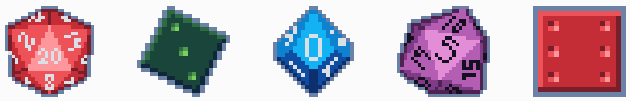
NOROI ISLAND 3: DER FLUCH VON NOROI ISLAND

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. November 2026





INHALT

Noroi Island 3: Der Fluch von Noroi Island 3
- Setting 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuer 6
- NPCs 16

NOROI ISLAND 3: DER FLUCH VON NOROI ISLAND

Setting

- Wo spielt das Abenteuer: **Achtung Spoiler!** Noroi Island (Verfluchte Insel - Tief in der Karibik)
- Wann spielt das Abenteuer: ca. 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: 2 – 3 Abende

Nach einem nervenaufreibenden Zwischenstopp in den Schottischen Highlands geht es für unsere Helden nun endlich mit dem Schiff in die Heimat. Die Schrecken von Noroi Island scheinen hinter ihnen zu liegen, doch auf das, was die tapferen Kämpfer in ihrer Heimat erwartet hätte sie kein noch so hartes Abenteuer vorbereiten können. Hat der Fluch von Noroi Island sie eingeholt?

Vorbereitung

- Charaktere sind Menschen (ohne große Survival Erfahrungen), keine topfiten Leute, sondern Luxustouristen
- **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, Wurfwaffen	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

Prolog: Zurück in der Heimat?

- Spieler kommen mit dem Schiff, welches sie am Ende des 2. Teils erhielten, im Osten Deutschlands an einer Hafenstadt (Kiel) an [mit ein wenig Aufmerksamkeit kann man erkennen, dass hier etwas faul ist - die Stadt ist zerbombt]
- werden am Hafen, bei verlassen des Schiffes von britischen Soldaten gefangen genommen und in das Gefängnis der Stadt geworfen
- gegen die Verhaftung können die Spieler rein gar nichts tun, wenn sie kämpfen, können sie mit ein bis zwei Angriffen einen Soldat ausschalten, aber für einen besiegten Soldat kommen 3 neue Soldaten, so gut die Spieler auch inzwischen sind, eine ganze Armee können sie nicht besiegen - früher oder später werden Spieler bei Sinnen oder ohnmächtig geschlagen ins Gefängnis geworfen
- Spieler warten 2 Tage im Gefängnis, Waffen und Inventar wurden abgenommen
- Spieler mind. eine halbe Stunde lang schmoren lassen, Ausbruchsversuche machen lassen -> Ausbruch unmöglich, selbst wenn sie es tatsächlich irgendwie aus dem Gefängnis schaffen sollten, wimmelt es in und um das Gefängnis von Soldaten und Wachen, denen die Spieler bekannt sind und die Spieler sofort wieder zurück in die Zelle sperren - wenn sie gegen Wachen kämpfen: siehe Verhaftung, möglich sich im Stealth Game Stil an Wachen vorbei zu schleichen mit richtigen Skills und gutem Würfelglück, Waffen aus dem Inventar in einem Lagerraum zu finden und einige Wachen unbemerkt auszuschalten
- falls Spieler wirklich sehr erfolgreich schleichen, können sie es bis ins Erdgeschoss schaffen, wo sie in einen großen Innenhof gelangen, sofern sie die Türen geöffnet bekommen - durch den Innenhof ist kein Durchkommen, spätestens am Haupttor ist Schluss, der Innenhof wird von einem muskulösen Riesen bewacht (Stärkelevel, versucht es gar nicht erst [beide Klitschko Brüder mit John Cena huckepack]) -> schlägt die Spieler mit einer Hand KO und schleppt sie bewusstlos zurück in ihre Zelle.
- am dritten Tag werden die Spieler vor Gericht gebracht und der Kollaboration mit den Nazis beschuldigt -> da die Spieler absolut keinen glaubwürdigen Beweis ihrer Unschuld erbringen können und ihre Waffen deutliche Kampfspuren aufweisen [ein Bluttest würde schottisches Blut an Waffen aus bestem deutschen Stahl nachweisen] werden sie zum Tod am Strang verurteilt
- Wachen führen Spieler zurück in ihre Zelle, wo sie bis morgen auf ihre Hinrichtung warten sollen
- zurück in ihrer Zelle, wo die Spieler auf ein bekanntes Gesicht als neuen Zellengenossen treffen, die sich als Corina vorstellt (Voodoo Lady aus Noroi Island 1)
- Corina bietet den Spielern an, sie aus dem Gefängnis zu befreien unter der Bedingung, dass die Spieler mit ihr nach Noroi Island kommen und dem Schrecken von LeDufour ein Ende bereiten -> ihr ist es leider untersagt gegen LeDufour vorzugehen, aber nichts verbietet ihr den Spielern etwas zu helfen
- Corina kann, wenn sie gefragt wird, die Spieler darüber aufklären, dass sie in keiner Illusion, sondern tatsächlich in Deutschland sind, nur halt zu einer anderen Zeit -> 1946 in der britischen Besatzungszone, hat keine Ahnung wieso die Zeit sich anders verhält, aber denkt, LeDufour hätte was damit zu tun
- nach Zustimmung der Spieler zu besagtem Deal: Voodoo Lady wirkt einen Voodoo Fluch -> Spieler haben auf einmal metallische Armreifen, die rot leuchten, auf Charakterbögen der Spieler sind nun alle Werte um 20 geschwächt - z.B.: Wert auf Faustkampf: ursprünglich 70, jetzt 50
- zusätzlich verleiht das Armband den Spielern ein anderes aussehen als Verkleidung (hier können gerne andere Charaktere, welche die Spieler in anderen Abenteuern spielten genutzt werden o. speziell erstellte Charaktere)
- wenn Spieler versuchen den Armreif zu entfernen, geht ein starker Schmerz durch ihren Körper, der sich von Arm Richtung Herz zieht je stärker man versucht es zu entfernen, sollte ein Spieler den Armreif abbekommen, verkrampft sich sein Herz, was zum Tod führt

- Armbänder sind Corinas Absicherung, damit sich die Spieler auch an ihren Teil der Abmachung halten - die Armbänder werden verschwinden und sie ihre alte Stärke und Körper erhalten, sobald LeDufour das Handwerk gelegt ist, sollen Spieler wieder werden, wer sie sind, außerdem wird es helfen mit unbekannter Gestalt vor LeDufour zu treten, damit der sie nicht sofort erkennt
- eine große Explosion sprengt die Zellentür heraus und hült alles in einen violetten, dichten Nebel
- Möglichkeit die Waffen zurück zu holen in einer Wachkammer, wenn Spieler schnell genug sind - Corina drängt zur Eile, weil die Wachen bald kommen werden
- Spieler können am Hafen ihr altes oder ein neues Boot/Schiff kapern und brechen mit Boot/Schiff erneut nach Noroi Island auf
- mit Navigation von Carina schaffen die Spieler es zielgerichtet zurück nach Noroi Island

Kapitel 1: Rückkehr nach Noroi Island

- Als Spieler den Strand betreten: 4 Rucksäcke oder Koffer liegen am Strand im Sand (für jeden Spieler 1 Koffer/Rucksack), da sie in neuer Gestalt auf die Insel kommen, sind in den Koffern komplett klischeehafte Items drin: für alle durch Verwandlung (eher) weiblich aussehende Spieler: Schmink-, und Hygienezeugs und wundervolle Damen Luxus Kleider und andere Artikel in pink, violett und hellen Farben, ebenso für die (eher) männlich verwandelten Spieler: männliche Klischee Items in blau und dunklen Farben [vom Spielleiter im Vorhinein zu erstellen] -> Spieler können Handgepäcke looten und Items nehmen, die sie behalten wollen
- 6 andere Koffer am Strand und im Wasser (leer)
- Noroi Island sieht (auf den ersten Blick) genauso aus, wie es aussah, als die Spieler es in Teil 1 das erste Mal betraten: Vom Strand aus zu sehen: Hotel (7 Etagen Hochhaus), riesiger Vulkan im hinteren Teil der Insel, Urwald rechts vom Strand, auf linker Seite: kilometerweit Strand, dann Berge bis hinter den Vulkan
- kein Essen und Trinken am Strand (nach spätestens anderthalb Tagen: 1 w10 Schaden aus Hunger, halber Tag in der prallen Sonne am Strand: 1 w4 Schaden)
- der einzige Weg, den die Spieler einschlagen können, ist der zum Hotel, falls Spieler Richtung Urwald oder Berge gehen, stoßen sie auf unsichtbare (Alpha)Wände, die zum Hotel hin laufen

Hotel (Noroi Island Resort)

- nicht weit vom Strand entfernt, wenige Minuten bis zum Hotel
- großer Pool, wild übereinander, ineinander und nebeneinander geworfene Liegen und Sonnenschirme, einige schwimmen sogar im Pool
- das ganze Hotelgelände ist menschenverlassen
- wenn Spieler sich Pool genauer angucken, sehen sie etwas tief unten am Boden des Pools, tauchen o. fals kein Wert darauf, Gegenstand rausangeln/rausfischen mit irgendwas -> wenn gelungen: Spieler finden großformatiges Foto einer Bergsteiger-Ausrüstung
- wenn Spieler Hotel betreten (durch Vordereingang): Hotellobby leer bis auf einen junge Frau als Rezeptionistin am Empfang, die geduldig wartet angesprochen zu werden von den Spielern (wenn die Spieler sich umschauen, gibt es wirklich gar nichts zu finden, kein Gepäck, kein Hinweis, dass hier in den letzten Stunden irgendwer gewesen ist)
- Schild an der Rezeption mit Text drauf: "Drei weise Männer mit sehr wenig Verstand Sie glaubten, der Mond sei ein Käse. Ein Käse, der im Fluss trieb und sie wollten es fischen, mein Gott! Der Fisch sang um eins sein Unglück betrachtend: Das ist kein Käse! Es ist der Mond! Mond! MOND!"
- wenn der Rezeptionistin angesprochen wird, fängt sie an, wie in einer schlechten Videoübertragung zu glitchen und bringt kein Wort hervor
- als Spieler sich abwenden von Rezeptionistin: auf einmal Foyer des Hotels voller Pappaufsteller von Leuten, Koffern und Angestellten

- wenn Rezeptionistin erneut angesprochen wird, hat sie sich eingekriegt und meint, dass falls die Spieler einchecken wollen, das nicht möglich sei, weil alles belegt ist - Hotel ist komplett ausgebucht
- als Spieler sich abwenden von Rezeptionist: Foyer ist wieder leer, als wär nichts gewesen
- wenn Spieler sich nach Gespräch mit der Rezeptionistin im Foyer ausführlich umsehen, können sie einen großer Schäferhund in einer dunklen Ecke des Foyers finden, der ängstlich in die Ecke gekauert liegt **[1. Schwäche Hinweis: Hund, bzw. geliebtes Wesen Metapher von LeDufour]**
- dieser Ablauf kann beliebig oft wiederholt werden, wird sich nix dran ändern
- wenn Spieler versuchen im Hotel zu schlafen: Charaktere haben schlimme Albträume (Spieler erzählen lassen was für Albträume ihre Charaktere haben), wachen nach anderthalb Stunden wieder auf, erneutes Einschlafen unmöglich nach diesen Albträumen -> ein Spieler hatte einen zweiten Traum von einer wunderschönen Frau mit schwarzen Haaren, die ihm angsterfüllt zuruft "Befreie mich! Rette mich!" [Entscheidung Träumer: dem anderen verraten oder nicht?]
- Sobald die Spieler das Hotel verlassen wollen, popt eine Pappfigur der Rezeptionistin vor ihnen hervor und stellt sich den Spielern, vor dem Ausgang in den Weg, eine unsichtbare Wand verhindert das Durchkommen an der Pappfigur vorbei
- Tür zum Treppenhaus und Fahrstühle sind aufgeklebte Pappdrucke auf einer festen Mauer, wenn Lobby leer ist, können Spieler durch die Wand laufen, sobald sie durch die Wand durch sind, alles wird weiß um Spieler herum, Spieler werden ohnmächtig

In jeder Simulation von LeDufour ist ein Hinweis auf eine Schwachstelle LeDufours versteckt. Mit der Info können die Spieler in einem finalen Dialog mit LeDufour ihn zum Aufgeben und verschwinden aus der Welt bringen -> Schwachstelle: LeDufour verlor seinen einzigen Sohn Bruno, der durch Menschen (Mönchen einer katholischen Sekte) getötet wurde, seit dem sinnt er nach Rache]

Kapitel 2: Der Weltraum, unendliche Weiten in einer weit weit entfernten Galaxis

- Spieler kommen wieder zu sich und finden sich auf der Brücke eines Raumschiffs wieder, tragen seltsame Rüstungen, die Barbaren-Kriegern gehören könnten
- eh die Spieler sich aufrappeln können, ertönt ein lauter Ruf: Eindringlinge auf der Brücke, Captain!
- ein türkises Warnlicht und ein nervtötender Alarm schrillt
- als Spieler sich aufrappeln, stehen 8 (für jeden Spieler 2) mit Maschinengewehren bewaffnete Sicherheitsleute vor ihnen mit gelben Shirts und schwarzen Hosen und einem großen schwarzen E auf die Brust der Shirts gestickt
- die Besatzung auf der Brücke besteht aus humanoiden Wesen mit violetter Haut und spitzen Ohren, alle haben farbige Shirts mit großen E's an, alle Shirts außer das vom Captain sind in Cyan
- der Captain trägt ein magentafarbenes Shirt und ist die einzige Person, die keine Spitzen Ohren hat und menschliche, kaukasische Hautfarbe hat
- Captain stellt sich als Mister Lock vor, Captain des Raumschiff Enter
- -> Spieler müssen sich erklären, wieso sie auf der Brücke aufgetaucht sind - die ganze Mannschaft besteht aus zu tiefst logisch denkenden Wesen, nur der Captain ist extrem emotional
- wenn Spieler die Wahrheit erzählen: nur der Captain glaubt ihnen, alle anderen halten es für unlogisch
- -> Captain wird überstimmt, Spieler werden für feindliche Eindringlinge gehalten und in eine Arestzelle geführt
- wenn Spieler lügen u. logische Geschichte erfinden: alle bis auf der Captain glauben ihnen
- -> nach langer Diskussion wird Captain überstimmt und die Spieler werden in die Bar des Schiffes geleitet, wo sie sich mit der Mannschaft unterhalten können

Arestzelle:

- Spieler sitzen Zeit in der Zelle ab, können sich umschauen, sonst nicht viel tun

- in der Nähe, außerhalb der Zelle ist eine futuristische Hundehütte mit einem Namensschild "Bruno"
- in einer Zelle gegenüber sitzt ein menschliches Wesen mit zerwetzten Klamotten und Augenklappe am rechten Auge -> stellt sich als Bruno vor
- meint, er sei seit Jahren hier in Gefangenschaft, den Grund für seine Gefangenschaft will er nicht nennen, falls Spieler versuchen ihn zu überreden: er hat es inzwischen vergessen nach all den Jahren
- wenn Spieler es schaffen Bruno zu Hundehaus auszufragen: die Hundehütte gehörte früher einem Streuner, den die Mannschaft irgendwo aufgegabelt hat, der alle gebissen hat, die sich ihm näherten, man hat den Streuner zu ihm gesperrt und später eine Hunde Gefängniszelle in Form dieser Hundehütte erbaut und den Streuner als Spott nach ihm benannt, man hat ihn irgendwann ausgesetzt auf einem passenden Planeten **[2. Schwäche Hinweis]**
- Spieler müssen eine Nacht in der Zelle verbringen, am nächsten Tag kommen Sicherheitsleute und holen die Spieler aus der Zelle, um sie vor ein Militärgericht zu bringen
- sobald die Spieler den Zellenblock durch die Eingangstür verlassen: alles wird weiß um Spieler herum, Spieler werden ohnmächtig

Bar:

- Spieler können sich mit Besatzung in der Bar unterhalten -> Alle haben violettfarbene Haut und tragen die Zweiteiler der Crew in Cyan oder Gelb, Barkeeper trägt ein schwarzes, der Richterrobe des 21. Jahrhunderts ähnliches Gewand und ein schwarzes Militär Barett auf dem Kopf
- Spieler können von Crew herausfinden, dass das Raumschiff Enter auf einer Mission unterwegs ist, einen Planeten zu erkunden, der eine einzige riesige Insel, die im Weltraum schwebt ist, man habe vor Wochen einen Hilferuf von dem Inselplaneten erhalten
- einer der Spieler bekommt einen Drink spendiert von einem Offizier in der Bar
- rötlicher Drink mit beißendem Geruch und scharfem Geschmack und einer roten Frucht, die bissig ist und spitze Zähne besitzt - man muss erst die Frucht töten, um den Drink zu trinken, sonst verteidigt sie den Drink Frucht: 5 HP, 1 w4 Schaden auf Biss -> der Drink wurde nach dem Streuner Bruno benannt
- wenn Spieler es schaffen den Barkeeper zum Hund auszufragen: es gab früher einem Streuner, den die Mannschaft irgendwo aufgegabelt hat, der alle gebissen hat, die sich ihm näherten, man hat den Streuner in den Zellenblock gesperrt und nach einem Häftling benannt, der dort seit Jahren einsitzt, man hat ihn irgendwann ausgesetzt auf einem Planeten mit atembarer Athmosphäre **[2. Schwäche Hinweis]**
- sobald die Spieler die Bar durch die Eingangstür verlassen: alles wird weiß um Spieler herum, Spieler werden ohnmächtig.

Kapitel 3: Harold Töpfer und das Magische Zeugs

- Spieler kommen in einem Schloss wieder zu sich
- Spieler tragen auf einmal lange Umhänge in unterschiedlichen Farben, ein Mantel neonpink, ein Mantel neongrün, ein Mantel neontürkis und ein Mantel weiß; Fotos von Tieren sind auf die Roben genäht: pink = Meerschweinchen, neongrün = Chinchilla, türkis = Erdmännchen, weiß = Wellensittich
- Schloss besteht aus 2 Unterrichtsräumen
- im ersten Unterrichtsraum steht eine Art Boxring und Schränke voller Bälle, der zweite ist ein gewöhnliches Klassenzimmer, wie man es aus deutschen Schulen kennt, mit Tafel, Polylux und allen Schikanen, einer Bibliothek und einer Großen Haupthalle in der Mitte (billige Kopien der großen Halle und der Hogwarts Bibliothek)
- wenn Spieler das Schloss erkunden, finden sie im Gang zwischen den verschiedenen Räumen eine große Steintafel an der Wand, auf der steht, dass es ein Rätsel zu lösen gibt, das sie lösen müssen, um zu entkommen.

- in Bibliothek, beiden Unterrichtsräumen und großer Halle sind die Anweisungen für je ein Rätsel versteckt

Rätsel:

- 1.) Ich bin schwarz, weiß und flauschig, aber ich kann nicht bellen. Ich liebe es, den ganzen Tag zu schlafen und Mäuse zu jagen. Was bin ich? Antwort: Eine Katze
- 2.) Es hat vier Beine am Morgen, zwei Beine am Mittag und drei Beine am Abend. Was ist es? Antwort: Ein Mensch! Erklärung: Am Morgen kriecht der Mensch als Baby auf allen Vieren (vier Beine) herum, am Mittag geht er auf zwei Beinen und am Abend, wenn er alt ist, benutzt er einen Stock als dritten "Bein".
- 3.) Ein Mann geht in ein Restaurant und bestellt ein Steak. Der Kellner bringt ihm das Steak auf einem Teller und der Mann sagt "Danke" und geht aus dem Restaurant. Der Kellner bemerkt, dass der Mann das Steak nicht gegessen hat und dass der Teller vollständig leer ist. Wie ist das möglich? Antwort: Der Mann bestellte das Steak für seinen Hund und nicht für sich selbst. Er gab das Steak seinem Hund, bevor er das Restaurant verließ, und der Teller war leer, als er ihn zurückließ.
- 4.) Ich habe einen Kopf und keinen Körper, aber ich kann singen und reden. Was bin ich? Antwort: Eine Glocke.

- wenn alle 4 Rätsel gelöst: Spieler entdeckten eine geheime Tür im Flur, die zu einem weiteren Raum führt
- Spieler treffen hinter der Tür auf einen alten bärtigen Mann mit einem grauen Umhang (nicht Dumbledore, eher Gronkh mit nem schlecht sitzenden Gandalf Cosplay), der ihnen sagt, dass sie vier magische Gegenstände finden müssten, um das Schloss zu verlassen
- Gegenstände in Bibliothek, Unterrichtsräumen und großer Halle
- Spieler müssen sich auf den Weg durchs Schloss machen, um Gegenstände zu finden

- 1. **magischer Feuerstab**, der Feuerbälle abfeuern kann (8w10 Schaden + 70% Verbrennung)
- 2. **magischer Bogen**, der Pfeile durch Wände schießen kann (6w10 Schaden + 50% Wunde)
- 3. **Zauberstab**, der den Geist eines Gegners einfangen kann (Gegner ist für eine Runde gefangen, setzt also nächste Runde aus)
- 4. **Buch**, das magische Formeln und Zaubersprüche enthält (3 Sprüche anwendbar: Schutz: Schützt den Wirker oder Andere vor Schaden; Genesung: Heilt Wunden und stellt Lebenspunkte wieder her; Segen: Verbessert die Erfolgschancen bei Proben;)

- Spieler können in der großen Halle ein altes, zerwetztes Buch finden, in dem von einem geliebten Wesen, die Rede ist, das den Tod erlitten hat durch Menschenhand. (2. Hinweis)
- sobald die Spieler alle magischen Items gefunden haben, erscheinen 1W100 Zombies aus dem Nix, gegen die die Spieler mit den magischen Items kämpfen müssen

Zombies 50 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Biss	70	1w10 + gebissener Spieler mutiert zum Zombie, bis Spieler Simulation verlassen
Schlagen	40	1w6

- nach dem Kampf öffnet sich eine große Tür, die bisher unsichtbar war in der Nähe der großen Halle, durch die die Spieler das Schloss verlassen
- Spieler fallen draußen in ein bodenloses Weiß und werden bewusstlos

Kapitel 4: Kreidewelt: Ignorierte Landschaften

- Spieler erwachen vor einem großen Tor eines Freizeitparks Namens "Jurassic Adventure"
- wenn Spieler den Park betreten: Dinosaurier billige Atrappen aus Kunststoff mit billigen Geräuschen aus schlechten Lautsprechern
- Spieler entdecken, wenn sie sich umsehen, dass sie die einzigen Besucher des Parks sind
- wenn Spieler gehen wollen: Tore des Parks sind verschlossen, Spieler stecken fest
- quietschendes Geräusch ertönt und ein Tor zu einem der Käfige öffnet sich
- metallische Puppe eines Velociraptors greift an: 80 HP, 50 auf MechaKlaue, 65 auf Metallbiss, 5w10 Schaden (Fluchtmöglichkeit)
- wenn Spieler den Park durchsuchen, um die Tore zu öffnen und zu entkommen: Tür eines Kontrollzentrums mit vielen Anzeigen und Geräten ist offen
- müssen im Kontrollzentrum den PC finden, der die Tore bedient und das Passwort 4321 eingeben, um den Park zu deaktivieren (10 PCs in der Zentrale mit Markierungen in verschiedenen Farben, draußen am Tor ist eine rote Markierung zu finden, der PC mit der roten Markierung öffnet die Tore)
- im Kontrollzentrum an einem PC steht ein eingerahmtes Bild von einem Sohn mit seinem Vater, auf der Plakette steht der Name Bruno (3. Hinweis)
- sobald Park deaktiviert, werden Spieler von Horde Dinosauriern angegriffen (1w10 Dinosorte 1, 1w10 Dinosorte 2, 1w10 Dinosorte 3)

Dinosorte 1 20 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Klaue	80	4w10

Dinosorte 2 40 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Biss	64	3w10

Dinosorte 3 60 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Klaue	40	4w10

- nachdem die Spieler die Mechadinos erlegt und den Hebel am Haupttor umgelegt haben, können sie durch das Tor in die Freiheit
- Spieler fallen hinter dem Tor in ein großes, leeres Nix

Kapitel 5: Die Legende von Selta

- Spieler erwachen in einem Dungeon aus The Legend of Zelda, nur die Wände sind Theater-Atrappen, solide wie Steinmauern
- Spieler müssen Dungeon erkunden, Rätsel und Schlüssel für 2 Türen finden, die zum Boss Raum führen (Map zu erstellen)
- Spieler kämpfen gegen Monster im Dungeon: (1w10 Skelette, 1w10 Spinnen, 1w10 Erdwürmer)

Skelette 50 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Stumpfes Schwert	80	3W10

Spinnen 20 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Stachel	50	1W10

Erdwürmer 60 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schweifschlag	70	5W10

- 3 Rätsel lösbar im Dungeon bis Bosskampf (Tür zum nächsten Raum öffnet sich nach Lösung):
- **Rätsel 1:** 4 verschieden große Podeste im Raum, im Vorraum hängen 4 unterschiedlich große Laternen
- *Lösung 1:* Die größte Laterne muss auf das kleinste Podest, dann die zweitgrößte Laterne auf das zweitkleinste Podest, die drittgrößte Laterne auf das zweitgrößte Podest und die kleinste Laterne auf das größte Podest
- **Rätsel 2:** große und kleinere Löcher im Boden, nur eines der Löcher führt durch einen Tunnel hinter die nächste Tür, alle anderen Löcher sind mit Schlangen gefüllt (1w6 Schaden)
- *Lösung 2:* Das mittlere Loch
- **Rätsel 3:** großes Drachenskelett im Raum, welchem der Schädel fehlt, im Raum liegen 5 Schädel rum, Spieler müssen den richtigen Schädel an das Drachenskelett packen
- *Lösung 3:* Der Schildkrötenschädel, der Bärenschädel, der Aligatorschädel und der Menschenschädel sind es nicht

- 1 optionaler Raum für Truhe mit Brief über katholischen Mönchskult (4. Hinweis)
- Die "Hüter der Finsternis" haben sich der Jagd nach Dämonen verschrieben und wollen alle Dämonen auf der Welt finden und töten. Ein Teil des Kults widmete sich irgendwann, entgegen der Befehle des Sektenführers, der Aufgabe, die Dämonen zu fangen und gefügig zu machen.

- **Endboss:** Ekelerregende Kreatur - Qualzüchtung aus Mensch und Wurm

Mwurm 200 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Bodyslam	50	8W10 + 1 Runde Paralyse des Gegners nach Treffer

- nachdem Mwurm brsiegt wurde: große Tür hinter Boss öffnet sich, durch die die Spieler in die 1. Etage des Hotels auf Noroi Island gehen können

Kapitel 6: Am Scheideweg

- Alle Spieler, die die Simulationen überlebt haben, wachen auf Etage 1 des Hotels auf, falls jemand gestorben ist, liegt seine Leiche im Eingang der 1. Etage
- Treffen mit LeDufour in dem Hotelzimmer, in dem er in Teil 1 schon zu finden war
- wenn Spieler ihn angreifen wollen, sind sie auf einmal wie gefroren - LeDufour steuert Willen der Spieler, Spieler sind nicht in der Lage, bzw. blockiert anzugreifen
- dass er ihren Willen steuert, demonstriert er den Spielern damit, dass er einen Spieler seine Waffe zerstören lässt (Spieler kann auf Ausdauer würfeln, ob er es schafft dem inneren Drang zu wiederstehen, wenn geschafft, ist der nächste Spieler dran, bis einer seine Waffe zerstört hat)
- LeDufour erklärt den Spielern seinen Plan (Lüge), sie davon abzuhalten alles über Noroi Island auszuplaudern, sie wüssten zu viel und müssten deswegen sterben, damit Noroi Island ein Geheimnis

bleibt
- als LeDufour ein schimmerndes Schwert zieht, den ersten Spieler auf die Knie zwingt und das Schwert zur Enthauptung erhebt, ertönt ein ohrenbetäubendes berstendes Geräusch
- wenn Spieler in Teil 2 alle 5 Amulette in den Altar eingesetzt haben, erscheint Wächter-Dämon Luzifer persönlich
- wenn Spieler in Teil 2 NICHT alle 5 Amulette in den Altar eingesetzt haben, erscheint Engelsdämon aus How to kill a Santa
- Luzifer/Engelsdämon erscheint plötzlich vor LeDufour, die Illusion des Hotels ist auf einmal aufgehoben, das Hotel ist nun wieder eine große Ruine
- Luzifer/Engelsdämon macht eine schwunghafte Handbewegung und das schimmernde Schwert fliegt aus LeDufours Händen
- "Du hast genug Schaden angerichtet!" schallt es von Luzifer/Engelsdämon
- Luzifer/Engelsdämon holt mit der Faust aus, mit einem Schlag fliegt LeDufour aus der Sicht der Spieler Richtung Vulkan, eine Art Sog zieht die Spieler mit in Richtung Vulkan, Luzifer/Engelsdämon erhebt sich und fliegt hinterher
- Spieler werden durch den Ritt durch die Luft bewusstlos
- Spieler finden sich beim Aufwachen in der Mitte des Kanibalendorfs wieder
- metallisches Armband hat sich gelöst und Spieler haben ihren ursprünglichen Körper wieder
- der Boden ist gepflastert mit den Leichen der Kanibalen der Insel, eine große Blutspur bildet einen Pfad durch das Dorf Richtung Vulkan
- wenn Spieler der Blutspur folgen, kommen sie zum Fuße des Vulkans
- am Ende der Blutspur, liegt die Leiche des Erddämons (siehe Teil 1), oder das was übrig von ihr ist -> sie scheint zweigeteilt und anschließend blutend durch das Dorf gezogen worden sein, es ist mehr von der Leiche auf dem Weg zum Vulkan zu finden, als an der Leiche selbst
- vom Fuß des Vulkans aus sehen die Spieler Luzifer/Engelsdämon gegen eine große in schwarz gekleidete Person in der Luft fliegend kämpfen
- an der Spitze des Vulkans angekommen sehen Spieler eine Gruppe von über 100 Menschen in schwarzen Mönchskutten, die Kapuze über den Kopf gezogen, um den Schlund des Vulkans versammelt, über dem brodelnden Vulkan, dicht an der Lava schwebt LeDufour mit ausgebreiteten Armen, als sei er an unsichtbaren Seilen in der Luft gefesselt
- LeDufour scheint schlimme Schmerzen zu erleiden, schreit nicht, aber sein Gesichtsausdruck ist qualvoll
- einige Meter über dem Vulkan schweben Luzifer/Engelsdämon und eine der Mönche in einer golden verzierten Kutte, die gegeneinander kämpfen
- Spieler werden von 4w10 Kultisten angegriffen, als sie bemerkt werden

Kultisten "Hüter der Finsternis" 100 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schwarze Klinge	60	5w10 + 3
geballter Faustschlag	30	2w10
Ausweichen	25	

4 obere Kultisten "Sprecher des Obersten Bewahrers" 160 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Schwarze Klinge	80	5w10 + 3
geballter Faustschlag	60	2w10
Konter mit Waffe	55 [Schuss Konter 5x mögl.]	

- nachdem Kultisten besiegt, Kampf über dem Vulkan hält inne, dadurch, dass es Lux gelingt Luzifer/Engelsdämon zu fesseln in der Luft, Rest der Kultisten geht beiseite und Lux Tenebris schwebt herab zu Spielern, um ihnen ihren Plan und den Plan von LeDufour und Luzifer/Engelsdämon zu erklären
- **Erklärung Plan von Lux Tenebris:** hält einen Wächter-Dämonen gefangen und hat es durch jahrelange Erforschung geschafft einen großen Teil der Macht des Wächter-Dämonen auf sich zu übertragen, will alle Dämonen vernichten, die auf dieser Welt sind und auf die Welt kommen, um ihre Macht zu behalten
- -> alle Dämonen müssen sterben
- **Erklärung (echter) Plan von LeDufour:** wollte die Dämonen zu seinen eigenen Sklaven machen, und sich mit ihrer Hilfe an der Menschheit zu rächen, die seinen Sohn Bruno, der ein Wächter-Dämon war umbrachte, er war seinen Ziel schon sehr nahe und hatte beinahe 5 Elementdämonen in seiner Macht, bis die Spieler auf der Insel auftauchten und den Plan sabotierten
- -> alle Menschen müssen sterben
- **Erklärung Plan von Luzifer/Engelsdämon:** hat den Auftrag die Machenschaften von Lux Tenebris und ihres Kults zu beenden und die Dämonen wieder ins Jenseits zu befördern, um die Welten wieder voneinander zu trennen
- -> dieser Kampf zwischen Mensch und Dämon muss ein Ende nehmen, Dämonen müssen zurück ins Jenseits und Menschen sich nicht mehr mit Dämonen anlegen, alle Kraft der Dämonen muss von der Welt der Menschen verschwinden
- Spieler müssen entscheiden, gegen wen sie kämpfen, auf wessen Seite sie sich stellen
- wenn Spieler sich auf die Seite von Lux Tenebris stellen: Kampf gegen Luzifer/Engelsdämon mit Lux Tenebris auf ihrer Seite im Kampf
- wenn Spieler sich auf die Seite von Luzifer/Engelsdämon stellen: Kampf gegen Lux Tenebris mit Luzifer/Engelsdämon auf ihrer Seite
- Spieler dürfen mitkämpfen, egal welche Seite sie wählen -> durch Unterstützung von Luzifer/Engelsdämon oder Lux Tenebris haben die Angriffe der Spieler Wirkung auf Gegner

Engelsdämon 1000 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Lichtschlag	80 (3x)	1w80
Solarstrahl	70	1w60
Unsichtbare Klinge	60	1w40
Schlafzauber	55 (1x)	Gegner schläft 1 Runde, anschließend benommen = 50% Angriff

Luzifer 1500 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Lichtschlag	100 (3x)	1w100
Solarstrahl	85	1w80
Unsichtbare Klinge	75	1w60
Zeitstopp	70 (3x)	Gegner für 2 Runden in Zeit eingefroren

Lux Tenebris - Kultführerin 1000 HP (skalierbar)

Angriff	Skillpunkte	Schaden
Weißer Blitz	100 (1x)	1w100 +7 (Anwender nächste Runde erholen)

Schwarzer Feuerball	75	1w80
Luftstoß	60	1w40 + Rückstoß am Gegner (1 Runde aussetzen)
Klingenzauber	65	1w20
Willenskontrolle	80 (1x)	Gegner kämpft für 3 Runden auf eigener Seite o. greift sich selbst an, 1w10 Schaden pro Runde an Anwender

Epilog: Die Sache mit dem Übernatürlichen

- wenn Spieler Lux Tenebris besiegen: eine Art Portal öffnet sich, Luzifer/Engelsdämon dankt den Spielern für ihre Hilfe, verspricht, dass sämtliche Dämonen von der Welt verschwinden werden und verschwindet mit LeDufour durch das Portal

- wenn Spieler Luzifer/Engelsdämon besiegen: eine Art Portal öffnet sich, Luzifer/Engelsdämon schleppt sich mit letzter Kraft durch das Portal, LeDufour wird von Lux Tenebris in zwei Hälften gespalten, als nächstes geht es den verbliebenen Dämonen auf der Insel an den Kragen

- Spieler erhaschen durch eine Art Portal einen kurzen Blick auf die Welt der Götter, bzw. das Esszimmer eines Gottes oder was sie dafür halten
- Als erstes sehen die Spieler einen riesenhaften Tisch, gedeckt mit den köstlichsten Speisen, die man sich vorstellen kann, Spieler kriegen alles durch das Portal aus einer Super-Totalen mit -> alles in diesem Raum hat eine unglaubliche Größe, eine Weintraube könnte ungefähr die Größe der Erde haben, eine Schüssel die Größe der Menschen bekannten Galaxie
- am Kopfende des Tisches sitzt ein gigantisches Tentakelwesen, welches zu den Spielern herüber zu schauen scheint, im nächsten Moment verwandelt sich die Gestalt in einen alten weißhaarigen Mann in weißer Robe und anschließend in eine junge, attraktive afrikanische Frau in bunten Gewändern und fängt laut schallend an zu lachen
- das Portal schließt sich, bzw. verpufft vor den Spielern

Endings für die Spieler:

1. Spieler überstehen nicht die Simulationen

- Spieler werden im Hotelzimmer von LeDufour einer nach dem anderen enthauptet, während er ihren Willen steuert -> Luzifer/Engelsdämon kommt zu spät und wird von LeDufour bezwungen, Lux Tenebris wird mitsamt ihres Kults vernichtet, LeDufour schafft es weitere Dämonen auf die Welt der Menschen zu locken und beginnt mit einer Armee von unbesiegbaren Dämonen, die unter seinem Bann stehen, die Menschheit zu vernichten, natürlich beginnt es in Deutschland (ein Weltkrieg wäre keiner, wenn er nicht von Deutschland aus starten würde) und die ersten Opfer sind die Verwanten der Spieler Charaktere - ein Krieg der Dämonen beginnt und wird wohl nicht sehr lange dauern

2. Spieler überstehen Simulationen & bezwingen Luzifer/Engelsdämon

- Spieler bleiben auf Noroi Island und dürfen auf der Insel ein neues Leben beginnen. Mit Hilfe von Lux Tenebris, können sie die Insel neu gestalten. Das Kanibalendorf wird zu Lux Tenebris neuem Hauptquartier und die Spieler leben zusammen mit den Hütern der Finsternis zusammen auf der Insel. Die Spieler dürften aber nie wieder von der Insel runter und würden nie in die Heimat zurückkehren.

3. Spieler überstehen Simulationen & bezwingen Lux Tenebris

- Spieler kehren zurück nach Hause/treten endlich ihren Urlaub auf Hawaii an, müssen bei ihrem Leben vor allen Göttern schwören, dass sie Noroi Island nie wieder betreten werden, noch irgendwem von Noroi Island, den Dämonen, dem Kult der Hüter der Finsternis und ihren Abenteuern erzählen. Sollten die Spieler je auch nur ein Wörtchen über die Abenteuer von Noroi Island verlieren, wird der Tod das gnädigste Urteil sein. Die Spieler wissen nun, zu was ein Wächter Dämon im Stande ist. Den Zorn der Götter, die um einiges mächtiger sind, sollte man nicht auf sich ziehen.

NPCs

Antagonisten



Professor LeDufour



Luzifer



Lux Tenebris



Engelsdämon aus How to kill a Santa

Prolog



Britischer Soldat Kiel



Britischer General Kiel

Kapitel 2

Kapitel 3



Alter Magier



Captain Look



Mr Krik

Kapitel 4



Mechavelociraptor



Mechadino 1

Kapitel 5



Mwurm

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Noroi Island 3: Der Fluch von Noroi Island – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Noroi+Island+3%3A+Der+Fluch+von+Noroi+Island&oldid=35625`