

ERFAHRUNGSSTUFEN

11-15

ABENTEUER 15

Die Insel der Risso

Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister
und 3 – 5 Helden



Droemer
Knauer

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Gruppen-Abenteuer

Die Insel der Risso

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele

**Droemer
Knaur®**

S
**Schmidt
Spiele**

Die Insel der Risso

von Werner Fuchs und Robert Simon

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 11 – 15
für den Meister und 3 – 5 Helden
ab 12 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jochen Fortmann

© 1988 Droemersch Verlaganstalt Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30051-6

Inhalt

Vorwort	7
Hintergrund (Meister- und Spielerinformationen)	8
Gerulf Sandaks Bericht	9
Die Vogelinsel	11
Erkundung der Insel	11
Die Insel der Risso	13
Geländearten auf der Insel, Zufallsereignisse	13
Örtlichkeiten und Begegnungsstätten:	
A Riffe	14
B Korallenbänke	15
C Die Grotte der Risso, Ebene 1	15
C Die Grotte der Risso, Ebene 2	17
D Auf der Klippe	21
Der Krakenkönig	23
Süßwasserbucht und Krakenkönig	23
Hintergrund	23
Beschreibung der Bucht	23
Der Vorposten der Piraten	24
Das Ende des Abenteuers	27
Anhang	
Neue Monster	28
Tabellenteil	28
Meisterpersonen	30
Werte der Monster und Tiere aus den Begegnungen	31
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	16/17

Vorwort

Das Abenteuer »Die Insel der Risso« ist der dritte Teil der »Südmeer-Serie«, die, ursprünglich als Trilogie geplant, nun erst mit dem in Vorbereitung befindlichen vierten Band »Der Bund der Schwarzen Schlange« ihren Abschluß finden wird. Um ein spannendes Spiel zu gestalten, ist es nicht nötig, daß man alle Teile der Serie besitzt – jedes Abenteuer ist handlungsmäßig abgeschlossen und für sich allein spielbar –, aber es trägt doch erheblich zur Atmosphäre und letztendlich auch zu einem befriedigenderen Erlebnis bei, wenn man die Kampagne ganz und in der richtigen Reihenfolge durchspielt – sie sozusagen in ihrer »epischen Breite« erlebt.

Sollten Sie für die Schiffsreisen dasselbe Verfahren wie im Band »Die Fahrt der Korisande« verwenden wollen, so finden Sie die dazu nötigen Tabellen im Anhang auf den Seiten 28–31.

»Die Insel der Risso« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der Erfahrungsstufen 11–15. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von drei bis fünf Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale

Besetzung für dieses Abenteuer (Anmerkung: Wenn eine Spielergruppe bereits die beiden ersten Abenteuer der Serie »Das Grauen von Ranak« und »Die Fahrt der Korisande« gespielt hat, sollte sie ihre Helden aus diesem Abenteuer mitbringen). Natürlich dürfen auch mehr oder weniger, stärkere oder schwächere Helden dieses Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5 % verändert, wenn Sie einen Attacke-Wert um einen Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für »Die Insel der Risso« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: Spielfreude und Spannung gehen vor Regel-treue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Weg ist, ändern Sie sie ab oder lassen Sie sie weg.

Hintergrund

(Meister- und Spielerinformationen)

In der südlichsten Region Aventuriens liegt an der Mündung des Mysob die Hafenstadt Brabak. Brabak ist ein Stadtstaat, dessen König Mizirion III. auch oberster Herr über weite Teile des umliegenden Sumpflandes ist. Mizirions Einfluß erstreckt sich etwa 100 km ins Hinterland, während seine Flotte die ganze Südwestküste von Aventurien kontrolliert. Dazu gehören nördlich von Brabak die Fischerdörfer Plesse und Nagra, im Südosten der Hafenstadt die Fischerdörfer Ranak und Chutal. Weitere wichtige Ansiedlungen sind Vinay an der Südküste und Silphur am Mysob auf halber Strecke nach H'Rabaal.

Während das Hinterland Brabaks durch den wasserreichen Mysob und seine Nebenflüßchen fast völlig versumpft und zum größten Teil unerschlossen ist, bieten die Küstenstriche bestellbares Ackerland. Nördlich und südlich von Brabak ist die Küste jedoch ausgesprochen felsig, mit Steilklippen, die stellenweise bis zu 100 m hoch sind.

Die Steilküste im Süden von Brabak war auch der Schauplatz des ersten Serienabenteuers »Das Grauen von Ranak«. In einem Efferdtempel auf den Klippen in der Nähe von Ranak hatten sich seltsame Vorkommnisse ereignet. Nachforschungen ergaben, daß sich dort Mitglieder einer fremdartigen Rasse von Fischmenschen eingenistet hatten – die Risso. Die Risso zeichneten sich durch besondere Eigenschaften aus: Sie standen in geistigem Kontakt mit diversen Meeresbewohnern, verehrten einen Riesenkalmar wie eine Gottheit und waren in der Lage, durch Körperberührung Stromstöße von beträchtlicher Stärke auszuteilen.

Nach vielen Abenteuern war es gelungen, die Risso aus dem Tempel der Efferdgeweihten zu vertreiben, aber das Rätsel, das die Risso umgab, konnte nicht gelöst werden. Wer waren sie? Woher kamen sie? Warum tauchten sie gerade am Kap von Brabak auf?

Um Licht in das Dunkel der Vorkommnisse zu bringen, wurden die Helden von Mizirion III. nach Süden geschickt, auf eine gefährvolle Mission in unbekannte Meere. Mit dem Segler »Korisande« und deren Mannschaft sollte das Südmeer erforscht und nach Möglichkeit Kontakt mit den Risso aufgenommen werden (Band 2: »Die Fahrt der Korisande«). Es gab Hinweise darauf, daß Al'Anfas Herrscher Tor Honak seine Hand im Spiel hatte und die Aktivitäten der Risso mit Al'Anfas Expansion im Süden Aventuriens in Zusammenhang standen. Ein goldener Dreizack sollte den Risso als Gastgeschenk übergeben werden und die Fischmenschen vom guten Willen Brabaks überzeugen. Aber soweit ist es noch nicht gekommen.

Nach schwerem Wetter strandete die »Korisande« am »Eiland der Gefahren«, und hätten die Helden nicht Hilfe beim Stamm der Ruwangi gefunden und viele nützliche Gegenstände aus dem versunkenen Wrack der »Hedonia« geborgen – die Reise hätte hier ein tragisches Ende gefunden ...

So aber war man einen entscheidenden Schritt weiter. Die »Korisande« wurde wieder flottgemacht, und man hatte neue Informationen – von den Funden aus der »Hedonia« und nicht zuletzt von Gerulf Sandak, dem ehemaligen Schiffszimmermann der »Hedonia«, den die Helden aus dem Kral der Ruwangi befreiten.

Gerulf Sandaks Bericht

Bevor die Helden mit der »Korisande« zu neuen Abenteuern aufbrechen und das Südmeer weiter erforschen, halten sie »Kriegsrat«. Gerulf Sandak, der befreite Schiffszimmermann der »Hedonia«, erzählt, wie es ihn auf das »Eiland der Gefahren« verschlagen hat. Der Meister liest Gerulfs Bericht den Helden vor:

Allgemeine Informationen:

»Der Heimathafen der »Hedonia« war Sylla, die Stadt an der Meerenge zwischen dem äußersten Südzipfel Aventuriens und der Insel Altoum. Wie ihr vielleicht wißt, herrscht zwischen Sylla und Charypso, der Hauptstadt Altoums, eine alte Rivalität – es ist bei zwei Seehäfen, die einander genau gegenüberliegen, ja auch kaum verwunderlich. Seit Menschengedenken war es um den Handel mit den Äußerer Inseln gegangen, die sich von Altoum weit nach Osten erstrecken – und um die Zölle, die alle Schiffe den beiden Städten entrichten mußten, wenn sie die Meerenge passieren wollten. Seit einiger Zeit hat sich das wirtschaftliche und militärische Gleichgewicht zugunsten Charypsos verschoben. Piraten machen die Handelsrouten an der Südküste unsicher, und offenbar haben sie es besonders auf die Schiffe Syllas abgesehen. Innerhalb eines Jahres verlor Sylla über ein Dutzend Schiffe, was bei einer Handelsflotte von etwa 70 Seglern einen bedeutenden Verlust darstellte. Während Syllas Schatzmeister immer weniger Goldstücke zählen, schwelgt Charypso im Reichtum, der aus dem nun fast konkurrenzlosen Handel mit den Inseln und Al'Anfa stammt.

Der Rat von Sylla wollte nicht länger tatenlos zusehen. Mehrere Karacken wurden nach Osten geschickt – auf den ersten Blick Gewürzhändler, in Wirklichkeit aber mit ausgesuchten Mannschaften und Mitgliedern der Stadtmiliz besetzt: jedes ein Köder für die Haie. Die »Hedonia« war eines dieser Schiffe. Wir brachen mit 40 Mann im Frühling des Jahres 6 nach Hal auf, und unsere Reise schien sich schon bald zu lohnen. Südlich von Itoken sichteten wir einen schnellen Segler, der den Abstand zwischen uns rasch verkürzte. Es bestand kein Zweifel, es war ein Pirat, der uns aufbringen wollte. Doch er schöpfte offenbar Verdacht und drehte im letzten Moment ab. Da wir zwischen ihm und der Insel standen, floh er nach Süden. Wir verfolgten das Piratenschiff mehrere Tage, doch dann verloren wir es nachts, als der Wind auffrischte. Am nächsten Tag wurde das Wetter schlechter, und wir gerieten schließlich in einen Sturm, der eine ganze Woche anhielt. Als es wieder aufklarte, waren wir weit nach Süden abge-

trieben worden. Da wir mit so vielen Leuten an Bord nicht auf eine lange Fahrt eingestellt waren, kamen wir in größte Schwierigkeiten, was unseren Wasservorrat betraf. Unser Kapitän wußte nicht genau, wo wir uns befanden, aber er wußte eines: Er mußte Land finden, und zwar schnell.

Nun begann ein Wettlauf gegen die Zeit. Wir schlugen Kurs nach Westen ein, da unser Ausguck in dieser Richtung Seevögel ausgemacht haben wollte. Aber unsere Fahrt wurde zu einem scheinbar endlosen Schrecken. Wir gerieten in eine Flaute. Tagsüber war es drückend heiß, und wir kamen kaum von der Stelle. Der Kapitän ließ das Schiff von unserem Ruderboot ziehen, doch das erschöpfte die auf halbe Rationen gesetzten Ruderer. Die Männer, die nicht ruderten, bekamen noch weniger Wasser und Nahrung, doch auch diese Maßnahmen nützten wenig. Nach einer weiteren Woche war der Wasservorrat aufgebraucht, und unser Martyrium begann. In den nächsten drei Tagen starben elf Männer, dann frischte der Wind auf. Das war unsere Rettung, denn am Abend des dritten Tages ohne Wasser sichtete der Ausguck Land am Horizont. Wir erreichten die Insel mehr tot als lebendig und fanden zum Glück Süßwasser vor. Die nächsten Tage erholten wir uns und frischten unsere Vorräte auf.

Was war nun zu tun? Die Männer der Stadtmiliz drängten auf eine sofortige Rückfahrt nach Sylla, unser Kapitän wollte jedoch nicht mit ganz leeren Händen zurückkehren und befahl eine oberflächliche Kartographierung des Archipels, in dem wir uns befanden. Daß es eine ganze Inselgruppe war, hatten wir schon am ersten Tag nach unserer Ankunft herausgefunden: Selbst vom Ausguck waren die nächsten Inseln weiter im Westen zu erkennen, und ein Ausflug auf einen Hügel der Insel brachte die Gewißheit, daß hinter ihnen noch weitere existierten. Also umsegelten wir die Inselgruppe, zählten die einzelnen Inseln und stellten ihre Küstenlinien fest, die wir in mehrere Karten einzeichneten. «

Meisterinformationen:

Aus dem Wrack der »Hedonia« konnte nur eine Karte gerettet werden. Es handelt sich dabei um die große Übersichtskarte, die auch »Karte von der Hedonia« betitelt ist. Sie darf als einzige Karte den Spielern zugänglich gemacht werden.

Allgemeine Informationen:

Gerulf fährt fort:

»Einzelne Inseln fuhren wir auch an und erforschten



sie, andere nicht. Bestimmt war diese Arbeit für Sylla ein sehr wichtiger Dienst, aber wir hätten auf die Männer von der Miliz hören sollen. Denn das Schicksal meinte es zum zweiten Mal nicht gut mit uns.

Wir waren wieder auf der Fahrt nach Osten, zurück zu unserer ersten Insel, als nachts das Unheil über uns hereinbrach: Ich schlief gerade unter Deck, als mich ein fürchterlicher Stoß aus der Hängematte warf. Waren wir auf Grund gelaufen? Oder von einem anderen Schiff gerammt worden? Auf der ›Hedonia‹ herrschte totales Chaos. Alle schrien und rannten durcheinander, und ich wollte gerade durch die Luke an Deck klettern, als ein Zackemesser nach mir schlug und im Lukenrand steckenblieb. Mit einem Satz war ich an Deck und ... befand mich mitten im Kampfgetümmel. Im Licht des Mondes und unserer Laternen sah ich zukuckende Schatten, Milizsoldaten, die mit schuppigen Fischmenschen kämpften. Harpunen und Dreizacke flogen durch die Luft, wilde Schreie und das Stöhnen Getroffener folgte. Ein Kamerad lag direkt vor mir. Ich wollte seine Axt an mich nehmen, als plötzlich eines

dieser Wesen direkt vor mir stand. Ich starrte in giftgrüne Augen, der Zackenkamm auf seinem Fischkopf zitterte. Ich wollte mit dem Beil zuschlagen, aber da traf mich ein Schlag, und ich konnte mich nicht mehr rühren. Ich hörte noch die heiser geschrien Befehle unseres Kapitäns, der den Steuermann beidrehen und Kurs aufs offene Meer nehmen ließ, dann schwanden mir die Sinne.

Als ich wieder zu mir kam, waren wir weit auf dem Meer, außer Sicht der Inseln. Die ›Hedonia‹ war in schlechtem Zustand; eine Bordwand war eingedrückt, und das Schiff nahm Wasser. Außerdem hatten wir bei dem Kampf fast die gesamte Mannschaft verloren – wir waren nur noch zu siebt. Es war ausgeschlossen, daß wir Sylla noch erreichen würden. Als dann diese Insel in Sicht kam, steuerte der Kapitän das Schiff in die Südbucht, wo es in der Brandung auf einen Felsen lief und sank. Wir retteten uns an Land, aber die Eingeborenen sahen Feinde in uns und machten uns nieder. Ich überlebte und wurde gefangengenommen. Den Rest wißt ihr.«

Die Vogelinsel

Allgemeine Informationen:

Am Horizont läßt sich ein Möwenschwarm ausmachen, der eine weitere Insel ankündigt. Das Geschrei der Möwen wird immer lauter, je weiter die Helden sich der Insel nähern, und schon bald sind die steilen Klippen der Insel deutlich zu erkennen. Die wild umbrandeten Klippen ragen an die 20 Meter aus dem Meer; viele Seevögel gleiten über ihnen in der flimmernden Luft dahin. Eine kleine Bucht in der Mitte der Insel bietet sich hier als einzige Landungsmöglichkeit an. Nicht weit von der Bucht entfernt rieselt ein kleines Rinnsal die Klippen hinunter ins Meer. Im Osten der Insel sind vom Meer aus die Kronen einiger verkrüppelter, nahezu blattloser Bäume zu erkennen, gerade eben ragen sie über die Klippen hinaus. Nach Westen und Süden hin steigt die Insel langsam an.

Übersicht für den Meister:

Diese Insel wurde von den Piraten vom »Bund der Schwarzen Schlange« mehrfach besucht. Ein Lager

befindet sich hinter dem Knorrigen Hain in einer halb verfallenen Hütte, die vom Meer aus nicht zu sehen ist.

Auf der Insel sollte ursprünglich ein Außenposten eingerichtet werden; aus diesem Grund wurde Nachschub hergebracht, Vorräte, die dem Aufbau eines Stützpunktes dienen sollten. Aber augenscheinlich verlor der »Bund der Schwarzen Schlange« wieder das Interesse an diesem Eiland, vielleicht nachdem man herausgefunden hatte, daß von der weiter nördlich liegenden Insel keine Gefahr drohte. Nur eine kleine Besatzungstruppe blieb zurück, kaum eine Handvoll Leute. Diese wurden von der »Korisande« gestört und sind übereilt aufgebrochen, ohne alles mitnehmen zu können.

Als die Helden auf der Vogelinsel ankommen, sehen sie das kleine Schiff dieser Truppe in der Ferne in Richtung Süden verschwinden. Anhand der zurückgelassenen Vorräte können die Helden Hinweise auf die Piraten erhalten.

Erkundung der Insel

Übersicht für den Meister:

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Geländearten der Insel beschrieben. Zuerst kommen die Allgemeinen Informationen, die den Spielern vorgelesen werden, sobald sie das entsprechende Gelände betreten. Darauf folgen die Meisterinformationen mit Besonderheiten der Geländeart, Zufallsereignissen und anderen Dingen, die für das Spiel wichtig sind.

Nördlicher Strand

Allgemeine Informationen:

Die Landung verläuft ohne Probleme, der Strand besteht aus Kieselsteinen der verschiedensten Größen und zieht sich über 1,5 km hin. Zum Inselinneren hin wird der Strand immer felsiger und steigt langsam an, bis er nach 500 m vollständig in hartes Felsgestein übergegangen ist. Außer angeschwemmtem Tang, Treibholz und einer Vielzahl Möwen ist hier nichts Bemerkenswertes.

Meisterinformationen:

Bewegung: 2 SR pro Feld

Zufallsbegegnungen: Bei 1–2 auf W6

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1–3	2W6	Seemöwen	1–4
4–5	1–3	Scherenkrabben	1–3
6	1	Gelbschwanzskorpion	1–4

Die Piraten mieden diese Bucht. Die Helden werden hier also keinerlei Hinweise auf sie finden.

Südlicher Strand

Allgemeine Informationen:

Der Strand besteht aus grobem Sand mit kleineren Kieselsteinen dazwischen. Der Strand ist ca. 1,5 km breit und endet nach 200 m vor einer hohen Steilküste. Die Bucht und der Strand sind verhältnismäßig ruhig. Die Möwen sind hier nicht so zahlreich wie andernorts.

Meisterinformationen:

Bewegung: 2 SR pro Hexfeld

Zufallsbegegnungen: Pro betretenes Feld ein Wurf mit W6. Bei 1 begegnen die Helden 1W6 angriffslustigen Möwen, die bei 1–4 auch angreifen.

Die Piraten haben hier erst vor sehr kurzer Zeit überhastet abgelegt, und die Spuren zweier Ruderboote sind noch für jeden zu erkennen, dem eine Talentprobe »Spurenlesen« +2 gelingt.

An der Steilküste führt ein schmaler Pfad hinauf. Würfeln Sie alle 2 SR, in denen die Helden die Steilküste absuchen, verdeckt mit 1W6. Bei 1–2 haben die Helden den Pfad gefunden.

Felsklippen

Allgemeine Informationen:

Die Felsen hier sind kahl und voller Möwendreck. Überall sitzen Möwen und kreischen so laut, daß man sein eigenes Wort nicht mehr versteht. Hier und da sieht ihr ein paar Nester zwischen den Felsen. Dünne Flechten und ein paar vereinzelte Grasbüschel sind die einzigen Pflanzen.

Meisterinformationen:

Bewegung: 4 SR pro Hexfeld

Zufallsbegegnungen: Bei jedem betretenen Feld ein Wurf mit W6. Bei 1–2 kommt es zu einer Begegnung.

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1–3	2W6	Angriffslustige Seemöwen	1–4
4–5		Lautes Möwengeschrei	
6	1	Fischadler	1–4

Der Knorrige Hain

Allgemeine Informationen:

Hier bedeckt eine dünne Erdschicht die Felsen. Dürre Sträucher und niedrige, verkrüppelte Bäume, gerade mannshoch, finden ausreichend Halt und Nahrung, um existieren zu können. Die Bäume tragen kaum Blätter, und ihre Wurzeln liegen größtenteils über der Erde. Die Luft ist stickig, nichts rührt sich. Alles ist geisterhaft still.

Meisterinformationen:

Bewegung: 2 SR pro Hexfeld

Für das menschliche Auge nicht wahrnehmbar, schweben die Blütenpollen der knorrigen Bäume in der Luft. Sie erschweren die Atmung und führen zu Hustenanfällen und akuter Atemnot. Jeder Held muß einmal pro SR mit W20 würfeln und dabei seine Ausdauer/5 unterbieten. Gelingt dies nicht, verliert der Held 10 AP. Außerhalb dieser Zone er-

langt man alle 6 SR 5 AP zurück. Ein feuchtes Tuch vor Mund und Nase schützt für eine SR, dann muß es erneuert werden.

Die verfallene Hütte (1)

Allgemeine Informationen:

Am Rande des Knorrigen Hains seht ihr eine halb verfallene Holzhütte. Die Tür hängt schief in den Angeln und bewegt sich mit einem leisen Knarren. Das Holz der Hütte sieht schon recht morsch und mitgenommen aus. Fenster sind keine zu sehen, im Inneren ist es dunkel.

Meisterinformationen:

Diese Hütte war das Lager der Piraten. Hier kamen auch Vorräte von Charypso an, und zwar einmal im Monat. Die Piraten aus dem Archipel holten sich dann ab, was sie brauchten. Diesmal wurde der kleine Besatzungstrupp der Piraten von der »Korisande« zum vorzeitigen Aufbruch gezwungen, so daß einige Dinge in der Eile zurückgelassen wurden. In der Hütte findet sich folgendes:

1. eine gelöschte Fackel,
2. drei dicke Taue (jeweils 20 m lang),
3. ein Stoffetzen, der an einem Nagel an der Tür

hängengeblieben ist (der aber keine weiteren Hinweise liefert und im Prinzip vollkommen bedeutungslos ist).

Ehemaliger Ausguck (2)

Allgemeine Informationen:

In einer Felsspalte seht ihr in der Sonne etwas metallisch blinken.

Meisterinformationen:

Der Ausguck, der hier nach ungebetenen Gästen Ausschau hielt, schnitzte gelangweilt an einem Stück Holz herum, während die restliche Inselbesatzung Vorräte zu dem vor kurzem angekommenen Piratensegler hinausruderte.

Als der Ausguck die »Korisande« erblickte, ließ er vor lauter Schreck sein Messer fallen und rannte los, um die anderen zu warnen. Wenn die Helden sich an der Felsspitze umschaun, würfelt der Meister pro 2 SR verdeckt mit W6. Bei einem Ergebnis von 1–3 finden die Helden das Messer, das angeschnitzte Holzstück und ein paar Späne.

Das Messer: In den Messergriff ist ein Name eingraviert: Hieronymus Tarlos. Wem eine KL-Probe +2 gelingt, dem fällt ein, daß dies der Name eines bekannten Waffenschmiedes aus Charypso ist.

Die Insel der Risso

Übersicht für den Meister:

Bei dieser Insel, die ungefähr im Zentrum des Archipels liegt, handelt es sich um die Heimat der Risso, die für unser Abenteuer von Bedeutung sind. Die Risso, die hier leben, sind nur ein kleiner Teil ihres Volkes, das auf einer großen Insel weiter im Süden lebt. Dieser Rissoschwarm wurde aus religiösen Gründen von seinem Volk geächtet und vertrieben. Er siedelte sich auf dieser Insel an und stabilisierte mit den Jahren seine Existenz. Die große, teilweise von Kreidelfelsen gesäumte Bucht bot idealen Schutz, und die Höhlen waren eine natürliche Behausung. In ihnen konnte der Nachwuchs problemlos herangezogen werden. Darüber hinaus ließen sich die Höhlen im weichen Kalkstein leicht erweitern und ausbauen.

Die Risso legten Muschelbänke an und nutzten ihre alte Gabe, die Meerestiere so zu beeinflussen, daß sie ihnen nützliche Dienste erwiesen.

Allgemeine Informationen:

Vor euch taucht eine größere Insel auf. Wenn ihr näher kommt, stellt ihr fest, daß die Küste meist von steilen, hellen Felsklippen gebildet wird, hier und dort unterbrochen von schmalen Streifen steinigem Strand.

Spezielle Informationen:

An der Westküste der Insel befindet sich eine große Bucht, deren Einfahrt von gischtumschäumten Riffen blockiert wird. In der Bucht ist die See sehr ruhig und lockt als Ankerplatz. Im hinteren Teil der Bucht scheint die Küste zum größten Teil aus Strand zu bestehen.

Meisterinformationen:

In den südöstlichen Teil der Insel erstreckt sich eine weitere, sehr schmale Bucht, deren Einfahrt so eng ist, daß sie nur aus nächster Nähe, das heißt aus einer Entfernung von unter 1000 m, ausgemacht werden kann.

Geländearten auf der Insel, Zufallsereignisse

Strand

Allgemeine Informationen:

Sandstrand, teilweise mit Steinen durchsetzt, oder Kieselstrand.

Meisterinformationen:

Bewegung: 2 SR pro Feld
Zufallsbegegnungen: keine

Dünen

Allgemeine Informationen:

Hügeliger Boden mit tiefem Sand, stellenweise mit Gras bewachsen, an dem man sich leicht verletzen kann.

Meisterinformationen:

Bewegung: 3 SR pro Feld
Zufallsbegegnungen: keine

Klippen

Allgemeine Informationen:

Felsiger, mitunter stark zerklüfteter Untergrund, scharfkantige Steine und Felsen.

Meisterinformationen:

Bewegung: 8 SR pro Feld

Zufallsbegegnungen: Pro Hexfeld kommt es bei einem Wurf von 1 auf W6 zu einer Zufallsbegegnung.

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	2	Fischadler	1-4
2-3	W6	Seemöwen	1-2
4-6	-	Sturzgefahr: Kletterprobe +RK; wenn mißglückt: W6 SP	

Dschungel

Allgemeine Informationen:

Dichter Urwald, stellenweise undurchdringliches Unterholz. Sehr rege Tier- und Pflanzenwelt.

Meisterinformationen:

Bewegung: 6 SR pro Feld

Zufallsbegegnungen: Pro Hexfeld kommt es bei einem Wurf von 1-2 auf W6 zu einer Begegnung.



Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	1	Jaguar	1-5
2	1	Würgeschlange	1-4
3	1	Disdychonda	1-6
4	-	Moskitos	1-6
5	2W6	Stechlibellen	1-5
6		Undurchdringbares Dickicht (kein Durchkommen)	

Berg

Allgemeine Informationen:

Steiler Untergrund, teilweise mit Erde bedeckter Fels, spärlicher Pflanzenwuchs.

Meisterinformationen:

Bewegung: 10 SR pro Feld

Zufallereignisse: Pro Hexfeld kommt es bei einem Wurf von 1 auf W6 zu einem Ereignis.

Zufallereignistabelle

1-2 Steilhang:	Kletterprobe + RK (mißglückt W6 SP)
3-4 Unwegsames Gelände:	Zeitverlust W6 SR
5-6 Steinschlag:	GE-Probe (mißglückt 2W6 TP)

Örtlichkeiten und Begegnungsstätten:

A Riffe

Allgemeine Informationen:

An der Einfahrt zur Bucht umschäumt Gischt scharfkantige Felsen, die hier und dort gefährlich aus dem Wasser ragen.

Spezielle Informationen:

Längere Beobachtung aus der Nähe sowie aus verschiedenen Blickwinkeln legt den Schluß nahe, daß eine Durchfahrt mit einigem Risiko für das Schiff verbunden sein muß.

Meisterinformationen:

Zwei Wege führen relativ gefahrlos in die Bucht – diejenigen direkt an der nördlichen und der südlichen Küste entlang. Hier gibt es nur wenige Riffe, und eine gelungene Orientierungsprobe (von Kapitän, Steuermann oder auch von einem Helden abzulegen) genügt vollauf, um das Schiff sicher in die Bucht zu steuern. Der Weg durch die Riffe ist ge-

fährlich; hierbei ist eine Orientierungsprobe +5 vonnöten, um unbeschadet durchzukommen. Bei mißglückten Proben wird mit W20 gewürfelt. Es gilt:

- 1-5: Schiff streift Felsen und nimmt Wasser, bleibt aber seetüchtig; Reparaturarbeiten nötig (3 Mann für 2 Tage).
- 6-15: Schiff wird auf Riff gedrückt, schwere Schäden; ausgiebige Reparaturarbeiten (5 Mann für 1 Woche); wer keine GE-Probe besteht, muß 2W6 SP hinnehmen.
- 16-20: Schiffbruch; Schiff läuft auf Riff und sinkt; wem keine GE-Probe +3 gelingt, muß sich mit W20 SP abfinden. Danach entscheidet das Talent »Schwimmen«, ob die Person das rettende Ufer erreicht.

Die Bucht ist etwa 2,5 km lang, 600-1000 m breit und in der Mitte bis zu 40 m tief.

B Korallenbänke

Allgemeine Informationen:

Weit in der Bucht, nahe ihrem hinteren Ende, bilden fünf längliche, flache Inselchen einen Ring.

Spezielle Informationen:

Auf einigen der Inseln sind Spuren auszumachen, die auf menschliche oder tierische Aktivitäten hinweisen.

Meisterinformationen:

Die Inseln sind Korallenbänke, die aus dem Wasser ragen und eine oft unsichere Oberfläche aus Meeresorganismen, abgestorbenen Wasserpflanzen und Sand aufweisen. Das Becken, das sie umschließt, ist sehr flach und Tummelplatz vieler junger Risso sowie einer Unzahl von Fischen und anderen Kreaturen des Meeres.

Korallenbank 1

Allgemeine Informationen:

Die nördlichste der Koralleninseln ist 120 m lang (in ostwestlicher Richtung) und zwischen 30 und 50 m breit. Auf ihr sind mehrere Holzgestelle zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Die Holzgestelle dienen zum Trocknen von Fischen, die dann dem Nahrungsvorrat der Risso zugeführt werden.

Meisterinformationen:

Zufallsbegegnungen: mit W6 auswürfeln

1-4	keine Begegnung
5	- 1-6 Seemöwen
6	- 1-3 Niedere Risso

Korallenbank 2

Allgemeine Informationen:

Die östlichste Koralleninsel ist von unregelmäßiger

Form; auf dieser Insel sind mehrere flache Hügelchen zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Wer diese Insel betritt, wird zuerst einen mehr als unangenehmen Geruch bemerken. Dieser stammt von Muscheln und Austern aller Größen, die hier in ganzen Haufen herumliegen und verwesen.

Meisterinformationen:

Die Gewässer um diese Korallenbank sind reich an Perlmuscheln und Austern. Die Piraten zwangen die Risso, systematisch nach Perlen zu suchen, und nahmen, wenn die Ausbeute gering blieb, auch mit dem weniger wertvollen Perlmutter vorlieb. Die Chance, hier auf W6 Niedere Risso zu treffen (mit Zuckermesser) beträgt 1-2 auf W6. Werte siehe oben.

Korallenbank 3

Allgemeine Informationen:

Die südlichste und größte der Koralleninseln ist fast ganz mit Sand bedeckt.

Korallenbank 4

Allgemeine Informationen:

Längliche Insel, die sich von Norden nach Süden erstreckt.

Spezielle Informationen:

Im Wasser tummelt sich eine Vielzahl kleiner Risso, die sofort zwischen den Korallen verschwinden, wenn sich jemand nähert.

Korallenbank 5

Allgemeine Informationen:

Die westlichste der Koralleninseln unterscheidet sich von den anderen durch ihren starken Pflanzenbewuchs.

C Die Grotte der Risso, Ebene 1

Übersicht für den Meister:

Am nördlichen Steilufer der Bucht, hinter einem Felsvorsprung verborgen, liegt die Grotte der Risso. Ihr Eingang befindet sich zum größten Teil unter der Wasseroberfläche und kann nur aus nächster Nähe als Eingang zu einer Höhle erkannt werden. Von außen ist lediglich eine Höhlung im Kalkfelsen zu erkennen, die schräg nach unten weiterführt. Die Grotte ist die Wohnhöhle der Risso. Auf zwei Ebenen leben mehr als 100 erwachsene Risso, die, da sie die Helden für Piraten halten, von sich aus nicht feindselig reagieren, falls: 1) kein Pirat in der

Nähe der angetroffenen Risso ist; 2) die Helden zuvor nicht die Risso angegriffen haben und Alarm ausgelöst wurde; 3) die Helden die Risso, denen sie gerade begegnen, nicht zuerst angreifen.

Allgemeine Informationen:

Am Ufer vor euch liegt der Rumpf eines sich in Bau befindlichen Schiffes am Strand. Etwa 40 m links davon schlagen sanfte Wellen glucksend in eine Höhlung im Felsen. Oben in der etwa 25 m hohen Steilwand, in vielleicht 15 m Höhe, befinden sich drei größere Höhleneingänge (Durchmesser ca. 4 m).

1 Haupthöhle

Allgemeine Informationen:

Der Eingang ist relativ breit, aber nicht so hoch. Er führt zunächst leicht nach unten und steigt, schmaler werdend, wieder an. Nach etwa 10 m mündet er in eine Höhle, die sich kurz darauf nach links und rechts verbreitert, während der Hauptgang geradeaus tiefer in den Fels hineinführt. Etwa 30 m vom Eingang entfernt beginnt eine große Halle, die nur noch teilweise mit Wasser angefüllt ist.

Im düsteren Licht, das durch kleine Öffnungen in der Decke dringt, aber auch durch phosphoreszierende Pflanzen zustande kommt, kann man entlang der Wände Tropfsteine erkennen.

Spezielle Informationen:

Die maximale Deckenhöhe in der Haupthöhle beträgt etwa 8 m; zum Eingang und den Seiten hin fällt die Decke aber stark ab.

Platschende Wassergeräusche ertönen aus der Mitte des Höhlensees.

Meisterinformationen:

In dem See in der Haupthöhle liegt ein Oktopus auf der Lauer, der sofort angreift, wenn ein Schwimmer die Punkte 3 und 4 passiert hat und in die Haupthöhle kommt. Wenn die Helden auf dieser Ebene Fernkampfaffen einsetzen, kommt ein Malus von +3 auf jede GE-Probe.

2 Versammlungsort

Allgemeine Informationen:

Im südlichen Teil der Haupthöhle bilden Felsen vor einer Tropfsteinwand einen Halbkreis. Im Zentrum des Halbkreises steht ein quaderförmiges Podest, um ihn herum ist der Steinboden mit getrocknetem Seetang bedeckt.

Spezielle Informationen:

An dem Podest sowie den Felsen ist nichts Ungewöhnliches zu entdecken.

Meisterinformationen:

Hier ist ein Versammlungsort der Risso, an dem sich die Kinder und Jungen dieser Spezies gern aufhalten, wenn sie überhaupt in der Grotte sind. Bei ein bis drei auf W6 kommt es hier zu einer Zufallsbegegnung mit 1–3 Niederen Risso. Eine intensive Suche (5 SR) fördert im östlichen Tangteppich W6 seltene Muscheln zutage, die einen Wert von je W20 Silbertalern haben.

3 Wachposten

Allgemeine Informationen:

Vom Wasser aus ist eine breite Nische in der Höhlenwand zu sehen, in der ein Felsbrocken liegt.

Spezielle Informationen:

Auf einem Seetanglager neben dem Felsen hockt ein Risso, der beim Anblick der Helden keinerlei Reaktion erkennen läßt.

Er ist mit einer Harpune bewaffnet.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held an Land klettert, stößt der Risso einen Pfiff aus (worauf der Oktopus aus 4 die Helden angreift) und läuft in die Haupthöhle. Wird er angegriffen, schleudert er seine Harpune (1W+2) auf den nächsten Helden, dann springt er in den See, schwimmt zum nördlichen Ufer und versucht über 8 oder 5 in die Ebene 2 zu entkommen.

4 Kalmargrotte

Allgemeine Informationen:

Vom Wasser aus ist eine kleine Nebengrotte zu erkennen. In ihr ist es ziemlich finster.

Spezielle Informationen:

Wird ein Licht in der Grotte entzündet, kann man feststellen, daß sie annähernd kreisförmig ist, einen Durchmesser von etwa 12 m aufweist und daß mehrere Tentakel das Wasser an der Oberfläche bewegen.

Meisterinformationen:

Der »Torwächter« der Höhle ist ein Kalmar. Er greift jeden an, der in die Nebengrotte eindringt.

5 Geräumiger Gang

Allgemeine Informationen:

Hinter einer Wand aus Stalaktiten und Stalagmiten führt ein Gang in westlicher Richtung weiter.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist etwa 2 m breit und hoch, verengt sich aber nach ca. 10 m und endet abrupt.

Meisterinformationen:

Am Gangende hängt ein Seil aus einem 2 m durchmessenden Schacht in der Decke, falls der Risso von 3 nicht hierher floh und nach oben kletterte (in diesem Fall wurde es nach oben gezogen). Der Schacht führt zur Ebene 2, Punkt 26. Er ist 12 m hoch und ohne Hilfsmittel nicht zu durchklettern.

6 Schmalere Gang

Allgemeine Informationen:

Ein schmaler Gang führt rechts neben dem geräumigen in den Fels. In ihm ist es stockfinster.

Spezielle Informationen:

Der Gang ist etwa 1 m breit und 2 m hoch. Er windet sich gut 15 m in den Fels, weist aber keine Besonderheiten auf.

7 Kultstätte

Allgemeine Informationen:

Ein schmaler Gang im Nordosten der Höhle verbreitert sich zu einer kleinen Kammer. Die Kammer ist 4 m hoch und durchmißt etwa 6 m.

Spezielle Informationen:

Im Zentrum der Kammer steht ein altarähnliches Gebilde. Davor ist der Boden mit Seetang und Gras gepolstert.

Meisterinformationen:

Dies ist die Kultstätte der Risso. Hier werden religiöse Feiern abgehalten.

Bei 1–2 auf W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung mit 1–3 Risso, die sofort mit Zuckenmessern angreifen, wenn ihr Artgenosse von 3 den nördlichen Teil der Höhle erreichte. Wenn die Risso SP

hinnehmen, versuchen sie über 8 nach Ebene 2 zu fliehen. Eine genaue Untersuchung des Altars bringt eine mit Perlen und Muscheln besetzte Rissofigur aus Fischbein an den Tag, die einen geschätzten Wert von 100 Dukaten hat.

8 Treppenaufgang

Allgemeine Informationen:

Aus dem Gang zur Kultstätte zweigt ein weiterer Gang nach Nordwesten ab.

Spezielle Informationen:

Dieser Gang ist 2 m breit und ebenso hoch. Er steigt an; Steilstücke werden größtenteils mit Steintrufen überwunden.

Meisterinformationen:

Der Gang führt hinauf zur Ebene 2.

C Die Grotte der Risso, Ebene 2

Allgemeine Informationen:

Das Licht auf Ebene 2 ist erheblich besser als das auf Ebene 1, so daß keine mitgeführten Lichtquellen nötig sind.

Die Deckenhöhe der Gänge und Kammern beträgt, wenn nichts anderes angegeben ist, 2 m.

9 Vorraum

Allgemeine Informationen:

Der Gang verbreitert sich zu einem 8 × 6 m großen Raum, in dessen Südwand sich eine Tür befindet.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist unverschlossen, kann aber von der anderen Seite verriegelt werden. Der Raum wird als Zwischenlager für Tang, Fisch und Algen benutzt.

10 Treppenaufgang

Allgemeine Informationen:

Vom Hauptgang biegt ein breiterer Gang mit unbebauten Wänden zuerst nach Osten, dann nach Norden ab.

Spezielle Informationen:

Der Gang steigt an, Treppen führen an steileren Teilstücken nach oben. Je weiter man kommt, um so dunkler wird es in dem Gang. Dann führt eine Treppe senkrecht nach oben und endet vor einer Holzfläche.

Meisterinformationen:

Der Ausgang liegt oben auf der Klippe ganz in der Nähe des Piratenlagers. Um die Situation besser im Griff zu haben, verbauten die Piraten den Ausgang mit einem Bretterstapel.

11 Wohnraum der Silberrisso

Allgemeine Informationen:

Ein großer, heller, achteckiger Raum, mit Zugängen in allen vier Himmelsrichtungen.

Der Zugang nach Osten führt nach wenigen Metern bereits ins Freie.

Spezielle Informationen:

Einfache Einrichtungsgegenstände – wie Tische, Regale, Schränke, Sitzgelegenheiten – säumen die Wände des Raumes. In diesem Raum halten sich 3W6 Risso auf.

Meisterinformationen:

Dies ist der Wohnraum der Silberrisso, einer der drei Sippen dieses Stammes. Die Silberrisso sind meist mit dem Zuckenmesser bewaffnet, an dem man sie erkennen kann. Die Silberrisso verhalten sich abwartend, wenn sie die Helden bemerken. Die Hälfte der Belegschaft verteidigt sich aber sofort, wenn sie angegriffen wird.

Der Raum beherbergt nichts, was für die Helden von Interesse sein könnte.

12 Vorratsraum

Allgemeine Informationen:

An der Nordwand von Raum 11 führt ein 2 m breiter Gang in einen weiteren Raum, der als Besonderheit drei 4 m tiefe und 2 m breite Nischen in der Ostwand aufweist.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum ist nur schwach beleuchtet; eine oberflächliche Untersuchung ergibt, daß in den Nischen Vorräte gelagert sind.

13 Wohnraum der Blauen Risso

Allgemeine Informationen:

Ein großer, unregelmäßig geformter, aber heller Raum. Das Licht im Raum rührt von einer großen Öffnung im östlichen Teil der Höhle. Insgesamt führen drei Gänge in diesen Raum, zwei im Norden und einer im Süden. Die Deckenhöhe beträgt mehr als 4 m.

Spezielle Informationen:

In diesem, nur spärlich mit primitiven Einrichtungsgegenständen ausgestatteten Raum halten sich 2W6+2 Risso auf, deren Schuppen bläulich schimmern.

Meisterinformationen:

Dies ist der Wohnraum der Blauen Risso, deren traditionelle Waffe die Fischharpune ist. Die Blauen Risso verhalten sich abwartend, wenn sie die Helden bemerken, verteidigen sich aber, wenn sie von diesen angegriffen werden. In letzterem Fall greifen zwei Drittel der anwesenden Risso zu ihren Waffen.

14 Wohnraum der Grünen Risso

Allgemeine Informationen:

Ein großer, heller, annähernd rechteckiger Raum mit drei Zugängen – je einem in der Ost-, der Nord- und der Westwand. Der Zugang in der Ostwand führt nach mehreren Metern ins Freie.

Spezielle Informationen:

Eine größere Anzahl Risso hält sich in diesem Raum auf, in dem sich sonst nur noch wenige primitive Einrichtungsgegenstände befinden: Regale an den Wänden, Tische und Stühle.

Meisterinformationen:

Im Wohnraum der Grünen Risso, die als Waffe stets dem Dreizack den Vorzug geben, halten sich 3W6+3 Individuen auf, von denen die Hälfte kampfbereit ist. Die Grünen Risso verhalten sich nicht aggressiv, verteidigen sich aber im Falle eines Angriffs auf die Gruppe. Ansonsten umringen sie die Helden und versuchen sie in den Bereich 19 zu bringen.

15 Lagerraum

Allgemeine Informationen:

Ein sackförmiger Raum, der vom Wohnraum der Grünen Risso ausgeht und dann nach Süden abknickt. Seine Breite beträgt knapp 4 m, die Länge gut 10 m.

Spezielle Informationen:

Überall an den Wänden befinden sich Körbe mit verschiedenem Inhalt: Trockenfisch, Algenbrot, frische Muscheln, Salz usw.

Ein Korb ist mit einer seerosenähnlichen Pflanze mit leuchtend roten Blüten gefüllt.



Meisterinformationen:

Dies ist ein Vorratsraum, in dem in erster Linie die Nahrungsmittel der Risso gelagert sind. Außer trocknem Seetang ist hier momentan nichts mehr. Bei den Pflanzen mit den roten Blüten handelt es sich um Wasserlotos, eine in Aventurien unbekannt Seerosenart.

Wer eine der Blüten isst, ihren Duft inhaliert oder die Nase zu tief in den Korb steckt bzw. zu lange neben ihm steht, erleidet eine 20 SR anhaltende Rauschwirkung. Die KL-, GE- und AU-Werte der betreffenden Person werden halbiert, während MU um 6 erhöht wird.

16 Gefängnis

Allgemeine Informationen:

In der Westseite des Ganges ist eine verschlossene Tür.

Spezielle Informationen:

Mit bloßer Gewalt läßt sich die Tür nicht öffnen, und falls dies doch versucht würde, muß jedem klar sein, daß damit die Bewohner der ganzen Ebene 2 alarmiert würden.

Meisterinformationen:

Um die Verriegelungsmechanik zu knacken, ist eine GE-Probe +1 vonnöten, die durch eine Talentprobe »Mechanik« modifiziert wird. Der Raum hinter der Tür ist finster und kahl. Er mißt 6 × 6 m und beherbergt drei Gefangene auf Lagern aus trockenem Tang. Es handelt sich dabei um den abtrünnigen Piraten Koran Bark sowie zwei Leute von der »Hedonia«, Seiderfelk und Povis Duul, die von den Risso, die vor mehr als einem Jahr mit dem Krakenkönig die »Hedonia« angriffen, verschleppt wurden. Durch die Gefangenschaft sind die Werte für LE und AU bei Bark um je 20, bei den anderen beiden um jeweils 40 Punkte vermindert. Bei guter Versorgung und Pflege gewinnt jede dieser Meisterpersonen 3 Punkte LE pro Tag zurück.

Wenn er befreit wird, zeigt sich Bark mißtrauisch und egozentrisch, während sich die anderen beiden kooperativ verhalten.

17 Tümpelhöhle

Allgemeine Informationen:

Eine langgestreckte Höhle von unregelmäßiger Form, in die von Norden, Westen und Süden Gänge münden. Die Höhle ist etwa 14 m lang, maximal 10 m breit und mit 5 m Deckenhöhe erheblich geräumiger als die normalen Gänge.

Spezielle Informationen:

Der Boden ist nahezu ganz mit Wasser bedeckt, nur ein schmaler Streifen entlang der Wände liegt über dem Wasserspiegel.

Meisterinformationen:

Die Mulde, in der sich das Wasser gesammelt hat, ist nicht sehr tief – in der Mitte der Höhle vielleicht 0,5 m. Im Wasser verbirgt sich nichts, und es ist sogar sicherer, diese Höhle mit nassen Füßen zu durchqueren, als auf den glitschigen Randstreifen einen Sturz zu riskieren, der jedem droht, der eine GE-Probe verpatzt (Auswirkungen: W6–2 SP). Bei 1–3 auf W6 sind hier 2 Niedere Risso anzutreffen.

18 Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Ein 6 × 4 m großer Raum, der durch eine verriegelte Holztür gesichert ist.

Spezielle Informationen:

Entlang den Wänden stehen Regale, die voller Werkzeuge, Waffen und weiteren Utensilien sind. Ansonsten ist der Raum leer und unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

Um die Tür zu öffnen, bedarf es einer gelungenen GE-Probe, wobei eine Talentprobe »Mechanik« vorausgehen sollte, die die GE-Probe dann um 5 erleichtert oder erschwert.

Bei dem Raum handelt es sich um die Waffenkammer der Risso. Die einst sehr friedliebenden Kreaturen haben unter dem Druck der Piraten »aufgerüstet« und sich bis an die Zähne bewaffnet. Daher lagern hier ihre traditionellen Waffen – Zackmesser (1W+2), Fischharpune (1W+2) und Dreizack (1W+3) – in großer Zahl. Ebenfalls vorhanden sind: Tangseile, Schnüre, Körbe und Werkzeug aller Art.

19 Runde Halle

Allgemeine Informationen:

Eine runde Kammer im Fels (Durchmesser 10 m, Deckenhöhe 5 m) mit Ausgängen nach Westen und Norden. Durch ein Loch in der Decke fällt Licht.

Spezielle Informationen:

Dieser Raum ist völlig leer. Der knapp 2 m durchmessende Schacht in der Decke führt nach 5 m ins Freie.

Meisterinformationen:

Dies ist die Versammlungshalle auf dieser Ebene, in der die Höheren Risso sich öfter beraten und den Niederen Risso Aufgaben zuweisen oder sich Bitten und Beschwerden anhören. Der Schacht in der Decke führt bei Punkt 9 an die Oberfläche auf der Klippe.

20–23 Quartiere der Höheren Risso

Allgemeine Informationen:

Vier im wesentlichen identische Räume – 6 × 6 m, Höhe 3 m –, die gut beleuchtet und nicht ganz so

spartanisch eingerichtet sind wie die meisten anderen Kammern.

Spezielle Informationen:

Die Räume 20–22 enthalten jeweils fünf Schlafstellen an den Wänden, einen großen Tisch in der Raummitte sowie Sitzgelegenheiten. In jedem der Räume sind vier Risso anwesend, die durch die leichte Färbung ihrer Schuppen zu unterscheiden sind: silber, blau und grün. Diese Risso sind allesamt unbewaffnet, reagieren aber aufgeregt, wenn die Helden in ihre Gemächer eindringen. Raum 23 ist voller Kisten, Körbe und lose verstreuter Gegenstände – offensichtlich Beute aus Raubzügen der Fischgesichter: Auf den ersten Blick erkennt man eine Schiffslaterne, das Horn eines Narwals, eine Seemannstruhe, eine Hängematte, eine Vitrine mit Schnitzereien, Tiegeln, einem Stundenglas und einer großen, feuerroten Muschel. Der einzige Zugang zu diesem Wohnkomplex ist der Gang zur Runden Halle.

Meisterinformationen:

Bei den Risso handelt es sich um die Höheren Risso dieser Kolonie. Vier der fünf Anführer jeder Sippe sind anwesend: **Silberrisso** in 20, **Blaue Risso** in 21, **Grüne Risso** in 22. In ihren Gemächern findet sich nichts Besonderes, geschweige denn Wertvolles. Raum 23 ist jedoch so etwas wie das Trophäenzimmer der Risso. Die genannten Gegenstände stellen einen gewissen Wert dar, den der Meister festlegen kann. Besonders das Horn dürfte bei betuchten Edelleuten Aventuriens Herzklopfen auslösen, denn es ist überaus selten und läßt sich obendrein noch als Speer/Lanze (1W+3) benutzen.

Die Seemannstruhe enthält eine gut gezeichnete Karte des Archipels nebst dieser Insel. Eine weitere Karte zeigt die Grundrisse beider Ebenen der Grotte. Unter Menschenkleidung versteckt, befindet sich auch ein Säckchen mit Perlen in der Truhe: Anzahl der Perlen: 3 × W20.

Auch die Vitrine enthält mehrere wichtige Gegenstände. Die rote Muschel ist ein Instrument, mit dem die Höheren Risso Kontakt zu Meerestieren, insbesondere dem Krakenkönig, aufnehmen können. Ein Held kann zwar auf keinen Fall mit Wasserlebewesen kommunizieren, aber wenn er in die Muschel hineinbläst, könnte er damit den Krakenkönig herbeirufen (Reichweite 1 km, unter Wasser 2 km, gelungene Talentprobe, auf »Musizieren« vorausgesetzt). Ferner in der Vitrine: ein mit Kukris vergifteter Vulkanglasdolch (eine »Anwendung«), ein Glas mit W6 Kajuboknospen und das Logbuch der »Hedonia«, das den Gefangenen abgenommen wurde. Nach einem Augenblick der Überraschung greifen die Risso an und versuchen Stromstöße auszuteilen. Wenn die Helden mehr als zwei von ihnen gefangen nehmen (nicht töten oder schwer verwunden!), er-

geben sich die anderen. Auf diese Weise könnte der ganze Stamm überwunden werden, ohne daß viel Blut fließt.

24 Treppenaufgang

Allgemeine Informationen:

Ein Gang führt nach Südwesten und dann nach Westen. Er steigt leicht an.

Spezielle Informationen:

Steilere Teilstücke werden durch Felstreppe überwunden. In der Ferne schimmert Licht.

Meisterinformationen:

Der Gang führt an die Oberfläche auf die Klippe hinaus. Der Ausgang liegt dort bei Punkt 8.

25 Felsspalte

Allgemeine Informationen:

Der Gang wird von einer etwa 2 m breiten Felsspalte jäh unterbrochen. Schmatzende Geräusche dringen daraus hervor.

Spezielle Informationen:

Am Grunde der vielleicht 3 m tiefen Spalte zerplatzen kopfgroße Blasen auf einer schlammigen Oberfläche.

Meisterinformationen:

Wer die Spalte untersucht, verliert je W6 Punkte auf KK und LE. Obendrein besteht eine Chance, das Bewußtsein zu verlieren und in die Spalte zu stürzen. Dies geschieht, wenn einer der Würfe gleich 5 oder größer war. In der Spalte gilt ein Abzug von je 4 auf AT und PA; große Waffen sind nicht einsetzbar. Wer über die Spalte springt oder den Kopf darüber hält, wird von einem Schlammsauger angesprungen (siehe Anhang Seite 28 ff.).

26 Schacht

Allgemeine Informationen:

Ein etwa 2 m durchmessender Schacht, der nach unten führt und sich auch nach oben fortsetzt. Von oben dringt Licht herein.

Spezielle Informationen:

Der Schacht führt nach oben ins Freie. Die Oberfläche ist etwa 10 m entfernt.

Meisterinformationen:

Dieser Schacht führt nach unten auf Ebene 1 (Gang 5) und an die Oberfläche auf die Klippe (Punkt 5). Er kann nur mit Hilfsmitteln (Seil, Leiter) durchklettert werden. Kletterproben je nach Hilfsmitteln.

D Auf der Klippe

1 Manufaktur

Allgemeine Informationen:

Ein 12 × 8 m messendes, relativ primitives Gebäude, das nur teilweise überdacht ist.

Die Eingänge befinden sich an jeder Seite (ausgenommen Nordseite).

Spezielle Informationen:

In diesem Gebäude sind W6+4 Risso anwesend, die unter Anleitung eines Piraten verschiedenen Arbeiten nachgehen: Tang schneiden, Netze knüpfen, Waffen schmieden usw.

Meisterinformationen:

Wenn der Pirat die Helden bemerkt, stößt er einen überraschten Schrei aus und hetzt die Risso auf die Helden. Alle zwei KR befolgen ein bis drei Niedere Risso seinen Befehl, bis alle anwesenden Risso ins Kampfgeschehen verwickelt sind. Sollten die Risso unterliegen, versucht der Pirat, sich durch einen der Eingänge davonzumachen und seine Kumpane zu warnen.

2 Rissohütte

Allgemeine Informationen:

Ein 8 × 8 m großer, primitiver Schuppen, der einen auffälligen Eindruck macht.

Spezielle Informationen:

Als Baumaterialien wurden neben Brettern auch Äste und offensichtlich Seetang verwendet.

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um ein rasch zusammengemertes Quartier der Risso, die hier oben auf der Klippe von den Piraten zum Bau des Schiffes angehalten werden. Die Risso fällen Bäume im nahegelegenen Wald und verarbeiten die Stämme zu Planken usw.

Tagsüber befinden sich W6 Risso in dieser Hütte, nachts 3W6+2. Sie greifen die Helden nicht an, wenn sie diese erblicken, sind aber mit Zackenmessern bewaffnet.

3 Tischlerei

Allgemeine Informationen:

Ein 12 × 8 m großer Schuppen mit einer Tür in der West- und einem Fenster in der Nordwand.

Spezielle Informationen:

Der Innenraum mit seinen Tischen, improvisierten Werkbänken und allerlei Werkzeug legt den Schluß nahe, daß es sich hierbei um eine Schreinerei handelt. Vier Risso arbeiten an Holzteilen.

Meisterinformationen:

Die vier Niederen Risso greifen nicht an, wenn sie die Helden erblicken, sondern verhalten sich abwartend.

In der Tischlerei ist Werkzeug zu finden: Vier Sägen, Hämmer, Nägel, Hobel usw.

4 Piratenlager

Allgemeine Informationen:

Zwischen einem Wäldchen und zwei Holzstapeln stehen zwei Zelte, davor ist eine Feuerstelle.

Spezielle Informationen:

Wenn man sich den Zelten bis auf 10 m nähert und eine Talentprobe auf »Schleichen« verpatzt, kommen zwei Piraten aus ihnen hervorgestürzt.

Meisterinformationen:

Die Piraten erhalten nach zehn Kampfunden Verstärkung von zwei weiteren Piraten mit zwei Niederen Risso. Nach 20 KR trifft noch ein Pirat mit W6 Niederen Risso ein. Die Gruppe kämpft, bis die Hälfte ausgeschaltet ist, dann versuchen die Piraten zu fliehen, während die Risso die Waffen strecken. Befragungen der Piraten haben nur nach gleichzeitig erfolgreichen Probewürfen auf die Talente »Gaswissen« und »Menschenkenntnis« sowie auf KL Aussicht auf Erfolg.

5 Schacht

Allgemeine Informationen:

Ein großer, mehr als 2 m durchmessender Schacht führt senkrecht nach unten. Der Boden ist nicht zu sehen.

Meisterinformationen:

Der Schacht führt über Punkt 26 auf Ebene 2 zu Gang 5 auf Ebene 1. Wem eine KL-Probe +5 gelingt, der kann an einem fallenden Stein die Schachtiefe auf 20–30 m schätzen.

6 Holzlager

Allgemeine Informationen:

Baumstämme und Bretter sind hier zu zwei großen Stapeln aufgetürmt.

Meisterinformationen:

Der Bretterstapel verbirgt den zweiten Eingang zur Ebene 2 der Wohnhöhle. Dieser führt zum Treppenaufgang 10. Ein Mann wäre mit dem Abräumen der Bretter 60 Minuten beschäftigt, für die Stämme sind mindestens vier Mann nötig, die ebenfalls eine Stunde bräuchten.

7 Seilwinde

Allgemeine Informationen:

Eine Holzkonstruktion steht unmittelbar am Klippenrand und ist unschwer als Seilwinde zu erkennen.

Meisterinformationen:

Über diese Winde werden Bretter und Holzteile zum Strand hinuntergelassen, wo sie beim Bau des Schiffes verwendet werden.

Die Winde wird tagsüber von zwei Niederen Rissen bedient.

8 Eingang zur Wohnhöhle

Allgemeine Informationen:

In dichtem Gebüsch liegt der Eingang zu einem schräg nach unten führenden, finsternen Tunnel, der einen Durchmesser von 2 m aufweist.

Spezielle Informationen:

Abgebrochene Zweige vor dem Eingang sowie ausgetretene Stufen im Kalkstein legen den Schluß nahe, daß der Tunnel oft begangen wird.

Meisterinformationen:

Der Tunnel führt zum Treppenaufgang 24 (Ebene 2).

9 Oberlicht

Allgemeine Informationen:

Zwischen Büschen versteckt, gähnt ein quadratisches Loch im Boden. Kantenlänge 2 m, Tiefe etwa 5 m. Darunter liegt ein Raum.

Meisterinformationen:

Dieses Loch dient als Oberlicht für die Runde Halle (Raum 19).



Der Krakenkönig

Süßwasserbucht und Krakenkönig

Übersicht für den Meister:

Die Bucht im Südosten der Insel birgt den Schlüssel zu diesem Abenteuer: den Krakenkönig. (Eine Beschreibung dieser Kreatur folgt im Kapitel über »Neue Monster«.) Dieses halbintelligente Meeres-

ungetüm wird von den Risso wie eine Gottheit verehrt, und diese Bucht war einer seiner bevorzugten Aufenthaltsplätze.

Nun ist es ständig hier, denn die Piraten haben den Fisch in der Bucht gefangen.

Hintergrund

Der Krakenkönig war für die Risso seit ihrer Ankunft auf der Insel ein Garant fürs Überleben. Der Riesenfisch durchstreifte auf Nahrungssuche die Gewässer um die Insel und hielt kleinere Haiarten fern, die den jungen Risso gefährlich werden konnten. Die Risso nahmen mittels ihrer besonderen Fähigkeiten Kontakt zum Krakenkönig auf, und als sie herausfanden, daß er es besonders auf den Wasserlotos abgesehen hatte, dessen Blüten er als euphorisierende Leckerbissen schätzte, kultivierten sie diese Pflanze in der kleinen Bucht an der Ostseite der Insel.

So begann eine Symbiose zwischen den ungleichen Meeresbewohnern, die für die Risso in gottähnliche Verehrung ausartete, als der Krakenkönig mehrfach Eindringlinge zurückschlug, indem er deren Schiffe beschädigte und ihnen allein schon durch seine Gestalt Angst und Grauen einflößte.

Die Bucht an der Ostküste wurde zum »Lieblingsfreßplatz« des Krakenkönigs, aber seine Gier war so groß,

daß er auch auftauchte, wenn der Wasserlotos noch gar nicht blühte, und dann die Knospen abfraß. Aus diesem Grund und natürlich auch, um andere ungebetene Gäste fernzuhalten, stellten die Risso ein überaus kräftiges Netz her, mit dem sie den Zugang zur Bucht, einen Flaschenhals mit 60 m Breite, kontrollieren konnten.

Als die Piraten die Insel der Risso erkundeten, erkannten sie die Verbindung zwischen Risso und Krakenkönig, besetzten die Halbinsel und hievten das Netz hoch, als der Fisch sich in der Bucht befand. Die Falle für den Krakenkönig war zugeschnappt.

Danach setzten die Piraten die Risso unter Druck und drohten, den Krakenkönig mit Charypsofeuer zu verbrennen, wenn die Risso nicht gewisse Aufgaben erledigen würden.

(Dazu gehörten auch Ausflüge an die Südküste Aventuriens, siehe »Das Grauen von Ranak«.) Um das Leben des Krakenkönigs nicht zu gefährden, führten die Risso diese Aufträge aus ...

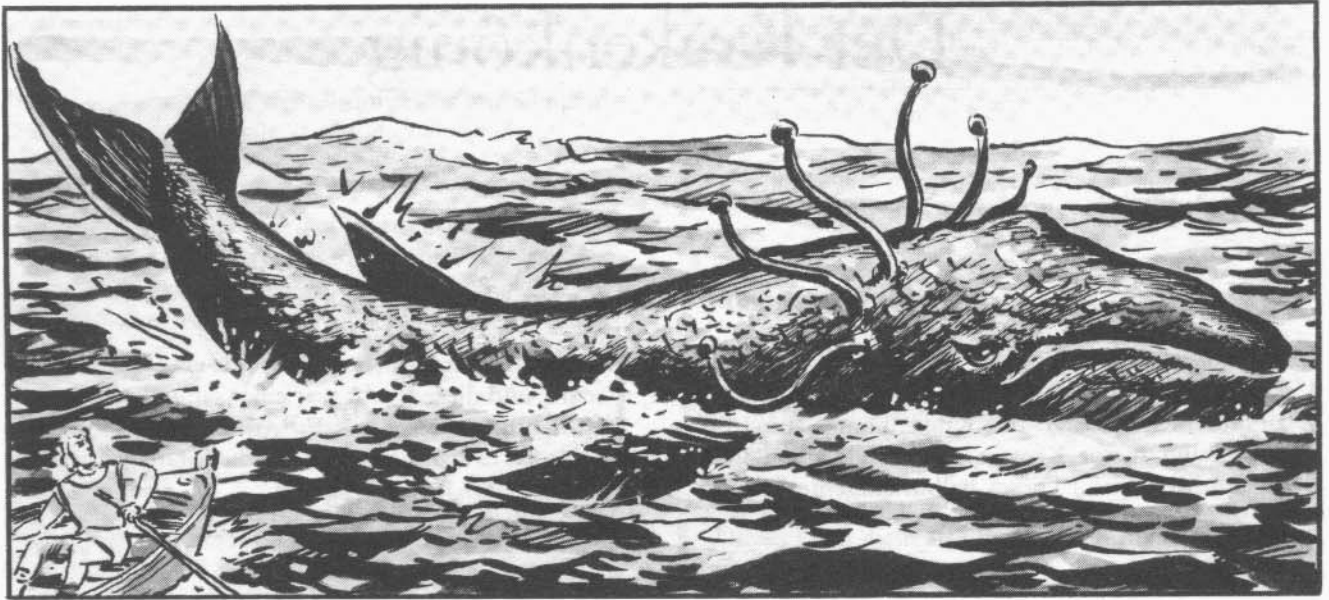
Beschreibung der Bucht

Die Bucht selbst ist etwa 1000 m lang und bis zu 300 m breit. Die Wassertiefe variiert zwar, aber insgesamt gesehen ist die Bucht mit einer durchschnittlichen Tiefe von 8–12 m sehr flach. In der Mitte ist sie etwas tiefer (tiefste Stelle 18 m). Der Salzgehalt im Wasser der Bucht ist sehr gering, denn der Bach, der in sie mündet, bringt Süßwasser von dem Hügelrücken mit sich, das sich dort als Niederschlag gesammelt hat. Ebenso spült er Minerale in die Bucht, in der als Folge ein großer Reichtum an Wasserpflanzen entstand. Hier gedeihen ganze Felder des seltenen Wasserlotos, dessen Blüten der Krakenkönig so schätzt. Der Wasserlotos wächst vor allem am Nord- und am Südufer der Bucht, aber auch in der Nähe der Flußmündung. Dort sind auch die Weidegründe des Krakenkönigs. Allerdings sind die Blüten jetzt alle abgefressen. Das Tier ist nach

mehreren Ausbruchversuchen, die alle von den Piraten durch Charypsofeuer zurückgeschlagen wurden, und die lange Gefangenschaft verstört und hält sich meist in der Mitte der Bucht im tieferen Wasser auf.

Hinweise für den Meister

Solange der Krakenkönig in der Bucht gefangen ist und die ihn bewachenden Piraten nicht ausgeschaltet oder vertrieben sind, können die Risso nicht aus der Abhängigkeit von den Piraten befreit werden, was oberstes Ziel der Helden sein sollte. Erst wenn der Krakenkönig nicht mehr von den Piraten bedroht wird, geben die Risso ihre feindselige Haltung gegenüber der Besatzung der »Korisande« auf und verhalten sich neutral.



Für einen logischen Ablauf des Abenteuers ist es wichtig, daß sich die Helden zuerst mit den Risso auseinandersetzen, bevor sie auf den Krakenkönig und das Piratenlager stoßen. Der Meister sollte aus diesem Grund den Ablauf der Ereignisse steuern und die Helden zuerst zur Westküste und der großen Bucht führen. Falls letztere aber doch zuerst hier auftauchen (vielleicht weil sie die Insel von Süden oder Osten angesteuert haben), ist der Piratensegler

nicht zu sehen (ist auf der Fahrt zu den Risso oder zum Inselstützpunkt) und auch sonst nichts Verdächtiges auszumachen. Im Notfall muß eben ein Ablenkungsmanöver dafür sorgen, daß die Helden/Mannschaft der »Korisande« hier nicht zuerst an Land gehen.

Wie im vorherigen Kapitel, entnimmt der Meister bei einer Begegnung die Piraten der Piratentabelle (auswürfeln oder einfach bestimmen).

Der Vorposten der Piraten

1 Wachturm

Allgemeine Informationen:

Am äußersten Nordwestrand der Landzunge steht ein Turm auf einer Bodenerhebung. Der Turm sieht sehr solide aus, ist etwa 10 m hoch und weist offenbar einen quadratischen Grundriß auf.

Spezielle Informationen:

- A) *Tagsüber:* Wenn man sich dem Turm von Süden oder Osten nähert, kann man auf ihm am östlichen Geländer ein Gestell erkennen, an dem ein größerer Gegenstand in der Sonne blinkt.
- B) *Nachts:* Einzelheiten, wie etwa das Gestell, sind nur aus nächster Nähe (unter 30 m Abstand) auszumachen.

Meisterinformationen:

Der Wachturm ist 8 m hoch, und seine Plattform, die von einem 1 m hohen Geländer umgeben wird, mißt 8 × 8 m. Er dient den Piraten als Ausguck- und Signalturm. Von hier aus halten die Piraten den Krakenkönig in Schach, der sich in der schmalen Bucht hinter der Halbinsel befindet. Dies bewerkstelligen sie mit einer leichten Ballista, die auf den Turm ge-

hievt worden ist und von hier oben ihre tödlichen Geschosse schleudert – das von allen südaventurischen Seefahrern gefürchtete Charypsofeuer. Charypsofeuer besteht aus zwei öligen Substanzen, die, miteinander in Verbindung gekommen – was beim Aufprall des Geschosses geschieht –, unter heftiger Hitzeentwicklung verbrennen. Auch Wasser kann diese Reaktion nicht verhindern oder stoppen, daher ist diese Waffe besonders für Schiffe so gefährlich. Die Ballista hat eine maximale Reichweite von 300 m. Neben drei Dutzend Geschossen mit Charypsofeuer lagern auf der Plattform auch noch 20 Felsbrocken als Munition. Ein Geschöß Charypsofeuer verursacht im Umkreis von 5 m um den Aufprallort 12W SP und für jeden weiteren Meter Entfernung 1W weniger. Felsbrocken verursachen 10W SP.

Der blinkende Gegenstand in dem Gestell ist ein Signalspiegel, über den die Piraten in Verbindung mit ihren Kumpanen auf See oder einer Nachbarinsel stehen. Der Spiegel kann innerhalb von zwei Spielrunden gegen eine Linse ausgetauscht werden, die wie ein riesiges Brennglas funktioniert und bis zu einer Entfernung von 200 m wirkt. Man kann damit Segel oder Holzteile in Brand setzen oder bei Kreaturen 1W SP pro Kampfrunde hervorrufen. Auf

dem Turm sind zu jeder Tages- und Nachtzeit vier Piraten anzutreffen. Werden sie angegriffen, verteidigen sie sich mit ihren Waffen, werfen mit ihren Messern (Treffer bei gelungener GE-Probe) und setzen das Brennglas (Treffer bei gelungener GE-Probe pro KR) ein, wenn dies möglich ist (also bei starkem Sonnenschein). In jedem Fall versuchen sie, ihre Kameraden im Zeltlager durch lautes Geschrei zu alarmieren. Wenn ihre Situation aussichtslos wird, versuchen sie, vom Turm aus ins Wasser zu springen und das andere Ufer schwimmend zu erreichen.

2 Das Netz

Allgemeine Informationen:

In relativ gerader Linie schwimmen im Abstand von 2 m kopfgroße Brocken auf dem Wasser. Am hiesigen Ufer liegt ein Ruderboot.

Spezielle Informationen:

Am hiesigen wie auch am gegenüberliegenden Ufer ragt ein Netz aus dem Wasser, das von den Schwimmern, denn um solche handelt es sich zweifelsohne, an der Oberfläche gehalten wird. Am jenseitigen Ufer ist das Netz an einem großen Baum befestigt, hier führt es um einen Felsen zu einer Art Flaschenzug.

Meisterinformationen:

Das Netz sperrt den Eingang zur Bucht. Es ist sehr stark (solide Rissarbeit aus geflochtenen, elastischen Pflanzenfasern) und am unteren Rand beschwert, so daß es bis auf den hier in durchschnittlich 10 m Tiefe liegenden Meeresboden reicht. Die Schwimmer, die übrigens aus Kork bestehen, sind allein keinesfalls in der Lage, das Netz gespannt und an der Oberfläche zu halten. Über den Flaschenzug kann das Netz abgesenkt und angehoben, die Durchfahrt freigegeben oder blockiert werden. Gelungene KL- und GE-Proben sind nötig, um den Flaschenzug bedienen zu können. Das Ruderboot benutzen die Piraten, um ans andere Ufer überzusetzen, den Zustand des Netzes zu überprüfen und gegebenenfalls Reparaturen vorzunehmen. Es handelt sich dabei um das Beiboot des Seglers unter 3), das mit einer Länge von 3 m und einer Breite von 1,5 m für sechs Personen gedacht ist und im Notfall zehn aufnehmen kann. An Bord sind zwei Ruder und Proviant und Wasser für sechs Personen und drei Tage.

3 Piratensegler

Allgemeine Informationen:

Wenige Meter vom Ufer entfernt liegt ein kleiner Einmaster vor Anker.

Spezielle Informationen:

Das Schiff ist etwa 20 m lang und 6 m breit. An Bord sind keine Aktivitäten zu beobachten.

Meisterinformationen:

Bei diesem Segler handelt es sich um das Schiff, mit dem die Piraten auf die Insel der Risso gekommen sind und hier auf dieser Halbinsel einen Vorposten errichteten. Es stellt das einzige Verbindungsmittel mit dem Piratenstützpunkt im Archipel dar, der sich auf einer Insel nur wenige Kilometer südostwärts befindet. Von ihm werden in unregelmäßigen Abständen Nachschub und neue Männer vom Stützpunkt herangeschafft. Manchmal umrunden die Piraten mit ihm die Insel, kontrollieren den Schiffsbau der Risso oder kassieren Perlmutter und Perlen ab, die ihnen die Risso liefern müssen.

An Bord des Seglers befinden sich zu jeder Zeit drei bis sechs Piraten, die sich die meiste Zeit jedoch unter Deck aufhalten.

Die Vorräte an Bord umfassen: Lebensmittel (Schiffszwieback, Dörrfleisch, Salz, Honig usw.): 500 Rationen pro Mann/Tag

Wasser: 500 Rationen pro Mann/Tag

Waffen: 3 Harpunen (1W+3), 6 Enterhaken (1W+3), 10 Entermesser (1W+3), 15 Messer und Dolche (1W/1W+1), 25 Belegnägel (1W+2), eine Linse am Mastkorb, die als Brennglas eingesetzt wird (entspricht derjenigen auf dem Wachturm)

Werkzeug: Seile; 2 Fässer mit Nägeln; Hämmer; Sägen; Äxte.

4 Piratenlager

Spezielle Informationen:

In einer Senke (etwa 2 m tiefer als das umgebende Gelände) haben die Piraten ihr Lager aufgeschlagen. Von Osten verdeckt ein Streifen dichten Gebüschs die unmittelbare Sicht darauf, zwischen der Westküste der Landzunge und der Senke liegen verstreute Felsen und blockieren die Sicht ebenfalls.

Das Lager besteht aus vier Zelten, die sich um eine Feuerstelle gruppieren. Aus der Senke führen zwei Pfade, einer zum Wachturm, ein anderer zum Ankerplatz des Piratenschiffs.

Meisterinformationen:

In diesem Piratenlager hält sich der größte Teil der 25 Piraten auf, die sich momentan auf der Insel befinden.

Insgesamt sind es zehn bis dreizehn Personen, darunter der Anführer. Tagsüber können von diesen 1W Piraten auf Erkundungsgängen usw. sein, so daß die tatsächliche Anzahl der Anwesenden geringer sein kann. Die sich außerhalb des Lagers befindlichen Piraten kommen aber im Falle eines Angriffs ihren Kameraden zu Hilfe, wenn sie durch Schreie o. ä. alarmiert werden.

Dabei gelten die folgenden Zeitverzögerungen:

Lager (4) – Wachturm (1): 40 KR

Lager – Schiff (3): 50 KR

Piraten im Gelände – Lager (4): W20 × 10 KR (pro Person auswürfeln)

Ein unbemerktes Eindringen in das Lager ist – auch nachts – nicht möglich. Es wird ständig bewacht, und zwar mindestens von zwei Mann.

Sollte es zu Kämpfen am Wachturm oder auf dem Schiff kommen, werden drei Mann zur Erkundung zum jeweiligen Schauplatz geschickt – das Lager wird nie ganz verlassen!

Das Ende des Abenteurers

Während sich die Helden auf der Halbinsel aufhalten und mit den Piraten zu tun haben, schwimmt der Krakenkönig ziellos umher. Der Meister sollte die Helden bei Gelegenheit auf die imposante Kreatur aufmerksam machen und sie ihnen beschreiben. Falls die Helden die rote Muschel aus der Rissogrotte bei sich haben, können sie den Krakenkönig damit herbeirufen. Dies sollten sie aber erst tun, wenn sie aus der Auseinandersetzung mit den Piraten siegreich hervorgegangen sind, sonst folgt der halbintelligente Fisch dem Ruf aus Angst vor dem Charypsofeuer der Piraten nicht.

Wenn die Helden die Piraten in die Flucht schlagen und den Fisch befreien, werden ihnen die Rissos in Zukunft freundschaftlich verbunden sein. Der Meister verteilt in diesem Fall 100 AP an jeden Helden. Wenn die Helden den Fisch gar mit der Muschel rufen und somit den

Krakenkönig ehren, werden sie im weiteren Kampf mit den Piraten auf die Rissos zählen können. Dafür gibt es 200 AP pro Held, und die Gewißheit, in zukünftigen Kämpfen nicht mehr allein dazustehen.

Zusätzlich gibt es natürlich noch Bonuspunkte für gutes Rollenspiel, die der Meister nach Gutdünken ausgibt, und AP für überwundene Monster. Wer die wahre Identität der beiden Agenten Al'Anfas, Hilgerd Belfedor und Pemule, unter der »Korisande«-Mannschaft aufdeckt*, dem sollte natürlich ein Extrabonus gewiß sein, aber auch das obliegt dem Meister und hängt davon ab, wie er diese Meisterpersonen hat agieren lassen. Von den gefundenen Schätzen können die Helden 50% behalten, die andere Hälfte geht an die Mannschaft der »Korisande«. Für eine Karte des Archipels bezahlt Mizirion schließlich 100 Silbertaler.

* Siehe DSA-Abenteurer »Die Fahrt der Korisande«

Anhang

Neue Monster

Der Krakenkönig

Die Werte des Krakenkönigs:

MUT:	13	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	150	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFER-	5W (Rammen)
GESCHWINDIGKEIT:	6	PUNKTE:	1W (Tentakel)
		AUSDAUER:	120
		Monsterklasse:	150

Der Krakenkönig ist ein halbintelligenter Tentakelfisch von der Größe eines kleinen Wals, das heißt, er mißt vom Maul bis zur Schwanzspitze 15 m. Am Kopf, etwa einen Meter hinter dem Maul, befindet sich ein Kranz aus acht relativ dünnen, je 4 m langen Tentakeln, die dem Wesen als Greifinstrumente und zur Nahrungsaufnahme dienen. Sind diese Tentakel vor dem Kopf in Aktion – etwa beim Fassen von Beute –, weist der Fisch eine Gesamtlänge von 18 m auf. Beim schnellen Schwimmen sind alle acht Tentakel eng an den Leib angelegt, um den Widerstand zu verringern.

Durch ihre besonderen Fähigkeiten waren die Risso in der Lage, Kontakt mit dem Tentakelfisch aufzunehmen. Sie rufen ihn, indem sie in eine große Muschel blasen und tiefe Töne hervorbringen, auf die der Krakenkönig reagiert. Es ist ihnen sogar möglich, das Tier mittels dieses Instruments nach Belieben zu steuern. Auf diese Weise nützte der Krakenkönig den Risso schon vielfach – auch bei Kämpfen, die das Seevolk zu bestehen hatte. Aus diesem Grund und nicht zuletzt der Tatsache wegen, daß der Krakenkönig – von dessen Art bislang nur das eine Exemplar bekannt ist – die Risso

ständig beschützte, vielleicht auch nur deshalb, weil diese ihn mit Wasserlotos versorgten, verehrten ihn die Risso wie eine Gottheit.

Der Schlamm-sauger

Ein kleiner, etwa 50 cm langer amphibischer Schmarotzer, der in Höhlen und am Wasser lebt – vornehmlich in schlammigem Untergrund.

Das Tier ist blind, hat aber dennoch einen ausgezeichneten Ortungssinn. Ähnlich einem Blutegel saugt es sich an Mensch und Tier fest, wenn diese in seine Nähe kommen. Es ist sogar in der Lage, über Entfernungen bis zu 4 m durch die Luft zu schnellen, um so sein Opfer zu überraschen.

In gut der Hälfte aller Fälle (1–3 auf W6) hat so ein Angriff Erfolg. Das Tier saugt sich an der nackten Haut fest und verursacht in der ersten Kampfunde W6 SP. Mit jeder weiteren KR erhöht sich der angerichtete Schaden um einen Punkt (z. B. in der dritten KR auf W6+2). Der Blutsauger sollte also schnell erledigt werden, wenn man von ihm befallen wurde. Noch besser ist allerdings dicke Kleidung oder eine Rüstung.

Die Werte des Schlamm-saugers:

MUT:	–	ATTACKE:	1–3 auf W6
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFER-	
GESCHWINDIGKEIT:	20	PUNKTE:	1W (+1/KR)
		AUSDAUER:	25
		Monsterklasse:	7

Tabellenteil

Segel-Checkliste für den Meister

Tägliche Routine

- anfängliche Windrichtung auswürfeln (nur 1. Tag)
- Wetter auswürfeln
- Windrichtung auswürfeln
- Windstärke auswürfeln
- Anzahl der täglichen Ereignisse ermitteln
- Ereignisse ermitteln
- Ereignisse durchspielen
- Strecke ermitteln, die das Schiff zurückgelegt hat
- neuen Standort bestimmen

Windtabelle 1

W20	Windrichtung		
1–9	West	NW	NO
10–12	Südwest		
13–14	Südost	W	O
15	Ost		
16–17	Nordost		
18–20	Nordwest	SW	SO

Windtabelle 2

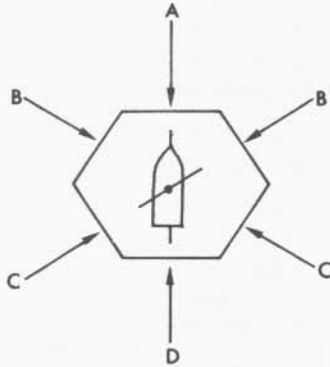
(Windrichtungsänderung)

W6	Windrichtung
1-4	bleibt
5	dreht 60° im Uhrzeigersinn
6	dreht 60° entgegen Uhrzeigersinn

Windtabelle 3

W20	Windstärke
1-5	Flaute (WS 0)
6-13	Leichter Wind (WS 1-2)
14-17	Mäßiger Wind (WS 3-5)
18-19	Starker Wind (WS 6-8)
20	Sturm (WS 9+)

Segelrose



Wettertabelle

W20	Wetter	Sichtweite
1	Nebel	50-100 m
2-3	Dunst	100-300 m
4-6	Starker Regen	500-2000 m
7-10	Leichter Regen	2-5 km
11-15	Bewölkt	5-15 km
16-20	Klar/tagsüber Sonnenschein	10-25 km

Würfelmodifikatoren für Wettertabelle:

Morgen:	-2
Mittag:	+2
Nachmittag:	+3
Abend:	-1
Nacht:	-1

Häufigkeit der Ereignisse

W6	Anzahl Ereignisse
1-2	1
3-4	2
5-6	3

Ereignistabelle

2W6	Ereignis
2	Meuterei
3	Diebstahl unter Mannschaftsmitgliedern (Dieb, Opfer, Gegenstand auswürfeln)
4	Kapitän Zenkauskas betrinkt sich
5	Mannschaftsmitglied erzählt
6	Streit (auswürfeln, ob unter der Mannschaft oder zwischen Mannschaft und Helden)
7	keine besonderen Ereignisse
8	Spiel (auswürfeln welches)
9	Begegnung mit Haien, Rochen oder Delphinen
10	Diebstahl (Held, Opfer, Gegenstand und Täter auswürfeln)
11	Begegnung mit Riesenkalmar
12	Sabotage an Bord

Zurückgelegte Entfernungen

Knoten	Meter pro 1/2 SR	Meter pro SR	km pro Std.	km pro 4 Std.	km pro 24 Std.
1	75	150	2	8	50
2	150	300	4	17	100
3	225	450	6	25	150
4	300	600	8	33	200
5	375	750	10	42	250
6	450	900	12	50	300
7	525	1050	14	58	350
8	600	1200	16	67	400
9	675	1350	18	75	450
10	750	1500	20	83	500

Strategische Schiffsbewegung der »Korisande«

Windstärke	Stellung zum Wind			
	A	B	C	D
Flaute	0	0	0	0
Leichter Wind	1	2	3	3
Mäßiger Wind	2	4	6	5
Starker Wind	3	5	9	7
Sturm	-	-	-	10

-: Bewegung in diese Richtung nicht möglich

Meisterpersonen

Mannschaft der Korisande

Stufe/Name	Alter	Status	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
08 Walter Zenkauskas	49	Kapitän	12	12	14	11	10	50	60	14	12
06 Mario Zarubico	37	Steuermann	12	11	9	13	11	52	63	14	10
07 Hilgerd Belfedor	44	Zimmermann	13	10	11	14	14	55	69	13	11
07 Sig Vintabil	35	Maat	14	10	9	13	15	49	64	14	11
03 Enjun Al'jokal	25	Matrose	11	9	10	12	11	38	49	11	9
05 Garko	23	Matrose	12	9	8	13	13	46	59	13	10
04 Pamule	26	Matrose	10	12	9	14	10	43	53	12	9
05 Enno Tilzick	42	Matrose	10	10	12	13	11	45	56	11	11
03 Sevji Hecker	28	Matrose	11	12	10	12	11	40	51	11	9
01 Gussi	14	Schiffsjunge	10	9	10	10	8	25	33	10	8
06 Gerulf Sandak	37	Schiffszimm.	10	11	9	14	11	48	59	13	10

Typische Waffen der Schiffsbesatzung:

01	Tauende	1W-1
02	Messer	1W
03	Belegnagel	1W+2
04	Harpune	1W+3
05	Entermesser	1W+3
06	Enterhaken	1W+3

Der Meister würfelt mit W6 die Waffe des jeweiligen Besatzungsmitgliedes aus.

Piraten auf der Insel der Risso

W6	Stufe/Pirat	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
1	13 Piratenkapitän	14	12	14	14	15	75	90	16	15
2-3	10 Hauptleute	13	11	13	14	14	64	78	15	13
4-6	08 Unterführer	13	10	11	13	14	58	72	14	12
W20										
1-5	07 Piraten	14	11	10	12	14	55	69	13	11
6-15	06 Piraten	13	10	9	13	14	52	66	13	10
16-20	05 Piraten	12	10	10	12	13	48	61	12	10

Typische Waffen der Piraten:

Dolch	1W+1	Wurfbeil	1W+3
Schwerer Dolch	1W+2	Enterhaken	1W+3
Rapier	1W+3	Belegnagel	1W+2
Degen	1W+3	Nägeltau	1W+2
Entermesser	1W+3		

Gefangene der Risso

Stufe/Name	Alter	Status	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
10 Koran Bark	30	Pirat	14	10	11	12	14	61	75	14	13
3 Seiderfelk	24	Matrose/Hedonia	10	11	10	12	11	39 45	50 56	10	10
5 Povis Duul	32	Maat/Hedonia	11	11	12	13	12	43 49	55 61	12	10

Werte der Monster und Tiere aus den Begegnungen

Niedere Risso:	MU 11/LE 25/RS 3/ AT 10/PA 8/TP Waffe/ GE 7/AU 35/MK 15	Stechlibellen:	MU 14/LE 1/RS 0/AT 9/ PA 0/SP 1/GE 6/AU 40/ MK 1
Höhere Risso:	MU 25/LR 30/RS 3/AT 11/ PA 9/TP 1W Strom/GE 7/ AU 40/MK 30	Sumpffegel:	MU -/LE 2/RS 0/AT 4/ PA 0/TP 4SP/GE 0/AU 0/ MK 1
Jaguar:	MU 13/LE 17/RS 1/AT 14/ PA 4/TP 1W+2; 1W+1/ GE 15/AU 40/MK 20	Seemöwen:	MU 12/LE 4/RS 1/AT 13/ PA 4/TP 1W-1/GE 30; 1/AU 50/MK 5
Würgeschlange:	MU 18/LE 25/RS 1/ AT 10; 15/PA 0/TP Div/ GE 3/AU 10/MK 30	Kalmar:	MU 12/LE 50/RS 0/AT 8/ PA 0/TP 1W+1; 1W; 1W/ GE 3/AU 50/ MK 40
Disdychonda:	MU -/LE 60/RS 4/AT 8/ PA 0/TP 1W pro KR/GE 0/ AU -/MK 20	Riesenaffen:	MU 15/LE 40/RS 2/AT 8/ PA 6/TP 3W+2/GE 7/ AU 20/MK 30
Muräne:	MU 12/LE 8/RS 0/AT 10/ PA 0/TP 1W+3/GE 4/ AU 30/MK 8	Riesenameisen:	MU 10/LE 18/RS 4/AT 8/ PA 0/TP 1W+2; + 2SP/ GE 3/AU 30/MK 16
Gelbschwanzskorpion:	MU 7/LE 2/RS 0/AT 12/ PA 0/TP 1W; 3W/GE 2/ AU 10/MK 5	Scherenkrabbe:	MU 8/LE 5/RS 4/AT 8/ PA 4/TP 1W-1/GE 1/ AU 25/ MK 3
Höhlenpanther:	MU 10/LE 17/RS 1/AT 11/ PA 5/TP 1W+2; 1W+1/ GE 15/AU 30/MK 15	Moskitos:	Die Moskitos treten als Schwarm auf und haben keine Werte im ursprünglichen Sinn; sie werden wie Parasitenbefall behandelt. Begegnen Helden Moskitos, muß pro SR eine GE-Probe +2 gelingen, sonst muß der Betreffende 1 SP hinnehmen. Am Ende des Tages besteht eine fünfprozentige Chance, daß der Held mit einer Krankheit infiziert wurde.
Fischadler:	MU 18/LE 12/RS 2/ AT 17; 5/PA 5/TP 1W; 1W+4/GE 18; 1/AU 60/ MK 18		
Krokodil:	MU 12/LE 20/RS 4/ AT 8/PA 5/TP 2W; 1W/ GE 4; 2/AU 25/MK 18		
Oktopus:	MU 10/LE 30/RS 0/AT 8/ PA 0/TP 1W+2 (Arm)/ GE 3/ AU 40/MK 25		

A faint, light-colored map of the African continent is visible in the background, centered behind the text.


Der Plan des Schicksals

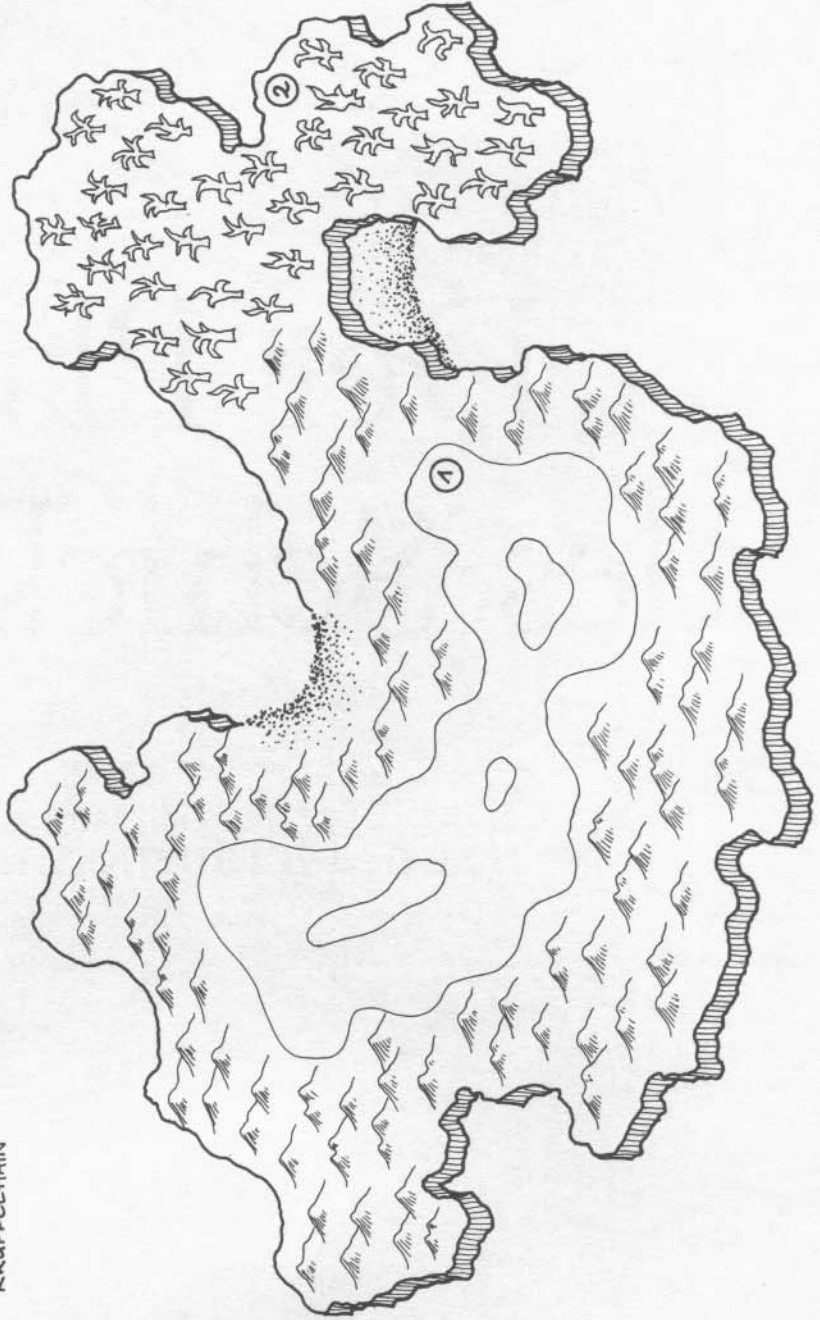
(zum Herausnehmen)

VOGELINSEL

 KLIPPEN

 STRAND

 KRÜPPELHAIN



800 m

Das Schwarze Auge DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

→ 2. EBENE

1. EBENE



	SEETANG
	FELSEN
	STALAKTITEN/ STALAGMITEN



DAS SCHWARZE RÜGE DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

2. EBENE (15m höher)

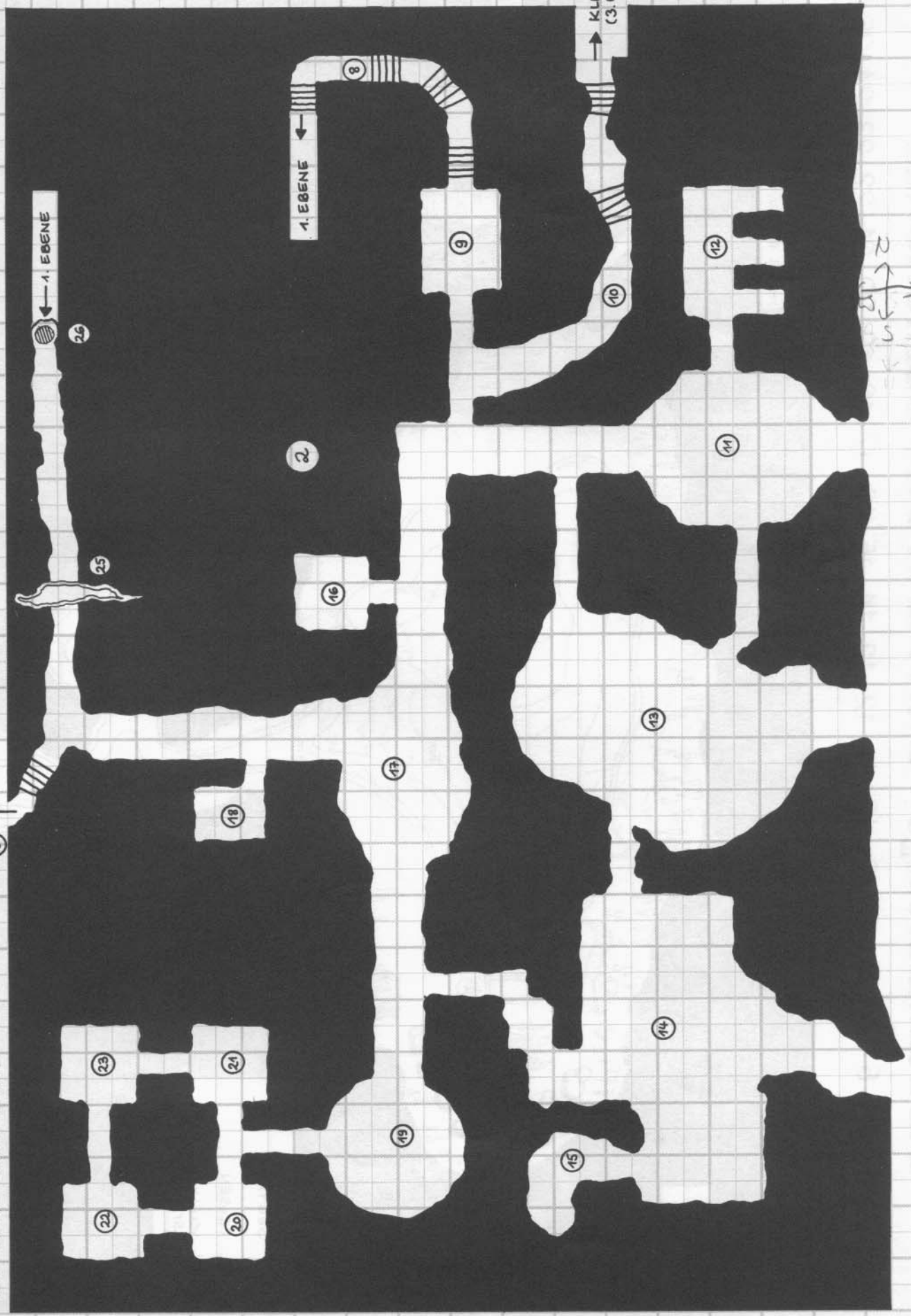
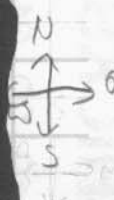
KLIPPEN (3. EBENE)

1. EBENE

1. EBENE

KLIPPEN (3. EBENE)

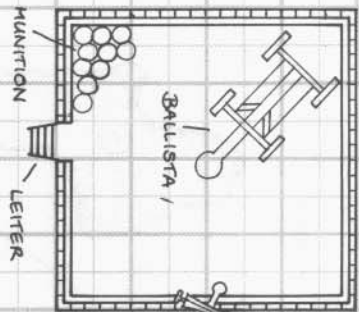
4 m



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

Wachturm



Draufsicht

BALLISTA

SIGNALSPIEGEL

MUNITION

LEITER

GELÄNDER

SPIEGEL

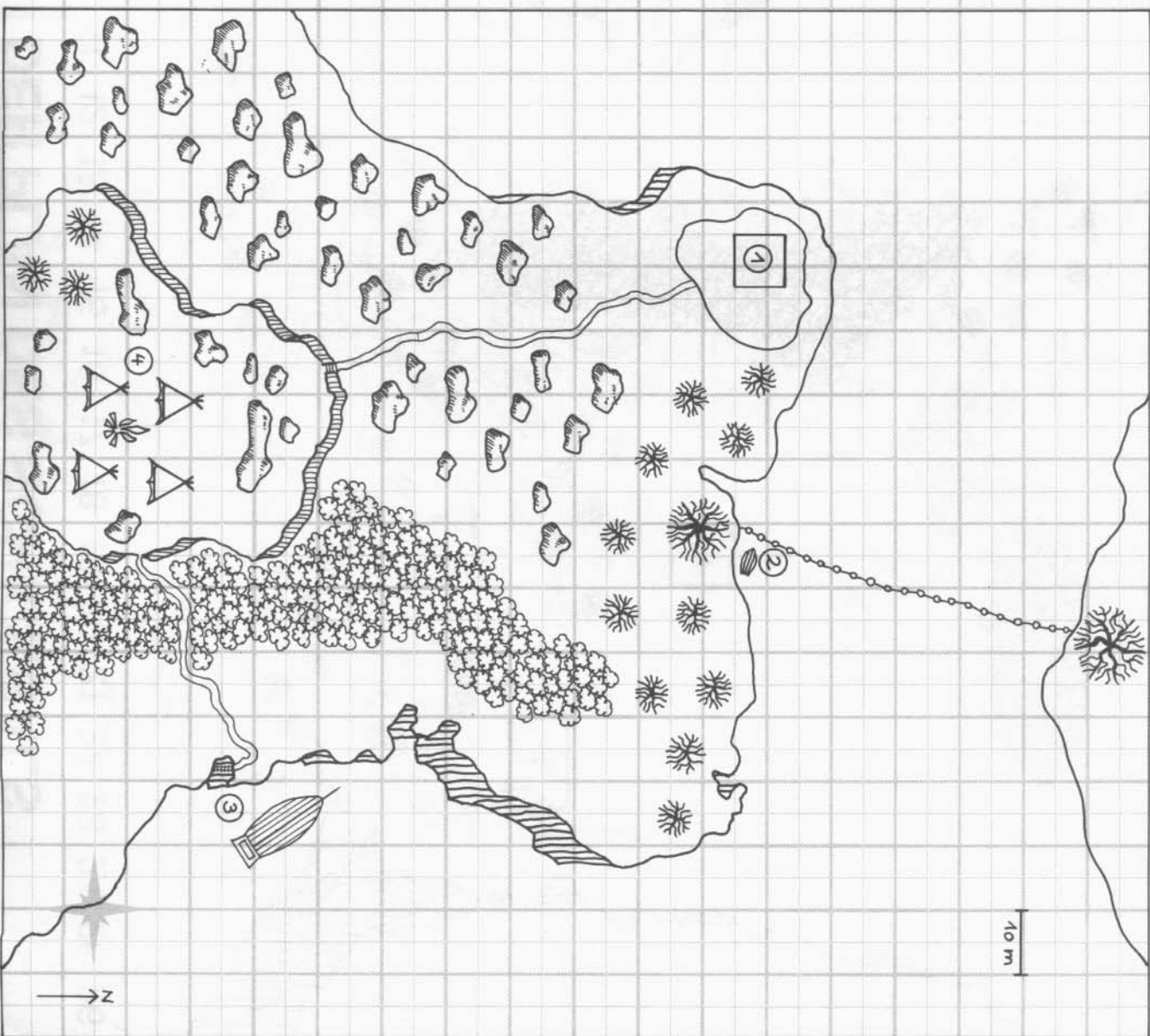
QUERSCHNITT

BALKENGERÜST

LEITER

2 m

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R



10 m

N

EILAND DER
GEFAHREN







VOGELINSEL

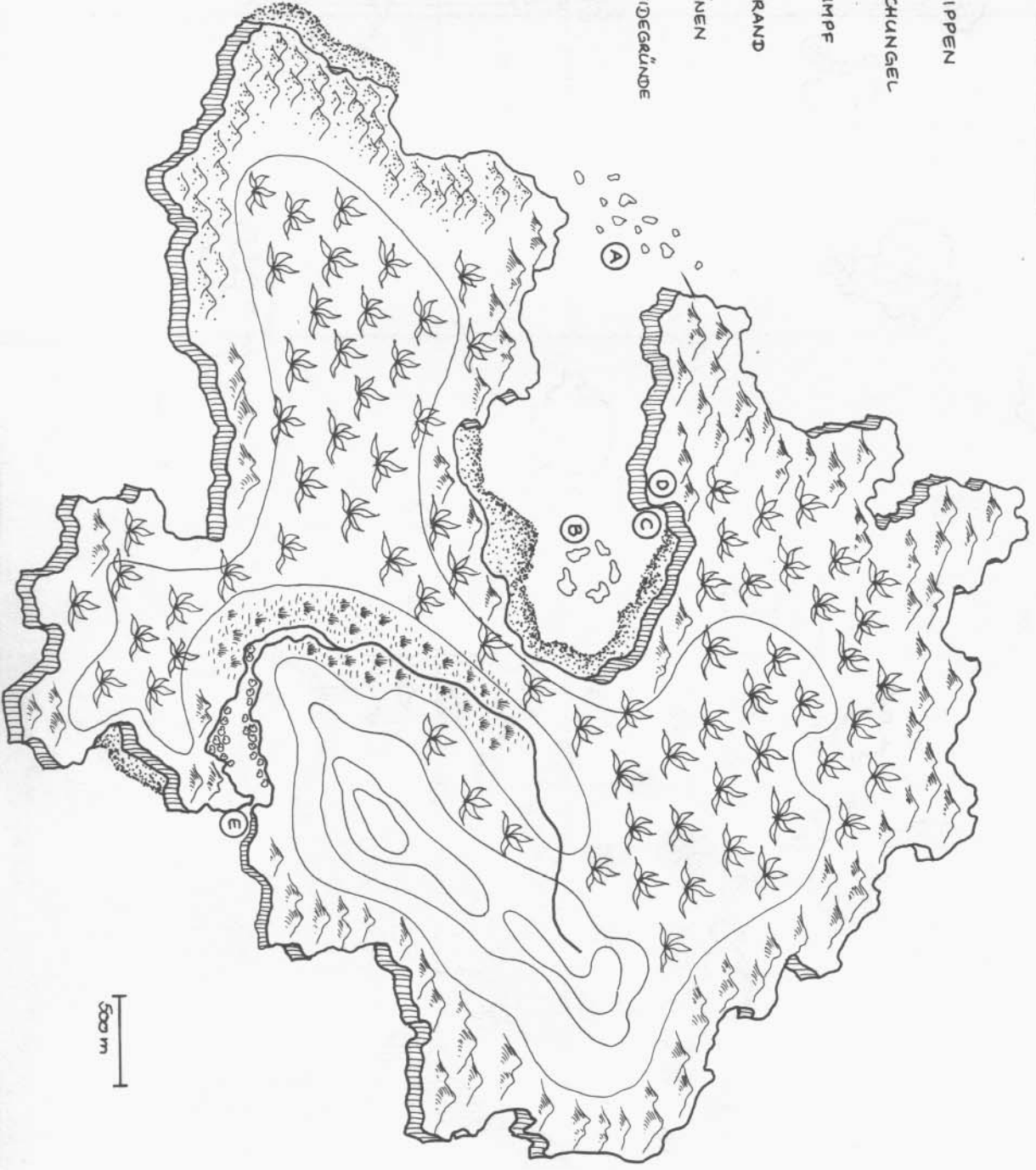
INSEL
DER
RISSO



DAS ARCHIPEL

INSEL DER RISSO

-  KLIPPEN
-  DSCHUNGELE
-  SUMPF
-  STRAND
-  DÜNE
-  WEIDEGRÜNDE

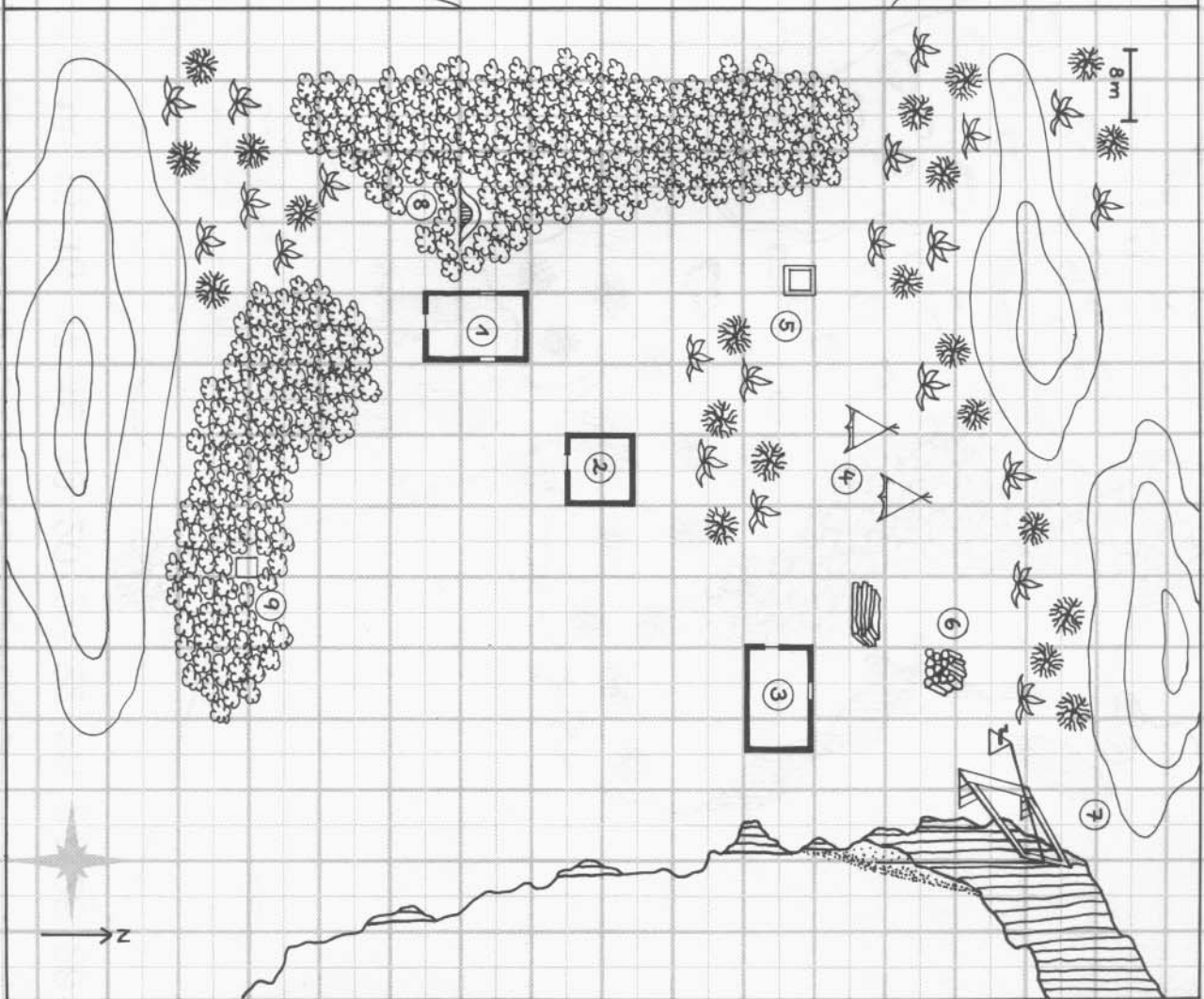
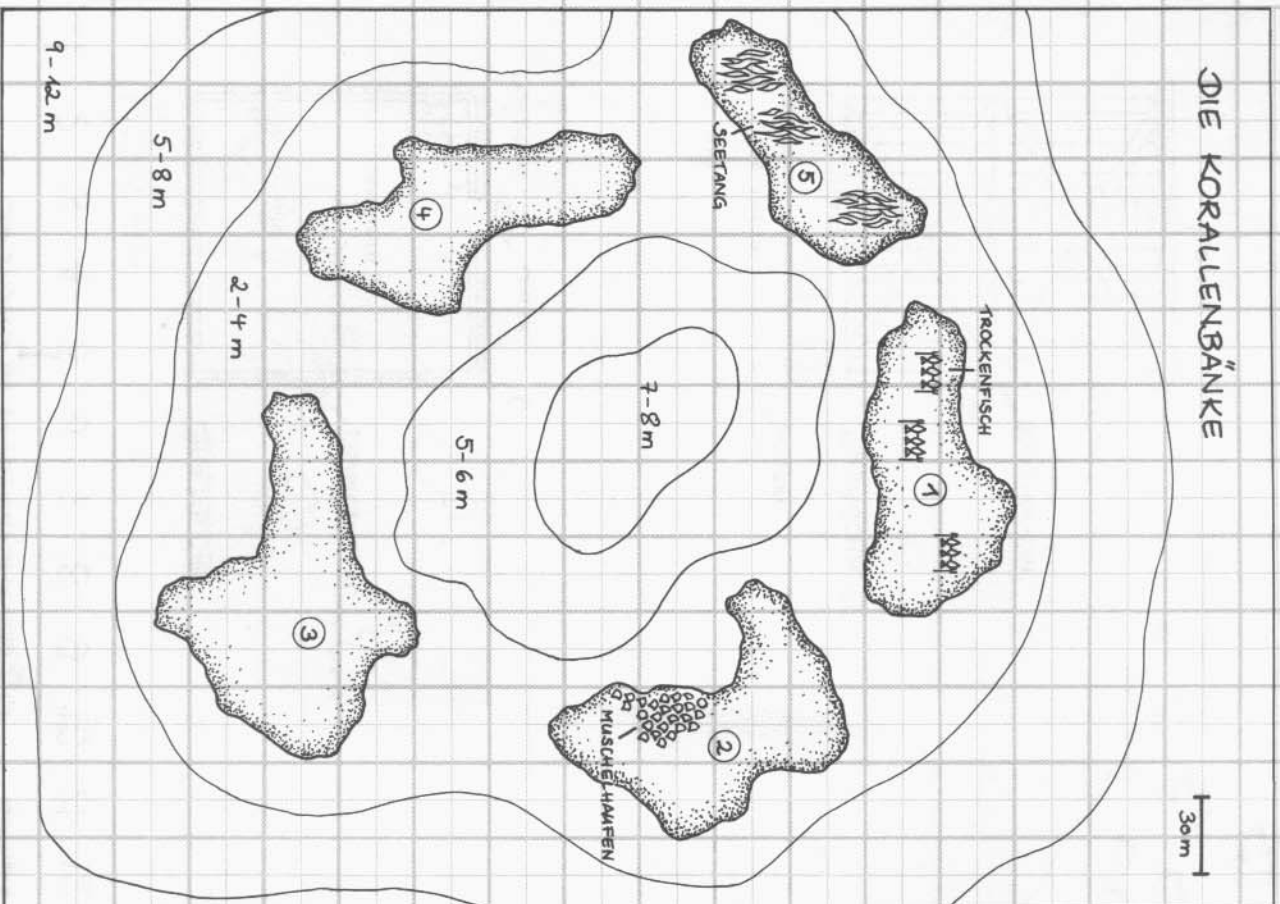


500 m

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

DIE KORALLENBÄNKE



A B C D E F G H I J K L M N O P Q R

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knauer Nachf., München 1984

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Die Insel der Risso«

Die gestrandete Korisande wird flott gemacht und sticht wieder in See — an Bord die Helden, die tiefer denn je in die ungewisse Ferne des Südmeeres vordringen, bis sie schließlich zu einem rätselhaften Archipel gelangen.

Werden sie hier auf der Insel der Risso, die Antworten auf ihre Fragen finden, oder wird ihre Suche weitergehen und sie in neue Gefahren führen?

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



ISBN 3-426-30051-6



01861

T.Nr. 122114



4 002998 018612