

**Droemer
Knaur®**

GRUPPEN-ABENTEUER
Das Schiff der verlorenen Seelen



Das Schiff der verlorenen Seelen

oder der Diamant des Dämons

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



**Schmidt
Spiele**

Gruppen-Abenteuer

Das Schiff der verlorenen Seelen
oder
der Diamant des Dämons

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

**Droemer
Knaur®**



Das Schiff der verlorenen Seelen

oder der Diamant des Dämons



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1984 Droemersch Verlaganstalt Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30006-0

Inhalt

Einleitung	7
Ein böses Erwachen	8
Ein Wort von Meister zu Meister	12
Das Abenteuer beginnt	14
Das Schiff	14
Schächte und Treppen	21
Unter Deck – Ebene 1	21
Unter Deck – Ebene 2	36
Unter Deck – Ebene 3	42
Monsterbeschreibungen	52
Der Dämon	52
Der Krakonier	53
Das Morfu	54
Der Quälgeist	54
Die Ratte	55
Der Riesenseestern	55
Der untote Pirat	56
Der Zilit	56
Glossar seemännischer Ausdrücke	57
Ausgewürfelte Charaktere	59
Zum Herausnehmen zwischen den Seiten.	30/31
(nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt)	
Die Pläne des Schicksals	

Einleitung

Das Schiff der verlorenen Seelen ist ein Teil der Saga über Aventurien und seine Helden und steht in thematischem Zusammenhang mit *Die sieben magischen Kelche*. Beides sind Gruppenabenteuer für das Fantasie-Rollenspiel »Das Schwarze Auge« und ohne dessen Regelwerk nicht spielbar. Um dieses oder irgendein anderes Abenteuer dieser Reihe spielen zu können, muß der Meister des Schwarzen Auges also zunächst einmal mit dem *Buch der Regeln* vertraut sein, das Teil der Grundausstattung des Fantasie-Rollenspiels »Das Schwarze Auge« ist.

Das Schiff der verlorenen Seelen wird von einem Meister des Schwarzen Auges geleitet, und die Zahl der Mitspieler, die als Helden dieses Abenteuers fungieren, sollte im Idealfall zwischen 3 und 5 Personen liegen. Das Abenteuer wurde so gestaltet, daß es für Abenteurer der 1. oder 2. Stufe geeignet ist, gehört also noch zu den Einführungsspielen. Wenn sich bereits eine Spielerrunde zusammengefunden hat, die häufiger in das legendäre Land Aventurien – das Reich des Schwarzen Auges – eindringt, sind wahrscheinlich bereits die ersten Abenteurerpunkte in den

Abenteuern *Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler* oder *Wald ohne Wiederkehr* gesammelt worden, und die Abenteurer sind für die kommenden Ereignisse besser gerüstet. Aber auch Anfänger können bei dem *Schiff der verlorenen Seelen* direkt mitspielen. Wie schon erwähnt, wird die hier begonnene Geschichte in *Die sieben magischen Kelche* fortgesetzt, doch selbstverständlich ist jedes dieser Abenteuer auch für sich allein spielbar. Ein Hinweis für jene, die sich daran gewöhnt haben, daß die Mitspieler in »Das Schwarze Auge« bisher in der Regel »Helden« genannt wurden: Unsere »Helden« in diesem Gruppenabenteuer sind »Abenteurer«, darum aber nicht weniger heldenmütig.

Wie alle Gruppenabenteuer ist der folgende Text nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt, und er allein entscheidet, welche Teile des Textes er weitergibt. Wenn Sie dieses Abenteuer zunächst einmal als Abenteurer unter einem anderen Meister erleben wollen, dann bitten wir Sie herzlich, jetzt nicht mehr weiterzulesen. Sie würden sich dann nur die Spannung nehmen . . .

Ein böses Erwachen . . .

Irgend etwas stimmt nicht mit Felix, dem dicken Braunen, dachte Jan Rasmussen und sah auf den breiten Pferderücken herab, beobachtete das Spiel der Muskeln. Dieses Schaukeln . . . wie auf einem Kamel . . . oder . . .

Plötzlich wußte Jan, daß er nur geträumt hatte. Langsam glitt er in die Wirklichkeit zurück. Aber das sanfte Schaukeln wollte nicht aufhören. Und zu dem Schaukeln kam noch ein entsetzlicher Brummschädel. Er glaubte auch Stimmengemurmel zu hören. Am liebsten hätte er die Augen überhaupt nicht mehr aufgemacht und weitergeschlafen. Doch schließlich riskierte er einen Blick. Zunächst einmal sah er im trüben Licht von Ölfunzeln, die ein Stück weiter brannten, den schattenhaften Umriß eines mächtigen Balkens. Als er den Kopf zur Seite wandte, entdeckte er zwei Männer, ein Mädchen und einen Zwerg, die auf Matten am Boden hockten und sich leise unterhielten. Etwas weiter weg waren vier oder fünf Personen mit einem Würfelspiel beschäftigt. Es roch nach Salz, Teer und Rauch.

Jan Rasmussen war plötzlich hellwach. Wo immer er auch sein mochte: Es war nicht das Wirtshausbett, in dem er eigentlich hätte aufwachen sollen. Wirtshaus? Jetzt fiel ihm ein, warum er solch einen Brummschädel hatte. Der viele Wein, den er . . .

»Na endlich«, brummte eine Stimme neben ihm.

Jan wandte den Kopf, merkte, daß er in einer Hängematte lag, die zwischen zwei mächtigen Balken aufgespannt war, und sah einen Mann mittleren Alters mit einem mächtigen roten Bart, der in der Hängematte neben ihm lag und ihn neugierig, aber nicht unfreundlich musterte.

»Wir dachten schon, du würdest das ganze Abenteuer verschlafen«, meinte er gutmütig, zwinkerte ihm zu und zwirbelte dann seinen Bart.

»Wa. . . was für ein Abenteuer?« stotterte Jan entgeistert. »Wo. . . wo bin ich überhaupt?«

»Höhöhö«, lachte dröhnend ein anderer Mann, trat an Jans Hängematte und schaukelte sie übermütig

hin und her. Er war ein muskulöser Bursche, der sein langes schwarzes Haar zu einem Zopf geflochten hatte und einen Schnauzbart trug. Seine Kleidung bestand nur aus einem Lendenschurz. »Ich habe ja schon manchen Zecher erlebt, der alles vergessen hatte, wenn es ans Bezahlen ging, aber ein Abenteurer, der nicht mehr weiß, daß er an einer Expedition teilnimmt . . .«

»Ich weiß wirklich nicht, wovon ihr redet«, stöhnte Jan und schüttelte den Kopf, um die Nebel aus seinem Gehirn zu verscheuchen. »Ich bin mit meinem Bruder Miro im Auftrag unseres Vaters, des Dorfschmieds von Norburg, nach Festum gereist, um Schmiedeeisen zu kaufen. Wir hatten unseren Auftrag erledigt und wollten die Nacht im Gasthaus *Zur Seeschlange* verbringen . . .«

»Eine schmierige Kaschemme, aber der Wirt ist wenigstens eine ehrliche Haut«, unterbrach ihn der Rotbart. »Ich heiße übrigens Magnus Maurenbrecher, und das dort ist Dschadir der Kühne. Und wie heißt du?«

»Jan. . . Jan Rasmussen«, entgegnete Jan geistesabwesend. »Miro ging schon in die Schlafkammer . . . Miro – Miro, bist du hier?« Er sprach etwas lauter und sah sich fragend um. Ein paar Männer, selbst die Würfelspieler, sahen kurz auf, aber niemand antwortete.

»Ich glaube nicht, daß dein Bruder hier ist«, meinte Magnus Maurenbrecher. »Es nehmen zwar außer dir noch ein paar Neue an der Expedition teil, aber die habe ich schon alle begrüßt. Ein Miro war nicht darunter.«

»Verdammt«, antwortete Jan und schlug die rechte Faust in die linke Handfläche. »Na, vielleicht ist er inzwischen mit dem Eisen auf dem Weg nach Norburg. Was nur Vater sagen wird . . .«

»Du warst gerade dabei, uns eine Geschichte zu erzählen«, erinnerte ihn ein schlankes, zierliches Mädchen mit braunen Augen und braunem, kurzgeschnittenem Haar. Sie hatte ein kurzes Gewand an,

das den größten Teil der Oberschenkel und auch die Arme freiließ. Ein Gürtel umschloß es an der Taille, und in dem Gürtel steckte ein kurzes Schwert. Das Mädchen hatte zu der Gruppe gehört, die vorhin auf den Matten gesessen und sich unterhalten hatte. Jetzt waren sie aufgestanden und zu Jan an die Hängematte getreten.

»Mein Name ist übrigens Kim Shayenne«, sprach sie weiter und stellte auch die beiden anderen Männer und den Zwerg vor. Jan hatte Mühe, alle Namen zu behalten, prägte sie sich aber schließlich doch ein. Der eine, ein schlanker, eleganter schwarzhaariger Bursche, hieß Prinz Arne von Sturmfels, der andere, ebenfalls noch jung, wurde Trutz Trondloff genannt. Mit einer Größe von etwa einen Meter achtzig und seinem ungebändigten Blondschoopf sah er ihm, Jan Rasmussen, recht ähnlich. Der Zwerg schließlich trug den Namen Rabilont.

Als ihn alle erwartungsvoll ansahen, räusperte sich Jan, warf Kim, die er sehr anziehend fand, noch einen Blick zu, und setzte seine Geschichte fort.

»Eigentlich gibt es da nicht mehr viel zu erzählen«, gestand er. »Also, wie gesagt, mein Bruder Miro legte sich schon schlafen, während ich in die Wirtsstube ging, um noch einen Humpen Bier zu trinken.«

»Oder auch zwei bis sieben«, unterbrach ihn Dschadir der Kühne und ließ wieder sein dröhnendes Lachen ertönen.

»Nein, nein«, versicherte Jan und wurde gegen seinen Willen rot, was ihn sehr ärgerte. »Ich trinke selten mehr als einen Humpen. Aber da saßen diese beiden Männer am Nebentisch. Sie luden mich ein, mit ihnen Wein zu trinken, und schenkten mir immer wieder nach, drückten mich wieder auf meinen Stuhl, sobald ich nur Anstalten machte, aufzustehen und ...«

»Was waren das für Männer?« fragte Prinz Arne.

Jan beschrieb den einen als kleinen Dicken mit einer Lederkappe, den anderen als dünnen älteren Mann mit hageren Gesichtszügen und stechenden Augen. Sie hatten nur ihre Vornamen genannt: Wulf und Garth.

»Jetzt ist mir alles klar«, meinte Magnus. »Die beiden sind gelegentlich als Werber für Stoerrebrandt tätig und nicht gerade zimperlich. Mit denen gab es schon oft Ärger.«

Das Nicken der anderen bestätigte, daß auch sie sich – ganz im Gegensatz zu Jan – einen Vers auf die Geschichte machen konnten. »Armer Jan«, sagte Kim und strich ihm über das Haar. Obwohl gutmütiger Spott in ihrer Stimme mitgeschwungen hatte, war zugleich echte Anteilnahme, wenn nicht sogar Be-

sorgnis herauszuhören. Das alles verwirrte Jan nur noch mehr. »Den Namen Stoerrebrandt haben sie erwähnt. Sie sagten etwas von magischen Kelchen, und es würden Leute gesucht, die Aventurien vor einer großen Gefahr retten sollten. Wer mitmache, dessen Schaden solle es nicht sein. Dafür Sorge schon der reiche Kaufmann Stoerrebrandt, der eine Expedition in die Sümpfe des Südens ausrüstete, um ... He, Moment mal, ich bin doch nicht etwa ...«

»Doch, mein großer Blonder, ich fürchte, das bist du«, erwiderte Kim und strich ihm noch einmal übers Haar. Sie hielt inne und betastete eine Stelle an seinem Hinterkopf. Es tat weh, und Jan zuckte, ohne es zu wollen, zusammen.

»Diese Schufte haben unseren Freund Jan nicht nur sturzbetrunken gemacht, sondern ihm zur Sicherheit auch noch eins über den Schädel gegeben, um nur ja die Prämie einstecken zu können, ehe er wieder aufwachte. Warte mal, das hier wird dir helfen.« Sie strich sein Haar zurück, zog ein Fläschchen aus der Tasche ihres Gewandes und träufelte ein paar Tropfen einer Flüssigkeit auf die dicke Beule. Es brannte kurz, aber dann breitete sich ein angenehm kühles Gefühl an dieser Stelle aus.

»Danke«, murmelte Jan.

»Die Sache ist völlig klar«, stimmte Trutz Trondloff dem Mädchen zu. »Und dann haben sie ihn an Bord gebracht. Ich kann mir vorstellen, daß du mit den beiden nach deiner Rückkehr noch ein Hühnchen rupfen willst. Aber wahrscheinlich lassen sie sich nicht so schnell wieder in Festum blicken.«

»An Bord?« fragte Jan verdutzt. Plötzlich fiel ihm wieder das Schaukeln ein. Er hatte es ganz vergessen.

»Ja, hast du das denn noch nicht gemerkt?« meldete sich der Zwerg Rabilont erstmals zu Wort und machte ein pffiffiges Gesicht.

»Du bist an Bord der *Königin von Festum*, und wir sind auf hoher See. Der nächste Hafen ist Brabak, und von dort aus geht es erst zu Pferd und dann zu Fuß durch die Sümpfe und Dschungel bis zur Grenze des Schattenreichs. Unser Ziel ist die Tempelstadt H'rabaal.«

»Ich ...« setzte Jan an, aber Kim unterbrach ihn.

»Natürlich kann dich niemand zwingen, mit uns zu kommen, aber da du schon einmal hier bist, gewinnst du vielleicht ja doch Spaß an der Sache. Und möglicherweise gefallen wir dir als Gefährten bei diesem Abenteuer ...«

»Dann muß er aber erst einmal wissen, worum es überhaupt geht«, meinte Magnus und wandte sich dann an Jan. »Einiges werden dir die Werber ja schon erzählt haben, aber ich fasse es noch einmal zusam-

men: Eine alte Legende besagt, daß es einst in Aventurien ein mächtiges Zauberschwert mit Namen Siebenstreich gab. Nur ganz wenige der großen Helden der damaligen Zeit waren in der Lage, dieses Schwert zu führen, und es heißt, daß Aventurien bis heute noch nicht wieder einen Helden hervorgebracht hat, der dazu in der Lage wäre. Um zu verhindern, daß es den Dunklen Mächten in die Hände fällt, haben die Magier Aventuriens Siebenstreich geschmolzen und sieben magische Kelche daraus gegossen. Die Kelche wurden überall im Land sorgfältig versteckt und gut bewacht. Denn wenn alle Kelche wieder vereint wären, könnte das Schwert in einem magischen Purpurfeuer neu erstehen. Und das soll um jeden Preis verhindert werden. «

Da er eine Pause machte, um sich ein Stück Kautabak abzuschneiden, sprach Kim an seiner Stelle weiter.

»Aber die Dunklen Mächte haben im Lauf der Jahrhunderte einen Kelch nach dem anderen in ihre Gewalt gebracht«, sagte sie. »Und vor einigen Monden ist im fernen Notmarck der sechste Kelch gestohlen worden. Drei Wachsoldaten haben die Diebe bis H'rabaal verfolgt, kehrten dann aber um, als sie von Marus und Krakoniern angegriffen wurden. «

»Und der siebte Kelch«, mischte sich ein weißhaariger Mann in einem langen roten Gewand in das Gespräch ein, der unbemerkt zu der Gruppe getreten war, »befand sich im Besitz des Kaufmanns Stoerrendt . . . «

»Das ist der Magier Rakorium«, flüsterte Kim Jan ins Ohr.

». . . und ist nun in meiner Obhut hier an Bord. Wir gehen das Wagnis ein, daß die Dunklen Mächte Siebenstreich neu schmieden und gegen Aventurien einsetzen, sollten wir es nicht verhindern können. Aber wir müssen es riskieren, denn dem siebten Kelch wohnt eine besondere Kraft inne. Wirft man ihn nämlich zusammen mit den sechs anderen Kelchen in das Purpurfeuer und spricht die Zauberformel: ›Sieben Kelche, sieben Elche, lange wart ihr fort, kehrt zurück an euren Ort‹, dann entsteht nicht wieder Siebenstreich, sondern die Kelche kehren auf magische Weise in die Verstecke zurück, aus denen sie gestohlen wurden. Du solltest mit uns kommen, junger Mann, wir brauchen dich. «

Jan, der sich längst in seiner Hängematte aufgerichtet hatte, setzte nun die Füße auf den Boden und stand auf. »Ich lasse mir erst mal ein bißchen Wind um die Nase wehen, damit ich einen klaren Kopf bekomme«, murmelte er. »Dann sehen wir weiter. «

Die anderen machten Platz, und er verließ die Gruppe. Kim wollte ihm folgen, aber Rakorium hielt sie

am Arm fest. »Er muß das alles wirklich erst einmal verdauen«, meinte er und lächelte dem Mädchen väterlich zu. »Für anderes bleibt später noch Zeit genug. «

Fünfmal ist die Sonne seit jenem denkwürdigen Erwachen des Jan Rasmussen inzwischen auf- und wieder untergegangen. Jan hat sich inzwischen – nicht zuletzt dank Kim – mit seinem Los abgefunden und fiebert sogar schon ein bißchen dem Abenteuer in H'rabaal entgegen. Aber die Mächte des Schicksals haben eingegriffen, und nicht nur Jan und Kim, sondern auch euch anderen Abenteurern zunächst eine andere Aufgabe zugeordnet.

Heute ist nach einem schweren Sturm am Horizont ein schwarzes Segel aufgetaucht, und es gibt niemanden an Bord der *Königin von Festum*, der nicht weiß, was das zu bedeuten hat. Selbst Jan weiß inzwischen, daß die Dunklen Mächte des Schattenreichs und ihre Verbündeten Aventurien nicht nur in der Tempelstadt H'rabaal bedrohen. Aus dem kleinen schwarzen Segel ist ein riesiges schwarzes Schiff geworden. Eingehüllt in eine unheimliche Stille, treibt es, keine viertel Seemeile entfernt, düster drohend auf den sanften Wellen. Nichts rührt sich an Deck, und das mächtige schwarze Rahsegel hängt schlaff am Hauptmast. Noch könnt ihr keine Einzelheiten erkennen, aber ihr wißt, was euch erwartet. Zu oft haben euch andere Abenteurer voller Grauen von den Schiffen des Zauberkönigs Mordor berichtet, der über die verrufene Stadt Yal-Zoggot am Meer der Finsternis herrscht. Mordor ist ein Verbündeter der Mächte des Schattenreichs und treibt mit ihnen Handel. Nur selten sieht man seine Segelschiffe und Galeeren in diesem Teil des Ozeans, und wenn sie erscheinen, dann bedeutet es nichts Gutes. Sie haben stets den gleichen Auftrag: einen schwarzen Diamanten nach Aventurien zu tragen. In dem Diamanten sind die Seelen von Verdammten eingeschlossen, die sich dem Dienst an Mordor verschrieben haben, die Seelen der Besatzung des Schiffes. Und diese schreckliche Besatzung besteht aus untoten Piraten, Dämonen sowie Krakoniern und Ziliten, monströsen Söldnern aus dem Unterwasserreich Wajahd. Gelingt es ihnen, den Diamanten an einem geheimen Ort in Aventurien zu deponieren, entsteht auf diese Art und Weise eine Zuflucht der Dämonen, ein Stützpunkt der Dunklen Mächte, von dem aus Aventurier in den Bann des schwarzen Diamanten gezwungen werden.

Und das muß um jeden Preis verhindert werden. Aber es ist nicht leicht, den schwarzen Diamanten an Bord des fremden Schiffes zu finden und mit Hilfe

eines magischen Elixiers, das der Magier Rakorium bereithält, zu zerstören. Es drohen schreckliche Fallen, erbarmungslose Feinde und entsetzliche Ungeheuer. Doch ihr wißt, welchen Ruhm ihr mit der Zerstörung des Seelendiamanten in Aventurien eringen werdet. Und Mordors Kreaturen sind nicht arm. Sie haben Schätze angehäuft, die eurem schmalen Geldbeutel wohlzutun würden.

Wollt ihr es wagen? Die Matrosen machen gerade eine Jolle zum Übersetzen fertig. Wer wird in der ersten Abenteurergruppe sein? Jan Rasmussen? Kim Shayenne? Einer der anderen, die uns flüchtig begeg-

net sind? Oder wollt ihr es allein riskieren? Wem soll der Magier Rakorium das Elixier geben, mit dessen Hilfe der Diamant zerstört werden kann? Entscheidet euch schnell, damit unser Abenteuer beginnen kann.

Wer noch keinen Abenteurer ausgewürfelt hat, sollte es jetzt tun. Es wird höchste Zeit, denn die anderen haben schon in der Jolle Platz genommen und warten ungeduldig. Ihr könnt aber natürlich auch einen der vorgewürfelten Charaktere wählen. Aber was immer ihr tut, beeilt euch!

Ein Wort von Meister zu Meister

Da dieses Abenteuer wahrscheinlich für Sie erst das dritte oder vierte ist, das von Ihnen als Meister des Schwarzen Auges geleitet wird, bitten wir Sie, es uns nicht übelzunehmen, wenn wir Sie noch einmal auf Ihre Rechte, aber auch Pflichten und auf Ihre Verantwortung als Meister des Schwarzen Auges hinweisen. Grundsätzlich hat der Meister erheblich mehr Arbeit zu leisten als die Mitspieler. Doch da er das Privileg genießt, die Abenteuer unvorbereitet in ein Abenteuer hineinzuschicken, muß er sich zwangsläufig zunächst einmal mit den Grundvoraussetzungen dieses Abenteuers beschäftigen. Und eine dieser Grundvoraussetzungen ist, daß der Meister souverän über den Dingen steht. Er muß sich besonders gut im *Buch der Regeln* auskennen, damit in strittigen Situationen ein langes Herumsuchen im Regelwerk überflüssig ist. Ist Ihnen das Regelwerk – insbesondere also das Kampfsystem – sozusagen bereits in Fleisch und Blut übergegangen, können Sie sich nunmehr den praktischen Problemen dieses speziellen Abenteuers widmen. Dies bedeutet wie bei allen anderen Abenteuern, daß Sie sich zunächst einmal mit den Örtlichkeiten vertraut machen. Lesen Sie deshalb die einleitende Geschichte genau durch, damit Sie über den Hintergrund des Abenteuers orientiert sind. Notieren Sie sich gegebenenfalls, wo Ihrer Meinung nach die Hintergrundinformationen unzureichend sind, und überlegen Sie sich, wie Sie in diesem Fall kritische oder auch neugierige Fragen der Mitspieler beantworten. Studieren Sie anschließend eingehend die Grundrißpläne für dieses Abenteuer. Da sich das Abenteuer an Bord eines Schiffs abspielt, geschieht alles auf engem Raum und vor allem auf mehreren Ebenen. Deshalb gibt es nicht nur einen einzigen Grundriß, sondern einen für jede Ebene. Machen Sie sich mit dem Grundriß vertraut, und überlegen Sie schon einmal, wo Ihrer Meinung nach die Abenteuerer an Bord gehen und welchen Weg sie dann nehmen könnten. Gleichzeitig lesen Sie die Raumbeschreibungen und Meisterinformationen.

Dabei wird sofort klar, daß dieses Abenteuer so konzipiert wurde, daß nicht *alle* vorgesehenen Gefahren unbedingt über die Abenteuerer hereinbrechen müssen. Im Gegenteil, es gibt verschiedene Situationen, bei denen ein aufmerksamer Spielleiter bereits geschwächte Abenteuerer vor allzu drastischem Schaden bewahren oder sie durch Heiltränke und andere magische Hilfsmittel wieder kräftigen kann.

Als Meister des Schwarzen Auges bringen Sie sicher eine gute Portion Phantasie mit in dieses Spiel, und es ist durchaus möglich, daß Sie manchmal mit den gegebenen Gefahren nicht einverstanden sind oder daß Sie das Abenteuer interessanter gestalten möchten. Dem steht nichts im Wege, doch sollten Sie immer bedenken, daß die Geschichte einer inneren Logik gehorchen muß. Falls Sie sich nicht sofort neue Monster oder Gefahren oder gar neue Belohnungen für Ihre Abenteuerer ausdenken wollen, brauchen Sie auf jeden Fall viel Phantasie, wenn Sie den Abenteuerern die einzelnen Szenen schildern. Allein aus Platzmangel wurde bei der Beschreibung der Räumlichkeiten nur auf das Wesentlichste eingegangen. Selbstverständlich hat eine bestimmte Statuette, ein Schrank, ein Tisch oder ein Stuhl mehr Eigenschaften, als nur aus einem bestimmten Material angefertigt worden zu sein. Hier sollten Sie Ihren Abenteuerern – die ja Ihre Mitspieler sind – etwas mehr bieten, indem Sie die vorhandenen Beschreibungen nur als Grundlage benutzen, um vor den Augen der anderen ein möglichst plastisches Bild entstehen zu lassen. Sie können jedoch Elemente, die Ihnen nicht gefallen, jederzeit durch andere ersetzen. Für den Spaß, den Sie und Ihre Mitspieler an diesem Abenteuer haben sollen, ist es völlig nebensächlich, ob ein bestimmtes Monster zu einem bestimmten Zeitpunkt – nur weil dies im Abenteuer vorgesehen ist – auch in Erscheinung tritt. Daß Ihre Mitspieler – die Abenteuerer – gelegentlich auf recht ungewohnte Art und Weise auf eine bestimmte Situation reagieren, werden Sie inzwischen gemerkt haben. Das kann niemand vor-

aussehen, und Sie werden dann auf jeden Fall improvisieren müssen. Also sollte Ihr Respekt vor der Vorlage auch nicht zu groß sein, und diese Vorlage soll weitgehend als Anregung zu verstehen sein. Viele der Möglichkeiten, wie in den Meisterinformationen geschildert, wurden nicht kommentiert, und es liegt in Ihrer Hand, möglichst viel daraus zu machen. Hin und wieder wurde allerdings auf die eine oder andere von uns vorausgesehene Spielsituation hingewiesen und die Reaktionsmöglichkeiten der Spieler aufgezeigt. Diese Hinweise sind nur als Vorschläge zu verstehen, die Ihnen helfen sollen, wahrscheinliche Reaktionen vorauszuahnen.

Es ist wichtig, noch einmal die Rolle des Meisters des Schwarzen Auges klar zu umreißen. In gewisser Weise ist der Meister mit einer nahezu göttlichen Macht im Land Aventurien ausgestattet, doch er ist keineswegs der Feind der Spieler. Eigentlich sollte er ihr Freund sein, der sich aber seiner Verantwortung bewußt ist. Und ein Freund kann kaum bürokratisch auf den Möglichkeiten beharren, die ihm zur Verfügung stehen! Deshalb sind die Meisterinformationen durchaus nicht nur der unvermeidliche Informationsvorsprung des Spielleiters. Ein Meister sollte vielmehr den Ehrgeiz haben, seine Mitspieler ein möglichst spannendes Abenteuer erleben zu lassen – und ihnen helfen, daß sie dieses Abenteuer mit Bravour bestehen. Es versteht sich dabei von selbst, daß er nicht allzu großzügig sein darf und ihnen die Aufgabe nicht zu leicht macht. Das gilt vor allem dann, wenn erfahrene Füchse mitspielen. Zugleich ist ein Meister jedoch ein – gewiß strenger, aber auch gerechter – Vater der Abenteurer und muß um ihr Überleben besorgt sein. Es steht einem Meister gut an, hier und da ein Auge zuzudrücken, immer dann, wenn er spürt, daß die ihm zur Verfügung stehenden Monster, Fallen und sonstigen Tücken die Abenteurer überfordern. Ein idealer Ausgang des Abenteurers wäre es, wenn alle daran teilnehmenden Spieler es tatsächlich erfolgreich bestehen. Das kann der Meister jedoch nicht garantieren. Zu viele Einflüsse, die im Spielverhalten der Abenteurer liegen, beeinflussen ein solches Ergebnis. Und ein Abenteurerspiel, das nur Sieger kennt, wäre letzten Endes dann wohl nicht mehr so abenteuerlich . . .

Als Grundregel gilt deshalb: Helfen Sie den Abenteurern dann, wenn sie Hilfe brauchen. Und machen Sie ihnen das Leben sauer, wenn sie der Hafer sticht.

Zur Vorbereitung des Spiels gehört, daß Sie alle für das Abenteuer notwendigen Informationen sorgfältig

lesen. Anschließend sollten Sie die Grundrißzeichnungen aus dem Buch heraustrennen oder sich Fotokopien davon machen, damit sie Ihnen jederzeit während des Spiels zur Verfügung stehen. Ferner sollten Sie die Monsterbeschreibungen und die entsprechenden Abbildungen in der Zahl der zu erwartenden Abenteurer fotokopieren und sie ihnen bei Bedarf zur Verfügung stellen und vor Beginn des Abenteurers noch einmal überprüfen, ob alle Spieler mit den Grundregeln vertraut sind. Erfahrungsgemäß kann es sehr störend wirken, wenn während des Spiels an sich selbstverständliche Dinge – beispielsweise die Beherrschung des Kampfsystems – erst eingeübt werden müssen. Doch daß Sie hin und wieder kompliziertere Regeln erläutern müssen, darauf sollten Sie sich einrichten.

Außerdem ist eine Auflistung der Spielerhelden, die an diesem Abenteuer teilnehmen, und ihrer Eigenschaften sehr hilfreich. Das tun die Mitspieler zwar auch selbst, aber schließlich muß man als Meister über alle Informationen verfügen. Notieren Sie sich also die Namen, die Waffen, die Kampfwerte usw. Sie haben Ihre Mitspieler inzwischen natürlich darüber unterrichtet, daß sie einen der vorgewürfelten Charaktere auswählen oder sich einen eigenen Helden auswürfeln können. Sollte das noch nicht geschehen sein, ist jetzt der Augenblick dafür gekommen. Dann legen Sie sich Ihre Grundrißpläne so zu recht, daß die Mitspieler sie nicht einsehen können. Außerdem brauchen die Spieler kariertes Papier (möglichst Millimeterpapier) und Zeichengeräte (Bleistifte). Sorgen Sie schließlich bitte auch für eine stimmungsvolle Atmosphäre und die notwendigen Getränke.

Ein letzter Punkt zur Praxis des Spiels: Die Handhabung der allgemeinen und der speziellen Informationen ist Ihnen ja inzwischen vertraut. Aber achten Sie bitte besonders darauf, ob Sie die speziellen Informationen sofort an die Abenteurer weitergeben wollen. Dabei ist es wichtig, daß Sie sich selbst unmittelbar in die Spielsituation hineinversetzen. Und Sie werden dann feststellen, daß Sie einzelne Informationen noch zurückhalten müssen. Die teilweise vorgegebenen Informationen betreffen nämlich manchmal auch Gegebenheiten, die erst dann zu sehen sind, wenn etwa ein Licht angezündet wird oder die Spieler die Biegung eines Ganges hinter sich gelassen haben.

Wenn Sie das alles berücksichtigen, steht Ihnen und Ihren Mitspielern ein spannender Abend bevor. Viel Spaß!

Das Abenteuer beginnt . . .

Die Jolle mit den Abenteurern an Bord dümpelt sanft auf der fast spiegelglatten See. Sie nähert sich von der Lee-Seite her (der windabgekehrten Seite) dem fremden Schiff.

Der Meister schaut sich in der Runde der Abenteurer um und entdeckt einige recht blasse, wenn nicht sogar grünliche Gesichter. Offenbar haben ein paar der Abenteurer den vorangegangenen Sturm nicht allzu gut überstanden. Da zu befürchten ist, daß in diesem Fall die Nachwirkungen der Seekrankheit noch einige Zeit anhalten, läßt der Meister jeden der Abenteurer den sechseitigen Würfel rollen. Wenn das Resultat höher als eins ist, kann der Meister davon ausgehen, daß die Abenteurer nicht mehr allzu stark unter

den Nachwirkungen der Seekrankheit leiden. Würfelt ein Abenteurer jedoch eine Eins, so setzt der Meister die Werte Mut, Attacke, Parade, Geschicklichkeit und Charisma um jeweils einen Punkt herab. Diese Einschränkung ist jedoch nicht von Dauer. Sobald der betreffende Abenteurer trotz seiner Einschränkungen die ersten Abenteuerpunkte errungen hat (hier sollte der Meister nicht kleinlich sein: zwei bis drei Punkte genügen bereits), überkommt ihn ein derartiges Hochgefühl, daß er darüber seine Seekrankheit endgültig vergißt. Mit anderen Worten: Der Meister setzt anschließend die alten Werte wieder ein.

DAS SCHIFF

Allgemeine Informationen:

Das Schiff ist 80 Meter lang und an der dicksten Stelle 40 Meter breit. Der Bug zeigt nach Westen. Das Vorderdeck ist zwanzig Meter lang und liegt sieben Meter über der Wasseroberfläche. Das Hauptdeck ist vierzig Meter lang und liegt fünf Meter über der Wasseroberfläche. Das Achterdeck ist zwanzig Meter lang und liegt acht Meter über der Wasseroberfläche. Auf jedem der drei Decks steht ein Mast. Der Hauptmast auf dem Hauptdeck ist 30 Meter hoch, und sein Rahsegel hängt schlaff im Wind. Über dem Segel ist der Ausguckskorb zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Der Rumpf besteht aus schwarzem, sehr robust und stabil aussehendem Holz, das in Form von Planken aneinandergesetzt ist. Doch das Schiff macht einen heruntergekommenen Eindruck. Die Bordwand ist

von Muscheln und Wasserpflanzen überwuchert. Die Galionsfigur am Bug stellt ein scheußliches Wesen dar: zur einen Hälfte Mensch und zur anderen Hälfte eine böartige, die Zähne fletschende Echse. Der Rumpf hat nirgendwo Fenster, Bullaugen oder sonstige Einstieglöcher. Die einzige Ausnahme bildet das Heck, wo es vier nebeneinanderliegende Fenster gibt. Die Fenster sind quadratisch und haben eine Kantenlänge von jeweils 1 Meter. Sie bestehen aus bleiverstärktem Butzenglas. Einen Meter unterhalb der Fenster gibt es eine balkonähnliche Plattform. Sie wird von einer Brüstung aus 1,5 Meter hohen, schweren, massiven Holzsäulen gesäumt. Diese Plattform liegt zwei Meter über der Wasseroberfläche, der Brüstungsrand liegt 3,5 Meter über der Wasseroberfläche. Länge des Balkons: 5 Meter; Breite: 1 Meter.

Meisterinformationen:

Diese Plattform am Heck ist durch einen unsichtbaren magischen Vorhang geschützt, der nur von innen durchstoßen werden kann. Jeder Versuch der Abenteurer, an dieser Stelle das Schiff zu entern, muß daher scheitern. In der Praxis wird das so aussehen, daß Entershaken, Taue, Leitern und dergleichen, die von den Abenteurern an den Balkon geführt werden, auf rätselhafte Weise zurückprallen und ins Wasser fallen. Versucht ein Abenteurer, Teile des Balkons direkt zu berühren, erleidet er Verbrennungen. Der Meister ordnet in diesem Fall eine Geschicklichkeitsprobe mit dem W 20 an. Mißlingt die Geschicklichkeitsprobe, haben die Verbrennungen den Abzug von zwei Lebenspunkten zur Folge. Der magische Vorhang umgibt den Balkon wie eine Glocke und schließt auch die Fenster mit ein. Versuche, sich von oben auf die Plattform abzuseilen, sind also ebenfalls zur Erfolglosigkeit verurteilt.

Vorderdeck

Allgemeine Informationen:

Das Deck ist in westöstlicher Richtung (Fahrtrichtung des Schiffes) 20 Meter lang, in Nord-südrichtung 30 Meter breit und ist zum Bug hin zugespitzt. Am Rand wird das Deck von einer 0,5 Meter hohen Reling eingefaßt. Die Begrenzung zum zwei Meter tiefer liegenden Mitteldeck bildet eine 1 Meter hohe balkonartige Brüstung.

Spezielle Informationen:

In der Mitte des Decks ragt ein zirka 20 Meter hoher Mast ohne Segel auf. Ein unordentlich zusammengerolltes Segel liegt zusammen mit mehreren Tauwerksrollen im nordöstlichen Drittel des Decks. 8 Meter von der Nordkante und 3 Meter von der Ostkante gibt es einen Schacht, der eine quadratische Öffnung von 1,5 Meter hat (DS). Man sieht darin eine steile, fest eingebaute Leiter, die in die Tiefe des



Schiffes führt. An der Südostseite, direkt an der Reling, führt eine ein Meter breite Treppe (DT 1) auf das Mitteldeck hinunter. Daneben liegen ein Stockanker und Tau. Die Holzplanken sind ungepflegt und teilweise von Algen bewachsen. Im Südwesten steckt eine doppelschneidige Streitaxt in einer Planke.

Meisterinformationen:

Der Algenbewuchs ist zu spärlich, um das Deck glitschig zu machen. Besondere Geschicklichkeit beim Überqueren des Decks ist deshalb nicht nötig. Zwischen den Taurollen und teilweise in das Segel eingerollt liegt eine Seeschlange. Sie ist für den flüchtigen Beobachter nicht zu erkennen und schläft. Sie wacht erst auf, wenn die Abenteurer sich unverhältnismäßig laut unterhalten oder in der Nähe des Segels und der Taurollen herumstöbern. In diesem Fall greift sie sofort an. Bei der Seeschlange handelt es sich um ein junges und unerfahrenes Tier, das lediglich zum Schlafen an Deck des Schiffes gekommen ist. Es ist zirka 10 Meter lang und etwa 0,3 Meter dick. Seine gefährlichste Waffe sind vier dolchartige Zähne, die jeweils 0,15 Meter lang sind. Die Schlange kämpft so lange, bis sie einer der Abenteurer verletzt hat. Dann bricht sie den Kampf sofort ab und verschwindet im Meer.

Die Werte der Seeschlange:

Mut: 12	Angriff: 15
Lebenspunkte: 30	Parade: 8
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 1 W + 3
Monsterklasse: 15	

Wenn die Abenteurer von der Brüstung her in Richtung Hauptdeck gehen, können sie nur einen Teil des Mitteldecks überblicken. Genauer gesagt: Es handelt sich dabei um die Hälfte des Mitteldecks, die sich an den Bug anschließt. Sie sehen, daß auch dieses Deck von einer Reling begrenzt ist und zwei Meter tiefer liegt. Die Planken dieses Decks sind ungleich stärker mit Algen bewachsen. Sie sehen ferner den hoch aufragenden mittleren Mast sowie das breite, schwarze Rahsegel. Dieses Segel versperrt ihnen die Sicht auf das heckseitige Hauptdeck sowie das Achterdeck. Falls ein Abenteurer auf die Idee kommt, den Mast des Vorderdecks zu erklimmen, so kann er das tun, sofern er eine entsprechende Geschicklichkeitsprobe ablegt und dem aufgerollten Segel mit der Seeschlange nicht zu nahe kommt. Viel

bringt es ihm jedoch nicht ein. Er sieht lediglich das, was bereits von der Brüstung aus zu sehen war.

Hauptdeck

Allgemeine Informationen:

Das Deck ist in Nordsüdrichtung 25 Meter breit, in Westostrichtung 40 Meter lang. Es liegt zwei Meter tiefer als Vorder- und Achterdeck und ist wie die beiden anderen Decks zur See hin von einer Reling begrenzt.

Spezielle Informationen:

Die Planken des Decks sind dicht mit Seetang und ähnlichen Pflanzen überwachsen. Trotzdem machen sie einen stabilen Eindruck. In der Mitte des Decks ragt ein zirka 20 Meter dicker Mast empor, an dem ein großes, schwarzes Rahsegel befestigt ist. Über dem Segel in zirka 15 Meter Höhe ist der Ausguckskorb. Der gesamte Mast ist 30 Meter hoch. Auf der Luvseite (der dem Wind zugekehrten Seite) erkennt man einen aufrecht stehenden, aber scheinbar leblosen Mann. Ihm wurde ein Nagel durch den Kopf getrieben, so daß er am Hauptmast festgenagelt ist. Es handelt sich um einen finsternen, hageren, knochendürren Kerl, dessen ungepflegtes langes Haar strähnig herabhängt. Er trägt Pluderhosen, ein zerrissenes, schmutziges weißes Hemd und Stulpenstiefel. Es handelt sich um einen untoten Piraten. (Weitere Informationen unter dem Stichwort »Untote Piraten« nachlesen.) In der südwestlichen Ecke des Decks, direkt an der Reling, führt eine 1,5 Meter breite Treppe (DT 1) zum Vorderdeck. In der nordöstlichen Ecke, ebenfalls direkt an der Reling, führt eine ebensolche Treppe (DT 2) zum Achterdeck. Das Achterdeck überragt das Hauptdeck um 3 Meter. In der Mitte dieser Wand gibt es einen reichverzierten Einstieg (DT 3) zu den unteren Räumlichkeiten. Man kann die herabführende Treppe sehen, deren Verzierungen in erster Linie aus Schnitzereien bestehen – seltsame Monster sowie Seeungeheuer –, die direkt über und neben dem Einstieg angebracht sind. Direkt über dem Einstieg steht eine Inschrift in Dämonensprache. Vor dem Einstieg lehnt breitbeinig noch ein untoter Pirat. Er stützt sich dabei auf eine riesige Doppelaxt und verdeckt den Einstieg fast völlig. Ein schlimmer Bursche: vierschrötig und muskulös, mit einer Glatze, und eine lange Narbe zieht sich von der rechten Wange bis zur Stirn. Ein Auge ist erblindet. Er trägt eine abgewetzte, pompöse Uniform, ein Ärmel ist aufgeschlitzt, die Knöpfe

fehlen fast alle. Im Gürtel stecken zwei lange Dolche. Er macht einen bedrohlichen Eindruck, verhält sich aber ebenso passiv wie der Mann am Mast. Notfalls kann man sich an ihm vorbeiquetschen. In der südöstlichen Ecke des Decks sieht man eine aufgerollte Taurolle sowie drei Holzfässer.

Meisterinformationen:

Der Seetang und die Algen machen das Deck sehr glitschig. Der Meister sollte deshalb darauf achten, daß die Abenteurer sich sehr vorsichtig bewegen. Unter Umständen kann er zwei Geschicklichkeitswürfe pro Spieler veranlassen. Mißlingen beide Würfe, so ist der Abenteurer schwer gestürzt, und es wird ein Punkt von seiner Lebensenergie abgezogen. Die drei Fässer enthalten Salz. Auch die Taurolle bietet keine besonderen Überraschungen. Wenn die Abenteurer das Deck nur zögernd überqueren, kann der Meister durch einen plötzlichen Windstoß das Rahsegel herumschlagen lassen. In diesem Fall sind erfolgreiche Geschicklichkeitswürfe nötig, um einen Abzug von der Lebensenergie in Höhe von einem Punkt zu verhindern. Falls die Abenteurer sich immer noch nicht entschließen können, etwas zu unternehmen, beziehungsweise allzu lange alle drei Decks erkunden, sollte der Meister darauf hinweisen, daß der Abend und damit die Dämmerung herannaht. Und das bedeutet: Die Untoten werden wieder lebendig! Nehmen die Abenteurer diese Warnungen nicht ernst, erwachen die beiden untoten Piraten zum Leben und greifen die Gruppe an.

Die Kampfwerte der Piraten:

Pirat am Mast: *Der Leise Hugo*

Mut: 8 Angriff: 11
Lebenspunkte: 12 Parade: 13
Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1 W
Abenteurerpunkte: 10

Der Leise Hugo kämpft mit einem Messer, das im Schaft seines Stiefels gesteckt hat. Er wird versuchen, das Kriegsbeil auf dem Vorderschiff (1 W + 4) zu erreichen.

Pirat vor dem Einstieg: *Der Kahle Dieter*

Mut: 10 Angriff: 7
Lebenspunkte: 8 Parade: 5
Rüstungsschutz: 2 Trefferpunkte: 2 W + 2
Abenteurerpunkte: 7

Der Leise Hugo trägt im Schaft des anderen Stiefels einen Beutel, in dem sieben Dukaten, zwölf Silbertaler und ein siebzehnkarätiger Opal sind. Der Kahle Dieter besitzt einen dreißigkarätigen Diamanten, den er in seine Jacke eingenäht hat. Falls ein Abenteurer wissen möchte, wie die Übersetzung der in Dämonenschrift verfaßten Inschrift über dem Einstieg lautet, kann er es erfahren, wenn er eine Klugheitsprobe ablegt. Die Übersetzung lautet: »Wer hier eintritt, läßt alle Hoffnung fahren.«

Der Meister gibt die Informationen über die östliche Hälfte des Decks erst dann weiter, wenn die Abenteurer diesen Teil des Decks erreicht haben. Solange sie sich in der westlichen Hälfte aufhalten, verbaut das Rahsegel ihnen die Sicht.

Achterdeck

Allgemeine Informationen:

Das Deck ist viereckig und mißt in Nordsüdrichtung 35 Meter, in Westostrichtung 20 Meter. Es liegt 3 Meter über dem Niveau des Hauptdecks und 8 Meter über der Wasserlinie. Eine 1,5 Meter breite Holzterrasse in der Nordwestecke, direkt an der Reling, verbindet es mit dem Hauptdeck. In der Mitte ragt ein zirka 20 Meter hoher Mast auf. Ein Segel ist nicht gesetzt. Das Deck wird zur Wasserseite hin von einer massiven, 1 Meter hohen Reling umgeben. Zum Hauptdeck hin ist eine ebenfalls 1 Meter hohe Brüstung vorhanden.

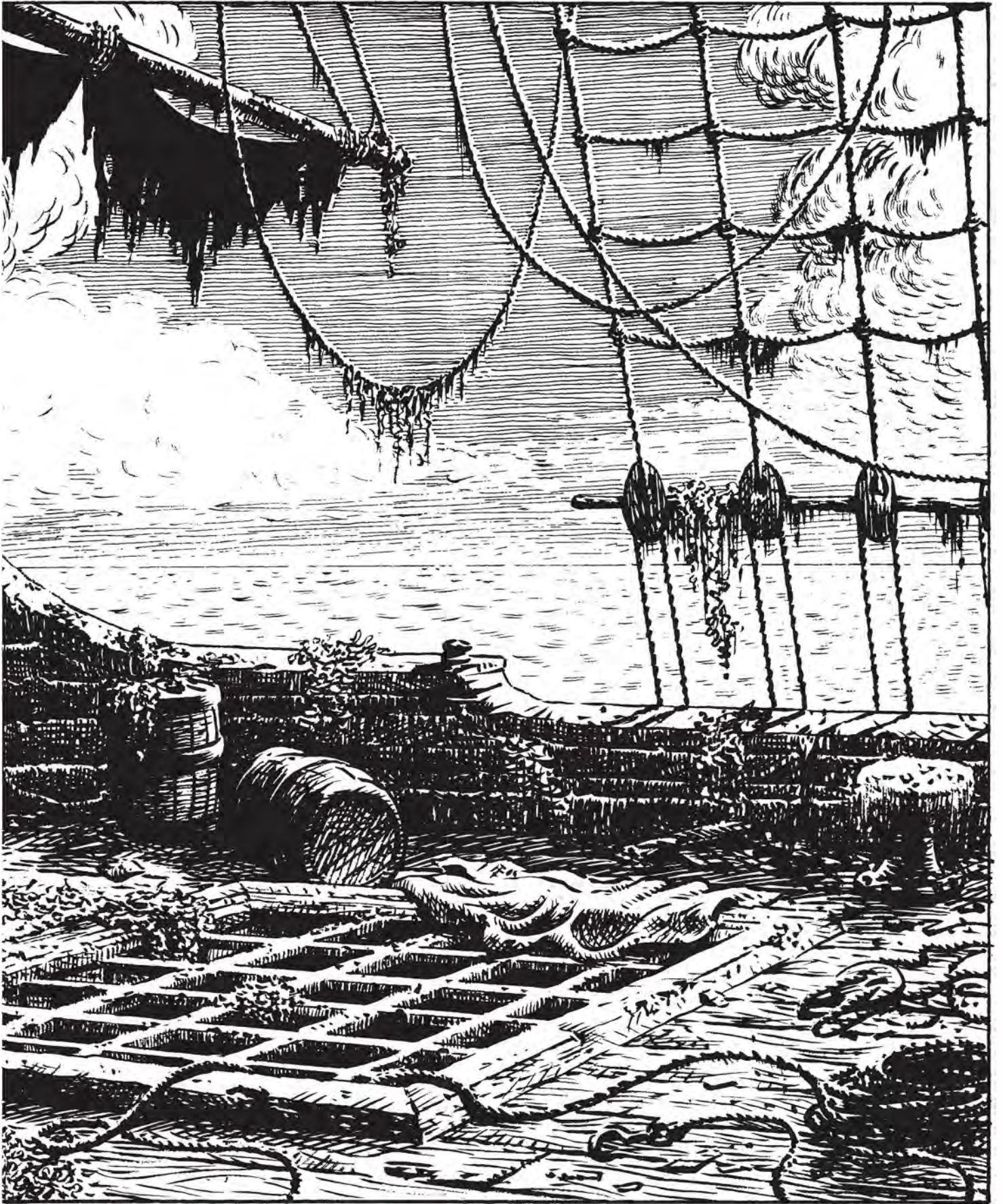
Spezielle Informationen:

In der Decksmitte, 1,5 m vom östlichen Rand, ist das Ruder in Hüfthöhe an einem trapezförmigen Sockel befestigt. An einigen wenigen Stellen sind die Schiffsplanken mit Algen, Seetang und anderen Wasserpflanzen bedeckt.

Meisterinformationen:

Im südwestlichen Bereich des Decks (die genaue Position ist dem Grundriß zu entnehmen), befindet sich ein viereckiger Lüftungsschacht (Kantenlänge: 15 Zentimeter). Der Schacht ist mit einem Eisengitter verschlossen. Das trübe Licht einer Öllampe dringt nach oben. Wenn ein Abenteurer sein Ohr über den Schacht legt, kann er Stimmengemurmel von unten hören. Die Stimmen sind so undeutlich, daß man nichts verstehen oder auch nur sagen könnte, welche Wesen sich in dem Raum aufhalten. Der betreffende Abenteurer sollte eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, um sicher zu sein, daß er beim Lauschen nicht entdeckt





wird. Mißlingt die Geschicklichkeitsprobe, hat der Abenteurer von unten her mit einem Speerangriff zu rechnen. Die Gruppe muß dann schleunigst die Flucht ergreifen, da andernfalls zwei Ziliten durch den Schacht DS auf das Vorderdeck stürzen. Falls die Abenteurer als Fluchtweg den erwähnten Einstieg benutzen, treffen sie auf diese Ziliten, sobald sie die Treppe verlassen haben. Der Meister sollte jedoch akzeptieren, daß die

Abenteurer nicht mit einem Angriff rechnen müssen, wenn sie sich gut verstecken können – zum Beispiel hinter dem Segel auf dem Hauptdeck. (Kampfwerte der Ziliten siehe Monsterbeschreibungen.) Falls die Abenteurer sich über die Heckbrüstung beugen, entdecken sie die darunterliegende Plattform. Auch in diesem Fall gilt, was eingangs zur Unpassierbarkeit dieser Plattform gesagt wurde.



Schächte und Treppen

Schacht DS

Allgemeine Informationen:

Viereckiger Schacht mit Holzwänden. Kantenlänge: 1,5 Meter. An der Nordseite ist eine Eisenleiter angebracht, deren Halterungen einen Abstand von 5 Zentimetern zur Schachtwand haben. Die Leiter überwindet einen Höhenunterschied von 4 Metern und endet in einem Korridor.

Spezielle Informationen:

Keine Besonderheiten.

Meisterinformationen:

Der Schacht als solcher ist ungefährlich, aber der Meister sollte im Auge behalten, daß klirrende Rüstungen auf Eisenleitern gegebenenfalls Feinde aufmerksam machen können.

Treppe DT 1

Allgemeine Informationen:

Die Treppe verbindet Vorderdeck und Hauptdeck. Sie besteht aus 1,5 Meter breiten, massiven, etwas ausgetretenen Holzbohlen und überwindet einen Höhenunterschied von 2 Metern.

Spezielle Informationen:

Die Brüstung zum Hauptdeck ist an dieser Stelle unterbrochen. Die Treppe hat kein Geländer.

Meisterinformationen:

Das Bohlenbrett der vorletzten Stufe ist locker. Man kann das spüren, wenn man die Stufen einzeln mit der Hand überprüft. Bei entsprechender

Geschicklichkeit (Geschicklichkeitsprobe) oder Kraft (Kraftprobe) kann es einem neugierig gewordenen Abenteurer gelingen, das Bohlenbrett zu entfernen. Er entdeckt dann ein von dem Piraten Schlitz verstecktes magisches Kraftelixier. Falls der Meister es für angebracht hält, kann er das Finden dieses magischen Elixiers auch durch eine Klugheitsprobe veranlassen.

Treppe DT 2

Allgemeine Informationen:

Die Treppe entspricht der Treppe DT 1, überwindet jedoch einen Höhenunterschied von 3 Metern.

Spezielle Informationen:

Keine Besonderheiten.

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zu Treppe DT 1 hat diese Treppe kein Geheimversteck.

Treppe DT 3

Allgemeine Informationen:

Die Treppe ist 2 Meter breit und überwindet einen Höhenunterschied von 1 Meter.

Spezielle Informationen:

Als Begrenzung dienen auf beiden Seiten Holzverkleidungen. Die Treppe endet in einem Korridor.

Meisterinformationen:

Die Treppe enthält keine Verstecke.

UNTER DECK

Ebene 1

Raum 1.1: KAPITÄNSKAJÜTE

Allgemeine Informationen:

Länge und Breite des Raumes sind der Skizze zu entnehmen. Er ist 2,5 Meter hoch. Es gibt zwei Türen: eine links in der Nordwand, eine etwa in der Mitte

der Westwand. Die Ostwand weist zwei jeweils einen Quadratmeter große Fenster auf.

Spezielle Informationen:

Der Fußboden ist aus Parkett. Decke und Wände sind getäfelt. Im Raum ist es dunkel, er kann aber



durch eine an der Wand hängende Schiffslaterne beleuchtet werden. Die Fenster bestehen aus Butzen-glas, das in Blei gefaßt ist. Griffe deuten an, daß sie sich öffnen lassen. Es herrscht normale Zimmertemperatur. Die Einrichtung besteht aus einem Tisch, einer Sitzbank, drei Stühlen, einem gemütlichen Ledersessel, einem Sekretär, einer Truhe sowie einigen Tonkrügen, die in einer Ecke stehen.

Meisterinformationen:

Die nördliche Tür ist verschlossen, läßt sich durch eine Kraft- oder Geschicklichkeitsprobe aber relativ leicht öffnen. Die westliche Tür ist zu, aber unverschlossen. Die Fenster sind von innen verriegelt, jedoch nicht gesichert. Vor den Fenstern liegt die Plattform, die durch einen magischen Vorhang vor dem Eindringen von außen gesichert ist. (Nähere Informationen siehe Eingangsschilderung.) Da der magische Vorhang nur nach außen gerichtet ist, läßt sich die Plattform von innen her durch die Fenster betreten. Eine zusätzliche Tür gibt es nicht. Der Sekretär ist aufklappbar und enthält Seekarten. Ferner liegen dort zwölf Dukaten und fünf Silbertaler. In einem Ge-

heimfach des Sekretärs findet sich eine goldene Brosche mit einem Smaragd, Gesamtwert: dreizehn Dukaten. Die Truhe ist verschlossen und mit zwei großen Vorhängeschlössern gesichert. Sie enthält mehrere Kleidungsstücke, einen Federhut, einen mit Edelsteinen besonders schön verzierten Säbel im Wert von fünfzehn Dukaten sowie mehrere Paar Stiefel. In den Tongefäßen ist Wein. Unter den Fenstern liegt in einem Geheimfach in der Fußbodenleiste ein magischer Schlüssel, der sogenannte Kapitänsschlüssel. Der Meister sollte den Abenteurern nicht allzu lange Gelegenheit geben, den Raum zu erforschen. Draußen auf dem Gang sind plötzlich Schritte zu hören. Es handelt sich um die untoten Piraten Schlitz, der Blutige Martin, Zackennase und Eisensturz. Sie steuern auf den Raum mit einem Fäßchen Rum und Bechern in der Hand zu, um dort ein Trinkgelage zu veranstalten. Die Schritte und Stimmen bewegen sich auf die westliche Tür des Raumes zu. Der Meister sollte darauf bestehen, daß sich die Abenteurer schnell entscheiden, ob sie kämpfen oder flüchten und in diesem Fall, wohin sie flüchten wollen.

Die Werte der Piraten:

Schlitz:

Mut: 5	Angriff: 7
Lebenspunkte: 12	Parade: 6
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1 W + 3
Abenteurerpunkte: 7	

Der Blutige Martin:

Mut: 12	Angriff: 12
Lebenspunkte: 23	Parade: 8
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1 W + 3
Abenteurerpunkte: 10	

Zackennase:

Mut: 6	Angriff: 5
Lebenspunkte: 9	Parade: 7
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 1 W + 1
Abenteurerpunkte: 6	

Eisensterz:

Mut: 9	Angriff: 8
Lebenspunkte: 13	Parade: 11
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1 W + 3
Abenteurerpunkte: 10	

Eine Information noch zu den Butzenglasscheiben: Es handelt sich um magisches Glas, das verhindert, daß die untoten Piraten in Totenstarre verfallen, falls draußen Tageslicht herrscht. Sollte dies der Fall sein, würden die untoten Piraten bei einem geöffneten Fenster sofort erstarren. Der Meister sollte deshalb, gegebenenfalls durch Beratung mit den Abenteurern, feststellen, welche Tageszeit herrscht. Schlitz trägt 7 Dukaten bei sich, der Blutige Martin 10 Dukaten und 13 Silbertaler. Eisensterz hat zwei Ohrringe (Wert: je 2 Dukaten).

Raum 1.2: VORRATSRAUM

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Der Raum ist 2 Meter hoch. Zwei Türen liegen nebeneinander in der südlichen Wand. Eine weitere Tür befindet sich in der westlichen Wand.

Spezielle Informationen:

Im Raum ist es dunkel und relativ kühl. Der Fußboden besteht aus roh zusammengeführten Bohlen.

Gleiches gilt für Wände und Decke. In der nordöstlichen Ecke des Raumes stapeln sich allerlei Vorräte: Pechfackeln, Talglichter, mehrere Öllampen und Ersatzlaternen, Brennholz, Taue, ferner einige Stoffballen.

Meisterinformationen:

Hinter dem Brennholz hält sich eine zirka fünfzehn Zentimeter große Spinne verborgen. Sie ist giftig, obgleich ihr Gift für Menschen nicht tödlich ist. Falls die Abenteurer allzu sorglos die Vorräte durchstöbern, sollte sie Gelegenheit zum Angriff haben.

Werte der Spinne:

Mut: 15	Angriff: 12
Lebenspunkte: 7	Parade: 7
Rüstungsschutz: 0	Trefferpunkte: 1 W + 5
	Monsterklasse: 10

Alle drei Türen sind verschlossen.

Raum 1.3: MANNSCHAFTSQUARTIER

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Der Raum ist 2,5 Meter hoch und in Westostrichtung von einem Vorhang in zwei Hälften geteilt. In der südlichen Hälfte gibt es drei Türen, und zwar je eine Tür in der Ost-, in der Süd- und in der Westwand. Die östliche Tür ist verschlossen, die beiden anderen Türen sind zwar zu, aber unverschlossen.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke bestehen aus roh zusammengesetzten Bohlen. Der Vorhang ist an einem Querbalken befestigt und besteht aus grobem Segeltuch. In der Mitte der südlichen Hälfte des Raumes stehen ein langer, schmaler Tisch aus Eichenholz sowie vier Stühle. Hinter dem Vorhang befinden sich sieben Hängematten, die an verschiedenen Balken des Raumes befestigt sind. Unter den Hängematten stehen drei Seemannskisten und zwei Seesäcke.

Meisterinformationen:

Eine der Seemannskisten ist verschlossen, die anderen beiden sind relativ leicht zugänglich. Das gleiche gilt für die Seesäcke. Sie enthalten Kleidungsstücke, Stiefel, ein Buddelschiff, Schnüre und Nadeln, getrocknete Seesterne und ähnliche Gegenstände, die für die Abenteurer nur geringen Wert haben. Einzige Schatzausbeute bei intensiver

Durchsuchung der Kisten und Säcke: zusammen neunzehn Silbertaler, die sorgfältig zwischen den einzelnen Kleidungsstücken verborgen sind. Von größerem Wert ist ein diamantenbesetztes Armband, das der Pirat Zackennase in einer Nische hinter einem Balken versteckt hat (Wert: zehn Dukaten). Daß es eine solche Nische überhaupt gibt, ist nur zu sehen, wenn sich ein Abenteurer in Zackennases Hängematte legt (sie ist die letzte in der Reihe der Hängematten und in der nordöstlichen Ecke des Raumes befestigt). Da sich in dem Raum, der sich westlich anschließt, zwei Krakonier aufhalten, müssen die Abenteurer vorsichtig und sehr leise zu Werke gehen, wenn sie nicht die Aufmerksamkeit dieser Monster auf sich lenken wollen. Die Kampfwerte für die Krakonier entnimmt der Meister ebenfalls den Monsterbeschreibungen.

Raum 1.4: WAFFENARSENAL

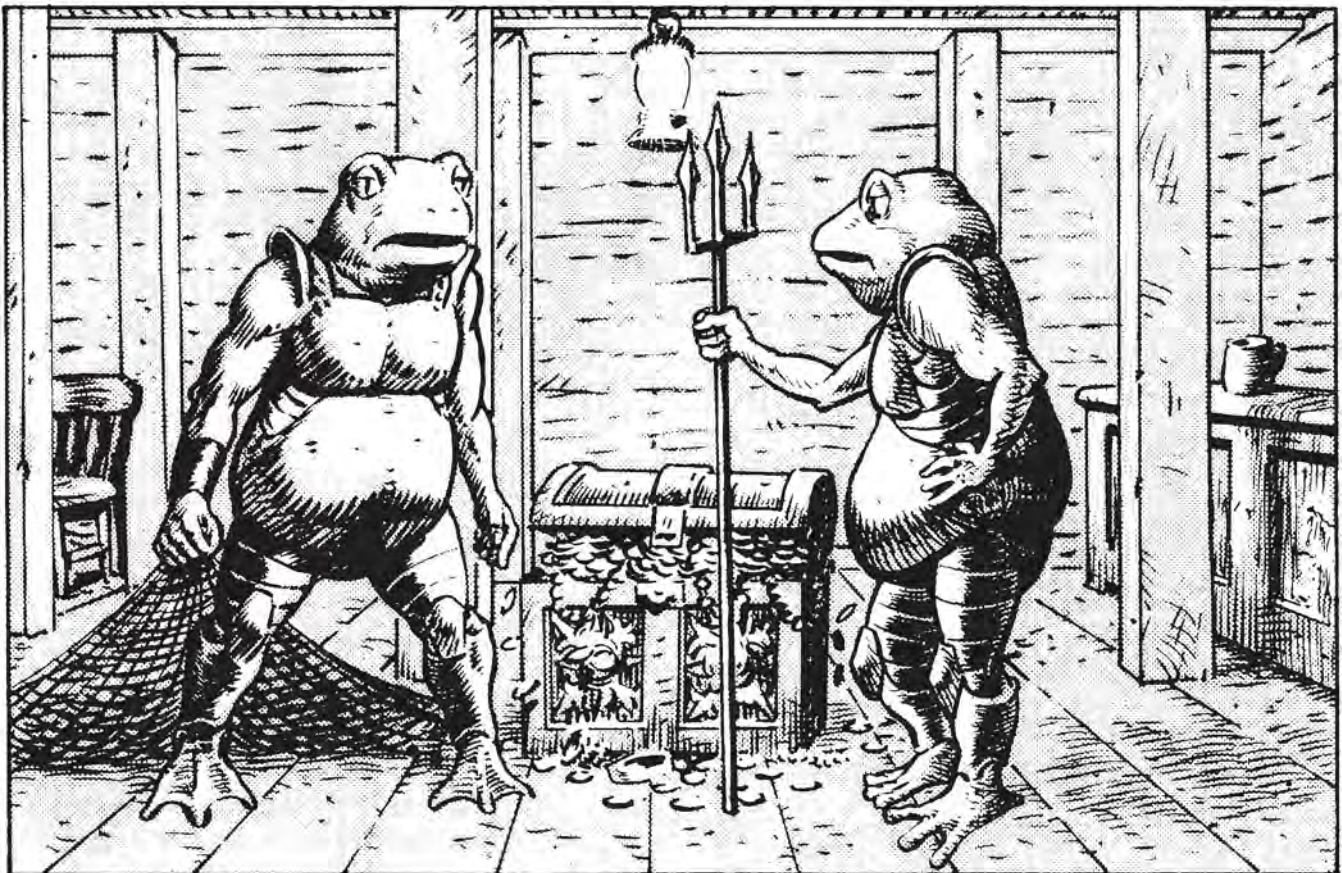
Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Meter. Es

gibt eine Tür in der östlichen Wand sowie eine zweite Tür in der westlichen Ecke der Südwand. Beide Türen sind unverschlossen. Zum sich im Süden anschließenden Gang hin ist die Südwand in der Mitte auf einer Strecke von drei Metern durchbrochen. Das heißt, an dieser Stelle gibt es eine Art Fenster, das 1 Meter über dem Boden beginnt und 0,5 Meter unter der Decke aufhört.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke sind sorgfältig verschalt beziehungsweise mit Holz getäfelt. Der Raum ist durch drei Öllampen verhältnismäßig hell beleuchtet. Man kann durch den Wanddurchbruch auf den Gang hinaussehen. Auch er ist beleuchtet. Es handelt sich um die Wachstube der Krakonier. Im Raum halten sich zwei Krakonier auf, die gerade damit beschäftigt sind, verschiedene Waffen einzufetten. Sie sitzen dabei auf Schemeln hinter einem winkelförmigen Tresen, der mit einer Kantenlänge von jeweils 4 Metern die Nordostecke des Raumes einfaßt. Der Tresen ist 1,5 Meter hoch. Der Raum dahinter ist durch eine Schwingtür an der östlichen Ecke zugänglich. Die Tür hat die gleiche Höhe wie der Tresen. Die Krakonier schauen während ihrer Arbeit ab und zu auf und



behalten sowohl die Türen als auch insbesondere das Stück des Ganges, das sie durch den Wanddurchbruch hindurch beobachten können, im Auge. Neben und hinter dem Tresen stehen fächerförmige Regale, die den größten Teil der Nordwand sowie der Ostwand bedecken. In den Regalfächern liegen verschiedene Waffen (vor allem kleinere Waffen wie Messer, Dolche etc.) sowie Einzelteile von Rüstungen. Weiterhin gibt es: Putzklappen, einen Topf mit Fett, einen Tiegel mit Pech, ein Sortiment Nägel und anderes mehr. An der Westwand gibt es verschiedene Waffenhalterungen, in denen zahlreiche Säbel, Schwerter, Morgensterne und andere Waffen liegen. Viele Waffen sind rostig und sehen nicht besonders gebrauchsfähig aus. In der Nordwestecke befindet sich ein Schacht mit einer nach unten führenden Leiter (1 J).

Meisterinformationen:

Die Kampfwerte der Krakonier stehen in den Monsterbeschreibungen. Es ist jedoch zu beachten, daß sich die Krakonier mitten in einem Waffenarsenal aufhalten. Sie können sich also die geeignetste Waffe aussuchen und sich bei Verlust einer Waffe sofort eine neue nehmen. Das gleiche gilt natürlich auch für die Abenteurer. Der massiv aussehende Tresen hat auf der den Krakoniern zugekehrten Seite ein Geheimfach. Man kann die Fugen des Faches ertasten, wenn man die Täfelung der Tresenrückseite mit den Händen untersucht. In dem Fach liegen vier kleine goldene Statuetten, die jeweils einen Wert von fünf Dukaten haben. Außerdem enthält das Fach fünf kleine Tonphiolen mit einem magischen Heiltrank. Der Inhalt einer jeden Phiole reicht aus, um dem Abenteurer, der daraus trinkt, alle verlorenen Lebenspunkte zu ersetzen. Auf der östlichen, dem Raum zugekehrten Seite des Tresens befindet sich, einen halben Meter davon entfernt, eine Fallgrube. Die Falltür (Kantenlänge: 1,5 Meter) klappt herunter, wenn das Geheimfach geöffnet wird. Die Grube ist zwei Meter tief, der Boden mit Speerspitzen gespickt. Wer hier hineingerät, ist nicht zu beneiden. Der Held muß eine erfolgreiche Geschicklichkeits-Probe (W 20 + 4) ablegen, um glimpflich davonzukommen. Gelingt der Wurf, würfelt der Abenteurer mit einem W 6 und zieht das Ergebnis von seinen Lebenspunkten ab. Mißlingt der Wurf, muß der Abenteurer mit zwei W 6 würfeln und weitere drei Punkte addieren. Auch dieses Ergebnis wird von seinen Lebenspunkten abgezogen. In beiden Fällen wird aller-

dings zuvor der Rüstungsschutzwert von der Trefferpunktzahl abgezogen.

Raum 1.5: ORKGEFÄNGNIS

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

In diesem Raum sind zwei Orks als Gefangene untergebracht. Jeder Ork trägt an einem Bein einen Ring, der mit einer schweren Kette an der Wand befestigt ist. Die Orks haben so viel Bewegungsfreiheit, daß sie jeden Ort im Raum sowie die Tür erreichen können. In den Gang dahinter können sie jedoch nicht gehen. Der Raum ist kahl und schmutzig, und es stinkt erbärmlich. Der Fußboden ist mit den Exkrementen der Orks bedeckt. Die einzige Tür ist eine Schiebetür, die von innen normalerweise nicht zu öffnen ist. (Normalerweise heißt hier, daß man größeres Geschick beziehungsweise mehr Kraft aufzubringen hat, als es zwei Orks möglich ist.)

Meisterinformationen:

Die Orks nehmen hinter der geschlossenen Tür sofort eine lauernde Haltung ein, wenn sie Geräusche auf dem Korridor hören. Betritt ein unachtsamer Besucher den Raum, stürzen sie sich auf ihn und schließen die Tür. Man kann davon ausgehen, daß sie geschickt genug sind, bei mehreren Besuchern sich nur einen in den Raum zu zerren und die Tür zu schließen. Tritt diese Situation ein, muß der so gefangene Abenteurer gegen beide Orks kämpfen. Seine Gefährten werden, falls sie nicht anderweitig beschäftigt sind, ihm zu Hilfe eilen. Allerdings hat die Tür einen komplizierten Schnappschloßmechanismus. Der Meister sollte nach je einer Kampfrunde im Innern des Raumes dem geschicktesten der verbliebenen Gefährten gestatten, einen Geschicklichkeitswurf auszuführen. Der Kompliziertheit der Tür wegen werden dem Würfelergebnis vier Punkte hinzugefügt. Man hat den Orks übrigens ihre Waffen und Rüstungen gelassen, weil die Besatzungsmitglieder des Schiffs einen seltsamen Sinn für Humor haben und gelegentlich mit ihnen kämpfen. Wegen des Geruchs der Exkremente Charismaabzug für Ork-Bezwinger: 1 W - 2.



Werte der Orks:

Mut: 8	Angriff: 7
Lebensenergie: 15	Parade: 6
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1 W + 4
Monsterklasse: 8	

Raum 1.6: SEGELKAMMER

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist vollgestopft mit Segeltuch und Tauwerk. Wände und Decke sind roh verschalt. Ein dicker Querbalken durchzieht den Raum. Zwischen ihm und der Decke bleiben 5 Zentimeter Luft. In einem Regal liegen allerlei Segelmacherwerkzeuge. Inmitten des Segeltuchs hockt im Schneidersitz der Klabautermann des Schiffs. Er trägt Ölleidung und einen Südwester und raucht Pfeife. Und er schreibt mit einem Federkiel in einem dicken alten Buch. Als

die Tür geöffnet wird, schaut er mit einem pfffighöhnischen Gesichtsausdruck auf. Der Raum ist vom Licht einer Schiffslaterne beleuchtet, die mit einem Haken an dem Querbalken befestigt ist.

Meisterinformationen:

Der Klabautermann gehört zur Familie der Kobolde, ist aber im allgemeinen nicht so böse wie sie. Manchmal hilft er den Abenteurern sogar weiter. Entscheidend dafür sind die Charismawerte der Abenteurer. Der Meister sollte den charismatischsten Abenteurer einen entsprechenden Wurf ausführen lassen. Mißlingt der Wurf, löst sich der Klabautermann mitsamt seinem dicken Buch in Luft auf. Gelingt der Wurf hingegen, stellt der Klabautermann den Abenteurern eine Rätselaufgabe.

Einige Rätsel zur Auswahl:

»Jeder Mensch hat es
und liebt es, wenn es glatt ist,
ob ehrlich oder faul,
man findet's auch im Maul.«

Auflösung: Haut

»Im Winter ist es hart wie Stein,
ohne es gäb's keinen Wein,
manchmal fliegt es durch die Luft,
wer's in meiner Kammer abschlägt, ist ein
Schuft.«

Auflösung: Wasser

»Loch an Loch und meistens rund,
obwohl schon tot, noch sehr gesund,
oft ist es dick und schwer,
doch in der Wüste wiegt es weniger.«

Auflösung: Schwamm

Selbstverständlich kann sich der Meister weitere Reime dieser Art ausdenken oder Rätsel stellen, die nicht gereimt sind. Falls das Rätsel nicht gelöst wird, kann der Meister, sofern er annimmt, daß der Klabautermann bei guter Laune ist, ein weiteres Rätsel stellen. Wird auch dieses Rätsel nicht gelöst, stiehlt der Klabautermann als Tribut zehn Prozent aller Schätze der Abenteurer und löst sich in Luft auf. Wird das Rätsel hingegen gelöst, erfüllt der Klabautermann den Abenteurern einen Wunsch. Es versteht sich von selbst, daß dieser Wunsch im Rahmen bleiben muß. Allzu unverschämte Wünsche (beispielsweise: Lösung der Abenteureraufgabe, ein Riesenschatz usw.) werden zurückgewiesen, und es kann passieren, daß sich der Klabautermann verärgert in Luft auflöst, sollten mehrere dieser unverschämten Wünsche geäußert werden. Der Meister hat hier die Möglichkeit, steuernd in das Abenteuer einzugreifen. Haben die Abenteurer zu diesem Zeitpunkt bereits relativ viele Lebenspunkte verloren, liegt es auf der Hand, daß er ihnen magische Elixiere oder Heiltränke in die Hände spielt (vorausgesetzt, die Abenteurer wünschen sich diese Dinge). Sind die Abenteurer hingegen wohllauf, haben sie aber bei der Schatzsuche bislang wenig Erfolg gehabt, könnte die Bitte um einen Schatz bis zur Höhe von etwa fünfzig Dukaten durchaus erfüllt werden. Auch die Besorgung eines magischen Schlüssels usw. ist dem Klabautermann möglich. Wie auch immer die Begegnung verläuft, am Ende verschwindet der Klabautermann, indem er sich in Luft auflöst. Die Abenteurer müssen mindestens vier weitere Räume durchsuchen, ehe sie bei einer eventuellen Rückkehr in diese Kammer dem

Klabautermann wieder begegnen. Da der Klabautermann sehr launisch ist, kann es aber durchaus passieren, daß er überhaupt nicht zurückkehrt oder daß er an einer anderen Stelle gesehen wird. Greift ein Abenteurer den Klabautermann an, verschwindet er, indem er sich in Luft auflöst, und der Abenteurer verliert zehn Lebenspunkte. Falls die Abenteurer die Kammer durchsuchen möchten, finden sie im rückwärtigen Teil des Raumes eine geheimnisvolle, zirka einen Quadratmeter große Kupferplatte mit einem Hebel. Die Klappe ist eine Falle. Betätigt man den Hebel, öffnet sich nicht etwa die Klappe, sondern eine Falltür direkt darunter. Der unglückliche Abenteurer rutscht über eine schiefe Ebene direkt in die Schiffstoilette. Da er recht weich fällt, verletzt er sich nicht, und es bereitet auch nur geringe Mühe (Geschicklichkeitsprobe, Kraftprobe), ihn aus seiner unangenehmen Lage zu befreien. Allerdings stinkt er danach entsetzlich, wodurch sein Charismawert auf Null sinkt. Die unappetitliche Gesellschaft ihres Freundes zieht die gesamte Gruppe in Mitleidschaft (Charismapunktabzüge für alle: 2).

Raum 1.7: BORDSCHMIEDE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Raum liegt im Dunkeln. Wenn man hineinleuchtet, entdeckt man folgendes: Fußboden, Wände und Decke sind mit Eisenblech ausgekleidet. In der Mitte des Raums steht ein Amboß. Die östliche Wand wird von einer Kohlenesse beherrscht, in der kalte Asche liegt. Es gibt einen Rauchabzug, aber man kann nicht erkennen, wohin der Rauch entweicht. An der Esse gibt es einen Blasebalg. Neben der Esse ist ein Ständer mit allerlei Schmiedewerkzeugen: diverse Zangen, verschiedene Hämmer, einige Schmiedeformen. Auf der anderen Seite der Esse sieht man einen Kohlenhaufen sowie einen Stapel Brennholz. In einem Regal liegen einige zum Teil bereits bearbeitete Bleche und Metallstücke.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Bordschmiede, in der die nötigsten Eisenreparaturen selbst durchgeführt werden. Obwohl man glauben könnte, daß in einer Schmiede keine Schätze zu holen sind, ist das

ein Irrtum. Denn der Schmied ist der untote Pirat der Blutige Martin. Er hat ein erfolgreiches, langes, untotes Leben hinter sich, in dem er sich nicht davor scheute, auch seine Kameraden nach Kräften zu bestehlen. Da dieser bösartige Bursche schlitzohrige Kameraden seines Kalibers fürchtet, hat er seine Schätze an einem Ort versteckt, der vor dem Zugriff dieser Kameraden relativ sicher ist. Sollte sich einer der Abenteurer die Mühe machen, den Steinkohlenberg zur Seite zu schaufeln, erhält er zwar wegen der Schmutzigkeit dieser Arbeit einen Einpunkteabzug von seinem Charismawert, aber er wird fündig: Unter dem Kohlenhaufen ist eine kleine Geheimtür, die ohne große Mühe aufzusperren ist. Das darunterliegende Fach enthält eine kleine Schmucktruhe, in der sich Gemmen, Broschen, Halsketten sowie ein paar Münzen befinden. Gesamtwert dieser Schmucktruhe: vierunddreißig Dukaten. Aber Vorsicht: Der Blutige Martin hat seine Schmuckkassette mit einem Gift präpariert. Wer das Geheimnis nicht kennt – und die Abenteurer können es nicht kennen –, dem dringt beim Öffnen der Kassette ein Giftdorn in die Hand. Da der Blutige Martin nicht besonders schlau ist, reicht das Gift nicht aus, um einen Menschen zu töten. Seine Wirkung kann jedoch je nach Konstitution des betreffenden Abenteurers beträchtlich sein. Der Betreffende muß eine Kraftprobe mit dem W 20 durchführen. Gelingt sie, darf er mit einem W 6 die Punkte auswürfeln, die er von seiner Lebensenergie abziehen muß. Mißlingt sie, muß er mit zwei W 6 die entsprechende Punktzahl auswürfeln.

Raum 1.8: KOMBÜSE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2 Meter.

Spezielle Informationen:

Der Raum liegt im Dunkeln. Falls eine mitgebrachte Lichtquelle zur Verfügung steht, erkennt man, daß Fußboden, Decke und Wände sorgfältig verschalt sind. In der Mitte des Raumes gibt es eine offene Herdstelle und darüber einen Rauchabzug. Aber man kann nicht erkennen, wohin der Rauch entweicht. In der Herdstelle brennt kein Feuer, und man sieht lediglich Asche und Kohlenreste. Über der Feu-

erstelle hängt an einer Stange ein großer Topf. Weitere Töpfe sind in den Ecken des Raumes aufgestellt beziehungsweise hängen in Gestellen. Im südlichen Teil des Raumes liegt ein Kohlenhaufen. Daneben türmt sich ein Stapel mit Brennholz. An der westlichen Wand hängen ein paar große Pfannen. Auf einem kleinen Tisch neben der Herdstelle stehen eine wertvoll aussehende Teekanne aus Metall und ein Silberbecher.

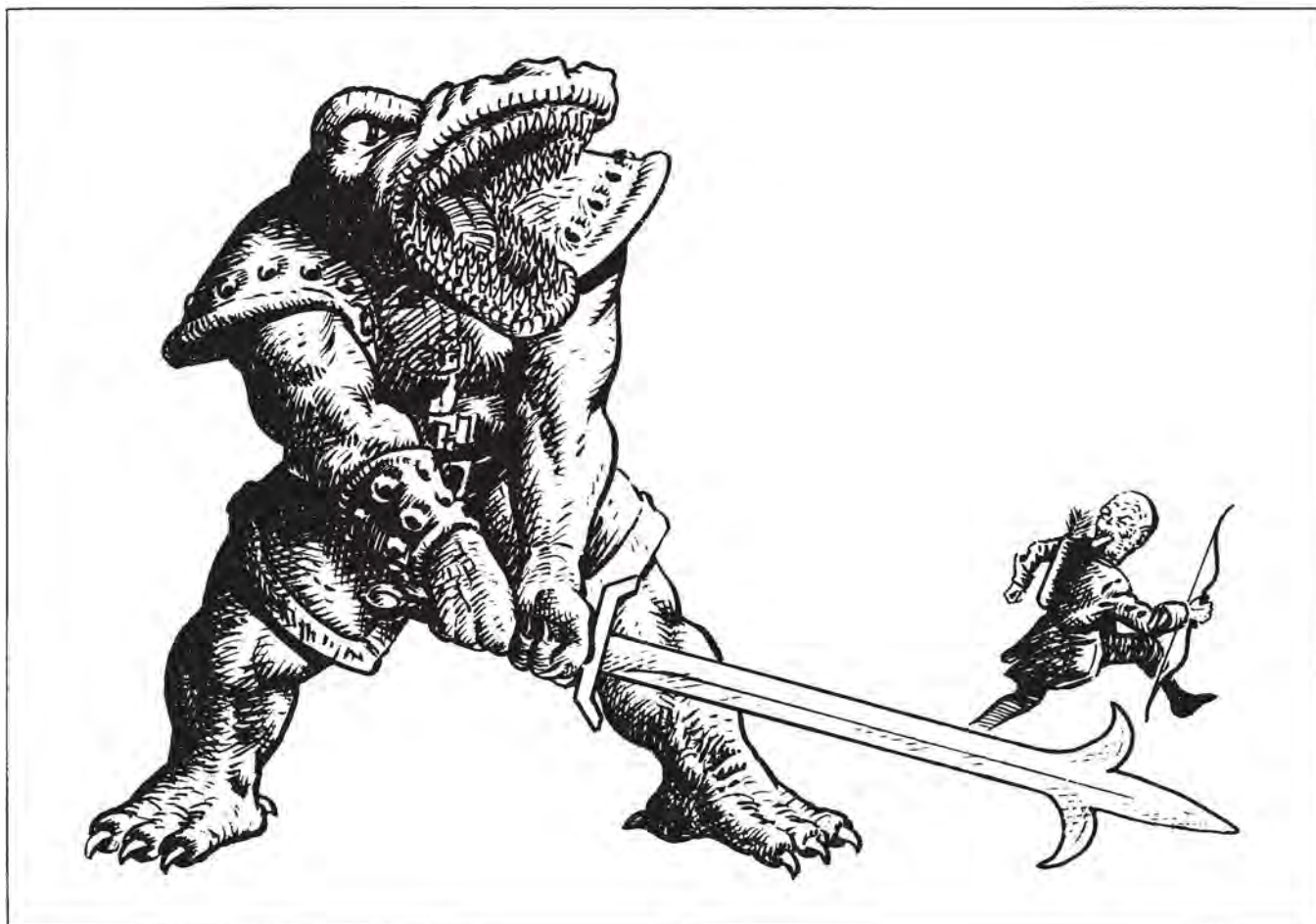
Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Kombüse des Schiffes. Reichtümer gibt es hier nicht zu holen. Falls jedoch einer der Abenteurer entweder die Teekanne oder den Silberbecher (Wert der beiden Gegenstände: sieben Dukaten) in die Hand nimmt, um sie zu betrachten oder einzustecken, wird er eine unangenehme Erfahrung machen. Der Dämon Jetsabel hat sich nämlich vor einer Stunde in der Kombüse einen schmackhaften Tee aus Kamelmist zubereitet. Sollte jemand darauf Appetit haben, so ist das sein Problem, hat aber keine bösen Folgen (von einer kurzen, aber heftigen Übelkeit abgesehen). Doch leider genügt es schon, diese beiden Gegenstände überhaupt in die Hand zu nehmen, um eine andere Entdeckung zu machen: Die Berührung dieser Teile durch den Dämonen hat zur Folge, daß derjenige, der sie anfaßt, plötzlich am ganzen Körper von Pusteln übersät wird. Damit verbunden ist ein sehr unangenehmes, lästiges Hautjucken. Die Symptome setzen erst nach etwa drei Minuten ein, und das Dämonengift reicht durchaus für zwei Personen. Falls andere Abenteurer also anschließend diese Gegenstände untersuchen, wird auch der zweite Neugierige dieselbe Erfahrung machen. Für diese Abenteurer gilt: Sie werden durch die Pusteln und das Jucken an der Lösung ihrer Aufgaben behindert. Und konkret heißt das: Sie müssen vier Punkte von ihrem Charismawert abziehen und zwei Punkte von ihrem Geschicklichkeitswert.

Raum 1.9 ZILITENKAJÜTE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen des Raumes sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,5 Meter. Es gibt drei Türen, die sich sämtlich auf der Nordseite befinden. Die beiden nordwestlichen Türen sind unverschlossen, doch die östliche Tür ist verschlossen.



Spezielle Informationen:

Im Raum ist es dunkel, aber direkt neben der Tür gibt es eine Nische, in der ein Talglicht steht. Der Fußboden, die Wände und die Decke sind sorgfältig verschalt, aber sonst schmucklos. In der nordwestlichen Ecke des Raumes stehen zwei roh zusammengezimmerte Kisten, daneben drei Weidenkörbe, und in der südwestlichen Ecke steht ein schmuckloser Stuhl. Darauf liegen ein paar Kleidungsstücke und Teile einer Rüstung. Die östliche Hälfte des Raumes ist mit einer offensichtlich nachträglich errichteten und nicht sehr fachmännisch gezimmerten Bretterwand zum Teil versperrt. Es gibt lediglich im Süden einen zwei Meter breiten Durchlaß. Aus diesem restlichen Teil des Raumes dringen undefinierbare Geräusche.

Meisterinformationen:

Zwei der Weidenkörbe sind leer. Im dritten Weidenkorb liegen zwei schlangenähnliche Häute. Es handelt sich dabei um die Häute eines Ziliten, die er in der Wachstumsphase mehrmals im Jahr ablegt. Auch bei den Kleidungsstücken und bei der

Rüstung handelt es sich um Dinge, die einem Ziliten gehören. In einer Tasche des Umhangs steckt ein Lederbeutel mit vierzig Silbertalern. Der Brustpanzer der Rüstung hat ein Geheimversteck, in dem Diamanten im Gesamtwert von vierzehn Dukaten sind. Die erste Kiste enthält getrocknete Fische, in der zweiten Kiste sind etwa walnußgroße, getrocknete Algen, und die dritte Kiste ist voller getrockneter Spinnen, Salamander, Frösche und ähnlichem Getier. Vorsicht beim Durchsuchen der Kisten: In der Kiste mit den getrockneten Fischen hockt am Boden ein etwa rattengroßer Parasit, der sich an den Fischen gütlich tut. Er ist extrem beißwütig und giftig.

Die Werte für den Parasiten:

Mut: 10	Angriff: 12
Lebenspunkte: 7	Parade: 3
Rüstungsschutz: 7	Trefferpunkte: 1 W + 5
	Monsterklasse: 3

Die Kiste enthält die Nahrungsvorräte der Ziliten. Und ein solcher Zilit schläft in einer Koje im abgetrennten Raum. Die Abenteurer können diese Koje erst entdecken, wenn sie den Durchlaß der improvisierten Holzwand passiert haben. Ob sie bis dahin von dem schlafenden Ziliten gehört wurden, kommt darauf an, wie laut beziehungsweise wie leise sie gewesen sind. Direkt am Eingang zu dem abgetrennten Teil des Raumes liegt eine zwei Meter lange und dreißig Zentimeter breite Holzbohle, die mit einer magischen Substanz präpariert wurde. Wenn jemand auf diese Bohle tritt, bricht sie – obwohl ihr äußerlich nichts anzusehen war – wie ein morscher Baumstamm auseinander. Gleichzeitig wird ein Mechanismus ausgelöst, durch den drei Pfeile von drei Armbrüsten, die in der gegenüberliegenden Wand installiert sind, abgeschossen werden. Die Wahrscheinlichkeit, daß der Abenteurer, der diese Bohle betreten hat, getroffen wird, ist verhältnismäßig groß. Retten können ihn allein Reflexe, die aus seiner Kraft und seiner Geschicklichkeit hervorgehen. Er legt daher nacheinander eine Geschicklichkeits- und eine Kraftprobe ab. Gelingen beide Proben, würfelt er mit einem W 6 den Abzug seiner Lebenspunkte aus. Gelingt nur eine der beiden Proben, addiert er zu dem Würfelwert vier Punkte. Gelingt keine der beiden Proben, würfelt er mit zwei Würfeln W 6 und addiert zum Ergebnis dann drei Punkte. Haben sich andere Abenteurer in seiner Nähe aufgehalten, so müssen auch sie würfeln. In ihrem Fall wird allerdings kein Würfelzuschlag erhoben. Wird die Falle ausgelöst, erwacht der Zilit auf jeden Fall. Die Kampfwerte des Ziliten stehen unter den Monsterbeschreibungen, allerdings ist dabei zu bedenken, daß der Zilit keine Rüstung trägt. Doch seine Waffe hat er in Reichweite. Sobald die Lebensenergie des Ziliten unter sieben Punkte sinkt, bittet er um Gnade. In diesem Fall verspricht er den Abenteurern, ein magisches Pulver zu mixen, mit dem ein Kobold herbeizubeschwören ist. Falls die Abenteurer darauf eingehen, mixt er in der Tat ein Pulver aus den getrockneten Fröschen, Salamandern und Spinnen. Es erscheint aber keineswegs ein Kobold, sondern er streut den Abenteurern dieses Pulver ins Gesicht. Die Folge ist fünf Minuten lang anhaltende Blindheit. Während dieser Zeit kann der Zilit entkommen und Verstärkung holen. Die erblindeten Abenteurer müssen so lange mit halbierten Geschicklichkeitswerten auskommen. Die Werte für Attacke sinken auf Drei, die Werte für Parade auf Null. Es steht in

der Entscheidung des Meisters, wie lange der Zilit braucht, um seine Kumpane zu alarmieren beziehungsweise wie er die Verteidigungsversuche der teilweise kampfunfähigen Abenteurer bewertet.

Der Meister sollte die Geschehnisse in diesem Raum variieren, je nachdem, ob die Abenteurer neugierig die Kajüte durchstöbern oder auf der Flucht hier eindringen: Im zweiten Fall erwacht ein normalerweise unauffindbarer, unter dem Fußboden des Raumes schlummernder Kobold. Er flitzt durch einen sonst ebenfalls unauffindbaren (magisch abgesicherten) Geheimgang und taucht vor den Abenteurern auf. Erschreckt flüchtet er weiter in den abgetrennten Teil des Raumes und bewirkt dabei durch seine magischen Kräfte, daß die präparierte Zauberbohle für die nächsten Minuten stabil bleibt. Durch das Tohuwabohu erwacht allerdings der schlafende Zilit und macht sich zum Angriff bereit. Der Kobold flüchtet, wenn auch feixend, ebenfalls vor ihm. Er flitzt an den Abenteurern vorbei und verschwindet unauffindbar im Korridor. Bei seiner Flucht verliert er jedoch eine zehn Zentimeter hohe Bronzestatue, die einen weiblichen Kobold darstellt. Bringen die Abenteurer diese Statuette in ihren Besitz, so wird sie ihnen gute Dienste erweisen. Sie hat nämlich die Kraft, den Besitzer ein einziges Mal vor größtem Ungemach zu bewahren. Wenn er den Zauberspruch »Rabinur-Rabidur« aufspricht, entfaltet die Statuette ihren magischen Schutz. Er kann dann beispielsweise ein Ungeheuer besiegen oder eindringendes Wasser sofort zu Eis erstarren lassen. Der Meister ist verpflichtet, den Abenteurer, der die Statuette an sich genommen hat, über deren Wert aufzuklären.

Raum 1.10 KAJÜTE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raums beträgt 2,5 Meter. Der Raum hat in 1 Meter Höhe zwei nebeneinanderliegende Fenster (jeweils einen Meter mal einen Meter groß) an der Ostseite und je eine Tür an der West- und Südseite.

Spezielle Informationen:

Der Fußboden ist mit Parkett ausgelegt, die Wände und die Decke sind holzgetäfelt. Die Fenster beste-

hen aus Butzenscheiben, die in Blei eingefaßt sind. Man kann sie von innen verriegeln. An der Nordwand steht eine schwere Kommode mit drei Schubladen. In der Mitte des Raumes liegt ein Stück Segeltuch und darauf eine bronzene Glocke und ein Nebelhorn. In einer Ecke hängt ein Südwestler. In einer anderen Ecke stehen zwei kleine Butterfässer, ein Rationsfaß für Pökelfleisch sowie ein kleiner Leinwandsack. Die Nordwestecke des Raumes ist auf einer Fläche von 2 mal 2 Meter mit einem schweren Samtvorhang abgetrennt.

Meisterinformationen:

Die Butterfässer enthalten tatsächlich nur Butter, während in einem der Fächer des Rationsfasses für Pökelfleisch – die Fächer sind jeweils mit einem Holzkeil gesichert – statt Fleisch ein Lederbeutel mit 20 Silbertalern zu finden ist. Der Meister sollte ihn nach dem Öffnen des dritten oder vierten Rationsfaches finden lassen. In dem Leinwandsack befinden sich einige Stücke Rauchfleisch. Die Fenster führen auf die Plattform hinaus. In der Kommode befinden sich ein Logscheit mit Logrolle, Logleine und Sanduhr, ein Kompaß sowie zwei silberne Leuchter (Wert für letztere pro Stück 30 Silbertaler). Wenn man die Kommode von der Wand abrückt, entdeckt man ein Geheimfach mit zwei kleinen Tontiegeln, in denen sich eine magische Wundsalbe befindet. Jeder der Tiegel enthält soviel Salbe, daß damit Verletzungen in Höhe von 10 Lebenspunkten auf der Stelle zu kurieren sind. (Der Meister kann, je nach Lage der Dinge, mit der Heilkraft der Salbe knausern oder großzügiger sein.) Hinter dem Vorhang befinden sich mehrere Kleiderhaken, an denen Seemannskleidung hängt. In den Taschen der Kleidung – und einmal im Saum einer Hose eingenäht – gibt es hier und da Münzen im Gesamtwert von 12 Silbertalern zu finden, ferner einen wertvollen Ring (Wert: 8 Dukaten). An der Wand lehnen mehrere Stoffballen. Räumt man sie beiseite, entdeckt man den Einstieg zu einem Geheimgang. Da einige Parkettstellen entsetzlich knarren und sich hinter einer äußerst dünnen Wand im nördlich angrenzenden Raum zwei Krakonier aufhalten, liegt es im Ermessen des Meisters, ob er es den Abenteurern erlaubt, den Raum in aller Seelenruhe zu durchsuchen und alle Schätze und Salben zu finden. Die beiden Türen dieses Raumes sind unverschlossen, die Schlüssel stecken von innen. Die Fenster sind von innen leicht zu öffnen.

Raum 1.11 AUFENTHALTSRAUM DER KRAKONIER

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die einzige Tür des Raumes ist in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh mit Holz verschalt. Im Grunde besteht die Einrichtung nur aus drei langen Brettern, die, simpel abgestützt, fast den ganzen Raum ausfüllen. Zwei bilden an den Nord- und Südwänden zusammen mit den Wänden zwei rohe Sitzbänke. Zwischen ihnen, breiter und etwas höher, dient das dritte Brett als Tisch. Auf dem Tisch steht eine rußende Öllampe. (Die Krakonier verwenden ein schrecklich rußendes und stinkendes Öl, das sie aus den Körpern ihrer erschlagenen Feinde gewinnen.) Zwei Krakonier sitzen in voller Rüstung, die Waffen neben sich, einander gegenüber und spielen Krakonier-Mikado mit Knochen, die ebenfalls einst ihren erschlagenen Feinden gehörten. In der Decke befindet sich ein quadratischer Lüftungsschacht (Kantenlänge: 15 Zentimeter).

Meisterinformationen:

Die Tür zu diesem Raum ist unverschlossen. Wird sie geöffnet, blicken die Krakonier unweigerlich auf, und es ist unschwer zu vermuten, was sie tun werden, wenn ihnen nicht eine vertraute Monstervisage mit wölfischem Zähnefletschen entgegengrinst oder ein Untoter sein fröhliches »Laß die Knochen knacken« zubrüllt. Allerdings sitzen sie sehr beengt, und ein plötzliches Aufspringen ist kaum möglich. Wahrscheinlicher ist, daß die Krakonier sich gegenseitig behindern. Der Meister sollte deshalb den Abenteurern Vorteile gewähren. Sollten sie sich entschließen zu flüchten, erhalten sie einen guten Vorsprung. Sollten sie hingegen angreifen, gehören ihnen die beiden ersten vier Attacken, und die Paradowerte der Krakonier sollten während dieser Zeit um 25 Prozent herabgesetzt werden. Die Grundwerte der Krakonier sind den Monsterbeschreibungen zu entnehmen. Einer der Krakonier hat 7 Dukaten und 11 Silbertaler sowie eine Gemme (Wert: 4 Dukaten) bei sich, der andere besitzt 2 Dukaten, 17 Silbertaler und ein magisches Kraftelixier. Letzterer kann den Kraftwert desjenigen, der ihn trinkt, um 3 Punkte für die Dauer des Abenteuers anheben. Auf dem Tisch liegen 6 Silbertaler.

Gänge, Plattformen, Treppen, Schächte

Gang 1 A

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Vom Gang gehen drei Türen ab (die Lage ist dem Grundriß zu entnehmen). Er mündet im rechten Winkel in den Gang 1 B. Eine Treppe führt im südlichen Abschnitt zum Deck.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig mit Holz verschalt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Öllampen angebracht.

Meisterinformationen:

Die nördliche Tür ist bei Beginn des Abenteuers unverschlossen. Die obere östliche Tür ist bei Beginn des Abenteuers verschlossen. Der Gang mündet im Süden auf die Treppe (DT 3). Sonst gibt es keine Besonderheiten.

Gang 1 B

Allgemeine Informationen:

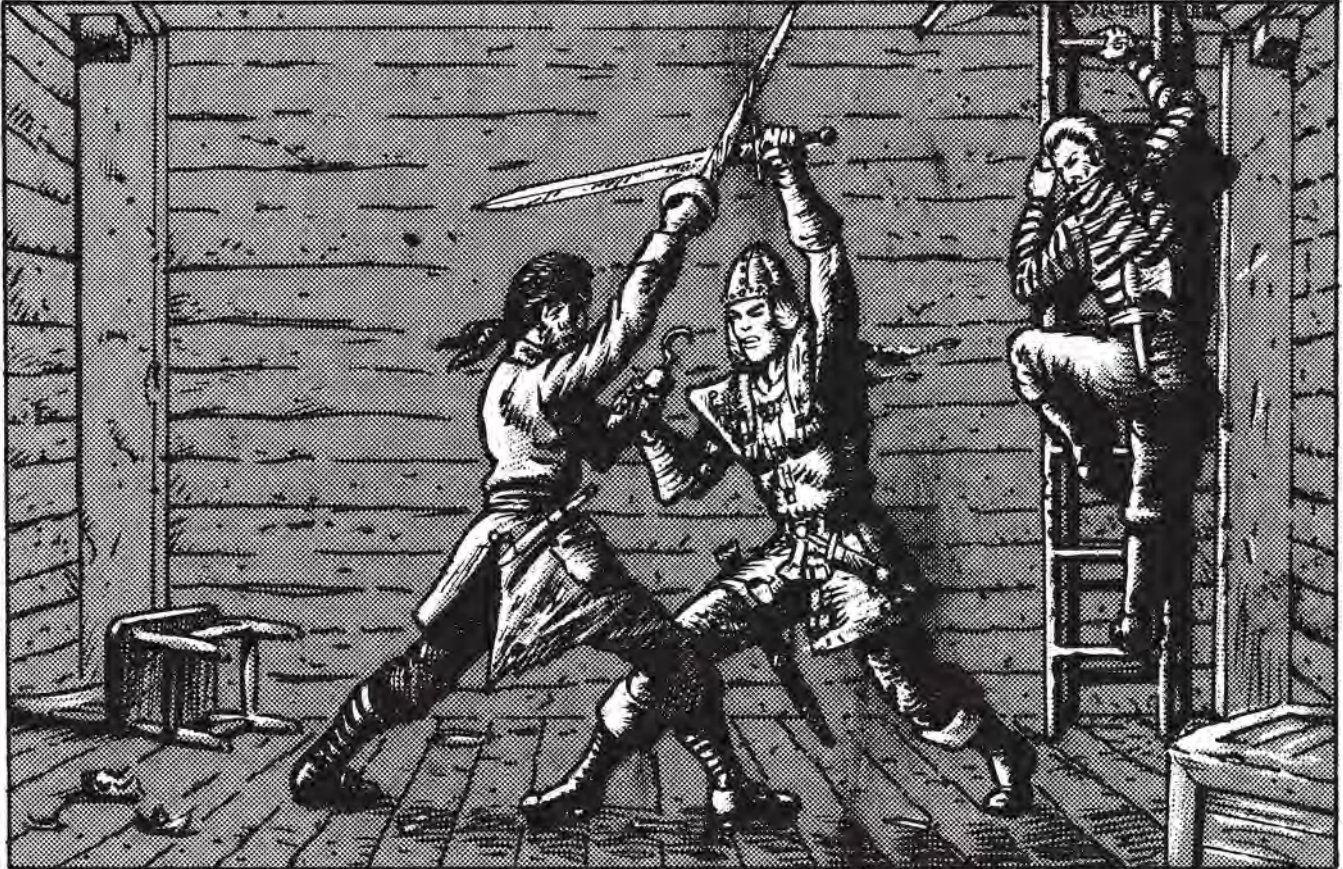
Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Vom Gang gehen vier Türen ab (die Lage ist dem Grundriß zu entnehmen). Er mündet in die Gänge A, C und D.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Öllampen angebracht. Im westlichen Teilstück gibt es einen fensterähnlichen Durchbruch, der einen Einblick in Raum 1.4 bzw. einen Ausblick aus ihm heraus ermöglicht. Nähere Informationen siehe Raum 1.4.

Meisterinformationen:

Die Tür zu Raum 1.2 ist bei Beginn des Abenteuers verschlossen. Die Tür zu Raum 1.3. ist bei Beginn des Abenteuers verschlossen. Die Tür zu Raum 1.4 ist zu Beginn des Abenteuers unver-



geschlossen. Die Tür zur Wendeltreppe 1 I ist nur mit einem magischen Schlüssel (dem Kapitänsschlüssel) zu öffnen. Er ist entweder in Raum 1.1 zu finden oder durch den Klabautermann herbeizuschaffen.

Gang 1 C

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Der Gang mündet in den Gang B ein.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Öllampen angebracht.

Meisterinformationen:

Im südöstlichen Bereich des Ganges, der – oberflächlich betrachtet – wie eine Sackgasse ohne Türen aussieht, befindet sich eine Geheimtür zu dem Geheimgang 1 G. Die Fugen sind bei sorgfältiger Betrachtung der Verschalung zu entdecken – allerdings nicht im Licht der Öllampen. Dazu muß man mit einer Fackel oder Lampe die Gangwand sorgfältig untersuchen. Die Tür öffnet sich, wenn man Druck auf die Ober- oder Unterseite ausübt. Sie kippt dann um eine Mittelachse und gibt den Gang frei.

Gang 1 D

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Vom Gang gehen drei Türen ab (die Lage ist dem Grundriß zu entnehmen). Er mündet in die Gänge B und E ein. Etwa in der Mitte des Ganges befindet sich eine Eisenleiter, die in einem Schacht zum Oberdeck führt.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig mit Holz verschalt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Öllampen angebracht.

Meisterinformationen:

Die nördliche Tür zur Wendeltreppe ist (wie bereits unter Gang 1 B beschrieben) nur mit einem magischen Schlüssel (dem Kapitänsschlüssel) zu öffnen. Die Schiebetür zu Raum 1.5 ist bei Beginn

des Abenteuers unverschlossen, desgleichen die Tür zu Raum 1.6

Gang 1 E

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Der Gang mündet in die Gänge D und F ein. Vom Gang gehen drei Türen ab (die Lage ist dem Grundriß zu entnehmen).

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. An den Wänden sind in regelmäßigen Abständen Öllampen angebracht.

Meisterinformationen:

Alle am Gang gelegenen Türen sind bei Beginn des Abenteuers unverschlossen. Im westlichen Teilstück des Ganges (etwa ein Drittel der Gesamtlänge) wurde von einer anderen Abenteurergruppe ein magisches Elixier verschüttet. Ein Magier, der dieser Gruppe angehörte, hat durch einen Zauberspruch bewirkt, daß dieses Elixier nachfolgenden Abenteurern – und nur ihnen – in Gefahrensituationen hilft. Bis zu einer Gesamthöhe von fünfzehn Lebenspunkten bleiben die Trefferpunkte von Monstern und Untoten in diesem Teil des Ganges wirkungslos, wenn es hier zu einem Gefecht kommt. Der Meister sollte sich in diesem Fall jeweils versichern, ob die Kämpfer sich noch in der für sie günstigen Zone des Ganges aufhalten oder nicht.

Gang 1 F

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Der Gang mündet in den Gang E und endet als Sackgasse.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Höhe des Ganges: 2,5 Meter. Die nordöstliche Tür führt in Raum 1.11 und ist verschlossen. Die südöstliche Tür führt in Raum 1.10 und ist unverschlossen. In der nördlichen Abschlußwand befindet sich eine Nische, in der ein kleiner Opferaltar aufgebaut ist. Der Altar besteht aus einer fest mit dem Holz verbundenen Bronzeschale und einem darüber

angebrachten Raubvogelkopf. In der Opferschüssel liegen mehrere kleine Edelsteine sowie Münzen.

Meisterinformationen:

Wenn jemand in die Schale greift, um die Edelsteine und die Münzen herauszunehmen, stößt der Vogelkopf auf die Hand des Frevlers. Dabei gleitet der Inhalt der Schale in einen kleinen Schacht hinter dem Altar. Gleichzeitig ertönt ein Gong, der laut genug ist, um alle Monster und Untoten, die sich in diesem Trakt des Schiffes aufhalten, zu alarmieren. Der Schnabel rastet in einen Mechanismus ein, der ihn blockiert. Die Opfergaben sind damit jedem Zugriff entzogen. Vorstellbar ist allenfalls, daß ein bis zwei Edelsteine beim Hineingreifen in die Schale erbeutet wurden. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit mindestens ebenso groß, daß der Altarräuber beim Herabsausen des Vogelschnabels verletzt wurde. Eine Geschicklichkeitsprobe $W 20 + 2$ muß klären, ob der Abenteurer Erfolg hatte oder sich verletzte. Gelingt sie, hat der Abenteurer Edelsteine im Wert von 10 Dukaten erbeutet. Mißlingt sie hingegen, konnte er seine Hand nicht mehr rechtzeitig genug zurückziehen. In diesem Fall ist von einer schweren Verletzung der Hand auszugehen. Der Meister sollte sich (vorher) erkundigen, mit welcher Hand zugegriffen wurde, und gleichzeitig in Erfahrung bringen, ob dies die Hand ist, mit der der Abenteurer kämpft. Im einen wie im anderen Fall muß der Abenteurer beim Mißlingen des Wurfes mit $1 W 6 + 3$ die Abzüge von seinen Lebenspunkten auswürfeln. Ist seine Schwerhand betroffen, muß er für den Rest des Abenteurers zusätzlich einen 4-Punkte-Abzug von seinem Attackewert hinnehmen, andernfalls einen 2-Punkte-Abzug von seinem Paradowert.

Geheimgang 1 G

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Ganges: 1 Meter.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Am westlichen Ende wird der Gang von einer Geheimtür verschlossen, die unschwer als solche zu erkennen ist und auf Gang 1 C führt. Am östlichen Ende endet der Gang an einer offenen, mit Stoffballen verstellten Mündung. Der Gang ist unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

Die Abenteurer müssen sich der geringen Höhe wegen kriechend voranbewegen. Die Bohlen sind unbearbeitet – wer nicht geschickt genug ist, erleidet bestimmt kleine Verletzungen durch Splitter. Der Meister sollte aber nicht kleinlich sein: Nur den Ungeschicktesten kann er auffordern, dreimal eine Geschicklichkeitsprobe abzulegen. Mißlingen alle drei Proben, ist ein Abzug von einem Punkt von der Lebensenergie gerechtfertigt. In der Mitte des Ganges liegt ein unansehnliches, verrostetes Entermesser. Will ein Abenteurer es trotzdem an sich nehmen, hat er Glück gehabt: Im hohlen Heft sind zwei kleine Diamanten im Gesamtwert von 14 Dukaten verborgen. Die Geheimtür am westlichen Ende öffnet sich, wenn man oben oder unten dagegendrückt. Wenn die Abenteurer bei ihrem Weg durch den Gang verfolgt werden, sollte der Meister sich überlegen, in welcher Zeit Flüchtende einen derartigen Gang kriechend hinter sich bringen können.

Plattform 1 H

Die Beschreibung ist dem Kapitel »Das Schiff«, die Abmessungen sind der Skizze zu entnehmen.

Wendeltreppe 1 I

Allgemeine Informationen:

Die Treppe verbindet die erste Unterdecksebene mit der zweiten und überwindet einen Höhenunterschied von vier Metern. Die Stufen sind einen Meter breit, und die gesamte Treppe befindet sich in einem Schacht.

Spezielle Informationen:

Bei den Stufen handelt es sich um massive Bohlen. Nach außen hin bildet ein roh gezimmertes, unverziertes Geländer den Abschluß. Es ist dunkel. Die Tür auf Ebene 1 ist bei Beginn des Abenteurers versperrt. Auf Ebene 2 mündet die Treppe in einen Korridor.

Meisterinformationen:

Die Tür zu Ebene 1 ist nur mit einem magischen Schlüssel (dem Kapitänsschlüssel) zu öffnen. Tiefer im Treppenschacht ist ein Morfu – ein schleimiges, kriechendes Ungeheuer – zu Hause. (Beschreibung und Kampfwerte siehe gesonderte Informationen zu den Monstern). Es ist sehr lang-

sam und wird die Abenteurer kaum angreifen; im allgemeinen neigt es auch nicht dazu, im unteren Teil der Treppe auf sie zu warten. Unangenehmer könnte es dagegen werden, wenn einzelne Abenteurer über das Gelände steigen, um im Treppenschacht auf Schatzsuche zu gehen. . . Sollte es ihnen gelingen, das Monster zu besiegen, können sie weniger glückliche Abenteurer und untote Piraten beerben: In einem Berg von abgenagten Knochen sind bei ausdauernder Suche am Boden des Treppenschachts Münzen, Edelsteine und Schmuck im Gesamtwert von 60 Dukaten zu finden.

Leiter 1J

Allgemeine Informationen:

Eisenleiter in einem Schacht von 1,5 Meter Seitenlänge, die das erste und zweite Unterdeck miteinander verbindet.

Spezielle Informationen:

Keine Besonderheiten.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.



Ebene 2

Raum 2.1 KAJÜTE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 2,2 Meter. In der östlichen Wand ist eine Tür.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Eine Eisenleiter führt in einem Schacht zum Deck darüber. Sonst ist der Raum leer und dunkel.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.

Raum 2.2 TAKLERWERKSTATT

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 2,2 Meter. Im Westen, Süden und Osten gibt es je eine Tür.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel. Im Norden sind allerlei Taljen und Blöcke gestapelt. Es gibt Püttings und Stropps, Jungfern, Marlspieker, Pricker sowie Taklerwerkzeuge zu sehen: Fids, Kleedkeulen, Lieknadeln. Die Taklerwerkzeuge liegen fein säuberlich in einem Regal, das sich in der südwestlichen Ecke befindet. Einige der Nadeln stecken in einem mit kaltem Fett gefüllten Horn.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um die Taklerwerkstatt des Schiffes. Der Takler ist ein untoter Pirat namens Tampus-Bruno. Er hat einen kleinen Saphir (Wert: 30 Dukaten) im Talg des Horns versteckt. Alle drei Türen sind unverschlossen.

Raum 2.3 WEINDEPOT

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 2,2 Meter. In der Westwand gibt es eine Tür.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Auf dem Boden steht eine Öllampe. Ein Großteil des Raums ist mit Fässern verschiedener Größe angefüllt. Am Boden liegt, sich auf einem Ellenbogen aufstützend, ein sehr dicker Mann auf einer Kokosmatte. Er hat eine Halbglatze, einen Stoppelbart, eine riesige rote Nase, aus der sehr lange Haare herauswachsen. Bis auf ein mehrfach um die Hüften geschlungenes Lendentuch ist er nackt. Neben ihm liegt eine schwere Keule, aber sonst trägt er keine Waffen. Er führt gerade einen Holzumpen an den Mund. In Reichweite seiner Hände befindet sich ein umgekippter Würfelbecher; die Würfel sind herausgekollert. Er blickt finster, macht aber eine einladende Bewegung mitsamt dem Humpen, als würde er die Eintretenden auffordern, sich hinzusetzen und mit ihm zu würfeln. Da ihm der für Untote typische starre Blick der Augen fehlt, muß es sich bei ihm um einen Aventurier handeln.

Meisterinformationen:

Wir haben es hier mit Uribert von Kieselburg zu tun. Einst war er ein überall in Aventurien bekannter und beliebter Abenteurer, der als besonders verwegen galt und zeitweise gewaltige Schätze erbeutete. Vor vielen Jahren brach er zu einem Abenteuer auf und wurde nie wieder gesehen. Jetzt wissen wir, was aus ihm geworden ist: Er geriet in die Gewalt der Untoten und wurde als Gefangener nach Yal-Zoggot am Meer der Finsternis gebracht, vor den Thron des Zauberkönigs Mordor geschleppt und schließlich gezwungen, sein Wissen über Aventurien zur Verfügung zu stellen. Seither hockt er, durch schwarze Magie an der Flucht gehindert, auf verschiedenen Schiffen, die Yal-Zoggot verlassen, um ein Dämonennest nach Aventurien zu tragen. Die bitteren Erfahrungen haben den einst so lustigen Uribert zu einem Griesgram werden lassen, dessen einzige Freuden der Wein und ein gelegentliches Würfelspiel mit dem Klabautermann sind. Von ihm hat er nicht nur die Angewohnheit übernommen, manchmal in Reimen zu sprechen, sondern ihm im Spiel auch das eine oder andere magische Kraftelixier und andere Kostbarkeiten abgenommen. Uribert steht dem Treiben der aventurischen Abenteurer inzwischen mit Gelassenheit, ja beinahe Desinteresse gegenüber. Auf gar keinen Fall wird er ihnen helfen, ohne dabei selbst seinen



Spaß zu haben. So lädt er die Abenteurer zu einem Würfelspiel ein – etwa »Kanone«, aber es kann auch jedes andere Würfelspiel sein –, verlangt jedoch keinen allzu hohen Einsatz gegen dieses oder jenes magische Elixier.

Einige seiner Sprüche:

»Der Titanen Schiff
 lief nicht auf ein Riff,
 in diesem Fläschchen das Wasser
 macht das Meer nicht nasser.«
 (Das Fläschchen enthält ein Elixier, das Wasser zu
 Eis erstarren läßt.)

»Pardauz, parbleu, Schockschwerenot,
 wer dieses spürt, den holt der Tod.«
 (Mit diesen Worten überreicht er einen Giftdolch,
 mit dem auch das mächtigste Ungeheuer zu töten
 ist.)

»Trinkst du von diesem edlen Saft,
 wird stark der Arm, wird groß die Kraft.«
 (Eine Phiole mit einem Krafttrank.)

Der Meister achtet natürlich darauf, daß die Abenteurer nicht zu viele magische Elixiere gewinnen. Notfalls wird Uribert die Lust am Würfelspiel verlieren. Außerdem ist zu bedenken, daß Uribert nur mit Leuten würfelt, die er sympathisch findet (Charismawürfe!) und die wie er einen ordentlichen Schluck zu schätzen wissen. Der Meister wird die Abenteurer darauf hinweisen, ihren Weinkonsum registrieren und nach dem Ende des Spiels ihren Alkoholpegel überprüfen. Wer zu tief ins Glas geschaut hat, muß eine Geschicklichkeitsprobe ablegen. Mißlingt sie: 2 Punkte Abzug bei Attacke, Parade, Geschicklichkeit und Klugheit. Dafür darf dann der Mutwert um 2 Punkte heraufgesetzt werden. Die neuen Werte gelten bis zum Ende des Abenteuers, falls die Abenteurer nicht zwischendurch Gelegenheit haben, ihren Rausch auszuschlafen. Falls jemand Uribert von Kieselburg angreift, so wird er zwar merken, daß er längst nicht mehr der alte Haudegen aus früheren Tagen, aber immer noch ein gefährlicher und erfahrener Gegner ist. Zudem hat der Klabautermann einen Narren an ihm gefressen und läßt ihn sicher nicht im Stich, wenn Uribert um Hilfe ruft.

Uriberts Kampfwerte:

Mut: 15 Angriff: 15
Lebenspunkte: 25 Parade: 13
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 6

Da Uribert von sich aus diesen Kampf nicht provoziert, wird der Meister für den Angriff auf ihn keine Abenteuerpunkte vergeben. Im südlichen Bereich des Raumes befindet sich hinter einem Faß der Zugang zu einem Geheimgang. Uribert kennt diesen Gang, und vielleicht hat er auch Lust, darüber zu sprechen. Da die Tür aber nur von der anderen Seite aus zu öffnen ist, bleibt den Abenteurern dieser Weg versperrt. Oder sollte Uribert plötzlich die Erinnerung an alte Tage derart wehmütig ans Herz greifen, daß er die Tür mit einer magischen Essenz besprenkelt und anschließend mit seiner Keule zerschlägt? Der Weg zum Geheimraum 2.7 wäre dann frei, die Lösung der Abenteureraufgabe in Reichweite gerückt . . . Der Meister mag mit den Augen von Uribert auf die Abenteurer blicken und selbst entscheiden, ob er ihnen die möglicherweise noch harten Auseinandersetzungen vor Erreichen des Geheimraums auf anderem Wege ersparen will.

Raum 2.4 LAGERRAUM

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 2,2 Meter. Es gibt zwei Türen, und zwar je eine im Süden und im Osten.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Im Raum stehen drei offene Fässer, in denen sich Pech befindet, und es riecht auch danach. Im Hintergrund lagern Hanfvorräte. Zwei Krakonier mit Schiffslaternen stellen gerade eine Ausrüstung zum Kalfatern zusammen und blicken überrascht auf, als sich die Tür öffnet. Sie sind in der üblichen Art bewaffnet. Besonderheit bei dem einen Krakonier: Ihn umkreisen fünf kleine geflügelte Drachen, die geisterhaft und unwirklich aussehen. Ein weiterer sitzt auf seiner Schulter.

Meisterinformationen:

Die Kampfwerte der Krakonier sind den Monsterbeschreibungen zu entnehmen. Bei den drachenähnlichen Geisterwesen handelt es sich um sogenannte Quälgeister, die sich vorzugsweise ei-

nen Krakonier als Gefährten aussuchen. Was es mit ihnen auf sich hat und wie sie die Kampfwerte beeinflussen, ist ebenfalls den Monsterbeschreibungen zu entnehmen. Die Krakonier haben keine Wertgegenstände bei sich.

Raum 2.5 KABELGATT

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raumes: 1,8 Meter. Die einzige Tür ist in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt, im Raum ist es dunkel. Teilweise bis an die Decke stapelt sich hier allerlei Tauwerk verschiedenster Stärken.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um das Kabelgatt, das sonst keine Besonderheiten aufweist. Allerdings bietet es vorzügliche Verstecke für Abenteurer, die auf der Flucht sind. Da sich hier oft auch untote Piraten aufhalten – auf der Suche nach einem ruhigen Schlafplatz oder um sich vor der Arbeit zu drücken –, wimmelt es im Tauwerk allerdings von Flöhen und Wanzen. Wer sich hier versteckt oder nach Schätzen und Geheimtüren sucht, erleidet einen Charisma-Abzug von 1 Punkt. Zwischen den Tauen liegt ein Silberarmband, das mit Perlen verziert ist (Wert: 32 Silbertaler).

Raum 2.6 LAGERRAUM

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 2,2 Meter. Die einzige Tür befindet sich in der Westwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Im Raum ist es dunkel. Wenn Licht gemacht wird, sieht man allerlei Getier (einige Ratten, Spinnen, Asseln usw.) davonhuschen. Es ist staubig, und es gibt viele Spinnweben. An der Südwand stehen mehrere riesige Tonkrüge in einem Gestell.

Meisterinformationen:

Wenn die Abenteurer sehr langsam und vorsichtig in den Raum eindringen und auch nicht sofort mit



mitgebrachten Lampen hineinleuchten, werden sie möglicherweise einen schwachen Lichtschimmer bemerken, der aus einem der Tongefäße dringt. Möglicherweise bemerken sie den Schimmer aber auch, wenn sie bei Licht die Tongefäße untersuchen. Einige kleinere Tongefäße enthalten Öl, zwei sehr große – groß genug, daß sich ein Mensch darin verstecken könnte – sind Wassergefäße. Eines enthält auch Wasser, das andere jedoch, aus dem der Lichtschein dringt, ist nur eine Falle: Der Boden fehlt; statt dessen führt dort eine Leiter auf das darunterliegende Deck. Wer auf Schatzsuche geht, wird kaum fündig: Abgesehen von zusammen 3 Silbertalern, die in verschiedene Nischen und Ecken gerollt sind, gibt es hier nichts zu holen.

Raum 2.7 TRESORRAUM

Allgemeine Informationen:

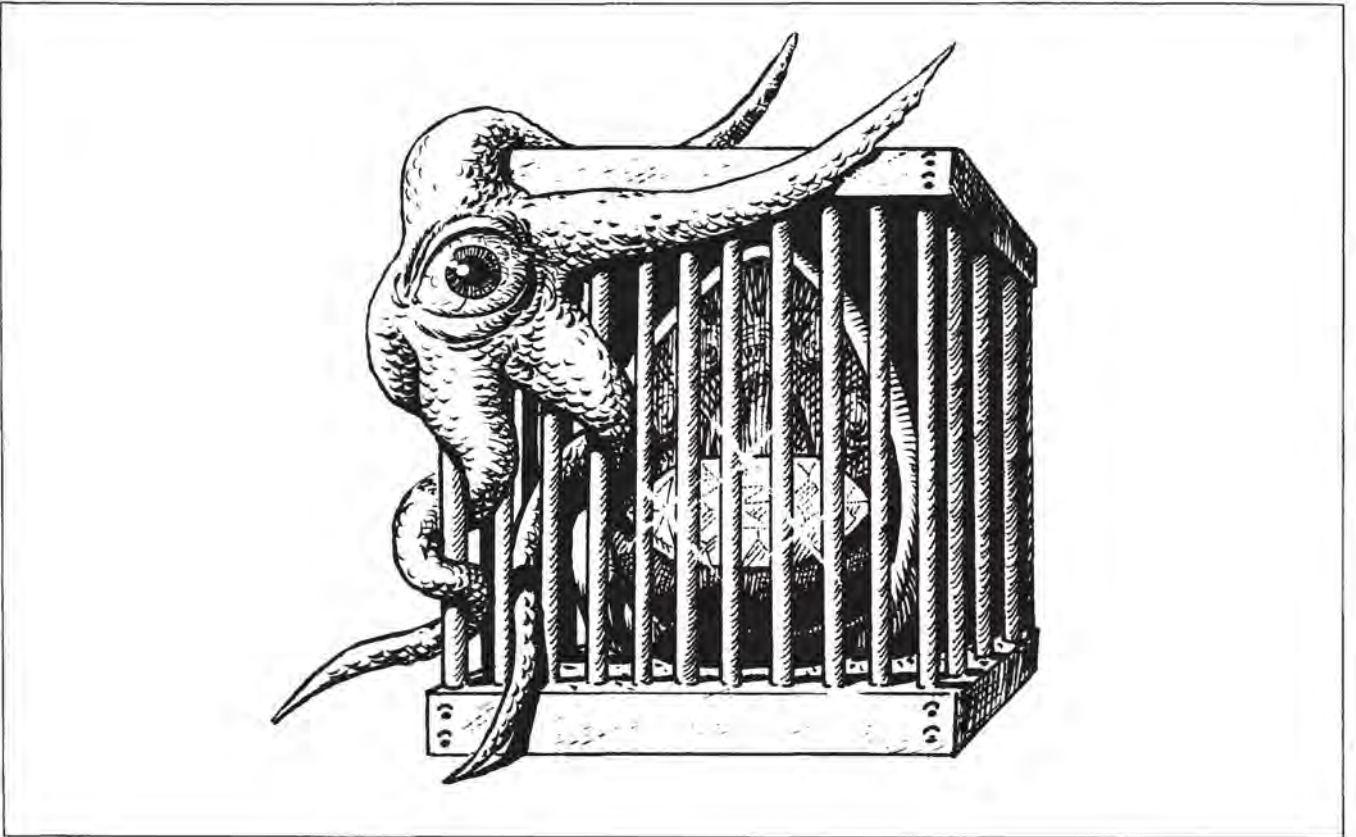
Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums: 3 Meter. Der Raum kann nur über die Treppe 3 D betreten werden.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt und mit schwarzen Tüchern verhängt. Es ist dunkel. In der Mitte des Raums befindet sich ein Käfig aus zentimeterdicken Eisenstangen. Eine Tür führt hinein, ist aber mit einem recht komplizierten Schloß (W 20 + 3) gesichert. In dem Käfig steht ein edelsteingeschmückter Schrein. Darin liegt auf Samt ein schwarzer Diamant von fast dreißig Zentimeter Größe. Vor dem Käfig, sich an die Gitterstangen klammernd, hält sich ein Riesenseestern auf, der ein einziges großes Auge sowie messerscharfe, lange, dolchartige, giftige Spitzen an den einzelnen Armen besitzt. Im südlichen Teil des Raums befindet sich ein Schacht (Seitenlänge 1,5 Meter) mit einer nach unten führenden Leiter.

Meisterinformationen:

In dem Diamanten sind die Seelen der Untoten gespeichert, ihn zu finden und zu zerstören waren die Abenteurer an Bord gegangen. Die Zerstörung gelingt, sobald er mit Rakuriums magischer Essenz in Berührung kommt. Er zerfällt zu Staub, und gleiches widerfährt auch den Körpern der un-



toten Piraten, deren schwarze Seelen in diesem Diamanten gespeichert waren.

Die Werte des Seesterns:

Mut: 14 Angriff: 13
Lebenspunkte: 40 Parade: 9
Rüstungsschutz: 3 Trefferpunkte: 1 W + 2
 Monsterklasse: 20

Der edelsteingeschmückte goldene Schrein hat einen Wert von 100 Dukaten. In der Nordwestecke des Raumes gibt es eine Geheimtür, die Zugang zu einem in Raum 2.3 mündenden Geheimgang bietet. Die Tür ist hinter den schwarzen Tüchern verborgen, aber durch Tasten und Abklopfen zu entdecken. Sie ist allerdings verriegelt.

Gänge, Schächte, Treppen

Gang 2 A

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe beträgt 2,2 Meter. Es ist dunkel. Der Korridor erstreckt sich in Nord-Süd-Richtung und mündet in Gang 2 B. Im Norden geht er in eine nach oben führende Wendeltreppe über, im Süden stößt er auf eine nach unten führende Wendeltreppe.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.

Gang 2 B

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Ganges beträgt 2,2 Meter. Der Gang mündet in Gang 2 A und Gang 2 C. Die Lage der drei vom Gang abführenden Türen ist dem Grundriß zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

■ In der südöstlichen Ecke des Ganges ist in Kniehöhe ein Brett der Verschalung locker. Die dahinterliegende Nische ist das Geheimversteck des un-
toten Piraten »der Leise Hugo«. Es enthält 3 Du-

katens und eine Perlenkette im Wert von 45 Silbertalern.

Gang 2 C

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Ganges beträgt 2,2 Meter. Der Gang mündet in den Gang 2 B ein. Die Lage der drei vom Gang wegführenden Türen ist dem Grundriß zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel. Das Skelett eines Krakoniers liegt mit-
samst Rüstung und Säbel im nordwestlichen Bereich des Ganges.

Meisterinformationen:

■ Der Krakonier trägt keine Wertsachen bei sich (die un-
toten Piraten waren schneller).

Treppe 2 D

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Es handelt sich um eine Wendeltreppe inner-
halb eines Schachtes, die in die dritte Unterdeck-
ebene des Schiffes führt.

Spezielle Informationen:

siehe Treppe 1 I

Meisterinformationen:

Im Gegensatz zu Treppe 1 I lauert hier kein Morfu, und auch sonst drohen keine Gefahren.

Leiter 2 E

Allgemeine Informationen:

Die Leiter befindet sich im Innern eines Tonkruges und führt anschließend durch einen kreisrunden Schacht (Durchmesser: 1 Meter) auf das darunterliegende Deck.

Spezielle Informationen:

Der Schacht ist nachträglich in die Planken gesägt und nicht verschalt worden. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

Obwohl sich verlockende Verstecke in den fächerartigen Holzschichten anbieten, hat niemand hier Schätze versteckt, weil sich das Versteck zu gut anbietet, und es ist nicht ein einziger Silbertaler in irgendeiner Ritze zu finden. Aber sehr hungrige und sehr aggressive Ratten huschen dort herum und sind für jede neugierig herumtastende Hand dankbar. Wenn die Abenteurer mehr als zwei Spielrunden lang den Schacht durchsuchen,

greifen die Ratten an. Anzahl der Ratten: drei pro Abenteurer.

Die Kampfwerte der Ratten:

Mut 10	Angriff: 5
Lebenspunkte: 3	Parade: 5
Rüstungsschutz: 0	Schadenspunkte: 2*
Monsterklasse: 2	

* Für Ratten gelten besondere Kampfregeln: siehe Monsterbeschreibung

Geheimgang 2 F

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Ganges beträgt 1 Meter.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel. Die südliche Tür ist von beiden Seiten aus zu öffnen, die nördliche Tür nur vom Gang aus.

Meisterinformationen:

Keine Besonderheiten.

Ebene 3

Raum 3.1 VORRAUM

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raums beträgt 2,2 Meter. Der Raum ist über eine Wendeltreppe direkt mit dem darüberliegenden Deck verbunden.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Es ist dunkel. Die Nordwand ist nach innen gewölbt und bildet ein Viertelrund. Genau in der Mitte dieser Wand gibt es eine Öffnung, die gerade groß genug ist, um einen einzigen Menschen passieren zu lassen. Der Raum ist leer.

Meisterinformationen:

Es handelt sich um den Vorraum einer teuflischen Falle, die nur mit sehr viel Mut, Geschick und Glück zu überwinden ist. Falls die Abenteurer

sich entschließen, die hinter dem Viertelrund verborgene Drehtür zu betätigen, gibt es für sie kein Zurück mehr (es sei denn, mindestens ein Abenteurer bleibt zurück und befreit später die Eingeschlossenen).

Raum 3.2 FALLE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raumes beträgt 2,2 Meter.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Es ist dunkel. Die nordwestliche Ecke des Raums wird vom Viertelrund der Drehtür 3 A ausgefüllt. Nur in der Mitte gibt es einen schmalen Durchlaß. Der Raum ist leer.



Meisterinformationen:

Die Abenteurer können diesen Raum nur über die Drehtür 3 A erreichen, mußten die Drehtür selbst aber noch nicht betätigen, da der Flügel, der die Räume 3.1 und 3.2 abtrennt, einen Durchlaß hat. Die Drehtür läßt sich nur entgegen dem Uhrzeigersinn drehen. (Nähere Informationen zu Konstruktion und Funktionsweise siehe Tür 3 A.). Die Abenteurer haben an dieser Stelle noch die Möglichkeit umzukehren. Es ist aber anzunehmen, daß sie bei Untersuchung der Tür den Schnappriegel entdecken und erkennen, daß bei Linksdrehung der Tür der Türflügel mit dem Durchbruch so liegt, daß man den Raum 3.3 betreten kann. Wahrscheinlich werden sie auch erkennen, daß ihnen damit der Rückweg abgeschnitten ist, da es in dem anderen Türflügel keine Öffnung gibt. Sie können aber natürlich nicht wissen, daß sich die Tür durch den einrastenden Schnepfer nur um 90 Grad drehen läßt. (Die Tür schließt so eng an die Wand an, daß die mechanischen Details nicht zu erkennen sind.) Ist die Drehtür betätigt worden und die Falle damit zugeschnappt, sollte der Meister den Abenteurern ausreichend Zeit geben, ihre Lage zu beraten. Der

Meister, der sich mit den örtlichen Gegebenheiten in Raum 3.3 und Räume 3.4 vertraut gemacht hat, weiß inzwischen, daß nicht unbedingt alle Abenteurer diese gefährlichen Räume durchqueren müssen: Es genügt, wenn die beiden Geschicktesten und Kräftigsten es tun. Dieses Wissen darf er aber natürlich nicht preisgeben. Die Westwand des Raumes besteht aus Eichenholz.

Raum 3.3 FALLE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raumes: 2,8 Meter. Die Südwestecke wird vom Viertelrund der Drehtür 3 A eingenommen. Hier gibt es nur einen schmalen Durchlaß. Am anderen Ende des Raumes befindet sich im nördlichen Teil der Westwand eine Tür.

Spezielle Informationen:

Vor der Drehtür befindet sich eine Plattform von 3 Metern Kantenlänge, die sich über dem Niveau des restlichen Raumes befindet. Es ist dunkel. Wände und Decke sind sorgfältig mit Holz verschalt. Der

Fußboden ist mit Wasser bedeckt, das 20 Zentimeter unterhalb der Plattform beginnt. Über den ganzen Raum verteilt hängen in verschiedenen Höhen Glaskugeln von 20 bis 30 Zentimeter Durchmesser, die an hauchdünnen Seilen aufgehängt sind und hin und her pendeln. In den Glaskugeln, die zum Teil wassergefüllt sind, erkennt man allerlei Gewürm, Krebse, Spinnen, Molche, Kampfschnecken, Seeigel, Insekten usw.

Meisterinformationen:

Das Wasser ist nur 40 Zentimeter tief und vorerst ungefährlich. Die hin und her schwingenden Kugeln bestehen aus magischem Glas, das bei der Berührung mit Menschenhaut und mit allem, was Kontakt zu Menschen hat (Rüstungen, Waffen usw.) zerbricht. Bei Durchtrennen der Schnüre (die ebenfalls magischen Ursprungs sind) lösen sie sich auf. In beiden Fällen gelangt das Getier, das in ihnen gefangen ist, ins Freie und wird sich voller Gier auf die Abenteurer stürzen. Es handelt sich sämtlich um sehr kleine und sehr flinke Lebewesen, die zum Teil im Wasser, zum Teil aber auch in der Luft zu Hause und ausnahmslos giftig sind. Einzelne Bisse oder Stiche sind nicht tödlich, aber in der Summe können sie es unter Umständen sein. Jeder, der den Raum durchqueren will, muß beweisen, daß er geschickt genug ist, den Kugeln auszuweichen. Dies bedeutet pro Kugel einen Geschicklichkeitswurf W 20 – 3. Mißlingt der Wurf, sind 2 Punkte Abzug von der Lebensenergie die Folge. Die Nachfolgenden müssen für jede bereits zerplatzte Glaskugel einen Punkt von ihrer Lebensenergie abziehen. Solange sie die Plattform nicht verlassen, soll allerdings davon ausgegangen werden, daß sie sich der fliegenden kleinen Bestien erwehren können, ohne daß es zu Punktabzügen kommt. Sollte einer der Abenteurer ein magisches Elixier bei sich tragen, das Wasser zu Eis erstarren läßt, so ist bei dessen Anwendung davon auszugehen, daß die meisten Vertreter der stech-, zwick- und beißwütigen Armada erstarren bzw. keinen Lebensraum vorfinden. In diesem Fall ist der Punktabzug jeweils auf $\frac{1}{3}$ zu reduzieren. Die Abenteurer sind natürlich gut beraten, wenn sie ihren geschicktesten Kameraden vorschicken. Der Meister sollte nicht erlauben, daß die Abenteurer sich an der Wand entlangdrücken, an der Decke entlanghangeln oder im Wasser vorwärts kriechen: Die Kugeln schwingen in absolut unberechenbaren Bahnen und decken auch diese Bereiche ab, zumal die magischen Schnüre länger und wieder kürzer werden können. Diese wahr-

haft teuflische Falle hat sich übrigens der Dämon Jetsabel ausgedacht, der auch für den sich anschließenden Raum verantwortlich ist. Wen es jetzt juckt, der wird sich erinnern, schon einmal mit Jetsabel Bekanntschaft gemacht zu haben. Man muß davon ausgehen, daß dieser Schuft schwarzmagische Wege und Mittel findet, um aus der Ferne schadenfroh diesem Ereignis beizuwohnen. Derlei ist nämlich der beliebteste Zeitvertreib der Dämonen, und es wurde schon beobachtet, daß bei solchen Gelegenheiten Glucksen und Kichern aus den schwarzen Kapuzen drang: So sehr erfreuen sie sich an ihrer eigenen Boshaftigkeit. Die Tür am Ende des Raumes ist verschlossen (W 20 + 2).

Raum 3.4 FALLE

Allgemeine Informationen:

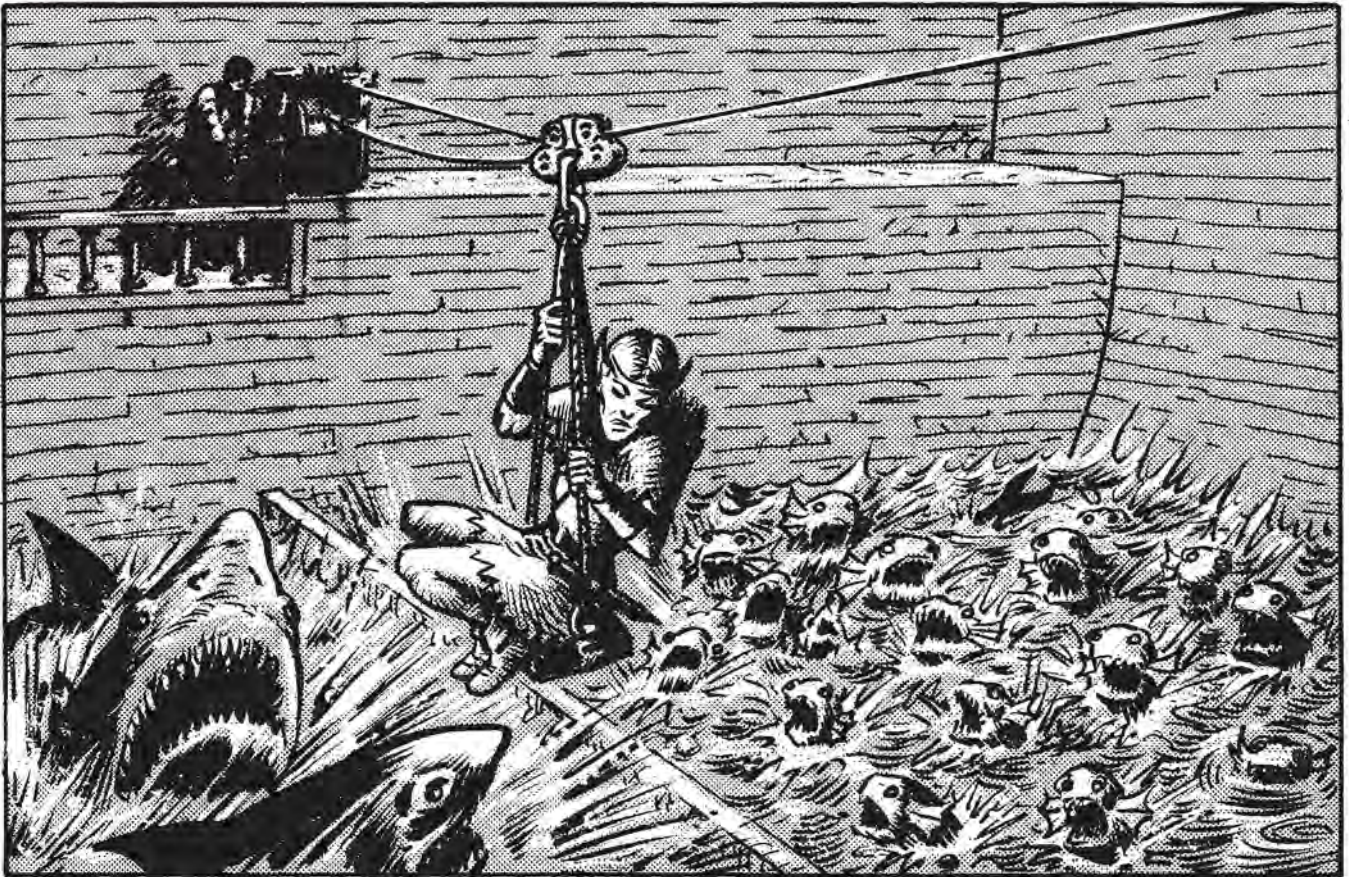
Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Höhe des Raums 3,5 Meter. In der Ostwand befindet sich eine Verbindungstür zum Raum 3.3, in der Südostecke ragt der Viertelkreis der Drehtür 3 A mit einer schmalen Öffnung in der Mitte in den Raum.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Es ist dunkel. Die Tür öffnet sich auf eine Plattform (Kantenlänge: 3 Meter). Unterhalb der Plattform befinden sich zwei Bassins, wobei jedes Bassin etwa die Hälfte des Raums einnimmt. Im nördlichen Bassin schwimmen zehn Haie, im südlichen Bassin wimmelt es von einer Unzahl von Piranhas. Zwischen den Bassins befindet sich in West-Ost-Richtung ein schmaler Steg von zehn Zentimeter Breite, im Süden gibt es vor dem Viertelkreis der Drehtür ein ähnliches Plateau wie auf der Nordseite. Über den Bassins sieht man einen Seilzug nach Art einer Hosenboje: Taljen sind im Norden und im Süden an der Decke befestigt, dazwischen laufen zwei Seile. Die Hosenboje (man könnte sie auch als eine Art Lift bezeichnen) besteht aus einem hosenförmig zugeschnittenen Stück Segeltuch, das am oberen Rand verstärkt und mit den Seilen verbunden wurde. Durch Ziehen an den in den Taljen laufenden Seilen kann von beiden Seiten aus – Prinzip: Flaschenzug – die Hosenboje samt Last über die Bassins gezogen werden.

Meisterinformationen:

Das Bedienen der Hosenboje ist nur möglich, wenn sich außer dem Passagier noch mindestens



ein zweiter Abenteurer in dem Raum aufhält. Da die Hosenboje von beiden Seiten aus bedienbar ist, könnten sich die Abenteurer wechselseitig herüberziehen. Sind sie sicher drüben angelangt, wird ihnen bei Untersuchung der Drehtür auffallen, daß sie von dieser Seite aus zu entriegeln ist. In Raum 3.2 zurückgebliebene Abenteurer könnten also in Raum 3.1 zurückkehren, ohne sich den Tücken der Falle ausgesetzt zu haben. Zum Bedienen der Hosenboje ist Kraft nötig. Folglich ist für jeden, der sie betätigt, eine Kraftprobe erforderlich. Es genügt allerdings pro Bassin ein einfacher Wurf $W20$. Mißlingt der Wurf, stürzt der andere Abenteurer in eines der Becken. Fällt er in das Becken mit den Haien, kann er versuchen, das nördliche Plateau zu erreichen. Hier ist ein Geschicklichkeitswurf $W20 + 4$ nötig. Mißlingt er, ist der Abenteurer tot. Fällt er in das Becken mit den Piranhas, würfelt er $W20 + 5$, um die südliche Plattform zu erreichen. Das Mißlingen hat auch hier den Tod zur Folge. Die Abenteurer können natürlich auch versuchen, die Zahl der Haie zuvor zu dezimieren. Das wird ihnen aber nur gelingen, wenn sie Wurf- oder Schußwaffen bei sich haben. Bei den Piranhas ist ein derartiger

Versuch sinnlos. Ob derartige Versuche gelingen, wird durch Geschicklichkeitsproben entschieden. Selbstverständlich sind die darauf verwendeten Waffen (Speere, Pfeile . . .) anschließend verloren. Für jeden erlegten Hai verändert sich der obige Wert $W20 + 5$ um einen Punkt bis zu $W20 - 5$, wenn alle Haie erlegt sind. Ein magisches Elixier, mit dem Wasser in Eis verwandelt werden kann, kann sich auch hier als nützlich erweisen. Allerdings reicht der Inhalt einer Phiole nur aus, um jeweils *ein* Becken mitsamt seinen Gefahren erstarren zu lassen.

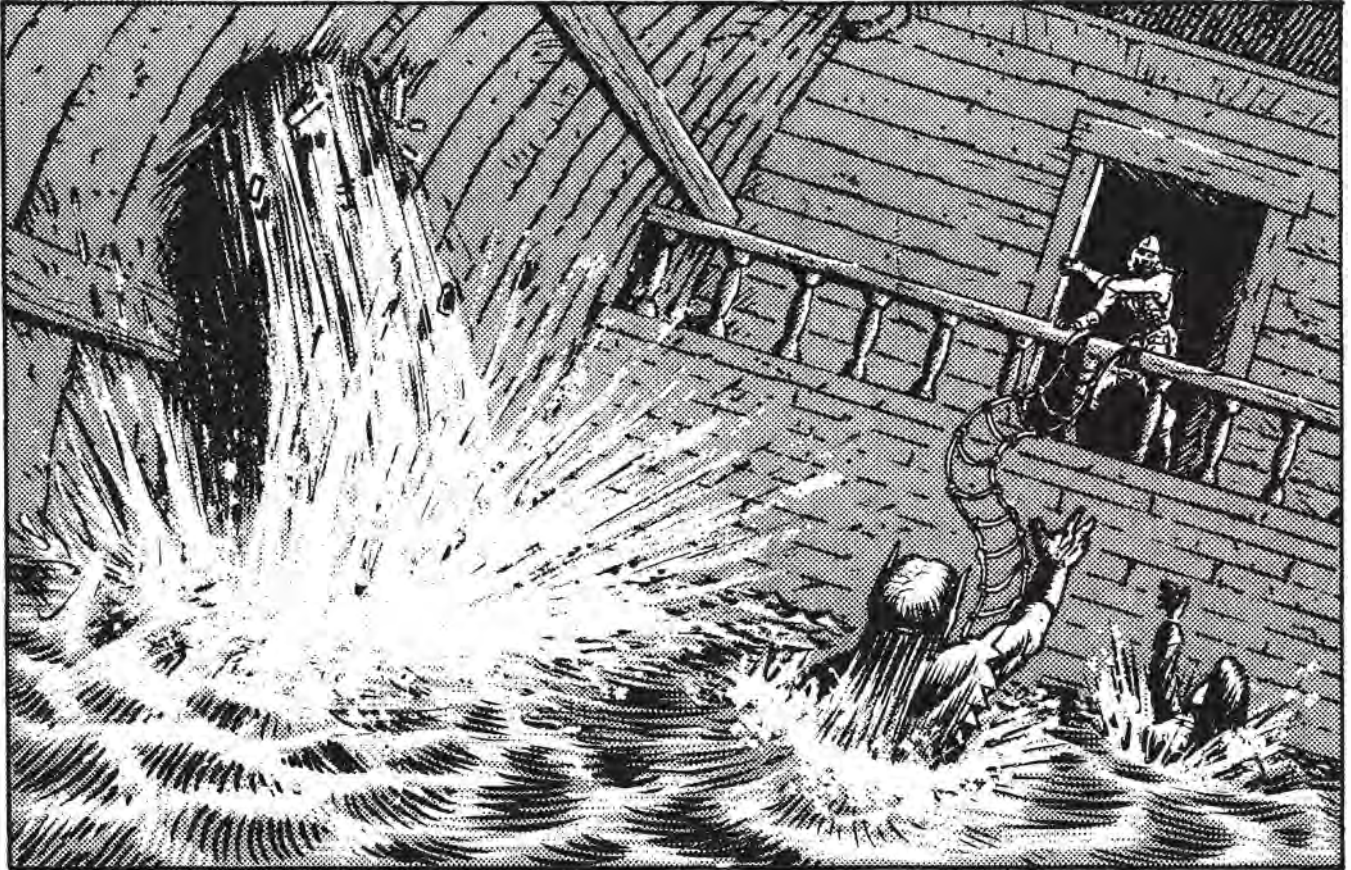
Raum 3.5 FALLE

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raums beträgt 2,2 Meter.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel. Der Raum hat je eine Tür im Norden und im Westen. Auf dem etwas feucht aussehenden Fußboden liegt hier und da Seetang. Sonst ist der Raum



leer. Beide Türen sind ausgesprochen massiv und eisenbeschlagen.

Meisterinformationen:

Die nördliche Tür ist verschlossen und läßt sich auch durch größten Kraft- und Geschicklichkeits-einsatz nicht öffnen, solange die westliche Tür geöffnet bleibt. Wurde diese Tür jedoch von den Abenteurern geschlossen, wird bei dem Versuch, die andere Tür zu öffnen, ein Mechanismus ausgelöst, der eine vorher nur schwer erkennbare Klappe in der Südwand betätigt. Die Folge ist ein Wassereinbruch von der Seeseite her. Die Klappe ist einen Quadratmeter groß, also groß genug, daß Menschen die Öffnung passieren könnten. Wenn die Abenteurer sich entscheiden, das Schiff zu verlassen, um einen neuen Einstieg zu versuchen, sollte der Meister ihnen dies ermöglichen. Das Wasser steigt nur bis zu einer Höhe von 1,8 Meter; es bleibt also eine Pufferzone mit Atemluft. Solange die Klappe geöffnet bleibt, sorgt der Mechanismus dafür, daß die nördliche Tür nicht zu öffnen ist. Erst das Schließen der Klappe entriegelt sie, und die Abenteurer können tauchend den Raum 3.6 erreichen.

Raum 3.6 BEHAUSUNG DES KRAKENMOLCHS

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raums beträgt 3 Meter. Der Raum hat je eine Tür in der Nord- und in der Süd- wand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind roh verschalt. Es ist dunkel. Im Raum steht Wasser bis zu einer Höhe von 60 Zentimetern. Sonst ist er leer.

Meisterinformationen:

Dringen die Abenteurer durch die südliche Tür ein, so erhöht sich der Wasserstand auf 1,2 Meter, sofern der Raum 3.5 überflutet war. In diesem Fall ist auch daran zu denken, daß die allzu intensive Bekanntschaft mit dem Wasser höchstwahrscheinlich alle Leuchtquellen (von magischen mal abgesehen) zum Erlöschen gebracht hat. Dies hindert die Abenteurer zunächst einmal daran, den wichtigsten Bewohner dieses Raumes wahrzunehmen: einen Zwergkrakenmolch, der in der nordöstlichen Ecke des Raums im Wasser treibt.



Er hatte gerade geschlafen und von einer niedlichen Zwergkrakenmolchin mit entzückenden Tentakeln geträumt, aber zweifellos ist er durch das plötzliche Steigen des Wassers wach geworden. Da Frühlingsgefühle bei Zwergkrakenmolchen den Appetit auf Menschenfleisch keinesfalls zügeln, sondern eher noch anfachen, wird er sich zweifellos freudig erregt auf die Abenteurer stürzen. Der Zwergkrakenmolch ist übrigens eine Abart des Krakenmolchs, aber »nur« fünf Meter groß. Er ist eine besondere Züchtung des Zauberkönigs von Yal-Zoggot, dem diese Tierchen ans Herz gewachsen sind, weil sie einen so formidablen Appetit haben.

Die Werte des Zwergkrakenmolchs:

Mut: 15 Angriff: 8
Lebensenergie: 35 Parade: 10
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1W + 6
 Monsterklasse: 25

Sonst gilt für ihn, was im *Buch der Macht* zu seinem größeren Vetter, dem Krakenmolch, gesagt wurde, vor allem im Hinblick auf die dort entwickelten besonderen Kampfregeln. Aber bitte beachten Sie, daß der Zwergkrakenmolch eine geringere Lebensenergie hat und damit etwas einfacher zu besiegen ist. Für Meister, die das *Buch der Macht* nicht besitzen, folgen hier die vereinfachten Kampfregeln. Der Krakenmolch würfelt in jeder Kampfrunde 6 Attacken. Wenn ein oder mehrere Attacken gelingen – und nicht pariert werden –, erzielt der Krakenmolch für jede gelungene Attacke gegen den oder die Helden 1W + 2, nicht 1W + 6 Trefferpunkte. Die nördliche Tür des Raumes ist verschlossen.

3.7 KAJÜTE DER DÄMONEN

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Raums beträgt 3 Meter. Die einzige Tür liegt im westlichen Bereich der Südwand.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Ringsum an den Wänden hängen Öllampen. Auf dem Fußboden liegen kostbare Teppiche, die Wände sind mit Stoffdraperien geschmückt. In der Mitte des Raums steht ein schwerer, reichverzierter Eichenholztisch, auf dem ein Kupferkessel mit schwarzmagischem Öl steht. Das Öl brennt, in

dem aufsteigenden Rauch zeichnet sich ein Gesicht ab, und eine Stimme dringt ebenfalls aus dem Rauch. Um den Tisch haben sich drei Dämonen, zwei Krakonier, ein Zilit und ein untoter Pirat versammelt. Sie sitzen in Sesseln, auf Stühlen oder Schemeln. An den Wänden hängen Porträts von Dämonen (eines sieht wie das andere aus) und eine Glocke. An der Nordwand befindet sich ein zum Tisch passender, mit Schnitzereien verzierter Wandschrank aus Eichenholz.

Meisterinformationen:

Die Dämonen heißen Jetsabel, Pfuhligor und Nheidraz. Unter ihrer Leitung findet gerade eine Besprechung mit dem Zauberkönig Mordor statt, dessen Erscheinung sie mit schwarzmagischem Ölrauch herbeizitiert haben. Die Kampfwerte sowie die Beschreibungen der Dämonen, Krakonier und des Ziliten stehen in den Monsterbeschreibungen. Der untote Pirat heißt Rammbock-Rammes.

Die Werte:

Mut: 12 Angriff: 10
Lebenspunkte: 15 Parade: 7
Rüstungsschutz: 1 Trefferpunkte: 1W + 3
Abenteurerpunkte: 10 (Entermesser)

Er hat 7 Dukaten bei sich und trägt eine goldene Halskette (Wert: 3 Dukaten).

Die Dämonen tragen keine Wertgegenstände bei sich, während der Zilit 13 Silbertaler, der erste Krakonier 1 Dukaten und 4 Silbertaler und der zweite Krakonier 4 Dukaten und 5 Silbertaler bei sich haben. Im Wandschrank stehen 6 Silberbecher im Gesamtwert von 6 Dukaten, eine Karaffe aus Silber (3 Dukaten) sowie ein Pokal des Dämons Pfuhligor, den dieser für erfolgreiche Teilnahme am Dämonenlehrgang »Wie bastle ich eine teuflische Falle und verhindere, daß ich selbst hingerate« errungen hat. Der Pokal sieht kostbar aus, aber es handelt sich nur um versilbertes Eisen, und die vermeintlichen Edelsteine, die reichlich als Verzierung dienen, sind nur wertlose Glassplitter (Wert des Pokals: 3 Silbertaler). Ferner enthält der Schrank 5 Phiolen mit magischem Kraftelixier, sowie ein Fläschchen mit einem magischen Heiltrank. Alle im Wandschrank liegenden Gegenstände wurden erst kürzlich von Dämonen berührt. Wenn ein Mensch sie anfaßt, wird er 3 Minuten später unter heftigem und urplötzlich einsetzendem Pustelbefall und Hautjuk-



ken leiden: vier Punkte Abzug vom Charisma-wert und zwei Punkte Abzug vom Geschicklichkeitswert für die Dauer des Abenteuers.

Das schwarzmagische Öl im Kessel hat für Aventurier keinen besonderen Wert, wohl aber für Dämonen. Kundige Magier wissen das. Sollte sich ein Magier bei den Abenteuern aufhalten, wäre es nur fair, wenn der Meister ihn auf diesen Um-

stand hinweist. Die Drohung, den Kessel umzuwerfen, könnte die Dämonen verhandlungsbereit machen und zu gewissen Zugeständnissen zwingen.

Eines der Beine des Eichentisches ist hohl. Es enthält ein Geheimversteck mit einem kleinen Beutel, in dem sich Edelsteine im Wert von 10 Dukaten befinden.

Gänge, Treppen, Drehtüren

Drehtür 3 A

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen.

Spezielle Informationen:

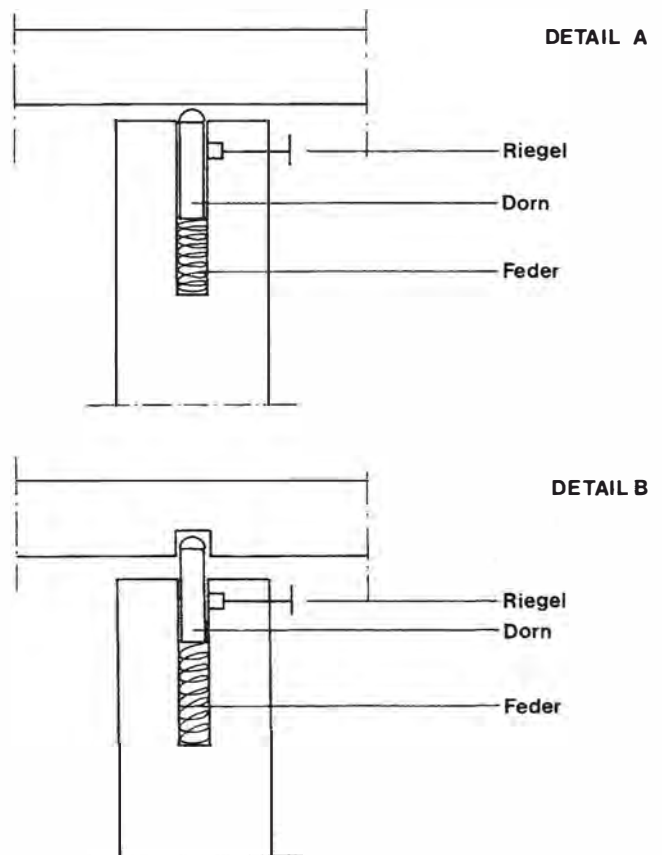
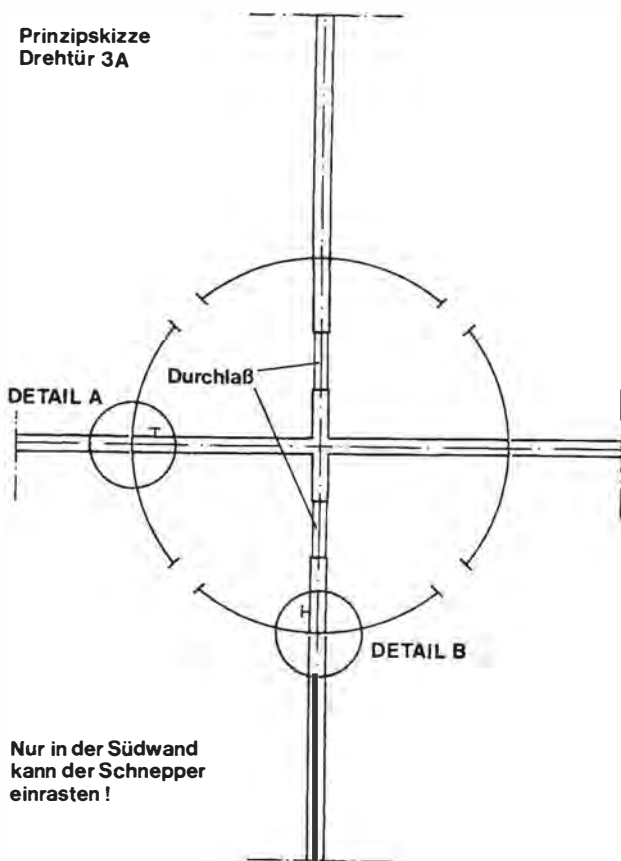
Die Tür besteht aus Eisen, die gerundeten Wände sind auf der Innenseite mit Eisenblech ausge-schlagen.

Meisterinformationen:

Die folgende Detailskizze ist nur für den Meister bestimmt; die Informationen, die er daraus entnimmt, gibt er erst dann weiter, wenn die Abenteurer die betreffenden Details erkennen können (Skizze).

Die Besonderheit der Tür besteht darin, daß sie nur aus zwei Positionen heraus zu bedienen ist und die Schnepfer nur in bestimmten Positionen einrasten.

Prinzipskizze
Drehtür 3A





Gang 3 B

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Höhe des Ganges beträgt 3 Meter. Etwa in der Mitte führt eine Treppe auf das darüberliegende Deck, im Osten geht der Gang in eine weitere Treppe über. In der nordwestlichen Ecke befindet sich eine Tür.

Spezielle Informationen:

Fußboden, Wände und Decke sind sorgfältig verschalt. Es ist dunkel.

Meisterinformationen:

Im östlichen Teil des Ganges ist zwei Zentimeter über dem Fußboden eine hauchdünne, nur schwer sichtbare Schnur gespannt. Bei Berührung erklingt in Raum 3.7 eine Glocke.

Treppe 3 C

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Treppe führt nach unten und überwindet einen Höhenunterschied von 1,8 Metern.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um eine solide gebaute Holzterrappe ohne Besonderheiten.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.

Treppe 3 D

Allgemeine Informationen:

Die Abmessungen sind dem Grundriß zu entnehmen. Die Treppe führt nach oben und überwindet einen Höhenunterschied von 5 Metern.

Spezielle Informationen:

Es handelt sich um eine solide Holzterrappe in einem sorgfältig verschalteten Schacht.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.

Schlußbemerkung

Ist der schwarze Diamant zerstört, sollte es den Abenteurern ohne allzu große Mühe gelingen, an Deck zu gelangen und ihre Jolle zu besteigen. Wer mit heiler Haut davongekommen ist, erhält vom Meister 50 Abenteurpunkte zuerkannt.

Monsterbeschreibungen

Der Dämon

Dämonen sind Wesen aus einer anderen Dimension, die für Aventurier unerreichbar ist. Sie haben nur eine pseudomaterielle Struktur, die allenfalls der Moleküldichte von Rauch entspricht. Daß sie dennoch eine relativ feste Form annehmen, sich bewegen und auf die Materie einwirken können, ist auf schwarzmagische Kräfte zurückzuführen. Da Dämonen weder gefangengenommen noch getötet werden können und von sich aus nichts über sich und ihre Heimatdimension mitteilen, ist in Aventurien vergleichsweise wenig über sie bekannt. Man weiß im Grunde nur, daß sie den Mächten des Schattenreiches dienen und oft in deren Auftrag Botendienste ausführen oder den Kontakt zu den Verbündeten der Dunklen Mächte aufrechterhalten. Obwohl sie an keine bestimmte Form gebunden sind, bevorzugen sie eine sehr schlanke menschenähnliche Gestalt und sind in der Regel zwischen 2 und 2,5 Meter groß. Sie tragen dann stets eine schwarze Kutte mit hochgeschlagener Kapuze, die aus magisch präpariertem Stoff besteht, unzerstörbar ist und den Körper fast völlig verhüllt. Zu sehen sind nur zwei tückische rote Augen, die in der sonst totalen Finsternis glühen. Selbst die Hände – man ist sich nicht einmal sicher, ob ein Dämon Hände oder andere Greifwerkzeuge besitzt – werden von den langen Ärmeln der Kutte verdeckt. Zu schnellen Bewegungen sind Dämonen nicht fähig – sie wirken manchmal marionettenhaft, als hätten sie Mühe, ihren Pseudokörper zu kontrollieren. Ihre Macht über Verbündete der Dunklen Mächte ist groß, da diese sich dem Dienst am Schattenreich geweiht haben. Tatsächlich kann ein Dämon einen Untoten oder andere Söldner des Zauberkönigs Mordor mit einem einzigen bösen Blick seiner Augen töten, wenn er es will. Ihre Macht über die Aventurier hält sich dagegen in Grenzen. Zwar erzittert so mancher Abenteurer, wenn ein Dämon ihn ansieht und ist oft auch einige

Sekunden lang vor Schreck wie gelähmt, aber direkt schaden können ihm seine Augen nicht. Auch die anderen schwarzmagischen Kräfte dieser Wesen wirken auf Menschen nur in abgeschwächter Form. Immerhin hat eine direkte Berührung oder das Anfassen von Dingen, die sie berührt haben, Hautjucken und Pustelbefall zur Folge. Und trotz ihrer Langsamkeit sind sie im Kampf auf Dauer tödliche Gegner, da sie selbst weder zu töten noch zu verwunden sind und allzu langer Kontakt mit ihnen eine langsam fortschreitende Lähmung des Kämpfers nach sich zieht. Hinzu kommt, daß Dämonenkontakt die Waffen stumpf werden läßt und Rüstungen brüchig macht. Die Waffen der Dämonen sind fast immer Schwerter oder peitschenähnliche Geräte mit fünf bis sieben Schnüren, an deren Enden Bleikugeln befestigt sind.

Der Dämon im Spiel

Da ein Dämon im Kampf nicht zu bezwingen ist, sollte der Abenteurer versuchen, derartige Kämpfe zu vermeiden. Gelingt ihm das nicht, sollte er die Waffenkontakte auf ein Minimum beschränken und bedenken, daß jeder Kontakt ihn schwächt. Kommt es zu einer Auseinandersetzung, an der außer Dämonen noch andere Gefolgsleute der Dunklen Mächte beteiligt sind, tut der Abenteurer gut daran, nicht die Dämonen, sondern deren Verbündete anzugreifen. Gelingt es ihm nämlich, sie auszuschalten, geben die Dämonen den Kampf auf und kehren unter Zurücklassung der Kutte und der Waffen, die sich in Rauch und Flammen auflösen, in ihre Heimatdimension zurück. Dies gilt auch dann, wenn noch Verbündete in der Nähe sind, aber nicht schnell genug an den Ort des Geschehens eilen können. Niemand weiß genau, warum das geschieht, aber wir vermuten, daß die

Dämonen eine Schwachstelle haben und fürchten, die Aventurier könnten sie herausfinden. Konkret sieht der Kampf mit einem Dämon so aus: Nach jeweils fünf Waffengängen sinken die Werte von Attacke und Parade um einen Punkt, desgleichen Rüstungsschutz und Trefferpunktzahl der Waffe (RS- und TP-Abzug gelten so lange, bis der Abenteurer sich eine neue Waffe bzw. Rüstung besorgen kann, während er sich von den Lähmungsauswirkungen auf Attacke und Parade nach dem Kampf schnell wieder erholt).

Die Werte:

Mut: 5	Attacke: 5
Lebenspunkte: unendlich	Parade: 4
Rüstungsschutz: unendlich	Trefferpunkte: 1W + 4 oder 1W + 2 (Schwert oder Peitsche)
Monsterklasse: 10	

(Die zehn Abenteurerpunkte werden gewährt, sobald ein Dämon sich in seine Heimatdimension zurückzieht)

Der Krakonier

Krakonier entstammen wie die Ziliten dem Unterwasserreich Wajahd. Obwohl sie eigentlich verfeindet sind und viele grausame Kriege gegeneinander geführt haben, arbeiten sie häufig gemeinsam als Söldner für den Zauberkönig Mordor. Beide dienen dem Echsgott H'ranga, und ihr Haß auf die Aventurier ist größer als ihre Feindschaft untereinander. Krakonier sind ca. 1,7 Meter groß, äußerst kräftig und untersetzt, haben eine schuppige Haut und einen großen, sehr häßlichen Kopf, der an den einer riesigen Kröte erinnert. Sie sind nicht sehr klug. Die Augen quellen weit hervor und spiegeln so wenig von den Regungen des Krakoniers wider, daß man an ihnen niemals ablesen kann, wie er reagieren wird. Der gedrungene, ja eigentlich fette Körper wird meistens durch eine Rüstung geschützt und endet in stämmigen kurzen Beinen, deren Füße Schwimfflossen haben. Die Achillesferse des Krakoniers ist ein faustgroßes Nervenzentrum zwischen Hals und rechter Schulter. Dieses Nervenzentrum kontrolliert die Umstellung von Kiemen- auf Lungenatmung, denn die Krakonier können sowohl auf dem Land als auch im Wasser leben. Da das Wasser jedoch ihre natürliche Heimat ist, fällt ein Krakonier bei Beschädigung des Nervenknötens unweigerlich in die Kiemenatmung zurück und hat dann an Land keine Überlebenschance. Da die Krakonier diesen Schwachpunkt kennen, ist er natürlich durch Panzerung entsprechend geschützt. Eine weitere Besonderheit der Krakonier: Sie müssen sich pro Tag mindestens eine Stunde lang im Wasser aufhalten, damit ihre Haut nicht austrocknet.

Der Krakonier im Spiel

Die Trefferpunkte gelten für ihre Lieblingsbewaffnung, den Morgenstern. Gelegentlich kämpfen sie auch mit Kriegsbeilen (1W + 4) oder Schwertern (1W + 4). In ihrer Unterwasserheimat bevorzugen sie Wurfnetz und Dreizack. Manchmal verwenden sie Schilde. Da der Angriff auf ihr für die Atmung zuständiges Nervenzentrum relativ geringe Erfolgsaussichten, bei einem Erfolg aber die Ausschaltung des Krakoniers zur Folge hätte, darf ein Abenteurer nur *einmal* im Kampf (weitere Versuche läßt der Krakonier nicht zu) versuchen, mit einem gezielten Stoß seiner Waffe direkt zu treffen. Er muß dann ausdrücklich erklären, daß er einen solchen Versuch unternehmen will und dann eine Attacke würfeln. Sie gilt als gelungen, wenn ein Würfelwert von 1–5 dabei herauskommt. Dann gilt die Wucht des Stoßes als groß genug, um die Panzerung zu durchbrechen. Krakonier haben für solche Fälle allerdings spezielle Konterattacken entwickelt, die immer gelingen, da der Angreifer sich voll auf seinen Stoß konzentrieren muß. Dies bedeutet einen nicht zu parierenden Schlag 1W + 3. Also Vorsicht! Nur in höchster Not oder aber bei sehr guter Kondition (Lebenspunkte!) kann man diesen Versuch wagen.

Die Werte:

Mut: 16	Attacke: 9
Lebenspunkte: 20	Parade: 8
Rüstungsschutz: 5 + 1	Trefferpunkte: 1W + 5
Monsterklasse: 12	

Das Morfu

Das Morfu ist ein bis zu vier Meter langes Ungeheuer, das in Sümpfen und flachen Gewässern zu Hause ist, aber auch im Seewasser überleben kann. Da es nicht schwimmen und sich nur begrenzte Zeit unter Wasser aufhalten kann, ist es aber immer auf Land oder feste Gegenstände in der Nähe angewiesen. Manchmal heftet es sich an Schiffe, manchmal kriecht es auch in sie hinein. Es ist ohren- und augenlos, spürt anderes Leben jedoch durch zwei Organe auf, die Wärme und Vibrationen registrieren. Es nimmt allerdings nur Vibrationen auf, die durch Gegenstände geleitet werden; für Vibrationen der Luft ist es taub. Das Morfu ist bleich, glatt und schleimig und gleicht in manchem einer Schnecke ohne Haus. Es besitzt eine große Freßöffnung und über den ganzen Körper verteilt kleine, wie Warzen aussehende Muskelzentren, aus denen heraus katapultähnlich giftige Hornsplitter mit hoher Geschwindigkeit abgeschossen werden.

Das Morfu im Spiel

Das Morfu kann ein tödlicher Gegner sein, und Abenteurer tun gut daran, einem Kampf mit ihm aus

dem Weg zu gehen, falls es möglich ist. Tatsächlich gelingt das oft, da das Morfu nur sehr langsam kriecht und dementsprechend lange braucht, um ein Opfer zu erreichen. Allerdings bewegt es sich so leise, daß es sich fast immer unbemerkt heranschleicht. Den Kampf eröffnet es, wenn es noch zwei Meter entfernt ist.

Ob eine Attacke auf ein Morfu überhaupt möglich ist, ohne von den giftigen Hornsplittern mehrfach und damit tödlich getroffen zu werden, entscheidet ein Geschicklichkeitswurf $W20 + 3$.

Die Werte:

Mut: 5	Attacke: 15
Lebenspunkte: 50	Parade: 10
Rüstungsschutz: 1	Trefferpunkte: 2W
	Monsterklasse: 40

Der Quälgeist

Der Quälgeist ist ein geisterhaft weißes Wesen von 20 bis 30 Zentimetern Größe, das nur schattenhaft zu erkennen ist. Einer Sage zufolge sind sowohl die Quälgeister als auch die Krakonier dereinst durch Paarung des Unterwasserdrachens Shidragon mit dem Froschgötzen Quodazil entstanden. Das erklärt, weshalb Quälgeister sich von Krakoniern angezogen fühlen, die sie zu viert oder fünft umgeben und nach Kräften, beispielsweise im Kampf, unterstützen. Da es aber nur wenige Quälgeister und viele Krakonier gibt, werden sie verhältnismäßig selten in dieser Symbiose gesehen. Es wird vermutet, daß die Quälgeister einen praktischeren Grund als ihren sagenhaften Ursprung haben, sich den Krakoniern zuzuwenden: Offenbar sondern die Krakonier ein Drüsensekret ab, das für Quälgeister anziehend ist oder ihnen sogar Nahrung liefert.

Wenn man sie einmal genau betrachtet, erkennt

man, daß sie vage kleinen geflügelten Drachen ähneln, aber koboldhafte Gesichtszüge haben.

Der Quälgeist im Spiel

Da es sich um Geister handelt, sind sie nicht zu töten. Sie selbst können auch nicht allzuviel ausrichten und nicht wirklich beißen (obwohl sie es immer wieder versuchen). Sie senden allerdings, wenn auch nur schwache Stromstöße aus und erschweren dem Gegner die Sicht, irritieren ihn durch ihr Herumschwirren. Wird ein Krakonier, der mit Quälgeistern zusammenlebt, angegriffen, stürzen sich die Quälgeister sofort auf den Gegner. Dies bedeutet einen 2-Punkte-Abzug bei Attacke und Parade für den betreffenden Abenteurer für die Dauer des Kampfes. Siegt der Abenteurer, stürzen sich die Quälgeister

aus Rache auf ihn und fahren fort, ihn zu quälen. Der Punkteabzug bleibt also bestehen und wird ergänzt durch einen weiteren 2-Punkte-Abzug bei den Werten für Geschicklichkeit, Klugheit und Charisma. Es

kann passieren, daß sie nach einer Weile auf einen anderen Krakonier überwechseln. Tun sie es nicht, muß ein Magier die Quälgeister verscheuchen (was ihn pro Quälgeist 1 Pkt. Astralenergie kostet).

Die Ratte

Ratten sind sehr stark verbreitete Nagetiere und eine Plage in weiten Teilen Aventuriens. Es gibt mehrere verschiedene Arten, die verbreitetste ist die gewöhnliche Ratte. Sie wird zwischen 20 und 30 cm lang und hat ein Fell von schwarzer, grauer, brauner und selten weißer Farbe. Ratten sind Allesfresser, graben mit Vorliebe Löcher und Gänge und beißen sich ohne Mühe durch Materialien wie Holz oder Sandstein. Ratten treten fast nie allein auf, sondern in Rudeln, die oft ein Dutzend Tiere umfassen, aber auch größer oder kleiner sein können. Wer von einer Ratte gebissen wird, läuft Gefahr, sich dadurch mit einer Krankheit zu infizieren. Die Chance einer Infektion beträgt zehn Prozent.

Besondere Ratten sind die bis zu 0,5 m groß werdenden Wolfsratten, die wie ihre kleineren Vettern Ruinen, Friedhöfe und Höhlen als Behausungen vorziehen. Ihr Biß ist gefährlicher, und auch sie übertragen Krankheiten.

Besondere Kampfregeln:

Für Ratten gelten besondere Kampfregeln. Da diese Tiere mit ihrem Gebiß weder schwere Kleidung noch Rüstungen durchdringen können, richten sie ihre Bisse immer nur gegen ungeschützte Stellen ihres Opfers. Wenn einer Ratte ein Biß gelingt (AT erfolgreich – PA des Opfers gescheitert), werden die SP direkt von der LE des Opfers abgezogen. Seine Rüstung bietet gegen die flinken Tiere keinen Schutz. Die Schadenspunkte werden nicht ausgewürfelt, sie sind festgesetzt.

Die Werte: Ratten/Wolfsratten

Mut: 10/11	Angriff: 5/7
Lebensenergie: 3/5	Parade: 0/0
Rüstungsschutz: 0/0	Schadenspunkte: 2/3
Monsterklasse: 2/4	

Der Riesenseestern

Ein langsames und ziemlich dummes Ungeheuer, das über fünf mit Saugnäpfen ausgestattete Glieder und eine sehr gute Panzerung verfügt. Die Oberseite der Glieder enthält in der Panzerung dolchartige Spitzen. Der Riesenseestern greift meistens mit drei Armen zugleich an.

Der Riesenseestern im Spiel

Da er mit drei Armen zugleich angreift, gebühren ihm jeweils 3 Attacken auf eine Attacke des Gegners.

Da er nicht sehr intelligent ist und nur seiner Freßgier folgt, sollten die Abenteurer versuchen, ihn zu überlisten, statt mit ihm zu kämpfen.

Werte:

Mut: 8	Angriff: 10
Lebenspunkte: 40	Parade: 7
Rüstungsschutz: 2	Trefferpunkte: 1W + 4
Monsterklasse: 30	

Der untote Pirat

Untote sind bereits gestorben und werden nur noch durch magische Kräfte am Leben erhalten. Die in diesem Abenteuer vorkommenden Untoten sind sämtlich Piraten, deren Körper durch die Verletzungen, die einmal zu ihrem Tode führten, zum Teil ziemlich entstellt sind. Die Werte sind von Fall zu Fall angegeben, wobei die Lebenspunkte jeweils die Zahl der Trefferpunkte angeben, die nötig sind, den Körper kampfunfähig zu machen. Seinen eigentlichen zweiten Tod stirbt der untote Pirat erst, wenn

der schwarze Diamant, in dem seine Seele gespeichert ist, zerstört wird.

Der untote Pirat im Spiel

Zu beachten ist, daß Untote bei Einwirkung von Sonnenlicht ähnlich wie Vampire in Totenstarre verfallen. Dies gilt aber nicht für das Licht von Lampen, Kerzen usw.

Der Zilit

Ziliten sind wie die Krakonier Bewohner des Unterwasserreiches Wajahd (ihr Verhältnis zueinander wird unter dem Stichwort »Kraconier« behandelt). Sie sind etwa 1,5 Meter groß, sehr schlank, sehr flink und sehr geschickt. Über große Körperkraft verfügen sie nicht. Kopf und Körper ähneln denen eines aufrecht gehenden Molches. Sie haben eine Schildplattpanzerung und benutzen am liebsten harpunenähnliche Waffen (1W + 3). Während der Wachstumsphase häuten sie sich mehrmals im Jahr und sammeln die alten Häute zu religiös-rituellen Zwecken.

Der Zilit im Spiel

Ziliten sind schlau und gerissen und damit das Gegenstück zu den ungestümen und dummen Krakoniern, und anders als diese neigen sie auch zur Feigheit. Während man mit einem Krakonier schwerlich verhandeln kann, kann dies bei einem Ziliten gelingen.

Die Werte:

Mut: 5	Angriff: 10
Lebenspunkte: 18	Parade: 10
Rüstungsschutz: 4	Trefferpunkte: 1W + 3
Monsterklasse: 8	

Glossar seemännischer Ausdrücke

ACHTERDECK: von achtern (hinten): das hintere Deck, in Fahrtrichtung gesehen

BLOCK: von germ. blog (Klotz): Holzgehäuse mit eingekerbten Rollen für Taue

BUDELSCHIFF: von bottle ship: geschnitztes Miniaturschiff, das mit umgelegten Masten in eine Flasche eingeführt und dann durch Aufrichten der Masten völlig naturgetreu wirkt

BUG: der Fahrtrichtung zugekehrtes Vorderteil eines Schiffes

DECK: die den Rumpf abdeckenden Planken eines Schiffes

FID: auch Fitt: Hartholzdorn zum Spleißen von Tauen

HOSENBOJE: in der ursprünglichen Form ein Rettungsring mit angenähter kurzer Segeltuchhose, meistens benutzt zur Rettung von Schiffbrüchigen bei Strandung des Schiffes

JOLLE: flaches Boot ohne Kiel oder auch kleiner Küstensegler

JUNGFER: nicht was ihr denkt, obwohl sich die Seeleute bei dieser Bezeichnung etwas gedacht haben: Block der Takelage, der relativ kleine Löcher für drei Taue hat

KABELGATT: Lagerraum, ursprünglich für die Ankertaue, später für Reservetauwerk und Takelagzubehör aller Art

KALFATERN: Abdichten der Fugen mit geteertem Werg und heißem Pech, um das Eindringen von Wasser zu verhindern

KLEEDKEULE: auch Kleidkeule: hammerähnliches Werkzeug aus Holz zum Bekleiden einer Trosse

KOMBÜSE: Schiffsküche

LEE: dem Wind abgewandte Seite eines Schiffes

LIEKNADEL: Nadel für das Verstärken der Segel an den Kanten mit Tauwerk

LUV: dem Wind zugekehrte Seite eines Schiffes

MARLSPIEKER: etwa einen Fuß langer und 3 bis 4 Zentimeter dicker Dorn zum Spleißen von Trossen

NEBELHORN: Horn, das bei Nebel geblasen wird, um auf die Position des Schiffes aufmerksam zu machen

PLANKE: von plank (Brett): Einzelteil der Decksbeplankung

PRICKER: etwa 1 Zentimeter dicker Dorn zum Spleißen von Trossen

PÜTTING: Eisenstange für die Takelage

RAHSEGEL: auch Raa: viereckiges Segel, das quer zur Schiffsrichtung befestigt ist

RELING: Abschluß der Bordwand auf dem Oberdeck in Form einer massiven Verschanzung oder eines Geländers

SEEMANNSKISTE: gewissermaßen ein aus Holz bestehender »Koffer« des Seemanns

SEESACK: Kleidersack von Seeleuten

SEGELTUCH: grobes Leinentuch, aus dem die Segel gefertigt sind

STOCKANKER: in Aventurien ein eisenbeschlagener Holzanker, der sich weniger durch sein Gewicht als durch seine Sperrigkeit am Meeresboden verhakt

STROPP: Schlinge aus Tauwerk oder Draht zum Hieven von Lasten

SÜDWESTER: Seemannshut mit breitem Nacken-

schutz, in der Regel aus wasserabweisendem Material

TALJE: flaschenzugähnliche Vorrichtung mit zwei Blöcken

TAMPEN: Tauende

VERSCHALEN: Abdichten von Fugen, ohne sie – im Gegensatz zum Kalfatern – wasserdicht zu machen

Ausgewürfelte Charaktere

1. Jan Rasmussen

Mut: 11; Klugheit: 10; Charisma: 10; Geschicklichkeit: 9; Körperkraft: 11; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Kurzschwert (1W + 2)

Rüstung: Kettenhemd (RS 4) plus Schild (RS gesamt: 5)

2. Kim Shayenne (♀)

Mut: 12; Klugheit: 11; Charisma: 12; Geschicklichkeit: 10; Körperkraft: 8; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Kurzschwert (1W + 2)

Rüstung: Lederrüstung (RS 3) plus Schild (RS gesamt: 4)

3. Magnus Maurenbrecher

Mut: 11; Klugheit: 10; Charisma: 11; Geschicklichkeit: 8; Körperkraft: 10; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Säbel (1W + 3)

Rüstung: Kettenhemd (RS 4)

4. Dschadir der Kühne

Mut: 13; Klugheit: 8; Charisma: 9; Geschicklichkeit: 11; Körperkraft: 13; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Kriegsbeil (1W + 4)

Rüstung: Lendenschurz (0) plus Schild (RS gesamt: 1)

5. Prinz Arne von Sturmfels

Mut: 12; Klugheit: 10; Charisma: 12; Geschicklichkeit: 10; Körperkraft: 9; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Schwere Dolch (1W + 2)

Rüstung: Lederrüstung (RS 3)

6. Trutz Trondloff

Mut: 11; Klugheit: 10; Charisma: 10; Geschicklichkeit: 9; Körperkraft: 11; Attacke: 9; Parade: 8

Waffen: Wurfbeil (1W + 3)

Rüstung: Kettenhemd (RS 4)

7. Mara Delgado (♀)

Mut: 9; Klugheit: 9; Charisma: 11; Geschicklichkeit: 11; Körperkraft: 10; Attacke: 9; Parade: 8

Waffen: Säbel (1W + 3)

Rüstung: Lederrüstung (RS 3)

8. Sönke Cornelius

Mut: 9; Klugheit: 11; Charisma: 9; Geschicklichkeit: 10; Körperkraft: 10; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Schwert (1W + 4)

Rüstung: Kettenhemd (RS 4) plus Schild (RS gesamt: 5)

9. Agneta Widukind (♀)

Mut: 12; Klugheit: 9; Charisma: 10; Geschicklichkeit: 11; Körperkraft: 10; Attacke: 10; Parade: 9

Waffen: Schwere Dolch (1W + 2)

Rüstung: Kettenhemd (RS 4) plus Schild (RS gesamt: 5)

10. Ragondir Zornbold

Mut: 10; Klugheit: 9; Charisma: 9; Geschicklichkeit: 9; Körperkraft: 13; Attacke: 10; Parade: 8

Waffen: Schwert (1W + 4)

Rüstung: wattierte Waffenrock (RS 2)



DAS SCHWARZE AUGE

ist das erste große Fantasy-Rollenspiel, das in deutscher Sprache geschrieben wurde und in der Tradition europäischer Märchen, Sagen und Mythen steht. In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, sind noch viele Schätze verborgen, bewacht von finsternen und gefährlichen Monstern. Hat nicht gerade ein Unhold eine Prinzessin geraubt, die es zu befreien gilt? Und wer hilft dem Krieger Alrik, als ihm ein Ork die Doppelaxt entwindet?

In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, ist ständig etwas los, und Sie, liebe Leserin, lieber Leser, werden dort als Mitspieler oder als »Meister des SCHWARZEN AUGES« gebraucht. Nur: man muß sich auskennen in Aventurien, muß seine »Gesetze« kennen, den »magischen Würfel« besitzen, die Einführung in das Spiel lesen.

Dafür braucht jeder das Basis-Spiel DAS SCHWARZE AUGE. Wer es kennt, der hat den Schlüssel in der Hand für alles, was DAS SCHWARZE AUGE jetzt und in Zukunft zu bieten hat. Bisher sind erschienen:

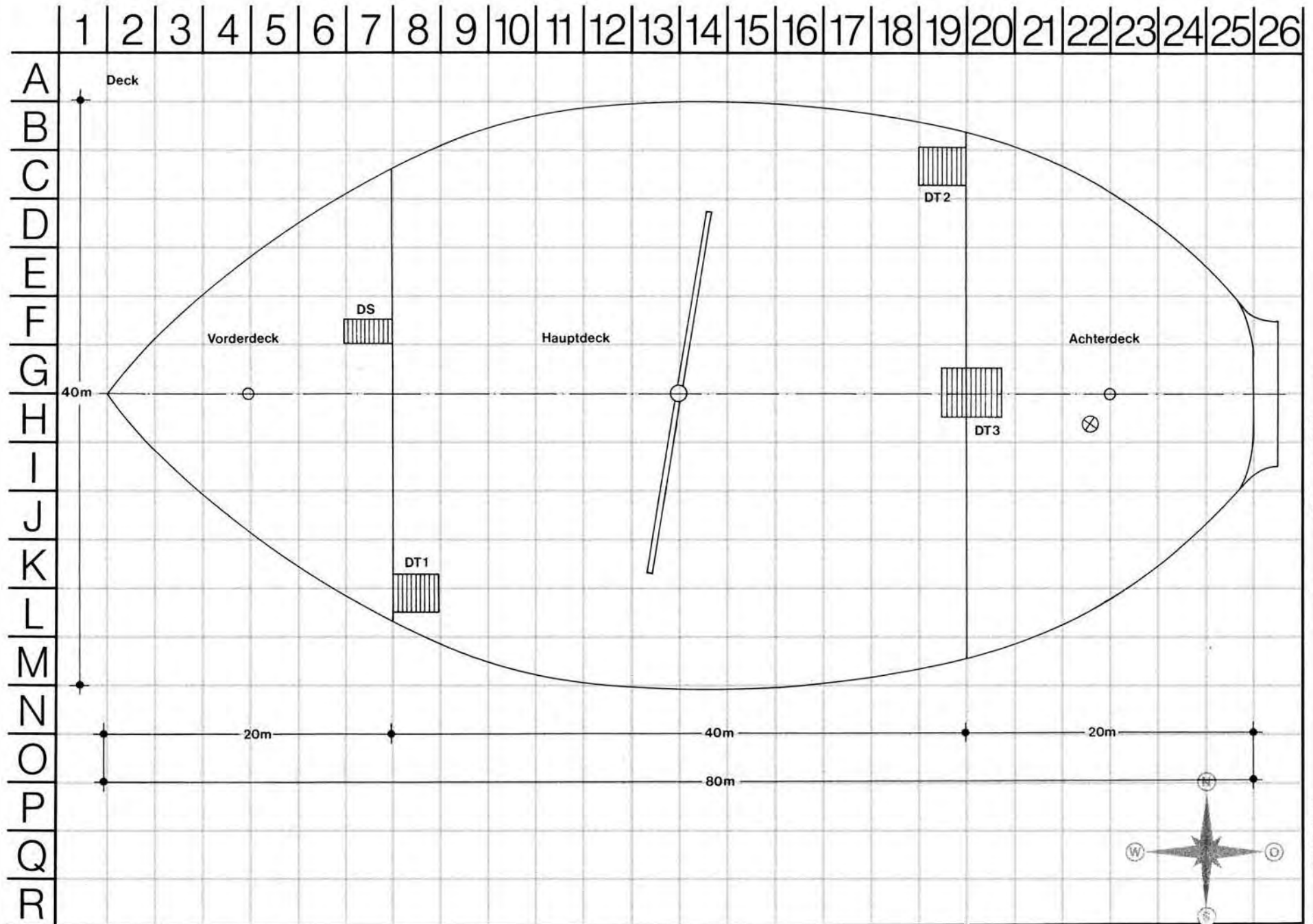


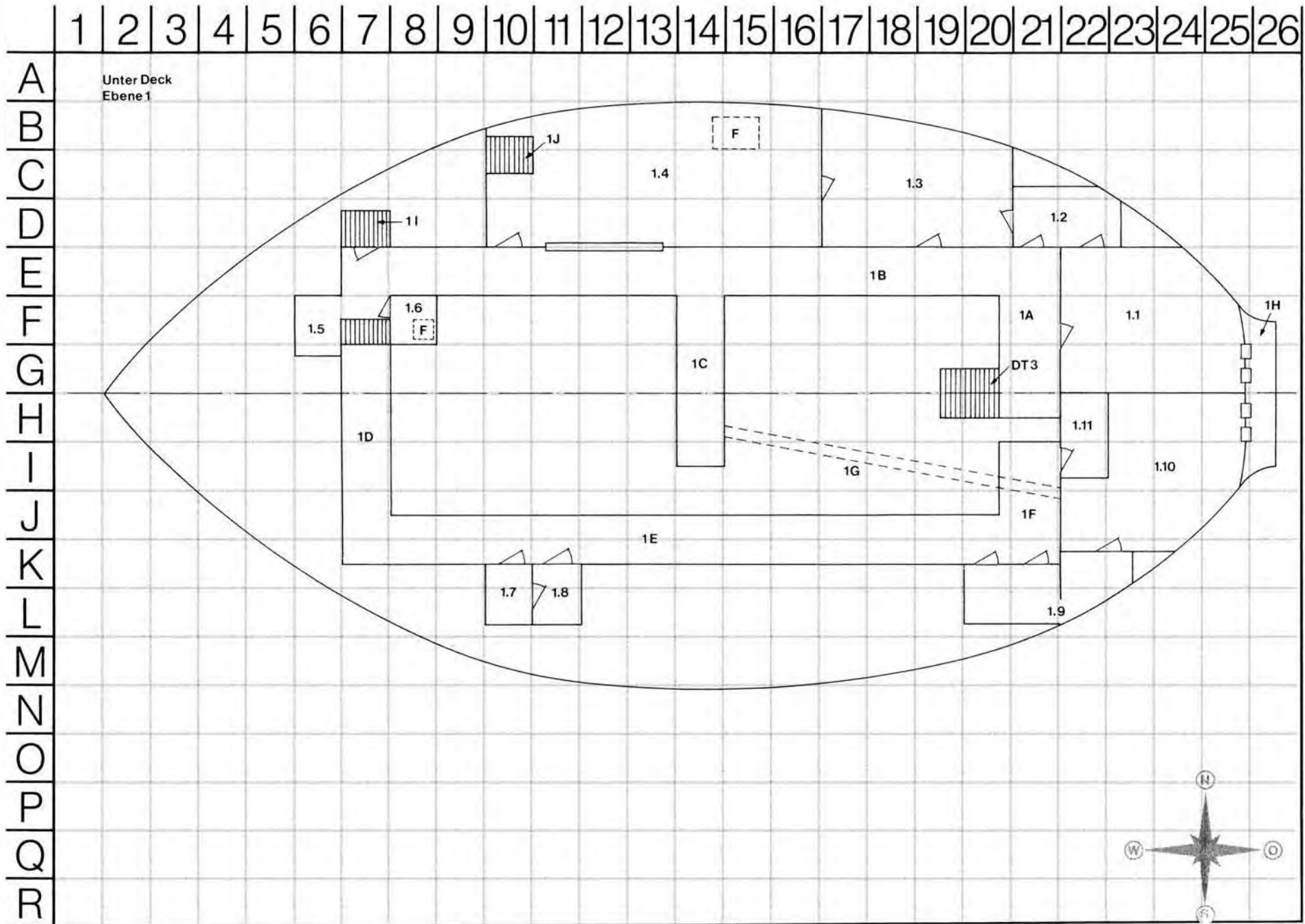
Die Reihe der Abenteuer-Bücher wird laufend fortgeführt. In Vorbereitung sind: BORBARADS FLUCH oder die Hieroglyphen des Grauens / DURCH DAS TOR DER WELT oder die Gestrandeten des Sternemeeres / UNTER DEM NORDLICHT oder die Stadt aus Eis. Als Solo-Abenteuer für einen Spieler wird demnächst erscheinen: NEDIME, die Tochter des Kalifen.

DAS SCHWARZE AUGE ist erhältlich in allen guten Buchhandlungen und Spielwarengeschäften.

Das Schwarze Auge[®]

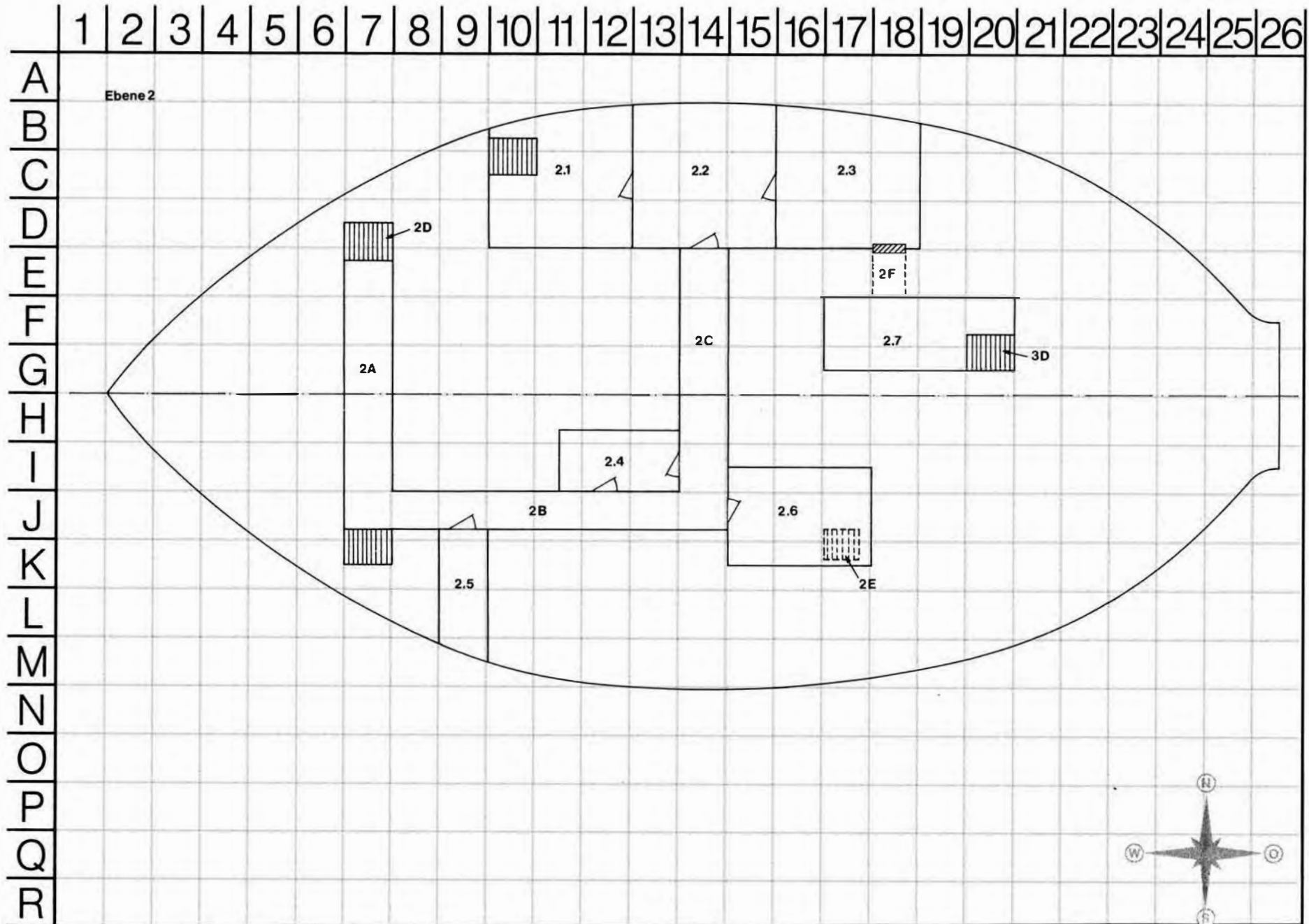
DER PLAN DES SCHICKSALS





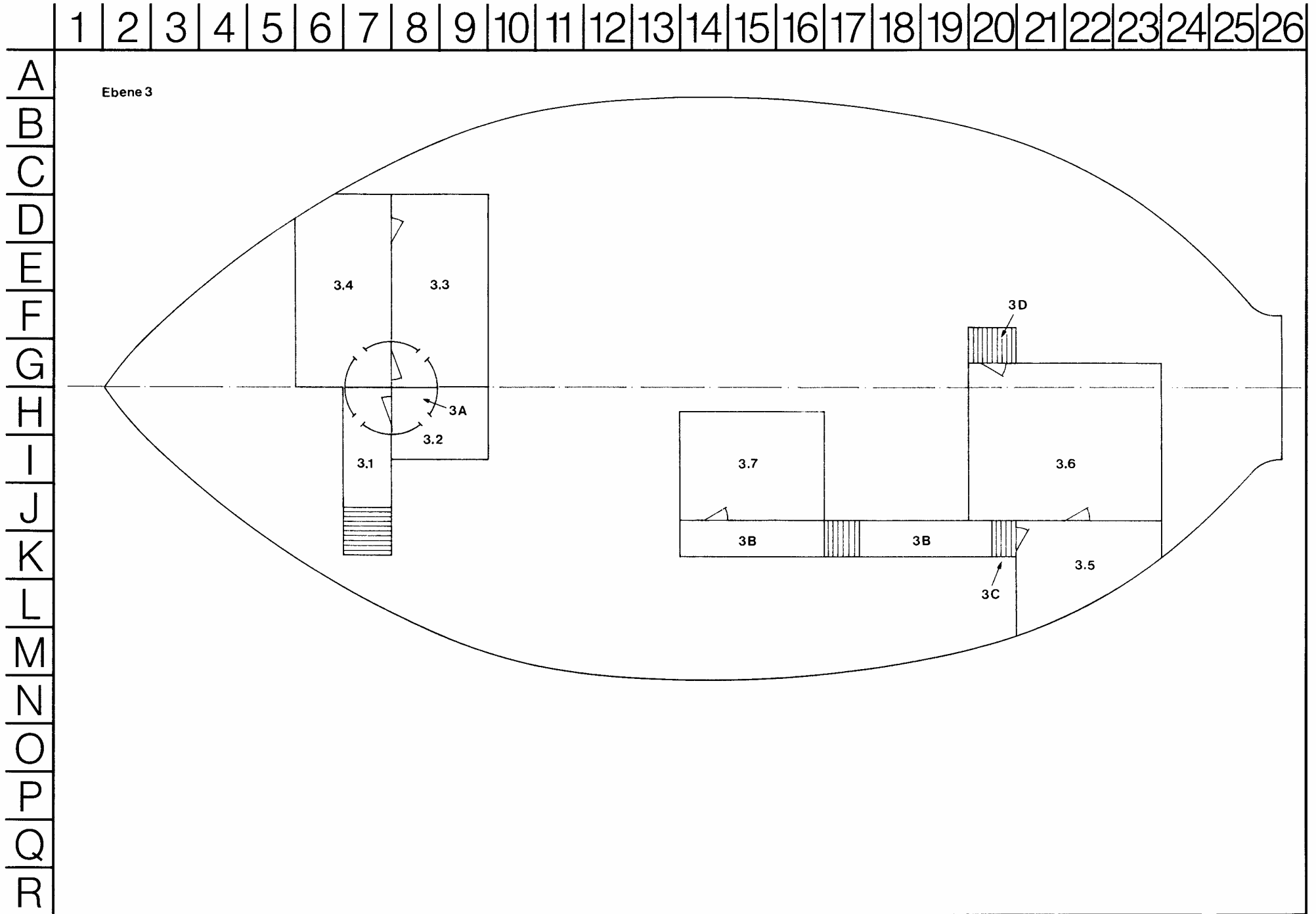
Das Schwarze Auge

DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge[®]

DER PLAN DES SCHICKSALS



Das Schiff der verlorenen Seelen

Ein riesiges schwarzes Schiff ist unterwegs mit Kurs auf Aventurien. Mordor, der Zauberkönig, Verbündeter der Dunklen Mächte des Schattenreichs, sandte es aus, mit einer unheimlichen Mannschaft.

Es sind Dämonen, Piraten und monströse Söldner aus dem Unterwasserreich Wajahd, die Mordors Schiff durchs wilde Meer steuern. Sie sollen neue Ländereien gewinnen, indem sie den Seelendiamanten an Land bringen. Wo immer ihnen das gelingt, verfällt es den Dunklen Mächten.

Es gibt nur ein Mittel, Aventurien zu retten – der schwarze Seelendiamant, verborgen irgendwo in einem komplizierten Labyrinth im riesigen Rumpf des Schiffes, muß zerstört werden. Furchtlose Helden, entert das Schiff! Überwindet die teuflischen Fallen unter Deck. Es harren Eurer schreckliche Ungeheuer, aber auch reiche Schätze . . .

Das Schiff der verlorenen Seelen ist ein einführendes Gruppen-Abenteuer des Fantasy-Rollenspiels DAS SCHWARZE AUGES, konzipiert für den Meister und 3–5 Mitspieler.

Der Gefahren und Überraschungen sind viele in Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES. Wer da sein Ziel erreichen will, allen Fähnissen begegnen und seine Chancen nutzen möchte, der muß (ganz wie im "richtigen" Leben) wissen, wie man's macht.

Allen Abenteuer-Büchern aus der Serie DAS SCHWARZE AUGES liegen die gleichen Regeln zugrunde. Sie sind zu finden im Abenteuer-Basis-Spiel DAS SCHWARZE AUGES, das in allen guten Buchhandlungen und Spielwarengeschäften erhältlich ist. Was außerdem dort für all jene zu haben ist, die weitere Streifzüge durch Aventurien machen möchten, steht auf Seite 60 dieses Abenteuer-Buches.



ISBN 3-426-30006-0



601 1731



4 002998 017318