

# True Adventure

Sep. 1966 THE MAGAZINE OF EXCITING FACT AND FICTION 25 c

## Das Auge der Muräne

Erleben Sie die unglaubliche Geschichte um Söldner, Schätze und gefährliche Geheimnisse in Indonesien und Mikronesien.

### Ein Tag mit den "Black Sharks"

Die berühmten Seesöldner von Südostasien im Einsatz!

Eine unglaubliche Geschichte  
**Beobachten uns Wesen aus einer anderen Welt?**

# INHALT

<b>Hintergrund</b> .....	<b>3</b>
<b>Unter Haien</b> .....	<b>4</b>
In einer Bar in Sukarnopura .....	4
An Bord .....	6
Im Tresor .....	7
<b>Die Muräne von Mu</b> .....	<b>10</b>
Unterwegs nach Pohnpei .....	10
Auf Pohnpei.....	11
Kampf in Nan Madol.....	12
Die Kammer der heiligen Muräne.....	14
Tauchfahrt nach Mu.....	14
Mu .....	15
<b>Karten-Handouts</b> .....	<b>16</b>
<b>Beispielcharaktere</b> .....	<b>17</b>



Bei Gegnern mit diesem Symbol neben ihrem Namen handelt es sich um **Wildcards**.

## Impressum

**Erdacht und geschrieben von:** Markus Heinen

**Regeltexte und Lektorat:** Michael Mingers

**Cover und Illustrationen:** Markus Heinen

**Layoutdesign:** Markus Heinen

**Satz:** Thomas Michalski

© 2025 DORP GbR

This game references the Savage Worlds game system, available from Pinnacle Entertainment Group at [www.peginc.com](http://www.peginc.com). Savage Worlds and all associated logos and trademarks are copyrights of Pinnacle Entertainment Group. Used with permission. Pinnacle makes no representation or warranty as to the quality, viability, or suitability for purpose of this product.

Für das Szenario werden die Regeln der Savage Worlds Abenteueredition von Ulisses Spiele verwendet.

# HINTERGRUND

**Orte:** Sukarnopura auf Neuginea (Indonesien), Riff vor Neuginea, Nan Madol auf Pohnpei (Mikronesien), Unterwasserstützpunkt von Mu vor der Küste Pohnpeis

**Zeit:** 1966

Während eines Sturmes läuft der Frachter *Shima Maru* der Maru Corporation, welcher unterwegs von Sydney nach Tokio war, auf einem Riff vor der Küste Indonesiens auf Grund. Die Mannschaft kann sich zwar über die Rettungsboote in Sicherheit bringen, aber der Frachter, mitsamt seiner Ladung, liegt nun Leck geschlagen vor der Küste. Dies weckt natürlich Begehrlichkeiten und eine Gruppe Abenteurer und Schatzsucher macht sich auf, um sich ihren Teil zu sichern bevor die Behörden eingreifen können.

Allerdings beinhaltet die Fracht auch ein Geheimnis. Neben der normalen Fracht befinden sich auch einige mysteriöse Artefakte an Bord. Der Maru Corporation ist daran gelegen diese Gegenstände wieder in ihre Hände zu bekommen und neugierige Zeugen können sie dabei gar nicht gebrauchen.

Die Spieler geraten somit ins Visier der Maru Corporation und müssen nicht nur um ihr Leben kämpfen, sondern auch dem Geheimnis der mysteriösen Artefakte nachgehen. Diese scheinen in Zusammenhang mit dem geheimnisvollen Kontinent MU zu stehen, allerdings verbirgt sich hinter Legende mehr als es zunächst den Anschein hat, denn es häufen sich Hinweise auf außerirdische Technologie.



# UNTER HAIE

## In einer Bar in Sukarnopura

Die Spieler werden von ihrem alten Bekannten **Harry „Swift“ Wilson** früh morgens zusammengerufen und treffen sich in einer Bar in der Hafenstadt Sukarnopura auf der Insel Neuginea. Es ist noch früh am Morgen und neben den Spielercharakteren und ihrem Kontakt sind nur noch ein paar Schnapsleichen des letzten Abends oder die ersten Trinker des Tages in der Bar.

Swift erzählt ihnen, dass er von einem havarierten Frachter der Maru Corporation erfahren hat. Dieser ist in der vergangenen Nacht während eines Sturm auf hoher See, auf einem Riff auf Grund gelaufen und wartet nun darauf geborgen zu werden. Der Frachter war von Sydney nach Tokyo unterwegs und auf Nachfragen bei einem Bekannten bei der australischen Hafenbehörde, konnte Swift in Erfahrung bringen, dass sich anscheinend eine wertvolle Fracht an Bord befinden soll.



## Harry „Swift“ Wilson

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konsultation W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Schießen W6, Seefahrt W10, Überreden W10, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 6

**Handicaps:** Angewohnheit (leicht - Rauchen), Große Klappe

**Talente:** Ass am Steuer, Beziehungen, Charismatisch

**Sprachen:** Englisch, Indonesisch

Da die Maru Corporation in Australien Opalminen besitzt, hat er Eins und Eins zusammen gezählt und sieht nun die Chance für alle gekommen, sehr schnell sehr reich zu werden. Mit seinem Boot geht es raus zum Unglücksort, wo die Spielercharaktere an Bord nach dem Tresor suchen sollen um die wertvolle Fracht zu bergen.

Da die Mannschaft sich noch in der Nacht mit Rettungsbooten in Sicherheit bringen konnte, ist nicht damit zu rechnen das so schnell irgendeine Rettungsmissionen zum Schiff ausgesandt werden und den Spielern ein ausreichendes Zeitfenster für ihr Vorhaben bleibt.





Swiftly will aber dennoch so schnell wie möglich aufbrechen, aber da auch er noch ein paar Sachen besorgen muss bleibt den Spielern noch ein wenig Zeit. Harry Wilson stellt die nötigste Ausrüstung, die neben seinem Boot, aus Funkgeräten, Werkzeugen, einem Schweißgerät und Tauchausrüstung besteht. Alles darüber hinaus, was die Spieler für wichtig erachten, müssen sie selber besorgen. Dafür haben sie max. ein bis zwei Stunden Zeit, ehe sie sich am Hafen bei Harrys Boot, der „Lady Luck“ treffen. Hierbei handelt es sich um einen kleinen, umgebauten Trawler, auf dem gut acht Personen Platz haben.

### Boot Lady Luck

**Größe:** 10

**Handling:** -1

**Höchstgeschwindigkeit:** 20 km/h

**Robustheit:** 14 (2)

**Besatzung:** 5 + 15



Das Wetter ist klar und die See ruhig, so dass die Charaktere in ca. einer Stunde am Unglücksort eintreffen können. Der Frachter, liegt leckgeschlagen auf einem Riff, mit dem kleineren Boot ist es den Charakteren jedoch möglich die gefährlichen Felsen zu umschiffen und nah genug heranzukommen, um an Bord zu klettern.

## Neuginea

Ende des 19Jh. bis Anfang des 20Jh. war Neuginea unter den Kolonialmächten der Niederlande, Großbritannien und Preussen aufgeteilt, später übernahm Australien einen Teil der ehemaligen Kolonien bevor die Insel im Zweiten Weltkrieg vom japanischen Kaiserreich besetzt wurde. Durch die Alliierten befreit, errichteten die USA dort einige Stützpunkte, die Insel selber blieb aber unter der Verwaltung der Niederlande und Australiens. An vielen Küstenorten liegen immer noch gesunkene Kriegsschiffe aus jener Zeit. Erst ab 1957 begannen Pläne für ein vereintes Neuginea. 1961 marschierte Indonesien in den Westteil der Insel ein und konnte diesen für sich beanspruchen. 1966 ist die Insel in einen westlichen Teil (Indonesien) und einen östlichen Teil (australisch verwaltetes Treuhandgebiet zusammen mit den vereinten Nationen) geteilt. Sukarnopura liegt dabei im indonesischen Teil der Insel.



## An Bord

Bis zum Eintreffen der Söldner haben die Spieler genügend Zeit sich an Bord umzusehen und ihren Weg zum Tresor zu finden. Dieser führt allerdings durch halb gefluteten Laderaum. Hier kann es verschiedene Wege geben, entweder sind die Spielercharaktere gezwungen zu klettern oder zu schwimmen. In diesem Fall kannst du als Spielleitung auch einen Haiangriff einbauen. Diese gefährlichen Räuber haben ihren Weg, auf der Suche nach Beute, in den gefluteten Laderaum gefunden und sind zwischen den Kisten und Containern nur schwer zu erkennen.

### Makohai

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4 (T), Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Athletik W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Wahrnehmung W12

**Bewegungsweite:** -; **Parade:** 6; **Robustheit:** 7

**Talente:** -

**Spezialfähigkeiten:**

**Biss:** Stä +W6

**Größe 1:** Haie wiegen bis zu 250 kg

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10

### Weisser Hai

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W12, Stärke W12+4, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Athletik W8, Heimlichkeit W12, Kämpfen W10, Wahrnehmung W12

**Bewegungsweite:** -; **Parade:** 7; **Robustheit:** 12

**Talente:** -

**Spezialfähigkeiten:**

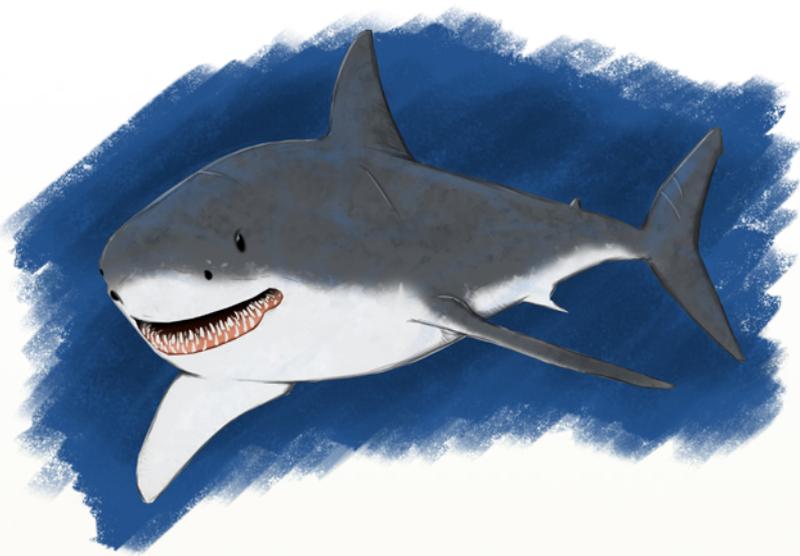
**Biss:** Stä +W8

**Größe 4:** Weiße Haie können bis zu 8 m lang werden.

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10

**Zäh:** Die Kreatur erleidet keine *Wunde*, wenn sie zweimal *Angeschlagen* wird.

Sobald die Spieler einen ersten Blick auf die Neuankömmlinge erhaschen, stellen sie fest, das es sich anscheinend um schwer bewaffnete Söldner und weniger um Abenteuer handelt, die auf schnelle Beute aus sind. Charaktere die Erfahrung im Krieg oder mit Söldnern haben, können das Abzeichen der „Black Sharks“ erkennen. Dabei handelt es sich um eine Gruppe von, vorrangig, Seesöldnern unter dem Kommando des Australiers **Shawn Faulkner**.



### Black Sharks

Gegründet wurde die Söldnertruppe der „Black Sharks“ 1949 von dem ehemaligen australischen Lieutenant Shawn Falkner. Seitdem ist sie vor allem im indonesisch-pazifischen Raum aktiv. 1965 wurden sie von dem indonesischen General Suharto angeheuert, um ihn bei dem Militärputsch in Indonesien zu unterstützen. Seitdem erledigen sie entweder kleinere geheime Operationen im Auftrag der indonesischen Regierung oder sind für, meist ausländische, Firmen im Bereich Schutz und Sicherung aktiv. Die Black Sharks werden oft von der Maru Corporation angeheuert, wenn es um brisante oder geheime Aufträge geht.

## Shawn Faulkner



**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Kons-  
titution W8, Stärke W6 Verstand W6, Willenskraft  
W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W6, Ein-  
schüchtern W8, Fahren W6, Heilen W4, Heimlich-  
keit W6, Kämpfen W8, Schießen W10, Seefahrt  
W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 6; **Robustheit:** 6

**Handicaps:** Einäugig, Skrupellos (schwer), Stur

**Talente:** Anführer, Schmerzresistenz, Soldat, Takti-  
ker, Volles Rohr

**Ausrüstung:** Überlebensmesser (Stä+W4), H&K  
MP5 (9mm) (12/24/48, 2W6, PB 1, FR 3, Schuss  
30), Handgranaten: 3 Stück (5/10/20, 3W6)

**Sprachen:** Englisch, Französisch, Niederländisch

## Söldner

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Kons-  
titution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft  
W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6,  
Fahren W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Kriegs-  
kunst W6, Provozieren W6, Schießen W8, Seefahrt  
W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Fies, Schwur (schwer – The Black  
Sharks)

**Talente:** Soldat, Volles Rohr

**Ausrüstung:** Überlebensmesser (Stä+W4), SIG  
P210 (9mm) (12/24/48, 2W6, PB 1, FR 1, 16  
Schuss) oder H&K MP5 (9mm) (12/24/48, 2W6, PB  
1, FR 3, Schuss 30)

**Sprachen:** Englisch, Indonesisch



## Im Tresor

Entweder sind die Spieler noch mit dem Tresor be-  
schäftigt wenn die Söldner der Black Sharks dort ein-  
treffen oder sie haben es vielleicht schon geschafft  
den Panzerschrank zu öffnen. Die Verwunderung  
über die fehlenden Opale ist sicherlich groß, den der  
Tresor beinhaltet neben einigem Bargeld (Sold und  
persönlicher Besitz der Mannschaft) nur noch eine  
etwa schuhkartongroße fest verschlossene Schatul-  
le, diese ist mit einem Vorhängeschloss gesichert,  
lässt sich aber ansonsten problemlos transportie-  
ren. Spätestens wenn jedoch die Söldner am Tresor  
eintreffen wird es brenzlig, entweder kommt es dort  
zum ersten Feuergefecht oder die Gruppe der Black  
Sharks muss feststellen, dass jemand den Tresor  
bereits aufgebrochen hat und Alarm schlagen. Nun  
gilt es einen schnellen und vor allem sicheren Weg  
aus der Shima Maru zurück zur Lady Luck zu finden.  
Doch damit nicht genug, selbst wenn die Spieler es  
unbeschadet bis zu Swifty schaffen und sich aus dem  
Staub machen, werden sie von mindestens einem  
der Patrouillenboote verfolgt. Hier bietet sich eine  
Verfolgungsjagd an, bei der es den Spielern gelingen  
muss entweder ihren Verfolgern zu entkommen oder  
diese auszuschalten. Verwende hierzu die Regeln zu  
Verfolgungsjagden auf Seite 135 der *Savage Worlds  
Abenteuer-Edition*.

## Patrouillenboot

**Größe:** 7

**Handling:** +1

**Höchstgeschwindigkeit:** 30 km/h

**Robustheit:** 15 (4)

**Besatzung:** 4

**Anmerkung:** Schwere Panzerung

**Waffen:** Maschinengewehr Kaliber 50 (Pivotlafette  
nach vorne) (30/60/120, 2W8, PB 2, FR 3, Gurt mit  
100 Schuss)



Wenn es den Spielercharakteren gelungen ist ihren Verfolgern zu entkommen führt ihr erster Weg zurück nach Sukarnopura, wo sie sich erholen und ihre Wunden versorgen können. Swifty ist sichtlich geschockt über die Begegnung mit den Söldnern, kann er sich doch nicht erklären was diese auf dem Schiff gesucht haben. Umso größer ist auch die Überraschung als die Charaktere die Schatulle öffnen und darin keine Opale oder sonstigen Wertgegenstände finden, sondern augenscheinlich Artefakte. Swifty wird in jedem Fall ein Amulett und ein paar Artefakte an sich nehmen um diese einem befreundeten Hehler zu zeigen.

Der einzige andere Hinweis ist eine alte Karte, die sich mit den Artefakten in der Schatulle befand und die offensichtlich die Region des Pazifischen Ozeans zwischen Australien, Südostasien, Japan, Nordamerika und Südamerika darstellt. Allerdings ist hier eine weitere Landmasse eingezeichnet, welche den seltsamen Namen „Mu“ trägt. Mit einem entsprechenden Wurf (*Geisteswissenschaften* oder *Okkultismus*) können die Charaktere ihr spärliches Wissen über Mu zusammentragen.

Am nächsten Tag ereilt die Charaktere jedoch die Nachricht, das Swifty tot ist. Anscheinend wurde er ermordet und seine Wohnung durchsucht. Wahrscheinlich wird einer der Charaktere Besuch von der indonesischen Polizei in Gestalt von **Inspektor Darsono Nadri Solossa** erhalten. Da die Spieler am Morgen des vorherigen Tages zuletzt mit Swifty gesehen worden waren und wahrscheinlich auch dabei beobachtet wurden, wie sie zusammen mit ihm sein Schiff bestiegen. Allerdings gibt es im Moment noch keine Hinweise, dass die Spieler irgendetwas mit seinem Tod zu tun haben. Dennoch macht der Inspektor deutlich das er sie im Auge behält und der Sache auf den Grund geht.



## Inspektor Darsono Nadri Solossa

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4 Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Einschüchtern W6, Fahren W4, Heimlichkeit W6, Recherche W6, Schießen W8, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweise:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Misstrauisch (schwer), Neugierig (schwer)

**Talente:** Anführer, Ermittler

**Sprachen:** Englisch, Indonesisch

Wenn Swifty die restlichen Artefakte an sich genommen hatte, so wurden diese bis auf das Amulett gestohlen, welches er dem portugiesischen Hehler **Almeida Moreno** gegeben hatte, damit dieser eine Expertise abgeben kann, ob es sich wirklich um wertvolle Artefakte oder Plunder handelt.

## Almeida Moreno

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W4 Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W8, Athletik W4, Diebeskunst W8, Fahren W4, Geisteswissenschaften W6, Heimlichkeit W8, Okkultismus W4, Schießen W4, Recherche W10, Überreden W6, Wahrnehmung W8

**Bewegungsweise:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 4

**Handicaps:** Alt (schwer), Gierig (leicht), Misstrauisch (leicht)

**Talente:** Beziehungen, Gassenwissen

**Sprachen:** Englisch, Portugiesisch

## Mu

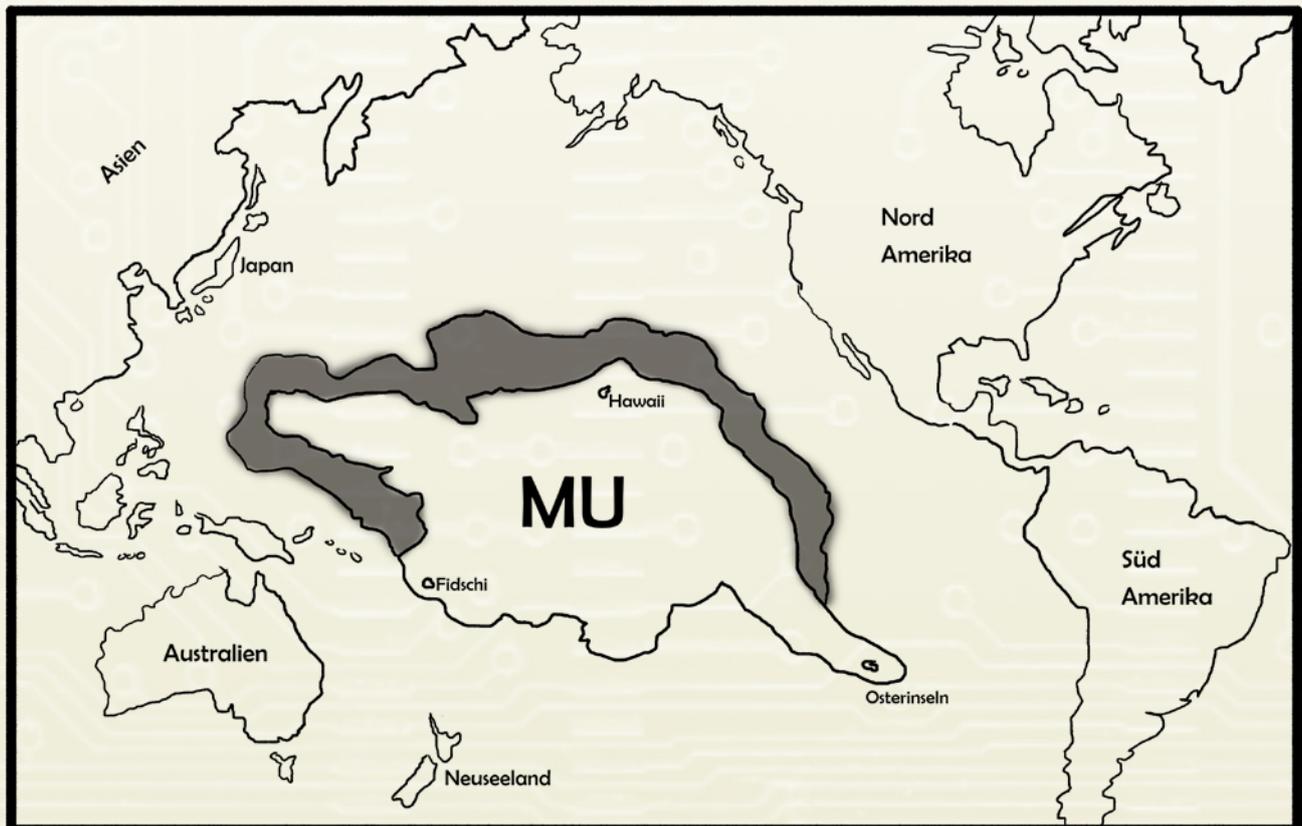
Bei Mu soll es sich um einen sagenumwobenen Kontinent handeln der, ähnlich wie Atlantis, im Meer versank. Die genaueren Umstände sind dabei unklar. Allgemein wird aber vermutet, dass die Bewohner von Mu ein hochentwickeltes Urvolk waren und sehr wahrscheinlich Ursprung der meisten Völker im pazifischen Raum. Von Südostasien über Australien bis nach Südamerika. Zudem sollen sie über geheimnisvolle Energiequellen verfügt haben, die aber wohl auch letztendlich zu ihrem Untergang führten.



Der Talisman scheint aus der mikronesischen Kultur zu stammen, wenn er raten müsste, würde er auf die Insel Pohnpei und die dortigen Ruinen von Nan Madol tippen. Allerdings gibt ihm das Material Rätsel auf, es scheint sich dabei um eine noch unbekannte Legierung zu handeln. Zudem scheint das Amulett leichte elektromagnetische Eigenschaften zu besitzen. Unter Sammlern würde das Stück sicherlich einen guten Preis erzielen, allerdings wüsste er nicht wo man dies in Sukarnopura verkaufen könnte.

Um nach Pohnpei zu gelangen können die Spieler entweder ein Boot chartern, wenn sie selber keines besitzen, oder sich die „Lady Luck“ von Swifty ausleihen. Damit ist es möglich die Insel Mikronesien innerhalb von zwei Tagen zu erreichen. Vorausgesetzt das Boot wurde in der Verfolgungsjagd nicht allzu schwer beschädigt, denn dann sind vorher zumindest noch die nötigsten Reparaturen durchzuführen. Eventuell müssen die Spieler auch den lokalen Behörden entkommen, wenn sie die „Lady Luck“ nehmen. Immerhin werden sie dadurch mit dem Mord an Swifty in Verbindung gebracht. Hier bietet sich noch eine kleine Actionsequenz oder eine kurze Verfolgungsjagd an, wenn du das ganze noch etwas spannender gestalten möchtest.

Shawn Faulkner und seine Blacksharks sind zwar auch auf der Suche nach den Spielercharakteren, werden aber erst auf deren Spur stoßen, wenn diese die Insel bereits verlassen haben. Die Söldner können entweder über Verbindungen bei den Behörden oder über Almeida Moreno die Verfolgung aufnehmen. Durch den Hehler wissen sie zudem, dass sie nach Pohnpei unterwegs sind.



Mögliche Lage von "Mu"



# DIE MURÄNE VON MU

## Unterwegs nach Pohnpei

Die Reise nach Pohnpei kann entweder ohne größere Zwischenfälle von statten gehen oder, wenn du deinen Spielern noch ein wenig Abwechslung gönnen willst, mit ein oder zwei Zufallsbegegnungen gewürzt sein. Dazu kannst du entweder auf die nebenstehende Tabelle würfeln oder dir etwas passendes aussuchen. Die kann auch dazu dienen um ein wenig Zeitdruck aufzubauen, immerhin geht die Gegenseite offensichtlich über Leichen.

### Zufallsbegegnungen auf hoher See (1U6)

1. Ruhige See, nichts besonders passiert.
2. Sturm auf See: Proben auf Seefahrt nötig
3. Schwerer Sturm auf See: Proben auf Seefahrt mit -2 sind nötig.
4. Motorprobleme: Proben auf Reparieren oder als dramatische Aufgabe. Herausfordernd: Die Spieler müssen 10 Reparaturmarker in 3 Runden sammeln, sonst kommen die Schurken zuerst auf Pohnpei an.
5. Günstige Route: die Reisezeit verkürzt sich und die Spieler haben einen Vorsprung zu den Söldnern.
6. Orientierungsprobleme: Probe auf Seefahrt oder die Spieler werden nur knapp vor den Söldnern auf Pohnpei eintreffen.

## Auf Pohnpei

Im Süden der Insel gibt es einige kleinere Siedlungen, um mit einem Boot anzulegen oder die Spielercharaktere fahren direkt nach Nan Madol im Südosten der Insel um unweit der Ruinen vor Anker zu gehen. In den Siedlungen lassen sich aber zumindest noch Vorräte und Ausrüstung bekommen.

Wenn die Spielercharaktere sich nach einem geeigneten Führer oder Führerin umhören, wird ihnen **Juliet Motiki** empfohlen. Eine Einheimische, die die Ruinen von Nan Madol wie ihre Westentasche kennt. Sollten die Spieler auf eigene Faust nach Nan Madol aufbrechen, so wird sie die Charaktere vor Ort in Empfang nehmen und darauf hinweisen, dass die Gegend ein archäologisches und kulturelles Erbe ist und nicht ohne weiteres betreten werden darf. Juliet Motiki ist aber, letztendlich auch gegen eine entsprechende Bezahlung, bereit die Charaktere herumzu-

### Föderierte Staaten von Mikronesien/ Pohnpei

Viele der Inseln dienen im zweiten Weltkrieg als Stützpunkte der kaiserlichen japanischen Marine. Von den Alliierten beim sogenannten „Island Hopping“ größtenteils umgangen, wurden sie erst nach der Kapitulation Japans übergeben. 1947 wurde Mikronesien dann UN-Treuhandgebiet und als „Trust Territory of the Pacific Islands“ (TTPI) zunächst von der US-Marine und ab 1961 vom US-Innenministerium verwaltet. Im Zuge dessen wurden viele Militärstützpunkte errichtet und vor allem in den 50er Jahren fanden vermehrt Atomwaffentests (Bikini-Atoll und Marschallinseln) statt. Pohnpei selber (damals noch als Ascension Island auf den Seekarten vermerkt) wurde ursprünglich 1886 von den Spaniern beansprucht, 1899 dann deutsche Kolonie, bevor Japan 1919 die Kontrolle übernahm und diese auch bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges behielt.

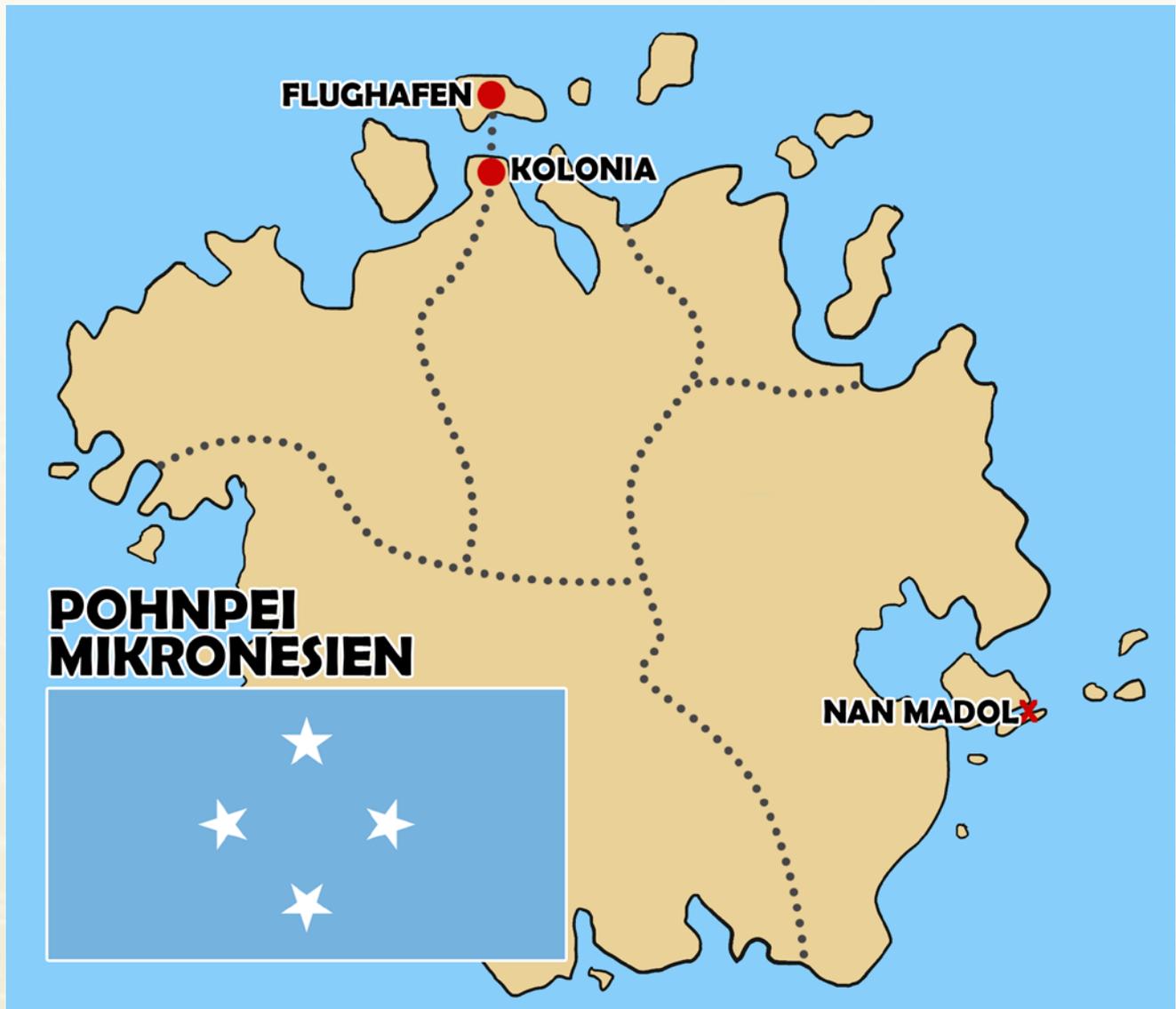
führen. Natürlich auch mit dem Hintergedanken sie von eventuellen Hinweisen auf Mu fernzuhalten, da sie die Charaktere zunächst für einfache Schatzjäger hält.

Sollten die Spieler das Artefakt oder irgend etwas anderes erwähnen, was den Eindruck erweckt, sie könnten mehr über Nan Madol und Mu wissen, wird Juliet zunächst versuchen das Artefakt an sich zu bringen. Wenn sie einen Blick darauf erhaschen kann, wird sie es sehr schnell als ein Überbleibsel der außerirdischen Kultur der Naacal erkennen. Diese aquatische Rasse kam vor Jahrtausenden von weit entfernten Sternen auf die Erde. Auf der Flucht vor interstellaren Kriegen und anderen, aggressiveren Rassen ließen sie sich in den Ozeanen der Erde nieder. Einige Menschen wurden zu ihren Verbündeten und durch genetische Veränderungen zu Bindegliedern zwischen den Kulturen. Juliet Motiki ist eine Nachkommin jener genetisch veränderten Menschen. Sie ist in der Lage durch versteckte Kiemen auch unter Wasser zu atmen. Sie kennt zwar die Legenden um Mu und auch die Wahrheit dahinter, war selber jedoch noch nie

## Pohnpei/Nan Madol

Die Küste besteht überwiegend aus Mangrovenwäldern, an welche sich grasbedeckte Ebenen anschließen. Das Hochland ist bewaldet. An der Nordküste liegt Kolonia, die größte Stadt der Insel mit etwa knapp 5000 Einwohnern und im Südosten finden sich die Ruinen von Nan Madol. Bereits im 17. oder 18. Jh. von den Spaniern entdeckt, erfolgten die ersten Ausgrabungen erst ab 1907.

in der Kolonie der Naacal am Grunde des Ozeans. Es wäre nun an den Spielern sie von ihrer Ehrlichkeit zu überzeugen oder zumindest davon, dass noch schlimmere und vor allem skrupellosere Leute auf dem Weg hierher sind.



## Juliet Motiki



**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Kons-  
titution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft  
W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W8, Dar-  
bietung W4, Fahren W4, Fokus W6, Heimlichkeit  
W4, Kämpfen W4, Schießen W4, Seefahrt W8,  
Überleben W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Geheimnis (schwer), Schwur (schwer)

**Talente:** Attraktiv, Amphibisch (hat zusätzliche ver-  
steckte Kiemen und kann sowohl an Land als auch  
im Wasser atmen als Resultat der ausserirdischen  
Einmischung)

**Machtpunkte:** 15

**Mächte:** Dunkelsicht (MP: 1, RW: Verstand, WD:  
Eine Stunde) – Kann in der Dunkelheit sehen, mit  
einem Erfolg werden bis zu 4 Punkte Abzüge für  
Beleuchtung ignoriert. Mit einer Steigerung bis zu  
6 Punkte Abzüge.

**Ausrüstung:** Rucksack, Kompass, Seil, Überlebens-  
messer (Stä+W4)

**Sprachen:** Englisch, Mikronesisch

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10

## Shigeru Ishii



**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konsti-  
tution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4,  
Geisteswissenschaften W6, Heimlichkeit W6, Natur-  
wissenschaften W6, Okkultismus W6, Psionik W8,  
Schießen W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Geheimnis (schwer), Skrupellos  
(schwer)

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Psionik), Beziehungen

**Machtpunkte:** 15

**Mächte:** Aufheben (MP: 1, RW: Verstand, WD: so-  
fort) – erlaubt es gegnerische Mächte zu negieren  
Gedankenlesen (MP: 2, RW: Verstand, WD: sofort)  
– Vergleichender Wurf gegen Verstand des Ziels.

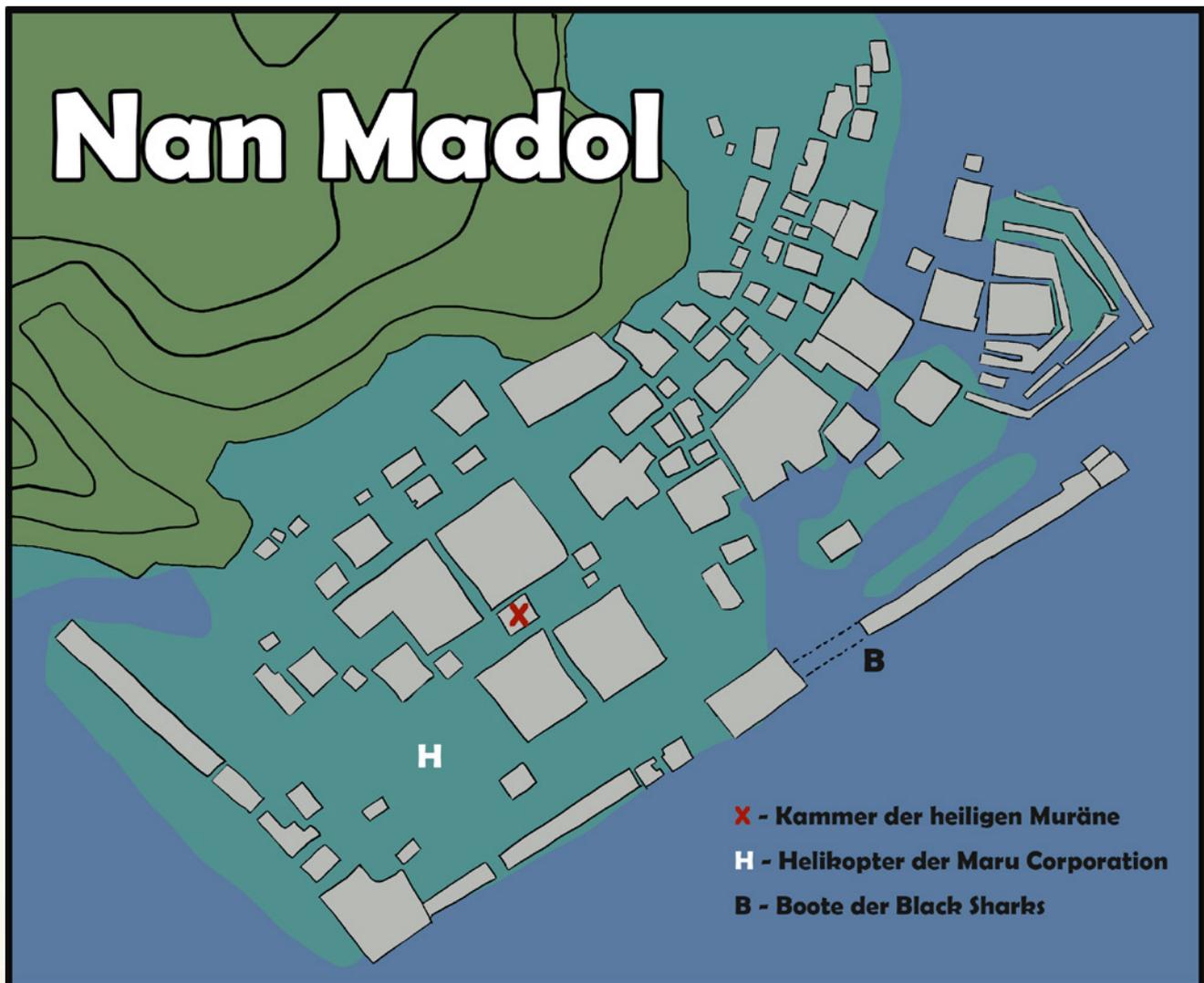
Telekinese (MP: 5, RW: Verstand x2, WD: 5) – Die  
Fähigkeit Objekte oder Kreaturen (inklusive sich  
selbst) mit arkanem Willen zu bewegen. Stä W10  
(oder W12 mit Steigerung). Widerstehen mit Wil.

**Ausrüstung:**

**Sprachen:** Japanisch, Englisch



# Nan Madol



## Kampf in Nan Madol

Während die Charaktere sich in Nan Madol umsehen, bekommen sie Besuch von den restlichen Black Sharks unter Shawn Faulkner und Shigeru Ishii, dem Verbindungsmann zur Maru Corporation und der Auftraggeber für die Operation. Dieser war auf dem Weg von Tokio nach Neuginea, als er von Shawn Faulkner die Nachricht erhielt sich mit ihm auf Pohnpei zu treffen. Die Black Sharks kennen den Zielort der Spieler sehr wahrscheinlich über Almeida Moreno oder durch Hinweise der Maru Corporation. Gib den Spielern aber ruhig etwas Zeit sich in Nan Madol umzusehen, ehe es zum Kampf kommt. Die Charaktere werden auch nicht überrascht, da sich die Söldner durch Boote und **Shigeru Ishii** mit einem Wasserhelikopter ankündigen. Shigeru Ishii war Mitglied der berühmten Unit 731 im zweiten Weltkrieg, konnte aber dafür sorgen das

sein Name aus den Akten verschwand bevor sie den Amerikanern und Sowjets in die Hände fielen. Kurz darauf wurde er von der Maru Corporation rekrutiert und stieg schnell in der Gunst der Geschäftsführung auf.

Sogar soweit, dass er in die Geheimnisse um die außerirdischen Besucher eingeweiht wurde. Seitdem lenkt und koordiniert er die Operationen im pazifischen Raum.

Seit seiner Zeit in der Unit 731 verfügt er über psionische Fähigkeiten.

Zusammen mit den Black Sharks wird er versuchen die Charaktere in Nan Madol auszuschalten, ohne weitere Alternativen wird Juliet Motiki sich auf die Seite der Spieler schlagen und diese auch zu der Kammer der heiligen Muräne lotsen. Diese befindet sich in einem vergleichsweise kleinen Gebäude inmitten der Ruinen. Dort wurden früher in einem Becken die heiligen Muränen gehalten und zu bestimmten Zeiten, wurden ihnen Schildkröten geopfert.



## Die Kammer der heiligen Muräne

Mit Hilfe des Artefakts lässt sich in der Ruine ein geheimer Gang öffnen, der zu einer unterirdischen Kammer führt. Dies kann über ein Relief einer Muräne geschehen, in welches das Artefakt als Auge der Muräne eingesetzt werden muss. Dort finden sich einige außerirdische Tauchkapseln mit deren Hilfe nicht nur die Spielercharaktere entkommen können, sondern womit auch das Raumschiff der Naacal erreicht werden kann. Allerdings ist der Weg nach Mu nicht ungefährlich, wie Juliet erklärt. Der Legende nach soll eine drachen- oder schlangenähnliche Kreatur den Zugang bewachen. In den Legenden der Bewohner von Nan Madol nur als Manda bezeichnet.

### Tauchkapseln

**Größe:** 4

**Handling:** +2

**Höchstgeschwindigkeit:** 100 km/h

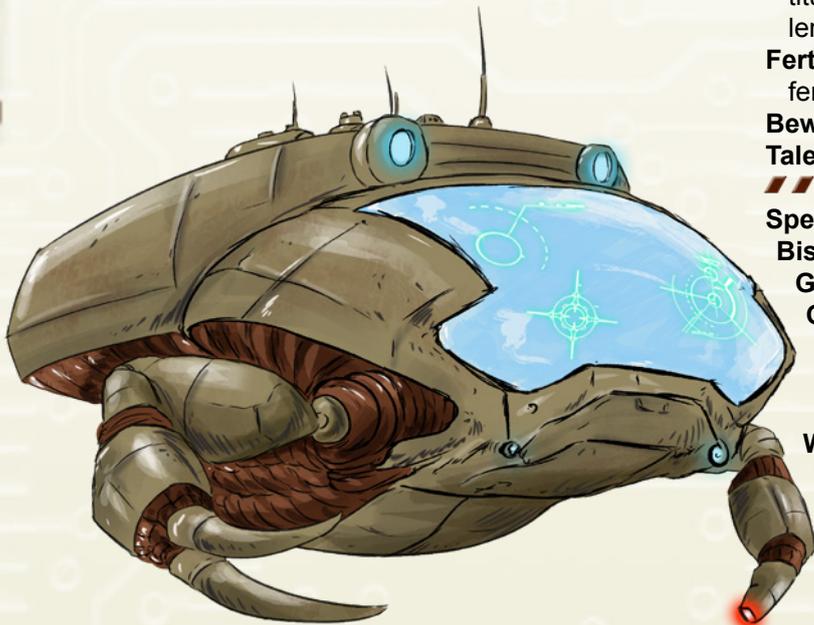
**Robustheit:** 12 (2)

**Besatzung:** 3

**Anmerkung:**

**Waffen:** kleiner Laser (FRW: 30/60/120, Schaden 2W6, PB: 2, FR: 2)

kleiner Torpedo (FRW: 150/300/600, Schaden 4W8, PB: 15, FR: 1)



## Tauchfahrt nach Mu

Die einzelnen Tauchkapseln bieten problemlos Platz für drei Personen und sind mit einem Autopiloten ausgestattet, welcher die Tauchkapseln automatisch nach Mu führt. Zwar ist die grundlegende Route festgelegt, aber dennoch lassen sich die Kapseln bis zu einem gewissen Grad steuern.

Allerdings sind ihnen ihre Verfolger dicht auf den Fersen, es gibt zudem genügend Tauchboote so das Shigeru Ishii und Shawn Faulkner mit ein paar Söldnern die Verfolgung aufnehmen können oder sogar versuchen werden Mu vor den Spielern zu erreichen.

Ab einer gewissen Tiefe wird zudem Manda der Wächter von Mu, eine genetisch veränderte Riesenumräne, aktiv werden und die Tauchkapseln angreifen. Hier bietet sich neben einer Verfolgungsjagd auch der Kampf gegen die Riesenumräne selber an. Die Tauchkapseln sind außerdem mit telepathieverstärkenden Helmen ausgestattet, mit denen es theoretisch auch möglich ist, der Riesenumräne Befehle zu erteilen. Dies ist aber natürlich auch den Schurken möglich. Der Showdown sollte in jedem Fall auf Mu stattfinden. Shigeru Ishii wird, neben den Spielern, mit ein paar Söldnern ebenfalls das Raumschiff erreichen.

### Riesenumräne von Mu

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konsultation W12, Stärke W12+7, Verstand W4 (T), Willenskraft W8

**Fertigkeiten:** Athletik W12, Heimlichkeit W12, Kämpfen W10, Wahrnehmung W12

**Bewegungsweite:** -; **Parade:** 7; **Robustheit:** 15

**Talente:** Flink, Schneller Angriff

**Spezialfähigkeiten:**

**Biss:** Stä +W10

**Groß:** Eine weitere Wunde.

**Größe 7:** Riesenumränen können bis zu 10 m lang werden

**Nachtsicht:** Ignoriert Abzüge für *Düstere* und *Dunkle Beleuchtung*

**Wasserwesen:** Bewegungsweite 10

**Zäh:** Die Kreatur erleidet keine *Wunde*, wenn sie zweimal *Angeschlagen* wird.



## MU

Bei Mu handelt es sich mitnichten um einen versunkenen Kontinent, wie in alten Schriften und Legenden oft fälschlicherweise behauptet wird, sondern um eine außerirdische Anlage. Als die Naacal auf der Erde ankamen, fanden sie in den Tiefen der Ozeane ein neues Zuhause und ihre Raumschiffe wurden zur Keimzelle ihrer neuen Zivilisation. Im Laufe der Jahrtausende entwickelten sich daraus ganze Städte, die für die unterschiedlichsten Legenden über versunkenen Kontinente verantwortlich waren. Allerdings lag die Zivilisation der Naacal im Sterben und heutzutage

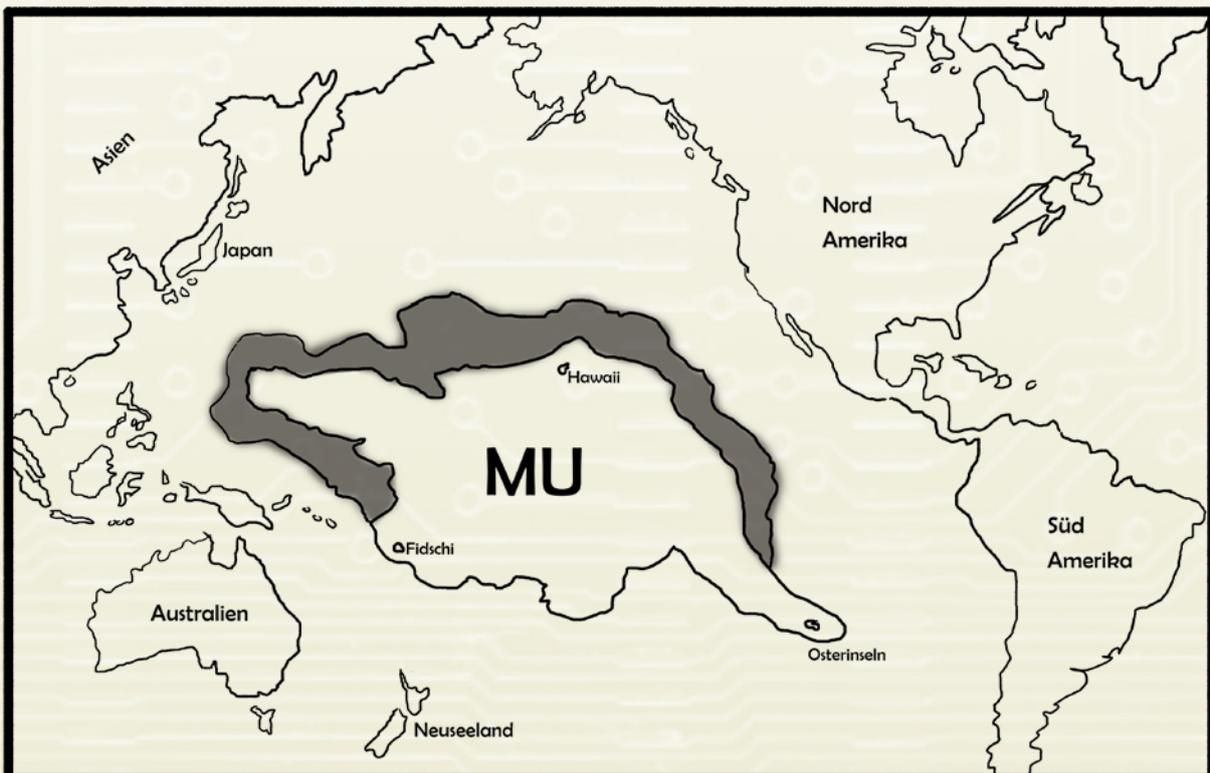
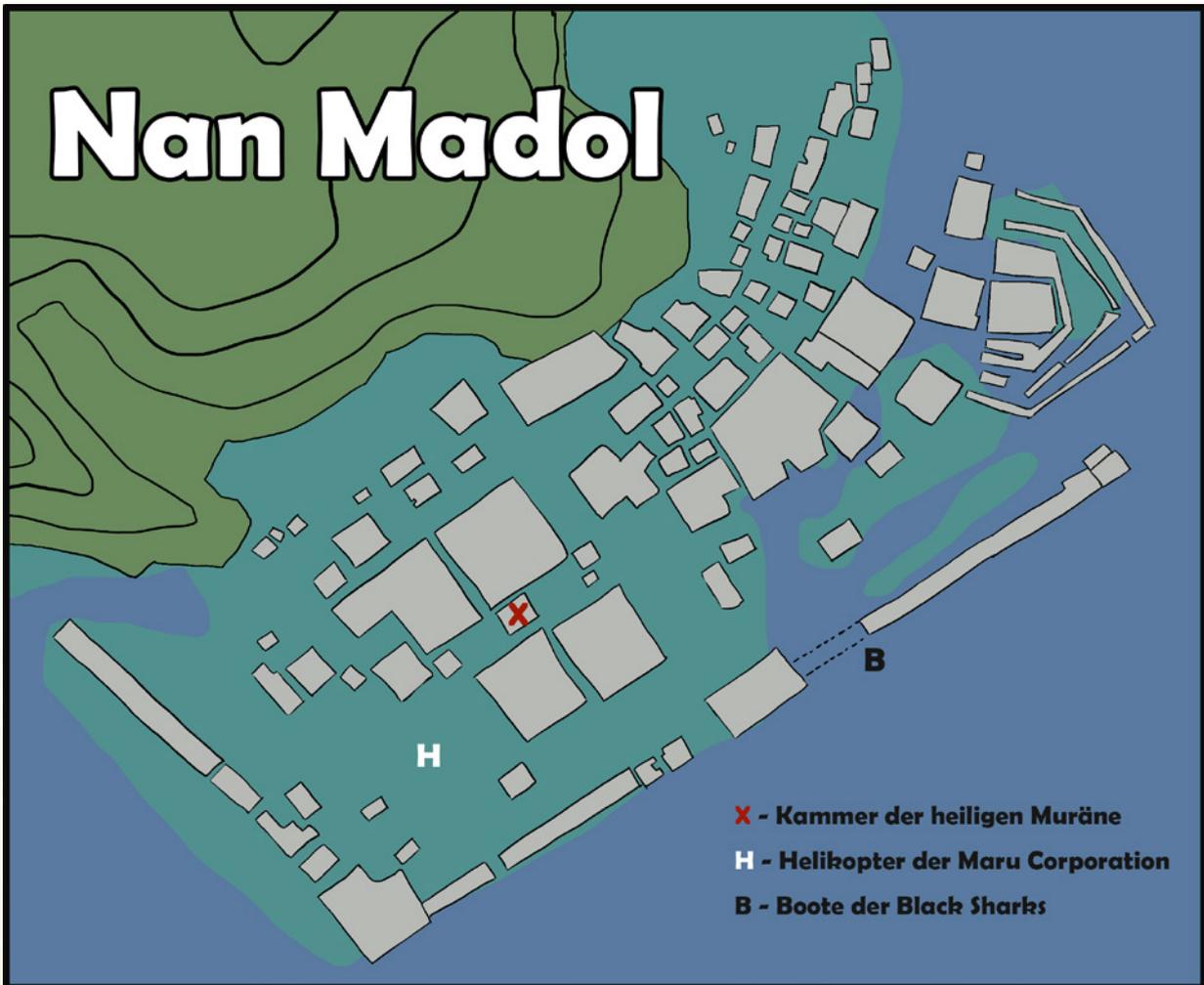
gibt es nur noch wenige Überlebende, die zurückgezogen ihr Dasein fristen. Ihre Hinterlassenschaften finden sich aber immer noch am Grund der Ozeane oder manchmal auch als kleine Vorposten und Handelsstationen an Land.

Das Ziel der Tauchkapseln ist ein kleinerer Außenposten von Mu, aber nichtsdestotrotz eine wichtige Entdeckung und auch eine mögliche Gefahrenquelle, sollte das Wissen in die falschen Hände geraten und die Maru Corporation wären eindeutig die falschen Hände.



# KARTEN-HANDBÜCHER

## Nan Madol



Mögliche Lage von "Mu"

# BEISPIELCHARAKTERE

Hier finden sich ein paar Beispielcharaktere, damit du und deine Spieler direkt loslegen könnt. Du kannst diese auch nur als Grundlage oder Inspiration nehmen oder natürlich eigenen erstellen.

**Rasse:** Mensch  
**Konzept:** ehemaliger Armeesoldat  
**Rang:** Anfänger

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6  
**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Einschüchtern W4, Fahren W4, Heilen W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Kriegskunst W4, Schießen W8, Überleben W4, Überreden W4, Wahrnehmung W4  
**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5  
**Handicaps:** Heldenhaft (schwer), Impulsiv (schwer)  
**Talente:** Beidhändiger Fernkampf (A), Soldat (A)  
**Ausrüstung:** Rucksack, Überlebensmesser (Stä+W4), 2x Pistole SIG P210 (9mm) Schaden 2W6 (12/24/48, PB 1, FR 1, 16 Schuss), Maschinengewehr M60 (7,62mm) Schaden 2W8+1 (30/60/120, PB 2, FR 3, Schuss 100)  
**Sprachen:** Englisch



**Rasse:** Mensch  
**Konzept:** gestrandeter Abenteurer  
**Rang:** Anfänger

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W4  
**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Einschüchtern W4, Fahren W4, Geisteswissenschaften W6, Heilen W4, Heimlichkeit W4, Kämpfen W4, Okkultismus W4, Recherche W4, Schießen W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6  
**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5  
**Handicaps:** Angetrieben (leicht), Gesucht (leicht), Gierig (leicht), Phobie (leicht)  
**Talente:** Aufmerksamkeit (A), Glück (A)  
**Ausrüstung:** Rucksack, Überlebensmesser (Stä+W4), Pistole SIG P210 (9mm) Schaden 2W6 (12/24/48, PB 1, FR 1, 16 Schuss), Verbandszeug, Notizbuch  
**Sprachen:** Englisch, .....



**Rasse:** Mensch  
**Konzept:** Schrauber  
**Rang:** Anfänger

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W4, Diebeskunst W4, Elektronik W6, Fahren W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Reparieren W8, Schießen W4, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Gesucht (leicht), Misstrauisch (leicht), Schwerzüngig (schwer)

**Talente:** Reparaturgenie (A), Mac Gyver (A)

**Ausrüstung:** Werkzeugkoffer, Brechstange, Pistole SIG P210 (9mm) Schaden 2W6 (12/24/48, PB 1, FR 1, 16 Schuss), Schweißgerät

**Sprachen:** Englisch



**Rasse:** Mensch  
**Konzept:** Schatztaucher  
**Rang:** Anfänger

**Attribute:** Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W4, Verstand W6, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W4, Athletik W8, Fahren W4, Fokus W6, Glücksspiel W4, Heilen W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Naturwissenschaften W4, Okkultismus W4, Schießen W4, Seefahrt W6, Überreden W4, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

**Handicaps:** Geheimnis (leicht), Gierig (leicht), Neugierig (schwer)

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Begabt) (A)

**Machtpunkte:** 15

**Mächte:** Schutz (MP: 3, RW: Verstand, WD: 5) – Erzeugt eine Rüstung (+2/+4 mit Steigerung)

**Ausrüstung:** Taucheranzug, Überlebensmesser (Stä+W4), Harpune Schaden 2W6 (2/4/8\*, PB 2, FR 1, 1 Schuss) \*Reichweite verdoppelt sich an Land

**Sprachen:** Englisch



**Rasse:** Mensch  
**Konzept:** Ex-Psi Agent  
**Rang:** Anfänger

**Attribute:** Geschicklichkeit W6, Konstitution W4, Stärke W4, Verstand W10, Willenskraft W6

**Fertigkeiten:** Allgemeinwissen W6, Athletik W4, Einschüchtern W4, Geisteswissenschaften W4, Heimlichkeit W6, Okkultismus W6, Psionik W8, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

**Bewegungsweite:** 6; **Parade:** 2; **Robustheit:** 4

**Handicaps:** Einäugig (schwer), Geheimnis (leicht), Gesucht (leicht)

**Talente:** Arkaner Hintergrund (Psionik) (A), Sechster Sinn (A)

**Machtpunkte:** 10

**Mächte:** Betäuben (MP: 2, RW: Verstand, WD: sofort) – Konstitutionsprobe -2 um nicht **Betäubt** zu sein

Gedankenlesen (MP: 2, RW: Verstand, WD: sofort) – Vergleichender Wurf gegen Verstand des Ziels.

Objekt auslesen (MP: 2, RW: Berührung, WD: speziell) – letzten 5 Jahre im Umkreis von 10 km des Objektes

**Ausrüstung:** Springmesser (Schaden Stä+W4), Pistole SIG P210 (9mm) Schaden 2W6 (12/24/48, PB 1, FR 1, 16 Schuss), Handschellen, Notizbuch, Augenklappe

**Sprachen:** Englisch, .....