



## Ifsinir yargadül

Beschreibung und Abenteuer einer Insel jenseits des Horizontes

# Inhalt

1. Der Anfang.....	3
--------------------	---

# 1. Der Anfang

## Für den Spielleiter

Ziel ist es die Abenteurer auf die Insel zu bringen indem man sie Stranden lässt, danach wachen sie auf in einem Bauernhaus. Die Passage: Eine Unerwartete Seefahrt kann daher auch ausgelassen werden. **Achtung! Es sollte mindestens eine Spielfigur da sein, welche twynedisch kann! Ansonsten erschafft der Spielleiter einen NPC!**

Zum Austeilen und Vorlesen:

### *Taffere Recken gesucht!*

*Hört ihr einfaches Volk und gehet falls ihr nur weiche Gemüter habt, die Edelste aller Damen will eine gefährliche Expedition in das Land des ewigen Eises starten um sie zu erforschen und ihr ihre Geheimnisse zu entlocken! Staunt wahrlich über diesen Mut unserer hohen Herrin. Treffet uns heute Abend am Hafen Deck 2 von links und wir Segeln los!*

*Jedem Tapferen Recken werden 100 Goldstücke im Voraus bezahlt und 500 nach Abschluss!*

*Unterzeichnet:*

*Herold der Dame*

## 2. Eine unerwartete Seefahrt

### Zum Vorlesen

Euer Kopf dröhnt, und das einzige Gefühl was ihr verspürt sind salzige Wasserwogen die euch zu ersticken drohen und die 100 Goldstücke die euch euer Auftraggeber gegeben hat. Zusammen an einen Mast gebunden und sturzbetrunken jammert ihr ohne es such selbst bewusst zu sein. In der Ferne seht ihr ein Licht dann ist es erloschen und sturzdunkel. Nur Sekunden später reißt es such nach hinten. Der Mast an dem ihr hängt ist gebrochen! Minuten müsst ihr unglaubliche Qualen leiden. Werdet ihr tapfere Abenteurer einen so einfachen Tod sterben? Wenig Später seid ihr bewusstlos.

### Für den Spielleiter

Vorher sei angemerkt das die Insel völlig „Open-World“ ist, die Spieler haben mehrere Möglichkeiten von der Insel zu kommen. Die Spieler wachen im Hof des Ulf auf, eines behäbigen alten Mannes der natürlich wie alle anderen Bewohner nur twynedisch Spricht. Den Abenteurern geht es sichtlich schlecht sie sollten sich noch mindestens einen Tag ausruhen danach haben sie wieder alle ihre LP und AP.

Hausbeschreibung siehe: Hof des Ulf

### Gespräch mit Ulf:

Irgendwann wir ein Gespräch Stattfinden mit Ulf der Spielleiter darf wie immer dieses Frei führen aber sollte folgenden Dinge im Hinterkopf behalten:

Ulfs Gemüt:

Ulf ist ein friedfertiger und geduldiger alter Mann er möchte keinerlei Streit mit den Abenteurern und schätzt die Gastfreundschaft die Abenteurer können bei ihm so lange übernachten wie sie wollen.

Was weiß Ulf über das Schicksal der Abenteurer:

Ulf fan die Abenteurer am Strand und rettete sie, mehr weiß er nicht, außer dass er noch einige Männer fand diese waren aber tot. Er denkt die Abenteurer seien von den Göttern geschickt, er hätte nämlich sonst noch nie erlebt, dass jemand das Eiswasser der Insel überlebt.

Tipps von Ulf:

(Spielleiter würfelt einen W6)

1. „Falls ihr die Insel verlassen wollt habt ihr eigentlich nur 2 Wege: fragt entweder den Jarl oder den Hohepriester beim hæsti punkturinn“
2. „Passt auf euch auf das Eis und die Fauna auf dieser Insel ist tückisch bleibt auf den befestigten Straßen“
3. „Falls ihr Dinge kaufen wollt geht nach bogis“
4. „Geht zur gewitzten Muschel sie gibt jedem schlaunen Bub der ihre Rätsel versteht Dinge und Fähigkeiten. Fahrt zu ihr Über an der Muschelstadt “
5. „Falls ihr Alchemisten seid geht am besten zu Quallen Hafen falls ihr etwas mit Runen zu tun hab geht zur Runensammlung.“
6. „Geht zu Ragnar, er ist der beste aller Schwertkämpfer falls ihr ihn bezwingen könnt bringt er euch seine geheime Technik bei.“