

# Der Schrei der Insel

**Autor:** Regan/Paul Grimm

**System:** 7 See, 2. Edition

**Handlungsort:** Auf dem Meer, Zaratan

*„Ja, mein Junge dein Großvater hat es überlebt... Doch nie werde ich vergessen wie die Erde bebte und die ganze In.. Dieses ganze Etwas im Ozean versank. Gottverdammmt...“*

**Irgendwo auf einem der sieben Meere treibt sie herum. Eine tropische Insel voller Reichtümer. Doch wehe dem, der kommt um sie auszubeuten.**

**Denn der Zaratan wird ihm ein nasses Grab bereiten.**

**Doch in diesem Abenteuer müssen die Helden dieser uralten Kreatur einen Dienst erweisen.**

**Werden sie dies schaffen?**

## Zu den Spielern:

Beim *Schrei der Insel* handelt es sich um ein Abenteuer, welches je nach Spielstil in 1-2 Sessions zu bewältigen ist. Die Spieler übernehmen die Führung der Besatzung eines Schiffes. Mögliche Gruppierungen hierfür wären u.a. Forscher, Piraten oder Händler. Das Abenteuer lässt sich problemlos in eine bestehende Kampagne integrieren oder als One Shot spielen.

Details zum Schiff und der restlichen Crew (Anzahl, Erfahrung etc.) sind vom Spielleiter zu bestimmen, hierüber lässt sich der Schwierigkeitsgrad bestimmen.

## Zusammenfassung:

Irgendwo auf einer der 7 Seen befindet sich eine kleine tropische Insel. Reich an Früchten, Tieren und edlen Kristallen treibt sie umher, als würde sie nur darauf warten, von einer tapferen Abenteuertruppe erkundet zu werden.

Hierbei handelt es sich jedoch nicht, um reines unbeseeltes Land, sondern um eine uralte Kreatur: den **Zaratan von Thea**. Dieses riesige Geschöpf trägt eine komplette Insel auf seinem Rücken. Trotz seiner gigantischen Größe und schier unnatürlichen Kräfte, ist es eigentlich eine friedliebende Kreatur. Doch derzeit erleidet der Zaratan ein unvorstellbares Leid, denn der wahnsinnige Kapitän **Rabastan Hazaresch** aus Vodacce hält mit der Artefakt *Der Flöte von Morpheus* in einem tiefen, magischen Schlaf, während er die Schätze der Insel plündert. Der Zaratan ist zwar körperlich gelähmt, doch auf Grund seiner geistigen Stärke gelingt es ihm mit den Spieler\*innen in Kontakt zu treten und diese auf die Insel zu locken.

## Einstieg:

Der One-Shot startet mit einer Flaute. Und zwar wortwörtlich denn das Schiff der Crew bewegt sich seit einige Tagen nicht von der Stelle. Langsam verschlechtert sich die Stimmung an Bord. Zu Beginn der Runde werden eine oder mehrere der Held\*innen im Traum dem Zaratan begegnen. Dieser könnte ihnen in Gestalt einer hübschen Frau oder eines alten Freundes erscheinen, in welcher er sie um Hilfe bitten und sie auf eine prachtvolle Insel führen wird.

Wenn dann am Vormittag des nächsten Tages die Kontur einer Insel am Horizont erscheint, werden die Held\*innen dem Wunsch nicht widerstehen können, ihr Schiff in Richtung der Insel zu steuern. Schon von weitem sehen sie, dass es sich hierbei, wohl um ein ziemliches Paradies handelt. Denn Schwärme von exotischen Fischen umströmen die Insel. Vögel und Insekten fliegen über dem sich über die ganze Insel erstreckenden Wald und in der Mitte der Insel ragt ein pittoresker Berg empor.

## Die Insel:

Wenn die Helden die „Insel“ erforschen können sie verschiedene Sachen entdecken:

**Die Küste:** Die Küste ist reich an Fischen jeder Art und hat schön geformte Muscheln zu bieten. Bis auf einige schwierige Felsformationen lässt sich durchaus ein angenehmer Marsch am Rand des Waldes entlangführen. Hier könnten die Helden unter anderem **eine Bucht** mit Korallen und hell leuchtenden Fischen und Quallen entdecken. Diese wurde bereits früher von Piraten als temporärer Hafen benutzt; somit lassen sich hier Kisten mit Waffen und Alkohol in einer kleineren Höhle finden, welche allerdings von den Tauchgängen des Zaratans stark beschädigt sind. Sollten die Helden sich trauen in der Bucht zu schwimmen, können sie in das unterirdische Höhlensystem vordringen. Allerdings würden sich die teils giftigen Tiere hier als Gefahr erweisen. Im unterirdischen Höhlensystem warten in Wassernähe u.a Riesenkrebse auf die Helden.

### Der Wald:

Der Wald welcher sich auf dem Rücken des Zaratans befindet ist von allerlei exotischen Tieren bewohnt und beherbergt viele Kräuter und Pilze, die eine berauschende Wirkung entfalten können, allerdings ebenso viele die ein potentes Gift enthalten. Die Helden werden merken, dass ihnen die Tiere seltsam abweisend gegenüberstehen. Affen bewerfen sie mit Kot, Insekten zerstechen sie und die Raubkatzen die sich hier befinden liefern sich mit ihnen Kämpfe. Dies ist auf die Präsenz der *Schwarzen Bastarde* zurückzuführen. Die Insel befindet sich im Verteidigungsmodus.

Irgendwo im Wald lässt sich auch die Hütte des Priesters Ullror finden. Diese ist komplett wasserdicht, wie den Helden auffallen würde.

### Der Berg

Der Berg thront über den Bäumen und ist der ganze Stolz des Zaratans. Er wird von Greifen und kleineren Raubvögeln umschwirrt und lässt sich darum sehr schwer besteigen. Doch der Berg ist übersät mit Ein und Ausgängen ins Innere des Zaratans.

Hier lässt sich vielleicht auch ein kleineres von Rabastans Lagern finden oder sonstige Details welche die Spieler auf die Räuber aufmerksam machen könnten.

### Die Höhlen:

Das Höhlensystem innerhalb des Zaratans erstreckt sich fast über die gesamte Insel. Vom Herz des Zaratans ausgehend ziehen sich Adern der seltensten Kristalle bis zur Oberfläche. Diese sind direkt mit dem Zaratans verbunden. Sollte man einen herausbrechen, würde ein unmenschlich anmutender Schrei über die Insel hallen und gold-braunes Blut würde hinaus sprudeln. Hiernach würde der Zaratans in die Tiefe fliehen.

Jedoch geschieht dies derzeit nicht, da der Zaratan durch seinen Schlaf in Ketten gelegt ist. Dies nutzen die **schwarzen Bastarde**, um mit Spitzhacke und Schaufel seinen Leib zu zerstückeln. Das Blut welches in Bächen in die Gänge des Höhlensystems sprudeln ist hierbei für sie kein Hindernis.

*Die Männer arbeiten Tag und Nacht und in verschiedenen Schichten. Sollten die Spieler\*innen sie bei der Arbeit beobachten, sollte der Erzähler viel Energie aufwenden, um ihre Arbeit als etwas grausames und Falsches darzustellen.*

### **Das Lager von Kapitän Rabastan Hazaresch:**

Das Lager von Kapitän Rabastan besteht aus seinem Schiff der „Roten Vettel“, welches gut zwanzig Meter vom Land entfernt treibt und einer Feuerstelle mit einigen großen aus Holz gefertigten Käfigen in der Nähe. In diesem Käfig sitzt der Priester des Zaratans: Ullror. Weiterhin lassen sich einige der Beiboote, vor dem Lager angetäut finden.

Die Kristalle aus dem Zaratan, werden über die Beiboote zur Roten Vettel gebracht. Diese ist mit allerlei Kostbarkeiten beladen, darunter die Ausbeute von der Insel, Tabak, Alkohol und Waffen. Des Weiteren lassen sich in der gut geschützten Kapitänskajüte auch die Flöte und der Kompass finden.

Es befinden sich immer mindestens 5 Mann zur Wache auf dem Schiff und einer an der Feuerstelle.

### **Der Kopf:**

Der Kopf des Zaratans ist ein unbewaldeter, felsiger Abschnitt, welcher sich in ovaler Form vom Rest des Zaratans nach vorne streckt. Die Ohren des Zaratans lassen sich leicht mit Felsen verwechseln, doch ihr Inneres ist mit einem grünlichen Schleim gefüllt welcher sich unter Umständen hervorragend als Dünger einsetzen lässt.

Jeden Abend bei Sonnenuntergang kommt Kapitän Rabastan mit der Flöte hierhin, um dem Zaratan ein grausiges Lied vorzuspielen. Sollte er hierbei gestört werden und das Lied nicht zu Ende führen, wird der Zaratan binnen weniger Stunden erwachen. Wenn die Helden Rabastans Lied belauschen werden sie selbst für mindestens 24 Stunden in einen tiefen traumreichen Schlaf fallen.

### **Mögliche Enden:**

Früher oder später werden die Charaktere den Machenschaften von Kapitän Rabastan auf die Schliche kommen.

*Sie könnten Rabastans Lager entdecken, seine Arbeiten im Höhlensystem beobachten oder ihn mit der Flöte beobachten/ belauschen.*

Natürlich gibt es nun mehrere Optionen, aber den Helden sollte gezeigt werden, dass Rabastan ein schlechter Mensch ist und auf der Insel großen Schaden anrichtet. Dies kann durch Träume oder Visionen, die der Zaratan ihnen zeigt verstärkt werden.

Somit sollte es früher oder später zu einer Konfrontation kommen.

*Eine offene Schlacht, diplomatisches Geschick oder eine Tücke sind Möglichkeiten diese siegreich zu beenden. Mögliche Ansatzpunkte wären auch die Bewohner der Insel oder der Zaratan selbst, wenn die Helden ihn erwecken und schnell genug von der Insel fliehen.*

Am Ende sollten die Helden die Möglichkeit haben noch einige ruhige Tage auf dem Tropenparadies zu verbringen und das Gefühl haben etwas durch und durch Gutes getan zu haben.

## **Belohnung:**

Zur Belohnung bekommen die Helden unter anderem die Schätze von der Roten Vettel. Weiterhin werden ihnen sämtliche Tiere auf der Insel gewogen sein, die perfekte Gelegenheit, um einen exotischen Mitstreiter, wie einen Papagei, einen Affen oder vielleicht sogar einen Riesenkrebs oder Greifen zu ergattern.

Außerdem haben sie die Freundschaft des Zaratans sicher, diesen können sie im Traum kontaktieren und er könnte ihnen z.B bei einer Seeschlacht als Unterstützung dienen. Allerdings sollte dies vorher geplant sein, da der Zaratan gegebenenfalls eine größere Strecke zurücklegen muss und sein Biotop nicht für eine schlechte Sache riskieren wird.

## **Details:**

### **Kapitän Rabastan Hazaresch und seine Crew:**

**Kapitän Rabastan ist ein Schurke der Stufe 10. Er verfügt über 8 Stärke und 2 Einfluss.**

Einst war lediglich der arrogante 2. Geborene eines Adligen aus Vodacce. Doch nachdem er mit 17 eine seiner Cousinen vergewaltigte, floh er vor dem Urteil auf eine Weltreise. Er schloss sich einer Forschungs Expedition in den Norden an und sah Dinge im Eis, die seinen Verstand endgültig brechen ließen. Hier fand er unter anderem die Flöte und seinen Kompass. Mit diesen beiden Artefakten, die einen gefährlichen Einfluss auf ihn ausüben, machte er sich auf die Reise, um die Geheimnisse von Thea zu erkunden. Hierbei kennt er keine Skrupel.

*Er ist ein fähiger Kämpfer und wenn sein Sadismus früher lediglich das Ergebnis von angestautem Frust war, agiert dieser mittlerweile mit Kalkül. Der Erzähler sollte sich die größte Mühe geben ihn sowohl eiskalt und berechnend, als auch psychotisch und instabil darzustellen. Seine Mannschaft fürchtet ihn mehr, als das sie ihn liebt. Seine Schwächen sind*

*seine Hybris und sein ans manisch grenzender Wagemut. Jedoch ist er ein geschickter und kreativer Gegner, der von Fairness oder Menschlichkeit wenig versteht.*

**Arkana:** Narr

**Artefakte:**

Die Flöte:

Die Flöte von Morpheus ist ein Gegenstand syrnethischen Ursprungs. Sie sieht aus als wäre sie aus Fleisch gefertigt und ist von Sehnen und Adern durchzogen. Der vordere Teil der Flöte öffnet und schließt sich wie ein Mund, wenn auf ihr gespielt wird. Das Hintere Ende ist eine Art Tentakel, der sich in die Kehle des Musikers hineinschlingelt und die Musik förmlich aus ihm heraussaugt. Sämtliche Wesen in der Umgebung die der grauenvollen Melodie lauschen, werden sofort in einen tiefen Schlaf gerissen, welcher mindestens 24 Stunden anhält.

Der Kompass:

ist der gleichen Herkunft, allerdings ist es kein wirklicher Kompass. Es ähnelt viel eher einem Medaillon, aus Eis. Wenn man diese mit dem Schlüssel aus Eis den nur Rabastan hat aufschließt, wird ein seltsamer Nebel in den Raum steigen, aus welchem dem Helden flüchtig bekannte Stimmen zu ihm flüstern und ihm Anweisungen geben, die sich aus dem Stimmengewirr nur schwer heraushören lassen. Sollte der Held den Stimmen länger lauschen werden sie ihm mitteilen, wo er Schätze und Gefahren findet. Was davon Was ist, sagen sie ihm nicht.

Seine Crew **Die schwarzen Bastarde** ist eine **Schlägertruppe** der **Stufe 12**

**Ullror, der Priester:**

Er wurde als Kind nach einem Schiffsunglück auf die Insel getrieben und von den Wesen die dort lebten großgezogen. Er hat eine gedankliche Verbindung zum Zaratan und fungierte als eine Art Wildhüter auf der Insel. Er ist ähnlich wie der Zaratan ein äußerst friedlicher in die Jahre gekommener Mann. Allerdings hat er die menschliche Sprache verlernt und kann sich lediglich mit Zeichensprache und einigem übriggebliebenem Gestammel verständigen. Jedoch ist er mit der Insel bestens vertraut und kann sich für die Helden, zu einer großen Hilfe entwickeln. Nachdem Rabastan auf ihn traf, wurde er eingefangen und in einen Käfig gesperrt.

### **Die Greife:**

- **Flügel**
- **Gewaltig**
- **Unerbitterlich**

Stärke Stufe 7

### **Die Riesenkrebse:**

- Aquatisch
- Gewaltig (die älteren Wesen)
- Panzer

Stärke Stufe 4-8

### **Der Zaratan:**

Der Zaratan ist ein uraltes Geschöpf von der Größe einer Insel. Ihn mit Werten zu versehen wäre blasphemisch. Selbst kleinere Flotten wären ihm nicht gewachsen, da sein Panzer aus massiven Granit besteht und er wenn er sich nicht wie meist ruhig treiben lässt, mit rasanter Geschwindigkeit durch die Fluten schwimmt. Jedoch ist der Zaratan grundsätzlich friedlich. Wenn Menschen den Zaratan betreten, haben sie nur seine Tiere zu fürchten. Sollte der Zaratan allerdings merken, dass die Natur oder die Tiere geschädigt werden, spürt er selbst ihre Schmerzen und wird sich in die Tiefe stürzen, um sich zu regenerieren. Hierbei dürfte jeder, der sich auf ihm befindet getötet werden, einzig die Tiere würden sich in seine Innerstes zurück ziehen, um dort zu warten, bis sie wieder sicher ins Freie können.