

Die Fahrt der Korisande

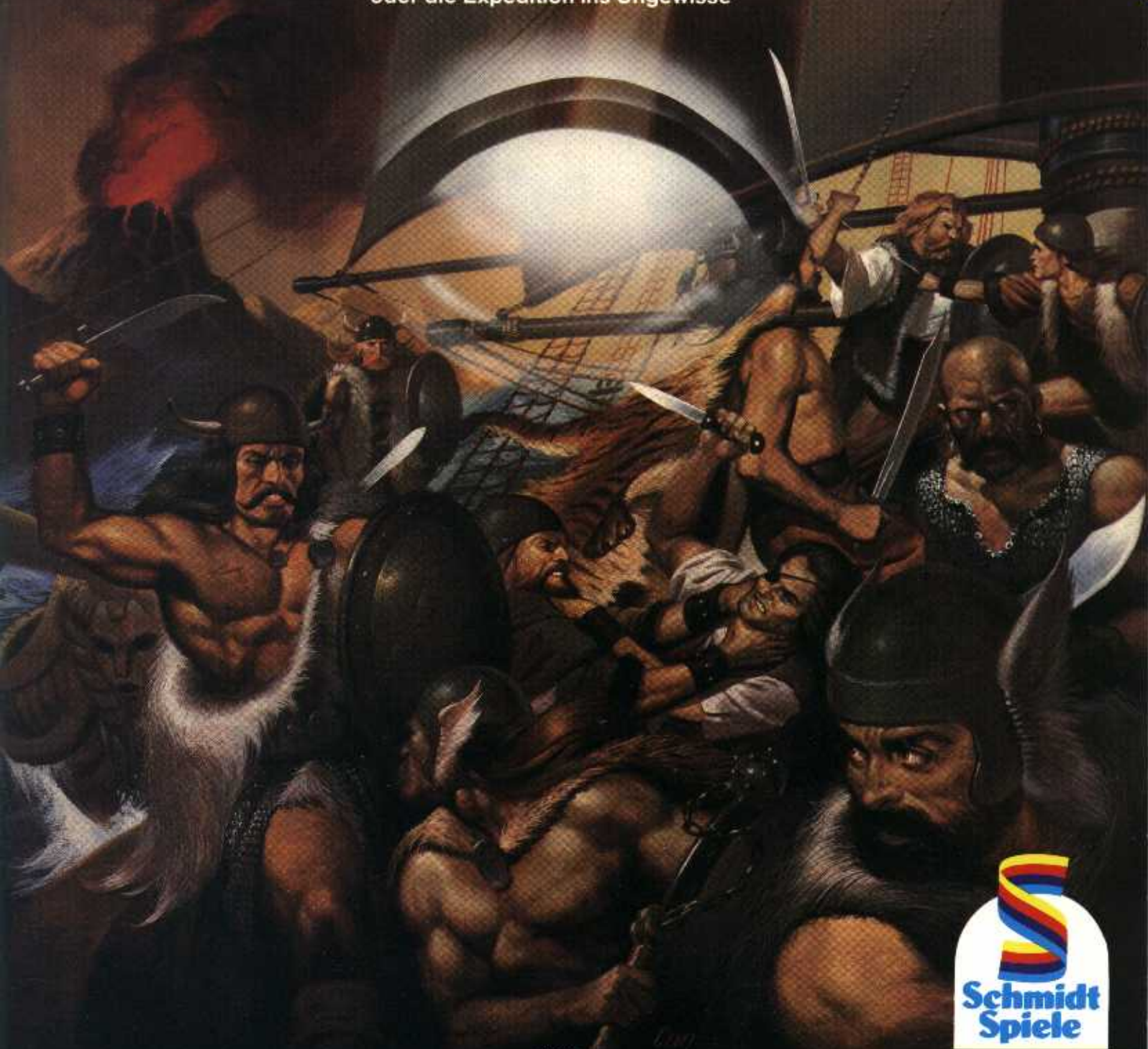
oder die Expedition ins Ungewisse

ERFAHRUNGSSTUFEN

9-13

ABENTEUER

7



Droemer
Knaur®

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Die Fahrt der Korisande

von Werner Fuchs und Ralf Strehle

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9–13
für den Meister und 4–6 Helden
ab 14 Jahren



Inhalt

Einführung	7	Eiland der Gefahren	24
Vorwort	8	Gestrandet	24
Hintergrund (Meister- und Spielerinformationen)	9	Geländearten, Überlandbewegung und Zufallsereignisse	26
Im Auftrag seiner Majestät, König Mizirion III.	10	Örtlichkeiten und Begegnungsstätten	31
Die »Korisande«, Kapitän und Mannschaft	13	Der Kral der Ruwangi	35
Die Mannschaft der »Korisande«	13	Das Wrack der »Hedonia«	37
Expedition ins Unbekannte	15	Tauchregeln	37
Vorbereitungen vor der Abfahrt	15	Beschreibung des Wracks	38
Aufbruch	15	Das Ende des Abenteuers	47
Durch das Meer der Gefahren	16	Anhang	48
Option A	16	Neue Monster	48
Option B	17	Tabellenteil	50
Zeitvertreib an Bord	21	Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	28/29

Einführung

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-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 Spiegattung 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 wieviele 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 auch möglich, die Basis-Abenteuer 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 »*Die Fahrt der Korisande*« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses Rollenspiel ist in 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 »*Die Fahrt der Korisande*« wurde so konzipiert, daß die gesamten *Ausbau-Regeln* angewendet werden können, es ist also ein *Fortgeschrittenen*-Abenteuer. Das soll aber nicht heißen, daß Sie dieses Abenteuer nicht mit den *Basis-Regeln* spielen können! Falls Sie die *Basis-Regeln* anwenden wollen, lassen Sie einfach alle Textstellen und Anweisungen des Abenteurers 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 Abenteurers wird dies nicht schaden!)

Das vorliegende Abenteuer »*Die Fahrt der Korisande*« ist der zweite Teil der »Südmeer-Trilogie«, die mit dem Band »*Das Grauen von Ranak*« begann und deren dritter Teil in Vorbereitung ist. Um ein spannendes Spiel zu gestalten, ist es nicht nötig, daß man alle Teile der Trilogie besitzt – jedes Abenteuer

ist handlungsmäßig abgeschlossen und für sich allein spielbar –, aber es trägt doch erheblich zur Atmosphäre und letztendlich auch zu einem befriedigenderen Erlebnis bei, wenn man die Kampagne ganz und in der richtigen Reihenfolge durchspielt – sie sozusagen in ihrer »epischen Breite« erlebt.

»*Die Fahrt der Korisande*« eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der Erfahrungsstufen 9–13. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 4–6 Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer (Anmerkung: Wenn eine Spielergruppe bereits »*Das Grauen von Ranak*« gespielt hat, sollte sie ihre Helden aus diesem Abenteuer mitbringen). Natürlich dürfen auch mehr oder weniger, stärkere oder schwächere Helden dieses Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5 Prozent verändert, wenn Sie einen **Attacke-Wert** um einen Punkt herauf- oder herabsetzen.

Im übrigen gilt für »*Die Fahrt der Korisande*« der gleiche Grundsatz wie für alle 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

(Meister- und Spielerinformationen)

In der südlichsten Region Aventuriens liegt an der Mündung des Mysob die Hafenstadt Brabak. Brabak ist ein Stadtstaat, dessen König Mizirion III. auch oberster Herr über weite Teile des umliegenden Sumpflandes ist. Mizirions Einfluß erstreckt sich etwa 100 km ins Hinterland, während seine Flotte die ganze 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 Nebenflüßchen fast völlig versumpft und zum größten Teil unerschlossen ist, bieten die Küstenstriche bestellbares Ackerland. Nördlich und südlich von Brabak ist die Küste jedoch ausgesprochen felsig, mit Steilklippen, die stellenweise bis zu 100 m hoch sind.

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

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

Im Auftrag seiner Majestät, König Mizirion III.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden das vorangegangene Abenteuer »Das Grauen von Ranak« nicht gespielt haben, muß der Meister die Allgemeinen Informationen dieses Kapitels leicht verändern und Hinweise auf dieses Abenteuer unterlassen. In einem solchen Fall wird davon ausgegangen, daß die Helden in Brabak als unternehmungslustige, schlagkräftige Gruppe bekannt sind und aus diesem Grund die Aufmerksamkeit höherer Stellen erweckt haben.

Allgemeine Informationen:

Wir schreiben den Spätsommer des Jahres 7 nach Hal und befinden uns in Brabak, der reichsten Handelsstadt an der Südküste Aventuriens. Eine Woche nach dem Abenteuer in Ranak und dem Tempel der abtrünnigen Efferdgeweihten haben die Helden Quartier in der Herberge »Seestern« bezogen.

Ihr sitzt bei einem Becher Wein im Schankraum und diskutiert die Lage. *Zulle*, der Wirt des »Seestern«, hat euch eine Nachricht zukommen lassen: Ein hoher Beamter vom Königshof wünscht an diesem Nachmittag eine Unterredung mit euch.

Nun seid ihr zu recht ein wenig nervös, denn eigentlich sollte der Abgesandte schon hier sein. Ihr fragt euch auch, was man von so hoher Stelle von euch will und durchforscht die jüngere Vergangenheit nach Anhaltspunkten für diese Ehre.

Der Schankraum ist um diese Zeit nur halb gefüllt. Eine Gruppe Matrosen sitzt am größten Tisch bei einem einfachen Mahl. Die Tische neben dem euren sind ebenfalls besetzt. Zu eurer Linken sitzt der rundliche Händler *Begostav* – der in Brabak offensichtlich lukrativen Geschäften nachgeht – mit seinem allgegenwärtigen und stets bewaffneten Begleiter *Hónal*. Die beiden wohnen schon länger als ihr in diesem Gasthaus, und bisher habt ihr nicht in Erfahrung bringen können, welcher Art die Geschäfte der beiden sind.

Hinter euch geht es lautstark zu. Dort sitzen seit einer Stunde drei noch fast halbwüchsige junge Män-

ner. Jede neue Runde Wein wird von ihnen mit einem Gejohle begrüßt, das ihrer vornehmen Abstammung spottet.

In der Nische rechts von euch hat ein schwarzhaariger Seemann Platz genommen. Er trägt einen großen Ring im Ohr und starrt mürrisch in seinen Bierhumpen.

Während ihr in euer Gespräch vertieft seid, betritt ein großgewachsener Mann in Lederrüstung den Raum. Zwei Bewaffnete der Stadtwache folgen ihm. Am Tisch hinter euch ist es mit einem Mal still. Der Ankömmling spricht kurz mit *Zulle* und kommt dann an euren Tisch.

»Im Namen des Königs – ihr seid festgenommen!« sagt er laut. »Leistet keinen Widerstand, das Haus ist umstellt.«

Meisterinformationen:

Die Helden haben im wesentlichen zwei Verhaltensmöglichkeiten: Entweder sie lassen sich widerstandslos abführen oder sie widersetzen sich der Verhaftung – verbal oder mit Gewalt. Wenn die Gruppe Widerstand leistet, muß sie feststellen, daß vor dem »Seestern« tatsächlich Bewaffnete postiert sind – insgesamt zwei Dutzend –, und falls es zum Kampf kommt, erweisen sich diese Männer als erfahrene Kämpfer (6.–12. Stufe, gute Bewaffnung, Schußwaffen), die den Helden mächtig einheizen, sie aber nicht schwer verletzen oder gar töten. Der Meister sollte den Helden klarmachen, daß sie durch Gewalt nichts zu gewinnen haben, zumal Zauberformeln gegen die Bewaffneten offenbar nicht wirken (ein höherstufiger Magier schützt die Wache mit »Magischer Schild« und »Gegenzauber«).

Wenn die Helden abgeführt werden, wozu es früher oder später kommen muß, verlassen *Begostav* und *Hónal*, gefolgt von dem Seemann mit dem Ohrring, das Gasthaus. Der Händler schlägt mit seinem Begleiter schon bald eine andere Richtung ein, aber der Seemann folgt der Gruppe in einigem Abstand. Schaut ein Held

sich aufmerksam um, bemerkt er ihn bei einer gelungenen Talentprobe +3 auf »Sechster Sinn«. Bei dem Seemann mit dem Ohrring handelt es sich um einen Spion aus Al'Anfa, der sofort verschwindet, wenn er sich entdeckt glaubt.

Allgemeine Informationen:

Die Wachen bringen euch auf Schleichwegen in den Palast Mizirions III., wo ihr von einem älteren Mann in blauem Umhang freundlich empfangen und in ein Audienzzimmer geführt werdet. Er stellt sich als *Ebenezon*, Berater des Königs, vor und entschuldigt sich für das Verhalten der königlichen Leibwache. »Wir mußten so handeln«, erklärt er, »um unsere Absichten zu verbergen. In Brabak wimmelt es von Spionen, seit Al'Anfa gemeinsame Sache mit Charypso macht, um dem König zu schaden. Und wir durften nicht riskieren, daß man so bekannte Helden wie Euch in Zusammenhang mit dem Palast bringt. Daher die Verkleidung der Leibwache und ihr forsches Auftreten ... Nun zum Grund Eures Hierseins. Ich spreche im Auftrag König Mizirions III. und möchte Euch einen Vorschlag unterbreiten. Um es kurz zu machen, es han-

delt sich um einen Auftrag von großer Tragweite für Brabak. Unsere Vormacht als wichtigste Seehandelsstadt im Süden ist gefährdet. Unser alter Gegner Al'Anfa hat mit der Hafenstadt Charypso einen wichtigen Bundesgenossen gewonnen und weitet seinen Einflußbereich nun auch auf das Meer aus. Schon jetzt hat Al'Anfa mehr Schiffe auf den Gewässern zwischen Altoum und Maraskan als wir, und auch der Handel mit den Inseln östlich von Altoum gestaltet sich immer schwieriger. Piraten treiben an der Südküste ihr Unwesen, und zu allem Überfluß tauchten dort auch noch diese Fischmenschen auf – aber die kennt Ihr ja besser als ich. Diese Fischmenschen sind unser Hauptproblem. Wir wissen praktisch nichts über sie. Wir glauben zwar nicht, daß sie mit Al'Anfa in Verbindung stehen, aber ganz sicher sind wir nicht. Schon mehrere Male tauchten die Risso an der Südküste auf – der Tempel der Efferdgeweihten bei Ranak war kein Einzelfall. Bei einer dieser Gelegenheiten fiel uns eine seltsame Karte in die Hände – offenbar eine Seekarte der Risso –, die uns unbekannte Inseln zeigt, die aller Wahrscheinlichkeit nach im Südmeer liegen.



Aus diesem Grund hat sich der König entschlossen, eine Expedition nach Süden zu schicken, die herausfinden soll, woher die Risso kommen. Mit den Fischmenschen muß unbedingt Kontakt aufgenommen und nach Möglichkeit ein Bündnis geschlossen werden, bevor dies Al'Anfa gelingt. Daher wird die Expedition auch unter Geheimhaltung ausgerüstet und losgeschickt, und dabei hat der König an Euch als »Botschafter« gedacht, da Ihr über die größte Erfahrung mit den Risso verfügt. Wenn Ihr diesen Auftrag annehmt und erfolgreich durchführt, das heißt, die Risso entweder auskundschaftet oder sie zu einem Bündnis mit uns vorbereitet, bekommt jeder von Euch 1000 Silbertaler zusätzlich zu der Ehre und dem Ruhm, Brabak entscheidend geholfen zu haben. «

Meisterinformationen:

Falls die Helden keine Lust auf eine Reise in den Süden verspüren, sollte der Meister den Berater des Königs erst eindringlicher die Situation schildern und – wenn alles nichts nützt – schließlich massiv werden lassen bis hin zu Drohungen. Das sollte ausreichen, um die Helden den Auftrag annehmen zu lassen.

Allgemeine Informationen:

»Geleitet wird die Expedition von Kapitän Zenkauskas«, fährt Ebenezon fort, »der morgen früh mit seinem Schiff »Korisande« ausläuft. An Bord der Karavelle befindet sich bereits eine Kiste mit allerhand Flitterkram – Glasperlen und dergleichen –, um Wilde zu beeindrucken, falls Ihr auf welche trifft. Für die Risso gibt Euch der König diesen goldenen Dreizack und eine Urkunde mit seinem persönlichen Siegel mit. Bewahrt beides gut, denn es sollen Gastgeschenke für die Risso sein.

Offiziell habt Ihr den Auftrag, nach neuen Inseln zu suchen und diese zu kartographieren. Dafür werdet Ihr auch bezahlt. Zenkauskas weiß nichts vom Ziel der Expedition; für ihn ist sie nur eine Suche nach neuen Handelspartnern und Absatzmärkten. Aber er ist einer unserer besten Seeleute und absolut vertrauenswürdig. Morgen holt er Euch in Eurer Herberge ab und sticht mit Euch in See. Alle Ausrüstung, die Ihr benötigt, ist schon an Bord. Nehmt also die Urkunde und den Dreizack und versucht das Unmögliche. Mögen die Zwölfgötter mit Euch sein und zum Gelingen Eurer Mission beitragen. « Nach diesen Worten läßt Ebenezon euch hinausgeleiten. Auf dem Weg zurück zum »Seestern« kommt ihr über den Krämermarkt, wo eine Hellseherin für 2 Silbertaler ihre Dienste anbietet.

Meisterinformationen:

Wenn einer oder mehrere Helden an einem Blick in die Zukunft interessiert sind, prophezeit die Hellseherin Belanglosigkeiten. Darunter ist aber auch folgende Warnung: »Hütet Euch vor der schwarzen Seeschlange!« Weitere Einzelheiten dazu kann oder will sie nicht preisgeben.

Alles ist sehr mystisch, aber vielleicht noch eindeutiger als das, was Ebenezon den Helden am Hofe erzählte. So blieben einige Tatsachen geschickterweise von ihm unerwähnt. Zum Beispiel die, daß Zenkauskas sich vor kurzem eine neue Mannschaft suchen mußte und noch nicht weiß, woran er mit ihr ist. Oder daß man mit Bedacht die Expeditionsteilnehmer auswählte, weil man kein Schiff aus der königlichen Flotte bei diesem riskanten Unternehmen verlieren will. Und daß man der Expedition am Hof allgemein keine guten Chancen einräumt, weil man mit Maßnahmen seitens Al'Anfas rechnet – ganz zu schweigen von den bevorstehenden Herbststürmen ...

Eines wußte Ebenezon aber noch nicht, und deshalb trifft ihn in diesem Fall auch kein Vorwurf.



Ein Verräter ist schon an Bord, und seinen linken Oberarm ziert eine hübsche Tätowierung:

eine schwarze Seeschlange, die sich um einen Anker ringelt ...

Die »Korisande«, Kapitän und Mannschaft

Die »Korisande« ist eine einmastige Karavelle von 24 m Länge, 8 m Breite und 2,5 m Tiefgang – ihre Wasserverdrängung beträgt 95 t. Sie ist im Besitz von Walter Zenkauskas, der als Freier Händler einen Handelsbrief von König Mizirion III. besitzt und oft für den königlichen Hof oder die Kaufmannsgilde in Brabak Fahrten unternimmt. Das Schiff wurde 980 alter Zeitrechnung in Brabak gebaut und fuhr 15 Jahre lang in der Königlichen Handelsflotte, bevor es zu einem Sonderpreis an Walter Zenkauskas, der sich als wagemutiger Kapitän in Diensten des Königs hervorgetan hatte, abgegeben wurde.

Die »Korisande« besitzt einen Mast und ein Dreieckssegel; Vorder- und Achterkastell geben dieser Schiffsklasse ihr typisches Aussehen. An der Spitze des 15 m hohen, etwas schräg bugwärts geneigten Mastes befindet sich ein Ausguck, ein sogenanntes Möwennest. Zwei Luken im Oberdeck führen zum Zwischendeck, auf dem sich die Mannschaftsquartiere und die Kapitänskajüte befinden, und dem Unterdeck oder Kielraum hinab, der ganz als Laderaum benutzt wird. Teile des Zwischendecks werden ebenfalls als Laderaum benutzt, wenn dies erforderlich wird.

Walter Zenkauskas befuhr in den letzten Jahren das Südmeer von Brabak bis Benbukkula, trieb regen Handel mit den Bewohnern von Token und Iltoken und gilt allgemein als einer der erfahrensten Seebären dieser Region. Allerdings sah er sich vor zwei Monaten gezwungen, eine neue Mannschaft anzuhuern, weil die »Korisande« in einen Hinterhalt geriet, den Freibeuter von Al'Anfa gelegt hatten, und er im darauffolgenden Kampf viele seiner alten Bundesgenossen verlor. Dank seiner überlegenen navigatorischen Fähigkeiten gelang es der »Korisande« dem zahlenmäßig überlegenen Feind zu entkommen.

Zenkauskas ist ein alter Haudegen und erfahrener Seekapitän. Aus diesem Grund bot ihm Mizirion III. an, die Fahrt ins Ungewisse zu unternehmen. Zenkauskas soll die Abenteurer wider alle Gefahren über das Südmeer bringen – und diesmal geht es nicht nur an der Küste Aventuriens entlang. Als Lohn wurden ihm von Mizirion III. uneingeschränkte Handelsrechte mit eventuell entdeckten neuen Ländern in Aussicht gestellt. Zenkauskas nahm sofort an, da seine Geschäfte in letzter Zeit durch wiederholte Konfrontationen mit Freibeutern gelitten hatten.

Die Mannschaft der »Korisande«

Walter Zenkauskas

Kapitän der »Korisande«. Ein strenger, aber sehr fähiger Schiffsführer, der sagt, was er denkt und auch den Helden gegenüber kein Blatt vor den Mund nimmt. Er ist absoluter Herr an Bord, kann seine Mannschaft aber noch nicht richtig einschätzen. Greift manchmal zu rigorosen Mitteln, um sich durchzusetzen, in letzter Zeit aber auch häufig zur Flasche.

Mario Zarubico

Steuermann. Er ist dem Kapitän treu ergeben und steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Beide haben zusammen manchen Sturm gemeistert, und der Kapitän hält noch größere Stücke auf seinen Steuer-

mann, seit dieser ihm bei einem Freibeuterüberfall, bei dem fast alle anderen Besatzungsmitglieder umkamen, das Schiff unbeschadet durch ein gefährliches Riff steuerte.

Sig Vintabil

Maat, erst seit zwei Monaten zur Mannschaft gehörig. Ein aufbrausender Kraftprotz, der keine Gelegenheit zu einem sportlichen oder auch unsportlichen Wettstreit ausläßt: Messerwerfen, Armdrücken und Ringkampf gehören zu seinen Leidenschaften. Vintabil gibt sich loyal, in Wirklichkeit aber haßt er den Kapitän, weil dieser einst einen entfernten Verwandten von ihm kielholen ließ. Er versucht die Helden gegen Zenkauskas aufzuhetzen.

Enjun Al'jokal

Matrose. Ein sehr schweigsamer Bursche. Wurde in einer Kneipe Brabaks angeheuert. Macht seine Arbeit bislang zufriedenstellend. Oft Ziel von derben Späßen der Mannschaft, selbst aber nicht nachtragend. Was keiner weiß: Er stammt aus Al'Anfa, ist aber ein eingeschworener Gegner des dortigen Herrschers Tar Hônak, der – nicht minder grausam als seine Vorfahren – den Sklavenhandel unterstützt, dem Enjuns ganze Familie zum Opfer fiel.

Garko

Matrose. Halsabschneider aus dem Hafenviertel Brabaks. Garko ist neu an Bord, und wenn Zenskauskas nicht dringend Leute gebraucht hätte, wäre er wohl niemals angeheuert worden. Garko hat etwas gegen Landratten (ist aber selbst ein miserabler Matrose), hänselt ständig Gussi und betrügt beim Spiel. Er ist völlig amoralisch und folgt dem, der am meisten bietet.

Pamule

Matrose. Gehört erst seit zwei Monaten zur Mannschaft. Ein cleverer und geschickter Kerl, der seinen Dienst tut, ohne besonders aufzufallen. Ist oft mit Enno Tilzick zusammen, der aber auch nichts Näheres über ihn weiß. Pamule ist ein versierter Spieler, dem seine Leidenschaft zum Verhängnis wurde. Agenten Tar Hônaks, des Herrschers von Al'Anfa, überlisteten ihn beim letzten Landgang in Brabak und erpressen ihn nun. Pamule spioniert für Tar Hônak und soll Mizirion III. schaden, wo er nur kann.

Enno Tilzick

Matrose. Erfahrener Mann, neben Zarubico einziger Überlebender der alten Mannschaft. Immer zu einem harmlosen Späßchen aufgelegt. Nimmt den Schiffsjungen gegen Angriffe in Schutz. Macht ganz gern mit Pamule und Garko ein Spielchen. Ist aber gutmütig und weiß immer, wie weit er gehen

kann. Den Helden gegenüber offen und dem Kapitän gegenüber loyal.

Sevji Hecker

Matrose. Hat ein loses Mundwerk, ist schnell mit Beschimpfungen zur Stelle, was ihm schon manchen Streit eingebracht hat. Auf Tilzick und Al'jokal ist er nicht gut zu sprechen – auf den einen nicht, weil er ihn dauernd mahnt, auf den anderen nicht, weil der überhaupt nichts sagt. Die Helden hält er für aufgeblasene Wichtigtuere, die auf dem Schiff nichts zu suchen haben. Er tut, als wäre er der Herr an Bord der »Korisande«, dabei gehört er erst seit wenigen Wochen zur Crew.

Hilgerd Belfedor

Der allseits beliebte Schiffszimmermann und Koch ist auch erst seit wenigen Wochen an Bord der »Korisande«. Er hat schon auf vielen Schiffen gedient und weiß so manches Seemannsgarn zu spinnen. Seine langjährige Erfahrung, zusammen mit seiner beträchtlichen Geschicklichkeit, die man ihm bei seinem erheblichen Körperumfang gar nicht zutraut, macht ihn auf dem Schiff zum »Mädchen für alles«. Hilgerd gibt vor, nicht schwimmen zu können, und keiner an Bord sah ihn je sein quergestreiftes Hemd ausziehen. Das nimmt nicht Wunder, denn darunter verbirgt sich die Tätowierung der Schwarzen Schlange, eines Freibeuter-Geheimbundes aus Charypso. Hilgerd steht ebenfalls in den Diensten Al'Anfas, ohne allerdings von Pamules Auftrag zu wissen.

Gussi

Schiffsjunge. Für den Großteil der Besatzung ist der Waisenjunge Gussi noch eine echte Landratte, was ihn zum Ziel von teilweise sehr derben Späßen macht. Vor allem Garko spielt ihm übel mit. Bislang konnte er nur im Matrosen Enno Tilzick einen Freund finden, der ihn auch gegen die anderen in Schutz nimmt. Zu den Helden schaut er mit Bewunderung und Ehrfurcht auf.

Expedition ins Unbekannte

Vorbereitungen vor der Abfahrt

Da Kapitän Zenkauskas vor den Helden von Mizirion III. über die Mission informiert wurde, liegt die »Korisande« bereits startklar im Hafen von Brabak. Wenn die Helden noch einige persönliche Einkäufe tätigen wollen, um ihre Ausrüstung für die Seefahrt zu vervollständigen, so haben sie hierfür am Vorabend der Abfahrt ausreichend Zeit. An Geldmitteln wurden ihnen von Ebenczon pro Kopf

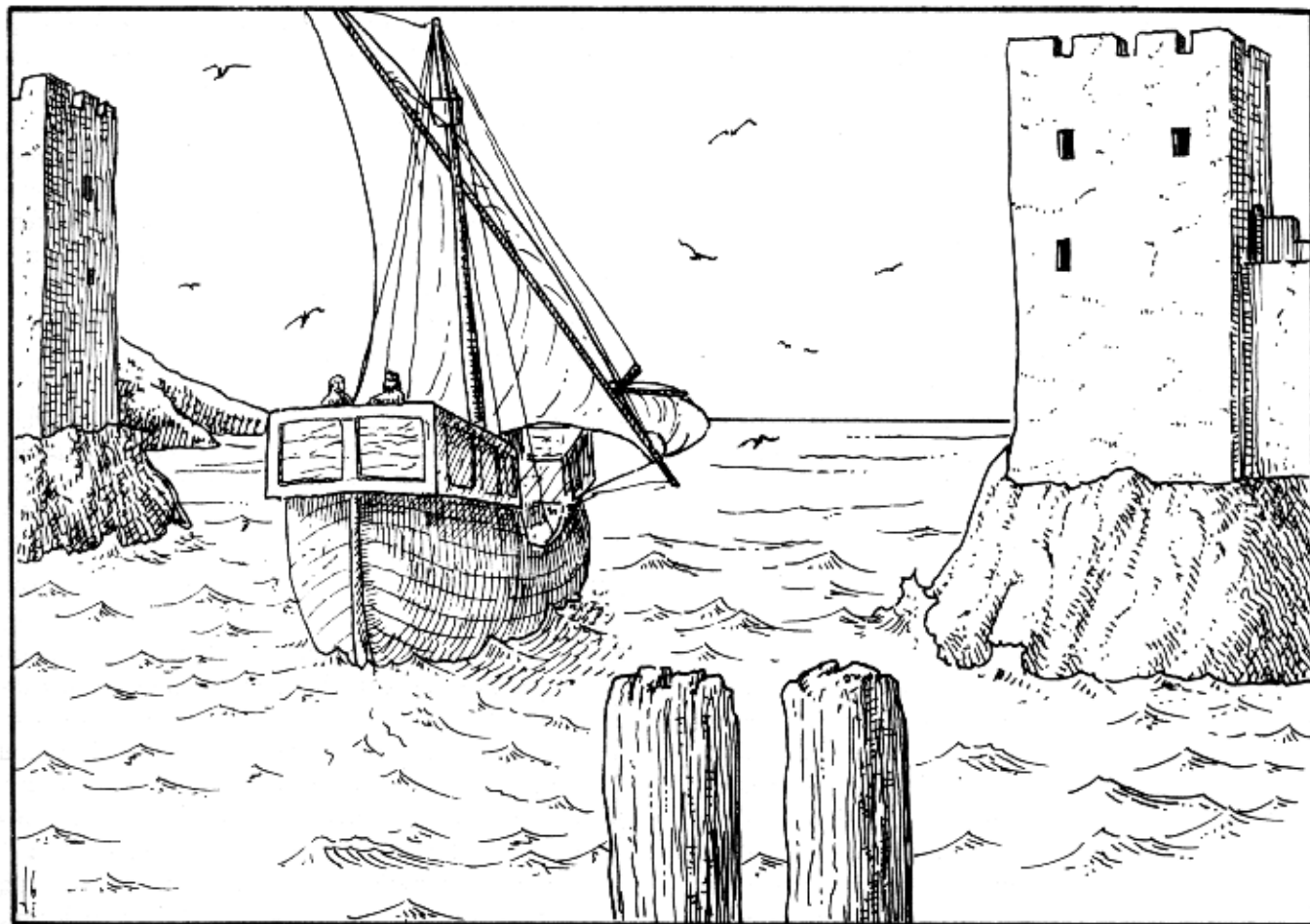
250 Silbertaler für kleine Einkäufe zur Verfügung gestellt. Warenangebot und Preise können dem *Buch der Regeln I und II* entnommen werden. Bei Giften und Heilkräutern ist der Markt begrenzt; Kajubeknospen sind zu keinem Preis in Brabak auftriebbar. Insgesamt sollte der Meister Gifte und Heilkräuter nur in Ausnahmefällen in Brabak käuflich erwerben lassen.

Aufbruch

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Morgen werden die Helden von Kapitän Zenkauskas bereits um 4 Uhr früh geweckt.

Draußen ist es noch dunkel. Auf dem Weg zum Anlegeplatz der »Korisande« begegnen ihnen nur wenige, verschlafen wirkende Hafendarbeiter und



einige offensichtlich betrunkene Spätheimkehrer. Der Rest der Stadt schläft noch. An Bord der »Korisande« jedoch herrscht bereits reges Treiben. »Meine Jungs sind schon seit anderthalb Stunden auf den Beinen und treffen die letzten Vorbereitungen«, erklärt der Kapitän den Helden, als sie über die Gangway das Schiff betreten. »Jetzt werde ich Euch erst mal mein Schiff und meine Mannschaft vorstellen.«

Meisterinformationen:

An dieser Stelle sollte der Meister in die Rolle des Kapitäns schlüpfen und den Helden die Mannschaft vorstellen. Er muß beachten, nicht zu viel über die einzelnen Besatzungsmitglieder zu verraten, zumal selbst der Kapitän kaum mit seinen neuen Leuten vertraut ist. Die Spieler sollten auf jeden Fall die Grundhaltung eines jeden Seemanns gegenüber den Helden erfahren, ob er ihnen also freundschaftlich, mißtrauisch oder feindlich gegenübersteht.

Danach sollte der Meister den Spielern die Deckpläne der »Korisande« vorlegen und ihnen die einzelnen Örtlichkeiten erklären, während der Kapitän die Helden über das Schiff führt.

Allgemeine Informationen:

Gerade als der Kapitän mit der Führung fertig ist, kommt der Steuermann auf ihn zu und meldet »Schiff klar zum Auslaufen«. Auf dem Hauptdeck befinden sich bereits alle Mann auf ihren Positionen. Der Kapitän gibt vom Achterkastell aus den Befehl zum Ablegen, und schon wird die Mannschaft aktiv: Tauen und Brassen werden gelöst, Täljen angezogen, das Ruder herumgelegt ...

Noch bevor das Schiff in den Wind gedreht hat, merken die Helden, daß sie auf dem Hauptdeck nur im Weg sind und steigen zum Kapitän auf das Achterdeck hinauf.

Langsam nimmt das Schiff Fahrt auf. Brabak wird zusehends kleiner, und bald schon befindet sich die »Korisande« allein auf hoher See.

Durch das Meer der Gefahren

Vorbemerkung:

Im folgenden werden zwei Möglichkeiten geboten, die lange Fahrt der »Korisande« durchzuspielen:

- A) als offenes Regelsystem mit Würfelroutinen auf mehreren Tabellen (für Meister und Spieler, die selbst segeln wollen) und
- B) als Tag für Tag vorbestimmte Fahrt mit festen Ereignissen.

Wir schlagen vor, Option B für die Reise anzuwenden, da sie speziell auf die Fahrt der »Korisande« zugeschnitten ist, weniger buchhalterische Bürokratie erfordert und mehr Unterhaltung bietet. Option A ist eigentlich eine allgemeingültige Regel für die Fahrt mit Segelschiffen.

Natürlich kann aber jeder Meister verfahren, wie er will und beide Systeme miteinander kombinieren (oder die Fahrt nach eigenem Gutdünken ausdehnen und dabei die unter Option A beschriebenen Routinen einsetzen); dabei sollte aber berücksichtigt werden, daß folgende Ereignisse für das Abenteuer von entscheidender Bedeutung sind und fest eingebaut, also *nicht* zufällig auf einen beliebigen Tag gelegt werden sollten:

- Tangfeld (Sargasso),
- Begegnung mit Piraten,
- Taifun.

Es ist beispielsweise unerlässlich, daß der Taifun erst losbricht, wenn sich die »Korisande« schon in der Nähe des Eilands befindet.

Option A

Übersicht für den Meister:

Die Fahrt über das Meer der Gefahren wird mit Sicherheit mehrere Wochen dauern. Vor Beginn der Fahrt würfelt der Spielleiter einmal auf der *Windtabelle Nr. 1* die Windrichtung für den ersten Tag der Expedition aus. Für den Rest der Fahrt geht der Meister jeden Tag folgende Routine durch, die im Tabellenteil des Abenteuers nochmals abgedruckt ist: Als erstes werden Wet-

ter, Windrichtung und Windstärke für diesen Tag auf den entsprechenden Tabellen ausgewürfelt und den Spielern bekanntgegeben. Zusammen mit dem festgelegten Kurs des Schiffes und seiner Stellung zum Wind kann der Meister anhand dieser Informationen die Strecke bestimmen, die das Schiff an diesem Tag zurücklegt. Danach ermittelt er mit Hilfe der Ereignisliste, welche Ereignisse an diesem Tag stattfinden.

Schließlich werden sämtliche Ereignisse gemäß den Regeln des Schwarzen Auges abgewickelt. Am Ende des Tages ermittelt der Meister die neue Position des Schiffes auf der Karte.

Wetter, Windrichtung und Windstärke

Meisterinformationen:

Am Anfang jedes Tages ermittelt der Meister mit einem Wurf auf der *Wettertabelle* die allgemeine Wetterlage und die sich daraus ergebenden Sichtverhältnisse. Auf den Wurf werden die unter der Tabelle aufgeführten Modifikatoren angewendet.

Danach würfelt er auf der *Windtabelle Nr. 2*, ob der Wind gegenüber dem Vortag seine Richtung geändert hat.

Schließlich würfelt der Meister noch auf der *Windtabelle Nr. 3* unter Berücksichtigung der aufgeführten Modifikatoren die Windstärke für den betreffenden Tag aus.

Strategische Schiffsbewegung

Meisterinformationen:

Die Geschwindigkeit der »Korisande« in Knoten kann mit Hilfe der Tabelle *Strategische*

Schiffsbewegung und der *Segelrose* ermittelt werden. Die Strecke, die das Schiff in einer bestimmten Zeit zurücklegt, kann auf der Tabelle *Zurückgelegte Entfernungen* eingestellt werden.

- Ermitteln Sie zunächst mit Hilfe der *Segelrose* die Stellung des Schiffes zum Wind.
- Lesen Sie auf der Tabelle *Strategische Schiffsbewegung* unter der Tageswindstärke und der Stellung des Schiffes zum Wind die Reisegeschwindigkeit des Schiffes in Knoten ab.
- Auf der Tabelle *Zurückgelegte Entfernungen* können Sie nun ablesen, welche Strecke das Schiff in einer bestimmten Zeit zurücklegt.

Beispiel:

Die »Korisande« segelt bei mäßigem Wind auf Südostkurs. Der Wind weht von Westen, also segelt das Schiff mit rauhem Wind, die Stellung zum Wind ist demzufolge C. Der Meister kann auf der Tabelle *Strategische Schiffsbewegung* ablesen, daß das Schiff unter diesen Bedingungen eine Reisegeschwindigkeit von 6 Knoten erreicht. Gemäß der Tabelle *Zurückgelegte Entfernungen* legt die »Korisande« in 24 Stunden 300 km zurück.

Option B

Die nachfolgenden Ereignisse an Bord dienen dazu, die Überfahrt so unterhaltsam wie möglich zu gestalten und die Helden mit der Mannschaft in Kontakt zu bringen. Die Ereignisse sind in chronologischer Reihenfolge festgehalten. Zu Beginn jedes Spieltages wirft der Meister einen Blick auf diese Liste und stellt fest, welches Ereignis für diesen Tag vorgesehen ist. Fast alle Ereignisse, die sich an Bord abspielen, verlangen vom Meister, daß er in die Rolle von Mannschaftsmitgliedern schlüpft und deren Verhalten gegenüber den Helden improvisiert. Daher werden nur so wenig Anweisungen wie möglich gegeben, um den Meister in seiner Rolle nicht zu sehr einzuschränken. Darüber hinaus kann so jeder Meister selbst entscheiden, wie ausführlich er jedes Ereignis behandeln will.

Mit ein wenig Vorarbeit kann allein die Seereise mehrere unterhaltsame Spielabende ausfüllen.

Selbstverständlich steht es dem Meister frei, die Ereignisliste selbst zu erweitern oder aber Ereignisse von der Liste zu streichen, um schneller zum Kern des Abenteuers vorzustoßen.

Die Ereignisliste endet mit dem 19. Tag, als die »Korisande« strandet. Danach geht es mit dem Kapitel »Eiland der Gefahren« weiter.

Wichtig: Ereignisse und Begegnungen mit gefährlichen Monstern sollen spannend sein, nicht aber die Erfüllung des Auftrags gefährden. Wenn der Kampf sich zu Ungunsten der Helden neigt, muß der Meister eingreifen, um ein vorzeitiges Ende des Abenteuers zu verhindern. Der Meister sollte jedoch nicht davor zurückschrecken, einen Spieler für offensichtliche Dummheiten zu bestrafen.

1. Tag

- Garko pöbelt einen der Helden an und beschimpft ihn als Landratte. Er läßt es auch auf eine Schlägerei ankommen.
- Vintabil fordert den stärksten Helden zum Armdrücken auf (Regeln s. Kapitel »Zeitvertreib an Bord«).
- Kapitän Zenkauskas lädt die Helden abends zu



einem Umtrunk in seine Kajüte ein und erzählt ihnen von seinen Sorgen. Schließlich ist er maßlos betrunken und schläft am Tisch ein.

2. Tag

- Hecker stachelt Garko und Pamule gegen Al'jokal auf. Die drei beschuldigen den Ausländer, Unglück über die Expedition zu bringen. Wenn die Helden ihn verteidigen, erzählt er ihnen seine Lebensgeschichte.
- Gegen Mittag entdeckt Gussi vom Möwennest aus ein Segel am Horizont. Im Laufe der nächsten Stunden kommt das fremde Schiff – man kann mittlerweile erkennen, daß es sich um eine einmastige Karavelle handelt – zusehends näher. Trotz verzweifelten Bemühens von seiten der Mannschaft scheint eine Konfrontation unvermeidlich. Als das Schiff bis auf ungefähr 200 m aufgeholt hat, erkennt Zenkauskas es als eines der Piratenschiffe, die ihm vor wenigen Monaten in jenen Hinterhalt gelockt haben, bei dem seine gesamte Ladung gestohlen wurde und zwei Drit-

tel seiner Mannschaft ums Leben gekommen sind. Nun scheint die Gelegenheit zur Rache günstig, zumal sich die Helden an Bord der »Korisande« befinden. Schnell gibt Zenkauskas den Helden Anweisung, sich unter Deck zu verstecken und erst in den Kampf einzugreifen, wenn die Piraten bereits die »Korisande« geentert haben. Kurz darauf legt das feindliche Schiff neben der »Korisande« an, Enterseile werden geworfen, und die Piraten springen an Bord.

Von den insgesamt 20 Piraten bleiben 3 auf ihrem Schiff zurück, die restlichen 17 greifen an.

Die 20 Piraten setzten sich wie folgt zusammen:

- 1 Piratenkapitän
- 3 überdurchschnittliche Piraten
- 10 durchschnittliche Piraten
- 6 unterdurchschnittliche Piraten

Die Werte der Piraten können dem Tabellenteil entnommen werden. In den ersten 3 Kampfunden haben sie um 3 verminderte Werte auf AT und PA. Sobald die Helden in den Kampf eingreifen, ziehen sich die Matrosen der »Korisande« aus dem Gefecht zurück. (Sie lassen den Fachleuten den Vortritt.)

3. Tag

- Garko und Pamule laden die Helden zum Glücksspiel »Schiff, Kapitän, Mannschaft« ein (Regeln s. Kapitel »Zeitvertreib an Bord). Garko versucht zu betrügen.

4. Tag

- Hecker schikaniert Gussi beim Deckschrubben und stellt ihm ein Bein. Wenn die Helden Gussi zu Hilfe eilen, werden sie von Hecker und Garko als aufgeblasene Wichtigtuer tituliert und aufgefordert, sich in Zukunft aus Angelegenheiten herauszuhalten, die sie nichts angehen.
- Abends gibt Belfedor Seemannsgarn zum besten.

5. Tag

- Keine besonderen Ereignisse.
- Abends Armdrücken (Regeln im Kapitel »Zeitvertreib an Bord«).

6. Tag

- Hecker ist den ganzen Tag über unausstehlich. Er stößt lästerliche Flüche aus, legt sich mit allen möglichen Besatzungsmitgliedern an und läßt seine Wut an Gussi aus.

7. Tag

- Nach Sonnenuntergang erscheint Kapitän Zenkauskas total betrunken an Deck, grölt lauthals Seemannslieder und beschwört die gute alte Zeit herauf. Vintabil versucht die Abenteurer von der offensichtlichen Unfähigkeit des Kapitäns zu überzeugen.

8. Tag

- Zarubiko spricht die Helden auf das gestrige Verhalten des Kapitäns an und erklärt ihnen, wieviel für Zenkauskas vom Erfolg der Expedition abhängt.
- Abends Messerwerfen (Regeln s. »Zeitvertreib an Bord«).

9. Tag

- Garko versucht, einem der Helden einen wertvollen Gegenstand zu stehlen. Wenn er ertappt und dem Kapitän gemeldet wird, erhält er 20 Peitschenschläge. Gelingt der Diebstahl, so versteckt er seine Beute zwischen den Stoffballen im Laderaum.
- Abends Armdrücken.

10. Tag

- Alles in allem ein sehr langweiliger Tag. Abends fordert Vintabil einen der Helden zum Messerwerfen auf (Regeln im Kapitel »Zeitvertreib an Bord«). Der Einsatz beträgt 5 Silbertaler.

11. Tag

- Gegen Mittag legt die »Korisande« zur Ergänzung der Trinkwasservorräte bei einer kleinen Insel an. Gerade als das Beiboot auf den Strand gezogen wird, stürmt ein dunkelhäutiges Zyklopenpärchen keulenschwingend aus dem Palmendickicht und greift die Beibootbesatzung an. Wenn die Helden sofort die Flucht ergreifen, schleudern die Zyklopen ihnen noch einige Steinbrocken hinterher und stampfen schließlich laut vor sich hinbrummend von dannen.

Die Werte der Zyklopen:

MUT:	30	ATTACKE:	7
LEBENSENERGIE:	60	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	3W 2W+4 (Felsbrocken)
GESCHWINDIGKEIT:	9	AUSDAUER:	30
Monsterklasse: 40			

12. Tag

- Pamule erkundigt sich bei den Helden über ihre Abenteurer bei der Austreibung des »Grauens von Ranak« und bestärkt sie bei ihrer Abneigung gegen die Risso. (»Denen werden wir's zeigen«.)

13. Tag

- Das Schiff gerät in ein großes Tangfeld. Bewegung halbiert.



– Wurf auf Ereignistabelle »Sargasso«. (Siehe Tabellenteil).

14. Tag

- Tangfeld.
- Bewegung halbiert.
- Wurf auf Ereignistabelle »Sargasso«. (Siehe Tabellenteil.)

15. Tag

- Tangfeld.
- Gegen Sonnenuntergang bemerkt der Steuer- mann, daß das Schiff unerklärlicherweise zum Stillstand kommt. Wenige Sekunden darauf greifen 5 saugnapfbesetzte Tentakeln und 2 über- lange Fangarme aus dem Wasser und versuchen Besatzungsmitglieder zu ergreifen, um sie an- schließend über Bord zu ziehen. Bei der anhäng- lichen Bestie handelt es sich um einen freileben- den Riesenkalmar.

Die Werte des Riesenkalmar:

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

Ein Fangarm gilt bei 7 TP als abgeschlagen, ein Tentakel bei 4. Ergriffene Beute wird innerhalb von 2 KR (Fangarm) bzw. 1 KR (Tentakel) zum Schnabel befördert.

Sobald die LE des Riesenkalmars auf 20 reduziert wird, ergreift er die Flucht und versinkt in einem Meer blubbernder Blasen.

16. Tag

- Tangfeld; Wurf auf Ereignistabelle »Sargasso«. Meutereigespräche, Schiff kommt aus Tangfeld frei.

17. Tag

- Die Würfe für Wetter, Windrichtung und Windstärke entfallen. Von früh morgens bis spät abends brennt die grelle Tropensonne erbarungslos auf das in der Windstille ruhende Meer hernieder. Auf der »Korisande«, die bewegungslos im Wasser liegt, macht sich eine drückende Stimmung breit. Die Mannschaft hängt lustlos auf Deck herum, selbst Glücksspiele können das Gefühl des drohenden Unheils nicht verdrängen.
- Gegen Abend kommt es zur Meuterei, als Kapitän Zenkauskas wieder einmal angetrunken an Deck stolpert. Vintabil fordert ihn im Namen von Garko, Pamule und Hecker zur Umkehr auf, sobald wieder ein Luftzug weht. Zenkauskas denkt gar nicht daran, sich von einem solchen Wichtiguer Vorschriften machen zu lassen. Zarubico, Tilzick und Gussi stellen sich auf seine Seite, Al'jokal und Belfedor halten sich aus dem Streit raus.

18. Tag

- Bis zum Nachmittag gleicht das Wetter dem des Vortages. Gegen Abend türmen sich zunehmend dunkle Wolkenmassen auf und machen den Tag zur Nacht.
- Ein Sturm bricht los und wütet W6+1 Stunden. Das Schiff kann nicht mehr gesteuert werden. Mast und Segel gehen über Bord. GE-Proben für alle Mann an Bord. Die Helden befinden sich alle unter Deck und müssen jede Stunde eine GE-Probe ablegen. Bei Mißlingen erhält jeder soviel TP, wie er über seinen GE-Wert gewürfelt hat. Die Mannschaft lebt gefährlicher; sie befindet sich die meiste Zeit an Deck. Außer Belfedor und dem Kapitän müssen sie jede Stunde eine GE-Probe-3 ablegen. Mißlingt sie, ziehen sie sich W6 TP zu; bei einer 20 wird der Betreffende über Bord gespült. Eine Rettung ist nicht möglich.
- Nach dem Sturm stellt man fest, daß alle Wasser-

fässer zerschlagen und ausgelaufen sind, wofür Belfedor verantwortlich ist, der für sich selbst einen kleinen Wasservorrat zurückbehält.

19. Tag

- Erneut kommt starker Wind auf, das Ruder bricht. Die »Korisande« wird vollends manövrierunfähig.
- Gegen Abend läuft die »Korisande« vor einer fremden Küste auf Grund. Nun geht das Abenteuer mit dem Kapitel »Eiland der Gefahren« weiter.



Zeitvertreib an Bord

Schiff, Kapitän, Mannschaft

Auf der langen und einsamen Fahrt der »Korisande« vertreiben sich die Seeleute die Zeit oft mit Würfelspielen, wenn keine wichtigen Arbeiten anliegen. Eines der beliebtesten ist »Schiff, Kapitän, Mannschaft«, das wohl die meisten Matrosen

Aventuriens kennen. Ziel des Spieles ist es, eine einsame Insel zu verlassen, auf der man als Seemann gestrandet ist. Dazu benötigt man ein Schiff, einen Kapitän, der das Schiff befehligt, und eine Mannschaft, ohne die das Schiff nicht fahren kann. Beteiligten können sich beliebig viele Mitspieler, die einen vorher festgelegten Einsatz bringen müssen.



Dann würfelt jeder Spieler mit 5W6, wobei folgendes gilt:

6 = Schiff, 5 = Kapitän, 4 = Mannschaft

Diese drei Werte müssen in maximal drei Würfeln fallen, und zwar der Reihenfolge nach, also zuerst die »6«, dann die »5« und zuletzt die »4«. Fallen alle drei Werte in einem Wurf, gewinnt der Spieler; fällt z. B. im ersten nur die »6«, wird der zweite Wurf mit 4 Würfeln ausgeführt. Er muß nun eine »5« bringen, wenn nicht, muß ein drittes Mal gewürfelt werden. Fällt beim zweiten Wurf eine »5«, aber keine »4«, wird der dritte mit drei Würfeln ausgeführt und muß eine »4« bringen, sonst verliert der Spieler. Wer in drei Würfeln nicht alle drei Werte erzielt, scheidet aus.

Das Spiel wird fortgeführt, bis nur noch ein Gewinner übrigbleibt, der alle Einsätze kassiert. Da es sich hierbei um ein sehr leichtes Spiel handelt, gerät man darüber auch leicht in Streit, besonders dann, wenn die Einsätze hoch sind und manche Kerle immer zu gewinnen scheinen. Die Einsätze bestimmt der Meister mit W20 oder W6; die Anzahl der mitspielenden Meisterpersonen mit W6.

Armdrücken

Armdrücken ist eine der beliebtesten Kraftproben der Seeleute Aventuriens und dient auch oftmals dazu, kleinere Streitereien zu bereinigen.

Die Mannschaftsmitglieder der »Korisande« werden besonders zu Beginn der Expedition die Helden zu einer Partie Armdrücken auffordern, um ihre Kraft mit der Kraft der Helden zu messen. Ein Mannschaftsmitglied wird dabei möglichst einen Gegner auswählen, der ihm kräftemäßig ebenbürtig erscheint.

Der Ausgang solcher Wettkämpfe hat maßgeblich Anteil daran, ob die Helden von der Mannschaft akzeptiert werden oder nicht. Armdrücken wird wie folgt abgewickelt:

1. Vor dem Armdrücken bestimmt jeder der beiden Gegner seinen *Körperkraftbonus*. Bei einer KK von 8 oder weniger beträgt dieser -1, ein KK von 9 bis 12 ergibt einen Bonus von 0, und für jeden Körperkraftpunkt über 12 erhält ein Spieler einen Bonus von +1.
2. Rechts oben befindet sich ein Spielplan.

Spielplan für das Armdrücken:

Spieler 1

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Spieler 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Der Meister nimmt eine Münze und legt sie in das Feld 0.

3. Beide Spieler werfen 1W6 und addieren ihren Körperkraftbonus.
4. Der Spieler mit dem kleineren Wurf hat die Runde verloren. Der Meister bewegt die Münze so viele Felder in Richtung des Verlierers, wie die Differenz der beiden Würfe angibt.

Beispiel: Spieler 1 erzielt einen Wurf von 4 und Spieler 2 einen Wurf von 7. Die Münze wird 3 Felder ($7 - 4 = 3$) in Richtung von Spieler 1 verschoben.

5. Der Spieler, bei dem die Münze zuerst im Feld 10 angelangt ist, hat die Partie verloren.

Messerwerfen

Messerwerfen hat für die Seeleute Aventuriens einen ähnlichen Stellenwert wie Armdrücken, nur daß dabei nicht die Körperkraft, sondern die Geschicklichkeit eine Rolle spielt. An Bord der »Korissande« wird ein Mannschaftsmitglied, dessen Geschicklichkeitswert größer als der eigene Körperkraftwert ist, einen Helden eher zum Messerwerfen als zum Armdrücken auffordern. Auch am Messerwerfen können sich beliebig viele Spieler beteiligen.

Spielregeln: Vor Beginn des Messerwerfens einigen sich die Mitspieler auf die Rundenzahl des Wettkampfes, den zu leistenden Einsatz und die Wurfentfernung (*sehr nah* oder *nah*).

Dann werfen die Spieler ihr Messer reihum auf ein Ziel der Kategorie *sehr klein* oder *klein*. Um das Ziel zu treffen, muß ein Spieler eine gelungene Geschicklichkeitsprobe ablegen. Der Schwierigkeitsgrad der Probe und der damit verbundene Modifikator kann im *Buch der Regeln I* auf der Waffentabelle *Dolch* (S. 41) abgelesen werden. Der Spieler, der in der festgelegten Rundenzahl die meisten Treffer erzielen kann, hat gewonnen.

Varianten:

1. Es wird keine Rundenanzahl festgelegt. Statt dessen wird so lange geworfen, bis ein Spieler eine vorher bestimmte Anzahl von Treffern erzielt hat.
2. Der Spieler, der als erster drei Treffer in Serie erzielt, gewinnt.
3. Zwei Mannschaften spielen gegeneinander. Es gelten die Grundregeln. Die Mannschaft mit den meisten Treffern gewinnt.
4. Bei einer großen Spieleranzahl kann nach K.O.-System gespielt werden. Wer daneben wirft, scheidet aus.

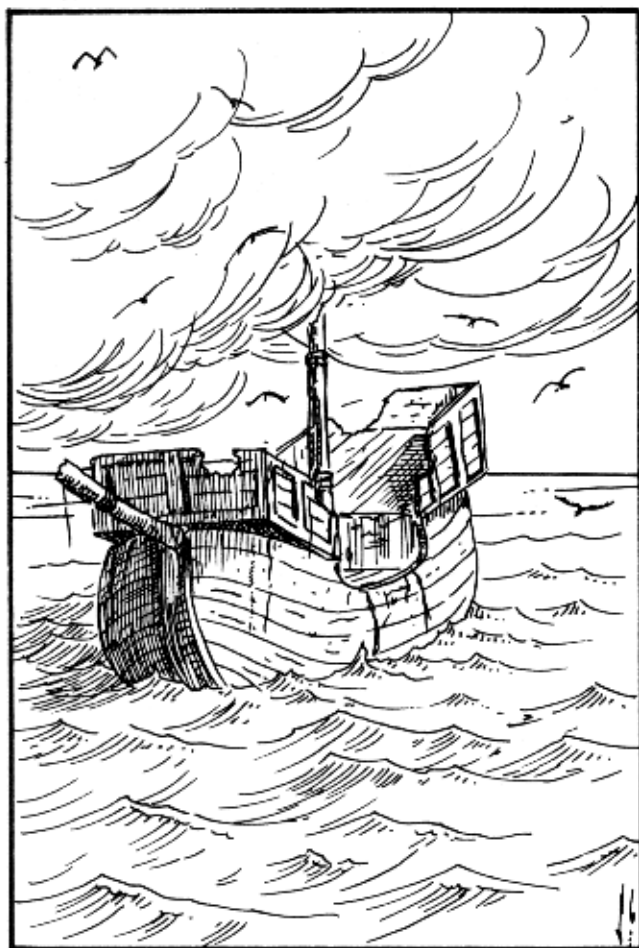
Eiland der Gefahren

Gestrandet

Allgemeine Informationen:

Nach zweitägigem Tosen ist der mörderische Taifun so plötzlich zu Ende, wie er begonnen hat. Nichts mehr erinnert an die zerstörerischen Naturgewalten, die euer Schiff haben auf Grund laufen lassen. Staunend betrachtet ihr und die überlebenden Seeleute der »Korisande« das Bild des Unheils, das sich vor euren Augen ausbreitet.

Kapitän Zenkauskas' Schiff erinnert mehr an ein Wrack als an die stolze Handelskaravelle, die euch bislang so sicher durch die Wogen des Südmeeres getragen hat. Mit Schrecken stellt ihr fest, daß neben Mast und Segel auch der Ballen Ersatzleinwand



während des Tropenorkans über Bord gegangen ist und das Schiff auch sonst recht ramponiert erscheint. Außerdem habt ihr kein Frischwasser mehr.

»So wie die Lage aussieht, werden wir uns wohl auf einen längeren Aufenthalt einrichten müssen«, meint der Kapitän angesichts des ihn umgebenden Trümmerhaufens trocken, »aber schließlich habe ich schon ganz andere Situationen gemeistert.«

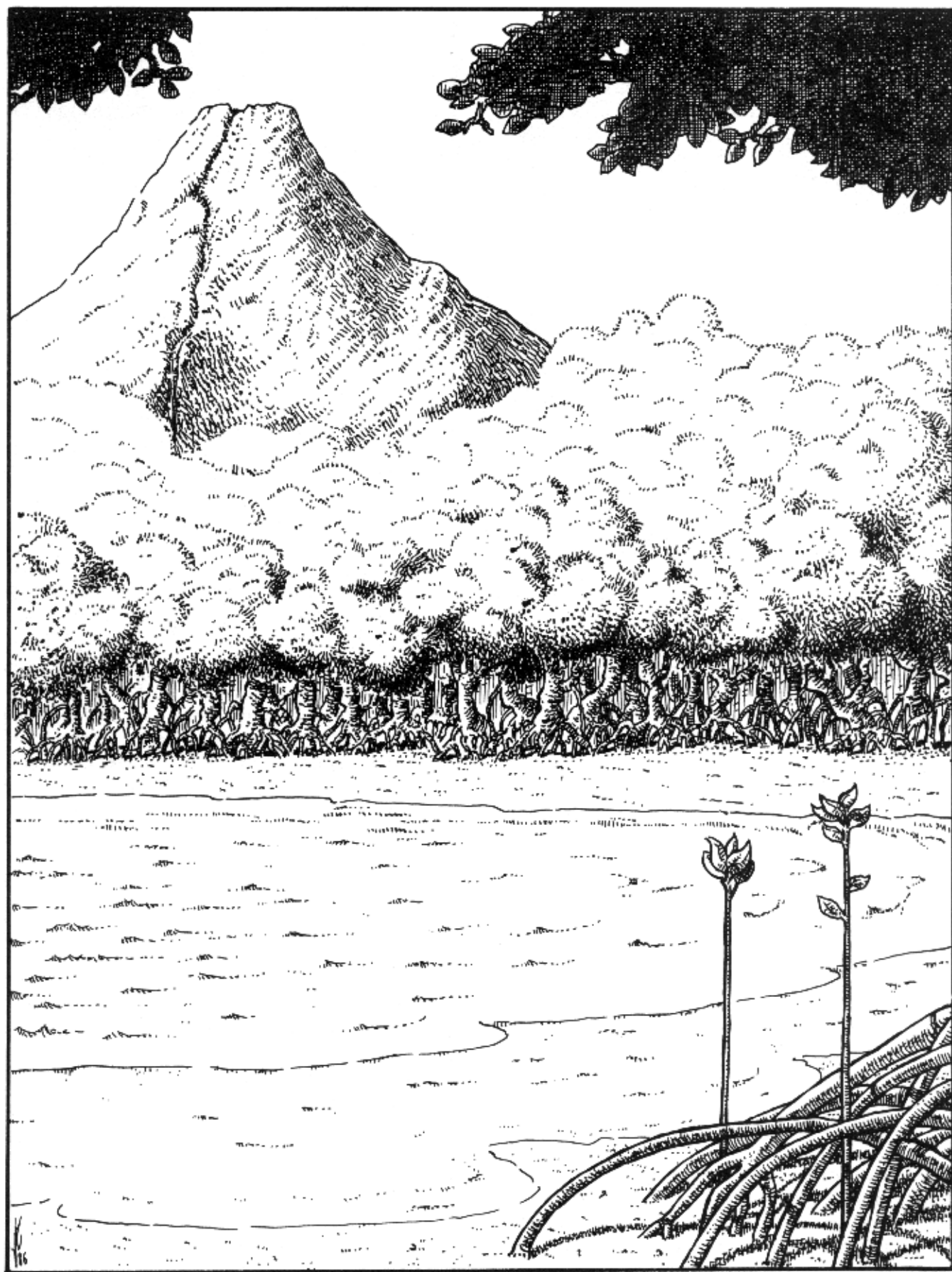
»Der Mast ist kein Problem, wenn ich mir die Umgebung so ansehe«, erwidert Belfedor, der Schiffszimmermann, »aber wo sollen wir ein neues Segel hernehmen?«

Als ihr darauf den Blick landeinwärts richtet, entdeckt ihr, daß die »Korisande« in einer ca. 1 km langen Sandbucht auf Grund liegt, hinter der Urwaldriesen und schier undurchdringliches Dickicht in die Höhe ragen. Seltsame, noch nie vernommene Tierschreie dringen von dort zu euch herüber. Fern im Westen hebt in ungefähr 5 km Entfernung ein wie es scheint erloschener Vulkan sein Haupt über das Urwalddach.

Übersicht für den Meister:

Die »Korisande« ist vor einer fremden Küste auf Grund gelaufen und schwer beschädigt, die Trinkwasserfässer sind leckgeschlagen, und auch die Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Die notwendigen Reparaturen werden Tage, wenn nicht gar Wochen in Anspruch nehmen. In der Zwischenzeit müssen die Helden Nahrung und vor allem Frischwasser besorgen, was ihnen Gelegenheit gibt, die Küste und das Hinterland zu erkunden. Wenn die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, wird ihnen Kapitän Zenkauskas den Vorschlag unterbreiten, zunächst den Vulkan zu erklimmen, um einen Überblick über das unbekannte Land zu gewinnen.

Im Kartenteil in der Mitte des Abenteuers befindet sich neben einer *Inselkarte für den Meister* auch eine *Entdeckungskarte für die Helden*. Auf ihr sind nur ganz wenige Geländemerkmale ein-



gezeichnet – eigentlich nur die Teile der Insel, die von der gestrandeten »Korisande« aus zu sehen sind, also die drei Hexfelder Strand in der kleinen Bucht und der Westhang des Vulkans im Osten. Die Helden können nach und nach die Insel erkunden und ihre Karte Schritt für Schritt erweitern.

Auf der detaillierten Meisterkarte der Insel sind neben allen wichtigen Geländemerkmalen auch die unterschiedlichen Begegnungsstätten genau markiert, auf die die Helden bei der Erkundung

des Eilandes stoßen können. Das Ziel der Helden wird vielleicht sein, den erloschenen Vulkan im Osten zu erklimmen, um sich einen Überblick über die Insel zu verschaffen.

Sobald sie den Gipfel erreicht haben, händigt ihnen der Meister die *Inselkarte für die Spieler* aus, die alle Geländemerkmale enthält, nicht aber die Begegnungsstätten. Zu sehen sind jedoch die Begegnungsstätten 9 und 10.

Die Helden können nun gezielter die Insel erkunden.

Geländearten, Überlandbewegung und Zufallsereignisse

Übersicht für den Meister:

In diesem Abschnitt werden die verschiedenen Geländearten der Insel beschrieben. Begonnen wird jeweils mit einigen *Allgemeinen Informationen*, die den Spielern vorgelesen werden sollten, sobald die Helden diese Geländeart betreten. Im Anschluß daran finden Sie *Meisterinformationen*, in denen Regeln für die Bewegung durch diese Geländeart, Zufallsereignislisten und sonstige Informationen über Heilpflanzen und die mögliche Anwendung von Talenten gegeben werden.

Strand

Allgemeine Informationen:

Unter euren Füßen breitet sich ein von Dschungel eingefasster, 50 m breiter Strand aus. Der gelbe Sand ist fein und sauber, das Meer kristallklar. Hier und da spendet eine Kokospalme erholsamen Schatten. Direkt hinter dem Strand beginnt der unberührte Dschungel, aus dem eine Vielzahl unidentifizierbarer Tierschreie dringt und das Plätschern der Wellen übertönt.

Meisterinformationen:

Bewegung: 2 SR pro Feld

Zufallsbegegnungen: Keine

Ein Aufenthalt auf dem Strand ist für die Abenteurer völlig ungefährlich, daher gibt es für diese Geländeart auch keine Zufallsbegegnungstabelle.

Kokospalmen: Um eine Kokospalme zu erklimmen, muß ein Held eine Kletterprobe +1 bestehen. Bei einem Sturz erleidet er 2W6 SP. Die Früchte einer Palme entsprechen 2W6 Tagesrationen.

Dschungel

Allgemeine Informationen:

Dschungel in Küstennähe: Über dem Schlamm der Gezeitenzone erheben sich auf Stelzwurzeln die Mangroven. Die sonderbaren Wurzeln gehen in Höhen bis zu 3 m aus dem Stamm hervor, laufen schräg seitwärts nach unten und verzweigen sich in Bodennähe in ein undurchdringliches Wurzelwerk, so daß eine Fortbewegung in Küstennähe äußerst beschwerlich wäre.

Dschungel im Inneren der Insel: Über euch wölbt sich in 30 m Höhe ein mächtiger Baldachin von Baumwipfeln, ein dichtes, grünes Blätterdach, das die Sonnenstrahlen filtert, so daß unten am Boden trübes Zwielflicht herrscht. Ständig dampft und tröpfelt es irgendwo. Farne und dichtes Unterholz bedecken den Boden. Seltsame Tierschreie dringen an euer Ohr, und hin und wieder erblickt ihr einen buntgescheckten Vogel, der aufgescheucht auffliegt, oder ein pelziges Etwas, das bei eurem Auftauchen die Flucht ergreift.

Meisterinformationen:

Bewegung: 6 SR pro Hexfeld

Wenn die Helden sich quer durch den Urwald bewegen, können sie sehr leicht die Orientierung verlieren. Der Meister sollte bei jedem Feld, das die Helden betreten wollen, verdeckt eine Talentprobe »Himmelsrichtung erkennen« oder eine Talentprobe »Weg finden« ausführen. Es gilt der höchste Talentwert der jeweiligen Kategorie in der Heldengruppe. Gelingt die Talentprobe, so betreten die Helden das beabsichtigte Feld. Wenn die Probe mißlingt, kommen die Helden vom Weg ab und betreten ein anderes Feld. Setzt man voraus, daß das Zielfeld mit »1« gekennzeichnet ist und die übrigen 5 an das



Standortfeld angrenzenden Hexfelder im Uhrzeigersinn mit »2«–»6«, kann der Meister mit W6 die Richtung folgendermaßen bestimmen: 1–2: Feld 2 ist Zielfeld; 3: Feld 3 ist Zielfeld; 4: Feld 5 ist Zielfeld; 5–6: Feld 6 ist Zielfeld.

Heilpflanzen: Im Regenwald dieses Eilands wachsen einige seltene Heilpflanzen. Helden können im Dschungel pro Hexfeld eine Kajuboknospe finden, wenn ihnen eine Talentprobe auf »Heilpflanzen finden« gelingt. Zuvor muß der Meister aber insgeheim mit einem Wurf auf W20 festgestellt haben, ob in dem betreffenden Hexfeld auch Kajuboknospen wachsen. Das ist nur bei einer 20 der Fall. Der Meister gibt nicht preis, was gefunden werden kann.

Nahrung und Trinkwasser: Bei einer erfolgreichen Talentprobe »Nahrung finden« erlegt oder findet ein Held genug Nahrung für eine Person und einen Tag. Nahrungssuche im Dschungel nimmt W6 Stunden in Anspruch. Regenwasser kann aus Pflanzenkelchen geschöpft werden.

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

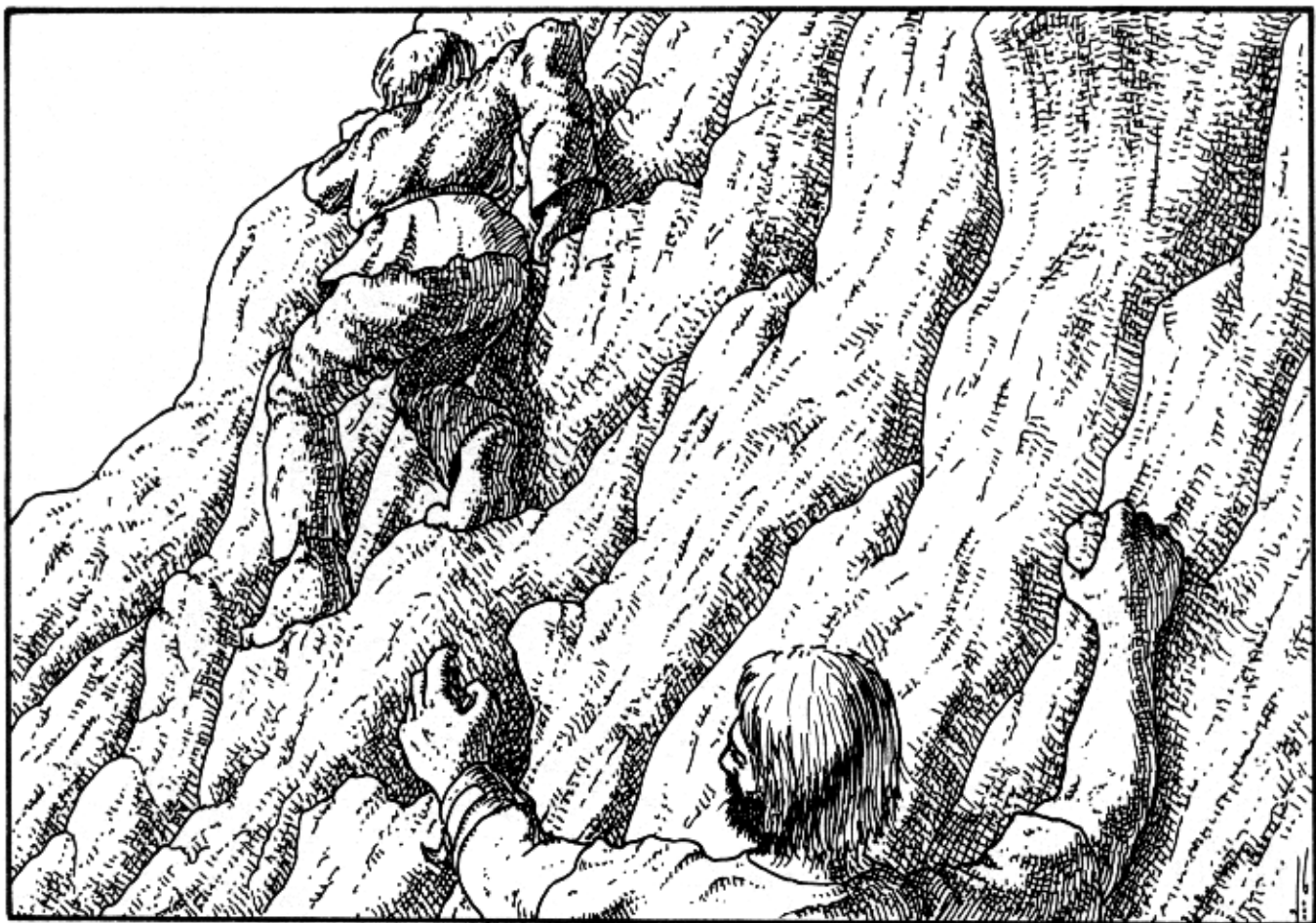
Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	1–3	Jaguar	1–5
2	1	Würgeschlange	1–4
3	1	Disdychonda	1–6
4	4W6	Ratten (Krankheitsüberträger!)	1–4
5	1	Gelbschwanzskorpion	1–3
6	–	Undurchdringbares Dickicht (Feld kann nicht betreten werden)	–

Vulkan

Allgemeine Informationen:

Vor euch reckt ein wohl 400 m hoher Vulkan sein Haupt in den Himmel. Seine zerklüfteten Hänge sind bar jeder Vegetation, so daß ihr euch nach der Durchquerung des Dschungels in eine völlig ande-



re Welt versetzt fühlt. Eine Besteigung des Vulkans erscheint nicht unmöglich, wenn auch eine solche Kletterpartie mit einigen Gefahren verbunden sein wird. Dennoch habt ihr den Eindruck, daß der Ausblick vom Gipfel diese Strapazen durchaus wert sein könnte.

Meisterinformationen:

Bewegung: 12 SR pro Hexfeld

Die Steigung des Vulkanhangs beträgt im Durchschnitt nur 25 %, so daß bei einer günstigen Aufstiegsroute jeder den Kraterrand erreichen kann. Pro Auf- oder Abstieg muß ein Held daher nur eine Kletterprobe +RK ablegen. Mißlingt die Probe, zieht sich der Betreffende einige Prellungen und Schürfwunden im Wert von W3 SP zu, erreicht aber dennoch schnaufend und zerschunden den Gipfel. Einige Zufallsbegegnungen können eine Kletterpartie jedoch erheblich erschweren.

Zufallsbegegnungen: Pro betretenes Hexfeld ein Wurf auf W6. Bei 1 und 2 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Art der Begegnung – siehe die folgende Tabelle:

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	1	Höhlenpanther	1–5
2	2	Fischadler	1–4
3	–	Lavasteilhang Kletterprobe +RK für jedermann, mißglückt: W6+2 SP Zeitverlust: W6 SR	–
4	–	Felskamin Zeitgewinn: W3 SR	–
5	–	Überhang Kletterprobe +RK für jedermann, mißglückt: W6 SP Zeitverlust: W3 SR	–
6	–	Steinschlag GE-Probe für jedermann, mißglückt: 2W6 TP	–

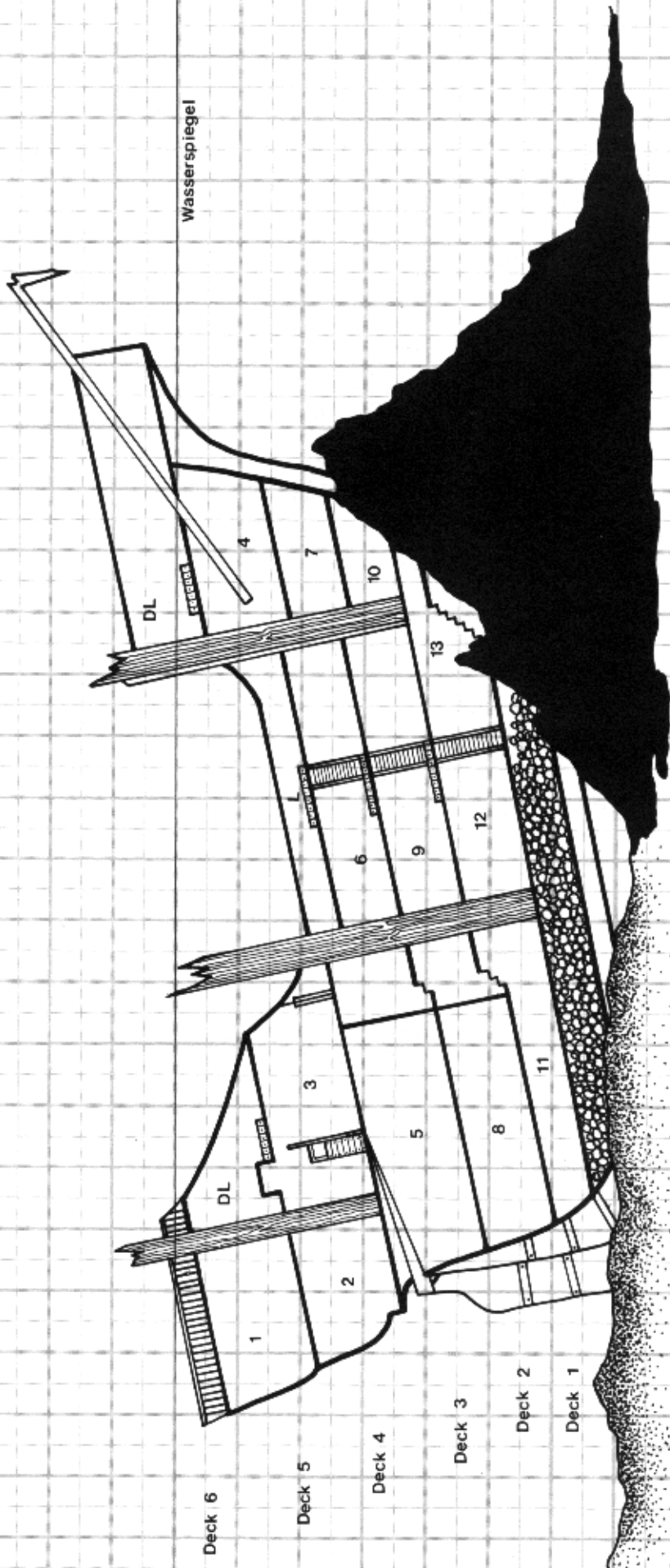
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

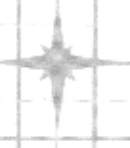
WRACK DER HEDONIA

2 m

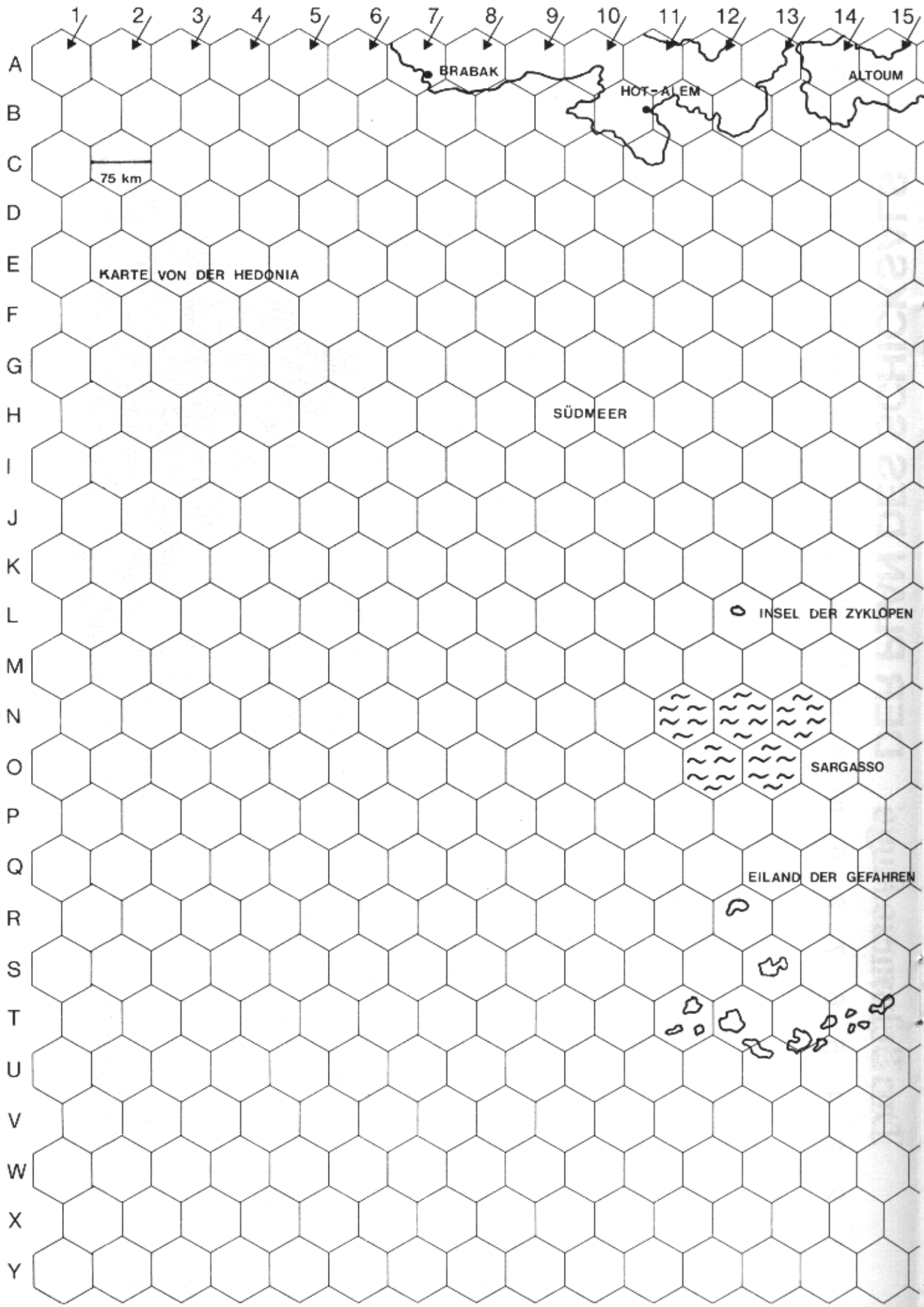


Korallenbank

Sand

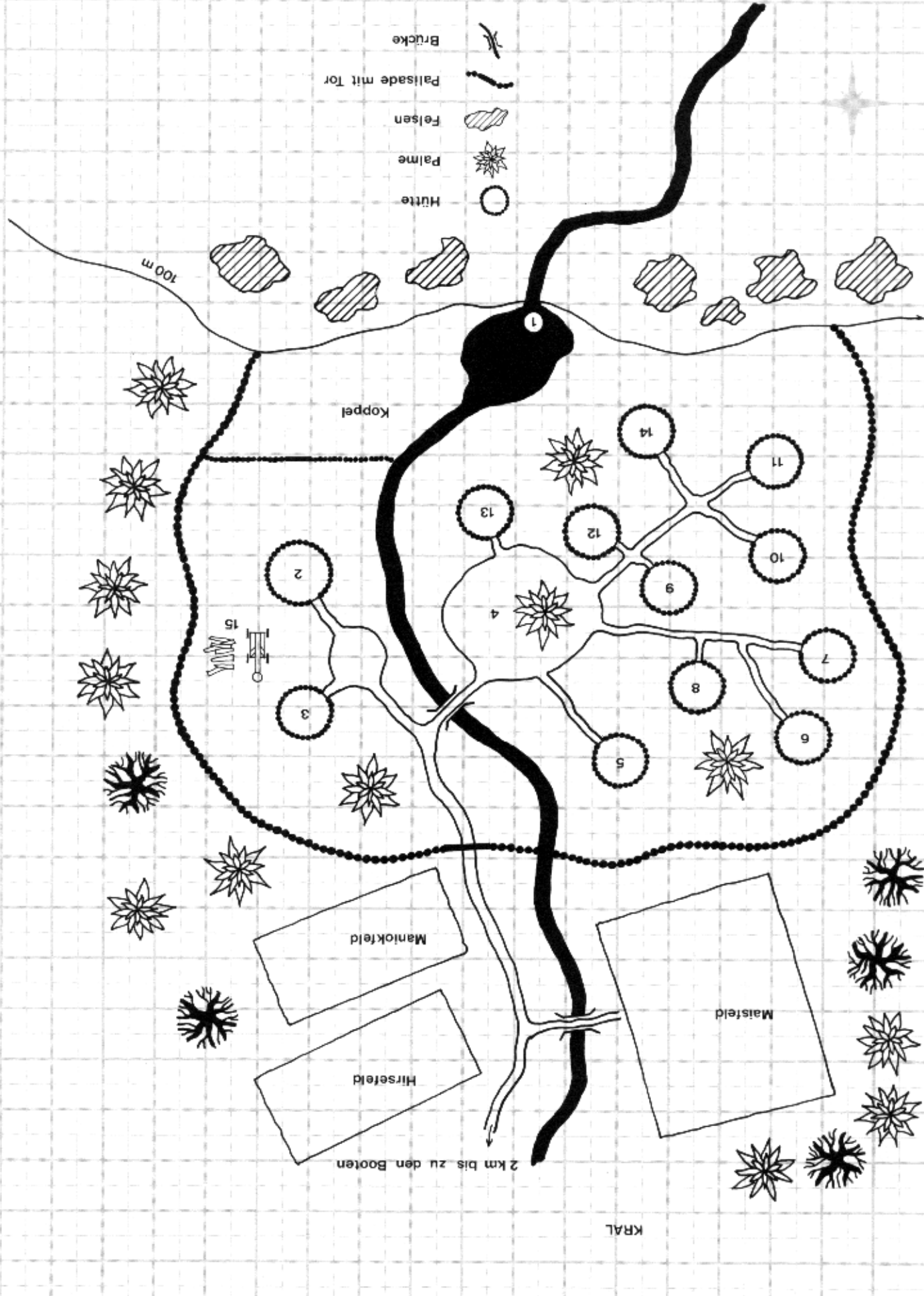


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS



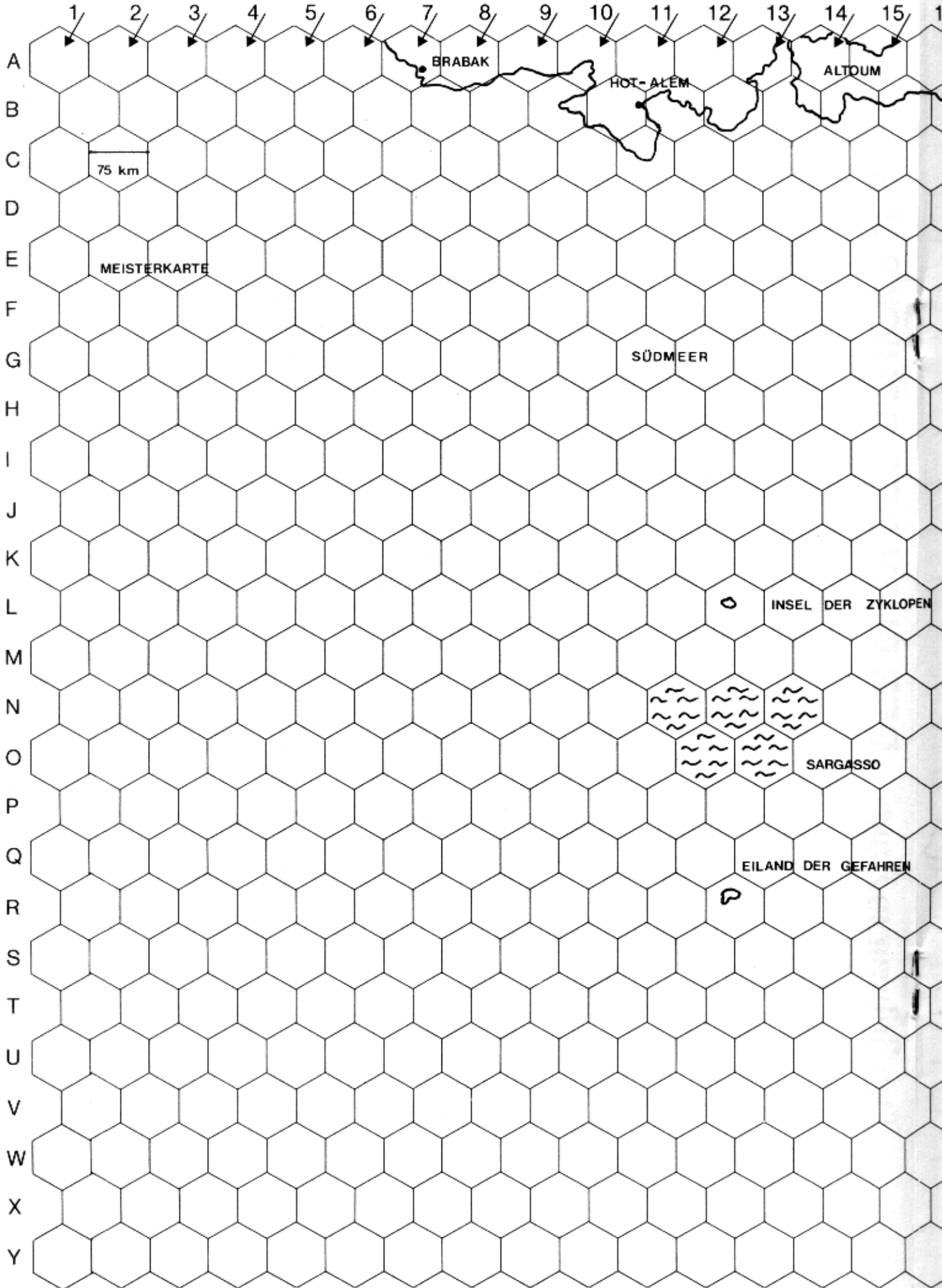
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

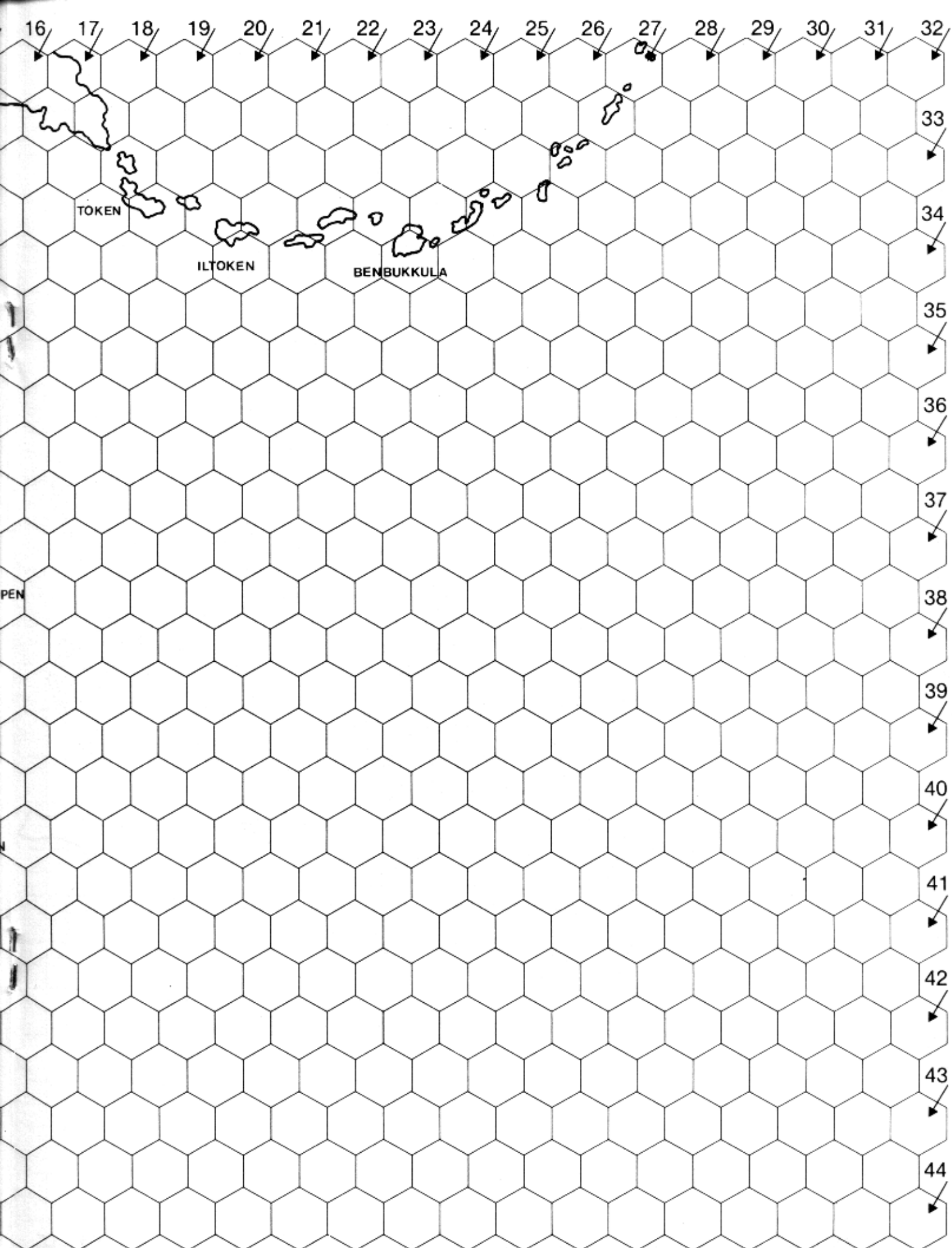
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26



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

Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS





16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32

TOKEN

ILTOKEN

BENBUKKULA

PEN

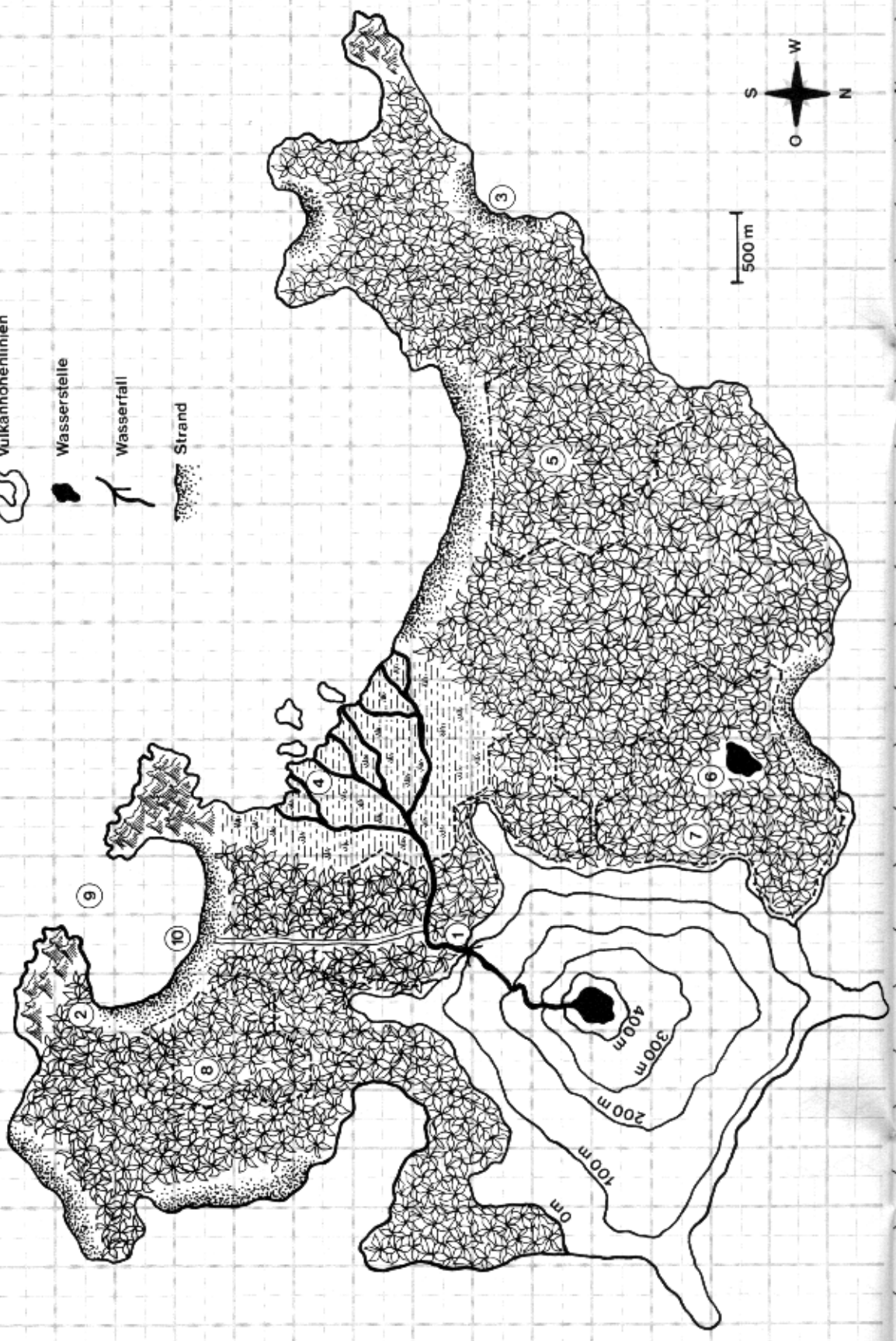
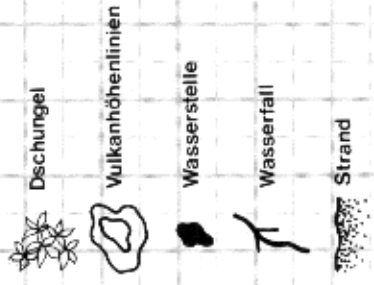
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44

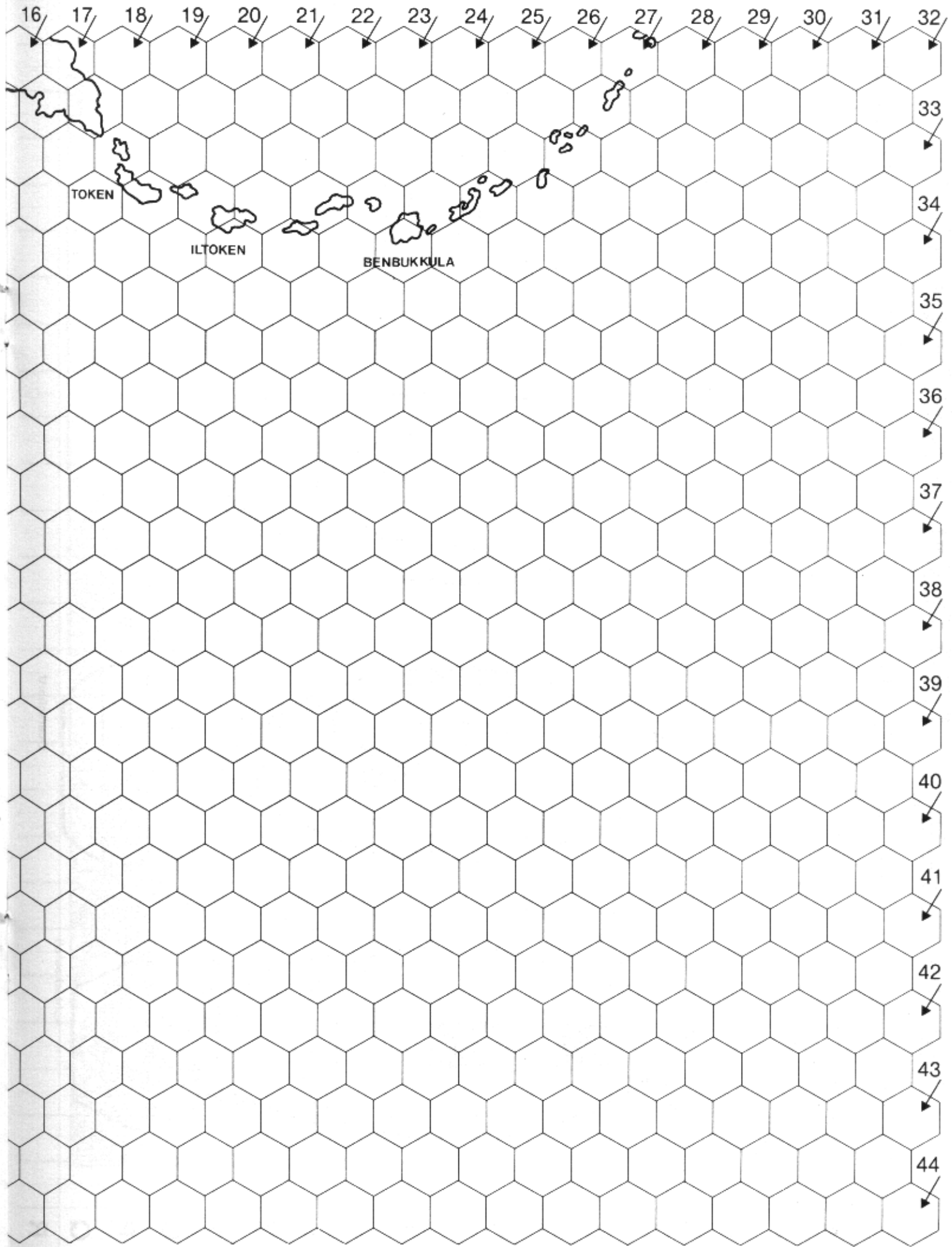
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

EILAND DER GEFAHREN



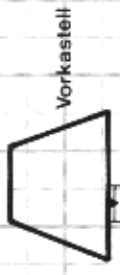


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

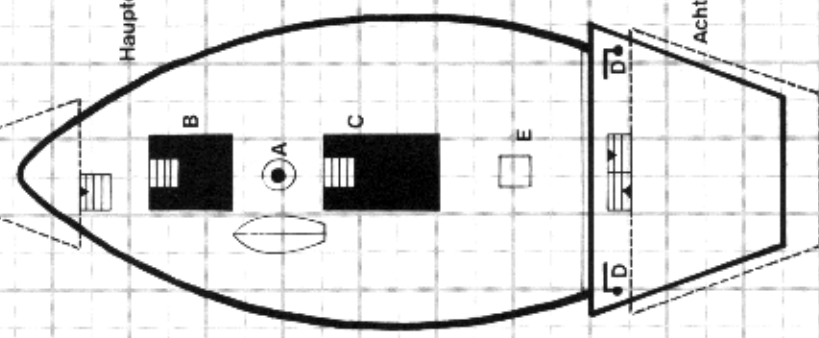
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

HAUPTDECK & KASTELLE

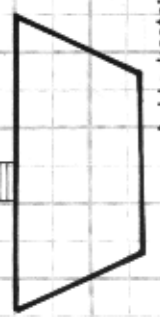


Vorkastell



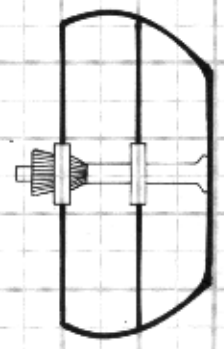
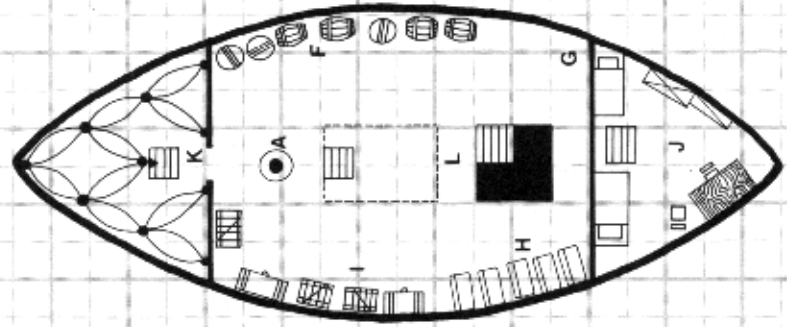
Hauptdeck

Achterschiff



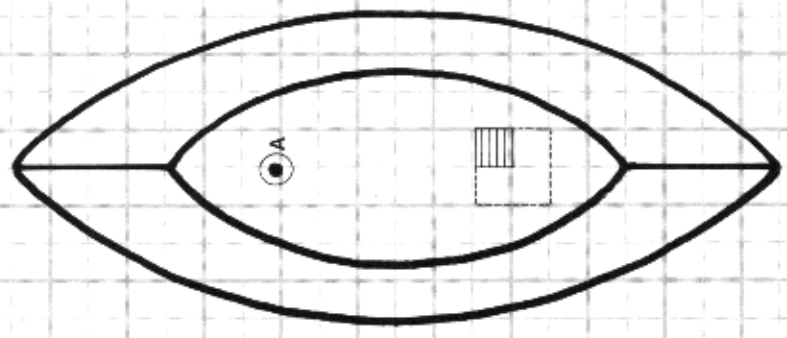
Achterkastell

ZWISCHENDECK



Querschnitt

UNTERDECK

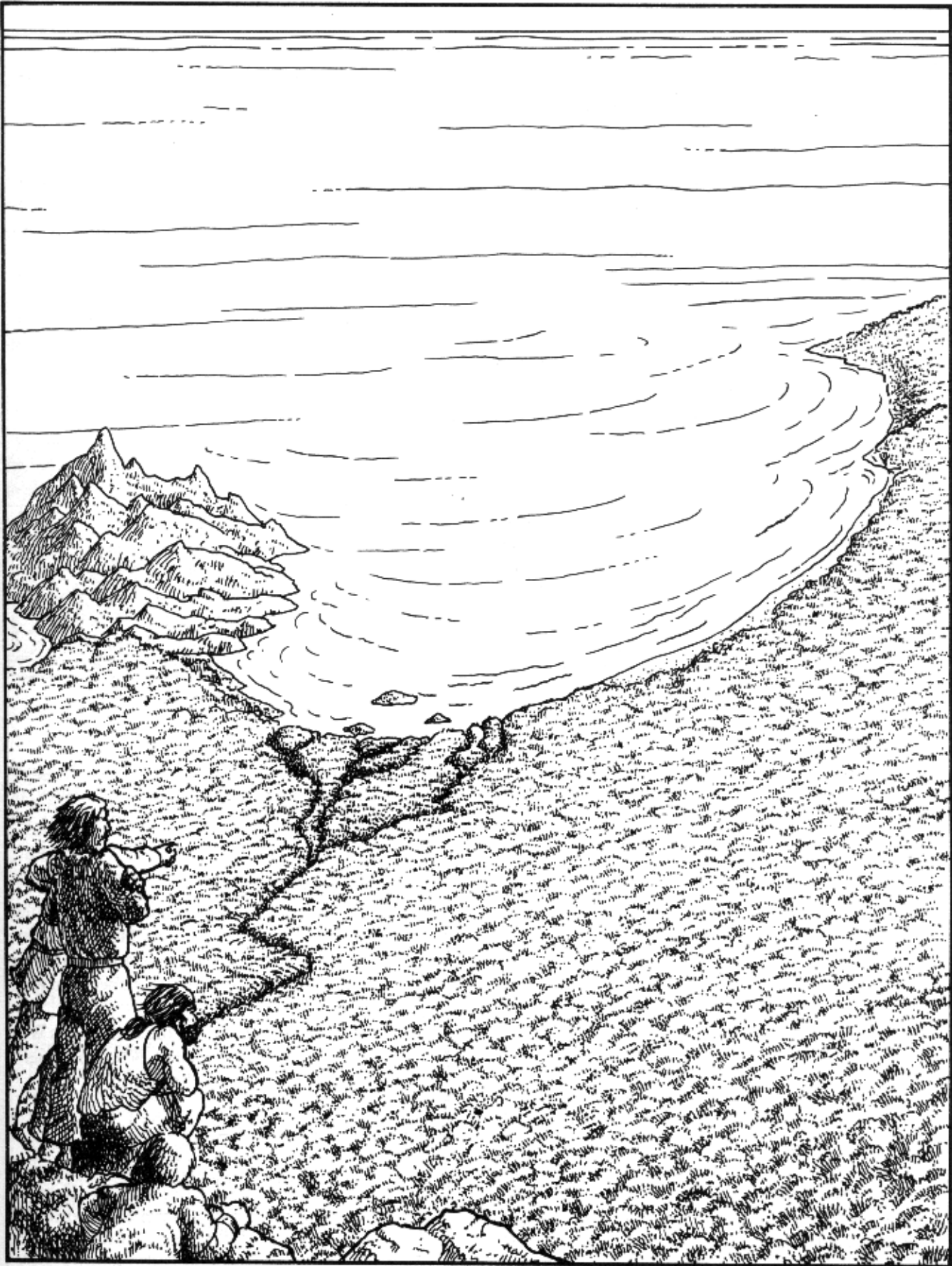


2 m

DIE KORISANDE

- A Mast
- B kleine Luke
- C Hauptlade Luke
- D Steuerruder
- E Deckkasten
- F Fässer mit Wasser, Rum und Wein
- G Schlafplatz
- H Stoffballen
- I Kisten und Truhen mit Essen
- J Kapitänskajüte
- K Mannschaftskajüte
- L Unterdecksluke





Sumpf

Allgemeine Informationen:

Der Boden wird zusehends feuchter und matschiger, bis ihr euch in einem regelrechten Sumpf befindet. Auch Vegetation und Tierwelt haben sich verändert: Die Bäume erheben sich gespenstisch auf meterhohen Stelzwurzeln über dem Morast, Insekten schwirren und das Gebrüll der Affen wird vom vereinzelt Keckern eines Leguans abgelöst. Ein beklemmendes Gefühl beschleicht euch angesichts dieser unheilverheißenden Umgebung, und ihr verspürt den Wunsch, den Sumpf so schnell wie möglich wieder zu verlassen.

Meisterinformationen:

Bewegung: 8 SR pro Hexfeld

Parasitenbefall und Krankheiten: Bei mindestens 1 SR Aufenthalt im Sumpf besteht pro Held eine 20%-Chance (1-4 auf W20), daß er von Egel befallen wird. Die Egel verursachen 1-3 SP, und es besteht eine 5%-Chance (1 auf W20), daß es sich um Krankheitsüberträger handelt. Ist dies der Fall, wirft der Meister mit W20: 1-14 Sumpffieber, 15-18 Paralyse, 19-20 Lutas.

Heilpflanzen: Pro Sumpffeld besteht eine 25%-Chance (1-5 auf W20), daß dort Donf zu finden ist. Das Kraut kann durch eine Talentprobe »Heilpflanzen finden« entdeckt werden.

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

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	1	Sumpffmonster	immer
2	1-3	Krokodile	1-4
3	1	Sumpffotter	1-3
4	2W6	Stechlibellen	1-5
5	-	Moskitos	immer
6	-	Einsinkgefahr/Egel*	-

* Wird durch gelungene Probe auf »Gefahr erkennen« vermieden. Falls sie mißlingt, muß dem Einsinkenden GE-Probe +RK gelingen, um sich selbst zu retten, sonst versinkt er in 7-RK Spielrunden im Morast und kann nur mit einem Seil gerettet werden. Außerdem saugen sich Blutegel an dem Betreffenden fest (s. »Parasitenbefall und Krankheiten«).

Klippen

Allgemeine Informationen:

Die Landschaft wird felsig und zerklüftet. Nur noch spärlicher Pflanzenbewuchs bedeckt den steinigen Boden. Über den Klippen dreht hier und da ein Raubvogel seine Kreise. Von der jenseitigen Seite der Felsen könnt ihr das Rauschen des Meeres vernehmen, und wenn ihr genau hinhört, dringt auch hin und wieder ein Möwenschrei an euer Ohr.

Meisterinformationen:

Bewegung: 8 SR pro Hexfeld

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

Zufallsbegegnungstabelle

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

Bach

Allgemeine Informationen:

Ein Bach windet sich durchs Unterholz. Braunes, schlammiges Wasser verwehrt euch den Blick auf seinen Grund. Die Ufer sind sumpfig und mit Mangroven bestanden.

Meisterinformationen:

Bewegung: Ein Durchqueren des Baches dauert 2 SR. Das Wasser reicht den Helden bis zur Brust. Alle Ausrüstungsgegenstände, die trocken bleiben sollen, müssen daher über dem Kopf getragen werden.

Zufallsbegegnungen: Wenn die Helden ins Wasser gehen, wirft der Meister W6. Bei einer 1 kommt es zu einer Zufallsbegegnung.

Zufallsbegegnungstabelle

W6	Anzahl	Monster	greift an bei (W6)
1-3	W20	Piranhas	immer
4-6	1-2	Krokodile	1-4



Örtlichkeiten und Begegnungsstätten

Übersicht für den Meister:

Auf der »Karte für den Meister« sind insgesamt zehn Örtlichkeiten und Begegnungsstätten eingezeichnet. Einige dieser Begegnungsstätten erstrecken sich über mehrere Felder. In diesem Fall ist das Gebiet von einer gestrichelten Linie umgeben.

1 Kral

Meisterinformationen:

Eine genaue Beschreibung des Kral und seiner Einwohner finden Sie im Kapitel »Der Kral der Ruwangi«. In dem von einer gestrichelten Linie umrahmten Gebiet um den Kral können die Helden auf Eingeborenenpatrouillen oder Fallgruben, die die Eingeborenen zum Schutz gegen das Sumpffmonster ausgehoben haben, stoßen. Der Meister würfelt pro Feld, das die Helden betreten, einmal mit W6:

1: Fallgrube. Unter 1–3 Helden gibt plötzlich der Boden nach. Die Unglücklichen stürzen in eine 3 m tiefe Grube und ziehen sich dabei W6 SP zu. Um mit eigener Kraft aus der Grube zu gelangen, ist eine erfolgreiche Kletterprobe erforderlich. Mit fremder Hilfe und einem Seil ist eine Rettung ein Kinderspiel. Bei einer erfolgreichen Talentprobe »Gefahr erkennen« entdeckt ein Held rechtzeitig die Fallgrube und kann ihr ausweichen.

2: Eingeborenenpatrouille. Die Helden treffen auf W6+2 Eingeborene. Der Anführer ist überdurchschnittlich, die anderen sind durchschnittlich (s. »Stamm der Ruwangi« im Anhang). Näheres zur Kontaktaufnahme mit den Eingeborenen finden Sie im Kapitel »Der Kral der Ruwangi«.

3: Eingestürzte Fallgrube. Sie mag den Helden zur Warnung dienen, damit sie besser auf ihrem Weg achten.

4–6: Kein besonderes Ereignis.



2 Hütte der Gestrandeten

Allgemeine Informationen:

Eine notdürftige Unterkunft, wenig mehr als ein paar in den Boden gesteckte Äste mit einem Blätterdach, steht nicht fern vom Strand am Waldrand zwischen drei Palmen.

Spezielle Informationen:

Die Hütte steht leer.

Meisterinformationen:

Die Hütte diente vier Überlebenden der »Hedonia« als Notunterkunft. Drei davon ließen bei einem Kampf mit den Ruwangi ihr Leben. Der vierte – Schiffszimmermann Gerulf – ist Gefangener der Eingeborenen. Von dem Kampf zeugen noch zwei zerbrochene Speerschäfte im Wald hinter der Hütte.

3 Korisande

Allgemeine Informationen:

Das Schiff liegt im flachen Wasser vor dem Sand-

strand fest. Der Mast ist gebrochen und wie Take-lage und Segel über Bord gegangen.

Meisterinformationen:

Für die Weiterreise ist es unerlässlich, daß das Schiff ins tiefe Wasser geschleppt und mit neuem Mast und neuen Segeln ausgestattet wird.

Zum Freischleppen werden mindestens 300 KK-Punkte benötigt (5 Kanus mit je 6 Paddlern sollten ausreichen). Wo die Helden diese Hilfskräfte herbekommen, ist ihre Sache.

Das Anfertigen eines neuen Mastes dauert für einen Schiffszimmermann 2 Tage; steht keiner zur Verfügung, verdoppelt sich die Zeit.

Die Leinwand für die Segel stellt allerdings ein Problem dar, das die Helden lösen müssen. 100 Quadratmeter werden gebraucht ...

4 Behausung des Sumpfmonsters

Allgemeine Informationen:

Vor euch seht ihr einen kleinen See im Sumpf – eigentlich mehr einen Pfuhl, denn das Wasser ist schlammig und stinkt abscheulich.

Spezielle Informationen:

Gelungene Talentproben auf »Sechster Sinn« oder »Gefahren erkennen« signalisieren große Gefahr.

Meisterinformationen:

Wenn sich die Helden länger als 10 KR an diesem abscheulichen Gewässer aufhalten, entsteigt ihm mit infernalischem Schmatzen das Sumpfmonster.

Die Werte des Sumpfmonsters:

MUT:	–	ATTACK:	10
LEBENSENERGIE:	100	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2W
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	1000
Monsterklasse: 100			

Wie das Sumpfmonster kämpft, ist der Beschreibung im Kapitel über »Neue Monster« zu entnehmen.

Falls die Helden die Auseinandersetzung mit dem Sumpfmonster suchten, kämpft es bis zum Ende, wurden sie von dieser Urkreatur überrascht, verschwindet das Sumpfmonster nach 5 KR wieder im Pfuhl.

5 Revier der Riesenameisen

Allgemeine Informationen:

Ihr bemerkt, daß viele Blätter und Blüten von den Pflanzen abgeschnitten oder abgerissen wurden.

Spezielle Informationen:

Untersucht einer der Helden eine dermaßen zugeordnete Pflanze, entdeckt er nach einer erfolgreich abgelegten Talentprobe »Pflanzenkunde –8«, daß die Pflanzenteile glatt abgeschnitten wurden.

Meisterinformationen:

Pro Feld, das die Spieler betreten – oder alle 6 SR –, wirft der Meister mit 1W6, ob es zu einer Begegnung kommt. (Dieser Wurf ist zusätzlich zum Zufallsbegegnungswurf: Dschungel.) Bei 1–2 trifft die Heldengruppe auf W6 Riesenameisen (MU: 10, AT: 8, PA: 0, LE: 18, RS: 4, TP: 1W+2 und 2 SP [Säure], GS: 5, AU: 40, MK: 16), die bei 1–3 auf W6 angreifen.

6 Wasserloch

Allgemeine Informationen:

Vor euch tut sich im Dschungel eine Lichtung auf, in deren Mitte sich ein Wasserloch befindet.

Spezielle Informationen:

Um das Wasserloch, das von Regenwasser gespeist zu sein scheint, befinden sich zahlreiche Tierspuren.

Meisterinformationen:

In diesem Feld findet eine automatische Zufallsbegegnung statt. Bei einer 6 (undurchdringbares Dickicht) treffen die Helden auf W6+1 Gorillas (s. Begegnungsstätte 7).

7 Revier der Riesenaffen

Allgemeine Informationen:

Hin und wieder übertönt der gellende, langgezogene Schrei eines Affen die gewohnten Geräusche des Dschungels.

Spezielle Informationen:

Bei einer erfolgreichen Talentprobe »Tierkunde« kann ein Held heraushören, daß es sich bei den Affen um Riesenaffen handelt.

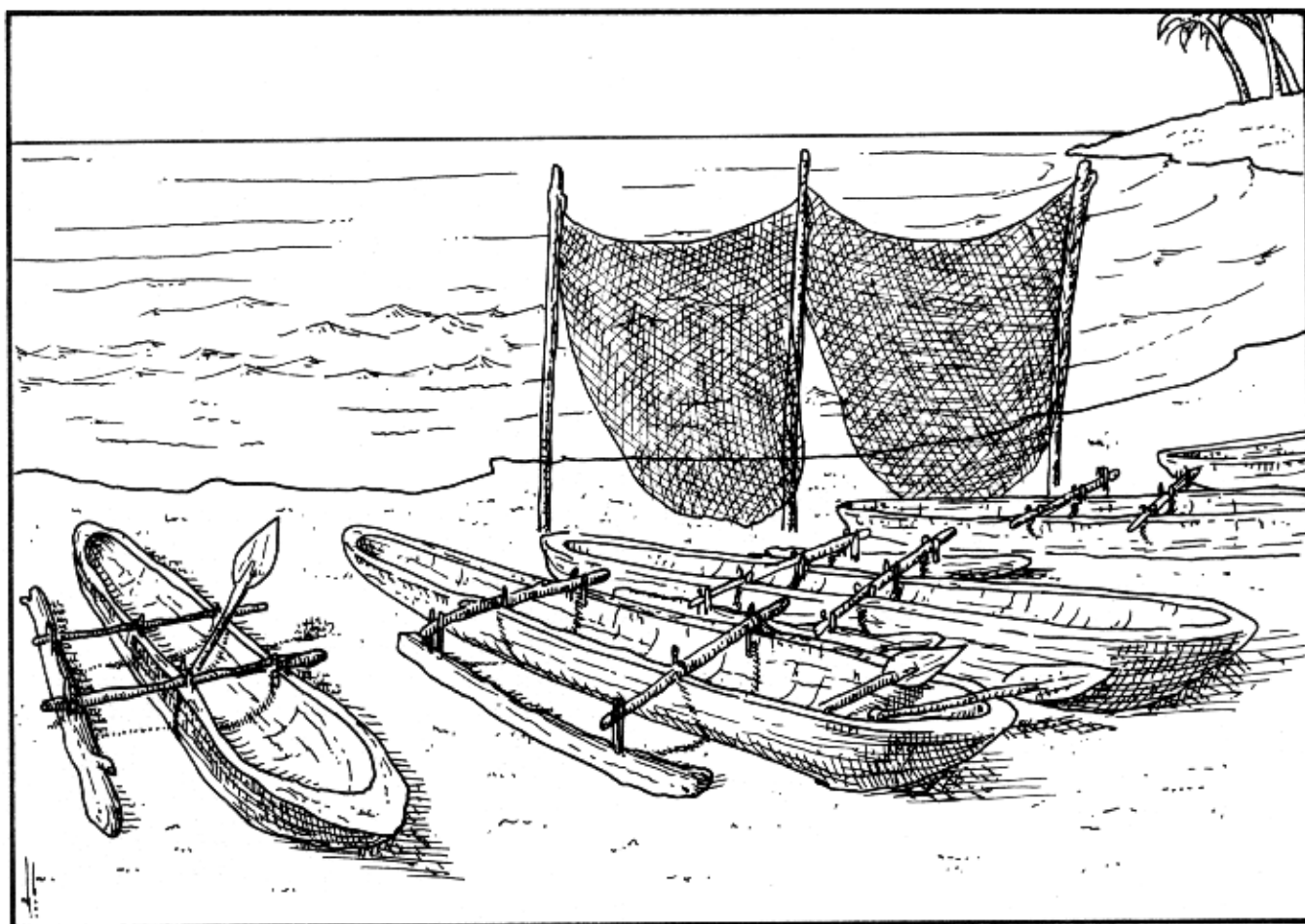
Meisterinformationen:

Pro Feld, das die Helden betreten – oder alle 6 SR –, führt der Meister einen zusätzlichen Begegnungswurf aus. Bei 1–2 auf W6 treffen die Helden auf W6+1 Riesenaffen (MU: 15, AT: 8, PA: 6, LE: 40, RS: 2, TP: 3W+2, GS: 7, AU: 20, MK: 30), die bei 1 auf W6 angreifen. Ein Kampf kann verhindert werden, wenn die Helden den Riesenaffen rechtzeitig Nahrung anbieten. Das Feld auf der Karte, in dem die »7« eingezeichnet ist, beherbergt die Höhle der Riesenaffen. Dort hausen 6 männliche und 10 weibliche erwachsene Riesenaffen mit ihren 6 Kindern und Babyriesenaffen. Wenn die Helden dieses Feld betreten, versuchen die erwachsenen Riesenaffen zunächst die Eindringlinge zu vertreiben. Sollten die Helden nicht darauf eingehen, werden sie von den Männchen angegriffen. Die Weibchen werden nur kämpfen, wenn die Kinder und Babys unmittelbar bedroht werden; Kinder und Babies sind wehrlos.

8 Hauptjagdgebiet der Ruwangi

Allgemeine Informationen:

Ihr kommt in diesem Dschungelgebiet doppelt so schnell voran, weil mehr Trampelpfade als sonst den Urwald durchqueren.



Spezielle Informationen:

Keine.

Meisterinformationen:

Die Chance einer Zufallsbegegnung beträgt hier 1–2 auf W6. Der Meister würfelt auf W6+1, wie viele Ruwangi einer Jagdgruppe den Helden begegnen. Bei 1–4 ergreifen die Eingeborenen die Flucht, bei 5–6 greifen sie die Helden sofort an und flüchten erst, wenn einer von ihnen fällt.

9 Wrack der »Hedonia«

Allgemeine Informationen:

Im seichten Wasser der Bucht sieht man das Wrack eines größeren Schiffes liegen, das dort untergegangen ist. Nur noch ein kleiner Teil des Vorschiffes und 3 abgebrochene Masten ragen aus dem Wasser.

Meisterinformationen:

Nähere Beschreibung siehe Kapitel »Das Wrack der Hedonia«.

10 Kanus der Eingeborenen

Allgemeine Informationen:

Auf dem Strand liegen 6 Auslegerkanus, in jedem befinden sich 6 Paddel. Neben den Kanus sind 2 Fischernetze auf Pfählen zum Trocknen aufgespannt. Vom Strand führt ein schmaler Trampelpfad in den Dschungel.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Kanus sichten, würfelt der Meister mit W6, ob sich Eingeborene am Anlegeplatz befinden. Bei 1–2 ist dies der Fall. Die Anzahl der Eingeborenen kann mit W6+2 bestimmt werden, einer der Eingeborenen ist überdurchschnittlich, die restlichen sind durchschnittlich (s. »Stamm der Ruwangi« im Anhang). Falls die Helden bei Sichten der Kanus keine Einheimischen antreffen, würfelt der Meister alle 2 SR mit W6. Bei 1–2 betreten W6+2 Einheimische über den Trampelpfad den Strand (Zusammensetzung siehe oben). Näheres zur Kontaktaufnahme mit den Eingeborenen finden Sie im Kapitel »Der Kral der Ruwangi«.

Der Kral der Ruwangi

Allgemeine Beschreibung:

Das Dorf der Eingeborenen liegt am Fuße des Vulkans an dem Bach, der im Krater seinen Ursprung hat und an der Südküste ins Meer fließt. An der Vulkanfelsenwand bildet der Bach einen Wasserfall, darunter – innerhalb des Dorfes – einen kleinen Teich. Das Eingeborenendorf – insgesamt 12 Hütten – ist von einer 3 m hohen Palisadenwand umgeben. Im Dorf stehen mehrere Palmen, um es herum erstrecken sich Felder, auf denen Mais, Hirse und Maniok angebaut werden.

1 Wasserfall

Meisterinformationen:

Hinter dem ewig rauschenden Vorhang des Wasserfalls verbirgt sich eine kleine Höhle im Fels, in der der Schatz des Stammes versteckt ist: W20+10 Perlen!!! Wert siehe Juwelentabelle im *Buch der Regeln I*.

2 Häuptlingshütte

Allgemeine Informationen:

Größte Hütte im Dorf. Etwa 9 m im Durchmesser und 4 m hoch.

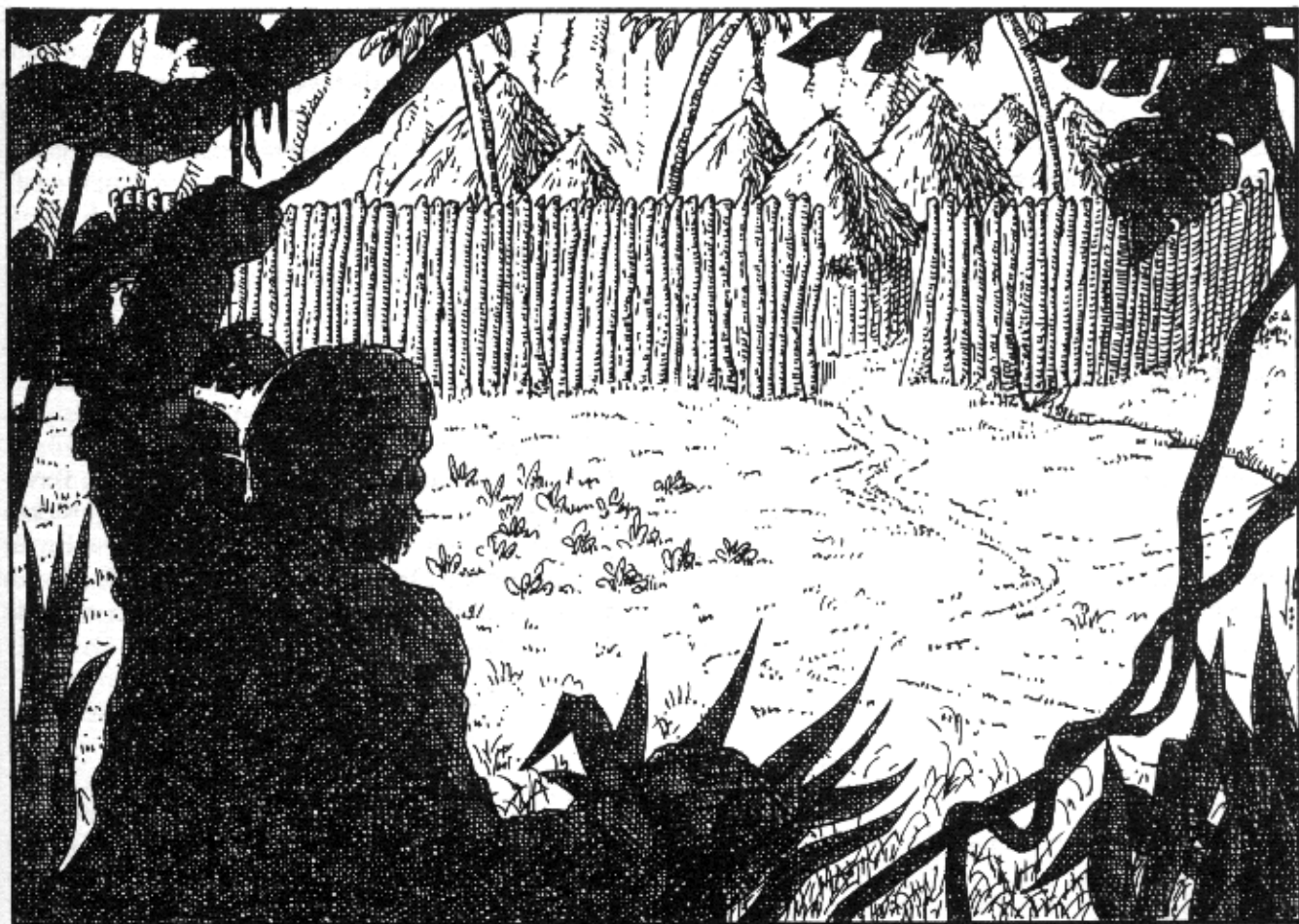
Spezielle Informationen:

Die Hütte besteht aus Palmenstämmen und ist mit Palmwedeln gedeckt.

Meisterinformationen:

In dieser Hütte wohnt der Häuptling des Stammes *Ulambo* mit seinen 7 Frauen (alle »u«) und 23 Kindern. 4 von seinen männlichen Nachkommen sind im streitbaren Alter und verteidigen im Notfall die Hütte (2 »d« und 2 »ü«). Von den Frauen sind tagsüber W6 in der Hütte, nachts alle, von den Kindern tagsüber ebenfalls W6 und nachts alle.

In der Häuptlingshütte befinden sich 8 Speere, 5 Kurzbogen und 3 Holzschilde.



3 Hütte des Medizinmanns

Allgemeine Informationen:

Kleinere Hütte mit 6 m Durchmesser und 3 m Höhe. Über dem Eingang prangt ein Jaguarschädel.

Spezielle Informationen:

Die Hütte besteht aus dünneren Stämmen als die Hütte des Häuptlings.

Meisterinformationen:

In dieser Hütte haust *Kinsale*, der Medizinmann des Stammes, mit seinem Gehilfen *Loro* (ü). *Kinsale* ist ein Druiden 6. Stufe und der heimliche Herrscher des Krals. Er wird alles unternehmen, um seine Stellung zu halten, auch nach Eintreffen der Abenteurer, denen er feindlich gesonnen ist, ihr Wissen sich aber gern aneignen würde. Er organisiert den Kampf gegen das Sumpffmonster und hat *Gerulf* (Hütte 14) gezwungen, eine Waffe gegen das Untier zu konstruieren. Er ist ständig mit einem Vulkanglasdolch bewaffnet; in seiner Hütte befindet sich außer magischem Tand und Ritualgegenständen nichts von Wert.

4 Dorfplatz

Hier befinden sich zu jeder Tageszeit W6 männliche Stammesmitglieder und 2W6+3 Frauen und Kinder bei Arbeit und Zeitvertreib.

5–13 Wohnhütten der Ruwangi

Allgemeine Informationen:

Siehe Hütte 3, allerdings kein Totem über den Eingängen.

Spezielle Informationen:

Siehe 3.

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um die Wohnhütten des Stammes. In jeder Hütte lebt eine größere Fami-

lie – W6+8 Personen, wovon drei Viertel Frauen und Kinder sind. Die männlichen Stammesmitglieder teilen sich wie folgt auf:

25 % »ü«; 50 % »d«; 25 % »u«

In den Hütten befinden sich außer Gegenständen des täglichen Lebens W6 Speere und Holzschilde.

14 Gefängnis

Allgemeine Informationen:

Siehe 4–13.

Spezielle Informationen:

Siehe 4–13. Die Hütte ist nur von außen zu verriegeln.

Meisterinformationen:

Hier wird *Gerulf*, der Schiffszimmermann der »Hedonia« gefangengehalten. *Gerulf* ist der letzte Überlebende des gesunkenen Schiffes, und wenn er befreit wird, erzählt er den Helden, daß sich an Bord des Wracks Ersatzsegel, eine Lieferung stabiles Tuch und Seekarten des Südmeeres befunden haben. Er berichtet auch von einer Insel, die offensichtlich von *Risso* bewohnt ist. *Gerulf* baut für den Stamm ein Katapult, das kurz vor der Vollendung steht.

15 Katapult

Allgemeine Informationen:

Fast fertiges Katapult, das schwere Steine verschießen kann.

Meisterinformationen:

Wird das Katapult fertiggestellt (2 Tage), verursachen die von ihm geschleuderten Felsbrocken 5W6+10 TP. Es gelten die Fernkampffregeln für Schleuder. Die Entfernungen werden jeweils mit 5 multipliziert (sehr nah: 10–25 m, nah: 30–50 m usw.).

Das Wrack der »Hedonia«

Meisterinformationen:

Das Wrack der »Hedonia« ist für die Gestrandeten eine wahre Schatztruhe. Im Inneren des Schiffes, das durch mehrere Luken und Lecks zugänglich ist, harren viele nützliche Dinge und auch Kleinodien ihrer Bergung. Besonders wichtig ist die Leinwand, denn es gilt für die Helden, 100 Quadratmeter Segelfläche auf der

»Korisande« zu ersetzen. Doch diese Schätze wollen erst einmal gehoben sein, denn das gesunkene Schiff birgt auch manche Gefahr. Für eine durchschnittliche Heldengruppe – selbst dieser Stufe – ist es ohnehin nicht leicht, das ganze Wrack zu durchsuchen. Man muß schon ein guter Schwimmer sein, wenn man Aussicht auf Erfolg haben möchte.

Tauchregeln

1 Tauchvorgang

Wer aus dem Wrack Gegenstände bergen möchte, muß beim Talent »Schwimmen« über einen Wert von mindestens 8 verfügen. Das weist ihn als mäßigen Taucher aus. Je höher der Talentwert, desto besser der Taucher. Andere Talente spielen beim Heraus-tauchen von Gegenständen ebenfalls eine Rolle, doch davon im Kapitel »Beschreibung des Wracks« mehr.

Wenn ein Held TAW 8 beim »Schwimmen« hat, kann er Tauchversuche unternehmen. Grundsätzlich gibt der Talentwert die Tauchstrecke in Metern an. Dabei spielt es keine Rolle, ob weit oder tief oder eine Kombination aus beidem getaucht wird. Wichtig ist nur, daß auf dem Plan des Schicksals (der für alle Helden einsehbar ist) nicht diagonal getaucht (gezogen) werden darf, sondern nur horizontal oder vertikal von einem Kästchen zum anderen. Zum TAW in Metern kommt noch eine variable Meterzahl, die folgendermaßen ermittelt wird: Der Held würfelt mit W6; das Ergebnis wird zur Tauchstrecke addiert oder von ihr subtrahiert (die gerade Zahl = addiert, die ungerade Zahl = subtrahiert).

Beispiel:

Gerulf hat einen TAW von 9. Er würfelt zuerst 3 und dann 4 und kann folglich beim anstehenden Versuch 12 m weit tauchen.

Tauchversuche kosten natürlich Kraft in Form von Ausdauer.

Der erste Tauchversuch einer Person kostet 1W6+1 AU-Punkte, der zweite 1W6+2, der dritte 1W6+3 usw. Jede angebrochene Zehnerzahl beim AU-Wert senkt den Talentwert der betreffenden Person um 1 (6 Spielrunden Erholung bringen jeweils 10 AU-Punkte und 1 Punkt vom TAW zurück). Wer also viel taucht, läßt schnell nach. Wessen AU auf 10 oder darunter sinkt, der muß automatisch eine Ruhepause von 12 SR einlegen.

Beispiel:

Gerulf hat eine Ausdauer von 55. Er würfelt nach dem ersten Versuch eine 4 (neue AU 50, kein TAW-Abzug), nach dem zweiten eine 3 ($50 - [3 + 2] = 45$; TAW: $9 - 1 = 8$, da neue Zehnerzahl angebrochen) und nach dem dritten eine 6 ($45 - [6 + 3] = 36$; TAW: $8 - 1 = 7$). Gerulf ist nach dem dritten Versuch so erschöpft, daß er erst 6 Spielrunden Kräfte sammeln muß, bevor er wieder tauchen darf. Danach hat er sich auf einen AU-Wert von 46 und einen TAW-Wert von 8 erholt!

2 Kampf

Unter Wasser kann es jederzeit zu Kämpfen kommen.

Details zu den Monstern stehen unter »Beschrei-

bung des Wracks«. Kämpfe beeinflussen den Tauchvorgang. Eine KR entspricht einer Tauchstrecke von einem Meter; wer also 12 m weit tauchen kann und nach 5 Feldern auf einen Gegner trifft, kann mit diesem noch 2 KR lang kämpfen. Unter Wasser gelten AT- und PA-Abzüge von -2.

3 Suchen

Da in dem Schiffswrack ein heilloses Durcheinander herrscht, vergeht bei der Suche nach Gegenständen wichtige Zeit. In den verschiedenen Kajüten und Räumen der »Hedonia« ist das Durcheinander unterschiedlich groß, dementsprechend unterschiedlich ist auch die Suchdauer nach Gegenständen:

Durcheinander ist	Dauer der Suche
gering	4 KR pro Feld
erheblich	6 KR pro Feld
groß	10 KR pro Feld

Bei der Suche nach Gegenständen gilt: 2 KR Suche entsprechen einer Tauchstrecke von 1 m. Wer also 12 m weit tauchen kann und nach 8 m ins Wrack eindringt, kann noch 8 KR auf die Suche verwenden.

Faustregel beim Suchen: Der Meister bestimmt die verbrauchte Zeit. Wenn über die abzusuchende Fläche Unklarheit herrscht (etwa wenn ein Raum nicht nur aus ganzen Planquadrate, sondern auch noch aus Teilfeldern besteht), sollte er für ein Teilfeld die halbe KR-Zahl ansetzen. Entscheidend ist hierbei immer die Grundfläche, da alle Decks gut 2 m hoch sind und der Deckboden am schwersten zu überblicken ist.

Beschreibung des Wracks

Allgemeine Informationen über das Schiff:

Bei der »Hedonia« handelt es sich um eine Dreimastkaracke mit knapp 30 m Länge und 9 m Breite (beides Wasserlinie). Das Schiff lief vor einem knappen Jahr bei schwerem Seegang vor der Südküste der Insel auf ein Riff und wurde von Brechern auf eine Korallenbank am Eingang der Lagune gedrückt. Dort sank es und liegt nun in etwa 14 m Tiefe auf Grund. Nur Teile des Vorderkastells und die Spitzen der abgebrochenen Masten ragen noch aus dem kristallklaren, blaugrünen Wasser.

Beispiel:

Raum 1 besteht aus 2 ganzen und 2 halben Feldern, die, herrschte »geringes Durcheinander«, insgesamt 12 KR zum Absuchen erforderten. Nur die Deckfläche von Deck 5 zählt dabei, die halben Felder unter der Decke können vernachlässigt werden.

Wichtig: Taucher können sich in ihrer Arbeit ergänzen (der eine fährt da fort, wo der andere aufgehört hat) und damit systematisch vorgehen. Man kann davon ausgehen, daß sie sich alle Entdeckungen, die sie unter Wasser machen, an der Oberfläche mitteilen. Bei jeder Probe wird 1 KR verbraucht!

4 Gegenstände beim Tauchen

Beim Tauchen sind Messer und Dolch als Waffen erlaubt, alle anderen mitgeführten Waffen verringern den TAW, und zwar um 1 bei Waffen unter 100 Unzen und um 2 bei Waffen ab 100 Unzen Gewicht. Werden Gegenstände geborgen, gilt folgende Tabelle:

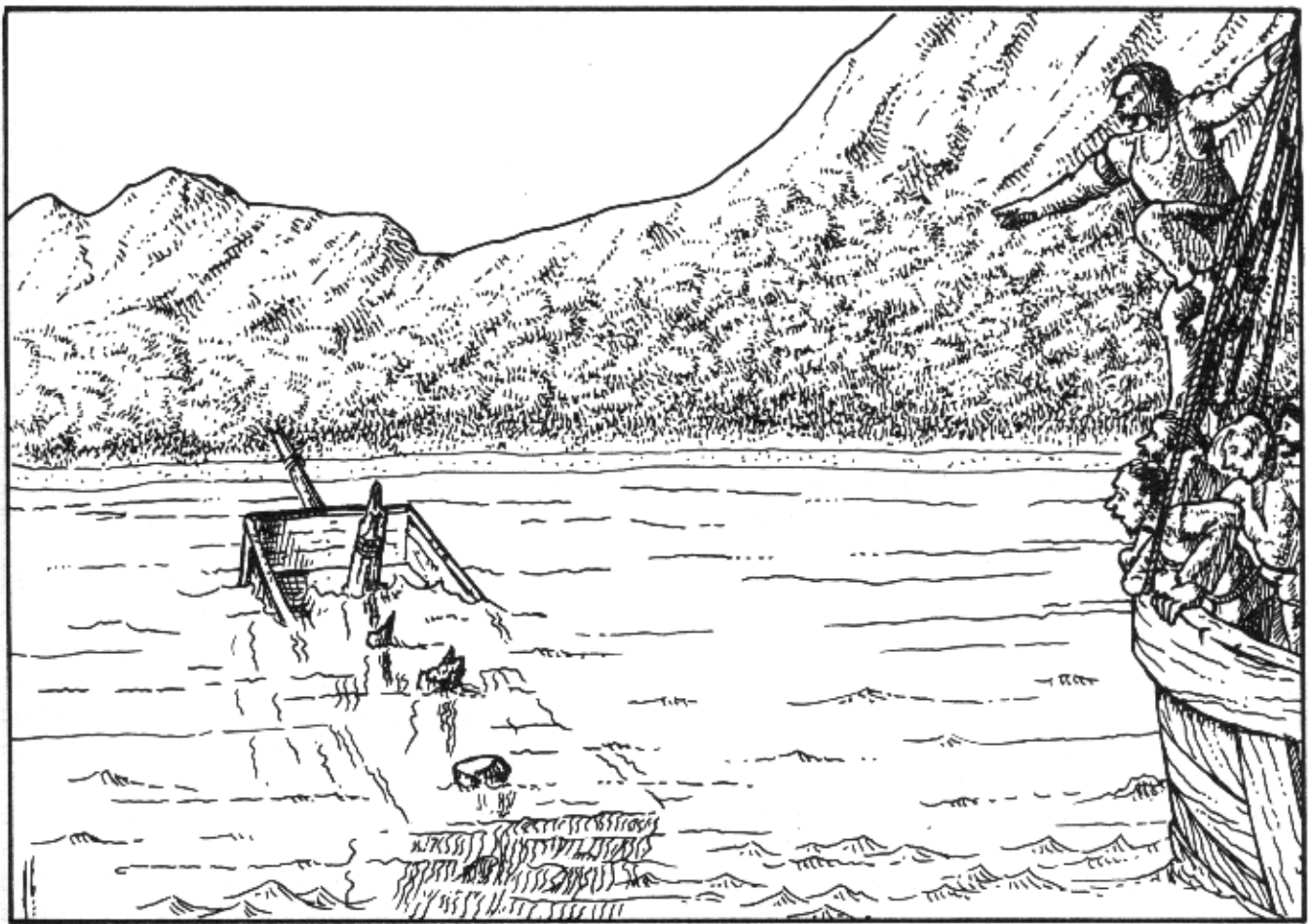
Gewicht* bis	Zusätzlicher AU-Verlust
100 Unzen	1 Punkt
200 Unzen	2 Punkte
300 Unzen	4 Punkte
400 Unzen	8 Punkte
500 Unzen	10 Punkte

* Unter Wasser herrscht Auftrieb, daher dürfen alle Gewichte halbiert werden.

Natürlich können Seile eingesetzt werden, um schwere Gegenstände zu heben oder Taucher zu sichern.

Am bugwärtigen Rumpfboden klafft ein Leck, das wie die Decklichter (DL) und die Hauptluke (L) Tauchern Zugang zum Schiffsinnen gewähren könnte. Von der Wasseroberfläche ist es aber nicht zu sehen. Die zerbrochenen Fenster am Heckteil (Große Kabine [1] und Kapitänskajüte [2]) sind von der Oberfläche gut auszumachen.

Ausgangspunkte der Tauchversuche können das aus dem Wasser ragende Vorderkastell oder das Achterdeck (6. Deck, keine 2 m unter Wasser), aber auch ein Floß sein.



Im stillen Wasser vor der Lagune rottet die »Hedonia« langsam vor sich hin, ein Vorgang, der durch den hohen Sauerstoffgehalt des Wassers noch verstärkt wird. Sie ist der ideale Wohnort für das vielfältige maritime Leben an Riff und Lagune und zum großen Teil schon von Muschelbewuchs überzogen. Insgesamt ist die »Hedonia« noch intakt, besonders die Bordwand und ihre 6 Decks, wenn auch dünnere Bretter, die die einzelnen Räume voneinander trennen, schon durchgefaltet sind.

Zeichenerklärung:

Hauptluke (L): 2 x 2 m große Luke in Deck 4, durch die Waren bis auf Deck 1 hinabgelassen werden konnten. In der Luke führt eine Treppe bis zum Deck 1 hinab. Während des Sturms wurde die Hauptluke mit einer Holzverkleidung abgedeckt, die 5000 Unzen wiegt. Um die Hartholzplatte von der Luke zu heben, müssen sich 2 Taucher daran zu schaffen machen. Ihnen muß jeweils eine KK-Probegelingen, um die Abdeckung gemeinsam von der Luke zu heben.

Decklicht (DL): 2 kleinere Luken (1 x 1 m) im Vorder- und Achterkastell. Sie dienen in erster Linie

dazu, die darunter liegenden Decks zu erhellen. Beim Sturm wurden sie ebenfalls mit Hartholzplatten abgedeckt (Gewicht je 2000 Unzen, einem Taucher muß eine KK-Probegelingen). Vom achteren Decklicht führt eine kleine Treppe auf das Deck 4 darunter.

Bilge (B): Mit Steinen gefüllter Raum direkt über dem Kiel; verleiht dem Schiff größeren Tiefgang und damit eine bessere Lage im Wasser.

Wichtig: In den folgenden Raumbeschreibungen wird aus Gründen der Vereinfachung auf die dritte Dimension (in diesem Fall die Tiefe oder Breite des Schiffes) verzichtet. Da das Wrack nur im Längsschnitt abgebildet ist, gelten Informationen, die sich auf einzelne Planfelder beziehen, für die ganze Breite des Wracks, die auf dem 6. Deck 5 m, auf dem 5. 6 m, auf dem 4. 7,5 m, auf dem 3. 9 m (Wasserlinie), auf dem 2. 7,5 m und auf dem 1. 5,5 m beträgt (also beispielsweise Suchzeiten etc.).

Allgemein gilt: Durch die Lage des Schiffes, dessen Heck tiefer liegt als der Bug, sind die meisten losen Gegenstände dem Gesetz der Schwerkraft gefolgt und achterwärts gerutscht. Folglich ist in vielen Räumen in der Nähe der heckwärtigen Bord- oder

Trennwände ein größeres Durcheinander an Gegenständen als an bugwärtigen Wänden.

1 Große Kabine, Deck 5, Heck

Allgemeine Informationen:

Das Eindringen durch die Heckwand ist nicht ganz einfach. Zwar sind die Heckfenster zerstört, aber einige Glassplitter stecken noch in den Rahmen, und dahinter blockiert ein Gewirr aus Stühlen und einem Tisch den Durchstieg. Eine gelungene GE-Probe ist vonnöten, um 1W Schadenspunkte zu vermeiden, in jedem Fall aber hält das Möbelgewirr auf: Um den Eingang frei zu machen (Situation wie »Kampf« behandeln, also 1KR = 1 m tauchen), bedarf es 6 KR und einer gelungenen Probe auf KK. Eine Tür in der bugwärtigen Wand führt hinaus auf das offene Deck. Zum Öffnen dieser Tür muß eine Talentprobe »Türen und Schlösser öffnen« gelingen.

Spezielle Informationen:

Bei dem Raum handelt es sich um eine gut 2 m hohe und 5 m lange Kabine. In der achteren Hälfte (ein Teilfeld [5 KR Suche] und ein ganzes Feld [10 KR Suche]) der Kabine herrscht »großes Durcheinander«, in der bugwärtigen (1 Feld + 1 Teilfeld) »geringes« Durcheinander.

Meisterinformationen:

Dieser Raum diente für Kapitänsbesprechungen und als Messe, falls Passagiere transportiert wurden. Der erste Taucher, der hier eindringt, wird von einer leuchtend roten Feuerqualle überrascht, die sich hier unter dem großen Tisch eingenistet hat.

Die Werte der Feuerqualle:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	1	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 7			

Im zweiten Feld von achtern sind unter dem Gerümpel W6 Zinnbecher zu finden (Wert pro Stück 10 Silbertaler/Gewicht je 15 Unzen), im dritten eine verschlossene Glaskaraffe (Inhalt entpuppt sich als Brantwein). W6 Zinnteller (Wert/Gewicht wie Becher) sind im vierten Teilfeld unter einer umgestürzten Kommode (KK-Probe) verborgen.

2 Kapitänskajüte, Deck 4, Heck

Allgemeine Informationen:

Hier ist die Situation ähnlich wie bei der genau darüber liegenden *Großen Kabine*. Die Fenster in der Heckwand sind zerbrochen, und das Mobiliar – in dieser Kabine befindet sich noch erheblich mehr Kleinkram – türmt sich im Inneren davor auf. Ganze Schwärme kleinerer Fische stieben heraus, wenn ein Taucher sich an dem Gerümpel zu schaffen macht.

Um durch die zerbrochenen Fenster in die Kabine einzudringen, gelten die gleichen Bedingungen wie bei Raum 1. Einfacher geht es durch die Tür in der bugwärtigen Wand (Talentprobe!).

Spezielle Informationen:

Der Raum ist gut 2 m hoch und knapp 5 m lang. Er besteht aus 3 Feldern – 2 Teilfeldern, die 1 ganzes Feld einschließen. In dem achtern gelegenen Teilfeld und dem ganzen Feld in der Mitte herrscht »großes Durcheinander«, in dem vorderen Teilfeld »erhebliches Durcheinander«. In der bugwärtigen Wand befindet sich eine Tür.

Meisterinformationen:

Wer in diesen Raum eindringt, befindet sich in der Kapitänskajüte, die allerdings kaum noch als solche zu erkennen ist. Ein großer Tisch, Stühle, ein Schrank und dessen Inhalt sowie viele kleine Gegenstände liegen verstreut herum. Im ersten Teilfeld und auch in dem Feld, das sich daran anschließt, hat sich je eine Muräne im Gerümpel verborgen. Diese Fische werden aufgestört und greifen gleichzeitig an, nachdem in einem der Felder 2 KR lang gesucht wurde. Unter dem Schrank in Feld 2 ragt eine skelettierte Hand hervor. Die Tür in der Wand führt nach Raum 3.

Die Werte der Muränen:

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

Die Kapitänskajüte ist logischerweise einer der interessantesten Räume an Bord. Jedes Feld birgt einen Zufallsfund (auf Tabelle »Funde im Wrack« auswürfeln). Wird der Schrank im mittleren Feld angehoben (gelungene KK-Probe), kommt darunter ein menschliches Skelett, das des Kapitäns, zum Vorschein. Um die Wirbel-

säule ist ein Gürtel geschlungen, an dem ein größerer Eisenschlüssel hängt (reißt bei KK-Probe -5 ab). An der bugwärtigen Wand im vorderen Teilfeld steht eine eisenbeschlagene Truhe, die sich nicht bewegen läßt, da sie am Boden ange-nagelt ist. Sie wurde vom Kapitän als Tresor be-nutzt. Mit dem Schlüssel läßt sich die Truhe öff-nen (verrostet: Talentprobe »Schlösser und Fal-len öffnen« erforderlich). Die Truhe ist durch eine Nadelfalle gesichert, die aber nicht mehr funktioniert.

Inhalt der Truhe: Lederwams (G: 180/P: 120 S), lange Hose (G: 20/P: 15 S), prunkvolles Enter-messer an Gürtel (G: 90/P: 150 S), kleiner Elfen-beinzahn eines Elefanten (G: 120/P: 250 S). Der Elefantenstoßzahn ist hohl und enthält zwei See-karten. Eine zeigt eine unbekannte Insel (»Insel der Risso«), die andere das Südmeer mit der La-ge des Eilands und anderer Inseln.

3 Steuerraum, Deck 4, mittschiffs

Allgemeine Informationen:

Dieser Raum ist von der Mitte des 4. Decks oder über die Kapitänskajüte (2) zugänglich. Die Tür zum Deck steht offen, Schwärme kleiner Fische lu-schen umher.

Spezielle Informationen:

In der Decke des Raumes befindet sich das achterne Decklicht, mitten im Raum die Steueranlage, die von einem Podest aus bedient wird. Der Steuer-mann, der auf dem Podest stand, konnte über ein großes Steuerrad die Ruderpinne bewegen; er stand so hoch, daß er bequem das Deck überblicken konnte. In den 3 Feldern des Raumes herrscht »ge-ringes Durcheinander«. An der achteren Wand steht ein spindähnlicher Schrank.

Meisterinformationen:

Das mittlere Feld birgt einen Zufallsfund. Der Schrank an der hinteren Wand ist verschlossen und kann nur mit Werkzeug (Brecheisen o. ä.) und einer gelungenen KK- und GE-Probe aufge-brochen werden. Es ist der Waffenschrank des Schiffes.

Inhalt:

- 4 Entermesser (G: 70/P: 45)
- 3 Degen (G: 40/P: 50)
- 5 Eisenharpunen (G: 100/P: 30)
- 7 Dolche (G: 20/P: 20)

- 12 Messer (G: 10/P: 5)
- 12 Belegnägel (G: 30/P: 2)
- 1 Brecheisen (G: 110/P: 20)
- 1 Armbrust (G: 200/P: 125)
- 20 Bolzen (G: 80/P: 10)

4 Vorderkastell, Deck 4, Bug

Allgemeine Informationen:

Der einfachste Weg in diesen Raum führt über das vordere Decklicht (Deck 5, nur wenig unter Was-ser), man kann aber auch über Deck 4 und eine Tür in ihn hineinkommen. Die Tür ist verschlossen. Um sie zu öffnen ist eine gelungene Talentprobe »Türen und Schlösser öffnen« notwendig.

Spezielle Informationen:

Ein 2,5 m hoher und 5 m langer Raum. Von achtern nach vorn ist er in 2 Felder und 1 Teilfeld aufgeteilt, die in dieser Reihenfolge »großes«, »erhebliches«, und »geringes« Durcheinander aufweisen. Vor der achterwärtigen Wand liegen 6 Fässer. Im mittleren Feld und im vorderen Teilfeld liegen Stangen, die teilweise zerbrochen sind.

Meisterinformationen:

Im Vorderkastell der »Hedonia« wurden Ersatz-teile für Takelage und Reservesegel aufbewahrt. Die Stangen (Anzahl W6+2, je 3 m lang, 8 cm Durchmesser) sind bei 1-2 auf W6 so verrottet, daß sie keiner größeren Belastung mehr stand-halten.

Die 6 Fässer enthalten Reservesegel, die in Öl-tuch eingeschlagen sind. Jedes Faß wiegt 3000 Unzen und enthält eine Leinwandbahn von 6 x 4 m sowie eine Lieknadel (zum Segel nähen) und eine Schnur. Zur Bergung sind insgesamt 50 Punkte KK nötig und eine gelungene GE-Probe pro Beteiligtem am Faß, sonst kommt es zu klei-neren Unfällen (Quetschungen mit 1W SP).

Für jedes an die Oberfläche gebrachte Faß wür-felt der Meister mit W6; bei 4-6 ist der Inhalt unbrauchbar.

5 Passagierkabine, Deck 3, Heck

Allgemeine Informationen:

Zugang zu diesem Raum ist über eine Tür in der Trennwand zu Raum 6 zu erlangen. Die Tür ist verschlossen; eine gelungene Talentprobe »Türen und Schlösser öffnen« ist nötig.

Spezielle Informationen:

Eine geräumigere Kabine als die meisten anderen an Bord (fast 3 m hoch, 8 m lang). Je 3 Schlafkojen säumen die Back- und Steuerbordwand. Diese Kojen befinden sich in den hinteren 3 Feldern, in denen jeweils »erhebliches Durcheinander« herrscht, während das vorderste Feld nur »geringes Durcheinander« aufweist. Im hintersten Feld ist eine Kommode mit 3 Schubladen neben einer der Schlafkojen fast unversehrt. Im zweiten und dritten Feld von hinten liegt je ein Skelett. Unter der Decke treibt eine verschlossene durchsichtige Phiolen (G: 20) mit dunklem Bodensatz.

Meisterinformationen:

Im achtersten, am tiefsten gelegenen Feld hatte der Schiffsarzt sein Domizil aufgeschlagen, da nur 5 Passagiere an Bord waren. Die mittlere Schublade (ohne weiteres zu öffnen) enthält sein Medizinkästchen (1000 Unzen). Es ist unter Wasser nicht zu öffnen; Inhalt: weißes, grünes, braunes Fläschchen (weiß: Sansaro – 3 Anwendungen; grün: Heiltrank – 3 Anwendungen, braun: Mandragora – 1 Dosis) und, eingeschlagen in wasserdichtes Tuch, 3 Kajuboknospen. In der Phiolen ist Schwarzer Lotos, das kleinere der beiden Skelette, das näher an der Tür liegt, hat einen goldenen Ring am Knochenfinger (G: 1/P: 100 S).

6 Mannschaftsraum, Deck 3, mittschiffs

Allgemeine Informationen:

Zugang durch die Ladeluke mittschiffs. In der bug- und heckwärtigen Trennwand befindet sich jeweils eine Tür. Die bugwärtige ist offen, die heckwärtige verschlossen.

Spezielle Informationen:

2 m hoher, 12 m langer Raum. In den 6 Feldern herrscht »geringes Durcheinander«. An den Wänden und am Hauptmast sind Hängematten festgemacht, in den hinteren 2 Feldern liegen 4 Fässer.

Meisterinformationen:

Die hinteren beiden und das vorderste Feld enthalten Zufallsfunde. Es besteht die Möglichkeit, daß sich Taucher in den Hängematten verheddern. Wer eine Talentprobe »Schwimmen« –5 nicht schafft, verfängt sich in den Stricken und kann sich nur durch eine gelungene GE-Probe oder eine scharfe Waffe wieder befreien (in je-

dem Fall 4 KR Zeitverlust). In den Fässern ist Schiffszwieback und Pökelfleisch – aber alles ist verdorben.

7 Ankerraum, Deck 3, Bug

Allgemeine Informationen:

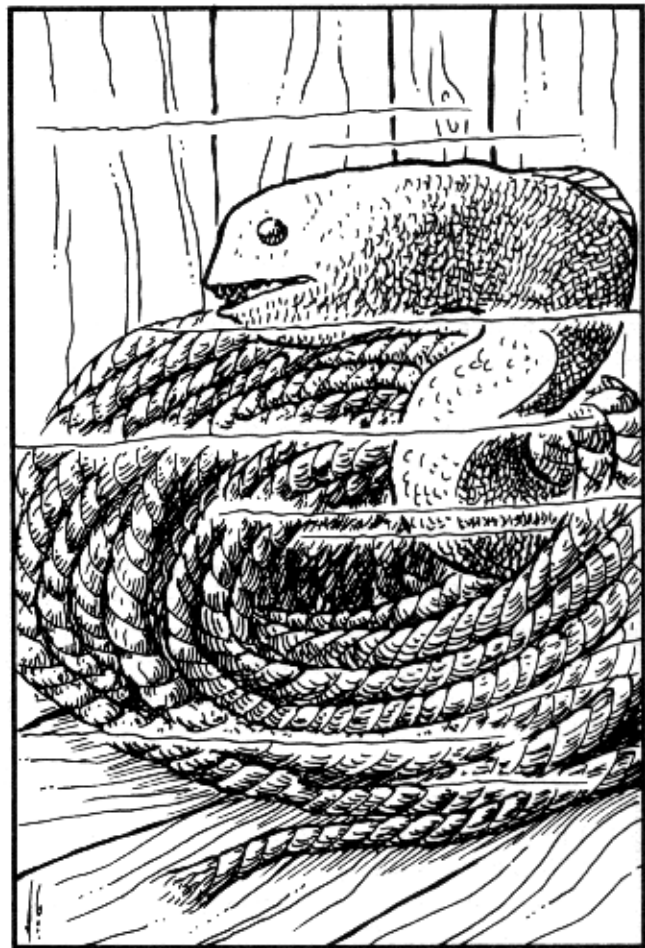
Durch die offene Tür von Raum 6 aus zugänglich.

Spezielle Informationen:

In dem 4 m langen und 2 m hohen Raum herrscht in beiden Feldern »erhebliches Durcheinander«. Im vorderen liegt eine große Taurolle. Das Tau führt durch eine runde Luke in der Bordwand nach draußen. Hinter der Tür steht eine große Holzkiste.

Meisterinformationen:

Das vordere Feld birgt einen Zufallsfund, aber auch eine Gefahr: Ein Zitteraal hat sich die Taurolle zur Behausung gemacht. Er sendet einen Stromstoß aus, wenn ein Taucher in das Feld eindringt. Der Stromstoß verursacht 1W+2 SP, außerdem ist eine KK-Probe nötig, um zu ermit-



teln, ob der Getroffene durch Schockeinwirkung für 5 KR keine Bewegung ausführen kann. KK- und GE-Werte eines Getroffenen werden in jedem Fall für 1 SR um 3 reduziert. Starke Erschütterungen oder ein Schrei verjagen den Aal.

Die Werte des Zitteraals:

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

Die Holzkiste ist ohne weiteres zu öffnen; sie hat einst dem Schiffszimmermann gehört und enthält folgende Werkzeuge:

- 1 Hammer (G: 40)
- 1 Säge (G: 45)
- 1 Lieknadel (G: 2)
- 1 Pricker (G: 5)
- 1 Kistchen mit 100 Nägeln (G: 60)
- 1 Hobel (G: 25)
- 2 Taljen (G: je 120)
- 5 m Tau (G: 100)

8 Frachtraum, Deck 2, Heck

Allgemeine Informationen:

Durch eine offene Luke in der Trennwand von Raum 9 aus zugänglich.

Spezielle Informationen:

8 m langer, 2 m hoher Lagerraum für Frachtgut. In den 4 Feldern herrscht »erhebliches Durcheinander«. In den 4 Feldern befinden sich von achtern nach vorn: 4 Fässer und 1 Kiste; 3 Fässer; 1 Kiste und 2 Seesäcke; eine lange, 0,5 m dicke Rolle.

Meisterinformationen:

Wenn ein Taucher die Rolle untersucht oder berührt, stößt aus jeder Öffnung eine Muräne hervor.

Die Werte der Muränen:

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

Bei der Rolle handelt es sich um einen in Öltuch eingeschlagenen, wertvollen Teppich, der aber

leider zerstört ist. Auch der Inhalt der Seesäcke ist im Salzwasser zerfallen.

4 der 7 Fässer enthalten wertvolles, in Ölpergament eingeschlagenes Tuch, dessen Qualität ausreicht, um daraus Segel zu nähen. In jedem Faß befinden sich 5 x 4 m unverdorbenes Tuch. Die restlichen Fässer enthalten Salz, Teer und Nägel und wiegen 3000 Unzen im Gegensatz zu den 4 Tuchfässern, die nur 1000 Unzen wiegen. In den Kisten sind Tierhautballen und Seide (alles verdorben); sie wiegen je 1500 Unzen.

Die beiden mittleren Felder bergen je einen Zufallsfund.

9 Mannschaft/Fracht, Deck 2, mittschiffs

Allgemeine Informationen:

Zugang zu diesem Raum durch die Ladeluke, offene Luken befinden sich in der bug- und der heckwärtigen Trennwand (nach [8] und [10]).

Spezielle Informationen:

8 m langer und 2 m hoher Raum, in den 4 mittleren Feldern herrscht »erhebliches«, im hinteren »großes«, und im vorderen »geringes Durcheinander«. In den 3 hinteren Feldern sind je 3 Fässer zu sehen.

Meisterinformationen:

Zwischen den Fässern im hinteren Bereich dieses Raumes hat sich ein Oktopus breitgemacht. Wird eines der Felder untersucht, kommt er hervor und verteidigt sein Revier.

Die Werte des Oktopus:

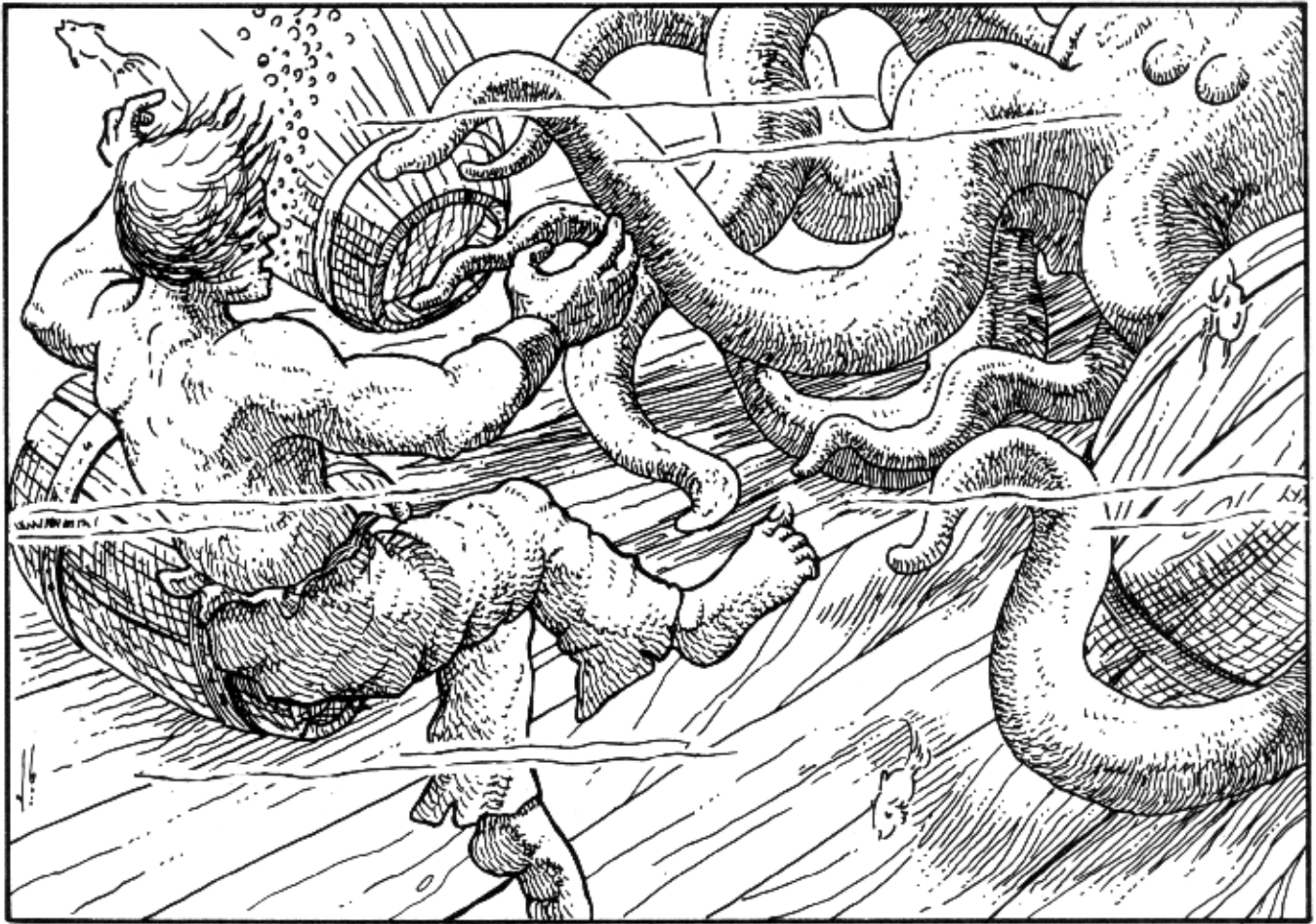
MUT:	10	ATTACK:	8
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Arm)
GESCHWINDIGKEIT:	2	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 25			

Die Fässer enthielten Lebensmittel, Süßwasser, Öl, Wein und Fett. Einige sind zerbrochen, bei allen anderen ist der Inhalt ebenfalls verdorben. Das vorderste Feld birgt neben 3 Skeletten einen Zufallsfund.

10 Frachtraum, Deck 2, Bug

Allgemeine Informationen:

Zugang über die offene Luke in Trennwand zu (9).



Spezielle Informationen:

Raum mit 4 m Länge und 2 m Höhe. In beiden Feldern herrscht »großes Durcheinander«. Seilrollen und 3 zerbrochene Fässer machen den Inhalt der Felder aus.

Meisterinformationen:

Das hintere Feld birgt einen Zufallsfund. Ansonsten ist hier nichts von Wert.

11 Stauraum, Deck 1, Heck

Allgemeine Informationen:

Durch die offene Luke in Trennwand zu (12) erreichbar.

Spezielle Informationen:

8 m lang, 2 m hoch, in den 2 Teil- und den 4 ganzen Feldern herrscht »geringes Durcheinander«. Krustentiere und Muschelbewuchs im Schiff.

Meisterinformationen:

Das hinterste Feld (nicht Teilfeld) birgt einen Zufallsfund. Wahrscheinlichkeit einer Zufalls-

begegnung 1 auf W6. Auf »Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff« auswürfeln! (Riesenmuschel kommt in diesem Raum nicht vor, noch einmal würfeln.)

12 Stauraum, Deck 1, mittschiffs

Allgemeine Informationen:

Zugang durch Ladeluke. Luke in hinterer Trennwand nach 11, Leck in Bereich 13.

Spezielle Informationen:

8 m lang, 2 m hoch. Starker Muschelbewuchs und Krustentiere sowie Fische im Schiff. In den 4 Feldern herrscht »erhebliches Durcheinander«. Wasserpflanzen erfordern 3 KR für 2 m tauchen.

Meisterinformationen:

Die hinteren beiden Felder bergen einen Zufallsfund. Die Wahrscheinlichkeit einer Zufallsbegegnung beträgt 1-4 auf W6 (Riesenmuschel kommt in diesem Raum nicht vor, noch einmal würfeln).

13 Deck 1, Bug

Leck in der Bordwand, ca. 3 x 2 m groß. Auf diesem Weg können Taucher in das Schiffswrack eindringen oder es verlassen. Draußen auf der Korallenbank

kommt es in jedem Fall zu einer Zufallsbegegnung auf der »Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff«.

Das Ende des Abenteurers

Da »Die Fahrt der Korisande« der zweite Teil einer Trilogie ist, kann man eigentlich nicht vom Ende des Abenteurers sprechen. Das Abenteuer geht weiter – wenn auch erst im nächsten und letzten Band. Um die Ereignisse in diesem Band aber zu einem für die Helden annehmbaren Abschluß zu bringen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt werden.

Das Hauptziel, herauszufinden, woher die Risso kommen, was sie sind und was sie wollen, kurz, das Geheimnis zu lüften, das sie umgibt, kann an dieser Stelle noch nicht erreicht werden. Um es aber weiterverfolgen zu können, müssen die Helden in der Lage sein, das Eiland der Gefahren zu verlassen und die Heimat der Risso anzusteuern.

Das geht aber nur, wenn die »Korisande« wieder flott und seetüchtig gemacht wird. Flott wird das Schiff mit Hilfe der Auslegerkanus gemacht. Mindestens 5 Kanus, besetzt mit je 6 Mann, sind nötig, um das Schiff freizuschleppen (Eingeborene als Ruderer sind unerlässlich).

Seetüchtig wird das gestrandete Schiff durch einen neuen Mast (keine Schwierigkeit, ihn aus einem jungen Baum herzustellen, wenn einer der gelernten Schiffszimmerleute – Belfedor oder Gerulf – am Leben bleibt) und neue Segel (Segelfläche = 100 Quadratmeter), die von der »Hedonia« geborgen werden müssen (Reserveseegel und Tuch tun hier gleich gute Dienste).

Schließlich würde es den Helden enorm weiterhel-

fen, wenn sie über die Karten aus der Kapitänskajüte der »Hedonia« verfügten; sie zeigen zum einen das Südmeer mit der Position einer ganzen Anzahl unbekannter Inseln sowie eine einzelne Insel, auf der die Risso leben. Mit diesen beiden Karten ist die Navigation und damit der Übergang zum nächsten Abenteuer für die Mannschaft der »Korisande« ein Kinderspiel.

Andererseits: Das Abenteuer muß nicht abgebrochen werden, wenn die Helden nicht alle 3 Voraussetzungen erfüllen – ihnen muß halt nur eine plausible Alternative dazu einfallen.

Für erfüllte Voraussetzungen verteilt der Meister folgende AP:

1. Wenn die »Korisande« flottgemacht wird – 100 AP.
2. Wenn die »Korisande« seetüchtig gemacht wird – 100 AP.
3. Wenn die beiden Karten gefunden werden – 100 AP.

Zusätzlich gibt es natürlich noch APs für überwundene Monster. Was die finanzielle Seite betrifft, können die Helden 50% der Schätze einstreichen – die andere Hälfte geht an die Mannschaft der »Korisande«. Für eine Karte des Eilands zahlt Mizirion III. 500 bis 1000 Silbertaler, je nach Übereinstimmung mit der Wirklichkeit (deren Grad der Meister bestimmt).

Anhang

Neue Monster

Die Feuerqualle

Von den vielen Quallenarten, die die Meere um Aventurien bevölkern, ist die Feuerqualle eine der schönsten ... und gefährlichsten! Sie hat einen glockenförmigen, bis 0,5 m durchmessenden, leuchtend roten Schirm und lange Haartentakeln. Sie ist sehr räuberisch und lebt von kleinen Fischen, aber das Gift ihrer Nesselkapseln kann auch dem Menschen gefährlich werden. Es brennt wie Feuer und verursacht starke Verätzungen – nicht zuletzt daher auch der Name dieses Meeresbewohners.

Besonderheiten: Kommt ein Schwimmer oder Taucher bis auf 4 m an die Feuerqualle heran, so greift ihn diese an. Durch eine gelungene GE-Probe –2 kann der Angegriffene ausweichen, wenn nicht, kommt er mit der Qualle in Berührung und muß 1W+2 TP einstecken. Das Nesselgift der Qualle wirkt nur gegen RS 0; sie ist aber schwerer zu töten, als man annehmen möchte.

Die Werte der Feuerqualle:

MUT:	10	ATTACKE:	11
LEBENSENERGIE:	20	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	1	AUSDAUER:	20
Monsterklasse: 7			

Der Oktopus

Der Oktopus oder die Krake ist die bekannteste Form des Tintenfisches. Er zeichnet sich durch seine 8, mit einer Doppelreihe von Saugnäpfen besetzten Arme sowie einen Trichter am Kopf aus, durch den Wasser ausgestoßen wird. Auf diese Weise kann der Oktopus Rückstoßbewegungen vollführen, die ihm eine beachtliche Geschwindigkeit verleihen. Im Gegensatz zu seinen größeren und weit gefährlicheren Verwandten Riesenkalmar und Kra-

kenmolch lebt der Oktopus vorwiegend in Unterwasserhöhlen, Riffen oder Felsspalten. Sein Durchmesser kann bis zu 2 m betragen, die Fangarme werden max. 1,5 m lang.

Besonderheiten: Pro KR hat der Oktopus eine Attacke, das heißt, er kann nur jeweils einen Fangarm pro KR zum Einsatz bringen. Ein Fangarm verursacht 1W+2 TP. Ein Held, der von einem Fangarm angegriffen wird, kann diesem durch eine gelungene PA ausweichen. Wird der Held ergriffen, kann er die Fangarme durchtrennen; ein Fangarm gilt bei 3 TP als durchtrennt. Der empfindliche Leib des Oktopus kann nur 6 TP absorbieren, aber im Wasser muß sich jeder Gegner zuerst mit den 8 Fangarmen auseinandersetzen.

Wähnt sich der Oktopus in Gefahr, stößt er einen Schwall Tinte aus und »nebelt« sich ein.

Die Werte des Oktopus:

MUT:	10	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	30	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+2 (Arm)
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	40
Monsterklasse: 25			

Der Pfeilseeigel

Ein stachliger und überaus faszinierender Meeresbewohner ist der Pfeilseeigel. Das nur max. 0,2 m große Tier lebt vorzugsweise im seichten Wasser in Küstennähe, in Riffen und Korallenbänken. In kälteren Gegenden ist es kaum anzutreffen. Der Pfeilseeigel zeichnet sich gegenüber seinem Verwandten, dem gemeinen Seeigel, durch eine Eigenschaft aus, die ihn berühmt-berüchtigt gemacht hat. Er ist in der Lage, kurz hintereinander einige seiner etwa 5 cm langen Stacheln abzuschießen. Worauf dieser Harpuneneffekt beruht, konnten die Gelehrten

Aventuriens noch nicht ergründen. Wer dem Pfeilseeigel zu nahe kommt (unter 1 m Abstand), wird von ihm mit Stacheln beschossen. Das Tier kann 1W Stacheln verschießen (pro KR einen). Die Trefferchance eines Stachels ist automatisch 1-3 auf W6, bei Berührung des Tiers sogar 1-4; ein Stachel verursacht 1W-1TP.

Die Werte des Pfeilseeigels:

MUT:	-	ATTACKE:	1W KR je Stachel
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	-
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKT:	1W-1
GESCHWINDIGKEIT:	-	AUSDAUER:	-

Monsterklasse: 3

Die Riesenmuschel

Übergröße, bis 2 m durchmessende Muschel mit sehr starken Schalen. Der Schließmuskel hat eine ungeheure Kraft; selbst mit einer Brechstange ist die geschlossene Muschel kaum zu öffnen. Die Erzählungen, wonach die Riesenmuscheln auf größere Meeresbewohner lauern oder Menschen gezielt einklemmen, gehören ins Reich der Seemannsphantasie, denn die Riesenmuschel ernährt sich von Plankton und kleinen Partikeln. Es trifft jedoch zu, daß sie manchmal Perlen in sich trägt, und wenn diese unter Wasser ohne Vorsichtsmaßnahmen entnommen werden, kann es durchaus vorkommen, daß ein vorwitziger Taucher eingeklemmt wird und umkommt. Die Riesenmuschel kommt in südlichen Meeren vor; das Perlmutter ihrer Schalen ist neben den Perlen eine begehrte Handelsware. Bei 1-2 auf W6 enthalten Riesenmuscheln Perlen, die man aber vorher nicht sehen kann; man muß schon in die Muschel hineingreifen.

Wird das Innere einer Muschel berührt und die Schalen schließen sich, rettet eine gelungene GE-Probe vor dem Einklemmtwerden. Ein eingeklemmter Mensch kann nur mit einer KK-Probe +5 oder der schnellen Amputation des eingeklemmten Körperteils entkommen.

Die Werte der Riesenmuschel:

MUT:	-	ATTACKE:	schließt sich bei
LEBENSENERGIE:	30		1-2 auf W6,
RÜSTUNGSSCHUTZ:	6		wenn berührt
GESCHWINDIGKEIT:	0	PARADE:	-
		TREFFERPUNKTE:	-
		AUSDAUER:	-

Monsterklasse: 8

Die Scherenkrabbe

Ein kleiner Bewohner des Meeresbodens in Küstennähe. Auch in Korallenbänken hält sich die Scherenkrabbe mit Vorliebe auf. Das max. 0,5 m große Tier besitzt zwei starke Scheren, mit denen es Krustentiere aufzuknacken pflegt, die seine Nahrung darstellen. Scherenkrabben sind nicht angriffslustig; werden sie aber aufgestört, können sie ganz schön zupacken.

Bei Berührung oder Annäherung unter 1 m gilt die Scherenkrabbe als aufgestört und greift an. Eine gelungene GE-Probe -3 verhilft zum Ausweichen, ansonsten muß pariert werden.

Die Werte der Scherenkrabbe:

MUT:	8	ATTACKE:	8
LEBENSENERGIE:	5	PARADE:	4
RÜSTUNGSSCHUTZ:	4	TREFFERPUNKTE:	1W-1
GESCHWINDIGKEIT:	1	AUSDAUER:	25

Monsterklasse: 3

Der Streifenhai

Ein kleinerer Vetter des gefürchteten Tigerhais, der die südlichen Meere um Aventurien unsicher macht. Während der Tigerhai bis zu 6 m lang wird und das offene Meer bevorzugt, taucht der nur 2 m lange Streifenhai oft in Küstennähe auf und wurde vor allem in Untiefen oder bei Riffen beobachtet. Der Streifenhai ist nicht so gefährlich wie seine größeren Verwandten, nichtsdestotrotz handelt es sich bei ihm um einen gefräßigen Raubfisch, der wegen seines aggressiven Verhaltens auch dem Menschen gefährlich werden kann. Sein MU- und AT-Wert sind für einen Raubfisch überdurchschnittlich.

Die Werte des Streifenhais:

MUT:	13	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	15	PARADE:	0
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W+4
GESCHWINDIGKEIT:	7	AUSDAUER:	45

Monsterklasse: 16

Das Sumpfmonster

Eines der fremdartigsten Monster, das aventurischen Helden je über den Weg lief. Bisher wurde das Sumpfmonster nur auf dem Eiland der Gefahren angetroffen, einer kleinen Insel etwa 1500 km südlich von Aventurien. Dort terrorisierte es einen

kleinen Stamm Eingeborener, die sich seiner nicht zu erwehren wußten. Wo das Monster herkam oder wie es entstand, ob es lebt oder ein untotes Wesen ist, ob es Verstand, Instinkt, Gefühle oder überhaupt nichts von alledem hat, weiß kein Mensch zu sagen. Tatsache ist nur, daß es in den Sümpfen im Süden der Vulkaninsel hauste, meist nachts aus den gurgelnden Tiefen stieg und dann auf der Insel sein Unwesen trieb, wobei es eine stinkende, schlüpfrige Spur hinterließ.

Das Sumpfmonster ist etwa 3,5 m groß und hat eine humanoide Gestalt – also 2 Beine, 2 Arme, Rumpf und Kopf. Es scheint aus vermoderten organischen Substanzen zu bestehen: abgestorbene Äste, verfaultes Laub, schimmelige Pflanzenstengel, glitschiges Pilzfleisch, zusammengehalten von stinkendem Schlamm und Moder.

Besonderheiten: Das Sumpfmonster ist nahezu unverwundbar. Normale Waffen machen ihm nur wenig aus, gegen Zaubersprüche ist es auch kaum anfällig. Es auszutrocknen oder festzufrieren wäre vielleicht eine Lösung, aber solange dazu die Mittel fehlen, muß es konventionell bekämpft werden. Das Sumpfmonster kämpft normal und greift immer zuerst an; aber immer wenn es mindestens 10 TP in einer KR hinnehmen muß (die Ergebnisse

mehrerer Gegner können zusammengerechnet werden!), werden diese dann von seiner LE abgezogen. In diesem Augenblick spaltet sich von ihm ein kleines Sumpfmonster mit verminderten Werten ab. Insgesamt sind 9 Tochtermonster möglich, dann ist das ursprüngliche Sumpfmonster auch nur noch so stark wie ein kleines. Kleine Monster kämpfen ebenso wie das große; ihnen müssen mindestens 5 TP pro KR gleichzeitig beigebracht werden, die man dann von der LE abzieht. Fällt die LE der Tochtermonster auf 0, zerfließen sie und ziehen sich abscheulich stinkend in den Sumpf zurück.

Die Werte des Sumpfmonsters:

MUT:	–	ATTACKE:	10
LEBENSENERGIE:	100	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	2W
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	1000
Monsterklasse: 100			

Die Werte eines Tochtermonsters:

MUT:	–	ATTACKE:	5
LEBENSENERGIE:	10	PARADE:	5
RÜSTUNGSSCHUTZ:	0	TREFFERPUNKTE:	1W
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	1000
Monsterklasse: 10			

Tabellenteil

Tabellen zu »Expedition ins Ungewisse«

Segel-Checkliste für den Meister

Tägliche Routine

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

Häufigkeit der Ereignisse:

W6	Anzahl/Ereignisse
1–2	1
3–4	2
5–6	3

Ereignistabelle

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

Windtabelle Nr. 1

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

Windtabelle Nr. 2

(Windrichtungsänderung)

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

Wettertabelle

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

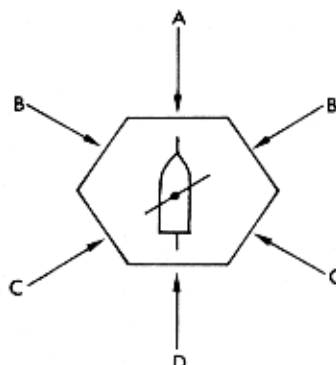
Würfelmodifikatoren für Wettertabelle:

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

Windtabelle Nr. 3

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

Segelrose



Zurückgelegte Entfernungen

Knoten	Meter pro ½ SR	Meter pro SR	Km pro Std.	Km pro 4 Std.	Km pro 24 Std.
1	75	150	2	8	50
2	150	300	4	17	100
3	225	450	6	25	150
4	300	600	8	33	200
5	375	750	10	42	250
6	450	900	12	50	300
7	525	1050	14	58	350
8	600	1200	16	67	400
9	675	1350	18	75	450
10	750	1500	20	83	500

Strategische Schiffsbewegung der »Korisande«

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

-: Bewegung in diese Richtung nicht möglich



Ereignistabelle »Sargasso«

- 1 Treibgut/Flaschenpost. Die Flaschenpost enthält die Karte einer Insel, die von einem Vulkan dominiert wird. Es handelt sich dabei um die Insel der ausgestoßenen Risso.
- 2 Treibgut/Faß. Inhalt: verdorbener Schiffszwieback.
- 3 Begegnung: 2W6 Sargassomöwen greifen die »Korisande« an.
Werte: MU 12, LE 4, RS 1, GE 30/1, AT 13, PA 4, TP 1W-1, AU 50, MK 5
- 4 Begegnung: Bohrwürmer am Schiff. Die Steuerbordwand wird knapp unterhalb der Wasserlinie von 11 Bohrwürmern (50 cm lang) befallen, die sich durch die Planken fressen. Einer ist schon durch, und die anderen folgen im Abstand von 6 KR. Von Bord aus können nur 2 Mann die Würmer mit Klingen- oder Stangenwaffen wegschlagen (LE 3, MK 1 für Treffer GE-Probe+2 nötig). Springen Helden oder Mannschaftsmitglie-

der ins tangbedeckte Wasser, um die Würmer von dort zu bekämpfen (ohne GE-Probe), greift sie ein Stachelrochen an (MU 12, LE 25, RS 0, AT 9, PA 0, TP 1W – nach 3 Treffern Tod des Gegners durch Gift – MK 20). Mehr als 5 Löcher in der Bordwand gefährden das Schiff!

- 5 Treibgut/Galionsfigur. Ein zähnefletschender springender Panther aus Holz. Kapitän Zenkauskas erkennt in ihm die Galionsfigur des lange verschollenen Piratenjägers »Leander« aus Brabak und will sie unbedingt bergen. Die Augen des Panthers bestehen aus Schwarzglas und können in jedem Hafen für 10 Dukaten verkauft werden, aber der Kapitän will die Figur intakt lassen und behalten.
- 6 Treibgut/verlassenes Ruderboot. Das Boot ist schon so verrottet, daß jede Person, der keine GE-Probe gelingt, durch den Boden bricht und es zum Sinken bringt. Im Bug ist ein Kästchen versteckt, das einen Rubinring enthält (Wert 20 Dukaten + Edelsteinwert).

Tabellen zu »Das Wrack der »Hedonia«

Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	greift an bei (W6)
1	1	Riesenmuschel	–
2	1	Scherenkrabbe	–
3	1	Pfeilseeigel	–
4	1	Zitteraal	1–3
5	1	Muräne	1–5
6	1	Streifenhai	1–5

Funde im Wrack

2W6	Anzahl	Gegenstand	
2	1	Fläschchen	(W6: 1–4 Heiltrank [3 Dosen]; 5 Charisma-Elixir; 6 Atanax) Gewicht: 10
3	1	Tiegel	(W6: 1–2 Schminke; 3–4 Waffenbalsam; 5 Angstgift; 6 Gonedé) Gewicht: 5
4	1	Amphore	(W6: 1–2 Wein; 3–4 Öl; 5 Talg; 6 Teer) Gewicht: 140
5	1	Lederbeutel	(W6: 1–2 Glaskugeln; 3–4 Kautabakdose; 5–6 Proviant/verdorben) Gewicht: 20
6	W6	Teile Eßbesteck	(W6: 1–5 Zinn [Wert 2 S je Teil]; 6 Silber [Wert 1D]) Gewicht: je 3
7	1	Holzstück	(W6: 1–3 Brett, Gewicht: 50–500; 4–5 Stange, Gewicht: 50–200; 6 Belegnagel, Gewicht: 30)
8	1	Seil	(W6: 1–3 10 m Strick, Gewicht: 45; 4–6 6 m Tau, Gewicht: 300)
9	1	Werkzeug	(W6: 1 Hammer, Gew.: 40; 2 Säge, Gew.: 45; 3 Brecheisen, Gew.: 85; 4 zwei Dutzend Eisennägel, Gew.: 20; 5 ein Dutzend Kletterhaken, Gew.: 60; 6 Sextant für Navigation, Gew.: 30, Wert: 35 Dukaten)
10	1	Waffe	(W6: 1–2 Dolch, Gew.: 20; 3–4 Wurfbeil, Gew.: 60; 5 Entermesser, Gew.: 70; 6 Eisenharpunen [1W+4] Gew.: 100)
11	W20	Münzen	(W6: 1–2 Heller/3–5 Silbertaler/6 Dukaten)
12	1	Schmuckstück mit Juwel	(Wert siehe Regelbuch I/Gewicht 10 + Karat)

Anwendung dieser Tabelle:

Gefunden wird ein Gegenstand erst, nachdem das ganze Feld, in dem er sich befindet, abgesucht wurde. Bei organischem Material (Holz, Seil, Stoff, Leder) wird noch einmal gewürfelt (nachdem der Gegenstand aus dem Wasser ist), um festzustellen, ob der betreffende Gegenstand vom Salzwasser verdorben wurde. Bei 1–3 auf W6 ist er unbrauchbar! Das gilt auch für Werkzeug- oder Waffenstiele.

Tabellen zu »Eiland der Gefahren«

Werte der Monster und Tiere aus Zufallsbegegnungen:

Jaguar:	MU 13/LE 17/RS 1/AT 14/PA 4/TP 1W+2; 1W+1/GE 15/AU 40/MK 20
Würgeschlange:	MU 18/LE 25/RS 1/AT 10; 15/PA 0/TP Div./GE 3/AU 10/MK 30
Disdychonda:	MU -/LE 60/RS 4/AT 8/PA 0/TP 1W pro KR/GE 0/AU -/MK 20
Ratten:	MU 10/LE 3/RS 0/AT 5/PA 0/SP 2/GE 4/AU 20/MK 2
Gelbschwanzskorpion:	MU 7/LE 2/RS 0/AT 12/PA 0/TP 1W; 3W/GE 2/AU 10/MK 5
Höhlenpanther:	MU 10/LE 17/RS 1/AT 11/PA 5/PA 5/TP 1W+2; 1W+1/GE 15/AU 30/MK 15
Fischadler:	MU 18/LE 12/RS 2/AT 17;5/PA 5/TP 1W; 1W+4/GE 18;1/AU 60/MK 18
Krokodil:	MU 12/LE 20/RS 4/AT 8/PA 5/TP 2W; 1W/GE 4;2/AU 25/MK 18
Sumpftotter:	MU 6/LE 5/RS 0/AT 10/PA 0/TP 1W; 1W20 Gift/GE 4/AU 12/MK 9
Stechlibellen:	MU 14/LE 1 /RS 0/AT 9/PA 0/SP 1/GE 6/AU 40/MK 1
Sumpffogel:	MU -/LE 2/RS 0/AT 4/PA 0/TP 4SP/GE 0/AU 0/MK 1
Seemöwen:	MU 12/LE 4/RS 1/AT 13/PA 4/TP 1W-1/GE 30;1/AU 50/MK 5
Piranhas:	MU 15/LE 2/RS 0/AT 10/PA 0/TP 1W/GE 2/AU 10/MK 3
Riesenaffen:	MU 15/LE 40/RS 2/AT 8/PA 6/TP 3W+2/GE 7/AU 20/MK 30
Riesenameisen:	MU 10/LE 18/RS 4/AT 8/PA 0/TP 1W+2; + 2SP/GE 3/AU 30/MK 16

Moskitos: Moskitos treten als Schwarm auf und haben keine Werte im ursprünglichen Sinn; sie werden wie Parasitenbefall behandelt. Begegnen Helden Moskitos, muß pro SR eine GE-Probe +2 gelingen, sonst muß der Betreffende 1 SP hinnehmen. Am Ende des Tages besteht eine 5%-Chance, daß der Held mit einer Krankheit infiziert wurde.

Mannschaft der »Korisande«

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

Typische Waffen der Schiffsbesatzung:

1	Tauende	1W-1
2	Messer	1W
3	Belegnagel	1W+2
4	Harpune	1W+3
5	Entermesser	1W+3
6	Enterhaken	1W+3

Besatzung eines Piratenschiffs

Stufe/Pirat	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
9 Piratenkapitän	14	12	12	13	14	60	74	14	12
2 unterdurchschnittlich	11	10	9	11	11	32	43	11	8
4 durchschnittlich	12	11	9	12	13	42	55	12	9
6 überdurchschnittlich	13	10	9	13	14	52	66	13	10

Typische Waffen der Piraten:

1 Dolch	1W+1
2 Degen	1W+3
3 Entermesser	1W+3
4 Wurfbeil	1W+3
5 Enterhaken	1W+3
6 Nageltau	1W+2

Stamm der Ruwangi

Stufe/Stammesmitglied	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AE	AT	PA
7 Ulambo, Häuptling	12	10	12	10	14	53	67	–	13	11
6 Kinsale, Medizinmann	13	15	10	13	9	41	50	27	12	11
1 unterdurchschnittlich (u)	11	10	9	10	10	32	42	–	10	8
3 durchschnittlich (d)	12	11	9	12	13	39	52	–	12	8
5 überdurchschnittlich (ü)	13	10	9	13	14	47	61	–	13	9

Typische Waffen der Ruwangi:

1 Holzspeer	1W+2
2 Bumerang	1W+2
3 Blasrohr Gift:	Wurara
4 Kurzbogen	1W+3
5 Schleuder	1W+2
6 Netz	

Gerulfs Werte	Alter	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
6 Schiffszimmermann	37	10	11	9	14	11	48	59	13	10

Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

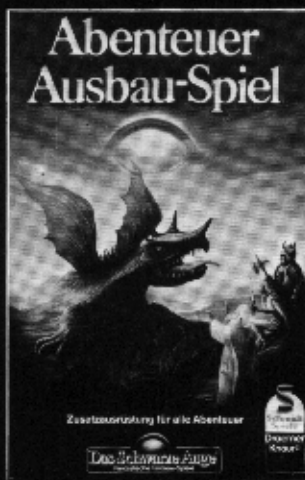
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen dämonischfinstere Monster und andere Scheußlichkeiten, wie den »Molcho«, das schrecklichste Ungeheuer aller Zeiten.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des Schwarzen Auges

Unzählige Abenteuer warten auf Sie im Land des Schwarzen Auges, dem Kontinent Aventurien. Beginnen Sie mit dem »**Abenteuer-Basis-Spiel**«, worin neben den Grundregeln ein erstes Abenteuer enthalten ist. Zusätzliche Regeln, eine farbige Landkarte und die Geschichte Aventuriens finden Sie im »**Abenteuer-Ausbau-Spiel**«. Die »**Abenteuer-Bücher**«, in denen bereits vorgefertigte Abenteuer zum sofortigen Spielen geliefert werden, sind in zwei Kategorien unterteilt: »**Basis-Abenteuer**« (blaue Kennfarbe) für die Erfahrungsstufen 1–10 und »**Ausbau-Abenteuer**« (Kennfarbe gelb) ab der 11. Erfahrungsstufe. Für beide Kategorien sind sowohl Solo- als auch Gruppen-Abenteuer erschienen. »**Die Werkzeuge des Meisters**«, ein weiteres Zubehör-Set, ermöglichen das dreidimensionale Spiel mit Figuren, und ein »**Zusatz-Block**« mit allen im Spiel benötigten Formularen sowie ein »**Würfel-Set**« runden das Service-Angebot umfangreich ab.



DIE FAHRT DER KORISANDE

Im tiefen Süden Aventuriens spielte bereits »Das Grauen von Ranak«. Hier – und noch südlicher – ist auch die Story dieses Abenteuers angesiedelt. Gewissermaßen als Fortsetzung der Ranak-Geschichte, heuern die Helden auf der Korisande an, einem recht seetüchtigen Küstenschiff mit zusammengewürfelter Besatzung. Dann kommt schließlich das Wetter bzw. Unwetter mit ins Spiel, und die Besatzung wird mürrisch. Zu allem Unheil endet die Expedition – vorerst – auf einer Vulkaninsel. Das Schicksal der Helden scheint somit ein für allemal besiegelt. »Die Fahrt der Korisande« ist ein Abenteuer für erfahrene Helden und sollte nach den Regeln des **Ausbauspiels** gespielt werden. Erfahrene Spielleiter werden aber in der Lage sein, die Werte der vorkommenden Meisterpersonen und Monster an die Erfahrungsstufen der Helden individuell anzupassen.

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die Sie als Meister des Schwarzen Auges benötigen, um eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu geleiten. Natürlich enthält das Heft auch alle Daten, die für die Verwendung der Regeln aus dem »Abenteuer-Ausbau-Spiel« erforderlich sind. Das Abenteuer kann jedoch auch nur mit den einfacheren **Basis-Regeln** gespielt werden.

Droemer
Knaur®

ISBN 3-426-30035-4

S
Schmidt
Spiele

1798

T.Nr. 102539



4 002998 017981