



Fluchfall

Wenn die Sterne richtig stehen, taucht nahe der Nebelfelsen, jener Inselgruppe östlich der Nordmark, unvermittelt eine Insel aus dem allgegenwärtigen Nebel auf. Eine Geschichte der Fischer berichtet, zum Zeitpunkt des Fluchfalls vor sieben Jahren sei ein Stern vom Himmel gefallen und habe dieses von wenigen Menschen bewohnte Eiland im Meer versenkt.

Die Wahrheit

Tatsächlich fiel etwas vom Himmel, damals vor sieben Jahren. Es handelte sich um einen gewaltigen Machtspan, ein Artefakt das seit jeher von den Magiebegabten der Welt für unfassbare Wunder genutzt wird. Sein Ursprung wird seinem Finder Rätsel aufgeben, denn es wird diesen Artefakten nachgesagt, sie seien beim sogenannten Geisterbeben vor hunderten von Jahren entstanden. Sein Auftauchen jetzt, so viele Jahre später muss ein Zeichen sein.

Die Insel wurde durch den Aufprall nicht vernichtet und im Meer versenkt. In Wahrheit wurde sie völlig aus der Welt der Menschen gerissen und in die Anderswelt geschleudert. Nur wenn eine bestimmte Sternkonstellation, Das Echo des Mor'Lia, am Himmel zu sehen ist, kehrt die Insel mitsamt ihrer Bewohner wieder auf.

Abenteureranhänger

Der alte Mann: Ein alter Seemann erzählt den SC bei einem Grog am Abend in einer Kneipe die Geschichte von der verschwundenen Insel. Als Bezahlung möchte er ein stattliches Stümmchen Gold. Er weiß von der Sternkonstellation zu berichten, die das erneute Auftauchen des Eilands ankündigt und diese steht gerade am Himmel. Er erzählt von einer Legende nach der dem Finder des gefallen Sterns große Macht versprochen wird. Auch kennt er die ungefähre Position der einst angeblich versunkenen Insel. Er warnt die SC, dass die Insel nur einen Tag und eine Nacht zu betreten sein wird, bis sie wieder für ein ganzes Jahr verschwindet.

Seenot: Die SC geraten durch einen Piratenüberfall oder den Angriff einer Bestie aus der Anderswelt in Seenot. Sie treiben hilflos im Meer, als plötzlich eine Insel direkt vor ihnen im Meer auftaucht. Als sie sie betreten, erscheint ihnen der Geist eines Magiers, der sie warnt in großer Gefahr zu sein und dass die Insel nach einem Tag und einer Nacht in den Fluten des Meeres versinken wird.

Der gefallene Stern

Als der Machtspan zu Boden fiel, prallte er in den alten Turm des mächtigsten Magiers der Insel. Diesen machte er dem Erdboden gleich und durchschlug sämtliche Geschosse, bis er in den darunter befindlichen Höhlen zum liegen kam. Hier wird er heute von den ihm huldigenden Geistern als Geschenk der Götter verehrt und bewacht. Er gleicht einem geschwärtzten, alten Stück Holz von etwa einem Schritt Länge, was eine gewaltige Größe für einen Machtspan bedeutet. Allerdings ist er mitnichten so zerbrechlich wie Holz, sondern stattdessen hart wie Stahl. Es geht ein grünliches Glühen von dem Machtspan aus und seine Magie wirkt fast überall auf der Insel.

Die Magie der Insel

Die Magie des Machtspans bewirkte in den letzten Jahren ein immenses Pflanzenwachstum, welches lediglich den Bereich des direkten Umkreises aussparte, jenen Bereich in dem sich auch das Dorf befindet. Es scheint, als brenne die pure Kraft des Artefaktes hier alles Leben mit der Zeit hinweg. Hier leben keine Tiere und es wächst nicht ein einziger Grashalm. Der komplette Rest der Insel ist über und über mit einem Urwald aus Nadelbäumen und dornigem Unterholz bewachsen. Der Aufprall und die dabei freigesetzte Energie tötete die gesamte Bevölkerung der Insel. Die zur Ruhe gekommene Energie des Machtspans erhält heute jedoch alles Lebendige auf der Insel über seine natürliche Altersgrenze hinaus am Leben.

Die Insel

Einst ein karger Felsbrocken im Meer, erhebt sich nun ein dunkelgrüner Berg, dem bewachsenen Rücken eines urtümlichen Ungeheuers gleich aus dem Nebel der kalten See. Der kleine, steinerne Anleger den die Insulaner einst anlegten steht noch immer, wenn auch arg von der Zeit in Mitleidenschaft gezogen. Verlässt man den Steg, befindet man sich sofort inmitten des Urwaldes. Ungewöhnlich viele Vögel und kleine Tiere bewohnen den Wald. Tote Tiere sind nirgends zu finden. Auch der ein oder andere immens große Ameisenhügel lässt erahnen, dass etwas mit der Fauna der Insel nicht stimmt. Der Weg zum Dorf ist schwer, aber nicht unmöglich zu finden, sind doch unter Vegetation und Erde die Steine eines befestigten Weges mit Mühe auszumachen. Er führt stets bergauf, da sich die Siedlung im bergigen Zentrum der kleinen Insel befindet. Wenn man sich nicht verläuft, ist es eine Wegstrecke von nur einer halben Stunde. Je weiter man sich dem Dorf im Zentrum der Insel nähert, desto stärker wird ein beklemmendes Gefühl - die Anwesenheit der Geister und die Kraft des Machtspans ist drückend zu spüren.

Die Bewohner der Insel

Die Bewohner der Insel sind bei dem Aufprall vor sieben Jahren alle umgekommen. Allerdings kehrten sie alle als Geister zurück und glauben noch immer am Leben zu sein. Einige unter ihnen verehren den gefallenen Stern als eine Gabe der Götter und hüten ihn mit Argusaugen vor den anderen Geistern und auch vor jedem Eindringling auf der Insel. Der Bereich um den Turm des Magiers im Zentrum des Dorfes gilt als tabu und darf nur von den Hütern des Machtspans betreten werden. Angeführt werden diese vom Geist eines alten Magiers, der einst am Ort des Einschlags lebte. Die übrigen Geister ahnen, dass der gefallene Stern nichts Gutes für sie und die Insel verheißt und wünschen sich, jemand würde ihn von hier fortbringen.

Alle Geister sind für lebende Besucher der Insel zunächst immer sichtbar. Nichts lässt darauf schließen, dass es sich um Geister handelt, bis die SC diese erzürnen. Ein mächtiger Spuk liegt auf dem Dorf, der auch ohne Zutun der Bewohner eine lebendige Siedlung vorgaukelt. Nehmen die SC von den Geistern angebotene Speisen zu sich, so schmecken diese wie erwartet, jedoch stellt sich kein Sättigungsgefühl ein. Die Geister sind Besuchern gegenüber freundlich, solange sie im Dorf bleiben. Sobald sie die Turmuine im Zentrum betreten wollen, ruft das die Geister auf den Plan, welche den Machtspan verehren.

Die Geister-NSC

Alle Geister hier verfügen über die Macht der Manifestation, womit sie zu sehen sind. Ohne diese Kraft einzusetzen, sind sie für normale Menschen nicht zu sehen. Wenn sie erzürnt werden, greifen sie im manifestierten Zustand die SC an. Sie können auch Steine oder Äste auf sie katapultieren, um sie zu verletzen.

Der Magier Jolg Sohn des Adag, der sich Magus vom Fels nennt ist der mächtigste der Geister. Er kann zusätzlich zu den Fähigkeiten die auch die anderen Geister besitzen, von einem Menschen Besitz ergreifen. Ein so besessener kann zu einer großen Gefahr für seine Mitreisenden werden, vor allem falls diese nichts von der Gefahr ahnen.

Zeit

Die Warnung, dass die Insel nach einem Tag und einer Nacht wieder verschwindet, entspricht der Wahrheit. Wenn die SC bis dahin nicht den Machtspan gefunden und vor allem sich nicht von der Insel zurück gezogen haben, werden sie mitsamt des Eilands in die Anderswelt katapultiert, wo die Insel anstatt auf dem Meer, in einem kleinen See auftaucht.

Die SC können in ihrer oder auch der Anderswelt zum Verlassen der Insel umgeknicke Bäume am Rand der Insel als behelfsmäßige Wasserfahrzeuge oder als Floß benutzen.