

Das Schwarze Auge

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

THOMAS RÖMER

LEKTORAT

ULI LINDNER, THOMAS RÖMER

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

INNEENSATZ

CHRISTIAN LONSIING

INNEILLUSTRATIONEN

BOROS/SZIKSZAI, CARYAD, JENNY DOLFFEN,
RUD VAN GIFFEN, DON OLIVER MATTHIES,
FLORIAN STITZ, SABINE WEISS

Copyright © 2010 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGEN in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf elektronischem, photomechanischem oder
ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

Printed in Poland 2010

ISBN 978-3-940424-83-9

Das Schwarze Auge

DIE VERDAMMTEN DES SÜDMEERS

Ein Abenteuer für 3–5 Helden mittlerer Erfahrung
von Holger Raab

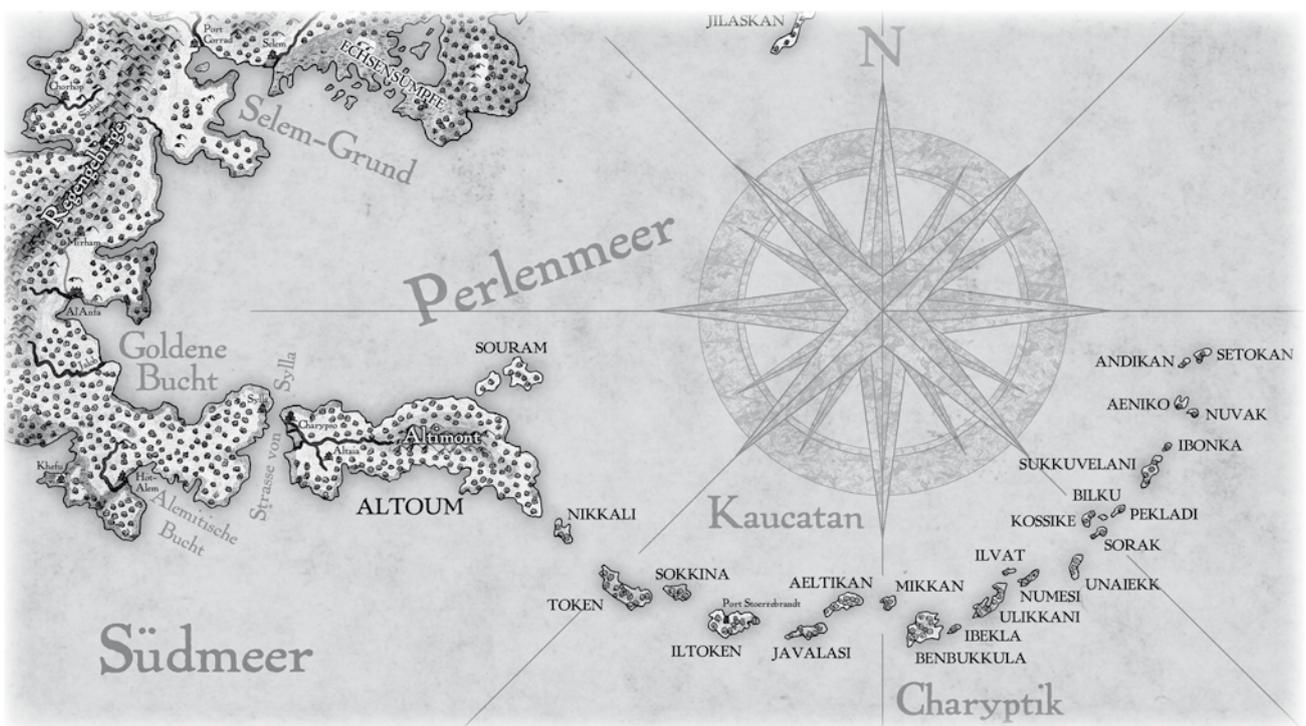
Mit Dank an Oliver Hoffmann, Oliver Gräve, Thomas Russow,
Linda Heweker, Hendrik Seipp und Andrea Bottlinger

Sowie an Anja Russow, Manuel Friedrich, Michael DeFlize und
Martin Wissembach, mit denen 1984 alles begann.



INHALT

EINLEITUNG	5
Hintergrund	5
DAS ABENTEUER	5
Die Handlung des Abenteuers.....	6
KAPITEL I – AM FRIEDLICHEN GESTADEN	9
Der Auftrag	13
Informationsbeschaffung in Höt-Alem.....	15
Am Rand der Grünen Hölle	21
Die Blutbucht	24
KAPITEL II – DER FLUCH DER CHARYPTIK	31
Die Schatzinsel.....	37
Die Verwünschung erfüllt sich	43
Unheil kündigt sich an	46
KAPITEL III – UNTER PIRATEN	48
In Charypso	51
Einen Fluch zu brechen	54
Das große Finale	58
ANHANG I – DRAMATIS PERSONAE	60
Persönlichkeiten Höt-Alems	60
Sobra Bars und die <i>Efferdsbraut</i>	61
Rondrigo Salmoranes und die <i>Na'imah</i>	65
Persönlichkeiten Charypsos	68
ANHANG II – DSA-SEEKAMPF-SYSTEM	75



„Nun gut – rennt in euer Unglück. Mein Gewissen ist rein. Ich habe euch gewarnt.“ Dann stürmt sie in die Nacht davon, und *Faruch iban Hugum*, der Ferkina, folgt ihr auf dem Fuße. Sollten die Helden den Fehler machen, gegen Sobra Bars tötlich werden zu wollen, schlagen sie und ihr Bootsmann (Werte und weitere Informationen im Anhang, **Dramatis Personae**, Seite 61) mit allem zurück, was sie haben, nutzen aber die erstbeste Gelegenheit, ihre überlegene Ortskenntnis gerade des Gassenlabyrinths am Westtor zu nutzen und im Schutze der verwinkelten Sträßchen und der Nacht zurück auf die *Efferdsbraut* zu fliehen. Sollte das nicht gelingen (orientieren Sie sich an den obigen Angaben zur Flucht des Matrosen Madino), können die Helden sie bis zur *Efferdsbraut* verfolgen, was ihnen aber zu diesem Zeitpunkt auch kaum nutzen dürfte, da Sobra Bars selbst nicht die Blutbucht anlaufen wird.

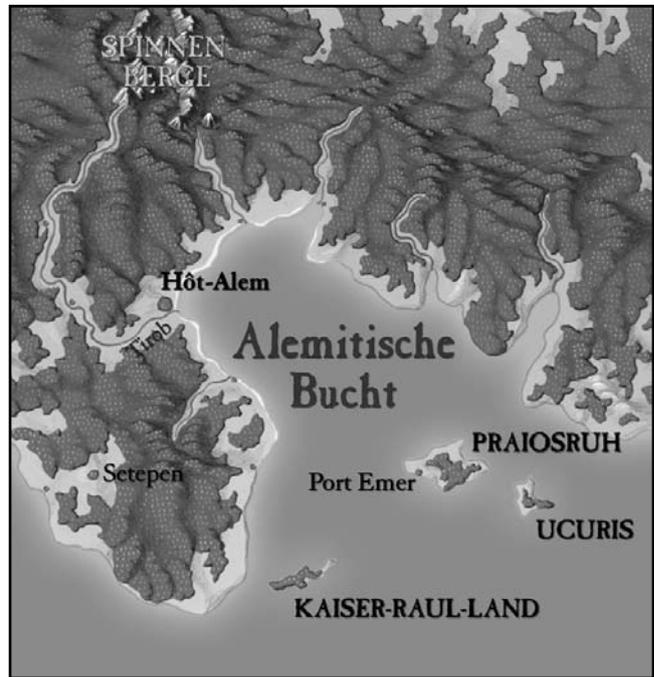
ANDERORTS

Findige Spieler werden immer auf Ideen kommen, die wir nicht alle abdecken können oder an die auch wir bei der Vorbereitung des Abenteuers überhaupt nicht gedacht haben. Das trifft vor allen Dingen in Situationen wie einer vergleichsweise offenen Nachforschung in einer Stadt zu. Deshalb geben wir Ihnen im folgenden einen Überblick, welche Form von Entgegenkommen und Unterstützung die Charaktere erwarten können, wenn sie ihre Suche nach der Blutbucht auf eher untypische Bereiche Hôt-Alems erweitern.

Um es noch einmal vorweg zu sagen, um die genaue Lage der Blutbucht wissen an Hôt-Alemern lediglich einige Fischer sowie Gäste der Stadt wie Jaswar Prock oder Sobra Bars. Hehler, manch ein Efferdgeweihter und gerüchteweise sogar der ein oder andere Adlige, der von den Umtrieben der Piraten in der Bucht profitieren soll, haben schon von ihr gehört, doch entzieht sich ihre Position ihrer Kenntnis. Am wahrscheinlichsten sind nun mal, wie auch schon Leomar Garje vermutete, die Inseln Ucuris und Kaiser-Raul-Land, doch genau das ist eben nicht der Fall. Dennoch werden sich verschiedene Kontakteleute kaum nehmen lassen, wilde Spekulationen zu verbreiten (deren haarsträubendsten sie sich in diesem Fall selbst ausdenken können). Dementsprechend ist den Helden leider kein Glück bei ihrer Suche beschieden, hören sie sich an anderen Stellen um.

Ein allgemeines Kopfgeld auf Piraten wurde weder durch den Fürstprotektor noch einen der Tempel der Zwölfgötter ausgesetzt, und im Gegensatz zu Leomar Garje sind diese Stellen auch nicht so risikofreudig, dies Leuten zu versprechen, mit denen sie nicht schon seit Jahren zusammen arbeiten. Bestenfalls erhalten die Helden Worte der Aufmunterung und vielleicht eine nicht näher spezialisierte Belohnung in Aussicht gestellt.

Im schlimmsten Fall erregen die Helden jedoch die Aufmerksamkeit derjenigen Angehörigen der wohlhabenden Oberschicht, die ihre Finger in diesem blutigen Geschäft von Raub, Entführung und Mord haben. Das allerdings wäre eine ganz andere Geschichte, die nicht Teil dieses Abenteuers sein kann und die definitiv nicht mit einem ersten Angriff einiger Schläger (siehe oben) als Warnung endet.



REISEVORBEREITUNGEN

Nachdem die Charaktere herausgefunden haben, wo die Blutbucht liegt und vielleicht auch, wer sie kommandiert, steht es ihnen natürlich frei, sich mit diesem Wissen an Leomar Garje zu wenden oder auf eigene Faust weiterzumachen. Sollte letzteres der Fall sein, können Sie, nachdem die Helden ihre Vorbereitungen abgeschlossen haben, mit dem Abschnitt **Gefahren am Rande der Grünen Hölle** (Seite 22) fortfahren.

Suchen sie hingegen Leomar Garje auf, so wird dieser sie selbstverständlich empfangen; je nach Tageszeit ihres Besuchs vielleicht erneut auf der Terrasse oder in einem Salon im Erdgeschoss seiner Villa. Auch die Bewirtung durch den Kaufmann fällt ähnlich aus, allerlei Erfrischungen und Häppchen werden gereicht. Garje lauscht ihren Ausführungen aufmerksam, unterbricht sie nicht, sondern nickt höchstens hier und da. Er beglückwünscht sie anschließend zu ihrem ersten Erfolg und fragt sie, wie sie weiter vorzugehen gedenken, falls sie es ihm nicht von sich aus erklären.

Leomar kann jedoch zu diesem Zeitpunkt nicht allzu viel Unterstützung anbieten, jedenfalls nicht in Form eines Schiffs oder Bootes, sollten die Charaktere danach fragen. Er hält den Seeweg zur Bucht ohnehin für gefährlicher, da er annimmt, dass die Piraten die See deutlich besser überwachen können als die Ausläufer des Dschungels. Abgesehen von kleineren Fischerbooten würde es außerdem für Aufsehen sorgen, wenn ein Schiff ausläuft, das kaum einen Tag unterwegs sein wird. Leomars eigene Schiffe erwartet er so schnell nicht von ihren Kauffahrten zurück.

Er kann ihnen dessen ungeachtet die Hilfe Catkas anbieten, wenn es darum geht, einen dschungelkundigen und vertrauenswürdigen Führer für den Weg zur Blutbucht zu finden. Dieser Vorschlag mag zunächst übertrieben erscheinen, muss man sich theoretisch doch nur am Strand entlang bewegen, doch sowohl Leomar als auch Catka (und eventuell Charaktere, die *dschungelkundig* sind, denen eine *Geographie*-Probe gelingt oder die auf dem Weg nach Hôt-Alem aufgepasst haben) wissen, dass dies dank häufiger schroffer Klippen, Mangrovensümpfen und Felsnasen bei der Theorie bleiben wird. Praktisch wird der Weg immer wieder ein ganzes Stück im Hinterland durch den Dschungel führen.

bemerken, ehe sie sich auf den Letzten der Heldengruppe, der unter ihr vorbeigeht, fallen lässt, um ihn zu verschlingen. Bevorzugt greifen Würgeschlangen auch nachts schlafende Helden an.

Körperlänge: 9 Schritt **Gewicht:** 220 Stein
INI 6+1W6 **PA** 0 **LeP** 60 **RS** 1 **WS** 10
Biss: **DK** H **AT** 10* **TP** 1W6+2
Würgen: **DK** H **AT** 15* **TP** KR x 1W6 TP(A)
GS 2 **AuP** 50 **MR** 6/8 **GW** 12
Beute: 170 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfgeln: Würgen (20), Hinterhalt (9)
 *) Sobald sich die Schlange an einem Gegner festgebissen hat, versucht sie, ihn zu umschlingen.

☉ **Baumspinne:** Die männliche Baumspinne (ZBA 176), die auf dem Weg der Charaktere ihrer Beute auflauert, gehört zur südländischen Abart der Höhlenspinne, die am dunklen Fell mit der deutlichen rotbraunen Kreuzzeichnung zu erkennen ist. Baumspinnen spinnen keine Netze, nur einzelne klebrige Fäden zwischen Boden und Bäumen, in denen sich ihre Opfer verfangen können. Ihr lähmendes Gift ist gleichsam gefährlich und von Alchimisten begehrt.

Körpergröße: 7 Spann **Gewicht:** 30 Stein
INI 7+2W6 **PA** 5 **LeP** 25 **RS** 2 **WS** 7
Biss: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2 (+Gift*)
GS 5 **AuP** 20 **MR** 9/8 **GW** 5
Beute: Gift (2 D)
Besondere Kampfgeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Baum)
 *) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Baumspinne zum Tragen (auch mehrfach): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR; Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

☉ **Palmviper:** Die nur anderthalb Schritt lange Palmviper (ZBA 166) ist ein ausgesprochen bewegliches Tier, dem die Erzählungen der Questadores und der Schlangenbeschwörer nachsagen, es könne selbst Schwerthieben ausweichen. Dank ihrer grünen Färbung ist sie in der grünen Hölle hervorragend getarnt. Berüchtigt ist sie für ihre Aggressivität, die sie auch unprovokiert zu Angriffen treibt. Ihr Gift tötet kleinere Tiere augenblicklich und kann selbst Menschen gefährlich werden.

Körperlänge: 7 bis 8 Spann **Gewicht:** 1 Stein
INI 12+2W6 **PA** 7 **LeP** 6 **RS** 0 **WS** 6
Biss: **DK** H **AT** 16 **TP** 1W6+1 (+Gift*)
GS 4 **AuP** 15 **MR** 6/2 **GW** 6
Beute: ½ Ration Fleisch, Gift (12 S), Haut (Leder, teuer)
Besondere Kampfgeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (13), sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+7)
 *) Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Palmviper zum Tragen (einmalig): Stufe 3; Wirkung: 5W6 / 2W6+3 SP; Beginn: sofort; Dauer: 4 KR.



☉ **Jaguar:** Der Jaguar (ZBA 147) ist kleiner als die meisten anderen Raubkatzen, ist aber nichtsdestoweniger kräftig und massig gebaut. Die Grundfarbe seines Felles ist ein dunkles Goldgelb, das leicht ins Rötliche übergeht. Der Körper ist mit dunklen Ringflecken übersät. Er ist ein Einzelgänger und sehr guter Kletterer, der sich von Bäumen aus auf seine Beute stürzt, um diese in ein tödliches Handgemenge zu verwickeln. Helden, denen eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 oder eine einfache Probe auf *Gefahreninstinkt* gelingt, können zwei leuchtenden Augen in der Dunkelheit während des abendlichen Lagerns wahrnehmen. Der Jaguar ist zunächst eher vorwitzig, also muss es nicht zu einem blutigen Kampf kommen. Wirft man ihm einen Brocken Fleisch hin, wird er bald verschwunden sein. Greift man ihn allerdings an, wird er sich mit Krallen und Fängen zur Wehr setzen und erst versuchen, ins Dickicht des Dschungels zu fliehen, sobald seine LeP unter ein Drittel fallen oder er mehr als zwei Wunden erlitten hat. Sollten die Helden es geschafft haben ein Lagerfeuer zu entzünden, wird er zwar außerhalb des Lichtscheins um das Lager herum schleichen, sich aber nicht nähern.

Körperlänge: 11 Spann **Gewicht:** 110 Stein
INI 12+1W6 **PA** 11 **LeP** 40 **RS** 2 **WS** 9
Prankenrieb: **DK** H **AT** 15 **TP** 1W6+2
Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+1
GS 16 **AuP** 45 **MR** 1/6 **GW** 10
Jagd: +15, Angriff
Beute: 40 Ration Fleisch, Fell (Luxusartikel)
Besondere Kampfgeln: Gelände (Dschungel), Hinterhalt (10), Anspringen (8)/Verbeißen, Gezielter Angriff/Doppelangriff (Prankenrieb und Biss)
