



NOROI ISLAND 2: LEDUFOUR'S RACHE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. September 2026



INHALT

Noroi Island 2: LeDufour's Rache	3
Setting	3
Vorbereitung	3
Abenteuer	5
Orte der Prüfungen	8
Ort: größte Hütte des Dorfes - Haus des Anführers der Bürgerwehr	11
Ort: Schrein in der Mitte der Insel	12
Ort: Fischerdorf	13
NPCs	13



NOROI ISLAND 2: LEDUFOUR'S RACHE

SETTING

- Wo spielt das Abenteuer: **Achtung Spoiler!** Insel nahe den Schottischen Highlands
- Wann spielt das Abenteuer: 7 Jahre nach Beginn von Noroi Island 1
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer: How to be a Hero (mit leichten Anpassungen)
- Für wie viele Leute ist es gemacht: 4
- Schwierigkeit für den Spielleiter: leicht
- Schwierigkeit für die Spieler: mittel
- Spieldauer: 1 – 2 Abende

Die Abenteuer auf Noroi Island waren hart und kräftezehrend für unsere Helden. Nun befinden sie sich auf dem Weg zurück in die Heimat, doch bald müssen sie bemerken, dass ihr Abenteuer noch längst nicht überstanden ist und neue Gefahren sie im Osten erwarten.

VORBEREITUNG

- Charaktere sind Menschen ohne große Survival Erfahrungen, keine topfiten Leute, sondern Luxustouristen, Kampfwerte erlaubt, aber eingeschränkt
- **Inventar:** Handgepäck: 5 Items; Koffer: 15 Items (es gibt Möglichkeiten Items in große Rucksäcke zu stecken [Rucksack = 20 Items] je zusätzliches Item wird Spieler um +2 langsamer, dh. bei Bewegungsaktionen, z.B. rennen, schleichen, klettern+ im Kampf $w100 + x, 5$ zusätzliche Items also: $w100 + 10$]
- **Energiebalken: (AP u. GG können auch weggelassen werden)**
- KP (Gesundheit/Kraft): Schaden durch: Angriff, Umwelt (Hunger, Hitze, Kälte), Überschreitung min. AP; Regeneration: Essen und Schlafen; Wenn auf 0: Tod des Spielers
- AP (Ausdauer): Schaden durch: Kampf u. Bewegung; Regeneration: Rast und Ruhe; Wenn auf 0: Spieler bleibt stehen, Ruhe nötig, im Kampf als Letzter angreifen (-> halber Tag laufen: Ausdauer 0, Mittagspause nötig, nach Kampf: -10 Ausdauer, gewagte Aktion: -5 bis -15 Ausdauer)
- GG (Geistige Gesundheit): Schaden durch: eigene Taten gegen die Vernunft, Taten von Teammitgliedern (durch 2), unerklärliche Ereignisse (etwas Unerklärliches, evtl. Übernatürliches geschieht); Regeneration: Obst und Gemüse (+3 GG pro Frucht), mit (Begleiter-) Tieren interagieren; Wenn auf 0: Spieler Charakter dreht durch, wird wahnsinnig: im Kampf: 25% Chance (nach gelungenem Angriff - w4) dich selbst zu verletzen, 25% Gegner verletzt, 25% Teammitglied verletzt, 25% nix passiert, Normale Aktionen: Wert auf Charakterbogen durch 3

Vorschläge für Charakter-Skills

Handeln

- Klettern
- Rennen
- Schlagen



- Treten
- Werfen
- Wert für eigene Waffe (Pistole, Gewehr, Pfeil & Bogen, Armbrust, Wurfaxt)
- Basteln
- Kochen
- Gewicht heben
- Verstecken
- Stehlen
- Einbrechen
- Nahkampf

Wissen

- Wahrnehmung
- spirituelles Wissen
- Überlebenstechnik
- Alte Kulturen & Runen
- Geschichte
- Spuren lesen
- Biologie
- Medizin
- Chemie
- Fauna
- Flora
- Pflanzenkunde
- Gesteinskunde
- Hacken
- Fremdsprachen (Englisch, Spanisch, Russisch, Japanisch, etc.)
- Programmieren
- Urbanes Wissen / Hawaii-Kenntnisse

Sozial

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Überreden
- Tiere zähmen
- Manipulieren
- Betören/Flirten
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern/Bedrohen
- Begeistern
- Beruhigen
- Zechen
- Humor
- Schauspiel
- Tanzen



- Musizieren
- Singen

Waffen

Waffe	Berechnung
Waffenloser Kampf	1W6 Schaden
Stock, Stein, improvisierte u. kaputte Waffen	1W10+5 Schaden
Messer, Dolche	2W10 Schaden
Steinschleuder, Speer, Wurf Waffen	3W10 Schaden
Axt, Streitkolben, Kriegshammer, Baseballschläger	4W10 Schaden
Schwert, Machete	5W10 Schaden
Feder (mächtiger als das Schwert)	5W10+1 Schaden
Bogen, Armbrust	6W10 Schaden
Pistolen	7W10 Schaden
Gewehre	8W10 Schaden
Schrotflinte	9W10 Schaden°
Bombe, Granate, Mine	10W10
Raketenwerfer	10W10°°

° Schaden auf 2 Metern, Schaden nimmt mit zunehmender Entfernung ab
 °° Schaden auf alles in in 2 Metern Radius vom Einschlagspunkt

ACHTUNG ! Alle Spieler*innen sollten ab hier nicht weiterlesen !

- Geld auswürfeln: 40 W100 = min. 40 £, max. 4.000 £ (alle Schätze, die möglicherweise in Teil 1 gefunden wurden auf dieser Insel nichts wert, da auf dieser Insel nur Pfund als Bezahlung genommen wird)

ABENTEUER

Ort: Hubschrauber

- die siegreichen Helden sitzen, nach den überstandenen Abenteuern auf Noroi Island im Hubschrauber zurück nach Deutschland, der Kopilot meint, das sei wirklich ne knappe Sache gewesen, die Suche sei längst eingestellt gewesen und sie sein für tot erklärt worden
- 7 Jahre sind vergangen seit dem Flugzeugabsturz am Anfang von Teil 1



- evtl. Zeit für Spieler-Roleplay: Erleichterung über das Entkommen von der Insel und Sieg über den Fluch und die Dämonen (oder nicht)
- plötzlich holt der Pilot eine Pistole hervor; die Spieler sehen, wie der Kopilot vom Pilot erschossen wird; der Pilot dreht sich zu den Spielern um und die Spieler sehen ein bekanntes Gesicht, es ist der Professor aus Noroi Island 1
- Professor LeDufour schreit laut "Ihr kommt mir nicht davon!" und löst sich in Luft auf
- Hubschrauber gerät in einen schweren Sturm und stürzt über der schottischen Küste ab
- alle Spieler würfeln 1w100 abzüglich jeweiligen Handelns Standard Wert - Spieler mit höchster Zahl nach dem Absturz unter einem Wrackteil eingequetscht [Körperteil auswürfeln: 1 w4 - Arme, Beine] der Rest wird bei Aufprall weggeschleudert u. landet unsanft auf der Insel; 2w10 Schaden für alle; 3w10 für Spieler, der eingeklemmt ist
- Waffen der Spieler gehen bei Hubschrauberabsrurz kaputt
- verschütteten Spieler befreien, Wunden versorgen, Küste untersuchen, Heliwrack looten

Ort: Küste

- Loot an der Küste: Teile vom Wrack (Blech, Glas, grobmaschiges Netz), Steine, Stöcker, Sand und Wasser
- Loot im Hubschrauberwrack: toter Co. Pilot: Helm, Kleidung/Uniform, Hundemarke, Erste Hilfe Kasten (Verbände, Pflaster u. Desinfektionsspray), Signalpistole, Armbanduhr (wertlos), Bild von Frau u. 2 Kindern des Co.Piloten
- Aufbruch ins Innere der Insel, um Unterschlupf zu finden
- wenige Meter von Absturzstelle entfernt: Händler, der Waffen an einem Stand verkauft (Händler töten an seinem eigenen Waffenstand: blöde Idee -> überreden die Waffen günstiger herzugeben möglich) [1. gelungener Wurf: 10% Rabatt, 2. gelungener Wurf: 25% Rabatt, 3. gelungener Wurf: 50% Rabatt; misslungene Würfe = Aufpreis um 10, 25, 50%, nach 3 Würfen Schluss mit Verhandeln, 2. Wurf: um 10, 3. Wurf: um 20 erschwert, kritischer Erfolg = sofort 50% Deal, kritischer Misserfolg = sofort 50% Aufpreis]

Verkaufswahren des Händlers

Ware	Beschreibung	Preis
Messer	Messer verschiedener Form und Farbe	30 £
Dolche	Dolche verschiedener Form und Farbe	50 £
Speere	Speere verschiedener Form und Farbe	60 £
Steinschleuder	Schleuder verschiedener Form und Farbe	5 £
Nunchakus	ursprünglich als Dreschflegel benutzt	10 £
Morgenstern	mittelalterliche Schlagwaffe - bessere Keule	50 £
Klingen-Bumerang	macht 1W10 Schaden beim Besitzer	40 £
Ninja Sterne	3 Stück Set	20 £
Baseballschläger	Plastik	10 £
Baseballschläger	Holz	20 £
Baseballschläger	Metall	30 £
Äxte	Äxte verschiedener Form und Farbe	80 £
Streitkolben	man könnte auch Keule sagen	60 £
Kriegshämmer	Kriegshämmer verschiedener Form und Farbe	100 £
Macheten	Macheten verschiedener Form und Farbe	70 £



Schwert	gewöhnliches Eisenschwert - 5w10 Schaden	100 £
Schwert	gehärtetes Eisenschwert - 5w10 Schaden +3 Schaden	200 £
Schwert	gewöhnliches Breitsschwert (Zweihänder) - 5w10 +5 Schaden	300 £
Schwert	legendäres Barbaren-Bereitschwert - 5w10 +10 Schaden	400 £
Schwert	legendäres Kaiserschwert - 5w10 x2 Schaden	500 £
Federn	Stück	50 £
Bögen	ohne Pfeile	90 £
Pfeile	Stück	1 £
Feuerpfeile	Stück	2 £
Sprengpfeile	Stück	7 £
Giftpfeile	Stück	2.50 £
Betäubungspfeile (Schlaf)	Stück	3.50 £
Schockpfeile (Taser)	Stück	10 £
Armbrust	ohne Bolzen	300 £
Bolzen	Stück	2 £
Feuerpfeile	Stück	4 £
Sprengpfeile	Stück	14 £
Giftpfeile	Stück	5 £
Betäubungspfeile (Schlaf)	Stück	7 £
Schockpfeile (Taser)	Stück	20 £
Pistolen	ohne Magazin	500 £
Pistolenmagazin	20 Schuss	70 £
Gewehre	ohne Magazin	1000 £
Gewehrmagazin	100 Schuss, bis zu 5 auf einmal	400 £
Schrotflinten	ohne Munition	5000 £
Schrotflintenmunition	20 Schuss	1000 £
Bomben	Stück	360 £
Granaten	Stück	120 £
Minenwerfer	ohne Minen	6000 £
Minen	Stück	100 £
Raketenwerfer	ohne Raketen	10000 £
Raketen	Stück	1200 £

- nachdem die Spieler eingekauft und weiter gegangen sind, wenige Meter weiter: Händler, der nur 1 Item verkauft [Händler töten, ebenfalls dumme Idee - zur Not zieht er die Heilige Handgranate, dieses Item soll für die Spieler unerreichbar sein]

Verkaufswahren des Händlers

Ware	Beschreibung	Preis
------	--------------	-------



Die Heilige Handgranate	12% Treffer Chance, dh. wenn über 12 Wurf = Misserfolg, Treffer = alles im Umkreis von 200 Metern instant death, wenn Wurf 13 = nur Anwender der Handgranate tod	16.001 £°
-------------------------	--	-----------

° exakt 1 Pfund mehr als in diesem Abenteuer überhaupt möglich ist zu besitzen

- nach Begegnung mit den Händlern: 1w100 Wurf, ob Gegner erscheinen (über 70 = nix geschieht, unter 70 = Angriff)
- wütende, schottische Bürgerwehr mit Schwertern und Gewehren angreifen (Angriff von 1 w10 Gegner + 1 w6 -1 Gegner mit Schusswaffe)

Schottische Bürgerwehr - Schwert 50 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagen	55	1w6
Schwert	65	5w10 -3

Schottische Bürgerwehr - Gewehr 50 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagen	55	1w6
Gewehr	40	8 w10 -3

- zwischendurch, immer wenn Spieler unterwegs auf der Insel zwischen den Prüfungsorten sind oder Spieler aus Gründen, z.B. weil sie sich zu sicher fühlen an einem Ort, ein bisschen aufgewühlt oder von einem Ort weg gescheucht werden müssen (oder dem Spielleiter zu blöd kommen): Wurf auf Gegner Begegnung
- an der Küste steht ein großer, unbesetzter **Leuchtturm**, auf den die Spieler, nachdem sie die Tür aufgebrochen haben, jederzeit hinaufsteigen können, von dort aus sehen sie die ganze Insel, also die 5 Orte der Prüfungen und eine Art Steingebild mit einem Altar darauf in der Mitte der Insel und dass rund um die Insel ein regelrechter Jahrtausendsturm wütet, während es auf der Insel beinahe windstill ist
- auf Aussichtsplattform des Leuchtturms: kleine, verschlossene Truhe [Schlossknacken Wert, o.ä. auf dem Charakterbogen benötigt, Truhe unkaputtbar - entweder das Schloss knacken o. Kiste bleibt zu]: In der Truhe: 50 Punkte beliebig auf Charakterbogen verteilbar (müssen sich Spieler untereinander aufteilen)
- wenn Spieler versuchen mit Floß oder ähnlichem hinauszufahren aufs Meer, werden sie vom Sturm gepackt und unsanft zurück auf die Insel geschleudert -> 2w10 +5 Schaden + Wunde

ORTE DER PRÜFUNGEN

- 5 Prüfungen des Willens und der Stärke an 5 verschiedenen Orten auf der Insel
- falls Spieler bei einer Prüfung gar nicht auf die Lösung kommen: für 3 Items können Spieler einen Hinweis bekommen, für 5 Items kann man sich die Lösung kaufen
- immer wenn Spieler an einen Ort kommen, an dem eine Prüfung ist, verschwinden die Waffen der Spieler, an deren Stelle erscheint eine Schriftrolle mit der Aufgabe im Inventar, Waffen nach Beendigung der Prüfung o. Verlassen des Ortes wieder an ihrem Platz, Schriftrolle verschwindet

Prüfung des Kampfwillens

Prüfung des Kampfes Ort: Große Lichtung in einem Wald

- Spieler laufen eine kurze Weile durch einen Laubwald
- als die Spieler die Lichtung betreten, sehen sie eine Gruppe von 6 feinen Herren (Politiker) sich gegenseitig über den Haufen schießen, Pistolen (Revolver) lösen sich in Luft auf genau wie die Leichen



Die Prüfung:

- -> Spieler müssen gegeneinander kämpfen, nur einer darf überleben [alte, rostige Schwerter liegen für die Spieler bereit: 5w10 -3] (nach bestandenen Kampf stellt sich heraus, dass alle gegen Illusionen ihrer Teamkameraden gekämpft haben)
- Schriftrollen Text: 5 Prüfungen des Willens! Prüfung des Kampfeswillens! Beweist euren Willen im Kampf. Nehmt die Schwerter, die euch hier bereitliegen und kämpft bis auf den letzten Mann. Wer steht zuletzt, soll euer Sieger sein.

Prüfung des körperlichen Willens**Prüfung des Handelns Ort: Alter Friedhof**

- Spieler werden auf dem Friedhof von geisterhaften verlorenen Seelen angegriffen, die aus den Gräbern erscheinen - verlorene Seelen aus verschiedenen Epochen vom Kreuzritter über Piraten, Weltkriegssoldaten, 70er/80er Disco Boys und Girls bis hin zum modernen Gegenwartsmensch
- ein paar wurden mit Waffe begraben, diese können ihre Waffe im Kampf auch gegen Menschen nutzen, Waffen der Spieler gegen Geister keinen Schaden, blocken von Angriffen möglich

Untote 30 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagen	20	1w6
rostiges Schwert, Messer, Klinge	45	3W10

- wenn Gegner besiegt, stehen sie wieder auf und kämpfen weiter
- Anführer des Geistermobs: Prinz Heinrich von Schottland, der auf dieser Insel in der Gruft bestattet wurde

Prinz Heinrich, der Untote 60 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagen	40	1w6
erstaunlich gut erhaltenes Schwert	60	5W10

- nachdem 3 bis 4 Geister bekämpft wurden drängt Prinz Heinrich zusammen mit einigen anderen verlorenen Seelen die Spieler in die Gruft, wo die Spieler hinter eine dicke Mauer gesperrt werden (Waffen verschwinden beim Betreten der Gruft, Schriftrolle erscheint)

Die Prüfung:

- -> Spieler müssen waffenlos eine dicke Mauer durchbrechen was ihnen Schaden bringt, um aus einer tödlichen Falle zu entkommen [Mauer HP: 60; Schaden durch gegen Stein schlagen: 1W6 an Mauer + an Anwender]
- Schriftrollen Text: 5 Prüfungen des Willens! Prüfung des körperlichen Willens! Beweist euren Willen in eurer Stärke. Nutzt eure pure Körperkraft, die in euren Füßen und Händen steckt und schlägt euch durch diese dicken Mauern hinaus in die Freiheit. Draußen wartet nun das Amulett dieser Prüfung auf euch.

Prüfung des geistigen Willens**Prüfung des Wissens Ort: Steg mit verfallenen Fischerhütte**

- Spieler treffen auf ein junges Mädchen mit leuchtender Aura [Engelsdämon], die ihnen 12 Fragen stellt, welche die Spieler korrekt beantworten müssen (3 Fehler sind erlaubt, ohne durchzufallen), um die Prüfung zu bestehen, für jede falsche Antwort erhält der Spieler, der die Antwort gegeben hat 1 w6 Schaden (Quiz darf wiederholt werden)

Die Prüfung:

- Schriftrollen Text: 5 Prüfungen des Willens! Prüfung des Wissenwillens! Beweist euren Willen im Wissen und Verständnis. Nutzt euren messerscharfen Verstand und beantwortet schlicht jene Fragen, die euch das kleine Mädchen stellt.

Die Fragen

Frage	Lösung
Wo befinden wir uns im Moment?	Am Strand einer Insel im Norden Schottlands.
Was musste man auf Noroi Island tun, um den Geist des Feuers von seinem Fluch zu befreien?	Ein wertvolles Item in das Feuer des Vulkans werfen / ihm eine Opfergabe bringen.
Wie ist der Name des Professors, der euch von Noroi Island auf diese Insel verfolgte?	(Jaque) LeDufour [hätte man ihn jederzeit fragen können]
Wie viele Prüfungen des Willens gibt es auf dieser Insel?	5 Prüfungen
Wie lautet der Name der Voodoo Lady auf Noroi Island?	Corina [hätte man sie jederzeit fragen können]
Welche Orte gibt es auf dieser Insel?	Wald mit Lichtung, Strand, Friedhof, Steg mit Fischerhütte, Dorf, Opferschrein, Leuchtturm.
Mit welchen Waffen bringen sich 6 Politiker auf einer Lichtung um?	Pistolen (Revolver)
Wie lautet der Name des Anführers der Bürgerwehr dieser Insel?	Steward Maclean
Was ist es, das die Kanibalen von Noroi Island verehren?	Die Göttin des Scherzes/Pranks
Nenne mir die Namen der fünf Elementardämonen auf Noroi Island.	Hi, Mizu, Eteru, Kuki, Dimian
Nenne mir drei irdische Namen von Wächter-Dämonen.	Luzifer, Michael, Gabriel, Rafael, Uriel, etc., etc., Jaque (LeDufour)
Was bin ich?	Ein Engelsdämon

Prüfung des menschlichen Willens

Prüfung des Sozialen Ort: Kleines Dorf mit geisterhaften Leuten (verlorene Seelen)

- Spieler treffen im Dorf auf geisterhafte Leute (verlorene Seelen), die wie in Trance mit geweiteten Pupillen umherlaufen u. ihren Alltagsgeschäften nachgehen und willenlos alles tun, was man ihnen sagt, bis man ihnen etwas nehmen will, was sie äußerst böse gesinnt gegen denjenigen macht (verlorene Seelen können Menschen nicht anrühren und umgekehrt, verlorene Seelen des Dorfes können nur mit der Lenkung von Gegenständen Menschen angreifen, z.B. Steine (1W10+5 Schaden) werfen, etc., Einsatz von Waffen unmöglich)

Die Prüfung:

- -> Spieler müssen 7 Gegenstände von 7 Personen erhalten, indem sie es ihnen abschwatzen [erschwerte Proben] (die Lösung hier ist es Charakter zu beweisen und die Aufgabe nicht zu erledigen und sich zu weigern, dafür Nachteile/Strafe zu kassieren -> ein Spieler muss seine stärkste Waffe oder falls es ein wichtigeres Item gibt, dieses abgeben, W4 Wurf)



- Schriftrollen Text: 5 Prüfungen des Willens; Prüfung des sozialen und menschlichen Willens; Beweist euren Willen im Umgang mit Menschen, zumindest ehemals. Nutzt eure Überzeugungskraft und starke Manipulationskünste, um folgende Gegenstände zu beschaffen:

1) alte Frau - Krücke 2) kleines Mädchen - Teddy 3) armer Bettler - Schlafsack 4) Mönch - Bibel 5) alleinerziehende Mutter - Kinderwagen 6) Schüler/Student - Geld 7) Soldat - Gewehr

Prüfung des Opferungs-Willens

Prüfung der Opferbereitschaft Ort: Steinkreis Gebilde (ähnlich Stonehenge) mit Opfer-Altar Die Prüfung:

- -> einer der Spieler Charaktere muss sich opfern oder geopfert werden, damit die anderen der Insel entkommen und leben können (was die Spieler nicht wissen: Spieler der geopfert wird, stirbt nicht, sondern kämpft anschließend als LeDufour gegen die anderen Spieler -> Spieler behält seinen Charakterbogen u. Fähigkeiten, Erscheinung als LeDufour rein äußerlicher Art)
- Schriftrolle: 5 Prüfungen des Willens; Prüfung des OpferungsWillens; Beweist euren Willen für eure Ziele Opfer zu erbringen durch nichts geringeres als euer selbst. Nun ist die Zeit gekommen, da ihr einen aus eurem Team erwählen müsst, als Opfergabe zur Besänftigung des großen Sturms.

ORT: GRÖßTE HÜTTE DES DORFES - HAUS DES ANFÜHRERS DER BÜRGERWEHR

- wenn Spieler das größte Haus des Dorfes betreten, treffen sie dort den Anführer der Bürgerwehr an, falls nicht sofort von Spielern angegriffen u. getötet: nennt den Spielern seinen Namen (Steward Maclean) und stellt sich als Anführer der Bürgerwehr vor
- Anführer behauptet, die Spieler hätten LeDufour (Nennung des Namens) auf diese Insel / nach Schottland gebracht und müssten schnell wieder verschwinden oder durch seine oder seiner Leute Hand sterben und greift Spieler an, falls Spieler nicht schaffen, ihn schnell zu beschwichtigen

Steward Maclean 80 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schlagen	60	1w6
Schwert	80	5 w10 +3
Gewehr	55	8 w10 +3

- sobald Anführer auf ca. 30 HP runter: ergibt sich und fleht um Gnade, verspricht seinen Leuten den Befehl zu geben, sie nicht mehr anzugreifen
- falls nicht getötet: Maclean verrät Spielern, dass ein alter Professor Namens LeDufour kurz vor ihnen auf die Insel gekommen ist und die früher so friedliche Insel, auf der nur er und seine Mannen lebten in dieses irre Höllenloch verwandelt hat
- als die Spieler die Hütte verlassen schlägt aus dem nichts ein Blitz in die Hütte ein, in Sekunden ist die Hütte heruntergebrannt und nur ein Haufen Asche bleibt vom Haus und vom Anführer
- jetzt, da ihr Anführer tot ist greifen die Bürgerwehr Soldaten im weiteren Spiel erstrecht an - aus "Bringt mir die Typen, tot oder lebendig - der Boss will es so." ist jetzt "Tötet die Anführer-Mörder!" geworden
- wenn Spieler sich aufmerksam umschauen nach dem Blitzeinschlag (Wahrnehmung-Wurf): Spieler sehen Gruppe von vier Mönchen in schwarzen Kutten davon laufen
- wenn Spieler Mönche einfangen, können Mönche verhört werden (ein weiblicher Mönch dabei, die kein einziges Wort von sich gibt, hält dem besten Verhör stand, Spieler sollen nur ihr Gesicht zu sehen



kriegen [Lux Tenebris, Anführerin des Kults, hat den Blitz gecastet, je nach Entscheidungen der Spieler evtl. Bossgegnerin in Teil 3])

- Mönche halten dem Verhör stand, nur bei kritischem Erfolg beim wiederholten Nachhaken [mehrere Erfolge + kritischer Erfolg hintereinander] (die Strafe für das Reden ist zu hoch und ihre Anführerin ist in Hörweite + sie wurden gut trainiert Verhören stand zuhalten) können Spieler es schaffen die beiden anderen Mönche zu brechen und herauszufinden, dass sie Teil eines Kults sind, der sich von der katholischen Kirche abgespalten haben, Namens "Hüter der Finsternis" und sie ein sehr mächtiges Wesen in ihrer Macht haben

ORT: SCHREIN IN DER MITTE DER INSEL

- fünf Amulette müssen in leere Aussparungen gelegt werden
- -> Inschrift auf Schrein soll von Spielern so interpretiert werden, dass der Sturm damit beruhigt werden kann
- -> Inschrift tatsächlich: Schrein dient als Notsignal der Wächter-Dämonen untereinander; während Reisen über die Erde nehmen Wächter-Dämonen jeweils 5 Schlüsselamulette mit, mit allen 5 Amuletten kann das Signal aktiviert und nach Hilfe gerufen werden, falls ein Wächter-Dämon nicht in der Lage sein sollte, eigenständig zurück ins Reich der Dämonen zu gelangen
- sobald Spieler die Amulette der Prüfungen eingesetzt haben (mindestens 1 [Opferungsprüfung]), stößt ein großer Strahl (5 Strahlen, wenn 5 Amulette) aus der Mitte des Schreines in den Himmel, was natürlich LeDufour alarmiert, der sofort auftaucht
- LeDufour (gibt sich indirekt mit Pralerei als Wächter Dämon zu erkennen) prahlt damit, dass er den Sturm mit Zwang des Luftdämons erschaffen hätte und meint, er hätte es nur getan, um die Spieler davon abzuhalten allen von Noroi Island zu erzählen, niemand darf von den Dämonen erfahren, er wolle seine Kinder, die Elementardämonen beschützen, sie hätten sich in etwas eingemischt, das zu groß für sie ist (nur die halbe Wahrheit)
- ein großer Lichtblitz blendet die Spieler und der Kampf gegen LeDufour beginnt
- Kampf gegen Professor LeDufour/geopferten Spieler (Spieler kämpft in LeDufours Gestalt mit seinen Werten [passende Waffe liegt für Spieler bereit, die er nur noch aufheben muss])
- indem die Spieler LeDufour besiegen, töten sie ihren Weggefährten (Gewinner darf die Insel verlassen - > Spieler muss getötet werden, damit die anderen Spieler die Insel verlassen können [3 in Freiheit o. 1 in Freiheit])
- statt dem besieigten LeDufour erscheint am Ende des Kampfes die Leiche des Spielers
- sobald Professor LeDufour/geopferten Spieler bezwungen, legt sich der Sturm
- "Das All ist leer, alle Dämonen sind hier!" schallt LeDufours Stimme über die ganze Insel und Professor LeDufour nutzt die Verwirrung und flieht mit Boot von der Insel, Spieler müssen zweites Boot aufsuchen und hinterher (Professor hängt sie ab)
- falls Spieler alle 5 Amulette der Prüfungen holen konnten: nach Kampf gegen LeDufour: Wächter-Dämon Luzifer erscheint auf/in/bei dem Schrein in Gestalt eines attraktiven Mannes und verlangt nach einer Erklärung, weshalb er gerufen wurde
- -> Spieler können Luzifer von den Spielchen LeDufours berichten, anschließend verschwindet Luzifer ohne ein weiteres Wort, wie er gekommen ist
- falls Spieler nicht alle 5 Amulette der Prüfungen holen konnten, keine Möglichkeit auf Luzifer zu treffen, da Signal nicht stark genug aktiviert (Geschichte mit LeDufour passiert trotzdem)
- -> ein Engelsdämon, der schon auf der Erde unterwegs ist, wird durch einen anderen, niederen Engelsdämonen (Mädchen von der Insel) auf die Sache aufmerksam werden, Freunde von **How to kill a Santa** kennen besagten Engelsdämon - Spieler werden davon nichts mitbekommen, relevant für Finale in Noroi Island Teil 3



ORT: FISCHERDORF

- Spieler kommen an ein kleines Fischerdorf an der Küste Schottlands, wo sie im Hafen einen langes Formular ausfüllen müssen, um anlegen zu dürfen. [Nur letzte Frage ist relevant, da man Angst vor Dämonen hat in diesem Dorf. Wenn letzte Frage mit ja beantwortet: Spieler werden weggeschickt, beim erneuten Anlegen: erneut Formular ausfüllen.]

  Fragebogen zur Einreise in schottisches Staatsgebiet

Name _____

Vorname _____

Geburtsdatum _____

Geburtsort _____

Derzeitige Anschrift _____

Derzeitige Staatsangehörigkeit _____

Geschlecht:

Familienstand:

Haarfarbe _____

Augenfarbe _____

Größe _____

Gewicht _____

Lieblingsfarbe _____

Lieblingsanimecharakter _____

Haben Sie ein Ausweisdokument bei sich? ☐ Ja ☐ Nein

Haben Sie sich bereits zuvor in Schottland aufgehalten? ☐ Ja ☐ Nein

Haben Sie vor eine schottische Staatsbürgerschaft zu beantragen? ☐ Ja ☐ Nein

Haben oder hatten Sie in den letzten 6 Monaten Kontakt mit terroristischen Vereinigungen? ☐ Ja ☐ Nein

Sind Sie ein Pirat? ☐ Ja ☐ Nein

Sind Sie oder waren Sie jemals Mitglied der Piratenpartei? ☐ Ja ☐ Nein

Haben Sie Limetten an Bord? ☐ Ja ☐ Nein

Wie viele Q's hat das H?

Haben Sie jemals einen Passierschein A38 beantragt? ☐ Ja ☐ Nein

Auf einer Skala von Toast bis Babyeinhorn. Wie sportlich sind Sie?

Welches ist Ihre Lieblings Biersorte? _____

Ananas auf Pizza? ☐ Ja ☐ Nein

Hatten Sie bereits Corona? ☐ Ja ☐ Nein

Sind Sie gegen Affenpocken geimpft? ☐ Ja ☐ Nein

Wie viel Holz könnte ein Murmeltier fressen, wenn ein Murmeltier Holz fressen könnte? _____

Wann haben Sie das letzte Mal Drogen konsumiert? _____

Woran hat's gelegen? _____

Haben Sie Waffen an Bord? ☐ Ja ☐ Nein

Besitzen Sie einen Plumbus? ☐ Ja ☐ Nein

Besitzen Sie einen Nicer Dicer? ☐ Ja ☐ Nein

Haben Sie in den letzten 6 Monaten in Sachsen jemanden ins Gesicht gefilmt? ☐ Ja ☐ Nein

Spielen Sie aktuell eine Runde Pen & Paper?
 $x = \sqrt{25^2} \times 12 - 3,1415 \div 10 - 28$

Haben Sie mehr als 10 oder weniger als 3 Bananen an Bord? ☐ Ja ☐ Nein

Warum überquert das Huhn die Straße? _____

Was war früher da? Das Ei oder das Huhn? ☐ Ei ☐ Huhn

Kennen Sie einen Uwe? Wenn ja: Ist er auf Ihrer Reise auch mit dabei? ☐ Ja ☐ Nein

Füllen Sie gerade einen Einreiseantrag aus? ☐ Ja ☐ Nein

Hatten Sie in den letzten 7 Jahren Kontakt mit Dämonen oder dämonenartigen Wesen? ☐ Ja ☐ Nein

Hier unterschreiben _____

Zollfragebogen

- im Dorf werden sie von Schotten zum Wettlaufen aufgefordert (der Versuch zählt)
- ob gewonnen oder verloren: man schenkt den Spielern ein großes Schiff, mit dem die Spieler in die Heimat aufbrechen können
- LeDufour ist entkommen mit einem Boot, Schotten im Fischerdorf berichten, er habe gemeint, er müsse zurück nach irgendwas, was er Noroi Island oder so ähnlich nannte und sei wie von der Tarantel gestochen mir dem Boot davon
- hiermit endet Teil 2 von Noroi Island

NPCs



Antagonisten



Professor LeDufour



Luzifer



Kultist 2

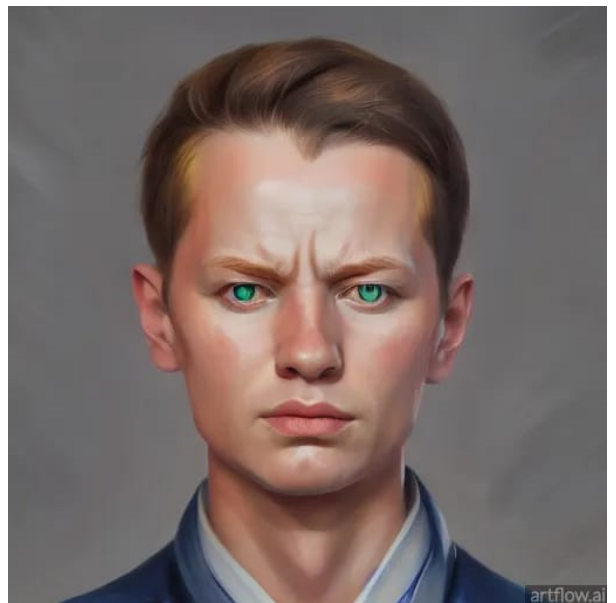


Engelsdämon aus [How to kill a Santa](#)

andere NPCs



Waffenhändler



Heilige Handgranate Händler

