

# ADJANAS ARCHIV DER ABENTEUER



## Te pito o te henua

Ein Abenteuer auf einer unbekanntenen Insel für  
Abenteurer der Grade 1 – 6,  
Spielzeit ca. 10 Stunden

### Flaute

Die Abenteurer befinden sich auf einer Reise von Eschar nach Rawindra. Sie heuern auf dem Schiff von Grodvar Halgirsson an, der „Eyvindr“, an.

Nach einigen Tagen Fahrt stellt sich heraus, dass die neuen Wasserfässer, die Grodvar an Bord genommen hat, lecken. Grodvar lässt die Fässer abdichten, aber er ist dennoch besorgt, dass das Wasser ausgeht, bevor die Eyvindr die Küste erreicht. Er studiert seine Seekarten und findet einige Meilen südlich der üblichen Route in einer alten Karte eine größere Insel verzeichnet. Er nimmt Kurs auf die Insel, um Wasser aufzunehmen.

Auf dem Weg zu der Insel gerät das Schiff in eine Flaute. Ein paar Tage wartet die Mannschaft bei brütender Hitze auf Wind. Dann hat Grodvar genug: Nachdem er bereits Treibholz im Wasser erspäht hat, lässt er seine Männer rudern. Die Abenteurer werden ebenfalls mit eingeschpannt. Und tatsächlich taucht die

Insel bald am Horizont auf: Ein reichlich kahles Eiland von etwa 8 km Länge und 5 km Breite.

Das erste, was die Schiffer sehen, sind einige grimmig blickende Steinköpfe. Einige der abergläubischen Waelinger haben Angst, Grodvar will jedoch landen. Die „Eyvindr“ geht vor Anker, einige Boote werden an Land gerudert.

Die Seefahrer werden bereits am Strand von den Einwohnern begrüßt. Die Insel wird von den Einwohnern „Te pito o te henua - der Nabel der Welt“ genannt. (Einige Namen für Inselbewohner: Häuptling Tane, Häuptlingsfrau: Moana, Mediziner Ngaio, Steinmetz Tama, weitere Namen: Hine, Makima, Makata, Aroha)

Die Seefahrer laden Wasser ein. Grodvar beschließt, auf der Insel die Flaute abzuwarten. Auf einem Streifzug finden die Abenteurer ein verrottetes Schiff am Strand. Nach einiger Zeit fällt auf, dass rund 100m über dem Meer die Wolken ziehen, aber dennoch über der Insel Flaute herrscht, die nicht nachlässt.

Grodvar wird ärgerlich, die Seeleute fangen oft Streit miteinander oder mit den Eingeborenen an.

Wenn die Abenteurer anfangen, die Sprache zu lernen (sie ist nicht allzu komplex), erfahren sie, dass es seit langer Zeit (50 Jahre) keinen Wind mehr gegeben hat.

Die Inselbewohner haben eine Eigenheit, die Streitigkeiten schürt: Sie haben keine Begriffe für mein und dein. Darum werden dauernd Besitztümer



der Seefahrer und Abenteurer "genommen" - besonders beliebt sind Kopfbedeckungen aller Art, denn es gibt kaum Schatten auf der Insel.

Das Essen ist karg auf der Insel: Wenig Nüsse und Grünzeug, hauptsächlich Fisch. Die Abenteurer können beobachten, wie eine der Statuen aufgestellt wird: Dazu werden etliche der wenigen noch verbleibenden Bäume gefällt. Die Statue wird von etwa 20 Männern mit Hanfseilen vom Steinbruch zu ihrem Platz gezogen. Den Abenteurern wird langsam klar, dass die unwirtliche Insel immer lebensfeindlicher wird, je mehr Statuen aufgestellt werden.

Karges Essen, Missverständnisse und die andauernde Flaute sorgen für schlechte Stimmung bei den Waelingern. Wollen die Abenteurer ein Gemetzel unter den Inselbewohnern verhindern, sollten sie die Insel und das Geheimnis der Flaute erkunden.

## Eine alte Geschichte

Ganz oben auf der Insel stehen vier Statuen rund um ein kleines Plateau, Rücken an Rücken. Sie werden TeHawa, TeNui, TeNata und TeNaba genannt. Sie sind magisch, ihre Funktion ist aber nicht erkenntbar. Im Gegensatz zu allen anderen Statuen stehen ihre Münder offen.

Vor 50 Jahren landete ein anderes Schiff mit einem chryseiischen Priester auf Te pito o te henua. Der Priester, Andrachios, blieb dort und versuchte zu missionieren. Der Mediziner wollte verhindern, dass weitere Schiffe landen. Er hat die Statuen errichten lassen und einen Zauber auf sie gelegt, der die Flaute verursacht. Davon weiß aber lediglich sein Nachfolger, der Steinmetz Tama. Er sabotiert die Bemühungen der Abenteurer, den Zauber zu bannen, heimlich nach Kräften.

Kommunizieren die Abenteurer mit den Eingeborenen, so erfahren sie, dass es eine weitere Statue mit offenem Mund gibt. Sie befindet sich in einer Felsschlucht am Rand des Steinbruchs. Ein sehr schmaler, recht gefährlicher Pfad führt dorthin. Tama beobachtet die Abenteurer auf ihrem Weg in die Schlucht und löst mehrere Erdbeben aus. Gelingt es den Abenteurern dennoch, ans Ende des Pfads zu kommen, treffen sie dort auf einen Steingolem, auf

dessen Rücken sich die eine Holztafel mit dem folgenden Spruch befindet.

✕⌘⌘ ✕⌘⌘◆⌘ ⌘◆ ◆⌘⌘⌘⌘⌘  
 ◆✕⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ⌘□□⌘⌘  
 ✕⌘⌘ ✕⌘⌘◆⌘ ⌘◆ ◆⌘⌘◆✕  
 ◆✕⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ □◆⌘⌘  
 ✕⌘⌘ ✕⌘⌘◆⌘ ⌘◆ ◆⌘⌘⌘⌘⌘  
 ◆✕⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ◆⌘◆⌘⌘  
 ✕⌘⌘ ✕⌘⌘◆⌘ ⌘◆ ◆⌘⌘⌘⌘⌘  
 ◆✕⌘⌘ ⌘⌘⌘⌘⌘ ✓⌘⌘  
 ◆□ ⌘⌘⌘⌘◆⌘⌘ ⌘✕⌘ ⌘⌘◆◆⌘□ ⌘✕⌘  
 ◆✕⌘⌘⌘ ⌘□⌘ ◆⌘□✕□□◆⌘⌘⌘⌘◆⌘

*(ich sagte zu tehawa  
 sieh nach norden  
 ich sagte zu tenui  
 sieh nach osten  
 ich sagte zu tenaba  
 Sieh nach westen  
 ich sagte zu tenata  
 sieh nach süden  
 so bannten die götter die winde von tepitootehenua)*

Der Golem verteidigt die Tafel allerdings - entweder man zerstört ihn, oder es gelingt einem der Abenteurer, hinter seinen Rücken zu kommen. Auf dem schmalen Felspfad ist das nicht einfach. Wird dieser Spruch zu den vier Golems auf dem Plateau gesagt, erheben sich die Winde wieder, und das Schiff kann weiterfahren.

## Steingolem

Gr 8

LP	AP	RK	B	St	Gw	In	Abw.	Resistenz
80	∞	RR	6	150	30	t20	+15	+18/18/14

**Angriff:** Fausthieb +10 (3W6, Raufen +9 (1W6+5))