

# Gestrandet!

Tropische Sandstrände, das Rauschen der Wellen und der Duft von Kokosnüssen - kommt mit ins Bermuda-Dreieck zu einem Schiffbruch-Abenteuer mit einem Hauch von Mysterium. Wer kann das Geheimnis der Insel lüften?

- [Charakterbogen](#)
- [Add-On-Regeln](#)
- [Spezialfähigkeiten - Vorschläge](#)
- [Vorschläge für Gegenstände](#)

# Charakterbogen

## Charakterbogen

Name

Geschlecht:

Alter:

Rolle auf dem Schiff:

Herkunft:

Aussehen:

*Wie siehst du aus? Was hast du an? Hast du besondere Merkmale?*

Persönlichkeit:

*Wie bist du so als Charakter? Wie verhältst du dich?*

Geschichte:

*Wie ist dein Leben bisher verlaufen? Was hast du erlebt?*

Sonstige Merkmale:

*Gibt es noch etwas über dich zu sagen, das bis jetzt keinen Platz gefunden hat?*

## Fähigkeiten

**Attribute** (12 Punkte zu verteilen; höchstens 5 auf ein Attribut)

Stärke		Intelligenz	
Geschicklichkeit		Willenskraft	
Ausdauer		Wahrnehmung	
Kämpfen		Kommunikation	

**Spezialfähigkeiten** (Such dir 2 Dinge aus, die du besonders gut kannst und verteile 4 Punkte.)

- ... (+X)
- ... (+X)

## Kampf & Survival

Erschöpfung: O O O

Lebenspunkte: 25 + 1W6 +Ausdauer

Verteidigung: 10 + Stärke

Geschwindigkeit: 10 + Geschicklichkeit

Waffen:

## Besitz

Du darfst dir **einen Gegenstand** aussuchen, der mit dir an den Strand gespült wurde.

# Add-On-Regeln

## Erschöpfung

Wenn ein Charakter eine anstrengende Handlung durchführt, muss eine Probe auf Ausdauer (Schwierigkeit: 10) gewürfelt werden. Wird die Probe bestanden, passiert nichts weiter. Wird die Probe nicht bestanden, macht sich Erschöpfung in dem Charakter breit - der Charakter erhält einen Erschöpfungspunkt. Je nach Schwere der Erschöpfung wird die Schwierigkeit aller Proben erhöht:

- 1 Erschöpfungspunkt - Schwierigkeit +1
- 2 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +2
- 3 Erschöpfungspunkte - Schwierigkeit +3

Von Erschöpfung kann sich ein Charakter erholen, indem er oder sie sich eine Zeit lang ausruht.

Ein Charakter, der die Nacht durchmacht, erhält automatisch 1 Erschöpfungspunkt.

### Beispiel:

Linda ist gerade auf einen hohen Baum geklettert. Sie würfelt eine Ausdauer-Probe (Schwierigkeit: 10). Sie würfelt:  $2+3+4 +0$  (Ausdauer) = 9

Linda hat die Probe also nicht bestanden und erhält deshalb einen Erschöpfungspunkt.

Sie versucht von dem Baum aus die Umgebung zu beobachten (Schwierigkeit:  $10+1$  (durch Erschöpfung)). Sie würfelt  $3+4+6 +2$  (Wahrnehmung) = 15

Sie besteht also die Probe. Später kehrt sie zum Lager zurück und ruht sich eine Weile in ihrem Zelt aus, um sich von der Erschöpfung zu erholen.

# Spezialfähigkeiten - Vorschläge

Name der Fähigkeit	Attribut(e)			Beschreibung & Anmerkungen (falls nötig)
Biologie	Intelligenz			Wissen über biologische Prozesse, Wissen über Lebewesen (Struktur und Funktion sowie Verhalten von Pflanzen, Pilzen, Tieren, ...) etc.
Chemie	Intelligenz			Wissen über die chemische Zusammensetzung von Stoffen, chemische Reaktionen etc.
Erste Hilfe	Intelligenz	Geschicklichkeit		Wissen über und Anwendung von Heilungs- und/oder Stabilisierungsmaßnahmen auf andere und sich selbst (z.B. Anlegen von Verbänden, Auftragen von Salben, stabile Seitenlage, ... )
Gestein- und Mineralienkunde	Intelligenz			Erkennen und Unterscheiden von verschiedenen Gesteinen und ähnlichen Materialien; Wissen über deren Eigenschaften und Vorkommen

Kochen	Intelligenz	Wahrnehmung	Geschicklichkeit	(mit Intelligenz: Wissen über das Zubereiten von Nahrung; mit Wahrnehmung oder Geschicklichkeit: Handlungen im Kochprozess ausführen)
Mechanik	Intelligenz			Wissen über die Struktur, Funktionsweise und die Konstruktion von Maschinen oder Werkzeugen und wie man sie betreibt bzw. verwendet; Wissen über Statik
Medizin	Intelligenz			Diagnose von Verletzungen und Krankheiten oder Analyse von körperlichen Eigenschaften und Prozessen; Wissen um Heilmittel u.Ä.
Mythologie	Intelligenz			Wissen über Sagen, Legenden u.Ä. ; Entschlüsselung der Bedeutung von Bildern
Navigation	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung mithilfe von technischen Geräten wie z.B. (Schiffs-)Kompass etc.
Nahrungsexperte	Intelligenz			essbare von nicht essbaren Pflanzen, Pilzen etc. unterscheiden; Wissen über Eigenschaften und Vorkommen von essbaren Pflanzen und wie man sie zubereiten kann

Orientierung	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung in der Wildnis, z.B. Merken von Wegen oder markanten Punkten, Beibehalten von Richtungen, Abschätzen von Entfernungen, Übertragen von Wegbeschreibungen / Karten auf den dreidimensionalen Raum
Physik	Intelligenz			Wissen über physikalische Gesetze, Vorgänge etc.
Überleben in der Natur	Intelligenz	Geschicklichkeit		nützliche Werkzeuge kennen und bauen; Feuer machen; Lager aufschlagen; Wissen über die Gewinnung von Trinkwasser
Wetterkunde	Intelligenz			Wissen über Wetterphänomene; Erkennen von Wolkenformationen und deren Bedeutung; Wissen über Verhalten bei verschiedenen Wetterlagen
Beeindrucken	Kommunikation			
Beruhigen	Kommunikation			
Lügen	Kommunikation			
Motivieren	Kommunikation			
Schauspielern	Kommunikation			
Stimmen imitieren	Kommunikation			Stimmen oder Tiergeräusche nachahmen
Überreden	Kommunikation			

Martial Arts	Kämpfen			= besonders gut im waffenlosen Kampf und Kampfsport / Kampfkunst nach Wahl
Schusswaffen	Kämpfen			= besonders gut im Umgang mit Schusswaffen, wie z.B. Pistolen, Gewehren, etc.
Klettern	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Schwimmen	Stärke	Ausdauer		
Werfen	Stärke	Geschicklichkeit		
Basteln	Geschicklichkeit			
Bauen	Geschicklichkeit			
Malen / Zeichnen	Geschicklichkeit			
Schiffstechnik	Geschicklichkeit	Intelligenz		= besonders gut im Umgang mit Geräten, die sich auf dem Schiff befinden oder Teil des Schiffs sind
Stehlen	Geschicklichkeit			
Verstecken	Geschicklichkeit			
Adlerauge	Wahrnehmung			= besonders gut beim Sehen
Horchen	Wahrnehmung			= besonders gut beim Hören
Inspizieren	Wahrnehmung	Intelligenz		das Untersuchen von Gegenständen auf bestimmte Eigenschaften
Spurensuchen	Wahrnehmung	Intelligenz		Finden und Erkennen von Spuren, z.B. Fußabdrücke, abgeknickte Zweige, Reste von Lager- oder Feuerstellen, Trampelpfade usw.



Absicht erkennen	Willenskraft	Intelligenz		Erkennen, ob jemand lügt oder die Wahrheit sagt; erkennen, ob jemand dir freundlich oder feindlich gesonnen ist oder worauf sein Fokus liegt
------------------	--------------	-------------	--	--

# Vorschläge für Gegenstände

Für das Abenteuer Gestrandet! darf sich jeder Spieler einen Gegenstand aussuchen, der mit ihm an den Strand gespült wurde bzw. den er/sie behalten konnte. Für alle, die bei ihrer Entscheidung etwas Inspiration suchen gibt es folgende Liste mit Vorschlägen:

- Taschenlampe
- Taschenmesser
- Schraubenzieher
- Schraubenschlüssel
- (Sturm-)Feuerzeug
- Schlüsselbund mit Schlüsseln für das Schiff
- Flaschenöffner
- Uhr (wasserdicht)
- kleiner Flachmann
- Fernglas
- ein paar Angelhaken
- kleine Schere
- Kugelschreiber (oder eine andere Art von Stift)
- Tau (eine Rolle oder ähnliche Menge - nicht zu viel, muss am Körper getragen werden können)
- Regenschirm
- kleine Bauch- oder Gürteltasche
- ein wenig Draht
- Nadel und Faden (kleine Garnrolle)
- ...