

Das Grauen von Ranak

oder die Küste der Gefahren

Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 4 bis 6 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

8-12

ABENTEUER 6



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



Das Grauen von Ranak

von Werner Fuchs und Ralf Strehle

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 8-12
für den Meister und 4-6 Helden
ab 12 Jahren



Inhalt

Einführung	6
Vorwort	7
Hintergrund (Meisterinformationen)	8
Die Geschichte des Tempels	8
Im »Fliegenden Fisch«	10
Die Überfahrt nach Ranak	13
Das Fischerdorf	16
Erklärungen zur Dorfkarte	16
Ereignisse in Ranak	20
Gerüchte	21
Szenariovorschläge	21
Der Weg zum Tempel	23
Der Seeweg	23
Der Landweg	24
Das Refugium der Sekte	28
Ebene 1	28
Ebene 2	38
Ebene 3	44
Tempelkeller/Felshöhlen	46
Das Ende des Abenteurers	49
Anhang	50
Liste wichtiger Dorfbewohner	50
Liste im Tempel anwesender Personen	51
Zufallsbegegnungen im Tempel	52
Ausflüge in Sumpfgelände	52
Neue Monster	53
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	28/29

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel. Dieses neue Rollenspiel-System ist Anfang der achtziger Jahre entstanden und im Jahre 1984 erstmals veröffentlicht worden.

Erfahrene Rollenspiel-Experten haben **Das Schwarze Auge** entwickelt. Da die Gattung der Rollenspiele in Europa noch kaum bekannt war, wurde zunächst ein einfaches Regelsystem geschaffen, das Rollenspiel-Anfängern einen problemlosen Einstieg in diese neue SpieleGattung ermöglicht. Diese einfachen Grundregeln des Schwarzen Auges sind im »Abenteuer-Basis-Spiel« enthalten. In dieser Schachtel haben wir alles zusammengefasst, was Sie benötigen, um das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen und spielen zu lernen; sowohl als Held als auch als Meister des Schwarzen Auges.

Für alle Schwarze-Auge-Spieler, die von ihrem System nun mehr erwarten, ein intensiveres Spielerlebnis suchen, steht das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« zur Verfügung. Dieses Ausbau-Spiel enthält eine Fülle von Zusatzregeln und Regelerweiterungen, die alle so angelegt sind, dass sie schon von der ersten Erfahrungsstufe an eingesetzt werden können - wenn die Spieler das wollen. Natürlich ist es günstiger, die zusätzlichen Regeln erst bei Spielern höherer Erfahrungsstufen zu verwenden. Die neuen Regeln sind auch so angelegt, dass sie sowohl einzeln als auch in beliebiger Kombination in das Spiel einfließen können je nach Wunsch der Spieler und nach den Möglichkeiten des Meisters.

Das »Abenteuer-Ausbau-Spiel« enthält weiter eine große vierfarbige Landkarte Aventuriens und ein Buch, in dem dieser Kontinent ausführlich dargestellt und beschrieben ist.

Neben diesen beiden Regel-Sets gibt es eine Zubehör-Schachtel - »Die Werkzeuge des Meisters« -, deren Inhalt das dreidimensionale Rollenspiel ermöglicht. Mehr als 120 Helden- und Monsterfiguren können auf Bodenplänen ins Spiel gebracht werden und jede nur denkbare Spielsituation optisch verdeutlichen.

an weiterem Zubehör gibt es noch die »Würfel des Schicksals« und einen »Zusatzblock« mit den Schwarze-Auge-Formularen.

Die Reihe der Abenteuer-Bücher zum Schwarzen Auge wird ständig ausgebaut. alle Abenteuer-Bücher sind auf der Titelseite deutlich gekennzeichnet: für welche Erfahrungsstufen ist dieses Abenteuer gedacht und wie viele Spieler können sich beteiligen. Als weitere Unterscheidung haben wir zwei Kennfarben eingeführt: ein blaues Dreieck und ein gelbes Dreieck. alle Abenteuer-Bücher mit dem blauen Dreieck sind für die Regeln des »Abenteuer-Basis-Spiels« gedacht. Die Abenteuer mit dem gelben Dreieck sind für die zusätzlichen Regeln des »Abenteuer-Ausbau-Spiels« vorgesehen. Das heißt, diese Abenteuer enthalten bereits alle Angaben, die durch die Regelerweiterungen notwendig werden. Natürlich können die Ausbau-Abenteuer auch mit den Basis-Regeln gespielt werden, die nicht benötigten Angaben lässt man dann einfach weg. Umgekehrt ist es aber auch möglich, die Basisabenteuer mit den Ausbau-Regeln zu spielen - der Meister muss sich dann nur die benötigten Werte zusammensuchen, zum Teil kann er sie auch selbst entwickeln.

Sie sehen, **Das Schwarze Auge** ist ein offenes Spielsystem. alle Neuauflagen werden überarbeitet und verbessert; viele Anregungen und Vorschläge von begeisterten Spielern haben uns diese Arbeit erleichtert. Wir möchten uns an dieser Stelle ganz herzlich für die aktive Mitarbeit bedanken. auch weiterhin hoffen wir auf die Mitarbeit aller begeisterten Schwarze-Auge-Spieler. Wir wünschen Ihnen nun mit dem Schwarzen Auge viel Vergnügen.

Sollten Sie Fragen zu unserem Spiel haben oder regelmäßig über Neuerscheinungen informiert werden wollen, so schreiben Sie uns bitte:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165, D-8057 Eching

Vorwort

Das Abenteuer »*Das Grauen von Ranak*« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Abenteuer-Basis-Spiel*. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

Weitere Regelverfeinerungen und -ergänzungen finden Sie im *Abenteuer-Ausbau-Spiel*. Das Abenteuer »*Das Grauen von Ranak*« wurde so konzipiert, daß die gesamten *Ausbau-Regeln* angewendet werden können, es ist also ein *Fortgeschrittenen-Abenteuer*. Das bedeutet aber nicht, daß Sie dieses Abenteuer nicht mit den *Basis-Regeln* spielen können! Falls Sie die *Basis-Regeln* anwenden wollen, lassen Sie einfach alle Anweisungen und Textstellen des Abenteuers weg, die Ihnen von den *Basis-Regeln* her nicht vertraut sind. (Beispiel: Bei den Monster- und Personen-Werten finden Sie die Begriffe AUSDAUER [AU]

und GESCHWINDIGKEIT [GS]. Diese Begriffe werden in den *Basis-Regeln* nicht erläutert - also übergehen sie

sie einfach, wenn Sie nach den *Basis-Regeln* spielen. Dem Ablauf des Abenteuers wird das nicht schaden!)

»*Das Grauen von Ranak*« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der B.-12. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 4 bis 6 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer. Natürlich können auch mehr oder weniger, schwächere oder stärkere 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 seinen Attacke-Wert um 1 Punkt herauf- oder herabsetzen. Im Übrigen gilt für »*Das Grauen von Ranak*« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! 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 (Meisterinformationen)

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 Einflussbereich erstreckt sich etwa 100 km ins Hinterland, während seine Flotte die ganze Südwestspitze 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 Nebenflüssen fast völlig versumpft und zum großen 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 ist auch Schauplatz des vorliegenden Abenteuers. Hier befindet sich ein klosterähnlicher Tempel, der sich hoch über dem Meer an eine senkrecht abfallende

Klippe klammert. Erbaut wurde dieser Tempel etwa um 945-50 alter Zeitrechnung von Geweihten des Efferd, die sich von ihren Brüdern in Brabak losgesagt hatten, weil diese mit ihrer ganzen Macht den damaligen König Peleiston in seinem Kampf gegen Al'Anfa unterstützt hatten. Geweihte des Efferd sind aus Überzeugung pazifistisch eingestellt, aber Efferds Geweihtenschaft in Brabak musste zu den Waffen greifen, um, gemeinsam mit vielen anderen, den Usurpator Bal Hônak von Al'Anfa in seine Schranken zu verweisen. Die gesamte Bevölkerung Brabaks stand hinter den Geweihten, die am Kampf teilnahmen; diejenigen aber, die den alten Prinzipien der Gewaltlosigkeit treu blieben, wurden von der Menge verachtet und gemieden. Um dem Spott und Schlimmerem zu entgehen, zogen sich die in der Auseinandersetzung untätig gebliebenen Geweihten - von ihren Brüdern und der Bevölkerung Brabaks nun als die »Sekte« verschrien - nach Süden zurück und erbauten unter großen Schwierigkeiten den Tempel an der Steilküste. Auf diese Weise schufen sie sich ein Refugium, in dem sie ungestört ihrem Tagwerk nachgehen konnten.

Die Geschichte des Tempels

Nachdem die »Sekte« den Tempel nachjahrelanger Arbeit auf einer von natürlichen Höhlen durchzogenen Felszinne nur wenige Meter vor der Steilküste errichtet hatte, folgte eine Zeit kargen aber ungestörten Daseins in der Felsenzuflucht hoch über der Brandung. Zunächst verliefen die Wochen und Monate in Meditation, im Einssein mit Wind und Wellen, die die Felsklippe umspielten, auf dem das Kloster stand. Nach und nach wurden die Lebensumstände im Tempel dann verbessert: Ein Dachgarten sorgte für pflanzliche Nahrung, eine Bibliothek und ein Labor für alchemistische Versuche wurden einge-

richtet. Am Fuße der Felszinne wurde aus den Steinen und Felsbrocken, die beim Bau des Tempels anfielen, ein einfacher Hafen angelegt. Im seichten Wasser fungierten die Felsbrocken als Wellenbrecher und ermöglichten das Anlegen von Fischerbooten direkt an der senkrecht aus dem Wasser ragenden Felszinne und die Einfahrt in die Höhle an ihrem Fuß. Noch während der Tempel gebaut wurde, war Kontakt zu den Bewohnern des 10 Kilometer entfernten Fischerdorfes Ranak aufgenommen worden. Ein reger Tauschhandel entwickelte sich, wobei die Geweihten ihr alchemistisches Wissen

zu nutzen wussten oder den Fischern des Dorfes öfter den Weg zu ergiebigeren Fanggründen wiesen. Über die Jahre blieb die Zahl der Geweihten im Tempel relativ konstant - meist lebten um die 30 Anhänger Efferds in seinem mächtigen Gemäuer-, Todesfälle wurden durch Zulauf aus der Stadt ausgeglichen. So nahm das Leben auf der Felsenzinne seinen Lauf, bis vor 5 Monaten ein Ereignis eintrat, das 50 Jahre Geruhsamkeit mit einem Schlag beendete.

In einer stürmischen Frühjahrsnacht war an der Steilküste unweit des Tempels ein seltsames Schiff zerschellt, das eine noch seltsamere Besatzung trug: Menschen mit einer silbrig-grünlich glänzenden, glatten Fischhaut. Der Wächter im Osturm des Tempels hatte die Katastrophe beobachtet und, in der Meinung, es handle sich um ein Schiff aus Mizirions Flotte, sofort die 5 Erleuchteten benachrichtigt, die eine Rettungsaktion anordneten. Wunder wurden gewirkt, die Boote aus der Höhle gezogen und die Unglücksstelle angesteuert. Noch während der Nacht gelang die Rettung von gut zwei Dutzend der fremden Seeleute, die dann im Tempel mit dem Nötigsten versorgt wurden. Schon bald erkannten die Geweihten, dass es sich bei den Gestrandeten um keine ge-

wöhnlichen Menschen handelte. Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Meeresbewohnern übertraf die der Efferd-Geweihten bei weitem. Das wurde klar, als am Tag darauf ein weiterer Besucher entdeckt wurde, den die Fremden in ihrem »Schlepptau« mitgebracht hatten: Ein riesenhafter Kalmar von 12 m Länge, mit einem hässlich aussehenden, gefährlichen Schnabel, hatte sich in einer zweiten Felshöhle unter dem Tempel eingenistet. Alle Versuche der Geweihten, das Untier zu verjagen, schlugen fehl. Aber es kam noch schlimmer! Die Fremden, ein uraltes Seevolk, das weit im Süden von Benbukkula auf einer Vulkaninsel lebte und sich Risso nannte, stand in geistigem Kontakt mit dem Riesenkalmar und verehrte ihn wie eine Gottheit. Als die Geweihten das Ungeheuer vertreiben wollten, weil es ihnen den Zugang zum Wasser verwehrte, griffen die Fremden an und überwältigten die Geweihten und deren Bedienstete mit einer erstaunlichen Eigenschaft: Durch Körperberührung teilten sie betäubende Stromstöße aus. Innerhalb von Minuten hatten sie die Herrschaft über den Tempel an sich gerissen. Nur wenige der Geweihten konnten sich in das Ganglabyrinth unter dem Tempel retten, den anderen drohte ein schreckliches Schicksal, denn Sepia, der Riesenkalmar, war unersättlich...

Im »Fliegenden Fisch«

Allgemeine Informationen:

Ihr habt euch im Hafenviertel getroffen, um eine nächtliche Tour durch die malerische Stadt Brabak mit ihren gefährlichen Gassen, stinkenden Hinterhöfen und prächtigen Palästen zu unternehmen. Auf den holperigen Kopfsteinpflasterstraßen herrscht zu dieser abendlichen Stunde rege Betriebsamkeit: Trunkenbolde, Bettler, Straßenhändler, Dirnen, religiöse Fanatiker, Seeleute und Raufbolde der ganz gewöhnlichen Sorte geben sich ein Stelldichein - nicht zu vergessen natürlich die große Zahl der Vergnügungssüchtigen, die, wie man unschwer erkennt, auch aus den besseren Kreisen der Stadt stammen.

Die Kneipen und Kaschemmen der Hafengegend sind gut besucht, und das Gejohle der Zechbrüder dringt bis auf die dunklen Gassen. Ihr kennt natürlich die bevorzugten Jagdreviere der örtlichen Diebesgilde, deshalb entscheidet ihr euch für eine unscheinbare Seemannskneipe nicht weit vom Hafenbecken, die nur selten betuchte Gäste sieht. Über der Tür hängt ein schmiedeeiserner geflügelter Fisch an einem Stab. Ihr geht die drei Stufen zur Tür hoch und tretet unter dem seltsamen Meeresbewohner ein. Im »Fliegenden Fisch« geht es hoch her. Die Stimmung scheint gut, und der würzige Rauch des Pfeifenkrauts liegt schwer in der Luft. Es fällt euch nicht leicht, Sitzplätze zu ergattern. Kaum habt ihr euch an einem gerade freigewordenen Tisch niedergelassen, kommt auch schon der Wirt - ein echter Brecher - angewalzt und bedient euch von seinem Tablett, denn außer dem Hauswein wird hier nichts gereicht.

Während ihr euch in ein lebhaftes Gespräch vertieft, betritt ein junger Mann in der üblichen Kleidung eines Fischers den Schankraum. Er macht einen unsicheren Eindruck und sieht sich auffällig um. Offenbar sucht er jemand unter den vielleicht 25 ausgelassenen Gästen. Nachdem ihm der Wirt den obligatorischen Becher Wein kredenzt hat, beginnt er mit seinem Thekennachbarn ein Gespräch.

Am Nebentisch würfeln drei wettergegerbte Matrosen. Mit jedem Spielchen geht es dort lauter zu. Auch aus dem Hinterzimmer schallt Lärm. Johlender Beifall brandet auf. »Quirita tanzt bei denen auf dem Tisch«, feixt der einäugige Seemann am Tisch vor euch, als er eure verblüfften Gesichter bemerkt. Dann zeichnet er mit den Händen vielsagende Formen in die Luft. Am Tisch hinter euch wird lauthals gegrölt.

Plötzlich fallen an der Theke derbe Worte. Der Fischer nimmt seinen Becher und steuert schnurstracks den Tisch der Würfelbrüder an. Er stellt sich kurz vor und beginnt auf die dort sitzenden Seeleute einzureden: »... heimliche Vorgänge ... verschwunden ... selbst nicht ... unmöglich ... dem Untergang ... « Die Gesprächsfetzen dringen bis zu eurem Tisch herüber und auch das verächtliche Lachen der Matrosen, die den jungen Mann offenbar nicht ernst nehmen. Nach kurzer Zeit begibt er sich entnervt an einen anderen Tisch. Ihr bemerkt noch seinen wütenden Gesichtsausdruck, dann widmet ihr euch wieder euren eigenen Angelegenheiten. Etwa eine halbe Stunde später kommt es zu einem Tumult. Ein Mann erhält von einem anderen einen kräftigen Stoß, taumelt und stürzt gegen den Tisch der spielenden Matrosen neben euch. Würfel- und Weinbecher fliegen in hohem Bogen durch die Luft, der Tisch fällt um, ein Matrose geht krachend mit seinem Stuhl zu Boden.

»Schon wieder du!« schreit der größte der drei Seeleute, als er sich von seiner Überraschung erholt hat. »Ich hätte alles gewonnen, du verfluchter Hund.« Dann reißt er den Unglücksvogel am Kragen hoch und versetzt ihm einen wuchtigen Schlag ins Gesicht. Der Mann fliegt herum, knallt auf euren Tisch und wirft dabei alle Becher um. Es ist der junge Fischer...

Meisterinformationen:

Der Fortgang der Handlung sollte nun von den Entscheidungen der Spieler abhängen. Es gibt mehrere Möglichkeiten:



1. Die Spieler verprügeln den jungen Mann (MU 13, GE 11, KK 10), weil er sie mit Wein überschüttete, worauf der Fischer unter dem Gejohle der Gäste vom Wirt aus dem »Fliegenden Fisch« geworfen wird. Die Regeln »Waffenloser Kampf« werden hier angewandt.
2. Die Spieler säubern sich und ignorieren den jungen Mann, machen aber auch keine Anstalten, gegen den Matrosen vorzugehen, der den Fischer schlug und eigentlich am Zustand der Helden schuld ist. Der Wirt wirft den Fischer als vermeintlichen Unruhestifter auf die Straße.
3. Die Spieler ignorieren den jungen Mann und gehen gegen den Matrosen vor, der den Fischer schlug. Selbst wenn sie diesen nur zurechtweisen, kommt es zu einer Prügelei mit den 3 Matrosen (MU 12/12/11, GE 12/13/11, KK 14/13/12), die nach den Regeln des »Waffenlosen Kampfes« durchgeführt wird. Sollten die Helden gewinnen, müssen sie leider feststellen, dass alle Gäste gegen sie sind, denn die Matrosen haben viel Geld in den Taschen und kurz vor Eintreffen der Helden eine Lokalrunde spendiert. Der Wirt (MU 14, GE 12, KK 15) und alle anderen (22 Personen) werfen die Helden und den Fischer auf die Straße.

Falls die Helden also Möglichkeit 3) wählen, werden sie zusammen mit dem jungen Fischer aus der Kneipe geworfen, sollten sie 1) oder 2) wählen, verlassen sie den »Fliegenden Fisch« irgendwann später, nur um auf den Fischer zu treffen, der vor der Kneipe auf sie gewartet hat.

Allgemeine Informationen:

Vor der Kneipe entschuldigt sich der junge Mann für sein ungebührliches Verhalten: »Werte Herren, es tut mir sehr leid, aber die Umstände ließen mir keine andere Wahl. Ich bin in einer verzweifelten Situation. Den anderen habe ich es auch schon erzählt, aber niemand will mir zuhören, geschweige denn helfen. Aber vielleicht sollte ich mich erst einmal vorstellen: »Mein Name ist Kaur Sandinel. Ich lebe in Ranak, einem kleinen Fischerdorf, eine knappe Tagesreise südöstlich von hier - das heißt, mit dem Boot geht es etwas schneller. Ich bin nämlich Fischer und mit dein Boot hier.« Mit diesen Worten deutet er auf das Hafenbecken, wo er offensichtlich sein Segelboot festgemacht hat. »Unser Dorf lebt vom Fischfang, aber nun ist unsere Existenz bedroht. In den letzten Monaten war es wie verhext. Obwohl die See stets ruhig war, kamen 3 Boote nicht mehr vom nächtlichen Fang zurück. Wir

verloren 6 Leute, darunter auch meinen Vater und meinen Bruder. Und immer verschwanden die Boote kurz vor Vollmond, zuletzt Vater und Polgar vor drei Tagen. Wir wissen nicht mehr, was wir tun sollen, manche weigern sich schon, am Tage aufs Meer hinauszufahren, und fragen sich, wer der Nächste sein wird. Es kann nicht so weitergehen. Wir müssen herausfinden, was geschehen ist. Und dazu brauchen wir Hilfe, denn es geht bestimmt nicht mit rechten Dingen zu, und nicht auf alle Leute in Ranak ist Verlass...

Nun, um es kurz zu machen, wärt ihr, edle Herren, bereit, mit mir nach Ranak zu segeln und nach unseren Angehörigen zu suchen? Wir haben nicht viel, aber umsonst soll es nicht sein ... « Noch ehe der Fischer seine Erzählung beendet hat, habt ihr euch entschlossen. Dieser Auftrag in Ranak wird eine willkommene Abwechslung sein, und möglicherweise kommt dadurch auch noch ein wenig Geld in eure Taschen. Ihr willigt ein und setzt gleich den nächsten Morgen als Aufbruchstermin fest.

Die Überfahrt nach Ranak

Allgemeine Informationen:

Früh am nächsten Morgen trifft ihr euch im Hafen mit Kaur Sandinel und begeben euch auf sein Fischerboot. Die 4 in lange Nußschale ist gerade groß genug, um euch allen bequem Platz zu bieten. Ihr lauft aus dem Hafen aus und haltet nach Süden. Eine steife Brise erlaubt flotte Fahrt.

Meisterinformationen:

Da an der Südspitze Aventuriens um diese Jahreszeit meist Westwind herrscht, kommt das Boot schnell voran. Auf dem Seeweg beträgt die Entfernung von Brabak nach Ranak etwa 40 km, und dauert unter Berücksichtigung der vorteilhaften Windverhältnisse rund 7 Stunden. Der Meister würfelt jede Stunde mit W6, ob es zu einem zufälligen Ereignis kommt. Bei einer 1 ist dies tatsächlich der Fall. Dann würfelt er weiter mit W6 und stellt fest, um welches Ereignis es sich handelt.

Zufällige Ereignisse

- 1-2** Unerwartete große Welle. Der Bootsbesitzer ist an dergleichen gewöhnt - nicht so die Helden. Ihnen muss eine GE-Probe gelingen, sonst fallen sie über Bord. Die Rettungsaktion hält auf und sollte so spannend wie möglich gestaltet werden.
- 3** Flaschenpost. Die Helden sichten eine Flaschenpost. Die Nachricht ist nur noch teilweise zu entziffern: »Dies ist nun schon der 4. Versuch. Uns gehen die Flaschen aus. Wir sind getäu ... Efferds Hilfe wird ... Fischmen ... bezw ... «
- 4** Widrige Windverhältnisse. Durch veräußerte Windverhältnisse verliert das Boot an Fahrt. 1 Stunde wird zur Überfahrtzeit addiert; dadurch wird natürlich auch einmal mehr ausgewürfelt, ob ein zufälliges Ereignis eintritt.

5 Tangfeld. Das Segelboot muss ein treibendes Tangfeld durchqueren. Auswirkungen: 1 Stunde Zeitverlust.

6 Hai. Ein großer Hai umkreist das Boot mehrere Male und stößt dann dagegen. Den Helden muss eine GE-Probe -2 gelingen, sonst fallen sie über Bord. Wenn der Hai (MU 15, LE 30, RS 0, AT 10, PA 0, TP 2W+2, AU 200, MK 30) 20 SP eingesteckt hat, sucht er das Weite.

Allgemeine Informationen:

Während der Fahrt erzählt der Fischer von seinem Dorf.

Er berichtet:

»Ranak besteht aus etwa 20 Gebäuden und im wesentlichen aus 2 Fraktionen: den Fischern (7 Familien, Häuser 8-14) und den Bauern (3 Familien, Häuser 15-17). Zwischen diesen beiden Parteien bestand bislang eine freundschaftliche Rivalität - schließlich leben wir alle aufeinander angewiesen. Ursprünglich war Ranak ein reines Fischerdorf, aber durch den Zuzug einiger Bauern aus Vinay wurden wir vielseitiger. Obwohl diese Leute nun schon lange bei uns leben, gibt es im Dorf einige Fischer, die gegen sie eingestellt sind. Ich zähle jedoch nicht dazu. Allerdings machen es die Bauern einem auch nicht leichtständig treten sie geschlossen auf, stimmen gegen die anderen und unternehmen Sachen auf eigene Faust. Oberhaupt der Bauern ist Hetter Gratik, Anführer der Fischer Peteros Rethé. Nach dem Verschwinden der 6 Fischer hat sich die Lage zugespitzt. Seit Niko Fureme betrunken behauptet hat, die Bauern steckten dahinter, und Peteros Rethé meinte, dies könne man nicht völlig ausschließen, herrscht offene Feindschaft. Zwischen den Fronten stehen die meisten anderen: Gastwirt Cipriano, dessen Bruder Nino, unser Efferd-Geweihter, Bruder Korinus, der Dorfschulze Sefelus und auch der Schmied Dolgast. Der Bootsbauer hält es mit den Fischern, während der Hirte im Lohn der Bauern steht.



Nicht alle im Dorf sind damit einverstanden, dass Fremde in die Angelegenheit hineingezogen werden, aber wir anderen haben einfach gehandelt. 500 Silbertaler sind euer Lohn, falls es euch gelingt, das Rätsel zu lösen, dazu freie Verpflegung und Unterkunft. «

Nach 4/5 der Strecke - die Küste wird seit geraumer Zeit von steilen Felswänden gebildet - erreichen die Reisenden das Kap von Brabak und umrunden es. Nach wenigen Minuten kommt ein Bauwerk in Sicht, das sich auf einer umbrandeten Felszinne erhebt, die unmittelbar vor der Steilküste aus dem Wasser ragt.

Kaur erzählt weiter: »Dieses Bauwerk dort ist der Tempel der freundlichen Brüder. Wir nennen sie so, weil sie uns schon oft geholfen haben, sei es mit ihren Pulverchen und Mitteln, sei es durch ihre guten Ratschläge bezüglich der reichsten Fanggründe. Eigentlich sind es ja Geweihte des Efferd, aber von ihren Brüdern in Brabaks Efferd-Tempel haben sie sich schon vor langer Zeit losgesagt. Der Handel mit

ihnen brachte uns nur Vorteile ... das heißt, bis vor kurzem. Nun tauchen sie nur noch selten auf, wollen aber von Mal zu Mal mehr Fische und bieten weniger an. Im Dorf meinen viele, wir sollten ihnen gar nichts mehr geben, da wir nun ja weniger nach Hause bringen und die Geweihten selbst hinaus aufs Meer führen. Nachts sieht man ab und zu ein gespenstisches Licht dort leuchten. « Einige Zeit später wirkt die Steilküste plötzlich weniger imposant, und als sie in ganz normale Klippen übergeht, weist Kaur euch auf die Häuser Ranaks hin, die in einer kleinen Bucht auszumachen sind. Kurz darauf knirscht Sand unter dem Bug, und ihr springt auf den Strand.

Nachdem Kaur Sandinel mit den Helden angekommen ist, versammelt sich schnell das ganze Dorf, um die Ankömmlinge zu bestaunen. Von offener Begeisterung bis zur traurigen Zurückhaltung oder gar Skepsis lassen sich alle Gefühlsreaktionen auf den Gesichtern der Dorfbewohner ablesen. Sandinel stellt die Helden vor. Dann begibt man sich in »Ciprianos Herberge«, um alles weitere zu besprechen.

Das Fischerdorf

Erklärungen zur Dorfkarte

Meisterinformationen:

R1 Ciprianos Herberge

Das einzige zweistöckige Gebäude in Ranak. *Marko Cipriano* unterhält hier eine florierende Gaststätte mit Übernachtungsmöglichkeiten für maximal 20 Personen. Im Erdgeschoß befindet sich neben dem Schankraum ein Massenschlafraum mit 6 Pritschen und 8 weiteren Schlafmöglichkeiten auf dem Boden (Strohsäcke). Im ersten Stock befinden sich 3 Gästekammern mit je zwei Betten und 2 Privaträume der Familie Cipriano. Hinter dem Gebäude schließen sich Stallungen an, die auch Knecht *Pano* (38; m/d) als Schlafstätte dienen. Wenn in der Herberge Hochbetrieb herrscht, hilft *Pano* *Markos* Frau *Mara* und deren Tochter *Susa* beim Bedienen der Gäste. Kommt es zu Streitereien, wird er mit einem Knüppel (1 W+2) aktiv. *Pano* ist dümmlich (KL 7), versteht sich aber gut mit seinem Brötchengeber.

Die Interessen des Wirtes *Marko* scheinen sich auf den Umsatz der Herberge und seinen Wein zu beschränken. Ähnlich geldgierig ist seine feiste Gattin *Mara*, die, bauernschlau wie sie ist, Fremde gern über den Löffel balbiert. Das einzige Kind, Tochter *Susa*, macht jedem gutaussehenden Mann schöne Augen, wodurch es häufig zu Eifersuchtsszenen unter den Gästen, sowie zu Auseinandersetzungen mit der Mutter kommt. *Angebote*: Fischgerichte, Wein. *Preise*: 90% > der Standardpreise (**Buch der Regeln**)
Besonderheiten: Die alten Ciprianos haben in ihrer Schlafkammer ein Leinensäckchen mit Geld versteckt (in der Matratze). Inhalt: 5 Dukaten, 93 Silbertaler und 18 Heller. Dabei liegt ein Dolch!

R2 Schmiede

Die einzige Reparaturwerkstätte des Dorfes, was Eisenteile angeht. Schmied *Renar Dolgast* ist

stark, melancholisch, aber auch jähzornig. Er stellt Waffen, Werkzeuge und die Harpunen der Fischer her, beschlägt Pferde und repariert sämtliche Metallteile. Beim Kampf benützt er seinen schweren Schmiedehammer (1 W+4; +3 Stärkezuschlag). Seit dem Tod seiner Frau vor fast zwei Jahren hat sich sein Jähzorn verschlimmert. Das bekommt sein Sohn *Philo*, der ihm bei der Arbeit hilft, ab und an zu spüren. Vater und Sohn *Dolgast* wohnen in einem Anbau der Schmiede.

Angebot: einfache Waffen, keine Rüstungen. *Preise*: normal (**Buch der Regeln**)

Besonderheiten: In der Schmiede befinden sich 3 Dolche, 2 Schwerter und 7 Harpunen (wie Wurfspieß).

R3 Zollstation

Direkt an der Brücke über den Issel steht das Haus des Dorfschulzen *Raftan Sefelus*. *Sefelus* erhält seine Anweisungen direkt aus *Brabak* und fungiert in *Ranak* als Auge des Gesetzes und Steuereintreiber. Darüber hinaus kassiert er Wegezoll (3 Silbertaler) von jedem Gefährt, das die Brücke passiert. *Sefelus* ist ein hereingeschmeckter Wichtigtuer, der die Dorfbewohner gern zurechtweist, aber nach oben immer katzbuckelt. Vorgesetzten aus der Stadt gegenüber verhält er sich unterwürfig, und auch bei seiner anspruchsvollen Frau *Hermione*, die gerne wieder nach *Brabak* möchte, hat er nicht viel zu bestellen. Sie ist in Wahrheit diejenige, die ihren Gatten dazu aufstachelt, möglichst viel Geld aus der Einwohnerschaft herauszuholen, um im Ansehen von König *Mizirion III.* zu steigen. Monatlich kassiert ein Fronvogt aus der Stadt bei *Sefelus* den vierten Teil der Dorfeinnahmen ab. Den Helden gegenüber verhalten sich die beiden freundlich, aber misstrauisch.
Besonderheiten: *Sefelus* und Frau wohnen in einem

gemauerten Haus. In einer eisenbeschlagenen Truhe im Schlafzimmer befinden sich die Steuereinnahmen, der Schlüssel zur Truhe hängt innen im Kamin. Inhalt der Truhe: 250 +/- 1 W X 10 Silbertaler. Sefelus hat weitere 395 Silbertaler von früheren Zahlungen abgezweigt. Das unterschlagene Geld ist in einem Lederbeutel am Bachufer vergraben. Seine eigenen Ersparnisse (74 Dukaten) sind unter der Feuerstelle im Kamin versteckt.

R4 Dorfladen

Ist »Ciprianos Herberge« der Treffpunkt der Männer Ranaks, so halten die Frauen am liebsten vor dem Dorfladen einen Plausch. Inhaber ist der jüngere Bruder Markos, *Nino Cipriano*. Viele halten seine Preise für zu hoch - ein Grund für ständige Diskussionen und Anfeindungen. Im Laden hilft ihm seine Frau *Lena* (31; f/d), die größte Klatschbase des Dorfes.

Drei freche Kinder, *Ria* (12; f), *Mario* und *Mikas* (je 10; m) vervollständigen die Familie und nerven die Kunden beim Einkaufen.

Angebot: dürftig. »Luxusartikel« auf Bestellung

Preise: 10(1^2(x))%

Besonderheiten: Lena besitzt zwei Ohrringe mit großen Perlen (Wert je 48 Silbertaler).

R5 Tempel

Ein kleiner Tempel zu Ehren Efferds, des Gottes der Seefahrer. Der Geweihte *Bruder Korinus* wohnt in diesem heiligen Haus, dessen Eingang von zwei Säulen gesäumt wird, die auf den Schwanzflossen stehende Delphine darstellen. Korinus ist an seiner Leibesfülle und der blaugrünen Robe leicht zu erkennen. Er ist dankbar für jedes Fischopfer, das Efferd dargebracht wird (denn auch er selbst ernährt sich davon). Größere Opfer sichern seine Freundschaft. Um im Ansehen seines Gottes zu steigen, wäre er bereit, auch größere Mühsale auf sich zu nehmen. Korinus ist freundlich und offenherzig, den Helden erzählt er, was sie wissen wollen (solange sie opfern).

R6 Hütte

In dieser windschiefen Hütte haust der alte *Ziganto*, der die Schafe und Ziegen der Bauern hütet. Ziganto ist einer der ältesten Männer im Dorf, aber immer noch recht rüstig. Allerdings ist er ein



Außenseiter und ziemlich unbeliebt. Viele halten ihn für dumm oder einfältig, weil er früher immer seltsame Geschichten erzählte. Jetzt hören ihm nur noch die Kinder zu. Ziganto weiß jedoch eine ganze Menge über Geschichte und Geographie dieser Region. Er trinkt ganz gerne einen Becher Wein, und wenn man ihn ernst nimmt und ihm hilft, kann er wertvolle Tips geben. Zigantos Neffe Pano arbeitet in der Herberge als Knecht.

R7 Bootsbauer

In diesem Holzhaus wohnt *Chota Zûr*, der Zimmermann und Bootsbauer des Dorfes. Chota stammt aus Benbukkula und wurde als Junge auf einer Planke treibend im Meer gefunden. Samos Rethete rettete den braunhäutigen Chota damals. Aus diesem Grund ist der Bootsbauer auch heute noch der Familie Rethete dankbar und fühlt sich ihr verpflichtet. Der geschickte und fleißige Chota steht den Helden neutral gegenüber, wird aber aggressiv, wenn die Familie Rethete verbal oder physisch angegriffen wird. Seine Frau *Kren* (29, f/d) kam vor einigen Jahren mit Händlern aus dem Norden.

Besonderheiten: Chota hat in seiner kleinen Hütte keine Wertgegenstände gehortet, Waffen jedoch schon: Neben einem Dutzend Belegnägeln (1W+1) ein Entermesser, ein Wurfbeil und 5 Wurfmesser.

R7a Bootshaus

Der Arbeitsplatz Chota Zûrs. In diesem Schuppen befinden sich zwei Fischerboote zur Ausbesserung. Ein weiteres wird gerade gebaut und liegt halbfertig kieloben auf fünf Sägeböcken. Dieses Boot ist Chotas ganzer Stolz. Wer ihm unbefugt zu nahe kommt, erweckt sofort den Argwohn des Bootsbauers. Im Bootshaus befinden sich neben Rohmaterialien wie Holz, Pech, Leinwand, Seilrollen, Holzdübel usw. auch die zum Bootsbau benötigten Werkzeuge.

R8 Fischerhütte

In dieser Hütte lebt die Familie *Tolis*. Oberhaupt ist nun *Frederico* (19; m/u), nachdem sein Vater und die beiden älteren Brüder vor vier Wochen auf See verschollen sind. Die Mutter *Felicita* (47, f/d) ist seither gramgebeugt und völlig verschlossen. Sie ist zu keinem Gespräch mehr fähig. Da *Frederico* nicht gerade der Hellste ist, muß

Schwester *Miralda* mehr und mehr das Ruder in die Hand nehmen. *Miralda* ist sehr hübsch und wird von allen jungen Männern im Dorf umworben. Zum Leidwesen der Fischer und insbesondere *Bran Rethes* und *Athenago Furemes* ist sie ausgerechnet dem Bauernsohn *Jan Gratik* zugetan.

R9 Fischerhütte

Haus von *Kaur Sandinel*. Eine der schmuckesten Wohnstätten im ganzen Dorf. Sie macht einen sehr ordentlichen Eindruck, auch von innen. Dafür sorgt Ehefrau *Pilar* (23; f/ü). Töchterchen *Tufi* ist im ganzen Dorf beliebt. *Kaur* will um jeden Preis Streit zwischen den Fischern und den Bauern vermeiden, da er fest an die Unschuld letzterer glaubt, obwohl er seinen Bruder verlor. Er hilft den Helden, wo er kann, und ist auch bereit, ihnen seine 5 Kajuboknospen zu vermachen (Unterwasseratmung für 3 SR).

R10 Fischerhütte

Größeres Haus mit 2 Räumen. Hier wohnt *Carla Sandinel*, deren Gatte *Drostin* und zweitälteste Sohn *Polgar* erst vor wenigen Tagen auf See verschwunden sind. Nun sind nur noch Großmutter *Babit* (68, f/u), Sohn *Fiske* (18; m/d) und die beiden Töchter *Lise* (15; f/d) und *Malu* (13; f/d) da. *Fiske* besitzt einen Bogen, die Großmutter versteht einiges vom Pflegen Kranker. In ihrem Arzneibeutel befinden sich *Wirselskraut*, *Sansaro* und *Donf* für je zwei Anwendungen (siehe **Buch der Regeln II**, Seite 64).

R11 Fischerhütte

Haus des Fischers *Orlando Rethete*. Hier wohnen noch seine Frau *Polines* (26, f/d) und ihre beiden Kinder *Hengi* (9; m) und *Pisa* (7; f). *Orlando* stand immer unter dem Einfluß seines Vaters *Peteros*, von dem er sich langsam löst. Er ist nur dem Schein nach gegen die Bauern eingestellt, und würde auch bei Feindseligkeiten nicht die Partei der Fischer ergreifen. Wenn Fremde sich den Kindern nähern, greift sein Tuzaker *Baff* an, beißt aber erst, wenn man ihn schlägt.

R12 Fischerhütte

Hier wohnt die Fischerwitwe *Rita Baturin*. Ihr Mann verschwand als erster vor einigen Monaten auf See und muß als tot gelten. *Rita* führt einen

harten Kampf ums Dasein und wird dabei von ihrem Sohn *Kjell* (16; m/d) unterstützt. Beide fangen Krustentiere in seichteren Gewässern. Rita ist eine gute Köchin und liefert Marko Cipriano zubereitete Speisen. Die Tochter *Rica* (8; f) und *Solu* (3; f) sind noch sehr klein. Rita besitzt eine Amphore mit Heiltrank, der für 2 Anwendungen reicht. Kjell ist ein Meister mit dem Fischespeer (wie Wurfspeer).

R13 Fischerhütte

Domizil des Fischers *Niko Fureme*. Seine Leidenschaft ist das Glücksspiel, dem er fast jeden Abend in der Herberge frönt. Seine Frau *Fiadora* (30; f/d) und die Kinder *Luka* (12; m), *Fine* (11; f), *Kuno* (8; m) und *Chintale* (6; f) erleben oft am eigenen Leib, wenn ihr Vater wieder einmal verloren hat und betrunken nach Hause kommt. *Athenago* (25; m/ü), der Bruder Nikos, wohnt für sich allein in einem kleinen Anbau. Er ist der glühendste Verehrer *Miralda Tolis'*, die ihm jedoch die kalte Schulter zeigt. *Athenago* hat häufig Streit mit seinem Bruder, steht diesem beim Zechen aber kaum nach.

R14 Holzhaus

In diesem etwas größeren Haus wohnt *Peteros Reth* mit seiner Familie - der wohl einflussreichsten unter den Fischern *Ranaks*. Im Gegensatz zu den anderen Fischerhütten weist dieses Haus drei Räume auf, einen großen Familienraum und zwei Schlafräume. Neben *Peteros* und seiner Frau *Simone* (47; f/d) hier noch seine Söhne *Bran* (20; m/ü) und *Terk* (17; m/d) sowie seine Tochter *Jila* (14; f/d). Außerdem sind auch noch die Großeltern *Samos* (74; m/d) und *Rosa Reth* (75; f/u) anwesend. *Peteros* ist Wortführer der Fischer und alles andere als ein Freund der Bauern. Er ist ein konservativer Dickschädel, der sich von keinem dreinreden lässt und nur von seinem Vater, der gemäßigte Töne anschlägt, ab und zu einen Rat annimmt. Er hält die Bauern für die Schuldigen am Verschwinden der Fischer und mit seiner Meinung nicht hinter dem Berg. Den Abenteurern gegenüber ist er sehr reserviert, ja, fast feindselig. Er lehnt die Einmischung Fremder in die Angelegenheiten des Dorfes ab. Seine Söhne sind recht streitlustig und offen fremdenfeindlich. *Besonderheiten:* In dem Holzhaus sind 4 Dolche, 2 Schwerter, 1 Armbrust und 5 Harpunen (wie Wurfspeer).

R15 Bauernhaus

Hier lebt *Gaspard Numo*, ein zugezogener Bauer aus *Vinay*, mit Familie und Gesinde. Im einzelnen sind das: seine Frau *Bereen* (53; f/d), Sohn *Zoltan* (21; m/ü), Tochter *Paelia* (23; f/d) sowie Magd *Coral* (40; f/u) und Knecht *Hugar* (43; m/d), die Zimmer im Anbau haben. *Numo* lebt vom Gemüse-, Obst- und Maisanbau. Er versorgt das Dorf mit Grünfutter und Früchten. Die ganze Familie und die beiden Bediensteten sind ihm bei der Arbeit auf den Feldern zu beiden Seiten des *Issel* behilflich, *Zoltan* allerdings nur widerwillig. Ihn zieht es in die Stadt, und es ist nur eine Frage der Zeit, wann er den elterlichen Hof verlassen wird. Der alte *Numo* hält von den Abwanderungsgedanken seines Sohnes überhaupt nichts. Wenn *Zoltan* ginge, würde er seinen Erben verlieren und die Position der Bauern im Dorf geschwächt werden. Wegen diesem Problem gab es schon manchen Streit zwischen den beiden, aber bislang hat sich *Gaspard* mit der Hilfe seines Freundes *Hetter Gratik* noch immer durchgesetzt. *Besonderheiten:* Im Bauernhaus befinden sich 2 Handäxte und 1 Streitkolben, im Anbau 2 Dreschflegel. *Zoltan* besitzt einen Kurzbogen und ist ein Meister mit der Schleuder, die er zum Vertreiben der Vögel und Kleintiere benutzt.

R16 Bauernhaus

Im größten der drei Bauernhäuser wohnt *Hetter Gratik*, der Sprecher der Bauern in *Ranak*. *Hetter* ist fraglos eine Respektsperson, wenn ihn auch einige Fischer für den Drahtzieher einer Verschwörung gegen *Ranak* halten. Das mag aber auch an deren Neid liegen, denn er ist nicht nur der reichste Bauer, sondern überhaupt der reichste Mann in *Ranak*. Er und seine Familie leben von der Viehzucht und dem Getreideanbau. Die *Gratiks* besitzen ein Dutzend Kühe, 3 Stiere, 5 Pferde und 7 Schweine sowie mehrere Felder im Norden des Dorfes. Ihre Ziegen- bzw. Schafherde wird von *Ziganto* gehütet. Zur Familie, die im größten Haus *Ranaks* wohnt, gehören die Ehefrau *Isolde* (44; f/ü), Großvater *Rankin* (71; m/u) und die Söhne *Jevan* (24; m/d), *Jolan* (22; m/d) und *Jan* (19; m/ü). Der Älteste, *Severian*, bewohnt ein eigenes Haus. In einem Anbau neben der Scheune wohnt das Gesinde: Die Mägde *Gael* (31; f/d) und *Zitre* (27; f/ü) sowie Knecht *Xystus* (49; m/d), dem zwei Finger der linken Hand fehlen. Neben dem zweistöckigen Wohnhaus - im Erdgeschoß befin-

den sich Küche, Speisekammer und großer Gemeinschaftsraum, im 1. Stock 3 Schlafräume und eine Rumpelkammer - gehören noch eine große Scheune, der Stall und ein Anbau zum Hof. Gratiks Söhne sind wie ihr Vater passionierte Jäger. Nach einem kürzlichen Ausflug in die Sümpfe brachten sie einen jungen Maru (alle Werte x 1/2) mit, der in einem Eisenkäfig in der Scheune gefangen gehalten wird. Die Gratiks halten zusammen, sind ständig auf der Hut, und ihre Schlagkraft als Gruppe ist nicht zu unterschätzen. Aus diesem Grund gingen die Fischer auch noch nie tätlich gegen die Bauern vor, obschon sie an Zahl überlegen wären.

Besonderheiten: Die Gratiks tragen ihre Waffen gern mit sich herum und legen sie eigentlich nur zur Arbeit und zum Schlafen ab. Sie können sich mit 2 Langbogen, 1 Armbrust, 3 Schleudern, 3 Wurfspereen, 2 Schwertern, 1 Handaxt und 4 Dolchen ausrüsten. Zur Not tun es auch 3 Dreschflegel, 5 Sichel und 3 Sensen, die sich normalerweise alle in der Scheune befinden. Hetter versteckt sein Geld (50 Dukaten) und einen

Dolch mit Silberknauf und Rubin darin (Wert 60 Dukaten) hinter einem losen Stein in der Nordwand seines Stalles. Isoldes Schmuck, eine Perlenkette (Wert 288 Silbertaler), befindet sich in einer Schatulle in ihrem Nachtschränkchen. Zitre ist in Wirklichkeit eine Kräutерhexe mit hohem TAW in »Wunden behandeln«, »Heilpflanzen finden« und »Pflanzenkunde«. Jans Freundin ist Miralda Tolis.

R17 Bauernhaus

Hetter Gratiks ältester Sohn *Severian* wohnt mit seiner schwangeren Frau *Pena* (23; f/ü) in diesem neuerrichteten Holzhaus. Ihr kleiner Sohn *Kiril* (4; m) vervollständigt die junge Familie. Severian ist seit seiner Heirat ein wenig auf Distanz zu seinem Elternhaus. Besonders seine Brüder findet er manchmal in ihrem Verhalten ein wenig verantwortungslos - auch was deren Beziehung zu den Fischern anbelangt. Severian ist der Meinung, eine Auseinandersetzung zwischen Bauern und Fischern könne sehr wohl vermieden werden. Im Ernstfall steht er jedoch zu seiner Familie.

Ereignisse in Ranak

Meisterinformationen:

Die nachfolgenden Ereignisse im Dorf sind chronologisch festgehalten - sie führen zu einigen der weiter unten aufgeführten Gerüchten (S = Spezielle Gerüchte, die Allgemeinen (A) können auf der Straße erfahren werden). Der Meister ist aber nicht fest an sie gebunden. Er kann sie nach Gutdünken einsetzen oder eigene konstruieren. Ereignisse dieser Art sind ein gutes Mittel, das Spiel im Fluss zu halten und den Helden Informationen zu geben.

Tag der Ankunft

- Niko Fureme lädt die Helden in der Herberge zu einem Spielchen ein. Er hat TAW 15 in »Glücksspiel« und erzählt Gerücht #3.
- Susa Cipriano macht sich an den Helden mit dem höchsten CH-Wert heran (der erfährt Gerücht #11), was aber den eifersüchtigen Zoltan Numo auf den Plan ruft.

1. Tag

- Orlando Rethé und Chota Zûr nehmen die Helden zu einer Bootsfahrt mit (in 2 Booten).

Von Orlando erfahren sie Gerücht #9, von Chota #15.

- Der Hirte Ziganto wendet sich hilfesuchend an die Helden. Eine Ziege aus seiner Herde ist in eine Felsspalte gefallen, aus der sie der Alte allein nicht mehr befreien kann. Wenn ihm die Helden dabei helfen, erfahren sie die Gerüchte #5, 13 und 17.
- Der betrunkene Athenago Fureme pöbelt die Helden in der Herberge an. Kurz darauf erscheint Raftan Sefelus und bietet ihnen 50 Silbertaler pro Kopf, wenn sie wieder verschwinden.

2. Tag

- Am Morgen trifft ein Efferd-Geweihter aus dem Tempel ein und spricht mit Bruder Korinus. Nach dem Gespräch sucht Korinus die Helden auf und teilt ihnen dabei die Gerüchte #8 und #18 mit.
- Die beiden jungen Heißsporne Bran Reihe und Jan Gratik geraten sich wegen Miralda Tolis in die Haare.
- Tufi Sandinel ist plötzlich verschwunden. (Szenariovorschlag #1.)

Gerüchte

(S = spezielle, A = allgemeine, F = falsch, W = wahr)

- 1 (S) Marus aus den Sümpfen haben die verschwundenen Fischer entführt, weil sie ständig von Dorfbewohnern belästigt werden (F - Philo Dolgast)
- 2 (A) Raftan Sefelus treibt sich nachts oft am Strand und am Issel herum (W - Marko Cipriano)
- 3(S) Um die Vormacht der Fischer zu brechen, haben die Bauern die Verschwundenen durch ein Feuer in den Klippen angelockt und sie in den Hügeln gefangen gesetzt (F - Niko Fureme)
- 4 (A) Die Gratiks unternehmen häufig Ausflüge in die Sümpfe im Norden (W - Lena Cipriano)
- 5 (S) In den Klippen treiben Oger ihr Unwesen (W - Ziganto)
- 6 (A) Zitre, eine Magd der Gratiks, steht mit den Mächten des Bösen ins Bunde (F - Lena Cipriano)
- 7 (A) Die Fischer sind nicht auf See verschollen. Alles ist nur eine Intrige gegen die Bauern, die aus dem Dorf vertrieben werden sollen (F - Gaspard Numo)
- 8(S) Bruder Kuron aus dem Tempel der Sekte, der seit Jahren mit dem Dorf Tauschhandel treibt, benimmt sich immer seltsamer. Seine Aufenthalte im Dorf werden kürzer und unpersönlicher (W - Bruder Korinus)
- 9(S) An der Küste haust ein Seeungeheuer. Ich sah, wie ein großer Delphin nach einem Kampf, der das Wasser brodeln ließ, entkam. An der Flanke hatte er einen schrecklichen Biss (W - Orlando Rethé)
- 10 (A) Die umliegenden Sümpfe sind reich an Heilpflanzen (W - Zitre)
- 11 (S) Neulich habe ich Marus im Dorf gesehen (W - Susa Cipriano)
- 12 (A) Der Schmied hat seine Frau im Jähzorn erschlagen (F - Lena Cipriano)
- 13(S) In manchen Nächten ist ein Feuerschein vom Tempel der Sekte zu sehen. Dort muss ein Riesenlindwurm sein, so hell leuchtet es (W/F - Ziganto)
- 14 (A) Chota Zûr hat die Boote der Verschwundenen aus Geldgier schlampig ausgebessert, so dass sie weit draußen sanken (F - Hetter Gratik)
- 15(S) Vor einem Monat sah ich ein Segelboot in der Nähe des Tempels. Zuerst dachte ich, es seien Geweihte an Bord, aber dann bemerkte ich, dass die drei auf dem Boot gar keine Roben trugen (W - Chota Zûr)
- 16 (A) Im Krieg mit Al'Anfa kam eine Söldnertruppe aus Brabak hier durch. Die Kiste mit ihrem Sold mussten sie zurücklassen. Sie ist an der Südspitze des Sees in den Sümpfen vergraben, aber keiner weiß den genauen Ort (F - Samos Rethé)
- 17(S) Vor vielen Jahren machte der Orkhäuptling Gaslag *Garaus* mit seiner Bande die Wälder und Hügel unsicher. Keiner weiß, was aus ihm geworden ist (W - Ziganto)
- 18(S) Vor einem halben Jahr besuchte ich zum ersten Mal den Tempel der Sekte. Diese Abtrünnigen experimentieren mit den tollsten Dingen herum. Selbst vor Feuer schrecken sie nicht zurück. Ich frage mich, wie lange Efferd noch zusieht, wie sein Name durch die Glut gezogen wird (W - Korinus)
- 19 (A) Schulze Sefelus kassiert bestimmt an Steuern und Wegezoll mit. Letztes Mal beschwerte sich der Fronvogt über die geringen Abgaben, dabei weiß ich genau, dass wir noch nie soviel zahlten (W - Hetter Gratik)
- 20 (A) In einer Höhle in den Klippen wohnt der Rattenkönig Husselhahn mit seinem nagefreudigen Volk. Bei Vollmond erscheint er auf einem von sechs Ratten gezogenen Prachtwagen und macht Krach (F - Pano)

Szenariovorschläge

1 Tufi Sandinel ist von Marus in die Sümpfe entführt worden - als Vergeltung für den Raub des jungen Marus, der jetzt in der Scheune der Gratiks sein jämmerliches Dasein fristet. Spuren weisen auf die Marus als Täter

hin. Die Helden brechen auf, um Tufi zu befreien (das geht relativ leicht, wenn sie vorher den gefangenen Maru freilassen).

2 Wenn die Helden bei der Lösung des Rätsels zu lange zögern oder im Dunkeln tappen (3

Tage oder mehr), spitzt sich die Situation zwischen Fischern und Bauern zu. Auslöser ist die gemeinsame Flucht von Jan Gratik und Miralda Tolis. Frederico greift daraufhin Jolan Gratik aus einem Hinterhalt an und verwundet ihn. Die Helden müssen den nun entbrennenden Kampf zwischen Fischern und Bauern beenden.

- 3 In der dritten Nacht ihres Aufenthalts in Ranak werden die Helden von Marko Cipriano geweckt. Der Wirt eröffnet ihnen, dass ihn der Fronvogt des Königs beauftragte, ein Auge auf Raftan Sefelus zu werfen, da man Unterschlagungen seinerseits vermute. Die Helden können sich eine Belohnung von 250 Silbertalern verdienen, wenn sie Sefelus' Schuld oder Unschuld beweisen.
- 4 Eine durchziehende Händlerkarawane stiftet Unfrieden in der Herberge. Zuerst betrinken

sich die Händler, dann pöbeln sie alle anderen Gäste an. Die Helden müssen die Situation klären.

- 5 Ein Ausflug in die Sümpfe, mit der Absicht, Heilpflanzen und Heilkräuter zu sammeln. Kann auch mit einer allerdings erfolglosen Schatzsuche verbunden werden (siehe Gerücht * 16).

Hinweis für den Meister:

Die vorhergehenden Szenariovorschläge sind bewusst offen gehalten. Je nach Lust, Zeit und Laune, kann sie der Meister anwenden und in das Abenteuer einbauen. Die Charakterisierung weiterer Personen bleibt in diesem Fall ganz ihm überlassen. Das Dorf kann als Ausgangspunkt für weitere Abenteuer benutzt werden, die Vorschläge weiter oben sollen dafür nur als Anregung dienen.

Der Weg zum Tempel

Überblick für den Meister:

Um vom Dorf Ranak zum Tempel zu gelangen, stehen den Helden zwei Wege zur Wahl. Entweder der Seeweg oder der Weg entlang der Küste. Beide Möglichkeiten gestatten es letzten Endes, in den Tempel einzudringen, wenn auch der Land

weg etwas schwieriger ist, während zu einer Segelpartie übers Wasser zuerst ein Bootsbesitzer überzeugt werden muss. Falls die Helden den Landweg wählen, stoßen sie bei Punkt 1 auf eine Gabelung, deren nördliche Abzweigung in eine Sackgasse führt.

Der Seeweg

Aufbruch aus Ranak

Da in letzter Zeit einige Fischer von der See verschlungen wurden und die Steilküste mit ihren Klippen den meisten Dorfbewohnern nicht ganz geheuer ist, muss den Helden klar sein, dass nicht jeder bereit sein wird, sie mit dem Boot zum Tempel zu bringen. Es steht ganz im Ermessen des Spielleiters, ob ein Dorfbewohner die Helden fährt. Immer wenn die Helden einen Bootsbesitzer (Fischer oder Bootsbauer) fragen, ist eine CHProbe nötig, die gegebenenfalls durch die Beziehung der Helden zu der jeweiligen Person erschwert oder erleichtert wird.

Die Seefahrt zum Tempel

Der Weg zum Tempel über das Meer ist etwa 8 km lang. Ein Fischerboot benötigt am Tag für diese Strecke knapp 3 Stunden (2 SR pro Hexfeld) und nachts 4 Stunden (3 SR pro Hexfeld) - immer vorausgesetzt, es kommt zu keinen zufälligen Ereignissen. Der Meister würfelt einmal pro Stunde, um zu ermitteln, ob ein zufälliges Ereignis eintritt (bei 1 auf W6). Dann stellt er mit W6 fest, um welches Ereignis es sich handelt.

Zufällige Ereignisse

1-3 Widrige Windverhältnisse. Durch den Gegenwind verliert das Fischerboot wesentlich an Fahrt. Auswirkungen: Das Boot braucht für

die Durchquerung von W6 Hexfeldern doppelt so lange.

- 4** Fremdes Boot in Sichtweite (nachts wird ein Schatten ausgemacht). Wenn sich die Helden nähern wollen, dreht der fremde Segler ab und verschwindet.
- 5** Unerwartete große Welle. Der Bootsbesitzer ist an dergleichen gewöhnt - nicht so die Helden. Ihnen muss eine GE-Probe gelingen, sonst fallen sie über Bord. Rettungsaktion hält auf und sollte spannend gestaltet werden.
- 6** Eine Schule von Delphinen begegnet den Helden. Obwohl diese Tiere sonst sehr friedlich sind, machen sie einen aggressiven Eindruck und rammen mehrmals das Boot. Auswirkungen: siehe unter 5. Danach Kampf mit W6 Delphinen (MU 11, LE 30, RS 0, AT 10, PA 0, TP 1W+3, MK 13). Nach 3 KR verschwinden die Tiere so plötzlich, wie sie gekommen sind.

Notwendige Begegnung:

S1 Fischerboot

Allgemeine Informationen:

In etwa 2 km Entfernung vom Tempel entdecken die Helden ein Fischerboot, das nahe der Steilküste mit ausgeworfenen Netzen ruhig im Wasser liegt. Als die Bootsbesatzung das Gefährt der Helden sieht, werden hastig die Netze eingeholt.

Spezielle Informationen:

Das andere Fischerboot macht sich zur Flucht in Richtung Felszinne und Tempel bereit, die Helden können diese jedoch verhindern, wenn sie direkt auf das Boot zuhalten. Wenn die Helden sich nähern, erkennen sie in dem Boot drei Menschen mit silbrig-grüner Schuppenhaut. Auf Zurufe reagieren die Schuppenhäutigen nicht - sie versuchen weiter zu fliehen, kämpfen aber sofort, falls das Boot der Helden näher als 10 m kommt.

Meisterinformationen:

Bei den schuppenhäutigen Fremden handelt es sich um 3 niedere Risso, die hier die Gegend auskundschaften und nur zur Tarnung fischen. Die Risso sind alle mit langen, gezackten Messern (1W+2) bewaffnet. Außerdem besitzen sie insgesamt 1 Dreizack (1 W+3) und 3 Harpunen (1 W+2), die als Wurfaffen verwendet werden können. Da sie an Bord von Booten sehr ge-

schickt sind, gebührt ihnen immer die Initiative. Darüber hinaus gelten an Bord von Booten folgende Kampfzüge für alle Nicht-Seeleute: GE/AT/PA jeweils -3.

Die Werte der Risso:

MUT: autom. Initiative	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	25 PARADE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3 TREFFERPUNKTE:	Waffe
GESCHWINDIGKEIT:	7 AUSDAUER:	35
Monsterklasse: 11		

An Bord des Fischerboots der Risso befinden sich außer gewöhnlichen Fischfanggeräten wie Netzen und Angeln keine Gegenstände, die für die Helden von Wert sein könnten. Sollte den Risso die Flucht gelingen, werden sie den Tempel alarmieren. In diesem Fall wird das Eindringen der Helden zusätzlich erschwert.

Der Landweg

Meisterinformationen:

Wenn die Helden nicht gerade durch die Wildnis reisen wollen, (Näheres zu Abenteuern in der Wildnis finden Sie im Anhang) werden sie zunächst der Handelsstraße in Richtung Brabak folgen, bis sie nach ungefähr 3,5 km auf den links abzweigenden Alten Tempelweg stoßen. Dieser führt sie nach Überwindung einiger Hindernisse direkt vor die Pforte des Tempels. Wie die Helden von dort aus in das Refugium eindringen können, wird im Abschnitt *Der Tempel* erklärt.

ist nach einem weiteren halben Kilometer so stark vom Wetter ausgewaschen, dass er von den Abenteurern nicht mehr zu erkennen ist.

Meisterinformationen:

Sollte einem Helden die Idee kommen, das Talent »Weg finden« anzuwenden, und ihm die Talentprobe gelingt, so vermag er dem Weg weiter zu folgen. Die Abenteurergruppe gelangt schließlich zur Gruft W5. Nach der Begegnung dort sollte den Spielern klargemacht werden, dass sie sich in einer Sackgasse befinden. Nur durch eine Umkehr können sie den Tempel erreichen.

W1 Die Weggabelung

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden die Handelsstraße nach Brabak verlassen haben und dem Alten Tempelweg folgen, kommen sie nach ca. 1 km an eine Gabelung. Rechts führt der Weg weiter von der Küste weg und in westlicher Richtung in die Hügel hinein. Der linke, relativ steil ansteigende Weg führt nach Südwesten parallel zur Küste. Er verschwindet schon nach wenigen Metern in einer engen Schlucht.

Spezielle Informationen:

Nach der Abzweigung können die Helden dem rechten Weg zunächst problemlos folgen. Nach ungefähr 500 m wird er jedoch zunehmend undeutlicher und

W2 Der Ogerhinterhalt

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden dem Weg nach Südwesten in die Schlucht folgen, kommt zunächst ein mühsamer Anstieg. Unförmige Felsen erheben sich links und rechts wie von Riesenhand aufgetürmt. Dazwischen führt der steinige Weg nach oben. Das entfernte Grollen der Brandung wird plötzlich von dem heiseren Schrei eines Aasvogels übertönt. Hin und wieder geben die Klippen zur Linken den Blick auf das Meer frei, während die Felsen zur Rechten immer bedrohlicher aufragen.



Spezielle Informationen:

Nachdem die Helden einen Felsvorsprung umrundet haben, bemerken sie, dass der Weg 20 m vor ihnen mit größeren Steinbrocken übersät ist. Ein Steinschlag scheint dort niedergegangen zu sein.

Meisterinformationen:

Falls einer der Helden erklärt, er wolle die Gegend beobachten, bevor die Gruppe weitergeht, muss er eine Talentprobe auf »Gefahren erkennen« ablegen. Gelingt diese, macht er 20 m über sich in den Felsen zwei große Gestalten aus (Oger), die gerade im Begriff sind, einen weiteren Steinschlag auszulösen, der 10 m vor den Helden heruntergehen wird. Werden die Oger durch Fernkampfaffen oder Zaubersprüche vertrieben, kommt es nicht zum Steinschlag. Passieren die Helden allerdings die Stelle vor sich, wird jeder Held durch W6 Gesteinsbrocken wie durch Geschosse attackiert (Entfernung: mittel; 1 Treffer verursacht W6 TP), denen er natürlich ausweichen kann.

Falls die Helden den Hinterhalt nicht erkennen und sich unvorsichtigerweise dem Geröllhaufen nähern, werden sie vom Steinschlag überrascht

und müssen mit der Entfernungsmodifikation »nah« ausweichen.

Nachdem der Steinschlag niedergegangen ist, greifen die beiden Oger mit Keulen an. Die Werte der Oger:

MUT:	22	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHU	3	TREFFPUNKTE:	2W+4
GESCHWINDIGK	10	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 20			

Sinkt die Lebensenergie eines Ogers auf 10, fliehen beide in die Klippen. Die Ogerhöhle bleibt unauffindbar.

W3 Die Hängebrücke

Allgemeine Informationen:

Nachdem die Helden dem Weg einen weiteren Kilometer gefolgt sind, wird dieser von einem ungefähr 20 m breiten, jäh in die Tiefe abfallenden Felseinschnitt unterbrochen. Über den Abgrund führt eine recht robust wirkende Hängebrücke, unter der in 20 m Tiefe die Brandung tost. Hoch in den Lüften ziehen eine Handvoll Seevögel ihre gemächlichen Kreise.

Spezielle Informationen: keine

Meisterinformationen:

Wenn sich die ersten Helden ungefähr auf der Mitte der Brücke befinden, stößt einer der vermeintlichen Vögel mit schrecklichem Gekreische auf die Gruppe herab. Die Helden erkennen nun mit Grausen, dass es sich hierbei um einen Harpyie handelt. Abenteurern, denen die Mutprobe misslingt, sind W6 KR zu keiner anderen Aktion fähig, als sich an den Seilen der Brücke festzuklammern. Kampffähige Helden agieren aufgrund des unsicheren Standes mit einem Malus von -2 auf AT und PA. Der erste Angriff der Harpyie wird wie ein Angriff aus der Bewegung ausgeführt. Ein Held, der zurückgetrieben wird, muss eine GE-Probe ablegen, um einen Sturz in die Tiefe zu verhindern. Ansonsten erleidet er beim Aufprall auf die Wasseroberfläche 2W6 Schadenspunkte. Wenn er bei Bewusstsein bleibt, kann er sich problemlos ans Ufer retten, aber nur eine beherzte Kletterpartie oder die Hilfe seiner Gefährten vermag ihn zum Weg zurückbringen. Weiter Stürze ins Wasser werden wie oben behandelt. Wenn die LE der Harpyie auf 15 abgesunken ist, flüchtet sie zu ihrem Horst hoch in den Felszinnen, der nur durch eine erfolgreiche Kletterprobe +3 erreicht werden kann. Stürzt der Held während des Aufstiegs oder des nachfolgenden Kampfes (AT und PA des Helden je -3) ab, erleidet er 4W6 SP. Die Gefährlichkeit dieses Unterfangens sollte den Spielern klar gemacht werden. Im Horst befindet sich ein Skelett. Unter den verstreuten Kleidungsresten befindet sich eine Kappe aus weichem Leder. Es handelt sich dabei um nichts Geringeres als eine Tarnkappe.

Die Werte der Harpyie:

MUT:	18	ATTACKE:	15
LEBENSENERGIE:	40	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHU	2	TREFFERPUNKT	1 W+4
GESCHWINDIGK	15/1	AUSDAUER:	60
Monsterklasse: 30			

W4 Der Erdbeben

Allgemeine Informationen:

An dieser Stelle ist der Küstenweg ungefähr 100 m mit Geröll überschüttet. Zur Linken der Helden fallen die Klippen senkrecht zur 30 m tiefer liegenden See hin ab, während zu Rechten eine schier unbegehbare Steilwand noch höher aufragt.

Spezielle Informationen:

Die Abenteurer müssen wohl oder übel über die Felstrümmer hinwegklettern.

Meisterinformationen:

Die Kletterpartie sollte der Gruppe keine Probleme bereiten.
Jeder Held muss zur Übersteigung des Geröllhauens 3 Kletterproben -4 ablegen. Pro Fehlwurf erleidet er W6/2 SP.

W5 Die Gruft

A) Der Eingang

Allgemeine Informationen:

Der Weg scheint direkt in eine Felswand hineinzuführen. Ein Eingang ist auf den ersten Blick jedoch nicht zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden den Fels untersuchen, entdecken sie nach erfolgreicher Anwendung des Talents »Geheimfächer finden« (Talentprobe -4) einen 10 cm breiten, 2 cm hohen Spalt, der sich auf Schulterhöhe in der Wand befindet (Zahlenwert für Zwergeninstinkt: 14).

Meisterinformationen:

Wenn ein Held einen passenden Gegenstand von der Länge eines Schwertes in den Gesteinsriss einführt, beginnt der Fels grollend zu erzittern und vor den Abenteurern öffnet sich eine Geheimitür. Der eingeführte Gegenstand wird dabei zerbrochen.

B) Die Felskammer

Allgemeine Informationen:

Hinter der Geheimitür führt ein dunkler Gang in den Fels hinein. Im Innern ist die Luft modrig und abgestanden, auch ein Hauch von Verwesung weht den Abenteurern entgegen. Der Gang mündet nach ungefähr 30 m in ein geräumiges, 5 x 5 m großes Gruftgemach. Überall auf dem Boden sind Knochen und längst verrottete Grabbeilagen verstreut. Auf einem steinernen Thron an der gegenüber dem Eingang liegenden Wand sitzt majestätisch ein menschengroßer, mit Bandagen umwickelter Leichnam und scheint die Eindringlinge zu mustern. Auf seinen Knien liegt ein prächtiges, juwelenverziertes Bastardschwert.

Spezielle Informationen:

Eine Untersuchung der verstreuten Knochen ergibt, dass es sich bei ihnen auf keinen Fall um Menschenknochen handelt.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held bis auf 2 m an den Thron herantritt, kommt Leben in die mumifizierte Gestalt. Sie erhebt sich von ihrem Sitz und greift den am nächsten zu ihr stehenden Abenteurer mit ihrem gewaltigen Schwert an. Außerdem beginnen sich die herumliegenden Knochen auf magische Art und Weise zu 2 Skeletten zusammenzusetzen. Sie greifen nach 2 GR in den Kampf ein.

Die Werte der Mumie:

MUT:	12	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	35	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2*	TREFFERPUNKTE:	1W+5
GESCHWINDIGKEIT:	2	AUSDAUER:	1000
Monsterklasse: 22			

* Diese Mumie ist auch durch normale Waffen verletzbar.

Die Werte der Skelette:

MUT:	12	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1 W
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	1000
Monsterklasse: 15			

Sinkt die LE der Mumie auf 0 ab, zerfällt nicht nur sie, sondern auch die Skelette zu Staub. Nur noch das Schwert erinnert an den gespenstischen Kampf. Die juwelenbesetzte Waffe wird in den Händen eines lebendigen Wesens zu einem Berserkerschwert. Wenn ein Held das Schwert aus der Scheide zieht, verfällt er in einen Berserkerausbruch und handelt, als wenn ein SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT-Spruch über ihn gesprochen wurde. Wenn der Held aus dem Kampfrausch erwachen will, führt er pro GR eine CH-Probe aus und kämpft solange weiter, bis sie ihm gelungen ist.

Bei der Mumie handelt es sich um den Anführer eines längst vergessenen Orkstamms, der vor ca. 1000 Jahren in den Hügeln beheimatet war.

Das Refugium der Sekte

Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Seeweg zum Tempel genommen haben, sich der Felszinne also mit dem Boot nähern, müssen sie zwischen den halbkreisförmig angeordneten Felsen hindurchsteuern, die als Wellenbrecher dienen und einen natürlichen Hafen bilden. Es ist wegen der Brandung nicht möglich, außerhalb dieser geschützten Zone an die Felszinne heranzufahren. Die Helden können dann bei der Höhle *K2 Hafen* anlanden und von dort weiter vordringen.

Falls die Helden den Landweg wählen, kommen sie vor dem Tempeleingang an. Die Zugbrücke ist heruntergelassen, ein gefahrloses Überqueren des Felsspaltes zwischen Weg und Felszinne also möglich. Sie kommen dann zu Raum *A1 Innenhof*.

Für den Tempel gelten folgende Bedingungen: Alle Gänge und alle Räume sind beleuchtet, sofern nicht anders angegeben. Türen sind im beschreibenden Text nicht erwähnt. Sie öffnen sich alle in den jeweiligen Raum hinein, und ihre Lage muß dem Plan des Schicksals entnommen werden. Letzteres gilt auch für fast alle Abmessungen. Auf die Treppen, welche die einzelnen Ebenen miteinander verbinden, wird im beschreibenden Text nicht näher eingegangen, Gänge werden nicht beschrieben.

Im Inneren des Tempels kann es zu Zufallsbegegnungen kommen (siehe Anhang). Alle Nicht-Risso im Tempel verhalten sich den



Helden gegenüber freundlich oder neutral, das heißt, sie alarmieren nicht die Risso, wenn sie auf die Helden treffen.

Alle Risso haben RK 3, was bei den einzelnen Charakteristika nicht angegeben ist.

Ebene 1

A1 Innenhof

Allgemeine Informationen:

Wenn die Helden durch das 3 m breite, doppelflügelige Eingangstor treten, erkennen sie gegenüber an der Südwand ein ähnlich massives, eisenbeschlagenes Doppeltor.

Links und rechts führen eisenbeschlagene Türen in die

Tortürme. Der Boden ist mit Kopfsteinen gepflastert, der Hof nicht überdacht.

Spezielle Informationen:

Vom 1. Stock blicken drohend Schießscharten auf die Ankömmlinge herab. Die Balken, welche die

Zugbrücke tragen, ragen in 3 m Höhe in den Innenhof hinein. An ihrem Ende sind sie mit Gegengewichten versehen. Wenn sich die Helden alle im Innenhof befinden, öffnet sich die Doppeltür in dessen Südwand, und heraus tritt ein Mann in einer blaugrünen Rohe. »Fremde«, hebt er salbungsvoll an, »seid uns an diesem Ort der Verehrung willkommen, aber sehet euch vor. Eine schlimme Krankheit kam über uns und raffte unsere Brüder dahin. Nun leben nur noch wenige. Also gehet in Frieden, wenn ihr nicht wollt, dass sich der Hauch des Todes über euch senkt. « Mit diesen Worten weist er mit einer vielsagenden Geste auf die Tür hinter den Helden.

Meisterinformationen:

Bei dem blaugrün Gewandeten handelt es sich um *Bruder Kuron*, in der Tat einen der letzten Efferd-Geweihten im Tempel. Die Risso benutzen ihn als Verbindungsmann mit der Außenwelt. Er hat den Auftrag, eventuelle Besucher abzuschrecken. Er wartet nicht ab, ob die Helden seinen Rat befolgen, sondern verschwindet sofort wieder durch die Doppeltür, die er laut knarrend hinter sich schließt. Diese Tür erweist sich dann auch als verriegelt, wenn die Helden sie öffnen wollen. Keinen Widerstand hingegen bieten die Türen in die Tortürme: Sie sind unverschlossen.

A2 Westlicher Torturm

Allgemeine Informationen:

Eine eisenbeschlagene, verriegelbare Tür führt in den Innenhof, eine andere genau in Richtung Süden in den Tempel. Zwei Schießscharten überblicken den Weg, der zum Tempel führt. Eine 4 m lange Leiter führt nach oben durch eine Luke zum 1. Stock des Turmes.

Spezielle Informationen:

An der Turmnordwand steht eine mittelgroße Kiste.

Meisterinformationen:

Die Kiste ist unverschlossen. Sie enthält einen Vorrat an Armbrustbolzen und Pfeilen (je ein Pack zu 20 Stück).

A3 Östlicher Torturm

Allgemeine, *Spezielle* und
Meisterinformationen: Siehe A2.

A4 Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Ein durch zwei Schießscharten in der Nordwand nur sehr spärlich erleuchteter Raum, der voller Regale und Kisten steht.

Spezielle Informationen:

Offensichtlich handelt es sich bei diesem Raum um eine Waffenkammer, in der sich insgesamt drei mit Waffen und Werkzeugen gefüllte Wandregale und ebenso viele Kisten befinden, die jedoch verschlossen sind. Die Kammer erweckt den Eindruck, als sei sie hastig und oberflächlich durchsucht worden. An Wandhaken hängen 5 Holzschilde, 2 Kettenhemden und ein alter, zerschlissener Umhang.

Meisterinformationen:

In den Regalen befinden sich 4 Armbrüste, 2 Kurzbögen, 3 Wurfspere, 5 Fischharpunen (wie Wurfspere), 1 Entermesser, 2 Säbel, 2 Wurfbeile. Die Kisten, drei an der Zahl, stehen an der Ostwand, sind mit Vorhängeschlössern gesichert (zum Öffnen KK-Probe +2 mit Brecheisen o. ä.) und enthalten: 1) 4 wattierte Waffenröcke, 2 Lederrüstungen; 2) 2 Oberkleidung, 2 Joppen, einen Wams, 5 Beinkleider, 3 Umhänge, 6 Paar Sandalen; 3) 2 Fischernetze mit Schwimmern aus Kork. Unter den Netzen ist ein Tiegel mit Waffenbalsam verborgen.

A5 Werkstatt

Allgemeine Informationen:

Ein hell erleuchteter Raum, dessen großes Doppelfenster einen Blick aus der Ostwand gestattet. Jedem Eintretenden wird sofort klar, dass hier gearbeitet wurde. Mehrere Utensilien für Handwerker und typische Werkzeuge sind auszumachen.

Spezielle Informationen:

Der Raum ist in 4 Arbeitsbereiche unterteilt: An der Nordwand steht ein langer Holztisch mit einem Schraubstock daran. Auf dem Tisch liegen Schmiedewerkzeuge: drei Hämmer, Eisenteile, Nägel, ein Bohrer aus Eisen usw. Vor dem Tisch stehen ein Schemel und ein Kohlebecken. Unter dem Fenster an der Ostwand befindet sich ein Webstuhl nebst Hocker. Ein wuchtiger Tisch an der Südwand schließt sich an. Auf ihm liegen mehrere Steinbrocken sowie ein

schwerer Hammer und ein Meißel. Über dem Tisch steckt ein Fackelhalter im Gemäuer. In einer Nische an der Südwand stehen zwei Sägeböcke, über die zwei Holzplanken gelegt sind. Darauf mehrere Bretter und ein Hobel. An dem rechten Sägebock hängt eine große Säge.

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um die Tempelwerkstatt, die Schmiede-, Textil-, Steinmetz- und Tischlerarbeiten erlaubt.

A6 Ladeplattform

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist nur durch die breite hölzerne Flügeltür in der Westwand zu betreten und völlig dunkel, wenn man einmal von den schmalen Ritzen an der gegenüberliegenden Wand absieht, durch die ein paar Lichtstrahlen fallen.

Spezielle Informationen:

Im Halbdunkel ist ein großes Gestell vor der Ostwand auszumachen. Wenn die Helden sich an das Halbdunkel gewöhnt haben, können sie in ihm einen mächtigen Schwenkkran erkennen. Der Raum offenbart alle seine Geheimnisse, wenn die Helden die breiten Lukentüren an der Ostwand öffnen.

Ihr Blick fällt dann auf die mehr als 30 m unter ihnen liegende Wasseroberfläche. An dieser Stelle wölbt sich der Fels nach innen und formt so eine kleine Bucht, die sich nach oben als Kamin bis unter den Tempel fortsetzt. Der über 5 m lange Kran weist an seiner Spitze eine hölzerne Rolle auf, an seinem hinteren Ende ein Gegengewicht. Er kann um fast 90 Grad geschwenkt werden, was die Abmessungen des Raumes gerade zulassen. Über die Rolle ist ein Seil geführt, an dessen einem Ende ein Metallhaken angebracht ist. Das Seil wird mittels einer Winde angezogen und abgerollt. In der Südwest- und der Südoststrecke liegen drei Rollen Tau unterschiedlicher Stärke und ein schweres Netz.

Meisterinformationen:

Der Schwenkkran diente früher dazu, Güter (Fische etc.) aus Booten von der Wasseroberfläche in den Tempel zu schaffen. Die Helden können sich von hier abseilen und gelangen dann zur Hafengebucht. Der Letzte muss am Seil hinabklettern (alle 10 m Kletterprobe + RK, sonst Sturz ins Wasser mit 1W6 SP pro gefallenem 10 m).

A7 Residenz des Bruders Ichtus

7a Empfangsraum

Allgemeine Informationen:

In diesem sektorförmigen Raum befindet sich ein großer runder Tisch, um den 5 schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind. Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. Auf dem Tisch steht ein 5-armiger Kerzenleuchter, an der Wand zwischen den beiden Türen befinden sich drei Fackelhalter.

Spezielle Informationen:

Auf dem feingewirkten Vorhang sind in hellen Farben die unterschiedlichsten Fischarten dargestellt, ein großes, dunkles Muster beherrscht jedoch die Darstellung. Von der Decke hängen präparierte Meeresbewohner: ein stahliger Igelfisch, ein Feuerfisch, eine Tigermuräne und ein Regenbogen-Lobsch aus dem Südmeer.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Ichtus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

7b Studierzimmer

Allgemeine Informationen:

Durch den Vorhang betreten die Helden einen weiteren sektorförmigen Raum. Zwei Fenster in der Südwand geben den Blick auf die See frei. Vor dem Fenster steht ein großer Arbeitstisch, auf dem eine Vielzahl von Werkzeugen und Unterlagen verstreut liegt. Alle Wände werden von Regalen eingenommen, in denen sich dickleibige Folianten, präparierte Meerestiere und Einmachgläser mit farbigen Flüssigkeiten befinden. Auf einer Holzkommode links neben dem Fenster steht ein Aquarium aus dickem Glas.

Spezielle Informationen:

In den Einmachgläsern befinden sich verschiedene Kleintiere (Kaulquappen, kleine Fische, Krebse, Seesterne usw.), auf dem Tisch die Arbeitsutensilien des Geweihten (Präparierwerkzeug wie Messerehen, Pinsel, Zangen, kleinere Fläschchen und Tiegelchen sowie handschriftliche Unterlagen). Auf dem Boden des Aquariums ist bei näherem Hinsehen zwischen den vielen Wasserpflanzen ein goldener Armreif zu erkennen. Bei den Folianten handelt es sich um Bestiarien.



Erst jetzt erkennen die Helden, dass es sich bei dem dunklen Muster auf dem Vorhang um den Schatten eines menschengroßen Wesens gehandelt hat, das unmittelbar hinter dem Vorhang steht.

Meisterinformationen:

Das Wesen ist ein Niederer Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15). Er ist mit einer Harpune (1W+2) bewaffnet und greift sofort an. Fällt seine LE auf 10, versucht er zu entkommen.

Im Aquarium befindet sich außerdem ein Zitteraal, der sich im Dickicht der Wasserpflanzen verbirgt. Sollte ein Abenteurer unvorbereitet in das Fischglas greifen, erhält er einen Stromstoß (1W+2 SP, außerdem 1 SR KK-3, GE-3 und Höchstgeschw. -3 m/s; dem Held muss KK-Probe gelingen, sonst ist er 5 KR bewegungsunfähig). Der Goldreif hat einen Wert von 24 Dukaten. Das Aquarium diente Meister Ichtus als Experimentierbecken. Er wollte den Einfluss von Gold auf die Eigenschaften des Tiers testen.

7c Schlafräum

Allgemeine Informationen:

Das dritte sektorförmige Zimmer weist ein Fenster nach Nordost auf. Einrichtungsgegenstände: Bett, Schrank, Stuhl und eine kleine Kommode, vor der ein Gebetsteppich liegt.

Spezielle Informationen:

Auf der Kommode steht eine 20 cm hohe Efferdstatue. Hinter der Tür liegen die Scherben eines bemalten Tontellers, der eine maritime Szene zeigte. Die 3 Schubladen der Kommode sind offen.

Meisterinformationen:

Wenn man die Bruchstücke des Tellers zusammenfügt, kann man einen aus den Wellen springenden Delphin erkennen. Die Schubladen der Kommode enthalten Unterwäsche, die unterste außerdem noch Glasscherben (wer unachtsam darin herumwühlt, schneidet sich für 1W/2 SP in die Finger). Das Fläschchen mit einem Heiltrank ist leider zerbrochen. In einem Fach, das nur zu erreichen ist, wenn die 3. Schublade vollständig herausgezogen wird, befindet sich ein Trank, der nach Einnahme für W6+3 »Auf dem Wasser wandeln« erlaubt (siehe dazu gleichnamiges Wunder der Efferd-Geweihten). In dem unverschlossenen Schrank hängen die Kleider von Bruder Ichtus.

A8 Sakristei

Allgemeine Informationen:

Ein Fenster in der S-Wand erleuchtet eine Kammer, die bis auf einen Schrank an der N-Wand leer ist.

Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

Im Schrank hängen zwei meerblaue Zeremonienroben: eine ist mit Fisch-, die andere mit Vogelornamenten bestickt.

A9 Altarraum

Allgemeine Informationen:

Der bislang größte Raum dieser Tempelebene. Im Gegensatz zu den anderen Räumen, die alle etwa 3,5 in hoch sind, wölbt sich die Decke dieses Raumes in mehr als doppelter Höhe. Das südliche Ende der Decke wird von einer Lichtkuppel mit 6 m Durchmesser gebildet. Die Südwand weist einen weiten, annähernd halbkreisförmigen Erker auf. In Höhe des nächsten Stockwerks verläuft eine Balustrade entlang der West-, Nord- und Ostwand. Direkt unter der säulengetragenen Kuppel befindet sich ein sternförmiger Altar über dem zwei 3 m große Delphine eine Art Torbogen bilden. Parallel zur Ost- und Westwand verlaufen je 2,5 m lange Bankreihen. Im Zentrum des Raumes ist ein 5x4 m großes Wasserbecken eingelassen.

Spezielle Informationen:

Im trüben Wasser des Zentralbeckens lassen sich keine Bewegungen ausmachen. Die Delphine sind aus schwarzgrünem Vulkanglas, allerdings sind bei beiden Tieren Schwanz- und Rückenflossen beschädigt. Auch die leeren Augenhöhlen weisen Spuren von Gewalteinwirkung auf. Der linken Statue wurde der Unterkiefer abgebrochen. Der Altar wird von einer 50 cm starken gelben Sandsteinplatte gebildet, die auf dem Boden aufliegt. Auf dem Mittelstück fällt ein 1 m durchmessender Holzdeckel auf.

Meisterinformationen:

Unter dem Deckel führt ein dunkler, 1 m durchmessender Schacht in die Tiefe. Diese Anlage dient als Opferstätte. Durch eine mehrere Meter lange Röhre gelangen die Opfergaben ins Meer. Wenn ein Held ungesichert den Schacht hinabklettert, muss ihm eine Kletterprobe+2 gelingen.

Ansonsten gleitet er an der glatten Innenseite ab und rutscht wie eine Opfergabe hinab, bis er 20 m über dem Wasserspiegel von der Felszinne ausgespieen wird. Der Sturz verursacht 2W6 SP.

Im Opferschacht ist 50 cm unter dem oberen Rand ein kleiner Hebel in einer Nische versteckt. Wird er betätigt, dreht sich die Altarplatte um 1/10 und gibt unter dem nach Norden weisenden Zakken einen geheimen Einstieg nach unten frei. Auch hier ist wieder ein Hebel in einer Nische verborgen, mit dem man die Platte drehen kann. In den Fels gehauene Eisensprossen ermöglichen einen Abstieg nach K3.

Sollte jemand auf die Idee kommen, in dem 4 m tiefen Wasserbecken ein Bad nehmen zu wollen, wird ihm dies schlecht bekommen. 5 Graumuränen, die farblich kaum von dem Bassinboden zu unterscheiden sind, warten schon lange auf die nächste Fütterung. Diese Tiere (MU 12, LE 8, RS 0, GES 2, AT 10, PA 0, TP 1 W+3, MK 8) greifen alle zugleich an. Auf dem Beckengrund, direkt am nördlichen Rand, liegt das Skelett eines Priesters, der von den Risso hineingestoßen wurde. Er hatte einen magischen Wurfdolch (1 W+2) bei sich, der als Wurfwaffe immer trifft.

A10 Sakristei

Allgemeine und Spezielle Informationen: Siehe A8.

Meisterinformationen:

Im Schrank hängen zwei meerblaue Zeremonienroben: eine ist mit alchimistischen Symbolen, die andere mit Pflanzenornamenten bestickt.

All Residenz des Bruders Philus

11a Empfangsraum

Allgemeine Informationen: Siehe A7a.

Spezielle Informationen:

In den halbtransparenten Vorhang sind die 6 alchimistischen Symbole Aventuriens eingewirkt: Feuer, Wasser, Schnee, Humus, Erz und Luft. Von der Decke hängt eine ausgestopfte Eidechse herab.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Philus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

11b Studierzimmer

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Vorhang schließt sich ein weiterer sektorförmiger Raum an, der tagsüber von einem großen Doppelfenster in der S-Wand erleuchtet wird. Vor dem Fenster steht ein großer Experimentiertisch, der wahllos mit alchimistischem Handwerkszeug überfüllt ist. Bis an die Decke reichende Regale, in denen schwere Folianten, weitere alchimistische Gerätschaften und symbolbeschriftete, mit den unterschiedlichsten Stoffen gefüllte Glasbehälter einsortiert sind, nehmen die restlichen Wände ein.

Spezielle Informationen:

Auf dem Tisch steht eine komplizierte Versuchsvorrichtung, neben der mit alchimistischen Symbolen beschriebene Notizblätter verstreut liegen.

Von den ungefähr 50 Behältern, die sich in diesem Raum befinden, sind 3 mit Raben- und 5 mit Storchsymbolen bemalt. Bei den Büchern handelt es sich um alchimistische Abhandlungen, Lexika und Werke über Heilkunde.

Meisterinformationen:

Die drei Behälter, die mit einem Raben (Symbol des Todesgottes Boron) beschriftet sind, enthalten Gifte: 1) Schlafgift; 2) Drachenspeichel; 3) Feuerzunge. Die 5 mit Storchensymbolen (Schutztier der Göttin Peraine) versehenen Gefäße beinhalten: 1) Heiltrank (20 LE); 2) Sansaro (5 Dosen); 3) Donf (1 Dosis); 4) Gelbschwanzskorpion-Gegengift (2 Dosen) 5) Heiltrank (1 Anwendung).

Will man die einzelnen Stoffe erkennen, muss man eine Probe-2 auf »Grundbegriffe der Alchimie« gelingen.

11c Schlafrum

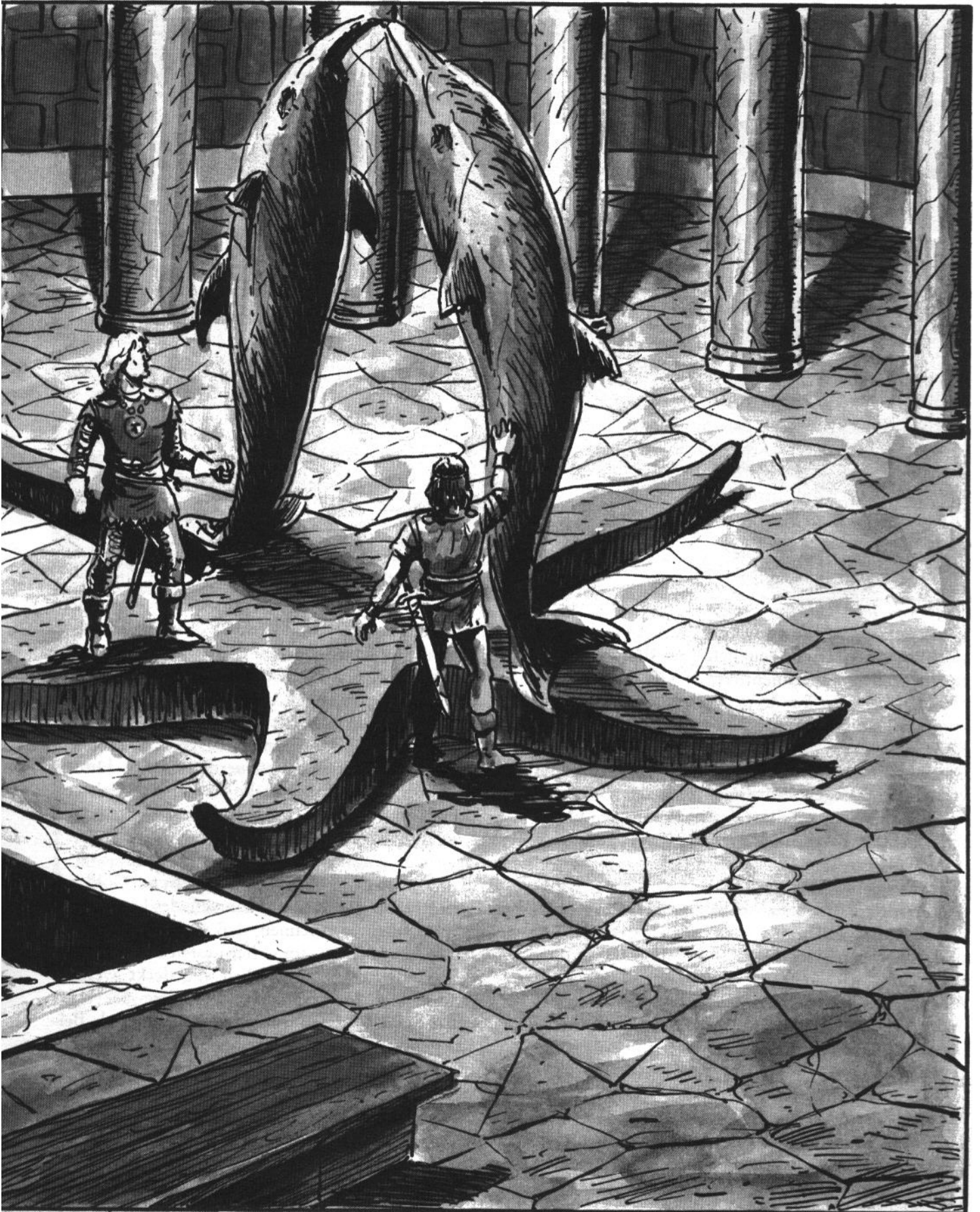
Allgemeine Informationen:

Dieser ebenfalls sektorförmige Raum weist ein Fenster nach Nordwesten auf. Einrichtung: Bett, Truhe, Stuhl und kleine wurmstichige Kommode. Beim Eintreten vernehmen die Helden ein leises Knarren.

Spezielle Informationen:

Auf der Kommode liegt ein Eisenhandschuh, neben dem Bett ein aufgeschlagenes Buch. Der Stuhl ist umgekippt, ein Bein abgebrochen. Hinter der Tür steht ein menschengroßes Wesen mit einer seltsamen Fischhaut. Es ist mit einer Harpune und einem Zakkenmesser bewaffnet.





Meisterinformationen:

Der Fremde ist ein Niederer Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15). Seine Waffen verursachen jeweils 1 W+2 TP, er kann aber nicht beide gleichzeitig benutzen. Der Risso versucht zu fliehen, wenn seine LE auf 10 gefallen ist. Die Kommode weist drei Schubladen auf, die sich alle nur halb herausziehen lassen. Ganz hinten in der obersten Schublade hat Philus sein »Wahrheitsamulett« hinter einer doppelten Rückwand versteckt, deren linke Hälfte nach Entsicherung eines Riegels hochgeklappt. Das Amulett kann nur ertastet werden. Das Kleinod wird jedoch von einem Gelbschwanzskorpion (MU 7, LE 2, RS 0, GS 2, AT 12 - trifft in diesem Fall automatisch, PA 0, TP 1 W - Giftwirkung siehe »Gonede«, AU 10, MK 5) bewacht, der jeden, der in das Geheimfach greift, in die Hand sticht. Bruder Philus stülpte sich als Schutz den Eisenhandschuh über die linke Hand. In den restlichen zwei Schubladen befindet sich wertloser Kleinkram. Die Truhe enthält die persönlichen Kleidungsstücke des Bruders.

A12 Alchimistenküche

Allgemeine Informationen:

Ein Fenster in der Westwand erhellt einen mit allerlei alchemistischen Utensilien gefüllten Raum. Neben einem großen Experimentiertisch vor dem Fenster befinden sich hier hunderte, in Regalen und Wandschränken eingeräumte Apparaturen wie Becher, Kolben, Retorten, Schläuchen etc. Dazu kommen noch mindestens ebensoviele, mit verschiedenfarbigen Pulvern, Kristallen, Gesteinen und Flüssigkeiten gefüllte Glasbehälter in den unterschiedlichsten Formen.

Spezielle Informationen:

Auf dem Experimentiertisch steht eine kalte Kohlepflanze und 4 Öllampen, links neben dem Fenster sind 3 mit brackigem Wasser gefüllten Holzweimer aufgereiht.

Alle Behälter, in denen sich alchemistische Stoffe befinden, sind mit einem Symbolcode beschriftet, der für einen Nicht-Alchimisten ein Buch mit sieben Siegeln darstellt.

Meisterinformationen:

Ein Held, der mindestens über einen Talentwert von 1 in »Grundbegriffe der Alchimie« verfügt und die Alchimistenküche aktiv durchsucht, darf einmal pro SR eine Talentprobe - 3 durchführen.

Gelingt sie, wirft er mit 1 W auf der folgenden Tabelle und findet den neben dem Ergebnis auf-

geführten Gegenstand.

Es können höchstens 8 Gegenstände gefunden werden.

1 W gefundener Gegenstand

- 1 Fläschchen mit Heiltrank; gibt 2W6+6 LP zurück.
 - 2 Phiole mit Zaubergift; Wurf mit W6: 1-2: Schlafgift, 3-4: Angstgift, 5-6: Halbgift.
 - 3 Giftphiole: Arachnae.
 - 4 Glaskolben mit Heilkraut: Finage.5 Tiegel mit Heilkraut: Lulanie.
 - 6 Karaffe mit selbstdestilliertem Algenlikör, der selbst den stärksten Helden aus den Schuhen hebt.
Nach einer Kostprobe werden GE, AT, PA halbiert, während der Mut verdoppelt wird.
-

A13 Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Sämtliche Wände dieses Raumes, der von einem Fenster in der Westwand erhellt wird, werden von bis an die Decke reichenden Regalen eingenommen, die ausnahmslos mit schweren, in Leder eingebundenen Büchern gefüllt sind. Der leicht modrige Geruch vergangener Jahrzehnte erfüllt die Luft. In der Mitte der Bibliothek liegt ein riesiger, vergilbter Foliant aufgeschlagen auf einem steinernen Sockel. Um einen Holztisch in Fensternähe sind drei gepolsterte Stühle gruppiert.

Spezielle Informationen:

An den Titeln der Bücher, die meist in Gold auf deren Rücken geprägt sind, kann ein des Lesens kundiger Abenteurer erkennen, dass sämtliche Wissensgebiete, die auch nur im entferntesten etwas mit der See zu tun haben, ausführlich abgedeckt werden: Kartographie, Meerespflanzen und -tiere, Seevögel, Seefahrt und Meeresströmungen sollen hier als Beispiel genug sein. Lehrbücher über Alchimie, Heilkunde, Geschichte etc. füllen die restlichen Regale. Bei dem Folianten handelt es sich um ein Register, das zu einer Vielzahl von Schlagwörtern Verweise auf Titel und Seite eines sich in der Bibliothek befindlichen Buches angibt, z. B. »Purpseevalze: Geheimnisvolle Bewohner des Perlenmeeres Band IV, S. 365-67«.



Meisterinformationen:

Ein zielloses Durchstöbern der Bibliothek fördert auf keinen Fall irgendwelche nützlichen Informationen zutage. Wenn die Helden jedoch zunächst einen Begriff im Register nachschlagen und dann die dort angegebene Textstelle herausuchen, sollte ihnen der Meister des Schwarzen Auges einige improvisierte Informationen, die durchaus mit Gerüchten verquickt sein können, zukommen lassen. Falls sie unter »Risso« recherchieren, kann er ihnen die im Anhang unter »Allgemeines« und »Der Risso im Spiel« aufgeführten Textstellen vorlesen. Jede Suche nach einem Hinweis datiert 2 SR.

A14 Gästezimmer

Allgemeine Informationen:

Durch ein Fenster in der Westmauer fällt Licht in ein spärlich möbliertes Zimmer. Drei einfache Betten, ein Tisch, drei Stühle und ein Wandschrank bilden die schmucklose Einrichtung der Kammer.

Spezielle und Meisterinformationen:

Der Schrank ist leer.

A15 Schlaf- und Wohnräume der Bediensteten 15a

Allgemeine Informationen:

Zwei Betten, zwei Truhen und ein Tisch mit zwei Stühlen stellen die karge Möblierung der Kammer. Am Tisch sitzt ein Mann.

Spezielle Informationen:

Der Mann stellt sich als *Demos* vor, ehemaliger Bediensteter der Geweihten. Ansonsten macht er einen sehr verwirrten Eindruck und faselt dauernd etwas über ein »hereingebrochenes Unheil«.

Meisterinformationen:

Trotz eingehender Befragung ist aus *Demos* nichts herauszuholen. Der Handstreich der *Risso* und ihre Methoden haben ihn um den Verstand gebracht. Seine Werte: (MU 8, LE 30, AT 10, PA 8, AU 39, MK 11. *Demos* stellt keine Gefahr, aber auch keine Hilfe dar.

Die Truhe ist unverschlossen und enthält Männerkleidung. In dieser Kammer wohnte außer *Demos* noch ein Tempeldiener. Ihnen kam die Aufgabe zu, all diejenigen Arbeiten auszuführen, bei

denen der Einsatz von Feuer unumgänglich war, z.B. die Bedienung des Kohlebeckens und der Öllampen in der Alchimistenküche.

15b

Allgemeine und Spezielle Informationen: Einrichtung, siehe 15a.

Meisterinformationen:

In den Truhen befindet sich Frauenkleidung. Diese Kammer bildete ehemals Wohn- und Schlafkammer zweier weiblicher Bediensteter, denen neben der Betreuung der Küche die Ausführung sonstiger anfallender Arbeiten zukam, für die sich die Geweihten als zu gelehrt erachteten. In diesem Raum ist nichts von Wert zu finden.

Ebene 2

B16 Westlicher Torturm

Allgemeine Informationen:

Turmraum mit kreisförmigem Grundriss. 3 Schießscharten, 2 nach Norden auf den Weg, 1 in den Torhof. Der Raum hat vier Zugänge, 2 Türen nach draußen und je eine Luke in Boden und Decke. 4 m lange Leitern führen nach oben und unten. Im Raum befindet sich ein Geweihter mit Armbrust.

Spezielle Informationen:

An der Turmnordwand steht eine mittelgroße Kiste.

Meisterinformationen:

Die Kiste ist unverschlossen; sie enthält Armbrustbolzen (20 Stück), einen Topf mit Pech, 3 Fackeln sowie Feuerstein und Zunderkästchen. Bei dem Geweihten handelt es sich um *Bruder Faldo* (MU 8, LE 32, AT 10, PA 8, AU 43, MK 19, KP 22). Falls er seine Armbrust benutzt, operiert er mit einer GE von 10. Gegen die Helden wird das aber nicht der Fall sein, höchstens gegen die Risso, wenn Faldo sicher ist, dass die Fischmenschen den Kampf verlieren (das Verhältnis zwischen Helden und Risso ist 1:1). Faldo schlägt nicht Alarm, er ist nur ein Scheinverbündeter der Risso.

B17 Östlicher Torturm

Allgemeine, Spezielle und Meisterinformationen: Siehe B 16, es befindet sich jedoch niemand hier.

B18 Schlafquartiere der Geweihten (5)

18a Schlafquartier der Ozeanus-Adepten

Allgemeine Informationen:

Ein größerer Schlafraum mit 3 Etagenbetten, 3 Spinden und 3 Stühlen um einen runden Tisch. In der

Nordwand befinden sich 2 Schießscharten. Ost- und Westwand sind mit maritimen Szenen bemalt.

Spezielle Informationen:

Die Wandmalereien zeigen ein Schiff im Kampf mit den Wellen, windgepeitschte See, einen ruhigen, friedlichen Sandstrand in malerischer Bucht, Seevögel und -pflanzen und Fische. Die Spinde an der Nordwand sind unverschlossen.

Meisterinformationen:

Die Spinde enthalten 5 blaugüne Roben (der östlichste nur 1, die anderen je 2) und diverse Kleidungsstücke ohne besonderen Wert. Auf dem Boden des östlichsten Spinds liegt ein Saphirring (Wert 54 Dukaten). Unter dem Etagenbett, das der Tür am nächsten steht, befindet sich eine gespannte Rattenfalle. Wer so unvorsichtig ist und einfach unter das Bett greift, löst die Falle aus. Die entsprechende Hand ist 2 SR unbrauchbar.

18b Schlafquartier der Botanicus-Adepten

Allgemeine Informationen:

Großer Schlafraum mit Fenster in der Ostwand. Zwei Etagenbetten stehen an der Süd-, eines an der Nordwand, vor der auch 3 Spinde stehen. Ein runder Tisch und 3 Stühle vervollständigen das Mobiliar. Die Westwand ist mit einem Unterwasserwaldmotiv bemalt.

Spezielle Informationen:

Die Betten machen einen verwahrlosten Eindruck, das Fenster ist geborsten. Tisch und Stühle sowie die Bettbezüge sind voller Vogelkot. Die Spinde sind nicht verschlossen.

Meisterinformationen:

In zwei der oberen Betten nisten Seemövenpärchen, die protestierend auffliegen und durch das Fenster das Weite suchen, wenn die Helden einge-

treten sind. In den Spinden ist außer ein paar alten Kleidungsstücken nichts zu finden.

18c Schlafquartier der Avianus-Adepten

Allgemeine Informationen:

Das Mobiliar entspricht Raum 18b. An der Westwand kann der Besucher ein Wandgemälde bewundern, das Seevögel in majestätischem Fluge zeigt.

Spezielle Informationen:

Die Etagenbetten sind mit je einer federbesetzten Decke verhängen, so dass die Sicht auf das untere Bett verwehrt ist. Die Spinde an der Nordwand sind verschlossen.

Meisterinformationen:

In den unteren Betten an der Südwand schlafen zwei Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15). Sie wachen auf und greifen mit Dreizack (1 W+3) und Harpune (1 W+2) an, wenn die Helden den Raum betreten haben. Wenn ihre LE auf 10 gesunken ist, versuchen sie in Richtung Ebene 3 zu fliehen. Zum Öffnen der Spinde ist ein Brecheisen vonnöten. Enttäuschenderweise enthalten sie nichts von besonderem

Wert, lediglich im mittleren befindet sich ein Gegenstand: ein hölzernes Totem, das den Risso gehört hat.

18d Schlafquartier der Philus-Adepten

Allgemeine Informationen:

Das Mobiliar entspricht 18b und 18c. Ein Wandgemälde auf der Südwand zeigt einen alten Mann, der über wissenschaftliche Geräte gebeugt ist.

Spezielle Informationen:

In dem hinteren Etagenbett an der Südwand, etwas verdeckt von deinem Bett davor, schlafen zwei Gestalten. Wenn die Helden eintreten, wachen sie auf und springen aus den Betten. Die Spinde sind offen, was sich darin befindet ist über den Boden verstreut.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Gestalten handelt es sich um Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15), die mit Zackenmesser (1 W+2) und Dreizack (1 W+3) angreifen. Wenn ihre LE auf 10 gesunken ist, versuchen sie zu fliehen. Der Raum enthält außer den verstreuten Kleidungsstücken nichts von Wert.



18e Schlafquartier der Ichtus-Adepten

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist ähnlich wie Schlafquartier 18b eingerichtet. Die Westwand ist mit einem Wandgemälde verziert, auf dem Zierfische abgebildet sind, die zwischen Korallen umherschwimmen.

Spezielle Informationen:

Zwei der Spinde stehen offen, der dritte ist jedoch verschlossen. Die beiden geöffneten Spinde enthalten lediglich herkömmliche Kleidungsstücke.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel des dritten Spindes ist hinter einem lockeren Stein in der Nordwand auf Höhe des oberen Bettes verborgen. Finden die Helden den Schlüssel oder gelingt es ihnen, durch erfolgreiches Anwenden des Talents »Schlösser und Fallen öffnen/entschärfen« den verschlossenen Spind zu öffnen, entdecken sie in ihm eine unter den obligatorischen Kleidungsstücken versteckte Schatulle. Sie lässt sich problemlos öffnen und enthält eine Sammlung von Münzen, in die allesamt maritime Motive eingeprägt sind.

B19 Residenz des Bruders Avianus

19a Empfangsraum

Allgemeine Informationen:

Siehe A7a.

Spezielle Informationen:

Auf dem durchscheinenden Vorhang sind in transparenten Farben eine Vielzahl von Seevögeln dargestellt: Seemöwen, Albatrosse, Seeadler, Tölpel u. a. geben sich ein munteres Stelldichein. Über dem Tisch schwebt ein mit Schnüren an der Decke befestigter, ausgestopfter Pelikan, dessen ausgebreiteten Schwingen eine Spannweite von gut 2 m haben.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Avianus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm zu verkünden.

19b Studierzimmer

Allgemeine Informationen:

Hinter dem Vorhang befindet sich ein weiterer sektorförmiger Raum. Durch zwei geöffnete Fenster in

der Südwand fällt Licht in das Gemach, in dem sich außer einem großen Arbeitstisch vor dem Doppelfenster, auf dem ein halbpräparierter Kormoran steht, noch mehrere Regale mit ausgestopften Seevögeln und ein Vogelbauer mit einigen toten Möwen befinden.

Spezielle Informationen:

Das Fenstersims ist dick mit Guano (Vogelmist) überzogen. Von draußen dringt das heisere Gekreisch vieler Seevögel herein. Die Möwen in dem Vogelbauer müssen schon längere Zeit tot sein, was unschwer an dem unangenehmen Geruch im Zimmer festzustellen ist. Auf dem Tisch befinden sich außerdem Präparierwerkzeug und ein Stundenglas.

Meisterinformationen:

Eine Minute nachdem die Helden diesen Raum betreten haben, schwillt das Vogelkreischen an, und 1 W+3 Seemöwen fliegen durch das geöffnete Fenster herein.

Offenbar halten sie die Eindringlinge für eine Gefährdung ihrer Nistplätze an der Außenwand dieses Turmes, denn sie greifen unverzüglich mit ihren starken Schnäbeln an.



Die Werte der Seemöwen:

MUT:	12	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	4	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKT E:	1W-1
GESCHWINDIGKEIT:	18/1	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 5			

Wegen der Enge des Zimmers können sich die Helden nur mit kurzen Waffen verteidigen und müssen überdies einen Abzug von -3 auf AT und PA in Kauf nehmen.

In einer größeren Stadt lassen sich die ausgestopften Vögel sicherlich für W20 Silbertaler verkaufen. Nicht so hinderlich beim Transport wäre ein Schächtelchen mit W20 Silberringen (zum Kennzeichnen lebender Vögel), das sich unter dem Kormoran befindet (Wert: 1 Silbertaler pro Stück). Außerdem haben die Möwen im Vogelbauer auch jeweils einen dieser Ringe am Bein (insgesamt 3).

19c Schlafrum

Allgemeine Informationen:

In diesem dritten sektorförmigen Raum, der von den beiden anderen durch eine massive Wand getrennt ist, befinden sich ein Bett, ein Schrank, ein Tisch und zwei Stühle.

Spezielle Informationen:

Über dein Bett hängt ein Mobile. Es stellt verschiedene Vögel dar, die aus Strohhalmen und Pergament gebastelt sind. Farbige Steinchen bilden die Augen der Vögel. Im Gegensatz zu den anderen Betten im Tempel, handelt es sich bei diesem um ein echtes Federbett mit großen Kissen, über denen eine etwas zerschlissene Federdecke liegt. Der Schrank ist abgeschlossen.

Meisterinformationen:

Auch nach ausgiebigem Suchen ist kein Schlüssel für den Schrank zu finden. Zum Aufbrechen, muss eine KK-Probe gelingen. Im Schrank hängen die Kleider von Bruder Avianus: 2 lange Leinenhosen, eine Jacke, ein Umhang. Auf einem Einlegebrett daneben liegt Unterwäsche und ein Federkäppi. Werden die Kleider durchsucht, findet sich in einer Jackentasche ein Amulett an einer langen Kette. Auf dem Amulett ist der Buchstabe »A« eingraviert. Es ist ganz aus Silber und mag gut und gern 50 Silbertaler wert sein. Die bunten Steinchen, die den Mobilevögeln als Augen dienen, sind nicht etwa Edelsteinsplitter,

sondern nur aus farbigem Glas. Um dies zu erkennen, muss eine Probe auf das Talent »Schätzen« gelingen.

Die Federdecke auf dein Bett ist da schon mehr wert, denn es handelt sich dabei um ein echtes »Adlergewand«, das allerdings schon so abgenutzt ist, dass es nur noch für *einen* Einsatz taugt.

B20 Residenz des Bruders Botanicus

20a Empfangsraum

Allgemeine Informationen:

Siehe A7a.

Spezielle Informationen:

Auf den Vorhang sind in zarten Pastelltönen Wasserpflanzen aller Art aufgemalt: Tang, Wasserschlingpflanzen u.ä., aber auch Pflanzen, die in Küstennähe gedeihen, wie Strandhafer, Bambus, Schilf, Riedgras usw.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Botanicus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

20b Studierzimmer

Allgemeine Informationen:

Ein weiterer sektorförmiger Raum mit einem zweiflügeligen Fenster in der Rundung der Südwand. Links von diesem Fenster steht ein Arbeitstisch an der Wand - auf ihm ein schwerer Foliant -, rechts davon ein Regalbrett an der Wand mit Tiegeln und Fläschchen darauf. Auf dem Fenstersims steht ein Blumenkasten, in dem etwa 50 cm hohe, hellgrüne Gräser wachsen.

Spezielle Informationen:

Zwischen den Gräsern im Blumenkasten wächst eine schwarzrote Blume. Der Foliant auf dem Tisch enthält gepresste Pflanzen: Gräser, Blumen, Blätter ... In den 4 durchnummerierten Tiegeln auf dem Regalbrett befinden sich zerstoßene Pflanzenteile von 1) grüner, 2) dunkelgrüner, 3) brauner und 4) grauer Farbe. Die 6 nummerierten Fläschchen enthalten: 1) klare Flüssigkeit mit rostrotem Bodensatz, 2) glasklare Flüssigkeit, 3) rote sirupähnliche Flüssigkeit, 4) gelbe zähe Masse, 5) braunen Sud, 6) milchigen Saft.

Meisterinformationen:

Bei der schwarzroten Pflanze handelt es sich um eine sehr schöne, aber gefährliche Orchidee. Sollte jemand seine Nase in diese Blume stecken, ist er selbst Schuld. Die Pollen des »Schleichenden Todes«, auch als »Samthauch« bekannt, sind in dieser Dosierung zwar nicht tödlich, lassen den Unglücklichen, der sie einatmet, aber derart halluzinieren, dass er 10 SR lang von Wahnvorstellungen befallen wird (Wirkung: 1-2 auf W6 = ist 10 SR nicht ansprechbar; 3-4 = will aus dem Turmfenster springen (3W6 SP + krit. Treffer); 5-6 = greift seine Kameraden an). Die Tiegel enthalten: 1) Belmart (H), 2) Wirselskraut (H), 3) Pfeffer und 4) Guano. In den Fläschchen ist 1) Blut, 2) Verdauungsflüssigkeit der Disdychonda (G), 3) Saft der Vierblättrigen Einbeere (H), 4) Honig, 5) Atanax (H), 6) Wurara (G).

H bedeutet Heilkraut, G bedeutet Gift. Bei der Verdauungsflüssigkeit der Disdychonda handelt es sich um ein Ätzgift, das in der gefundenen Menge auf bloßer Haut 12 SP verursacht. Für jeden TAW über 5 bei »Geruch/Geschmack erkennen« kann eine der Substanzen erkannt werden, die leichtesten zuerst.

20c Schlafraum

Allgemeine Informationen:

In diesem Raum stehen 3 Gestalten mit silbrig-grüner Haut inmitten eines gewaltigen Durcheinanders. Zwei von ihnen sind mit Zackenmessern bewaffnet, die dritte mit einer Fischharpune.

Spezielle Informationen:

Das Bett an der Ostwand ist durchwühlt, die Kissen sind aufgeschlitzt. Auf dem Boden liegen eine Menge trockenes Laub, Tonscherben, Erde und eine entwurzelte Palme herum. Das Mobiliar, ein Schränkchen, Tisch und Stuhl, ist zerschlagen.

Meisterinformationen:

Bei den Gestalten mit den Zackenmessern (1 W+2) handelt es sich um Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15), die mit der Harpune (1W+2) ist ein Höherer Risso (MU 13, LE 30, AT 11, PA 9, AU 40, MK 30). Die Risso hatten gerade den Schlafraum von Botanicus nach Wertsachen durchwühlt, als sie die Helden hörten und sich still verhielten. Jetzt haben sie das Überraschungsmoment auf ihrer Seite und die Initiative in der ersten KR. Nach Möglichkeit versuchen sie zu flüchten und ihre Kumpane zu warnen. Ansonsten versuchen die beiden Niederen Risso ihren Anführer zu schützen. Bei ihrer

Suche haben die Schuppenhäutigen jedoch übersehen, dass ein Metallfläschchen an einer Schnur aus dem Fenster hängt. Inhalt: Ein Trank, der den Waldelfenzauber »Pflanzen beherrschen« ermöglicht. Der Trank erlaubt die Anwendung einer der drei unter dem Spruch aufgeführten Aktionen.

B21 Speisesaal

Allgemeine Informationen:

Ein rechteckiger Saal mit zwei mächtigen Flügelfenstern in der Westwand. Zwischen den Fenstern führt eine Tür in einen angrenzenden Raum. Der Saal wird von vier 4 m langen schmalen Holztischen dominiert, die paarweise längs der Ost- und Westwand stehen. Dazwischen verläuft ein 2 m breiter Gang, der die Eingangstür an der Ostwand mit der Tür an der Westwand verbindet.

Spezielle Informationen:

Vor jedem der vier Holztische stehen 9 einfache Stühle, je 4 an den Längsseiten, einer an der Stirnseite zur Nord- oder Südwand. Der Mittelgang bleibt frei. Auf dem Tisch links von der Eingangstür befinden sich 3 Holzsteller - teilweise noch mit Speiseresten - und Besteck. Die Fenster, die einen schönen Ausblick auf Küste und Meer erlauben, können mit blaugrünen Vorhängen zugezogen werden.

Meisterinformationen:

Bei diesem Raum handelt es sich um den Speisesaal des Tempels. Er bot der ganzen Sekte und etwaigen Besuchern Platz, wird nun aber nur noch von den Geweihten Kuron und Faldo sowie ihrem Bediensteten Demos benutzt, von denen auch Teller und Besteck stammen. Der Speisesaal enthält nichts von Wert.

B22 Abort

Allgemeine Informationen:

In diesem kleinen Raum mit quadratischem Grundriss stehen 2 Holzkabinen an der Westwand, deren Türen geschlossen sind. Darüber ist eine Fensteröffnung in der Mauer, die sich nach außen erweitert.

Spezielle Informationen:

Hinter jeder Kabinentür befindet sich eine Abtrittsöffnung.



Meisterinformationen:

Wird von den Tempelbewohnern als Abort benutzt.
Hier ist nichts Wertvolles verborgen.

B23 Küche

Allgemeine Informationen:

An der Nordwand dieses Raumes befinden sich zwei Schießscharten, zwischen denen sich eine kaminartige Feuerstelle befindet. Von der Decke herab hängen an dieser Stelle zwei große Kessel. Zu beiden Seiten der Tür in der Südwand befinden sich Wandregale, die voller Töpfe, Teller und Besteck sind. Mehrere Pfannen unterschiedlicher Größe hängen ebenfalls an dieser Wand. In der nordöstlichen Ecke sind Holzscheite aufgeschichtet.

Spezielle Informationen:

Die Küche, denn als solche ist sie erkennbar, macht einen unaufgeräumten Eindruck. Es ist jedoch zu sehen, dass hier noch jeden Tag gekocht wird.

Meisterinformationen:

Außer Küchengerätschaften ist in diesem Raum nichts Besonderes zu finden.

B24 Speisekammer

Allgemeine Informationen:

Eine kleine, fensterlose Kammer mit nur einem einzigen Zugang (von der Küche). An allen vier Wänden befinden sich Regale. In der Nordwestecke steht ein kleines Fass. In der Südwestecke liegen zwei Säcke. Einer ist aufgeplatzt.

Spezielle Informationen:

Vor den Säcken überzieht eine Mehlschicht den Boden, in der sich Fußspuren abzeichnen. Steingutöpfe in den Regalen enthalten verschiedene Lebensmittel in den unterschiedlichsten Altersstadien.

Meisterinformationen:

In der Kammer ist Ungeziefer. Wird sie durchsucht, werden 1 W6 Ratten aufgestöbert.

Die Werte der Ratten:

MUT:	10	ATTACKE:	5
LEBENSENERGIE:	3	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2*
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER	20

Monsterklasse: 2

* automatischer Schaden

Ebene 3

C25 Residenz des Bruders Ozeanus

Allgemeine Informationen:

Ein runder, halbkugelförmiger Raum mit 6 m Durchmesser, dessen Wand aus milchgrünen Steinen besteht. In sie eingelassen sind vier runde Fenster in Mannshöhe und ein großes rundes Fenster an der Kuppelspitze.

Der Raum ist üppig eingerichtet. In der Mitte steht ein großer runder Tisch mit 5 Polstersesseln, im Süden an der Wand ein Bett, daneben eine Kommode mit drei übereinander liegenden Schubladen, im Westen ein Schrank, im Osten ein kleiner Altar mit einer 1 m hohen Efferdstatue. Am Tisch sitzen zwei Gestalten mit silbergrüner Haut, eine weitere liegt auf dem Bett, während eine vierte vor dem Schrank auf und ab geht.

Spezielle Informationen:

Eine der beiden Gestalten am Tisch trägt eine Kette mit spitzen Haifischzähnen um den Hals, die andere ist mit einem Dreizack bewaffnet. Neben der Gestalt auf dem Bett liegt eine Harpune auf dem Boden, eine Waffe, die auch die Gestalt vor dem Schrank trägt.

Meisterinformationen:

Bei der Gestalt mit der Haifischzahnkette handelt es sich um einen Rissodruiden (20 ASP), der zugleich Anführer des ganzen Trupps ist und auch über die Fähigkeiten eines Höheren Risso verfügt. Er ist mit einem Messer aus Fischbein (1 W) bewaffnet. Sein Gegenüber am Tisch ist ein Höherer Risso und der auf dem Bett ebenfalls. Nur der Risso vor dem Schrank ist ein niederer Schuppenhäutiger. Seine einzige Waffe ist die Harpune (1W+2). Bis auf den Druiden, der seine Zaubersprüche einzusetzen versucht, greifen alle anderen zunächst mit ihren Waffen an (Dreizack = 1W+3), dann versuchen die Höheren Risso Stromstöße auszuteilen. Wenn die Risso in Gefahr geraten, den Kampf zu verlieren, ruft ihr Druide die beiden Wächter von den südlichen Türmen herbei, die nach 10 KR eintreffen. In jedem Fall versuchen die Niederen Risso, die Höheren und vor allem den Druiden zu schützen. Wenn die Fischhäutigen auf verlorenem Posten stehen, fliehen sie in den Keller, mit der Absicht, in einem Boot zu entkommen und Ozeanus als Geisel mitzunehmen. Der Meister sollte sicherstellen, dass dies auch mindestens 2 Höheren Risso gelingt. Die Efferdstatue ist aus Treibholz geschnitzt und maximal 10 Silbertaler wert. In ihrem Sockel ist ein kleiner Schlüssel verborgen, mit dem sich die drei Schubladen der Kommode öffnen lassen.

Dagegen sind die 4 großen Saphire (je 15 Karat), die einst die Augen der Delphinstatuen im Altarraum (A9) darstellten, ein kleines Vermögen. Sie befinden sich in der abgeschlossenen obersten Schublade der Kommode in einer zähen Schwimmblase. In der untersten Schublade liegt eine Karte aus Pergament, die neben den südaventurischen Inseln von Token bis Benbukkula noch weiter südlich gelegene Inseln zeigt, die jedem Aventurier unbekannt sein müssten. Der Schrank ist nicht verschlossen, enthält aber nur unwichtige Gegenstände der Risso und einige Kleider des Ozeanus.

C26 Wachposten Ostturm

Allgemeine Informationen:

Auf der 3. Ebene ist nur ein leerer Raum mit drei Schießscharten und einer 4 m langen, durch eine Luke in der Decke (3,5 m hoch) führenden Leiter. Dort oben ist die letzte Ebene des Turms (D-Ebene) - sie dient als Aussichts- und Wachposten.

Spezielle Informationen:

Die darüber liegende Wachplattform hat nur einen Durchmesser von 2 m, die Mauer ringsum ist zinnenbewehrt. Hier hält sich ein Mann mit silbriggrüner Haut auf, der mit 3 Fischharpunen bewaffnet ist.

Meisterinformationen:

Dieser Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15) greift jeden Eindringling sofort an, wobei er seine Harpunen (1 W+2) als Wurfgeschosse benutzt (mit GE 13).

C27 Wachposten Westturm

Allgemeine, Spezielle und Meisterinformationen: Siehe C26.

C28 Dachgarten

Allgemeine Informationen:

Große Teile der 3. Ebene sind als Dachgarten angelegt. Zwischen den einzelnen Sektionen verlaufen Kieswege. Zier- und Nutzpflanzenbeete wechseln



sich mit wild wuchernden Pflanzungen und artifizialen Einrichtungen ab. Vor der Südmauer sind zwei große schwarze Feuerstellen zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Der Dachgarten macht einen verwilderten Eindruck. Besonders die Sektionen mit den Großpflanzen (E) sind ungepflegt; Schlingpflanzen und andere Schmarotzer haben Bäume und Büsche überwuchert. Auf dem Dachgarten findet man außerdem eine Kuppel aus durchsichtigem Stein (A), ein Auffangbecken für Regenwasser (B), Zierpflanzenbeete (C), einen Gemüsegarten (D) und einen Kräutergarten (F). Durch die Kuppel blickt man auf den Altar in Ebene 1. Man kann von hier aus sehen, dass auf den südlichen Türmen je eine Gestalt das Meer beobachtet.

Meisterinformationen:

Alle Sektionen bis auf (E) sind für die Helden relativ unwichtig; Gemüse, Zierpflanzen und Kräuter zertrampelt und teilweise von Unkraut überwuchert. In (B) steht ein halber Meter Regenwasser. In den C-Bereichen vor der Südmauer entzündeten die Risso in Vollmondnächten große

Feuer (um die Geweihten zu demütigen, vielleicht aber auch aus rituellen Gründen, oder um den Riesenkalmar zu beschwören). Wer in den östlichen E-Bereich eindringt, läuft Gefahr, auf die Blätter einer im Pflanzengewirr versteckten Disdychonda zu treten. Um dies zu vermeiden, muss eine Probe auf das Talent »Gefahr erkennen« gelingen.

Werte der Disdychonda:

MUT:	-	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W/KR
GESCHWINDIGKEIT:	0	AUSDAUER:	-

Monsterklasse: 20

Durch die Fenster der in der Mitte des Dachgartens stehenden Wohnkuppel können die Abenteurer in Raum C25 blicken. Ein Wurf auf dem Talent »Sich verstecken« entscheidet, ob der Spion von den Risso in der Kuppel entdeckt wird. Darüber hinaus werden die Helden bei der Erforschung des Gartens von den Niederen Risso, die von den Aussichtsplattformen der südlichen Türme das Terrain überblicken, gesichtet, falls sie sich nicht verstecken und geräuschlos verhalten.

Tempelkeller/Felshöhlen

K1 Kellerraum

Allgemeine Informationen:

Über die Wendeltreppe gelangen die Helden in eine Felskammer, in der ringsum an den Wänden Fässer, Kisten, Holztruhen und Leinensäcke fein säuberlich aufgereiht sind. Offensichtlich handelt es sich um den Vorratskeller des Tempels. Auf drei Schemeln vor einem der Fässer sitzen ebenso viele schuppenhäutige Gestalten beim fröhlichen Zechgelage. Sobald jedoch Eindringlinge den Raum betreten, springen sie auf und greifen die Fremden an.

Spezielle Informationen:

In der Kammer befinden sich insgesamt 2 Fässer, 3 Kisten, 4 Säcke und eine große Truhe. Hinter den Säcken an der Nordwand ist eine Tür zu erkennen. Zwei der Fischhäutigen greifen mit Dreizacken an, der dritte trägt ein Zackenmesser im Gürtel.

Meisterinformationen:

Die beiden mit Dreizacken (1 W+3) bewaffneten Gestalten sind Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15), während es sich beim

dritten um einen Höheren Risso (MU 13, LE 30, AT 11, PA 9, AU 40, MK 30) handelt, der sofort versucht, seinen Stromstoßangriff einzusetzen und die Treppe hinauf zu flüchten, um seine Kumpane zu warnen. Wenn ihm dies nicht gelingt, verteidigt er sich mit seinem Zackenmesser (1W+2). Die beiden Fässer enthalten Wein, in den Truhen befinden sich gesalzene Fische, Zwieback und Pökelfleisch, in die Säcke ist Getreide gefüllt. Die Tür in der Nordwand ist lediglich verriegelt. Die beiden Niederen Risso fungieren als Wächter der in dem Nebenraum eingesperrten Gefangenen, der Höhere Risso ist gerade auf Inspektion hier.

1 a Gefängnis

Allgemeine Informationen:

Ein stockdunkler Raum ohne Lichtquelle. Wenn die Tür weit geöffnet wird, fällt auf, dass es sich um eine natürliche Höhle mit unbearbeiteten Wänden handelt. Sie ist nur wenige Quadratmeter groß und kaum 2 m hoch. Auf schmutzigem Stroh sind drei bärtige Gefangene zu sehen.



Spezielle Informationen:

Die Gefangenen halten schützend die Arme vor die Augen. Sobald sie erkennen, dass es sich bei den Ankömmlingen nicht um Risso handelt, fangen alle zugleich an zu reden. Sie stellen sich als Drostin und Polgar Sandinel sowie Bruder Ozeanus, der oberste aller Geweihten im Tempel, vor.

Meisterinformationen:

Die drei Gefangenen sind stark geschwächt und kaum eine große Hilfe für die Helden, wenn es zu einem Kampf kommen sollte. Die Sandinels können nicht viel erzählen. Sie wissen nur, dass sie vor einigen Tagen mit ihrem Fischerboot seltsamerweise die Orientierung verloren haben, und dann auf ein anderes Boot trafen, das mit den Gestalten besetzt war, die sie nun als Risso kennen. Sie wurden durch Berührung überwältigt und hierher gebracht. Bruder Ozeanus kann natürlich von der Ankunft der Risso berichten (siehe *Geschichte des Tempels*), weiß aber nicht, dass sich Geweihte verstecken konnten oder was sich seither im Tempel abgespielt hat. Er ist sehr verwundert darüber, dass er seit der Ankunft der Risso keine Wunder mehr wirken kann und hält das für eine Strafe Efferds für die Abtrünnigkeit der Sekte.

K2 Hafen

Allgemeine Informationen:

Eine natürliche Höhle in der Ostwand der Felszinne. Sie ist fast 12 m tief und am Eingang mit gut 4 m am schmalsten. Die Deckenhöhe beträgt zwischen 3 und 5 m, und das Wasser in ihrem Inneren ist recht tief, so dass man mit einem Boot direkt hineinfahren kann. Im Inneren der Höhle, an Felszacken vertäut, liegen 2 Fischerboote von 6 und 4 m Länge. In die Höhle hinein oder aus ihr heraus - das kommt auf die Richtung an, aus der man kommt - führt ein künstlich gehauener Gang. In dem größeren der beiden Boote sitzen zwei Gestalten mit silbrig-grüner Haut.

Spezielle Informationen:

Der Gang geht schon nach wenigen Metern in eine spiralförmig nach oben führende Treppe über. Die beiden Gestalten, die eine ist mit einem Zackenmesser, die andere mit einem Dreizack bewaffnet, sitzen in dem größeren Boot und sind in ein fremdartiges Spiel vertieft.

Meisterinformationen:

Die beiden Gestalten sind Niedere Risso (MU 11, LE 25, AT 10, PA 8, AU 35, MK 15) und können

leicht überrascht werden, wenn die Ankömmlinge nicht zu viel Lärm verursachen. Sobald aber jemand die Höhle betritt oder in sie mit einem Boot hineinfährt, schrecken sie auf und greifen mit ihren Waffen an, die 1 W+2 (Zackmesser) bzw. 1W+3 (Dreizack) TP verursachen. Wenn ihre LE auf 10 gesunken ist, versuchen sie zu fliehen (in die entgegengesetzte Richtung, aus der ihre Gegner gekommen sind). Das kleinere Gefährt ist ein herkömmliches Fischerboot. Das trifft auf das größere auch zu, allerdings ist dieses mit seinem Mast und dem Segel eher seetüchtig als das kleine. An Bord beider Boote befinden sich je 4 Ruder, in dem kleinen sind außerdem ein Fischnetz, ein Schlauch mit 20l Süßwasser, Angelschnüre und 5 Tagesrationen.

K3 Versteck

Allgemeine Informationen:

Der Schacht unter der Altarsteinplatte führt 6 m senkrecht nach unten, bevor er in eine natürliche Höhle im Fels mündet. Diese Höhle misst im Grundriss etwa 6 X 3 m und ist im Durchschnitt 2 m hoch. In ihr befinden sich 3 Männer, die es sich mit Decken so gut wie möglich auf dem nackten Boden bequem gemacht haben.

Spezielle Informationen:

Ein 1,5 m breiter, aber recht flacher (0,5 m) Spalt führt aus der Südwand ins Freie. Hier schimmert am Tag Licht herein. Der Spalt ist gerade groß genug, um einem schlanken Mann den Durchschlupf zu ermöglichen.

Die drei Männer sind zunächst sehr verängstigt, wenn sie bemerken, dass jemand in ihr Versteck eindringt. Erst nachdem man ihnen klargemacht hat, dass man ihnen nichts Böses will, tauchen sie auf und stellen sich als Geweihte vor. Es sind Bruder Avianus, einer der fünf Erleuchteten, und zwei seiner Adepten, mit Namen Klimo und Pertas.

Meisterinformationen:

Die Geweihten sind von ihrer langen freiwilligen Gefangenschaft ziemlich mitgenommen, Bruder Pertas hat gar hohes Fieber, und Bruder Avianus fragt, ob die Helden vielleicht etwas Atanax hätten, das, wie er weiß, Bruder Botanicus bei sich aufbewahrte, denn leider kann kein Geweihter mehr Wunder wirken, seit die Risso im Tempel sind. Alle drei haben sich in den letzten Monaten nur von den Vorräten ernährt, welche die Geweihten in dieser natürlichen Kühlkammer aufbe-

wahrt hatten: eingesalzte Fische, Zwieback, Wein und eingemachte Früchte. Wasser mussten sie sich auf gefahrvolle Weise von oben organisieren. Die Drei wären sicherlich keine große Hilfe für die Helden, wenn es zu einem Kampf käme, aber sie können wertvolle Informationen liefern: Avianus erzählt von der Ankunft der Risso und deren besonderen Fähigkeiten (siehe *Geschichte des Tempels*). Darüber hinaus wissen sie Näheres von dem grauerregenden Untier zu berichten, das am Fuß der Felszinne haust. Auf dem Bauch war Klimo häufig in den flachen Felsspalt gekrochen, bis er das Meer unter sich sehen konnte. Und immer zu Vollmondzeiten hatten die Risso dem Riesenkalmar Menschen geopfert: meistens Geweihte, manchmal aber auch Leute in Fischerkleidung. Seiner Meinung nach musste das Untier in einer der Unterwasserhöhlen sitzen, die den Fels wie einen Käse durchlöcherten.

K4 Unterwasserhöhle

Meisterinformationen:

Der Riesenkalmar, den die Risso durch ihre besonderen Fähigkeiten angelockt haben und den sie wie einen Gott verehren, hat sich in einer nur durch das Wasser zugänglichen Höhle an der Südwand der Felszinne eingenistet. Der größte Teil dieser Höhle liegt unter Wasser, ganz oben befindet sich jedoch eine Luftblase. Der Kalmar liegt dort faul herum, bis er wieder von seinen Anbetern gefüttert wird, was jeden Tag mit Fischen und Fleisch geschieht. In Vollmondnächten opfern ihm die Risso Menschen. Der Kalmar (Einzelheiten siehe *Neue Monster*) ist mit seinen 12 m Länge und den 10 Tentakeln eines der gefährlichsten Meerestiere. Wenn Risso aus dem Tempel fliehen und die Helden sie verfolgen, werden die Risso den Riesenkalmar auf die Helden hetzen, um sich den nötigen Vorsprung zur Flucht zu verschaffen.

Die Werte von Sepia, dem Riesenkalmar:

MUT:	13	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	75	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	
		1 W+2 (Fangarm)	
		1W (pro Tentakel)	
		2W (Biss)	
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	70
		Monsterklasse:	60

Das Ende des Abenteuers

Das Abenteuer »*Das Grauen von Ranak*« ist so angelegt, dass eine Fortsetzung möglich ist. Das Rätsel, das die Rizzo umgibt - wer sie sind, woher sie kommen, und warum sie gerade am Kap von Brabak aufgetaucht sind -, kann von den Helden in diesem Abenteuer nicht gelöst werden. Wenn einigen Rizzo auf Ebene 3 die Flucht gelungen ist (was zu organisieren dem Meister gelingen sollte), ziehen sie sich in den Hafen am Fuß der Felszinne (Höhle K2) zurück, bemächtigen sich des größeren Bootes und steuern auf die offene See hinaus. Falls die Helden ihnen in dem anderen (oder einem mitgebrachten) folgen, rufen die Rizzo auf unerklärliche Weise den Riesenkalmar aus seiner Unterwasserhöhle herbei. Das Untier greift die Helden an, die durch den folgenden Kampf soviel Zeit verlieren, dass die Rizzo entkommen können.

Ein anderes denkbare Ende wäre: Die Helden schalten die Rizzo aus, bevor es zum Kampf mit dem Kalmar kommt. In diesem Fall bitten die Geweihten und Fischer die Helden, sie von dem gefräßigen Meeresbewohner zu befreien. Wenn die Rizzo vertrieben sind und das Ungeheuer bezwungen ist, bekommt jeder Held zusätzlich zu den überwundenen Monsterwerten und gefundenen Schätzen (die ihnen von den Geweihten überlassen werden) 2(X) All.



Anhang

Liste wichtiger Dorfbewohner

Haus	Name	Alter	Status	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	KE	AT	PA
01	Marko Cipriano (m)	42	Wirt	10	11	10	11	12	30	42		10	8
	Mara Cipriano (f)	40	Wirtin	9	12	11	10	9	25	34		8	5
	Susa Cipriano (f)	18	Tochter	9	10	13	12	8	25	33		6	6
02	Renar Dolgast (m)	36	Schmied	12	10	11	13	15	37	52		12	9
	Philo Dolgast (m)	15	Sohn	11	9	10	11	10	25	35		8	6
03	Raftan Sefelus (m)	49	Büttel	11	13	9	10	10	25	35		8	7
	Hermione Sefelus (f)	45	Frau	12	12	9	11	10	25	35		8	8
04	Nino Cipriano (m)	35	Kaufm.	10	12	10	12	10	25	35		8	8
05	Bruder Korinus (m)	38	Geweiht.	11	13	14	11	12	46	55	29	11	12
06	Ziganto (m)	64	Hirte	9	12	8	10	8	25	33		6	6
07	Chota Zûr (m)	44	Bootsb.	10	10	10	13	11	30	41		10	9
08	Miralda Tolis (f)	16	Fischer	8	10	12	11	9	25	34		5	5
09	Kaur Sandinel (m)	24	Fischer	13	9	11	11	10	30	40		10	8
	Tufi Sandinel (f)	5	Tochter	5	6	10	4	4	15	19		-	-
10	Carla Sandinel (f)	49	Fischer	11	10	11	10	10	25	35		7	5
11	Orlando Rethe (m)	28	Fischer	11	12	12	12	11	30	41		10	8
12	Rita Baturin (f)	33	Fischer	9	11	10	11	9	25	34		7	6
13	Niko Fureme (m)	39	Fischer	12	10	9	10	13	30	43		10	8
14	Peteros Rethe (m)	55	Fischer	11	11	12	11	12	30	42		10	8
15	Gaspard Numo (m)	53	Bauer	10	10	9	12	11	30	41		10	8
16	Hetter Gratik (m)	47	Bauer	12	11	11	11	12	30	42		10	8
17	Severian Gratik (m)	25	Bauer	12	10	10	13	10	30	40		11	8
weitere Dorfbewohner (Männer = m: Frauen = f)													
(m)	Überdurchschnittlich (û)			11	11	11	11	11	30	41		10	8
(m)	Durchschnittlich (d)			10	10	10	10	10	25	35		9	8

		MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
(m)	Unterdurchschnittlich (u)	9	9	9	9	9	20	29	8	6
(f)	Überdurchschnittlich (ü)	11	11	11	11	11	25	36	8	8
(f)	Durchschnittlich (d)	10	10	10	10	10	20	30	7	7
(f)	Unterdurchschnittlich (u)	8	9	9	9	8	15	23	5	5

Liste im Tempel anwesender Personen

Nr.	Bezeichnung	MU	LE	AT	PA	AU	MK	Waffe	Raum
01	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Harpune	A 7b
02	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Harpune/Zackenm.	A 12
03	Bed. Demos	8	30	10	8	39	11	-	A 15a
04	Gew. Kuron	9	32	11	10	42	21	-/25 KP	A
05	H. Risso	13	30	11	9	40	30	Harpune/Stromstoß	B 20c
06	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Zackenmesser	B 20b
07	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Zackenmesser	B 20b
08	Gew. Faldo	8	32	10	8	43	19	Armbrust/22 KP	B 17
09	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Dreizack	B 18c
10	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Harpune	B 18c
11	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Zackenmesser	B 18d
12	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Dreizack	B 18d
13	H. Risso (D)	13	30	11	9	40	30	20 ASP/Stromst.	C 25
14	H. Risso	13	30	11	9	40	30	Dreizack/Stromst.	C 25
15	H. Risso	13	30	11	9	40	30	Harpune/Stromst.	C 25
16	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Harpune	C 25
17	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Zackenmesser	D 28
18	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Harpune	D 29
19	H. Risso	13	30	11	9	40	30	Zackenmesser/Stromst.	K1
20	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Dreizack	K1
21	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Dreizack	K1
22	D. Sandinel	8	25	8	6	33	-	-	K1a
23	P. Sandinel	9	25	8	8	33	-	-	K1a
24	Ozeanus	10	41	15	14	53	40	-/45 KP	K1a
25	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Dreizack	K2
26	N. Risso	11	25	10	8	35	15	Zackenmesser	K2
27	Avianus	9	38	13	12	49	30	-/31 KP	K3
28	Gew. Klimo	8	33	11	10	43	20	-/23 KP	K3
29	Gew. Pertas	8	22	12	10	33	21	-/20 KP	K3

Alle Risso haben RK 3 und GS 7, alle Menschen RK 1 und GS 7. Geweihte unter dem Einfluß der Risso sind nicht in der Lage, Wunder zu wirken.

Zufallsbegegnungen im Tempel

Wann immer sich Helden im Tempel aufhalten, kann es zu Zufallsbegegnungen mit Menschen oder Risso kommen. Falls es zu einer solchen Zufallsbegegnung kommt, stellt der Meister auf den Begegnungstabellen fest, welche Tempelbewohner ange-

troffen werden und aus welchem Raum sie kommen (bitte auf der Liste der im Tempel anwesenden Personen markieren). Häufigkeit und Chance einer Begegnung hängen vom Aufenthaltsort bzw. Verhalten der Helden ab.

Zufallsbegegnungen

Situation	Häufigkeit	Chance (W6)	Begegnungstabelle
Gang	jede SR würfeln	1-2	Tab. der Ebene
Raum	alle 2W6 SR	1-2	Tab. der Ebene
lautes Geräusch	immer	1-3	Tab. der Ebene
Kampf	alle 10 KR	1-3	Tab. der Ebene
Alarm*)	jede SR	1-2	ein Chancenwurf pro Tabelle

*) Alarm wird gegeben, falls ein Rissoverbündeter von den Helden angegriffen wird und flüchten kann.

Begegnungstabellen

W6	Ebene A	Ebene B
1	1 N. Risso (12)	1 H. Risso (20c) 1 N. Risso (20b)
2	1 Bediensteter (15a)	2 N. Risso (18c)
3	2 N. Risso (12/7b)	2 N. Risso (18d)
4	1 Geweihter (E1)	1 Geweihter (17)
5	1 H. Risso/2 N. Risso (K1)	1 N. Risso (20b)
6	1 N. Risso (7b)	1 H. Risso (25)

Ausflüge in Sumpfgebiete

Dieses Abenteuer bietet eine Menge Optionen, unter anderem auch die, in den Sumpfgebieten nördlich von Ranak nach der entführten Tufi Sandinel oder nach einem legendären Schatz zu suchen. Macht die Gruppe von diesen Möglichkeiten Gebrauch, kann der Meister die nachfolgenden Tabellen anwenden:

- Durchquerung eines Feldes: zu Fuß 5 SR (im Eilmarsch 2,5 SR)
- alle 3 SR würfelt der Meister einmal mit W6 für ein Zufallsereignis, das bei »1« eintritt.
- alle 6 SR würfelt der Meister einmal mit W6 für eine Zufallsbegegnung, die bei »1« eintritt.

Der Meister sollte auf keinen Fall aus den Augen verlieren, dass ein längerer Aufenthalt im Sumpf, etwa eine Übernachtung, die Chance vergrößert, dass die Helden von Parasiten befallen werden und sich eine Krankheit holen können.

Zufallsereignisse im Sumpf

W6 Ereignis	Auswirkung
1-4 Fehltritt in Pfütze	Wird durch gelungene Probe auf »Gefahr erkennen« vermieden. Falls sie misslingt, saugen sich 2W6-RK Blutegel an dem Betreffenden fest. Krankheitsgefahr!

W6 Ereignis	Auswirkung
5-6 Einsinkgefahr	Wird durch gelungene Probe auf »Gefahr erkennen« vermieden. Falls sie misslingt, muss dem Einsinkenden GE-Probe +RK gelingen, um sich selbst zu retten. Misslingt auch diese Probe, muss er von anderen mit einem Seil gerettet werden, oder er versinkt.

Zufallsbegegnungen im Sumpf

W6	Anzahl	Monster	greift an bei (W6)
1	2-4	Echsenmenschen	1-2
2	3-9	Sumpfratten	1-4
3	1-3	Marus	1-5
4	1	Riesenkaiman	1-3
5	1	Perl-Morfu	1-6
6	2W	Borbarad-Moskitos	1-6

Neue Monster

Der Delphin

Der Delphin ist kein Fisch, sondern wie der Wal ein Säugetier. Der Delphin bevölkert die gemäßigten und warmen Meere um Aventurien. Vor allem im Süden, um die Zyklopeninseln und im Bereich der südöstlichen Inselwelt ist er häufig anzutreffen. Delphine gelten als ausgesprochen lernfähig und zählen zu den intelligentesten Tieren. Sie werden etwa 2-3 m lang und ernähren sich vorwiegend von kleineren Fischen und Tintenfischen. Der Delphin ist Menschen gegenüber ausgesprochen friedlich eingestellt; es gibt viele Geschichten und Erzählungen von Seeleuten, wonach diese Tiere Schiffbrüchige gerettet haben sollen. Oft werden die Delphine aber auch vom Mensch ausgenutzt. Ihre Intelligenz macht sie häufig zum Ziel magischer Angriffe, denn geistig kontrollierte Delphine können wertvolle Verbündete sein.

Nicht zuletzt aus diesem Grund gibt es immer wieder Tiere, die den Menschen angreifen, weil sie einmal schlechte Erfahrung mit ihm gemacht haben.

Werte:

MUT:	11	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	80

Monsterklasse: 13

Der Hai

Einer der gefräßigsten Räuber der südlichen Meere um Aventurien. Es gibt die verschiedensten Arten von Haien, von ungefährlichen Katzenhaien mit nur einem Meter Größe bis hin zu den gefährlichen Hammerhaien (5 m), Blauhaien (6 m) und Tigerhaien (6 m). Letztere sind gefürchtete Raubtiere, die alles in sich hineinschlingen, was sie erwischen können. Eigentlich handelt es sich bei diesen großen Haien um Bewohner des offenen Meeres, manchmal trifft man aber auch an den Küsten auf sie. Haie haben im Meer nur wenige Feinde. Aufgrund ihres starken Gebisses (3 Zahnreihen, ausgefallene Zähne werden stets nachgebildet) müssen sie kaum einen Gegner fürchten. Nur große Kraken, Kalmare, der Krakenmolch und Wale sind ihnen überlegen. Allerdings ziehen sie oft den kürzeren, wenn sie Tümmler oder Delphine angreifen, denn diese intelligenten Tiere verteidigen sich in der Gruppe.

Werte (Blauhai):

MUT:	15	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2W+2
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 30

Die Muräne

Ein länglicher Fisch der südlichen Meere Aventuriens. Seine Heimat sind Korallenbänke, Felsenriffs, allgemein Stellen, die gute Unterschlupfmöglichkeiten bieten. Nur zu gern zieht sich die Muräne in Höhlungen und Felslöcher unter Wasser zurück, in denen sie versteckt auf Beute lauert. Zeigt sich eine solche, stößt sie blitzschnell hervor und beißt zu. Ihr kräftiger Biss und die scharfen Zähne machen sie auch zu einer Gefahr für Menschen, insbesondere für Taucher, denn mit Vorliebe halten sich diese Tiere auch in Schiffswracks auf dem Meeresgrund auf.

Werte:

MUT:	12	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	8	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	30

Monsterklasse: 8

Risso

Eine Menschenrasse mit schuppiger, silbrig-grüner Haut, die von einem Archipel weit südlich der Südspitze von Aventurien stammt. Über die Risso selbst ist wenig bekannt - ihre Abstammung wie auch ihre Absichten liegen im dunkeln. Bemerkenswert ist ihre Gabe, mit Meeresbewohnern zu kommunizieren. So sind die Höheren Risso, eine Art Priesterklasse in diesem Volk, in der Lage, unter Wasser Hochfrequenz-Zirptöne auszusenden, mit denen Fische und andere Meerestiere beeinflusst, ja gesteuert werden können. Risso besitzen also »Herrschaft über Meerestiere«. Wie genau und über welche Entfernung sie auf Meeresbewohner einwirken können, ist unbekannt. Fest steht jedoch, dass sie zum Meer, als Ursprung allen Seins, und seinen Bewohnern eine ganz besondere Beziehung haben. Eine weitere wichtige Eigenschaft der Höheren Risso ist die Fähigkeit, bei Berührung Stromstöße auszuteilen, die denen eines Zitteraals entsprechen. Im Gegensatz zu letzteren verursachen sie jedoch 1 W+6 SP (Modifikator von +3 auf Metallrüstungen). Der

Getroffene muss eine Probe auf seine KK ablegen, misslingt sie, ist er für 10 KR paralytisiert.

Ina Wasser muss ein Höherer Risso seinen Gegner nicht berühren, um den Stromstoß auszuteilen. Hier beträgt die Reichweite 5 m. Ein Höherer Risso kann pro Kampf nur jeweils einen Stromstoß austeilen, danach braucht er 5 SR Entspannung zum »Aufladen«. Normale Waffen der Risso sind Zackenmesser (1W+2), Fischharpune (1W+2) und Dreizack (1 W+3). Benötigt man einzelne Eigenschaften (etwa GE für Wurfaffen), würfelt der Meister diese aus. Für Niedere Risso gilt: 7+W6, für Höhere 7+(W6+2).

Werte der Niederen (in Klammern Höheren) Risso:

MUT:	11 (25)	ATTACKE:	10 (11)
LEBENSENERGIE:	25 (30)	PARADE:	8 (9)
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3 (3)	TREFFERPUNKTE:	Waffe (Waffe/Stromstoß*)
GESCHWINDIGKEIT:	7 (7)	AUSDAUER:	35 (40)
	Monsterklasse: 15 (30)		

* 1 W+6 SP (+3 für Metallrüstungen)

Die Seemöwe

An allen Küsten Aventuriens zuhause, weist diese größte aller Möwenarten bis zu 1,5 m Flügelspannweite auf. Die Seemöwe ernährt sich von am Strand angespülten oder aus dem Wasser aufgenommenen Meerstieren. Nicht selten jagen stärkere Exemplare den schwächeren die Beute ab. Oft begleiten sie Schiffe oder Fischerboote aufs Meer hinaus, um sich an den Abfällen gütlich zu tun. Die Möwe ist ein Vogel, der dem Menschen im Grunde nicht gefährlich wird. Nur in Ausnahmesituationen kann es zu Angriffen der Tiere kommen, etwa wenn sie ihre Jungen bedroht sehen. Dann allerdings stellen ihre harten Schnäbel gefährliche Waffen dar. Allgemein gilt die Möwe als Symboltier der Seefahrer, denn ihr Auftauchen kündigt von nahem Land.

Werte:

MUT:	12	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	4	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W-1
GESCHWINDIGKEIT:	30/1	AUSDAUER:	50
	Monsterklasse:5		

Der Riesenkalmar

Dieser unheimliche Verwandte der Tintenfische wird bis zu 14 m lang und lebt in den südlichen Meeren um Aventurien. Im Gegensatz zu den Kraken (und auch dem ihm an Größe nur wenig unterlege-

nen Krakenmolch) weist dieser Bewohner der Tiefsee 10 Tentakel anstatt 8 auf. Sein Körper ist länglich mit einem pfeilförmigen Schwanzteil. Die recht schnelle Fortbewegung erfolgt durch Ansaugen und Ausstoßen von Wasser. Der Riesenkalmar zeichnet sich durch eine räuberische Lebensweise aus und ernährt sich von kleineren Fischen und wirbellosen Tieren, schreckt aber auch nicht davor zurück, etwa Haie oder Meeressäuger anzugreifen. Seine Nahrung nimmt der durch den großen Hornschnabel am vorderen Ende des Kopfes auf, nachdem er sie mit seinen Fangarmen herangeführt hat. *Besonderheiten:* Neben seinen 8 normalen Tentakeln, die bis zu 6 m lang werden können, besitzt der Riesenkalmar zwei Fangarme, die bis zu 10 in messen können. Mit diesen Fangarmen versucht er seine Beute zu greifen, wenn diese groß genug ist. Die Beute gilt als ergriffen, wenn eine Attacke gelungen ist. Pro Fangarm kann der Riesenkalmar 1 W+2 TP verursachen, pro Tentakel 1 W, und sein Biss verursacht weitere 2W TP. Pro KR hat der Kalmar eine Attacke, das heißt, er kann nur jeweils einen neuen Fangarm oder Tentakel pro Kampfrunde zum Einsatz bringen. Ein Held, der von einem Fangarm oder Tentakel angegriffen wird, kann diesem durch eine gelungene Parade ausweichen. Falls er ergriffen wird, kann er versuchen, den Arm oder Tentakel abzuschlagen (ein Fangarm gilt bei 7 TP als abgeschlagen, ein Tentakel bei 4). Es dauert 2 Kampfrunden, die Beute mit den Fangarmen zum Schnabel zu befördern, 1 KR mit den Tentakeln. Ist die Beute so groß wie ein Mensch, sind dazu mindestens 2 Fangarme oder Tentakel vonnöten. Im Nahkampf, das heißt im Wasser, muss sich jeder Gegner des Kalmars zuerst mit dessen Fangarmen und Tentakeln auseinandersetzen - der ungeschützte Leib (der 25 LE aufweist, also maximal 24 TP verträgt) bleibt vom Gegner abgewandt.

Wird ein Kalmar allerdings mit Fernwaffen angegriffen - etwa von einem Schiff-, können die erzielten Trefferpunkte direkt von der LE des Leibes abgezogen werden. Hier ist der Kalmar also erheblich empfindlicher.

Werte:

MUT:	13	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	75	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1 W+2 (Fangarm) 1 W (pro Tentakel) 2W (Biss)
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	70
	Monsterklasse: 60		

Der Zitteraal

Der bis zu 2,5 m lang werdende Zitteraal ist ein Bewohner der südlichen Meere um Aventurien. Die Besonderheit dieses Tieres sind seine elektrischen Systeme, die er zur Orientierung, Jagd und Verteidigung einsetzt. Pro Sekunde sendet sein Ortungsorgan 2(1-30 Impulse aus, und wenn das Tier eine vermeintliche Beute oder Gefahr wahrnimmt, antwortet es mit einem starken Stromstoss, der zwar eine gewaltige Schockwirkung auslöst, allerdings nicht in der Lage ist, einen Menschen zu töten. *Der Zitteraal im Spiel:* Sendet ein Zitteraal einen Stromstoss aus (der im Wasser bis zu einer Entfernung von 5 m wirkt), muss ein

Mensch 1 W+2 SP hinnehmen. Außerdem ist eine KK-Probe nötig, um zu ermitteln, ob der Getroffene als Schockwirkung für 5 KR keine Bewegungen ausführen kann. In jedem Fall werden die KK- und GE-Werte eines Getroffenen für 1 SR um 3 reduziert, die Höchstgeschwindigkeit um 3 m/s.

Werte:

MUT:	8	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	2	AUSDAUER:	15

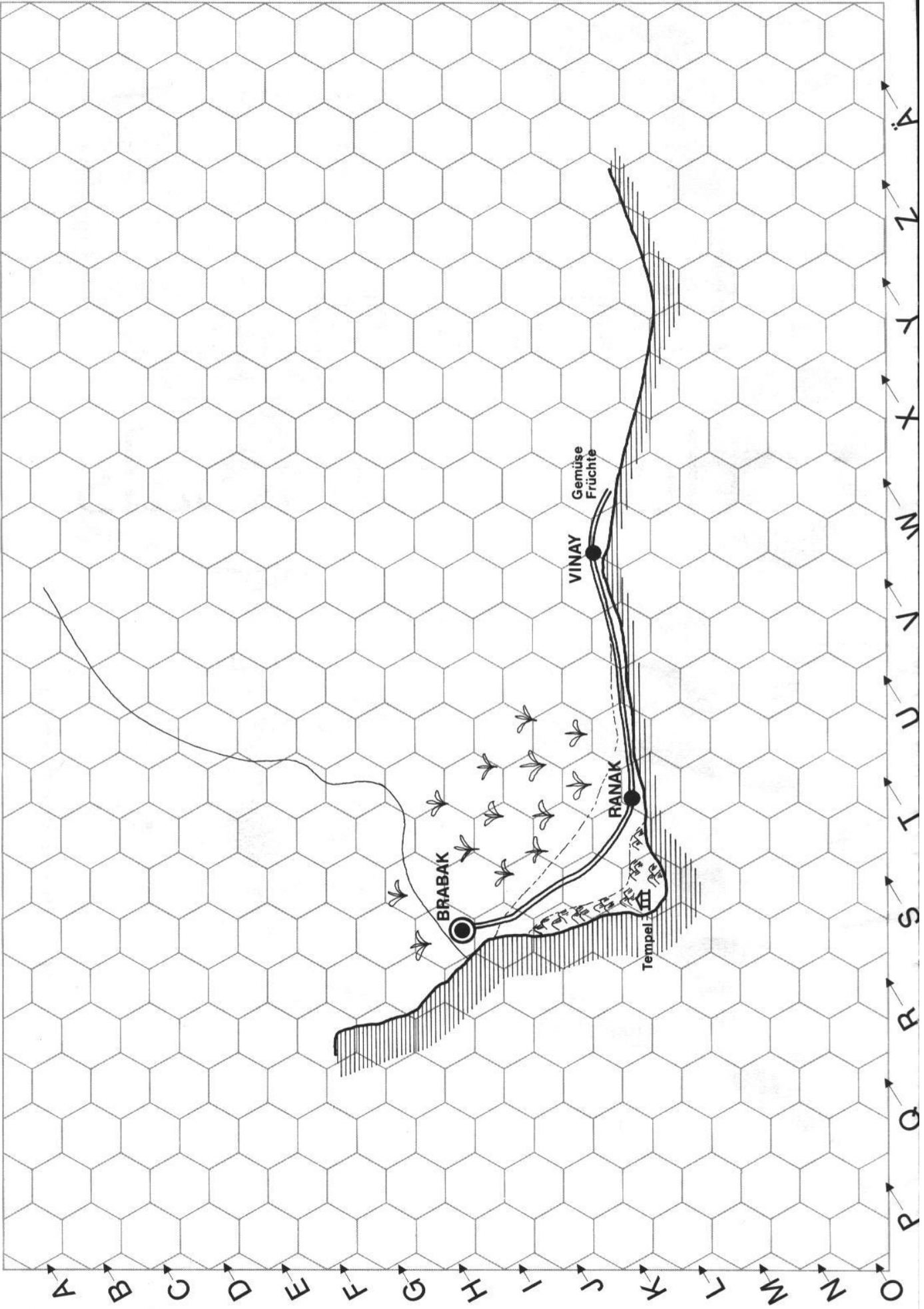
Monsterklasse: 6

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

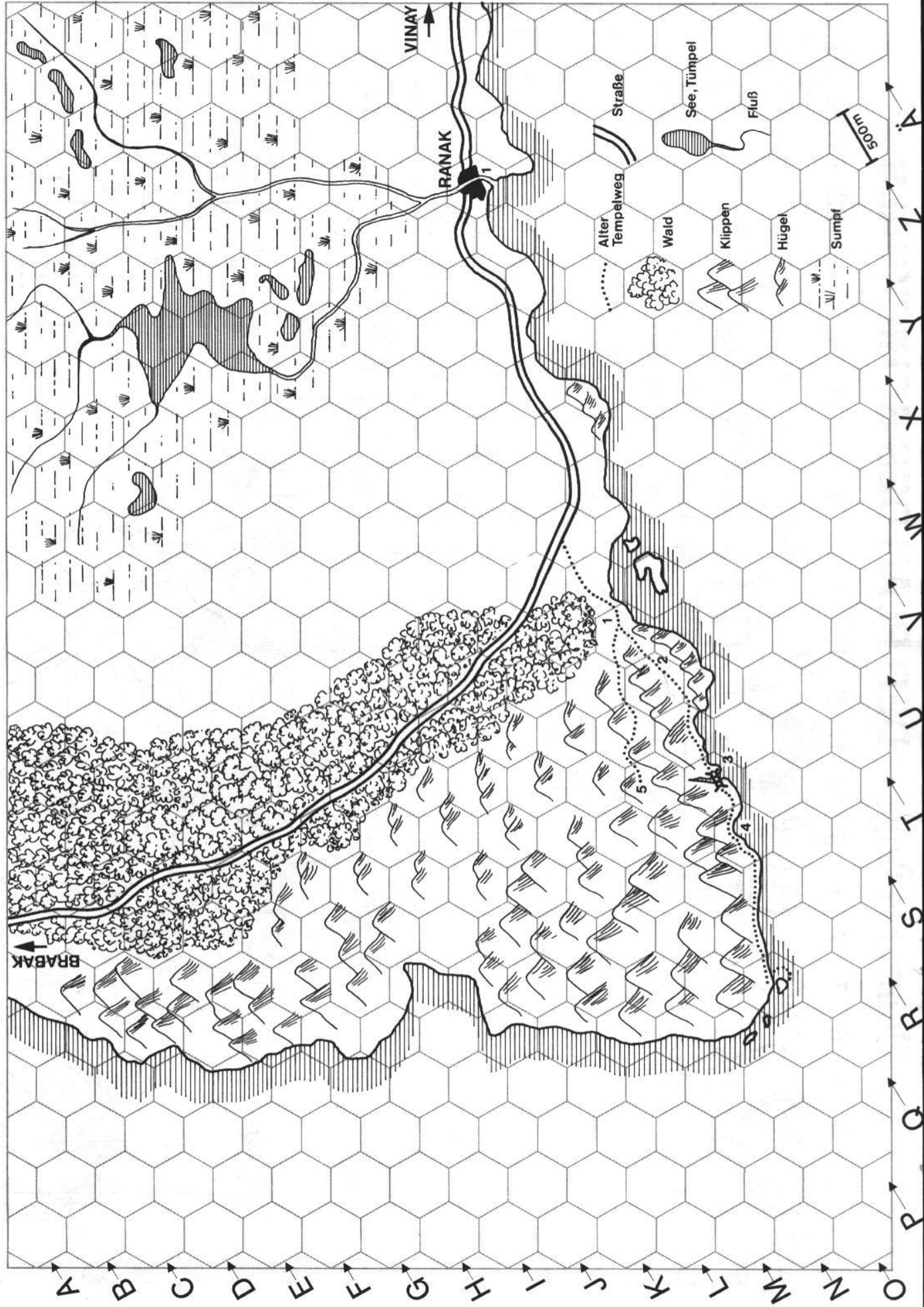
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25



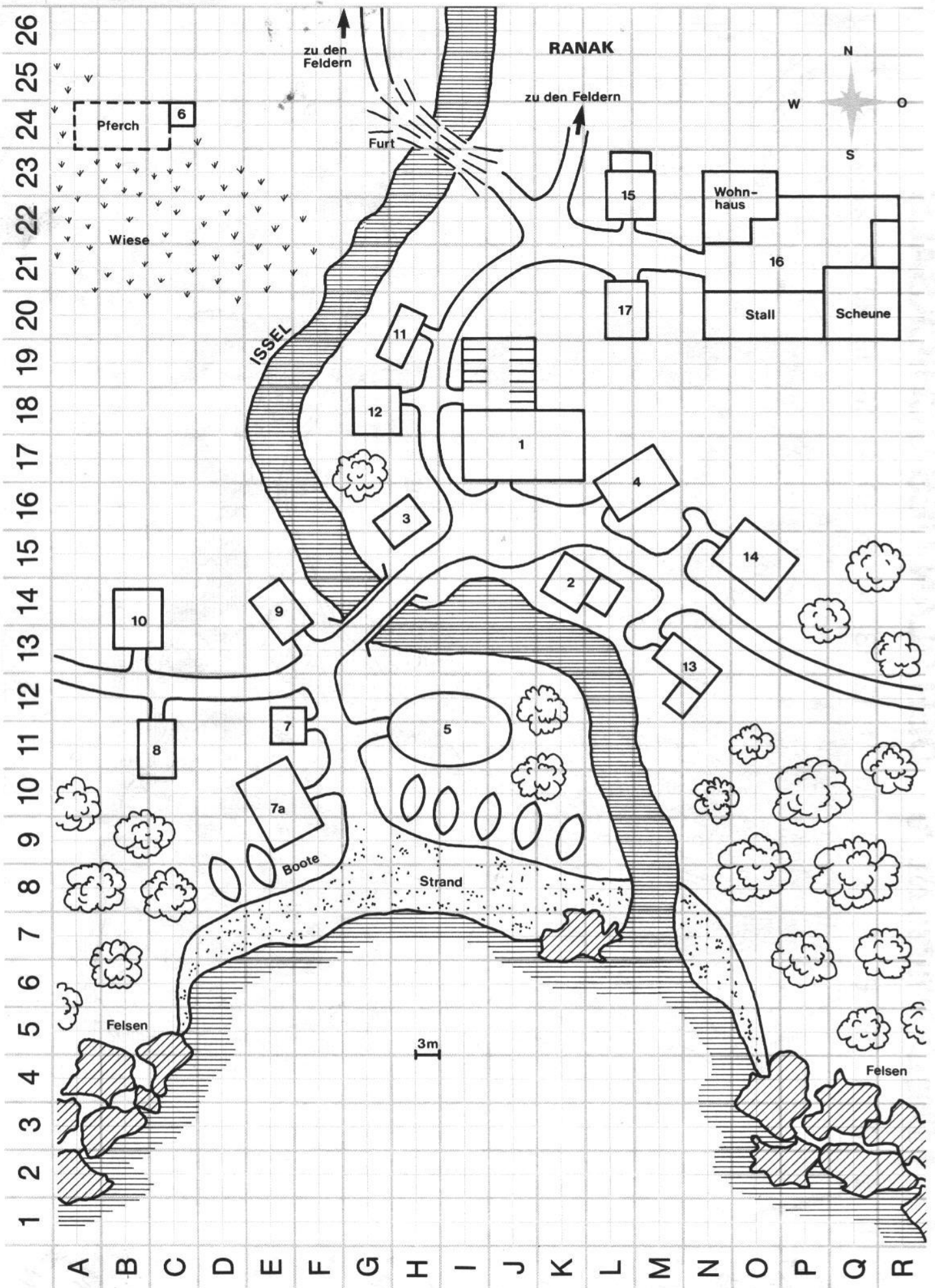
A B C D E F G H I J K L M N O
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25

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



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

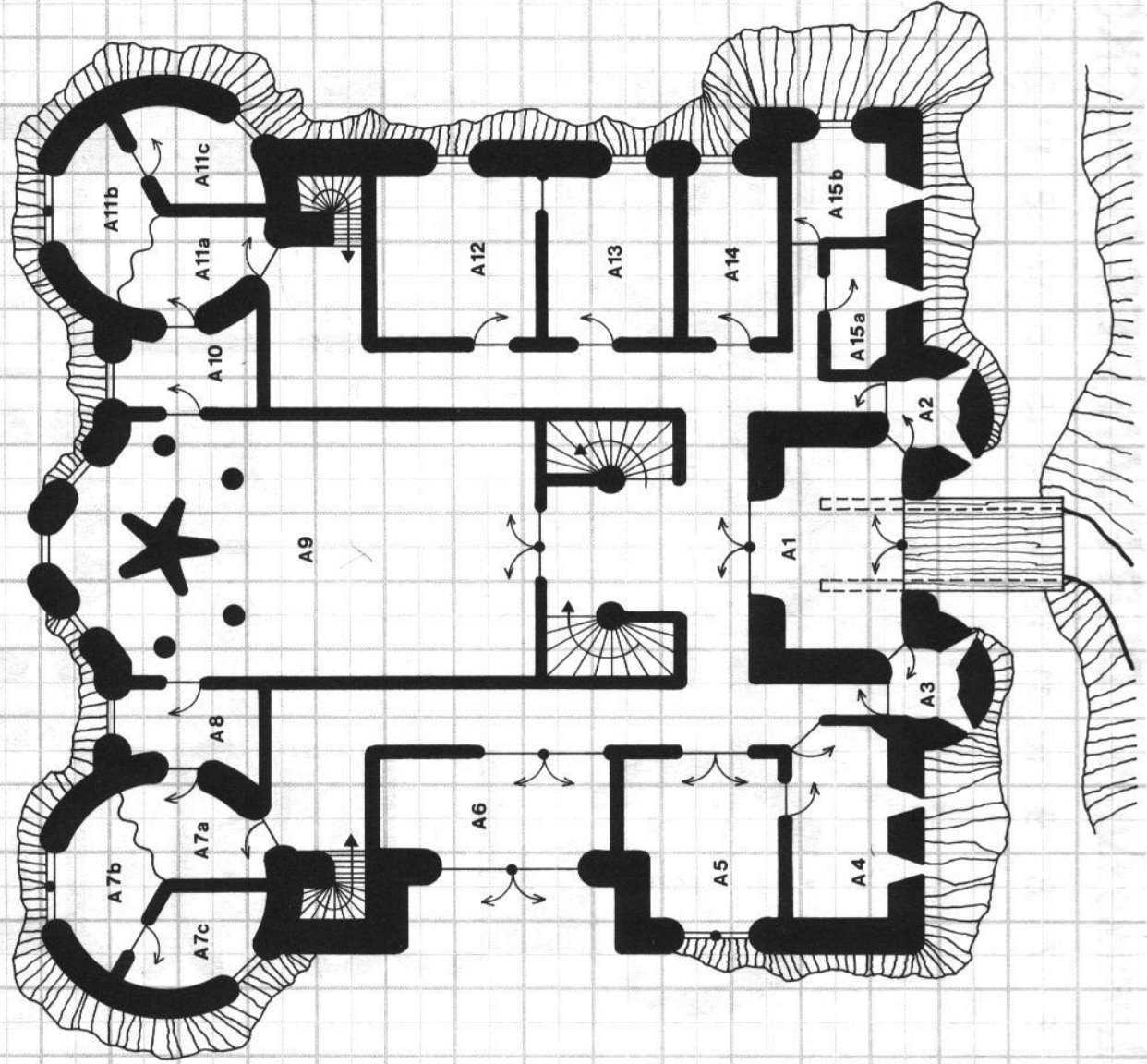
© Droemersch Verlagsanstalt Th. Knaur Nachf., München 1984

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

EBENE 1



Tür, Pfeil zeigt Öffnungsrichtung an

Fenster

Treppe, Pfeil zeigt nach unten

Felsrand

Vorhang

Geländer

Mauerzinnen

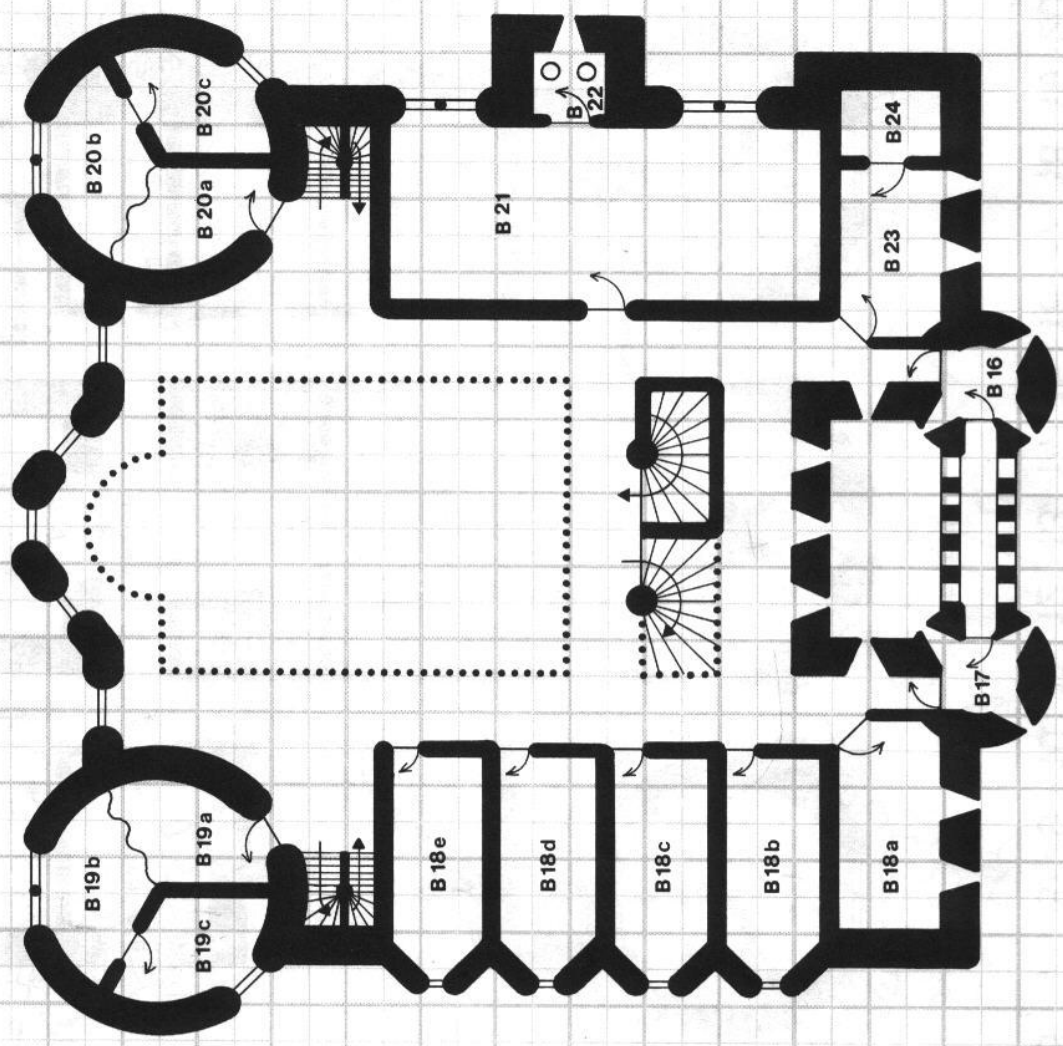
1m

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

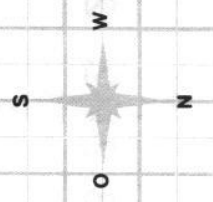
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

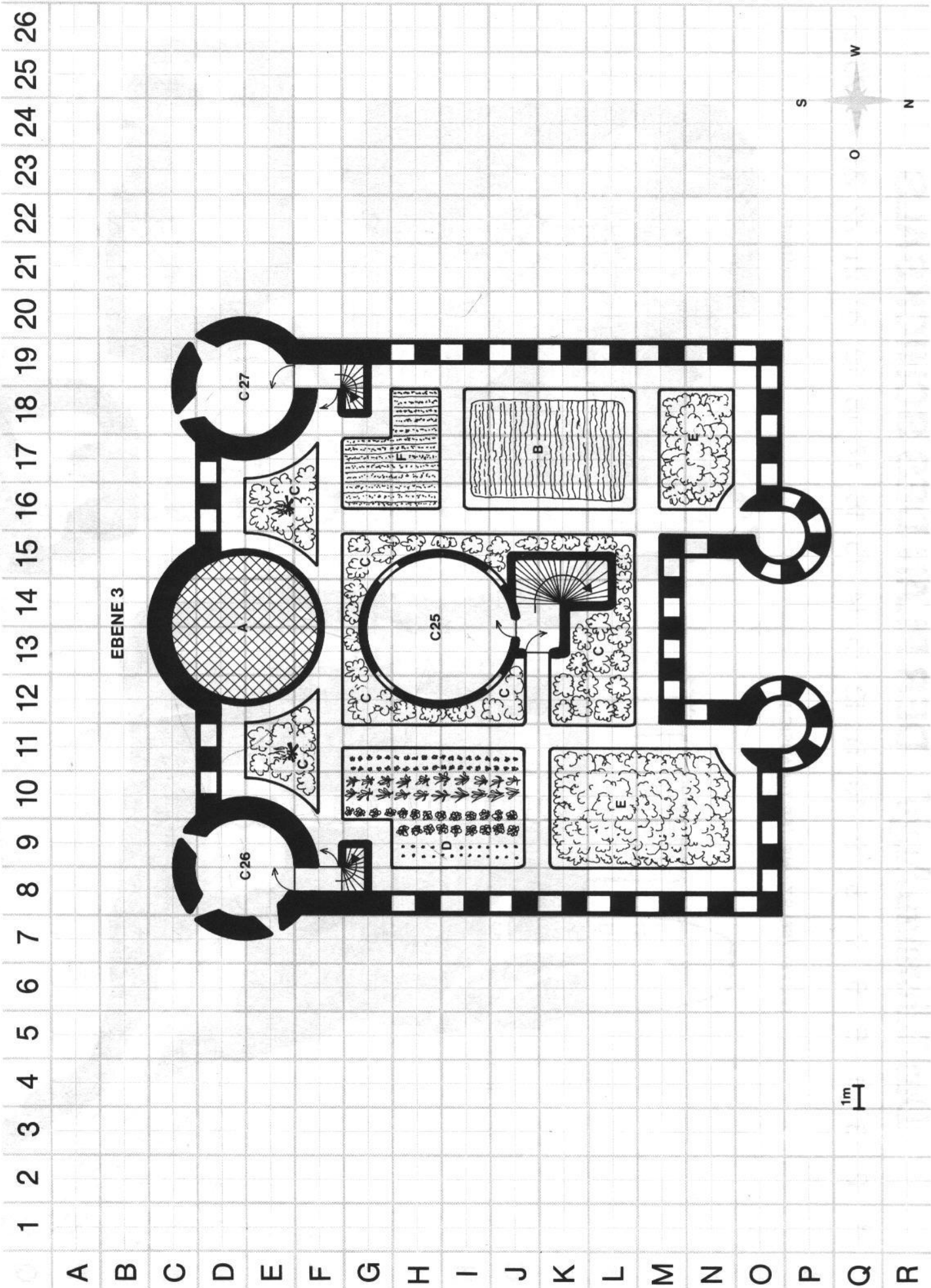
EBENE 2



1m



Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

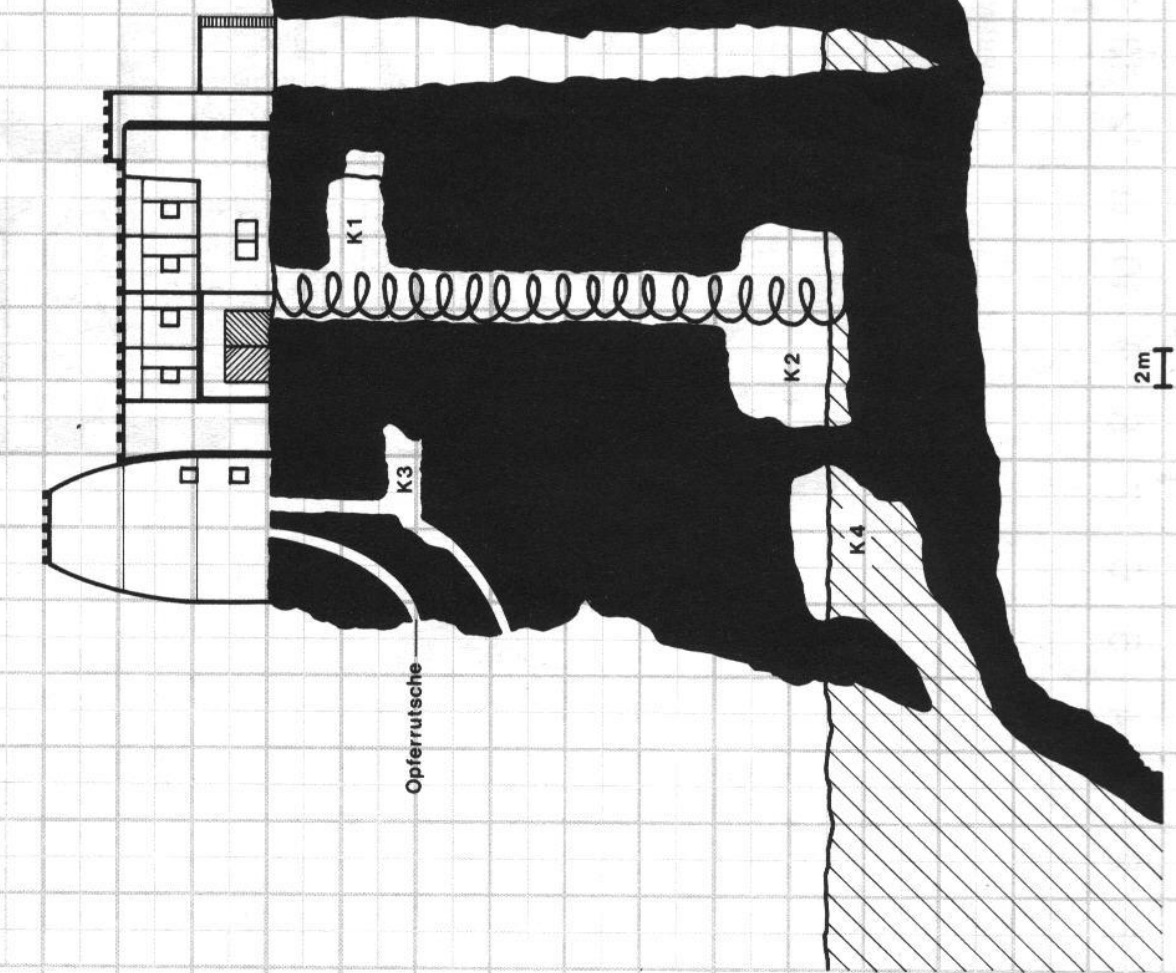


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

TEMPEL/FELSZINNE (SEITENANSICHT)



KELLERRÄUME

