

**Droemer
Knaur®**

ABENTEUER-BASIS-SPIEL

Avenger



Das Buch der Regeln

oder das Gesetz des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge ©
Fantastische Fantasie-Spiele



**Schmidt
Spiele**

Abenteuer-Basis-Spiel

Das Buch der Regeln
oder
das Gesetz des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasie-Spiele

**Droemer
Knaur®**


**Schmidt
Spiele**

Das Buch der Regeln

oder das Gesetz des Schwarzen Auges

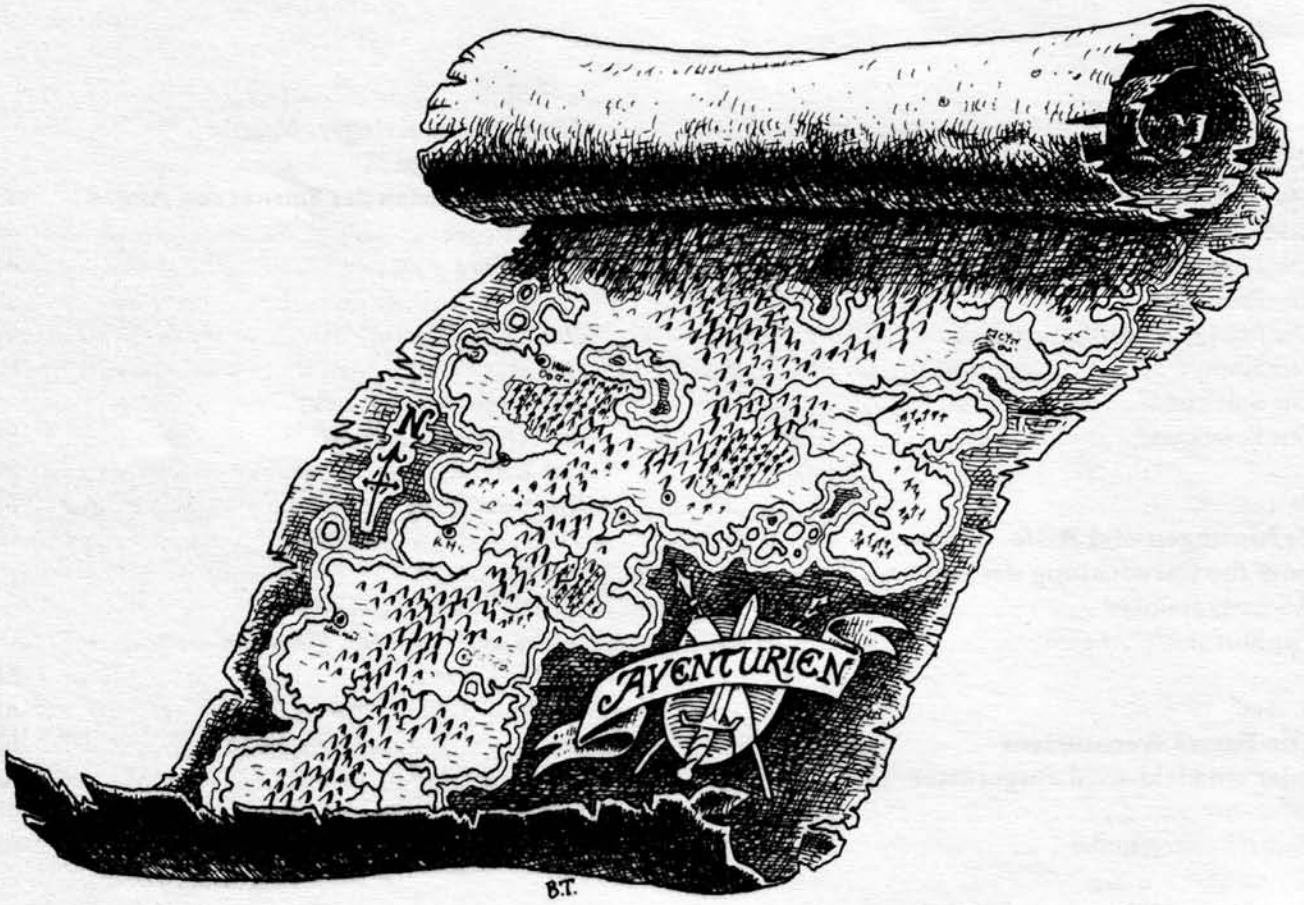


Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1984 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knauer Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30002-8

Inhalt

Einleitung	7		
1. Teil			
Das Dokument der Stärke oder die Entstehung der Helden	8		
Die Eigenschaften	13		
Die Proben	13		
Die übrigen Begriffe	15		
Der Kampf	16		
Die Spielrunde	22		
Die Bewegung	22		
2. Teil			
Erfahrungen und Reife oder die Entwicklung des Helden	24		
Abenteurpunkte	26		
Die Stufen	26		
3. Teil			
Die Basare Aventuriens oder ein Held wird ausgerüstet	29		
Gewichte	32		
Beim Waffenhändler	32		
Rüstungen	35		
Ausrüstung, Proviant, Lebenshaltung	38		
Schuß- und Wurfaffen	40		
4. Teil			
Abenteurer, Krieger, Magier, Elfen, Zwerge oder die Helden des Schwarzen Auges	43		
Der Krieger	43		
Der Zwerg	44		
Magie	45		
Der Elf	49		
Der Magier	50		
Die magischen Formeln des Schwarzen Auges	51		
Der Zauberstab	56		
Magische Utensilien	57		
5. Teil			
Sechs aventurische Monster			
Ork	61		
Goblin	61		
Oger	62		
Troll	62		
Kobold	63		
Tatzelwurm	63		
Nachwort	64		



Einleitung

Jenseits des neblig grauen Alltagsmeeres und der hohen Zinnen der Sierra Sinistra liegt Aventurien, das Reich des Schwarzen Auges. Unser Buch handelt von den Gesetzen dieses Landes. Aventuriens Gesetze spiegeln den Freiheitsdrang seiner Bewohner wider und sind nicht als starre Vorschriften zu verstehen, sondern vernünftige Übereinkünfte. Sie regeln das abenteuerliche Leben der Helden dieses sagenhaften Reichs. Gleichzeitig ist das *Buch der Regeln* eine Art Sitten- und Reisebeschreibung. Es berichtet von Aventuriens Tavernen und Basaren und erzählt von den Magiern, die ihr Handwerk nicht als Jahrmärktekunst, sondern als brillante Wissenschaft betreiben.

Darum lesen Sie die Gesetze des Schwarzen Auges bitte nicht wie ein Lehrbuch, sondern wie eine kurzweilige Lektüre. Lassen Sie sich Schritt für Schritt in die Welt des Schwarzen Auges einführen, lernen Sie die Möglichkeiten und den Reichtum dieses Spiels kennen. Versuchen Sie, sich von Ihren Vorstellungen über herkömmliche Spielregeln zu lösen. Wollen Sie zum Beispiel Schach spielen, müssen Sie jede einzelne Zugvorschrift kennen, sonst können Sie nicht spielen. Beim Schwarzen Auge können Sie selbst entscheiden, welche Regeln Sie übernehmen, welche Sie verändern und auf welche Sie ganz verzichten wollen.

Um Ihnen den Einstieg zu erleichtern, haben wir das Buch in fünf Teile gegliedert. Teil 1 (er umfaßt nur 16 Seiten) enthält die wichtigsten Grundregeln für ein Rollenspiel: Die Erschaffung eines »Helden« – und die Kampfregeln. Wenn Sie heute abend zu Ihrer ersten »Das Schwarze Auge«-Runde eingeladen sind, genügt es völlig, den ersten Teil des Buches gelesen zu haben. Sie können dann Ihren ersten Helden erschaffen und an Waffengängen teilnehmen. Wenn Sie je-

doch alles über das Schwarze Auge und seine Helden wissen wollen, lesen Sie in Ruhe das Buch zu Ende. Dort erfahren Sie, wie Monster, Krieger, Elfen, Zwerge und Zauberer leben. Sie können sehen, wie die Helden heranreifen und an Ruhm und Macht gewinnen. In dieser Vielfalt der Details, in der umfassenden Schilderung der aventurischen »Wirklichkeit« liegt der eigentliche Reiz des Rollenspiels, und Sie werden sicher schon bald so viele Verfeinerungen wie möglich in Ihr Spiel einbauen wollen. Aber lassen Sie sich ruhig Zeit! Begnügen Sie sich bei Ihrem ersten Abenteuer mit den wichtigsten Regeln. Denn zunächst einmal kommt es darauf an, daß Sie ein Gefühl für die vielfältigen Möglichkeiten dieses Spiels entwickeln, und dazu brauchen Sie neben einem Minimum an Regeln vor allem Phantasie und gesunden Menschenverstand. Doch die allerwichtigste Regel des Schwarzen Auges stellen wir Ihnen jetzt schon vor, denn diese Grundregel sollten Sie immer vor Augen haben:

»Das Schwarze Auge« ist ein Spiel! Wer das nicht bedenkt und mit dem Ernst, der Verbissenheit und dem Konkurrenzdenken unserer Zeit an dieses neue Rollenspiel herangeht, wird es in Aventurien nicht weit bringen ...

Mein besonderer Dank gilt Ina Kramer, die die Entstehung dieses Buchs Schritt für Schritt mit Rat und Tat unterstützte.

Für die Mithilfe bei der Erstellung von Spielstatistiken, für zahllose Anregungen und für aufwendige Spieltests danke ich außerdem Ingeborg Hofmann, Karl-Heinz Hagenbrock, Dagmar Dreja, Julius Leufen, Klaus Kramer, Hilde Kramer, Ursula Wolf, Winfried Hagen, Christiane Petri und anderen ...

Das Dokument der Stärke oder die Entstehung der Helden

Um in einem Abenteuer des Schwarzen Auges mitspielen zu können, brauchen Sie einen oder mehrere Helden. Das Wort ›Held‹ ist im Sinne von Romanheld zu verstehen. Die ›Helden‹ Aventuriens sind einfach die Hauptfiguren in einer Fantasie-Geschichte. In diesem Sinn kann es gute und böse Helden geben, mutige und ängstliche. Mit der Spielfigur eines klassischen Brettspiels haben unsere Helden wenig gemeinsam, sie sind vielmehr echte Persönlichkeiten, mit eigenen Stärken, Schwächen und Begabungen.

Dem Spielkasten liegen – neben dem *Buch der Abenteuer*, den sechsseitigen und diesem merkwürdigen zwanzigseitigen Würfel – ›Abenteurerpässe‹ bei: die **Dokumente der Stärke**. Nehmen Sie bitte ein solches Dokument zur Hand:

Sie finden auf dem Blatt eine ganze Reihe von Begriffen, die zusammen das ›Profil‹ Ihres Helden bilden. Bei der Erschaffung Ihres Helden tragen Sie nach und nach seine persönlichen Daten in das Dokument ein. Teilweise können Sie über die Eintragung selbst entscheiden, teilweise müssen Sie die Entscheidung dem Würfel überlassen, denn auch in Aventurien ist eine ›Geburt‹ ein schicksalhafter Vorgang, bei dem der Zufall eine wichtige Rolle spielt.

Verwenden Sie bitte für alle wesentlichen Eintragungen in das Dokument einen Kugelschreiber, denn viele Angaben und Werte verändern sich im Laufe Ihres Heldenlebens. Sie streichen dann den alten Wert aus und ersetzen ihn durch den neuen. Auf diese Weise haben Sie einen ausgezeichneten Überblick hinsichtlich der Entwicklung Ihres Helden. (Weitere Dokumente der Stärke sind im Handel erhältlich.)

Über den **NAMEN** und das **GESCHLECHT** Ihres Helden dürfen Sie selbst entscheiden. Wenn Sie möchten, tragen Sie jetzt gleich einen Namen Ihrer Wahl ein, zum Beispiel: *Ortrun, weiblich*.

TYPUS: Es gibt im Reich des Schwarzen Auges fünf unterschiedliche Helden-Typen: *Abenteurer, Krieger, Zauberer, Elfen* und *Zwerge*. Um einen Krieger, Zauberer, Elf oder Zwerg zu erschaffen, müssen bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein, die im 4. Teil dieses Buches genau erläutert werden. Außerdem müssen Sie natürlich die Sonderregeln kennen, die für die einzelnen Typen gelten. Als Einsteiger in das Schwarze Auge steht Ihnen einstweilen nur die Laufbahn eines *Abenteurers* offen. Also tragen Sie bitte hinter **TYPUS:** *Abenteurer* (oder *Abenteurerin*) ein. Im Lauf der Zeit kann aus Ihrem Abenteurer-Helden ein Krieger (oder eine Kriegerin) werden. Näheres über diese Aufstiegsmöglichkeit erfahren Sie im Kapitel *Der Krieger*, ebenfalls im 4. Teil des Buches.

Zwischenbemerkung: Im Reiche des Schwarzen Auges herrscht völlige Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern. Körperkraft, Geschicklichkeit und Klugheit sind bei männlichen und weiblichen Helden gleich. Trotzdem werden wir von nun an nur noch von *dem* Helden oder *dem* Abenteurer sprechen. Damit wollen wir niemanden diskriminieren, sondern nur unnötig komplizierten Formulierungen aus dem Weg gehen.

PORTRÄT oder **WAPPEN:** In dieses Feld können Sie das Bild Ihres Helden zeichnen oder ein Symbol, das zu ihm paßt. Doch vielleicht wollen Sie zunächst einmal wissen, wie stark, mutig, klug, geschickt Ihr Held ist oder welches Charisma er hat, ehe Sie sich für einen Namen oder ein Wappen entscheiden. Deshalb wen-

Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: _____ GESCHLECHT: _____ TYPUS: _____

MUT:

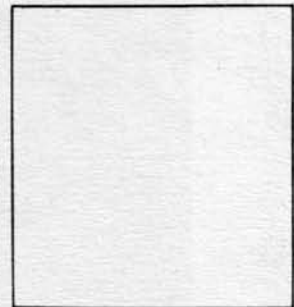
KLUGHEIT:

CHARISMA:

GESCHICKLICHKEIT:

KÖRPERKRAFT:

STUFE:



PORTRÄT
oder
WAPPEN

LEBENSENERGIE:

ASTRALENERGIE:

ABENTEUERPUNKTE:

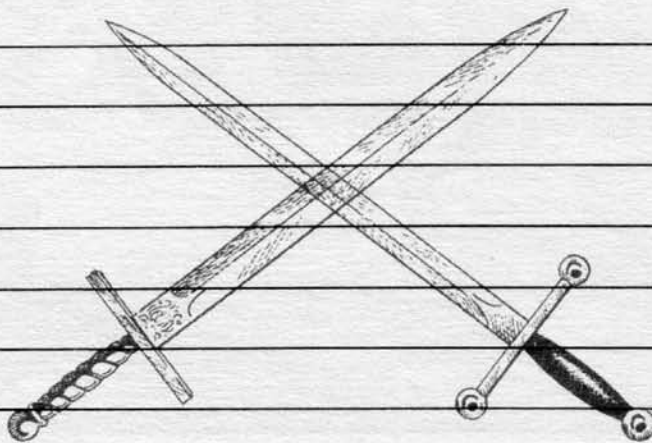
VERMÖGEN: _____

ATTACKE: PARADE:

Waffen: _____ TP: _____ TP: _____ TP: _____

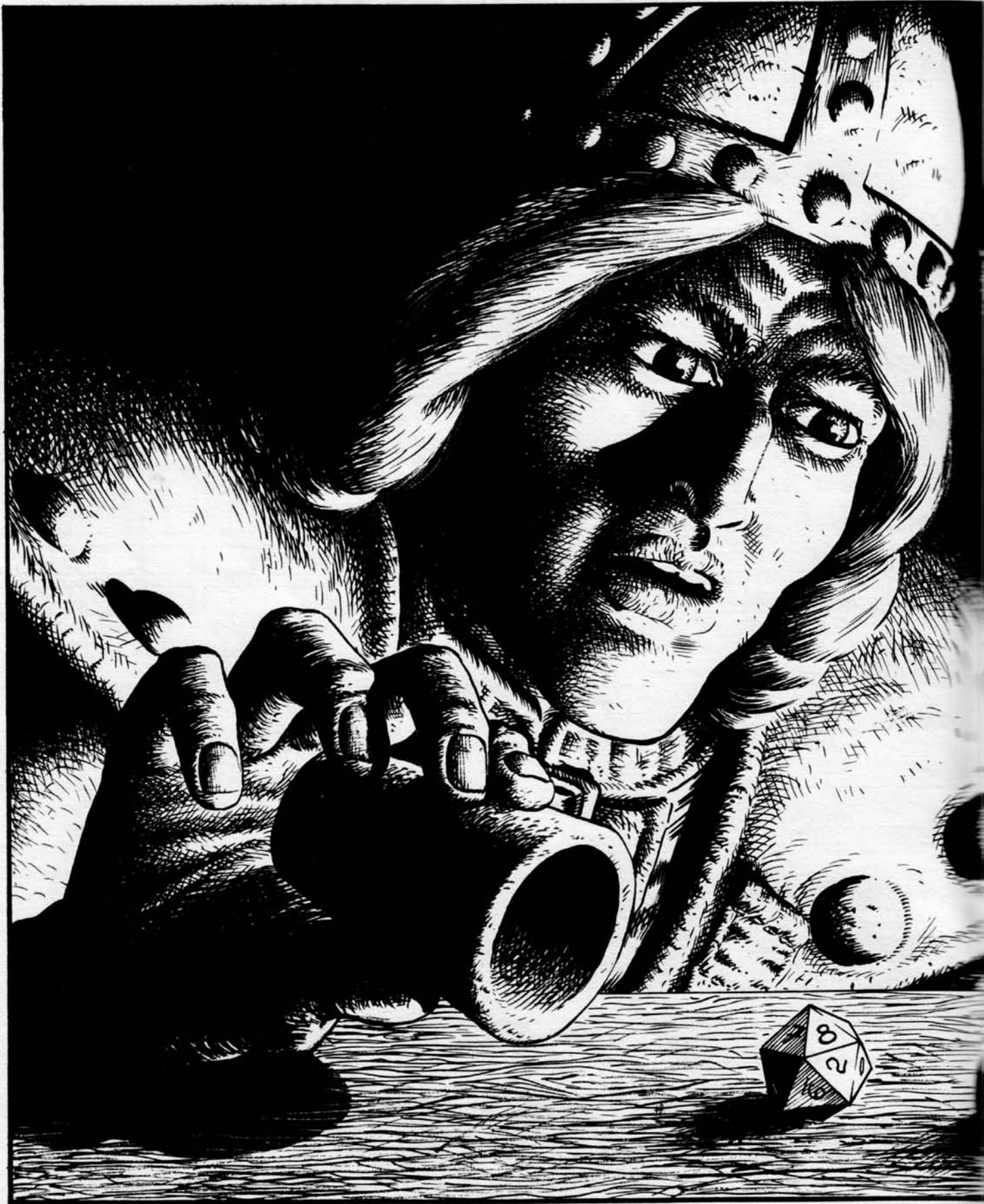
Rüstung: _____ RS: _____ RS: _____ RS: _____

Allgemeine Ausrüstung:



Tragkraft: _____

Mitgeführte Last: _____





den wir uns zunächst seinen charakterlichen und körperlichen Eigenschaften zu:

**MUT, KLUGHEIT, CHARISMA,
GESCHICKLICHKEIT und KÖRPERKRAFT**

Die Werte dieser Eigenschaften hängen weitgehend vom Schicksal ab. In Aventurien hat das Schicksal sechs Seiten – Ihnen ist es sicher unter der Bezeichnung ›Würfel‹ bekannt. Und das heißt konkret: Sie würfeln jede Eigenschaft Ihres Helden aus. Den Zahlenwert der Eigenschaft können Sie dann auf der Skala rechts ablesen. Die Skala jeder Eigenschaft reicht von 1 bis 20. Nehmen wir den Begriff der KLUGHEIT als Beispiel: 1–4 liegt im Bereich der animalischen Intelligenz, wobei die Menschenaffen etwa bei 4 anzusiedeln wären. Die primitiveren Monster – Ork, Goblin, Schrat und Oger – besitzen einen KLUGHEITS-Wert von 5–8. Bei 8 beginnt auch der Bereich menschlicher KLUGHEIT. Ein Mensch kann diese Eigenschaft bis auf 20 steigern, doch dazu ist ein langes, erfahrungsreiches Leben erforderlich. Wenn Ihr Held sein Dasein beginnt, beträgt seine KLUGHEIT höchstens 13.

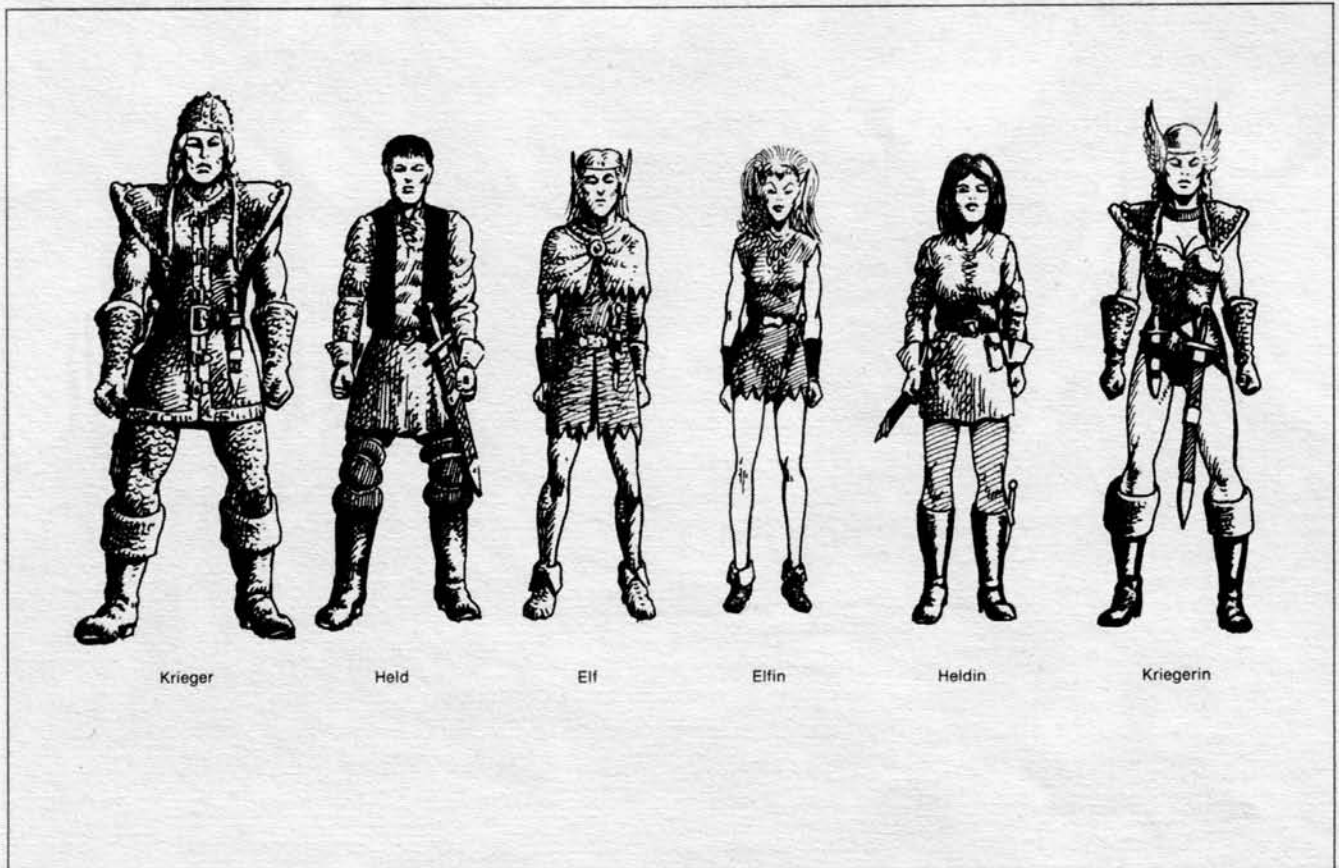
Die Skala der Eigenschaften

Skala: 1 2 3 4 5 6 7	8 9 10 11 12 13	14 15 16 17 18 19 20
Würfel-		
resultat:	1 2 3 4 5 6	

Fangen Sie mit der Eigenschaft **MUT** an! Würfeln Sie, und lesen Sie das Ergebnis auf der Skala ab. Tragen Sie dann den Wert hinter dem Begriff **MUT** ein. Wenn Sie zum Beispiel eine 5 gewürfelt haben, müssen Sie bei **MUT** den Wert 12 eintragen. Verfahren Sie mit den anderen Eigenschaften auf die gleiche Weise in der Reihenfolge:

**MUT, KLUGHEIT, CHARISMA,
GESCHICKLICHKEIT, KÖRPERKRAFT!**

Es versteht sich von selbst, daß ein hoher Eigenschaftswert günstiger als ein niedriger ist. Doch sollten Sie für Ihren Helden mehrere schwache Werte ausgewürfelt haben, ist das noch kein Grund zum Verzweifeln, denn Sie können die Werte von Spiel zu Spiel steigern, bis aus einem unscheinbaren Bauernburschen ein berühmter Recke geworden ist.



Die Eigenschaften

Die Bezeichnungen der Eigenschaften sprechen für sich. Ich gehe davon aus, daß Begriffe wie **KÖRPERKRAFT** oder **GESCHICKLICHKEIT** keiner Erklärung bedürfen. Deshalb beschreibe ich nur kurz den Stellenwert der unterschiedlichen Charakter- und Körpermerkmale im Spiel.

MUT: Ein wichtiger Charakterzug für jeden Helden Aventuriens. Für seine Krieger-Laufbahn ist ein hoher Mut-Wert eine der Grundvoraussetzungen (Näheres siehe Krieger). Im Spiel entscheidet die Höhe dieses Wertes darüber, wer bei einem Gefecht als erster angreift.

KLUGHEIT: Wir ziehen den Begriff **KLUGHEIT** dem Wort »Intelligenz« vor, da die Klugheit ein ganzes Leben hindurch steigerungsfähig ist, doch die Intelligenz nicht. Ein Zwerg oder Krieger muß nicht unbedingt sehr klug sein, aber für jeden Magie-Kundigen ist Klugheit lebensnotwendig, denn die Macht vieler Zauberformeln ist von diesem Wert abhängig. Zur Erschaffung eines Elfen oder Zauberers ist ein hoher Klugheitswert eine der Grundvoraussetzungen.

CHARISMA ist die Fähigkeit, andere Wesen freundlich zu stimmen. Besonders der Magier bedarf eines hohen Charisma-Wertes, wenn er Menschen oder Monster in seinen Bann ziehen will. Charisma kann

beim Feilschen auf dem Markt ebenso wichtig sein wie bei der Begegnung mit Ungeheuern.

GESCHICKLICHKEIT: Über ein gewisses Maß an körperlicher Gewandtheit sollte jeder Aventurier verfügen. Die Geschicklichkeit nützt ihm im Kampf, beim Bogenschießen und bei der Lösung mancher kniffligen Aufgaben. Für die Erschaffung von Zwergen oder Elfen ist ein hoher Geschicklichkeits-Wert eine der Grundvoraussetzungen.

KÖRPERKRAFT: Große Körperkraft ist eine der Grundvoraussetzungen für die Erschaffung eines Zwerges oder Kriegers. Ein starker Kämpfer kann im Gefecht mehr Schaden anrichten als ein schwacher. Zum Aufbrechen von Türen oder Tragen von schweren Lasten ist große Körperkraft unerlässlich.

Falls Sie es noch nicht getan haben, würfeln Sie nun die fünf Eigenschaften Ihres ersten Abenteurers aus, und tragen Sie die Werte in das Dokument ein. Ehe wir mit der Erläuterung der Begriffe auf dem **Dokument der Stärke** fortfahren und erklären, was es zum Beispiel mit der **LEBENSENERGIE** oder den **ABENTEUERPUNKTEN** auf sich hat, wollen wir Ihnen die »Proben« vorstellen, weil an ihnen der Vorteil hoher Eigenschaftswerte besonders gut deutlich wird.

Die Proben

Stellen Sie sich vor, im Spiel stößt Ihr Held auf eine verschlossene Tür. Der Meister beschreibt die Tür als dick und massiv und das Schloß als einfach, aber robust. Sie erklären nun, Sie wollen versuchen, das Schloß mit der Nadel Ihrer Fibel (Brosche) aufzusperren. Dann wird der Meister sagen: »Bitte, lege eine **GESCHICKLICHKEITS**-Probe ab!«

Jetzt kommt der zwanzigseitige Würfel ins Spiel. Sie rollen ihn einmal. Die Probe ist gelungen, wenn Sie höchstens so viele Punkte würfeln, wie Ihr **GESCHICKLICHKEITS**-Wert beträgt. Nehmen wir an, Ihre **GESCHICKLICHKEIT** hat den Wert 12. Das bedeutet: Wenn Sie eine Zahl von 1–12 würfeln, ist die Probe bestanden – das Schloß springt auf. Bei 13–20 haben Sie Pech gehabt. Der Spielmeister kann Ihnen jetzt

erlauben, den Wurf zu wiederholen. Er kann aber auch entscheiden, daß die Nadel im Schloß abgebrochen ist und es sich nun nicht mehr aufsperrn läßt.

In diesem Fall müssen Sie sich aber noch nicht geschlagen geben. Sie können vielmehr entgegnen: »Na schön, dann versuche ich es eben mit Gewalt!«

»Wie du willst«, wird der Meister erwidern. »Also eine **KRAFT**-Probe! Aber ich muß dich darauf hinweisen, daß die Tür sehr stabil ist. Mit einer normalen **KRAFT**-Probe ist es nicht getan. Hier ist eine +2-Probe erforderlich.«

Und das bedeutet: Wie vorher, dürfen Sie mit dem zwanzigseitigen Würfel nicht mehr Punkte würfeln,



als Ihr **KÖRPERKRAFT**-Wert beträgt. Doch diesmal wird zum Würfelresultat eine 2 addiert. Falls Ihre **KÖRPERKRAFT** den Wert 11 hat, dürfen Sie jetzt also höchstens eine 9 würfeln, wenn die Probe gelingen soll.

Über die Schwierigkeit einer Probe entscheidet allein der Meister. Bei einer leicht zu lösenden Aufgabe kann er die Probe mit einer Minus-Zahl versehen. Eine **-4-MUT**-Probe würde demnach bedeuten, Sie dürfen wiederum nicht mehr Punkte erzielen, als Ihr **MUT**-Wert beträgt, doch diesmal können Sie vom Würfelresultat 4 Punkte abziehen. Wie Sie an den verschiedenen Beispielen sicher schon gemerkt haben, kann jede Ihrer Eigenschaften »auf die Probe gestellt werden«. Während Ihr Held heranreift, erhö-

hen sich die Eigenschaftswerte allmählich. Dadurch fallen ihm auch die Proben leichter. Die **KRAFT**-Probe eines Helden mit dem **KÖRPERKRAFT**-Wert 17 scheitert also nur dann, wenn er eine 18, 19 oder 20 würfelt.

Ein gewisses Risiko sollte jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum gilt folgende Regel: *Ganz gleich, wie hoch der Eigenschaftswert des Helden sein mag – eine Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn er eine 19 oder 20 würfelt!* Das gilt auch für Minus-Proben (solche, bei denen man vom Würfelresultat etwas abziehen darf).

Ich wende mich jetzt wieder dem »**Dokument der Stärke**« zu und fahre mit der Erläuterung der Begriffe fort:

Die übrigen Begriffe

LEBENSENERGIE: Viele Dinge sind im Alltagsleben schwer meßbar zu erfassen. Diese Probleme kennen wir in Aventurien nicht. In einem Land, wo man Mut und Geschicklichkeit in konkreten Zahlen mißt, wird selbstverständlich auch die Konstitution oder Lebenskraft in Punkten – *Lebenspunkten* – ausgedrückt. Als Abenteurer verfügen Sie über 30 Lebenspunkte. Bitte tragen Sie hinter **LEBENSENERGIE** eine 30 ein! Falls Sie im Kampf verletzt werden, müssen Sie Schadenspunkte hinnehmen. Die Schadenspunkte werden von den Lebenspunkten abgezogen. Sobald die **LEBENSENERGIE** Ihres Helden auf 0 sinkt, ist er tot.

Zwischen zwei Abenteuern baut sich die **LEBENSENERGIE** Ihres Helden wieder auf. Seine Wunden heilen, und er beginnt das nächste Spiel wieder mit der vollen **LEBENSENERGIE**, d. h. mit 30 Punkten. *Während* eines Abenteurers ist der Held jedoch ständig hohen Belastungen ausgesetzt. Er hat keine Gelegenheit, sich auszukurieren, gewinnt also auch keine Lebenspunkte zurück. Ein Held, dessen **LEBENSENERGIE** auf einen Tiefstand gesunken ist, kann nur darauf hoffen, einem Magier oder Elf zu begegnen, die ihm mit Zaubersäften oder magischen Formeln Lebenspunkte zurückgeben können.

ASTRALENERGIE: Das ist die Bezeichnung für die geheimnisvolle Kraft der Magier und Elfen. Diese rätselhafte Welt bleibt Ihnen als Abenteurer einstweilen verschlossen. Darum hat es jetzt keinen Sinn, auf den Begriff **ASTRALENERGIE** an dieser Stelle näher einzu-

gehen. Er wird in den Kapiteln »Magie« und »Magier« eingehend erläutert.

ABENTEUERPUNKTE: Diese Punkte werden Ihnen vom Spielmeister verliehen. Er belohnt Sie für das Bewältigen von schwierigen Problemen, das Lösen von Rätseln, das Erschlagen von Monstern und für ähnliche Taten. Die **ABENTEUERPUNKTE** sind ein Symbol für die Erfahrungen, die der Held in der Welt des Schwarzen Auges macht. Jedesmal, wenn Ihr Held eine bestimmte Menge **ABENTEUERPUNKTE** gesammelt hat, erreicht er eine höhere **STUFE**. Eine höhere **STUFE** bedeutet: Der Held kann den Wert einer seiner Eigenschaften heraufsetzen. So nimmt er allmählich an Macht und Fähigkeiten zu. Da Ihr Held noch kein Abenteuer erlebt hat, tragen Sie bitte unter **ABENTEUERPUNKTE** einstweilen eine 0 ein!

STUFE: Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. **STUFE**. Er kann sich in seinem Dasein bis zur 21. **STUFE** steigern. Dann wird er zum Superhelden. Doch bis dahin liegt noch ein langer Weg vor ihm. Tragen Sie hinter **STUFE** bitte eine 1 ein!

VERMÖGEN: Hier wird das Kapital des Helden notiert. Im Verlauf vieler Abenteuer kann er immense Reichtümer anhäufen. Am Beginn seiner Karriere entscheidet der Würfel über das Startkapital. Würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel, addieren Sie eine 6 zum Resultat und multiplizieren Sie die Summe mit 10! Ihre Barschaft beläuft sich dann auf

70–120 Silbertaler. Tragen Sie Ihr Startkapital unter **VERMÖGEN** ein! Um nach den Grundregeln des Schwarzen Auges zu spielen, brauchen Sie übrigens kein Geld. Legen Sie es auf die hohe Kante, bis Sie Lust bekommen, sich den ergänzenden Regeln zuzuwenden (Teil 3).

ATTACKE: Dies ist ein Begriff aus den Kampfregeln. Er wird im *Kampf*-Kapitel genau erklärt. Tragen Sie dort noch nichts ein.

PARADE: Siehe **ATTACKE!**

WAFFEN und RÜSTUNG: Diese Begriffe werden ebenfalls im Kapitel *Der Kampf* erklärt, desgleichen die Abkürzungen TP und RS. Tragen Sie einstweilen unter **WAFFEN** ›Säbel‹ und unter **RÜSTUNG** ›Kettenhemd‹ ein, denn diese Dinge stehen Ihnen nach den Grundregeln zu. Die ergänzenden Regeln bieten später eine große Auswahl an Waffen und Rüstungen an.

ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG: Unter dieser Rubrik werden später solche Dinge wie ›Proviant, Rucksack, Fackeln‹ und ähnliches eingetragen. Wenn Sie das Schwarze Auge mit allen Finessen spielen wollen, müssen Sie sich alles, was Sie zum Leben brauchen – und auch die Waffen und Rüstungen – beim Meister kaufen und teuer bezahlen. Die Zusatzregeln enthal-

ten Warenlisten mit den in Aventurien üblichen Preisen. In den Grundregeln gehe ich davon aus, daß Sie bereits alles besitzen, was Sie für Ihr Abenteuer benötigen. Es ist einstweilen nicht nötig, unter **AUSRÜSTUNG** etwas einzutragen.

TRAGKRAFT/MITGEFÜHRTE LAST: Siehe Zusatzregeln und Verfeinerungen!

Auf der Rückseite des »**Dokuments der Stärke**« können Sie wichtige Ereignisse aus Ihrem Heldenleben notieren. Falls Sie etwa einen Drachen erschlagen oder eine Elfe betören – dort ist der Platz, um solche Ereignisse schriftlich festzuhalten. Auch der Besitz von magischen Gegenständen, Schätzen und anderen ungewöhnlichen Dingen wird hier vermerkt.

Ihr vollständig ausgefülltes **Dokument der Stärke** könnte jetzt etwa so aussehen: →

Für diese Werte wurden rein zufällige Würfelergebnisse verwendet. So entstand das typische Profil einer frisch gebackenen Abenteurerin. Die Werte sind nicht überragend, aber auch nicht schlecht. Natürlich wird Ihr Held den Bereich der Durchschnittlichkeit bald hinter sich lassen. Mit seiner Entwicklung befaßt sich eins der späteren Kapitel. Doch zunächst zu einer seiner Hauptbeschäftigungen: dem Kampf.

Der Kampf

Da »Das Schwarze Auge« meistens in geschlossenen Räumen – häufig in der »guten Stube« – gespielt wird, schlagen wir vor, alle Gefechte zwischen Helden und Monstern mit Hilfe von Würfeln auszutragen. Das schont das Mobiliar und kann ebenso spannend wie ein echter Waffengang sein.

Das Kampfsystem des Schwarzen Auges enthält alle Elemente eines typischen Gefechtes mit mittelalterlichen Waffen. Da gibt es den Hieb oder Stich – wir nennen ihn **ATTACKE** –, und dann gibt es die Abwehr – die **PARADE**. Außerdem wird berücksichtigt, welche Waffe der Kämpfer benutzt und welche Rüstung ihn schützt.

Um diese Kampfelemente zu simulieren, brauchen wir den sechsseitigen und den zwanzigseitigen Würfel. Zuerst entscheidet ein Wurf mit dem zwanzigseitigen Würfel (kurz: W 20) darüber, ob ein Schlag sein

Ziel, den Gegner, trifft. Dieser rollt ebenfalls den W 20 und versucht auf diese Weise den Schlag zu parieren. Ein Schlag, der trifft und nicht pariert wird, richtet Schaden an. Die Höhe dieses Schadens wird mit einem gewöhnlichen, sechsseitigen Würfel (W) ermittelt. Falls das Opfer durch eine Rüstung geschützt ist, erleidet es nicht den vollen Schaden. Der Rüstungsschutz (eine feststehende Zahl – kein Würfelwurf!) wird von den Trefferpunkten abgezogen.

Dies war nur eine knappe Zusammenfassung der kompletten Kampfregeln. Jetzt zerlege ich das Kampfgeschehen einmal in seine einzelnen Elemente, und wir nehmen uns die Bestandteile der Reihe nach vor. Fangen wir mit den Waffen an:

Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: Ortrun GESCHLECHT: weiblich TYPUS: Abenteurerin

MUT:	9									
KLUGHEIT:	11									
CHARISMA:	12									
GESCHICKLICHKEIT:	10									
KÖRPERKRAFT:	9									
STUFE:	1									



PORTRÄT
oder
WAPPEN

LEBENSENERGIE:	30												
ASTRALENERGIE:													
ABENTEUERPUNKTE:	5												

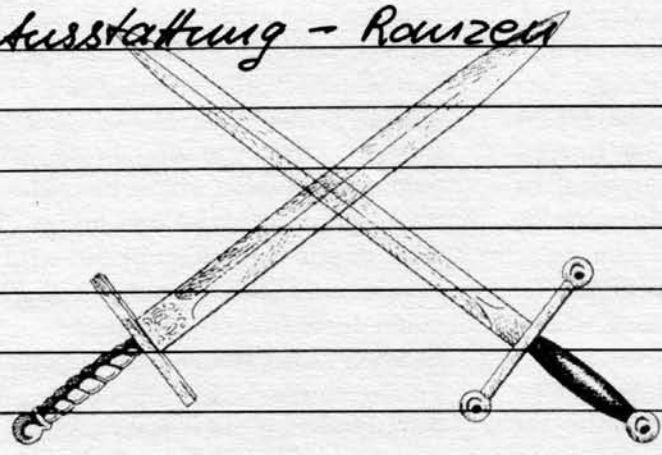
VERMÖGEN: 80 Silbertaler

ATTACKE: PARADE:

Waffen: Säbel TP: TP: TP:

Rüstung: Kettenhemd RS: 4 RS: RS:

Allgemeine Ausrüstung:
Abenteurer-Ausstattung - Ranzern

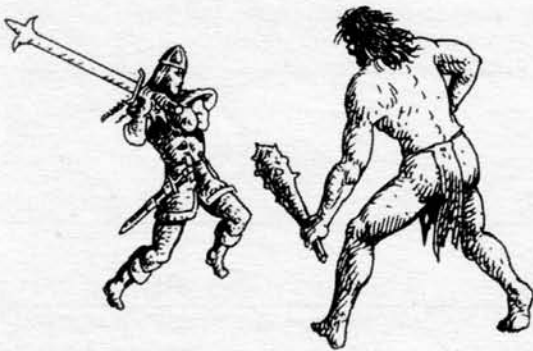


Tragkraft: _____ Mitgeführte Last: _____

Der Waffenwert

Es ist einleuchtend, daß Waffen je nach Größe, Beschaffenheit und Gewicht einen unterschiedlichen Kampfwert besitzen. Mit einem Zweihänder kann man Schlimmeres anrichten als mit einem Dolch. Im Spiel »Das Schwarze Auge« bedeutet das: Mit einem Zweihänder kann man mehr Trefferpunkte (TP) erzielen. Andererseits wird nicht jeder Hieb mit derselben Waffe den gleichen Schaden anrichten. Das Ausmaß der Wirkung hängt u. a. davon ab, wo der Schlag trifft und mit welcher Kraft er geführt wurde. Die Anzahl möglicher Trefferpunkte muß also variabel sein; gleichzeitig muß der unterschiedliche Kampfwert der einzelnen Waffen berücksichtigt werden. Darum rollen wir für jede Waffe einen Würfel und addieren einen Zuschlag, der von der Waffe abhängt. Ein Dolch zum Beispiel hat einen Wert von 1 Würfel + 1 (kurz: 1 W + 1). Das heißt, um die Trefferpunkte eines Dolchstichs zu ermitteln, würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel und addieren zum Resultat eine 1. Mit einem Dolch kann man also 2–7 Trefferpunkte erzielen.

Der Waffenwert eines Zweihänders beträgt immerhin 1 Würfel + 6 (1 W + 6). Ein Schlag mit diesem mannshohen Schwert kann 7–12 Trefferpunkte erzielen.



Die Waffe Ihres ersten Abenteurers ist der Säbel, Waffenwert: 1 W + 3. Sie möchten wahrscheinlich lieber gleich mit einem Zweihänder in Ihr erstes Gefecht ziehen, doch das geht nicht – dazu besitzt Ihr Held noch nicht genügend Kampferfahrung. Immerhin können Sie mit dem Säbel 4–9 TP erzielen. Ist das vielleicht nichts? Tragen Sie bitte auf dem *Dokument* hinter Säbel »TP: 1 W + 3« ein!

In den ergänzenden Regeln finden Sie komplette Waffenlisten mit Waffenwerten, Gewichten, Kaufpreisen u. ä. Das gräßlichste Mordinstrument ist übrigens die Barbarenstreitaxt. Wer diese langholmige Doppelblattaxt benutzt, darf *zwei* Würfel rollen und

eine 2 zum Ergebnis addieren. Der Waffenwert der Barbarenstreitaxt beträgt also 2 W + 2. Sie ist eine der wenigen Zwei-Würfel-Waffen im Reich des Schwarzen Auges.

Wichtig: Niemand darf in einem Kampf zwei Waffen gleichzeitig einsetzen! D. h.: Sie dürfen zwar in jeder Hand eine Waffe halten und abwechselnd mit der einen oder der anderen zuschlagen, aber nicht mit *beiden* Waffen innerhalb *einer* Kampfrunde Trefferpunkte verursachen.

Alle Trefferpunkte, die ein Kämpfer mit seiner Waffe erzielt, werden von den Lebenspunkten des Gegners abgezogen, falls dieser nicht durch eine Rüstung geschützt ist. Darum wenden wir uns jetzt den Rüstungen zu.

Der RÜSTUNGSSCHUTZ (RS)

Rüstungen sollen den Kämpfer vor Schaden bewahren. Im Spiel bedeutet das: Sie fangen Trefferpunkte auf. Nur die Trefferpunkte, die nicht von der Rüstung aufgefangen werden, sind von den Lebenspunkten des Kämpfers abzuziehen. Der Rüstungsschutz hängt von Beschaffenheit und Material der Rüstung ab. Ein Waffenrock aus gestepptem, watiertem Stoff (Gambeson) fängt 2 Trefferpunkte auf, eine Ritterrüstung aber 6. Wir haben alle Rüstungen mit einem RÜSTUNGSSCHUTZ-Wert (RS) versehen. Die RS-Zahl ist gleichbedeutend mit der Anzahl aufgefangener Trefferpunkte.

Komplette Rüstungslisten finden Sie in den Zusatzregeln. Das *Kettenhemd* Ihres Abenteurers fängt 4 Trefferpunkte auf. Tragen Sie daher bitte auf dem **Dokument der Stärke** unter der Rubrik RÜSTUNG »RS: 4« ein!

Bei einem Gefecht des Schwarzen Auges wird der Rüstungsschutz von den erzielten Trefferpunkten abgezogen. Nur der Überschub an Trefferpunkten wird von den Lebenspunkten subtrahiert. Wir bezeichnen solche Trefferpunkte, die den Kämpfer tatsächlich verletzen als *Schadenspunkte*.

Beispiel: Sie schlagen mit Ihrem Säbel nach dem Krieger Eckbert, der wie Sie ein Kettenhemd trägt. Ihr Schlag trifft. Sie würfeln aus, wie viele Trefferpunkte Sie erzielen, rollen beispielsweise eine 2, addieren den Zuschlag 3 und bringen es so auf 5 TP. Von diesen 5 Trefferpunkten wird Eckberts Rüstungsschutz (RS:4) subtrahiert. Nur ein Trefferpunkt durchdringt die Rüstung.

Er wird als *Schadenspunkt* von Eckberts *Lebenspunkten* abgezogen. Sinken die Lebenspunkte eines Helden irgendwann auf 0, ist er tot!

Sie wissen nun, welchen Schaden eine Waffe anrichtet und wie sich ein Kämpfer durch seine Rüstung schützen kann. Wie aber bringt er einen Schlag ins Ziel, und wie kann der Gegner einen Angriff abwehren?

ATTACKE und PARADE

In einem erbittert geführten Schwertkampf trifft längst nicht jeder Hieb. Der Kämpfer kann die Entfernung falsch abschätzen, stolpern, mit der Klinge an einem Hindernis hängenbleiben. Und sein Gegner kann im letzten Augenblick zur Seite springen. Je unerfahrener der Schwertkämpfer ist, desto seltener wird er einen empfindlichen Treffer landen.

Noch schwieriger ist es, einen Schlag zu parieren. Frischgebackene Abenteurer müssen manchen Waffengang hinter sich bringen, bis sie den sicheren Wechsel zwischen Attacke und Parade beherrschen, jenes vertraute »Kling-Klang«, das wir alle aus zahlreichen Ritterfilmen kennen.

Im Spiel des Schwarzen Auges muß der Kämpfer durch einen Wurf mit dem zwanzigseitigen Würfel (W 20) nachweisen, daß seine **ATTACKE** gelungen ist. Damit die Attacke gelingt, darf Ihr Held *höchstens* eine 10 würfeln. Sein Gegner kann versuchen, den Schlag zu parieren. (Für einen Fehlschlag ist keine Parade erforderlich.) Da die Parade schwieriger als die Attacke ist, darf der parierende Kämpfer höchstens eine 8 würfeln. Die beiden Werte (10 für **ATTACKE** und 8 für **PARADE**) gelten für einen neu erschaffenen, durchschnittlichen Helden. Sobald ein Kämpfer sich im Kampf bewährt und Erfahrungen gesammelt hat, erhöhen sich seine **ATTACKE**- und **PARADE**-Werte allmählich. Ein Held, der höchstens eine 15 würfeln darf, wenn seine **ATTACKE** gelingen soll, hat mit seinen Schlägen natürlich mehr Erfolg als ein untrainierter Neuling mit dem **ATTACKE**-Wert 10. Wie Ihr Held seine Fähigkeiten verbessern kann, erfahren Sie im zweiten Teil dieses Buches: *Erfahrungen und Reife*.

ATTACKE, **PARADE**, **Waffenwert** und **RÜSTUNGSSCHUTZ** sind die vier Bestandteile des Kampfsystems. Wir kommen nun zur Reihenfolge der Aktionen während eines Gefechts.

Der Kampfverlauf

1. Die Initiative: Der Kämpfer mit dem höchsten **MUT**-Wert beginnt das Gefecht. Das heißt: Er würfelt die 1. **ATTACKE**. Bei zwei Gegnern mit gleichem **MUT**-

Wert wird um die Initiative mit einem sechsseitigen Würfel gewürfelt. Der Sieger ergreift die Initiative und würfelt die 1. **ATTACKE**. Greift ein Kämpfer aus einem Versteck oder Hinterhalt an, hat er automatisch die Initiative. (Über solche Situationen entscheidet der Spielmeister. Er kann einem überfallenen Kämpfer sogar verbieten, die 1. **ATTACKE** seines Gegners zu parieren.)



2. Die Kampfrunde: Innerhalb einer Kampfrunde müssen alle Beteiligten einmal die Gelegenheit zu **ATTACKE** und **PARADE** gehabt haben.

3. Die Kampfsequenz: Eine Runde zerfällt in mindestens 2 *Sequenzen*. Zur *Kampfsequenz* gehören: eine **ATTACKE** – falls erforderlich: eine **PARADE** und die Ermittlung der Treffer- bzw. Schadenspunkte.

Beispiel:

(Nach Feststellung der **Initiative** erfolgt die 1. Kampfrunde).

1. Kampfrunde

1. Sequenz: Kämpfer A würfelt seine **ATTACKE**. Daraus können sich mehrere Varianten ergeben:

- Die **ATTACKE** mißlingt. Dann ist keine Parade erforderlich. Es folgt sofort die 2. Sequenz, in der Kämpfer B attackiert.
- Die **ATTACKE** von A gelingt. B würfelt seine **PARADE**. Falls diese ebenfalls gelingt, folgt sofort die 2. Sequenz, in der B attackiert.
- Die **ATTACKE** gelingt, und B's **PARADE** mißlingt. A hat einen erfolgreichen Schlag gelandet! Jetzt wird festgelegt, welchen Schaden der Schlag anrichtet. Die Trefferpunkte werden ermittelt (siehe »Waffenwert«!). Der **RÜSTUNGSSCHUTZ** wird von den **TP** subtrahiert (siehe »Rüstungsschutz«!). Die verbliebenen **TP** werden als *Schadenspunkte* von

B's *Lebenspunkten* abgezogen. Dann folgt die 2. Kampfsequenz, in der B attackiert und A pariert.

2. *Sequenz*: Kämpfer B würfelt die *ATTACKE*. Daraus können sich wieder mehrere Varianten ergeben:

a) Die *ATTACKE* mißlingt . . . usw.

Es folgt ein kleines Kampfbeispiel mit eingesetzten Würfelzahlen. Die Kämpfer Alf und Bert in unserem Beispiel sind absolut gleichwertig.

Die wichtigsten Abkürzungen:

AT = *ATTACKE*

PA = *PARADE*

TP = *TREFFERPUNKTE*

SP = *SCHADENSPUNKTE*

Alf gewinnt das Würfelduell um die Initiative. Er beginnt die:

1. Kampfrunde

1. *Sequenz*: Alf würfelt AT: 13 Augen. Fehlschlag!

2. *Sequenz*: Bert würfelt AT: 11 Augen. Fehlschlag!

2. Kampfrunde

1. *Sequenz*: Alf würfelt AT: 16 Augen. Fehlschlag!

2. *Sequenz*: Bert würfelt AT: 9 Augen. Erfolg!

Alf würfelt PA: 4 Augen. Schlag pariert!

3. Kampfrunde

1. *Sequenz*: Alf würfelt AT: 5 Augen. Erfolg!

Bert würfelt PA: 13 Augen. Parade mißglückt!

Alf würfelt TP (1 Würfel + 3).

Ergebnis: 5 TP.

4 TP bleiben in Berts Rüstung hängen.

1 SP wird von Berts Lebenspunkten abgezogen.

2. *Sequenz*: Bert würfelt AT: 17 Augen. Fehlschlag!

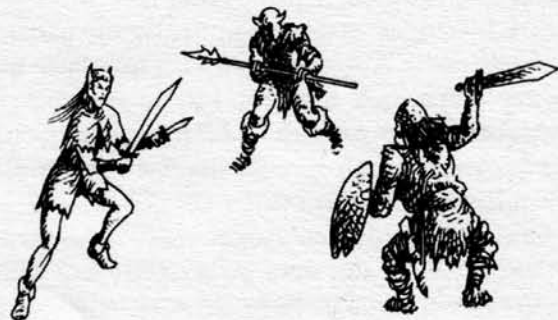
4. Kampfrunde usw.

Im Kampfbeispiel kam es recht häufig zu Fehlschlägen. Das ist durchaus normal. Man darf nicht vergessen, daß es sich bei Alf und Bert um zwei junge, unerfahrene Kämpfer handelt. Ein kampferprobter Krieger trifft seinen Gegner weitaus häufiger.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die Regeln für Gefechte mit mehr als zwei Teilnehmern unterscheiden sich kaum von denen für Zweikämpfe. Die verfeindeten Gruppen sind so aufzuteilen, daß in jedem Einzelgefecht die Mitglieder der zahlenmäßig unterlegenen Partei allein gegen zwei, drei oder vier Gegner stehen.

Beispiel: 3 Helden treffen auf 5 Goblins. Die Gruppen werden so aufgeteilt, daß Held A und Held B gegen je zwei Goblins kämpfen und Held C einem Goblin gegenübersteht. Also benötigen wir eigentlich nur Regeln für den Kampf eines Streiters gegen mehrere Gegner.



Ein Kämpfer gegen mehrere Gegner

Die *MUT*-Werte der zahlenmäßig überlegenen Seite werden addiert. Die Seite mit dem höheren *MUT*-Wert ergreift die Initiative. In der Regel wird der Meister auf diese Handhabung verzichten und einfach entscheiden, daß die zahlenmäßig überlegene Seite den Kampf beginnen darf.

Für die *Kampfunde* gilt wieder: Alle Beteiligten müssen *einmal* Gelegenheit zu *ATTACKE* und *PARADE* gehabt haben. Das ist natürlich ein schwerer Nachteil für den einzelnen Kämpfer, denn er kann nur *einen* gegnerischen Schlag parieren, während jeder seiner Gegner Gelegenheit zur *PARADE* hat.

Beispiel: Alf gegen drei Goblins.

1. Kampfunde

1. *Sequenz*: Goblin A würfelt AT. Erfolg!

Alf würfelt PA. Ebenfalls erfolgreich!

2. *Sequenz*: Goblin B würfelt AT. Fehlschlag!

3. *Sequenz*: Goblin C würfelt AT. Erfolg!

Alf darf nicht parieren, da er die PA für

diese Runde schon verbraucht hat. Die vom Goblin erzielten TP werden ermittelt.

4. *Sequenz*: Alf sagt: »Ich attackiere Goblin A!« und würfelt anschließend seine AT. Fehlschlag!

2. Kampfrunde

1. *Sequenz*: Goblin A würfelt AT. Fehlschlag!

usw.

Dieser Regelung liegt der Gedanke zugrunde, daß die **ATTACKEN** der Goblins gleichzeitig erfolgen. Und da ist es durchaus realistisch, wenn Alf nur jeweils einen Hieb parieren kann. Er kann also pro Kampfrunde nur einen Gegner angreifen. *Bevor* er seine **ATTACKE** würfelt, muß er mitteilen, wem der Schlag gilt.

Ein einzelner Kämpfer wird versuchen, immer wieder denselben Gegner zu verwunden, um so möglichst schnell die Anzahl seiner Feinde zu verringern. Es ist jedoch anzunehmen, daß gerade ein angeschlagener Gegner sich aus der vordersten Linie zurückziehen und vorsichtiger kämpfen wird. Darum gilt folgende Regel: Ein einzelner Kämpfer darf einen Gegner, den er soeben *verwundet* hat, in der unmittelbar anschließenden Runde nicht wieder attackieren. Selbstverständlich gilt diese Regelung nur beim Gefecht einer gegen viele und nicht im Kampf Mann gegen Mann. Die Regel bezieht sich ausdrücklich nur auf *verwundete* Gegner. Solange der einzelne Kämpfer bei einem Gegner keine *Schadenspunkte* erzielt, kann er immer wieder denselben Feind attackieren.

Durch unser Beispiel könnte leicht der Eindruck entstehen, die armen Helden stünden in ihren Abenteuern immer einer Monster-Übermacht gegenüber. Doch das ist nicht der Fall. Es gibt Ungeheuer, die von den Helden nur bezwungen werden können, wenn diese in der Überzahl sind. Normalerweise gelten für ein einzelnes Monster die gleichen Regeln wie für einen einzelnen Helden. Es gibt jedoch vielköpfige Monster, die ... Aber lassen wir das! Wir wollen Ihnen nicht unnötig Angst einjagen, denn es kann sehr lange dauern, bis Sie einem solchen Monster begegnen.

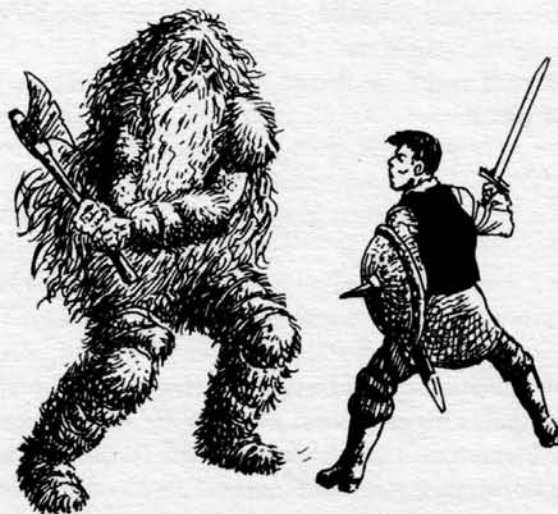
Der »mörderische« Schlag

Dies ist eine Zusatzregel, die Sie nach Wunsch in Ihr Spiel aufnehmen können:

Ein Held, der seine **ATTACKE** würfelt und eine 1 oder 2 erzielt, hat einen besonders glücklichen (oder »mörderischen«) Schlag gelandet. Das bedeutet: Der Gegner kann nicht parieren (er muß auf den **PARADE**-Wurf verzichten) und seine Rüstung bietet ihm keinen Schutz! Der Held würfelt also sofort die **TREFFERPUNKTE** aus, die er mit seiner Waffe erzielt. Die *gesamten* **TREFFERPUNKTE** werden als Schadenspunkte von der **LEBENSENERGIE** des Opfers abgezogen.

Beispiel: Alrik kämpft gegen einen Oger. Der Held nimmt alle Kraft zusammen, er würfelt mit dem W 20 eine 2, hat also einen »mörderischen Schlag« gelandet. Der Oger kann nicht parieren, seine dicke Haut (**RÜSTUNGSSCHUTZ**: 3) hilft ihm in diesem Fall nicht. Alrik würfelt jetzt noch einmal, um die **TREFFERPUNKTE** seines Säbels (1 W + 3) zu ermitteln. Der Würfel zeigt eine 5, Alrik addiert den Zuschlag (3). Ergebnis: 8 Schadenspunkte, die von der **LEBENSENERGIE** des Ogers abgezogen werden.

Wichtig: Nur *Helden* (Abenteurer, Krieger, Zwerge, Elfen, Magier) können den »mörderischen Schlag« ausführen. Wenn ein Monster als **ATTACKE** eine 1 oder 2 würfelt, wird dieser Wurf einfach als gelungene **ATTACKE** gewertet.



Die Spielrunde

Es ist schwierig, den Spielablauf eines Rollenspiels in Runden – also feste Einheiten – einzuteilen. Eine *Kampf-Runde* (die man nicht mit einer *Spiel-Runde* verwechseln sollte) ist schnell definiert: Alle Beteiligten müssen in einer Kampfrunde *einmal* Gelegenheit zu *ATTACKE* und *PARADE* gehabt haben. Eine solche Kampfrunde dauert etwa 2 Sekunden – unabhängig von der Zahl der am Kampf beteiligten Helden oder Monster –, weil ja die diversen *Attacken* und *Paraden* gleichzeitig ausgeführt werden. In einer *Spiel-Runde* aber können so unterschiedliche Aktionen ablaufen, daß man unmöglich sagen kann: Eine Spielrunde ist immer dann abgeschlossen, wenn dies oder das geschehen ist. In einer *Spiel-Runde* können die Helden kämpfen, einen Gang erkunden, nach einer Falle suchen, ein Rätsel lösen, sich beraten, mit Monstern verhandeln. Da gibt es unzählige Möglichkeiten. Auch mit einer starren Zeiteinteilung kommt man nicht weit, denn die Realzeit und die Spielzeit haben wenig miteinander zu tun. Wenn es zu Verhandlungen zwischen Helden und Monstern kommt, decken sich die im Spiel und die in der Wirklichkeit verstreichenden Zeiträume in etwa. Aber stellen Sie sich vor, der Meister verkündet: »Für die Reise zum Schloß des Grafen braucht ihr ungefähr eine Woche.« Da die Spieler sicherlich familiäre und berufliche Verpflichtungen haben, werden sie in diesem Fall auf den Gleichlauf von Realzeit und Spielzeit verzichten müssen. Beim Kampf verstreicht die Realzeit sogar schneller als die Spielzeit. Ein Würfelduell, das mehrere Minuten dauert, kann einen Schwertkampf simulieren, der in Sekunden entschieden wurde.

Was ist also zu tun? Einfach auf eine Einteilung in Spielrunden verzichten? Das ist nicht möglich, weil im Spiel immer Situationen entstehen, wo Zeitspannen wichtig sind. Etwa, um den Vorsprung zwischen Flihenden und Verfolgern abzuschätzen oder die Wirkungsdauer einer Zauberformel festzulegen. Einen Ausweg aus dem Dilemma kann nur der Meister des Schwarzen Auges finden. Letztlich liegt es bei ihm, wie er den Spielablauf in Runden einteilt. Ich schlage die folgende, allgemeine Regelung vor: Eine Spielrunde dauert 5 Minuten *Spielzeit*. In dieser Zeit kann man eine kürzere Beratung abhalten, eine kleine Kammer oberflächlich durchsuchen, ein Türschloß aufbrechen und ähnliche Dinge tun. Für einen normalen, nicht überlangen Kampf sollte man immer eine Spielrunde ansetzen. Auch wenn das Gefecht in Sekunden entschieden ist, so brauchen die Helden doch etwas Zeit, um ihre Ausrüstung wieder in Ordnung zu bringen oder den erschlagenen Gegner zu durchsuchen. Wie gesagt: Die 5-Minuten-Einteilung ist nur ein unverbindlicher Vorschlag. Der Meister sollte einfach hin und wieder festhalten, wieviel Spielzeit während der einzelnen Aktionen der Helden verstrichen ist, und es den Spielern mitteilen: »Um den Rittersaal zu durchsuchen, habt ihr 6 Runden, also eine halbe Stunde, gebraucht.« Erst wenn es tatsächlich zu einer Situation kommt, wo die Zeit genau gemessen werden muß, wird der Meister das Verstreichen der Spielzeit exakt festhalten und den Spielern womöglich das Ende einer jeden Runde ankündigen: »Ihr hattet 10 Runden Zeit, um den Ausgang aus der Folterkammer zu finden – nun bleiben euch noch 6!«

Die Bewegung

Ein realistisches und zugleich einfaches und überschaubares Regelsystem für das Bewegungstempo der Helden und Monster aufstellen zu wollen, wäre ein hoffnungsloses Unterfangen. In einem einfachen System müßte man alle Spielfiguren über einen Kamm scheren und rigoros festlegen: Alle Angehörigen einer Menschen- oder Monsterart laufen soundso schnell – ohne Rücksicht auf ihre unterschiedliche Gewandtheit und Kraft. In einem realistischen System müßte man eine unüberschaubare

Zahl von Faktoren berücksichtigen: **KÖRPERKRAFT**, **GESCHICKLICHKEIT**, Training, **RÜSTUNG**, Traglast usw.

Darum verzichte ich einfach auf eine Bewegungsregelung und gebe statt dessen ein paar Hinweise zum menschlichen Bewegungstempo:

Die Kantenlänge eines Quadrats auf den Spielplänen beträgt 1 Zentimeter. Das entspricht einer realen Strecke von 1 Meter. Wie lange braucht ein Held, um 10 Kästchen zu durchschreiten (also 10 Meter zu-

rückzulegen)? Ein Weltrekordsprinter braucht dazu 1 Sekunde, ein Sonntagsspaziergänger 6 Sekunden, ein Jogger 3–4 Sekunden. Damit haben wir ein paar Anhaltspunkte für mögliche Geschwindigkeiten. Ein Held in Ritterrüstung wird sich auch auf der Flucht kaum schneller bewegen als ein Spaziergänger, ein Held in leichterer Rüstung mit vollgepacktem Ranz und Waffen kommt nicht schneller vorwärts als ein Dauerläufer. Das sind Höchstgeschwindigkeiten. Eine untere Grenze des Bewegungstempos ist schwer festzulegen. Wie schnell bewegt sich eine Gruppe von Abenteurern, die vorsichtig in einen dunklen, unerforschten Gang eindringt und bei jedem Schritt auf Fallen und Gefahren achten muß? Sie wird für die 10 Meter leicht 1 Minute und mehr brauchen. Sie sehen selbst, in der Frage des Bewegungstempos kommt es wieder einmal auf den gesunden Menschenverstand des Meisters und seiner Mitspieler an. Beim normalen Spielgeschehen gibt es nur zwei Standardsituationen, wo die Fortbewegungsgeschwindigkeit wichtig wird: 1. Den Helden wird eine Frist gesetzt, in der sie eine bestimmte Strecke zurücklegen *müssen*. »In einer Stunde kehrt Geissel, der Schwarze, mit seinen Ork-Schergen zurück. Bis dahin müßt ihr aus den Verliesen der Burg verschwunden sein!« 2. Eine Verfolgungsjagd. »Ihr habt kaum 20 Meter zurückgelegt, da bricht die Tür unter den Schlägen der Oger zusammen. Ich würde euch jetzt dringend raten, die Beine in die Hand zu nehmen.«

In beiden Fällen kann man durchaus auf allgemeine Erfahrungen zurückgreifen. Die Spielerrunde sollte ein paar wesentliche Faktoren klären und berücksichtigen: Ist den Flichenden oder den Verfolgern der Fluchtweg bekannt? Werden Helden oder Verfolger durch Rüstungen und schwere Lasten behindert? Falls es sich bei den Verfolgern um nichtmenschliche Wesen handelt: Laufen sie langsamer oder schneller als ein Mensch? Unter Berücksichtigung dieser Gegebenheiten kann der Meister den Ablauf einer Verfolgungsjagd gestalten, indem er zum Beispiel erklärt: »Die beiden Oger können wegen ihrer langen Beine etwas schneller rennen als ein Mensch. Und außerdem haben sie nur ihre Keulen bei sich, während ihr schwere Schatztruhen, Waffen und Rüstungen mit euch schleppt. Daher legen die Oger 15 Meter in der Zeit zurück, in der ihr 10 Meter schafft.«

Die Jagd kann also beginnen. Die Helden haben einen Vorsprung von 20 Kästchen. Sie laufen nun 10 Kästchen weit, die Oger aber 15. Dann laufen die Helden wiederum 10, und die Oger sind am Zug. Der Vorsprung ist schnell dahingeschmolzen ... Die Helden können natürlich alle entbehrlichen Dinge

wegwerfen und damit ihre Chancen verbessern. Der Meister wird dann entscheiden, daß nun die Oger nur mehr 12 Kästchen in der Zeit zurücklegen, in der die Helden 10 Kästchen weit laufen.

Die eben geschilderte Verfolgung war nur ein Beispiel, keine Spielregel. Sie wollte deutlich machen, daß man nicht unbedingt komplizierte Bewegungsregeln braucht, um eine spannende Verfolgungsjagd zu veranstalten. Was man jedoch unbedingt für die Darstellung einer Verfolgung zur Hand haben muß, ist ein Spielplan, auf dem man das Vorankommen der beiden Parteien beobachten kann.

Wenn Ihnen unsere Vorschläge zum Thema »Bewegung« zu knapp erscheinen, können Sie gern ein Bewegungssystem für das Schwarze Auge erstellen. Wie gesagt, es ist *Ihr* Spiel. Gestalten Sie es so, wie es Ihnen gefällt und wie Sie es am liebsten spielen möchten.

Sie haben nun erfahren, wie ein Held entsteht, wie er kämpft und sich bewegt. Damit wissen Sie eigentlich alles, was Sie für das Spiel »Das Schwarze Auge« brauchen. Natürlich besteht das Spielgeschehen nicht nur aus Laufen und Kämpfen. Diese Aktionen machen in Wirklichkeit nur einen sehr kleinen Teil eines Abenteuers aus. Aber über die meisten Geschehnisse entscheidet der Spieler, ohne die Regeln zu Hilfe zu nehmen. Dreht es sich darum, wie sich der Held in einer bestimmten Situation verhält, wie er mit seinen Kameraden spricht, ein magisches Rätsel löst oder ein Monster durch pffiffige Argumente übertölpelt, dann »bringt sich der Spieler selber ein«. Dann sind es Phantasie, Schlagfertigkeit, Witz und gesunder Menschenverstand, die den Ausschlag geben. Wenn das so ist, denken Sie jetzt wahrscheinlich, wenn ich mit diesen Regeln auskomme – was hat es dann mit den anderen Teilen des Buches auf sich? Warum soll ich sie dann noch lesen?

Die Antwort ist einfach: Bisher haben Sie alles über das Gerippe eines Rollenspiels erfahren – doch jetzt kommt sozusagen das Fleisch. Sie sollen das *Leben* der Helden kennenlernen. Die Helden des Schwarzen Auges sind nun einmal keine blassen Spielfiguren. Sie entwickeln sich wie lebendige Menschen. Sie machen Erfahrungen, lernen, steigern ihre Fähigkeiten. Ein solcher Held kann recht alt werden. Falls Sie ihn sicher durch die Gefahren Aventuriens geleiten, kann er Sie während der nächsten Jahre zu vielen Spielabenden begleiten. Und ich meine damit nicht »Spiel«-Jahre, sondern wirkliche Jahre.

Außerdem lesen Sie, wie es in aventurischen Basaren zugeht, Sie lernen die anderen Heldentypen kennen und ihre finsternen Widersacher, die Monster. Doch wenden wir uns der Entwicklung der Helden zu.

Erfahrungen und Reife oder die Entwicklung des Helden

Ehe wir auf die Entwicklung der Helden eingehen, wollen wir noch einmal auf ihre Ausgangssituation zurückkommen. Rufen wir uns die *Skala der Eigenschaften* in Erinnerung:

Skala: 1 2 3 4 5 6 7	8 9 10 11 12 13	14 15 16 17 18 19 20
Würfelergebnis:	1 2 3 4 5 6	

Bei einem neu erschaffenen Helden liegt der Wert einer jeden Eigenschaft zwischen 8 und 13. Diese

beiden Zahlen sind besonders interessant, denn sie markieren die Randpunkte seiner Möglichkeiten. Wenn man bei der Erschaffung des Helden eine 6 würfelt – also eine 13 ins **Dokument der Stärke** eintragen darf, ist das durchaus ein Grund zur Freude. Denn dann ist der Held *außerordentlich* mutig, klug, charismatisch, geschickt oder kräftig. Dafür muß er belohnt werden. Ein Eigenschaftswert von 8 dagegen bedeutet Unterdurchschnittlichkeit. Dann muß der Held gewisse Nachteile in Kauf nehmen.

Die Vorzüge der außerordentlichen Eigenschaften

1. MUT: Vorteile bei der Initiative und bei Mutproben.
2. KLUGHEIT: Vorteile für magiekundige Helden. Dieser Punkt wird im 4. Buchteil näher erläutert.
3. CHARISMA: Vorteile für Magier und beim Feilschen in den Basaren.
4. GESCHICKLICHKEIT: } Vorteile im Kampf
5. KÖRPERKRAFT: }

Bonus für AUSSERORDENTLICHE KÖRPERKRAFT

Ein Held mit einem KÖRPERKRAFT-Wert 13 darf im Kampf 1 Punkt zu den Trefferpunkten seiner Waffe addieren. Auf dem **Dokument der Stärke** wird dieser zusätzliche Trefferpunkt in den Waffenschlag einbezogen. Wenn Sie also einen Helden mit KÖRPERKRAFT 13 erschaffen haben, ändern Sie die Trefferpunkt-Eintragung für den Säbel. Dort steht jetzt: »Säbel TP: 1 W + 3«. »1 W + 3« streichen Sie durch und schreiben statt dessen »1 W + 4«. Wenn der außerordentlich starke Held mit dem Säbel trifft, würfeln Sie mit einem sechsseitigen Würfel und ad-

dieren eine 4 zum Resultat. So erhalten Sie die Summe der Trefferpunkte.

Malus für unterdurchschnittliche KÖRPERKRAFT

Ein Held mit einem KÖRPERKRAFT-Wert 8 muß im Kampf 1 Punkt von den Trefferpunkten seiner Waffe subtrahieren. Falls Sie also einen ungewöhnlich schwachen Helden erschaffen haben, ändern Sie ebenfalls die Trefferpunkte-Eintragung für den Säbel. Streichen Sie »1 W + 3«, schreiben Sie statt dessen »1 W + 2«. Um die Trefferpunkte des Säbels zu ermitteln, würfeln Sie mit einem Würfel und addieren eine 2 zum Resultat.

Bonus für außerordentliche GESCHICKLICHKEIT

Ein Held mit einem GESCHICKLICHKEITS-Wert 13 darf einen Punkt zu seinem Attacke-Wert addieren. Zur Zeit steht auf Ihrem **Dokument der Stärke** bei Attacke eine 10. Falls Ihr Held *außerordentlich* geschickt

ist, streichen Sie die 10 und schreiben statt dessen eine 11. Wenn ein außerordentlich geschickter Held seine Attacke würfelt, darf er höchstens 11 Augen erzielen (mit dem zwanzigseitigen Würfel). Seine Chancen für eine erfolgreiche **ATTACKE** haben sich geringfügig verbessert. Wenn Sie wollen, können Sie statt des **ATTACKE**-Wertes den Parade-Wert um einen Punkt heraufsetzen. Beide Werte anzuheben ist jedoch nicht erlaubt.

Malus für unterdurchschnittliche GESCHICKLICHKEIT

Ein Held mit einem **GESCHICKLICHKEITS**-Wert 8 muß seinen **ATTACKE**- oder **PARADE**-Wert um einen Punkt verringern. Wenn er eine **ATTACKE** würfelt, darf er höchstens 9 Augen erzielen. Falls der **PARADE**-Wert gesenkt wurde, darf er beim **PARADE**-Wurf höchstens 7 Augen erzielen. Sollte Ihr Held unterdurchschnittlich geschickt ausgefallen sein, ändern Sie bitte den **ATTACKE**- oder **PARADE**-Eintrag auf dem **Dokument der Stärke**.

Alle Eigenschafts-Werte im Bereich von 9-12 gelten als mehr oder minder durchschnittlich. Sie bringen weder deutliche Vorteile noch Nachteile ein. Ein unterdurchschnittlicher Wert ist übrigens kein Grund zum Verzweifeln, denn sobald Ihr Held ein oder

zwei Abenteuer bestanden hat, dürfen Sie den schlechten Wert um einen Punkt heraufsetzen. Sobald aber der **KÖRPERKRAFT**- oder **GESCHICKLICHKEITS**-Wert im Durchschnittsbereich liegt, entfallen die Abzüge bei den **TREFFERPUNKTEN** oder **ATTACKE/PARADE**-Werten. Dann können Sie auf dem **Dokument der Stärke** die Standard-Werte eintragen. Falls Sie beim Erschaffen Ihres Helden völlig vom Würfelglück verlassen waren, steht es Ihnen frei, einen neuen Helden auszuwürfeln. Machen Sie aber von dieser Möglichkeit nicht zu ausgiebig Gebrauch, denn der Reiz dieses Spieles liegt ja gerade darin, aus einem unauffälligen Durchschnittsmenschen im Lauf vieler Spielabende eine machtvolle, berühmte Persönlichkeit reifen zu lassen. Übermenschlichen können rasch langweilig werden, da man sich nicht mit ihnen identifizieren kann. Wenn Sie also nicht gerade einen kompletten Versager erschaffen haben (3 Eigenschaften mit dem Wert 8), nehmen Sie sich Ihres Helden an, und geleiten Sie ihn durch die Gefahren des Schwarzen Auges!

Sie haben jetzt schon öfter von dem Aufstieg und der Entwicklung der Helden gehört und wollen vermutlich endlich wissen, was Sie sich unter dieser Art einer »Karriere« vorzustellen haben. Ich will Sie nicht länger auf die Folter spannen. Im Schwarzen Auge gibt es eine Stufenleiter der Macht und der Fähigkeiten. Und um diese Leiter zu erklimmen, braucht der Held Abenteuerpunkte.



Abenteurpunkte (AP)

Bei allen seinen Abenteuern macht der Held Erfahrungen. Sie mögen erfreulich oder leidvoll sein, doch in jedem Fall helfen sie ihm, seine Fähigkeiten zu verbessern. Während im wirklichen Leben der Wert von Erfahrungen schwer zu messen ist, gibt es im Schwarzen Auge auch hierfür eine konkrete Umrechnungsmethode: Der Meister vergibt für jede Tat des Helden Abenteurpunkte. Das Erschlagen eines Monsters kann ebenso belohnt werden wie eine schlagfertige Antwort in einem entscheidenden Augenblick.

Im Prinzip steht es dem Meister frei, wie viele AP er für eine bestimmte Leistung gewähren will. Er sollte aber niemals zu großzügig beim Verteilen der AP sein, denn die Helden müssen das Gefühl haben, sich jeden einzelnen Punkt sauer verdient zu haben. Ein Meister, der Punkte verschenkt, wird während der ersten Spielabende allgemeines Entzücken auslösen. Doch dann entwickeln sich die Helden der Spieler in rasantem Tempo zu Superhelden. Der Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung geht dabei verloren.

Wenn im Spiel »Das Schwarze Auge« ein Monster vorgestellt wird, enthält die Monsterbeschreibung immer auch die Anzahl der Abenteurpunkte, die für den Sieg über das jeweilige Monster vergeben wird (Monsterklasse = AP-Zahl). Diese AP-Zahlen sind

jedoch nur Richtwerte für den Meister. Ein Held, der einen Goblin im Schlaf erschlägt, hat kaum Anspruch auf die volle AP-Zahl. Wenn mehrere Helden gemeinsam ein Monster bezwingen, werden die AP unter ihnen aufgeteilt. Auch für ein Rätsel, das die Helden lösen müssen, kann der Meister eine bestimmte Menge AP festsetzen. Falls er bei der Lösung des Rätsels viele Hilfen geben mußte, sollte er einige AP von der Belohnung abziehen.

Der Meister vergibt die AP während des Abenteurers, in unmittelbarem Anschluß an die zu belohnende Tat – also direkt nach einem Gefecht oder dem Öffnen einer verschlossenen magischen Tür und ähnlichen Aufgaben. Am Ende des Abenteurers bekommen alle Spieler dann noch einmal eine größere Anzahl AP. Das ist gewissermaßen eine Pauschale für ihr allgemeines Verhalten, für gutes, rollengerechtes Spiel, für Spielwitz und Phantasie.

Die im Handel erhältlichen Abenteuer des Schwarzen Auges enthalten jeweils Vorschläge für die vom Meister zu vergebenden AP.

Durch fleißiges Sammeln von Abenteurpunkten können die Helden ihre Eigenschaften und damit ihre Fähigkeiten verbessern. Immer, wenn ein Held eine bestimmte Anzahl von AP angesammelt hat, erreicht er eine höhere *Stufe*.

Die Stufen

Die Stufen versinnbildlichen den Aufstieg eines Helden zu Ruhm und Macht. Welche Stufe ein Held in der Welt des Schwarzen Auges erreicht, hängt allein davon ab, wie viele Abenteurpunkte er sammeln konnte.

Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. STUFE. Sobald er 100 AP hat, erreicht er die 2. STUFE. Zum Erreichen der 3. STUFE braucht er 300 AP, für die 4. STUFE sind es bereits 600. Die AP werden fortlau-

fend gezählt. Wenn ein Held eine Stufe erreicht hat, fängt er also nicht wieder bei 0 an, sondern addiert die neu erworbenen AP zu den bereits errungenen.

Die Anzahl erforderlicher AP erhöht sich von Schritt zu Schritt um 100 Punkte. Um die 21. STUFE zu erreichen, braucht man insgesamt 21000 AP. Die 21. STUFE zu erklimmen ist das ferne Ziel eines jeden Helden, denn in diesem denkwürdigen Augenblick wird er zum Superhelden. Er ist über die Welt Aven-

Die Stufenleiter

AP:	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800
STUFE:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
AP:	9100	10500	12000	13600	15300	17100	19000	21000					
STUFE:	14	15	16	17	18	19	20	21					

turiens hinausgewachsen und besitzt überirdische Kräfte. Ferne Galaxien stehen ihm offen. Dort, in der Unendlichkeit des Weltraums, warten Abenteuer auf ihn, gegen die alle seine Taten in Aventurien reine Knabenstreiche waren. Doch bis zu jenem denkwürdigen Ereignis wird noch viel Zeit vergehen, so daß ich einstweilen nicht näher darauf eingehen möchte.

Was geschieht, wenn ein Held eine neue Stufe erreicht?

Das Erklimmen einer neuen Sprosse der Stufenleiter ist immer ein großes Ereignis, denn dann erlebt der Held einige positive Veränderungen: Er erhält zusätzliche Lebenspunkte, er hebt den Wert einer Eigenschaft um einen Punkt an, und er verbessert seinen Attacke- oder seinen Parade-Wert.

Das Erhöhen der LEBENSENERGIE: Der Held würfelt mit einem sechsseitigen Würfel. Das Resultat addiert er zu seinen Lebenspunkten.

Beispiel: Ein Abenteuerer der 1. STUFE besitzt 30 Lebenspunkte. Er würfelt eine 3. Von nun an – und bis er wieder eine neue Stufe erreicht – beträgt seine LEBENSENERGIE 33. Falls ein Held während eines Abenteuers eine neue Stufe erklimmt, kann er sofort seine zusätzlichen Lebenspunkte auswürfeln und zu seinem derzeitigen Stand addieren. Stellen Sie sich vor, Ihr Held wurde im Verlauf eines Abenteuers mehrfach verletzt. Von den 30 Lebenspunkten, mit denen er ins Abenteuer gezogen ist, sind ihm nur noch 4 geblieben. Andererseits hat er 98 Abenteuerpunkte gesammelt. Da stößt er auf einen Goblin und besiegt ihn im Kampf. Der Meister belohnt diese Tat mit 5 AP. Der Abenteuerer hat jetzt 103 AP. Er hat die 2. STUFE erreicht. Er würfelt (Resultat: 3). Die 3 addiert er zu seinen Lebenspunkten und setzt mit 7 Lebenspunkten das Abenteuer fort. Wenn er es überlebt und anschließend Gelegenheit hat, sich zu erholen und auszukurieren, wird er sein nächstes Abenteuer mit 33 Lebenspunkten beginnen. (Ursprüngliche Lebensenergie: 30 Punkte plus 3 Punkte Zugewinn für das Erreichen der 2. STUFE.)

Steigerung des Eigenschafts-Wertes: Der Held kann den Wert einer Eigenschaft seiner Wahl um 1 Punkt anheben. Angenommen, Sie entscheiden sich für den MUT, und Ihr alter MUT-Wert war 12. Sie bessern die 12 auf dem **Dokument der Stärke** aus und ersetzen sie durch eine 13. In Zukunft wird Ihnen bei Eröffnung eines Kampfes eher die Initiative

zufallen, außerdem erhöht sich Ihre Chance, eine MUT-Probe erfolgreich zu bestehen. Falls Sie sich für die Erhöhung der KÖRPERKRAFT entscheiden, können Sie möglicherweise mehr Trefferpunkte erzielen.

Steigerung des KÖRPERKRAFT-Wertes: Durch Anhebung dieses Wertes werden Ihnen in Zukunft Kraftproben leichter fallen. Außerdem ist eine wichtige Regel zu beachten, die dann gilt, wenn Sie Ihre Kraft in den *außerordentlichen* Bereich, also über 12, steigern: *Für jeden Körperkraftpunkt über 12 erhalten Sie einen zusätzlichen Trefferpunkt.* Wenn Sie Ihre KÖRPERKRAFT von 12 auf 13 anheben, erhalten Sie einen TP dazu, wenn Sie sie von 13 auf 14 heben, wiederum einen und so weiter. Ein Held mit der KÖRPERKRAFT 17 verfügt über 5 zusätzliche Trefferpunkte. Wenn ein solcher Held einen Säbel (Waffenwert: 1 W + 3) benutzt, darf er auf dem **Dokument der Stärke** »TP: 1 W + 8« eintragen. Wenn er einen erfolgreichen Schlag landet, würfelt er mit einem Würfel und addiert eine 8 zum Resultat. Er kann also von 9–14 Trefferpunkte erzielen.

Verbesserung des ATTACKE- oder PARADE-Wertes: Jedesmal, wenn ein Held eine neue STUFE erreicht, kann er *entweder* seinen ATTACKE-Wert *oder* seinen PARADE-Wert um einen Punkt anheben. Je höher diese Werte sind, desto größer ist die Chance, einen Gegner zu treffen beziehungsweise einen Schlag zu parieren.

Wichtig: Der ATTACKE-Wert darf 18 nicht überschreiten, der PARADE-Wert nicht höher als 17 gehen!

Die Chance, mit einem zwanzigseitigen Würfel höchstens eine 18 (also 1–18 Augen) zu würfeln, beträgt 90%. Bis zu dieser Obergrenze können die Helden ihre Kampffähigkeit steigern, aber nicht darüber hinaus. Ein Kampf, in dem jeder Schlag und jede PARADE gelingen, wäre zu langweilig.

Wichtig: Ein Held darf seine ATTACKE- oder PARADE-Werte nur dann anheben, wenn er tatsächlich mit der Waffe in der Hand an einem Kampf teilgenommen hat!

Dies ist eine Einschränkung, von der besonders Magier und Elfen betroffen sind, denn diese beiden Helden-Typen neigen zu einer indirekten Kampfweise. Sie setzen Schußwaffen oder Zaubersprüche ein. Es versteht sich von selbst, daß man – solange man nur aus der Ferne Zauberformeln auf die Monster schleudert – sich nicht in der Kampftechnik mit der blanken Waffe verbessern kann. Ein Held muß also – durch eine Notiz auf dem **Dokument der Stärke** – nachweisen, daß er seit Erreichen der letzten STUFE

während eines Abenteurers in ein Waffengefecht verwickelt war. Ob er es gewonnen oder verloren hat, spielt dabei keine Rolle.

Wichtig: Ein Held, der seinen GESCHICKLICHKEITS-Wert von 8 auf 9 oder von 12 auf 13 anhebt, darf den ATTACKE- und den PARADE-Wert um einen Punkt erhöhen!

Die Regel ergibt sich aus unseren Anmerkungen zu einer unterdurchschnittlichen und einer außerordentlichen Geschicklichkeit.

Beispiel: Ein Held mit dem GESCHICKLICHKEITS-Wert 8 muß einen Punkt vom normalen ATTACKE-Wert subtrahieren. Während die durchschnittlichen Helden höchstens eine 10 würfeln dürfen, ist der ATTACKE-Wert eines unterdurchschnittlich geschickten Helden 9. Wenn dieser Held nun die 2. Stufe erreicht, so wird er höchstwahrscheinlich seinen schlechten GESCHICKLICHKEITS-Wert anheben. Er erhöht ihn von 8 auf 9, damit liegt der Wert im Durchschnittsbereich, und das ATTACKE-Handicap für mangelnde Geschicklichkeit entfällt. Der ATTACKE-Wert steigt also auf 10 – wie bei allen anderen durchschnittlich geschickten Helden auch. Andererseits darf unser Held, weil er eine neue STUFE erreicht hat, entweder den ATTACKE- oder den PARADE-Wert um einen Punkt anheben. Den ATTACKE-Wert hat er bereits erhöht. Also kann er jetzt den PARADE-Wert heraufsetzen.

Wenn ein Held seinen GESCHICKLICHKEITS-Wert von 12 auf 13 heraufsetzt, also den Bereich der Durchschnittlichkeit verläßt, tritt wiederum der oben be-

schriebene Fall ein: Der Held darf die ATTACKE heraufsetzen, weil er sich von nun an im Bereich *außerordentlicher* GESCHICKLICHKEIT befindet, und er darf den PARADE-Wert heraufsetzen, weil er eine neue STUFE erreicht und daher Anspruch auf Anhebung dieses Wertes hat.

Von diesen zwei Ausnahmen abgesehen, hat eine Veränderung des GESCHICKLICHKEITS-Wertes keinen Einfluß auf die ATTACKE- und PARADE-Werte. Ein hoher GESCHICKLICHKEITS-Wert nützt dem Helden aber bei Geschicklichkeitsproben und falls er sich einer Schußwaffe bedienen will.

Die Skala aller Eigenschaften endet bei 20. Es ist nicht möglich, MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT oder KÖRPERKRAFT eines Helden über 20 zu steigern.

Wir wollen noch einmal kurz wiederholen, was bei Erreichen einer jeden neuen STUFE geschieht:

1. Der Held hebt eine seiner fünf Eigenschaften um einen Punkt an.
2. Er hebt entweder den PARADE- oder den ATTACKE-Wert um einen Punkt an.
3. Er würfelt mit dem sechsseitigen Würfel und addiert das Resultat zu seinen Lebenspunkten.

Sie sehen, es lohnt sich, einen Helden möglichst rasch die Stufenleiter hinaufzuführen. Stiften Sie also Ihre Freunde so oft wie möglich zu einem »Das Schwarze Auge«-Abend an!

Die Basare Aventuriens oder ein Held wird ausgerüstet

Ich will Ihnen nicht vorschreiben, wie Sie die folgenden Regeln und Listen handhaben sollen. Natürlich spricht nichts dagegen, daß Sie nach Belieben Waffen und Rüstungen für Ihren Helden aus den Listen herausuchen. Aber ist es nicht reizvoller, ihn mit einer schmalen Geldbörse in den nächsten Marktflecken zu schicken und dort mit den Händlern feilschen zu lassen? Ist es nicht spannender, wenn man beobachten kann, wie der Held von Abenteuer zu Abenteuer reicher wird, bis er sich endlich hervorragende Waffen und eine blinkende Ritterrüstung kaufen kann?

Selbstverständlich kann man ein Fantasie-Land wie Aventurien mit Übermenschen besiedeln, die selbst unter dem Gewicht eines Kettenhemdes leichtfüßig wie eine Gazelle durch die Gänge der Verliese tänzeln – oder Bogenschützen, die niemals ihr Ziel verfehlen. Es stellt sich jedoch die Frage, ob diese Wunder in Menschengestalt nicht auf die Dauer langweilig werden. Um die Helden menschlicher zu gestalten, um sie auf die Erde zurückzuholen, so daß Sie sich leichter mit ihnen identifizieren können, sind diese Zusatzregeln gedacht. Leider gilt auch hier ein unänderliches Gesetz: Je mehr Wirklichkeitsnähe man einem Rollenspiel verleihen will, um so mehr Regeln werden gebraucht. Den Sinn dieser Behauptung werden Sie erst dann ganz verstehen, wenn Sie sich eines Tages selbst Zusatzregeln ausdenken. Dieser Tag kommt schneller, als Sie glauben. Warten Sie's nur ab!

Die Regeln im dritten Teil des Buches sind in zwei Klassen eingeteilt. Naheliegende Ergänzungen zu den Grundregeln sind normal gedruckt, Verfeinerungen für Fortgeschrittene in Grau unterlegt. Wie immer können Sie selbst entscheiden, nach welchen Regeln Sie spielen wollen. Natürlich muß innerhalb der Spielerrunde Einigkeit über die zu verwendenden Regeln herrschen. Dieser Punkt sollte unbedingt vor Spielbeginn geklärt werden.

Als Sie das **Dokument der Stärke** ausfüllten, haben Sie unter anderem auch das Startkapital Ihres Helden

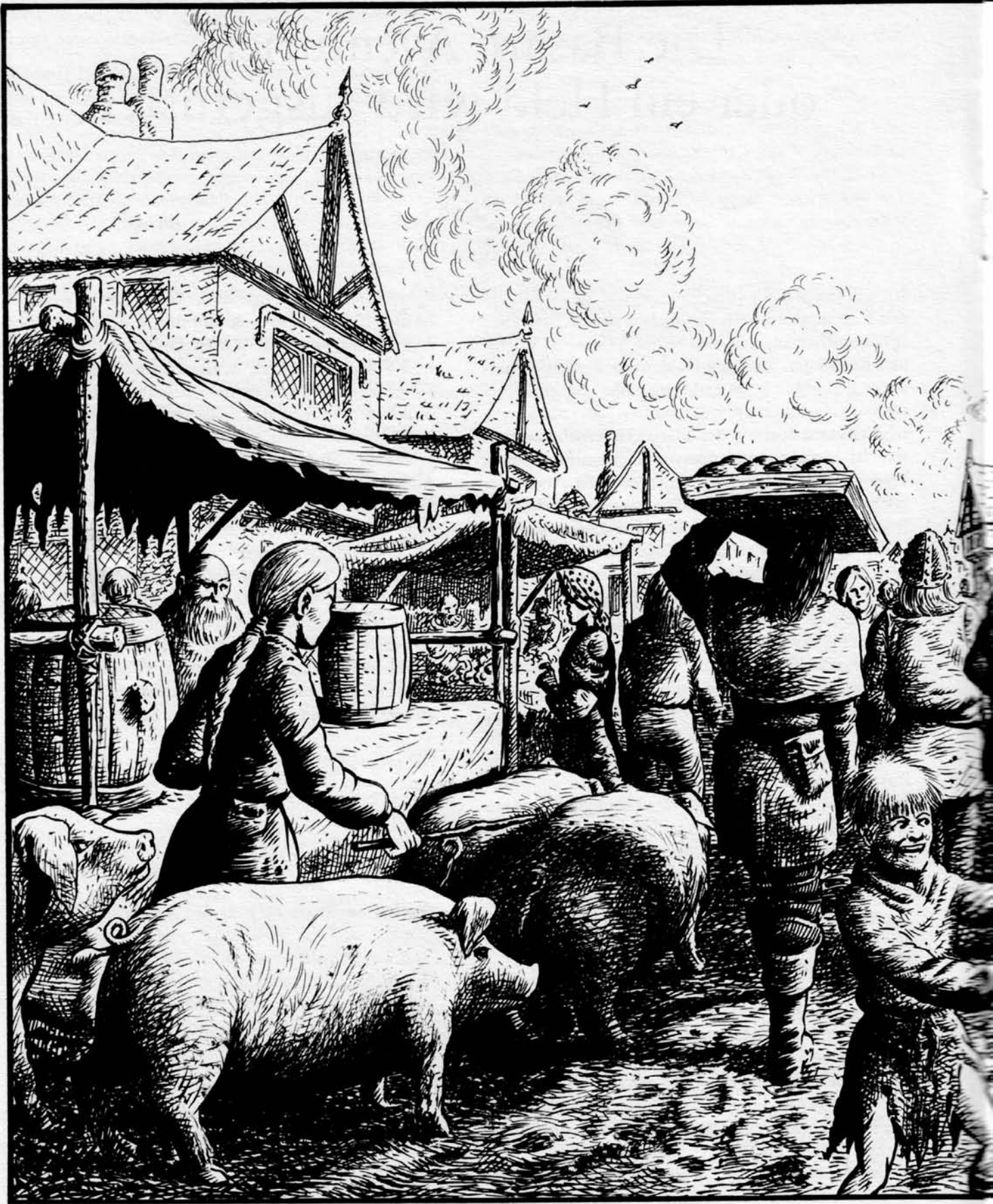
ausgewürfelt. Mit Hilfe dieser Silbertaler (zwischen 70 und 120) kann er sich nun mit Waffen und einer Ausrüstung versehen. Wir setzen voraus, daß er bereits Kleider, Ranzen, Wasserflasche und ähnliche Dinge besitzt. Doch diese Ausrüstungsgegenstände sind trotzdem in den Tabellen enthalten. Es könnte ja der Fall eintreten, daß sie Ihrem Helden einmal gestohlen werden und er sie neu anschaffen muß. Außerdem können Sie in der Tabelle ablesen, was die Ausrüstung wiegt. Die Grundausrüstung eines Helden sollte nicht über die Dinge hinausgehen, die ein gewöhnlicher Wanderer in seinem Ranzen trägt. Fackeln, ein langes Seil und vergleichbare spezielle Ausrüstungsgegenstände gehören nicht dazu.

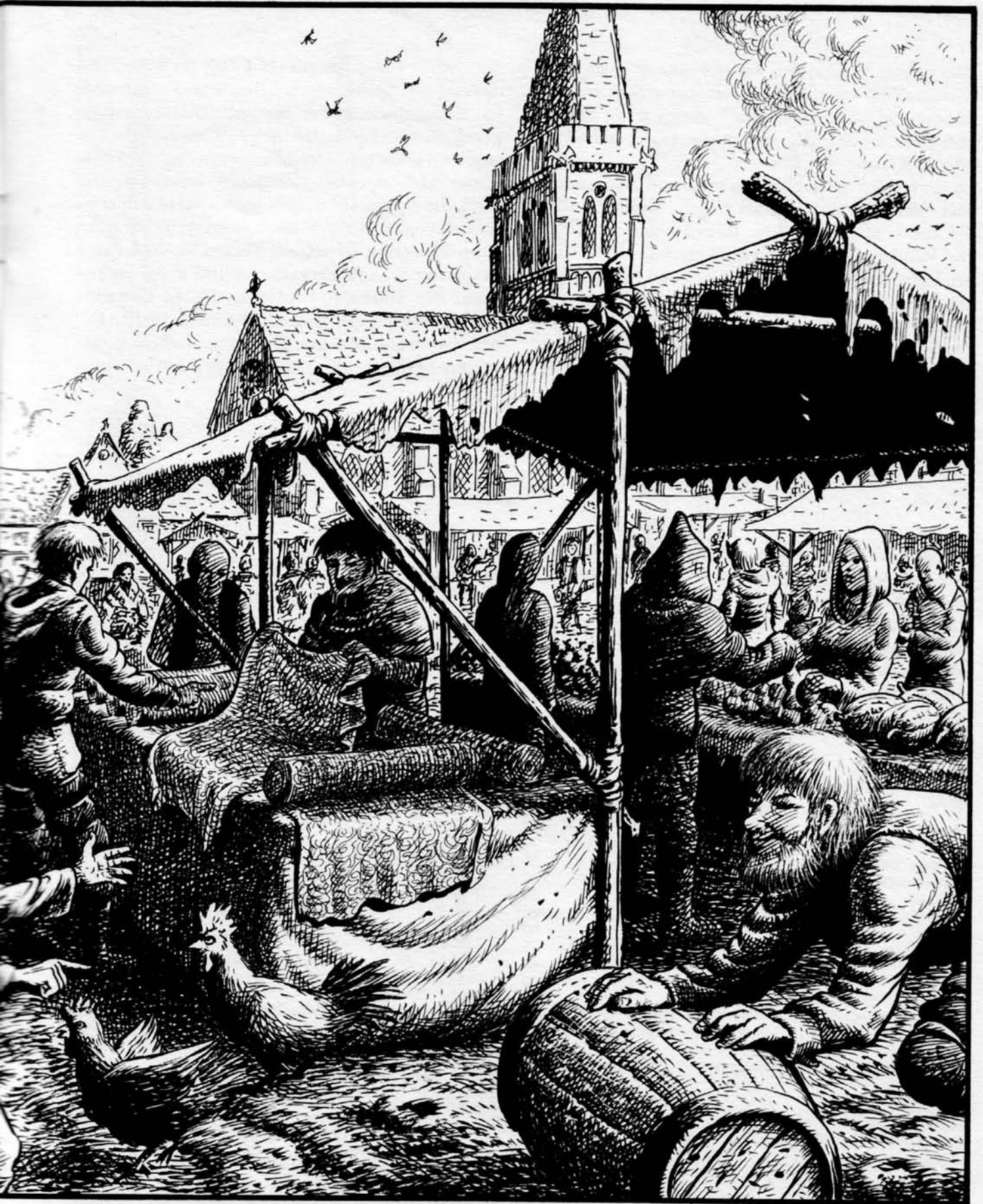
Die Rolle der Händler übernimmt der Meister des Schwarzen Auges. Die Preise sind Festpreise. Wenn der Held einen Gegenstand kauft, zieht er den Preis von seinem Kapital ab und trägt den neuen Vermögensstand in sein »Dokument der Stärke« ein.

Die aventurische Umrechnungstabelle sieht so aus:

1 Dukaten =
10 Silbertaler =
100 Heller =
1000 Kreuzer

Feilschen: Beim Einkauf der Waffen und Ausrüstungsteile kann nach Kräften gefeilscht werden. Das System der festen Preise ist eine Errungenschaft der Gegenwart und paßt eigentlich nicht in eine Fantasie-Welt. Der Meister setzt alle Preise ca. 10% höher an (als die Listenpreise) und läßt sich herunterhandeln (oder auch nicht). Die Tiefstpreise sollten höchstens 20% unter den Listenpreisen liegen. Ein Held mit hohem CHARISMA-Wert hat beim Feilschen mehr Erfolg als andere. Der Meister kann eine CHARISMA-Probe von ihm verlangen und nach dem Ausgang der Probe über die Preise entscheiden.





Gewichte

Alle Gegenstände in den Listen sind mit einer Gewichtsangabe versehen. Die Gewichtseinheit ist die *Aventurische Unze* (25 g). Ein Dukaten wiegt genau eine Unze, 5 Silbertaler wiegen eine Unze, 10 Heller oder 10 Kreuzer ebenfalls.

Da die Helden unterschiedlich stark sind, können sie auch unterschiedliche Lasten tragen. Multiplizieren Sie den **KÖRPERKRAFT**-Wert Ihres Helden mit 100. Das Resultat gibt an, wie viele Unzen Ihr Held tragen kann, ohne daß seine Ausdauer und Beweglichkeit zu stark beeinträchtigt werden. Ein Held, der eine höhere – als die zulässige – Belastung trägt, ist deutlich gehandicapt. Er kann zum Beispiel nicht springen oder rennen. Liegt die Last deutlich über

der Grenze von $KÖRPERKRAFT \times 100$, muß der Held nach jeder 4. Spielrunde eine Runde lang verschnaufen. Es ist schwierig, eine maximale Belastung anzugeben, da Menschen für kurze Zeit erstaunliche Lasten tragen können. Der Meister muß solche Situationen nach eigenem Gutdünken beurteilen. Ein Held, der sich zu viel aufgeladen hat, wird sich etwa so verhalten wie ein Mensch, der versucht, allein einen Kohleofen zu tragen. Tragen Sie bitte Ihren **TRAGKRAFT**-Wert ($KÖRPERKRAFT \times 100$) in das **Dokument der Stärke** ein! Addieren Sie die Gewichte aller Ausrüstungsgegenstände, Rüstung, Waffen etc. und tragen Sie die Summe unter die Rubrik **MITGEFÜHRTE LAST** ein!

Beim Waffenhändler

Die den Waffen zugeordneten Daten gehören teilweise zu den Zusatzregeln, teilweise zu den Verfeinerungen. Sie werden im Anschluß an die Tabelle erläutert.

Erläuterungen zur Tabelle: *Trefferpunkte:* Die erste Angabe bezieht sich auf die Würfel plus Zuschlag, die zweite (in Klammern) zeigt den Bereich erzielbarer **TREFFERPUNKTE** an.

Beispiel:

Barbaren-Streitaxt; TREFFERPUNKTE: 2 W + 2 (4-14). Für einen Schlag mit der Streitaxt rollt man zwei Würfel und addiert eine 2 zum Resultat. So erzielt man 4 bis 14 Trefferpunkte.

Gewicht: alle Angaben in Unzen (25 g).

Preis: alle Angaben in Silbertalern.

Angriff: Der normale **ATTACKE**-Wert eines Helden

Waffen

Waffe	Trefferp.	Gewicht	Preis	Attacke	Parade	Bruchfaktor
Messer	1 W (1-6)	10	5	0	-5	5
Dolch*	1 W + 1 (2-7)	20	20	0	-4	3
Schwerer Dolch	1 W + 2 (3-8)	35	30	0	-2	3
Kurzschwert	1 W + 2 (3-8)	60	40	0	0	2
Knüppel	1 W + 2 (3-8)	80	5	-1	-3	6
Wurfbeil*	1 W + 3 (4-9)	60	45	0	-4	4
Säbel	1 W + 3 (4-9)	60	60	0	0	2
Entermesser	1 W + 3 (4-9)	70	45	0	-1	3
Schwert	1 W + 4 (5-10)	80	80	0	0	2
Kriegsbeil	1 W + 4 (5-10)	120	90	0	-3	3

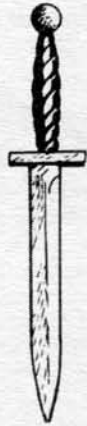
* Diese Waffen können als Wurfgeschosse dienen. Nähere Erläuterungen siehe *Schuß- und Wurfwaffen*. Die Angaben in der obigen Tabelle gelten nur für den Einsatz in einem gewöhnlichen Waffengefecht.

Zweihänderwaffen (dürfen nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden)

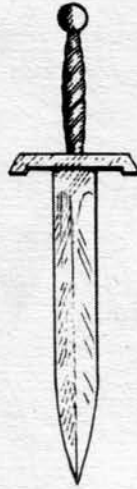
Waffe	Trefferp.	Gewicht	Preis	Attacke	Parade	Bruchfaktor
Bastardschwert	1 W + 5 (6-11)	140	100	-2	-3	2
Zweihänder	1 W + 6 (7-12)	160	130	-3	-4	3
Kriegshammer	1 W + 6 (7-12)	150	100	-3	-5	4
Barbaren-Streitaxt	2 W + 2 (4-14)	150	180	-4	-6	3



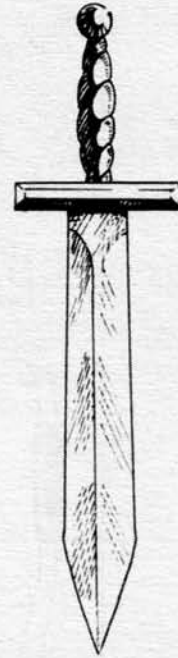
Messer



Dolch



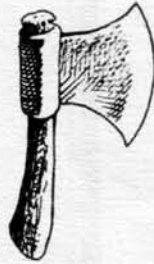
Schwerer
Dolch



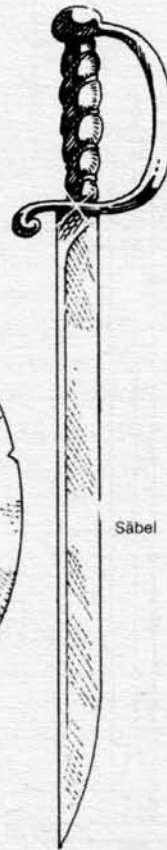
Kurzschwert



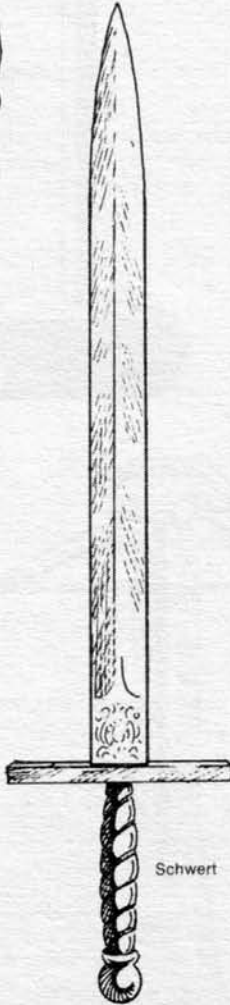
Knüppel



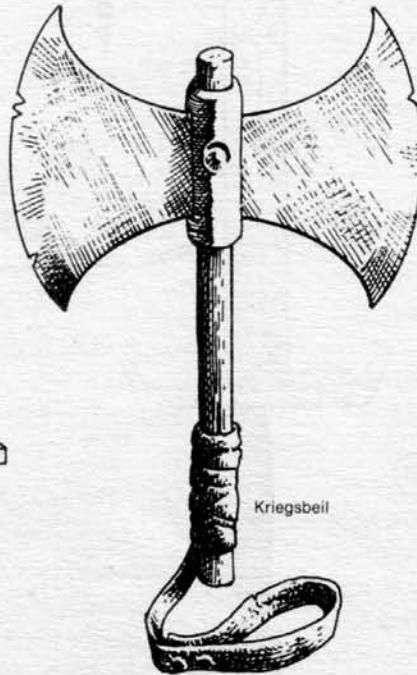
Wurfbeil



Säbel



Schwert



Kriegsbeil



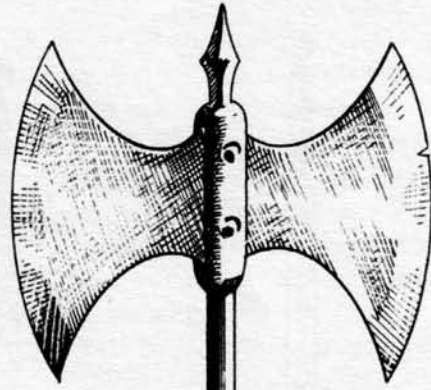
Speer



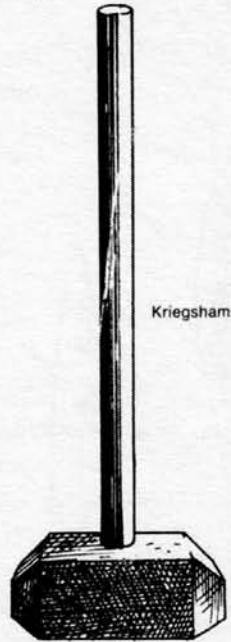
Langbogen



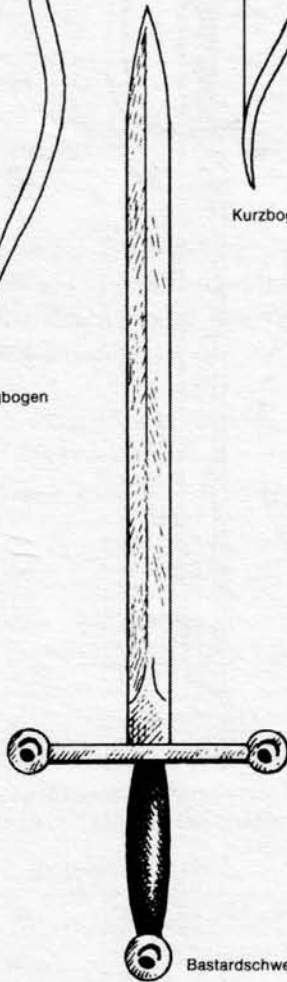
Kurzbogen



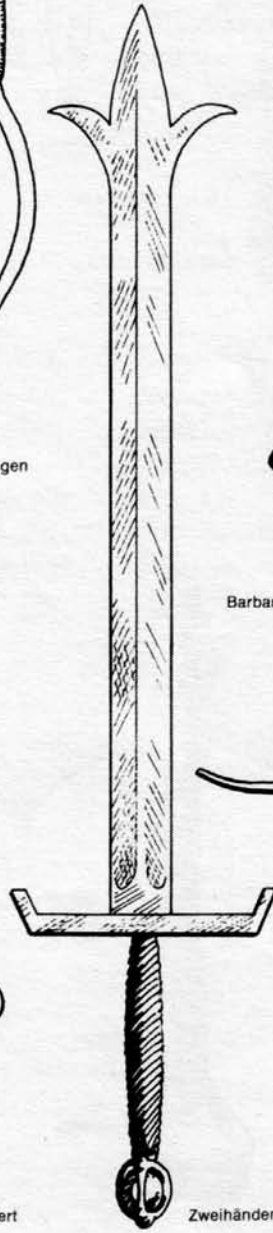
Barbaren-Streitaxt



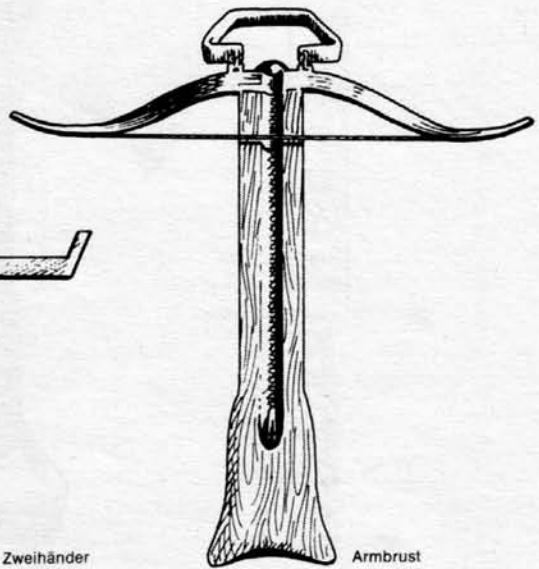
Kriegshammer



Bastardschwert



Zweihänder



Armbrust

sinkt um den angegebenen Betrag, wenn er die jeweilige Waffe benutzt.

Beispiel: Ein Held, der normalerweise eine 10 würfeln muß, um erfolgreich zu attackieren, darf höchstens eine 7 würfeln, wenn ihm ein Hieb mit dem Zweihänder (ATTACKE: -3) gelingen soll. Die Waffen, die den meisten Schaden anrichten, sind nun einmal schwieriger zu handhaben als die leichteren Waffen.

Parade: siehe Attacke.

Bruchfaktor: Wenn einem Kämpfer eine Parade gelingt, er also die Waffe des Gegners mit der eigenen abfängt, kann es vorkommen, daß eine

der beiden Waffen zerbricht. Nach einem erfolgreich parierten Schlag würfeln beide Kämpfer mit zwei sechseitigen Würfeln – jeder für die eigene Waffe. Der Bruchfaktor gibt an, bei welcher Augenzahl die Waffe zerbricht. Die Zahlen sind Höchstzahlen. Ein Knüppel (Bruchfaktor: 6) zerbricht, wenn sein Besitzer 2–6 Augen würfelt. Ein Schwert zerbricht nur dann, wenn sein Besitzer eine 2 würfelt. Ein Kämpfer, dem die Waffe zerschlagen wird, kann mit einer zweiten Waffe das Gefecht fortsetzen. Falls er keine zweite Waffe besitzt – die meisten Monster haben nur eine –, kann er entweder versuchen zu fliehen oder den Kampf mit bloßen Händen auszutragen.

Rüstungen

Rüstungen

Typ	Rüstungsschutz (RS)	Geschicklichkeits-Malus	Gewicht	Preis
Lendenschurz	0	0	2	2 Heller
Normale Kleidung	1	0	40	20 Silbertaler
Wattierter Waffenrock	2	0	120	4 Dukaten
Lederrüstung	3	0	180	8 Dukaten
Kettenhemd	4	1	320	20 Dukaten
Schuppenpanzer	5	1	480	100 Dukaten
Ritterrüstung	6	2	900	400 Dukaten
Schild	+1	0	140	25 Silbertaler

Erläuterungen

Rüstungsschutz: Der RS entspricht der Anzahl der von der Rüstung aufgenommenen Trefferpunkte. Ein wattierter Waffenrock fängt 2 Trefferpunkte auf.

GESCHICKLICHKEITS-Malus: Eine schwere Rüstung hemmt die Bewegungsfreiheit des Helden deutlich ein. Ein Held in Ritterrüstung muß 2 Punkte von seinem normalen GESCHICKLICHKEITS-Wert abziehen, der Träger eines Kettenhemdes 1 Punkt. Durch die Herabsetzung des GESCHICKLICHKEITS-Wertes verändern sich die Geschicklichkeitsproben und möglicherweise auch die ATTACKE- und PARADE-Werte. Notieren Sie die

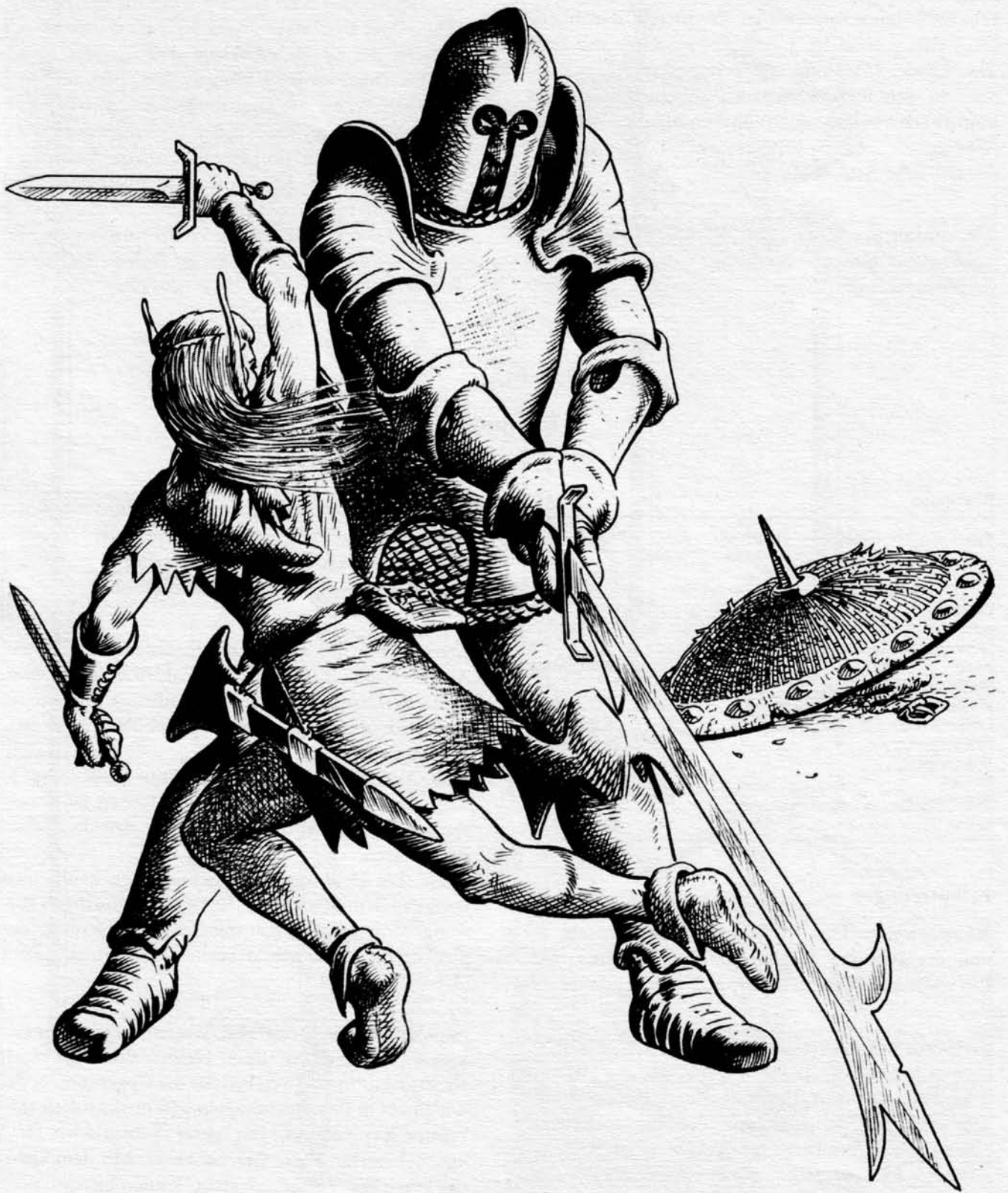
veränderten Werte auf Ihrem **Dokument der Stärke**, aber radieren Sie die normalen Werte nicht aus! Es könnte ja sein, daß Ihr Held sich irgendwann von seiner Rüstung trennt.

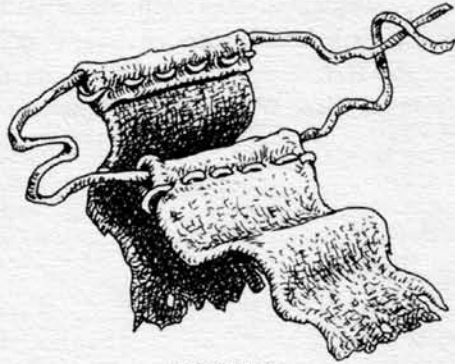
Gewicht: Für alle Gewichte gilt als Maßeinheit die Aventurische Unze (25 g). Die Zahlen sind als Richtwerte zu verstehen. Je nach Ausführung können die verschiedenen Rüstungstypen erheblich von diesen Werten abweichen.

Preis: Auch die Preisangaben sind nur Richtwerte. Je nach verwendetem Material und Machart kann beispielsweise eine Ritterrüstung leicht den dreifachen Preis kosten.

Schild: Ein Held, der einen Schild trägt, kann einen Punkt zu dem RÜSTUNGSSCHUTZ seiner sonstigen Rüstung addieren. Ein Kämpfer in Lederrüstung, der gleichzeitig einen Schild besitzt, genießt also RS 4 (3 + 1).

Nun, da Sie die Preise aller Waffen und Rüstungen kennen, schicken Sie Ihren Helden doch auf einen Einkaufsbummel! Streichen Sie die Gegenstände, die wir Ihnen in den Grundregeln geschenkt haben (Säbel und Kettenhemd)! Ein echter aventurischer Held nimmt ohnehin keine Geschenke an. Mit dem Geld, das Ihnen zur Verfügung steht, kaufen Sie eine neue Ausrüstung. Ein Kettenhemd wird sich Ihr Held nicht sofort wieder leisten können, aber das paßt auch nicht zu der Vorstellung, die wir uns von ihm





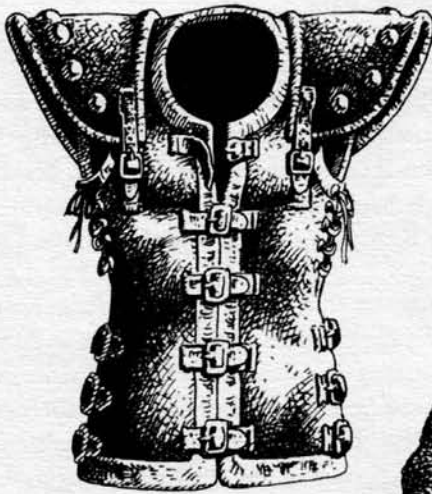
Lendenschurz



Normale Kleidung



Wattierter Rock



Lederrüstung



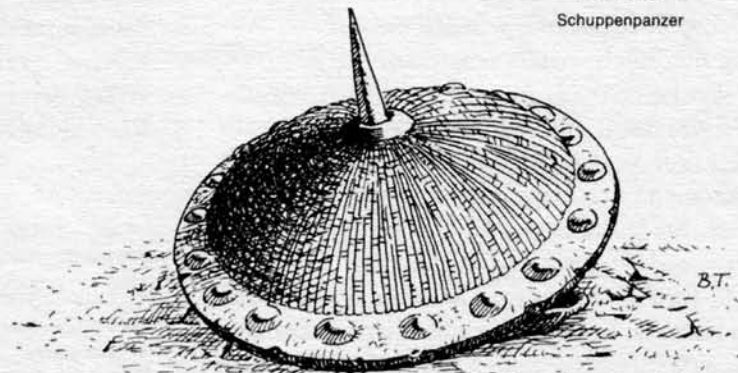
Kettenhemd



Schuppenpanzer



Ritterrüstung



Schild

B.T.

machen. Vermutlich hat er zum ersten Mal das elterliche Anwesen verlassen. Nur mit den Kleidern, die er am Leibe trägt, und einer kleinen Barschaft ausgestattet, zieht er in die Welt hinaus, auf der Suche nach einem Abenteuer. In der Stadt kauft er sich alles, was ein Abenteuerer braucht – sofern er sich das leisten kann –, und behält nur ein paar Silbertaler zum Le-

ben. Er geht in die Taverne und wartet ungeduldig auf eine Gelegenheit, um mit ein paar Gleichgesinnten einen gefährlichen, aber lohnenden Auftrag zu übernehmen. Sobald er wieder ein paar Dukaten hat, geht er in die Basare, um sich eine bessere Rüstung und wirkungsvollere Waffen zu kaufen.

Ausrüstung, Proviant, Lebenshaltung

Ob Sie die folgenden Listen in den Bereich der Grundregeln oder der überflüssigen Verfeinerungen rücken, hängt ganz von Ihrer Spielauffassung ab. Es gibt viele Rollenspieler, die gern »gleich zur Sache kommen« und sich mitten ins Abenteuer stürzen wollen, und es gibt eine andere – ebenso starke – Gruppe, für die das phantasievolle Beiwerk genauso wichtig wie die Spannung ist. Ich möchte die beiden Spielweisen an einem Beispiel erläutern:

Der Meister erklärt: »Als ihr in der Stadt angekommen seid, wo ihr euch den Händlern anschließen solltet, erfahrt ihr, daß der Wagenzug erst in einer Woche ankommt.«

Da das eigentliche Abenteuer darin besteht, den Händlerzug durch das »Moor der Dämonen« zu begleiten, können die Spieler mit Fug und Recht erwidern: »Wie wär's, wenn wir die Woche einfach überspringen und sofort ins Abenteuer einsteigen? Wir fangen das Spiel mit dem Aufbruch des Wagenzugs an.« Dies ist gewissermaßen der »pragmatische« Ansatz. Rollenspiel-Idealisten würden so auf die Ankündigung des Spielmeisters reagieren:

»In einer Woche erst? Na gut, dann werden wir uns erst einmal die Stadt ansehen. Wir müssen ohnehin eine Unterkunft finden, und mit Reiseproviant haben wir uns auch noch nicht eingedeckt.« Die Wartezeit in der Stadt kann leicht zu einem eigenen Abenteuer werden: Besitzen die Helden überhaupt genug Geld für eine Herberge? Müssen sie etwa unter freiem Himmel kampieren, wobei sie Gefahr laufen, von der Stadtwache wegen Landstreicherei aufgegriffen zu werden? Können sie sich selbst verpflegen, oder müssen sie versuchen, auf dem Markt zu stehlen? Wahrscheinlich haben Sie schon längst ge-

merkt, daß der Autor selbst zur Gruppe der idealistischen Rollenspieler gehört. Ich gebe gerne zu, die Listen sollen Ihnen Appetit auf die oben beschriebenen, alltäglichen Abenteuer machen. Es muß nicht immer ein Kampf mit dem feuerspeienden Drachen sein.

Die Warenlisten sind zwar recht umfangreich, aber sie enthalten längst nicht alle Dinge, die in den Basaren Aventuriens angeboten werden. Spieler, die einen bestimmten Gegenstand kaufen möchten, der von uns nicht berücksichtigt wurde, sollten ihren Meister danach fragen. Er wird ihnen sagen, ob und wo sie die Ware bekommen, wieviel sie kostet und was sie wiegt.

Falls sich die Spielerrunde für die detaillierte Spielweise entscheidet, müssen alle Ausrüstungsteile der Helden auf der Rückseite des **Dokumentes der Stärke** notiert werden. Für das Spiel gilt dann: Was dort nicht festgehalten wurde, ist nicht vorhanden! Wenn ein nachlässiger Held im Spiel erklärt: »Nachdem ich den Troll erschlagen habe, gehört sein Schatz mir. Ich nehme die 500 Silbertaler mit ...«, dann kann der Meister zum Beispiel erwidern: »Ich möchte gern sehen, wie du das bewerkstelligen willst, denn meines Wissens hast du dir weder einen Ranzen noch einen Tuchbeutel gekauft ...«

Proviant:

	Gewicht	Preis
Pökelfleisch	20	4 Heller
Räucherfleisch	20	2 Heller
Hartwurst	20	3 Heller
Schwarzbrod	20	1 Heller
Schafskäse	20	2 Heller

Kleidung:

	Gewicht	Preis
Hemd (Leinen)	2	5 Heller
Hemd (Seide)	2	10 Silbertaler
Rock (derbe Jacke)	30	1 Silbertaler
Rock (aus teurem Stoff)	20	2 Dukaten
Hose (einfach)	20	1 Silbertaler
Hose (teuer)	20	15 Silbertaler
Mantel, Umhang	40	2 Silbertaler
teures Cape	40	25 Silbertaler
schlichtes Kleid	20	5 Heller
teures Kleid	40	5 Dukaten
Hut	10	1 Silbertaler
Holzschuhe	50	8 Heller
Sandalen	30	4 Heller
Stiefel	60	5 Silbertaler
Handschuhe	10	3 Silbertaler

In der Taverne:

	Preis
Glas Bier	5 Kreuzer
Apfelwein	1 Heller
gepanschter Wein	8 Kreuzer
guter Wein	5 Heller
Branntwein	5 Kreuzer
feiner Branntwein	5 Heller
Milch	2 Kreuzer
Brot	3 Kreuzer
Eintopf	2 Heller
Fleischgericht	5 Heller
Bankett (4-6 Personen)	5 Silbertaler

Juwelen

Falls Ihr Held ein wenig Glück hat, wird er früher oder später kostbare Edelsteine erbeuten. Wenn Ihr Meister beispielsweise zu Ihnen sagt: »Du hast einen achtzehnkarätigen Diamanten gefunden«, können Sie an Hand der folgenden Tabelle den Preis Ihres Fundstückes ermitteln. Es könnte ja sein, daß Sie für Ihre Silbertaler einen Edelstein kaufen wollen, weil der leichter zu transportieren ist.

(1 Karat entspricht übrigens $\frac{1}{8}$ Gramm. Sicher haben Sie schon einmal vom »Cullinan« gehört, dem größten, bekannten Diamanten. Der »Cullinan« hat 530 Karat – der Rohdiamant, aus dem er geschliffen wurde, hatte 3106 Karat.)

Falls der Meister es dem Zufall überlassen möchte, wie schwer und wie wertvoll ein von den Helden gefundener Edelstein ist, kann er Art und Größe eines Fundstückes durch den Würfel festlegen:

Ausrüstung:

	Gewicht	Preis
Öllampe	20	3 Silbertaler
Pechfackel	20	5 Heller
Lederranzen	30	1 Silbertaler
Lederrucksack	50	2 Silbertaler
Tuchbeutel	15	8 Kreuzer
Feuerstein und Stahl	5	5 Heller
Zunder	3	2 Heller
Angelhaken und Schnur	1	5 Heller
Decke	40	2 Silbertaler
Ledereimer	40	2 Silbertaler
Wasserschlauch mit 1 l Wasser	45	1 Silbertaler
Öl für Lampe (0,25 l)	11	5 Heller
Strick (10 m)	45	2 Silbertaler
Strickleiter (5 m)	70	7 Silbertaler
Brecheisen	85	10 Silbertaler
Stab (2 m lang)	50	5 Heller
Säge	45	15 Silbertaler
Hammer	40	7 Silbertaler
Kletterhaken 10 St.	50	5 Silbertaler
Nägel 50 St.	30	15 Silbertaler
Kette (pro Meter)	60	10 Silbertaler
Eßbesteck (Zinn)	15	5 Silbertaler
Schreibzeug Pergament, Tinte, Feder	6	5 Silbertaler

Übernachtung:

	Preis
Strohsack im Schlafsaal	2 Heller
Bett im Gemeinschaftsraum	6 Heller
Einzelzimmer	2 Silbertaler
Doppelzimmer	4 Silbertaler

1. Für das Gewicht: Der Meister rollt den zwanzigseitigen Würfel. Ergebnis = Karat des Edelsteins.

2. Für den Juwelentyp: Der Meister rollt 2 sechsseitige Würfel. Dann kann er in der Tabelle – unter der Spalte »Würfelzahl« – ablesen, um welchen Juwel es sich handelt.

Würfelzahl	Juwel	Silbertaler pro Karat
2	Diamant (geschliffen)	60
3	Saphir	50
4	Opal	20
5	Rohdiamant	13
6	Topas	8
7	Aquamarin	3
8	Onyx	5
9	Perle	12
10	Bernstein	15
11	Smaragd	45
12	Rubin	55

Schuß- und Wurfaffen

Das Bogenschießen und Messerwerfen ist nicht leicht in eine einfache Regel zu fassen. Hier spielen mehrere Faktoren eine Rolle: Art der Waffe, Größe und Entfernung des Ziels, Geschicklichkeit des Schützen. Ist das Ziel in Bewegung, befindet es sich in Deckung? Auch hier gilt es, einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden. Wir wollen die einzelnen Faktoren genauer betrachten:

Größe des Ziels: Es gibt viele Dinge, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Daher müssen die Ziele rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, sonst könnte man überhaupt keine einheitliche Regelung erzielen.

Die Ziele

sehr klein: Silbertaler, Drachenaugen, Maus, Schlange, Fasan, Wildkatze u. ä.

klein: Wolf, Reh, Kobold, Hobbit, Zwerg u. ä.

mittel: Goblin, Elf, Mensch, Ork u. ä.

groß: Pferd, Elch, Oger, Troll, Minotaurus u. ä.

sehr groß: Scheunentor, Drache, Elefant u. ä.

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Auch die Frage der Deckung hängt mit der Größe des Ziels zusammen. Ein Goblin bietet ein *mittelgroßes* Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so daß nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als *kleines* Ziel. Wenn nur sein Kopf aus der Deckung hervorschaut, wird er zu einem *sehr kleinen* Ziel.

Entfernung

Auch die Entfernung haben wir in fünf Klassen eingeteilt:

sehr nah: 2–5 Meter

nah: 6–10 Meter

mittel: 11–20 Meter

weit: 21–40 Meter

sehr weit: 41–60 Meter

Die Waffen

Um ein *sehr kleines*, *sehr weit* entferntes Ziel zu treffen, muß man eine Waffe haben, die sehr weit und sehr genau schießt. Auch der geschickteste Messerwerfer kann auf 60 Meter keinen Silberta-



ler treffen. Einem Elf mit einem Langbogen könnte das vielleicht gelingen, doch dazu braucht er eine immense Geschicklichkeit und viel Glück.

Waffe:	Trefferpunkte	Gewicht	Preis	Reichweite
Dolch	1 W + 1	20	20	10 m
Speer	1 W + 2	60	15	20 m
Wurfbeil	1 W + 3	60	45	20 m
Kurzbogen	1 W + 3	20	45	40 m
Langbogen	1 W + 4	30	50	60 m
Armbrust	1 W + 4	200	125	60 m
20 Pfeile im Köcher		50	2	
20 Bolzen für Armbrust		80	4	

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfaffe einsetzt, muß er eine **GESCHICKLICHKEITS**-Probe ablegen. Der Schwierigkeitsgrad der Probe hängt von der Entfernung und Größe des Ziels und von der Art der Waffe ab. In den folgenden Tabellen kann man die Schwierigkeitsgrade der Proben ablesen. Bei Langbogen finden Sie unter »sehr klein/sehr weit« die Angabe +10. Das bedeutet: Der Schütze führt die **GESCHICKLICHKEITS**-Probe nach den Regeln im 1. Buchteil (*Die Proben*) durch. Er darf mit dem W 20 höchstens seinen Geschicklichkeitswert würfeln. Erschwerend kommt in unserem Beispiel hinzu, daß er zum Würfelergebnis eine 10 addieren muß. Wenn sein **GESCHICKLICHKEITS**-Wert 13 beträgt, darf er höchstens eine 3 würfeln. Sonst wird ihm dieser äußerst schwierige Schuß nicht gelingen.

Waffentabellen

1. Dolch

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
nah	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
mittel	außerhalb der Reichweite				
weit					
sehr weit					

2. Speer

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
nah	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
mittel	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1
weit	außerhalb der Reichweite				
sehr weit					

3. Wurfbeil

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 5	+ 3	+ 2	0	0
nah	+ 7	+ 5	+ 3	+ 2	0
mittel	+ 9	+ 7	+ 5	+ 3	+ 2
weit	außerhalb der Reichweite				
sehr weit					

4. Kurzbogen

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 2	+ 1	0	0	0
nah	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
mittel	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
weit	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	0
sehr weit	außerhalb der Reichweite				

5. Langbogen

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 2	+ 1	0	0	0
nah	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
mittel	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
weit	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1
sehr weit	+ 10	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2

6. Armbrust

Entfernung	Zielgröße				
	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	+ 1	0	0	0	0
nah	+ 2	+ 1	0	0	0
mittel	+ 4	+ 2	+ 1	0	0
weit	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1	0
sehr weit	+ 8	+ 6	+ 4	+ 2	+ 1

0 = die GESCHICKLICHKEITS-Probe wird nicht abgewandelt.

Wichtige Einschränkungen beim Schuß- und Wurfaffen-Gebrauch: Das Schußfeld muß frei sein. Ein Bogenschütze, der am Ende einer Gruppe von Abenteurern geht, kann unmöglich auf einen Ork schießen, der plötzlich vor dem Trupp auftaucht. Ein Schütze, der im Entfernungsbereich *sehr nah* (2–5 m) und *nah* (2–10 m) auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muß seine Waffe schon vorher bereitgehalten haben (Dolch und Beil in der Faust, Bogen und Armbrust gespannt). Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen gespannt halten. Die Spieler müssen dem Spielmeister von Fall zu Fall mitteilen, wie sie sich verhalten. »Während Alf die Tür aufbricht, spanne ich meinen Bogen und trete einen Schritt zurück.«

Wenn es zu einem plötzlichen Schwertkampf kommt, braucht ein Held, der seine Schuß- oder Wurfaffe bereithält, eine Kampfrunde, um Bogen oder Beil fallen zu lassen und Schwert oder Säbel aus der Scheide zu ziehen. Um einen Pfeil in

den Bogen zu legen und zu spannen, sind 2 Kampfrunden nötig. *Beispiel:* Ein Held schleicht mit gespanntem Bogen durch eine Schlucht. Plötzlich springen hinter einem Felsbrocken drei Orks hervor. Der Meister kann dem Helden zugestehen, daß er einen Pfeil auf einen der Orks abschießen darf. Aber ehe der Held einen zweiten Pfeil aus dem Köcher oder das Schwert aus der Scheide ziehen kann, sind die Orks heran. In der ersten Kampfrunde attackieren die Orks, ohne daß der Held Gelegenheit zur Parade hätte. Frühestens in der 2. Kampfrunde kann er sich mit dem Schwert zur Wehr setzen. Um eine Armbrust zu spannen, benötigt der Held 20 Kampfrunden. Sie sehen selbst, mit Schußwaffen umzugehen ist nicht leicht. Das ist auch der Grund, warum dieser Regelteil komplett in Grau unterlegt und damit zur nicht unbedingt notwendigen Regel erklärt wurde. Sie sollten Ihre Helden erst dann mit Schuß- und Wurfaffen ausstatten, wenn Sie mit den allgemeinen Kampfregeln vertraut sind.



Krieger



Zwerg



Magier



Elf



Abenteurer

Abenteurer, Krieger, Magier, Elfen, Zwerge oder die Helden des Schwarzen Auges

Das Reich des Schwarzen Auges hat viele Bewohner: Könige, Edelleute, Kaufleute, Handwerker, Straßenhändler, Bänkelsänger, Nomaden und Bettler, aber auch Trolle, Gnomen, Feen, Einhörner und Drachen. Die Aufzählung ließe sich noch lange fortsetzen, doch uns interessieren besonders fünf Typen unter den Einwohnern Aventuriens: die Abenteurer, Krieger, Magier, Elfen und Zwerge, denn ihre Rollen sind es, in die die Spieler schlüpfen können. Die Mehrzahl aller frisch erschaffenen aventurischen Helden sind Abenteurer. Durchschnittlich begabt und mit geringen Barmitteln ausgestattet, versuchen sie, in den Städten, Höhlen und Wäldern des sagenhaften Landes ihr Glück zu machen. Ein Abenteurer, der genügend Kampferfahrung gesammelt hat, kann die Laufbahn eines Kriegers einschlagen, aber er kann auch auf diesen Status verzichten und sich wei-

terhin mit Gerissenheit, Mut und Geschick durchs Leben schlagen.

Zum Magier, Zwerg oder Elfen muß man »geboren« werden. Das heißt: Bei der Erschaffung des Helden muß ein günstiges Schicksal den Würfel so lenken, daß die Grundvoraussetzungen für die Entstehung eines dieser Typen erfüllt sind. Was das Besondere an den einzelnen Helden-Typen ist, erfahren Sie auf den folgenden Seiten. Dort können Sie auch lesen, wie Sie würfeln müssen, damit Ihr nächster Held ein Zwerg, Elf oder Zauberer wird. Zunächst wenden wir uns den Kriegern und den Zwergen zu. Das Wesen der zauberkundigen Heldentypen – Elf und Magier – kann man erst völlig verstehen, wenn man sich etwas mit der Eigenart der aventurischen Magie vertraut gemacht hat. Darum haben wir die Elfen und die Magier in das Feld der Magie eingegliedert.

Der Krieger

Der furchtlose, starke Krieger ist der häufigste Heldentyp im Reich des Schwarzen Auges. Heldensagen und Fantasy-Romane sind voll von Beschreibungen dieser klassischen Kämpfergestalt. Die Palette reicht von Hektor über Siegfried bis zu Conan, dem Barbaren. Angst ist dem Krieger fremd, auf sein Wort ist Verlaß. Probleme löst er am liebsten mit dem blanken Schwert; Kriegslisten und Verhandlungsgeschick gehören nicht zu seinen Stärken. Von den Heldentypen des Schwarzen Auges ist der Krieger am leichtesten zu führen. Das komplizierte Wesen der Magie bleibt dem Krieger verschlossen. Er kann zwar magische Gegenstände benutzen, selbst aber keinen Zauber aussprechen.

Kaum eine Heldengruppe wird auf einen Krieger verzichten können. Es mag sein, daß ein Zwerg bes-

ser Geheimtüren finden kann, aber für die hinter der Tür lauenden Monster ist der Krieger der richtige Mann. Das Klirren der Schwertklingen ist ohnehin die einzige Sprache, die die häßlichen Orks und hinterlistigen Goblins verstehen. So gefährlich der Krieger allen dunklen Gestalten werden kann, so aufopferungsbereit und zuverlässig ist er als Kampfgenosse.

Der Krieger im Spiel

Grundvoraussetzung für die Krieger-Laufbahn sind hohe Werte bei den Eigenschaften **MUT** und **KÖRPERKRAFT**. Beide Werte müssen mindestens 12 betragen. Wenn ein Spieler einen Helden erschafft und bei

Körperkraft und Mut je eine 5 würfelt, also eine 12 ins Dokument eintragen darf (siehe: *Die Entstehung der Helden*), ist ein Krieger entstanden. Ein durchschnittlich begabter Abenteurer kann zum Krieger aufsteigen. Dazu muß er seinen MUT- und seinen KÖRPERKRAFT-Wert mindestens auf 12 steigern. Nehmen wir an, ein Spieler, der einen Abenteurer erschafft, hat beim Auswürfeln der Eigenschaften folgende Werte erzielt: MUT: 11, KÖRPERKRAFT: 12. Sobald der Abenteurer die 2. Stufe erreicht, kann der Spieler den MUT-Wert auf 12 anheben, und der Abenteurer darf von nun an den Titel ›Krieger‹ führen. Er ist außerdem berechtigt, eine Ritterrüstung zu tragen und Zweihänder-Waffen zu benutzen. Dies ist ein Privileg, das nach den Gesetzen des Schwarzen Auges nur der Kriegerkaste zusteht.

Ein Held, der auf seinen Status als Krieger verzichtet und lieber weiterhin als einfacher Abenteurer gelten möchte, muß auf diese beiden Vorrechte der Krieger verzichten.

Der Krieger in Stichworten

Grundvoraussetzungen: MUT- und KÖRPERKRAFT-Wert mindestens 12.

Vorzüge: Darf alle Waffen und Rüstungen benutzen.

Beschränkungen: Keinerlei magische Begabung.

Lebensenergie bei der Entstehung: 30 LP.

Der Zwerg

Die germanische Mythologie weiß über die Entstehung der Zwerge Makabres zu berichten: Gemeinsam mit ihren bösen Vettern, den Riesen, sind sie einst aus dem Fleisch des toten Weltriesen Ymir erwachsen. Es verging eine lange Zeit, bis sich aus den ›Schwarzelben‹ – so hießen sie damals – die grimmigen, aber durchaus liebenswerten Gesellen entwickelten, die von uns heute Zwerge genannt werden.

Zwerge können bis zu 1,40 Meter groß werden (Zwerginnen bis zu 1,30 Meter). Sie sind stark, zäh und von äußerst robustem Körperbau, verstehen sich auf den Stollen- und Bergbau und die Schmiedekunst. Sie leben gern unter der Erde, am liebsten im Innern von Bergen. Die meisten Zwerge haben einen aufrechten, gradlinigen Charakter, aber alle sind sie so vernarrt in Gold und Edelsteine, daß sie über ihrer Besitzgier schon einmal eine alte Freundschaft vergessen können. Zwerge verfügen über einen speziellen Instinkt, der ihnen das Auffinden von wertvollen Dingen und verborgenen Türen und Öffnungen erleichtert.

Die Angehörigen des kleinen Volkes kleiden sich gern in derbe, unauffällig gefärbte Stoffe. Als Rüstung bevorzugen sie das Kettenhemd. Sie verzichten freiwillig darauf, Ritterrüstungen zu schmieden, da sie wissen, daß sie in diesem eisernen Panzer einen allzu lächerlichen Anblick böten. Auf dem Kopf tragen die männlichen Zwerge meistens schlichte Filzkappen, im Kampf schützen sich beide Geschlechter durch Hörnerhelme. Rote, spitze Hüte lehnen Zwer-

ge ab. Diese Kopfbedeckung bleibt den Gartenzwerge vorbehalten. Kriegsbeil und Schmiedehammer sind die Lieblingswaffen der Zwerge. Die Zweihänderwaffen der Menschen können sie nicht benutzen.

Der Zwerg im Spiel

Grundvoraussetzungen für die Entstehung eines Zwerges sind hohe Werte bei den Eigenschaften KÖRPERKRAFT und GESCHICKLICHKEIT (beide mindestens 12). Zum Zwerg muß man ›geboren‹ sein, man kann sich nicht dazu entwickeln. Alle Zwerge haben eine hohe LEBENSENERGIE. Sie beginnen ihr Helden-Dasein mit 35 Lebenspunkten, sind also noch robuster als ein menschlicher Krieger. Eine Heldengruppe, zu der sich ein Zwerg gesellt, darf sich glücklich schätzen. Denn der Zwerg ist nicht nur ein unerschrockener Kämpfer von erstaunlicher KÖRPERKRAFT, er wird mit seinem *Zwergeninstinkt* jeder Gruppe erstaunliche Dienste leisten.

Die Zweihänderwaffen der Menschen sind für Zwerge so unhandlich, daß sie sie nicht benutzen können. Das bedeutet nicht, daß Zwerge ihre Waffen nicht auch mit beiden Händen handhaben. Ein Zwergen-Zweihänderschwert hat die Länge eines menschlichen Ritterschwertes und richtet den gleichen Schaden an (1 Würfel + 4 Trefferpunkte). Ein Zwerg, der eine Waffe mit der Wirkung 1 Würfel + 4 benutzt, braucht beide Hände, um diese Waffe ef-

fektivoll einsetzen zu können. Das bedeutet: Er kann nicht gleichzeitig einen Schild halten! Die **ATTACKE-** und **PARADE-**Werte der Zwerge, die mit beiden Händen eine Waffe schwingen, werden nicht herabgesetzt, da die Zwerge sich ausgezeichnet auf diese Kampfweise verstehen. Waffen mit einem Wert von 1 Würfel + 3 und weniger gelten auch bei Zwergen als Einhandwaffen.

Der Zwergeninstinkt

Zwerge ›wittern‹ verborgene Schätze und Geheimtüren. Ein Zwerg, der einen Schatz oder eine Geheimtür aufspüren will, fragt den Meister des Schwarzen Auges: »Spüre ich eine geheime Tür?« (»Oder einen Schatz?« – *Niemals kann der Zwerg nach beidem gleichzeitig fragen!*) Dann rollt er drei sechsseitige Würfel. Der Meister hat zuvor seine versteckten Schätze und Türen mit Zahlenwerten versehen – die Skala reicht von 6 bis 16. Falls der Zwerg mit seinem Wurf – alle Augen werden addiert – den Wert der Tür erreicht oder übertroffen hat, antwortet der Meister wahrheitsgemäß: »Ja, du spürst etwas.« Danach fragt der Zwerg zum Beispiel: »In der Westwand?« und der Meister antwortet mit ›kalt‹, ›warm‹ oder ›heiß‹. Danach entwickelt sich das bekannte Suchspiel, das so lange dauert, bis der Zwerg die Tür gefunden hat, oder bis eine Störung die Suche unterbricht. Der Meister ist verpflichtet, die Fragen des Zwerges wahrheitsgemäß zu beantworten.

Der Meister des Schwarzen Auges versieht in seinem Grundrißplan alle extrem schwer zu findenden Schätze und Türen mit hohen Werten. Ein paar flüchtig versteckte Silbertaler werden natürlich mit einem niedrigen Wert versehen. Falls der Zwerg bei seinem ›Instinktwurf‹ nicht die erforderliche Augen-

zahl erzielt, antwortet der Meister auf die Frage, ob der Zwerg etwas spürt, mit einem Nein. Das braucht die Heldengruppe nicht daran zu hindern, das Zimmer dennoch zu durchsuchen, doch ohne die Hilfestellung des Meisters kann die Suche lange dauern oder völlig ergebnislos bleiben.

Ein Zwerg, der nach einer Geheimtür und verborgenen Schätzen suchen will, muß beides nacheinander tun und zweimal die Würfel zum Instinkt-Wurf rollen.

Ein Meister, der einen Zwerg zu einem Gruppen-Abenteuer erwartet, muß unbedingt seine geheimen Türen und Schätze mit Zahlenwerten ausstatten. Die Zahlen sollten zwischen den Werten ab 6 bis 16 liegen. Die Chance, mit drei Würfeln mindestens eine 6 zu erzielen, beträgt übrigens 95%, die Chance, mindestens eine 16 zu erzielen, 4,6%. Der Meister ist dem Zwerg gegenüber in jedem Fall zur Wahrheit verpflichtet. Falls der Zwerg in einem Raum eine Tür spürt, von der der Meister absolut nicht wünscht, daß sie zu diesem speziellen Zeitpunkt gefunden wird, dann sollte er ein Monster herbeizitiieren, das die Suche stört oder den Zwerg und seine Heldengruppe vertreibt. Der Meister sollte auf die Zwergenfrage niemals mit einem Nein antworten, wenn der Zwerg die erforderliche Punktzahl gewürfelt hat.

Der Zwerg in Stichworten

Grundvoraussetzungen: **KÖRPERKRAFT-** und **GESCHICKLICHKEITS-**Wert mindestens 12.

Vorzüge: hohe Lebensenergie, *Zwergeninstinkt*.

Beschränkungen: Er verfügt weder über Magie noch Zweihänderwaffen oder eine Ritterrüstung.

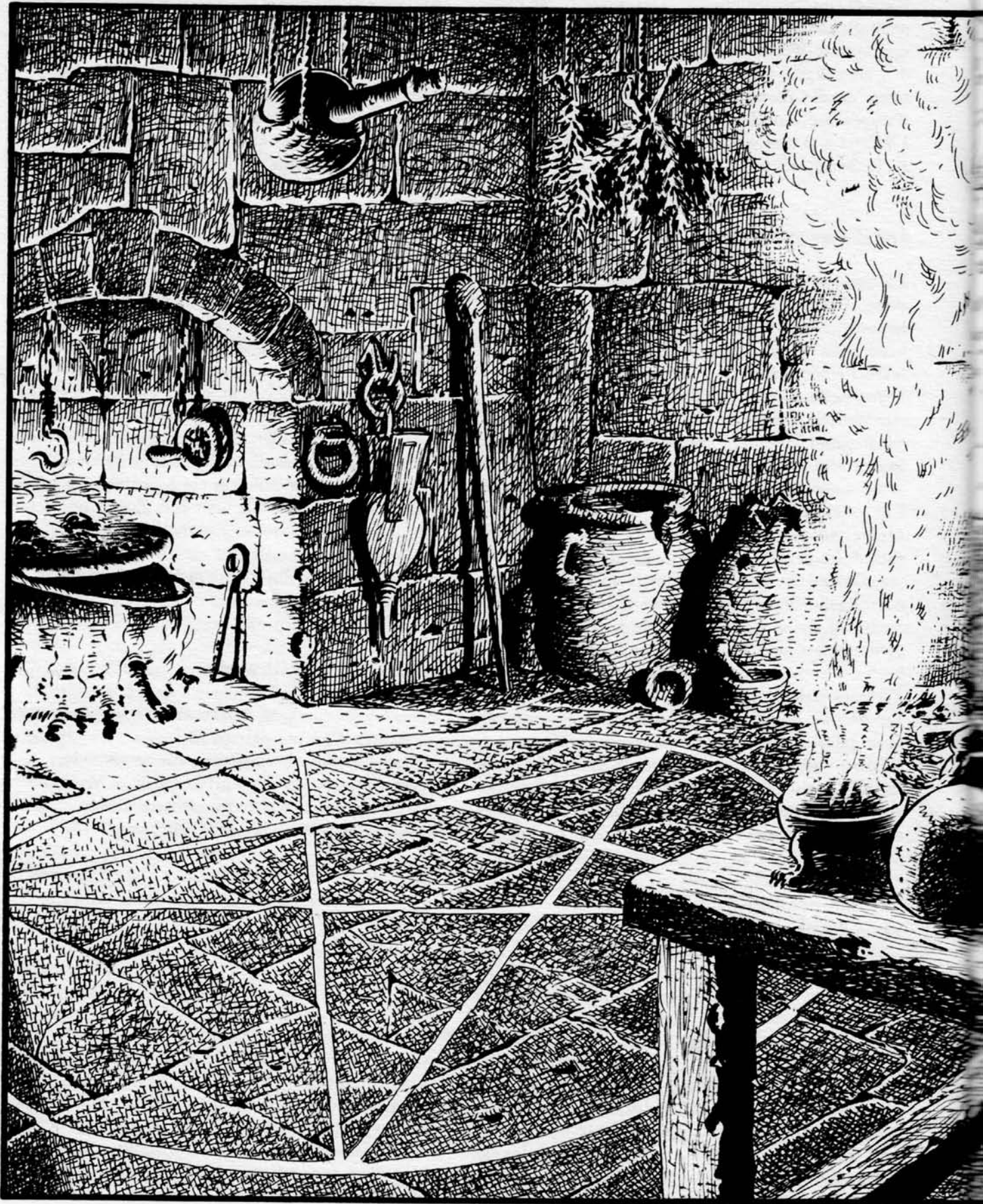
Lebensenergie: 35 LP bei der Entstehung.

Magie

Wenn Sie einen Freund besuchen und finden statt seiner nur einen Goldfisch in einem Aquarium vor, würden Sie wahrscheinlich niemals glauben, daß eben dieser stumme, melancholische Fisch Ihr munterer, schwatzhafter Freund sein könnte. In Aventurien, dem Reich des Schwarzen Auges, wäre das ein naheliegender Gedanke, denn dort kann man täglich von den Taten machtvoller Magier hören, und viele

Aventurier haben schon mit eigenen Augen sehen können, wie ein Elfenzauber seine verblüffende Wirkung entfaltete.

Niemand – nicht einmal ein aventurischer Hexenmeister – kann sagen, was das Wesen der ›Kraft‹, dieser astralen, magischen Strömung, ausmacht. Man weiß nur, daß manche Wesen diese ›Kraft‹ besitzen – andere aber nicht. Wer von der ›Kraft‹





durchdrungen ist, kann seine magischen Fähigkeiten vervollkommen und sogar Gegenstände mit einem Zauber belegen. Wem die ›Kraft‹ nicht gegeben ist, der wird sie nie erringen – so sehr er sich bemüht!

Im Reich des Schwarzen Auges gibt es einige magiebegabte Monster – Kobolde, Sphingen und Dämonen gehören zu dieser Kategorie – und zwei Helden-typen, die die ›Kraft‹ haben: die Magier und die Elfen. Alle anderen Helden und Bewohner verfügen nur dann über Zauberkräfte, wenn diese Kräfte an einen magischen Gegenstand – zum Beispiel einen Zauberschlüssel oder einen Tarnring – gebunden sind. Anschließend erfahren Sie das Wichtigste über magiebegabte Helden und magische Gegenstände. In später erscheinenden Aufbausätzen zum Spielsystem des Schwarzen Auges wird der Zauberei dann ein breiterer Raum gewidmet.

Menschliche Magier und zauberkundige Elfen besitzen einen Schatz an Zauberformeln. Die Magier haben die Formeln in mühevollen Studien in den Logenhäusern der Hexenmeister erlernt, den Elfen werden die Sprüche von ihren Eltern vererbt. Den Elfen ist ihre übernatürliche Fähigkeit also mühelos in den Schoß gefallen, doch dafür bleiben ihnen die höchsten Bereiche der Schwarzen Magie für immer verschlossen. Dorthin kann nur ein unermüdlich studierender menschlicher Magier vordringen.

Wenn ein Magier oder Elf eine Formel sprechen will, konzentriert er für einen Augenblick seine Geisteskraft auf die magischen Worte und versieht so die Formel mit einem Teil seiner magischen, astralen Energie. Eine Formel, die einmal ausgesprochen ist, kann nicht zurückgenommen werden. Es sei denn, der Magier sagt den Spruch rückwärts auf und opfert noch einmal die gleiche Menge ASTRALENERGIE, die für das Sprechen des Zaubers notwendig war. Diese Regelung gilt nur für die Aufhebung eines eigenen Zaubers; um einen fremden Zauber zu brechen, ist eine spezielle Formel erforderlich.

Die ASTRALENERGIE gleicht in mancher Hinsicht der LEBENSENERGIE. Ein Magier oder Elf beginnt sein Dasein mit einem gewissen Vorrat an ASP (Astralpunkten). Jedesmal, wenn er eine Formel spricht, opfert er einen Teil seiner ASP. Um Astralpunkte zurückzugewinnen, brauchen Magier und Elfen Ruhe und Weltabgeschiedenheit. Das heißt, die ASTRALENERGIE kann sich nur *zwischen* zwei Abenteuern wieder erneuern, aber *nicht während* eines gefährvollen Unternehmens.

Zwei Beispiele aus dem Alltag eines Magiers:

1. Eine Gruppe von Helden, zu denen auch ein Magier gehört, wird von einer Ork-Bande verfolgt.

Die Flichenden gehen durch eine Tür. Der Magier wartet, bis seine Gefährten die Tür passiert haben, dann schlägt er sie zu, legt eine Hand auf das Schloß und murmelt: »**CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR – Seid verschlossen, Tür und Tor!**« Diese Formel kostet den Magier 6 ASP, die er von seiner ASTRALENERGIE (30 ASP) abzieht. Die Tür ist jetzt für eine begrenzte Anzahl von Spielrunden auf magische Weise verschlossen. Die Orks können sie nicht mit Gewalt öffnen. Sie müssen entweder den Zauber brechen oder warten, bis die Wirkung der Formel ihre Gültigkeit verloren hat.

2. Die Gruppe um unseren Magier stapft durch einen finsternen Gang. Da niemand eine Fackel besitzt, bitten die Helden den Magier um Licht. Er schnippt mit den Fingern und sagt: »**FLIMFLAMFUNKEL – bring Licht ins Dunkel!**« Darauf erscheint über seiner Hand eine Leuchtkugel – etwa so hell wie eine Fackel. Für jede Runde, in der das magische Licht brennt, muß der Magier 1 ASP von seiner ASTRALENERGIE abziehen.

Ein vollständiges Verzeichnis der Zaubersprüche und ihrer Wirkungsweisen finden Sie unter der Überschrift *Die magischen Formeln des Schwarzen Auges* später im Text.

Wenn ein Zauberer nicht mehr genügend Astralpunkte hat, um eine bestimmte Formel zu sprechen, muß er auf den Zauberspruch verzichten.

Der Spieler sollte die Zauberformeln seines Magiers oder Elfen nach Möglichkeit auswendig lernen. Einem frischgebackenen, magiebegabten Helden wird es der Meister des Schwarzen Auges gewiß nachsehen, wenn er eine Formel nicht richtig beherrscht, aber einem Magier der 6. STUFE steht es schlecht zu Gesicht, wenn er vor jedem Zauber im Regelbuch blättern muß. Auch kommt es gelegentlich auf eine schnelle Reaktion des Zauberers an. Ein Beispiel aus dem Spielgeschehen:

Meister: »Ihr geht durch einen dunklen Tunnel. Plötzlich schlüpft ein Tatzelwurm aus einer Öffnung in der Wand!«

Spieler des Magiers: »Ha! Ich schleudere ihm ein **FULMINICTUS – Donnerkeil** (Kampfzauber) entgegen!«

Stellen Sie sich vor, der Spieler sagte statt dessen: »Kann ich mal das Regelbuch haben? Ich glaube, da gibt es irgendeinen Kampfzauber, der jetzt ganz gut passen würde...«

Bis der Spieler die Formel findet, hat der Tatzelwurm den Helden womöglich schon verspeist. Magiekundige Helden zu führen stellt für jeden Spieler eine überaus reizvolle – wenn auch nicht ganz

einfache – Aufgabe dar. Wenn Sie also einmal einen Elfen oder Magier spielen wollen, prägen Sie sich bitte die folgenden Typenbeschreibungen gut ein:

Der Elf

Leider wissen wir nichts über die Entstehung der Lichtelben, den Vorfahren unserer heutigen Elfen. Aus jenen Lichtwesen – Kindern der Sonne und der Nebel – haben sich aber im Laufe der Jahrtausende die Elfen Aventuriens entwickelt.

Der lichte Laubwald ist ihr bevorzugter Lebensraum. Doch da Elfen wißbegierig und aufgeschlossen sind, kann man ihnen auch an vielen anderen Orten begegnen. Elf und Elfe sind menschengroß, aber von leichterem Körperbau. Man könnte sie leicht mit zierlichen, schlanken Menschen verwechseln, wenn sie nicht auffällige, lange spitze Ohrmuscheln besäßen. Elfen lieben Musik, Tanz, Poesie und geschliffene Redewendungen. Ihre Sprache steckt oft voll feiner Ironie. Das ist einer der Gründe, warum sie immer wieder mit Zwergen aneinandergeraten.

Die Elfen Aventuriens haben ihre eigenen Moralvorstellungen, zu denen die Achtung vor dem Eigentum anderer nicht unbedingt gehört. Reichtümer und Schätze bedeuten ihnen kaum etwas. Sie nehmen sich, was ihnen gefällt, und verschenken, was sie nicht brauchen. Sie lassen sich aus reiner Freude am Abenteuer und aus Neugierde auf die Welt auf allerlei gewagte Unternehmen ein.

Kein Elf käme je auf die Idee, eine Akademie oder ein Logenhaus zu besuchen, um seine angeborenen magischen Fähigkeiten zu vervollkommen. Darum steigert sich die ASTRALENERGIE der Elfen langsamer als die der meisten menschlichen Magier.

Im Kampf bevorzugen Elfen leise, schnelle Waffen – Degen, Dolch und Langbogen, die sie mit großem Geschick handhaben.

Der Elf im Spiel

Grundvoraussetzungen für die Entstehung eines Elfen sind hohe Werte bei den Eigenschaften KLUGHEIT

und GESCHICKLICHKEIT (beide mindestens 12). Zum Elf muß man ebenfalls ›geboren‹ sein; man kann sich nicht dazu entwickeln. Elfen nehmen eine Zwischenstellung zwischen den Typen Krieger und Magier ein. Ihre LEBENSENERGIE bei der Entstehung beträgt 25 LP. Außerdem verfügen sie über eine ASTRALENERGIE von 25 ASP. Jedesmal, wenn ein Elf eine neue STUFE erreicht, kann er entscheiden, ob er seine ASTRALENERGIE oder seine LEBENSENERGIE erhöhen will. Er würfelt dann mit einem sechsseitigen Würfel und addiert das Resultat zur LEBENS- oder zur ASTRALENERGIE.

Elfen stehen *nicht* alle in Aventurien bekannten Zauberformeln zur Verfügung. Sie müssen sich auf den sogenannten ›Elfenzauber‹ beschränken, während sich menschliche Magier aller Zauberformeln – auch der Elfenformeln – bedienen können. In der Liste *Die magischen Formeln des Schwarzen Auges* sind die Elfenzauberformeln besonders gekennzeichnet.

Elfen tragen keine Ritterrüstungen und benutzen keine Zweihänder-Waffen. Ansonsten stehen ihnen alle aventurischen Waffen und Rüstungen zur Verfügung.

Der Elf in Stichworten

Grundvoraussetzungen: KLUGHEITS- und GESCHICKLICHKEITS-Wert mindestens 12.

Vorzüge: Magiebegabung.

Beschränkungen: Der Elf beherrscht nur einen Teil der Zauberformeln. Keine Zweihänder-Waffen, keine Ritterrüstung.

Lebensenergie: 25 LP bei der Entstehung.

Astralenergie: 25 ASP bei der Entstehung.

Der Magier

Die Magier sind ein Heldentyp eigener Art, denn was sie antreibt, ist nicht Goldgier oder Abenteuerlust, sondern der Drang nach Wissen und Vervollkommnung.

In vielen Fantasie-Geschichten – und wohl auch in manchen Fantasie-Spielen – sind die Mitglieder der Magiergilde zu einer Art pyrotechnischer Hilfstruppe der anderen Heldentypen herabgesunken. Die Magier des Schwarzen Auges sind ein anderer Menschenschlag. Sie betreiben ihre Kunst mit dem ganzen Ernst eines Wissenschaftlers. Hin und wieder kann es den Helden gelingen, einen frisch geweihten Adepten oder einen Zauberlehrling zu einer Schatzsuche zu überreden, der gereifte Magier oder Alchimist aber wird sich einem waghalsigen Unternehmen nur dann anschließen, wenn an dessen Ende interessante oder magische Entdeckungen winken. An Gold und Silber ist der Magier nur interessiert, wenn er damit weitere Studienaufenthalte an einer der Akademien der Magiergilde finanzieren kann. Durch den Besuch von Gildenhäusern kann er nämlich seine Astralenergie zusätzlich steigern.

Schon im Kindesalter suchen die zukünftigen Zauberer zum ersten Mal die magischen Akademien auf. Nur solche Knaben und Mädchen kommen dafür in Frage, die die »Kraft« in sich haben, alle anderen – und das sind weitaus die meisten Bewerber – werden von den Meistern unnachgiebig abgewiesen. Nachdem die Gilde ihre Zöglinge viele Jahre lang in allen Künsten unterwiesen hat, werden sie in die Welt entlassen, um dort Erfahrungen zu sammeln. Die Magier kehren jedoch immer wieder an die Gilden-Akademien zurück, bis sie eines Tages so machtvoll sind, daß sie selbst ein Gildenheim leiten könnten. Ein junger Magier, der zum ersten Mal die Akademie verläßt, erhält zuvor die magische Weihe. Bei dieser feierlichen Zeremonie bekommt er seinen Zauberstab und es wird ihm das Gildensymbol in die linke Handfläche tätowiert. Entscheidend aber ist, was in diesem erregenden Augenblick im Innern des Magiers geschieht: ASTRALENERGIE flutet in seinen Leib. Fortan ist er von jener geheimnisvollen Macht erfüllt, die kein Sterblicher je ganz verstehen wird.

Der Magier im Spiel

Grundvoraussetzungen für die Entstehung eines Magiers sind hohe Werte bei den Eigenschaften KLUGHEIT und CHARISMA (beide mindestens 12).

Die Magier Aventuriens sind nicht für den Kampf Mann gegen Mann geschaffen. Ihre Stärke liegt in ihren übersinnlichen Kräften. Mit Waffen und Rüstungen haben sie nicht viel im Sinn, sie wurden auch nie in den Waffentechniken unterwiesen. Dennoch verstehen es viele Zauberer, den Dolch geschickt einzusetzen – und mit ihren Zauberstäben können sie kräftige Hiebe austeilen. Die körperliche Verfassung eines Zauberers reicht nicht an die eines Kriegers heran, er ist alles andere als robust. Wenn ein Magier sein Dasein als Held des Schwarzen Auges beginnt, verfügt er über 20 Lebenspunkte; seine ASTRALENERGIE jedoch beträgt 30 ASP. Jedesmal, wenn der Magier eine neue STUFE erreicht, kann er wählen, ob er seine ASTRALENERGIE oder seine LEBENSENERGIE verbessern will. Er rollt dann einen sechsseitigen Würfel und addiert das Resultat entweder zur ASTRAL- oder zur LEBENSENERGIE. Im Unterschied zu den Elfen besitzen die Magier jedoch eine zweite Möglichkeit, ihre ASTRALENERGIE zu erhöhen: Sie können zwischen zwei Abenteuern die Gildenakademie aufsuchen, um dort zu studieren und zu meditieren. Die Studiengebühr, die sie entrichten müssen, richtet sich nach der Anzahl der Astralpunkte, die sie erwerben wollen. 1 Astralpunkt (ASP) kostet 7 mal 7 – also 49 Dukaten.

Beispiel: Ein Magier erreicht die 2. STUFE. Nun geht er daran, sein **Dokument der Stärke** zu verbessern. Er entscheidet sich, den KLUGHEITS-Wert um 1 Punkt anzuheben. Dann rollt er einen sechsseitigen Würfel (Ergebnis: 4). Er addiert vier ASP zu seiner ASTRALENERGIE. Bei seinem ersten Abenteuer sind dem Magier 70 Dukaten in die Hände gefallen. 49 investiert er in einen weiteren ASP. Wenn unser Magier in sein nächstes Abenteuer zieht, verfügt er über 35 Astralpunkte. Seine ASTRALENERGIE wird sich nicht so schnell erschöpfen wie beim ersten Abenteuer.

Der Magier in Stichworten

Grundvoraussetzungen: KLUGHEITS- und CHARISMA-Wert mindestens 12.

Vorzüge: Magiebegabung, hohe ASTRALENERGIE.

Beschränkungen: Als Rüstung ist dem Magier bestenfalls ein wattierter Waffenrock (RS 2) erlaubt, als Waffe nur Dolch oder Zauberstab.

Lebensenergie: 20 LP.

Astralenergie: 30 ASP.

Die magischen Formeln des Schwarzen Auges

In Aventurien gibt es zwei Kategorien von Zauberformeln: Magier-Sprüche und Elfen-Sprüche, wobei zu beachten ist, daß die menschlichen Magier die Zauberformeln der Elfen übernommen haben und diese nun ebenfalls beherrschen, während den Elfen nur der Elfenzauber zur Verfügung steht. Im Verzeichnis der Formeln sind zunächst die Elfen-Sprüche aufgelistet und anschließend die Magier-Sprüche.

Die Wirkungsweisen der diversen Formeln unterscheiden sich stark voneinander: Manche Sprüche erzielen immer ihre magische Wirkung, der Erfolg einiger anderer ist ungewiß. Ein wesentlicher Faktor ist die Macht und Gefährlichkeit des *Opfers* einer magischen Formel. Nur ein machtvoller Magier kann ein gewaltiges Monster durch Zauberei bezwingen. Es dürfte einem Adepten der Magie nicht schwerfallen, eine Ratte in eine Kröte zu verwandeln, doch wenn er dieselbe Formel gegen einen Troll spricht, wird er kaum die gewünschte Wirkung erzielen. Er muß vielmehr damit rechnen, daß er bei dem Troll höchstens einen Wutanfall auslöst.

Die Astralpunkte, die ein Magier in einen mißlungenen Spruch investiert, sind verloren. Der Meister des Schwarzen Auges muß entscheiden, wie das Opfer eines mißlungenen Zaubers auf die Formel reagiert.

Viele Zauberformeln wirken nur über einen begrenzten Zeitraum. Die Wirkungsdauer wird entweder in Kampf- oder in Spielrunden gemessen. Eine Kampfunde ist genau definiert: Alle am Kampf Beteiligten müssen einmal Gelegenheit zu **ATTACKE** und **PARADE** gehabt haben. Eine Spielrunde dauert etwa 5 Minuten Spielzeit. Näheres siehe im Kapitel *Die Spielrunde!*

Die mächtigsten aventurischen Zauberformeln und die sogenannten ›Großen Varianten‹ der Sprüche in diesem Buch werden erst später in einem Aufbausatz zu dem Schwarzen Auge veröffentlicht.

In den Formel-Beschreibungen taucht häufig der Begriff ›Monsterklasse‹ auf. Dies ist ein Wert, mit dem Macht und Gefährlichkeit eines Monsters gemessen werden (eine Ratte gehört zur Monsterklasse 2, ein Goblin zur Monsterklasse 5).

Nähere Erläuterungen zur Monsterklasse finden Sie im Kapitel: *Sechs aventurische Monster*.

Erläuterungen zum Formel-Verzeichnis

- a) *Der Spruch*. Beispiel: »**FULMINICTUS – Donnerkeil!**« Dies sind die Worte, die der Magier oder Elf (bzw. der Spieler) sagen muß. Ein erfahrener, magiebegabter Held sollte die Worte der Formel auswendig kennen. Wirkungsweise und Technik einer Formel können anschließend im Regelbuch nachgeschlagen werden. Die Spielzeit wird dann so lange unterbrochen.
- b) *Beschreibung und Wirkungsweise*. Die Auswirkungen der Formel auf das Spielgeschehen.
- c) *Zaubertechnik*. Die Abwicklung des Zaubers in der Spielwelt und die realé Umsetzung der Formel in Würfe mit dem Würfel und ähnliche Verfahrensweisen.
- d) *Kosten*. Die Anzahl Astralpunkte, die der Magier für die Formel aufwenden muß.
- e) *Reichweite*. Die maximale Entfernung, in der die Formel ihre Wirkung entfalten kann. (Reichweite 0 bedeutet: Der Magier muß das zu verzaubernde Objekt berühren.)
- f) *Dauer*. Die Wirkungszeit einer Formel. Es gibt permanente Zauber, die nur durch einen Gegenzauber beendet werden können, und solche mit einer begrenzten Wirkungsdauer.

Die Zauberformeln der Elfen

(können auch von Magiern verwendet werden)

I BALSAMSALABUNDE – Heile, Wunde!

Beschreibung und Wirkungsweise: Die Formel bewirkt einen Heilzauber, der verlorene **LEBENSENERGIE** zurückbringt. Der Zauber funktioniert immer.

Zaubertechnik: Der Zauberer legt eine Hand auf die Stirn des Verwundeten und spricht die Formel. Augenblicklich durchströmt den Verletzten neue **LEBENSENERGIE**. Der Magier oder Elf kann mit dieser Formel auch sich selbst heilen. Die **LEBENSENERGIE** eines Geheilten steigt höchstens so hoch, wie sie zu Beginn des Abenteuers war.

Kosten: 1 Astralpunkt pro wiedergegebenen Lebenspunkt.

Reichweite: 0.

Dauer: permanent.

II FLIM-FLAM-FUNKEL – Bring Licht ins Dunkel!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Elf oder Magier eine zauberische Lichtquelle erschaffen. Der Zauber gelingt immer.

Zaubertechnik: Der Elf spricht die Formel und schnippt dabei mit den Fingern. Daraufhin entsteht über seiner Hand eine Lichtkugel – so hell wie eine Fackel. Die Lichtquelle schwebt, solange der Zauber anhält, ein paar Millimeter über der Hand des Zaubers; sie läßt sich nicht aus der Ferne steuern.

Kosten: 1 Astralpunkt pro Spielrunde.

Reichweite: 0–10 Meter (Erläuterung: Die Kugel bleibt immer in unmittelbarer Nähe des Magiers. Ihr Lichtschein reicht jedoch etwa 10 Meter weit).

Dauer: siehe Kosten.

III FORAMEN-FORAMINOR – Öffnet euch, Tür und Tor!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Zauberformel können Magier und Elfen alle Türen und Geheimgtüren öffnen, die auf mechanische Weise verschlossen sind. Geheimgtüren müssen natürlich zuvor entdeckt worden sein! Der Zauber gelingt immer.

Zaubertechnik: Während der Magier die Formel spricht, berührt er die Tür dreimal mit der Hand. Daraufhin sperrt sich das Türschloß selbsttätig auf, bzw. der Riegel gleitet zur Seite. Anschließend kann die Tür vom Zauberer selbst oder jeder anderen Person mühelos geöffnet werden.

Kosten: 8 Astralpunkte.

Reichweite: 0.

Dauer: permanent.

IV ARMATRUTZ – Schild und Schutz!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel können Magier und Elfen sich für einen begrenzten Zeitraum mit einer unsichtbaren, magischen Rüstung versehen.

Zaubertechnik: Der magiekundige Held legt sich die Hand auf die Brust, während er die Formel spricht. Augenblicklich bildet sich um seinen Körper ein magischer Schutzschild, der die Rüstungsklasse des Helden um 4 Punkte erhöht, die eigene Kampffähigkeit aber nicht beeinträchtigt. Um diesen Schutzschild aufrechtzuerhalten, muß der Magier ihn ständig mit ASP versorgen. Tut er das nicht, löst sich die magische Rüstung sofort auf.

Kosten: 2 Astralpunkte pro Kampfunde.

Reichweite: 0.

Dauer: solange der Magier die Rüstung durch ASP aufrechterhält.

Beispiel: Der Elf Silberfarn spricht vor Beginn eines Kampfes ein »ARMATRUTZ – Schild und Schutz!«. Er trägt eine Lederrüstung (also Rüstungsklasse 3). Solange der Elf seine magische Rüstung mit ASP versorgt, genießt er Rüstungsklasse 7. Das heißt, 7 gegnerische Trefferpunkte bleiben in der Kombination aus magischer und realer Rüstung hängen.

V VISIBILI-VANITAR – Zauber, mach mich unsichtbar!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber können Elf und Magier sich selbst und ihre Gefährten für einen befristeten Zeitraum unsichtbar machen. Nach den Gesetzen des Schwarzen Auges ist es verboten, den Zauber während eines Kampfes einzusetzen. Er darf jedoch vor einem Kampf benutzt werden.

Zaubertechnik: Der Magier spricht die Formel und zwinkert dabei einmal mit den Augen – nun ist er für 2 Spielrunden unsichtbar. Er kann in dieser Zeit nicht kämpfen, wohl aber einen Hinterhalt vorbereiten oder ungesehen einen Raum erkunden. Sollen mehrere Personen unsichtbar gemacht werden, so müssen sie alle direkten oder indirekten Körperkontakt zum Magier haben. Sie können neben- oder hintereinander gehen und sich dabei an den Händen halten.

Kosten: 2 ASP pro Person und Spielrunde.

Reichweite: 0 (Besonderheiten siehe *Zaubertechnik*).

Dauer: 5 Spielrunden plus Stufe des Magiers oder Elfen.

Beispiel: Ein Elf der 4. STUFE kann sich und seine Gefährten höchstens 9 (5 + 4) Spielrunden lang unsichtbar machen – vorausgesetzt, er verfügt über genügend Astralpunkte für diese lange Zeitspanne. Ein Magier oder Elf, der eine VISIBILI-VANITAR-Formel erneuern will, muß zwischen zwei Unsichtbarkeitsphasen mindestens 3 Spielrunden verstreichen lassen.

VI FULMINICTUS-DONNERKEIL – Schlaget drein, Schwert und Beil!

Beschreibung und Wirkungsweise: Diese Formel versinnbildlicht einen Hieb mit einer magischen Waffe. Der Magier oder Elf kann mit ihm Trefferpunkte austeilern, die jede Rüstung durchdringen.

Zaubertechnik: Während der magiekundige Held die Formel zitiert, deutet er mit seinem Stab oder einer

Waffe auf den Gegner und fixiert ihn dabei. Er würfelt mit 3 sechseitigen Würfeln, addiert alle Augen und zählt seine Stufe dazu. Das Gesamtergebnis ergibt die Schadenspunkte, die direkt von den Lebenspunkten des Gegners abgezogen werden.

Kosten: 1 Astralpunkt pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist die Summe aus Würfelresultat und Stufe höher als die derzeitige Astralenergie des Magiers, so werden dem Gegner nur so viele Schadenspunkte zugefügt, wie der Magier Astralpunkte besitzt.

Reichweite: 7 Meter.

Dauer: permanent.

Beispiel: Ein Elf der 2. STUFE wird von einem Oger angegriffen. Der Elf schleudert dem Monster ein **FULMINICTUS-DONNERKEIL!** entgegen.

Der Spieler rollt 3 Würfel (Ergebnis: 3, 2, 5, = 10). Zum Resultat addiert er die Stufe des Elfs (eine 2). Gesamtergebnis: 12 Trefferpunkte. Diese werden nun als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Ogers abgezogen. Hätte der Elf zum Zeitpunkt, als er die Formel sprach, nur noch 8 Astralpunkte besessen, hätte er dem Oger nur 8 Schadenspunkte abziehen dürfen.

VII BANNBALADIN – Dein Freund ich bin!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel können Magier und Elfen ihre Feinde bezaubern, so daß diese glauben, in dem magiekundigen Helden ihren besten Freund vor sich zu haben. Ein bezauberter Feind ist dem Magier fast völlig verfallen. Bis er von einem Gegenzauber befreit wird, sucht er ständig die Nähe seines »Meisters«. Er wird ihm jede gewünschte Auskunft erteilen, seine Ausrüstung tragen, an seiner Seite kämpfen und kurze Botengänge und andere Aufträge erledigen. Zu selbstmörderischen Unternehmungen läßt sich ein BANNBALADIN-Opfer jedoch nicht mißbrauchen. Auch ein »bezauberter« Goblin nimmt allein keinen Kampf gegen einen Riesenlindwurm auf.

Zaubertechnik: Der Magier oder Elf blickt seinem Gegner in die Augen und spricht die Formel. Ein Kampf zwischen der magischen Kraft des Helden und der Monsternacht des Gegners entbrennt: Der Gegner rollt 3 sechseitige Würfel und addiert seine Monsterklasse zum Gesamtergebnis. Die Anzahl der sechseitigen Würfel, die der Magier rollen darf, entspricht seiner Stufe plus 1. Zum Würfelresultat addiert er seinen CHARISMA-Wert. (Ein Magier der 1. STUFE rollt 2 Würfel, ein Magier der 2. STUFE 3 Würfel usw.). Erzielt der Magier insgesamt ein höheres Resultat als sein Widersacher, ist die Verzauberung gelungen.

Kosten: 8 Astralpunkte pro Gegner.

Reichweite: 5 Meter.

Dauer: permanent.

Beispiel: Die Magierin Tschu-An (CHARISMA-Wert: 13, STUFE: 3) will einen Goblin (Monsterklasse: 5) verzaubern. Der Goblin rollt drei Würfel, Resultat: $3 + 6 + 4 = 13$. Dazu addiert er seine MK (5). Gesamtergebnis: 18.

Tschu-An darf 4 Würfel rollen, denn sie ist eine Heldin der 3. Stufe ($3 + 1 = 4$ Würfel). Würfelresultat: $2 + 2 + 1 + 5 = 10$. Zu der 10 addiert Tschu-An ihren CHARISMA-Wert (13). Gesamtergebnis: 23.

Tschu-An ist die Verzauberung gelungen. Von nun an wird der Goblin fast allen ihren Befehlen gehorchen.

Die Zauberformeln der Magier

(Die folgenden Sprüche sind ausschließlich den Magiern vorbehalten)

VIII CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR – Seid verschlossen, Tür und Tor!

Beschreibung und Wirkungsweise: Bei dieser Formel handelt es sich um einen magischen Riegel. Eine Tür, die derart verschlossen ist, läßt sich nur durch einen Gegenzauber oder Würfelglück wieder öffnen.

Zaubertechnik: Der Magier schließt die Tür, berührt sie dreimal mit der Hand und spricht die Formel. Dann würfelt er mit 3 sechseitigen Würfeln. Die drei Würfelzahlen bilden einen magischen Zahlenkode. Nur wenn der Gegner die gleichen Zahlen würfelt – in beliebiger Reihenfolge –, kann er die Tür öffnen. In jeder Spielrunde hat der Gegner einen Öffnungsversuch. Sobald die Wirkungsdauer der Formel verstrichen ist, läßt sich die Tür wieder ohne Mühe öffnen.

Kosten: 6 Astralpunkte.

Reichweite: 0.

Dauer: Die Wirkungsdauer hängt von der STUFE des Magiers ab. Bei einem Magier der 1. STUFE ist die Tür 2 Spielrunden lang verschlossen, bei einem Magier der 2. STUFE 4 Spielrunden, bei einem Magier der 3. STUFE 6 Spielrunden usw. (STUFE des Magiers mal 2).

IX PARALÜ-PARALEIN – Sei starr wie ein Stein!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Magier einen oder mehrere Gegner in eine magische Starre versetzen.

Zaubertechnik: Der Magier fixiert seinen Gegner und spricht dabei die Formel. Dann würfelt er, um festzustellen, ob der Zauber gelungen ist. Der Erfolg der Formel hängt stark von der STUFE des Magiers ab:

ein Magier der 1. STUFE rollt 2 sechsseitige Würfel,
ein Magier der 2. STUFE rollt 3 sechsseitige Würfel,
ein Magier der 3. STUFE rollt 4 sechsseitige Würfel
usw.

(Die Anzahl der zu rollenden Würfel entspricht der Stufe des Magiers plus 1).

Der Zauber ist gelungen, wenn die vom Magier erzielte Gesamtaugenzahl die Monsterklasse des Gegners übertrifft. Ein erstarrter Gegner kann vom Magier und seinen Gefährten gefahrlos angegriffen werden. Allerdings werden sie mit ihren Waffen nicht viel ausrichten können, denn die Gegner sind tatsächlich ›hart wie Stein‹ und ebenso schwer zu verletzen.

Kosten: 13 Astralpunkte.

Reichweite: 5 Meter.

Dauer: 5 Spielrunden plus Stufe des Magiers.

Anmerkung: Der Magier kann versuchen, mehrere Gegner gleichzeitig zu Stein erstarren zu lassen. Die Monsterklassen der Opfer werden dann zu einer Summe addiert, die der Magier mit seinen Würfelwürfen übertreffen muß.

X HORRIPHOBUS-SCHRECKENSPEIN – Fahr in deine Glieder ein!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit dieser Formel kann der Magier versuchen, einen Gegner zu demoralisieren, so daß er entweder flieht oder sich ergibt.

Zaubertechnik: Der Magier spricht die Formel und sieht dem Gegner dabei in die Augen. Der Zauber funktioniert nur, wenn die Summe aus KLUGHEITS-Wert und STUFE des Zauberers mindestens genauso hoch ist wie der MUT-Wert des Gegners und wenn dem Magier eine CHARISMA-Probe gelingt (CHARISMA-Probe siehe Teil 1 *Die Entstehung der Helden*). Falls der Zauber gelingt, werden die meisten Gegner schreiend das Weite suchen. Ein Gegner, der sich ergibt, ist so voller Angst, daß man nicht mit ihm sprechen, ihn also nicht verheören kann. Wenn die Wirkungsdauer der Formel vorüber ist, hat das Op-

fer jede Erinnerung an seine Angst verloren und verhält sich wieder normal.

Kosten: 20 Astralpunkte.

Reichweite: 7 Meter.

Dauer: 5 Spielrunden plus STUFE des Magiers.

XI SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT – Schlage drein, so daß es kracht!

Beschreibung und Wirkungsweise: Mit diesem Zauber kann der Magier einen beliebigen Helden aus seiner Gruppe für kurze Zeit in eine wahre ›Kampfmaschine‹ verwandeln. Wurde der Gegner erschlagen, ehe der Zauber seine Wirkung verloren hat, so muß der Magier den Helden besänftigen, damit er sich in seinem Kampfesrausch nicht gegen seine Freunde wendet.

Zaubertechnik: Der Magier berührt den Helden, während er die Formel spricht. Dadurch fließt magische Energie in den Körper des Helden, die die folgenden Werte um je 4 Punkte erhöht: MUT, KÖRPERKRAFT, ATTACKE, PARADE. Ist der Kampf beendet, ehe der Zauber verflogen ist, muß der Magier den Helden besänftigen, sonst greift er einen Freund an. Dazu muß dem Magier eine CHARISMA-Probe gelingen. Falls die CHARISMA-Probe scheitert, kämpft der verzauberte Held mit den hohen, magischen Werten gegen einen Freund – so lange, bis die Wirkungsdauer abgelaufen ist.

Kosten: 7 Astralpunkte.

Reichweite: 0.

Dauer: 9 Kampfunden plus STUFE des Magiers.

Beispiel: Erinnern Sie sich noch an Alrik, unseren Helden aus dem *Buch der Abenteuer*? Seine KÖRPERKRAFT betrug 10, sein ATTACKE-Wert 11, sein PARADE-Wert 8. Nehmen wir nun an, sein MUT-Wert betrüge 9. Alriks Gefährte, der Magier Karadox, verzaubert ihn mit einem SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT. Schlagartig haben sich Alriks Werte um 4 Punkte erhöht: ATTACKE: 15, PARADE: 12, KÖRPERKRAFT: 14, MUT: 13. Im Kampf wird Alrik nicht nur erfolgreicher parieren und attackieren, er wird auch mehr Trefferpunkte erzielen, denn KÖRPERKRAFT 14, das bedeutet: 2 zusätzliche Trefferpunkte! (Siehe auch Teil 2, Kapitel *Die Stufen*.)

XII SENSIBAR-WAHR UND KLAR – Gefühle, werdet offenbar!

Beschreibung und Wirkungsweise: Dieser Zauber ermöglicht es dem Magier, einen Einblick in die Gefühle eines anderen Wesens zu nehmen. Er erfährt mit Hilfe der Formel, ob sein Gegenüber ihm freundlich,



neutral oder feindlich gesonnen ist, ob es mutig, aggressiv oder feige reagieren wird. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet.

Zaubertechnik: Die Kreatur, gegen die der Magier den Zauber anwenden will, muß sich in Sichtweite befinden, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden. Der Magier konzentriert seine Gedanken auf das andere Wesen und murmelt dabei die Formel. Danach muß er eine KLUGHEITS-Probe ablegen, um festzustellen, ob der Zauber gelungen ist. Ist dies der Fall, erhält der Magier für einen kurzen Moment Einblick in das Gefühlsleben und den Charakter seines Gegenübers.

Kosten: 5 Astralpunkte.

Reichweite: 20 Meter.

Dauer: 10 Sekunden.

XIII SALANDER-MUTANDERER – Sei ein anderer!

Beschreibung und Wirkungsweise: Diese Formel ist der klassische Zauber, mit dem der Magier Menschen oder Monstern eine andere Erscheinungsform geben

kann. Er kann sie mit diesem Spruch sowohl in tote Gegenstände als auch in völlig andere Lebewesen verwandeln. Dieser Zauber ist einer der schwierigsten und machtvollsten – einem Neuling der Magie wird er nur selten gelingen.

Zaubertechnik: Der Magier deutet mit den kleinen Fingern beider Hände auf das Opfer und spricht die Formel. Dabei denkt er an den Gegenstand oder das Wesen, in das er sein Opfer verwandeln will.

Die Summe aus KLUGHEITS-Wert und STUFE des Zaubers muß mindestens ebenso hoch sein wie die doppelte Monsterklasse des Opfers. Falls diese Voraussetzung erfüllt ist, muß der Magier eine erfolgreiche CHARISMA-Probe ablegen. Gelingt die CHARISMA-Probe, ist die Verzauberung gelungen.

Kosten: 25 Astralpunkte.

Reichweite: 7 Meter.

Dauer: permanent.

Beispiel: Die Magierin Tschu-An (CHARISMA-Wert 13, KLUGHEITS-Wert 14, STUFE 3) will einen Ork (Monsterklasse 8) in einen Fliegenpilz verwandeln. Sie addiert ihre STUFE (3) zum KLUGHEITS-Wert (14), Resultat: 17.

Die doppelte Monsterklasse des Orks beträgt 16. Die Voraussetzungen für einen erfolgreichen Zauber sind also erfüllt. Falls Tschu-An nun die CHARISMA-Probe

gelingt, wird es in Aventurien künftig einen Ork weniger und einen Fliegenpilz mehr geben.

Der Zauberstab

Jeder Magier nimmt bei seiner Weihe einen Zauberstab in Empfang. Dieser 1,60 Meter lange, aus dem Holz der aventurischen Steineiche oder der Blutulme gefertigte Stecken wird ihn durch sein gesamtes Dasein begleiten. Auch die Macht eines Zauberstabes wächst im Lauf der Jahre. Wenn der Magier seinen Stab bekommt, so unterscheidet sich dieser kaum von einem gewöhnlichen Knüppel. (Kampfwerte »Knüppel« siehe Waffentabelle.) Allerdings ist er unzerbrechlich.

Sobald der Magier die 2. STUFE erreicht – also 100 Abenteuerpunkte gesammelt hat –, kann er anfangen, den Stab mit Zauberkraft auszustatten. Dazu muß er ASTRALENERGIE in den Stab strömen lassen und eine kombinierte KLUGHEITS- und CHARISMA-Probe bestehen.

Der 1. Stabzauber: Wenn dieser Zauber gelingt, hilft der Stab dem Magier bei allen zukünftigen Zauberformeln Astralpunkte sparen. Der Magier darf dann nach jedem Zauber zwei Punkte von den ASP abziehen, die er normalerweise für den jeweiligen Zauber hätte aufbringen müssen.

Beispiel: Der Magier will sich drei Runden lang unsichtbar machen. Dafür müßte er 6 Astralpunkte investieren. Da er jedoch einen mit dem 1. Stabzauber belegten Stab besitzt, kostet ihn der Unsichtbarkeitszauber nur 4 ASP.

Damit der 1. Stabzauber gelingt, muß der Magier seinen KLUGHEITS- und seinen CHARISMA-Wert addieren. Dann rollt er zweimal den zwanzigseitigen Würfel und addiert die Augenzahlen. Die Summe der Würfelaugen darf höchstens so hoch sein wie die Summe der beiden Eigenschaftswerte. Der Zauber kostet 7 ASP, eine einmalige Investition, die sich vielfach rentieren wird.

Der 2. Stabzauber: Wenn dieser Zauber gelingt, kann der Magier seinen Stab nach Belieben in eine sich nie verzehrende Fackel verwandeln. Damit der 2. Stabzauber gelingt, muß der Magier wieder zweimal den zwanzigseitigen Würfel rollen. Diesmal muß er zum Resultat eine 3 addieren. Auch diesmal darf das Gesamtergebnis nicht höher sein als die Sum-

me des KLUGHEITS- und des CHARISMA-Wertes. Der Zauber kostet 5 ASP.

Der 3. Stabzauber: Wenn dieser Zauber gelingt, kann der Magier seinen Stab nach Belieben in ein 10 Meter langes Seil verwandeln, das sich, wenn man es in die Luft wirft, selbsttätig um eine Zinne, einen Haken oder ähnliches knotet. Damit der 3. Stabzauber gelingt, rollt der Magier zweimal den zwanzigseitigen Würfel und addiert eine 5 zum Gesamtergebnis. Wieder darf die Summe nicht höher sein als die Summe aus den beiden Eigenschaftswerten. Der Zauber kostet 7 ASP.

Der 4. und der 5. Stabzauber: Mit denen kann man den Stab in ein Flammenschwert bzw. einen magischen Salamander verwandeln und sie sind Magiern vorbehalten, die mindestens die 5. STUFE erreicht haben. Daher werden diese Stabzauber erst im Aufbausatz zum Schwarzen Auge vorgestellt.

Wichtig: Die einzelnen Stabzauber können nur in der oben beschriebenen Reihenfolge erfolgen. Nur ein Zauberer, dem der 1. und der 2. Stabzauber gelungen sind, kann sich am 3. Stabzauber versuchen.

Ein Krieger, Elf oder Zwerg, dem durch Zufall ein Zauberstab in die Hände fällt, kann sich der Zauberkräfte des Stabes nicht bedienen, aber er kann ihn wie einen normalen Knüppel benutzen. In Aventurien gibt es jedoch magische Gegenstände, deren Zauberkräfte jedermann zur Verfügung steht (Ausnahme: das »Schwarze Auge«). Dies sind Gegenstände, die irgendwann von einem machtvollen Magier mit Kraft »aufgeladen« wurden und nun darauf warten, ihre Kraft zu entfalten. Magische Gegenstände können im Hort eines Drachen verborgen sein, in der Schatztruhe eines Zwergenkönigs oder unbeachtet in der finsternen Ecke eines Goblin-Baus liegen. Gelegentlich werden sie auch in den aventurischen Basaren feilgeboten, dann aber zu horrenden Preisen.

Ein Wort an den Meister des Schwarzen Auges: Gehen Sie nicht zu verschwenderisch mit magischen Fundstücken um! Es kann nie schaden, wenn die Helden hin und wieder einen Heiltrank finden, mit

dessen Hilfe sie sich wieder in eine bessere körperliche Verfassung bringen können, andere magische Utensilien können jedoch durch ihre übernatürliche Kraft den Spielverlauf durcheinanderbringen, indem sie den Helden viele Aufgaben über Gebühr erleichtern. Die meisten magischen Gegenstände verlieren nach einmaligem Gebrauch ihre Kraft. Das bedeutet nicht, daß sie damit völlig wertlos geworden sind, denn auch der reine Materialwert und die künstlerische Verarbeitung dieser Dinge sind von Bedeutung. Wenn also ein Held einen schon gebrauchten »Kraftgürtel« im Basar verkaufen will, wird er dafür einen hohen Preis erzielen.

Eine aventurische Sage berichtet übrigens von einem

»Dunklen Brunnen«, dessen Wasser aus reiner **ASTRALENERGIE** bestehen soll. Es heißt, daß Magier und Elfen, die von diesem Wasser trinken, sofort von ungeheurer, magischer Energie durchströmt werden, und daß alle Zauberutensilien, die man mit dem Wasser benetzt, auf der Stelle ihre Kraft zurückgewinnen. Wo der Brunnen ist, erfahren wir leider nicht, aber vielleicht gelingt es irgendwann einem Ihrer Helden, den »Dunklen Brunnen« aufzuspüren.

Um die verborgene Magie eines Gegenstandes zu entdecken, muß man ihn berühren, dann spürt man, »was in ihm steckt«. Ausprobieren sollte man ihn nicht – damit sich seine Kraft nicht vorzeitig erschöpft.

Magische Utensilien

1. Das Schwarze Auge: Schwarze Augen sind magische Gegenstände, die nur von Magiern und Elfen benutzt werden können. Sie sehen aus wie schwarz-schimmernde Kugeln von etwa der Größe eines Kinderkopfes. Obwohl Schwarze Augen zu den beweglichen magischen Utensilien gehören, sind sie in Wirklichkeit unbeweglich, da ein Zauber sie an ihren Standort bindet. Wenn ein mit magischen Fähigkeiten begabtes Wesen die Kugel reibt und dabei an einen bestimmten Ort oder an eine bestimmte Person denkt, so wird das Schwarze Auge hell, und in seinem Innern leuchtet das Bild des Gewünschten auf. Eine Spielrunde lang können nun alle Helden einer Gruppe verfolgen, was an dem fernen Ort vor sich geht. Danach wird die Kugel wieder schwarz und kann erst nach zwanzig Spielrunden von neuem aktiviert werden.

2. Der Heiltrank: Ein magischer Heiltrank wird meistens in schön gearbeiteten Glas- oder Edelmetallfläschchen aufbewahrt. Er hat die Fähigkeit, verlorene Lebenspunkte zurückzugeben. Jedoch kann ein Held durch den Genuß des Heiltrankes seine Lebensenergie niemals über den ursprünglichen Wert hinaus steigern; er kann höchstens die Zahl erreichen, die vor Beginn des Abenteuers auf dem »**Dokument der Stärke**« eingetragen war. Wie stark der Heiltrank ist – das heißt, wie viele Lebenspunkte er zurückgibt – und wie viele Dosen ein Fläschchen enthält, entscheidet der Meister des Schwarzen Auges.

3. Der magische Brotbeutel und der magische Wasserschlauch: Der magische Brotbeutel und der

magische Wasserschlauch sehen wie normale Gebrauchsgegenstände aus, zeichnen sich aber durch eine besonders hohe Haltbarkeit aus. Ihre magische Fähigkeit besteht darin, daß sie sich an jedem Abend mit Proviant und Wasser für drei bis fünf Helden füllen. Die Gegenstände werden durch die Befehle: »Beutel, gib mir (uns) Nahrung! Schlauch, gib mir (uns) Wasser!« aktiviert. Wenn die Helden den magischen Brotbeutel oder den magischen Wasserschlauch in Gegenden benutzen, wo sie sich Wasser und Nahrung kaufen oder anderweitig beschaffen können, büßen die Gegenstände ihre magischen Fähigkeiten unwiederbringlich ein.

4. Der Kraftgürtel: Ein Kraftgürtel besitzt die Fähigkeit, die Körperkraft seines Trägers für einen begrenzten Zeitraum zu steigern. Ein Held, der einen Kraftgürtel erworben oder gefunden hat, kann das aus Bronzeplättchen fein gearbeitete Stück jedoch getrost anlegen, ohne befürchten zu müssen, die magische Energie des Gürtels vorzeitig zu verbrauchen. Denn der Kraftgürtel wird erst aktiviert, wenn sein Träger sagt: »Gürtel, mach mich stark!« Dann steigert der Gürtel für die Dauer *eines* Kampfes oder *einer* Spielrunde die **KÖRPERKRAFT** seines Besitzers um sieben Punkte, auch wenn sie dadurch auf einen Wert über zwanzig ansteigen sollte. Anschließend verliert der Gürtel alle magischen Fähigkeiten.

5. Der magische Ring: Wer einmal einen magischen Ring entdecken sollte, wird ihn sicher auf der Stelle als solchen erkennen, denn die Edelsteine, mit denen das goldene Kleinod besetzt ist, funkeln in einem nahezu hypnotischen Feuer. Um den Ring zu

aktivieren, muß man ihn an den Finger stecken und dreimal drehen. Dann erscheint sein Träger allen anderen Kreaturen als ein Wesen von überirdischer Schönheit und Anziehungskraft. Die Wirkung des Zaubers hält sieben Spielrunden an. In dieser Zeit kann der Träger des Ringes alle Monster betören, und alle CHARISMA-Proben sind überflüssig.

6. Der Zauberschlüssel: Zauberschlüssel werden aus Zwergengold, dem kostbarsten aller Metalle, geschmiedet. Mit einem Zauberschlüssel läßt sich jede Tür, auch eine magische, öffnen (magische Türen werden im Aufbausatz »Die Werkzeuge des Meisters« vorgestellt und erläutert). Leider kann man den Zauberschlüssel nur *ein einziges Mal* benutzen, denn wenn man mit ihm eine Tür geöffnet hat, läßt er sich nicht wieder aus dem Schloß ziehen.

7. Der Zauberspiegel: Obwohl sich ein Zauberspiegel in seinem Aussehen kaum von einem zierlichen Handspiegel unterscheidet, gehört er zu den merkwürdigsten magischen Gegenständen in Aventurien. Der Zauberspiegel besitzt nämlich die Fähigkeit, Fragen zu beantworten; man braucht nur hineinzublicken und die Frage formulieren. Allerdings wird der Spiegel ausschließlich solche Fragen beantworten, die in Reimform an ihn gerichtet sind und sich mit ja oder nein beantworten lassen, denn andere Worte kann er nicht sprechen. Der Zauberspiegel gibt in der Regel *einmal* Auskunft, danach wird er trübe und bleibt für immer stumm.

8. Der Waffenbalsam: Die Tiegelchen aus Rosen- oder Olivenholz mit dem würzig duftenden Waffenbalsam sind in Aventurien begehrte Raritäten. Denn Waffenbalsam besitzt die Fähigkeit, einer zerbrochenen Waffe ihre ursprüngliche Gestalt wiederzugeben. Die mit dem Balsam behandelte Waffe wird überdies so hart, daß sie für die Dauer eines Abenteuers unzerbrechlich wird. Trägt man den Waffenbalsam auf eine intakte Waffe auf, so kann man mit ihr für die Dauer eines Abenteuers bei jedem Hieb einen Trefferpunkt mehr erzielen.

Beispiel: Ein Säbel, Trefferpunkte: 1W + 3, der mit dem magischen Balsam behandelt wurde, hat für den Rest des Abenteuers die Trefferpunkte: 1W + 4. Die Tiegelchen mit Waffenbalsam sind meistens so klein, daß sich nur eine Waffe damit behandeln läßt. Genaue Auskunft über die Menge des Balsams kann allerdings nur der Meister des Schwarzen Auges geben.

9. Die Zaubergifte: Zaubergifte sind Flüssigkeiten, die als Waffengifte dem Gegner im Kampf Schaden

zufügen. Alle Zaubergifte sind auf die gleiche Weise zu handhaben: Der Held beträufelt seine Waffe mit der magischen Flüssigkeit. Gelingt es ihm nun, im Kampf seinem Gegner mindestens einen Schadenspunkt zuzufügen, wird das Gift aktiviert und beginnt auf der Stelle zu wirken. Die Wirkung hält je nach Gift entweder sieben Spiel- oder sieben Kampf- runden lang vor.

Es gibt drei verschiedene Zaubergifte:

1. *Schlafgift:* Schlafgift versetzt den Gegner für sieben Spielrunden in Tiefschlaf. Falls der Held oder die Helden versuchen sollten, ihr Opfer während des Schlafs zu erschlagen, erwacht es, sobald es vom ersten Schlag getroffen wird.

2. *Angstgift:* Angstgift versetzt den Gegner in eine solche Panik, daß er sieben Spielrunden lang vor allen Wesen flieht, egal, ob Freund oder Feind.

3. *Halbgift:* Halbgift halbiert die Werte MUT, RÜSTUNGSSCHUTZ, ANGRIFF, PARADE und TREFFERPUNKTE des Opfers für sieben Kampf- runden. Auf die LEBENSENERGIE und die Monsterklasse hat das Gift keinen Einfluß. Die Trefferpunkte müssen vor dem Halbieren ausgewürfelt werden. Alle ungeraden Werte werden aufgerundet.

Beispiel Ork (die durch das Gift verminderten Werte sind in Klammern gesetzt):

MUT: 8 (4)	ATTACKE: 9 (5)
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7 (4)
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2 (1)	TREFFERPUNKTE: 1W + 4*

* Würfelt der Ork zum Beispiel eine 4, so landet er nicht 8, sondern nur 4 Trefferpunkte.

10. Die magischen Elixiere: Im Unterschied zu den Zaubergiften sind die magischen Elixiere zur inneren Anwendung bestimmt und helfen dem, der sie trinkt. Es gibt sechs verschiedene magische Elixiere:

1. <i>Klugheitselixier</i>	4. <i>Kraftelixier</i>
2. <i>Mutelixier</i>	5. <i>Geschicklichkeitselixier</i>
3. <i>Charismaelixier</i>	6. <i>Verwandlungselixier</i>

Die magische Wirkung eines Elixiers entfaltet sich, sobald man es getrunken hat. Sie hält über sieben Spielrunden an. Die Elixiere 1 bis 5 erhöhen den jeweiligen Wert des Helden um sieben Punkte. Das Verwandlungselixier verwandelt den, der von ihm trinkt, in ein beliebiges kleines Nagetier. Als Kampf- hilfe ist dieses Elixier ungeeignet, da die körperlichen Fähigkeiten des Verwandelten seiner angenommenen Gestalt entsprechen. Beim Erkunden von Höhlen kann es indessen gute Dienste leisten.

Sechs aventurische Monster: Ork, Goblin, Oger, Troll, Kobold und Tatzelwurm

Wir haben jetzt einiges über die Helden des Schwarzen Auges erfahren, wir wissen, wie sie ihr Dasein beginnen, wie sie sich entwickeln und vervollkommen, welche besonderen Fähigkeiten sie besitzen und welche magischen Formeln sie beherrschen. Nur über das alltägliche Leben der Helden wurde bisher wenig gesagt. Was tut ein Held, wenn er nicht im *Schwarzen Keiler* sitzt und beim Bier mit seinen Kumpanen plaudert? Nun, er geht auf Abenteuer aus. Er bringt seinem König den gestohlenen Reichsapfel zurück, er erkundet unterirdische Verliese, befreit entführte Prinzessinnen oder versucht, dem Magier Morgul das Handwerk zu legen. Bei all diesen Unternehmen kann er leicht mit einem oder mehreren Monstern aneinandergeraten, denn wenn irgendwo eine Schurkerei im Gang ist, hat das üble Gelichter garantiert eine Hand – oder Klaue – im Spiel!

Wir wollen hier sechs typische Monster vorstellen, deren Treiben in zahlreichen Sagen und Fantasy-Romanen geschildert wurde. Jedes Monster wird zunächst ganz allgemein beschrieben. Am Ende folgen Hinweise zur Rolle des Monsters im Spiel und schließlich die Kampfwerte des Ungeheuers. Lassen Sie mich auf einen wichtigen Punkt hinweisen: Bei allem, was wir über die Eigenschaften der Monster sagen, handelt es sich um subjektive Erkenntnisse. Wir sind zwar durch jahrelange Freilandstudien im Dämmerwald zu der Überzeugung gelangt, daß ein Oger scheußlicher ist als ein Troll, aber wenn Sie anderer Meinung sind – vielleicht, weil Sie mit dieser Spezies andere Erfahrungen gemacht haben –, dann teilen Sie Ihren Monstern eben eine andere Rolle zu. Was hier über den Goblin steht, ist nicht der Goblin-Erlass Nr. 1, der genauestens zu befolgen ist, sondern nur eine Anregung für Ihr Spiel. Wenn Sie einen stärkeren oder schwächeren Ork benutzen, dann ändern Sie einfach die Werte ab. Aber gehen Sie dabei behutsam vor, damit sie keine unbezwingbaren Übermonster und auch kein »Heldenfutter« erschaffen. Am besten würfeln Sie ein paar Scheingefechte

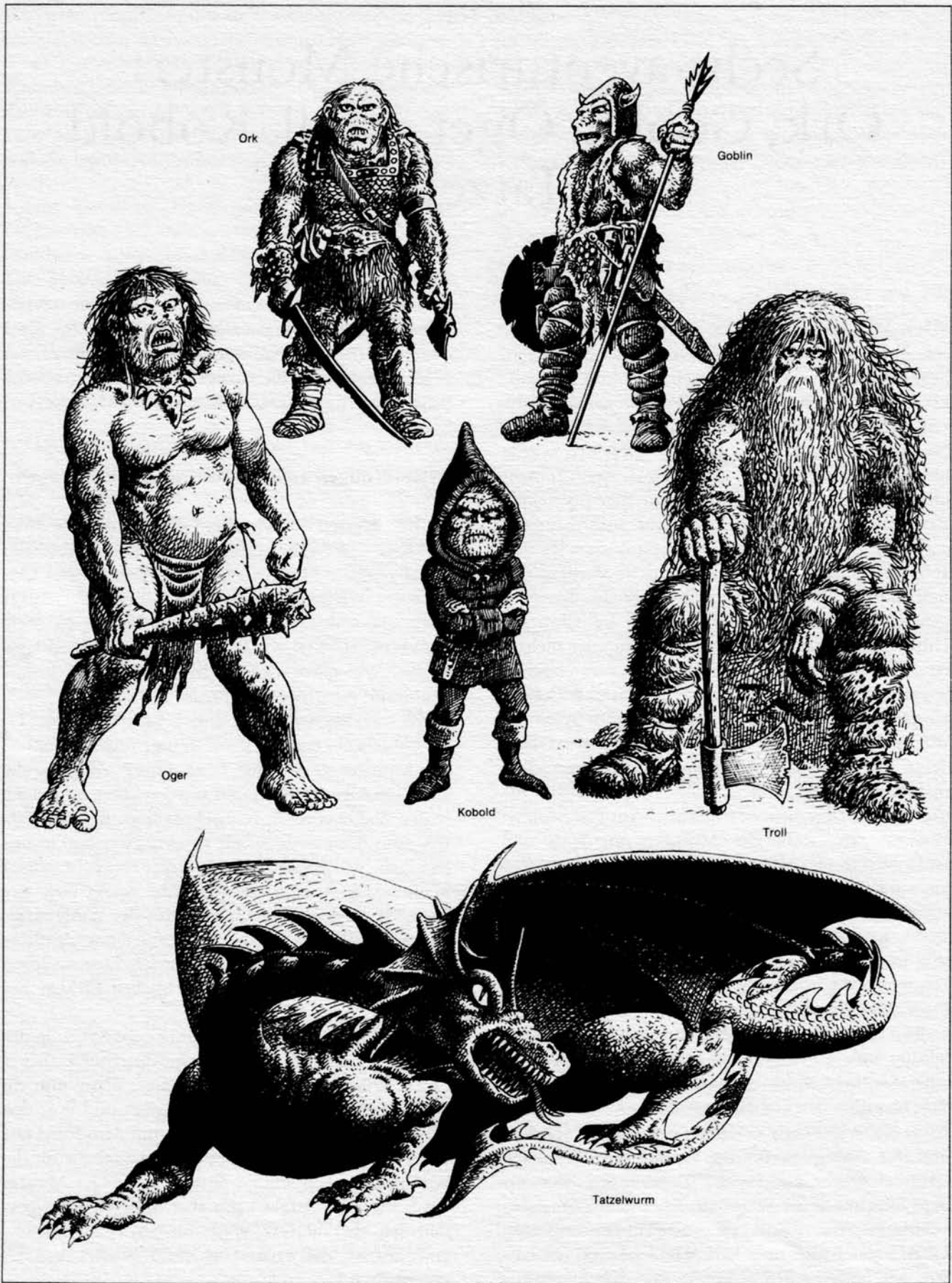
mit dem neuen Monster aus, ehe Sie es im Spiel einsetzen. (Eine Menge weiterer – und gefährlicherer – Monster finden Sie übrigens im Aufbausatz des Schwarzen Auges »Die Werkzeuge des Meisters«).

Erläuterungen zu den Monsterbeschreibungen

Zu den Werten des Monsters gehört auch die *Monsterklasse*. Die Monsterklasse ist ein Zahlenwert, der die allgemeine Macht und Gefährlichkeit eines Ungeheuers wiedergibt. Wer ein Monster erschlägt oder überwältigt, sollte für diese Tat so viele ABENTEUERPUNKTE erhalten, wie die Monsterklasse angibt. Wer einen Goblin (Monsterklasse 5) gefangennimmt oder tötet, erhält also 5 AP.

Unter TREFFERPUNKTE ist angegeben, wie viele TP ein Ungeheuer erzielen kann. Einige menschenähnliche Monster verwenden beim Kampf Waffen, die auch von Menschen benutzt werden können, und die in den Waffentabellen verzeichnet sind. Andere Waffen, zum Beispiel die Keule eines Ogers, sind so unhandlich, daß Menschen mit ihnen nichts anfangen können. Die Trefferpunkt-Angabe besagt nur, wie viele TP das jeweilige Monster mit der Waffe erzielen kann. Falls ein Mensch die Waffe eines Monsters erbeutet, muß der Spielmeister entscheiden, welchen Wert die Waffe für den menschlichen Helden besitzt.

Beispiel: Orks benutzen im Kampf gern Säbel. In der Ork-Beschreibung steht, daß ein durchschnittlicher Ork 1 Würfel + 4 TP erzielen kann. Wenn nun ein menschlicher Held einen Ork besiegt und ihm den Säbel abnimmt, kann der Mensch mit dem Säbel nur so viele TP erzielen, wie in der Waffentabelle für die Waffe angegeben sind: 1 Würfel + 3. Der Meister des Schwarzen Auges kann aber ohne weiteres entscheiden, daß die Ork-Waffe für den Helden so ungewohnt ist, daß er mit ihr nur 1 Würfel + 2 TP verursachen kann.



Ork

Goblin

Oger

Kobold

Troll

Tatzelwurm

Der Ork

Orks, zweibeinige Monster von menschenähnlichem Aussehen, sind Verwandte der Goblins, aber größer und gefährlicher als sie. Der durchschnittliche Ork ist von mäßiger Intelligenz, er hat breite, muskulöse Schultern, einen kurzen Hals, eine fliehende Stirn und eine dichte, blauschwarze bis dunkelbraune Behaarung. Die unteren Eckzähne ragen wie die Hauer eines Keilers aus seinem Unterkiefer. Weibliche Orks unterscheiden sich von den männlichen Exemplaren durch den leichteren Körperbau und die unbehaarte Brust. Obwohl sie keine Kleidung nötig haben, hüllen sich die Orks gern in grellbunte Stoffe. Der Krummsäbel ist ihre bevorzugte Waffe.

Die von Natur aus mißtrauischen und verschlagenen Orks leben in Stämmen oder Horden. Ihr Verbreitungsgebiet erstreckt sich über ganz Aventurien. Sie leben sowohl auf der Erde als auch in unterirdischen Höhlensystemen. Helles Tageslicht mögen sie nicht, daher wird man ihnen nur selten um die Mittagsstunde im Freien begegnen.

Orks verwenden alle Waffen, Geräte und Rüstungen, die auch bei Menschen gebräuchlich sind. Da sie

nicht fähig sind, diese Dinge selbst herzustellen, sind sie immer auf Beute aus. Ein Held, der Orks in die Hände fällt und nicht auf der Stelle erschlagen wird, kann damit rechnen, bis auf die Haut ausgeplündert zu werden. Es gibt nichts, was eine Ork-Horde nicht gebrauchen könnte.

Der Ork im Spiel: Der Meister sollte die Orks wie einfältige, aber verschlagene Menschen führen. Sie können nach Belieben mit Waffen und Rüstungen ausgestattet werden, aber nicht mit magischen Gegenständen, da sie sich vor Zauberei fürchten. Der durchschnittliche Ork ist weniger geschickt als ein Mensch, aber kräftiger. Der RÜSTUNGSSCHUTZ sollte nicht zu hoch angesetzt werden, da Orks natürlich äußerst selten eine hochwertige Rüstung erbeuten.

Die Werte:

MUT: 8	ATTACKE: 9
LEBENSENERGIE: 15	PARADE: 7
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 4
Monsterklasse: 8	

Der Goblin

Goblins sind zweibeinige Kreaturen von abstoßendem, affenhaftem Aussehen. Wegen der vorspringenden Mundpartie ähnelt ihr Schädel dem eines Pavians. Männliche und weibliche Exemplare sind kaum voneinander zu unterscheiden. Beide erreichen eine Körpergröße von etwa 1,50 Metern, beide weisen eine flusige, schütterere Behaarung von rötlicher bis graubrauner Färbung auf. Da ihr dünnes Fell sie nicht genügend wärmt, hüllen sie sich gern in zerlumpte, erbeutete Kleidungsstücke. Goblins sind heimtückisch, dumm und feige – eine sehr unangenehme Kombination von Charaktereigenschaften. Sie leben in großen Horden zusammen und quartieren sich oft in verlassenen Häusern, Ruinen und Höhlensystemen ein, da sie zu faul sind, sich selbst Hütten zu bauen.

Ein Goblin wird sich jeder Auseinandersetzung durch Flucht entziehen. Sobald diese Monster jedoch in der Überzahl sind, muß man mit ihrem Angriff

rechnen. Goblins sind ständig hungrig und am Proviant der Helden ebenso interessiert wie an deren Waffen.

Im Kampf benutzen Goblins gern Keulen oder Beile, sie können jedoch auch mit den meisten anderen aventurischen Waffen umgehen.

Der Goblin im Spiel: Die Feigheit ist der hervorstechende Charakterzug der Goblins. Keine andere Monsterart ist so leicht durch Drohungen einzuschüchtern. Doch auch einem Goblin sollte man niemals trauen; sobald er eine Chance zu einem heimtückischen Angriff sieht, wird er zuschlagen.

Die Werte:

MUT: 5	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 12	PARADE: 6
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1 W + 2
Monsterklasse: 5	

Der Oger

Wer einmal auf einen freßgierigen, nackten, rasenden Oger gestoßen ist, wird diese Begegnung nie wieder vergessen – falls er sie überlebt. Männliche und weibliche Oger werden leicht über drei Meter groß. Körperbau und Gesichtsschnitt erinnern an den Neandertaler. Auffallend sind die kleinen, spitzen, messerscharfen Schneidezähne.

Da Oger die Sonne meiden, ist ihre zähe, unbehaarte Haut von kreidig bleicher Farbe. Sie lieben es, ihre Körper mit Schmalz einzufetten und tragen höchstens einen Lendenschurz. Der typische, ranzige Ogergeruch wird von den empfindlichen Nasen der Elfen bis auf eine Entfernung von zehn Metern wahrgenommen.

Oger leben einzelgängerisch, aber gelegentlich kann man einer Ogerfrau mit zwei bis drei Jungogern begegnen. Sie sind die einzigen reinen Fleischfresser unter den menschenähnlichen Monstern, und die Lieblingsspeise dieser feinschmeckerischen Ungeheuer ist – Menschenfleisch! Gelegentlich verbünden sie sich mit Orks oder Goblins, nämlich immer dann, wenn eine schmackhafte Mahlzeit winkt. Als

Waffe bevorzugt der Oger eine schwere, mit Stein splitter gespickte Keule, die er mit wenig Geschick, aber ungeheurer Wucht zu führen versteht. Oger sind nicht sehr zahlreich, aber man kann ihnen an schattigen und unterirdischen Orten in ganz Aventurien begegnen.

Der Oger im Spiel: Das Verhalten eines Ogers gleicht dem eines ausgehungerten Raubtiers. Es hat wenig Sinn, mit einem Oger zu verhandeln oder ihm freundlich zu begegnen. Helden, die auf einen Oger stoßen, haben meist nur zwei Möglichkeiten: Angriff oder überstürzte Flucht, wobei man allerdings bedenken muß, daß Oger schneller laufen können als Menschen.

Die Werte:

MUT: 22	ATTACKE: 6
LEBENSENERGIE: 40	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 2 W + 4
	Monsterklasse: 18

Der Troll

Trolle nehmen eine Zwischenstellung zwischen den Riesen und den Menschen ein. Sie werden bis zu vier Metern groß und sind von äußerst grobknochigem Körperbau. Ihre graubraune, ledrige Haut kann im Alter sehr dick, fast borkig werden. Trolle hüllen sich gern in schwere Tierfelle; die grauen, verfilzten Kopf- und Barthaare hängen ihnen oft bis zu den Hüften herunter.

Sie hausen gern in Höhlen, aber auch in dichten Wäldern oder unter Brücken. Dort führen sie ein Einzelgängerdasein, sind oft übellaunig und neigen zur Schwermut. Es heißt jedoch, daß Trolle in reifen Jahren – zwischen ihrem hundertsiebzigsten und zweihundertfünfzigsten Lebensjahr – manchmal einen gewissen Sinn für Humor entwickeln und Gefallen an derben Scherzen finden. Aber auch einem gutgelaunten Troll sollte man mit äußerster Vorsicht begegnen.

Viele Trolle sind naschhaft und versessen auf Süßigkeiten, einige lieben Musik oder sammeln kleine, wertvolle Gegenstände und kostbare Miniaturen.

Unter den hier vorgestellten Monstern sind die Trolle die einzigen, mit denen eine Verhandlung sich lohnen kann. Sie sind intelligent genug, um einer vernünftigen Argumentation zu folgen. Andererseits sind sie ausgesprochen dickköpfig und schwer von einem einmal gefaßten Vorsatz abzubringen. Mitleid ist Trollen absolut fremd.

Wie die Elfen und Zwerge, gehören die Trolle zu einem sehr alten Volk, doch sie besitzen nicht deren Anpassungsfähigkeit. Da auf zehn männliche Trolle nur eine Trollin kommt, ist diese Monsterart vom Aussterben bedroht. Sollten Sie also einmal von einem Troll erschlagen werden, können Sie sich damit trösten, daß Ihnen kein alltägliches Schicksal widerfährt. Diesen Trost werden Sie bitter nötig haben, denn ein Troll bietet im Kampf einen furchterregenden Anblick. Seine Lieblingswaffe ist eine überdimensionale Holzfälleraxt.

Übrigens: Es hat überhaupt keinen Sinn, mit einem Troll zu verhandeln, falls er Sie beim Stehlen seines Schatzes überrascht.

Der Troll im Spiel: Trolle sind nicht unintelligent und nicht leicht zu übertölpeln. Ein geschickter Held kann jedoch möglicherweise ihre Naschhaftigkeit ausnutzen. Als Meister sollten Sie Trolle nicht zu häufig einsetzen, da diese grobschlächtigen Burschen zu den gefährlichsten aventurischen Monstern gehören.

Die Werte:

MUT: 25	ATTACKE: 8
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 3	TREFFERPUNKTE: 3 W
Monsterklasse: 30	

Der Kobold

Über die Koboide ist leider nur wenig bekannt. Es gibt sie in vielen Größen und Erscheinungsformen. Am häufigsten kann man wohl den Höhlen- oder Waldkobolden begegnen, die sich durch eine grau-bleiche, gelegentlich auch bläuliche Hautfarbe auszeichnen. Diese Spezies ähnelt in Statur und Proportionen einem vierjährigen Kind, die runden Gesichter sind jedoch alt und runzlig, mit kleinen, schmalen Nasen und auffallenden, leuchtend roten Augen. Höhlen- und Waldkoboide treten meist in Scharen auf, während andere Arten – zum Beispiel Herd-, Küchen-, Kamin- und Tennenkoboide – in der Regel als Einzelgänger leben. Da uns nichts über weibliche Koboide bekannt ist, bleibt auch die Frage der Vermehrung dieser Art ein immerwährendes Rätsel. Allen Kobolden ist ein gewisser Sinn für Humor nicht abzusprechen, aber es erheitert sie nur das Mißgeschick der anderen. Die einzige Freude, die sie kennen, ist die Schadenfreude. Viele Koboide verstehen sich ein wenig auf die Kunst der Hexerei, doch sie benutzen sie nur, um Schaden und Verwirrung zu stiften.

Augenblick in der Scheide steckenbleibt, können Sie sicher sein, da hatte ein Kobold die Hand im Spiel! Koboide sind immer bereit, bei irgendeiner Schurkerei mitzuspielen, solange sie dabei auf ihre Kosten kommen, das heißt, ein paar Goldstücke einstreichen und ein paar Helden nach Herzenslust schikanieren können.

Der Kobold im Spiel: Koboide sind klug genug, sich nicht auf einen Waffengang mit einem Helden einzulassen. Sie setzen sich nur im äußersten Notfall mit ihren kurzen Dolchen zur Wehr. Als Meister des Schwarzen Auges sollten sie die Koboide so verwenden, wie Sie es im Abenteuer »Silvanas Befreiung« erlebt haben: als eine tückische, schwer zu fassende, magiebegabte Kreatur.

Die Werte:

MUT: 10	ATTACKE: 16
LEBENSENERGIE: 20	PARADE: 4
RÜSTUNGSSCHUTZ: 1	TREFFERPUNKTE: 1 W
Monsterklasse: 15	

Wenn Ihr treues Schwert einmal im entscheidenden

Der Tatzelwurm

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen (Drachen siehe: »Die Werkzeuge des Meisters«). Im Unterschied zu diesen trägt die Bluttemperatur der Tatzelwürmer jedoch »nur« 60° C, und so können sie mit ihrem nach Schwefelwasserstoff stinkenden Atem, den sie stoßweise durch die Nüstern schnauben, auch keinen ernstlichen Schaden anrichten, sondern allenfalls Koboide und Wichtel erschrecken. Elfen mit ihren feinen Nasen meiden die Auseinandersetzung mit Tatzelwürmern. Sie

können die Anwesenheit dieser Monster schon auf eine Entfernung von fünfzig Metern riechen. Tatzelwürmer werden drei bis vier Meter lang. Der feiste, wurstförmige Rumpf wird von sechs bis acht kurzen Beinen getragen und geht ohne Ansatz in Schwanz und Hals über. Die Haut ist schuppig wie bei den Drachen und von graubrauner Farbe. Zwischen den Schuppen wachsen rötliche, borstige Haare. Der Kopf des Tatzelwurms gleicht dem eines Krokodils; die Nüstern sind übergroß, die Augen dagegen win-

zig und von Runzeln und Hautfalten umgeben. Tatzelwürmer leben überall, wo es Höhlen, Nischen oder verlassene Tierbauten gibt. Normalerweise führen sie ein einzelgängerisches Dasein, nur kurz nach der Paarungszeit – alle dreizehn Jahre also – sieht man bisweilen ein Weibchen mit drei heranwachsenden Jungen – ein abscheulicher Anblick! Im Gegensatz zu den Drachen sind Tatzelwürmer nicht standorttreu. Gemeinsam mit diesen ist ihnen jedoch der Drang, Schätze zu horten. Aufgrund ihrer geringen Intelligenz vergessen sie aber bald, wo ihr Schatz ist, und legen immer wieder neue Horte an. Tatzelwürmer sind Fleischfresser; sie verschmähen weder Aas noch Menschenfleisch.

Der Tatzelwurm im Spiel: Der Meister sollte den Tatzelwurm wie ein gefährliches Tier führen. Elfen beteiligen sich nicht am Kampf mit einem Tatzelwurm, weil sie den Gestank nicht ertragen können – allenfalls als Bogenschützen aus gehöriger Distanz. Beim Durchstreifen von Wäldern und Höhlensystemen können die Helden auf verlassene Tatzelhorte

stoßen; sie enthalten jedoch in der Regel keinen wertvollen Schatz. Der Meister sollte einem Helden, der Waffen oder Geld aus einem Tatzelhort mit sich führt, wegen des Gestanks, der diesen Gegenständen anhaftet, für den Rest des Abenteuers zwei oder drei Punkte vom CHARISMA-Wert abziehen. Zwischen zwei Abenteuern verfliegt der Geruch, und der CHARISMA-Wert baut sich wieder auf.

Ein Tatzelwurm verfügt über mehrere körperliche Waffen: Klauen, Schwanz und Gebiß. Darum kann er in einer Kampfunde bis zu zwei Attacken ausführen, alle drei Waffen kann der Tatzelwurm nicht gleichzeitig einsetzen.

Die Werte:

MUT: 20	ATTACKE: 7
LEBENSENERGIE: 50	PARADE: 5
RÜSTUNGSSCHUTZ: 4	TREFFERPUNKTE:
	Klauen: 1 W, Gebiß: 2 W,
	Schwanz: 1 W
	Monsterklasse: 50

Nachwort

Mit dem *Buch der Regeln* haben wir alles Wesentliche über Aventurien, das Reich des Schwarzen Auges, gesagt. Sie, lieber Leser, haben viel über die Bewohner und Monster dieses gefährlichen Landes erfahren. In spannenden Spielabenden werden Sie nach und nach dieses sagenhafte Reich erkunden. Sie können selbst Abenteuer ersinnen und sie irgendwo in der endlosen Weite Aventuriens ansiedeln oder selbst ein eigenes Reich erschaffen.

Um Ihnen die Arbeit als Meister des Schwarzen Auges zu erleichtern, bieten der Droemer Knaur Verlag und die Fa. Schmidt Spiele zahlreiche Spielhilfen an, die weitere Informationen über die Provinzen Aventuriens, über neue Monster, Magier, Feen und Drachen enthalten.

