

ORTSNAME:

Konflikt: _____

Konfliktbeschreibung: _____

Gewerbe: (1 bis 3 wählen):

Landwirtschaft, Fischerei, Walfang,
Robbenfang, Produktion (Textilien o. a.),
Handel, Bergbau, Forstwirtschaft

Geografische Lage:

Insel – fern, Insel – nah, an der Küste,
im Landesinneren

Größe: klein (unter 500 Einwohner),
mittel (unter 2.000 Einwohner),
groß (unter 5.000 Einwohner)

GRUPPE 1:

Bestrebungen:

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

Haupt-NSC:

Macht:

GRUPPE 2:

Bestrebungen:

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

Haupt-NSC:

Macht:

GRUPPE 3:

Bestrebungen:

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

Haupt-NSC:

Macht:

ORTSNAME:

Fragen/Notizen:

Wichtiger NSC:

Wichtiger NSC:

Maßgeschneiderte Spielzüge:

Wichtiger NSC:

Wichtiger NSC:

ORTSNAME: Dunmire

Konflikt: _____

Konfliktbeschreibung: _____

Gewerbe: (1 bis 3 wählen):

Landwirtschaft, Fischerei, Walfang,
Robbenfang, Produktion (Textilien o. a.),
Handel, Bergbau, Forstwirtschaft

Geografische Lage:

Insel – fern, Insel – nah, an der Küste,
im Landesinneren

Größe: klein (unter 500 Einwohner),
mittel (unter 2.000 Einwohner),
groß (unter 5.000 Einwohner)

GRUPPE 1: Die Schleppnetzfisher

Bestrebungen:

- ⊙ Sich das Beste schnappen, was dieser Ort zu bieten hat, und dann weiterziehen.
- ⊙ Widerstand mit Hilfe von Geld unterdrücken.

Macht:

- ⊙ Haben Unterstützung durch Autoritätspersonen.

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

- ⊙ Versuchen, sich mit Hilfe der Spielercharaktere Ärger vom Leib zu halten.
- ⊙ Die Aufmerksamkeit auf die Spielercharaktere lenken, um im Hintergrund wie gehabt weiterzumachen.

Haupt-NSC: Leah Worthing

- ⊙ Jung, sympathisch, wohlhabend und achtet sich wenig um die Menschen in Dunmire.
- ⊙ Möchte den Spielercharakteren eine Aufgabe stellen, die nie erfüllt werden kann, damit sie sie nicht bezahlen muss.
- ⊙ Bestrebt, sie so gut es geht zu meiden, sobald die Aufgabe gestellt ist.

GRUPPE 2: Die Schmuggler

Bestrebungen:

- ⊙ Lästige Autoritätspersonen aus dem Weg räumen oder milde stimmen.
- ⊙ Die einheimische Bevölkerung den Sündenbock spielen lassen, falls etwas schiefgeht.

Macht:

- ⊙ Auf ihre Art mächtig.

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

- ⊙ Sie für ihre Dreckarbeit einspannen.
- ⊙ Sie in Verruf bringen, um den Verdacht von sich selbst abzulenken.
- ⊙ Möchten die Spielercharaktere dazu bewegen, so viel Aufmerksamkeit wie möglich zu erregen, um die Schmuggler aus der Schutzlinie zu holen.

Haupt-NSC: Samantha Tearley

- ⊙ Ehemalige Soldatin, die aus der Armee geworfen wurde, nachdem man sie als Frau enttarnt hatte. Trägt ihre Narben mit Stolz.
- ⊙ Eredigt die Hauptarbeit im Schmugglerring. Hat nur Verachtung für die Behörden übrig.
- ⊙ Verachtet Leah Worthing & kann wenig Verständnis für die Fischerleute aufbringen.

GRUPPE 3: Die Fischerleute

Bestrebungen:

- ⊙ Die alten Sitten bewahren.
- ⊙ Das Gleichgewicht wahren und das Meer für die Nachwelt erhalten.
- ⊙ Mit allen verfügbaren Mitteln das tägliche Brot auf den Tisch bringen.

Macht:

- ⊙ Machtlos, doch im Zusammenchluss gefährlich.

Was wollen sie von den Spielercharakteren?

- ⊙ Ihr Verständnis der alten Sitten sowie der Natur auf die Probe stellen.
- ⊙ Bittere Rache an ihnen üben, wie an allen Auswärtigen, die den gefährlichen Pfad der Überfischung beschreiten.

Haupt-NSC: Shamus O'Larry

- ⊙ Wettergegebter alter Mann. Handelt im Bewusstsein, dass keiner der Einheimischen seine Autorität in Frage stellen würde.
- ⊙ Schon seit langer Zeit hier im Ort.
- ⊙ Bestrebt, den Konflikt zwischen Schmugglern und Schleppnetzfishern zu befeuern, in der Hoffnung, dass die beiden sich gegenseitig zerstören.
- ⊙ Er sucht das Jenseits um Hilfe.

ORTSNAME: Dunmire

Fragen/Notizen:

- Was ist der wahre Preis der Schleppnetzfisherei? Welche Vergeltung wird sie herausfordern?
- Werden die Schmuggler und Schleppnetzfisher zusammenarbeiten oder sich gegenseitig zerfleischen?
- Wie reagieren die Fischerleute, wenn der hiesige Markt mit Fisch überschwemmt wird?
- Welche Mächte wird Shamus anrufen, wenn die Verzweiflung der Fischerleute steigt? Um welchen Preis?

Wichtiger NSC: Henry Worthing

◦ Vater von Leah Worthing.

◦ Einigermaßen wohlhabend.

Wichtiger NSC: Collin Millar

Sauertöpfischer Neunzehnjähriger, der sich um fünf jüngere Geschwister kümmert. Hält Samantha für schwach und findet, dass die Schmuggler einen Anteil von den Schleppnetzfishern fordern müssen.

Wichtiger NSC:

Maßgeschneiderte Spielzüge:

Wenn du in der zwielichtigen Ecke der Hafenanlagen Arbeit oder „Geschäfts“-Beziehungen suchst, würfle. Zähle +1 hinzu, wenn sich ein Einheimischer bereit erklärt hat, dir zu helfen.

Bei Erfolg findest du die passende Person.

Bei einer 10+ wähle 3.

Bei einer 7-9 wähle 2.

- Der Auftrag wird gut bezahlt.
- Der Auftrag bringt niemand Mächtigen gegen dich auf.
- Der Auftrag zwingt dich nicht dazu, die auszunutzen, die wenig haben.
- Der Auftrag handelt dir keine Schelte oder Demütigungen ein.

Bei Misserfolg gerätst du an einen Schwindler, das Gesetz oder jemanden aus einer Zeit, die du lieber vergessen würdest.

Wichtiger NSC: