

# 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 Schusslinie 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: