



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Johannes Kaub

Regelredaktion

Alex Spohr

Author:innen

Martin Liebe, Curt Wendt, Max Wetterauer
mit Beiträgen von Maria Eckervogt und Tobias Töpp

Lektorat

Lena Kalupner

Korrektorat

Nathan Fürstenberg

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Helge Balzer

Satz, Layout & Gestaltung

Vincent Modler

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Helge Balzer, Sandra Braun, Miriam Cavalli,
Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Christof Grobelski,
Nele Klumpe, Ben Maier, Dagmara Matuszak,
Julia Metzger, Nadine Schäkel, Fabian Schempp,
Robert Schneider, Wiebke Scholz, Dirk Wachsmuth,
Stefan Wacker, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiß,
Karin Wittig, Maurice Wrede, Maja Wrzosek

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Tania
Bogomazova, Steffen Brand, Bill Bridges, Martin
Brunner, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Nico Dreßen,
Christian Elsässer, Cora Elsässer, Daniel Friedrich, Frauke
Forster, Jan Gawlik, Vanessa Heilmaier, Nils Herzmann,
Nikolai Hoch, David Hofmann, Curtis Howard, Jan
Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank,
Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing,
Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis,
Vincent Modler, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff,
Felix Pietsch, Markus Plötz, Marlies Plötz, Hanna Riehm,
Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-
Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger, Alex Spohr,
Stefan Tannert, Victoria Umbach, Hannah van den
Hövel, Jan Wagner, Carina Wittrin

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2024 by Ulisses Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Printed in EU 2024



Inhaltsverzeichnis

Eisgekühlter Bosparanjer	5
Die Insel des ewigen Herzschlags	36
Tanz der Elefanten	65
Anhang	89



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuers bereits tot.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnitts übernehmen.

Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für die Spielleiterin gedacht sind.

NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen

Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen,

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

Vorlesetexte: Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit *Archivar*^{AKO103}.

AKO – Aventurisches Kompendium

AGÖ – Aventurisches Götterwirken

AMA – Aventurische Magie

AMAI – Aventurische Magie II

Qualität, Preise, Schlafplätze

Schlafplätze werden nur genannt, wenn sie Fremden offenstehen, meist gegen Geld. Qualität und Preis bemessen sich auf einer Skala von 1 bis 6:

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	jämmerlich	sehr billig (50 %)
2	dreckig	billig (75 %)
3	einfach	normal (100 %)
4	gutbürgerlich	teuer (150 %)
5	exquisit	sehr teuer (200 %)
6	luxuriös	horrend (400 %)

Der Meisterin zum Geleit

Der Unsegen Nagrachs, Calijnaars und Tjakools komme über euch! Dieser Band ergänzt die 5. Regeledition des traditionsreichen Fantasy-Rollenspiels **Das Schwarze Auge** um drei markerschütternde Abenteuer aus den Genres Grusel und Horror. Die Anthologie enthält drei Szenarien, die sich den Subgenres Body-Horror und Survival-Horror zuordnen lassen. Sei jedoch gewarnt: **Echter Gruselfaktor** erfordert Fingerspitzengefühl, und die in diesem Band enthaltenen Abenteuer entfalten erst in den Händen einer erfahrenen Spielleiterin ihr volles Potenzial für eine unheimliche Horrordatmosphäre.

Eisgekühlter Bosparanjer: Auch Helden dürfen einmal ausschütten! Sie werden von einer Jagdgesellschaft auf einen Ausflug eingeladen, an dem auch Kaiser Valpo seine Freude gehabt hätte. Eine Woche in Chababien, Bosparanjer und Sikramtaler fließen in Strömen, die Gesellschaft ist angenehm und den Helden wird ausnahmsweise einmal die ganze Arbeit abgenommen. Doch als das Ziel bereits im Blick ist, wird die Reisegruppe vom Jäger zum Gejagten und muss um ihr nacktes Überleben kämpfen!

Die Insel des Ewigen Herzschlags: Die Inseln des Südmeers sind ein beliebter Stoff für schauriges Seemannsgarn, an dem mehr dran ist, als es auf den ersten Blick scheint. Hin- und hergerissen zwischen einer ehrgeizigen Auftraggeberin, einer verängstigten Besatzung und einer blutdürstigen Bedrohung gilt es, das tödliche Geheimnis der Insel Cantanu zu lüften, um sie von ihrem Schrecken zu befreien. Aber wie viel sind die Helden bereit zu tun, um den Alptraum zu beenden?

Tanz der Elefanten: In einem Dorf am Rand der verurufenen Nekropolenwälder des Farsh Maharbi soll ein feierlicher Begräbniszug abgehalten werden. Doch was damit beginnt, dass die Helden einen Elefanten ins Dorf bringen sollen, entpuppt sich als deutlich mehr. Was auch immer hinter den Vorfällen steckt, die das Begräbnis immer weiter verzögern, die Helden werden ihr Bestes geben müssen, bis die Tote endlich in Frieden unter der Erde ruhen kann.

EISGEKÜHLTER BOSPARANJER

von Martin Liebe

mit Beiträgen von Maria Eckervogt und Tobias Töpp

mit Dank an Alex, Bernd, Dietmar, Mischa und Ulf für eure Hilfe, Inspiration und viele Jahrzehnte Freundschaft, und mit ganz besonderem Dank an Lara, für deine Geduld und deine Liebe – ohne dich wäre dies alles nicht möglich!

»Mühsam stemmt sich die Goblinfrau vom schneebedeckten Boden auf ihre Arme. Ihre rot leuchtenden Augen blicken dem hünenhaften Gegner trotzig ins Gesicht: »Auch Du wirst diesen Ort niemals verlassen, Blutfährte! Bei Frn-Frn, sei gebunden an diesen Ort für elfmal elf Generationen!«. In einem letzten Aufbäumen rammt die Schamanin ihren einzigen verbliebenen Pfeil durch den Fuß ihres vor Schmerz heulenden Peinigers in den vom eigenen Blut getränkten Schnee, bevor das schwere Schwert des Paktierers ihren Schädel zertrümmert.«

—in einem abgelegenen Bergtal der Hohen Eternen, ca. 1500 v.BF

Stichworte zum Abenteuer: feuchtfrohliche Vergnügungsreise mit grausigem Ausgang, Nagrachkult in Chababien

Genre: Horrorabenteuer, Überlebenskampf

Voraussetzungen: der Wille, bis zum Schluss zu kämpfen und Wege zu suchen, wo es keine mehr zu geben scheint, Spaß am gesellschaftlichen Leben

Ort: Thegûn, Chababien, Hohe Eternen

Zeit: Frühsommer, Jahr beliebig

Komplexität (Spieler/Meisterin): niedrig / mittel
Erfahrungsgrad der Helden: kompetent bis meisterlich

Anforderungen:

Kampf

Körpertalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte

