

ERFAHRUNGSTUFEN

12-16

ABENTEUER

18

Der Bund der schwarzen Schlange

Ein Gruppenabenteuer für den Meister
und 3-5 Helden



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



Der Bund der Schwarzen Schlange

von
Werner Fuchs und Robert Simon

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 12–16
für den Meister und 3–5 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Norbert Lösche

© 1989 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Vökl, Germering
Herstellung: Dieter Lidl
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Vorwort	6
Was bisher geschah	7
Hintergrund für den Meister	8
Mächtige Widersacher	8
Das Archipel und die Inseele	12
Im Archipel	14
Seltsame Begegnungen	14
Kreuzfahrt durch die Inselwelt	17
Die Pirateninsel	20
Das Dorf an der Wand	22
Die Katakomben der Alten	28
Salamandras Domizil	36
Aktionen	41
Die Helden im Kerker	42
Der Todeskampf der Schwarzen Schlange	43
Das Ende des Südmeer-Abenteuers	46
Anhang: Neue Monster	47
Der Plan des Schicksals zum Herausnehmen zwischen den Seiten	24/25

Vorwort

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

Der Bund der Schwarzen Schlange eignet sich als Abenteuer besonders gut für Helden der Erfahrungsstufen 12–16. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von vier bis sechs Helden unterschiedlicher Typen ist die optimale Besetzung für dieses Abenteuer. (**Anmerkung:** Wenn eine Spielergruppe bereits die ersten drei Abenteuer der Serie *Das Grauen von Ranak*, *Die Fahrt der*

Korisande und *Die Insel der Risso* gespielt hat, sollte sie ihre Helden aus diesem Abenteuer mitbringen.) Natürlich dürfen auch mehr oder weniger, stärkere oder schwächere Helden dieses Abenteuer erleben. In diesem Fall sollte der Meister des Schwarzen Auges die Werte der im Abenteuer auftretenden Monster und Personen den veränderten Spielbedingungen anpassen. Hierbei ist allerdings Vorsicht geboten. Bedenken Sie, daß sich die Trefferwahrscheinlichkeit eines Monsters um 5% verändert, wenn Sie einen Attacke-Wert um einen Punkt herauf- oder herabsetzen. Im übrigen gilt für *Der Bund der Schwarzen Schlange* der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des Schwarzen Auges: **Spiel Freude 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.

Was bisher geschah ...

(Meister- und Spielerinformationen)

In der südlichsten Region Aventuriens liegt an der Mündung des Mysob die Hafenstadt Brabak. Brabak ist ein Stadtstaat, dessen König Mizirion III. auch oberster Herr über weite Teile des umliegenden Sumpflandes ist. Mizirions Einfluß erstreckt sich etwa 100 km ins Hinterland, während seine Flotte die ganze Südwestküste von Aventurien kontrolliert. Dazu gehören nördlich von Brabak die Fischerdörfer Plesse und Nagra, im Südosten der Hafenstadt die Fischerdörfer Ranak und Chutal. Weitere wichtige Ansiedlungen sind Vinay an der Südküste und Silphur am Mysob auf halber Strecke nach H'Rabaal. Während das Hinterland Brabaks durch den wasserreichen Mysob und seine Nebenflüßchen fast völlig versumpft und zum größten Teil unerschlossen ist, bieten die Küstenstriche bestellbares Ackerland. Nördlich und südlich von Brabak ist die Küste jedoch ausgesprochen felsig, mit Steilklippen, die stellenweise bis zu 100 m hoch sind.

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

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

Um Licht in das Dunkel der Vorkommnisse zu bringen, wurden die Helden von Mizirion III. nach Süden geschickt, auf eine gefährvolle Mission in unbekannte

Meere. Mit dem Segler *Korisande* und deren Mannschaft sollte das Südmeer erforscht und nach Möglichkeit Kontakt mit den Risso aufgenommen werden (Band 2: *Die Fahrt der Korisande*). Es gab Hinweise darauf, daß Al'Anfas Herrscher Tar Honak seine Hand im Spiel hatte und die Aktivitäten der Risso mit Al'Anfas Expansion im Süden Aventuriens in Zusammenhang standen. Ein goldener Dreizack sollte den Risso als Gastgeschenk übergeben werden und die Fischmenschen vom guten Willen Brabaks überzeugen. Aber so weit ist es noch nicht gekommen. Nach schwerem Wetter strandete die *Korisande* am Eiland der Gefahren, und hätten die Helden nicht Hilfe beim Stamm der Ruwangi gefunden und nützliche Gegenstände aus dem versunkenen Wrack der *Hedonia* geborgen – die Reise hätte ihr Ende schon hier gefunden ...

So aber war man einen entscheidenden Schritt weitergekommen. Die *Korisande* wurde wieder flottgemacht, und man hatte neue Informationen – von den Funden aus der *Hedonia* und nicht zuletzt von Gerulf Sandak, dem ehemaligen Schiffszimmermann der *Hedonia*, den die Helden aus dem Kral der Ruwangi befreiten. Auf einer anscheinend unbewohnten Insel stießen die Helden dann erstmals auf ihre eigentlichen Widersacher: Piraten aus Charypso, die dort einen Vorposten errichtet hatten. Diese Insel – von den Helden Vogelinsel genannt – war einem kleinen Archipel vorgelagert, der weiter im Süden lag. Die größte Insel dieses Archipels war die Heimat der Risso, wie sich schon bald herausstellte. Aber die Risso waren keineswegs der gefürchtete Gegner, für den sie viele Südaventurier hielten.

Sie wurden, genau wie der von ihnen verehrte Tentakelfisch Krakenkönig von den Piraten gefangengehalten und ausgebeutet. Den Helden gelang es, das Joch zu zerbrechen, das die Risso knechtete, und mit den Fischmenschen Frieden zu schließen. Jetzt blieb nur noch die Suche nach den Drahtziehern und ihrem Schlupfwinkel ...

Hintergrund für den Meister

Mächtige Widersacher

Der Bund der Schwarzen Schlange

Der »Bund der Schwarzen Schlange« ist eine Freibeuterbande aus Charypso, die bis vor einiger Zeit die Küstengewässer im südlichen Aventurien unsicher machte. Nun operiert sie im Auftrag Tar Honaks im Südmeer (Kontrolle über die Risso), wobei ihnen eine Insel im Archipel als Schlupfwinkel dient. Erkennungszeichen der Bande ist eine Schlangentätowierung am Oberarm. Auch unter der Mannschaft der *Korisande* befindet sich ein Bruder des Bundes, Schiffszimmermann und Koch Hilgerd Belfedor, während der Matrose Pamule ein Spion Tar Honaks ist (natürlich nur einsetzbar, falls diese Meisterpersonen noch am Leben sind). Beide wissen nicht um die wahre Identität des anderen. Die wichtigsten Mitglieder des Bundes der Schwarzen Schlange:

Vrak, Anführer der Piraten

Schon in jungen Jahren machte sich Vrak durch seine Rücksichtslosigkeit und Verwegenheit als Bandenführer einen Namen in Al'Anfa. Tar Honak wurde auf ihn aufmerksam und nahm ihn unter seine Fittiche. Als die Macht des finsternen Geweihten langsam wuchs – und Vrak leistete dabei Hilfe in Form manch ruchloser Tat –, machte auch der junge Tunichtgut Karriere. Vrak zog es seit jeher zur See, sein Traum war sein eigenes Schiff. Tar Honak nutzte dieses Interesse und ließ Vrak die bestmögliche Ausbildung angedeihen.

Bald war Vrak Erster Maat auf einem alten Seelenverkäufer, dann Steuermann, und sein größter Tag kam, als der Geweihte, der inzwischen zum mächtigsten Mann Al'Anfas aufgestiegen war, ihm ein eigenes Schiff präsentierte. Trotz seiner jungen Jahre hatte er es schon weiter gebracht als mancher ehrgeizige Seebär in seinem ganzen Leben. Tar Honak strebte nach der Herrschaft über ganz Südaventurien und gab Vrak den Auftrag, Hafenstädte und Schiffe zu überfallen – der Handel mußte entscheidend getroffen werden, wenn die Pläne des Geweihten aufgehen sollten.

Vrak stellte eine Mannschaft zusammen und operierte eine Zeitlang sehr erfolgreich von Charypso aus. Er wählte sich schon als Seekönig einer der kleineren Inseln, die ihm Tar Honak für seine Dienste sicher vermachen würde, als eine Wende in Gestalt einer Frau eintrat: Salamandra Frynn.

In Tar Honaks Plänen um das Rissoarchipel und die Südmeerhäfen spielte Salamandra eine gewichtige Rolle, weil er in ihr und Vrak das optimale Gespann zum Erreichen seiner Ziele sah: Vraks strategischen Weitblick und seine Entschlossenheit, auf der anderen Seite Salamandras magische Fähigkeiten. Doch Vrak fühlte sich zurückgesetzt, benachteiligt und abgeschoßen, da Salamandra von Tar Honak den Oberbefehl über die Südmeeraktion bekam. So fiel Vrak die erniedrigende Aufgabe zu, Salamandras Befehle weiterzugeben, was ihn auf Dauer gegen die schwarzhaarige Frau mit den großen Augen aufbrachte. Allerdings wagt er nicht offen zu opponieren, weil seine Loyalität gegenüber Tar Honak ungebrochen ist.

Das Auftauchen der Helden nimmt er recht gleichgültig hin. Salamandra hat ihm klargemacht, daß sie dieses Problem als »persönliche« Angelegenheit betrachtet, aus der er sich herauszuhalten hätte. Im Falle einer Auseinandersetzung mit den Helden ist er unerbittlich, brutal und einzig und allein auf Beilegung des Konflikts nach seinen Regeln bedacht: Wer sich ihm in den Weg stellt, wird vernichtet.

Snarl »Rotschopf«

Snarl ist ein älterer und ergrauter, aber durchaus noch kräftiger Mann. Mit Degen und Messer kann er gut umgehen. Bei Kämpfen und gefährlichen Unternehmungen betraut ihn Vrak stets mit der Führung einer Anzahl Piraten. Sowohl durch seinen langen Dienst als auch durch seine Lebenserfahrung hat er seine Stellung unter den Piraten behauptet.

Aufgewachsen ist er als Waisenkind. Zunächst bei unfreundlichen Zieheltern, später als verwilderter Junge in den Straßen. Er trieb sich in den Gassen als Streuner und Dieb herum.

Im Alter von 39 Jahren schloß er sich dem damals sehr jungen Vrak an, der ein Günstling Tar Honaks war. Sie unternahmen gemeinsam zahlreiche Beutezüge und Überfälle, mit denen sie Honaks Konkurrenten erheblichen Schaden zufügten. Er erlebte Vraks Aufstieg von ganz unten mit und wurde schließlich mit ihm in den Süden geschickt. Aber neuerdings hat er eine Veränderung an Vrak festgestellt, in dem das alte Feuer nicht mehr zu brennen scheint.

Snarl wirkt auf den ersten Blick freundlich und gutmütig, wenn da nicht dieser harte Zug um seinen Mund



wäre und die Gemeinheit in seinen Augen. Er kann einen Widersacher anlächeln und ihm dabei ein Messer in die Rippen jagen. Beherrscht wird sein Leben von Gold, Selbstsucht und Verschlagenheit. Snarl handelt nie voreilig, stets wartet er die beste Chance ab, die sich ihm bietet.

Barmus Tolandra

Als Sohn aus gutem Hause verschlug es ihn nach einem gewonnenen Duell auf Vraks Schiff. Als Duellgegner hatte er sich leider einen adeligen Jüngling ausgesucht, dessen Vater nun seine Schergen auf ihn hetzte. Während seiner Flucht traf er in einer Hafenkneipe Vrak, der bereit war, Barmus auf sein Schiff zu nehmen. Als Schreiberling und vorzüglicher Degenfechter erwies er sich bald als sehr nützlich und gewann Vraks Vertrauen. Als heller Kopf war er maßgeblich an den Vorbereitungen der unterschiedlichsten Operationen beteiligt. Unter den Piraten hat Barmus nicht viele Freunde, aber niemand würde sich offen gegen ihn stellen. Er mag als arrogant gelten – gefürchtet ist er dennoch. Sollte unter den Helden ein Gebildeter sein (Magier, Händler usw.), wird er im Gespräch seiner Freude Ausdruck verleihen, endlich einmal einen kultivierten Menschen zu treffen. Er wird den Helden und auch dem Gesprächspartner deshalb aber nicht besser gewogen sein.

Orgoff Prittler

Orgoff Prittler ist vor einiger Zeit recht unfreiwillig zu den Piraten gekommen. Sein früheres Schiff wurde von Vraks Mordbuben gekapert und versenkt. Beim Kampf an Bord fiel der Mastbaum auf Prittler und zerschlug ihm das linke Bein, das daraufhin abgenommen werden mußte. Dieses Unglück hat Prittler nie verwunden können. Er dankte es den Piraten nicht, daß sie ihn verarzteten und am Leben ließen, nein, er verspürt starken Haß auf Vrak und dessen Gefolgschaft. Der Wunsch, sich für seine Verkrüppelung zu rächen, wurde mit der Zeit immer stärker, und die Helden scheinen ihm das geeignete Werkzeug dafür. Leider weiß er nichts von Salamandras Existenz, so daß er für seinen Verrat mit dem Leben bezahlen muß.

Snakel Wartz

Snakel obliegt von Beginn an die Verantwortung und Bewachung der Gefangenen, für die er mit seinem Leben haftet. Vrak hat ihn mit weiser Voraussicht auf diesen Posten gestellt, da er weiß, daß sich Snakel unbedingt auszeichnen will. Aus Angst vor einer eventuellen Bestrafung wird er schnell grob und gewalttätig, wenn die Gefangenen ihm Scherereien machen. Snakel ist ein typischer Fall von »nach oben buckeln und nach unten treten«.

Die Piratenbande

Stufe/Name	Alter	Status	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA
17 Vrak	30	Anführer	17	15	17	14	15	90	112	18	17
13 Snarl	52	Unterführer	15	11	15	13	12	60	72	15	13
12 Barmus	31	Vraks rechte Hand	15	14	14	16	13	65	80	18	16
08 Prittler	39	Lagermeister	12	13	09	08	13	47	58	11	10
08 Snakel	29	Kerkermeister	11	09	09	11	14	49	64	13	11
06		typ. Pirat	13	10	09	13	14	52	66	13	10
07		typ. Pirat	14	11	10	12	14	55	69	13	11
08		typ. Pirat	14	11	10	13	14	59	71	13	12

Typische Waffen der Piraten: Äxte, Entermesser, Schwerter, Harpunen, Speere und Lanzen. Vereinzelt werden auch Armbrust und Bogen eingesetzt.

Salamandra Frynn

Salamandra ist der eigentliche Kopf der Schwarzen Schlange. Sie handelt im Auftrag Tar Honaks, des höchsten Borongeweihten von Al'Anfa. Salamandra wuchs bei einem Fischerpaar auf, das sie seines Tages als nackten Säugling am Strand gefunden hatte.

Man darf vermuten, daß sie das Kind eines Menschen und eines mächtigen, aber bösen Meerwesens war, denn nachdem sie herangewachsen war, entwickelte sich in ihr eine übersinnliche Kraft, die in dieser Form in Aventurien unbekannt ist.

Spielen Sie Salamandra als eine Art äußerst machtvolle Hexe, denn einem solchen Wesen kommt ihre Persönlichkeit am nächsten. Salamandra ist jedoch nicht an die klassischen Hexensprüche gebunden – Sie können ihre magischen Kräfte ganz an die jeweilige Situation anpassen.

Zu übermächtig sollte Ihnen Salamandra aber auch nicht geraten, den sonst wäre sie ja nicht Tar Honaks Dienerin, sondern seine Herrin ...

Aber kehren wir nun zu der kleinen, unschuldigen Salamandra zurück:

Schon früh fiel ihr auf, daß sie eine besondere Gabe besaß: Sie konnte Dinge sehen, die es nicht gab. Um genau zu sein, dies waren Dinge, die erst sein würden. Diese Gabe entwickelte sich im Laufe ihrer Kindheit.

So sah sie zum Beispiel eines Tages beim Spielen am Strand, als sie gerade zu den Wellen laufen wollte, die so komisch an den Füßen kitzelten, einen blutenden Fuß vor ihren Augen. Schreiend rannte sie zurück ins Dorf und berichtete von dem Vorfall. Die Fischersfrauen blickten sich skeptisch an, folgten ihr aber schließlich zu der Stelle des Geschehens. Man fand dort lediglich einen kleinen Seeigel. Der Vorfall wurde von allen schnell vergessen, und niemand dachte am nächsten Tag noch daran, als Salamandras »Vater« fluchend nach Hause kam – er war mit nacktem Fuß in einen Seeigel getreten.

Salamandra gab das Erlebnis jedoch zu denken. An-

fangs zeigten sich ihr diese Bilder nur in akuten Gefahrensituationen, aber mit zunehmendem Alter verlor sie mehr und mehr die Scheu davor und lernte sogar, die seltsamen Bilder bewußt hervorzurufen. Im Alter von zwölf Lenzen sah sie ihren Vater im Sturm ertrinken. Aus Angst vor seinem Tod floh sie von zu Hause und schlug sich nach Al'Anfa durch zu ihrem Onkel Woger. Woger war ein recht angesehener Schreiber in einer Bibliothek, der sich redlich um das Wohl des Kindes bemühte und es Lesen und schreiben lehrte. So vergingen die Jahre ...

Salamandra wuchs zu einer hübschen jungen Frau mit tiefschwarzen Haaren und großen, dunklen Augen heran. Viele junge Burschen machten ihr den Hof, sie aber ließ sich mit keinem ein, sondern verbrachte ihre Zeit mit Lesen. Sie las alles, was ihr in die Finger fiel, besonders die Magie zog sie unwiderstehlich an. Aufgrund ihrer Begabung lernte sie innerhalb kurzer Zeit mehr, als manch beflissener Zauberlehrling während seiner ganzen Ausbildung.

Bald jedoch langweilten sie die simplen Zauberformeln, die sie in der Bibliothek ihres Onkels fand. Es düsterte sie nach mehr, zuerst nach mehr Wissen ... dann nach mehr Macht.

Zugang zu geheimem Wissen erhielt sie durch die Magiergilde, deren alte Zauberfolianten sie durchforstete. Ihr Herr und Meister war in jenen Tagen der Schwarzkünstler Ragodan, der, angetan von ihrer Schönheit und Hellsicht, ihre schlummernden magischen Fähigkeiten entwickelte. Salamandras Kräfte wuchsen. Schon bald zählte sie zu den mächtigsten Magiern innerhalb der Gilde. Neben den gewöhnlichen Zaubersprüchen und ihrer Hellsicht verfügte sie auch über einen Zauber, der ihr erlaubte, sich in beliebige Tiere zu verwandeln. Aber es war nicht allein das Übersinnliche, das sie anzog. Auch von weltlichen Dingen ging ein starker Reiz aus. Macht zu haben in Al'Anfa, das war nur wenigen vorbehalten. Al'Anfa, diese von den Göttern verdamnte Stadt voller Verbrechen, Laster und korrupter Beamter ...

Der Gedanke an diese Macht faszinierte sie so sehr, daß sie nicht mehr davon ablassen konnte. Sie mußte einen Weg finden, einen Weg, der sie ins Zentrum der Macht



führen würde. Die Lösung des Problems war eigentlich ganz einfach, denn wer vermochte schon die Macht eines Herrschers so sehr zu vergrößern wie eine Seherin. So mußte sie nur Tar Honak auf ihre Fähigkeiten aufmerksam machen, und schon würde sie dort sitzen, wo die Fäden zusammenliefen.

Tar Honak, der sich einer großen Anzahl von Helfern bediente, die seinen Einfluß mit mehr oder weniger legalen Mitteln vergrößerten, kannte Salamandra gerade recht. Er nützte ihre Hellsehigkeit zu einer Reihe von Intrigen, die einige Widersacher zu Fall brachten. Er erkannte aber sehr wohl die Gefahr und die Bedrohung, die in Salamandras Fähigkeiten lag, und sandte sie auf eine Mission, die sie eine Weile fernhalten würde. Er hatte sich von Spionen über eine friedliebende, gutmütige Rasse von Fischwesen berichten lassen, die fern im Süden ein Archipel bewohnten. Salamandra sollte nun diese Inseln dahin beeinflussen, daß sie dem Regenten der südaventurischen Hafenstadt Brabak Schaden zufügten, die umliegenden Dörfer überfielen und den Fischern das Leben schwer machten. Mit der Zeit würden diese Häfen für Handelsschiffer unattraktiv, und die Handelsmacht Al'Anfas konnte sich weiter ausdehnen. In kurzer Zeit wurde der Plan in die Tat umgesetzt. Salamandra reiste in Gestalt der Schiffskatze an Bord des Piratenschiffes nach Süden. Nur Kapitän Vrak wußte von ihrer Existenz, Tar Honak hatte ihn eingeweiht. Die Pi-

raten schufen sich einige Stützpunkte im Archipel und kontrollierten von hier aus die Inseln.

Alles schien glatt zu verlaufen. Salamandra war mit der Entwicklung der Dinge zufrieden, doch sie selbst fühlte sich mit der Zeit fehl am Platze. Hier im Süden, und besonders seit sie sich in dieser Inselwelt aufhielt, funktionierten ihre seherischen Fähigkeiten nicht mehr besonders gut. Immer, wenn sie in die Zukunft sehen wollte, war ihr, als ob in ihrem Geiste ein gewaltiger Wind aufkäme, der die einst so klaren Visionen zu unkenntlichen Schemen verschwimmen ließ. Dieser Umstand bereitete ihr Sorgen. Und darüber hinaus, was sollte sie hier unter Fischmenschen und schmutzigen Piraten? Wo war die Macht, die sie sich erhofft hatte?

Und dann waren da noch die Fremden. Dahergesehene Störenfriede, die das ganze Unternehmen gefährdeten. Beim Gedanken an diese Burschen packte sie unbändiger Haß.

Hauptmann Vrak hat zwar offiziell die Kommandogewalt über die Piraten, untersteht aber Salamandra Frynn. Sie hat das letzte Wort, ihre Existenz aber ist lediglich Vrak bekannt, der unter Salamandras Unzufriedenheit schwer zu leiden hat. Die Piraten wissen noch immer nichts von ihr und leiden ebenso unter der Eintönigkeit ihres Alltags und Salamandras Launen. Sie machen dafür allerdings Vrak verantwortlich, der sie nur durch Goldmünzen und Rum bei der Stange zu halten

vermag. Die meiste Zeit verbringt Salamandra damit, das weitere Schicksal der Abenteurer zu verfolgen, weil sie die Auswirkungen ihrer Handlungen nicht mehr ohne weiteres voraussehen kann. Beispielsweise konnte sie die Befreiung des Krakenkönigs überhaupt nicht in ihren Visionen erkennen. Irgend etwas blockiert ihre Hellsicht. Irritiert durch diese Tatsache versucht sie, erst einmal Zeit zu gewinnen, um der Ursache auf den Grund zu gehen. Salamandra sieht nur eine Möglichkeit zur Wiederherstellung der alten Verhältnisse. Sie muß

die Helden in ihre Gewalt bringen und sie dazu zwingen, in ihrem Sinne zu handeln, oder sie muß die Eindringlinge vernichten. Der Krakenkönig muß wieder gefangen werden, damit die Risso weiterhin im Dienste Tar Honaks agieren.

Salamandra aber weiß, nach dem Erfolg der Helden auf der Insel der Risso werden diese sicherlich keine Ruhe geben und das Piratennest früher oder später finden. Spätestens dann ist die Stunde der Entscheidung für sie gekommen.

Das Archipel und die Inseele

Das Archipel entstand vor langer, langer Zeit durch heftige vulkanische Eruptionen, als die Zwölfgötter noch jung und die Länder karg waren. Durch heftige unterseeische Beben wurde eine Wesenheit geweckt, die bis dahin tief unter der Meeresoberfläche geschlummert hatte. Diese Wesenheit besaß einige bemerkenswerte Eigenschaften: Zum ersten war ihr Geist an keinen bestimmten »Körper« gebunden, er konnte sogar an mehreren Orten gleichzeitig sein und sich so über einen relativ großen Entfernungsbereich erstrecken. Sie war aber auch in der Lage, sich zusammenzuziehen und sich fast auf einen Punkt zu konzentrieren, oder über einen bestimmten Bereich hinweg allgegenwärtig sein. Je weiter sie sich dabei ausdehnte, desto schwächer wurde sie. Zwar war die Wesenheit nicht von irgendeinem Körper abhängig, aber sie bevorzugte es, sich längere Zeit (mehrere Menschenalter) in einem »Körper« aufzuhalten, um mit ihm vertraut zu werden. Je länger sie sich in ein und demselben »Körper« aufhielt, desto schwieriger wurde es für sie, sich wieder von ihm zu trennen. Auch konnte dieses Wesen sein Bewußtsein ausschalten, wenn es der Welt überdrüssig geworden war. Bei der Geburt des Archipels wurde das Wesen durch die brutale physische Kraft geweckt, die den gewaltigen Eruptionen innewohnte. Danach schwirrte es orientierungslos im Raum, denn Jahrtausende waren seit seinem letzten Wachzustand vergangen. Ängstlich klammerte es sich an die Dinge, die vor ihm lagen: erkaltende Lava und kleine Atolle. Erst nach einigen Jahrzehnten konnte es seinen dämmerartigen Trancezustand abschütteln und sich langsam orientieren. Inzwischen war die Lava erkaltet, und viele kleinere und größere Inseln waren daraus entstanden. Das Wesen erforschte in kurzen Streifzügen die Inseln und ihre nähere Umgebung, es fehlte ihm jedoch die Kraft für längere Reisen, daher mußte es immer wieder zu einer Ruhepause auf die Insel zurückkehren, auf der es erwacht war. Dort lag noch ein Teil seines Seins, der die Reise aus dem Reich der Träume in die Wirklichkeit nicht ganz vollzogen hatte. Dort schöpfte es Kraft für weitere Ausflüge. Diese Insel war für die Wesenheit eine Art Zuhause. Die Zeit verging wie im Fluge ...

Die Wesenheit machte sich mit dem Archipel vertraut, beobachtete mit Entzücken die Entwicklung der ersten Pflanzen und Vögel, die von Süden her kommend im Archipel Fuß faßten, und erkannte die Schönheit des sich entwickelnden Lebens. Mit der Zeit gelang es ihr sogar, sich auf die benachbarten Inseln auszudehnen und sich dort festzusetzen.

Die Wesenheit gewöhnte sich mehr und mehr an das Leben auf den Inseln und war von seinen vielfältigen Formen fasziniert. Besonders eine Rasse seltsamer Fischwesen, die ebenfalls von Süden her eingewandert waren, hatte es ihr neuerdings angetan. Die Risso (die Wesenheit kannte sie natürlich nicht unter diesem Namen) bildeten einen positiven Aspekt in der Entwicklung der Inseln. Sie waren unterhaltsamer als die restliche Fauna und Flora, und mit ihnen hielten andere Lebensformen Einzug in die Inselwelt. Auch waren sie an sich friedlich. Sie hegten keine zerstörerischen, bösen Absichten und fugten sich reibungslos in den Lebenskreislauf der Atolle und ihrer Bewohner ein.

In all den Jahren zuvor war die Wesenheit so weit mit den Inseln »verschmolzen«, daß man das Archipel durchaus als ihren »Körper« bezeichnen konnte, oder – aus einem anderen Blickwinkel betrachtet – es stellte die Seele der Inseln dar. Wir wollen dieses Wesen, das so viel zur Entwicklung der Inseln beitrug, in Ermangelung eines besseren Namens als *Inseele* bezeichnen. Jegliches Leben auf und zwischen diesen Inseln wurde von ihr geschützt, falls es nicht das natürliche Gleichgewicht der Kräfte in diesem abgelegenen Teil der Welt störte.

Dann kamen die Piraten aus Al'Anfa und beeinflussten das Leben der Inselwelt auf ihre Weise. Und die entsprach ganz und gar nicht den Vorstellungen der *Inseele*, die ja die Natur als Ganzes über die Interessen einzelner Lebewesen stellte. Die Inseele erkannte intuitiv, daß sie es diesmal mit höchst gerissenen Wesen zu tun hatte, die sich selbst als Menschen bezeichneten und deren Gedankengänge so gewunden und kompliziert waren, daß sie sie sofort als Fremdkörper einstufte und ihre Aktivitäten aufmerksam verfolgte.

Gelähmt durch das aggressive Verhalten und das Manipulationsbedürfnis dieser »Wesen« konnte die Inseele in

den nächsten Jahreszeiten nicht mehr tun, als ihren Aktivitäten passiv beizuwohnen und zuzuschauen, wie sie die friedlichen Risso unter ihre Kontrolle brachten. Zu allem Überfluß verspürte die Inseele auch noch die Anwesenheit eines anderen mächtigen Geistes, der ständig in die Bereiche des Immateriellen vorzudringen versuchte, in denen sie sich selbst aufhielt. Der Inseele gelang es zwar, die Ausflüge dieses Geistes in den Äther des Übersinnlichen einzuschränken, aber sie stellten eine echte Bedrohung für sie selbst dar. In diesem Geist

lag die Ursache allen Übels, die seltsame Veränderung der Risso, die in letzter Zeit zunehmend aggressiver wurden und sich mehr und mehr von der Inseele entfernten, um den Diensten der Eindringlinge Folge zu leisten. Die Risso drängten aus dem Archipel heraus und schaden ihm, indem sie Wälder abholzten, um seltsame Wasserfahrzeuge zu bauen, die sie eigentlich gar nicht nötig gehabt hätten. Der Frieden in diesem Teil der Welt war gestört, und genau das konnte die Inseele nicht hinnehmen.

Im Archipel

Seltsame Begegnungen

A) Die Meernixe

Vorbemerkung:

Bei Beginn des Abenteuers befinden sich die Helden an Bord der *Korisande*. Das Schiff läuft von der Insel der Risso aus, höchstwahrscheinlich, um eine der Inseln des Archipels anzusteuern, schließlich will man ja den Schlupfwinkel der Piraten ausfindig machen. Der Signalspiegel auf dem Wachturm  Vorposten der Piraten (siehe *Die Insel der Risso*) hatte nach Südosten gezeigt, also wird sich die Suche der Helden möglicherweise auf diese Richtung konzentrieren.

Kaum hat sich die *Korisande* aber einige hundert Meter von der Küste entfernt, kommt es zu einer erstaunlichen Begegnung.

Allgemeine Informationen:

Euer Schiff durchpflügt die Wellen, als ein Delphin vor dein Bug auftaucht. Er schwimmt eine Zeitlang neben dem Schiffher, wobei er durch Sprünge aus dem Wasser eure Aufmerksamkeit auf sich lenkt. Dann ändert er seinen Kurs und schwimmt in nordöstlicher Richtung weiter. Plötzlich ist der Delphin verschwunden, und ein Mädchen schwimmt  Wasser.

Spezielle Informationen:

Das Mädchen hat tiefschwarze Haare und schwimmt sehr schnell. Aber das ist kein Wunder, denn sie ist nur halb menschlich. Ihr Unterleib besteht aus einem Fischschwanz. Sie schlägt mit der Schwanzflosse und richtet sich tänzelnd aus dem Wasser auf. Dann nähert sie sich dem Schiff bis auf wenige Meter, so daß sogar ihre großen grünen Augen zu erkennen sind, und ruft:

»Überlegt nicht gar soviel
Dort drüben liegt das Ziel!«

Mit diesen Worten zeigt sie nach Nordosten und schwimmt mit kräftigen Flossenbewegungen in die angegebene Richtung. Kurz darauf ist sie verschwunden.

Meisterinformationen:

Bei dieser Erscheinung handelt es sich um Salamandra Frynn, die die Helden zunächst auf eine falsche Fährte locken und Zeit gewinnen will, um sich auf die neue Situation einstellen, das heißt, sich auf die Helden vorbereiten zu können.

 Nordosten des Archipels werden die Helden ver-

stärkt Hinweise auf den Schlupfwinkel der Piraten finden.

B) Der Einsiedler

Insel 10

Allgemeine Informationen:

Bei Einfahrt in die Inselgruppe erkennt ihr zehn Eilande, bewachsen mit Palmen und niedrigem Gehölz. Die Inseln liegen dicht beieinander und setzen sich größtenteils aus Sandbänken und Korallenriffen zusammen.

Meisterinformationen:

Auf einer dieser kleinen Inseln (welcher, bleibt dem Meister überlassen) lebt ein Eremit. Er wohnt in einer schäbigen Hütte, die vom Wasser aus nicht zu erkennen ist.

Alle Inseln: *Bewegung*: 10–20 SR, um eine Insel zu durchsuchen. Der Meister würfelt alle 4 SR mit W6, bei 1–4 kommt es zu einer Begegnung:

1W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei (W6)
1		Moskitos	immer
2	2W6	Riesenameisen	1–3
3	W6	Riesenlibellen	immer
4–5	W6	Möwen	1–2
6	1	Würgenschlange	1–4

Der einsame Mann

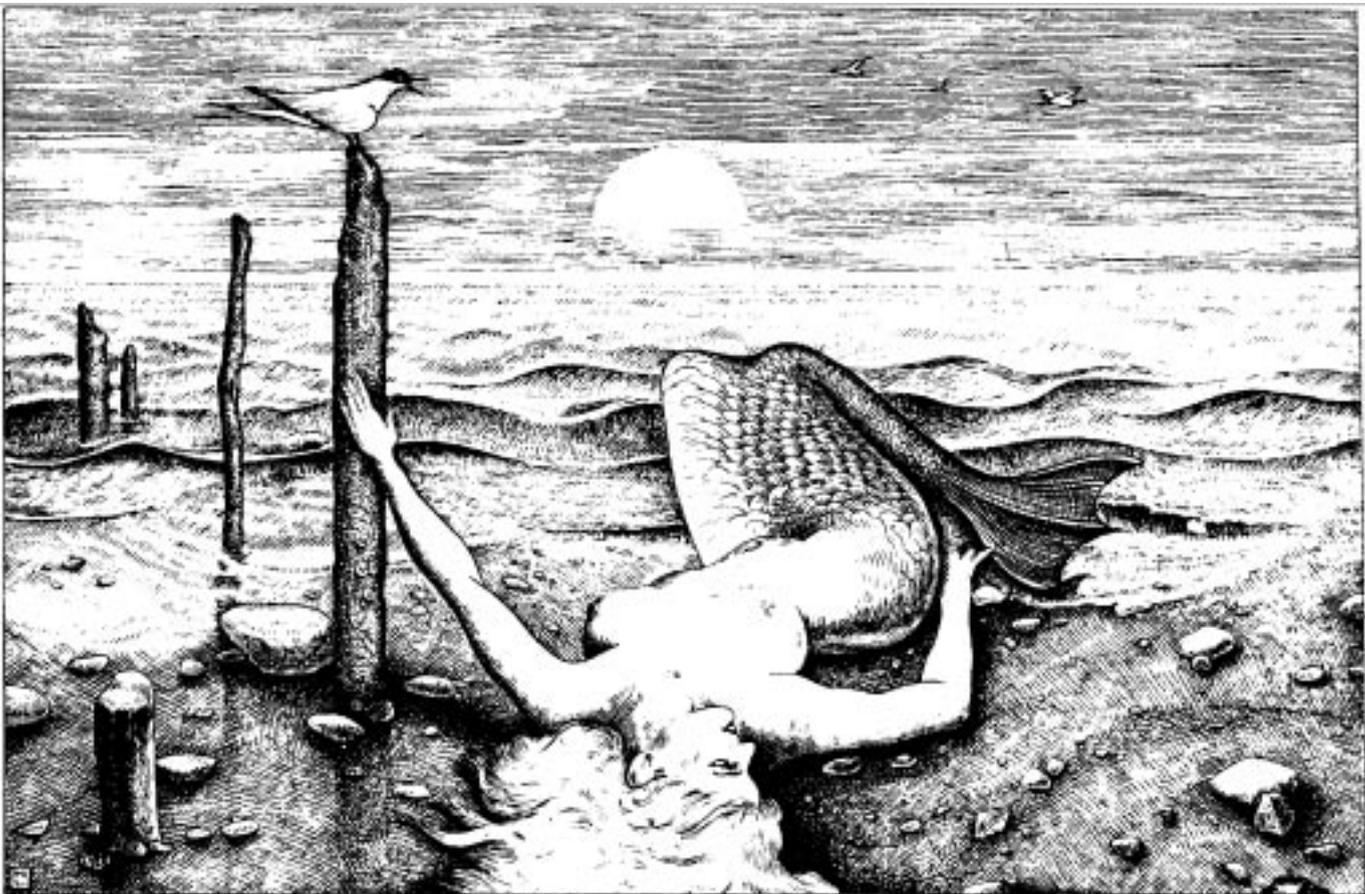
Allgemeine Informationen:

Ihr betretet eine Insel, die sich kaum von den anderen Inseln dieser Gruppe unterscheidet.

Spezielle Informationen:

Untersucht einer der Helden den Strand genauer, erkennt er auf eine geglückte Talentprobe auf FÄHRTENSUCHE +2 die Fußabdrücke eines Menschen (Wind und Wetter haben sie verwischt). Die Spuren führen zu der Behausung eines Einsiedlers, der hier sein kümmerliches Dasein fristet. Die windschiefe Hütte wurde mehr schlecht als recht aus Schiffsplanken gezimmert. Nichts regt sich.

In der Hütte betet ein alter ausgemergelter Mann mit



einem seltsamen Glitzern in den Augen. Er sitzt auf dem Boden und wirkt völlig geistesabwesend.

Meisterinformationen:

Der Eremit Sulacco Fazzarine, ein dunkelhäutiger Südmeerinsulaner, lebt hier schon seit seiner Jugend. Gelingt einem der Helden eine KLUGHEITSPROBE – 2, fällt ihm eine verblüffende Ähnlichkeit des Eremiten mit einem Ruwangi auf (er ist tatsächlich einer – siehe *Die Fahrt der Korisande*). Eines Tages packte ihn der Drang, sein kleines Segelboot zu nehmen und loszufahren. Ein schrecklicher Sturm schleuderte ihn auf den Strand dieses Eilands, und als der Mann am nächsten Tag aus einer Ohnmacht erwachte, verspürte er eine seltsame Freude: Er hatte sein Zuhause gefunden und zimmerte sich aus den Überbleibseln seines Bootes eine bescheidene Behausung. Fazzarine ernährt sich von Muscheln, Krebsen und Fischen und führt ein glückliches Dasein in Einsamkeit. Sein innerer Frieden rührt von der Inseele her, von der Sulacco allerdings nichts weiß. Er weiß nur eines – er will nie wieder von hier weg.

Falls die Spieler Sulacco bedrohen oder gar angreifen, kauert er sich zusammen und läßt den Dingen ihren Lauf, selbst wenn es ihn das Leben kostet. Sulacco ist ein friedliebender, aber auch ein wenig einfaltiger Geselle. Die jahrelange Einsamkeit und die

enge, unbewußte Verbindung mit der Inseele hat ihn allem Weltlichen sehr entrückt.

Er macht einen leicht verstörten Eindruck, murmelt vor sich hin und starrt ständig aufs Meer hinaus (Richtung Südwesten). Die Helden scheint er nicht wahrzunehmen, es sei denn, sie erwähnen die Namen seiner Eltern, seiner Heimatinsel oder seines Stammes (siehe *Die Fahrt der Korisande*). Fällt in einem Gespräch einer der oben genannten Namen, schreit Sulacco auf, wirft sich auf den Boden, fangt bitterlich an zu wimmern und ist für 1W6 Stunden nicht mehr ansprechbar.

Während dieser Zeit brabbelt Sulacco unentwegt. Zuhörer können folgendes ausmachen: »Hm ... muß beten, muß sie schützen, muß nachdenken, alles anders geworden, ich war mal froh, war mal sehr froh, doch jetzt ist alles anders ... alles ist schwach. Mmh ... mmh ... weiß nicht, es ist dort (weist nach Südwesten), das Meer ist anders, die Wolken sind anders, die Zeit ist anders. Sie ist in Not, Gefahr ... sie hat Angst, ich spüre Angst ... Angst und Hilflosigkeit. Wie kann man auch leben, wenn man nicht mehr nach Hause kann ... nach Hause? ... Hause? Die Geburt, das ist es doch ... sie ist doch so alt, ihr gehört das doch alles ... alle Inseln ... sie wohnt darin ... es ist ihr Körper, ich bin ihr Körper, ja, ja! Wir alle sind ihr Körper, aber da



sind Dinge, die sind nicht ihr Körper, Dinge, die böse sind ... böse, anders, grausam ... wie soll das weitergehen, sie schreit ohne Stimme, es ist schrecklich. Oh, ich weiß, woher es kommt (weist immer wieder nach Südwesten und gebärdet sich zunehmend wilder). Aber wir werden es besiegen, wir sind älter ... mächtiger ... kein Trugbild, keine Täuschung. Täuschung? Ich habe mich nie getäuscht, sie ist da, sie lebt ... aber sie ist getäuscht worden, sie leidet, kann nicht antworten, ich habe es auch vergessen ... aber ihr!! (Zeigt auf die Helden, scheint verändert.) *Ihr ... ihr habt die Mittel, ihr könnt helfen ... aber nicht hier, der falsche Ort ... fährt zurück, woher ihr gekommen seid ... aber ... aber, nicht so weit ... nicht zu weit. Ich sehe, ich sehe Dampf aufsteigen, aus ihrer Geburtsstätte ... es ist das uralte Feuer, das Blut der Erde ... das aus dieser Wunde fließt.*« – Seltsam lächelnd formuliert er einen Reim:

»Doch werte Fremde, seid gescheit –
erreicht den Ort bei Dunkelheit.«

Dann spricht er plötzlich unter Krämpfen, seine Augen quellen heraus, seine Gesichtsadern schwel-

len, sein Körper wird von Krämpfen geschüttelt.

»Borons Sohn ... Tochter Tsas, gezeugt, vergessen und wiedergeboren ... Unschuldig, unwissend, des Schicksals Los ... doch Borons Schatten über ihm thront ... *Der Rabe! Der Rabe, der die Eidechse frißt! Todesrabe, der sein Kind vergißt ...*« Nach dem letzten Wort bricht er ohnmächtig zusammen (und wird sich an nichts mehr erinnern, was er gesagt hat).

Bei erfolgreicher KL-Probe erinnern sich die Spieler daran, daß Boron in Al'Anfa als höchster Gott verehrt wird. Anhänger Borons sollten dies allerdings auch ohne KL-Probe erkennen (ansonsten sind sie ihres Gottes nicht würdig).

C) Der Rabe

Insel 9

Allgemeine Informationen:

Die Insel erstreckt sich über  vier bis fünf Kilometer und besteht offensichtlich aus Basalt. Beim Näherkommen seht ihr, daß sie unbewachsen und öd ist. Nur der Wind streift über die nackten, trostlosen Felsen, und Wellen branden an ihrem Steilufer auf.

Meisterinformationen:

Der Meister sollte insgeheim eine Talentprobe auf SINNESSCHÄRFE und GEFAHRENINSTINKT 2 für jeden Helden durchführen. Gelingt die Probe, so spürt der Held angesichts des trostlosen Eilands eine gewisse Beklemmung, die er aber nicht näher ergründen kann.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden auf der Rückfahrt vom Eremiten das Eiland umfahren und auf eine nähere Untersuchung verzichten wollen, werden sie eines schwarzen Punktes über der Insel gewahr. Bei erfolgreicher Talentprobe TIERKUNDE erkennt der Betrachter den typischen Flug des südaventurischen Raben, dessen Auftauchen in dieser Gegend jedem Tierkenner ungewöhnlich vorkommen wird. Versucht einer der Recken eine Talentprobe auf PROPHEZEIUNG mittels dieses Vogelfluges (bei einer anderen Prophezeiungsmethode gilt ein Malus von +3), dann hat er eine Vision.

Der Meister liest dem Helden mit dem Talent PROPHEZEIUNG vor:

Langsam lichtet sich der Nebel, der alles verdeckte, und du siehst viele, rasch wechselnde Bilder: Inseln erheben sich aus dem Ozean und versinken, werden von der Weite verschluckt ... Ein Torbogen aus Fels erhebt sich vor dir, du wirst hineingesogen, und ein wimmelndes Meer von Schlangen umgibt dich ... Du siehst eine Frau, sie erscheint dir geheimnisvoll und bedrohlich zugleich ... Urpötzlich wechselt die Szenerie, du erblickst einen Tyrannen, der über einer Stadt hockt wie eine Spinne in ihrem Netz ... Der Nebel verdichtet sich, und der Rabe erscheint.

Sollten die Helden auf diesen Hinweis nicht reagieren, so werden sie aus der Entfernung gerade noch ausmachen können, wie der Rabe blitzartig zu Boden stößt, auffliegt und wieder und wieder zu Boden stößt.

Eine weitere Talentprobe TIERKUNDE verrät dem Helden, daß dieses Verhalten völlig untypisch für einen Raben ist. Alle Proben auf TIERKUNDE in diesem Abschnitt werden durch ein Fernrohr mit – 5 modifiziert, weitere Einzelheiten bleiben jedoch unerkant.

Das nachfolgende Ereignis findet nur dann statt, wenn die Helden zuvor die Insel des Eremiten besucht haben. Sonst bleibt die Insel so karg wie oben angemerkt.

Allgemeine Information:

Wenn die Helden die Insel betreten und auf die Stelle zu gehen, auf die der Rabe unentwegt hinabstößt, erkennen sie das Ziel des Vogels. In einer Sandmulde ringelt sich eine dunkle Schlange, die von dem wild angreifenden Raben in Stücke gehackt wird.

Meistevinformation:

Die Auseinandersetzung der beiden Tiere symbolisiert den ungleichen Kampf Borons (Rabe) mit der Schlange (Salamandra). Die Schlange kann diesen Kampf nicht gewinnen.

Kreuzfahrt durch die Inselwelt

Ubersicht für den Meister:

Das Archipel (Karte: siehe Insel der Riso) besteht aus zwölf größeren Inseln und zahllosen Sand- und Muschelbänken, Korallenriffen und kleineren Felsinseln. Nachfolgend wird nur auf neun davon eingegangen: Nr. 12 – die Insel der Riso –, Nr. 10 – die Inselgruppe mit der Insel des Eremiten – und Nr. 9 – die Insel mit dem Raben – wurden an anderer Stelle besprochen. Wenn dem Meister danach ist oder es die Situation erfordert, kann er jederzeit zusätzliche kleine Inseln in das Abenteuer einbauen – das Archipel bietet reichlich davon. Es wird Ihnen sicher leicht fallen, selbst eine abenteuerliche Karte zu entwerfen.

Insel 1

Allgemeine Information:

Ein ödes, zerfurchtes Felsplateau ragt nur wenige Meter aus dem Meer. Die Brandung schäumt über den Felsrand hinweg. Einige kleinere Kanäle führen ins Innere der Insel, wo es von Muschelbänken, Tang und Möwen nur so wimmelt.

Meistevinformation:

Bewegung: 5 SR für einen Kilometer.

Auf dieser Insel gibt es für die Helden nichts zu holen. Der Meister würfelt trotzdem alle 3 SR mit W6 auf der Zufallsbegegnungstabelle:

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei:
		Tang	
		Treibgut (verrottete Seile oder Planken)	
		Fischadler	1–4
		Angriffslustige Möwen	1–5
		Scherenkrabben	1–3
		Flaschenpost vollkommen unleserlich, es sei denn, der Held besteht eine Talentprobe LESEN. Dann erkennt er das Wort »Hilfe«).	

Insel 2

Allgemeine Information:

Ein heller Sandstrand begrüßt euch. Er weicht nach 50 m jedoch dem dichten grünen Unterholz des Urwaldes. Tierlaute dringen aus dem Dickicht und übertönen fast das Rauschen der Wellen.

Meistevinformation:

Bewegung: 4 SR für 500 Meter.

Diese Insel ist die Domäne wilder Tiere, und das werden die Helden schon bald spüren. Der Meister würfelt alle 2 SR W6. Bei 1–3 kommt es zu einer Begegnung:

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei:
1	1	Disdychonda	immer
2	2W6	Riesenaffen	1–2
3	1W6+1	Krokodile in einer Wasserstelle	1–4
4		Moskitoschwarm	immer
5	3W6	Riesenameisen	1–5
6	1	Höhlenpanther	immer

Insel 3

Allgemeine Information:

Eine riesige Sandbank taucht vor euch im Meer auf. Möwen, Krabben und anderes Getier tummeln sich auf dem Meeresschlamm.

Nur im Inneren der Insel ist eine spärliche Vegetation zu sehen.

Meistevinformation:

Bewegung: 2 SR für 500 Meter.

Diese Sandbank ist der bevorzugte Brutplatz zahlreicher Meeresschildkröten. Weiter im Zentrum der Insel erheben sich spärlich bewachsene Dünen. Der Meister würfelt alle 2 SR mit W6, bei 1–2 kommt es zu einer Zufallsbegegnung:

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei:
1	1	Pfeilseeigel	1-2
2	3W6	Möwen	1-2
3		Treibgut	
4		Treibsand	
5	1-3	Scherenkrabben	1-4
6	1	Schlammsauger	1-6

Insel 4

Allgemeine Informationen:

Ein dunkelgrüner Fleck taucht weit vor euch auf. Die Insel steigt zur Mitte hin steil an, und der Urwald scheint dort besonders dicht zu sein. Ein leichter Dunstschleier liegt über dem Eiland. Nur dumpfe Geräusche dringen aus dem Dickicht, das fast unmittelbar am Meer beginnt.

Meisterinformationen:

Bewegung: 7 SR für 500 Meter.

Dieser Dschungel ist dem auf dem Eiland der Gefahren sehr ähnlich, er ist nur noch dichter. Der Meister sollte die Angaben über Bewegung, Heilpflanzen und Nahrung aus der *Fahrt der Korisande* übernehmen. Er würfelt alle 7 SR mit W6, bei 1-4 kommt es zu einer Begegnung:

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei:
1		Moskitos	immer
2	1-2	Jaguar	1-3
3	W6	Stechlibellen	immer
4	1	Würgeschlange	1-4
5	1	Gelbschwanzskorpion	1-3
6		Grab des Seeräuberkapitäns Norgrok (zugewuchert und kaum lesbar)	

Insel 5

Allgemeine Informationen:

Hohe Wellen brechen sich an der schroffen Steilküste dieser Insel. Die Klippen ragen 30 bis 40 Meter über das Meer hinaus, und eine Landungsstelle ist nicht in Sicht.

Meisterinformationen:

Der Meister würfelt pro Stunde, die die Helden nach einer Landungsmöglichkeit suchen, mit W6. Bei einer 6 finden sie eine schmale Bucht. Ein Felskamin am Ende der Bucht scheint nach oben zu führen (KLETTERPROBE + RK, bei Mißlingen W6 SP).

Bewegung: 2 SR für 500 Meter.

Die Insel ist öde, selbst die niedrigen Büsche und Flechten scheinen nicht recht gedeihen zu wollen

(bei genauer Betrachtung der Büsche stellen die Helden fest, daß die Blätter größtenteils abgeschnitten wurden; eine erfolgreiche Talentprobe auf TIERKUNDE verrät den Helden, daß hier Riesenameisen am Werk waren). Hier und da fliegt eine Möwe über die Köpfe unserer Helden. Der Meister würfelt alle 4 SR mit W6. Bei 1-4 kommt es zu einer Begegnung:

W6	Anzahl	Monster/Ereignis	Angriff bei: (W6)
1	1W6	Riesenameisen	1-3
2	2W6	Riesenameisen	1-3
3	3W6	Riesenameisen	1-3
4-5	W6	Möwen	1-2
6		Verkrüppelter Baum	

Insel 6

Allgemeine Informationen:

Das Meer schäumt an einigen Stellen verdächtig. »Vorsicht Riffe!« ruft einer der Matrosen. Jetzt sind die Riffe genau auszumachen; eine Landung auf der kargen Felsinsel, deren nördlicher Teil die Form eines etwa 200 Meter hohen Tafelberges hat, scheint unmöglich.

Meisterinformationen:

In der Tat ist die Insel nicht mit dem Schiff zu erreichen, die Riffe liegen zu dicht beieinander, um es passieren zu lassen. Sollten die Helden schwimmend, mit einem kleinen Boot oder einem Floß die Insel zu erreichen versuchen, sei ihnen dies gestattet. Bestandene Talentproben auf SCHWIMMEN bzw. RUDERN/SEGELN sind jedoch Voraussetzung dafür. Danach ist eine Talentprobe auf KLETTERN +3 angesagt, um die Steilküste zu überwinden. Vom Tafelberg der Insel aus kann man eine weitere Insel im Südosten erkennen, die nicht auf der Karte eingezeichnet ist. Dabei handelt es sich um den Schlupfwinkel der Piraten. Allerdings kann man auch einfacher aufdiesem stoßen. Man braucht Insel 6 mit dem Schiff nur in einiger Entfernung südlich zu umfahren, dann kommt die Pirateninsel in Sicht.

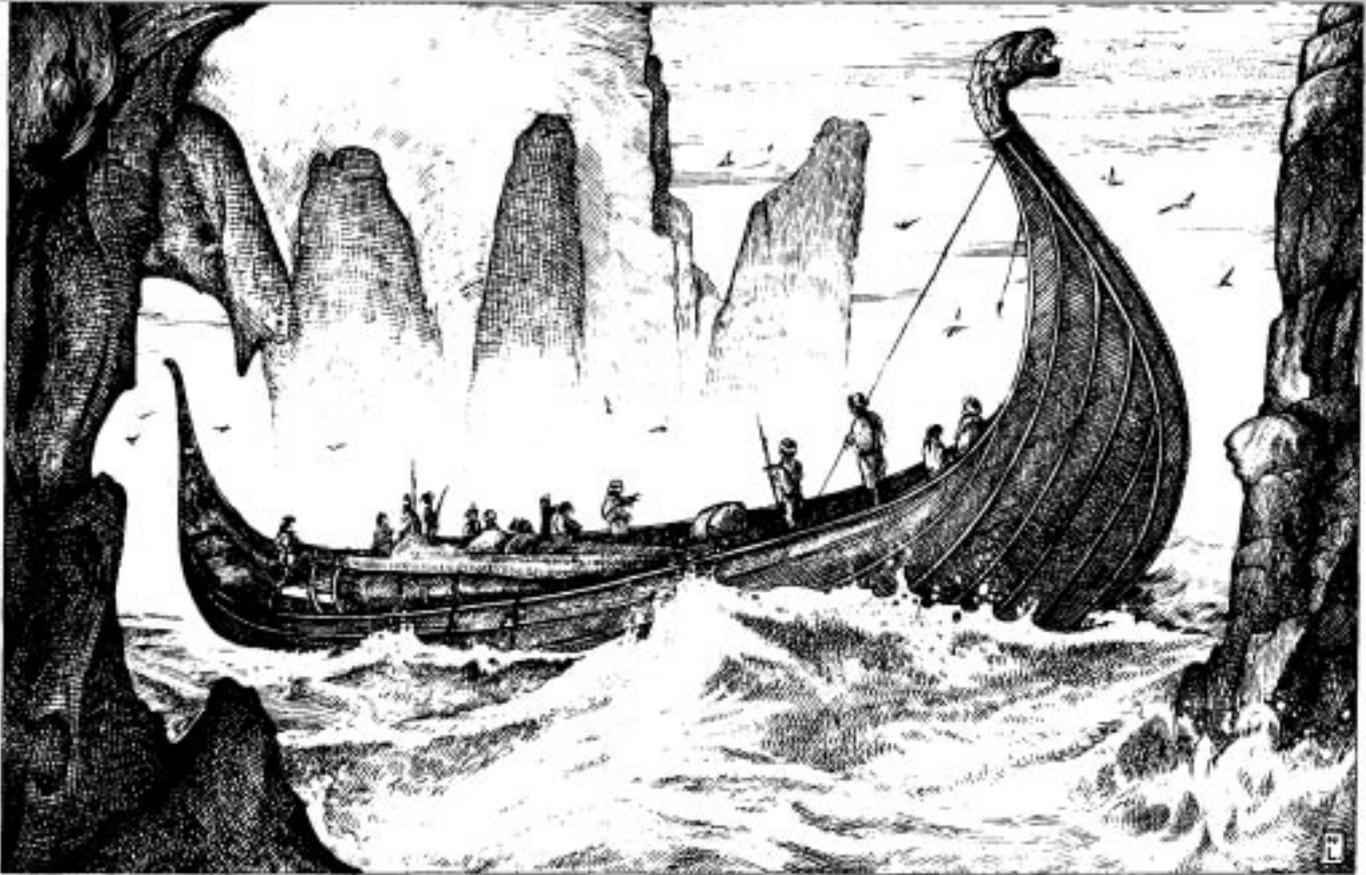
Insel 7

Allgemeine Informationen:

Ein flaches Felsplateau ragt hier, umspült von den Wellen, aus dem Meer, das sich an einigen Stellen in Form von Kanälen in die nur spärlich mit Pflanzen bewachsene Insel hineingefressen hat. Am Ufer befinden sich viele Muschelbänke.

Meisterinformationen:

Die Insel ähnelt Insel 1 so sehr, daß Meisterinformationen und die Begegnungstabelle von dort übernommen werden können.



Insel 8

Allgemeine Informationen:

Ein dunkler Streifen Land am Horizont. Der weiße Sandstrand der Insel verheißt eine problemlose Landung, nicht weit dahinter beginnt das satte Grün des Urwaldes.

Kehlige Schreie und andere seltsame Geräusche hallen den Besuchern in den Ohren.

Meisterinformationen:

Diese Insel gleicht Insel 4. Benutzen Sie die dortigen Meisterinformationen und die Begegnungstabelle. (Ausnahme: Bei einer 6 auf der Begegnungstabelle erscheint eine Giftspinne, die bei 1–4 auf W6 einen Helden beißt, falls diesem keine GE-Probe +5 gelingt. Resultat: LE fällt auf 15; pro Tag werden 5 Punkte zurückgewonnen.

Insel 11

Allgemeine Informationen:

Dichter Urwald bedeckt das ganze Eiland, das zum Zentrum hin leicht ansteigt. Der Sandstrand ist eben, und nur ein paar kleine Krebse laufen geschäftig im Sand umher. Vogelgezwitscher dringt aus dem grünen Dickicht.

Meisterinformationen:

Dies ist die Insel aus Gerulfs Bericht, welche die *Hedonia* zuerst sichtete. Verwenden Sie die Meisterinformationen und die Begegnungstabelle von Insel 2, mit folgender Abänderung: Bei einer 4 entdecken die Helden einen Bach (ohne Krokodil), an dem sich zwei relativ gut erhaltene Gräber befinden. Dies sind die Gräber zweier verdursteter Matrosen von der *Hedonia*, die hier bestattet wurden.

Die Pirateninsel

Allgemeine Informationen:

Aus der Ferne erkennt ihr eine kleine schwarze Insel, die knapp einen Kilometer durchmißt. Weißer Dampf steigt aus ihrer Mitte auf, aber ansonsten regt sich dort nichts. Die Insel erhebt sich ungefähr 100 Meter über den Meeresspiegel, die Felsküste steigt fast senkrecht an.

Spezielle Informationen:

Beim Umfahren der Insel erkennen die Helden Riffe, die der nördlichen Hälfte der Insel vorgelagert sind.

Nur bei vorsichtiger Fahrt und einer erfolgreichen SEGELPROBE (des Nachts +3) für den Steuermann kann es den Helden gelingen, diese unbeschadet zu durchfahren.

Im Norden der Insel (siehe **P8**) führt eine halb unter Wasser liegende Grotte ins Innere des Berges. Sie ist jedoch zu niedrig, um ein Schiff mit aufrechtem Mast passieren zu lassen. Wirft man aus nächster Nähe einen Blick hinein, erkennt man, daß die Grotte sich nach vielleicht 100 Metern zu einem großen See weitet, über dem dichter Wasserdampf die Sicht vernebelt.

Meisterinformationen:

Bei der Insel handelt es sich um einen großen Vulkankrater, dessen Ringwall einen fast 800 Meter durchmessenden »See« umgibt, aus dem sich eine zentral gelegene, kleine Insel erhebt.

Der Ringwall ist nur an den Stellen **P9** und **P10** zu erklettern. Nachts werden diese nur bei erfolgreicher SINNESSCHÄRFEPROBE +2 zu finden sein.

Die Helden haben – außer Schwimmen – drei Möglichkeiten, ins Innere der Insel vorzustoßen:

1. Durch eine Kletterpartie entlang der Steilwände an einer der zwei Kletterrouten.
2. Durchfahren der Grotte mittels Ruderbooten.
3. Durch Absägen des Mastes, allerdings ist dies nur einer wirklich einfältigen Mannschaft zuzutrauen.

P1 Ehemaliger Signalposten

Allgemeine Informationen:

Auf dem Kamm der Steilwand befindet sich ein Holzgerüst, ähnlich dem Gerüst auf dem vorgelagerten Piratenstützpunkt der Rissoinsel.

Spezielle Informationen:

Der Wachposten döst tagsüber bei einer 6 auf W6.

Nachts schläft er bei 4–6 auf W6. Sollten die Helden Geräusche verursachen, wiederholt der Meister diesen Wurf.

Meisterinformationen:

Dieser Wachposten kann das Meer nördlich der Insel überblicken und bläst mit seinem Horn Alarm, sobald er etwas Ungewöhnliches sieht.

Sollten die Helden die Grottendurchfahrt ins Innere der Insel gewählt haben, bläst er Alarm und stürzt einen Felsbrocken auf das Schiff/Ruderboot, wenn dieses die Grottenausfahrt erreicht. Der Felsbrocken trifft bei 1–2 auf W6 und bringt ein Ruderboot zum Kentern (Insassen muß AKROBATIKPROBE +2 gelingen, sonst nehmen sie 2W6+3 TP hin) bzw. beschädigt das Schiff (gelungene AKROBATIKPROBE +2 für alle Personen im Heck des Schiffes, sonst 2W6+3 Punkte Schaden).

Bemerkt er die Helden auf der Kletterroute 9, rollt er den Felsen den Abhang hinunter, sobald sich diese auf zehn Meter genähert haben. Der Fels trifft den vordersten bei 1–2 auf W6, bei einer 3 streift er ihn nur. Wer direkt vom Felsbrocken getroffen wird, erleidet 4W6 TREFFERPUNKTE (2W6+3, wer gestreift wurde). Nur durch eine gelungene AKROBATIKPROBE + (erlittene TP : 5) kann ein Sturz von der Klippe vermieden werden. Ein solcher wäre aus dieser Höhe absolut tödlich. Nachdem der Pirat Alarm gegeben hat, macht er sich Richtung Piratennest davon.

P2 Östlicher Wachposten

Spezielle Informationen:

Dieser Wachposten ist immer von munteren Burschen besetzt. Sie schlagen Alarm, sobald sie die Helden erblicken, machen sich angesichts einer Übermacht aber schnell in Richtung Piratennest davon.

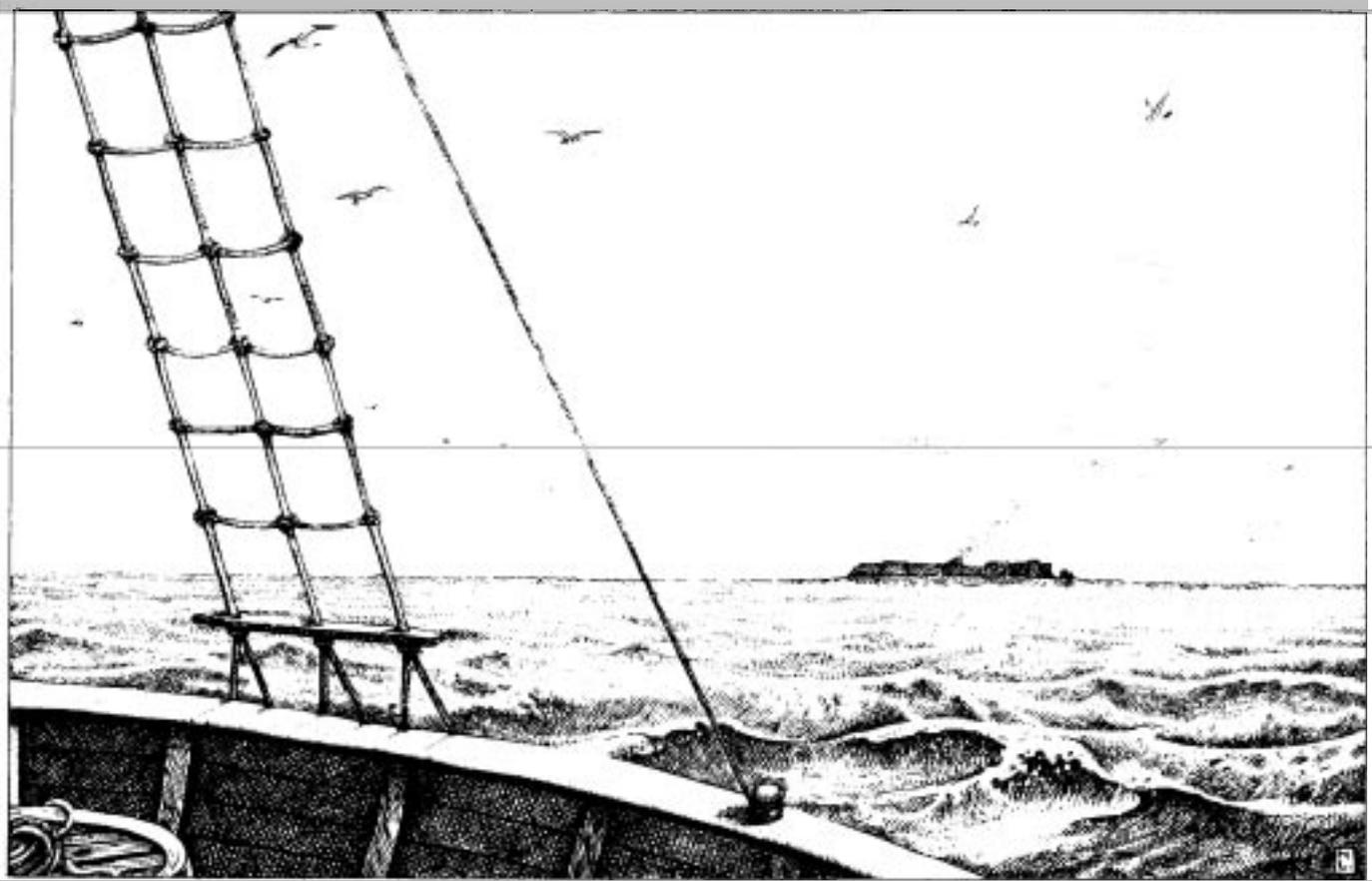
Meisterinformationen:

An dieser Stelle finden die Helden bei näherer Untersuchung eine leere Buddel ohne Rum.

P3 Südlicher Wachposten

Spezielle Informationen:

Der Posten verhält sich in bezug auf Dösen und Schlafen wie sein Kollege auf **P1**. Sobald er die Helden bemerkt, flieht er durch den unterirdischen Gang (**K1** auf



der Karte der Katakomben) zum Piratennest und warnt seine Kumpane. Die Öffnung zu diesem Gang ist im Vorbeigehen nicht zu erkennen, da sie hinter einem Geröllhaufen verborgen liegt. Bei näherer Untersuchung der Umgebung finden die Helden den Gang jedoch unweigerlich.

Sollte es den Helden gelingen, den Wachposten gefangen zu nehmen und auszuhorchen, wird er unter anderem auf eine »ganz besondere« Möwe zu sprechen kommen, eine Möwe mit moosgrünen Augen.

Meistevinfomationen:

Bei dieser Möwe handelt es sich um Salamandra, die ab und zu in dieser Gestalt umherfliegt und sich von der Verteidigungsbereitschaft ihrer Leute überzeugt.

P4 Westlicher Wachposten

Spezielle Infomationen:

Der Pirat hier verhält sich wie der Posten auf **P1**, läßt jedoch bei seiner Flucht ein Körbchen zurück. Darin finden die Helden einen Haufen Muscheln. Gelingt einem der Helden eine **PFLANZENKUNDEPROBE +2**, eine **TIERKUNDEPROBE +2** oder eine **FISCHEN-/ANGELN-PROBE**, erkennt er folgende Muscheln von Wert: eine blaue Austernmuschel, die gelbgrüne Bohrmuschel, die scharfe Klaffmuschel, mehrere kleine Pilgermuscheln und die verhaßte Bohrwurmmuschel.

Meistevinfomationen:

Der Pirat legte sich im Laufe der Zeit eine stattliche Muschelsammlung zu, von der er sich nach seiner Rückkehr einen hohen Profit verspricht. Diese Muschelsammlung hat einen Wert von 30 Dukaten.

P5 Krateröffnung

Allgemeine Infomationen:

In der Mitte des Sees erkennt ihr eine Krateröffnung, aus der weißer Dampf aufsteigt. Der Dampf verdeckt die Sicht auf den gegenüberliegenden Teil des Ringwalles. Der Krater rand ragt ca. einen Meter über die Wasseroberfläche und umgibt einen brodelnden See von ca. 150 Meter Durchmesser. Aus ihm hört man dumpfes Blubbern, das Zerplatzen von Blasen und ab und an ein Zischen.

Spezielle Infomationen:

In der Nähe der Krateröffnung riecht es stark nach Schwefel.

Meistevinfomationen:

Hier bei der Krateröffnung wird Salamandra zum Kampf gegen die Inseele antreten. Die Krateröffnung ist der Geburtsort der Inseele und birgt starke magische Kräfte.

P6 Das Piratennest

Siehe Kapitel und Karte »Das Dorf an der Wand«.

P7 Das Drachenschiff

Allgemeine Informationen:

An einem Steg unterhalb des Piratennestes liegt ein flaches Drachenschiff. Die Segel sind gestrichen, die Ruder hängen im Wasser.

Spezielle Informationen:

Tagsüber treibt sich der Zimmermann mit zwei oder drei anderen Piraten an Bord des Schiffes herum, um Ausbesserungsarbeiten vorzunehmen und das Schiff instand zu halten. Gegen Mittag besucht ihn regelmäßig Barmus Tolandra. Das Drachenschiff – nach thorwalischem Vorbild gebaut – benötigt 30 Ruderer und mindestens fünf weitere Mannschaftsmitglieder plus Kommandant. Es ist ausgesprochen schnell und hat sogar einen umlegbaren Mast. Der Name des Schiffes, *Borons Schwinge*, prankt in roten Lettern am Bug.

Meisteritlformationen:

Das Schiff ist momentan nicht auslaufbereit und benötigt unter günstigen Voraussetzungen 20 Minuten, um in See stechen zu können. Solange Vrak nicht selbst an Bord ist, hat Barmus Tolandra das Kommando.

P8 Die Grottdurchfahrt

Allgemeine Informationen:

Ein 30 Meter durchmessender Tunnel verbindet das Inselinnere mit dem Südmeer. Der Tunnel ist 80 Meter lang und über und über mit Algen und Muscheln bewachsen.

Spezielle Informationen:

An einigen Stellen der Tunnelwand erkennt man bei Fackellicht Kratz- und Schürfspuren.

Meisterinformationen:

Bei Flut ist der Tunnel nur mit dem Ruderboot passierbar, bei Ebbe ist die Passage auch mit einem größeren Schiff möglich, vorausgesetzt, der Mast läßt sich umlegen, wie es bei den Piratenschiffen der Fall ist. Hinter dem Tunnel erwartet die Helden möglicherweise eine böse Überraschung (siehe **P1**), falls der Wachposten nicht gerade schläft.

P9 Nördliche Kletterroute

Allgemeine Informationen:

Schwarz und dunkel ragt der Fels vor euch auf, doch hier scheint die Steigung etwas geringer zu sein. In Felsritzen haben kleine Pflanzen Halt gefunden.

Spezielle Informationen:

Zum Erklimmen dieser Felswand sind mehrere Kletterproben erforderlich: Für die ersten 30 Meter genügt eine erfolgreiche Kletterprobe. Auf den nächsten 30 Metern wird es schon schwieriger, und Helden mit Höhenangst wird geraten, nicht nach unten zu schauen: KLETTERPROBE +2 und Probe auf HÖHENANGST mit 1W20. Während der nächsten 20 Meter ist das Gestein verwittert und lose und erschwert den Aufstieg der Helden: KLETTERPROBE +3 und Probe auf HÖHENANGST 1W20–2. Die letzten 20 Meter werden zu einer Tortur: KLETTERPROBE +4 und HÖHENANGST mit 2W6. Verfehlt einer der Helden seine Kletterprobe, muß er mit 1W20 (+ Zahl, um die er seine Kletterprobe verpaßte) unter seiner GE werfen, damit er nicht den Halt verliert und ins Meer stürzt. Ein Sturz fügt dem Helden 1W6 TP pro 15 Meter Höhenunterschied zu. Falls die Helden Seile, Kletterhaken oder Ähnliches mit sich führen, sollte der Meister die Proben entsprechend vereinfachen. Stürze können in diesem Fall zwar nicht vermieden, aber abgemildert werden.

P10 Die südwestliche Kletterroute

Allgemeine Informationen:

Schroffe Klippen ragen aus dem schäumenden Meer, und die Gischt spritzt euch ins Gesicht. Doch an dieser Stelle scheint die Felswand genügend Vorsprünge zu haben, um einen Aufstieg zu ermöglichen.

Spezielle Informationen:

Zum Erklimmen dieser Wand sind mehrere Kletterproben notwendig. Die ersten 30 Meter lassen sich ohne größere Schwierigkeiten überwinden, es gilt eine KLETTERPROBE –2 abzulegen. Auf den nächsten 30 Metern wird die Felswand immer steiler, bis sie fast senkrecht aufragt: Hier ist eine KLETTERPROBE +2 erforderlich. Unterhalb des Kammes flacht die Steigung der Felswand wieder etwas ab, so daß eine normale Kletterprobe ausreicht, um auch das letzte Stück zu meistern. In bezug auf Höhenangst, Stürze und Kletterausrüstung gelten die gleichen Regeln wie bei **P9**.

Das Dorf an der Wand

Vorbemerkung für den Meister:

Der aus dem Kratersee aufsteigende Dampf verbirgt zunächst den Piratenschlupfwinkel, der sich genau gegenüber der Grottdurchfahrt befindet.

Wenn die Helden den Weg durch die Grotte genommen haben und weiter über den Kratersee fahren, erkennen sie im Wasserdunst aber schon bald alle Einzelheiten.

Allgemeine Informationen:

An der Steilwand vor euch seht ihr würfel- und quaderförmige Gebilde aus schwarzem Stein. Ganz offensichtlich handelt es sich um Gebäude, die so eng aneinandergebaut sind, daß ihre Wände sich berühren. Weiter auseinanderliegende Gebäude sind durch schmale Stege verbunden. Von den unteren Gebäuden hängen Seile und Strickleitern zu einem Steg herab, an dem ein Drachenschiff liegt. An Bord des Schiffes sind einige Piraten damit beschäftigt, Kisten auf den Steg zu schaffen.

Spezielle Informationen:

Bei genauerer Betrachtung erkennen die Helden, daß die Behausungen fast alle gleich groß sind. Sie haben eine Breite und Höhe von \approx 5 m. Zwei Gebäude sind größer, etwa 20 m breit und 10 m hoch. Alle weisen rechteckige Öffnungen auf, vermutlich Fenster. Eine gelungene SINNESSCHÄRFEPROBE +1 verrät den Helden, daß sich in den unteren Gebäuden etwas bewegt, womöglich Piraten.

Meisterinformationen:

Die Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange nisteten sich in den seltsamen Gebäuden an der Innenwand des Vulkans ein. Die Häuser sind – offenbar vor sehr langer Zeit – aus erkaltetem Vulkangestein erbaut worden und daher sehr solide. Ihre Tiefe beträgt in der Regel 5 m. Durchgänge in Boden/Decke (1 m x 1 m), die durch herabhängende Seile zugänglich sind (KLETTERPROBE –4), sowie in den Wänden (2 m x 1 m) verbinden einzelne Gebäude.

D1 Waffenkammer

Allgemeine Informationen:

Durchgang im Boden nach D6.

An die Wände gelehnt seht ihr je 2W6 Säbel, Schwerter, Hellebarden, Speere, Streitäxte und Entermesser. Vieles scheint aus Beutezügen zu stammen. Die meisten Waffen sind in gutem Zustand. Zwei schwere Truhen mit großen Schlössern stehen in der Südostecke.

Spezielle Informationen:

Da die Schlösser sehr robust sind, bringt rohe Kraft oder der Einsatz einer Waffe nur unbefriedigende Ergebnisse.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel zu den Truhen ist im Besitz des Lagermeisters Orgoff Prittlér. Sollten die Helden den Schlüssel erhalten oder sich beschafft haben, so können sie die Truhen selbstverständlich öffnen. Eine erfolgreiche MECHANIKPROBE +3 ist hier der andere Schlüssel zu den Truhen. In den Truhen befinden sich je 3W6 Dolche, Messer, Kurzscherter und Belegnägel. Einige der Klingen sind solide gearbeitet, aber nicht von großem Wert.

D2 Küche

Allgemeine Informationen:

Durchgang im Boden nach D20 und in der Westwand zum Lager D23.

Die Piratenküche unterscheidet sich durch nichts von einer gewöhnlichen, geräumigen Küche. Eine große Feuerstelle mit einer Eisenplatte darüber bildet den Herd. An Nägeln in den Wänden hängen die üblichen Kochutensilien; Säcke mit Korn und Mehl lehnen schlaff an der Wand; ein Gewürzbord ist über der Feuerstelle angebracht.

Spezielle Informationen:

Normalerweise hält sich hier der Koch mit seinem Küchenjungen auf, nachts natürlich nicht. Sollte er der Helden gewahr werden, nimmt er mit seinem Burschen Reißaus.

Meisterinformationen:

In einem kleinen Krug auf dem Gewürzbord, der die Aufschrift »Nelkenpfeffer« trägt, bewahrt der Koch einen Schlüssel auf. In einem der Schlafräume (10) werden die Helden eine kleine Seemannskiste finden, in der der Koch seine privaten Besitztümer verschlossen hat.

Bei Gefangennahme macht er eine jämmerliche Figur, ist weinerlich und verängstigt, aber Informationen wird er den Helden nicht geben. Das gleiche gilt für seinen Burschen.

D3–5 Eßräume

Allgemeine Informationen:

Raum 3: Durchgang nach 6 und schmaler Steinsims (GE-Probe –3, HÖHENANGSTPROBE) nach D24.

Raum 5: Durchgang nach 7 und 8.

Die Durchgänge zwischen den drei Eßräumen wurden auf 3 m Breite erweitert, so daß man fast von einem großen, rechteckigen Saal mit 15 x 5 m Grundfläche sprechen kann. Grob gezimmerte Bänke und massive Tische stehen in den Räumen, schmutzige Teller und Schüsseln auf den Tischen. Insgesamt sind es sechs größere Tische (3,5 x 1 m, je zwei pro Raum). Im mittleren Raum steht zusätzlich ein kleinerer Tisch (1 x 1 m) mit vier Stühlen an der hinteren (südlichen) Wand. Der Platz ist sauber und aufgeräumt.

Spezielle Informationen:

In die Tische sind Initialen, Namen, Nachrichten und seltsame Zeichen eingeschnitzt. Darunter fällt eine geflügelte Schlange als wahres Kunstwerk auf.

Meisterinformationen:

An dem kleinen Tisch pflegen Vrak, Barmus, Orgoff und Snakel zu speisen. Der Koch hat die Aufgabe, diesen Platz sauberzuhalten.

D6–9 Anführerunterkünfte

D6 Vraks Gemach

Allgemeine Informationen:

Durchgang im Boden nach **D3** und in der Decke nach **D1**.

An der Ostwand steht ein sauberes Bett, davor liegt ein Fellteppich. An der Rückwand steht eine Art Schreibtisch – eine Holzplatte wurde über zwei Fässer gelegt. Dort liegen Papiere, ein Sextant, ein Fernglas, zwei Rumflaschen (leer) und allerlei Krimskrams.

Spezielle Informationen:

Wenn die Helden das linke Faß untersuchen, stellen sie fest, daß eine Daube lose ist. Im Faß befindet sich eine kleine, flache Schatulle, die sich problemlos öffnen läßt. Die Schatulle enthält einen Brief mit zerbrochenem Siegel. Sind die Helden des Lesens kundig, so erfahren sie folgendes:

Mein lieber junger Freund, ich gratuliere Dir zu Deinem Gelingen. Ich bin begeistert von der Raschheit des Unternehmens und von dem durchschlagenden Erfolg in der Angelegenheit mit den Risso, diesem nützlichen und einfaltigen Völkchen. Ich bin froh, daß meine Pläne Erfolg hatten, und  Deinen Anteil daran wohl zu schätzen. Auch berichtet hat man mir von Deinem Unmut über die Anwesenheit unserer gemeinsamen Freundin (mir bleibt nichts verborgen). Weshalb vertraust Du mir nicht völlig? Habe ich Dich jemals enttäuscht oder hinters Licht geführt? Nun, so will ich Dir denn einige Gedanken mitteilen, die Salamandra betreffen: Sicherlich wärest Du auch in der Lage gewesen, die Risso ohne ihre Hilfe gefügig zu machen. Aber Salamandra ist mir noch nicht ganz vertraut. Deshalb schicke ich sie mit Dir, denn Dir bringe ich vollstes Vertrauen entgegen.

Andererseits konnte ich nicht wissen, welchen Unwägbarkeiten ihr dort im Süden begegnen würdet, so daß ein Mensch mit ihren Fähigkeiten sicherlich nichtfehl am Platze ist. Dir stößt ihr Oberkommando bitter auf? Was ist das schon? Sie ist nicht von Deiner Art, und nach erfolgreichem Abschluß des Unternehmens wird sie nicht mehr Deine Wege kreuzen. Also, sei nicht so verbittert und achte darauf, daß Deine Männer nichts von ihrer Anwesenheit erfahren. Dies ist der wichtigste Punkt, und ich ermahne Dich nochmals zu größter Sorgfalt und Verschwiegenheit. Ich wäre sehr verärgert, falls Du mich enttäuschst.

 Honak.

Meisterinformationen:

Nachts schläft Vrak in diesem Raum. Tagsüber hält er sich bei einem Wurf von 1 – 3 auf **W6** dort auf. Sollten die Helden ungestüm und unvorsichtig in seine Kammer stürzen, so wird er nach einer Schrecksekunde heftigste Gegenwehr leisten und seine Leute

herbeischreien. Bei Gefangennahme wird er nichts erzählen und auch unter Folter das Schweigegelübde der »Schwarzen Schlange« halten.

Schleichen sich die Helden nachts an, erwacht er bei einem Wurf von 1–4 auf **W6**, falls die Helden es überhaupt unbemerkt bis zu diesem Raum schaffen.

D7 Barmus Tolandras Gemach

Allgemeine Informationen:

Durchgang im Boden nach **D5** und in der Decke nach **D1**.

Auch an der Westwand steht ein Bett, davor liegt ein Fellteppich. Ein grobes Holzregal steht an der Südwand; es quillt vor Büchern und Schriftstücken über. Neben dem Bett lehnt ein Degen an der Wand. Ein Stuhl und eine große Kiste, die wohl als Schreib- und Leseunterlage fungiert, stehen in der Zimmermitte. An einem Haken in der Nordwand hängen verschiedene Kleidungsstücke.

Spezielle Informationen:

Wer den Degen näher in Augenschein nimmt und ein bißchen von Schmiedekunst versteht, kann unschwer feststellen, daß es sich hierbei um eine besondere Waffe handelt (nach gelungener **SCHÄTZENPROBE** wird ihr Wert von 150 S erkannt, TP: **W+4**, BF: 1). Die Bücher und Schriftstücke befassen sich mit der Seefahrt und dem Waffenwesen. Zwei gebundene Titel fallen auf: Xanophulos' »Geweihtenlied auf Boron«, eine in ganz Aventurien gefürchtete Schrift, und eine »Die Magie des Stabes« betitelt Abhandlung über Zauberei.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden Bett und Matratze durchwühlen, finden sie einen Lederbeutel mit Ringen und Juwelen (Wert **W6** × ). Mit den Büchern kann nur jemand etwas anfangen, dem eine **LESEN-/SCHREIBENPROBE** +3 gelingt, mit dem »Geweihtenlied« und der »Magie des Stabes« gar nur eine zauberkundige Person. (Näheres siehe »Die Magie des Schwarzen Auges«, S. 61 ff.)

Barmus Tolandra hält sich nicht in seinem Schlafraum auf. Er wurde von Vrak mit dem anderen Schiff auf die Suche nach dem Krakenkönig geschickt.

D10–19 Unterkünfte der Piraten

Vorbemerkung für den Meister:

Durchgänge zwischen allen Gebäuden, die sich berühren. Darüber hinaus eine Strickleiter zwischen **D12** und **D13** sowie Strickleitern von **D13** und **D15** bis zum Wasserspiegel hinab. Insgesamt zehn Unterkünfte für die Piraten, in denen jeweils fünf Mann untergebracht sind und die sich alle fast gleichen. Nur in dem Raum, wo der Koch untergebracht ist



(D10), findet sich ein Kästchen, das mit dem erwähnten Schlüssel aus der Küche zu öffnen ist. Der Inhalt besteht aus 40 S, einer Pfeife und Tabak sowie mehreren Ringen, die einen Wert von \approx 10S haben.

Allgemeine Information:

In jeder dieser Kammern liegen fünf Strohsäcke am Boden, die als Nachtlager dienen. Die Räume sind unterschiedlich verschmutzt, die Decken teilweise verrußt, was von der Öllampe herrührt, die in jeder Kammer an der Decke hängt.

Zu den Gegenständen, die in dem einen oder anderen Raum zu finden sind, gehören: Strohbesen, Wolldecken, Kleidungsstücke, Würfel und anderes Glücksspielgerät, leere Flaschen und Werkzeuge.

Spezielle Informationen:

Unter den Betten bewahren die Piraten in Säcken und Kisten ihre Habseligkeiten auf, die zum größten Teil aus Kleidern, Tabakspfeifen und Kleinkram (Messer, Nadel und Garn, Angelschnüre und Haken, Spiegel, Tätowierbesteck etc.) bestehen. Nach uralter Piratensitte tragen sie ihre Wertsachen bei sich oder haben sie irgendwo versteckt.

Meirtevinformationen:

Während der Tageszeit sind hier nur selten Piraten anzutreffen. Vier Kammern werden zur Zeit gar nicht benutzt, weil die Bewohner mit Barmus ausgefahren sind (**D11**, **D14**, **D16** und **D18**). Die anderen werden von Vrak tagsüber beschäftigt; jetzt sind sie dabei, eine Opferplattform für Salamandras großen Kampf mit der Inseele zu bauen.

Aufenthaltsorte einzelner Piraten:

Barmus Tolandra, 25 Piraten: mit zweitem Piratenschiff auf der Suche nach dem Krakenkönig.

4 Piraten: ständige Wache auf den Wachposten 1–4.

3 Piraten: Ausbesserung und Instandhaltung des Drachenschiffes.

2 Piraten: in der Küche.

2 Piraten: K2.

Orgoff Prittler, 2 Piraten: haben im Lager zu tun.

Snakel, 8 Piraten, 3 Ruderboote: errichten Opferstätte in der Mitte des Kratersees.

3 Piraten: im Dorf an der Wand.

Vrak: koordiniert die Arbeiten, Aufenthaltsort bei Ankunft der Helden wird mit W6 bestimmt: 1–3 Opferstätte; 4 Drachenschiff; 5–6 D6.

D20–21 Vorratsräume

Allgemeine Information:

D20: Durchgang nach D2, D21 und Steinsims nach D23.

D21: Durchgang nach D20, Steinsims nach D9.

Vor euch seht ihr eine Menge aufgestapelter Kisten und

Säcke. Sie sind mit Kreide nach ihrem jeweiligen Inhalt beschriftet (Griechisches Feuer, Mehl, Salz, geräucherter Fisch, Segeltuch, Nägel etc.).

Spezielle Informationen:

Die Lagerräume beinhalten ansonsten nichts von Interesse für die Helden. Orgoff nimmt sich und seine Aufgabe anscheinend sehr ernst, was aus seiner sorgfältigen Lagerung und Beschriftung hervorgeht.

Meisterinformationen:

Zunächst würfelt der Meister die anwesenden Piraten mit W6 aus. Bei 1–2 ist nur Orgoff anwesend (er wird nichts gegen die Helden unternehmen), bei 3–4 nur zwei Piraten (sie spielen Würfel, haben nur Messer dabei und versuchen zu ihren Kameraden zu gelangen, wenn sie mit einer Übermacht konfrontiert werden), bei 5–6 Orgoff und zwei Piraten (in diesem Fall verhält sich Orgoff wie die beiden anderen). Die beiden Piraten haben Tätowierungen auf den Oberarmen (unter Ärmel verborgen): Schwarze Schlangen!

D22 Besprechungsraum

Allgemeine Information:

Durchgänge nach D9 und D25.

Ihr kommt in eine völlig kahle, schmucklose Kammer. Ein großer Tisch in der Mitte ist das einzige Möbelstück in diesem Raum.

Meirtevinformationen:

Hier pflegen Barmus, Snakel und Vrak über Karten gebeugt am Tisch zu stehen und ihre Raubzüge oder ihr weiteres Vorgehen gegen die Risso zu planen. Snakel und Barmus haben lediglich beratende Funktion, in letzter Instanz entscheidet immer Vrak.

D23 Großes Lager

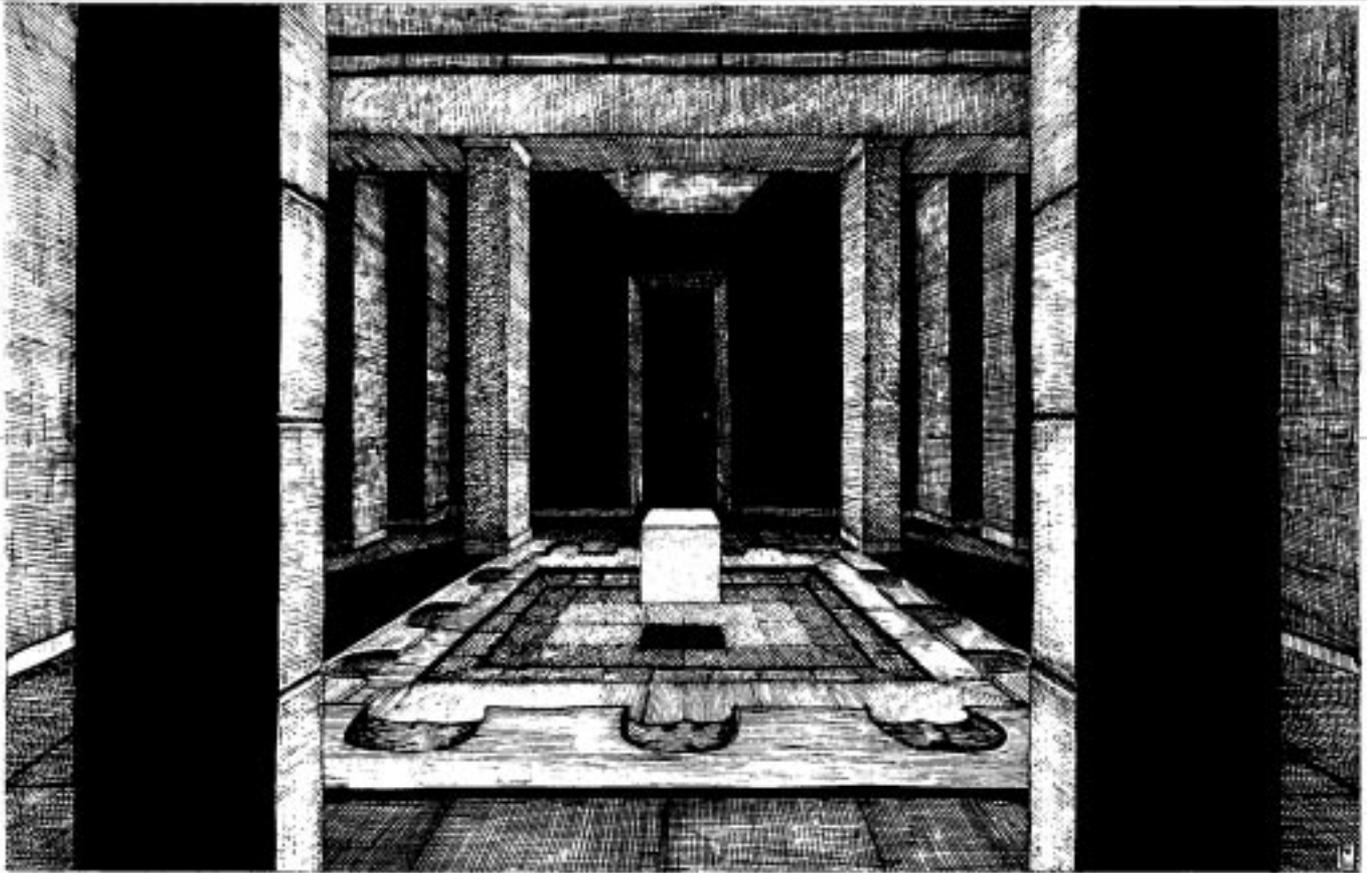
Allgemeine Information:

Durchgang nach D2, Steinsims nach D10 und D20.

Hauptlagerraum und Warenanlieferungsstelle. In der Nordwand klafft eine große Öffnung, vor der ein mächtiger Flaschenzug angebracht ist, mit dem Waren von dem darunter liegenden Steg heraufgeholt werden können. Momentan sind hier nur größere Teile wie Planken, Segeltuchrollen, Seilrollen, Mastbäume und Ruder gelagert. An der Rückwand lehnt ein großer Hohlspiegel.

Meisterinformationen:

Die Helden kennen das Gegenstück zu dem Spiegel schon von dem Piratenposten auf der Rissoinsel. Er diente der gegenseitigen Verständigung. Als von dem Posten keine Antwort mehr kam, ließ Vrak den Spiegel abbauen.



Findige Helden können den Spiegel dazu verwenden, Personen an der Opferstätte mittels gebündelter Sonnenstrahlen zu irritieren oder gar zu verletzen.

D24 Tempel der Alten

Allgemeine Informationen:

Durchgang nach **D25** und **K3**, Steinsims nach **D3**. Eine große Halle öffnet sich vielleicht zehn Meter in den Fels hinein. Ihr bemerkt einen etwa zwei Meter durchmessenden Kubus, in dessen Mitte sich etwas regt. Um diesen Kubus herum befinden sich kleine Mulden im Boden. An der gegenüberliegenden Seite der Halle ist eine große Doppeltür zu erkennen. Licht fällt durch große, schießschartenähnliche Fenster (nur bei Tag)

Spezielle Informationen:

Bei näherer Untersuchung des Würfels in der Hallenmitte ist zu erkennen, daß sich in dessen Zentrum ein weiterer Würfel befindet, der sich laufend verändert. Bei erfolgreicher **SINNESSCHÄRFEPROBE +2** wird das Muster klar: Dieser Würfel faltet sich stetig zusammen und wieder auf und strahlt dabei kaleidoskopartig Licht in allen Farben des Regenbogens aus. Wem hier eine **RECHENPROBE +4** gelingt, der kommt zu folgendem Schluß: Der Aufbau dieses Würfels ist nicht durch aventurische **Rechenkunst** zu erklären. Entweder handelt es

sich um Zauberei oder er wurde von Wesen mit einem anderen Naturverständnis geschaffen. Der äußere Würfel, der aus einer durchsichtigen, nachgiebigen Substanz besteht, scheint unbeweglich und unzerstörbar.

Die Anordnung der Mulden – es sind zwölf, die den Kubus auf allen Seiten umgeben – läßt auf ein System schließen. Setzt sich einer der Helden in eine dieser Mulden, so spürt er ein leichtes Kribbeln zwischen den Brauen – falls er ein Charisma von mindestens 13 hat. Die Mulden sind durch eine kreisförmige, schmale Furche verbunden. Die Mulde, die dem Eingang zu den Katakomben am nächsten liegt, ist mit diesem ebenfalls durch eine Furche verbunden.

Meisterinformationen:

Dies ist der Tempel der Alten, einem Volk, das vor langer Zeit von hier verschwand. Der Tempel diente ihnen als Versammlungs-, Meditations- und Zeremonienhalle. Der Kubus in der Mitte hat zwei Funktionen. Erstens sandte er ein Licht aus, das für Aventurier unsichtbar ist, nicht aber für die Alten. Diesen diente er als Meditationsmedium und Energiespender. Zum zweiten ist dieser Würfel ein Abbild von dem Rauni im Raum, der Zufluchtsstätte der Alten. Die Mulden dienten bei der Meditation als Sitzgelegenheiten.

D25 Orgoffs Gemach

Allgemeine Informationen:

Durchgänge nach **D22**, **D24** und **D26**.

Ein ordentliches Zimmer mit Bett, Bastteppich, Tisch und zwei Stühlen, einem großen Kerzenhalter sowie einer Pergamentrolle. Neben dem Bett steht eine geöffnete Kiste mit Kleidern, die gefaltet darin liegen. In der Mitte des Tisches steckt ein Entermesser. Daneben liegen Feder und Tinte.

Spezielle Informationen:

Die Pergamentrolle ist nichts anderes als die »Buchhaltung« des Lagermeisters. Orgoff hat hier immer den aktuellen Stand der Kisten vermerkt und Lieferungen und Bestellungen aufgeschrieben.

Meisterinformationen:

Falls Orgoff noch keinen Kontakt mit den Helden aufnehmen konnte, so wird er das hier spätestens tun. Er wird den Helden Informationen zu folgenden Stichworten geben:

Schwarze Schlange: »Der Bund der Schwarzen Schlange ist diese Piratenbande hier. Tar Honak in Al'Anfa ist der eigentliche Initiator, Vrak ist nur seine Marionette mit gewissen Freiheiten.«

Vrak: »Vrak ist ein gerechter und sehr guter Anführer, die Leute vertrauen ihm und bewundern ihn. So war es jedenfalls. Aber seit der Fahrt hierher ist Vrak

mürrisch geworden, spricht dem Alkohol zu und scheint sich nicht mehr recht für seine Leute zu interessieren. Klar, die Jungs haben das gemerkt, und sie haben die Bewunderung für ihn verloren. Langsam, aber sicher macht sich hier Unmut breit. Ich wette mein gesundes Bein, daß hier etwas nicht stimmt.«
Salamandra: »Was? Noch nie gehört. Kenne ich nicht. Also wenn es hier eine Frau gäbe, dann würden die Jungs die kennen, darauf würde ich mein Bein verwetten. Die haben ja lange genug keine mehr zu Gesicht bekommen.«

Weitere Hintergrundinformationen hat er nicht zu bieten. Er wird die Helden notfalls mit Waffen und Lebensmitteln versorgen und sie zu der geheimen Felsspalte führen, die nur er kennt.

Natürlich wird er ihnen die Geschichte erzählen, wie er sein Bein verloren hat und daß er die Piraten deswegen haßt.

D26 Geheime Felsspalte

Spezielle Informationen:

Ein Loch in der Decke von **D25** führt in eine Felsspalte, die sich nach ein paar Metern zu einer kleinen schmalen Höhle weitet (KLETTERPROBE). Diese Kaverne ist feucht und ungemütlich.

Meisterinformationen:

■ Ein ideales Versteck!

Die Katakomben der Alten

Meisterinformationen:

Dieser Komplex von Gängen und Schächten diente früher den Alten als Beerdigungsstätte. Heute ist er nahezu verlassen, lediglich Salamandra, kleineres Getier und einige unruhige Geister leben noch dort unten.

Der Meister sollte in den Katakomben eine gespenstische Atmosphäre aufkommen lassen und die Helden ein bißchen verwirren.

Beispiel: An den Wänden läuft Wasser herunter (unterhalb der Wasserlinie); ein Seufzen ist zu vernehmen; Nebel formen sich und bilden obskure Gestalten, die plötzlich zu leben anfangen; eine Ratte huscht über den Gang und verschwindet in der Dunkelheit; ein Kreischen ertönt und verstummt wieder, usw.

Falls nicht anders angegeben, sind die Räume und Gänge unbeleuchtet.

K1 Verbindungsgang

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt ein langer, schnurgerader Gang, dessen Ende in der Finsternis nicht auszumachen ist.

Spezielle Informationen:

Am Ende des Ganges, der an **K2** angrenzt, ist bei Fackellicht eine hölzerne Klappe im Boden zu erkennen, in deren Mitte sich ein Eisenring befindet. Diese Klappe ist leicht zu öffnen. Sollte die Wache von **P3** durch diesen Gang vor den Helden geflohen sein, so ist die Klappe von unten verriegelt.

Meisterinformationen:

Dieser Gang wird heute nur noch von den Wachposten betreten. Er ist bequemer als der Weg über die Kraterwand. Die Falltür kann mit roher Gewalt geöffnet werden, 50 TP lassen sie zersplittern.

K2 Wachraum

Allgemeine Informationen:

Ein 5 × 5 m großer Raum, der von zwei Fackeln an der Nord- und der Südwand erhellt wird. In der Mitte steht ein Tisch mit zwei Stühlen.

An einem Eisenring in der Decke in Griffweite des Einstiegs hängt ein festes Tau, an dem man in den Raum hinabklettern und den fünf Meter entfernten Boden erreichen kann.

Spezielle Informationen:

Im Wachraum befinden sich zwei Piraten, die mit Entermessern und Kurzbögen bewaffnet sind. In den Boden ist eine Falltür eingelassen. Unter ihr hängt ein Seil, über das man in den Gang zwischen **K3** und dem Tempel gelangt.

Meisterinformationen:

Die beiden Wachen setzen sich zur Wehr. Wenn der Wachposten von oben hier durchgekommen ist, versuchen sie, so lange Zeit zu gewinnen, bis W6+4 Piraten als Verstärkung eintreffen. Ansonsten liefern sie ein Rückzugsgefecht und versuchen ihre Kameraden zu warnen.

K3 Reinigungskammer

Allgemeine Informationen:

Über die Treppe erreicht ihr einen dunklen Raum; nichts regt sich dort. Er wirkt fremdartig. In seiner Mitte erhellt eine flackernde Kerze schemenhaft dieses Gewölbe.

Auf die westliche Kammerwand ist ein Wald mit riesigen Bäumen und Unterholz gemalt. Der Wald scheint sich bis zum Horizont zu erstrecken. Die Ostwand wird durch einen Lavastrom verschönert, der in eine Esse mündet. Neben der Esse steht ein gesichtsloses Wesen, das unter einem Funkenregen einen Gegenstand schmiedet. Die Decke ziert eine zerrissene Wolkendecke, aus der die Sonne gnadenlos herniederbrennt und die Wolken vertreibt. Ein paar Möwen sind unter den Wolken auszumachen. Der Boden ist das Abbild eines unbestellten Feldes; kleine grüne Keimlinge sprießen und drücken die Krume beiseite.

Spezielle Informationen:

Gelingt einem Helden eine ALCHIMIEPROBE, so erkennt er sofort, daß die rechte Hand das Symbol des Holzes, die linke das des Metalles, die Decke das der Luft und der Boden das Symbol der Erde darstellt. Die flackernde Kerze ist das Symbol des Feuers. Lediglich das Element des Wassers ist hier nicht vertreten.

Meisterinformationen:

Diese Kammer diente den Alten als Reinigungsstätte auf dem Weg zur Beisetzung. Die Verstorbenen wurden hier von allem gereinigt: dem Holz, dem Metall, der Luft, der Erde und dem Feuer. Lediglich das Wasser, das Element der Geburt, des Neuen, der Klarheit und des Verstandes, sollte sie in das Totenreich begleiten. Auf lebende Charaktere haben diese magischen Symbole keinerlei Auswirkung.

K4 Der Kerker

Allgemeine Informationen:

In der Mitte einer steilen Treppe zweigt ein Gang nach

Westen ab, der in einer kleinen Naturhöhle endet. Ihr rückwärtiger Teil ist mit einem Eisengitter abgetrennt.

Spezielle Informationen:

Das Eisengitter ist mit einem Schloß gesichert.

Meisterinformationen:

Bei dem abgetrennten Raum handelt es sich um einen Kerker, in den die Helden eingesperrt werden, falls man sie gefangennimmt.

K5 Falltür

Allgemeine Informationen:

Eine dicke Holzfalltür befindet sich in der Mitte des Ganges. Das Holz sieht solide aus, selbst die Holzwürmer scheinen von ihm keine Notiz genommen zu haben.

Spezielle Informationen:

Die Falltür ist nur mit einer kombinierten Stärke von 40 anzuheben. Darunter befindet sich ein tiefer Schacht **(K8)**.

Meisterinformationen:

Salamandra befahl Vrak, diesen Schacht zu verbarrikadieren und allen Piraten unter Androhung der härtesten Strafen zu untersagen, ihn zu öffnen oder über ihn hinwegzuschreiten. Lediglich Karan Schröpfer, der Kerkermeister, mißachtete einmal diesen Befehl. Als er die Halle dahinter betrat und seine Fackel entzündete, erschrak er so sehr bei dem Anblick, der sich ihm dort bot, daß er Hals über Kopf wieder herausstürzte und das Weite suchte. Der Schacht führt zu Salamandras Versteck tief unten im Berg. Sollten die Helden einen der Piraten nach diesem Schacht fragen, antwortet er: »Dort unten geschehen unheimliche Dinge, riesige weiße Larven und anderes Gewürm brütet dort Ungeheuerliches aus. Versucht es nur, ihr seid auf dem richtigen Weg, harharhar ...«

Hinter dieser ironischen Bemerkung steckt eine tiefere Wahrheit, von der er nichts ahnt ...

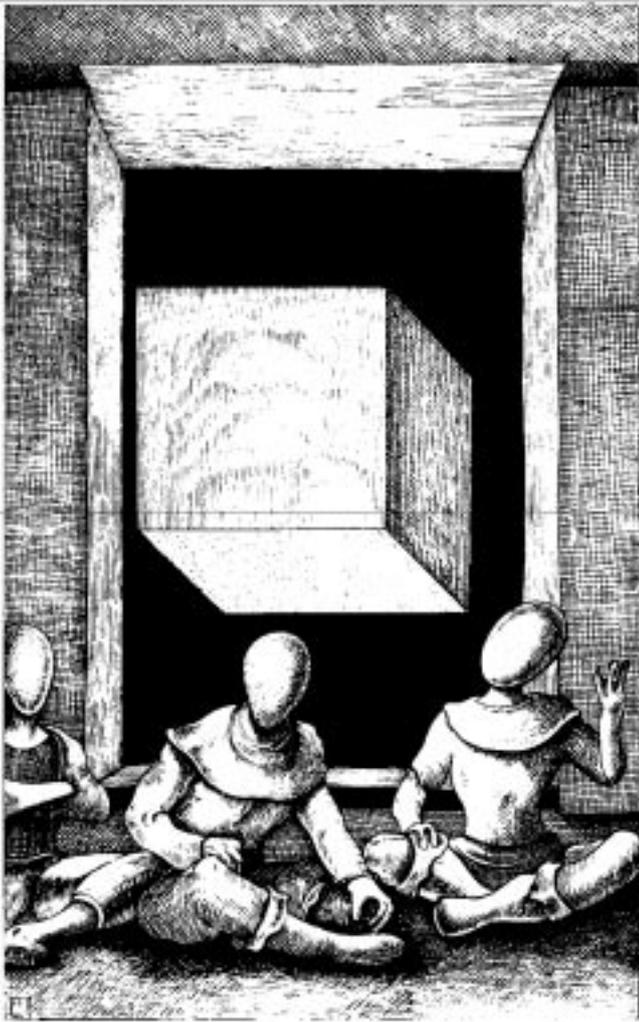
K6 Die Sklavengräber

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine große Halle. Zwei Säulen ragen wie kranke Äste aus dem Boden. An der West- und der Ostwand seht ihr eine Reihe von Höhlungen. Sie unterscheiden sich in ihrer Farbe voneinander. In der Decke ist eine mannshohe Spalte zu erkennen.

Spezielle Informationen:

Bei näherer Untersuchung der Höhlungen erkennt man, daß die dunkleren leer sind. In den helleren, die von einer glasklaren Substanz verschlossen sind, schwe-



ben zusammengekrümmte menschenartige Wesen. An dieser Stelle muß jeder Held eine **TOTENANGSTPROBE +2** bestehen, um nicht bibbernd in die Knie zu sinken. Wer ein Auge auf die Wesen wirft (**SINNENSCHÄRFEPROBE -3**), kann erkennen, daß sie weder Augen noch Nase besitzen und eine stark ausgeprägte Muskulatur sowie eine unverhältnismäßig breite Schulterpartie haben. Keines dieser Wesen zeigt ein Lebenszeichen, egal was passiert.

Die Wesen ähneln dem »Schmied« auf dem Wandbild in **K3**. Greift einer der Helden mit geschlossenen Augen nach der glasartigen Substanz, so spürt er keinen Widerstand. Er kann durch sie hindurchgreifen und sogar das Wesen dahinter ertasten. Sobald er die Augen öffnet, wird die Substanz jedoch wieder glashart. Geschieht dies, während der Arm noch in der Vertiefung steckt, wird dieser sauber abgetrennt. Berührt man eines dieser Wesen mit geschlossenen Augen, fängt es langsam an sich zu regen. Nach etwa 15 Minuten beginnt es, schwerfällig aus seiner Blase herauszuklettern (ohne die glasartige Wand zu zerstören) und sich in Richtung **K3** und von dort zum Tempel zu bewegen, wo es regungslos verharret.

Meistevinformation:

In dieser Halle wurden die »Arbeitssklaven« der Alten, denn um solche handelt es sich bei den seltsamen Wesen, bereitgehalten. Durch Fingerdruck auf die Stirn konnten die Alten ihren Schöpfungen Gedankenbefehle übermitteln. Sollten die Helden ähnliches versuchen, so ist zum Erfolg mindestens ein **CHARISMA** von 18 notwendig. Die Wesen sind nicht in der Lage, komplizierte Aufgaben zu lösen, und können den Helden bei der Suche nach Salamandra oder in bezug auf die Piraten kaum von Nutzen sein. Sie können lediglich zur Nahrungsbeschaffung, zu Reparatur- und Bauarbeiten herangezogen werden. Die Spalte in der Decke ist in **K7** näher beschrieben.

K7 Fledermaushöhle

Allgemeine Information:

Tagsüber: Durch einen Riß in der Deckenwand fällt ein wenig Licht in die Halle.

Nachts: Ein schmaler Riß ist in der Decke, irgend etwas bewegt sich lautlos darin.

Mit einem langen Seil und viel Glück oder Zauberei könnte man dort hinauf und in die Höhle gelangen.

Meistevinformation:

In dieser äußerst schwer zugänglichen Höhle schlafen tagsüber Fledermäuse. Nachts fliegen sie durch eine schmale Öffnung im äußeren Kraterrand ins Freie.

K8 Schacht

Allgemeine Information:

Schwarz wie die Nacht gähnt der Abgrund vor euch. Ein kalter Hauch streicht euch entgegen.

Spezielle Information:

Die Schachtwände sind feucht und glitschig; alle **KLETTERPROBEN** müssen mit +4 abgelegt werden, es sei denn, man verwendet Seile oder Kletterhaken.

Im unteren Teil sind die Schachtwände von Algen bewachsen und sehr feucht.

Meistevinformation:

In halber Höhe des Schachtes führt eine niedrige Abzweigung zu **K9**. Der untere Teil des Schachtes liegt schon unter der Meeresoberfläche.

K9 Querverbindung

Allgemeine Information:

Ein niedriger Gang (1 × 1 m) zweigt von dem Schacht ab.

Meistevinformation:

Der Gang führt nach **K10**.

K10 Brunnen

Allgemeine Informationen:

Ein goldenes Glitzern, das von den Wänden auszugehen scheint, erfüllt den Raum. In der Mitte des Raumes ist ein Brunnen.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden die Wände näher untersuchen, werden sie feststellen, daß sie mit einer hauchdünnen Goldschicht überzogen sind. Der Brunnen ist leer. Eine erfolgreiche SINNENSCHÄRFEPROBE (ohne Fackel +4) läßt erkennen, daß der Wasserspiegel in 15 Metern Tiefe liegt.

Meistevinformationen:

Wenn die Helden in den Schacht hinabsteigen und bis auf den Grund tauchen oder bis zum Kratersee vordringen wollen, wird nachfolgende Tabelle angewendet:

	Getauchte Strecke in Metern								
Zeitspanne in KR	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Vertikales Tauchen	5	10	15	20	25	30	35	40	45
Horizontales Tauchen	10	20	30	40	50	60	70	80	90
Modifikator	-3	-1	0	+1	+2	+3	+4	+6	+9

Mißlingt einem der Helden eine Probe, muß er sofort wieder auftauchen.

Fünf Meter unter der Wasseroberfläche ist eine Felspalte, die in den Kratersee direkt unter dem Dorf an der Wand mündet. Wenn die Helden bis zum Schachtgrund hinabtauchen und den Boden mit einem harten Gegenstand abklopfen, erkennen sie, daß darunter ein Hohlraum sein muß. Es besteht jedoch keine Möglichkeit, zur anderen Seite zu gelangen.

K11 Geröllraum

Allgemeine Informationen:

In diesem Raum liegt eine Menge Schutt und Geröll. Die Decke ist teilweise eingebrochen. Die südliche Wand macht einen intakten Eindruck.

Spezielle Informationen:

In der südlichen Wand sind die Umriss einer Tür zu erkennen, die sich mit einem spitzen Gegenstand aufhebeln läßt. Die nördliche Wand wird von einem Schuttberg halb verdeckt.

Meistevinformationen:

Hinter dem Schuttberg ist ein niedriger, gerade hüft hoher Durchgang, den man nur kriechend bewältigen kann (Zwerge brauchen sich natürlich nur zu

bücken). Vor den Erfolg hat Praios aber die Arbeit gesetzt: Um den Berg abzuräumen, sind fünf Mannstunden Budderei vonnöten, die durch nachrutschendes Gestein erschwert wird und außerdem Lärm verursacht. Bei 1–4 auf W6 schaut Kerkermeister Schröpfer durch K5 und wirft eine brennende Fackel in den Schacht.

K12 Totes Gangstück

Allgemeine Informationen:

Eine steile Treppe führt nach oben in einen Gang. Den Abschluß des Ganges bildet eine schwarze Tür.

Spezielle Informationen:

Kurz vor der schwarzen Tür nimmt eine verborgene Falltür die gesamte Breite des Ganges ein. Diese Falltür ist nur bei ausreichendem Licht und einer erfolgreichen SINNENSCHÄRFEPROBE +8 erkennbar. Tritt einer der Helden auf diesen Abschnitt im Boden, fällt er in die Rutsche K13.

Die schwarze Tür ist lediglich eine Imitation und kann nicht geöffnet oder durchbrochen werden: Hinter der Tür befindet sich solider Fels.

Meistevinformationen:

Dieser Gang diente den Alten dazu, Eindringlinge in die Irre zu führen. Die Falltür am Ende des Ganges führt über eine Rutsche in das Reich des Wurmes.

K13 Rutsche

Allgemeine Informationen:

Plötzlich gibt der Boden unter den Füßen des Helden nach, und er stürzt in einen Tunnel, in dem er dann spiralförmig nach unten rutscht. Je tiefer es hinabgeht, desto feuchter und schleimiger wird die Fahrt, die schließlich in einer Höhle mit abgestandener Luft endet.

Spezielle Informationen:

Die Helden können diese Rutschpartie nicht stoppen, es sei denn, sie haben sich mit Seilen irgendwo gesichert. Wem eine erfolgreiche ORIENTIERUNGSPROBE +6 gelingt, der kann abschätzen, daß ihn diese Rutschpartie ungefähr 40 Meter in die Tiefe befördert hat.

Die Rutsche ist auf den letzten 20 Metern in zunehmendem Maße mit Schleim bedeckt, der sich an die Kleidung der Helden heftet und einen üblen Geruch verbreitet. (Meister: Setzen Sie das CHARISMA schleimbescmierter Helden um die Hälfte herunter, bis sie sich von dem übelriechenden Zeug gereinigt haben!)

Meistevinformationen:

Der Schleim im unteren Teil des Schlauches rührt von den vergeblichen Versuchen des Wurmes her, aus seinem Gefängnis zu entkommen. Unglückli-

cherweise konnte er nie bis zum oberen Ende vordringen, sein eigenes Gewicht zog ihn immer wieder hinunter. Ist durch diese Rutschpartie ein einzelner Held von der Gruppe getrennt worden, so lesen Sie dem Spieler die *Allgemeinen Infomationen* von **K14** vor und geben ihm die Anweisung, sich in ein anderes Zimmer zurückzuziehen.

K14 Das Reich des Wurmes

Allgemeine Infomationen:

Die Luft hier unten ist feucht und abgestanden, das Atmen fällt schwer. Es stinkt erbärmlich, und ab und zu ertönt ein Glucksen und Schlürfen. Boden und Wände sind mit Schleim bedeckt, man muß schon aufpassen, wohin man seinen Fuß setzt. Die Höhle ist vielleicht 15 Meter tief und weist an den Wänden einige runde Löcher auf (Durchmesser 1,5 m).

Spezielle Infomationen:

Am Ende der Höhle hält sich der Wurm auf und blockiert den anderen Ausgang. Sobald einer der Helden in sein Reich eindringt, wird er sich langsam nähern. Die Helden sind jedoch vor ihm sicher, solange sie vom Schleim bedeckt sind.

Der Wurm wird sich zur Wehr setzen, falls ihm die Helden mit Gewalt auf den Leib rücken oder in das Larvennest **K15** eindringen, ansonsten nähert er sich ihnen nur schlabbernd und »schmeckt« sie mit seinen Kauwerkzeugen ab. Wenn der Wurm erkennt, daß die Helden mit Schleim bedeckt sind, zieht er sich wabbelnd zurück.

Meisterinformationen:

Der Wurm ernährt sich von Fischen und anderem Kleingetier, das durch den Schacht in den Tümpel **K16** gespült wird. Er lebt hier schon seit geraumer Zeit. Wahrscheinlich wurde er von den Alten hergebracht, um Grabräubern den Garaus zu machen. Der Wurm kann aus seinem Gefängnis nicht entkommen, der Schlauchgang ist zu steil und zu lang für ihn, die Hitze des Lavasees weiter unten verhindert ebenfalls seine Flucht. Der Wurm besitzt die Intelligenz eines jungen Hundes, er ist also nicht ganz dumm. Er weiß, wann er sich aus dem Schleim machen muß, kann aber auch wütend werden, wenn man ihn ärgert. Helles Licht mag er nicht, aber er kann sich innerhalb weniger Minuten daran gewöhnen. Sollte er in Bedrängnis geraten, zieht er sich zum Larvennest zurück, um seine Brut zu schützen.

K14a Seitengrotte

Allgemeine Infomationen:

Dieser kleine Höhlenraum ist erstaunlicherweise kaum mit Schleim bedeckt. Statt dessen liegen hier sackartige, beigefarbene Gebilde.

Spezielle Infomationen:

Insgesamt sind sechs dieser Gebilde zu finden, jedes wiegt etwa 1200 u. Sie haben eine lederartige Konsistenz und lassen sich eventuell zum Ausbessern von Lederrüstungen gebrauchen.

Meisterinformationen:

Diese Nebenhöhle ist die Häutungskammer des Wurmes, die Gebilde sind abgeworfene Häute. Findige Gesellen können mit diesen Häuten die tollsten Dinger drehen ...

K14b Nebenhöhle

Allgemeine Infomationen:

Durchdringender Gestank weht euch entgegen.

Meisteuinfomationen:

Diese kleine Kammer dient dem Wurm als Kloake. Wer hier hinunterrutscht, landet im Wurmkot (Charismawert halbieren, bis der Held sich *gründlich* gewaschen hat). Der Wurm geht hier wirklich nur hinein, wenn er muß.

K15 Larvennest

Allgemeine Infomationen:

In einer Mulde in der Mitte der Höhle tummeln sich mehrere armlange, weiße Larven. Dazwischen liegen kleine, halb durchsichtige Eier. Die Larven nehmen keine Notiz von den Helden. Der Raum ist wärmer als die anderen.

Spezielle Infomationen:

In den Eiern regt sich etwas, man sieht aber nicht genau, was. Insgesamt befinden sich hier zehn Eier und fünf Larven. Letztere wiegen ungefähr 400 u und wehren sich nicht, falls die Helden sie mitnehmen wollen.

Meisterinformationen:

Der große Wurm ist sehr darauf bedacht, daß seiner Brut kein Leid geschieht. Wenn die Helden diese Kammer betreten, greift er an und kämpft so lange, bis er Eier und Larven zurückerobert hat oder stirbt. Die Larven ernähren sich von vorgekaueter Fischnahrung und Wurmmilch. Ohne diese Nahrung sterben sie innerhalb von zwei bis drei Tagen. Aus den Wurmeiern schlüpfen innerhalb der nächsten 1W6 Wochen neue Larven aus. Voraussetzung dafür ist jedoch, daß sie entsprechend warm gelagert werden. Die Werte der Larven sind im Kapitel *Neue Monster* aufgelistet.

K16 Tümpel

Allgemeine Infomationen:

Ihr kommt in eine etwa 15 m lange und 8 m breite Höhle, die völlig unter Wasser steht. Ein paar quallenar-

tige Klumpen schwimmen auf dem Wasser. Aus dem Hintergrund der Höhle ertönt das Rauschen des Meeres.

Spezielle Informationen:

Der Tümpel ist zwei Meter tief und hat einen relativ ebenen Grund. Je weiter die Helden in die Höhle hineinwaten, desto deutlicher wird das Rauschen. Es kommt aus einer Öffnung in der Höhlendecke, aus der sich von Zeit zu Zeit ein Schwall Wasser (mit kleinen Fischen) ergießt.

Die quallenartigen Gebilde entpuppen sich beim näheren Hinschauen als Wurmschleim.

Meisterinformationen:

Der Existenz dieses Tümpels hat der Wurm sein Leben zu verdanken. Durch die Felsspalte **K17** werden kleinere Meerestiere in den Tümpel geschwemmt, die dem Wurm und seinen Larven als Nahrung dienen.

Natürlich bietet der Tümpel die Möglichkeit, sich endlich einmal zu reinigen, doch wenn dies geschieht, stuft der Wurm die Helden automatisch als Fremdkörper ein und greift sie an.

K17 Felsspalte

Allgemeine Informationen:

Das Loch in der Höhlendecke befindet sich in fünf Meter Höhe über dem Wasserspiegel.

Meisterinformationen:

Das Loch in der Decke ist nur mittels einer dreifachen Rüberleiter zu erreichen. Der unterste Held steht dabei vollkommen unter Wasser. Er muß jede Runde eine **KK**-Probe ∓ 4 und eine **SCHWIMMEN**-PROBE bestehen, um nicht umzufallen oder Wasser zu schlucken. Der zweite Held muß jede Runde eine **GE**- und eine **KK**+1 Probe absolvieren, sonst stürzt er in den Tümpel.

Dem obersten Helden muß eine **SINNENSCHÄRFE**-

PROBE gelingen, sonst findet er keine geeignete Aufstiegsmöglichkeit. Mißlingt einem der unteren Helden eine Probe, so stürzt die Rüberleiter zusammen. Erschwert wird dieses akrobatische Kunststückchen noch durch das Seewasser, das sich in unregelmäßigen Abständen durch das Loch ergießt. Bei einer 1 auf **W6** kommt es zu einem solchen Wassersturz, während die Helden klettern. Alle Talentproben der oberen beiden Helden werden dann mit ∓ 5 modifiziert.

Falls die Helden den Schacht erklimmen sollten:

Allgemeine Informationen:

Der Schacht ist feucht und relativ glatt, stellenweise auch mit Algen bewachsen. Das obere Ende ist nicht zu erkennen.

Meisterinformationen:

Es ist fast unmöglich, diesen Schacht zu erklimmen. Die Helden müssen sich mit dem Rücken und den Füßen im Schacht einklemmen und sich dann langsam hinaufarbeiten. Alle zehn Meter ist eine **KLETTERPROBE** +3 erforderlich, bei einem Wasserschwall (während die Helden im Schacht sind, wird zweimal mit **W6** gewürfelt, wobei eine 1 einen Wasserschwall bedeutet) wird diese Probe noch um ∓ 5 erschwert. Mißlingt einem der Helden eine **KLETTERPROBE**, stürzt er ab und reißt die unter ihm kletternden Helden mit sich. Ein Sturz fügt dem Helden **2W6 TP** zu, ∓ 3 pro fünf Meter Höhe.

Dieser Schacht führt zur Außenwand der Vulkaninsel und bringt die Helden der Lösung des Abenteuers keinen Schritt näher.

K18 Höhle

Allgemeine Informationen:

Eine schlauchartige Höhle zweigt vom Hauptgang ab. Zahlreiche kleinere Gesteinsbrocken liegen an der hinteren Wand. Auch hier ist der Boden mit Schleim be-



deckt, zäher als der weiter oben. Hier ist es auch etwas wärmer als in den anderen Höhlen des Wurms.

Spezielle Informationen:

Bei näherer Untersuchung der Höhle kann man an der hinteren Wand Schleif- und Bohrspuren erkennen. Getrockneter Schleim befindet sich an dieser Wand.

Meisterinformationen:

Diese Höhle spiegelt das verzweifelte Bemühen des Wurmes wider, sich mehr Lebensraum zu schaffen. Er hat nicht mehr viel Zeit, bis seine Larven auschlüpfen. Dann mangelt es hier an Raum und an Nahrung. Wegen der höheren Temperatur kann der Wurm nur kurz graben. Zwischenzeitlich muß er zum Abkühlen immer wieder in den Tümpel. Die hohe Temperatur sorgt dafür, daß sein Schleim innerhalb kurzer Zeit trocknet und ihn bewegungsunfähig macht.

K19 Heißer Schacht

Allgemeine Informationen:

Warme Luft kommt den Helden von unten entgegen. Die Schleimspuren enden hier.

Spezielle Informationen:

Sollten die Helden noch vom Schleim bedeckt sein, so spüren sie, wie dieser immer zäher und härter wird, je länger sie sich in dem heißen Schacht aufhalten.

Meisterinformationen:

Die Bewegungsfreiheit der Helden wird durch den härter werdenden Schleim drastisch eingeschränkt, bis sie sich überhaupt nicht mehr bewegen können. Um dies zu verhindern, sollten sie sich schnellstmöglich den Schleim vom Leib waschen. Das Erklimmen dieses Schachtes ist nicht so schwierig; alle zehn Meter muß eine KLETTERPROBE – 2 geschafft werden, um nicht abzustürzen. Auf den letzten 15 Höhenmetern (dort, wo der Schacht in die Horizontale übergeht) sind keine KLETTERPROBEN mehr nötig.

K20 Der unterirdische Lavasee

Allgemeine Informationen:

Vor euch liegt eine Höhle von gewaltigen Ausmaßen. Ihre Decke wölbt sich bis zu 15 m nach oben. Der Boden ist völlig eben, schwarz, aber von zahlreichen Sprüngen durchzogen, aus denen ein rötliches Glühen dringt. Hier und da steigen aus der Tiefe plötzlich rotglühende Lavablasen auf, um wenig später mit dumpfem Blubbern zu zerplatzen.

Die Luft ist unerträglich heiß, die Sicht wird durch aufsteigende Schwefeldünste behindert. Nach und nach könnt ihr erkennen, daß ein von einer dünnen Kruste

bedeckter Lavasee mit ca. 150 m Durchmesser vor euch liegt. Zahlreiche Felsplattformen und Inselchen ragen aus dem tückischen Grund.

Spezielle Informationen:

Eine erfolgreiche SINNENSCHÄRFEPROBE +5 ist notwendig, um folgende Phänomene vom Tunnelausgang beobachten zu können:

Allgemeine Informationen:

1. Auf einer kleinen Insel am südlichen Rande des Lavasees scheinen bläuliche Schwaden eine Gestalt formen zu wollen, aber heiße Luft wirbelt den Dunst immer wieder auseinander.
2. Am nördlichen Ende führt eine dunkle Öffnung weg von dem Lavasee. Eine Treppe ist dort schemenhaft auszumachen.

Meisterinformationen:

Um von einer Insel zur anderen zu gelangen, sind erfolgreiche SPRUNGPROBEN zu absolvieren. Sprungversuche von und zur Insel A werden wegen der größeren Entfernung mit +6 modifiziert. Mißlingt eine Talentprobe um einen oder zwei Punkte, rutscht der Held ab oder verliert beim Aufsetzen sein Gleichgewicht. Dann ist sofort eine GE-Probe erforderlich.

K20a Nest der Springteufel

Allgemeine Informationen:

Ein kleiner Hügel erhebt sich auf der Felsinsel. Dort sind krabbelnde oder huschende Bewegungen auszumachen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden Insel A oder eine der mit * gekennzeichneten Inselchen betreten, erhebt sich ein Kreischen, und viele faustgroße Wesen fliegen mit weit aufgerissenen Mäulern auf sie zu. Insgesamt nisten 23 Springteufel (siehe im Anhang *Neue Monster*) auf Insel A. Sie stürzen gleichmäßig auf möglichst viele Helden. Haben sie keinen Erfolg, so werden sie sich auf die Insel A zurückziehen und die Helden bei deren Rückkehr von Insel B erneut angreifen. Dann konzentrieren sie sich auf ein Opfer nach dem anderen.

K20b Geist der Inseele

Allgemeine Informationen:

Aus dem Nichts heraus versucht ein formloses, blaues Etwas Gestalt anzunehmen. Es fällt immer wieder in sich zusammen. Wenn sich die Helden nähern, scheint es nochmals alle Kräfte zu mobilisieren. Plötzlich manifestiert sich das Wesen: eine Echse mit Rabenkopf. Sie scheint aus einer bläulichen, gläsernen Substanz zu bestehen und schwebt ungefähr einen Meter über dem

Boden. Die Helden vernehmen eine unwirkliche Stimme direkt im Kopf:

»Ich habe nicht viel Zeit, und eure Freunde ebenso. Ihr sucht den Kopf der Schwarzen Schlange, ihr findet ihn nicht weit von hier. Laßt euch nicht in die Irre führen, achtet nur auf die grünen Augen und denkt an die Meerjungfrau ... Dort, wo die Brunnen sind, ist ein geschlossener Raum, der doch zugleich offen nach allen Seiten ist. Vielleicht werdet ihr dort Hilfe finden. Ich gebe euch etwas, das euch gleichfalls helfen kann. Doch habt acht, die Schlange ist heimtückisch, und sie wird sich lieber selbst vernichten, als anderen den Triumph zu gönnen.■

Die Stimme wird schwächer.

»Ihr müßt jetzt gehen, sonst werdet ihr im Auge des Vulkans zu Ehren des Totengottes gerichtet. Das Archipel ist auf eurer Sei ... Aaaaah, sie hat mich bemerkt, chiiiiiiuuuuuuuhhhhhhhhhh ...■

Das Wesen saust in den Lavasee hinein. Ein kleiner blauer Kristall fällt klingend zu Boden.

Spezielle Informationen:

Gelingt einem der Helden während des Monologes der Schemengestalt eine HEILKUNDE/SEELE-PROBE, spürt er, daß dieses Wesen von einem anderen gequält wird. Sollte dieser Held auch der Prophezeiung des wahnsinnigen Einsiedlers Sulacco Gehör geschenkt haben, kann er nach erfolgreicher KL-Probe +5 folgern, daß dieses Wesen mit dem von Sulacco beschriebenen identisch ist.

Meisterinformationen:

Dieses Schauspiel war der letzte Kraftakt der Inseele, ein Notruf, um die Helden vor der bevorstehenden Katastrophe zu warnen. Salamandra, die für die Gefangenschaft der Inseele verantwortlich ist, bemerkte die Aktivitäten der Inseele und drängte sie kraft ihres Hasses in die Körperlosigkeit zurück. Im letzten Moment konnte die Inseele noch einen Teil ihres Bewußtseins in Form des kleinen Kristalls abspalten. Wird dieser Kristall jemals mit Salamandra in Berührung gebracht, entzieht er ihr jegliche magische Kraft. Dies vermag er jedoch nur einmal zu tun, denn die Quelle, aus der Salamandra ihre Kraft schöpft, ist tiefschwarz und strömt bald von neuem. Licht und Schatten ergänzen sich, daher zieht es den leuchtenden Kristall zu Salamandra. Er übt einen leichten Druck auf die Hand seines Trägers aus und lenkt ihn so zu der Quelle allen Übels. Solange einer der Helden den Kristall in der Hand hält, wird er einen Zug in Salamandras Richtung verspüren. Der Meister sollte jedoch bedenken, daß für den Kristall Wände, Mauern und andere materielle Objekte kein Hindernis darstellen. Der Kristall vermag so zwar in Richtung Salamandra zu weisen, jedoch zeigt er den Helden keinesfalls den Weg dorthin.

K20c Tunnelleingang

Allgemeine Informationen:

Eine breite Treppe führt in den Fels hinein. Hier drinnen ist es angenehm kühl, die schwarzen Wände scheinen die Hitze aufzusaugen.

Meisterinformationen:

Die Treppe führt spiralförmig nach Raum 25 in Salamandras Domizil. Am Ende der Treppe befindet sich ein ähnlicher Mechanismus wie bei **K23** (Ohrensauen). Nähere Informationen siehe dort.

K21 Vorhöhle

Allgemeine Informationen:

Im schwachen Fackellicht erkennt man zwei Gestalten zusammengekrümmt auf dem Rücken liegen. Es handelt sich um menschliche Leichen. Wasser rinnt die Wände herunter und fließt in dünnen Rinnsalen zu einer Luke im Boden.

Spezielle Informationen:

Die Leichen können noch nicht allzu lange hier liegen. Werden sie umgedreht, sieht man sofort klaffende Wunden im Rücken der beiden. Offensichtlich sind sie von hinten erstochen worden. Beide Leichen sehen abgemagert und geschunden aus, Peitschenstriemen ziehen sich über Gesicht und Oberkörper. Kleine Metallringe sind durch die Nasen gezogen.

Ein Blick in die Luke läßt eine schmale Treppenstiege erkennen, die weiter hinunter führt.

Meisterinformationen:

Dies waren zwei Sklaven, die Salamandras Gepäck hier herunter brachten. Da niemand außer Vrak von Salamandras Existenz wissen durfte, brachte sie die beiden hinterrücks um.

K22 Falsche Grabkammer

Allgemeine Informationen:

An den Wänden dieser Kammer sind seltsame Schriftzeichen zu sehen. In der Mitte des Raumes steht ein großer, rechteckiger Felsquader. Wasser rinnt an den Wänden herunter und speist zahlreiche kleine Pfützen. Ein Raum, in dem jeden braven Aventurier fröstelt ...

Spezielle Informationen:

Jedem Helden muß eine TOTENANGSTPROBE +2 gelingen, sonst verläßt er fluchtartig diese Kammer.

Wem hier eine ORIENTIERUNGSPROBE +2 gelingt, der merkt, daß sich dieser Raum unter der Meeresoberfläche befinden muß. Bei näherer Betrachtung der Wände können die Helden die Schriftzeichen als Runen identifizieren. Eine erfolgreiche ALCHIMIEPROBE verrät, daß der Großteil der Runen fremdartigen Ursprungs ist, ein

paar von ihnen lassen sich jedoch als Todes- und Wasser-Runen identifizieren. Nichts deutet auf irgendeine Art von Magie hin, die diesen Runen innewohnen könnte. Untersuchen die Helden den Quader in der Mitte der Kammer genauer, erkennen sie nach gelungener SINNENSCHÄRFEPROBE feine Ritzen, die parallel zur Oberfläche rundherum verlaufen. Klopft jemand gegen diesen Klotz, so ertönt ein hohles Geräusch. Der Quader besitzt in der Tat einen Deckel, der sich ohne große Mühe beiseite schieben läßt.

Allgemeine Information:

Knirschend rutscht der Deckel zur Seite und erlaubt einen Blick in das Innere des Quaders. Am Boden sieht man eine finstere Öffnung, von der aus eine Steintreppe weiter hinunter ins Dunkel führt. Mehrere kurze Metallpfeile liegen am Boden des Quaders.

Spezielle Information:

An den Metallpfeilen klebt getrocknetes Blut. Kommt einer der Helden auf die Idee, die Wände um die oberste Treppenstufe herum zu untersuchen, findet er mehrere kleine Löcher in der Wand, deren Durchmesser exakt mit dem der Metallpfeile übereinstimmt. Auch die Anzahl der Pfeile stimmt mit der Anzahl der Löcher in der Wand überein.

Meistevinformation:

Dieser Raum war früher eine Falle der Alten. Die Todesrunen haben ihre Energie jedoch schon vor Monaten an Salamandra vergeudet und sind nun kaum mehr als Kerben in der Wand. Die Wasserrunen sind dagegen noch halbwegs aktiv, sie schützen diese brüchige Kammer vor dem Eindringen des Wassers und verhindern so die Überschwemmung der unteren Etagen. Die Runen sind auf physikalischem Wege nicht zerstörbar. Die Falle am Boden des Quaders ist Salamandra jedoch entgangen. Die Auseinandersetzung mit den Todesrunen beanspruchte sie mental so sehr, daß sie beim Abstieg die Metallpfeile übersah, von ihnen getroffen und verwundet wurde.

K23 Ohrensausen

Allgemeine Information:

Die Steintreppe endet abrupt vor einer Felswand.

Spezielle Information:

Die vorletzte Treppenstufe beherbergt einen Mechanismus, der die Steinwand im Boden versinken läßt. Tritt einer der Helden auf diese Treppenstufe, hört er ein Klacken, und die Wand vor ihm sinkt knirschend in den Boden. Bei eingehender Untersuchung der vorletzten Treppenstufe läßt sich feststellen, daß sie etwas locker ist. Direkt dahinter führt die Treppe nur ein paar Meter weiter hinunter, bevor sie erneut vor einer Steinwand endet.

Die vorletzte Stufe ist wiederum der Auslöser für das Öffnen der Tür. Diesmal jedoch schließt sich erst die obere Tür, bevor die untere sich öffnet.

Auch unter der zweiten Treppenstufe ist ein solcher Mechanismus. Dieser Mechanismus schließt die untere Tür und öffnet danach die obere. Sobald sich die untere Tür öffnet, verspüren die Helden einen seltsamen Druck auf den Ohren. Dies ist zunächst ungewohnt, aber man gewöhnt sich an ihn, bis man ihn schließlich kaum noch spürt.

Meistevinformation:

Die Kammer zwischen den beiden Türen sorgt dafür, daß der gesamte darunter liegende Komplex nicht vom Meer überschwemmt wird.

Sollte es irgendwann einmal passieren, daß beide Türen offen sind (vielleicht haben die Helden das Schließen einer der beiden Türen irgendwie verhindert), ertönt irgendwo aus der Tiefe lautes Gurgeln. Wenn beide Türen der Treppe gleichzeitig offenstehen, so ist damit gleichzeitig über ein System von hölzernen Zahnrädern und Seilzügen eine Verschlussplatte im Boden des Raumes 28 zur Seite geschoben worden.

Durch diese Öffnung dringt nun das Meerwasser ungehindert in das Netz aus Gängen und Treppen. Innerhalb weniger Minuten wird der Höhlenkomplex darunter überschwemmt, und das Wasser steigt bis über die Räume **K11**, **K21** und **K22** (vorausgesetzt, die beiden Türen sind immer noch offen).

Durch die Überschwemmung der unteren Höhlenräume ist Salamandras Schicksal keineswegs besiegelt. Sollte sie noch über magische Reserven verfügen, wird sie die Gestalt einer Meerjungfrau einnehmen und durch die Brunnenschächte nach draußen verschwinden.

Salamandras Domizil

Meisterinformation:

Salamandras Domizil war früher eine Bestattungstätte der Alten, ein Komplex aus Räumen, Gängen und Brunnenschächten.

Doch die Alten zogen sich – aus Gründen, die uns unbekannt sind – in den »Raum im Raum« zurück,

viele Jahrhunderte bevor die Piraten das Archipel erreichten. Diejenigen Alten, die sich damals für den Tod entschieden hatten, wurden in einen von ihnen vorher ausgewählten Brunnen gesenkt und wieder dem Wasser übergeben, aus dem sie einst hervorgegangen waren.

Zur Zeit dient dieses System von Gängen und Räumen Salamandra als Unterkunft.

Der gesamte Komplex liegt einige Meter unter dem Meeresspiegel und ist fast vollkommen von der Außenwelt isoliert.

Würfeln Sie mit 1W6 aus, was Salamandra momentan macht und wo sie sich aufhält:

Es gilt ein Modifikator von +2, wenn die Helden laute Geräusche machen sollten (dazu gehört auch laute Kommunikation zwischen den Spielern).

Es gilt ein Modifikator von -2, wenn allen Helden eine SCHLEICHENPROBE gelingt und sie sich nur flüsternd unterhalten. Trifft nur eine Bedingung zu, dann gilt ein Modifikator von -1.

0: Schläft in ihrem Bett in **S25**.

1: Meditiert vor dem Brunnen in **S25**.

2: Beobachtet die Piraten durch ihre Kristallkugel in **S26**.

3: Kehrt gerade durch Brunnen in **S26** von einem Ausflug in Gestalt einer Meerjungfrau zurück.

4: Arbeitet nichtsahnend an ihrem Schreibtisch.

5–7: Löscht die Kerze, nimmt Dolch und Skizzen (s. u.) und schleicht nach **S28**.

8: Löscht die Kerze, nimmt Dolch, Skizzen (s. ) und Vollmacht Tar Honaks (s. u.) und schleicht nach **S28**.

Bei einem Ergebnis von 0–5 ist nach 2 verstrichenen KR ein weiterer Wurf auf der Tabelle erforderlich.

Bei einem Ergebnis von 4–8 sitzt Salamandra an ihrem Schreibtisch in Raum 27.

Die *Speziellen Informationen* für **S24–S28** sind von dem zuletzt gewürfelten Ergebnis abhängig und dementsprechend geordnet. Sie brauchen sich lediglich jene Informationen durchzulesen, die unter der von Ihnen gewürfelten Zahl stehen.

S24 Tanzraum

Allgemeine Informationen:

Endlich einmal keine düstere Gruft! Himmelblau strahlt dieser Raum. Rechts und links führen schmale Gänge in einem Bogen von dem Raum weg. Auch geradeaus führt ein Gang ab. Er ist schnurgerade, endet allerdings wenige Meter weiter vor einer Tür.

Spezielle Informationen:

0, 4–8: Keine Besonderheiten.

1: Ein schwaches Licht erhellt den Gang. Die Lichtquelle muß jedoch hinter der Biegung liegen.

2: Wem eine SINNENSCHÄRFEPROBE +5 gelingt, der erkennt einen blassen, grünlichen Schimmer, der aus dem Gang zur Linken der Helden kommt.

3: Wem eine SINNENSCHÄRFEPROBE gelingt, der hört Wasser schwappen. Das Geräusch kommt aus dem Gang zur Linken der Helden. Eine weitere gelungene SINNENSCHÄRFEPROBE verrät, daß sich irgend etwas plätschernd entfernt.

Meisterinformationen:

Diesen Raum benutzt Salamandra nur, wenn sie gute Laune hat (was nur sehr selten vorkommt) und keine Lust, sich zu verwandeln. Dann tanzt sie mit fliegenden Kleidern, bis sie vor Erschöpfung beinahe umfällt.

S25 Salamandras Schlafgemach

Allgemeine Informationen:

Der Raum leuchtet in warmem Rot und macht einen recht gemütlichen Eindruck. In der hinteren Ecke liegt ein Sack, aus dem Strohhalme herauschauen. Daneben liegen ordentlich zusammengefaltete Kleider neben einer kleinen Kiste. Auch hier befindet sich ein großer, mit Meerwasser gefüllter Brunnen in der Mitte des Raumes. Gegenüber des geraden Ganges sieht man zwei parallel verlaufende Fugen in der Wand.

Spezielle Informationen:

Tritt einer der Helden unmittelbar vor den Punkt, an dem sich die beiden senkrecht verlaufenden Fugen befinden, so fährt dieser Wandabschnitt knirschend nach unten und gibt eine dahinter liegende Treppe (23B) frei. Die Treppe endet nach zwei Metern vor einer Wand. Der gesamte Mechanismus gleicht dem von **K23** und ist auch eine Art Schleuse. Dieser Weg führt hinunter zum Lavasee.

0: Auf dem Bett liegt eine zusammengerollte Frauengestalt. Ihre langen schwarzen Haare verdecken das Gesicht. Sie scheint zu schlafen.

Falls die Helden sich ihr nähern, erwacht Salamandra gähnend, schlägt ihre moosgrünen Augen auf und fragt, wo sie so lange gesteckt haben.

1: An dem Brunnen sitzt eine schlanke Frau in grünem Kleid, die sich just in diesem Moment aus ihrer Lotushaltung erhebt und die Helden aus ihren grünen Augen fragend anblickt.

2, 5–8: Keine speziellen Informationen.

3: Gelingt einem der Helden eine SINNENSCHÄRFEPROBE +4, hört er in einiger Entfernung Wasser platschen und kurze Zeit später das Tappen von sich nähernden Füßen.

4: Ein blasser Schimmer ist vor den Helden zu erkennen, die »Lichtquelle« muß sich jedoch noch hinter der Biegung befinden.

In der Kiste neben Salamandras einfachem »Bett« sind ihre Habseligkeiten untergebracht: ein kleiner vertrockneter Seeigel, ein Kamm, ein Bild von Onkel Woger und mehrere Ohrringe (Wert nach erfolgreicher SCHÄTZENPROBE 150 D).

S26 Kristallkugelraum

Allgemeine Informationen:

Dieses Zimmer ist allseitig in einem grünen Farbton gehalten.

Auch hier findet man wieder eines dieser Meerwasserbecken. Auf einem kleinen Tischchen neben dem Brunnen leuchtet eine grüne Kristallkugel in sanftem Licht. Ein großes Handtuch hängt an einem Nagel an der Wand.

Spezielle Informationen:

- 0, 1, 5–8:** keine besonderen Informationen.
- 2:** Vor der Kristallkugel steht eine schlanke, schwarzhäarige Frau, die just in diesem Moment ihren Blick von der Szene in der Kugel abwendet und die Helden anstarrt. Dabei zieht sie mit der rechten Hand die Kugel an sich. Schnell verblaßt die Szenerie auf der Kugel, die eine Gruppe Piraten beim Aufrichten von Pfählen in der Krautermitte zeigte.
- 3:** Mit einem lauten Platschen taucht eine Meerjungfrau aus dem Becken auf, die die Helden aus ihren großen, grünen Augen fragend anblickt. Sollten ihr die Helden freundlich gesonnen sein, bittet Salamandra sie, ihr das Handtuch zu geben und sich kurz umzudrehen.
- 4:** Eine erfolgreiche SINNENSCHÄRFEPROBE +3 läßt einen schwachen Lichtschein aus dem Gang nach S27 erkennen. Wem hier eine ORIENTIERUNGSPROBE +5 gelingt, der wird feststellen, daß er sich genau unter dem Brunnenraum **K10** befinden muß.

In der Decke sind Fugen zu erkennen, die die Umrisse einer Klappe bilden. Diese Klappe läßt sich durch einen an der Außenseite des Brunnens versteckten Hebel öffnen. Eine erfolgreiche Sinnenschärfeprobe ist vonnöten, um diesen Hebel zu finden. Sobald er umgelegt wird, leuchtet die Klappe in irisierend rotem Licht auf. Während der nächsten fünf Minuten ertönt ein seltsames Pfeifen und Zischen. Danach öffnet sich die Klappe, und Meerwasser dringt ein und überschwemmt Salamandras Domizil innerhalb von wenigen Minuten.

Meisterinformationen:

Von diesem Raum aus pflegt Salamandra die Piraten zu überwachen. Sollte irgend etwas nicht nach Plan verlaufen, verläßt sie ihr Domizil über die Schleuse (**K22**), verwandelt sich in eine Möwe und fliegt zu Vrak, um ihm neue Anweisungen zu erteilen. Zur Entspannung taucht sie hier von Zeit zu Zeit als Meerjungfrau in die Fluten hinab.

S27 Salamandras Arbeitszimmer

Allgemeine Informationen:

Vor der Südwand steht ein kleiner Tisch, auf dem sich mehrere Gegenstände befinden: eine Kerze, Pergamente, Feder und Tinte. In einer Ecke liegen auf einem Haufen mehrere dicke Folianten.

Spezielle Informationen:

- 0, 1:** Keine besondere Information.
- 2:** Wem eine SINNENSCHÄRFEPROBE +5 gelingt, der kann einen blassen, grünen Schimmer ausmachen, der aus dem Gang weiter hinten zu kommen scheint.
- 3:** Nach erfolgreicher SINNENSCHÄRFEPROBE hört man Wasser schwappen und kurz darauf platschende Schritte, die sich langsam nähern.
- 4:** An dem Schreibtisch sitzt eine schlanke Frau mit schwarzen schulterlangen Haaren und grünlichen Augen. Sie erhebt sich und blickt die Helden fragend an.
- 5–8:** Es riecht nach verbranntem Wachs, so als ob die Kerze erst gerade eben ausgemacht worden wäre. Wem eine SINNENSCHÄRFEPROBE +2 gelingt, der hört, wie sich die Tür nach S28 leise schließt.

In dem Schreibtisch befinden sich mehrere Pergamente, eine Vollmacht Tar Honaks (nicht bei einem Ergebnis von 8) und ein Dolch (nicht bei einem Ergebnis von 6–8). Bei einem Ergebnis von 5–8 ist die Kerze noch warm und das Wachs weich.

Die Vollmacht Tar Honaks

Eine erfolgreiche LESENPROBE +1 ist notwendig, um die Handschrift entziffern zu können. Wem darüber hinaus eine KL-Probe gelingt, erkennt das Siegel Al'Anfas auf dem Pergament. Der Brief lautet:

*Meine liebe Salamandra,
dank Deines scharfsinnigen Weitblickes sehe ich mich in der glücklichen Lage, meinen Erzrivalen eine Lektion erteilen zu können, an die sich auch ihre Ahnen noch erinnern werden. Wie Du sicher weißt – denn was bleibt Dir verborgen? –, gibt es im Süden unserer Welt ein unscheinbares Volk, das sich die Risse nennt. Dir obliegt es, diese Fischwesen für unsere Sache einzusetzen und sie gegen unsere Feinde zu führen. Morgen*

legt die »Borons Schwinge« im Hafen ab. Du wirst Dich an Bord begeben. Vrak, der Kapitän, ist eingeweiht, ansonsten niemand, und es ist besser, wenn Du Dich der Mannschaft auch nicht zeigst. Solltest Du mit Deiner Mission Erfolg haben – und ich hege nicht den geringsten Zweifel daran –, wird sich der erste Geweihte auf ein Wiedersehen mit Dir freuen. Möge Borons Schatten über Dir weilen.

Tar Honak

Die alten Folianten

Spezielle Informationen:

Zum Erkennen der Titel der fünf Folianten ist eine erfolgreiche LESENPROBE +2 notwendig: *Vom Wechsel der Dinge, Ominibus et Portentis, Deu Blick in den Regenbogen, Corpus Mutantis* und *A m 50. Tor*.*

Die erste Zeile gibt an, welche Informationen die Helden nach oberflächlichem Durchblättern erhalten. »Studiendauer« gibt die Zeit an, die für ein ernsthaftes Studium der behandelten Materie vonnöten ist. »Bedingung« gibt an, welche Voraussetzungen zum erfolgreichen Studium des Buches erfüllt sein müssen. »Bonus« gibt an, welches Talent gesteigert wird und um wie viele Punkte. »Wert« ist die Summe, die ein Käufer mit den unter »Bedingung« angegebenen Eigenschaften zahlen würde, um das Buch zu bekommen, andere würden weniger zahlen.

1. Buch: Alchimistische Formeln zur Formveränderung von Materie

Studiendauer: 60 Tage; *Bedingung:* Alchimielabor, KL 17+, LESEN 3+, RECHNEN 6+, KOCHEN 6+ und ALCHIMIE 5+; *Bonus:* 3 Talentpunkte auf Alchimie; *Wert:* 260 D

2. Buch: Interpretationsmöglichkeiten von Omen

Studiendauer: 30 Tage; *Bedingung:* LESEN 2+ und KL-Probe nach Studium; *Bonus:* 2 Talentpunkte auf PROPHEZEIEN; *Wert:* 75 D

3. Buch: Werk über die Vorhersage von Ereignissen

Studiendauer: 180 Tage; *Bedingung:* LESEN 4+, SPRACHEN KENNEN 6+, PROPHEZEIEN 12+ und KL-Probe nach Studium; *Bonus:* 3 Talentpunkte auf PROPHEZEIEN; *Wert:* 550 D

4. Buch: Die Veränderung des eigenen Körpers

Studiendauer: 150 Tage; *Bedingung:* LESEN 5+, SPRACHEN KENNEN 7+, KL-Probe nach Studium; *Bonus:* –; *Wert:* 350 D

5. Buch: Komplizierte Problemfälle weitreichender Prophezeiungen

Studiendauer: 240 Tage; *Bedingung:* LESEN 6+, SPRACHEN KENNEN 9+, RECHNEN 14+, HEILKUNDE SEELE 10+, PROPHEZEIEN 15+ und KL-Probe +16 nach Studium;

*  ist ein »magisches Buch« – siehe »Die Magie des Schwarzen «, S. 61 ff.

Bonus: 3 Talentpunkte auf PROPHEZEIEN; *Wert:* kaum abzuschätzen, vermutlich jedoch ein Vermögen

S28 Der zentrale Raum

Allgemeine Informationen:

In diesem Raum laufen die Verbindungen zu allen vier Kammern zusammen. Der Boden weist in der Mitte eine bewegliche Steinplatte auf.

Spezielle Informationen:

Unter der Steinplatte führt eine Wendeltreppe senkrecht nach unten. Sie endet in einem Raum, der die gleichen Abmessungen wie S28 hat, ebenfalls in allen vier Wänden Türen besitzt und in dessen Boden eine ähnliche Steinplatte wie in S28 eingesetzt ist.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden bis hierher vorgedrungen sind, stehen sie bereits im Innenraum des »Raums im Raum«. Die Steinplatte im Boden läßt sich von dieser Stelle aus nicht bewegen, wohl aber zerstören, wenn die Helden sich ordentlich Mühe geben (kombinierte KRAFTPROBEN mehrmals hintereinander). Sollte es gelingen, die Platte zu zerschmettern, dringt mit gewaltiger Macht Meerwasser durch die Öffnung und überschwemmt den gesamten Höhlenkomplex innerhalb weniger Minuten.

K29 Der Raum im Raum

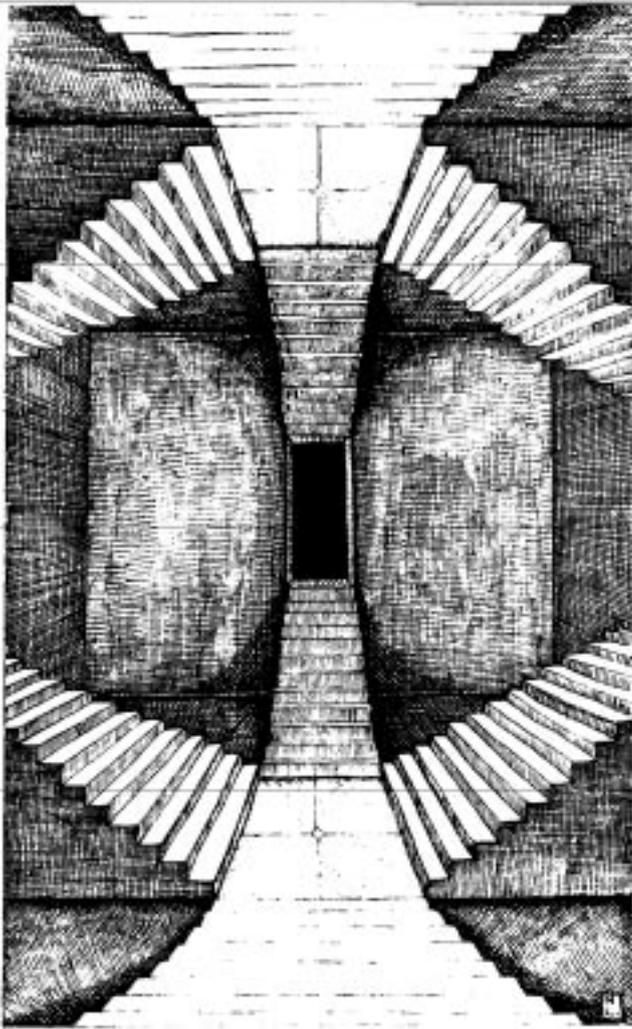
Meisterinformationen:

Der Raum im Raum (im folgenden RiR genannt) ist ein Konstrukt der Alten und diente ihnen vermutlich dazu, mit Hilfe ihrer geistigen Kraft zu anderen Inseln des Archipels zu gelangen.

Salamandra hat das Geheimnis des Raums erkannt und nutzt ihn gelegentlich für ihre Zwecke. Auf jeden Fall wird sie sich des RiR bedienen, wenn sie vor den Helden flüchten muß.

Sobald man den Innenraum des RiR betreten und alle Türen geschlossen hat, beginnen die Wände dieses kleinen Innenraums transparent zu werden, um nach und nach ganz zu verschwinden.

In diesem Augenblick stellten sich die Alten in einer von ihnen gewählte Himmelsrichtung auf und konzentrierten sich auf einen Ort in dieser Richtung, den sie erreichen wollten. Dabei mußten sie sich für einen gemeinsamen Ort entscheiden. Das Bild dieses Ortes erschien nun allmählich vor ihnen im RiR. Sobald es völlig klare Konturen angenommen hatte, bewegten sich die Alten in Richtung auf das Bild, um schließlich in es einzutreten. Dabei durchquerten sie die nun nicht mehr spürbaren Wände des Innenraums. Wenn die Alten in das Bild ihres Zielorts eingegangen waren, verloren sie für kurze Zeit das Bewußtsein. Wenige Augenblicke später wachten sie je-



doch wieder auf – nun tatsächlich ~~am~~ am Ort ihrer Wahl. Die Reichweite dieses seltsamen, von einer fremdartigen Magie gespeisten Konstrukts erstreckt sich offenbar auf alle Inseln des Archipels und natürlich auf jeden Punkt der Pirateninsel.

Welche Wirkung der Raum auf Ihre Helden hat und wie Sie ihn im Abenteuer einsetzen wollen, bleibt ganz Ihrer Entscheidung überlassen.

Möglicherweise enträtseln die Helden nach einigem Kopfzerbrechen (und mehreren gelungenen Klugheitsproben) das Geheimnis des RiR. Auf jeden Fall werden sie durch den RiR zunächst in hoffnungslose Verwirrung gestürzt, denn teilweise geben die Wände ja Abbilder der Gedanken der Helden wieder. Wenn die Helden also an Plätze auf der Insel denken, werden diese auch im RiR sichtbar. Da die einzelnen Helden aber gleichzeitig an ganz verschiedene Orte denken und sich schon gar nicht alle auf ein Ziel ausrichten werden, sind um sie herum die seltsamsten, sich teilweise überschneidenden Bilder zu sehen. Am häufigsten aber werden die Helden wohl zunächst über den merkwürdigen Ort nachdenken, an dem sie sich gerade befinden, also über einen Raum. Dann sehen sie um sich herum bizarr ineinander verschachtelte Raumgebilde, von merkwürdigen, der Schwerkraft spottenden Treppen verbunden.

Wie gesagt, es hängt von Ihnen als Meister ab, wie lange Sie die Helden mit den Möglichkeiten dieses Raumes beschäftigen wollen. Auf jeden Fall wird Salamandra einen gewaltigen Vorsprung gewinnen, wenn sie den Raum vor den Helden erreicht, denn es wird sicher eine gehörige Zeitspanne verstreichen, bis der erste Held das Geheimnis des RiR entdeckt.

Aktionen

Meisterinformationen.

Nachdem Sie sich nun mit den diversen Handlungsschauplätzen und den Motiven der wichtigsten Meisterpersonen vertraut gemacht haben, wird es allmählich Zeit, einen Blick auf die möglichen weiteren Aktionen der Schurken dieses Abenteuers zu werfen. Eine wahrscheinliche Variante ist zum Beispiel die Gefangennahme und Einkerkering der Helden. Mit dieser Möglichkeit befaßt sich das folgende Kapitel. Ob es zu dieser Gefangennahme kommt und welche der sonst möglichen Aktionen die Meisterpersonen überhaupt ausführen können, hängt vor allem vom weiteren Vorgehen der Helden ab. Wenn wir also einige Pläne und Taten der Meisterpersonen beschreiben, heißt das nicht, daß sie in dieser Form in Ihrem Abenteuer tatsächlich stattfinden müssen. Wie das lange Abenteuer im Südmeer schließlich endet, darüber entscheiden im wesentlichen Ihre Wünsche als Spielleiter und die Schnelligkeit und Findigkeit der Helden.

Salamandra: Falls es nicht gelingt, die Hexe frühzeitig zu überwinden, wird sie am Ende dieses Abenteuers zu ihrem entscheidenden Kampf gegen die Inseele antreten.

Dazu läßt sie am Kratersee eine große Zeremonie für ein Menschenopfer ausrichten. Sollten einige Helden (oder ein Teil der Korisande-Besatzung) von den Piraten gefangengenommen worden sein, so sind diese für das Opfer auserkoren. Im Notfall bedient sich Salamandra einiger Fischer, die zu diesem Zweck aus ihrem Heimatdorf verschleppt wurden. Salamandra benötigt einige Opfer, die in ihrer Todesangst verzweifelte, stumme Hilferufe ausstoßen und so die Inseele in Verwirrung stürzen.

Irritiert vom Anprall der schreckerfüllten Gedanken wird die Inseele – so hofft Salamandra zu Recht – sich für Sekundenbruchteile öffnen. In diesem Augenblick will die Hexe zustoßen und mit ihrer Gedankenkraft in das Bewußtsein der Inseele eindringen, um es zu vernichten.

Der Moment, wo Salamandra all ihre Kraft auf die Zerstörung der Inseele richtet, ist zugleich ein Augenblick, in dem sie völlig wehrlos ist und von den

Helden leicht überwunden werden kann. Die Inseele könnte so gerettet werden. Auf lange Sicht bedeutet das: Sie wird nach und nach wieder erstarken und den Kampf gegen die Eindringlinge ins Archipel aufnehmen. Tar Honak müßte seine Pläne im Südmeer begraben. Die Helden hätten Aventurien einen großen Dienst erwiesen, aber sich einen mächtigen Feind erschaffen.

Wenn es den Helden bis zum Schluß nicht gelingt, Salamandra aufzuhalten, wird die Inseele tatsächlich vernichtet. Ein Teil der Kraft dieser Wesenheit wird dabei auf Salamandra übergehen und die Hexe zu einer der mächtigsten Personen Aventuriens werden lassen.

Für Salamandra ist dies ein Augenblick höchsten Triumphes. In ihrem Überschwang wird sie die Helden, die nun keine ebenbürtigen Gegner mehr sind, gnädig, aber voller Herablassung verschonen ...

Vrak: Der Pirat wird sich nicht in einen Kampf zwischen Salamandra und den Helden einmischen. Sobald ein solches Gefecht entbrennt, faßt er den Entschluß, den Ausgang abzuwarten, um dann über den Sieger herzufallen, der – wie er hofft – angeschlagen aus dem Kampf hervorgehen wird.

Sollte Salamandra beim Entscheidungskampf siegreich sein, so wird sie anschließend auch Vrak bezwingen. Den Helden mag es eine gewisse Genugtuung bereiten, daß einer der grausamsten Piraten der Südküste ihnen auf dem Weg zu Borons Hallen Gesellschaft leistet.

Die Inseele: Die fremdartige Wesenheit wird, wenn sie überlebt, zunächst eine lange (ca. zehnjährige) Phase der relativen Ruhe suchen. In dieser Zeit wird sie ihren Teil zur Wiederherstellung der alten Ordnung im Archipel beitragen. Das heißt: Sie wird nach und nach die Piraten vertreiben, die Risso befrieden und ihnen das Leben im Archipel wieder angenehm machen.

Nachdem die zehn Jahre der Wiedererstarkung vorüber sind, wird die Inseele sich einen Körper suchen – vermutlich den eines Menschen oder eines höheren Tieres – und nach Norden aufbrechen, um nach ihrem eigentlichen Gegner zu suchen ...

Die Helden im Kerker

1. Tag nach der Gefangennahme

Die Helden werden in den Kerker geworfen. Der Kerkermeister freut sich diebisch, endlich wieder etwas zu tun zu haben. Er bemüht sich, den Helden mit grausigen Geschichten über ehemalige Opfer Angst einzujagen, gibt aber nach ein paar Stunden Ruhe (es sei denn, man interessiert sich für abstruse Foltermethoden und diverser -gerät). Noch am selben Tag erhalten die Piraten von Salamandra über Vrak den Auftrag, eine Opferstätte in der Mitte des Sees zu errichten.

Der Zweck dieser Plattform bleibt den Piraten jedoch unbekannt; Vrak selbst weiß um die Bestimmung der Plattform, sie soll als schwimmende Opferstätte dienen und steht vermutlich in direktem Zusammenhang mit den Helden. An der Plattform arbeiten 20 Mann solange die Sonne noch Licht spendet, erst gegen Abend kehren sie in die Höhlen zurück. Das Piratenschiff legt noch heute mit 15 Mann ab, um nach dem Krakenkönig Ausschau zu halten und ihn wieder dingfest zu machen (was ihnen allerdings nicht gelingen wird, da die Risiko

ihn an einen sicheren Ort gelockt haben). Das Schiff soll nach drei Tagen fruchtloser Suche zurückkehren. Snarl Rotschopf leitet die Suche. Gegen Abend bekommen die Helden Besuch von Vrak, sein brutales Äußeres wirkt abschreckend und furchteinflößend. Er schickt den Kerkermeister fort und beginnt die Helden auszufragen:

»Woher kommt ihr? Was habt ihr hier zu suchen? Wer schickt euch? Wie habt ihr uns gefunden?«Lassen Sie sich was einfallen. Erwähnen die Helden in der Befragung die Meerjungfrau, so erkennen sie, wie er plötzlich ganz still wird und sich sein Blick nach innen richtet, so als müsse er scharf überlegen. Gelingt einem der Helden eine Probe auf MENSCHENKENNTNIS +1, so bemerken sie, daß Vrak sehr verstört ist. Bald darauf verläßt er den Raum.

2. Tag

Aus Gründen der Übersichtlichkeit werden die Aktionen der verschiedenen Hauptcharaktere einzeln aufgeführt.

Orgoff Prittler

Orgoff Prittler läßt den Helden in einem Brotlaib am Morgen einen Schlüssel und eine Botschaft zukommen. Das Frühstück wird vom Kerkermeister serviert. Von außen ist es nicht ersichtlich, daß der Brotlaib diese Sachen enthält. Die Botschaft lautet: »Kommt so schnell ihr könnt zu meinem Gemach. Orgoff Prittler.«

Der Schlüssel paßt zufälligerweise für das Schloß der Kerkertür. Der Rest des Tages verläuft für ihn folgendermaßen: Inspektion der Lagerbestände und Aufsuchen seines Gemachs in Erwartung der Helden.

Salamandra

Salamandra hat Verdacht geschöpft, daß Orgoffs Loyalität bröckelt. Sie verbrachte die Nacht damit, Orgoffs Absichten zu ergründen und die Folgen für ihren Plan abzuschätzen. Sie kam dabei zu dem Schluß, daß Orgoff einen zu großen Unsicherheitsfaktor darstellt und womöglich noch gegen sie arbeiten könnte. Deshalb muß er sterben.

Helden

Zweifellos werden die Helden versuchen, Orgoffs Gemach ausfindig zu machen. Entweder finden sie es allein oder sie quetschen den Kerkermeister oder einen der anderen Piraten aus. Die Helden sollten sich jedoch hüten, draußen an den Geländern und Leitern offen umherzuspazieren. Die Gefahr, von den arbeitenden Piraten gesehen zu werden, ist hier am größten, und falls sie entdeckt werden sollten, beginnt eine wilde Verfol-



gungshatz. Ab hier ist vom Meister ein bißchen Improvisation gefordert, die Helden sollten jedoch zumindest

die Chance erhalten, Orgoffs Gemach aufzusuchen und zu entkommen.

Der Todeskampf der Schwarzen Schlange

Salamandras Reaktionen im Domizil

Salamandra wird versuchen, die Helden in einer direkten Begegnung so lange wie möglich zu täuschen und so zu tun, als ob sie auf ihrer Seite wäre. Eine erfolgreiche Talentprobe MENSCHENKENNTNIS +8 entlarvt sie jedoch als Lügnerin. Ebenso dürften dies die Hinweise der Inseele am Lavasee tun. Sollten die Helden Anstalten machen, Salamandra zu nahe zu rücken oder anderweitig zu bedrohen, so nutzt sie ihre Astralenergie, um sich blitzschnell in einen Raben zu verwandeln, Richtung Raum 28 zu fliegen und in den Raum im Raum zu entkommen. Falls sie sich zu sehr in die Enge gedrängt fühlt, wird sie sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Möglichkeiten gegen die Helden zur Wehr setzen. Welcher Mittel sie sich bedient, sollte vom Spielleiter an die Mächtigkeit der Helden angepaßt werden. Wenn die Helden den blauen Kristall, den sie von der Inseele erhielten, hervorholen und damit in Salamandras Nähe kommen, werden sie sie relativ leicht besiegen oder zumindest in die Flucht schlagen können.

Die Überflutung des Domizils

Die Überflutung des Domizils kann auf zweierlei Arten ausgelöst werden. Zum einen durch Blockieren einer der beiden Schleusenräume (Eintragung 23a und b) und zum anderen durch Öffnen der Klappe im Kristallkugelraum (Eintragung 26). Kommt es zu einer Überflutung, so wird zunächst der Raum im Raum (siehe entsprechendes Kapitel) innerhalb weniger Minuten von der Flutwelle erfaßt. Sollten dabei alle Türen zu Raum 28 geschlossen sein, so dringt das Wasser langsam durch die Ritzen hinein und füllt somit allmählich den Zentralraum des Raums im Raum.

Die Zeremonie im Kratersee

Während die Helden eventuell verzweifelt im Raum im Raum umherirren, werden die letzten Vorbereitungen zur großen Opferzeremonie abgeschlossen. Noch weiß keiner der Piraten genau, was dieses ganze Spektakel und die Gefangenen eigentlich bedeuten soll. Den meisten Piraten ist es eigentlich auch egal; die wenigen, die sich wirklich darüber Gedanken machen, verdrängen ihre bösen Vorahnungen rasch und schweigen. Vrak wurde von Salamandra angewiesen, sämtliche Piraten zu ihrem persönlichen Schutz anzusetzen, ganz gleich, was diese von ihr denken mögen. Dafür sollen die Piraten nach Beendigung der Zeremonie die Möglichkeit bekommen, sich hemmungslos mit Rum besaufen zu dürfen.

In dem Zeremoniell wird Salamandra versuchen, die Aufmerksamkeit der Inseele abzulenken. Dies, so glaubt sie, dürfte mit der Opferung einiger Menschen-seelen leicht gelingen. Salamandra weiß, daß die Inseele sich in das Vulkaninnere zurückgezogen hat und – verwirrt von der Todesangst der Opfer – nicht in der Lage sein wird, ihrer Kraft zu widerstehen. Die Hexe hat durch ihre seherischen Fähigkeiten und ihr Wissen über den Gott des Todes darüber hinaus herausgefunden, daß dieser einen unerhörten Haß auf die Inseele hegt. Das will sie sich zunutze machen, denn sie glaubt, Boron werde ihr für ihre Dienste die Unsterblichkeit schenken.

Der Verlauf der Dinge

Die folgenden Vorfälle unterliegen keinem speziellen Zeitplan, versuchen Sie die Ereignisse so zu legen, daß die Helden immer in Bewegung bleiben und sich die Spannung bis zum Ende der Zeremonie weiter steigert. Die Zeremonie wird in jedem Falle im Gange sein, wenn die Helden aus den Katakomben zurückkehren. Salamandra steht in der Mitte des Kratersees (Eintragung 5 auf der Karte des Tafelbergs), zwischen den angepöhlten Opfern, auf der hölzernen Plattform, die die Piraten errichteten. Salamandra gestikuliert dabei wild mit den Armen und stößt einen seltsamen Singsang aus. Die Lava in der Mitte des Sees fangt langsam an zu brodeln; das ständig durch den rissigen Kraterrand eindringende Wasser stößt in weißen Dampfsäulen gen Himmel.

Salamandra wird von drei Vierteln der verbliebenen Piraten geschützt (der Rest ist auf den Wachposten und im Dorf an der Wand), die um die Gefangenen an den Pfählen herum postiert sind. Die Helden dürften hier einen schweren Stand haben, aber eine elegante Möglichkeit, die ihnen bleibt, das grausame Opfer zu verhindern, ist, den Hohlspiegel (aus dem Lagerhaus 8) mitsamt dem demontierten Holzgerüst am Rande des Tafelberges aufzustellen. So könnte es ihnen gelingen, mittels eingefangener Sonnenstrahlen Salamandra Verbrennungen zuzufügen. Erschwert wird dieses Vorhaben durch zwei Umstände: Zum ersten könnten die Piraten das Blinken des Spiegels frühzeitig bemerken und einen Trupp mit einem Ruderboot hinüberschicken. Zum zweiten ist es den Helden lediglich in der Endphase der Zeremonie möglich, Salamandra mit dem Spiegel zu verletzen, denn erst dann muß Salamandra ihre volle Konzentration und Energie für die Vernichtung der Inseele aufwenden und ist somit nur mit Verzögerung in der Lage, auf den Schmerz der gebündelten Strahlen zu

reagieren. Wird der Spiegel schon vorher auf Salamandra gerichtet, so kann sie leicht ausweichen. Binnen der nächsten zehn Minuten erreichen die ersten Piraten den Standort der Helden. Eine Probe GE +8 (aufgrund der großen Entfernung) ist notwendig, um den Brennpunkt des Spiegels auf Salamandra gerichtet zu halten. Gelingt diese Probe dreimal hintereinander, so ist Salamandra gezwungen, das Ritual abzubrechen, ins Wasser zu flüchten und neue Energien zu sammeln. Aber die Inseele wird sich kein zweites Mal von ihr überraschen lassen.

Die Rückkehr des Piratenschiffes

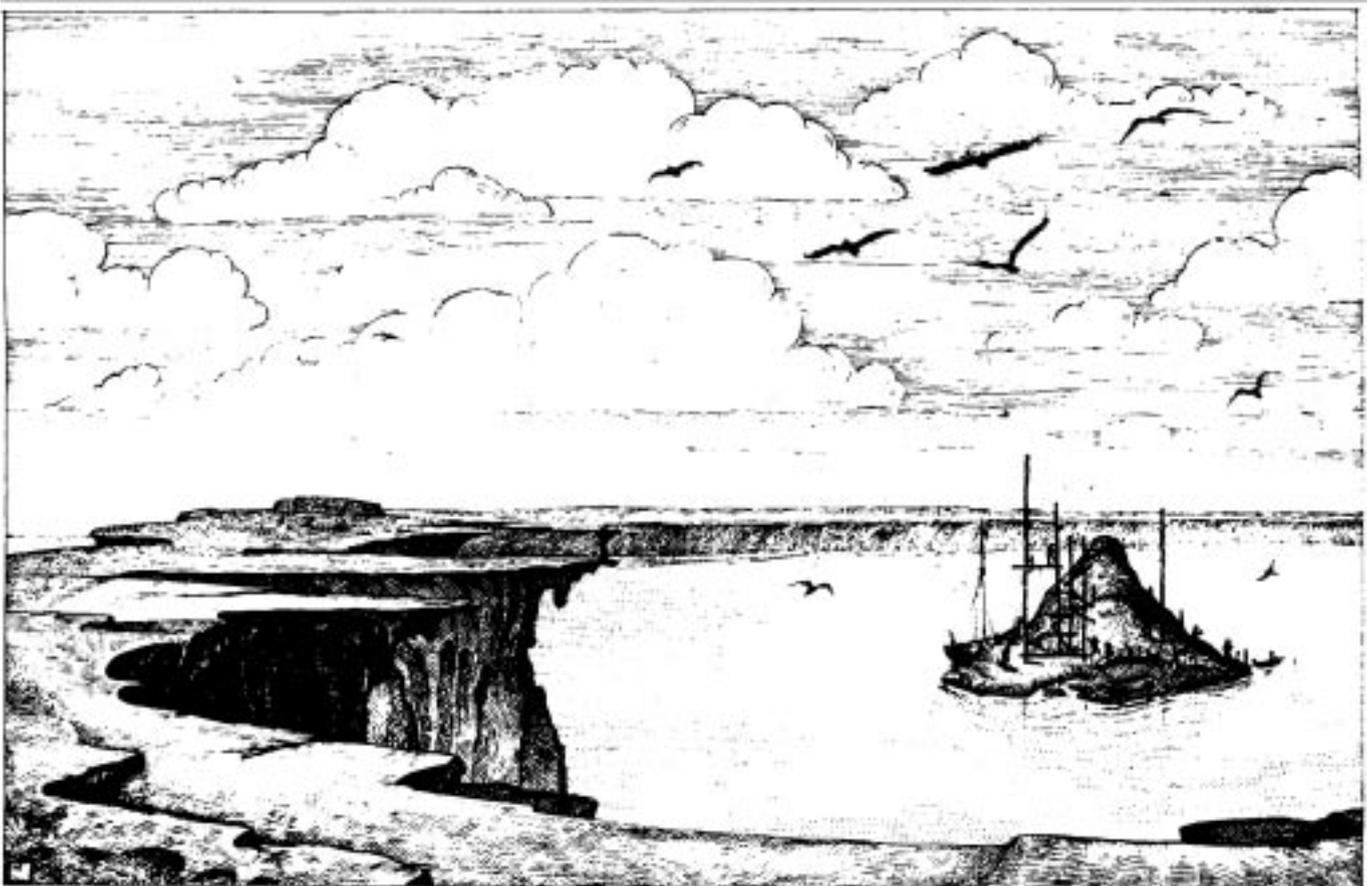
Auch mit folgender Variante läßt sich das Geschehen zugunsten der Helden wenden: Auf dem Höhepunkt des Rituals fährt das zweite Schiff der Piraten in den Tafelberg ein. Nun müssen Sie abschätzen, ob die Helden in der Lage sind, allein mit den Piraten fertig zu werden oder nicht. Sollten die Helden so stark sein, es mit 40–50 Piraten aufnehmen zu können, dann besteht die Besatzung des Schiffes in der Tat aus Piraten. Höchstwahrscheinlich ist die Übermacht jedoch etwas zu groß für die Helden. In diesem Falle kam es während der Suche nach dem Krakenkönig zu einem Überfall der Risso, und das Schiff samt seiner Besatzung wurde gefangen genommen. Die Risso nahmen einen Teil der Besatzung als Geiseln mit an Bord, der Rest wurde ins

Meer geworfen. Bei Einlaufen des Schiffes befinden sich zur Täuschung ein paar Piraten an Deck. Im Schiffsbauch jedoch brennen 30 Risso darauf, den Piraten in ihrem Unterschlupf die Hölle heiß zu machen.

Das Schiff steuert direkt auf die Opferstelle zu. Kurz davor stoßen die Piraten noch einen Warnruf aus, dann strömen schon die Risso unter Deck hervor, metzeln sie nieder und springen an Land. Es entbrennt ein wilder Kampf zwischen den Piraten und den Risso. Das Getümmel sollte sich über einen längeren Zeitraum hinziehen, wobei die Piraten gerade so eben die Oberhand behalten sollten. währenddessen setzt Salamandra ihr Ritual auf der Plattform inmitten der Schlacht fort, falls sie von den Helden nicht daran gehindert wird.

Der Höhepunkt der Zeremonie

Je näher die Zeremonie ihrem Ende kommt, desto höher steigen Lava- und Dampffontänen um die hölzerne Plattform auf, bis sie sich schließlich über die Plattform erheben und mehrere Dutzend Meter in den Himmel hineinschießen. Die Plattform selbst nebst Salamandra bleibt dabei seltsamerweise von den Flammen verschont. Auch das Meer schlägt nun höhere Wellen, die Erde bebt zuerst nur leicht, dann immer heftiger, und eine riesige schwarze Wolke mit den vagen Umrissen eines Raben zieht sich über der Insel zusam-



men. Lautes Donnerröllen und sirrende Rlitzschläge dringen daraus hervor. In den Lavafontänen ist irgendein Wesen zu erkennen, es scheint fürchterliche Qualen erleiden zu müssen. Falls die Helden den Kristall der Inseele bei sich haben, so glüht er in grellem Licht. Auch die Opfer an den Pfählen scheinen ungeheure Qualen zu erleiden, der Schweiß bricht ihnen aus, und ihre Gesichter sind vor Schmerz verzerrt.

In demselben Maße, in dem die Lavafontänen anwachsen, findet auch mit Salamandra eine seltsame Veränderung statt. Zuerst verzerrt sich nur ihr Gesicht von der enormen geistigen Anspannung, dann verändert sich auch ihr schlanker Körper. Er wird dünner und dünner,

bis er schließlich die Gestalt einer schwarzen Schlange annimmt. Lediglich der Kopf behält seine Form.

Die Piraten haben in dem Kampfgetümmel kaum die Zeit, Salamandras Veränderung Aufmerksamkeit zu schenken. Vrak allein bemerkt sie, kann oder will aber selbst kaum etwas unternehmen.

Salamandra kann entweder mit physischer Gewalt oder mit Hilfe des blauen Kristalls an der Vollendung des Zeremoniells gehindert werden. Sobald ihr Körper mit dem Kristall in Berührung kommt, stößt sie einen markerschütternden Schrei aus. Sie verwandelt sich zurück in eine – vor Verwirrung und Benommenheit wehrlose – Frau ohne jegliche magische Kraft.

Das Ende des Südmeer-Abenteuers

Eines dürfte Ihnen nach der Lektüre der vorangegangenen Seiten klargeworden sein: Es gibt eine große Vielfalt von Möglichkeiten, wie die Südmeer-Tetralogie zu Ende gehen kann. Der Ausgang dieser Folge von Abenteuern hängt nicht zuletzt von der Zusammensetzung und Mächtigkeit Ihrer Heldengruppe ab – ein Finale, das die eine Gruppe an den Rand ihres Leistungsvermögens führt, kann für eine anders strukturierte Gruppe mit Leichtigkeit zu erreichen sein. Sie sollten also die Leistung der Gruppe an ihren Möglichkeiten messen und dann über die Vergabe der Abenteuerpunkte entscheiden, wobei uns eine Summe von 500 bis 800 AP pro Held durchaus angemessen erscheint.

Zusätzlich sind auch Belohnungen/Abzüge denkbar:

30 AP für das Finden der Eremiteninsel

35 AP für das Finden von Tar Honaks Brief an Vrak

75 AP für das Finden von Tar Honaks Brief an Salamandra

50 AP für das Verschonen des weißen Wurms

50 AP für den blauen Kristall

– 400 AP (pro Held), wenn es nicht gelingt, die Menschenopfer zu retten

Nachdem die letzte Schlacht auf der Pirateninsel geschlagen ist, sollte es den Helden ohne große Schwierigkeiten gelingen, nach Südaventurien zurückzukehren und König Mizirion III. über alle Zusammenhänge aufzuklären.

Ob die Helden darüber hinaus mit ihrem eigentlichen Widersacher, dem Patriarchen Tar Honak, abrechnen wollen, bleibt ihnen überlassen. Vielleicht findet sich ja ein einfallsreicher Meister, der dieses gewiß nicht ungefährliche Unternehmen für die Helden gestaltet ...



Anhang: Neue Monster

Der weiße Wurm

Der weiße Wurm wurde aus unbekanntem Gründen von den Alten in das Höhlensystem gebracht. Das Tier ist gutmütig, kann jedoch unter gewissen Umständen durchaus gefährlich werden. Es besitzt die Intelligenz eines jungen Hundes und kann sehr wohl zwischen gut und böse unterscheiden. Sein oberstes Ziel ist es, seine Larven zu beschützen.

Alles, was nicht direkt seinen Körpergeruch trägt, ordnet der Wurm als feindlich ein. Wenn er nicht gerade mit dem Füttern oder Reinigen der Larven beschäftigt ist, versucht er seinen Lebensraum durch stetes Graben zu erweitern.

Die Werte des weißen Wurms:

MUT:	18	ATTACKE:	9
LEBENSENERGIE:	90	PARADE:	—
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
GESCHWINDIGKEIT:	3	AUSDAUER:	75

Monsterklasse: 17

Die Werte der Larven:

MUT:	—	ATTACKE:	—
LEBENSENERGIE:	10	PARADE:	—
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	—
GESCHWINDIGKEIT:	1	AUSDAUER:	15

Monsterklasse: 1

Monster und Tiere aus den Begegnungen

Name	MU	LE	RS	AT/PA	TP	GE	MK
Disdychonda	—	60	4	8/0	1W pro KR	—	20
Fischadler	18	12	2	1115	1W/1W+4	18	18
Gelbs.-Skorpion	7	2	0	1210	1W/3W	2	10
Jaguar	13	17	1	1414	1W+2/1W+1	15	20
Krokodile	12	20	4	815	2W/1W	4	18
Moskitos	pro SR eine GE-Probe +2/sonst 1 SP pro KR						
Möwen	12	4	1	1310	1W-1	30	5
Pfeilseeigel	pro SR eine GE-Probe +3/sonst 2 SP						
Riesenaffen	15	40	2	816	3W+2	7	23
Riesenameisen	10	18	5	810	1W+2/(+2 SP)	3	16
Scherenkrabben	8	5	4	814	1W-1	1	3
Schlammsauger	—	20	0	1210	2W	2	8
Stechlibellen	14	1	0	9/0	1 SP	6	1
Würgenschlange	18	25	1	1010	2W SP	3	20

Springteufel

Der Springteufel (Daemonos rotundus) lebt in Gruppen von fünf bis 30 Exemplaren hauptsächlich in heißen Regionen. Bei der Jagd sind die Springteufel Einzelgänger, wenn es jedoch um den Schutz des Nestes geht oder sich ein größeres Opfer nähert, dann stürzen sie sich in Gruppen darauf. Mit ihren rasiermesserscharfen Zähnen können sie auch größeren Lebewesen gefährlich werden, und dank der enormen Sprungfähigkeit (bis 20 m weit) sind die Springteufel in der Lage, kleinere Tiere aus der Luft zu fangen oder größere Gegner überraschend anzufallen.

Die Werte des Springteufels:

MUT:	22	ATTACKE:	16
LEBENSENERGIE:	6	PARADE:	—
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
GESCHWINDIGKEIT:	20	AUSDAUER:	23

Monsterklasse: 4

Die schwarze Schlange

Eine Gestalt, die Salamandra Frynn mit Vorliebe annimmt.

Die Werte der schwarzen Schlange:

MUT:	30	ATTACKE:	19
LEBENSENERGIE:	70	PARADE:	11
RÜSTUNGSSCHUTZ:	7	TREFFERPUNKTE:	1W+4 (2 gegen magische Waffen)
GESCHWINDIGKEIT:	4	AUSDAUER:	100

Monsterklasse: 75

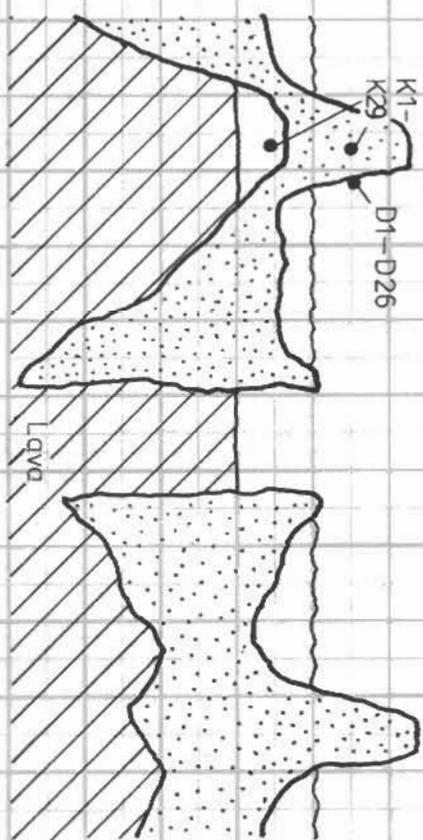
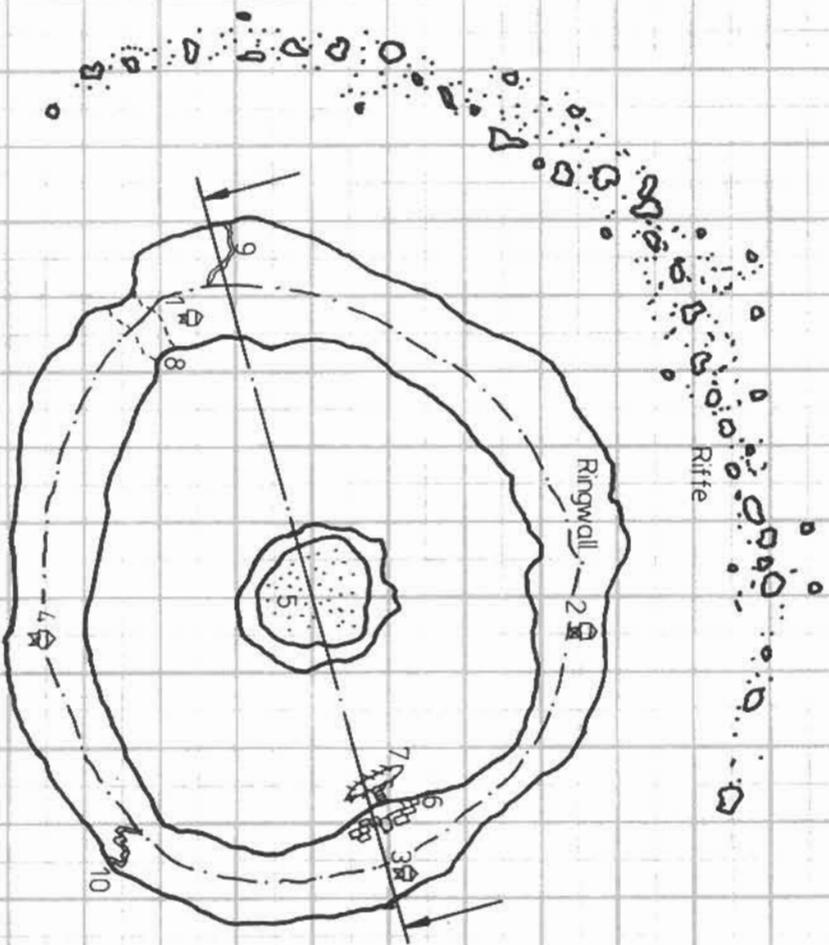
Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

Bitte Hinm

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 Die Pirateninsel (P1 - P10)

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

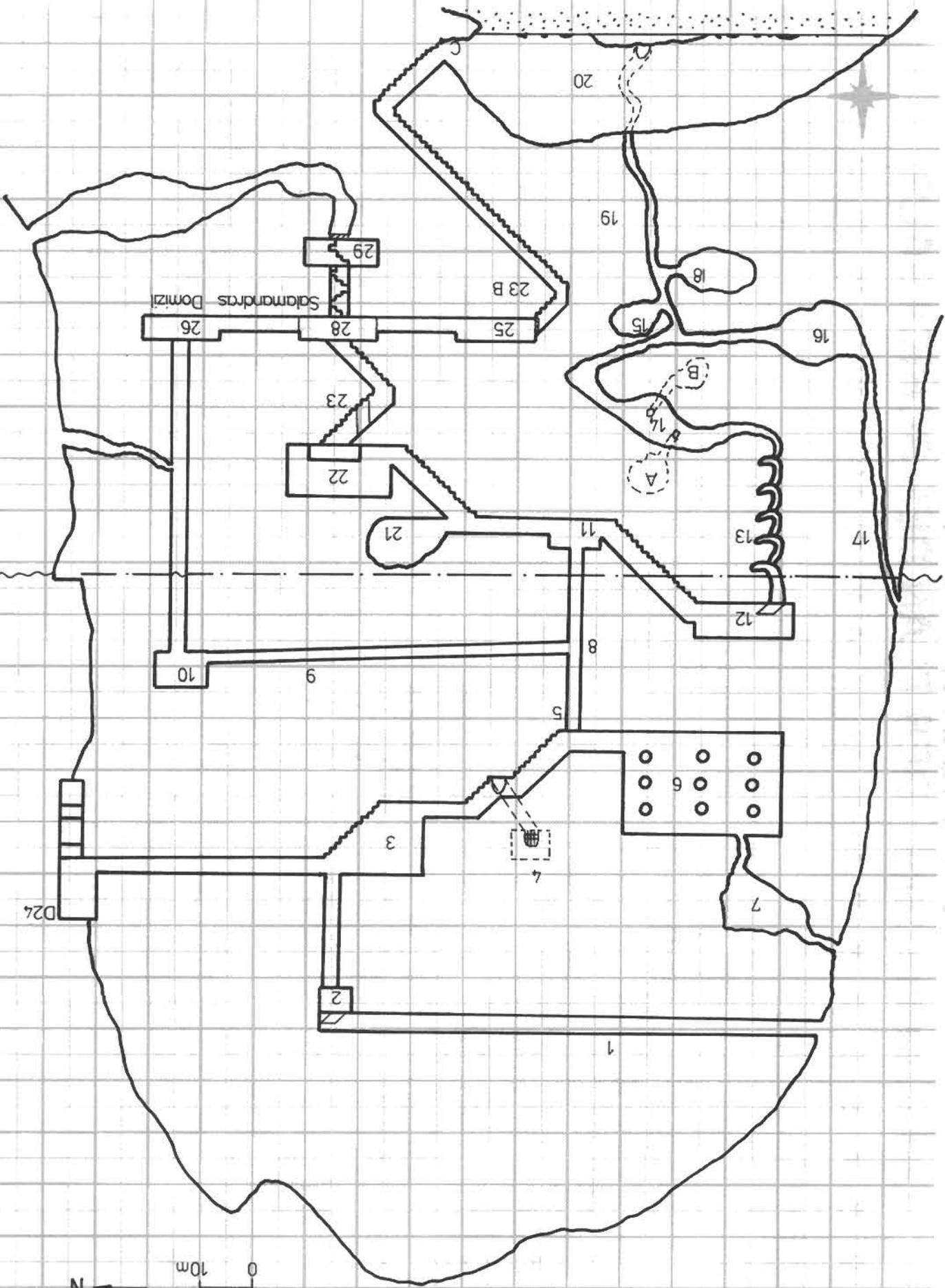


Querschnitt



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

Die Katakomben (K1 - K29, S24 - S28)

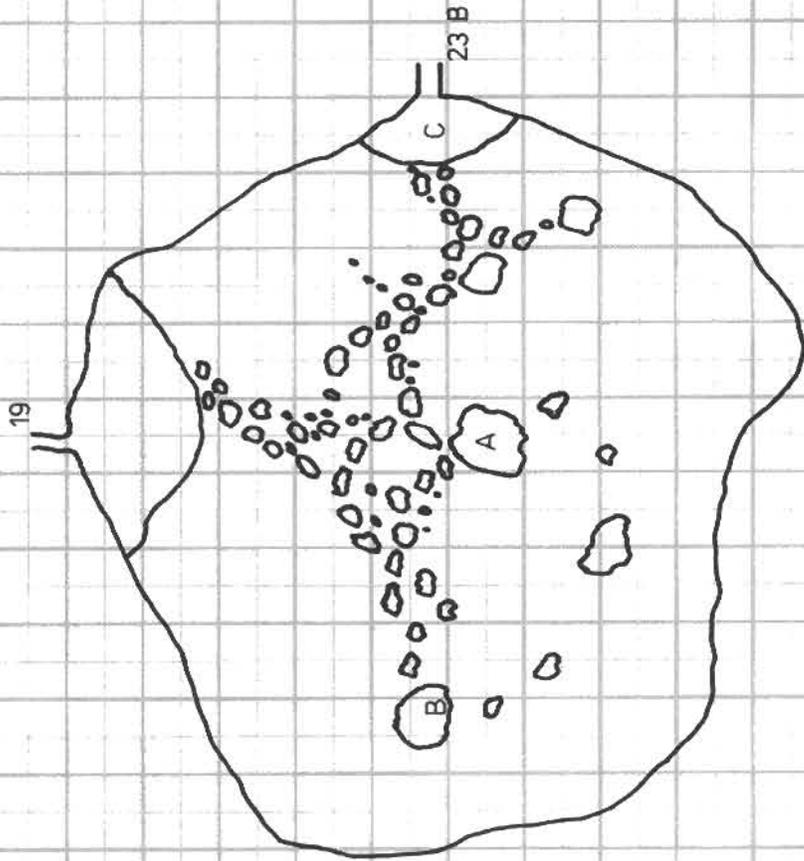
Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching 1984

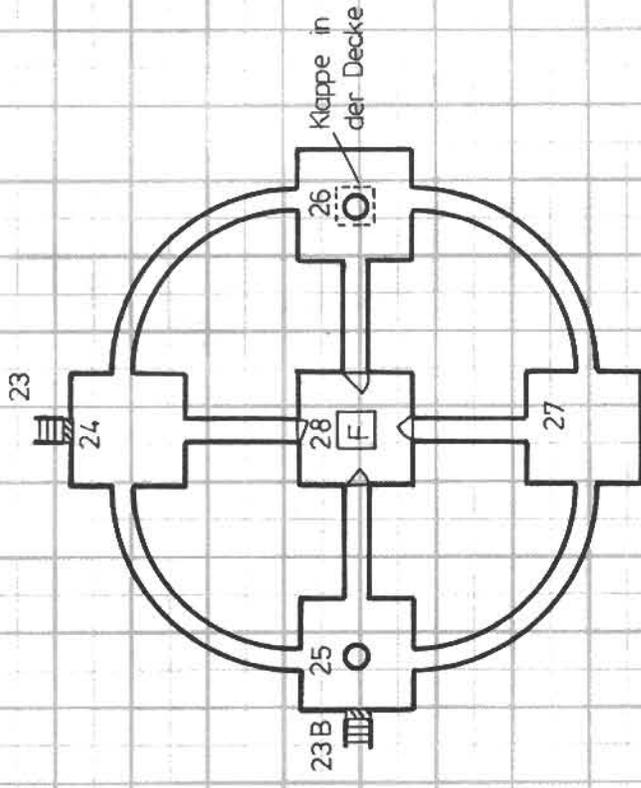
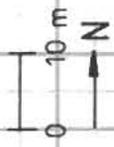
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26

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

Lavasee (K20)



Salamandras Domizil (S24 - S28)

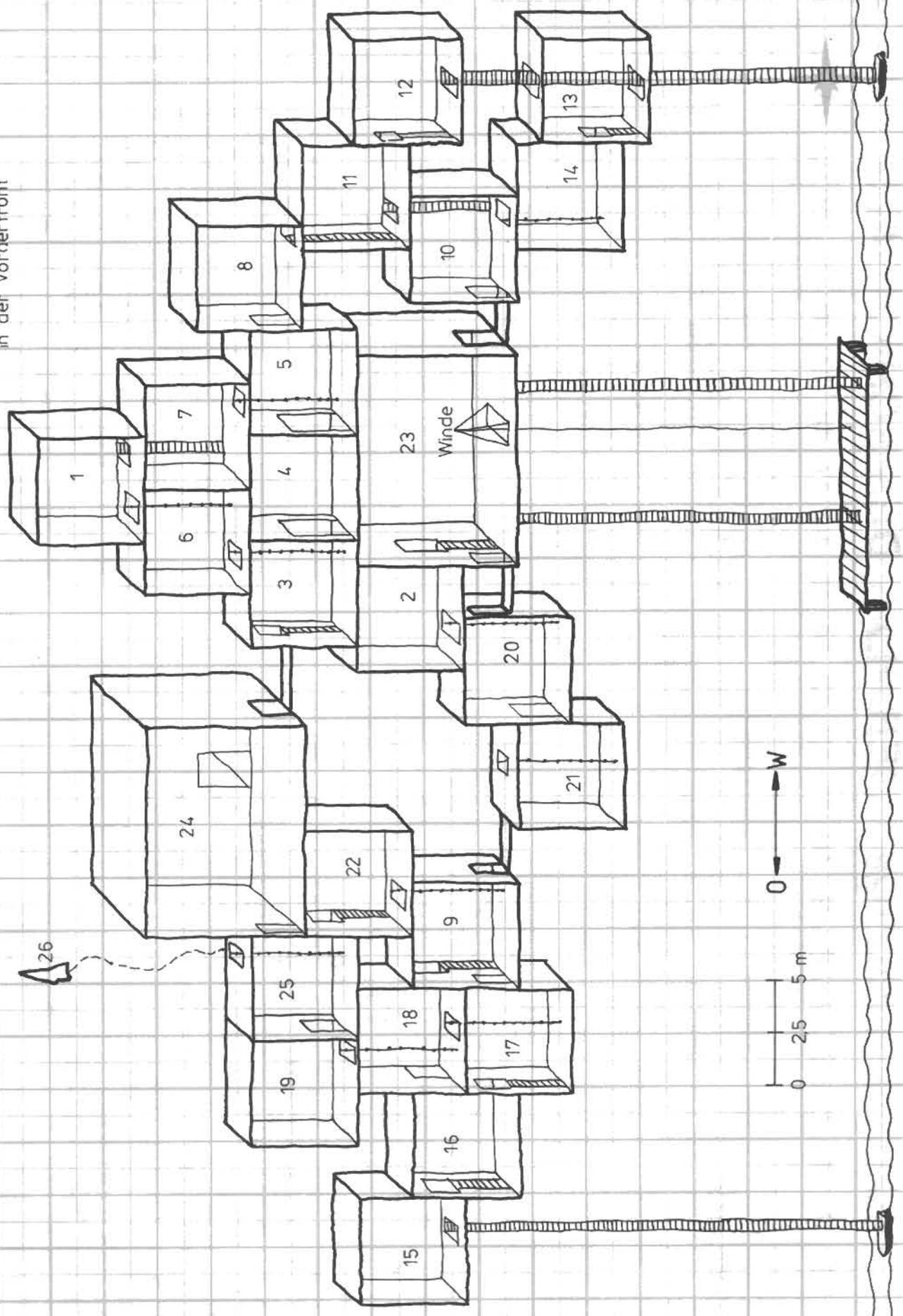


Das Schwarze Auge® DER PLAN DES SCHICKSALS

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

Das Dorf an der Wand (D1 - D26)

Alle Räume besitzen Fenster
in der Vorderfront



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

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

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



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden
des Schwarzen Auges



Zum Inhalt des Buches »Der Bund der Schwarzen Schlange«

Die lange und gefährvolle Reise durch das Südmeer geht dem Ende zu. Endlich bietet sich den Helden die Gelegenheit, ihre eigentlichen Widersacher zu stellen und mit ihnen abzurechnen ...

Der Bund der Schwarzen Schlange ist der vierte und letzte Teil der Südmeer-Abenteuer-Reihe, kann aber auch als selbständiges Szenarium gespielt werden.

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



01867

T.Nr. 142670



4 002998 018674