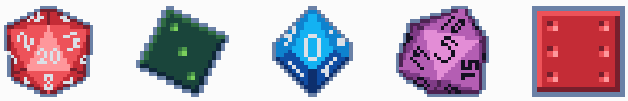
ZUFÄLLIGES PIRATENABENTEUER

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





INHALT

Zufälliges Piratenabenteuer 3
- WORK IN PROGRESS! 3
- Allgemein 3
- Inseln 3
- Schritt 1 - Grösse bestimmen 3
- Schritt 2 - Terrain bestimmen 4
- Schritt 3 - Naturstrukturen bestimmen 9
- Schritt 4 - Die Insel beleben 11
- Schritt 5 - Menschengeschaffene Strukturen 12
- Schritt 5.5 - Namen erwählen(optional) 12

ZUFÄLLIGES PIRATENABENTEUER

WORK IN PROGRESS!

Allgemein

Du wolltest schon immer mal ein Piratenabenteuer spielen, hattest aber nie die Motivation dir selbst eins auszudenken? Dann bist du hier genau richtig. Erstelle zufällige Inseln, Bewohner, Flora & Fauna, Encounters, Schiffe, Crews und vieles mehr. Du wirst sehr viel würfeln müssen, aber es wird darauf geachtet alle Würfe auf d10 zu beschränken. Natürlich musst du nur würfeln, wenn du es wirklich zufällig willst, du kannst auch einfach die Zusammenstellung nehmen, welche dir gerade gefällt. Dennoch muss dir klar sein, dass du eine Insel nicht mal eben im Abenteuer neuwürfeln kannst. Die Inselerstellung nimmt Zeit in Anspruch und sollte am besten vor dem Spielen geschehen. Alle Werte werden kaufmännisch gerundet.

Inseln

Es ist zu empfehlen, dass du dir ab diesem Punkt Stift und Papier oder das Textbearbeitungsprogramm deines Vertrauens zur Hand nimmst. Du wirst dir sehr viel notieren müssen. Dazu sei auch gesagt, dass hier zwar viel bestimmt wird, aber du musst auch noch ein bisschen helfen die Insel zu gestalten. Zum Beispiel sollten sich auch normale Felsen oder andere Strukturen auf der Insel befinden, aber sie werden nicht eindeutig definiert. Fühle dich frei beim Spielen des Abenteuers kleinere Zusätze auf die Insel zu setzen.

Schritt 1 - Grösse bestimmen

Den Beginn deiner Insel besiegelst du damit 1d10 zu würfeln und ihn in der Hälfte zu teilen. Der Wert, der sich nun ergibt bestimmt die Grösse deines Eilands. Setze deine Generierung nun bei Berechnungen:Insel fort.

Grösse	Einordnung
1	Ein kleines Inselchen, über welchen man locker hinweg sehen kann. Es hat ungefähr einen Durchmesser von 200m und ist Terrainmässig nicht unbedingt vielseitig.
2	Diese Insel ist schon etwas grösser. Überblicken kann man sie nur von einer hohen Position aus und was das Terrain angeht ist sie schon etwas vielseitiger. Sie hat ungefähr einen Durchmesser von 600m.
3	Mit ca. 1,2km Durchmesser kann man diesen Stück Erde schon als vollwertige Insel bezeichnen. Sie hat ihre Höhen und Tiefen und kann sogar von intelligenten Wesen bewohnt sein. Auch ein paar aufwendige Strukturen sind hier möglich.
4	2km Durchmesser hat dieses Prachtstück von Landmasse. Ihr könnt euch schon fast sicher sein, dass sich hier ein Volk angesiedelt hat. Die Insel wäre sogar gross genug um einen grossen Umschlagplatz zu bilden.
5	Man könnte diesen Brocken schon fast Land nennen, denn mit ca.5km Durchmesser hat diese Insel die Grösse einer Grossstadt. Es ist sogar gut möglich, dass sich ein paar kleinere Inseln drumherum gesellt haben. Auch grosse Terainstrukturen können hier auftauchen, wie Berge oder ähnliches.

Schritt 2 - Terrain bestimmen

Loadout bestimmen

Gehe zu dem deiner Grösse entsprechenden Abschnitt und würfele die definierte Anzahl an Würfeln. Diese bestimmen nun wie viele Strukturen es auf deiner Insel geben soll und wie gross diese sein sollen. Es wird zum Beispiel 1+2+3 dastehen. Dies bedeutet, dass es 3 Strukturen gibt. Eine der Grösse 1, eine der Grösse 2 und eine der Grösse 3.

Grösse 1

Auf einer Insel der Grösse 1 kann es nur eine Struktur der Grösse 1 geben.

Grösse 2

Würfele 1d10/2 und finde den entsprechenden Eintrag in der Liste.

Nummer	Loadout-
1	1+1+1+1
2	1+1+2
3	2+2
4	3+1
5	4

Grösse 3

Würfele 1d100/5 und finde den entsprechenden Eintrag in der Liste. Falls die Zahl nicht auf der Tabelle notiert sein sollte würfele bitte neu.

Nummer	Loadout	/	Nummer	Loadout-
1	1+1+1+1+1+1+1+1	/	11	3+4+1
2	1+1+1+1+1+1+2	/	12	3+3+1+1
3	1+1+1+1+2+2	/	13	3+3+2
4	1+1+2+2+2	/	14	3+2+1+1+1
5	2+2+2+2	/	15	3+2+2+1
6	1+1+1+1+4	/	16	3+5
7	4+2+1+1	/	17	2+1+5
8	4+2+2	/	18	1+1+1+5
9	4+4	/	/	/
10	3+1+1+1+1+1	/	/	/

Grösse 4

Würfele 1d100 und finde den entsprechenden Eintrag in der Liste. Falls die Zahl nicht auf der Tabelle notiert sein sollte würfele bitte neu.

Nummer	Loadout	/	Nummer	Loadout	/	Nummer	Loadout-
1	1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1	/	23	6+2+2+1+1	/	45	4+3+3+1+1
2	1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+2	/	24	6+2+1+1+1+1	/	46	4+3+2+2+1
3	1+1+1+1+1+1+1+1+2+2	/	25	6+1+1+1+1+1+1	/	47	4+3+2+1+1+1
4	1+1+1+1+1+1+2+2+2	/	26	5+5+2	/	48	4+3+1+1+1+1+1
5	1+1+1+1+2+2+2+2	/	27	5+5+1+1	/	49	4+2+2+2+2
6	1+1+2+2+2+2+2	/	28	5+4+3	/	50	4+2+2+2+1+1
7	2+2+2+2+2+2	/	29	5+4+2+1	/	51	4+2+2+1+1+1+1
8	7+5	/	30	5+4+1+1+1	/	52	4+2+1+1+1+1+1+1
9	7+4+1	/	31	5+3+3+1	/	53	4+1+1+1+1+1+1+1+
10	7+3+2	/	32	5+3+2+2	/	54	3+3+3+3
11	7+3+1+1	/	33	5+3+2+1+1	/	55	3+3+3+2+1
12	7+2+2+1	/	34	5+3+1+1+1+1	/	56	3+3+3+1+1+1
13	7+2+1+1+1	/	35	5+2+2+2+1	/	57	3+3+2+2+2
14	7+1+1+1+1+1	/	36	5+2+2+1+1+1	/	58	3+3+2+2+1+1
15	6+6	/	37	5+2+1+1+1+1+1	/	59	3+3+2+1+1+1+1
16	6+5+1	/	38	5+1+1+1+1+1+1+1	/	60	3+3+1+1+1+1+1+1
17	6+4+2	/	39	4+4+4	/	61	3+2+2+2+2+1
18	6+4+1+1	/	40	4+4+3+1	/	62	3+2+2+2+1+1+1
19	6+3+3	/	41	4+4+2+2	/	63	3+2+2+1+1+1+1+1
20	6+3+2+1	/	42	4+4+2+1+1	/	64	3+2+1+1+1+1+1+1+
21	6+3+1+1+1	/	43	4+4+1+1+1+1	/	65	3+1+1+1+1+1+1+1+
22	6+2+2+2	/	44	4+3+3+2	/	/	/

Grösse 5

Würfele 1d100 + 1d100/2 und finde den entsprechenden Eintrag in der Liste.

Nummer	Loadout	/	Nummer	Loadout	/	Nummer	Loadout-
1	9+6	/	51	6+5+3+1	/	101	5+1+1+1+1+1+1+1+1+1+
2	9+5+1	/	52	6+5+2+2	/	102	4+4+4+3
3	9+4+2	/	53	6+5+2+1+1	/	103	4+4+4+2+1+1
4	9+4+1+1	/	54	6+5+1+1+1+1	/	104	4+4+4+1+1+1+1
5	9+3+3	/	55	6+4+4+1	/	105	4+4+3+3+1
6	9+3+2+1	/	56	6+4+3+2	/	106	4+4+3+2+2
7	9+3+1+1+1	/	57	6+4+3+1+1	/	107	4+4+3+2+1+1
8	9+2+2+2	/	58	6+4+2+2+1	/	108	4+4+3+1+1+1+1
9	9+2+2+1+1	/	59	6+4+2+1+1+1	/	109	4+4+2+2+2+1
10	9+2+1+1+1+1	/	60	6+4+1+1+1+1+1	/	110	4+4+2+2+1+1+1
11	9+1+1+1+1+1+1	/	61	6+3+3+3	/	111	4+4+2+1+1+1+1+1
12	8+7	/	62	6+3+3+2+1	/	112	4+4+1+1+1+1+1+1+1
13	8+6+1	/	63	6+3+3+1+1+1	/	113	4+3+3+3+2
14	8+5+2	/	64	6+3+2+2+2	/	114	4+3+3+3+1+1
15	8+5+1+1	/	65	6+3+2+2+1+1	/	115	4+3+3+2+2+1
16	8+4+3	/	66	6+3+2+1+1+1+1	/	116	4+3+3+2+1+1+1
17	8+4+2+1	/	67	6+3+1+1+1+1+1+1	/	117	4+3+3+1+1+1+1+1
18	8+4+1+1+1	/	68	6+2+2+2+2+1	/	118	4+3+2+2+2+2
19	8+3+3+1	/	69	6+2+2+2+1+1+1	/	119	4+3+2+2+2+1+1
20	8+3+2+2	/	70	6+2+2+1+1+1+1+1	/	120	4+3+2+2+1+1+1+1
21	8+3+2+1+1	/	71	6+2+1+1+1+1+1+1+1	/	121	4+3+2+1+1+1+1+1+1
22	8+3+1+1+1+1	/	72	6+1+1+1+1+1+1+1+1+1	/	122	4+3+1+1+1+1+1+1+1+1
23	8+2+2+2+1	/	73	5+5+4+1	/	123	4+2+2+2+2+2+1
24	8+2+2+1+1+1	/	74	5+5+3+2	/	124	4+2+2+2+2+1+1+1
25	8+2+1+1+1+1+1	/	75	5+5+3+1+1	/	125	4+2+2+2+1+1+1+1+1
26	8+1+1+1+1+1+1+1	/	76	5+5+2+2+1	/	126	4+2+2+1+1+1+1+1+1+1
27	7+7+1	/	77	5+5+2+1+1+1	/	127	4+2+1+1+1+1+1+1+1+1+
28	7+6+2	/	78	5+5+1+1+1+1+1	/	128	4+1+1+1+1+1+1+1+1+1+
29	7+6+1+1	/	79	5+4+4+2	/	129	3+3+3+3+3
30	7+5+2+1	/	80	5+4+4+1+1	/	130	3+3+3+3+2+1
31	7+5+1+1+1	/	81	5+4+3+3	/	131	3+3+3+3+1+1+1
32	7+4+4	/	82	5+4+3+2+1	/	132	3+3+3+2+2+2
33	7+4+3+1	/	83	5+4+3+1+1+1	/	133	3+3+3+2+2+1+1
34	7+4+2+2	/	84	5+4+2+2+2	/	134	3+3+3+2+1+1+1+1
35	7+4+2+1+1	/	85	5+4+2+2+1+1	/	135	3+3+3+1+1+1+1+1+1
36	7+4+1+1+1+1	/	86	5+4+2+1+1+1+1	/	136	3+3+2+2+2+2+1
37	7+3+3+2	/	87	5+4+1+1+1+1+1+1	/	137	3+3+2+2+2+1+1+1

38	7+3+3+1+1	/	88	5+3+3+3+1	/	138	3+3+2+2+1+1+1+1+1
39	7+3+2+2+1	/	89	5+3+3+2+2	/	139	3+3+2+1+1+1+1+1+1+1
40	7+3+2+1+1+1	/	90	5+3+3+2+1+1	/	140	3+3+1+1+1+1+1+1+1+1+1
41	7+3+1+1+1+1+1	/	91	5+3+3+1+1+1+1	/	141	3+2+2+2+2+2+2
42	7+2+2+2+2	/	92	5+3+2+2+2+1	/	142	3+2+2+2+2+2+1+1
43	7+2+2+2+1+1	/	93	5+3+2+2+1+1+1	/	143	3+2+2+2+2+1+1+1+1
44	7+2+2+1+1+1+1	/	94	5+3+2+1+1+1+1+1	/	144	3+2+2+2+1+1+1+1+1+1
45	7+2+1+1+1+1+1+1	/	95	5+3+1+1+1+1+1+1+1	/	145	3+2+2+1+1+1+1+1+1+1+1
46	7+1+1+1+1+1+1+1+1	/	96	5+2+2+2+2+2	/	146	3+2+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1
47	6+6+3	/	97	5+2+2+2+2+1+1	/	147	3+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1
48	6+6+2+1	/	98	5+2+2+2+1+1+1+1	/	148	2+2+2+2+2+2+2+1
49	6+6+1+1+1	/	99	5+2+2+1+1+1+1+1+1	/	149	2+2+2+2+2+2+1+1+1
50	6+5+4	/	100	5+2+1+1+1+1+1+1+1+1	/	150	2+2+2+2+2+1+1+1+1+1

Strände

Bevor du nun genaue Strukturen bestimmst musst du definieren wie die Strände deiner Inseln aussehen. Würfel nun 1d10. Dies bestimmt nun die Struktur, die deine Strände haben. Das entsprechende Ergebnis kannst du nun in dieser Liste nachschauen:

Nummer(n)	Bezeichnung	Beschreibung
1-5	Normaler Sand	Ein normaler Sandstrand wie man ihn aus der Karibik kennt. Wunderschön und vor Allem bar Fuss zu geniessen.
6	Roter Sand	Auch ein Anblick, den man sich einrahmen könnte. Ähnlich wie der normale Sandstrand, aber durch die dunklere Farbe etwas heisser. Bar Fuss daher nur vorsichtig zu geniessen.
7	Grobe Kieselsteine	Dieser stand besteht aus groben Kieselsteinen, was es schwer macht sich ohne Schuhe fortzubewegen. Schön anzusehen ist es trotzdem
8	Feine Kieselsteine	Feine Kieselsteine sehen zwar nicht ganz so schön aus, sind aber stabil und gut ohne schuhlichen Untersatz zu begehen. Allerdings solltest du aufpassen, dass du nicht aus Versehen in einen scharfen Steinsplitter trittst.
9	Sumpfiger Sand	Feiner schwarzgrauer Sand, dessen Zwischenräume mit Wasser gefüllt sind. Man kann hier einfach einsinken, zwar tief genug um einen Schuh zu verlieren, aber nicht tief genug um nicht mehr heraus zu kommen. Das auch kleinere Pflanzen und Tiere hier versinken und vermodern riecht es ein wenig Sumpfig, wenn man den Boden ein wenig aufwühlt oder durchläufft.
10	Erde	Einfacher Humus bedeckt mit ein paar wenigen Pflanzen. Die meisten Pflanzen, die hier wachsen findet man nur am Strand. Sie sind die einzigen von vielen Pflanzen, die sich an das Salzwasser gewöhnt haben.

Terrainstrukturen

Bitte notiere dir nicht nur die Struktur sondern auch die Grösse deiner Struktur. Sie kann später noch wichtig werden.

Grösse	Name	Beschreibung

1	Anliegende Insel	Eine Insel steht selten allein. Dies kann zwar auch in einiger Entfernung der Fall sein, aber in diesem hier befindet sich die entsprechende anliegende Insel in naher Sichtreichweite. Vielleicht kann man sogar ohne Untersatz herüberschwimmen.
1-3	Hügel	Ein kleiner Hügel, einige würden ihn gar nicht bemerken. Als kleine Erhöhung dient er auf der Insel nur dazu ein bisschen mehr Land zu überblicken, aber es ist keine besondere Herausforderung ihn zu erklimmen.
2	Quelle+Fluss	Ziehmilch genau auf dem Hügel befindet sich eine kleine Kuhle, aus welcher nun Wasser quillt. Dieses fliesst nun den Hügel herunter und kann bei leichtem Gefälle auch noch ein ganzes Stück über die Insel führen. Irgendwann mündet er dann im Meer.
2-5	See	Eine mit Wasser gefüllte Grube. Perfekt um sich an einem heissen Tag abzukühlen, wobei ich nicht auf die Trinkbarkeit dieses Wassers vertrauen würde.
2-4	Höhle	Von aussen ist nur ein Loch in einer Felsspalte zu sehen, die allerdings unterhalb der Insel ein grosses Netz bildet und vielleicht sogar mehrere Ausgänge hat.
2-3	Totenkopffelsen	Wenn man diesen Felsen aus dem richtigen Winkel betrachtet kann man zwei Löcher als Augen und ein paar Steine als Zähne betrachten und blickt nun in ein interessant aussehendes Gesicht, welches einem Skelettschädel ähnelt. Vielleicht hat jemand diese Fügung auch schon vor dir beobachtet und hat diesen Platz zum verstecken eines Schatzes genutzt. Ich würde nachschauen.
2-6	Wald/Jungle	Ein Wald oder Jungle gehört eigentlich zu jeder Insel dazu. Er verbirgt so einiges Geheimnis und beherbergt auch viele Tiere und vielleicht findet man wenn man Glück hat sogar etwas wertvolles.
2-4	Sumpf	Zwar nicht ganz wie ein Sumpf im Festland, aber eine Landmasse, welche regelmässig von Wasser überflutet wird und deren Boden so matschig ist, dass er so einiges verschluckt. Auch einige spezielle Pflanzen haben sich dem sumpfigen Boden angepasst und besitzen daher einzigartige Eigenschaften.
2-3	Treibsand	Schön, aber gefährlich. Hinterlistig befinden sich in dieser Gegend immer wieder kleinere Pools aus Sand, die dich verschlingen wenn du einen falschen Tritt wagst. Doch sind hier bestimmt schon andere Abenteurer gescheitert. Vielleicht ist hier doch der ein oder andere Schatz zu holen.
3-4	Steinbogen	Ob im Wasser oder am Strand ragt diese mächtige eindrucksvolle Struktur über deinen Kopf. Ob du dich nur untendrunter ausruhen willst oder den Bogen erklimmen willst um die wunderschöne Aussicht über die Insel zu geniessen, schön ist es so oder so.
3-5	Bucht	Als hätte die Natur gewollt, dass sich in dieser Bucht mal Schiffe tummeln werden. Vielleicht ist hier einmal ein Meteor eingeschlagen, auf jeden Fall sieht es so aus. Eine grosse Kreisrunde Einbuchtung, die mit stillem Gewässer gefüllt ist, aber trotzdem noch eine Öffnung zum Meer besitzt. Meistens ist sie auch nicht so tief wie der Rest des Meers, also pass auf wenn du hier mit deinem Schiff einkehrst.
3-6	Klippe	Quasi wie ein Strand, nur ein kleines wenig Höher gelegen, so ungefähr Hochhaushöhe. Nicht gut zum anlegen, aber gut um das Meer zu erblicken und gegebenenfalls herein zu springen. Pass nur auf, dass du mit deinem Schiff nicht aus Versehen an den Klippen zerschellst wie das so mansch anderer vielleicht schon getan hat, hier können nämlich ein paar stärkere Stromschnellen befinden.
3-5	Schlucht	Von jetzt auf nachher tut sich auf einmal vor dir eine riesige Kluft auf. Diese kann durchaus unter die Wasseroberfläche gehen, daher solltest du hier nicht unbedingt herunterfallen, du wirst nicht seicht im Wasser landen. Du musst wohl oder übel entweder einen Weg aussenrum oder drüber finden. But remember, don't trip 'n fall.

3-8	Berg	Wohl eine der klassischsten Terrainstrukturen und jetzt wo wir in die Tiefe gegangen sind müssen wir nun in die Höhe gehen. Ein Berg. Spitz zulaufend brauchst du hier im Gegensatz zum Hügel ein wenig Zeit und eventuell Hilfe um ihn zu erklimmen. Aber es lohnt sich auch um einiges mehr. Die Aussicht wenn man einmal oben ist ist unglaublich. Von hier wirst du wohl einen grossen Teil der Insel überblicken können.
7-9	Vulkan	Ein grosser Berg, der aussieht als hätte man die Spitze abgekappt. Meistens das grösste und schönste Objekt einer Insel, schlummert tief im inneren dieses Kolosses, eine Masse an geschmolzenem Stein, welche nur darauf wartet das Tageslicht zu erreichen.

Schritt 3 - Naturstrukturen bestimmen

Strukturen für einzelne Terraingebilde

Je nachdem welche Terrainstrukturen sich auf der Insel befindet kann es noch ein paar weitere darauf angepasste Naturstrukturen geben. Einige Bildungen benötigen auch noch genauerer Inspektion. Würfele für jede Terrainstruktur 1d10 und schaue in der entsprechenden Liste nach was dies bedeutet. Falls die gewürfelte Nummer sich nicht in der Liste befindet würfle einfach nochmal. Ausserdem solltest du schauen ob es für das betreffende Terrain auch noch genauere Regeln gibt, welche zu beachten sind und diese gegebenefalls ausführen.

Anliegende Insel

Eine anliegende Insel wird im Prinzip wie eine neue Insel gehandhabt. Du musst 1d10 würfeln und falls die Zahl ungerade ist hat die Insel die Grösse 1, falls sie gerade ist hat die Insel die Grösse 2. Würfel einen weiteren d10*10+10 um die Entfernung zwischen den Inseln zu bestimmen. Strände und Schritt 4 werden von der Hauptinsel übernommen. Aber trotzdem gibt es bei anliegenden Inseln noch ein paar Spezifikationen.

Nummer	Name	Beschreibung
1-3	Nichts	Die Inseln existieren einfach nebeneinander.
4-5	Flacher Übergang	Der Weg zwischen den beiden Inseln wird von einer Sandaufschüttung getragen. Daher ist die Wassertiefe auf ihm maximal 3m, was es Leuten erlaubt leicht hinüber zu schwimmen.
6	Watt	Je nach Mondstellung entfernt sich das Wasser zwischen den Inseln, was dafür sorgt, dass man bei Ebbe einfach zur anderen Insel lauffen.
7	Sandbrücke	Man könnte diskutieren ob die Insel noch als eigene Insel zählt wenn sie mit der Hauptinsel verbunden ist, aber wir gehen da einfach mal von aus. Auf jeden Fall kann man hier einfach zur anderen Insel herüberlaufen.

Hügel

Nummer	Name	Beschreibung
1-2	Nichts	An diesem Berg scheint es keine speziellen Naturstrukturen zu geben
3	d	d

See

Nummer	Name	Beschreibung
1	Nichts	Dies ist ein stinknormaler See.
2	g	g

Höhle

Nummer	Name	Beschreibung
1	f	f
2	f	f

Totenkopffelsen

Nummer	Name	Beschreibung
1	f	f
2	f	f

Wald/Jungle

Nummer	Name	Beschreibung
1	r	e
2	w	q

Sumpf

Nummer	Name	Beschreibung
1	r	r
2	g	g

Treibsand

Nummer	Name	Beschreibung
1	a	a
2	a	a

Steinbogen

Nummer	Name	Beschreibung
1	a	a
2	a	a

Bucht

Nummer	Name	Beschreibung
1	s	s
2	f	d

Klippe

Nummer	Name	Beschreibung
1	d	d
2	d	d

Schlucht

Nummer	Name	Beschreibung
1	r	e
2	w	q

Berg

Nummer	Name	Beschreibung
1	Nichts	An diesem Berg scheint es keine speziellen Naturstrukturen zu geben
2	Quelle+Fluss	Werfe 1d10. Die Nummer, die du nun bekommst gibt an auf welcher Höhe in Prozent die Quelle liegt. 10=>Auf der Spitze 1>=Fast ganz am Fuss des Berges. Auf dieser Höhe befindet sich nun eine Felsspalte, aus welcher nun Wasser quillt. Der Fluss fliesst nun relativ direkt den Berg herunter ins Meer. Falls es auf dieser Insel einen See gibt, dann fliesst der Fluss zuerst in diesen und mündet dann im Ozean.
3	Höhle	f
4	Hexentreppe	f

Vulkan

Nummer	Name	Beschreibung
1	r	e
2	w	q

Strukturen für kombinierte Terraingebilde

Natürlich können auch mehrere Terrainstrukturen zusammen wirken. Solche Symbiosen findest du hier.

Schlucht+Bucht+Quelle

Nummer	Name	Beschreibung
1	Nichts	g
2	Wasserfall	g

Schlucht+See+Quelle

Nummer	Name	Beschreibung
1	Nichts	g
2	Wasserfall	g

Schritt 4 - Die Insel beleben

Flora

Fauna

Menschliche Kulturen

Name	Beschreibung
1	f
2	f
3	f
4	f
5	f

Schritt 5 - Menschengeschaffene Strukturen

Treibgut-Versunkenes Schiff

Schritt 5.5 - Namen erwählen(optional)

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. Oktober 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. Zufälliges Piratenabenteuer – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Zuf%C3%A4lliges+Piratenabenteuer&oldid=10694`