

25 JAHRE
DAS SCHWARZE AUGE



BAND I – DIE REGELN

Vorwort zur Neuauflage

Februar 1984 – Pressekonferenz auf der Spielwarenmesse in Nürnberg. Deutschlands Spielhersteller numero due, die Schmidt Spiel + Freizeit GmbH, hat geladen und eröffnet den erstaunten Journalistern seinen Einstieg ins Rollenspielgeschäft. Obwohl in den USA gerade heiß gehandelt, weiß hierzulande keiner etwas mit dem Begriff "Rollenspiel" anzufangen. Es herrscht Erklärungsbedarf. Auch beim Hersteller Schmidt, eher für Plüschtiere und Familienspiele wie "Mensch ärgere dich nicht" und "Kniffel" bekannt, ist man nicht firm, was dieses neue Spiele-Genre angeht. Deshalb müssen die Autoren ran und Rede und Antwort stehen. Werner Fuchs und Ulrich Kiesow wissen, was an blöden Fragen auf sie zukommen wird. Es werden spannende und für so manchen verwirrende 90 Minuten...

Gut drei Monate früher. Auf der Frankfurter Buchmesse im Oktober 1983 kommt es zu einem Treffen zwischen Schmidt und dem amerikanischen "Dungeons & Dragons"-Verlag TSR Inc. Thema ist eine deutsche Lizenzausgabe von D&D, das in den Staaten großen Erfolg hat. Eine Einigung wird nicht erzielt, die Forderungen der Amerikaner sind zu hoch. Schmidt greift auf seinen Plan B zurück, bei Scheitern der Verhandlungen ein eigenes Rollenspiel zu entwickeln. Anfang November werden genau die Leute dafür angeheuert, die Schmidt mit diesen neuen US-Spielen bekannt gemacht haben: Hans Joachim Alpers und Werner Fuchs vom Düsseldorfer Verlag Fantasy Productions und Ulrich Kiesow vom Fantastic Shop.

Überaus hektische Wochen folgen. Abgabetermin für das "deutsche" Rollenspiel ist Weihnachten – spätestens!!! –, damit bis Februar produziert und zur Messe etwas vorgezeigt werden kann. Zwei Boxen mit den Regeln und vier Abenteuer müssen her. Und, um Himmels willen, einfach und verständlich muss alles sein. Den Käufer soll genau das faszinieren, was der Schmidt-Verehrer kaum kapiert.

Nun, die Dreiergruppe ist kampferprobt. Das ganze Jahr über hat man sich mit D&D-Übersetzungen und der Produktion von "Schwerter & Dämonen" für FanPro die Finger wund und den Kopf schwindelig geschrieben, da macht eine komplette Eigenentwicklung den Bock auch nicht mehr fett. Mit Unterstützung von Reinhold H. Mai, FanPros Mann für Sondereinsätze, gelingt es den Dreien, den Termin tatsächlich zu halten und in vier, fünf Wochen ein Rollenspiel, mehr noch, die Grundzüge einer ganzen Fantasywelt zu schaffen.

"Das Schwarze Auge" ist geboren!

25 Jahre später. Das Schwarze Auge umfasst 300+ Rollenspielpublikationen, 100+ Romane, 4 erfolgreiche Computerspiele, Brettspiele, Hörbücher, Hörspiele, Sammelkarten, Zinnminiaturen und, und, und...

Schmidt führte das Spiel in den achtziger Jahren zum Erfolg – in der Frühphase wurden von den Grundboxen sechsstelligen Verkaufszahlen pro Jahr erzielt. Die damals oft geschmähte Einfachheit des Systems war Garant für eine weite Verbreitung. 1997 übernahm FanPro DSA und weitete die Linie konsequent aus – nun stand die Qualität im Vordergrund, Lizenzen wurden vergeben und das Boxenformat wich mehr und mehr Hardcoverpublikationen, eine Produktionsphilosophie, die auch seit 2007 von Ulisses weiterverfolgt wird – abgesehen von dieser Retroausgabe der ersten Boxen, die den Kreis in die Vergangenheit schließt.

Heute ist der Begriff "Rollenspiel" einer ungleich größeren Zahl Leuten bekannt als damals, wenn auch zugegebenermaßen eher durch Computer- und Online-Spiele.

Das Schwarze Auge hat sich als bekanntestes und beliebtestes deutsches Rollenspiel durchgesetzt und steht als Pen&Paper-Produkt nach wie vor stark im Markt. Insgesamt wurden bis dato über 40.000 Seiten offiziell zum Schwarzen Auge veröffentlicht – nach Perry Rhodan das größte erdachte Universum in deutscher Sprache, ja wahrscheinlich weltweit. Und dieses Universum wird weiter existieren und sich ausdehnen, solange es treue und neue DSA-Fans gibt.

Auch im Namen von Hans Joachim Alpers, Ina Kramer und Britta Neigel möchte ich mich an dieser Stelle ausdrücklich für die wundervolle Arbeit der DSA-Redaktion über all die Jahre bedanken. Zu viele Autoren, Künstler und sonstwie Schaffende sind es, um sie hier einzeln zu erwähnen, aber die Betreffenden wissen schon, wen ich meine. Hervorheben möchte ich allerdings ganz besonders Thomas Römer und Florian Don-Schauen. Jungs, ihr seid echte Kämpen der schreibenden Zunft.

Werner Fuchs
im Februar 2009

Das Buch der Regeln

von Ulrich Kiesow



Copyright © 2009 by Significant Fantasy GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.

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

Printed in Poland 2009

Inhalt

| | | | |
|---|----|--|--|
| Vorwort | 6 | | |
| Einleitung | 7 | | |
| 1. Teil | | | |
| Die Entstehung der Helden | 8 | | |
| Die Eigenschaften | 12 | | |
| Die Proben | 13 | | |
| Die übrigen Begriffe | 15 | | |
| Der Kampf | 16 | | |
| Waffenwert und Trefferpunkte | 18 | | |
| Der Rüstungsschutz | 18 | | |
| Attacke und Parade | 19 | | |
| Der Kampfverlauf | 19 | | |
| Kämpfe mit mehreren Beteiligten | 20 | | |
| Der meisterliche Schlag | 21 | | |
| Die Spielrunde | 22 | | |
| Die Bewegung | 22 | | |
| 2. Teil | | | |
| Die Entwicklung des Helden | 24 | | |
| Zuschläge und Abzüge | 24 | | |
| Körperkraft | 24 | | |
| Geschicklichkeit | 24 | | |
| Entwicklung | 25 | | |
| Abenteuerpunkte | 26 | | |
| Die Stufen | 26 | | |
| Ein Held erreicht eine neue Stufe | 27 | | |
| 3. Teil | | | |
| Ein Held wird ausgerüstet | 29 | | |
| Gewichte | 32 | | |
| Beim Waffenhändler | 32 | | |
| Rüstungen | 35 | | |
| Ausrüstung, Proviant, Lebenshaltung | 38 | | |
| Schuß- und Wurfaffen | 40 | | |
| 4. Teil | | | |
| Die Helden des Schwarzen Auges | 43 | | |
| Der Abenteurer | 43 | | |
| Der Krieger | 44 | | |
| Der Zwerg | 44 | | |
| Einführung in die Magie | 46 | | |
| Der Elf | 47 | | |
| Der Magier | 50 | | |
| Die magischen Formeln | 51 | | |
| Die Zauberformeln der Elfen | 52 | | |
| Die Zauberformeln der Magier | 53 | | |
| Der Zauberstab | 56 | | |
| Magische Utensilien | 57 | | |
| 5. Teil | | | |
| Sechs aventurische Monster | 59 | | |
| Ork | 61 | | |
| Goblin | 61 | | |
| Oger | 62 | | |
| Troll | 62 | | |
| Kobold | 63 | | |
| Tatzelwurm | 63 | | |

Vorwort

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Rollenspiel bedeutet: Sie – der Spieler – erschaffen sich einen Helden (auf dem Papier) und übernehmen seine Rolle im Spiel eines solchen Fantasie-Abenteurers. Und Fantasie (auch Fantasy) deshalb, weil das Schwarze Auge in einer Fantasie-Welt angesiedelt ist – in dem sagenhaften Kontinent Aventurien.

Rollenspieler zu werden, ist ganz einfach. Sie benötigen nur das *Abenteuer-Basis-Spiel* des Schwarzen Auges.

Lesen sie zunächst das *Buch der Abenteuer*. Lesend werden Sie vertraut gemacht mit den Grundregeln. Schon nach wenigen Seiten spannender Lektüre sind Sie soweit, daß Sie allein, ohne Mitspieler, Ihr erstes Abenteuer erleben können. Sie wissen dann, daß das Schwarze Auge eine neue Welt des Spielens für Sie geöffnet hat – die Welt der Fantasie.

Erst jetzt ist das *Buch der Regeln* für Sie interessant. Um sich mit einer ganz neuen Welt – Aventurien – vertraut zu machen und eine ganz neue Art zu spielen kennenzulernen – Rollenspiel – bedarf es etwas mehr als nur einer kurzen Spielregel. Aber keine Angst, der Eintritt in Welt des Schwarzen Auges ist leicht. Schritt um Schritt werden Sie mit den Regeln vertraut gemacht.

Wenn Sie Schwarze Auge-Abenteuer vorerst nur als Spieler erleben wollen (d. h., Sie führen einen Helden), dann benötigen Sie nur einen Teil der Regeln. Wenn Sie aber selbst eine Gruppe von Helden in ein Schwarze Auge-Abenteuer führen wollen (als Meister des Schwarzen Auges), dann müssen Sie natürlich alle Regeln kennen.

Und damit Sie die frisch erworbenen Regelkenntnisse als Meister des Schwarzen Auges auch gleich umsetzen können, haben wir im *Buch der Abenteuer* gleich ein speziell für Einsteiger entworfenes Abenteuer abgedruckt. Studieren Sie es, laden Sie einigen Freunde ein, und schon leiten Sie Ihr erstes Schwarze Auge-Abenteuer.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß in Aventurien.

PS: Wir in Aventurien freuen uns natürlich über jeden neuen Helden, der zu uns stoßen will. Und deshalb helfen wir jedem Neuankömmling gerne weiter. Wenn Sie also Fragen oder Probleme haben (beispielsweise Mitspieler suchen oder Meister des Schwarzen Auges in Ihrer Nähe), schreiben Sie uns:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Einleitung

Jenseits des neblig grauen Alltagsmeeres und der hohen Zinnen der Sierra Monotonia 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 Jahrmarktskunst, sondern als ernsthafte 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 . . .

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 Spiel 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 Eintragungen in das Dokument den beigefügten Kugelschreiber oder einen Bleistift, 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. Werte, die sich besonders oft ändern, können Sie auf der Rückseite des Dokuments notieren. (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. Darum empfehlen wir Ihnen, bei Ihrem allerersten Schwarze-Auge-Spiel zunächst einmal die Laufbahn eines Abenteurers einzuschlagen. 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 wenden wir uns zunächst seinen charakterlichen und körperlichen Eigenschaften zu:

Das Schwarze Auge®

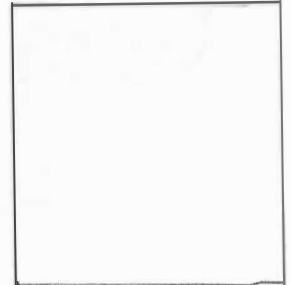
DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: _____ GESCHLECHT: _____ TYPUS: _____

| | | | | | |
|-------------------|--------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|
| MUT: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| KLUGHEIT: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| CHARISMA: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| GESCHICKLICHKEIT: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| KÖRPERKRAFT: | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

STUFE:

| | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ASTRALENERGIE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

ABENTEUERPUNKTE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

VERMÖGEN: _____

ATTACKE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

PARADE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|

| | | | |
|----------|-----|-----|-----|
| Waffen: | TP: | TP: | TP: |
| Waffen: | TP: | TP: | TP: |
| Rüstung: | RS: | RS: | RS: |
| Rüstung: | RS: | RS: | RS: |

Allgemeine Ausrüstung: _____

Tragkraft: _____ Mitgeführte Last: _____

TP = Trefferpunkte RS = Rüstungsschutz





Die Eigenschaften

**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 – mit einem 6-seitigen Würfel (1 W). 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.

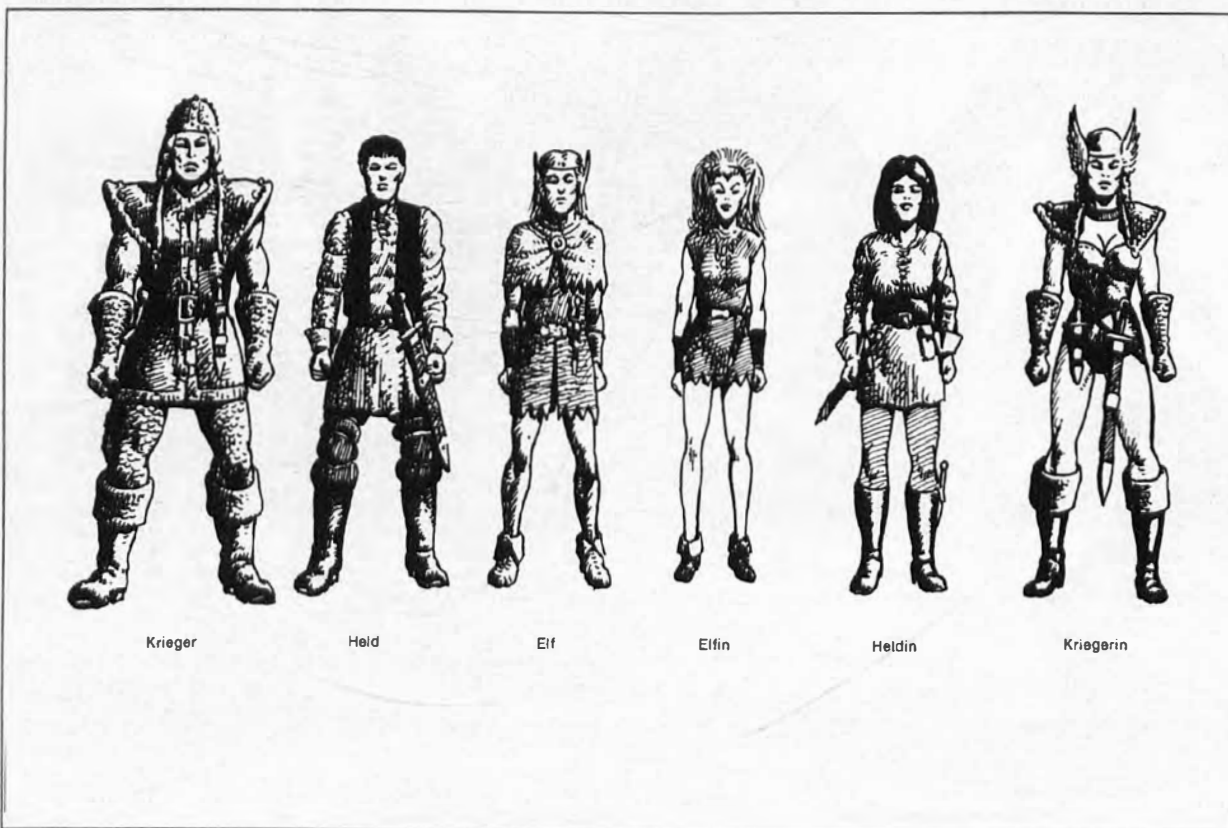
Ermittlung der Eigenschaftswerte

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ihre gewürfelte Augenzahl: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| Eigenschafts-Skala: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

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 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 besonders klug sein, aber für jeden Magiekundigen ist Klugheit lebensnotwendig, denn die Macht vieler Zauberformeln ist von diesem Klugheits-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 ho-

hen 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 (1 W 20) 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 aufsperrt.

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-Probeprobe 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 Zaubertränken oder magischen Formeln Lebenspunkte zurückgeben können.

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

gehen. Er wird in den Kapiteln »**Magie**« und »**Magie**« 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 für das Einführungsspiel zu. Die ergänzenden Regeln bieten später eine große Auswahl an Waffen und Rüstungen an, die die Helden allerdings bezahlen müssen.

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG: Unter dieser Rubrik werden später solche Dinge wie ›Proviand, Rucksack, Fackeln‹ und ähnliches eingetragen. Wenn Sie das Schwarze Auge mit allen Feinissen 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 enthalten 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 Würfelerggebnisse verwendet. So entstand das typische Profil einer frischgebackenen 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 ein

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: Ortrün

GESCHLECHT: weiblich

TYPUS: Abenteürerin

MUT:

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 9 | | | | |
|---|--|--|--|--|

KLUGHEIT:

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 11 | | | | |
|----|--|--|--|--|

CHARISMA:

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 12 | | | | |
|----|--|--|--|--|

GESCHICKLICHKEIT:

| | | | | |
|----|--|--|--|--|
| 10 | | | | |
|----|--|--|--|--|

KÖRPERKRAFT:

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| 9 | | | | |
|---|--|--|--|--|

STUFE:

| | | | |
|---|--|--|--|
| 1 | | | |
|---|--|--|--|



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:

| | | | | | | | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 30 | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

ASTRALENERGIE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | |

ABENTEUERPUNKTE:

| | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 0 | | | | | | | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

VERMÖGEN:

80 Silbertaler

ATTACKE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

PARADE:

| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

Waffen: Säbel

TP:

TP:

TP:

Waffen:

TP:

TP:

TP:

Rüstung: Kettenhemd

RS:

RS:

RS:

Rüstung:

RS:

RS:

RS:

Allgemeine Ausrüstung: Lederranzen

Tragkraft:

Mitgeführte Last:

TP = Trefferpunkte

RS = Rüstungsschutz

Waffenwert und Trefferpunkte

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. Die gefürchtetste Waffe 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 Überschuß 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. Der **ATTACKE**-Wert 10, den wir für einen Anfänger-Helden festgelegt haben, bedeutet im Spiel: Der Held hat bei jedem Hieb eine fünfzigprozentige Trefferchance. Das mag Ihnen nicht sehr hoch erscheinen, aber Sie dürfen nicht vergessen, daß der Held ja noch keine Kampferfahrung sammeln konnte; dafür stellt er sich gar nicht so ungeschickt an.

Tragen Sie die Werte (**ATTACKE**: 10 und **PARADE**: 8) in das Dokument der Stärke ein! 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 Meister. 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

Teil I: Kämpfer A würfelt seine Attacke. Daraus ergeben sich zunächst 2 Möglichkeiten:

a) Die Attacke mißlingt.

Eine Parade ist nicht erforderlich. Der Angriff ging ins Leere. Es folgt sofort die 2. Sequenz.

b) Die Attacke gelingt. Kämpfer A hat einen gefährlichen Schlag angebracht. Nun ist sofort Kämpfer B an die Reihe, der seine Parade würfelt.

Teil II: Kämpfer B würfelt seine Parade. Auch hieraus ergeben sich 2 Möglichkeiten:

c) Die Parade von B gelingt. Der Angriff von A hat keinen Schaden verursacht, da er von B abgewehrt wurde. Es folgt sofort die 2. Sequenz.

d) Die Parade von B mißlingt.

Der Angriff von Kämpfer A war erfolgreich – Kämpfer B ist getroffen. Jetzt muß festgestellt werden, welchen Schaden der Treffer anrichtet. Die Trefferpunkte werden ermittelt (siehe *Waffenwert und Trefferpunkte*). Der Rüstungsschutz des Getroffenen wird von den Trefferpunkten subtrahiert (siehe *Rüstungsschutz*). Die verbliebenen Trefferpunkte werden als *Schadenspunkte* von B's Lebensenergie abgezogen.

Nun folgt die 2. Sequenz.

2. Sequenz.

Teil I: Kämpfer B würfelt seine Attacke

a) Die Attacke mißlingt.

Der Angriff ging ins Leere, eine Parade ist nicht erforderlich. Es folgt sofort die 1. Sequenz der zweiten Kampfrunde.

b) Die Attacke gelingt.

Fortsetzung wie 1. Sequenz.

Dann folgt die zweite Kampfrunde, 1. Sequenz.

1. und 2. Sequenz ergeben zusammen die 1. Kampfrunde. Anschließend beginnt die 2. Kampfrunde, in der wieder zuerst Kämpfer A attackiert. Ein Kampf muß nicht notwendigerweise mit dem Tod eines Beteiligten enden. In der Spielpraxis zeigt es sich, daß eine Partei, die erkennt, daß sie hoffnungslos unterlegen ist, sich ergibt oder ihr Heil in der Flucht sucht.

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

ATTACKE: 10,

PARADE: 8,

TREFFERPUNKTE: 1 W + 3

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 *Kampfrunde* gilt wieder: Alle Beteiligten müssen *einmal* Gelegenheit zu ATTACKE und PARADE ge-

habt 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. Kampfrunde

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 auch 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 »meisterliche« 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 »meisterlichen«) 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 »meisterlichen« 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 »meisterlichen« 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 ist ein etwa 2 Sekunden langer Ausschnitt aus der realen Zeit – unabhängig von der Zahl der am Kampf beteiligten Helden oder Monster –, weil ja die diversen Attacken und Paraden gleichzeitig ausgeführt werden. 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.

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.

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 niedergeschlagenen 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!«

In solchen Fällen gilt die Einteilung: 1 *Spiel-Runde* entspricht 5 Minuten *Spielzeit*.

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*, *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 zurückzulegen)? 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 Flihenden 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. Schneller als Sie denken, ist ein Vorsprung 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. Detaillierte Bewegungsregeln finden Sie im »Abenteuer-Ausbau-Spiel«.

Ende des 1. Teils

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.

Die Entwicklung des Helden

Zuschläge und Abzüge

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

Ermittlung der Eigenschaftswerte

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Ihre gewürfelte Augenzahl: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | | | | | | | | | | | | | |
| Eigenschafts-Skala: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

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:** }

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.

Geschicklichkeit

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 sein, ändern Sie bitte den ATTACKE- oder PARADE-Eintrag auf dem **Dokument der Stärke**.

Entwicklung

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. Übermenschen 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.



Abenteuerpunkte (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 Abenteuerpunkte. 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 Abenteuerpunkte, 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 Abenteuers, 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 Abenteuers 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 Abenteuerpunkten 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 Abenteuerpunkte 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. Neue Welten stehen ihm offen. Dort 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. Wir werden Sie rechtzeitig benachrichtigen.

Ein Held erreicht eine neue Stufe

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 eines Eigenschafts-Wertes:

Der Held kann den Wert einer Eigenschaft seiner Wahl um 1 Punkt anheben. Also *entweder* MUT *oder* KLUGHEIT *oder* CHARISMA *oder* KÖRPERKRAFT *oder* GESCHICKLICHKEIT. Angenommen, Sie entscheiden sich für den MUT, und Ihr alter MUT-Wert war 12. Sie

streichen die 12 auf dem **Dokument der Stärke** aus und notieren 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, lesen Sie den nächsten Abschnitt.

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 Zaubersprüche auf die Monster schleudert – sich nicht in der Kampftechnik mit der blan-

ken 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 Abenteuers 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 beschriebene 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!

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: Mit edlen Recken, die selbst unter dem Gewicht eines Kettenhemdes leichtfüßig wie eine Gazelle durch die Gänge der Verliese tänzeln – oder mit 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 unabänderliches 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

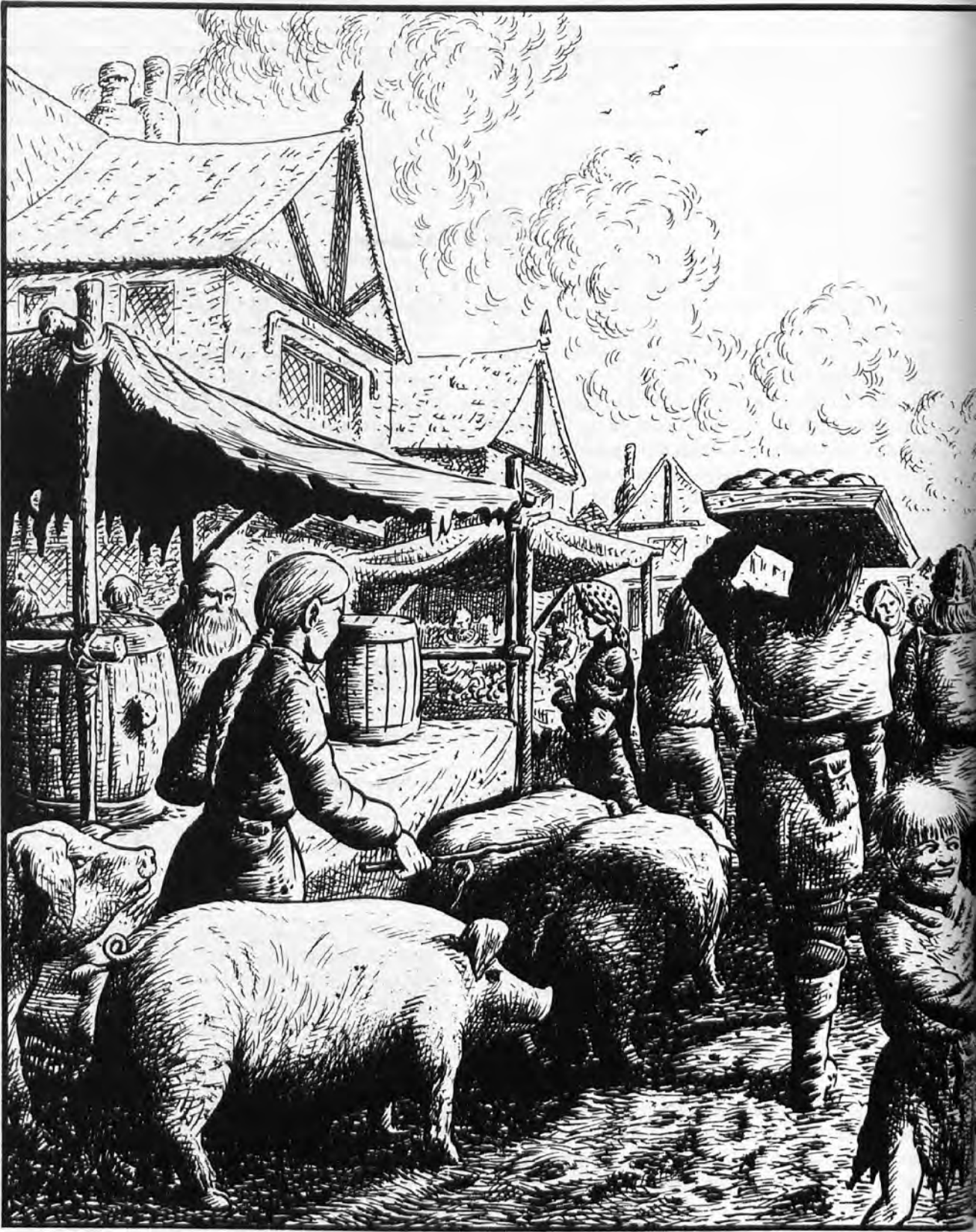
ausgewürfelt. Mit Hilfe dieser Silbertaler (zwischen 70 und 120) kann er sich nun mit Waffen und einer Ausrüstung versehen. Wir setzen voraus, daß er bereits Kleider, Ranzen, Wasserflasche und ähnliche Dinge besitzt. Doch diese Ausrüstungsgegenstände sind trotzdem in den Tabellen enthalten. Es könnte 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 Grundausstattung 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.

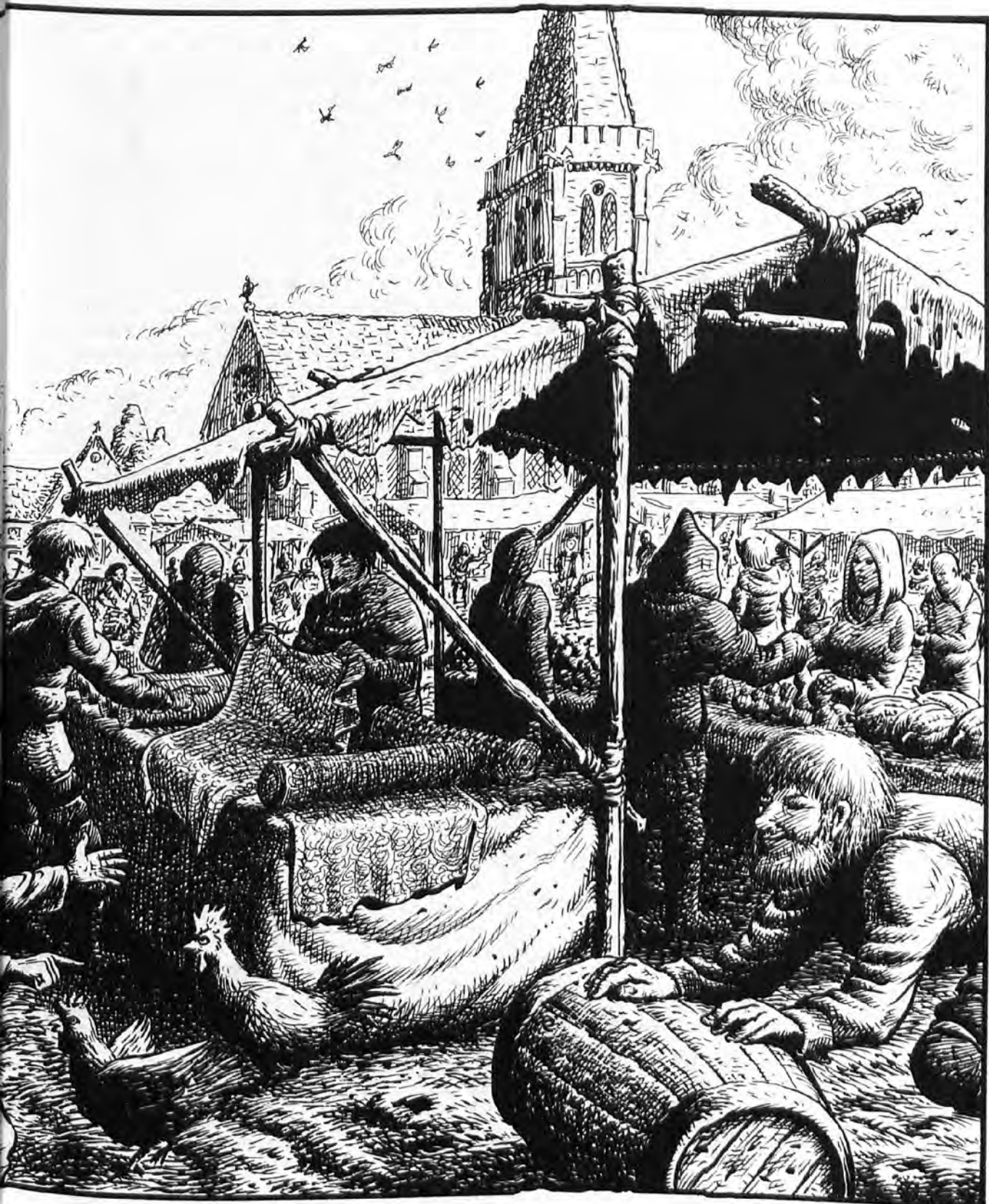
Die Rolle der Händler übernimmt der Meister des Schwarzen Auges. Die Preise sind Festpreise. Wenn der Held einen Gegenstand kauft, zieht er den Preis von seinem Kapital ab und trägt den neuen Vermögensstand in sein »Dokument der Stärke« ein.

Die aventurische Umrechnungstabelle sieht so aus:

| | |
|----------------|-------|
| 1 Dukaten | (D) = |
| 10 Silbertaler | (S) = |
| 100 Heller | (H) = |
| 1000 Kreuzer | (K) |

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 Tiefpreise 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 6-seitige 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 **ATTACK**-Wert eines Helden

Waffen

| Waffe | Trefferpunkte | Gewicht | Preis | Angriff | 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 |
| Kriegsbell | 1 W + 4 (5-10) | 120 | 90 | 0 | -3 | 3 |

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

Zweihänderwaffen – nur für Krieger (dürfen nicht gleichzeitig mit einem Schild verwendet werden)

| Waffe | Trefferpunkte | Gewicht | Preis | Angriff | 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 |



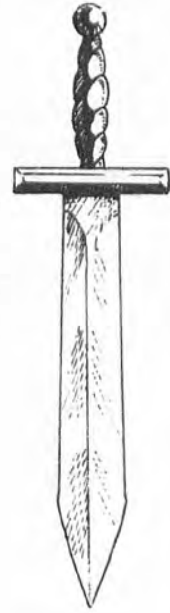
Messer



Dolch



Schwerer
Dolch



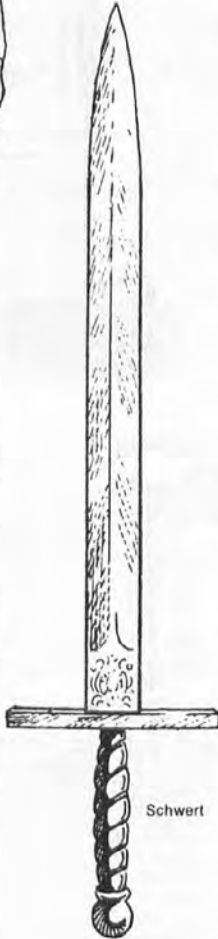
Kurzschwert



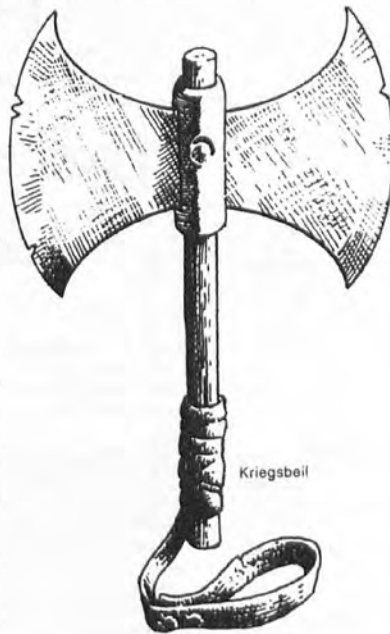
Knüppel



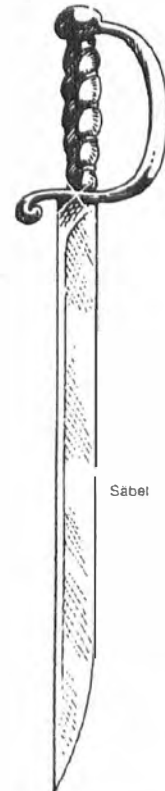
Wurfbeil



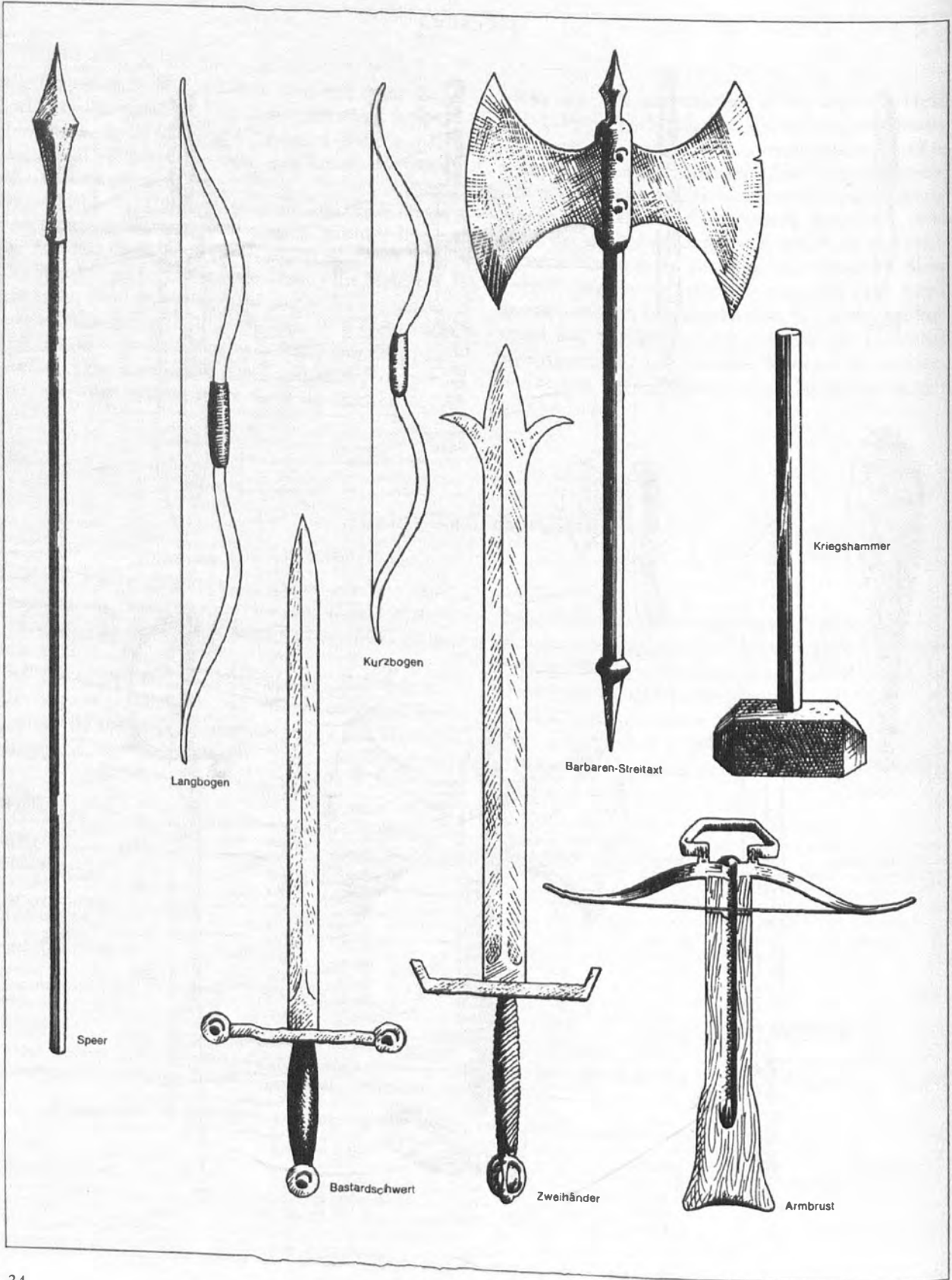
Schwert



Kriegsbeil



Säbel



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 je zwei sechsseitigen 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 | 80 | 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 |

* nur für Krieger

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.

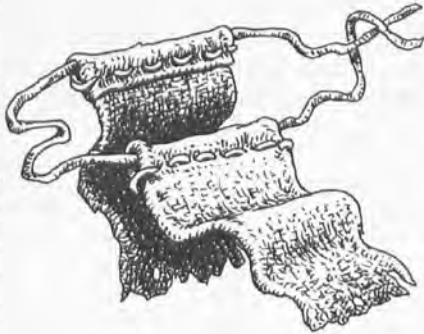
Gewicht: Für alle Gewichte gilt als Maßeinheit die Aventurische Unze (25 g). Die Zahlen sind als Richtwerte zu verstehen. Je nach Ausführung können die verschiedenen Rüstungstypen erheblich von diesen Werten abweichen.

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

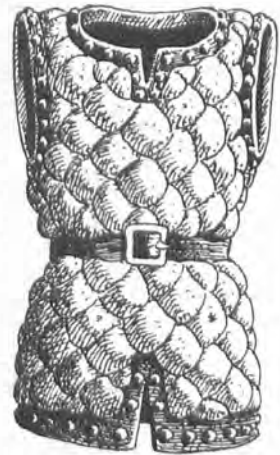




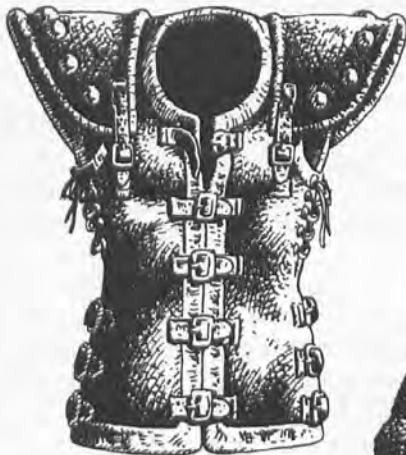
Lendenschurz



Normale Kleidung



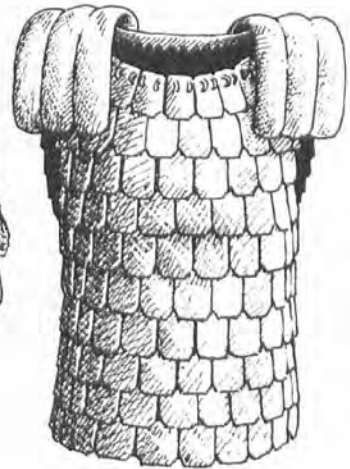
Wattierter Rock



Lederrüstung



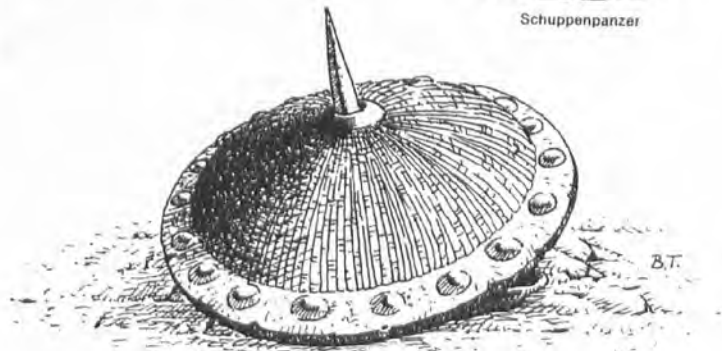
Kettenhemd



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 Abenteurer 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 dem **Dokument 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 besiegt 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 |
| Schwarzbrot | 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 |
| Nägels 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 sechsstellige Würfel. Dann kann er in der Tabelle – unter der Spalte »Würfelzahl« – ablesen, um welchen Juwel es sich handelt.

| Würfelzahl | Juwel | Wert (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, Drachenaug, 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 Würfelerggebnis 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.

Geschicklichkeitsproben für Waffen

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 | außerhalb der Reichweite | | | | |
| | | | | | |

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. Wurfbell

| 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

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 Krieger werden, aber er kann auch darauf verzichten und sich weiterhin 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 Krieger, Zwerg, Elf oder Zauberer wird. Zunächst wenden wir uns den Abenteurern, 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 Abenteurer

Immer wenn ein Spieler des Schwarzen Auges bei der Erschaffung seines Helden durchschnittliche Zahlen würfelt, entsteht in Aventurien ein neuer *Abenteurer*. Das ist ein Mensch, der sich für ein gefährvolles, spannungsgeladenes Leben entschieden hat, obwohl der vom Schicksal nicht mit außergewöhnlichen Gaben gesegnet wurde. Er besitzt weder die magische Kraft der Zauberer und Elfen noch den Instinkt der Zwerge oder das Kampfgeschick der Krieger.

Trotzdem sind einige meiner Lieblingshelden Abenteurer. Gerade mit durchschnittlichen Charakteren kann ich mich besonders gut identifizieren, und es hat seinen besonderen Reiz, den gefährlichen Situationen in Aventurien mit den Waffen eines normalen Menschen – List, Einfallsreichtum, Improvisationstalent und Klugheit – zu begegnen.

Als Sie das Dokument der Stärke für Ihren ersten Helden ausfüllten rieten wir Ihnen, die Laufbahn eines Abenteurers einzuschlagen. Das geschah aus gutem Grund. Denn, auch wenn es ein Abenteurer in den Straßen und Verliesen Aventuriens nicht gerade leicht hat, so ist er doch am einfachsten zu spielen. Vieles, was Sie zur Führung eines Abenteurers wissen müssen, ist Ihnen bereits aus dem Alltagsleben ver-

traut – Sie müssen es nur in die Spielwelt des Schwarzen Auges übertragen.

Im Verlaufe seines Heldenlebens wird der Abenteurer übrigens notgedrungen gewisse Fertigkeiten entwickeln – Schleichen, Messerwerfen u. ä. – und so die anderen Helden-Typen auf manchen Gebieten übertreffen. (Die besonderen Fertigkeiten der Abenteurer werden in den *AUSBAU*-Regeln ausführlich erläutert.)

Ein Abenteurer kann sich – sobald er gewisse Voraussetzungen erfüllt – für ein Leben als Krieger entscheiden. Diese Möglichkeit wird im Abschnitt *Der Krieger* erläutert.

Der Abenteurer im Spiel

Für die Entstehung eines Abenteurers gibt es keine Grundvoraussetzungen. Jeder kann Abenteurer werden. *Wichtig:* Auch wenn Sie einen Helden erschaffen haben, dessen Eigenschaftswerte so gut sind, daß er eigentlich Magier oder Zwerg sein könnte, dürfen Sie beschließen, daß der Held ein Abenteurer sein soll. Diese Entscheidung ist jedoch nicht rückgängig zu machen, kein menschlicher Abenteurer kann sich

später in einen Zwerg, Elf oder Magier verwandeln. Um einen Abenteurer gut und rollengetreu zu führen, sollten Sie sich besonders auf ihren gesunden Menschenverstand verlassen. Umfassende Regelkenntnisse sind nicht erforderlich. Erst wenn der Abenteurer eine höhere Stufe erreicht hat, bilden sich seine besonderen Fertigkeiten heraus. Dann sollten Sie sich in den Ausbau-Regeln über diese besonderen Begabungen informieren.

Der Abenteurer in Stichworten:

Grundvoraussetzungen: keine

Vorzüge: Besondere Fertigkeiten (siehe Ausbau-Regeln)

Beschränkungen: Keine magische Begabung, darf keine Ritterrüstungen und keine Zweihänder-Waffen benutzen.

Lebensenergie bei der Entstehung: 30 LP

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 besser 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 Zwerge ab. Diese Kopfbedeckung bleibt den Gartenzwergen 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-

ektivvoll 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«. Anschließend 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 Augenzahl 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, min-

destens 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 Zeitpunkt gefunden wird, dann sollte er ein Monster herbeizitieren, das die Suche stört oder den Zwerg und seine Helden-Gruppe vertreibt. Der Meister sollte auf die Zwergefrage 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.

Einführung in die 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 auch darum bemüht!

Im Reich des Schwarzen Auges gibt es einige magiebegabte Monster – Kobolde, Sphingen und Dämonen gehören zu dieser Kategorie – und zwei Heldentypen, 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 Flihenden 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 nachse-

hen, 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 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 mit Zwergen aneinandergeraten.

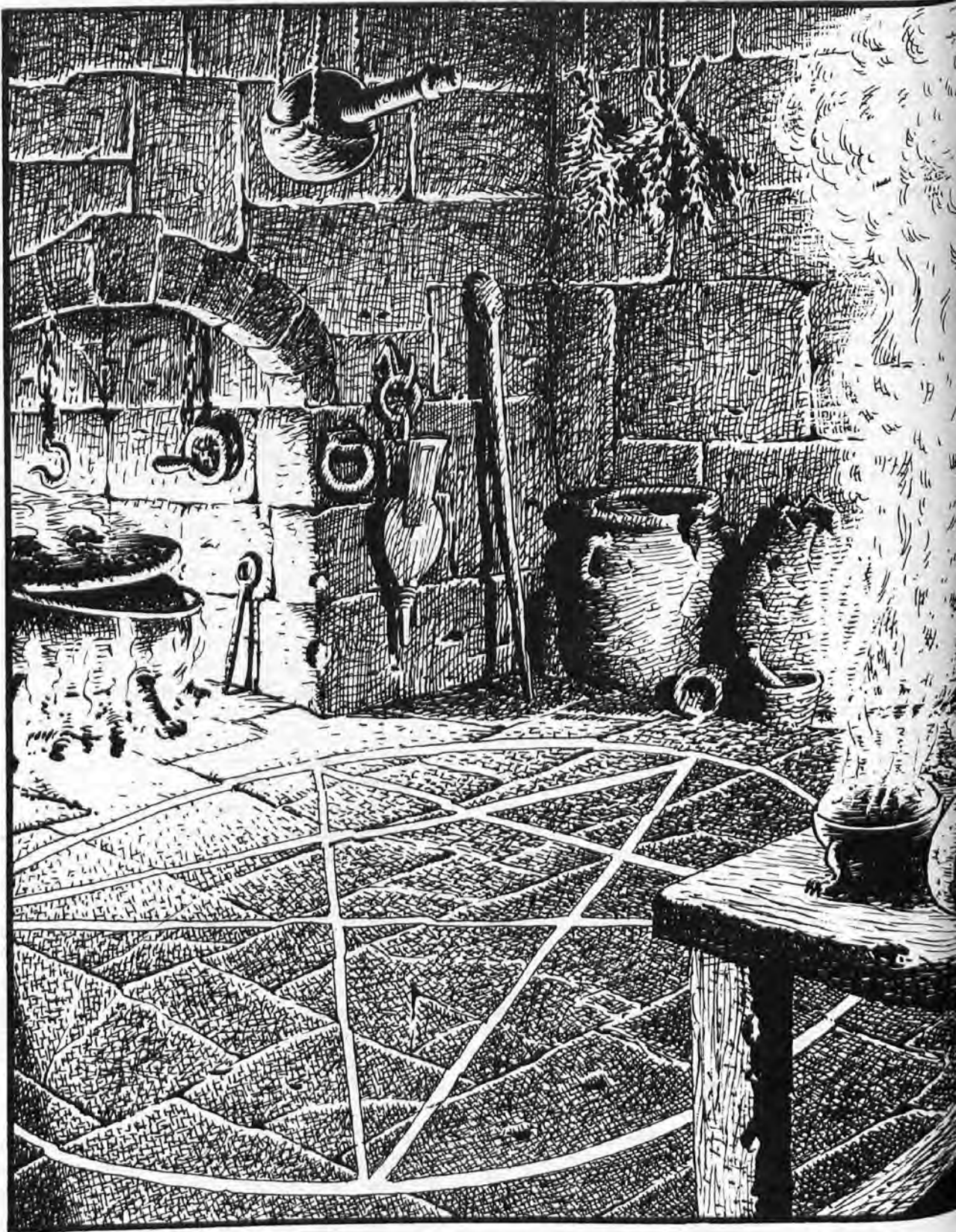
Die Elfen Aventuriens haben ihre eigenen Moralvorstellungen, zu denen die Achtung vor dem Eigentum anderer nicht unbedingt gehört. Reichtümer und Schätze bedeuten ihnen kaum etwas. Sie nehmen sich, was ihnen gefällt, und verschenken, was sie nicht brauchen. Sie lassen sich aus reiner Freude am Abenteuer 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 Elfen-Zauberformeln 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 Alchemist 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 Gildenhäuser 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 Gildennal 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.

Die magischen Formeln

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 Kampfrunde 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

Der Magier in Stichworten

Grundvoraussetzungen: **KLUGHEITS**- und **CHARISMA**-Wert mindestens 12.

Vorzüge: Magiebegabung, hohe **ASTRALENERGIE**.

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

Lebensenergie: 20 LP.

Astralenergie: 30 ASP.

diesem Buch werden im »Abenteuer-Ausbau-Spiel« 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 reale 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 maximale Dauer ist angegeben).

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 Zauberers; 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 un-

sichtbar 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 sechsseitigen 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 Monstermacht des Gegners entbrennt: Der Gegner rollt 3 sechsseitige Würfel und addiert seine Monsterklasse zum Gesamtergebnis. Die Anzahl der sechsseitigen 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 Zaubersprüche 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 sechsseitigen 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 mit normalen Waffen nicht 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 Würfeln 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 Opfer 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 Kampfrunden 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 der 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.

Wichtiger Hinweis für den Meister des Schwarzen Auges:

Alle Zauberformeln sind aus der Sicht der Spieler-Helden beschrieben. Bei einigen Formeln muß der Held die *Monsterklasse* seines Gegners übertreffen, damit der Zauber wirkt. Während des Spiels kommt es jedoch hin und wieder vor, daß die Helden selbst Gegner eines vom Meister geführten Magiers sind (zum Beispiel in dem Abenteuer „Murgol, der Magier der Nacht“). Da die Spieler-Helden nicht in eine Monsterklasse eingestuft werden, muß die Wirkung der Formeln an der *MAGIE-ANFÄLLIGKEIT* der Helden gemessen werden.

Die *MAGIE-ANFÄLLIGKEIT* eines Helden errechnet sich wie folgt: Klugheit plus (Stufe mal 2). Beispiel: Rufus ist ein Zwerg der 3. Stufe mit dem Klugheitswert 10. Seine *MAGIE-ANFÄLLIGKEIT* beträgt $10 + (3 \times 2) = 16$.

Stellen Sie sich vor, Sie führten den Magier Murgol und wollten den Spieler-Helden Rufus in einen Sauerampfer verwandeln. Dazu benötigen Sie die Formel XIII SALAMANDER-MUTANDERER – Sei ein anderer! (S. 55) Wenn Sie wissen wollen, ob Murgol der Zauber gelingt, lesen Sie den Abschnitt *Zaubertechnik* und setzen Sie an die Stelle der Monsterklasse Rufus' *MAGIE-ANFÄLLIGKEIT*! Der Text „*Zaubertechnik*“ liest sich dann so: „Die Summe aus KLUGHEITS-Wert und Stufe des Magiers muß mindestens ebenso hoch sein wie die doppelte *MAGIE-ANFÄLLIGKEIT* des Opfers . . .“ In unserem Fall müßte Murgol also eine Summe von 32 erzielen. Das schafft er nur, wenn er einen KLUGHEITS-Wert von 18 besitzt und mindestens auf der 14. Stufe steht.

Sie sehen, es ist gar nicht so einfach mit der Klugheit und der Verwandlung des wackeren Rufus in ein unansehnliches Kräutlein . . .

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 hat, kann er vor dem nächsten Abenteuer damit beginnen, den Stab mit Zauberkraft auszustatten. Dazu muß er ASTRALENERGIE in den Stab strömen lassen und eine kombinierte KLUGHEITS- und CHARISMA-Probe bestehen.

Alle Stabzauber dürfen nur in Anwesenheit des Meisters ausgeführt werden.

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.

Vor Beginn des Abenteuers erklärt der Magier dem Meister, daß er einen Stabzauber probiert. Dann legt er die kombinierte Klugheits- und Charisma-Probe ab. Anschließend subtrahiert er 7 ASP von seiner Astralenergie. Das gilt auch, wenn der Stabzauber scheitert!

Sollte der Stabzauber scheitern, kann der Magier erst vor Beginn des *nächsten* Abenteuers erneut sein Glück versuchen.

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 Summe 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 »Abenteuer-Ausbau-Spiel« 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 Heiltranks 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 Ge-

brauchsgegenstände 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 an-

deren 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 Waffebalsam: Die Tiegelchen aus Rosen- oder Olivenholz mit dem würzig duftenden Waffebalsam sind in Aventurien begehrte Raritäten. Denn Waffebalsam 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 Abenteurers unzerbrechlich wird. Trägt man den Waffebalsam auf eine intakte Waffe auf, so kann man mit ihr für die Dauer eines Abenteurers 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 Abenteurers die Trefferpunkte: 1W + 4. Die Tiegelchen mit Waffebalsam 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, ATTACKE, 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. *Klugheitselixier*
2. *Mutelixier*
3. *Charismaelixier*
4. *Kraftelixier*
5. *Geschicklichkeitselixier*
6. *Verwandlungselixier*

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 Fantasie-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 »Abenteuer-Ausbau-Spiel« und in dem Zubehör-Set »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) gefangen nimmt oder besiegt, 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 Trolle 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 Kobolde 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 Waldkobolde treten meist in Scharen auf, während andere Arten – zum Beispiel Herd-, Küchen-, Kamin- und Tennenkobolde – in der Regel als Einzelgänger leben. Da uns nichts über weibliche Kobolde 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 Kobolde verstehen sich ein wenig auf die Kunst der Hexerei, doch sie benutzen sie nur, um Schaden und Verwirrung zu stiften.

Wenn Ihr treues Schwert einmal im entscheidenden

Augenblick in der Scheide steckenbleibt, können Sie sicher sein, da hatte ein Kobold die Hand im Spiel! Kobolde 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: Kobolde 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 Kobolde 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 |

Der Tatzelwurm

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen (Drachen siehe: »Die Werkzeuge des Meisters«). Im Unterschied zu diesen beträgt 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 Kobolde 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 Horde 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 Kampfrunde bis zu zwei Attacken ausführen, alle drei Waffen kann der Tatzelwurm nicht gleichzeitig einsetzen.

Die Werte:

MUT: 20

LEBENSENERGIE: 50

RÜSTUNGSSCHUTZ: 4

ATTACKE: 7

PARADE: 5

TREFFERPUNKTE:

Klauen: 1 W, Gebiß: 2 W,

Schwanz: 1 W

Monsterklasse: 50

Abenteuer-Basis-Spiel

Das Buch der Abenteuer
oder
die Einführung in das Reich des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Das Buch der Abenteuer

von Ulrich Kiesow



Inhalt

| | |
|--|----------|
| Vorwort | 6 |
| Einführung | 7 |
| Die Geschichte | 8 |
| Der Spielablauf | 15 |
| Die Würfel | 16 |
| Der Kampf | 19 |
| Das Abenteuer beginnt! (Solo-Abenteuer für 1 Spieler) | 24 |
| Das Ende des Abenteuers Ein neues Abenteuer beginnt! | 38 |
| Silvanas Befreiung (Gruppen-Abenteuer für 3-4 Spieler) Zum Ablauf des Spiels | 41 42 |
| Ein Wort von Meister zu Meister | 54 |

Zum Herausnehmen: zwischen den Seiten
Nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt

28/29

Der Plan des Schicksals
Das Gemälde für den Meister

Vorwort

Das Schwarze Auge ist ein Fantasie-Rollenspiel. Rollenspiel bedeutet: Sie – der Spieler – erschaffen sich einen Helden (auf dem Papier) und übernehmen seine Rolle im Spiel eines solchen Fantasie-Abenteurers.

Und Fantasie (auch Fantasy) deshalb, weil das Schwarze Auge in einer Fantasie-Welt angesiedelt ist – in dem sagenhaften Kontinent Aventurien.

Rollenspieler zu werden, ist ganz einfach. Sie benötigen nur das Abenteuer-Basis-Spiel des Schwarzen Auges.

Lesen Sie zunächst das Buch der Abenteuer. Lesend werden Sie vertraut gemacht mit den Grundregeln. Schon nach wenigen Seiten spannender Lektüre sind Sie soweit, daß Sie allein, ohne Mitspieler, Ihr erstes Abenteuer erleben können.

Sie wissen dann, daß das Schwarze Auge eine neue Welt des Spielens für Sie geöffnet hat – die Welt der Fantasie.

Erst jetzt ist das Buch der Regeln für Sie interessant. Um sich mit einer ganz neuen Welt – Aventurien – vertraut zu machen und eine ganz neue Art zu spielen kennenzulernen – Rollenspiel – bedarf es etwas mehr als nur einer kurzen Spielregel.

Aber keine Angst, der Eintritt in die Welt des Schwarzen Auges ist leicht. Schritt um Schritt werden Sie mit den Regeln vertraut gemacht.

Wenn Sie Schwarze Auge-Abenteuer vorerst nur als Spieler erleben wollen (d. h., Sie führen einen Helden), dann benötigen Sie nur einen Teil der Regeln. Wenn Sie aber selbst eine Gruppe von Helden in ein Schwarze Auge-Abenteuer führen wollen (als Meister des Schwarzen Auges), dann müssen Sie natürlich alle Regeln kennen.

Und damit Sie die frisch erworbenen Regelkenntnisse als Meister des Schwarzen Auges auch gleich einsetzen können, haben wir im Buch der Abenteuer gleich ein speziell für Einsteiger entworfenes Abenteuer abgedruckt.

Studieren Sie es, laden Sie einige Freunde ein, und schon leiten Sie Ihr erstes Schwarze Auge-Abenteuer. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in Aventurien.

PS: Wir in Aventurien freuen uns natürlich über jeden neuen Helden, der zu uns stoßen will. Und deshalb helfen wir jedem Neuankömmling gerne weiter.

Wenn Sie also Fragen oder Probleme haben (beispielsweise Mitspieler suchen oder Meister des Schwarzen Auges in Ihrer Nähe), schreiben Sie uns:

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Einführung

Lieber Leser,

Sie ahnen es noch nicht, aber Sie haben soeben die Tür zu einer neuen Welt aufgestoßen: Zu einem Leben voller Abenteuer. Sie werden wackren Kämpen begegnen und hinterhältigen Schurken, wunderschönen Prinzessinnen und geheimnisvollen Magiern, fröhlichen Elfen und grauenhaften Monstern. Sie werden oft um Ihr Leben zittern, aber Sie werden unsterblichen Ruhm an Ihre Waffen heften, und Ihre Taschen werden schwer von blinkenden Dukaten sein.

Sie glauben, ich übertreibe? Nun, warten Sie's ab! Sie kennen eben das Schwarze Auge noch nicht. Das Schwarze Auge ist mehr als ein Spiel. Ein Abend beim Meister des Schwarzen Auges entführt Sie und Ihre Freunde aus dem grauen Alltag in das farbenprächtige Reich der Mythen und Sagen. Wenn Sie nur ein wenig Phantasie besitzen, werden Sie bald den trägen, gepanzerten Leib des feuerspeienden Lindwurms vor sich sehen und seinen sengenden Atem spüren. Wie ein stählerner Blitz wird Ihr treues Schwert aus der Scheide fahren, und . . .

Die Spieler des Schwarzen Auges führen ein spannendes Doppelleben. Ohne ihren Platz am Spieltisch zu verlassen, erleben sie überaus gefährliche und aufregende Abenteuer. Was ich behaupte, verstehen Sie spätestens dann, wenn Sie einmal jemanden von so einem Spielabend erzählen hören:

» . . . also, kaum hatten wir das Turmzimmer betreten, da sagt der Meister des Schwarzen Auges zu uns, auf der Wendeltreppe seien Schritte zu hören. Uns war sofort klar, das konnten nur die Schergen des Magiers sein. Da saßen wir natürlich in der Klemme: der Rückweg war uns abgeschnitten, und tief unten, unter den Fenstern, lag der Burggraben! Der Zwerg Alberix – den hat Klaus gespielt – legt einen Pfeil in seinen Bogen, ich zücke meinen Säbel, und die Zauberin Almira – das war die Elke – konzentriert sich auf eine Zauberformel . . . « Sagen Sie selbst, haben Sie jemals jemanden auf diese Art von einem Gesellschaftsspiel erzählen hören? Nun, bald werden auch Sie ähnlich von Ihren Abenteuern im Reich des Schwarzen Auges berichten.

Ich behaupte, es gibt zur Zeit kein Freizeitvergnügen, das mehr Spannung bietet, und dabei völlig gefahrlos ist. Wenn Sie dieses Büchlein gelesen und das erstemal das Schwarze Auge gespielt haben, werden Sie mir zustimmen. Das Land Aventurien, jenes sagenhafte Reich des Schwarzen Auges, wird zu Ihrer zweiten Heimat werden.

Sie glauben mir immer noch nicht, und Sie möchten endlich wissen, was denn das Besondere an dem Schwarzen Auge ist? Werden Sie doch nicht gleich ungeduldig! Die Hektik des zwanzigsten Jahrhunderts ist in Aventurien ohnehin fehl am Platz. Aber bitte, wir wollen versuchen, das Schwarze Auge in ein paar knappen Sätzen vorzustellen:

Das Schwarze Auge ist ein *Fantasie-Rollenspiel*. Unter *Fantasie* versteht man eine Literaturgattung. Der typische *Fantasie-Roman* schildert eine Welt, in der Schwarze Magic, pffiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören. In diesem Sinne ist die *Odyssee* ebenso eine *Fantasie-Geschichte* wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe* ebenso wie die *Conan-Romane* oder *Die unendliche Geschichte*. Und *Rollenspiel* bedeutet: Sie, der Spieler, übernehmen eine Rolle in einem solchen *Fantasie-Abenteuer*. Sie agieren wie ein Schauspieler in einer imaginären Welt und bestimmen gemeinsam mit Ihren Freunden Verlauf und Ausgang der Geschichte.

Der Hintergrund, vor dem sich diese Abenteuer ereignen, ist *Aventurien*, ein neues Land der »unbegrenzten Möglichkeiten«. Dort herrscht der *Meister des Schwarzen Auges*. Von diesem Land und seinem Herrscher handeln die beiden Bücher im Spielkasten. *Das Buch der Abenteuer* – Sie lesen eben darin – soll Sie in die fremde Welt einführen, *Das Buch der Regeln* soll Ihnen diese Welt erklären und mit den Bewohnern, Sitten und Gesetzen des Reiches des Schwarzen Auges vertraut machen.

Ich hoffe, daß Ihnen diese kleine Einführung einstweilen genügt. Auch möchte ich Sie nicht länger aufhalten, denn Ihr erstes Abenteuer wartet bereits auf Sie.



Die Geschichte

Stellen Sie sich einmal vor, ein Freund erzählt Ihnen folgende Geschichte:

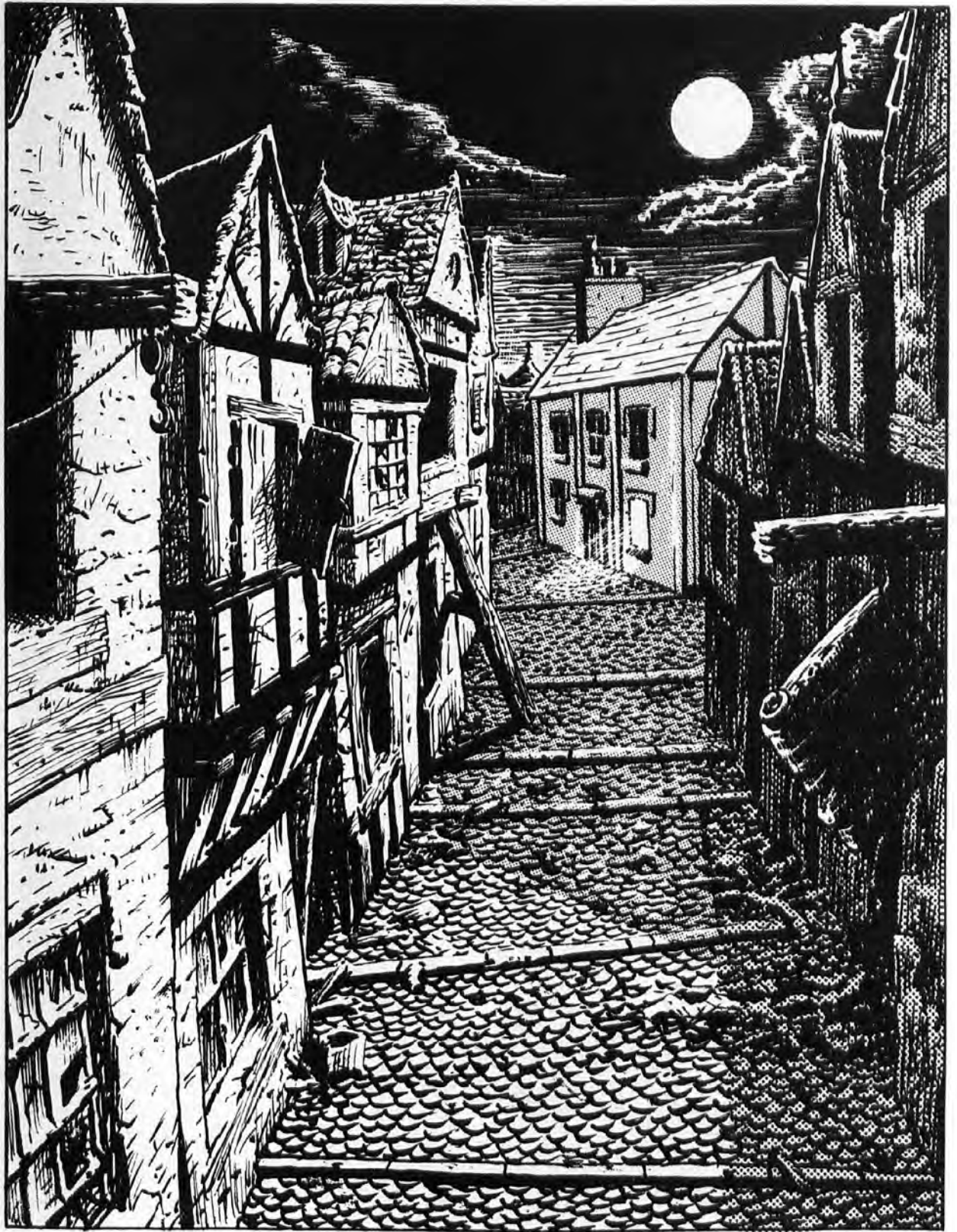
An der Stelle, wo der Große Fluß in das Meer der Sieben Winde mündet, liegt, nördlich des sumpfigen Deltas, Havena, die sagenumwobene Hafenstadt. Einst fuhren von hier die schnellen Segler nach Güldenland und kehrten schwer beladen zurück. Gewaltige Schätze wurden an Havenas Kais umgeschlagen, und ein beträchtlicher Teil des Reichtums blieb in den Mauern der Stadt. Bald erzählte man sich im ganzen Land, daß Havenas Straßen mit Gold gepflastert seien – ein Gerücht, das Scharen von finsternen Gestalten in die Stadt lockte.

Wer will sagen, ob es an diesen üblen Schurken lag oder an einem Erdbeben, bei dem Havenas Unterstadt für immer in den Fluten versank – fest

steht nur, die stolze Stadt verblühte rascher, als sie aufgestiegen war. Die Kauffahrer steuerten andere Häfen an, die hölzernen Kräne auf den Kaimauern standen still und verrotteten. Vom früheren Reichtum war bald nichts mehr zu sehen; nur das üble Gesindel war Havena geblieben . . .

Dies ist also die Stadt, in der die Geschichte beginnt. Es hat soeben Mitternacht geschlagen, und nur Mondlicht erhellt die engen Gassen unten am Hafen. Von See her fegt ein salziger Wind und vertreibt den dumpfen Modergeruch, der sonst über diesem Viertel liegt. Kein Mensch ist zu sehen, denn wer seine fünf Sinne beisammen hat, hütet sich, den Hafenbezirk nach Einbruch der Nacht zu betreten.

Um diese Zeit gehören Havenas Straßen den dicken, struppigen Ratten, die frech von einem Kehrhaufen zum anderen huschen, um in aller Ru-



he nach verschimmeltem Brot, faulem Gemüse und anderen Leckerbissen zu suchen.

Plötzlich hebt ein altes, fettes Rattenmännchen den Kopf, denn es hallen schwere Schritte durch die Nacht. »Nun hört euch diesen Tölpel an! Das muß ein Fremder sein«, hätte der feiste Nager vermutlich zu seinen Gefährten gesagt, wenn Ratten sprechen könnten. So aber stößt er nur einen empörten Pfiff aus und zieht sich unwillig in den Schatten einer Toreinfahrt zurück.

Der junge Alrik – ein gut aussehender, schwarzhaariger Bursche mit breiten Schultern –, der kurz darauf mit schleppenden Schritten an dem Kehrichthaufen vorübergeht, ist tatsächlich fremd in Havena. Zum ersten Mal hat er sein Heimatdorf im Fluß verlassen und ist in die Stadt gezogen, um die Welt zu sehen und Abenteuer zu erleben.

Doch der erste Tag in Havena war eine einzige Enttäuschung für den unternehmungslustigen jungen Mann. Die Kapitäne der wenigen Schiffe im Hafen wollten ihn nicht heuern; der Wirt des *Goldenen Drachen* konnte keinen Laufburschen gebrauchen; und auch die fahrenden Kaufleute wollten ihn nicht als Reisewache anstellen. Was sollten sie auch mit einem Burschen anfangen, der sich nicht einmal ein eigenes Schwert leisten, geschweige denn damit umgehen kann?

Eine Schlafstelle im *Goldenen Drachen* konnte Alrik nicht bezahlen, und eine billigere Unterkunft hat er vergeblich gesucht. So wandert er nun ziellos durch die menschenleeren Gassen. Irgendwo muß sich doch ein Platz zum Schlafen finden lassen!

An einer Straßenecke verhält Alrik unentschlossen seinen Schritt – eine Gasse sieht so düster und abweisend wie die andere aus. Sein Blick bleibt an einem hell gestrichenen Haus hängen, das am Ende einer engen Straße steht, die hinab zum Hafen führt. Inmitten all der halb verfallenen Bretterbuden, die die Gasse auf beiden Seiten säumen, wirkt das gut gepflegte, großzügige Gebäude fast unwirklich. Schon will Alrik weitergehen, um sich das weiße Haus aus der Nähe anzusehen, da bemerkt er eine Bewegung vor der Eingangstür. Zwei dunkle, gebückte Gestalten machen sich offenbar am Türschloß zu schaffen. Ein vernehmliches Knacken dringt an Alriks Ohr, die Tür schwingt nach innen. Einer der Strolche hebt plötzlich den Kopf, und ein äffisches Gesicht leuchtet bleich im Mondlicht auf.

Alrik zuckt unwillkürlich zusammen. So ein Wesen – halb Mensch, halb Tier – hat er noch nie gesehen!

Offenbar hat die abstoßende Kreatur ihn nicht entdeckt, denn nachdem sie noch einmal sichernd um sich geblickt hat, folgt sie ihrem Gefährten in das weiße Haus.

Alriks Neugier ist erwacht – Enttäuschung und Müdigkeit sind wie weggeblasen. Es sieht so aus, als ob sein erstes Abenteuer soeben begonnen hätte. Vorsichtig schleicht er näher an das Haus heran. Kaum hat er die halbe Strecke zurückgelegt, da sieht er ein Licht, das durch ein Fenster rechts neben der Eingangstür flackert. Auf der gegenüberliegenden Hauswand erscheint ein helles Viereck, in dem sich ein Schatten bewegt.

In der nächtlichen Stille ist deutlich ein dumpfes Rumoren aus dem Haus zu hören. Hin und wieder poltern Gegenstände auf den Boden. Die Geräusche werden von einer endlosen Flut lasterhafter Flüche begleitet, die Alrik, der dem Haus immer näher kommt, zunehmend besser versteht.

»... irgendwo muß das verdammte Ding doch stecken! O Graubart, du Hundesohn von einem Kapitän! Wo hast du es versteckt! Der Teufel soll dich kielholen! Aber ich finde es, das schwöre ich bei meinem rechten Auge, das irgendwo im Meer der Sieben Winde schwimmt!«

Wieder krachen zerbrechliche Gegenstände auf den Dielenboden.

Inzwischen hat Alrik das weiße Haus erreicht. Er preßt den Rücken gegen die Hauswand, schiebt sich dichter an das Fenster heran und späht endlich vorsichtig ins Zimmer.

In der Stube herrscht ein heilloses Durcheinander. Tisch und Stühle sind umgestürzt, Schubladen aus Kommoden gerissen, ihr Inhalt ist über den Boden verstreut. Die beiden Schurken wühlen hektisch in einer Truhe, die an der Wand steht. Sie haben den Deckenleuchter angezündet, um besser suchen zu können. Offenbar rechnen sie nicht damit, daß sie jemand stören könnte.

Einer der beiden Schurken ist ein Mensch. »Das muß ein Pirat sein!« denkt Alrik unwillkürlich, obwohl er noch nie einen leibhaftigen Freibeuter gesehen hat. Der Mann trägt einen schmutzigen, ehemals blauen Rock, um den Leib hat er eine breite, rote Schärpe geschlungen, in der ein breites Entermesser steckt. Jetzt richtet sich der Mann auf, und sein Gesicht wird vom Schein der Kerzen beleuchtet. Langes, strähniges Haar fällt ihm auf die Schultern und tief in die bleiche Stirn. Unter buschigen Brauen funkelt ein stahlblaues Auge, das rechte ist von einer schwarzen Klappe verdeckt.





Die andere Kreatur wühlt noch immer in der Truhe und wirft Kleidungs- und Wäschestücke achtlos hinter sich. »Vielleicht ist das ein Goblin«, denkt Alrik schauernd. Sein Großvater hat ihm einmal von diesen Wesen erzählt, und die Beschreibung könnte passen: Lange Affenarme schauen aus einem zerlumpten Umhang hervor. Sie sind von einem schütterten, rostfarbenen Pelz bedeckt, Ellenbogen und Handflächen von einer grauen, schuppigen Hornhaut überzogen. Direkt auf den breiten, fleischigen Schultern sitzt ein Kopf, dessen Anblick Alrik zusammenzucken läßt, weil das Gesicht eindeutig menschliche Züge hat und doch unwillkürlich an einen Affen erinnert. Eben zieht die Kreatur die schwarzen Lippen zu einem widerwärtigen Grinsen auseinander und lange, gelbe Zähne werden sichtbar.

Offenbar wollte das Ungeheuer seinem Kumpen etwas mitteilen, aber jetzt spitzt es plötzlich die Ohren und deutet stumm auf eine Tür in der rückwärtigen Stubenwand. Das Affenwesen stößt ein kehliges Krächzen aus. Seine Sprache wird immer wieder von eigentümlichen Knurr- und Zischlauten unterbrochen, so daß es schwerfällt, das Geifern zu verstehen.

»Grrrr. . . ! Im Nebenzimmerr iszt jemand, Einauge, ich habe szzz ein Gerrräusch gehört!«

Der Pirat hat plötzlich einen Dolch in der Hand. »Du blöder Goblin! Du hast mir doch gesagt, die Alte und die Kleine sind verweist!« zischt er seinem Gefährten zu.

Der Goblin duckt sich und hebt die krallenbewehrte Hand. »Nicht schlagen, Herr Einauge!«, jammert er. »Nicht den armen Garbatz szschlagen!«

»Ach was, halt den Mund! Wir wollen doch mal sehen, wer da nebenan herumschleicht.«

Er gibt dem Goblin ein Zeichen und huscht zur Tür. Garbatz zückt seinen rostigen, schartigen Säbel und stellt sich hinter ihm auf.

Der Einäugige tritt einen Schritt zurück und rammt die Schulter gegen die Tür, die sofort nachgibt. Vom eigenen Schwung mitgerissen stolpert der Pirat in das Hinterzimmer, der Goblin springt ihm nach.

Schrille Schreckensschreie dringen an Alriks Ohr. Er zieht einen handlichen Knüppel, den er für alle Fälle bei sich trägt, aus dem Stiefelschaft. Dann sieht er zwei Frauen in langen Nachtgewändern, die von den Schurken in die Stube gestoßen werden – eine Greisin, deren lange, weiße Haare unter einer wollenen Nachtmütze hervorquellen, und

ein junges, blondes Mädchen. Die junge Frau ist wunderschön, schöner als alle Mädchen in Alriks Heimatdorf. Ihre großen blauen Augen sind schreckerfüllt. »Gnade!« fleht sie die Schurken an.

»So habt doch Erbarmen mit der alten Frau!«

Aber Einauge kichert nur hämisch und stößt die Greisin unsanft in einen Sessel. Dann deutet er auf das Durcheinander im Zimmer. »Wie du siehst, haben wir hier etwas gesucht, Mütterchen. Wir haben es aber noch nicht gefunden. Vielleicht willst du uns dabei helfen?«

»Ich . . . ich weiß gar nicht, wovon Ihr sprecht«, stammelt die alte Frau.

»Oh doch, das weißt du genau!« der Pirat greift zum Entermesser in der Schärpe. »Ich rede von Graubarts Pergament, zum Teufel! Wo ist es?«

»Ich weiß es nicht, das . . . das schwöre ich!«

»Vielleicht wisst ihr eszz doch«, zischelt der Goblin, zieht ein schartiges Messer und nähert sich dem blonden Mädchen. »Wir werden euch szchon zum Reden bringen . . . «

An dieser Stelle unterbricht Ihr Freund seine Erzählung, nimmt einen Schluck aus seinem Glas, schaut Sie bedeutungsvoll an und fährt dann fort:

»Alrik, unser junger Held, hat genug gesehen: Eine affenähnliche Kreatur, ein Ungeheuer in Menschengestalt, bedroht ein wunderschönes, hilfloses Mädchen! Jetzt gilt es, keine Zeit zu verlieren, und Alrik zögert keine Sekunde. Er hastet zur Haustür und wirft sich mit der Schulter dagegen, so wie er es bei Einauge gesehen hat. Zu spät merkt er, daß die Tür nur angelehnt war. Er stürzt polternd und krachend in die finstere Diele. Doch Sekunden später ist er wieder auf den Beinen. Alriks Kopf schmerzt, aber er schüttelt die Benommenheit ab.

Ein kräftiger Tritt, und die Zimmertür fliegt auf. Den Knüppel fest gepackt, stapft Alrik auf das Affenwesen zu, das ihm mit angstgeweiteten Augen und eng anliegenden Ohren entgegenblickt.

»Ich werde es dir zeigen, du Ungeheuer!« brüllt unser Held und hebt seinen Knüppel. Aus den Augenwinkeln nimmt er eine flüchtige Bewegung wahr, wirft sich herum, doch es ist zu spät. Roter Nebel flammt vor seinen Augen auf, dann versinkt alles um ihn in Finsternis. Einauges meckerndes Lachen, der mit einem Schemel in den Händen hinter der Tür hervorkommt, hört Alrik nicht mehr.

Als er wieder zu sich kommt, liegt er geknebelt und zu einem hilflosen Bündel verschnürt auf dem Boden. Eine flinke Hand fischt die drei

Goldstücke aus seinem Wams. Die kühle Luft an seinen Fußsohlen deutet darauf hin, daß man ihm Stiefel und Fußlappen gestohlen hat. Mühsam dreht Alrik den schmerzenden Kopf. Er muß mit ansehen, wie Garbatz sich drohend den beiden Frauen nähert. Jetzt haben die Greisin und das wunderschöne Mädchen mit den strahlendblauen Augen keine Chance mehr . . .«

»Wie kann man nur!« unterbrechen Sie an dieser Stelle die Erzählung Ihres Freundes. »Derart dämlich wie dieser Alrik hätte ich mich nicht angestellt! Warum hat er sich nicht leise in die Diele geschlichen und dann . . .«

»Also gut«, wirft Ihr Freund ein. »Dann spiel du den Alrik! Wie hättest du's denn gemacht?«

Nun, ist es Ihnen nicht schon häufig so ergangen, daß Sie gern in eine Erzählung eingegriffen hätten, die Sie gerade lasen? Stellen Sie sich vor, Sie hätten Siegfried einen kleinen Tip geben können! Wie völlig anders wäre das *Nibelungenlied* ausgegangen!

In »Das Schwarze Auge« sind Sie Held und Autor zugleich. Sie nehmen Ihr Abenteuer selbst in die Hand.

Ihr Freund, der Geschichtenerzähler, steht in unserer kleinen Episode übrigens für den Meister des Schwarzen Auges. Hinter diesem unheimlichen Titel verbirgt sich nämlich ein ganz gewöhnlicher Mensch. Der Meister ist der Leiter eines Schwarze-Auge-Spielabends. Vielleicht ist schon ein wenig deutlich geworden, was zu den Aufgaben des Meisters gehört: Er muß den Rahmen eines Abenteuers ersinnen und gestalten. Er übernimmt die Rollen der Schurken, Ungeheuer und Nebenfiguren. Er bestimmt den allgemeinen Gang der Ereignisse und entscheidet Streitfragen. Alles in allem ist das kein leichtes Amt. Andererseits kann der Meister aber auch auf eine Reihe von Spielhilfen zurückgreifen, die ihm seine Aufgabe erleichtern. (Zum Beispiel auf vorgefertigte Gruppenabenteuer wie *Das Wirtshaus zum schwarzen Keiler* oder den Aktions-Set *Die Werkzeuge des Meisters*).

Ihr Part im Abenteuer ist der des Spielers. Das heißt, Sie führen einen Helden durch das Reich des Schwarzen Auges und treffen alle Entscheidungen für diese Figur, die Sie vorher selbst erschaffen haben.



Der Spielablauf

Das Erschaffen eines Helden (oder einer Heldin) wird im *Buch der Regeln* umfassend erläutert. Das Wort Held ist übrigens im Sinn von Romanheld oder Hauptdarsteller zu verstehen. Es kann im Reich des Schwarzen Auges also durchaus negative oder gar feige Helden geben. An dieser Stelle sei nur kurz erklärt, daß Sie durch Würfeln festlegen, wie klug, mutig, anziehend, geschickt und kräftig Ihr Held ist. Ich nenne die körperlichen und charakterlichen Eigenschaften eines Helden sein Profil. Während Ihr Held heranreift, verbessert sich sein Profil allmählich, und so wird aus einem tumben Bauernburschen im Laufe vieler Spielabende ein weithin geachteter Kämpfer.

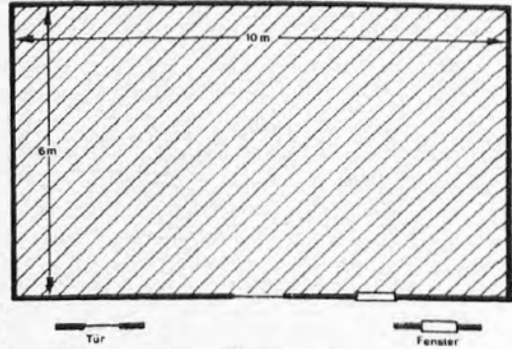
Die Würfel entscheiden auch darüber, wieviel Startkapital einem frischgebackenen Abenteuerer zur Verfügung steht, um sich mit Waffen, Rüstung und ähnlichen Dingen auszustatten. Im Verlauf seiner Abenteuer in Aventurien wird Ihr Held möglicherweise ungeheure Schätze zusammentragen, doch zu dem Zeitpunkt, wo er sein Abenteuerleben beginnt, reicht das Geld oft gerade nur für das Nötigste. Das ist auch der Grund, warum unser Alrik mit einem Knüttel statt mit einem imposanten Schwert bewaffnet ist.

Wir wollen nun einmal sehen, wie Alrik – da der Spieler den Namen seines Abenteuerers selber wählt, können Sie ihn gern umbenennen, wenn Sie wollen – sich anstellt, wenn Sie seine Rolle übernehmen. Dazu drehen wir die Zeit ein paar Minuten zurück und bringen die Geschichte in die für ein Rollenspiel typische Dialogform:

Meister: »Als du fast das Ende der Gasse erreicht hast, hörst du Stimmengewirr, dann einen gedämpften Schrei. Die Laute dringen aus einem hellerleuchteten Fenster in einem Haus zu deiner Rechten.«

Spieler: »Wie sieht das Haus aus?«

Meister: »Du darfst nicht vergessen, daß es in der Gasse sehr dunkel ist. Viel ist also nicht zu sehen. Man kann aber immerhin erkennen, daß es sich um ein helles, zweistöckiges Gebäude handelt. Die Straßenfront ist 10 Meter breit. Die Seitenwände springen 6 Meter zurück. In der Mitte der Front befindet sich die Haustür (1 m breit, 2 m hoch). Sie ist nur angelehnt. Das erleuchtete Fenster, rechts von der Haustür, ist 80 cm breit und 1 Meter hoch.«



Spieler: »Ich gehe bis zur Hauswand und schleiche mich an ihr entlang bis zum Fenster. Dann schiebe ich vorsichtig den Kopf über die Fensterbank und spähe hinein. Was sehe ich?«

Der Meister beschreibt nun die Szene in der Stube, beginnend mit den Abmessungen des Raumes. Sie erfahren, daß die Kammer 4×4 Meter mißt, mit einer Tür in der Rückwand und einer zweiten auf der linken Seite. Sie erfahren auch, daß ein Sessel in der hinteren linken Ecke des Zimmers steht. Nach den Angaben des Meisters fertigen Sie eine kleine Skizze an, die Ihnen die Orientierung erleichtern soll:



Spieler: »Ich habe genug gesehen. Nun schleiche ich mich vorsichtig zur Haustür. Du sagst, sie ist nur angelehnt?«

Meister: »Stimmt.«

Spieler: »Ich schiebe sie vorsichtig auf und spähe in die Diele. Was sehe ich?«

Meister: »Natürlich absolut nichts, denn in der Diele ist es stockfinster, und von der Straße fällt auch kein Licht herein. Doch halt, etwas siehst du schon: In einer Entfernung von etwa 2 Metern ist auf der rechten Seite ein waagerechter Lichtstreifen über dem Boden zu sehen, offenbar eine Türritze.«

Spieler: »Ich krieche auf allen vieren bis zu dieser Türritze, wobei ich vorsichtig nach unsichtbaren Hindernissen taste.«

Meister: »Du erreichst die Tür ohne Zwischenfälle. Nach einem Meter konntest du auf deiner linken Seite ein Treppengeländer ertasten.«

Spieler: »An der Tür angekommen, richte ich mich halb auf und schaue durch das Schlüsselloch.«

Meister: »Den Sessel kannst du von der Tür aus nicht sehen. Wohl aber den Goblin. Er wendet dir den Rücken zu.«

Spieler: »Ich gehe aufs Ganze! Jetzt drücke ich völlig geräuschlos die Klinke herunter.«

Meister: »Einen Augenblick mal, mein lieber Alrik! Wir wollen erst einmal sehen, ob dir das gelingt. Der Würfel hat das Wort.«



Die Würfel

Wir sind jetzt an einem wichtigen Punkt in jedem Rollenspielsystem angelangt: der Funktion der Würfel.

Rollenspiele kommen weitgehend ohne feste Regeln aus. Der Spielverlauf gestaltet sich über lange Zeiträume – wie Sie eben selbst erleben konnten – als Dialog zwischen Spielern und Spielleiter. Phantasie, gesunder Menschenverstand und Allgemeinbildung bestimmen die Aktionen der Helden und ihrer vom Meister des Schwarzen Auges geführten Widersacher. (Oder hätten Sie zu dem Meister gesagt: Alrik springt fünf Meter hoch in die Luft und bohrt sich von oben durch Hausdach und Zimmerdecke?)

Die Regeln (und die Würfel) treten hauptsächlich dann in Aktion, wenn über Erfolg oder Mißerfolg einer Handlungsweise entschieden werden muß. Um den Ausgang eines Kampfes zu ermitteln, braucht man Kampfregeln, in denen festgelegt ist, wie der oft verwickelte Ablauf von Schwert- und Faustkämpfen sowie Schußwechseln in ein System von Würfelduellen umgesetzt wird. Hier spielen viele Faktoren eine Rolle. Einfacher ist die Situation, wenn über den Erfolg einer Einzelaktion entschieden wird. Dazu braucht man die sogenannte Probe – einen Wurf mit dem zwanzigseitigen Würfel.

Vielleicht stört es Sie, daß im Spiel viele Entscheidungen dem Würfel übertragen werden, daß also der Zufall regiert? Nun stellen Sie sich einmal vor, der Meister würde alle Entscheidungen treffen, oder die Spielerrunde müßte den Ausgang eines jeden Unternehmens mit dem Meister diskutieren. Im ersten Fall würden sich die Spieler ständig ungerecht behandelt fühlen, und im zweiten Fall käme es zu endlosen Streitereien (und irgend jemand würde sich auch dann ungerecht behandelt fühlen . . .).

Außerdem ist der Spieler dem Würfel nicht völlig hilflos ausgeliefert. Er kann zwar die Resultate nicht beeinflussen, aber er kann günstige Voraussetzungen schaffen. Alriks Versuch, die Tür geräuschlos zu öffnen, soll uns als Beispiel dienen.

Alrik mißt seine Geschicklichkeit an dieser speziellen Aufgabe. Nehmen wir an, Alriks Geschicklichkeitswert betrüge 13. (Als der Held »Alrik« erschaffen – also ausgewürfelt – wurde, kam bei »Geschicklichkeit« dieser Wert heraus.) Alrik rollt nun den zwanzigseitigen Würfel. Würfelt er eine Zahl zwischen 1–13, so hat er die Geschicklichkeitsprobe bestanden, die Tür öffnet sich lautlos. Würfelt er eine 14 oder mehr, so ist die Probe mißlungen, das Schloß knackt, oder das Holz knarrt, die Insassen des Raumes werden aufmerksam.

Sobald Alrik ein paar Abenteuer hinter sich gebracht und Erfahrungen gesammelt hat, erhöht sich sein Geschicklichkeitswert. Wenn er wieder einmal auf eine ähnliche Aufgabe stößt, kann es sein, daß er – bei einem Geschicklichkeitswert von fünfzehn – eine 1–15 würfeln darf, damit die Probe gelingt. Die Voraussetzungen für eine erfolgreiche Geschicklichkeitsprobe haben sich verbessert. Natürlich kann auch eine solche Probe mißlingen. Dann hat halt das Schicksal dem Helden einen Strich durch die Rechnung gemacht. So ist das Leben – hier bei uns – wie in Aventurien. Gerade dann, wenn Totenstille hundert Dukaten pro Minute wert ist, tritt jemand auf einen trockenen Zweig oder muß plötzlich niesen. Durch Begabung und Training hat es der erfahrene Abenteurer gelernt, Schwierigkeiten vorauszuahnen und Risiken gering zu halten, aber gegen die Tücke des Objekts oder die Launen des Zufalls ist er niemals völlig gefeit. Ähnliches gilt auch für die Rolle, die die Würfel in den Kampfregeln spielen. Der starke, gut bewaffnete Krieger bringt ausgezeichnete Voraussetzungen mit, einen schwächlichen, schlecht ausgerüsteten Gnom mit einem Streich zu besiegen. Doch wenn sich alles gegen unseren Krieger verschwört (wenn seine »Tagesform« miserabel ist), kann es vorkommen, daß sich das Glück gegen ihn wendet.

Kehren wir nun zu den Ereignissen in Graubarts Haus zurück. Ich schlage vor, Sie führen die Geschicklichkeitsprobe für Alrik durch. Unsere kleine Geschichte verzweigt sich übrigens an dieser Stelle. Wie sie weitergeht, hängt davon ab, ob Ihnen die Probe gelingt oder nicht. Rollen Sie den zwanzigseitigen Würfel! Würfeln Sie 1–13, lesen Sie den folgenden Abschnitt (1A), würfeln Sie 14–20, lesen Sie Abschnitt 1B.

1 A

Die Geschicklichkeitsprobe ist gelungen. Alrik hat die Klinke geräuschlos heruntergedrückt und schiebt die Tür vorsichtig und sehr langsam einen Spaltbreit auf. (Der Meister könnte jetzt eine erneute Geschicklichkeitsprobe von ihm verlangen, schließlich wäre es ja möglich, daß die Tür vernehmlich knarrt. Im Interesse einer raschen Abwicklung des Geschehens verzichtet der Meister jedoch darauf.)

Spieler: »Ich packe meinen Knüppel fester und horche. Was höre ich?«

Meister: »Einauge ist offenbar noch immer mit der alten Frau beschäftigt. Er fragt sie, ob sie denn nicht lieber die Karte herausgeben wolle. Bisher

könne er den Goblin noch zurückhalten, doch wenn er dem Monster erst einmal seinen Willen ließe, könne selbst er, Einauge, der Schrecken der Sieben Meere, sie beide nicht mehr vor Garbatz' retten.«

Spieler: »Ich vergewissere mich noch einmal mit einem raschen Blick durchs Schlüsselloch, ob mir der Goblin noch immer den Rücken zukehrt.«

Meister: »Das tut er.«

Spieler: »Dann stoße ich mit dem Fuß die Tür auf. Ehe Garbatz sich umdrehen kann, bin ich bei ihm und schlage ihm meinen Knüppel zwischen die häßlichen Ohren. Vom Anblick Silvanas lasse ich mich nicht ablenken, sondern stürme sofort weiter, um Einauge den Garaus zu machen.«

Meister: »Der Goblin stürzt zu Boden, doch Einauge ist, als er dich kommen sieht, natürlich nicht faul, sondern zieht das Entermesser aus der Schärpe. »Ich warne dich, Landratte!« ruft er dir entgegen. »Ich werde dich in Scheibchen schneiden und ins Pökelfaß stecken. Diesen Weg sind schon Hunderte vor dir gegangen.« Während er spricht, wechselt das Entermesser ständig von seiner linken in die rechte Hand. Er bleibt stehen und sieht dich abwartend an, wobei er mit dem Daumen rasch noch einmal die Schärfe seiner blinkenden Klinge prüft. Willst du tatsächlich kämpfen, Alrik?«

Spieler: »Klar! Die Teerjacke soll meinen Knüppel zu spüren bekommen!«

Lesen Sie nun »Der Kampf!« Wenn Sie möchten, können Sie vorher nachschauen, was geschehen wäre, wenn Sie beim Schicksalswurf Pech gehabt hätten.

1 B

Die Geschicklichkeitsprobe ist mißlungen. Als Alrik die Klinke herunterdrückt, ist ein leises Knacken zu hören. Sie spähen vorsichtig noch einmal durchs Schlüsselloch, doch niemand scheint das Knacken gehört zu haben. Zumindest zeigen die beiden Schurken im Zimmer keine Reaktion. Nun erklären Sie dem Meister, daß Sie die Tür vorsichtig eine Handbreit aufschieben, und fragen ihn:

»Haben die beiden mich jetzt bemerkt?«

Meister: »Das kann ich dir nicht sagen. Auf jeden Fall sieht keiner von ihnen zur Tür.«

Spieler: »Dann packe ich meinen Knüppel fester, stoße die Tür auf und stürme ins Zimmer. Mit



zwei Sätzen habe ich den Goblin erreicht, reiße den Knüppel hoch und . . . »

Meister: »Garbatz taucht blitzschnell zur Seite weg und zieht zwei Dolche aus seinem schäbigen Gewand. Einauge hat plötzlich ein Entermesser in der Faust und sagt: »Nur hereinspaziert! Wir haben dich schon kommen hören! Die beiden greifen dich von zwei Seiten gleichzeitig an.«

Spieler: »Bevor sie mich erreicht haben, rufe ich laut: »Jungs, bleibt draußen! Mit diesen kümmerlichen Wichten werde ich spielend alleine fertig! Was tun meine Gegner?«

Meister: »Sie lachen hämisch, und Einauge sagt, daß er es abstoßend findet, wenn so junge Abenteurer mit so steinalten Tricks daherkommen. Mit diesen Worten hebt er das gefährlich blinkende, große Entermesser.«

Wenn es sich bei dieser kleinen Episode um ein echtes, hartes Schwarzes-Auge-Abenteuer handelte, wäre es nun vermutlich um den guten Alrik geschehen. Die beiden Schurken hätten ihn nach kurzem, blutigem Kampf auf den Weg nach Fantasia, in die ewige Zuflucht der tapferen aventurischen Krieger, geschickt. Weil dies aber nur eine Einführungsge-

schichte ist – ein Anreiz gewissermaßen –, nimmt das Geschehen eine überraschende Wende:

Plötzlich ist die Greisin auf den Beinen. Die weißen Haare umwehen ihr Gesicht, aus dem Angst und Verzweiflung gewichen sind. In ihren Augen lodert ein sengendes Feuer. Sie hebt die Arme, ballt die Fäuste und donnert:

**»SALANDER – MUTANDERER –
Sei ein anderer!«**

Darauf zuckt ein leuchtender Blitz durch den Raum. Mit einem Schlag sind Einauge und der Goblin verschwunden. Statt dessen watscheln zwei aufgeregte Erpel, die Ihnen zuvor gar nicht aufgefallen sind, über die Dielen.

»Das wäre das«, sagt die Alte, die nun wieder geschwächt und zerbrechlich wirkt. Nachdem sie sich als Zauberin der 9. Stufe vorgestellt hat, gibt sie Ihnen folgenden Rat:

»Fremder, gehen Sie! Kehren Sie zum Anfang des Abenteuers zurück. Nehmen Sie noch einmal die Klinke in die Hand, und dann tun Sie, was Sie in einem echten Abenteuer nie tun dürfen: Würfeln Sie so lange, bis Ihnen die Geschicklichkeitsprobe gelingt, und lesen Sie dann Abschnitt 1 A!«

Der Kampf

Nun entbrennt also ein Kampf nach Art des Schwarzen Auges. Nicht so blutig wie im wirklichen Leben, aber viel spannender. Die zahlreichen Aktionen, die ein Gefecht Mann gegen Mann bestimmen – Schlagen, Stechen, Parieren und Fintieren –, sind in unserem Spiel auf Würfelduelle reduziert. Es wird jedoch nicht einfach »um die Wette gewürfelt«. Wie bei den Proben bringen die agierenden Figuren unterschiedliche Voraussetzungen mit, die den Ausgang eines Würfelgefechtes positiv oder negativ beeinflussen können. Die unterschiedlichen Ausgangsbedingungen werden im *Buch der Regeln* näher erläutert, für das Gefecht zwischen Einauge und Alrik müssen Sie sich nur folgendes merken: Alrik ist um vieles geschickter als sein Widersacher. Deshalb kann er Einauges Schläge besser parieren und selbst mehr Hiebe austeilen. Einauge hingegen besitzt die gefährlichere Waffe; daher richtet er mehr Schaden an, wenn er Alrik trifft. Alrik darf mit dem zwanzigseitigen

Würfel *höchstens* eine 11 würfeln – dann hat er seinen Gegner getroffen, oder, in der Sprache des Schwarzen Auges ausgedrückt: Dann ist seine Attacke erfolgreich. Einauge ist weniger geschickt als Alrik. Im Spiel bedeutet das: Er darf *höchstens* eine 10 würfeln, wenn ihm der Angriff gelingen soll. Eine gelungene Attacke, das bedeutet: Der Hieb geht tatsächlich in Richtung des Gegners und nicht vorbei. Aber der Gegner kann versuchen, eine solche Attacke abzuwehren. Diese Abwehr bezeichnet man als Parade. Um erfolgreich zu parieren, darf Alrik *höchstens* eine 8 würfeln, der ungeschicktere Einauge *höchstens* eine 7.

Beispiel: Alrik würfelt eine 6: gelungene Attacke! Einauge pariert und würfelt eine 4: Parade ebenfalls erfolgreich. Jetzt führt Einauge seine Attacke aus. (Er würfelt also zweimal hintereinander – einmal für die Parade, einmal für die Attacke.) Er rollt eine 14: Attacke mißlungen! Alrik braucht nicht zu parieren

(nur erfolgreiche Attacken werden pariert) und würfelt gleich seine Attacke: eine 18, ebenfalls ein Mißerfolg. Bisher haben beide Kämpfer keinen Kratzer abbekommen. Was geschieht aber, wenn eine Attacke gelingt und die gegnerische Parade erfolglos bleibt? Dann hat ein Kämpfer dem anderen einen Schaden zugefügt. Das Ausmaß des Schadens ist von der Waffe des Kämpfers abhängig. Jede Waffe hat einen Waffenwert, dieser wird durch Würfeln und Addieren eines Zuschlags festgelegt. Alriks Knüppel ist 1 Würfel + 2 (1 W + 2) wert. Das bedeutet: Alrik rollt einen normalen, sechsseitigen Würfel. Zum Würfelresultat addiert er eine 2. Er würfelt beispielsweise eine 3, addiert die 2 dazu und erhält 5 als Gesamtergebnis. Er erzielt 5 Treffer- oder Schadenspunkte. Der Waffenwert von Einauges Entermesser beträgt 1 Würfel + 3 (1 W + 3). Einauge kann mit dem Entermesser 4–9 Trefferpunkte erzielen. Die Lebensenergie der Kämpfer wird ebenfalls in Punkten gemessen. Alrik verfügt über 30 Lebenspunkte, Einauge über 25. Die Treffer- oder Schadenspunkte, die ein Kämpfer erzielt, werden von der Lebensenergie des Gegners subtrahiert. Sinkt die Lebensenergie eines Kämpfers auf 0, ist er tot. Das ist zwar ein trauriger Moment in dem Spiel »Das Schwarze Auge«, aber der Spieler kann sich damit trösten, daß sein Held nun im himmlischen Fantasia weilt, und sich schnell einen neuen Kämpfer erschaffen.

Ich wiederhole noch einmal Alriks und Einauges Kampfwerte:

| | | |
|-----------------|----------------|--|
| <i>Alrik:</i> | Attacke: | höchstens 11 (kurz: AT: 11) |
| | Parade: | höchstens 8 (kurz: PA: 8) |
| | Waffe: | Knüppel: 1 Würfel + 2 (kurz: 1 W + 2) |
| | Lebensenergie: | 30 Lebenspunkte (kurz: LE: 30) |
| <i>Einauge:</i> | Attacke: | höchstens 10 (AT: 10) |
| | Parade: | höchstens 7 (PA: 7) |
| | Waffe: | Entermesser: 1 Würfel + 3 (1 W + 3) |
| | Lebensenergie: | 25 Lebenspunkte (LE: 30) |

Tragen Sie jetzt den Kampf zwischen unserem jungen Helden und Einauge aus! Alrik hat den ersten Wurf. Wenn seine Attacke erfolgreich ist, pariert Einauge, um anschließend seinerseits zu attackieren und so weiter. Am besten legen Sie eine kleine Tabelle mit den Lebenspunkten der beiden Kämpfer an. Sobald einer von beiden einen Treffer landet, den der

andere nicht parieren kann, ermitteln Sie die Trefferpunkte und ziehen Sie von den Lebenspunkten des Getroffenen ab. Auf der Tabelle streichen Sie zum Beispiel Einauges 25 durch und schreiben den neuen Stand seiner Lebensenergie darunter. So fahren Sie fort, bis die Lebenspunkte eines der beiden Widersacher aufgebraucht sind.

| Lebensenergie | |
|----------------|--------------|
| <i>Einauge</i> | <i>Alrik</i> |
| 25 | 30 |
| 24 | 28 |
| 18 | |
| 16 | |

Hoffen wir, daß Alrik den Kampf gewinnt. Schließlich brauchen wir ihn noch, denn er soll Sie weiter durch das Land des Schwarzen Auges führen. Sollte aber das Unfaßbare geschehen und Einauge unseren Helden besiegen, dann gibt es für unseren Spieltest nur eine Möglichkeit: Erklären Sie den Kampf für ungültig, und fangen Sie von vorn an. Und wiederholen Sie ihn so lange, bis Alrik endlich gewonnen hat. Denn er wird – wie gesagt – noch gebraucht, während die Welt auf einen Schurken wie Einauge getrost verzichten kann. (Auch falls Alrik auf Antrieb gewinnt, können Sie den Kampf zum Spaß ein paar mal wiederholen – so entwickeln Sie ein Gefühl für ein typisches Schwarzes-Auge-Gefecht.)

Doch nun zurück zu unserer Geschichte, die von jetzt an im Stil eines echten Rollenspiels fortgeführt wird. Das heißt, Sie, der Leser, übernehmen Alriks Rolle, und ich, der Autor, die des Meisters des Schwarzen Auges. Wie ein Spielmeister schildere ich Alrik – also Ihnen – den Gang der Ereignisse, und Sie antworten mir im Stil eines Rollenspielers. Wie Sie mir antworten sollen? Nun, ich lege Ihnen einfach die Antworten in den Mund oder biete Ihnen verschiedene Handlungsmöglichkeiten an, unter denen Sie wählen können. Zugegeben, dies ist eine ziemlich einseitige Kommunikationsform, aber das Ganze ist ja nur ein Trainingslauf, der Sie in die ungewöhnliche Spielwelt des Schwarzen Auges einführen soll. Bei Ihrem ersten echten Spiel kann Ihnen niemand vorschreiben, was Sie zu tun oder zu sagen haben. Wie sich Ihr Held verhält, hängt dann ganz allein von Ihnen ab.

Ich, der Meister des Schwarzen Auges, warte den Ausgang des Kampfes ab und setze dann meine Erzählung von den Ereignissen in Havena fort:



»Soeben sinkt Einauge mit einem fürchterlichen Fluch auf den Lippen zu Boden. Während die beiden Frauen sich tränenreich bei Ihnen bedanken, stellen Sie fest, daß der Goblin sich unbemerkt davongeschlichen hat.

Das Mündel geht nun auch aus dem Zimmer, um sich anzukleiden. Sie nutzen die Gelegenheit, um der alten Frau eine naheliegende Frage zu stellen: »Was hat es mit diesem Pergament auf sich, das Einauge von Euch gefordert hat, Mütterchen?«

Die Alte ist noch immer voller Dankbarkeit. Darum erzählt sie Ihnen eine Geschichte, die sonst kaum jemand von ihr erfahren hätte.

Kapitän Graubart war ihr Sohn und besaß tatsächlich ein wertvolles Pergament. Sein sterbender Steuermann, der wie er aus Havena stammte, hatte es ihm einst vor der Küste von Güldenland geschenkt. Auf dem Pergament war das Versteck eines Schwarzen Auges eingezeichnet. Eine machtvolle Zauberin hatte es einst besessen. (Ein Schwarzes Auge ist eine Kugel aus dunklem – fast schwarzem – Kristall. Wer diesen magischen Gegenstand besitzt, kann alle Orte Aventuriens sehen – sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart und Zukunft.) Das Dokument berichtet von der Vertreibung aus ihrem Turm, bei der sie das Schwarze Auge zurücklassen mußte. Eine Zeichnung darauf zeigt die Turmkammer und auch die Mauernische, in der die Kugel verborgen ist, aber der Standort des Turmes war nicht angegeben und wurde auch im Text nicht erwähnt.

So hatte Graubart lange Güldenland durchstreift und in allen Städten und Burgen nach dem Turm der Zauberin gesucht, doch seine Mühen waren vergeblich gewesen. Durch Zufall erfuhr er dann, daß der Turm dort steht, wo er ihn zuallerletzt vermutet hätte: in Havena, seiner Heimatstadt.

»Wie hätte er auch wissen sollen, daß »*Nahemas Turm*« – so heißt das Bauwerk in dem Dokument – und unser »*Schwarzer Turm*« in Havena ein und derselbe sind?« fragt die Alte und sieht Sie forschend an.

»Das konnte er wohl nicht wissen«, murmeln Sie verständnisvoll und warten ungeduldig, daß sie mit ihrer Erzählung fortfährt. Die Augen der Greisin sind unterdessen voller Tränen. Sie spricht jetzt so leise, daß ihre Worte kaum zu verstehen sind.

»Mein Sohn ist so schnell wie möglich über das Meer gesegelt. Er muß direkt vom Hafen zum Turm gelaufen sein, denn er nahm sich nicht einmal Zeit, seine alte Mutter zu begrüßen.« Wieder

unterbricht sie ihre Erzählung und zieht ein Tuch aus ihrer Rocktasche hervor. »Erst drei Tage später stand er auf der Türschwelle. Ich habe ihn kaum wiedererkannt. Er sah schrecklich aus. Sein Haar war weißer als meines, sein Rücken gebeugt. Schweigend ging er an mir vorbei, die Treppe hinauf, die Pergamentrolle unter dem Arm. Offenbar war er nur gekommen, um das Pergament dort oben zu verstecken. Denn als er kurz darauf wieder herunterkam, hatte er es nicht mehr bei sich. Er ging, ohne mich noch ein einziges Mal anzuschauen. Das geschah vor sieben Jahren, und ich habe ihn nie wiedergesehen. Vor zwei Jahren brachte mir ein Fellache aus Gobien die Kunde von seinem Tod...«

Ihre Stimme versagt, und sie läßt sich in den Sessel sinken.

»Dann muß das Pergament doch noch dort oben sein«, stellen Sie nüchtern fest.

Die Greisin nickt. »Aber niemand kann es nehmen. Mein Sohn war schon immer ein wenig sonderlich. Er hat das obere Stockwerk durch heimtückische Fallen gegen Eindringlinge gesichert. Außerdem soll es in seinem Zimmer Dämonen und Flaschengeister geben, die er von seinen Reisen mitgebracht hat.«

»Geht Ihr denn niemals dort hinauf?« fragen Sie. Die Alte schüttelt den Kopf. »Das wage ich nicht. Und Euch würde ich raten, gar nicht erst darüber nachzudenken, jedenfalls nicht, wenn Ihr am Leben hängt.«

Nun haben Sie wieder zwei Möglichkeiten: Sie können den Rat der Alten beherzigen und auf die Erforschung des oberen Stockwerks verzichten, dann lesen Sie Abschnitt **A**; oder Sie verkünden entschlossen, daß Sie nach Graubarts Pergament suchen wollen. Dann lesen Sie Abschnitt **B**.

A Soso, Sie haben sich für diesen Abschnitt entschieden. Ich glaube, ich muß ein ernstes Wort mit Ihnen reden: Sind Sie sicher, daß »Das Schwarze Auge« das richtige Spiel für Sie ist? Wenn Sie kein Fünkchen Abenteuerlust haben, warum lösen Sie dann nicht lieber Kreuzworträtsel? Also, nun überlegen Sie sich die Sache noch einmal, fassen Sie sich ein Herz und lesen Sie Abschnitt **B**!

B Die alte Frau sieht Sie aus großen Augen an. »Ihr seid ein mutiger Bursche«, stellt sie anerken-

nend fest. »Aus diesem Holz war auch Graubart geschnitzt. Leider mußte er teuer dafür . . . Aber lassen wir das! Also steigt nur die Treppe hinauf. Hier, nehmt die Öllampe mit! Da oben ist es stockfinster. Ich wünsche Euch viel Glück!«

Damit stecken Sie mitten in Ihrem ersten Abenteuer. Der folgende Text ist in einzelne, kurze Abschnitte gegliedert. Am Ende eines jeden Abschnitts werden Ihnen eine oder mehrere Möglichkeiten geboten, wo Sie mit der Lektüre fortfahren können. Wenn Sie Freude an dem Spiel haben und sich nicht selbst die Spannung nehmen wollen, dann lesen Sie immer nur den Abschnitt, auf den ich im Text verweise.

Falls es Ihnen nicht beim ersten oder zweiten Anlauf gelingt, Graubarts Pergament zu finden, verlieren Sie nicht den Mut! Seien Sie versichert, ich habe es irgendwo in Graubarts Haus versteckt, und früher oder später werden Sie es aufstöbern.

Noch ein kleiner Hinweis auf eine Besonderheit des folgenden Textes: Je nachdem, wie Sie sich entscheiden, werden Sie von einem Textabschnitt zum anderen geschickt. Dabei kann es geschehen, daß Sie mehrmals auf denselben Abschnitt stoßen. Beispiel:

Abschnitt X 1 Sie stehen in einem Flur. Vor Ihnen ist eine Tür. Sie können sie einschlagen (dann lesen Sie Abschnitt X 2) oder zunächst den Flur durchsuchen (lesen Sie Abschnitt X 3). *Nehmen wir an, Sie beschließen, die Tür einzuschlagen. Sie lesen also Abschnitt X 2. Dort steht:*

Abschnitt X 2 Die Tür läßt sich mit Ihrer Waffe nicht einschlagen. Falls Sie aber einen Schlüssel für die Tür besitzen, lesen Sie Abschnitt X 4, falls nicht, lesen Sie Abschnitt X 1.

Sie haben keinen Schlüssel, also wenden Sie sich wieder Abschnitt X 1 zu, nur um dort wiederum zu lesen, daß Sie die Tür einschlagen oder den Flur durchsuchen können. Obwohl die Möglichkeit »Tür einschlagen« jetzt entfällt, ist sie doch wieder aufgeführt. Wenn Ihnen so etwas im Text des Abenteuers passiert, lassen Sie sich nicht irritieren, sondern wenden Sie sich in einem solchen Fall immer der Möglichkeit zu, die Sie noch nicht ausprobiert haben.

Wenn Sie einen unbekanntem Raum betreten, wird Ihnen in knappen Worten Inhalt und Grundriß des Zimmers geschildert. Das gehört zu den Aufgaben des Meisters des Schwarzen Auges. In einem echten Spiel sollten Sie den Grundriß auf Ihrem Plan einzeichnen, bei unserem Testabenteuer haben wir die Grundrisse bereits vorgezeichnet. Wenn Sie möchten, können Sie die Zeichnungen auf einen der Pläne, die dem Spiel beiliegen, übertragen.

Und noch etwas: Sie (oder Alrik) verfügen wieder über 30 Lebenspunkte. Immer wenn Sie verwundet werden (Schadenspunkte hinnehmen müssen), ziehen Sie diese von Ihren Lebenspunkten ab. Sinkt ihre Lebensenergie irgendwann auf 0, sind Sie tot – wie schon erwähnt –, was ich natürlich sehr bedauern würde . . .

Hier noch einmal Alriks Kampfwerte:

Attacke: 11
Parade: 8

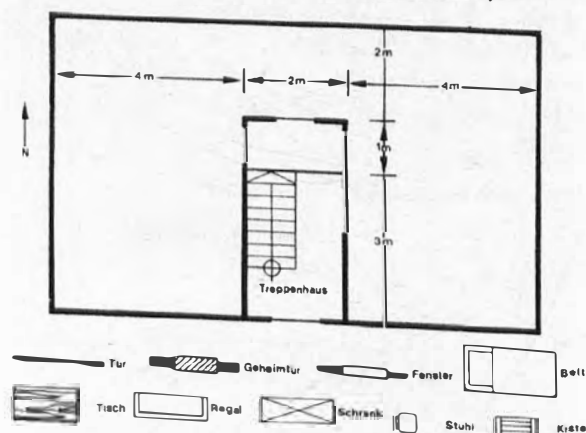
Waffe: Knüppel (1 W + 2)
Lebensenergie: 30

Das Abenteuer beginnt!

Solo-Abenteuer für 1 Spieler

Lesen Sie zunächst Abschnitt 1

1
Die Abbildung zeigt das Treppenhaus mit dem Po-dest und den drei Türen, die zu den Zimmern im 1. Stock führen. Außerdem die Außenmauern des Hauses. Übertragen Sie die Zeichnung auf ein Blatt Papier und fügen Sie später die Grundrisse der Zimmer, die Sie untersucht haben, zu der Zeichnung hinzu. Im Moment stehen Sie am Fuß der Treppe. Den Knüppel in der einen, die Öllampe in der anderen Hand. Sie können frohgemut die Treppe hinaufstürmen (Abschnitt 3) oder vorsichtig nach oben steigen und nach Fallen suchen (Abschnitt 7).



2

Der Bär hat folgende Kampfwerte:

Angriff: 8
Parade: 7

Lebensenergie: 50
Waffe: 2 Taten: 2 Würfel

Führen Sie den Kampf nach den Ihnen bekannten Regeln durch. Jedesmal, wenn der Bär erfolgreich angreift, Ihre Parade jedoch mißlingt, rollen Sie 2 sechsseitige Würfel. Die Augenzahl entspricht der Anzahl Schadenspunkte, die Sie von Ihrer Lebensenergie abziehen müssen. Der Bär würfelt die erste Attacke.

Falls er Sie tötet, lesen Sie Abschnitt 41. Falls Sie ihn töten, lesen Sie Abschnitt 4.

3

Sie haben einen haarfeinen Draht zerrissen, der über der obersten Treppenstufe gespannt war. Lesen Sie nun Abschnitt 5.

4

Sie können jetzt in Ruhe das Postament untersuchen, auf dem der Bär stand. Schon bald stellen Sie fest, daß sich die Deckplatte hochklappen läßt. Darunter liegt das gesuchte Pergament. Herzlichen Glückwunsch! Lesen Sie nun:

»Das Ende des Abenteurers!«

5

Sobald Sie den Treppenabsatz betreten, klappt eine Falltür unter Ihren Füßen auf, und Sie stürzen drei Meter tief. Würfeln Sie mit 1 Würfel und ziehen Sie das Resultat als Schadenspunkte von Ihrer Lebensenergie (30 Lebenspunkte) ab. Anschließend können Sie die Treppe wieder hinaufsteigen. Lesen Sie Abschnitt 13.

6

Der Bär hat folgende Kampfwerte:

Angriff: 8
Parade: 7

Lebensenergie: 50
Waffe: 2 Taten: 2 Würfel

Er führt die erste Attacke. Tragen Sie den Kampf nach den Ihnen bekannten Regeln aus. Jedesmal, wenn der Bär erfolgreich angreift, Ihre Parade jedoch mißlingt, rollen Sie 2 sechsseitige Würfel. Die Augenzahl entspricht der Anzahl Trefferpunkte, die der Bär gegen Sie erzielt. Beachten Sie, daß Sie 4 Punkte von den Trefferpunkten des Bären abziehen dürfen, und daß der Bär vor jeder Runde einmal einen Würfel rollen muß. Würfelt er eine 6, löst er sich auf der Stelle in dunkelbraunen Rauch auf. Das verdanken Sie der Magie des Schildes. Falls Sie den Bären im Kampf oder auf magische Weise vernichten, lesen Sie Abschnitt 4. Falls der Bär Ihnen aber den Garaus macht, lesen Sie Abschnitt 41.





7

Sie stellen fest, daß eine Handbreit über der obersten Treppenstufe ein dünner Draht gespannt ist. Offenbar der Auslöser einer Falle. Sie können den Draht aus sicherem Abstand durchschlagen (Abschnitt 9) oder vorsichtig über ihn hinwegsteigen (Abschnitt 17).

8

Der Bär wird plötzlich lebendig und greift Sie an. Sein Brummen hat sich zu einem tiefen Grollen gesteigert. Falls Sie im Verlauf des Abenteuers einen Schild gefunden haben, lesen Sie Abschnitt 6, falls Ihnen nur Ihre Waffe zur Verfügung steht, Abschnitt 2.

9

Sie hören ein leises Knacken, so als ob ein verborgener Mechanismus ausgelöst wurde. Sie können den Treppenabsatz betreten (Abschnitt 5) oder zuerst den Fußboden mit einem schweren Gegenstand abklopfen (Abschnitt 11).

10

Sie haben den Sockel kaum berührt, schon hören Sie ein tiefes Brummen. Jetzt können Sie unverdrossen weitersuchen (Abschnitt 8) oder die Suche aufgeben. In diesem Fall müssen Sie zu der Alten hinuntergehen und Ihr Scheitern eingestehen (Abschnitt 57).

11

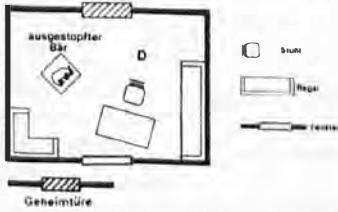
Im Boden des Treppenabsatzes ist eine Falltür verborgen, die sich plötzlich öffnet. Hätten Sie ihn betreten, wären Sie abgestürzt (Abschnitt 13).

12

Die Suche ist erfolglos. Sie rollen unzählige Karten aus, aber ein interessantes Pergament ist nicht darunter. Nun bleibt nur noch der Sockel, auf dem der Bär steht. Sie können ihn vorsichtig betasten (Abschnitt 10) oder die Suche aufgeben. In diesem Fall müssen Sie zu der Alten hinuntergehen und Ihr Scheitern eingestehen (Abschnitt 57).

13
 Wo der Treppenabsatz war, klafft jetzt ein großes Loch. Sie können nicht zu den Türen der einzelnen Zimmer gelangen. Ich schlage vor, Sie gehen zu der alten Frau zurück und bitten Sie um Hilfe (Abschnitt 15).

14
 Sie stehen jetzt in Raum D, der Geheimkammer des Kapitäns (3 m x 4 m).



Hier bewahrt Graubart seine Seekarten auf, mit denen eine Landratte aber leider nicht viel anfangen kann. Das Auffälligste im Zimmer ist ein riesiger ausgestopfter Braunbär. Der Bär steht hochaufgerichtet auf den Hintertatzen und hat die Vorderpranken kampfbereit erhoben. Sein Fell glänzt seidig, und die kleinen Augen funkeln tückisch. Das Raub-

tier steht auf einem niedrigen quadratischen Sockel, auf den jemand mit Kreide die Worte: »Reiz mich nicht!« gekritzelt hat. Sie können das Zimmer gründlich untersuchen, wobei Sie darauf achten, den Bären nicht zu berühren (Abschnitt 12) oder dem Tier mit Ihrer Waffe einen Stoß in die Seite versetzen (Abschnitt 8).

15
 Die Alte sieht Sie mißbilligend an und sagt: »Das fängt ja gut an, mein junger Freund!« Sie runzelt nachdenklich die Stirn. »Ich weiß nicht, ob ich Euch überhaupt helfen soll. Jemand, der allein nicht weiter weiß, sollte die Zimmer eigentlich gar nicht betreten. Aber dieses Mal will ich Euer Problem noch aus der Welt schaffen.«

Sie verschränkt die Arme vor der Brust, schließt die Augen und nickt einmal heftig mit dem Kopf. »Die Falltür ist wieder geschlossen. Ihr könnt den Treppenabsatz ohne Gefahr betreten. Ob ich Euch allerdings ein zweites Mal helfe, weiß ich nicht. Also, überlegt es Euch gut, ehe Ihr noch einmal zu mir kommt!«

Sie können jetzt die Treppe wieder hinaufsteigen (Abschnitt 17).

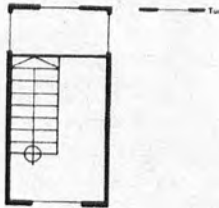


16

Kaum haben Sie »Sesam, öffne dich!« gesagt, da klappt die Holztäfelung in der Mitte auseinander, und ein Durchgang in den Nachbarraum wird frei. Gehen Sie durch die Öffnung und lesen Sie Abschnitt 14.

17

Sie stehen auf dem 2 mal 1 Meter großen Treppenabsatz. Drei Türen, alle geschlossen, führen zu den Räumen. Sie können versuchen, sie zu öffnen. Wenn Sie sich der Tür im Osten zuwenden wollen, lesen Sie Abschnitt 19. Für die Tür im Westen lesen Sie Abschnitt 51 und für die Tür im Norden Abschnitt 29.



Falls Sie während dieses Abenteuers schon ein oder mehrere Male auf dem Treppenabsatz waren und bereits die eine oder andere Tür geöffnet haben, können Sie diese Türen als offenstehend betrachten. Dann hat alles, was in den anschließenden Abschnitten über das Aufbrechen oder Aufschließen der Türen gesagt wird, keine Gültigkeit für Sie.

18

Um die Geheimtür zu öffnen, muß man den Spruch kennen, den der Kapitän auf einem Zettel notiert hat. Falls Sie ihn kennen, lesen Sie Abschnitt 16, wenn nicht, schlagen Sie Abschnitt 56 auf.

19

Die Tür ist massiv und mit Eisenbeschlägen verstärkt. Sie ist verschlossen, es steckt kein Schlüssel im Schloß. Falls Sie einen Schlüssel haben und ihn ausprobieren wollen, lesen Sie Abschnitt 36. Falls Sie die alte Frau nach dem Schlüssel fragen wollen, gehen Sie zu ihr (Abschnitt 21). Wenn Sie keinen Schlüssel haben, müssen Sie sich notgedrungen der Westtür (Abschnitt 51) oder der Nordtür (Abschnitt 29) zuwenden. Denn es ist unmöglich, die Osttür mit Gewalt zu öffnen.

20

Der auf dem Boden liegende Dämon löst sich in grünen Dunst auf, der zum Rahmen des Spiegels zieht.

Auch die Spiegelscherben werden zu Dunst, der aufsteigt und sich im Rahmen sammelt. Bald sieht der Spiegel wieder so aus wie zuvor: blind, aber völlig unversehrt. Auf der Scheibe jedoch erscheint eine Schrift:

»Ich gratuliere! Du bist ein wackerer Kämpfer. Darum gebe ich dir einen Rat: Das Pergament liegt in der Kammer hinter der Geheimtür im Schlafzimmer (Raum C) des Kapitäns. Dort steht auf einem Sockel ein Bär. Doch der Bär ist nicht ausgestopft, sondern verzaubert. Du mußt ihn mit deiner Waffe verletzen. Dann wird er dich zwar angreifen, aber anders kannst du nicht an das Pergament gelangen, denn es ist in dem Sockel versteckt. Viel Glück und lebe wohl!«

Die Schrift auf dem Spiegel verschwindet. Sie können nun das Zimmer verlassen (Abschnitt 17), aus der goldenen Flasche trinken – doch nur, wenn Sie es noch nicht getan haben! (Abschnitt 30) oder Graubarts Zimmer sorgfältig durchsuchen (Abschnitt 32).

21

Wenn Sie die alte Frau in diesem Abenteuer zum ersten Mal um Hilfe bitten, lesen Sie Abschnitt 27. Wenn Sie zum zweiten oder dritten Mal zu ihr kommen, lesen Sie Abschnitt 23.

22

Kaum haben Sie den Spiegel berührt, da zerspringt das Glas und ein Dämon erscheint. In der Rechten trägt er eine Waffe, die der Ihren ähnlich ist. Und es kommt Ihnen so vor, als glichen die Gesichtszüge der Kreatur den Ihren.

»Ganz recht«, zischt das merkwürdige Wesen, »ich bin dein Ebenbild. Aber das heißt noch lange nicht, daß ich dich mag. Vielmehr werde ich versuchen, dich zu töten, denn das ist meine Pflicht. Und ich bin der einzige, der weiß, wie du an das Pergament kommst. Doch ich werde erst sprechen, wenn du mich im Kampf bezwungen hast.«

Sie kämpfen jetzt gegen den Dämon. Er besitzt die gleichen Kampfwerte wie Sie (Angriff: 11/Parade: 8). Wenn Sie also mit einem Knüttel bewaffnet sind, kämpft auch der Dämon mit 1 Würfel plus Zuschlag (2 Punkte). Haben Sie ein Entermesser, schwingt auch der Dämon eins. (1 Würfel + 3.) Der Dämon führt den ersten Streich. Sie jedoch haben den magischen Schild. Das bedeutet: Wann immer der Dämon Trefferpunkte gegen Sie erzielt, bleiben bis zu 4 Punkte in Ihrem Schild stecken, werden also nicht von Ihren Lebenspunkten abgezogen. Außerdem muß der Dämon vor jeder Kampfunde einen Würfel rollen. Würfelt er eine 6, sinkt er auf der

Stelle leblos zu Boden. (Der Dämon hat genauso viel Lebenspunkte, wie Sie momentan besitzen.) Falls Ihre Lebenspunkte im Verlauf des Kampfes auf 0 sinken, sind Sie tot (Abschnitt 41.) Falls Sie den Dämon töten, lesen Sie Abschnitt 20.

23

Die alte Frau ist empört. »Von Euch hätte ich mehr erwartet«, schimpft sie. »Besäße ich den Schlüssel, hätte ich ihn Euch selbstverständlich gegeben.« Lesen Sie Abschnitt 25.

24

Kaum haben Sie den Spiegel berührt, da zerspringt das Glas. Ein Dämon erscheint, huscht an Ihnen vorüber, nimmt einen Schild von der Wand und streift ihn über den linken Arm. In der Rechten hält die Kreatur eine Waffe, die der Ihren ähnlich ist. Und es kommt Ihnen so vor, als glichen die Gesichtszüge des Dämons den Ihren.

»Ganz recht!« zischt das merkwürdige Wesen. »Ich bin dein Ebenbild. Ich werde dich jetzt töten, denn das ist meine Aufgabe. Und dabei bin ich der einzige, der weiß, wie du an das Pergament kommst.

Doch ich werde erst sprechen, wenn du mich im Kampf bezwungen hast.«

Tragen Sie nun einen Kampf nach den Ihnen bekannten Regeln aus. Der Dämon besitzt die gleichen Kampfwerte wie Sie (Attacke: 11/Parade: 8). Wenn Sie also einen Knüppel besitzen (1 Würfel + 2), rollt auch der Dämon 1 Würfel und addiert eine 2. Wenn Sie ein Entermesser haben (1 Würfel + 3), hat auch der Dämon eines. Doch leider ist der Dämon im Besitz eines Schildes – und Sie nicht!

Für den Kampf bedeutet das: Wenn Sie in einer Runde Trefferpunkte gegen den Dämon erzielen, bleiben bis zu 4 Punkte im Schild Ihres Gegners hängen. Nur Trefferpunkte, die über 4 hinausgehen, werden von der Lebensenergie des Dämons abgezogen. Der Dämon verfügt über genauso viel Lebenspunkte, wie Sie momentan besitzen.

Kampfbeispiel: Sie würfeln Ihre Attacke: eine 9. Ein erfolgreicher Wurf! Die Parade des Dämons mißlingt. Sie würfeln jetzt die Trefferpunkte Ihrer Waffe aus. Nehmen wir an, das Gesamtergebnis wäre eine 7. Von den 7 Trefferpunkten bleiben 4 im magischen Schild des Dämons hängen. Es werden also nur 3 Trefferpunkte von den Lebenspunkten des Dä-



mons abgezogen. Falls Sie den Dämon im Kampf besiegen, lesen Sie Abschnitt 20. Falls der Dämon Sie tötet, lesen Sie Abschnitt 41.

25

»Es hat keinen Sinn mit Euch«, fährt die Alte fort. »Gebt auf! Geht fort und schickt mir jemand, der wirklich das Zeug zu einem Abenteurer hat!« Sie haben gehört, was die Alte sagte: Gehen Sie, und kehren Sie als ein anderer wieder zurück! Denken Sie sich also einen neuen Namen aus, statten Sie diesen Abenteurer mit Alriks Werten aus, und stürzen Sie sich dann aufs neue in das Abenteuer! Das bedeutet: Sie fangen wieder bei Abschnitt 1 an. Alle Türen sind wieder verschlossen, alle Schätze wieder an ihren Plätzen und alle Fallen wieder gestellt. Es ist allerdings nicht nötig, daß der neue Abenteurer »sich dumm stellt«. Er kann durchaus auf die Erfahrungen seines Vorgängers zurückgreifen. Wir wollen annehmen, Alrik hat ihm von seinen Erlebnissen in Graubarts Haus erzählt.

26

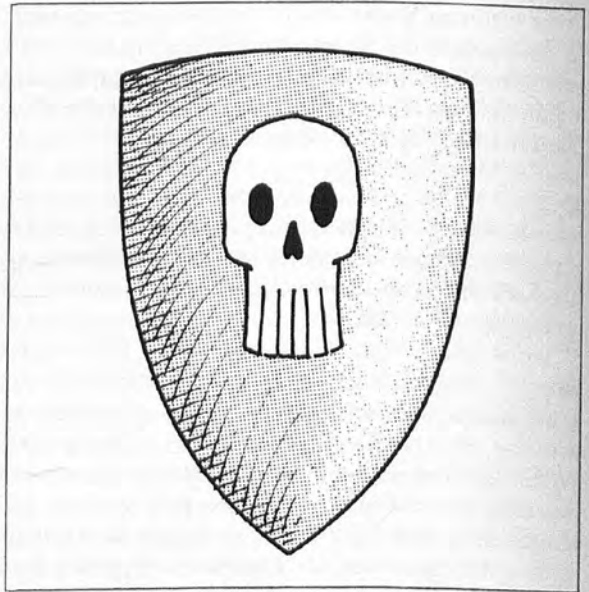
Falls Sie den Schild bereits angelegt haben, ehe Sie anfangen, den Spiegel zu putzen, lesen Sie Abschnitt 22. Falls der Schild noch an der Wand hängt, lesen Sie Abschnitt 24.

27

Die alte Frau hat wenig Verständnis für Ihre Bitte. »Wüßte ich, wo der Schlüssel ist, hätte ich ihn Euch gegeben. Geht wieder nach oben und sucht nach ihm. Außerdem bitte ich Euch, mich nur im äußersten Notfall noch einmal zu belästigen. Als echter Abenteurer müßt Ihr selbständig handeln, sonst kommt Ihr nicht weit.« Gehen Sie zum Treppenabsatz zurück (Abschnitt 17).

28

Als Sie den Schild über Ihren linken Arm streifen, spüren Sie, daß es sich um einen magischen Gegenstand handelt. Auf unerklärliche Weise wird Ihnen sofort klar, welche Kräfte er in sich birgt. Der rote Totenkopf auf dem Schild ist ein machtvolles Voodoozeichen. Ein Gegner, der das Zeichen zu lange ansieht, ist des Todes. (Für den Spielverlauf bedeutet das: Wenn Sie in einem Kampf den Schild tragen, muß Ihr Gegner vor jeder Kampfrunde einmal den sechsseitigen Würfel rollen. Würfelt er eine 6, sinkt er sofort tot zu Boden.) Außerdem schützt Sie der Zauberschild vor den Schlägen Ihres Gegners. Wenn Ihr Widersacher einen



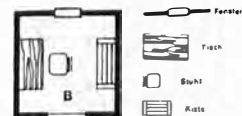
Hieb bei Ihnen landet, bleiben 4 Trefferpunkte im Schild hängen.

Beispiel: Ihrem Gegner gelingt der Attacke-Wurf, Ihre Parade jedoch bleibt erfolglos. Ihr Widersacher würfelt die Trefferpunkte für seine Waffe aus. Nehmen wir an, er besitzt ein Entermesser (1 Würfel + 3). Er würfelt eine 4, dazu addiert er den Zuschlag, eine 3, und erhält eine Gesamtzahl von 7 Trefferpunkten. Normalerweise würden diese 7 Trefferpunkte von Ihrer Lebensenergie abgezogen, doch 4 Trefferpunkte werden von dem magischen Schild aufgefangen. Sie müssen also nur 3 Trefferpunkte von Ihren Lebenspunkten subtrahieren.

Jetzt können Sie aus dem Fläschchen trinken, falls Sie das noch nicht getan haben (Abschnitt 41), den Spiegel putzen (Abschnitt 26), die Untersuchung des Zimmers fortsetzen (Abschnitt 32) oder den Raum wieder verlassen (Abschnitt 17).

29

Die Nordtür ist nicht verschlossen. Sie führt in eine kleine Kammer (Raum B), die 2 x 2 m groß ist.



In der Nordwand ist ein kleines Fenster. Im Zimmer stehen ein Tisch, ein Stuhl und eine geräumige Seemannskiste. Sie können den Raum wieder verlassen (Abschnitt 17) oder die Kiste näher untersuchen (Abschnitt 31).

30
Die Phiole enthält einen magischen Heiltrank. Trinken Sie davon, heilen alle Wunden, die Ihnen bisher zugefügt wurden, sofort. Und das bedeutet, Ihre Lebensenergie beträgt wieder 30. Sie können nun den Schild anlegen (Abschnitt 28), den Spiegel putzen (Abschnitt 26), das Zimmer weiter durchsuchen (Abschnitt 32) oder den Raum wieder verlassen (Abschnitt 17).

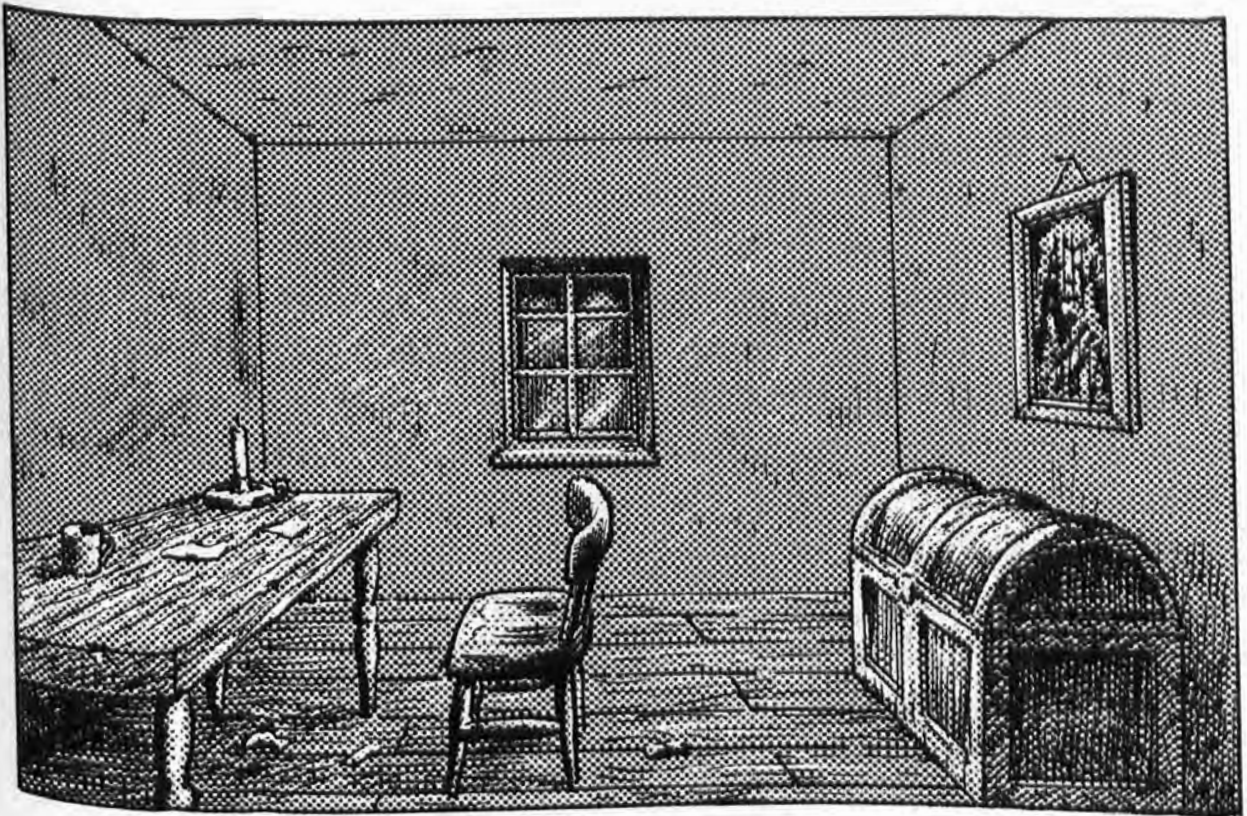
31
Die Seemannskiste ist 1,60 Meter lang, 80 cm breit und 80 cm hoch. Der Deckel ist durch ein schweres Vorhängeschloß gesichert. Falls Sie einen Schlüsselbund gefunden haben, probieren Sie den kleinen Schlüssel aus (Abschnitt 37). Sie können auch versuchen, das Schloß mit Ihrer Waffe abzuschlagen (Abschnitt 33) oder das Zimmer wieder verlassen (Abschnitt 17).

32
Die Suche ist zunächst erfolglos, doch dann entdecken Sie in einer Schublade des Arbeitstisches zwei Zettel, auf denen Graubart Sprüche notiert hat. Auf dem einen Blatt steht: »Eidideldumdei, trau keinem

Papagei! Erst den Schild, dann den Spiegel, dann den Trank, sonst lebest du nicht lang« (Graubart war Seefahrer, kein Poet!). Auf dem anderen Zettel steht: »Geheime Türen öffnet sicherlich ein lautes »Sesam öffne dich!«

Sie können nun aus dem Fläschchen trinken – falls Sie das noch nicht getan haben (Abschnitt 30). Sie können den Spiegel putzen (Abschnitt 26) oder den Schild anlegen (Abschnitt 28). Natürlich können Sie auch wieder aus dem Zimmer gehen (Abschnitt 17).

33
Um das Schloß aufzuschlagen, müssen Sie es zunächst einmal treffen. Würfeln Sie Ihre Attacke (mit dem 20seitigen Würfel höchstens eine 11). Wenn die Attacke gelingt, würfeln Sie mit dem sechsseitigen Würfel die Trefferpunkte aus (Würfelresultat plus Zuschlag). Falls Sie mit einem Schlag 6 Trefferpunkte erzielen, öffnet sich das Schloß. Nach jedem vergeblichen Öffnungsversuch (Attacke mißlungen oder nicht genügend Trefferpunkte erzielt) rollen Sie einen sechsseitigen Würfel. Bei einer 1 ist Ihre Waffe an der Truhe zerbrochen. Sie können das Abenteuer ohne Waffe fortsetzen. Dann tragen Sie alle Kämpfe mit den bloßen Händen aus. Das bedeutet, Sie dür-



fen höchstens eine 7 würfeln, um erfolgreich zu attackieren. Eine Möglichkeit zur Parade haben Sie nicht. Um Ihre Trefferpunkte für einen Faustschlag zu ermitteln, rollen Sie einen sechsseitigen Würfel und subtrahieren eine 2 vom Würfelresultat. Sie können also höchstens 4 Trefferpunkte erzielen; würfeln Sie eine 1 oder 2, landen Sie keine Trefferpunkte. Falls Sie das Abenteuer ohne Waffe fortsetzen wollen, notieren Sie Ihre neuen Kampfwerte (Angriff: 7, Parade: -; Trefferpunkte: 1 W - 2) auf einem Blatt und gehen aus dem Zimmer (Abschnitt 17). Sie können zurück zur alten Frau gehen und sie um Hilfe bitten (Abschnitt 45). Falls es Ihnen gelingt, das Schloß zu öffnen, lesen Sie Abschnitt 35.

34

Sie stehen in Raum A, dem Arbeitszimmer des Kapitäns (6 m lang, 4 m breit).

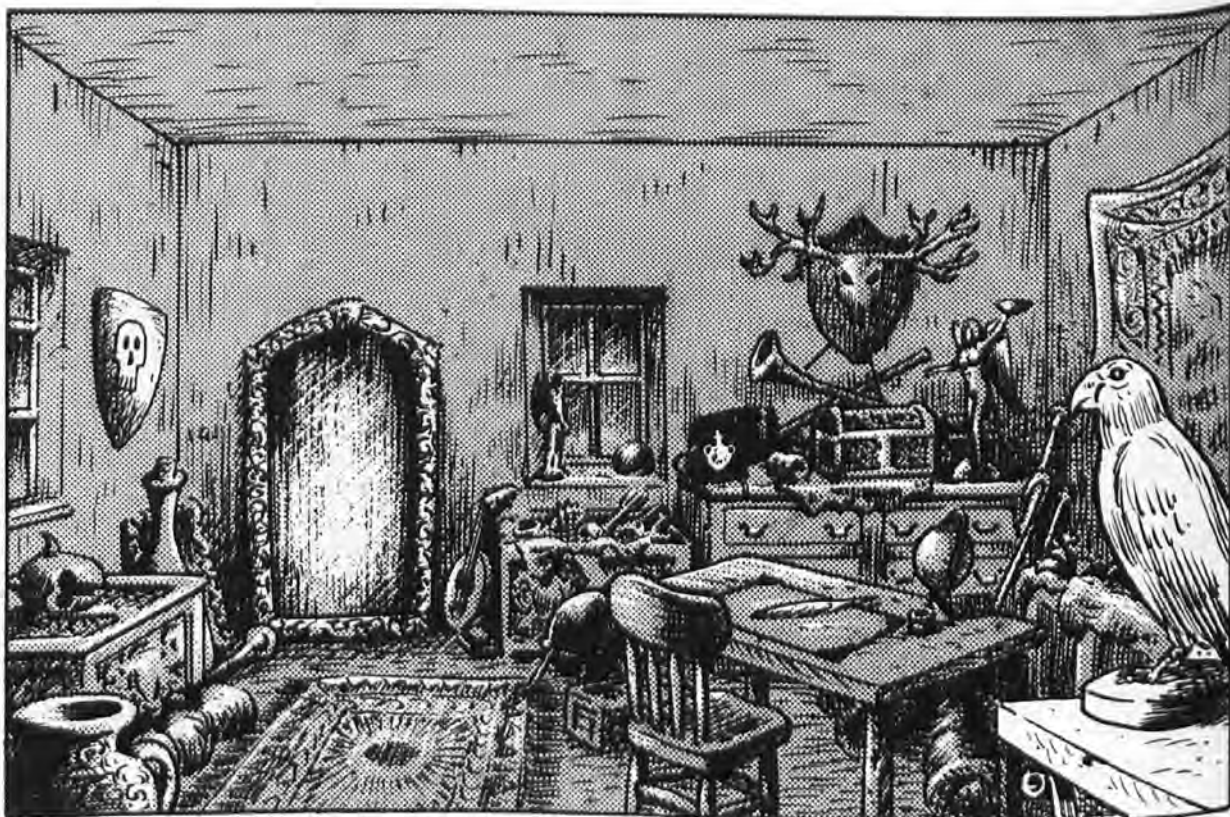
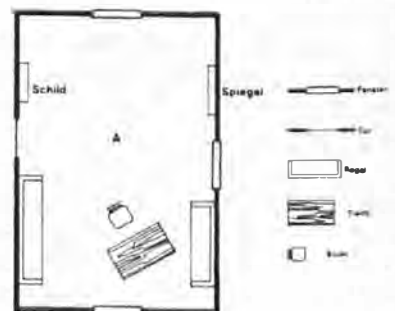
Der Raum ist mit wertvollen und kuriosen Dingen vollgestopft, die Graubart von seinen Reisen mitgebracht hat. An der Wand hängt ein schwarzer Schild, der mit einem roten Totenkopf auf goldenem Grund bemalt ist. Dicht daneben lehnt ein mannshoher Spiegel mit prächtig verziertem Holzrahmen. Au-

ßerdem fällt Ihnen ein goldenes Fläschchen auf, das auf einer Kommode steht.

Als Sie in der Zimmermitte stehen, hören Sie plötzlich viele Stimmen durcheinanderreden. Es dauert einen Moment, bis Sie begreifen, daß es die Gegenstände in Graubarts Zimmer sind, die zu Ihnen sprechen. Der Spiegel ruft: »Putz mich! Putz mich!« Der Schild: »Leg mich an! Leg mich an!« Das Fläschchen: »Trink mich! Trink mich!«

Da ertönt ein durchdringendes Krächzen: »Halten den Mund! Und zwar sofort!«

Sie fahren herum und merken, daß jetzt ein ausge-



stopfter Papagei spricht: »Ihr bringt unseren Gast ja völlig durcheinander! Also, Junge, du mußt zuerst aus dem Fläschchen trinken, dann den Spiegel putzen und dann den Schild anlegen. Merk dir die Reihenfolge, sie ist wichtig! Und nun beeil dich; du hast schon viel zuviel Zeit vergeudet!«

Dann schweigt der Papagei, und es herrscht Stille in dem Zimmer.

Sie können nun aus dem Fläschchen trinken (Abschnitt 30), den Spiegel putzen (Abschnitt 26) oder den Schild anlegen (Abschnitt 28). Sie haben auch die Möglichkeit, weiter das Zimmer zu durchsuchen (Abschnitt 32), oder Sie können den Raum sofort wieder verlassen (Abschnitt 17).

35

Das Schloß springt auf, und Sie können den Truhendeckel aufklappen. Lesen Sie Abschnitt 39.

36

Einer der größeren Schlüssel paßt. Er läßt sich leicht herumdrehen. Sie können die Tür öffnen und das Zimmer betreten.

Lesen Sie Abschnitt 34.

37

Der kleine Schlüssel paßt nun in das Vorhängeschloß. Drehen Sie ihn herum und lesen Sie Abschnitt 35.

38

Sie haben eine Horde Ratten aufgeschreckt. Würfeln Sie mit dem sechsseitigen Würfel (Resultat + 2 = Anzahl der angreifenden Ratten).

Kampfwerte einer Ratte: Attacke: 5; Parade: -; Trefferpunkte: 2; Lebensenergie: 3.

Die Ratten beginnen das »Gefecht«. Sie würfeln eine nach der anderen ihre Attacken. Sie selbst haben nur einmal pro Runde die Möglichkeit zur Parade, können also höchstens den Biß einer Ratte verhindern. Jedesmal, wenn einer Ratte die Attacke - oder der Biß - gelingt, müssen Sie 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie abziehen. Wenn alle Ratten ihre Attacken ausgeführt haben, sind Sie mit Ihrer Attacke an der Reihe. Sie würfeln einmal mit dem 20seitigen Würfel (höchstens eine 11). Falls Ihre Attacke gelingt, ist eine Ratte tot. Die Ratten haben nämlich keine Möglichkeit zur Parade, und ihre Lebensenergie ist so gering, daß sie jeder Schlag tötet.



Kampfbeispiel: Alrik gegen 6 Ratten:

1. Runde

Ratte A würfelt Attacke: Mißerfolg!

Ratte B würfelt Attacke: Erfolg! Sie parieren ebenfalls erfolgreich.

Ratte C würfelt Attacke: Mißerfolg!

Ratte D würfelt Attacke: Erfolg! 2 Trefferpunkte werden von Alriks Lebensenergie abgezogen

Ratte E würfelt Attacke: Mißerfolg

Ratte F würfelt Attacke: Erfolg! Es werden noch einmal 2 Lebenspunkte von Alriks Lebensenergie subtrahiert.

Sie würfeln Attacke: Erfolg! Ratte A ist tot. (In der nächsten Runde stehen Ihnen nur noch 5 Ratten gegenüber.)

2. Runde

Ratte B würfelt Attacke: Mißerfolg!

Ratte C würfelt Attacke: Mißerfolg und so weiter

Falls es Ihnen gelingt, die Ratten zu erschlagen, können Sie als nächstes das Bett untersuchen (Abschnitt 54) oder das Zimmer wieder verlassen (Abschnitt 17).

Sollte Ihre Lebensenergie im Verlauf des Kampfes auf 0 sinken, sind Sie tot. Lesen Sie Abschnitt 41.

39

Sie klappen die Seemannskiste auf, und es blinken Ihnen 100 Silbertaler und 15 Golddukatn entgegen. Außerdem liegen zwei fingerlange goldene Figürchen auf dem Boden der Truhe, die zwei Krieger im Kampf darstellen. Jede Figur ist ebenfalls 15 Dukaten wert.

Leider wird der Schatz von einem Klabautermann bewacht, der Sie hitzig attackiert. Der kleine, hutzele Mann mag Ihnen nicht sonderlich gefährlich erscheinen, zumal er nur einen winzigen Dolch in seiner verschrumpelten Faust hält. Doch seien Sie auf der Hut! Der Dolch des Klabautermanns besitzt eine unheimliche magische Kraft. Wenn der bitterböse Wicht Sie mit der Dolchspitze trifft (falls ihm eine Attacke gelingt und Ihre Parade scheitert), kann es geschehen, daß Sie in ein kleines goldenes Figürchen verwandelt werden. Würfeln Sie nach jeder gelungenen – und nicht parierten – Attacke des Klabautermanns mit einem sechsseitigen Würfel. Das Resultat ziehen Sie als Trefferpunkte von Ihrer Lebensenergie ab. Würfeln Sie jedoch eine 1, werden Sie auf der Stelle in ein Figürchen verwandelt. Lesen Sie dann Abschnitt 58. Falls der Klabautermann Sie

im normalen Kampf besiegt – Ihnen so viele Treffer zufügt, daß Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt –, lesen Sie Abschnitt 41. Wenn es Ihnen gelingt, den Klabautermann zu erschlagen, können Sie seinen Schatz mitnehmen und die Kammer verlassen (Abschnitt 17).

Der Klabautermann beginnt den Kampf.

Die Kampfwerte des Klabautermanns:

Attacke: 8

Lebensenergie: 15

Parade: 6

Waffe: Dolch: 1 Würfel

40

Sie spüren einen schmerzhaften Biß! Ziehen Sie 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie ab und lesen Sie dann Abschnitt 38.

41

In einem gewöhnlichen, harten Schwarzen-Auge-Abenteuer würde man Ihnen an dieser Stelle mit ein paar teilnahmsvollen Worten zu Ihrem jähen Ableben kondolieren, doch in diesem Testspiel ist alles anders, darum lesen Sie nun Abschnitt 43.

42

Der Kasten ist leer. Außerdem müssen Sie feststellen, daß er keinen Boden hat. Sie können nun die Öffnung im Schrankboden abtasten – entweder mit der Hand (Abschnitt 40) oder mit der Waffe (Abschnitt 38). Sie haben auch die Möglichkeit, jetzt das Bett zu untersuchen (Abschnitt 54) oder das Zimmer wieder zu verlassen (Abschnitt 17).

43

Plötzlich zerreit die Finsternis. Sie blicken in das strahlende Antlitz eines blonden Mädchens und fragen sich bereits, ob dies wohl der Himmel sei, da durchdringt die heisere Stimme der Greisin das überirdische Schweigen: »Mein Freund, dieses Abenteuererleben ist zu hart für Euch. Doch wir haben Euch ins Leben zurückgeholt, und das war harte Arbeit. Aber jetzt muß ich Euch eine unerfreuliche Mitteilung machen.« (Abschnitt 25)

44

Als Sie den Kasten anheben – er ist 80 cm lang, 50 cm breit und 40 cm hoch, aber überraschend leicht –, entdecken Sie eine Öffnung im Schrankboden, die der Kasten verdeckte. Sie können jetzt den Kasten aufbrechen (Abschnitt 42) oder die Öffnung im Schrankboden abtasten. Entweder mit der Hand (Abschnitt 40) oder mit Ihrer Waffe (Abschnitt 38).



45

Falls Sie von der alten Frau schon einmal eine Waffe bekamen, lesen Sie Abschnitt 47. Falls Sie sie zum ersten Mal um eine Waffe bitten, lesen Sie Abschnitt 49.

46

Der Schrank läßt sich leicht öffnen. In ihm hängen alte Kleidungsstücke. Auf dem Boden stehen ein Paar Stiefel, und Graubarts Entermesser liegt dort. Wenn Sie möchten, können Sie es gegen Ihre Waffe austauschen. Es handelt sich um das gleiche Modell wie Einauges Waffe (Trefferpunkte: 1 Würfel + 3). Sie dürfen aber nicht zwei Waffen gleichzeitig benutzen.

Außerdem steht auf dem Schrankboden ein großer, hölzerner Kasten. Sie können den Kasten untersuchen (Abschnitt 44) oder sich dem Bett zuwenden (Abschnitt 54) oder wieder aus dem Zimmer gehen (Abschnitt 17).

47

»Ihr schon wieder!« sagt die Alte, nachdem Sie von Ihrem Mißgeschick erzählt haben. »Woher soll ich denn noch eine Waffe nehmen? Ich habe doch kein Waffenlager.« Sie sieht Sie einen Moment lang nachdenklich an. Lesen Sie Abschnitt 25.

48

Sie hören ein leises Zischen und reißen Ihre Hand zurück, aber es ist schon zu spät. Eine kleine Giftschlange hat sich in Ihrem Daumenballen festgebissen. Würfeln Sie mit dem sechsseitigen Würfel, ziehen Sie das Resultat von Ihren Lebenspunkten ab. (Falls Ihre Konstitution irgendwann im Verlaufe des Abenteuers auf 0 sinkt, sind Sie tot, lesen Sie dann Abschnitt 41). Nachdem die Schlange ihr Gift verspritzt hat, löst sie ihren Biß. Sie können Ihre Suche jetzt ungefährdet fortsetzen (Abschnitt 50).

49

Nachdem Sie von Ihrem Mißgeschick erzählt haben, sieht die Alte Sie nachdenklich an. »Soso«, murmelt sie endlich, »Ihr habt Eure Waffe unbrauchbar gemacht. Ich frage mich, warum Ihr nicht gleich Einauges Entermesser mitgenommen habt. Besser als Euer Knüppel ist es allemal.« Sie reicht Ihnen die Waffe. Sie fahren ein paarmal damit durch die Luft. Das schwere Messer liegt gut in der Hand. Wenn Sie mit dieser Waffe einen Kampf austragen, können Sie 4–9 Trefferpunkte erzielen. Das Entermesser hat einen Wert von 1 Würfel + 3. Um seine Trefferpunkte zu ermitteln, rollt man einen Würfel und addiert

eine 3 zum Resultat. Gehen Sie nun zurück zum Treppenpodest (Abschnitt 17).

50

Unter dem Kopfkissen finden Sie einen Ring, an dem zwei große und ein kleiner Schlüssel hängen. Die großen passen in die Schlösser zu den Türen des Ost- und des Westzimmers, der kleine scheint zu einem Vorhängeschloß zu gehören. Sie können jetzt den Schrank durchsuchen (Abschnitt 46) oder den Raum wieder verlassen (Abschnitt 17).

51

Die Tür auf der Westseite besteht aus massivem Holz. Sie ist verschlossen, ein Schlüssel nicht vorhanden. Sie können sich den anderen Türen zuwenden (Osttür: Abschnitt 19; Nordtür: Abschnitt 29) oder versuchen, die Tür mit der Schulter einzurennen. Damit es gelingt, müssen Sie eine Kraftprobe bestehen. Alriks Körperkraft beträgt 10. (Als seine Eigenschaften ausgewürfelt wurden, errang er diesen Wert.) Wenn Sie also die Tür aufbrechen wollen, rollen Sie den 20seitigen Würfel. Sie dürfen höchstens eine 10 würfeln, dann gelingt die Kraftprobe und die Tür springt auf. Würfeln Sie mehr als eine 10, ist die Probe mißlungen. In diesem Fall müssen Sie 1 Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen, weil Sie sich die Schulter geprellt haben. Falls Sie ein zweites Mal gegen die Tür anrennen und auch dieser Versuch mißlingt, müssen Sie weitere 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie abziehen, für den dritten Versuch 3 Punkte, für den vierten 4 Punkte und so weiter.

Gelingt es Ihnen, die Tür einzurennen, lesen Sie Abschnitt 56. Falls Sie schon einmal im Raum hinter der Westtür waren oder ein Schlüsselbund besitzen, lesen Sie ebenfalls Abschnitt 56.

52

Sie hören einen zischenden Laut. Eine kleine Schlange versucht, Sie zu beißen, verfehlt Sie jedoch um Haaresbreite. Sie können Ihre Suche jetzt ungefährdet fortsetzen. Lesen Sie Abschnitt 50.

53

Die Tür an der Westseite des Podestes steht jetzt offen. Sie können hindurchgehen (Abschnitt 56) oder auf dem Podest bleiben (Abschnitt 17).

54

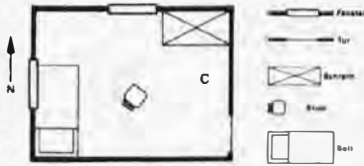
Führen Sie eine Geschicklichkeitsprobe durch. Das heißt: Rollen Sie einen 20seitigen Würfel. Sie dürfen höchstens eine 13 würfeln. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 52, wenn nicht, Abschnitt 48.

55

Offenbar handelt es sich bei Raum C um das Schlafzimmer des Kapitäns. Denn an der Westwand steht ein Bett und an der Nordwand ein hoher Kleiderschrank. Sie können das Bett untersuchen (Abschnitt 54) oder den Schrank (Abschnitt 46) oder das Zimmer wieder verlassen (Abschnitt 17).

56

Sie betreten Raum C, der 4 m lang und 3 m breit ist.



In der Mitte der West- und Nordwand ist je ein Fenster. Die Wand auf der Südseite ist vom Boden bis zur Decke mit Eichenholz getäfelt. Die getäfelte Wand macht den Eindruck, als könnte sich eine Geheimtür in ihr verbergen. Falls Sie eine solche Geheimtür in ihr verbergen. Falls Sie eine solche Geheimtür in ihr verbergen.

heimtür öffnen können, lesen Sie Abschnitt 18. Falls Sie keine Ahnung haben, wie Sie das bewerkstelligen sollen, lesen Sie Abschnitt 55.

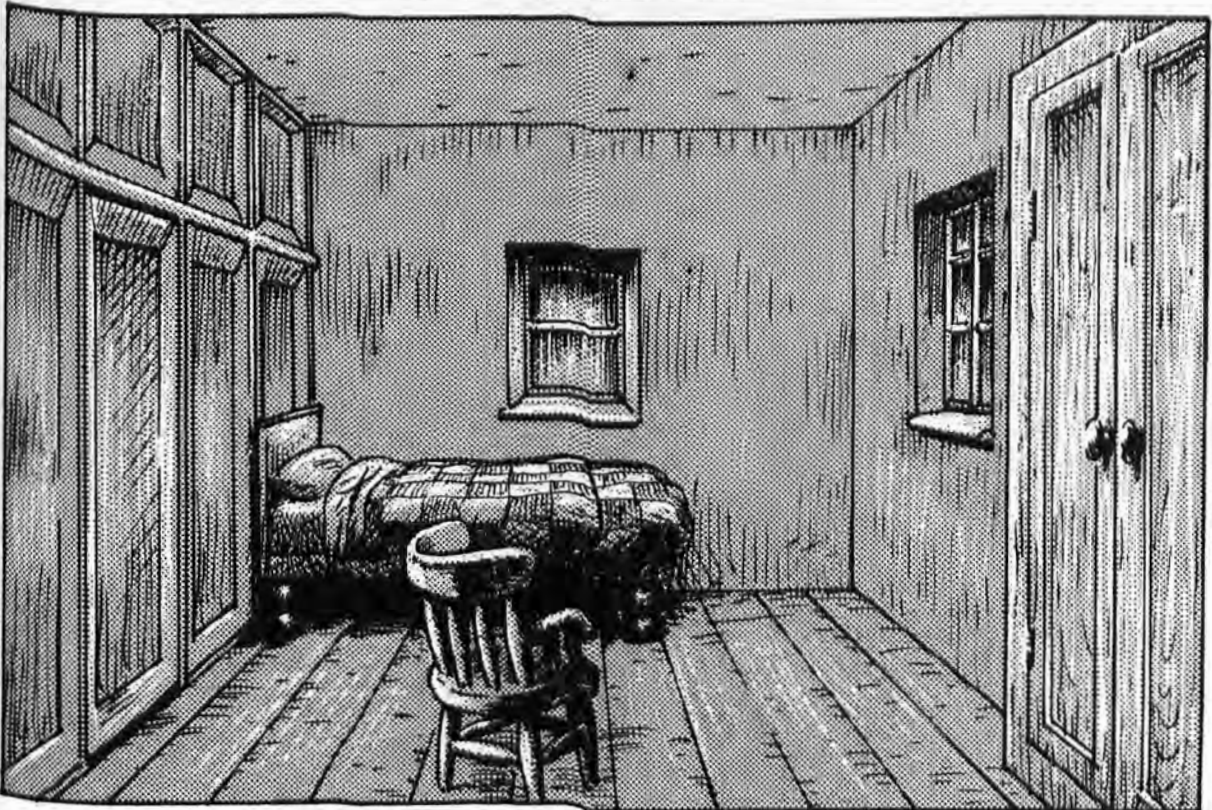
57

Die alte Frau hört sich Ihre Schilderung schweigend an. »Soso, und da habt Ihr aufgegeben«, sagt sie endlich. »Wie konntet Ihr das nur tun, wo Ihr doch schon so weit gekommen wart? Ich glaube, Ihr hättet nicht auf den Papagei hören sollen, der Schurke lügt. Vielleicht hättet Ihr besser erst einmal in Ruhe das Zimmer durchsucht. . . Aber wer einem Papagei vertraut, der bringt es in unserer finsternen Welt nicht weit . . .« Sie schüttelt nachdenklich den Kopf. Nach einer langen Pause blickt sie auf und sieht Ihnen in die Augen.

Lesen Sie nun Abschnitt 25.

58

Ein jäher Schmerz durchfährt Ihren Körper. Einen Augenblick lang scheint Ihre gesamte Umgebung ins Riesenhafte zu wachsen, dann wird Ihnen schwarz vor Augen. Lesen Sie Abschnitt 43.



Das Ende des Abenteuers
Ein neues Abenteuer beginnt!

Alrik (oder sein dritter oder vierter Nachfolger) hat es also geschafft! Als er das Pergament aus dem Sockel zieht, zittern seine Hände vor Aufregung und Erschöpfung. Inzwischen ist draußen der Tag angebrochen, und so tritt Alrik ans Fenster, um seinen Schatz in aller Ruhe zu betrachten. (Falls Alrik einen magischen Schild gefunden hat, zerfällt dieser jetzt zu rotem Staub. Einstweilen muß unser Held ohne magischen Schutz auskommen.)

Alrik hat sich im Kampf bewährt, Mut und Geschick bewiesen und seine Aufgabe gelöst. Er hat wichtige Erfahrungen gesammelt. Im Spiel »Das Schwarze Auge« wird ein Held nach Abschluß eines Abenteuers mit Abenteurpunkten belohnt. Diese Punkte sind wichtig, denn je mehr Abenteurpunkte ein Held sammelt, desto stärker und mächtiger wird er. (Alles Wissenswerte zum Thema »Abenteurpunkte« finden Sie im *Buch der Regeln*.)

Alrik hat die Zeichnung auf dem Pergament sorgfältig studiert. Nun rollt er es zusammen und eilt beschwingt die Treppe hinunter, um der alten Frau von seinem Erfolg zu erzählen. Doch als er in die Stube tritt, fährt ihm ein eisiger Schrecken in die Glieder. Die Greisin liegt leblos auf dem Boden! Die Tür zur hinteren Kammer steht offen, und von Silvana, dem blonden jungen Mädchen, fehlt jede Spur.

Die Alte stößt plötzlich einen röchelnden Laut aus. Mit zwei schnellen Schritten ist Alrik bei ihr und beugt sich über sie. Die Worte der Greisin sind kaum zu verstehen. Immer wieder ringt sie keuchend nach Luft.

»Kümmert Euch nicht um mich! Rettet Silvana!«

»Wo ist sie? Was ist geschehen?«

»Der Goblin ist plötzlich wieder da, doch nicht allein. Es waren fünf oder sechs von dieser üblen Brut. Sie haben Silvana geraubt!«

»Wo haben sie sie hingeschleppt?«

»Ich weiß es nicht. Ich . . . «

Kraftlos verstummt die Alte. Sie bringt kein Wort mehr heraus, bewegt nur noch tonlos die Lippen. Alrik hebt sie vorsichtig vom Boden auf und legt sie auf ein Bett im Nebenraum. Die Greisin hat eine Beule am Hinterkopf, scheint aber sonst unverletzt. Da Alrik nicht weiß, was er für die Bewußtlose tun könnte, beschließt er, zunächst einmal nach Silvana zu suchen. Er läuft hinaus auf die Straße, doch von den Goblins ist nichts zu sehen. Rados kehrt er ins Haus zurück.

In der Diele bleibt er lauschend stehen. Von irgendwoher dringen gedämpfte Laute an sein Ohr. Vielleicht sind die Goblins noch im Haus. Alrik geht den Geräuschen nach und gelangt so zur Tür der Kellertreppe. Sie ist nur angelehnt. Durch den Spalt sind deutlich die kehligen Stimmen mehrerer Goblins zu hören. Außerdem vernimmt Alrik, wie schwere Gegenstände verrückt werden. Wenig später ist alles wieder still. Vorsichtig öffnet Alrik die Tür und lauscht in das Dunkel. Kein Laut dringt an sein Ohr. Langsam tastet er sich von einer Stufe zur nächsten. Durch die offene Tür fällt ein wenig Licht in den Keller. Alrik sieht die gewölbte Decke und ein paar Kisten, Truhen und Weidenkörbe, die am hinteren Ende des Kellers stehen. Die Luft ist feucht und dampf.

Nirgendwo ist eine Tür oder Maueröffnung zu entdecken, durch die die Goblins mit ihrem Opfer geflohen sein könnten. Alrik wandert hilflos durch den finsternen Raum. Plötzlich bleibt er stehen. Ihm ist eingefallen, daß heute ein paar junge Abenteurer aus seiner Heimat in Havena eintreffen. Mit ihrer Hilfe wird er den Goblins auf die Spur kommen und die junge Schöne befreien! Hastig eilt er zu der Alten hinauf, erzählt ihr von seinem Vorhaben und verspricht, in wenigen Stunden zurück zu sein. Dann stürmt er davon, zum »Goldenen Drachen«, der Schänke, wo er sich mit seinen Freunden treffen will . . .

Damit verlieren wir Alrik fürs erste aus den Augen, denn wir haben einen wichtigen Wendepunkt im *Buch der Abenteuer* erreicht. Der erste Teil des Buches ist als Lektüre für jedermann, der sich für das Rollenspiel interessiert, gedacht. Der nun folgende, zweite Teil jedoch ist den angehenden Meistern des Schwarzen Auges zgedacht. Wenn Sie also als Spieler an dem Schwarzen Auge teilnehmen wollen, dann wenden Sie sich am besten dem *Buch der Regeln* zu! Dort erfahren Sie alles, was Sie über die Erschaffung und Entwicklung der Helden wissen müssen. Das anschließende Gruppenabenteuer für eine Spielerrunde unter der Leitung eines Meisters des Schwarzen Auges wird Ihnen wenig Freude machen, wenn Sie schon vor Spielbeginn alle Geheimnisse des Abenteuers kennen.

Falls Sie vorhaben, selbst als Meister des Schwarzen Auges ein Spiel zu leiten, dann lesen Sie ruhig wei-

ter, denn auf Sie wartet ein interessanter Rollentausch: So wie ich Sie durch Graubarts Haus geführt habe, werden Sie als Meister die Mitglieder Ihrer Spielerrunde durch die Kammern und Gänge des Goblin-Unterschlupfes führen. Ehe Sie das Abenteuer »Silvanas Befreiung« mit einer Gruppe spielen können, müssen Sie jedoch nicht nur den Text des Abenteuers lesen, sondern sich auch Ihrerseits mit den Gesetzen Aventuriens, dem *Buch der Regeln* vertraut machen. Die wenigen Regelauszüge, die Sie bisher im *Buch der Abenteuer* kennengelernt haben, reichen leider für ein echtes Gruppenabenteuer nicht aus. Es schadet dennoch nicht, wenn Sie sich gleich dem folgenden Text zuwenden. Auch ohne die kompletten Regeln des Schwarzen Auges zu kennen, können Sie schon einmal eine Vorstellung davon gewinnen, wie Ihre Aufgaben als Meister aussehen und wie ein typisches Gruppenabenteuer verläuft.



Silvanas Befreiung

Ein Gruppen-Abenteuer für 3–4 Spieler und den Meister des Schwarzen Auges.

Das folgende Abenteuer unterscheidet sich im Aufbau erheblich von Alriks Suche nach dem Pergament. »Silvanas Befreiung« ist ein kurzes Gruppenabenteuer. Der Text wurde der Form angenähert, die für ein Schwarzes-Auge-Spiel typisch ist: Hintergrundgeschichte, Grundrißplan, Beschreibung der einzelnen Räume. Alle Informationen in einem solchen Abenteuer stehen zunächst nur dem Meister zur Verfügung. Er gibt sie dann nach und nach an die Spieler weiter.

Die Hintergrundgeschichte

Ein Held, der in ein Abenteuer zieht, braucht einen Grund, ein Motiv für sein Tun. Natürlich kann der Spielleiter den Spielern einfach verkünden: »Hier habe ich den Plan einer Höhle. Geht hinein, erschlagt alle anwesenden Monster und steckt die vorhandenen Schätze ein!« Aber ein geschickter Meister des Schwarzen Auges würde so niemals vorgehen. Sein Spielabend beginnt damit, daß er eine kleine Geschichte erzählt. Die Helden erfahren etwas von sagenhaften, verborgenen Schätzen, von Erzbösewichtern, denen jemand das Handwerk legen muß, von gefangenen, verzauberten Prinzen oder verwunschenen Schlössern, in denen Gespenster hausen. Kurzum: Irgendwo liegt etwas im argen, es werden dringend ein paar tapfere Recken gebraucht, die die Dinge ins Lot bringen können, und – welch merkwürdiges Zusammentreffen – zufällig haben sich gerade heute 3 oder 5 Helden beim Meister des Schwarzen Auges versammelt. Was läge näher, als daß sie sich der Sache annähmen. Die Hintergrundgeschichte liefert also das Motiv für die Taten der Helden, außerdem sollte sie einige interessante Informationen für die Spieler enthalten, damit diese ungefähr errahnen können, was auf sie zukommt. Nehmen Sie das Abenteuer »Silvanas Befreiung« als Beispiel. Es verfügt über eine recht anschauliche Hintergrundgeschichte, denn eigentlich gehörte der gesamte erste Teil des *Buches der Abenteuer* zu dieser Story. Ein

Held, dem man diese Geschichte erzählt, wird motiviert, die Entführte zu befreien, und er erfährt Einzelheiten über seine möglichen Widersacher und den Ort der Handlung. Natürlich braucht eine Hintergrundstory nicht so umfangreich zu sein wie meine Schilderung der Ereignisse in Graubarts Haus. Wenn Sie als Meister des Schwarzen Auges einen neuen, uneingeweihten Spieler zu »Silvanas Befreiung« mitnehmen wollen, genügt es, ihm das Geschehen in ein paar knappen Worten zu schildern. Nachdem der Spieler die Geschichte kennt, wird er seinen Helden unverzüglich ins Abenteuer schicken wollen. Normalerweise müssen sich die Helden dazu auf eine kleinere oder größere Reise begeben, denn selten findet ein solches Unternehmen in unmittelbarer Nähe ihres Wohnortes statt. Der Meister muß sich dann überlegen, ob er die Reise selbst zu einem kleinen Abenteuer gestalten will – mit Überfällen, räuberischen Baumdrachen, Unwettern und ähnlichen Dingen. Soll die Reise glatt verlaufen, kann der Meister schlicht erklären: Ihr erreicht euer Ziel nach drei Tagen Wanderschaft. (In unserem Beispiel-Abenteuer begeben sich die Helden einfach vom Wirtshaus am Marktplatz zum Hafen. Es ist unwahrscheinlich, daß Ihnen auf diesem Weg etwas zustößt.)

Der Grundrißplan

Wenn die Helden am Ort des Abenteuers eingetroffen sind, muß der Meister ihnen die Örtlichkeiten beschreiben können. Dazu braucht er einen Grundrißplan. (Auch das Verzeichnis der Wege durch einen Zauberwald kann man in diesem Zusammenhang als Grundrißplan bezeichnen.) Der Plan ist Bestandteil eines jeden vorgefertigten Schwarzen-Auge-Abenteuers. Der Meister aber, der über den gesamten Plan verfügt, beschreibt den Spielern immer nur den Teil der Örtlichkeiten, den die Helden tatsächlich sehen können. Solange die Helden den mächtigen Felsbrocken vor dem Höhleneingang nicht zur Seite ge-

schaft haben, können sie unmöglich wissen, wie es in der ersten Grotte hinter dem Felsentor aussieht. Ein Mitglied der Spielerrunde überträgt die Angaben des Meisters Schritt für Schritt auf kariertes Papier (Einige Pläne liegen dem Spiel bei, die Box *Werkzeuge des Meisters* enthält weitere). Am Ende sollte der komplette Plan der Spieler mit dem des Meisters übereinstimmen.

Die Beschreibung der Kammern und Gänge

Alle Angaben über die Räume sind im Text des Abenteurers enthalten. Die Raumbeschreibungen sind in der Regel in drei Teile gegliedert: a) allgemeine Informationen; b) spezielle Informationen; c) Meister-Informationen. (Wenn Sie selbst einmal ein eigenes Abenteuer konstruieren, sollten Sie nach dem gleichen Schema vorgehen.)

a) Allgemeine Informationen:

Hierzu gehören die Abmessungen der Räume, außerdem Türen, Fenster und ähnliche Dinge, die man auf den ersten Blick sieht.

b) Spezielle Informationen:

Bewohner oder Insassen der Räume, Möbel, eventuelle Besonderheiten oder Dinge, die man bei genauerer Betrachtung entdecken kann.

Anmerkung: Natürlich würde kein normaler Mensch erst umständlich über Länge und Breite von Zimmerwänden reden, wenn aus eben diesem Zimmer ein grimmiger Troll herausstürzt. Dennoch sollte der Meister für jeden Raum, in den die Helden sehen, zunächst eine kurze Beschreibung liefern, denn schließlich müssen sich die Spieler »ein Bild von der Örtlichkeit machen« können. So lange, wie die Spieler zum Anfertigen der neuen Grundrißzeichnung brauchen, wird die Spielzeit gewissermaßen angehalten.

c) Meister-Informationen:

Die Angaben aus den ersten beiden Teilen der Raumbeschreibung sollten den Spielern ohne Umschweife zugänglich gemacht werden, die Angaben im dritten Teil sind allein für den Spielmeister bestimmt. Er muß entscheiden, was er an die Spieler weitergeben will. In der allgemeinen Beschreibung kann zum Beispiel von einer steinernen Statue die Rede sein, und nur der Meister weiß, daß diese Statue zum Leben erwachen kann. Ob er die Statue tatsächlich aufweckt und die Spieler angreifen läßt, liegt ganz allein bei ihm. Zu den Meister-Informationen gehören natürlich auch Fallen, Geheimtüren und ähnliche Dinge.

Zum Ablauf des Spiels

Nachdem der Meister die Spieler mit einer Raumbeschreibung konfrontiert und ein Spieler den Grundriß gezeichnet hat, steht den Helden eine Fülle von Entscheidungsmöglichkeiten offen. So viele, daß man gar nicht erst versuchen kann, sie alle im Text eines Abenteurers zu erfassen.

Ich habe in Alriks Abenteuer probiert, in jeder Situation mehrere Auswahlmöglichkeiten anzubieten, doch ich bin sicher, wenn ich Ihnen völlig freie Hand gelassen hätte, wäre »Ihr« Alrik ganz anders vorgegangen, als ich es vorausgeplant hatte. Da der Meister unmöglich alle Handlungsweisen der Helden vorausahnen kann, sollte er darauf verzichten, jede Möglichkeit, die die Helden haben, in Gedanken durchzuspielen. Der Meister fährt am besten, wenn er sich selbst wie ein Rollenspieler verhält. Seine

»Helden« sind die Monster in den Kammern und Gängen. Der Meister sollte sich vor Spielbeginn eine Vorstellung davon machen, wie die einzelnen Monster wahrscheinlich auf die Helden reagieren werden, und gemäß dieser allgemeinen Leitlinie sollte er die Monster führen. Er muß sich in die Monster hineinendenken. Ein Meister, der ein guter Rollenspieler ist, wird sich eher von den Spielern überlisten lassen als ein schlechter.

Wenn die Helden zum Beispiel einen stumpfsinnigen, freßgierigen Oger in einen Hinterhalt locken wollen, mag es sein, daß der Meister die List durchschaut, dennoch wird er seinen Oger in die Falle tappen lassen, da er sich sagt, daß ein dummer Oger bei weitem nicht so pfiffig wie ein Meister des Schwarzen Auges ist.

Spielvorbereitungen für »Silvanas Befreiung«

Ehe sich die Spielerrunde zusammenfindet, muß der Meister einige Vorbereitungen getroffen haben:

1. Den Text (die Raumbeschreibungen) der Kammern und Gänge lesen und mit der Grundrißzeichnung vergleichen.
2. Die Grundrißzeichnung aus dem Buch trennen, damit er sie während des Spiels ständig zur Verfügung hat. Wenn man das Buch nicht zerstören will, kann man die Zeichnung natürlich auch fotokopieren.
3. Die Abbildung des Wandgemäldes in Raum 8 (Rückseite der Grundrißzeichnung) entweder heraustrennen oder fotokopieren, damit er sie den Spielern vorlegen kann.
4. Die kleine Zeichnung des Kobolds (siehe: »Der Kobold«) entweder durchpausen oder ebenfalls fotokopieren. Denn auch diese Zeichnung muß den Spielern zugänglich gemacht werden.

Vorbereitungen unmittelbar vor Spielbeginn

1. Überprüfen, ob alle Spieler die Grundregeln kennen. Gegebenenfalls Neulinge in die wichtigsten Regeln einweisen. Einige Regelerläuterungen können auch während des Spiels gegeben werden.
2. Eine Liste der Spieler-Helden anlegen, die am Abenteuer teilnehmen werden (Name, Waffen, Kampfwerte etc.). Sollte einer der Spieler noch nicht über einen eigenen Helden verfügen, muß dieser jetzt »erschaffen« werden.
3. Grundrißplan zurechtlegen (so, daß die Spieler ihn nicht einsehen können!), die Spieler mit kariertem Papier (Pläne des Schicksals) und Stiften versorgen.
4. Für Getränke und eine stimmungsvolle – nicht zu helle – Beleuchtung sorgen.

Alle Vorbereitungen sind abgeschlossen. Ihr erster Abend als Meister des Schwarzen Auges kann beginnen. Wir begeben uns wieder an den Ort der Handlung. Die Helden sind soeben in den Keller unter Graubarts Haus hinabgestiegen. Sie stehen nun in Raum K.

Raum K

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat eine quadratische Grundfläche (4 × 4 Meter). Die Nord- und die Südwand bilden zusam-

men mit der Decke ein Tonnengewölbe. Die Deckenhöhe beträgt an der höchsten Stelle genau 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

Decke und Stirnwände bestehen aus rotem Ziegelmauerwerk, der Boden aus festgestampftem Lehm. Die Kellertreppe befindet sich an der westlichen Stirnwand, vor der östlichen Stirnwand stehen und liegen ein paar Kisten, Truhen und mehrere große, leere Weidenkörbe. Die Luft ist feucht und klamm. Es riecht modrig.

Meister-Informationen:

Unter einem großen Korb, der unmittelbar vor der Ostwand steht, ist der Einstieg zu einem Tunnel verborgen.

Der Meister des Schwarzen Auges gibt zunächst die allgemeinen und anschließend, nachdem die Helden angefangen haben, sich im Keller umzuschauen, die speziellen Informationen an die Spieler weiter. Sie, der Spielmeister, können die Beschreibungen vorlesen oder in freier Rede und mit eigenen Ausschmückungen versehen, nacherzählen. Die *Meister-Informationen* behalten Sie natürlich für sich. Die Spieler werden sehr bald die naheliegende Frage stellen, ob irgendwo eine Tür oder Öffnung zu entdecken ist. Solange die Spieler nicht von sich aus gesagt haben, daß sie die Kisten und Körbe untersuchen oder verrücken, müssen Sie die Frage verneinen. Fragen die Spieler: »Gibt es hier eine Tür?«, antworten Sie ausweichend mit: »Ich weiß es nicht, bisher habt ihr offenbar keine gefunden.«

Anmerkung: Fragen wie »Gibt es hier eine Tür?« oder »Wird der Oger uns angreifen?« sind an sich nicht statthaft. Denn der Meister beschreibt nur Dinge, die sich mit den menschlichen Sinnen wahrnehmen lassen. Um mit Sicherheit erklären zu können: »Der Oger wird euch angreifen!«, müßte der Meister in die Zukunft sehen können – beziehungsweise, er würde die Helden in die Zukunft sehen lassen. Weisen Sie als Meister solche Fragen nach Möglichkeit zurück. Sie können allenfalls antworten: »Der Oger hält seine Keule fest umklammert, kommt langsam näher und fletscht die Zähne.«

Erst wenn die Helden partout nicht darauf kommen, die Körbe zu verrücken, sollte der Meister helfend

eingreifen. («Seid ihr sicher, wirklich *alle* Gegenstände im Raum untersucht zu haben?»)

Anmerkung: Die meisten Hilfestellungen gibt ein geschickter Meister in Frageform. Er sagt nicht zu den Helden: »Macht keinen solchen Lärm!«, wenn es wichtig ist, daß sie sich leise verhalten, sondern er fragt: »Wie sprecht ihr miteinander? Leise, in Zimmerlautstärke oder etwa noch lauter?« Die Spieler werden dann sofort beteuern, daß sich ihre Helden im Flüsterton unterhalten; sie werden wahrscheinlich auch darauf hinweisen, daß die Helden jede Art von unnötigen Geräuschen vermeiden.

Gang K 1

Allgemeine Informationen:

Unter dem Weidenkorb verbirgt sich ein 2 Meter tiefes Erdloch.

Spezielle Informationen:

An der Südwand des Loches lehnt eine Leiter. Die Spieler können die Leiter hinabsteigen. Dann gelangen sie in einen 2 Meter langen und 1,60 Meter hohen Gang. Wände und Decke bestehen aus grobem Erdreich, von der Decke tropft an vielen Stellen Wasser, der Boden ist mit Pfützen bedeckt. Der Gang endet vor einem Vorhang aus derbem, dickem Tuch.

Meister-Informationen:

In einer Pfütze liegt ein zerrissener Frauenrock. Falls die Helden ausdrücklich erklären, daß sie Boden, Decke und Wände des kurzen Ganges untersuchen, sollten sie den Rock finden. Eventuell kann der Meister auch sagen: »Wenn ihr auf den Boden geschaut hättet, wäre euch etwas aufgefallen ...« Er sollte den Spielern dann aber sofort klarmachen, daß es solche Hilfestellungen in Zukunft nicht mehr geben wird.

Es ist wichtig, daß sich die Helden in dem Gang so leise wie möglich verhalten. Wenn sie also dem Meister versichern, daß sie sich nur flüsternd unterhalten und sehr vorsichtig gehen, ist dies als leises Verhalten zu werten. In dieser Angelegenheit sollte der Meister *keine* Hilfestellung geben. Hinter dem Vorhang am Ende des Ganges befindet sich Raum 1.

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 mal 3 Meter groß, 2 Meter hoch und hat je eine Tür in der Mitte der West-, Ost- und Nordwand.

Spezielle Informationen:

Im Raum befinden sich ein Goblin und ein Kobold. Wände und Decke der Kammer sind ausgemauert und verputzt. Vor der Südwand liegen ein paar Strohsäcke auf dem Boden, sonst enthält der Raum keinerlei Einrichtung oder Möbel.

Meister-Informationen:

Wenn sich die Helden im Gang still verhalten haben, können sie den Goblin überraschen. Dazu müssen sie allerdings sofort auf ihn losstürmen. Falls die Spieler lange beratschlagen, was sie tun sollen, ehe sie sich zu einer Aktion entschließen, entwischt der Goblin durch die Osttür und schließt sich seinen Kumpanen in Raum 2 an. Der Kobold entwischt durch die Nordtür. Beide schlagen die Türen hinter sich zu, verschließen sie aber nicht. Falls die Spieler im Gang laut sind, entweichen Goblin und Kobold ebenfalls (durch die oben genannten Türen). Die Helden können aber noch einen kurzen Blick auf die Flüchtenden werfen, doch der Kobold entwischt in jedem Fall! Falls die Helden den Goblin stellen, greift dieser zur Waffe, einem Säbel, zieht sich aber langsam in Richtung Osttür zurück. Die Helden müssen ihm den Weg verstellen und ihn angreifen. Nach einer Kampfrunde winselt der Goblin um Gnade. Die Helden können ihn mit Drohungen zum Sprechen bringen. Der Goblin gesteht, daß Silvana irgendwo in der Nähe ist, weiß aber nicht, in welchem Raum. Er erzählt, daß es einen Geheimgang gibt, und daß sich ein Zugang in einer der Zellen befindet. Über den Kobold weiß er nichts, er hat ihn angeblich eben zum ersten Mal gesehen. Die Auskünfte des Goblines sind für die Helden nicht besonders wichtig. Der Meister sollte diese Kreatur den Helden nicht unbedingt in die Hände spielen. Vor allem dann nicht, wenn sich die Helden ungeschickt verhalten. Der Goblin nutzt jede Gelegenheit zur Flucht durch die Osttür.

Die Kampfwerte des Goblines:

| | |
|-------------------|------------------------|
| Mut: 6 | Angriff: 8 |
| Lebenspunkte: 15 | Parade: 7 |
| Rüstungsschutz: 1 | Trefferpunkte: 1 W + 2 |

Der Kobold spielt übrigens in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle. Falls Sie jetzt schon wissen wollen, was es mit ihm auf sich hat, schlagen Sie das Kapitel »Der Kobold« am Ende des Abenteuers auf. Anschließend kehren Sie hierher zurück.

Gang 1a

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 4 Meter lang, 1 Meter breit und 2 Meter hoch. An seinem West- und Ostende ist je eine Tür.

Spezielle Informationen:

Die Gangwände sind ausgemauert und verputzt. Die Tür am Ostende des Ganges ist geschlossen, falls die Abenteurer den Goblin in Raum 1 gefangen genommen haben. Wenn der Goblin vor ihnen geflüchtet ist, steht die Tür zu Raum 2 einen Spalt breit offen.

Meisterinformationen:

In der Mitte des Ganges befindet sich eine verborgene Falltür, durch die man einen geheimen Gang erreichen kann. Die Falltür ist von oben nicht zu sehen.

Gang 1b

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist drei Meter lang, 1 Meter breit und 2 Meter hoch, mit einer Tür am Süd- und am Nordende.

Spezielle Informationen:

Ausgemauerte und verputzte Wände. Durch diesen Gang entwischt der Kobold. Die Tür zu Raum 3 ist geschlossen, wenn die Helden den Gang betreten.

Meisterinformationen:

Der Gang weist keinerlei Besonderheiten auf. Dennoch sollten Sie die Spieler nicht daran hindern, den Gang sorgfältig zu untersuchen. Schließlich sollten Helden ständig aufmerksam sein, und nicht nur, wenn Gefahr droht.

Raum 2

Allgemeine Informationen:

Der Raum mißt von Süden nach Norden 5 Meter und von Westen nach Osten 3 Meter. Er besitzt eine Tür an der Westseite.

Spezielle Informationen:

Wände und Decke gleichen in der Bauweise Raum 1. An der Ostwand stehen 4 Spinde, die ein paar rostige Waffen und wertlosen Plunder enthalten. Vor der Südwand liegen mehrere Strohsäcke. In der Mitte des Raumes steht ein grober Tisch, um den auf Schemeln 4 Goblins sitzen.

Meister-Informationen:

Falls der Goblin aus Raum 1 flüchten konnte, befinden sich 5 Goblins im Zimmer. Alle fünf sitzen dann nicht am Tisch, sondern erwarten die Helden mit gezückten Säbeln. Wenn die Helden die Tür zu Raum 2 geräuschlos öffnen (Geschicklichkeitsprobe für den geschicktesten Helden), können sie einen Goblin außer Gefecht setzen, ehe der Kampf beginnt. Falls die Geschicklichkeitsprobe mißlingt, sind die Goblins kampfbereit.

Kampfwerte eines Goblins:

| | |
|-------------------|------------------------|
| Mut: 6 | Angriff: 8 |
| Lebenspunkte: 15 | Parade: 7 |
| Rüstungsschutz: 2 | Trefferpunkte: 1 W + 2 |

Falls die Helden einen oder mehrere Goblins gefangen nehmen und verhören, können diese ihnen nicht mehr sagen als der Goblin in Raum 1. An der Südwand liegen 5 Strohsäcke (A, B, C, D u. E). In Sack C hat ein Goblin 4 Dukaten versteckt. Ansonsten enthält der Raum keine Wertgegenstände. Beim Kampf der Helden gegen die Goblins sollte der Meister die Goblins ebenfalls mit Buchstaben kennzeichnen. Wird Goblin C erschlagen, werden die Helden beim Verhör nichts von den Dukaten erfahren. Dann finden sie sie nur, wenn sie Strohsack C aufschlitzen und untersuchen.

Raum 3

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist recht groß (5 mal 5 Meter). Er besitzt je eine Tür in der Mitte der Süd- und der Ostwand. Eine Öffnung in der Westwand ist durch einen Vorhang verdeckt.

Spezielle Informationen:

Bauweise der Wände und Decken wie gehabt. Raum 3 ist die Wohnstube einer Ork-Familie. An den Wänden stehen mehrere einfache Bettstellen, in der Zimmermitte ein Tisch mit Stühlen. An der Nordwand



befindet sich eine Feuerstelle. (Der Kamin ist so eng, daß kein Mensch hindurch paßt.) Das Zimmer enthält einen Küchenschrank mit Küchengerät und 2 Schränke voller Kleider, die zum Teil zerlumpt, zum Teil aber in gutem Zustand sind. Im Zimmer befinden sich 2 erwachsene und 2 heranwachsende Orks (je 2 weibliche und 2 männliche). Alle vier sind mit Beilen bewaffnet.

Meister-Informationen:

Wenn die Helden Raum 3 betreten, können sie beobachten, wie der Kobold durch die Osttür entweicht. Die Orks sind in jedem Fall kampfbereit, da sie vom Kobold gewarnt wurden.

Kampfwerte, erwachsene Orks:

| | |
|-------------------|-----------------------|
| Mut: 8 | Angriff: 9 |
| Lebenspunkte: 15 | Parade: 7 |
| Rüstungsschutz: 2 | Trefferpunkte: 1W + 3 |

Kampfwerte, jugendliche Orks:

| | |
|-------------------|-----------------------|
| Mut: 6 | Angriff: 7 |
| Lebenspunkte: 12 | Parade: 6 |
| Rüstungsschutz: 1 | Trefferpunkte: 1W + 1 |

Die Orks besitzen keine Wertgegenstände, aber der Meister sollte die Helden ruhig eine Weile in den Betten und Schränken suchen lassen. Wenn die Helden sie von sich aus verschonen, nutzen sie jede Gelegenheit zur Flucht (durch die Südtür und von dort durch Graubarts Haus.) Im Verhör vertragen sie nichts, auch für Bestechungsgelder sind sie unempfänglich. Die Zimmertür auf der Ostseite wurde vom Kobold durch einen Zauber verhext. Näheres siehe Meister-Informationen Gang 3b.

Gang 3a

Allgemeine Informationen:

Der Gang verläuft 3 Meter von Osten nach Westen und knickt dann nach Süden ab, wo er vor einer Felsschicht endet. Er ist 1 Meter breit und 1,60 Meter hoch.

Spezielle Informationen:

Wie der Gang K 1 wurde auch der Gang 3a durch grobes Erdreich gegraben. Er ist feucht, der Boden mit Wasserrillen bedeckt. Am Ende des Ganges lie-

gen eine Schaufel und eine Spitzhacke in einer knietiefen Pfütze.

Meister-Informationen:

Der Gang weist keine Besonderheiten auf. Die Goblins haben ihn angelegt, um zu Graubarts Keller vorzudringen. Sie mußten den Versuch aufgeben, als sie auf die Felsschicht stießen.

Gang 3 b

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 8 Meter lang, 2 Meter hoch und 1 Meter breit. Er hat vier geschlossene Türen in der Nordwand und je eine geschlossene Tür am Ost- und am Westende.

Spezielle Informationen:

Der Gang wurde mit groben Steinen ausgemauert, aber nicht verputzt. Auf dem Boden liegt Unrat verstreut: Stroh, verschimmelte Essensreste, Tonscherben und ähnliches.

Meister-Informationen:

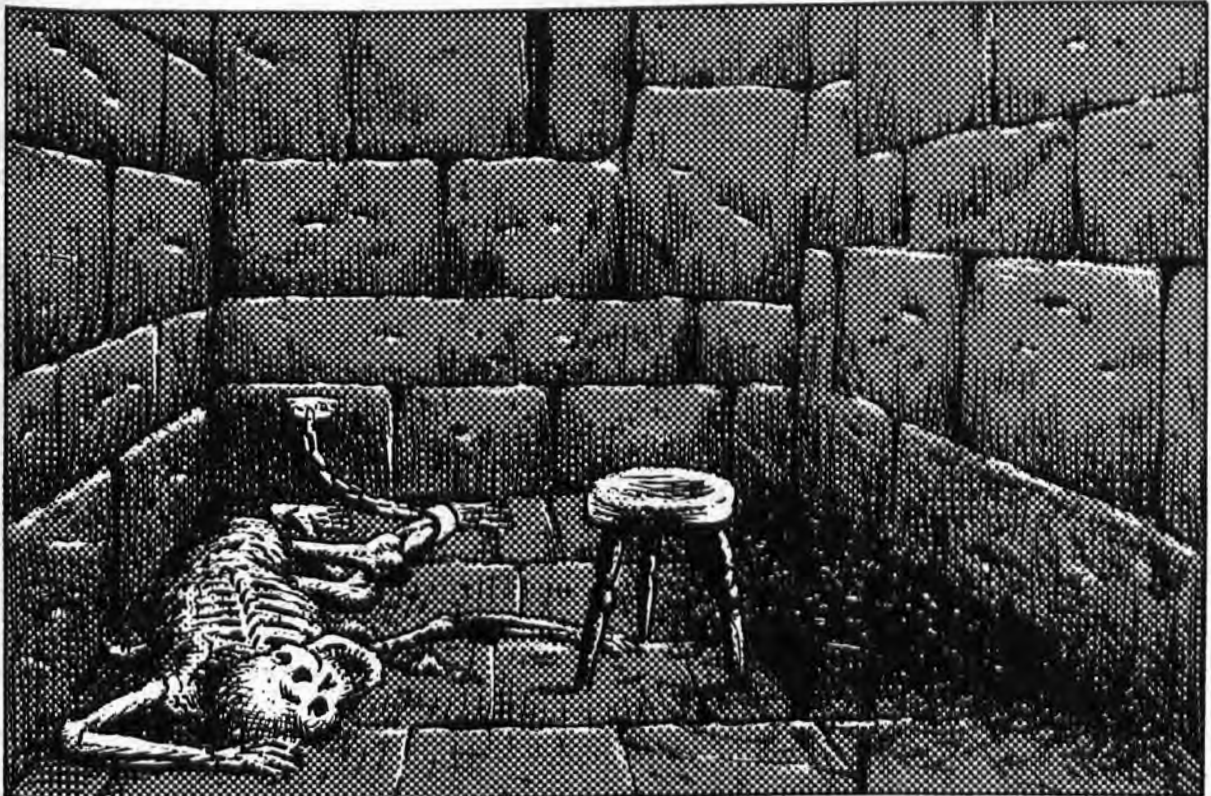
Um in den Gang zu gelangen, müssen die Helden zunächst die Osttür des Raumes Nr. 3 öffnen. Mit

Gewalt ist der Tür nicht beizukommen. (Für jeden vergeblichen Versuch, die Tür mit der Schulter einzurennen, zieht der Meister den Helden 1 Punkt von der Lebensenergie ab.) Wenn die Helden das Schloß untersuchen oder zu knacken versuchen, springt die Tür plötzlich ins Zimmer hinein auf! (Der Meister rollt einen 6seitigen Würfel. Das Resultat wird von den Lebenspunkten des Helden vor der Tür abgezogen!) Die Tür fällt sofort wieder ins Schloß. Die Helden sollten aus sicherer Entfernung mit einem Kochlöffel oder Besenstiel das Schloß manipulieren. Wenn dann die Tür wieder aufspringt, können sie eine Waffe zwischen Tür und Rahmen schieben und sie so am Zufallen hindern. Im selben Augenblick, wo die Helden Gang 3 b betreten, hören sie ein lautes, meckerndes Lachen. Der Gang enthält keine Besonderheiten. Die Türen zu den Zellen 4, 5, 6, 7 und zu Raum 8 sind teilweise geschlossen, teilweise verschlossen. Siehe Raumbeschreibungen.

Raum 4

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist eine Zelle, 2 mal 3 Meter groß mit einer Tür auf der Südseite.



Spezielle Informationen:

Die Tür zum Raum 4 ist verschlossen, läßt sich aber leicht einschlagen. Die Wände bestehen aus grob behauenen Mauersteinen (das gilt für alle 4 Zellen). Auf dem Lehm Boden vor der Ostwand liegt schwarzes, faules Stroh, in der Zellenmitte steht ein Schemel. Vor der Westwand liegt ein menschliches Gerippe in modrige Lumpen gehüllt. Ein Fußgelenk des Skeletts ist mit einer rostigen Kette an die Wand gefesselt.

Meister-Informationen:

Unter den Schemelsitz hat der unglückliche Gefangene einen kleinen Diamanten (Wert 15 Dukaten) geklebt. Sonst enthält der Raum keine Besonderheiten.

Raum 5

Allgemeine Informationen:

Maße wie Raum 4.

Spezielle Informationen:

Die Tür zu Raum 5 ist geschlossen, läßt sich aber durch Niederdrücken der Klinke öffnen. Einrichtung wie Raum 4. Sonst ist die Zelle leer.

Meister-Informationen:

Der Raum enthält keine Besonderheiten. Dennoch sollten ihn die Helden ruhig durchsuchen. Falls alle Helden gemeinsam die Zelle inspizieren, kann der Meister die Zellentür vom Kobold zuschlagen lassen. Als »Gag« kann der Meister mit der flachen Hand auf die Tischplatte schlagen und den erschreckten Spielern verkünden: »Mit lautem Knall fällt die Tür ins Schloß.« Die Zellentür sollte sich jedoch ohne Schwierigkeiten wieder öffnen lassen. (Die Spieler werden jedoch wahrscheinlich sehr umständlich und vorsichtig zu Werke gehen. Es wird sie verblüffen, wenn der Meister zu ihnen sagt: »Bei der ersten Berührung schwingt die Tür nach innen auf...«)

Raum 6

Allgemeine Informationen:

Maße wie Raum 4 und 5.

Spezielle Informationen:

Die Tür ist verschlossen, läßt sich aber einschlagen oder durch geschickte Manipulationen am Schloß

öffnen. (Geschicklichkeitsprobe für den geschicktesten Helden). Der Raum ist leer bis auf einen einfachen Schemel und ein Lager aus faulem Stroh vor der Ostwand.

Meister-Informationen:

Unter dem Stroh verbirgt sich eine Falltür, durch die man in den geheimen Gang (Gang 10) gelangen kann. Falls die Helden das Strohlager untersuchen, sollten sie die Falltür finden.

Raum 7

Allgemeine Informationen:

Maße wie die der anderen Zellen.

Spezielle Informationen:

Einrichtung wie die der anderen Zellen. Auf dem Strohlager vor der Ostwand liegt ein völlig entkräfteter, männlicher Gefangener mit dichtem Bart und langem Haar. Der Mann ist in Lumpen gekleidet, ausgemergelt und steht vor dem Verdursten.

Meister-Informationen:

Der Gefangene kann erst sprechen, nachdem er von den Helden etwas zu trinken bekommen hat. Vorher stößt er nur unverständliche Laute aus. Nachdem er getrunken und etwas gegessen hat, erzählt er den Helden alles, was er über das unterirdische Verlies weiß.

Er ist der Sohn eines Grafen, wurde vor zwei Jahren von Piraten entführt, und bisher zahlte seine Familie das geforderte Lösegeld nicht. Die unterirdische Anlage wurde vor vielen Jahren als Versteck einer Schmugglerbande angelegt. Jetzt wird sie von Piraten benutzt, die in den Zellen Entführte gefangenhalten, um Lösegelder zu erpressen. Zwei Piraten – sehr gefährliche Schurken – halten sich ständig im Versteck auf. Meistens sind sie in Raum 8. Die Goblins stehen im Dienst der Piraten, erhalten von ihnen Aufträge und werden dafür bezahlt. Über die allgemeine Architektur des Verstecks weiß der Gefangene nichts, den Geheimgang kennt er nicht. Der Kobold ist ihm bekannt, da er häufig in seine Zelle kommt, um ihn zu quälen und zu verspotten. Der Gefangene weiß, daß man den Kobold durch Musik anlocken kann oder durch andere Aktionen, die seine Neugierde erregen.

Außerdem teilt er den Helden mit, wie man einen Kobold in seine Gewalt bekommt: indem man ihn beim Namen nennt. Es ist wichtig, den Kobold

zu fangen, denn er hat einen Schlüssel zu Raum 8, und die Tür zu Raum 8 läßt sich nur öffnen, wenn man über den passenden Schlüssel verfügt. Falls die Helden dem Gefangenen nicht helfen, erhalten sie natürlich auch keine Auskünfte. Um den Gefangenen zu befreien, können die Helden entweder die Kette aus der Wand reißen oder sie mit einem Schwert durchschlagen. Wenn die Helden kein Schwert besitzen, kommt nur die erste Möglichkeit in Betracht.

Raum 8 (siehe Abbildung unten)

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 mal 6 Meter groß und 2,5 Meter hoch. An der Ostwand befindet sich ein 2 mal 4 Meter großes Wandgemälde. Der Raum besitzt eine –ständig verschlossene – Tür in der Mitte der Westwand.

Spezielle Informationen:

In der Zimmermitte stehen ein großer, rechteckiger Tisch und mehrere Holzstühle. Auf dem Boden vor der Südwand liegt ein kleiner, bunter Teppich. In

zwei Schränken vor der Westwand bewahren die Piraten eine Anzahl Rumflaschen, ein paar Bücher und Kleidungsstücke auf. Im Zimmer sind zwei Piraten, Haken-Joe und Basil der Rote. Beide tragen ein Wams aus Leder. Haken-Joe benutzt im Kampf ein Entermesser, Basil ein Kriegsbeil.

Das Wandgemälde zeigt eine Schlachtenszene (siehe Illustration).

Meister-Informationen:

Unter dem Läufer an der Südseite verbirgt sich eine Falltür, durch die man in den Geheimgang (Gang 10) gelangen kann. Das südliche Viertel des Wandgemäldes ist eine Geheimtür, die in Raum 9 führt. Diese Tür klappt auf, wenn man mit zwei Fingern in die Augenhöhlen eines bestimmten Kriegers drückt. (Näheres siehe »Der Kobold«) Die Helden können entweder durch die Tür in der Westwand von Raum 8 in den Raum mit den Piraten gelangen oder durch die Falltür vor der Südwand. Für die Tür in der Westwand braucht man einen Schlüssel. In jedem Fall können die Helden die Piraten überraschen, da beide in ein Würfelspiel vertieft sind. Dringen die Helden durch die Falltür vor der Südwand ein, kann ein Held Basil



einen Schlag versetzen, ohne daß der Gelegenheit zur Gegenwehr hat. (Der Held verzichtet auf den Attacke-Wurf und würfelt gleich die Trefferpunkte für seine Waffe aus. Von den Trefferpunkten wird Basils Rüstungsschutz [RS 3] abgezogen, die restlichen Trefferpunkte werden von Basils Lebensenergie subtrahiert.) Dringen die Helden durch die Zimmertür ein, können sie *beiden* Piraten je einen Schlag versetzen, ehe diese ihrerseits den Kampf aufnehmen.

Die Werte der Piraten:

Haken-Joe:

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Mut: 14 | Attacke: 12 |
| Lebensenergie: 28 | Parade: 10 |
| Rüstungsschutz: 3 | Trefferpunkte: 1 Würfel + 3 |

Basil der Rote:

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Mut: 15 | Attacke: 13 |
| Lebensenergie: 32 | Parade: 9 |
| Rüstungsschutz: 3 | Trefferpunkte: 1 Würfel + 4 |

Die Piraten kämpfen bis in den Tod. Sie weisen jedes Gnadenangebot der Helden zurück. Falls die Helden – da sie den Kampf zu verlieren drohen – sich ihrerseits ergeben, nehmen die Piraten sie gefangen und sperren sie in Zelle 6. Von dort können die Helden natürlich leicht entkommen. Sie können sogar Silvana befreien (Näheres siehe Meister-Informationen, Gang 10). Raum 8 enthält keine Wertgegenstände, der rote Basil trägt einen Ohrring, der zwei Dukaten wert ist.

Raum 9

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 mal 5 Meter groß und 2,5 Meter hoch. In der Südostecke steht eine lebensgroße Frauensstatue.

Spezielle Informationen:

Raum 9 ist das Zimmer des roten Basil. An den Wänden hängen Dämonenmasken, die er aus seiner Heimat, der Steppe, mitgebracht hat. Außerdem stehen im Zimmer zwei schwere Ledersessel, ein eichener, kleiner Schreibtisch und eine eisenbeschlagene Truhe. Auf einem bequemen Bett an der Nordwand liegt, nur mit einem dünnen Hemdchen bekleidet, Silvana. Sobald sie ihre Retter erblickt, springt sie auf und sinkt ihnen dankbar in die Arme.

Meister-Informationen:

Die Statue in der Südostecke des Raumes stellt eine deutende Göttin dar. Wenn die Spieler den ausgestreckten linken Arm der Figur nach unten drücken, schwenkt die Statue samt Sockel zur Seite und gibt den Einstieg zum Geheimgang (Gang 10a) frei.

In der Truhe sind ein Messingfernrohr, ein irdenes Fläschchen mit einem Heiltrank, der 10 Lebenspunkte spendet, wenn ein Verwundeter von ihm trinkt, mehrere Frauenhüte, diverse Seemannskleider, ein Ritterschwert, 40 Dukaten und 150 Silbertaler.

Gang 10

Unter den Kammern des Piratenunterschlupfes gibt es einen geheimen Gang. Abmessungen: siehe Grundrißskizze.

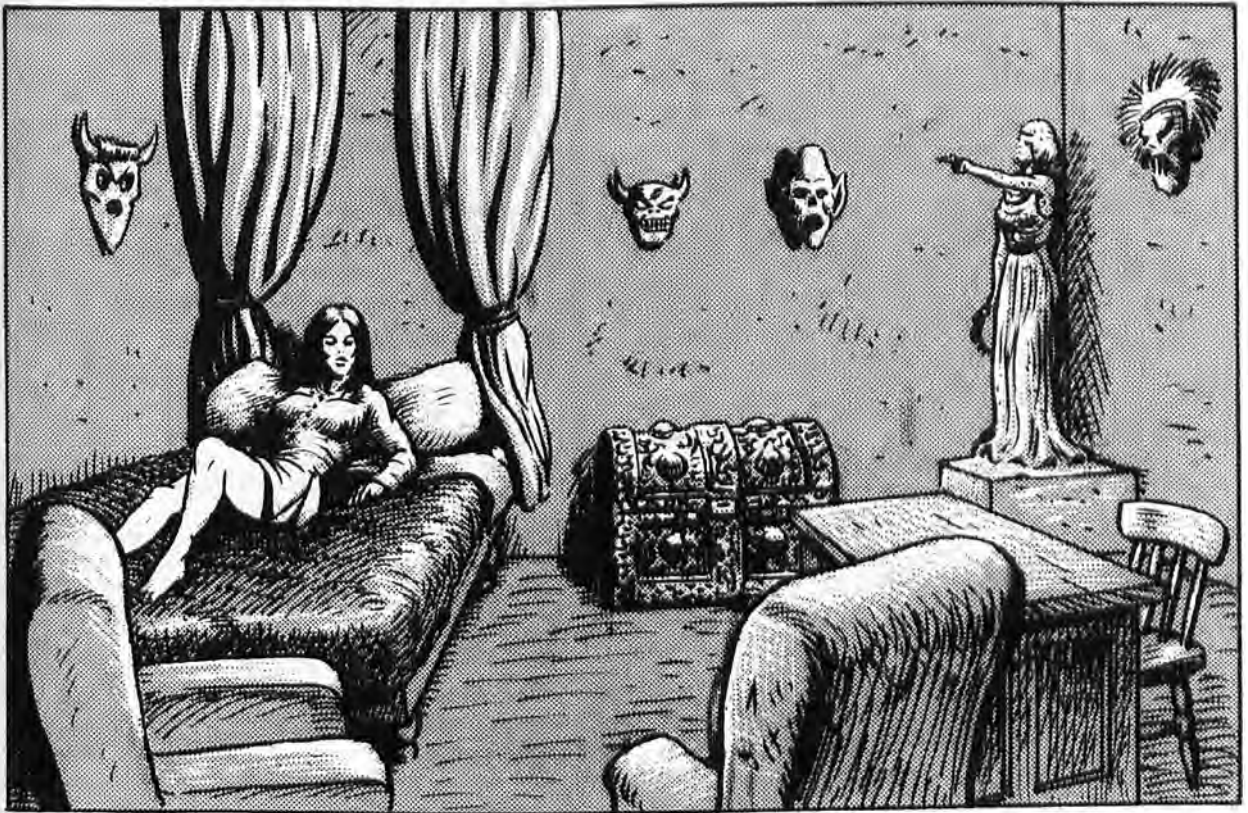
Spezielle Informationen:

Die Wände des Ganges sind mit Brettern ausgeschalt, die Gangdecke ist an vielen Stellen durch Pfosten abgestützt. Der Boden ist voller Pfützen, hier und da sind Teile der Decke eingefallen, der Gang ist jedoch überall gut passierbar. Der Gang wird von zahlreichen, sehr großen, aber scheuen Ratten bewohnt.

Meister-Informationen:

Von der Existenz des Ganges 10 wissen nur die Goblins, die Orks und der Kobold. Die beiden Piraten haben sich nie die Mühe gemacht, das Gangsystem zu untersuchen. Das Ostende des Ganges ist durch eine Geheimtür verschlossen, durch die man in Gang 10a gelangen kann. Von Westen aus ist die Geheimtür absolut unauffindbar. Kein Bewohner des Unterschlupfes kennt diese Tür! Die drei versteckten Falltüren, die von Gang 10 zu den Räumen 6, 8 und zum Gang 1a führen, sind von unten leicht zu entdecken. Unter den Falltüren steht jeweils eine Leiter gegen die Holzverschalung gelehnt.

Falls die Helden von den Piraten in Zelle 6 gesperrt werden und anschließend durch die Falltür in Gang 10 flüchten, kann der Meister es zulassen, daß sie die Geheimtür am Ostende des Ganges finden. (Möglicherweise quetscht sich gerade eine Ratte durch einen Spalt, der zuvor niemandem aufgefallen ist ...) Die Helden können dann in Gang 10a vordringen und Silvana heimlich befreien. Das Auffinden der Geheimtür sollte den Hel-



den *nur* in dem Fall ermöglicht werden, wenn sie zuvor von den Piraten gefangengenommen wurden.

Gang 10a

Allgemeine Informationen:

Maße: siehe Grundrißzeichnung. (Der Meister gibt den Spielern die Abmessungen des Ganges mit Hilfe der Grundrißzeichnung an. Er beschreibt aber immer nur den Teil des Ganges, den die Helden von ihrem Standort einsehen können.)

Spezielle Informationen:

Der Ost-West-Teil des Ganges ist vom Nord-Süd-Arm durch einen schweren Vorhang abgeteilt. In der Bauweise gleicht Gang 10a dem Gang 10.

Meister-Informationen:

Gang 10a wird von den beiden Piraten benutzt, da sie den Unterschlupf nur über die Wendeltreppe (11) betreten. Allerdings haben Haken-Joe und Basil niemals hinter den Vorhang geschaut und wissen nicht, daß sich hinter ihm ein Gang verbirgt. Die Geheimtür zwischen Gang 10 und 10a

läßt sich von Osten leicht finden und öffnen. Im Norden endet Gang 10a unter der Statue in Raum 9. Die Statue läßt sich von unten durch einen Hebel zur Seite bewegen.

Wendeltreppe 11

Allgemeine Informationen:

Die Wendeltreppe verbindet das unterirdische Versteck mit draußen. Sie endet unter einem unauffälligen Schuppen im Hinterhof eines Trödlers.

Spezielle Informationen:

Die Treppe überwindet einen Höhenunterschied von 4 Metern. Sie besteht aus Holz.

Meister-Informationen:

■ Keine Besonderheiten.

Der Kobold

Meister-Informationen:

Der Kobold – sein Name ist *Karabustel* – spielt eine besondere Rolle in diesem Abenteuer. Wenn es den Helden nicht gelingt, ihn einzufangen und

zur Mithilfe zu zwingen, können sie kaum zu der Entführten gelangen.

Karabustel ist 1,10 Meter groß, seine Haut ist blaugrau und äußerst runzlig. Karabustel trägt einen leuchtendgelben Lendenschurz und einen Gürtel, an dem ein kleines Täschchen hängt, ansonsten ist er nackt. Er ist unbewaffnet und läßt sich unter keinen Umständen auf einen Kampf mit den Helden ein. Da der Kobold sich unsichtbar machen kann, ist es den Helden nicht möglich, ihn gegen seinen Willen gefangenzunehmen. (Falls die Helden Karabustels Namen aussprechen, verliert er die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen.)

Der Meister des Schwarzen Auges kann Karabustel nach Belieben an allen Stellen des Kammersystems auftauchen lassen. Karabustel kann auch in einen Kampf zwischen Helden und Monstern eingreifen – auf seiten der Monster natürlich. Davon sollte der Meister aber nur Gebrauch machen, wenn sich herausstellt, daß die Helden in einem Gefecht zu leichtes Spiel haben. Karabustel kann dann z. B. die Waffe eines Helden glühend heiß werden lassen. Alle Aktionen des Kobolds sind von einem meckernden Lachen begleitet.

Ehe die Helden nicht den Gefangenen in Zelle 7 befreit haben, können sie Karabustels nicht habhaft werden. Auf welche Weise die Helden den Kobold in ihre Gewalt bringen und ihm den Namen entlocken können, bleibt der Phantasie des Meisters überlassen. Ich könnte mir zwei Möglichkeiten vorstellen:

a) Die Helden stimmen ein Lied an. (Der Meister kann die Spieler tatsächlich zum Singen veranlassen.) Karabustel wird von dem Lied angelockt. Die Helden reizen ihn, indem sie ihn permanent mit einem falschen Namen anreden (zum Beispiel »Rumpelstilzchen«). In seinem Zorn wird Karabustel schließlich seinen richtigen Namen ausplaudern: »Ich heiße nicht Rumpelstilzchen, sondern Karabustel, verflixt und zugenäht!«

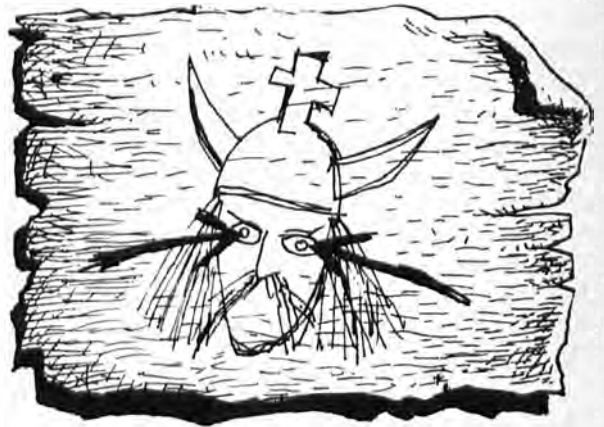
b) Die Helden erregen Karabustels Neugier, indem sie etwas höchst Merkwürdiges anstellen. (Natürlich können sie auch bei Möglichkeit b ein Lied anstimmen.) Eine *Heldin* schmeichelt dem Kobold auf jede erdenkliche Weise, macht ihm gar Heiratsanträge. In seiner Eitelkeit wird Karabustel darauf eingehen und die Heldin bitten, mit ihm zu kommen und die Gefährten zu verlassen. Die Heldin willigt ein und fragt – sobald sie mit Karabustel allein ist – nach dem Namen ihres Geliebten. Schließlich muß sie wissen, wie ihr zukünftiger Gatte heißt. Wenn die Spieler nicht von

allein eine Strategie entwickeln, wie sie Karabustel überwältigen können, sollte der Meister durch den Mund des Gefangenen in Zelle 7 Hilfestellungen geben. Zum Beispiel: »Ich weiß, daß der Kobold sehr eitel ist und schöne Frauen über alles liebt.«

Sobald die Helden Karabustels Namen kennen, muß der Kobold alles tun, was sie von ihm verlangen. Er kann natürlich nicht über Dinge Auskunft geben, von denen er selber nichts weiß. Er kann den Helden auch nicht im Kampf gegen Haken-Joe und Basil helfen, da die beiden ebenfalls seinen Namen kennen, und Karabustel nicht mehreren Herren gleichzeitig dienen kann. Der Kobold besitzt den Schlüssel zu Raum 8. Er gibt ihn den Helden ebenso wie eine Zeichnung und ein kleines Fläschchen, die er bei sich trägt. Das irdene Fläschchen enthält einen starken Heiltrank. Wenn ein Held an dem Fläschchen riecht, fühlt er sich sofort erfrischt. Ein Held, der von der Flüssigkeit trinkt, gewinnt Lebensenergie zurück.

Ich schlage vor, daß jeder Held, der einen Zug vom Heiltrank nimmt, bis zu 6 Lebenspunkte zurückbekommt. Wenn alle Helden getrunken haben, ist das Fläschchen leer. Kein Held darf seine Lebenspunkte über 30 steigern.

Beispiel: Held A trinkt. (Er verfügt noch über 22 Lebenspunkte). Nach der Einnahme steigt seine Lebensenergie auf 28. Held B (noch 26 Lebenspunkte) trinkt ebenfalls. Seine Lebensenergie steigt auf 30.



Die Skizze hat der Kobold Haken-Joe gestohlen. Karabustel nimmt an, daß die Zeichnung irgendwie mit einer geheimen Verbindungstür zwischen Raum 8 und Raum 9 zusammenhängt, weiß aber nicht, auf welche Weise.



(Wenn die Helden von Raum 8 in Raum 9 gelangen wollen, müssen sie die kleine Zeichnung mit dem Wandgemälde vergleichen. An Hand der Skizze sollen die Spieler den Krieger identifizie-

ren, in dessen Augen sich der Mechanismus für die Geheimtür verbirgt.
Es ist der Krieger am äußersten rechten Rand des Gemäldes.)

Ein Wort von Meister zu Meister

Mit dem kleinen Abenteuer »Silvanas Befreiung« sollten Sie ohne Mühe einen ca. zweistündigen, unterhaltsamen Spielabend gestalten können. Wenn Sie länger spielen wollen, übertragen Sie meinen Grundrißplan auf ein Blatt und fügen ein paar Kammern und Monster hinzu. (An die Südseiten von Raum 1 und 2 könnte man leicht ein paar Kammern »anbauen«.)

Der gesamte Piratenunterschlupf wird von Pechfackeln erhellt, die an den Wänden der Gänge und Kammern befestigt sind. Sie können als Meister auf diese Art der Beleuchtung verzichten. Dann müssen die Helden selber Fackeln oder Öllampen tragen. (Nur die Räume 3, 8 und 9 sind in jedem Fall beleuchtet.) Da es während des Spiels oft schwer festzustellen ist, welcher Held eine Fackel trägt und ob diese überhaupt noch brennt, empfehle ich, im ersten Gruppenabenteuer auf eine detaillierte Beleuchtungsregelung zu verzichten.

Zu Spielbeginn sollten die Helden über eine Fackel verfügen, um den Verbindungsgang (K 1) zwischen Graubarts Keller und dem Piratenunterschlupf ausleuchten zu können.

Das Abenteuer ist für 3–4 Helden der 1. Stufe konzipiert. Wenn sich zu Ihrem Abend mehr Spieler angemeldet haben, müßten Sie die Monster in den Kammern um ein paar Exemplare verstärken. In Raum 8 zum Beispiel sollten sich dann mindestens 3 gefährliche Piraten aufhalten. Wenn Ihnen meine Raumbeschreibungen zu knapp ausgefallen sind, steht es Ihnen frei, die Schilderungen zu ergänzen und auszuspinnen.

Ich könnte mir vorstellen, daß Sie »Silvanas Befreiung« gern so schnell wie möglich mit Ihren Freunden durchspielen wollen, doch bitte – versuchen Sie es nicht, solange Sie selbst die wichtigsten Regeln des Schwarzen Auges noch nicht beherrschen. Besonders die Regeln für Gefechte mit mehreren Beteiligten sind für die Abwicklung der Kämpfe wichtig, und von einem Meister des Schwarzen Auges wird erwartet, daß er sich in diesen Dingen auskennt.

Vergessen Sie nicht, an die Helden Abenteuerpunkte

auszuteilen. Ich schlage vor, Sie vergeben am Ende des gesamten Abenteuers 50 AP an jeden Teilnehmer. So ist für die Helden die 2. Stufe nähergerückt, aber noch nicht erreicht.

Versuchen Sie, während des Spiels möglichst wenig Einfluß auf die Entscheidungen der Spieler zu nehmen. Wenn es einmal notwendig wird, die Spieler zu beraten, dann lassen Sie einen der Bewohner des Unterschlupfes für sich sprechen. Die Helden können zum Beispiel ein Gespräch belauschen, oder es fällt ihnen unvermutet ein Goblin in die Hände, der sich sein Leben durch eine Gefälligkeit erkaufen will.

Im Abenteuer »Silvanas Befreiung« ist es möglich, daß die Helden in Raum 8 zu Haken-Joe und Basil dem Roten vordringen, ohne vorher den Kobold überwältigt zu haben. (Dieser Ablauf ist denkbar, wenn die Helden durch die Falltür in Zelle 6 in Gang 10 einsteigen und von dort in Raum 8 eindringen. Die Helden haben dann die Zellen 4, 5 und 6 der Reihe nach untersucht, die Falltür entdeckt und darauf verzichtet, Zelle 7 mit dem Gefangenen zu besichtigen.) Nach dem Kampf mit den Piraten in Raum 8 können die Helden das Zimmer nur durch den Geheimgang wieder verlassen, denn weder wissen sie, wie man die Tür im Wandgemälde öffnet, noch besitzen sie einen Schlüssel zur Tür in der Westwand. Als Meister müssen Sie dann so lange warten, bis die Helden wieder in die Nähe von Zelle 7 kommen. Dann kann der Gefangene die Helden mit einem Hilfeschrei herbeirufen und ihnen von dem Kobold berichten.

Ich habe diese Möglichkeit nur erwähnt, weil ich meine Erfahrungen mit Rollenspielern bereits gemacht habe. Ich kann Ihnen sagen, diesen Spielern ist nicht zu trauen. Sie entwickeln oft die überraschendsten Ideen und wollen partout nicht dorthin gehen, wo man sie als Meister gerne sähe. Ein schlechter Meister sagt in einem solchen Fall: »Das dürft ihr nicht tun. Es bringt mir das ganze Abenteuer durcheinander!« Ein mittelmäßiger Meister zaubert rasch einen Troll aus dem Ärmel, der den Helden den unerwünschten Weg versperrt. Ein guter Meister läßt

sich durch unerwartete Spieler-Aktionen nicht aus der Ruhe bringen. Er kennt sich nämlich in seinem Abenteuer-Plan so gut aus, daß er nur abzuwarten braucht. Irgendwann werden die Helden schon dorthin gehen, wo er sie haben will.

Falls Sie irgendwelche Fragen zum Spiel haben, wenn Sie Anregungen oder Wünsche äußern möchten, schreiben Sie, ohne zu zögern, an: Wir stehen allen neuen Meistern gern mit Rat und Tat zur Seite.

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
D-8057 Eching



Aktions-Set des Meisters
des Schwarzen Auges

Das Buch der Macht
Gewidmet dem Meister des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Das Buch der Macht

Gewidmet dem Meister des Schwarzen Auges



Inhalt

| | |
|-----------------------------|---|
| Vorwort | 7 |
| Einführung | 9 |

| | |
|--|----|
| Die Fallen | 12 |
| Fallen die durch Türknöpfe oder -klinken ausgelöst werden | 13 |
| Die Treppenfallen | 18 |
| Die Raumfalle | 19 |

| | |
|---|----|
| Magische Einrichtungsgegenstände | 20 |
| Rätseltüren | 21 |
| Dingtüren | 22 |
| Magische Wandspiegel | 23 |
| Magische Statuen | 24 |

| | |
|--|----|
| Die schrecklichsten Monster Aventuriens | 25 |
| Der Waldschrat | 27 |
| Der Zyklop | 27 |
| Der Krakenmolch | 31 |
| Die Drachen | 33 |
| Der Baumdrache | 33 |
| Der Höhlendrache | 35 |
| Der Riesenlindwurm | 36 |
| Die Sphinx | 41 |
| Der Basilisk | 41 |

| | |
|---|----|
| Die Handhabung der Kampfprotokolle | 45 |
|---|----|

Vorwort

Wie alle anderen Werkzeuge des Meisters soll auch dieses Buch Ihnen – dem Meister des Schwarzen Auges – helfen, Ihre Spielabende noch spannender und abwechslungsreicher zu gestalten.

Da der Meister in diesem Spiel die zentrale Figur ist, hat er es verdient, daß ihm ein eigenes Buch gewidmet wird:

Das Buch der Macht

Viel Spaß bei der Lektüre dieser informationsgeladenen Seiten – die jedoch für alle Spieler absolut tabu sind.

Einführung

Sehr geehrter Meister des Schwarzen Auges, Sie haben gerade das *Buch der Macht* aufgeschlagen. Und dieses Buch trägt seinen Namen zu Recht. Im Reich Aventurien übt der Meister des Schwarzen Auges geradezu eine gottähnliche Macht aus. Im ersten Kapitel dieses Buches möchte ich mit Ihnen über Ihre Macht sprechen und über die Verantwortung, die damit verbunden ist. Doch ehe wir mit unserem Dialog beginnen, bitte ich Sie um Entschuldigung, daß ich Ihnen wieder einmal – wie schon im *Buch der Abenteuer* – die Fragen in den Mund lege. Fangen wir also mit unserer Unterhaltung an. Ihre erste Frage könnte wohl so lauten:

Meister (M): »Was meinen Sie mit ›gottähnlicher‹ Macht?«

Autor (A): »Das wird Ihnen sofort klar, wenn Sie über Ihre Rolle an einem »Schwarze Auge«-Spielabend nachdenken: *Sie* lenken alle Geschehnisse im Land Aventurien, wo die Helden ihre Abenteuer erleben. *Sie* entscheiden, ob und wie das Schicksal zuschlägt. *Sie* führen alle Figuren, ob Monster, Elfen, Zwerge oder Menschen, denen die Spieler begegnen. Die Spieler mögen sich die Köpfe darüber zerbrechen, ob sie eine bestimmte Tür aufbrechen oder ob sie es lieber bleiben lassen sollen – *Sie* allein *wissen*, ob hinter der Tür nur ein Skelett oder ein wertvoller Schatz liegt, denn *Sie* ken-

nen buchstäblich jeden Winkel der Welt des Schwarzen Auges . . .«

M: »Nicht jeden!«

A: »Natürlich können Sie nicht in allen Einzelheiten die Landkarte Aventuriens im Kopf haben, auf jeden Fall kennen Sie immer den Teil, den die Helden erst während des Spielabends erforschen. Außerdem wissen Sie alles über die Helden selbst: Sie kennen ihre Werte, ihre Stärken und Schwächen, ihre Waffen, ihre Zaubersprüche . . . Die Spieler sind Ihnen also regelrecht ausgeliefert.«

M: »Stimmt! Das Spiel steht und fällt also mit dem Geschick des Meisters.«

A: »Völlig richtig. Und darum habe ich auch von Ihrer Verantwortung gesprochen. Sobald ein Meister des Schwarzen Auges nicht *gegen* sondern *mit* den Spielern spielt, wird er zu einem *guten* Meister. Es geht in diesem Spiel nicht darum, die Helden der Spieler auf möglichst originelle Weise zu vernichten – das schafft jeder Meister ohne weiteres. Er braucht die Helden nur in eine Kammer ohne Fluchtmöglichkeit zu locken und dann zwanzig Orks auf sie loszulassen. Allerdings wird ein solcher Meister bald ohne Spieler dastehen.«

M: »Aber ein Abenteuer soll doch spannend sein! Wenn die Helden wissen, daß sie nichts zu befürchten haben, wird sie das Spiel sehr bald langweilen.«

A: »Das stimmt. Und darum gilt es, einen Mittelweg zu finden. Die Helden müssen immer wieder in Situationen geraten, aus denen sie sich nur um Haaresbreite befreien können – allerdings *einen* Ausweg sollte der Meister ihnen immer offen halten. Doch wenn die Helden übermütig werden und sich auf wahnwitzige Unternehmungen einlassen . . .«

M: » . . . müssen sie dran glauben.«

A: »So halte ich es jedenfalls in meinen Abenteuern. Es kann nichts schaden, wenn die Spielerrunde hin und wieder das Ende eines Helden miterlebt. Die Spieler werden dann sorgsamer und liebevoller mit ihren Helden umgehen. Ein guter Meister führt übrigens seine Monster mit der gleichen Sorgfalt wie die Spieler ihre Helden. Monster sind keine primitiven Wesen und durchaus zu einiger Überlegung fähig. Auch ein Ork oder Goblin will überleben und wird sich daher nicht zu unsinnigen Taten hinreißen lassen. Die meisten Monster begreifen sehr wohl, wenn sie einen Kampf zu verlieren drohen. Ehe sie sich von den Helden niedermachen lassen, werden sie ihr Heil in der Flucht suchen, sich ergeben oder Verhandlungen anbieten.«

M: »Also schön, nehmen wir an, meine Monster verhalten sich ›rollengerecht‹. Aber wie kann ich erreichen, daß auch meine Helden ihre Rollen gut spielen?«

A: »Das ist keine leichte Aufgabe. Es gibt nämlich immer wieder Spieler, die sich derart mit ihrem Helden identifizieren, daß sie die Grenze zwischen der eigenen Person und der Spielfigur aus den Augen verlieren. Diese Spieler erleben dann ein Mißgeschick, das ihr

Held erleidet, als persönliche Katastrophe. Sie sind beleidigt, wenn ihr Held Hiebe oder auch nur Schimpfwörter einstecken muß. Für einen solchen Spieler ist das Sammeln von Abenteuerpunkten und Schätzen einziges Ziel. Wenn er mehr Punkte und Dukaten eingesammelt hat als alle Mitspieler, betrachtet er sich als Sieger des Abends. Dieser Spieler macht den Fehler, Kategorien aus anderen Spielen – zu meist reinen Wettbewerbsspielen – auf das Schwarze Auge zu übertragen. Der eigentliche Rollenspielgedanke kommt gerade bei den Spielern zu kurz, die nur schwer zwischen sich selbst und ihrem fiktiven Helden unterscheiden können.«

M: »Und was kann man dagegen tun?«

A: »Der Meister muß selbst ein guter Rollenspieler sein, und er muß für seine Abenteuer einen soliden, glaubwürdigen Hintergrund aufbauen. Solange die Spieler das Gefühl haben, ihre Helden bewegten sich tatsächlich in einer fremden Welt, fällt es ihnen leicht, sich rollengemäß zu verhalten. Sie sehen ein, daß die Helden sich den besonderen Gegebenheiten der aventurischen Wirklichkeit anpassen müssen. Der Meister sollte jeden Ansatz zu gutem Rollenspiel durch Worte und Vergabe von Abenteuerpunkten belohnen. Wenn ein Zwerg zum Beispiel nicht das Naheliegende tut, das, was jedermann im Alltagsleben täte, sondern durch einen überraschenden Anfall von Goldgier die gesamte Heldengruppe in Gefahr bringt, so sollten Meister und Mitspieler diese Handlungsweise als gelungenes Rollenspiel anerkennen – auch wenn sich das Verhalten des Zwergs negativ für die Heldengruppe auswirkt.

Und der Meister sollte sich davor hüten, die Alltagswirklichkeit ins Spiel zu bringen. Wenn er in einer Spieldiskussion Dinge anspricht, die in den persönlichen Bereich des *Spielers* gehören (›Wie, gerade *du* willst das Türschloß knacken? Du kannst doch noch

nicht einmal eine Konservendose anständig öffnen . . .), dann darf er sich nicht wundern, wenn Spieler »aus der Rolle fallen.«

M: »Ich verstehe, was Sie meinen, doch ich möchte auf einen anderen Punkt zu sprechen kommen: Ich soll nicht gegen die Helden kämpfen, das ist mir klar. Aber wie soll ich mich verhalten? Wie sieht meine Rolle aus?«

A: »Versuchen Sie, sich selbst als Unterhalter zu verstehen – oder als Geschichtenerzähler und Schiedsrichter in einem. *Sie* haben dann gewonnen, wenn die Spielerrunde Ihnen für einen gelungenen Abend, für die angenehme, spannende Unterhaltung dankt. Wenn es den Spielern gelingt, Sie während eines Abenteurers zu überlisten, ärgern Sie sich nicht! Freuen Sie sich vielmehr darüber, daß Sie so intelligente Mitspieler haben! Die Freude der Spieler über ihre gelungene List wird Sie darüber hinwegtrösten, daß Ihre allerschönste Geheimtür so leicht geknackt oder Ihr gefährlichstes Monster so spielend übertölpelt wurde . . .«

M: »Sie haben leicht reden! Sie kennen schließlich meine Spieler nicht! Die sind nicht

auf den Kopf gefallen. Ich muß mich schon gehörig anstrengen, damit sie mir nicht meine gefährlichsten Abenteuer durcheinanderbringen.«

A: »Das kann ich mir gut vorstellen. Darum wurde ja das *Buch der Macht* geschrieben. Hier sollen Sie ein paar Fallen, Monster und Tricks kennenlernen, mit deren Hilfe Sie Ihre Helden gehörig ins Schwitzen bringen können.«

Das *Buch der Macht* ist allein dem Meister des Schwarzen Auges vorbehalten. Sie sollten es deshalb nicht den Spielern zeigen. Denn schließlich sollte sich der Meister des Schwarzen Auges nicht von seinen Spielern in die Karten schauen lassen.

Im folgenden werden Sie mit Fallen und Monstern bekannt gemacht, die den Spielern unbekannt sind. Damit können Sie frischen Wind in Ihre Abenteuer bringen. Aber diese Seiten sind auch als Anregung für Ihr Spiel gedacht. Falls Ihnen unsere Fallen und Monster nicht genügen, erschaffen Sie sich Ihre eigenen. Nur so sind Sie *absolut* sicher, daß Ihnen kein Spieler auf die Schliche kommt.

Die Fallen

Ein beliebtes Motiv in einem »Schwarze Auge«-Abenteuer ist die Schatzsuche. Irgend jemand hat irgendwo immense Schätze oder magische Gegenstände versteckt, und die Helden sind nun aufgebrochen, um sie zu erbeuten. Nun liegen wertvolle Gegenstände nicht einfach am Wegesrand oder in einer Besenkammer herum – weder bei uns, noch in Aventurien.

Schätze werden bewacht – meistens von Monstern –, oder sie sind durch Fallen gesichert, auch eine Kombination von beidem kommt häufig vor. Über Aventuriens Monster wissen Sie bereits einiges, jetzt sollen Sie etwas über die Einsatzmöglichkeiten von Fallen erfahren. Gerade bei den Fallen ist die Fairneß des Meisters gefordert. Er kann ohne weiteres eine Falle vorbereiten, die von den Helden nicht zu entdecken und gleichzeitig absolut tödlich ist. (M: »Die Decke des Raumes, in dem ihr euch befindet, ist in Wirklichkeit ein fünfzig Tonnen schwerer Steinblock! Gerade als ihr den Raum wieder verlassen wollt, stürzt der Block herab. Ihr seid platt – im wahrsten Sinne des Wortes!«) Es ist kinderleicht, die Helden auf diese Weise umzubringen – allerdings wird man Spieler, mit denen man so barbarisch umgeht, kaum zu einem zweiten »Schwarze Auge«-Spielabend überreden können.

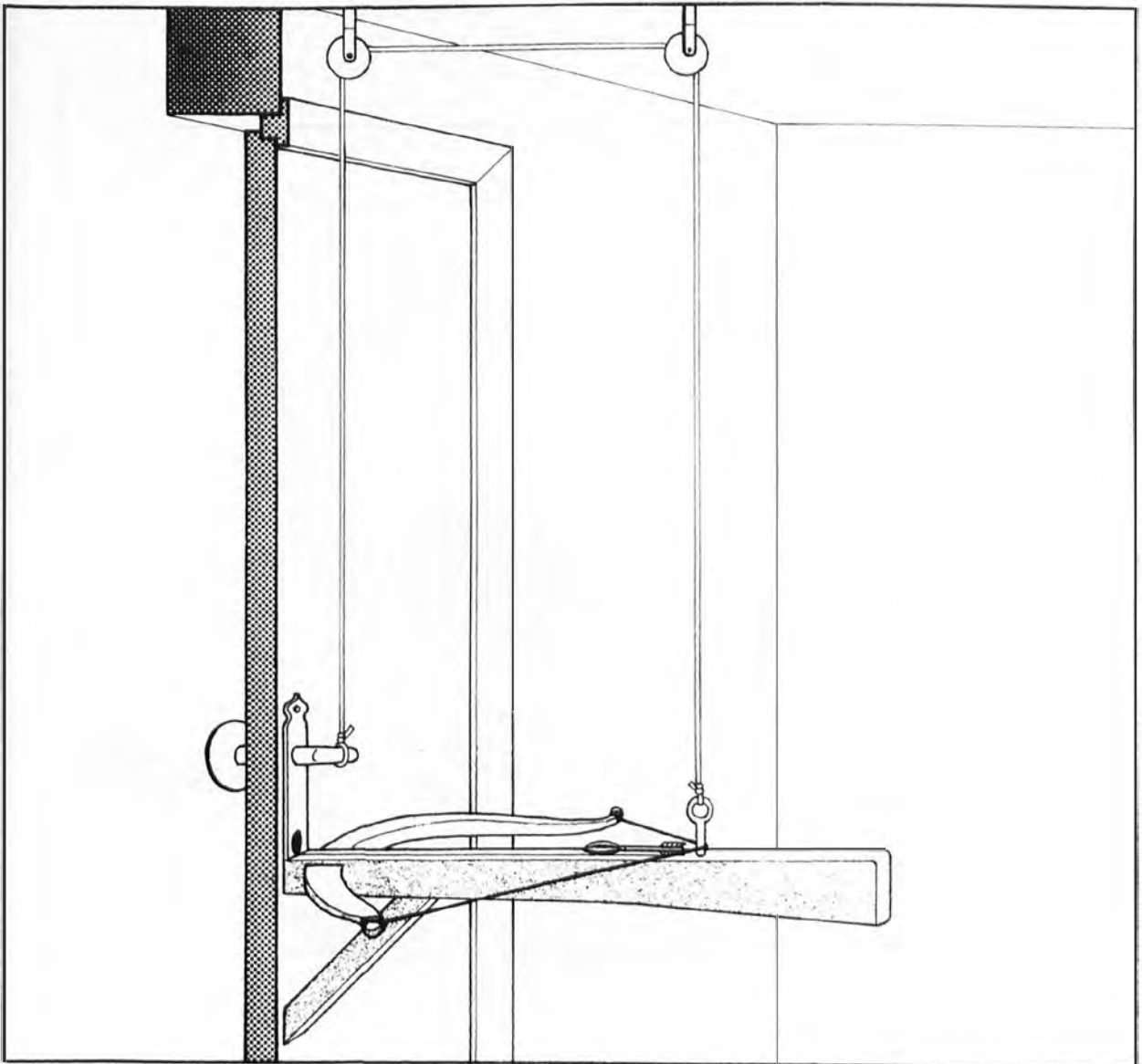
Darum gilt für Fallen folgende Faustregel: Je größer die Gefährlichkeit einer Falle ist, desto einfacher sollte es für die Helden sein, sie zu entdecken und unschädlich zu machen. Nehmen wir ein klassisches Beispiel: eine Fallgrube im Wald. Wenn sich unter der Fallenabdeckung nichts weiter als eine zwei Meter tiefe Grube verbirgt, kann die Falle durchaus teuflisch gut getarnt sein. Ist die Grube jedoch vier Meter tief und ihr Boden mit zugespitzten Pfählen gespickt, dann ist in meinen Abenteuern das Gras, das die Grube tarnen soll, ein bißchen gelb, welker als das Gras der Umgebung. Sie verstehen, was ich meine? Es ist einfach nicht fair, einen Helden, der sich wacker durch die Gefahren halb Aventuriens geschlagen hat, ohne Vorwarnung in eine vier Meter tiefe Grube stürzen zu lassen. Ein echter Aventurier hat ein heldenhaftes Ende verdient, eines, von dem die Spielerrunde noch lange reden wird.

Es ist für einen Spieler immer bitter, einen liebgewonnenen Helden zu verlieren. Doch ein solch trauriges Ereignis ist leichter zu ertragen, wenn der Recke nach aufopferungsvollem Kampf, umgeben von den Leichen seiner Feinde, sein Heldenleben aushaucht, als wenn er sich erbärmlich zu Tode stürzt, nur weil er einmal einen falschen Schritt getan hat.

Fallen, die durch Türknöpfe oder -klinken ausgelöst werden

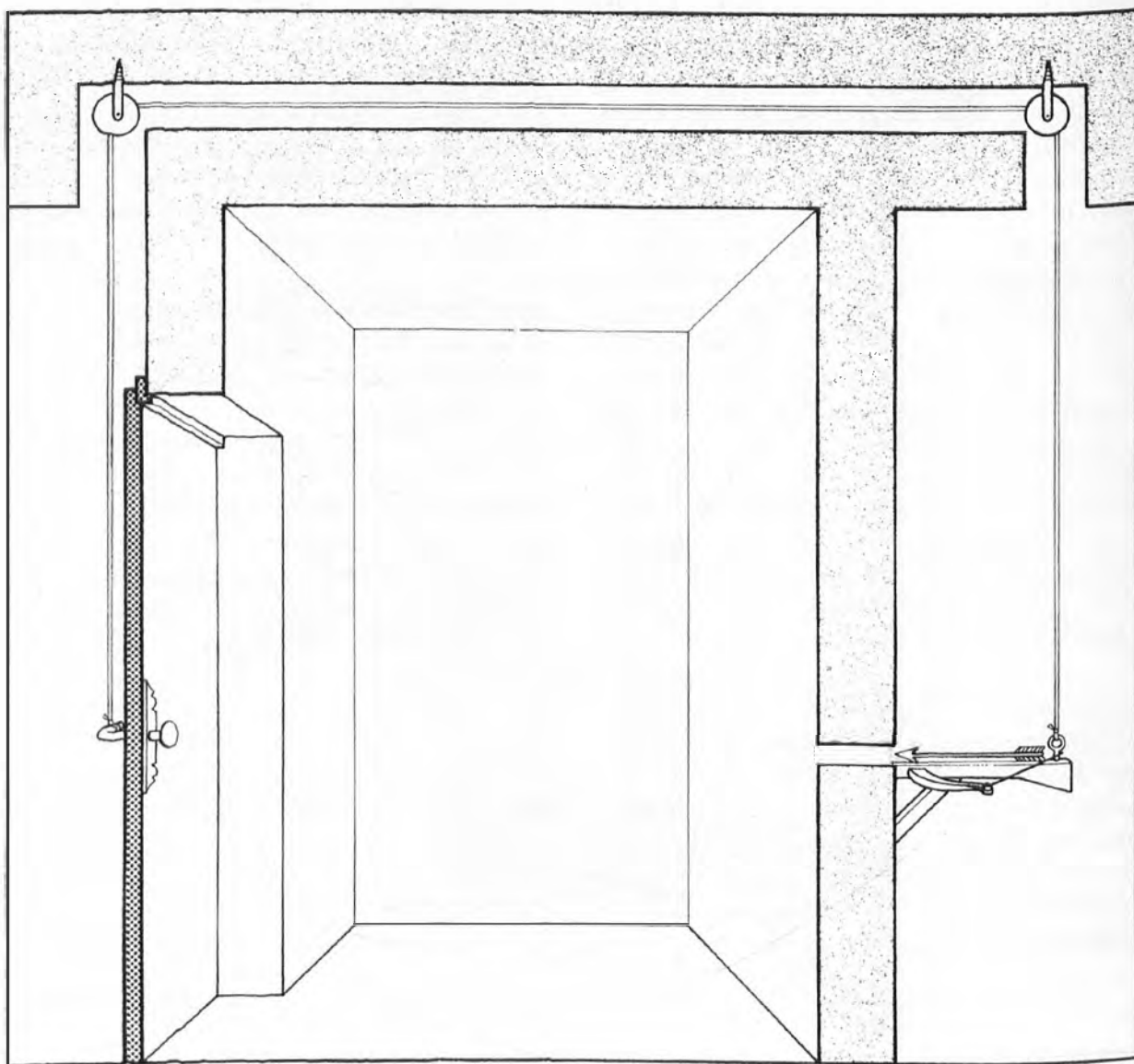
1 Hinter der Tür ist eine gespannte Armbrust verborgen, die einen Bolzen aus dem Schlüsselloch schleudert. Der Held, der vor dem Schloß steht, wird von dem Bolzen getroffen.

Er rollt einen sechsseitigen Würfel. Das Resultat wird als Schadenspunkte von der Lebensenergie abgezogen.



2 Hinter der Wand, die der Tür gegenüberliegt, ist eine Armbrust verborgen. Die Klinke ist durch einen Seilzug mit der Armbrust verbunden. Diese Falle kann gut gegen Helden eingesetzt werden, die soeben mit Falle **1** Bekanntschaft gemacht haben und nun darauf achten, sich vom Türschloß fernzuhalten – also die Klinke von der Seite oder mit Hilfe

eines Gegenstandes zu öffnen versuchen. Der Schuß aus der gegenüberliegenden Wand trifft sie an einer empfindlichen Stelle. (Der Spieler rollt einen sechsseitigen Würfel und zieht das Resultat von seiner Lebensenergie ab.) Falle **2** kann entdeckt werden, wenn die Helden die kleine, runde Öffnung finden, die genau auf oder neben die Tür weist.



3 Durch Drehen am Türgriff wird eine Falltür unmittelbar vor der Tür entriegelt. Der Meister entscheidet, wie groß die Falltür ist und wie tief die unter ihr verborgene Grube. Eine solche Falle kann sich durchaus über die gesamte Gangbreite erstrecken.

Alle Grubenfallen können grundsätzlich zwei Zwecken dienen:

- a) Die Helden verletzen sich beim Sturz (sie müssen Schadenspunkte hinnehmen).
- b) Die Helden sind in der Grube gefangen. Der Meister hat ihnen ein Schicksal als Ge-

fangene des bösen Magiers, der Orks usw. zgedacht.

Falltüren sind häufig an einer Ritze im Boden zu entdecken. Die Fuge kann natürlich unter einem Teppich oder Stroh verborgen sein. Der Meister braucht nie von sich aus auf eine Falle hinzuweisen. Um einen Hinweis zu entdecken, müssen die Spieler zuvor erklärt haben, daß sie nach Fallen und ähnlichen Besonderheiten suchen. (Diese Regelung gilt nicht nur für Grubenfallen, sondern ganz allgemein.)



4 Manchmal ist es für den Fortgang eines Abenteurers notwendig, daß die Helden in Gefangenschaft geraten, ohne einen Schaden zu erleiden. Dann sollte der Meister des Schwarzen Auges auf eine Fallgrube verzichten und zu einem anderen Mittel greifen. Er kann ein Netz über die arglosen Helden werfen oder einen großen Käfig auf sie herabfallen lassen. Ein Beispiel: Durch Drehen am Türknopf

wird ein Käfig ausgehakt, der hoch an der Decke über der Tür hängt. Falls der Meister die Spieler vom Käfig ablenken will, kann er auf eine harmlose Fuge im Boden vor der Tür hinweisen. Die Helden werden so sehr aufpassen, nicht auf die vermeintliche Falltür zu treten, daß sie die wahre Gefahr unter der Gangdecke nicht bemerken.



Zwischenbemerkung

Falltüren und hängende Käfige können natürlich auch auf jede erdenkliche andere Weise ausgelöst werden: durch Stolperdrähte (siehe Alriks erstes Abenteuer), durch bewegliche Gliedmaßen von Statuen, durch Fortnehmen von wertvollen Gegenständen, die durch einen Faden mit dem Mechanismus der Falle verbunden sind.

Ein Meister, der eine Falle einsetzt, muß sich natürlich darüber klar sein, welches Ziel er mit der Falle verfolgt. Will er die Helden nur erschrecken oder ihnen Schaden zufügen, kann die Falle so konzipiert werden, daß sie von den Helden – wenn auch unter Schwierigkeiten – entdeckt und entschärft werden kann. Hängt jedoch der gesamte Fortgang eines Abenteuers vom Funktionieren einer Falle ab – falls der Meister beabsichtigt, die Helden in ein Verlies zu werfen –, muß die Falle natürlich gut getarnt sein. Nichts lenkt übrigens besser von einer großen, gefährlichen Falle ab, als eine kleine, leicht zu entdeckende. Es kann auch nicht schaden, mehrere Fallen in Reserve zu haben – für den Fall, daß übervorsichtige Spieler eine Falle entdecken. Die Chance, eine Falle aufzuspüren, ist nämlich fast immer gegeben. (Die Spieler klopfen vor jedem Schritt den Boden ab, sie untersuchen Wände auf Öffnungen und Spalten und unternehmen ähnlich ärgerliche Dinge. Und ein Meister, der sein Gesicht wahren will, kann schlecht an einer Stelle den Boden aufklappen lassen, über die die Helden gerade probenhalber einen gefangenen Ork geschickt haben.)

Die Treppenfalle

Die Burgen und Verließe, in denen sich die meisten Abenteuer unserer Helden abspielen, bestehen natürlich nicht nur aus Korridoren und Kammern. Sehr häufig müssen die Helden lange Treppen überwinden, um einen Turm zu besteigen oder in die Kellergewölbe eines Schlosses vorzudringen. Der findige Meister hält auch im Treppenhaus eine Überraschung für die Helden bereit: Sobald ein Held eine bestimmte Stufe am oberen Ende

einer gewöhnlichen oder einer Wendeltreppe betritt, klappen die Stufen ein, und die Treppe verwandelt sich in eine Rutsche. Am Ende der Rutschpartie tragen die Helden Blutergüsse und Prellungen davon (ein bis zwei Punkte Abzug von der Lebensenergie), oder ihr Sturz endet in einer Fallgrube, oder sie geraten in eine andere mißliche Situation – geradewegs in den Käfig eines ausgehungerten Tatzelwurms!



Die Raumfalle

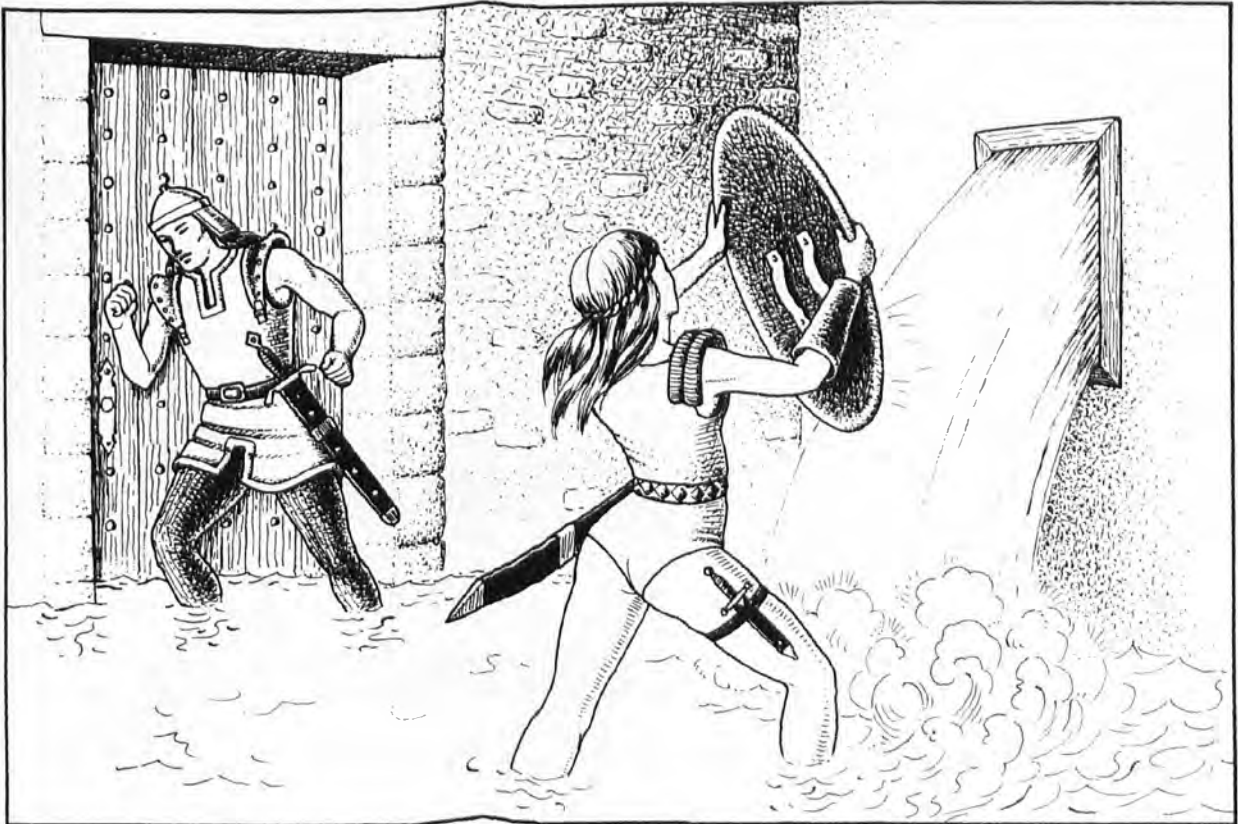
Dies ist eine recht heimtückische Falle, denn die Helden lösen sie durch ihre Findigkeit selbst aus.

Sobald die Helden einen Raum betreten haben, fällt die Tür hinter ihnen zu und läßt sich nicht mehr öffnen. Falls die Helden daran dachten, die Tür festzukeilen, erklärt der Meister, aus dem Türrahmen saust eine Stahlplatte herab. In jedem Fall ist der einzige Zugang zum Raum jetzt hermetisch verschlossen.

Die Helden untersuchen nun die Kammer. Hinter einem Bild entdecken sie einen Wandsafe mit einem Zahlenschloß. Der Zahlencode ist auf der Rückseite des Bildes notiert – oder aber auf dem Bild selbst versteckt. Die Zahlen könnten beispielsweise auf einem gemalten Wegweiser stehen. Nach kurzer Suche werden die Helden jedenfalls den Code finden und

das Schloß öffnen. Sobald sie die letzte Ziffer eingestellt haben, fliegt die 60 mal 60 Zentimeter große Safetür ins Zimmer, und ein gewaltiger Wasserschwall ergießt sich aus der Öffnung in der Wand. Das Zimmer füllt sich sehr schnell mit Wasser. Ein ungeschickter Meister des Schwarzen Auges läßt nun die Helden mitleidlos ertrinken. Ein guter Meister gestattet ihnen, sich über Wasser zu halten. Allerdings müssen sich die Helden von ihren Waffen und Rüstungen trennen. Direkt unter der Zimmerdecke entdecken sie dann hinter der Holztafelung eine Öffnung in der Wand.

Waffenlos und ungerüstet gelangen die Helden durch die Öffnung in einen niedrigen Gang. Das Abenteuer geht weiter . . .



Magische Einrichtungsgegenstände

Einem Meister des Schwarzen Auges, der den Handlungsort seines Abenteuers interessant gestalten will, stehen neben verschiedenartigen Fallen noch viele wundersame oder magische Einrichtungsgegenstände zur Verfügung. Im Gegensatz zu den *magischen Utensilien*, können die Dinge, die ich Ihnen hier vorstellen will, nicht von ihrem Standort entfernt

werden. Häufig sind gerade die magischen Bestandteile eines aventurischen Gebäudes eine besondere Herausforderung für die Helden. Eine wichtige Rolle dabei spielen Türen, auf denen ein Zauber liegt, und die nicht durch Gewaltanwendung geöffnet werden können, sondern nur, wenn die Helden eine bestimmte Voraussetzung erfüllen.



Rätseltüren

Die Tür öffnet sich nur, wenn die Helden ein bestimmtes Rätselwort herausfinden und aussprechen. Das Rätsel wird zuvor vom Meister erdacht. Er kann entweder eines aus seinem eigenen Erfahrungsschatz wählen oder sich eins ausdenken, das zu dem jeweiligen Abenteuer paßt. Der Meister sorgt dafür, daß den Helden das Rätsel in die Hände fällt. Es kann ihnen auf die unterschiedlichste Weise zugespielt werden: Auf den Türstock selbst ist ein Bilderrätsel gemalt. Die Spieler finden

oder erbeuten einen Zettel, auf dem das Rätsel oder ein Teil des Lösungswortes steht.

Ein einfaches Beispiel: Der Meister präpariert einen Zettel, beschreibt ihn mit Tinte und verwischt einen Teil der Buchstaben. Die Spieler lesen auf dem Zettel: »S...m .ff.. .ich!« Die Formel zum Öffnen der Tür heißt natürlich: »Sesam, öffne dich!« Ebenso gut kann der Meister auch ein komplettes, schwer zu lösendes Rätsel auf den Zettel schreiben.



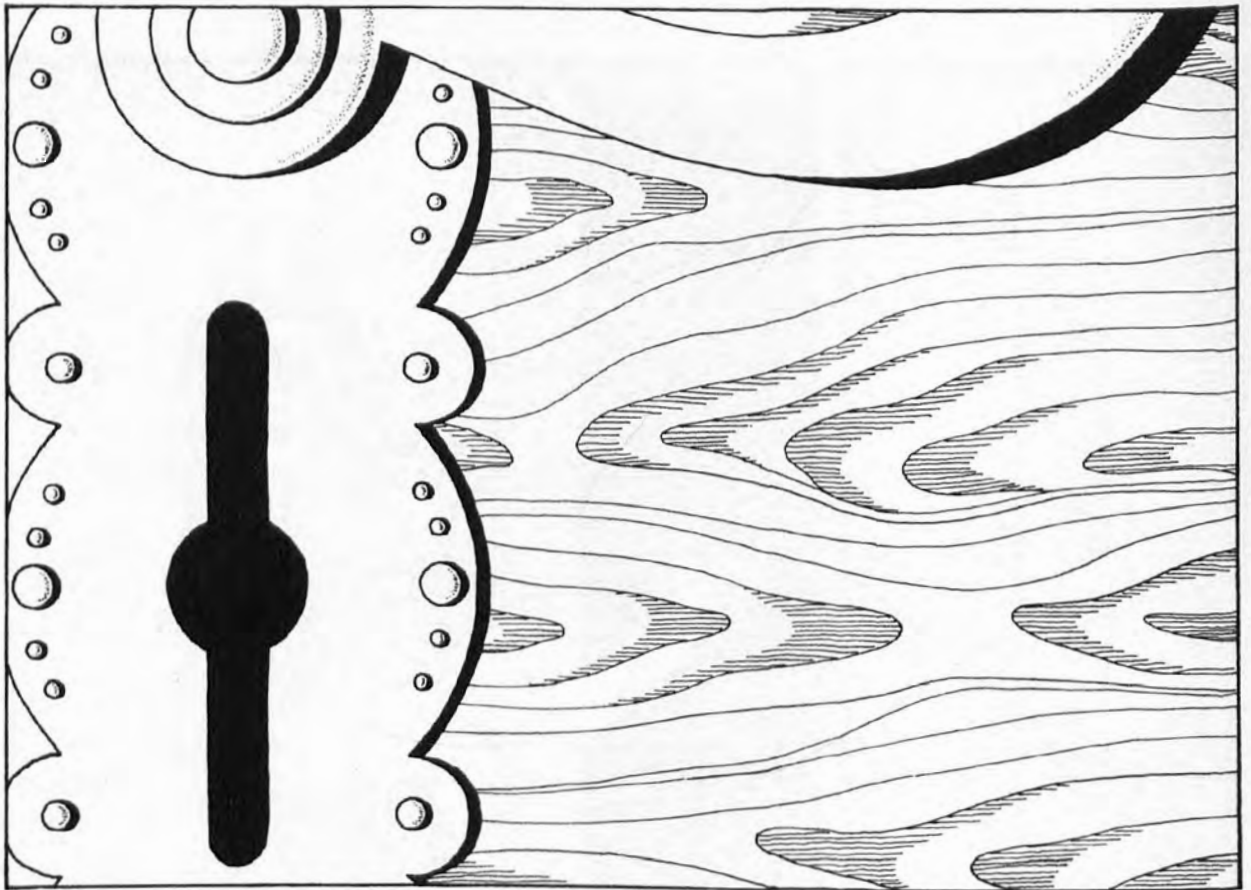
Dingtüren

Eine andere Gruppe magischer Türen möchte ich ›Dingtüren‹ nennen, denn um sie zu öffnen, müssen die Spieler zunächst ein bestimmtes Ding finden oder erraten und es in Kontakt mit der Tür bringen. Viele ›Dinge‹ kommen in Betracht: ein Edelstein, ein goldenes Figürchen, ein Feenhaar, ein Tropfen Krakenmolchblut usw.

Eine Dingtür kann ein auffällig geformtes Schlüsselloch besitzen. In einem meiner Abenteuer gab es eine Tür, deren Schlüsselloch die unten abgebildete Form hatte

Als Meister hatte ich die Form auf ein Blatt gezeichnet und wies die Helden darauf hin, daß die Abbildung das Schloß in natürlicher Größe wiedergäbe.

Als den Helden kurze Zeit später der kleine Dolch einer Magierin in die Hände fiel, kamen sie sofort darauf, eben diesen Dolch als Schlüssel für die magische Tür zu benutzen. Sie sehen selbst, verehrter Meister, die Verwendungsmöglichkeiten von Dingtüren sind praktisch unbegrenzt. Durch den ›Einbau‹ einer Dingtür in ein Abenteuer kann man auf geschickte Weise verhindern, daß die Helden zu früh in eine bestimmte Kammer oder in einen bestimmten Teil eines Gebäudes vordringen. Die Helden müssen nämlich zunächst einmal den passenden Gegenstand finden. Erst dann können sie ihren Weg fortsetzen.

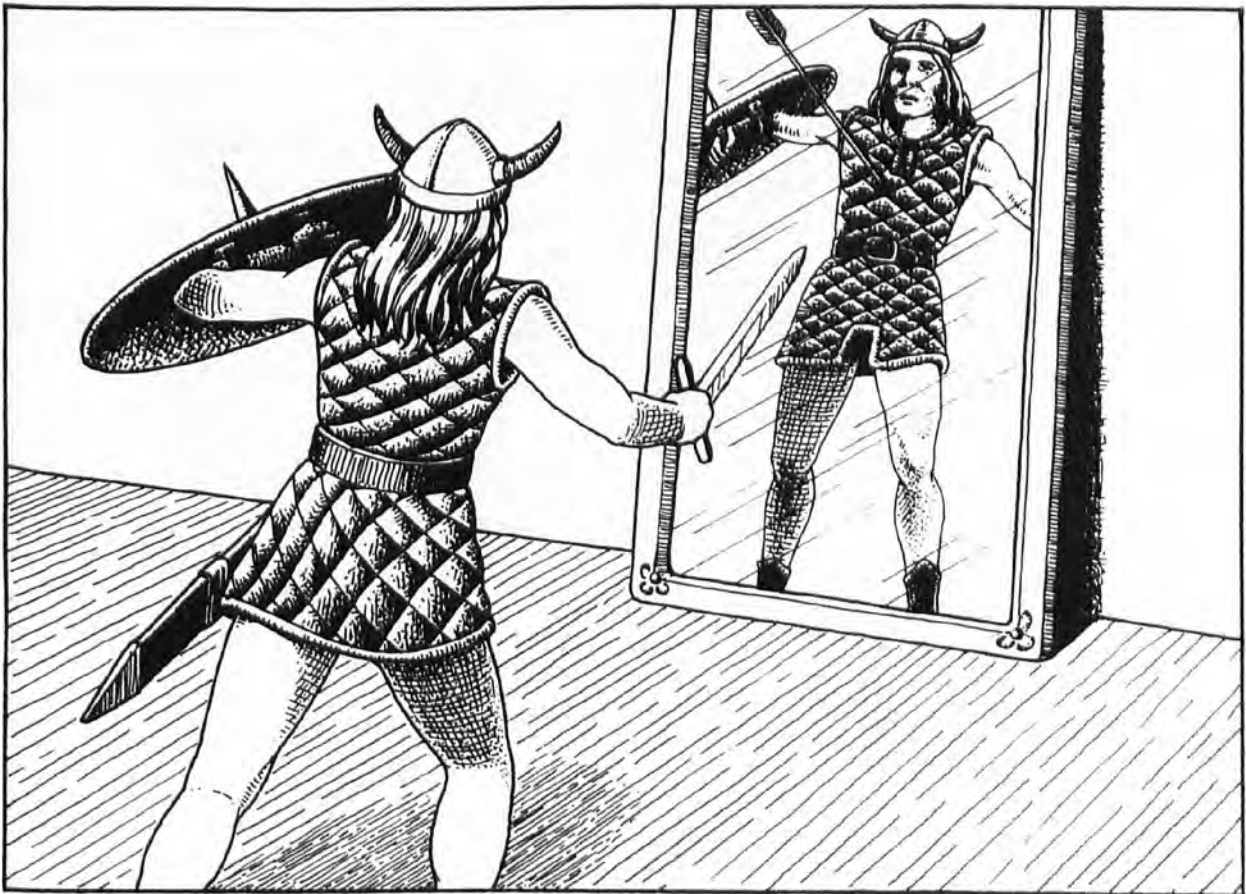


Magische Wandspiegel

In manchen Kammern habe ich als Meister magische Wandspiegel angebracht. Wenn Sie Alrik bei seinem Abenteuer in Kapitän Graubarts Haus begleitet haben, sind Sie bereits einem solchen Spiegel begegnet. Es muß natürlich nicht immer ein Dämon aus dem Spiegel springen. Der Spiegel kann auch einfach ein Bild zeigen, das dem Helden einen nützlichen – oder verwirrenden – Hinweis gibt. Ein Held erblickt zum Beispiel ein Spiegelbild, aus des-

sen Brust ein Pfeil ragt. Ganz gewiß wird der Spieler dieses Helden seine Figur in nächster Zeit mit äußerster Vorsicht und Aufmerksamkeit führen.

Die Geschehnisse um einen magischen Spiegel sollten immer mit der Idee des *Spiegels* verknüpft sein. (Das *Spiegelbild* des Helden löst sich aus der Wand und greift ihn an; der Ablauf eines Ereignisses wird *spiegelbildlich* – also rückwärts laufend – wiedergegeben usw.)



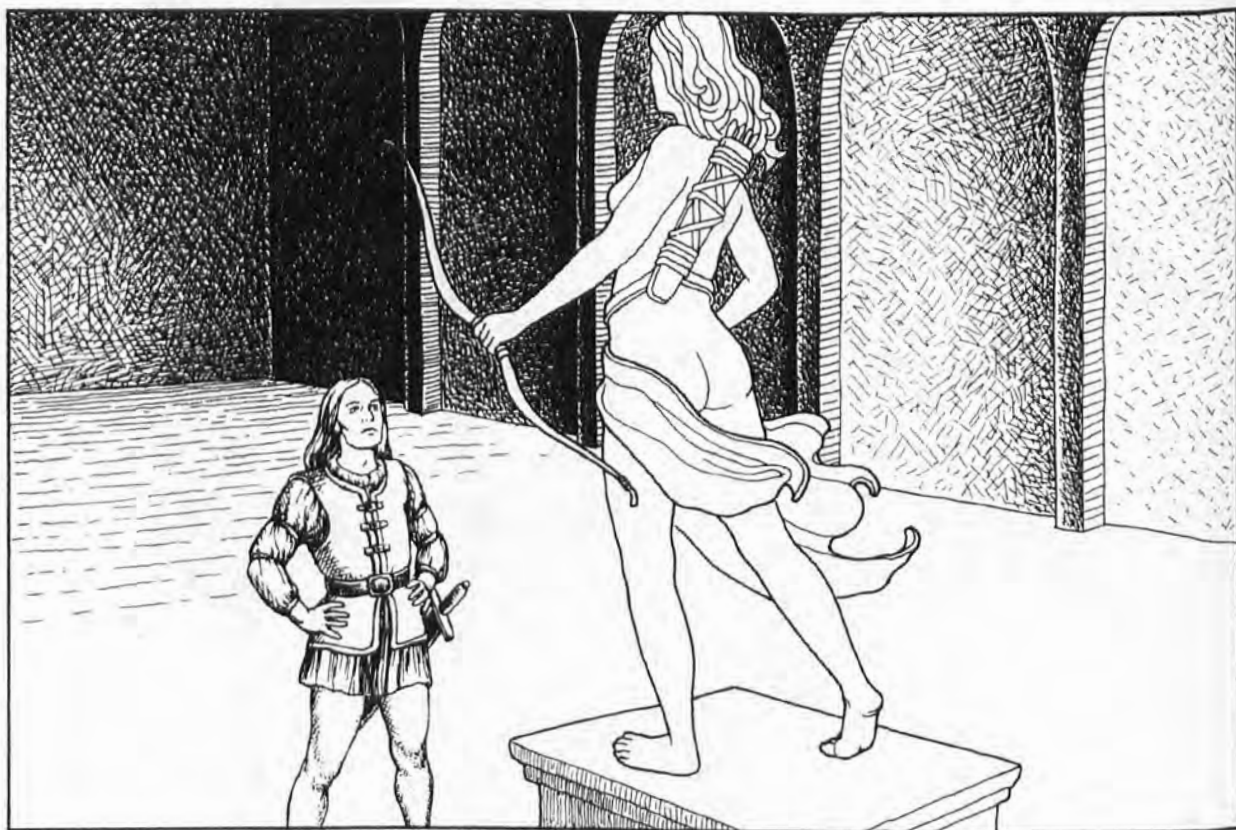
Magische Statuen

Ein äußerst beliebtes Motiv in vielen Rollenspielen ist die *lebende Statue*. Dabei handelt es sich um ein Standbild aus Stein, Metall oder Holz, das urplötzlich zum Leben erwacht. Lebende Statuen haben häufig eine Wächterfunktion. Ein mächtiger Magier hat sie mit einem Zauber belegt, damit sie einen Schatz oder den Zugang zu einer geheimen Kammer bewachen. Möglicherweise wurde auch ein von den Helden gesuchter Mensch in eine Statue verwandelt . . .

Es gibt Statuen, die von den Helden durch Waffengewalt bezwungen werden können, aber auch solche, die nur durch Magie zu besiegen sind. Wieder andere verharren bewe-

gungslos, wenn man ihnen ein bestimmtes Wort zuruft. Dann müssen die Helden zunächst die besonderen Eigenschaften der Statue und das geheime Wort in Erfahrung bringen.

Sie sehen, die Überwindung eines magischen Einrichtungsgegenstandes kann zu einem kleinen Abenteuer innerhalb eines großen Abenteuers werden. Wenn Sie möchten, bauen Sie einen dieser magischen Gegenstände in ein fertiges das Schwarze Auge-Abenteuer (zum Beispiel »Der Wald ohne Wiederkehr«) ein. Das ist dann Ihr erster Schritt auf dem Wege zur Erschaffung eines vollständig eigenen Abenteuers.



Die schrecklichsten Monster Aventuriens

Die imposantesten »Werkzeuge« jeden Meisters des Schwarzen Auges sind natürlich die Monster. Kein Abenteuer kommt ohne zähnefletschende, geifernde, blutrünstige, heimtückische Ungeheuer aus. Schließlich ist Aventurien, das Reich des Schwarzen Auges, kein Stadtpark, und die Helden haben sich nicht zu einem Sonntagsspaziergang zusammgefunden. Ein paar aventurische Monster kennen Sie bereits aus dem **Buch der Regeln**. Doch nun wollen wir Ihnen einige Exemplare vorstellen, bei deren Anblick jedem Helden das Blut in den Adern gerinnt. Vor dem Krakenmolch zum Beispiel läuft selbst der grausamste Oger Hals über Kopf davon.

Ich muß gestehen, manche dieser Monster sind so furchterregend, daß ich sie niemals selbst hätte beschreiben können. Meine Feder sträubt sich, wenn sie auch nur das Wort »Basilisk« niederschreiben soll. Darum möchte ich *Ina Kramer* danken. Sie hat – in Gestalt der Kriegerin *Birsel* – nicht nur so manchem Ork Manieren beigebracht, sondern auch die folgenden Monster so lange in Schach gehalten, daß sie eine knappe Schilderung entwerfen konnte. (Ich habe übrigens häufig beobachtet, daß Frauen besser mit Monstern umgehen können als Männer – das muß eine natürliche Begabung sein.)

Wer *Birsels* Reisebericht aus dem Land der Monster mit Verstand liest, wird in den Monsterbeschreibungen eine Fülle von Anregungen zu eigenen Abenteuerszenarien entdecken. Ein Feldzug gegen einen räuberischen

Drachen kann durchaus zu einer abendfüllenden Veranstaltung werden.

Ich gebe die Monster jetzt in Ihre »meisterlichen« Hände. Führen Sie sie mit Bedacht! Ein starkes Monster kann sowohl dem Meister als auch den Spielern vielfältige Probleme bereiten. Ein ausgewachsener Drache ist eine kolossale Erscheinung. Eine Gruppe von unerfahrenen Abenteurern wird die Begegnung mit einem solchen Ungeheuer kaum überleben, darum sparen Sie sich die starken Monster so lange auf, bis die Spieler über adäquate Helden verfügen. Das ist besser, als die jungen Abenteurer mit der schwächlichen Karikatur eines Drachen zu konfrontieren, um so für eine Chancengleichheit sorgen.

Natürlich ist eine Szene denkbar, in der junge Helden einem Drachen knapp entrinnen, und das, nachdem sie zuvor beobachten konnten, wie das Untier einen mächtigen Troll wie eine Stubenfliege zerquetschte. Ein solches Erlebnis wird die Helden Respekt vor den Monstern der »Sonderklasse« lehren.

Zwischenbemerkung

Die Trefferpunkte der Monster sind meistens als Abkürzung angegeben, z. B. Trefferpunkte: 1 W + 2 oder 2 W + 4. 1 W + 2 bedeutet: Um die Trefferpunkte zu ermitteln, rollt der Meister einen sechsseitigen Würfel und addiert eine 2 (bei 2 W + 4 rollt er 2 sechsseitige Würfel und addiert eine 4 zum Resultat).



Der Waldschat

Der Waldschat – nicht zu verwechseln mit dem sehr viel kleineren Höhlenschat – gehört zu den menschenähnlichen Monstern. Er ist intelligenter als die meisten von ihnen. Seinem Lebensraum, dem Wald, ist er ausgezeichnet angepaßt. Einen Waldschat, der mit emporgestreckten Armen starr zwischen den Bäumen steht, wird man kaum von ihnen unterscheiden können, denn seine Haut ist schwarzbraun und borkig wie die Rinde einer Eiche und sein grünliches Haar ähnelt dem Laub der Trauerweide. Dabei ist das Monster äußerst flink und behende. Der zwei Meter fünfzig große Schrat ist ein ausgesprochener Einzelgänger. Er hält sich für den König des Waldes und ahndet jeden vermeintlichen Waldfrevel tückisch und erbarmungslos. Wenn Holzfäller von einem stürzenden Baum erschlagen werden, dann hat meistens ein Waldschat nachgeholfen. Und auch Köhler, die tot neben ihrem Meiler aufgefunden werden, sind in der Regel keinem Unfall zum Opfer gefallen. Ein Wald, der von einem Waldschat bewohnt wird, ist ein gefährlicher Aufenthaltsort für Menschen. Der Schrat verfolgt jeden Eindringling in sein Revier. Er hält sich ständig – jedoch unsichtbar – in dessen Nähe

auf, bereit, bei der kleinsten Verfehlung erbarmungslos zuzuschlagen. Ein Waldschat greift immer überraschend und aus dem Hinterhalt an. Als Waffen dienen ihm Keulen, Knüppel und entwurzelte Bäume.

Der Waldschat im Spiel

Die Konfrontation mit einem Schrat sollte für die Spieler immer überraschend erfolgen. Das Monster hat generell die Initiative, da es aus dem Hinterhalt angreift. Sieht sich der Waldschat einer drückenden Übermacht gegenüber, dann versucht er zu fliehen, aber nur, um bei der nächstbesten Gelegenheit die Helden erneut anzugreifen. Einen fliehenden Waldschat zu verfolgen ist wenig sinnvoll, da er sehr gewandt ist, eine überlegene Ortskenntnis besitzt und sich ausgezeichnet tarnt.

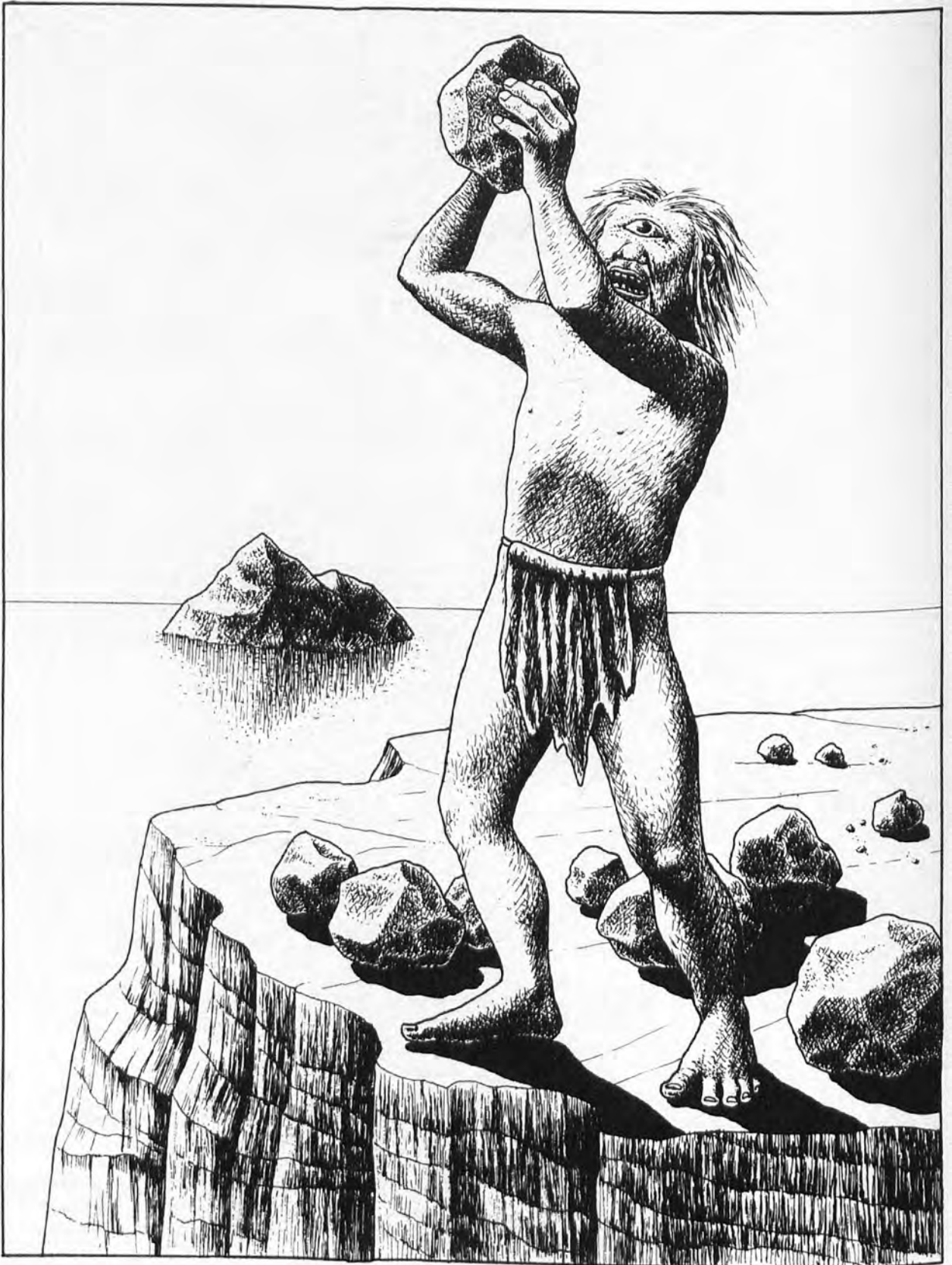
Die Werte

| | |
|-------------------|------------------------|
| Mut: 20 | Angriff: 11 |
| Lebensenergie: 20 | Parade: 8 |
| Rüstungsschutz: 6 | Trefferpunkte: 1 W + 5 |
| | Monsterklasse: 20 |

Der Zyklop

Auch der Zyklop zählt zu den menschenähnlichen Monstern. Mit seinen fünf Metern erreicht er die Größe eines jungen Riesen, weist darüber hinaus aber keine Ähnlichkeit mit dieser Monsterspezies auf. Zyklopen leben auf den Inseln vor der Westküste Aventuriens.

Mitten auf der Stirn haben sie ein einziges, handtellergroßes Auge. Ihre bronzefarbenen, muskulösen Körper bedecken sie nur mit einem Lendenschurz. Zyklopen sind ausgezeichnete Schmiede. Ihre unterirdischen Werkstätten liegen in ausgedehnten Höhlen-



systemen in unmittelbarer Nachbarschaft ihrer Erzstollen. Trotz ihrer riesigen Hände, verstehen sich die Zyklopen ebensogut darauf, zierliche Dolche zu schmieden wie die gigantischen Zweihänder, die nur sie selbst handhaben können. Zyklopenwaffen sind in Aventurien heißbegehrt und werden wegen ihrer Seltenheit zu Wucherpreisen gehandelt. Die Monster trennen sich nämlich nur höchst ungern von den Produkten ihrer Handwerkskunst. Selbst eine bestellte und im voraus bezahlte Waffe geben sie oftmals nicht heraus. Zyklopen dulden keine Fremden in ihren Höhlen. Sie sind unberechenbar und können sehr grausam sein. Schon manches Handelsschiff, das sich in friedlicher Absicht ihren Küsten näherte, wurde von ihnen mit Felsbrocken beworfen und, wenn es nicht rechtzeitig abdrehen konnte, versenkt.

Der Zyklop im Spiel

Der Spielmeister sollte Zyklopen nur bei Inselabenteuern einsetzen. Die Monster sind unglaublich stark und richten im Kampf gewaltigen Schaden an. Da sie nur ein Auge besitzen, können sie Entfernungen nicht so gut abschätzen, und deshalb ist ihr Attackewert verhältnismäßig niedrig. Gelingt es den Helden, einen Zyklopen zu blenden, so gerät er in Raselei. Der Spielmeister sollte dann die Trefferpunkte heraufsetzen, Attacke- und Paradewert aber deutlich verringern. Eine Zyklopenwaffe verursacht aufgrund ihrer ausgezeichneten Qualität einen höheren Schaden als eine entsprechende normale Waffe. Ihr Preis liegt deutlich über dem Listenpreis.

Die Werte

Mut: 30 Angriff: 7
 Lebensenergie: 60 Parade: 4
 Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 3 Würfel
 Monsterklasse: 40

Besondere Kampfregeln für Zyklopen

Werte für einen *geblendeten* Zyklopen:

Angriff: 3
 Parade: 0
 Trefferpunkte: 3 W + 6

Man kann einen Zyklopen nur mit einer Schuß- oder Wurfwaffe blenden. Das Auge eines Zyklopen bildet ein *sehr kleines* Ziel (siehe Schußwaffentabellen).

Der Zyklop kann seinerseits eine Wurfwaffe einsetzen (Felsbrocken). Der Erfolg eines Wurfes wird auf der folgenden Tabelle abgelesen. Die Geschicklichkeit eines durchschnittlichen Zyklopen beträgt 7. Auf diesen Wert muß der Zyklop seine für das Treffen erforderlichen Geschicklichkeitsproben ablegen. Ein gelungener Wurf mit einem Felsbrocken richtet 2 W + 4 Trefferpunkte an.

| 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 |



Der Krakenmolch

Der Krakenmolch ist ein Monster von gigantischen Ausmaßen. Ausgespannt erreicht er einen Durchmesser von etwa zehn Metern. Sein bevorzugter Lebensraum ist das Meer, aber er ist durchaus in der Lage, längere Zeit an Land zu leben. Diese amphibische Lebensweise macht ihn besonders gefährlich.

Im Wasser läßt der Krakenmolch seinen bleichen, schorfigen Körper gern an der Oberfläche treiben, so daß er einem kleinen Felseiland gleicht. Die welligen Hautlappen, die zwischen seinen acht mit Saugnäpfen versehenen Tentakeln ausgespannt sind, wirken dann wie der Sandstrand des Inselchens. Durch dieses Verhalten will er Seeleute oder Fischer anlocken, um sie mit seinen Tentakeln in die Tiefe zu ziehen und zu verschlingen.

An Land bewegt sich das Untier wie ein Molch fort. Er kann jeweils zwei seiner Tentakel so miteinander verschlingen, daß sie wie ein einziges Bein aussehen und auch die Funktion eines Beins übernehmen. Die Hautlappen hängen wie ein Fransensaum vom Rumpf herab und schleifen wallend über den Boden. Der Rumpf des Krakenmolches scheint ein Eigenleben zu führen; er ist in ständiger Bewegung, selbst dann, wenn das Monster schläft oder ruht. Den Gipfel an Scheußlichkeit aber bildet der Kopf. Normalerweise verbirgt der Molch ihn an der Unterseite des Rumpfes. Zum Zweck der Nahrungsaufnahme und beim Kampf jedoch schiebt er ihn unter den Fleischwülsten seines Körpers hervor. Beim Anblick der mächtigen Unterkiefer, der blaßroten, triefenden Telleraugen und der beiden weißen Hörner auf der Stirnmitte hat manch erfahrener Krieger der Mut verlassen.

Der Krakenmolch im Spiel

Der Meister sollte den Krakenmolch wie ein gefräßiges Tier führen, das etwa die Intelli-

genz einer Ratte hat. Das Monster ist nicht auf Schätze aus und besitzt keine magischen Fähigkeiten. Beim Kampf zu Wasser sollte es die Initiative haben, da es überraschend angreift. Beim Kampf an Land könnte der Meister den Spielern eine Mutprobe abverlangen, um festzustellen, ob sie den scheußlichen Anblick des Krakenmolchs ertragen.

Die Werte

Mut: 15 Angriff: 8
Lebensenergie: 65 Parade: –
Rüstungsschutz: 0 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 40

Besondere Kampfregeln für den Krakenmolch

Treffer- und Schadenspunkte kann der Krakenmolch nur mit seinen Kiefern, nicht aber mit seinen Tentakeln verursachen. Darum muß er sein Opfer immer zunächst umschlingen und dann in Reichweite seines Mauls ziehen. Für den Kampf bedeutet das: Das Monster kann in einer Kampfrunde sechsmal attackieren. Es würfelt die Angriffswürfel für sechs Tentakel. Zwei Tentakel braucht es, um sich abzustützen, das Gleichgewicht zu bewahren usw. Wenn eine Molchattacke gelingt – und die Parade des Opfers mißlingt –, werden nicht sofort die Trefferpunkte für das Monster ausgewürfelt. Das Opfer wurde erst umschlungen, aber noch nicht gebissen! Es kann versuchen, sich zu befreien. Dazu muß ihm eine + 2 Geschicklichkeitsprobe gelingen (für jeden Arm, von dem das Opfer umschlungen ist, muß es eine Probe ablegen). Erst wenn die Geschicklichkeitsprobe mißlingt, beißt der Krakenmolch zu. Das heißt, erst dann wird

durch Würfelwurf ermittelt, wie viele Trefferpunkte das Opfer hinnehmen muß. Der Biß eines Krakenmolches verursacht 7–12 Trefferpunkte (1 Würfel plus 6). Ein von Tentakeln umschlungener Held bleibt so lange »umschlungen«, bis er sich durch gelungene Geschicklichkeitsproben von den Tentakeln befreit hat. Es bedeutet, der Krakenmolch braucht in den folgenden Kampfunden nicht erneut eine Attacke zu würfeln. Er kann sein Opfer in jeder Kampfunde nur *einmal* beißen.

Abschlagen eines Tentakels

Wenn ein Held bei einem Hieb mindestens 8 Trefferpunkte erzielt, hat er einen Tentakel abgeschlagen. Der Krakenmolch kann dann nur noch 5 Attacken in einer Runde ausführen. Erzielt der Kämpfer weniger als 8 Trefferpunkte, werden diese von der Lebensenergie des Krakenmolches abgezogen. Erzielt der Kämpfer 8 und mehr Trefferpunkte, hat er einen Tentakel abgeschlagen *und* die Trefferpunkte werden von der Lebensenergie des Krakenmolches abgezogen. Ein »umschlungen« Held kann normal attackieren und gegen weitere Umschlingungen parieren. Er hat auch die Möglichkeit, sich zu befreien, indem er den Tentakel abschlägt (mind. 8 TP), der ihn umklammert hält.

Kampfbeispiel (1 Held gegen Krakenmolch)

1. Kampfunde:

Der Krakenmolch würfelt 6 Attacken hintereinander. 2 haben Erfolg.

Der Held würfelt eine gelungene Parade und wehrt so eine Umklammerung ab. Anschließend führt der Held eine + 2 Geschicklichkeitsprobe durch. Sie gelingt ebenfalls. Der Held hat den zweiten Tentakel abgestreift.

Der Held würfelt seine Attacke – sie gelingt. Anschließend würfelt er die Trefferpunkte

aus: 7 TP. Sie werden von der LE des Krakenmolchs abgezogen.

2. Kampfunde:

Der Krakenmolch würfelt 6 Attacken hintereinander. Eine gelingt.

Der Held würfelt eine *mißlungene* Parade. Nun legt er eine Geschicklichkeitsprobe ab. Auch die scheitert. Der Meister würfelt die TP für den Krakenmolch aus: 10 TP. Sie werden von der LE des Helden abgezogen.

Der Held würfelt seine Attacke – sie *mißlingt*.

3. Kampfunde:

Der Krakenmolch *braucht* keine Attacken zu würfeln. Er hält den Helden ja immer noch umschlungen. Er *kann* aber auch *fünf* Attacken würfeln, um festzustellen, ob ihm eine weitere Umklammerung gelingt. Der Held kann sich mit *einer* Parade und + 2 Geschicklichkeitsproben gegen weitere Umklammerungen zur Wehr setzen. Doch eine Geschicklichkeitsprobe muß er mindestens ablegen, um sich aus der bereits bestehenden Umschlingung zu befreien.

Zwischenbemerkung

In der Beschreibung der Sonder-Kampfbregeln haben wir uns bemüht, einen realistischen Kampfablauf wiederzugeben. Schließlich ist der Krakenmolch mit seinen vielen Tentakeln ein einzigartiges Monster. Wenn Ihnen jedoch die Regeln zu kompliziert sind, schlagen wir folgende Vereinfachung vor:

Der Krakenmolch würfelt in jeder Kampfunde 6 Attacken. Wenn ein oder mehrere Attacken gelingen – und nicht pariert werden –, erzielt der Krakenmolch für jede gelungene Attacke gegen den oder die Helden *1 W + 2* nicht *1 W + 6* Trefferpunkte.

Die Drachen

Die Drachen oder Lindwürmer sind eine artenreiche Monsterfamilie. Die kleinsten Exemplare werden kaum größer als ein Krokodil, während die mächtigsten die doppelte Größe eines Elefanten erreichen. Auch in ihrem Verhalten weisen die Drachen starke Unterschiede auf: Es soll Individuen geben, die eine anhängliche Freundschaft zu einzelnen Menschen pflegen (meistens handelt es sich dabei um Magier oder Zauberkundige), wohingegen andere sich ausschließlich von Menschenfleisch ernähren und mit ihrer Schreckensherrschaft schon ganze Landstriche verödet haben. Gemeinsam ist jedoch allen Drachen die standorttreue Lebensweise und gewisse anatomische Besonderheiten. Drachen leben einzelgängerisch in Felsspalten, Höhlen, verlassenem Burgen, den Kronen von Mammutbäumen oder auf Berggipfeln. Den einmal gewählten Standort verlassen sie nur selten und nur für kurze Zeit, und hier bewahren sie auch ihren Schatz, den sogenannten Drachenhort, auf. Dieser Schatz besteht meistens aus Gold und Edelsteinen, aber es gibt auch Lindwürmer, die eine schöne Jungfrau gefangen halten. Drachen haben einen plumpen Körper, der von einer harten, grün bis schwärzlich schillernden Schuppenhaut bedeckt ist. Der kräftige Schwanz und die zwei bis vier krallenbewehrten Pranken dienen ihnen ebenso als Waffen wie ihre messerscharfen Zähne. Auf dem Rücken wächst ihnen ein Flügelpaar, das dem einer Fledermaus gleicht. Von der Fähigkeit zu fliegen machen sie fast nur zum Zweck ihrer Raubzüge Gebrauch. Und es gibt kaum einen schrecklicheren Anblick als die Silhouette eines Lindwurms, der schnaubend und feuerspeiend im Sturzflug auf sein verzweifelt fliehendes Opfer herabschießt. Einzig beim Höhlendrachen sind die Flügel zu funktionslosen Anhängseln verkümmert. Drachen haben einen langen Hals und einen echsenarti-

gen Kopf. Eine Ausnahme stellt der Riesensindwurm dar, der drei Hälse und drei Köpfe sein eigen nennt. Die gefährlichste Waffe des Drachen ist sein Feueratem, den er aus Nüstern und Rachen stoßen kann. Drachenblut ist heiß wie Lava. Wenn ein Drache im Kampf verletzt wird und Blut verliert, verdampft es innerhalb weniger Sekunden. Aus dem hellgrünen Pulver, das zurückbleibt, lassen sich wirksame Heilsalben und Heiltränke herstellen.

1 Der Baumdrache

Der Baumdrache ist ein scheuer kleiner Waldbewohner, der sein Domizil bevorzugt in den Wipfeln von Mammutbäumen, gelegentlich auch in den Kronen tausendjähriger Eichen, aufschlägt. Er ist in allen ausgedehnten Waldgebieten des nördlichen Aventurien anzutreffen. Baumdrachen sind Allesfresser, verschmähen aber Menschenfleisch. Sie sind nicht sehr intelligent und horten, ähnlich den Elstern, alles, was blinkt und funkelt. Es lohnt sich also kaum, einen Baumdrachen wegen seines Schatzes zu erschlagen, und ein Abenteurer kann mit dieser Tat auch nicht allzuviel Ruhm erringen. Für eine Stunde am Tag versinkt der Baumdrache in Tiefschlaf; dann kann er leicht überwältigt und seines Schatzes beraubt werden. Die übrige Zeit ist er äußerst wachsam und verteidigt seinen Hort verbissen. Er verwendet viel Mühe darauf, sein Versteck zu tarnen und kämpft nur, wenn er angegriffen wird oder seinen Schatz in Gefahr glaubt. Sobald er jedoch einen glitzernden Gegenstand sieht, gerät er völlig außer sich. Dann hat er nur noch einen Gedanken: sich dieses Gegenstandes zu bemächtigen. Wenn Abenteurer im Revier eines Baumdrachen mit blanken Waffen hantieren oder



ihre Barschaft zählen, müssen sie damit rechnen, daß der Baumdrache um jeden Preis versucht, der blitzenden Dinge habhaft zu werden. Falls sie ihm das Gewünschte nicht freiwillig überlassen, ist ein Kampf unvermeidlich. Der Baumdrache kämpft, bis er tot ist oder die Beute seinem Schatz einverleiben kann. Auch das Klimpern von Metall kann ihn herbeilocken!

Der Baumdrache im Spiel

Der Meister kann den Baumdrachen bei allen Abenteuern einsetzen, die in nördlichen Regionen und oberirdisch spielen. Gelingt es einem oder mehreren Abenteurern, in das Nest des Drachen einzudringen, während er schläft, so kann er oder können sie ohne Attacke zweimal hintereinander die Trefferpunkte auswürfeln, ehe der Lindwurm erwacht und der reguläre Kampf beginnt.

Beim Kampf im Baum ist ein Handikap für den Abenteurer zu berücksichtigen, da er aufpassen muß, nicht abzustürzen (Vorschlag: - 3 bei Attacke, - 2 bei Parade). Der Schatz eines Baumdrachen könnte folgendermaßen aussehen: Ein paar Silber- und Kupfermünzen, Schlüssel, Messingbeschläge, Löffel, ein kleiner Dolch, Gürtelschnallen, Glasscherben, ein oder zwei Schmuckstücke, wertloser Tand, usw.

Die Werte

Mut: 18 Attacke: 16
 Lebensenergie: 35 Parade: 9
 Rüstungsschutz: 5 Trefferpunkte: 1 W + 6
 Monsterklasse: 25

(Die Anzahl der zu vergebenden Abenteuerpunkte ist variabel)

Erschlagen eines schlafenden
 Baumdrachen: 15 AP

Erschlagen eines Baumdrachen
 am Boden: 30 AP
 Erschlagen eines Baumdrachen
 im Baum: 50 AP

Wegen des Feueratems der Drachen verlieren alle am Kampf beteiligten Spieler pro Kampfrunde einen Punkt ihres Rüstungsschutzes. Ist er aufgebraucht, verlieren sie in jeder weiteren Kampfrunde, unabhängig davon, ob sie Treffer landen konnten oder einstecken mußten, einen Punkt ihrer Lebensenergie. Dies gilt für alle Drachen.

2 Der Höhlendrache

Der Höhlendrache ist ein flugunfähiges, aber dennoch äußerst gefährliches Monster. Es lebt sowohl in unterirdischen Höhlen, als auch in ausgewaschenen Kammern an Berghängen, in tiefen Felsspalten und großen Erdhöhlen im Wald. Das Revier eines Höhlendrachen umfaßt viele hundert Quadratkilometer, deshalb sind diese Lindwürmer nur sehr selten anzutreffen. Der Rumpf des Höhlendrachen gleicht in der Größe dem eines Nashorns, ist von einer schwärzlichen Schuppenhaut bedeckt und wird von einem einzigen, kräftigen Beinpaar gestützt. Die kurzen Vordergliedmaßen benutzt er als Arme.

Der Höhlendrache ist ein äußerst standorttreues Monster. Nur zweimal im Jahr verläßt er seinen Bau, um nächtliche Raubzüge zu unternehmen, und zwar zur Zeit der Sommer- und der Wintersonnenwende. Sonst hockt er unbeweglich in seiner Höhle, hütet eifersüchtig seinen Schatz und lauert auf Beute. Er ist ein reiner Fleischfresser und frißt alles, was ihm vor die Fänge kommt: Hasen, Rehe, Wichtel, Kobolde, Goblins usw. Sein feiner Geruchssinn verrät ihm schon von weitem das Nahen einer Beute. Ist sie in Reichweite, schnellt sein langer Hals muränengleich aus der Höhlenöffnung hervor. Blitzschnell packt er sein Opfer und verschlingt es. Gerät ihm

ein Zwerg oder ein Mensch zwischen die Fänge, so verspeist er ihn nicht gleich, sondern versucht, ein hohes Lösegeld zu erpressen. Höhlendracben sind intelligent; mit Falschgeld oder unechtem Geschmeide kann man sie nicht täuschen.

Ein Höhlendrache spürt sofort, wenn während seiner Abwesenheit jemand in seine Höhle eindringt und ihn berauben will. Dann unterbricht er seinen Beutezug und kehrt augenblicklich zum Hort zurück. Gelingt es dem Eindringling, vor der Rückkehr des Lindwurms den Schatz zu rauben und die Höhle zu zerstören, dann büßt das Monster vor Gram die Hälfte seiner Lebensenergie ein.

Höhlendracben sind für Magie empfänglich, aber man braucht schon einen sehr starken Zauber, um sie einzuschüchtern.

Der Höhlendrache im Spiel

Wegen der ausgedehnten Reviere der Höhlendracben sollte der Spielmeister pro Abenteuer nur höchstens eines dieser Monster verwenden. Ein einzelner Krieger kann einen Höhlendrachen kaum bezwingen, und nur einem erfahrenen Magier wird es gelingen, den Lindwurm zu besänftigen oder einzuschüchtern. Gefangene Helden kann man unter Umständen freikaufen; es läßt sich also auch eine unblutige Auseinandersetzung arrangieren.

Die Werte

| | |
|-------------------|------------------------|
| Mut: 18 | Angriff: 17 |
| Lebensenergie: 50 | Parade: 12 |
| Rüstungsschutz: 6 | Trefferpunkte: 2 W + 4 |
| | Monsterklasse: 70 |

Der Riesenlindwurm

Riesenlindwürmer sind die größten und grausamsten Monster der Drachenfamilie. Sie haben ihren Hort zumeist in Burgruinen auf schroffen Berggipfeln. Von dort aus können sie die ganze Umgebung überblicken und tyrannisieren. Ihren sechs scharfen Augen entgeht nicht die kleinste Bewegung. Rein gar nichts, was sich in den Wäldern, Dörfern und auf den Feldern ihres Revieres abspielt, bleibt ihnen verborgen. Oft stürzen sie am hellichten Tag von ihrem Felsen herab auf die Weiden der Bauern und rauben ihnen das Vieh. Und

das tun sie aus purer Grausamkeit, denn an dem Fleisch liegt ihnen nichts. Riesenlindwürmer können ein Menschenleben lang ohne Nahrung auskommen. Und so verlassen denn die Bauern nach und nach das Revier des grausamen Tyrannen, auch wenn ihnen dort fruchtbare Äcker und saftige Weiden gehören.

In manchen Gegenden treffen die Menschen ein Abkommen mit dem Monster auf dem Berg. Riesenlindwürmer lieben nämlich schöne Jungfrauen über alles. Sie verlangen von

den Bauern alle zehn Jahre solch ein bejamernswertes Geschöpf, dafür lassen sie die Menschen in ihrem Revier dann zehn Jahre lang unbehelligt.

Fast noch größer als ihre Grausamkeit ist die Wißgier der Riesenlindwürmer. Obwohl sie keine magischen Fähigkeiten besitzen, versuchen sie doch immer wieder, magischer Gegenstände habhaft zu werden. Sie lernen Zaubersprüche auswendig, und wenn sie von einem ungelösten Rätsel erfahren, dann ruhen sie nicht eher, als bis sie es gelöst haben.

Ein Riesenlindwurm ist etwa doppelt so groß wie ein Elefant. Sein Körper ist von einer irisierenden giftgrünen Schuppenhaut bedeckt. Er hat als einziger Drache drei Häuse und drei Köpfe, deren jeder so stark ist wie ein einzelner durchschnittlicher Drache. Nur wenn man ihm innerhalb kurzer Zeit alle drei Häuse abschlägt, kann man den Riesenlindwurm töten. Bleibt ein Kopf am Leben, wachsen die fehlenden wieder nach.

Der Riesenlindwurm im Spiel

Da der Riesenlindwurm ein unglaublich starkes Monster ist, sollte der Meister nur sparsam von ihm Gebrauch machen. Für einen erfolgreichen Waffengang mit einem Riesenlindwurm braucht die Abenteurergruppe mindestens vier erfahrene Krieger. Interessanter wäre ein Szenarium, in dem die Spieler den Lindwurm durch List und Witz überwältigen können. Im Kampf ist der Riesenlindwurm

wie drei Monster zu führen; die nachfolgenden Werte gelten jeweils für einen Kopf.

Die Werte

Mut: 18 Angriff: 16
Lebensenergie: 60 Parade: 10
Rüstungsschutz: 6 Trefferpunkte: 2 W + 5
Monsterklasse: 200

Besonderheiten beim Kampf gegen den Riesenlindwurm

Um einen Kopf des Riesenlindwurms vom Rumpf zu trennen, müssen die Helden 20 Schadenspunkte gegen diesen Kopf erzielen. Der Rüstungsschutz für einen Kopf beträgt 2.

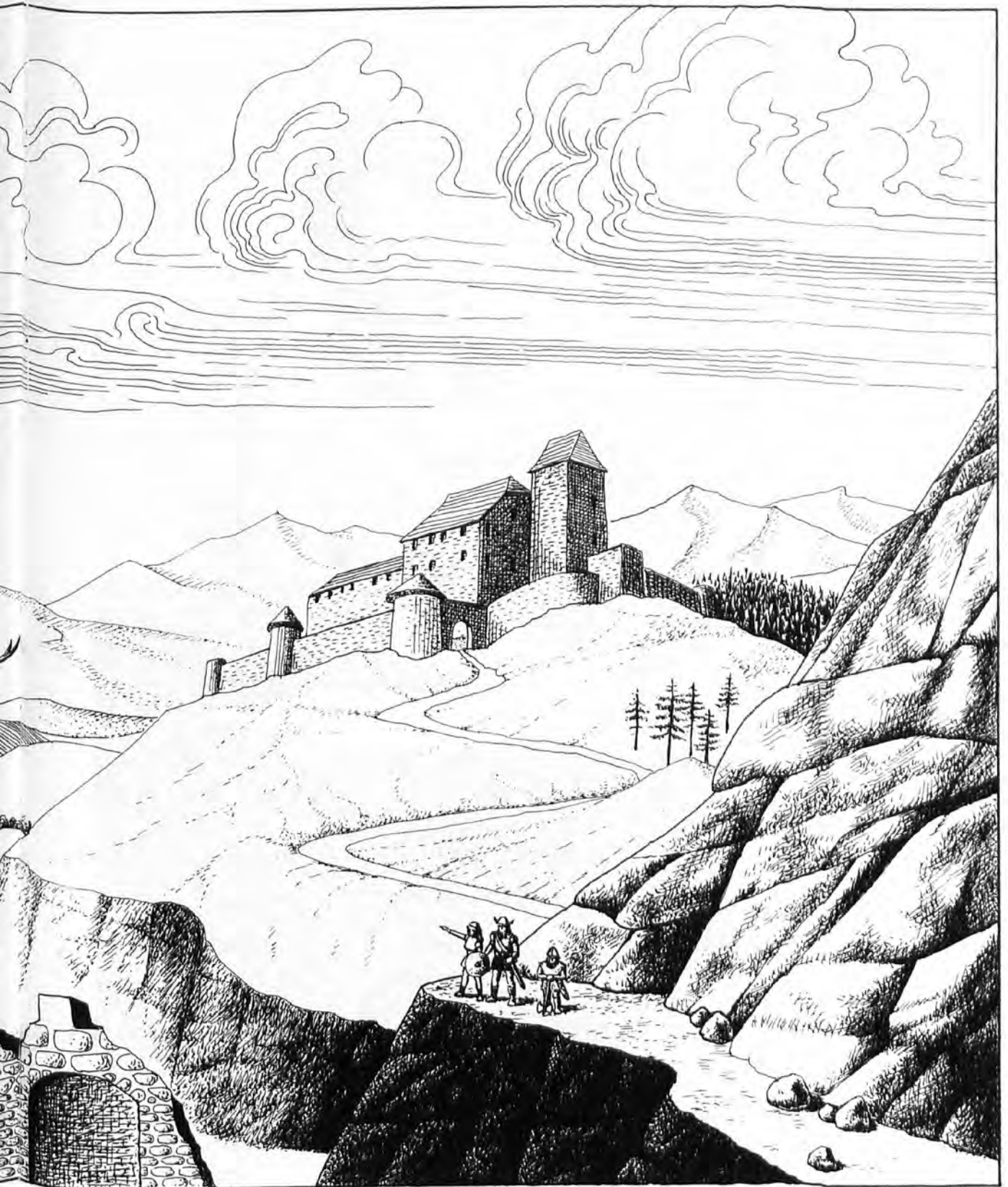
Der Meister notiert während des Kampfes, welchen Kopf die Helden mit wie vielen Trefferpunkten bedenken.

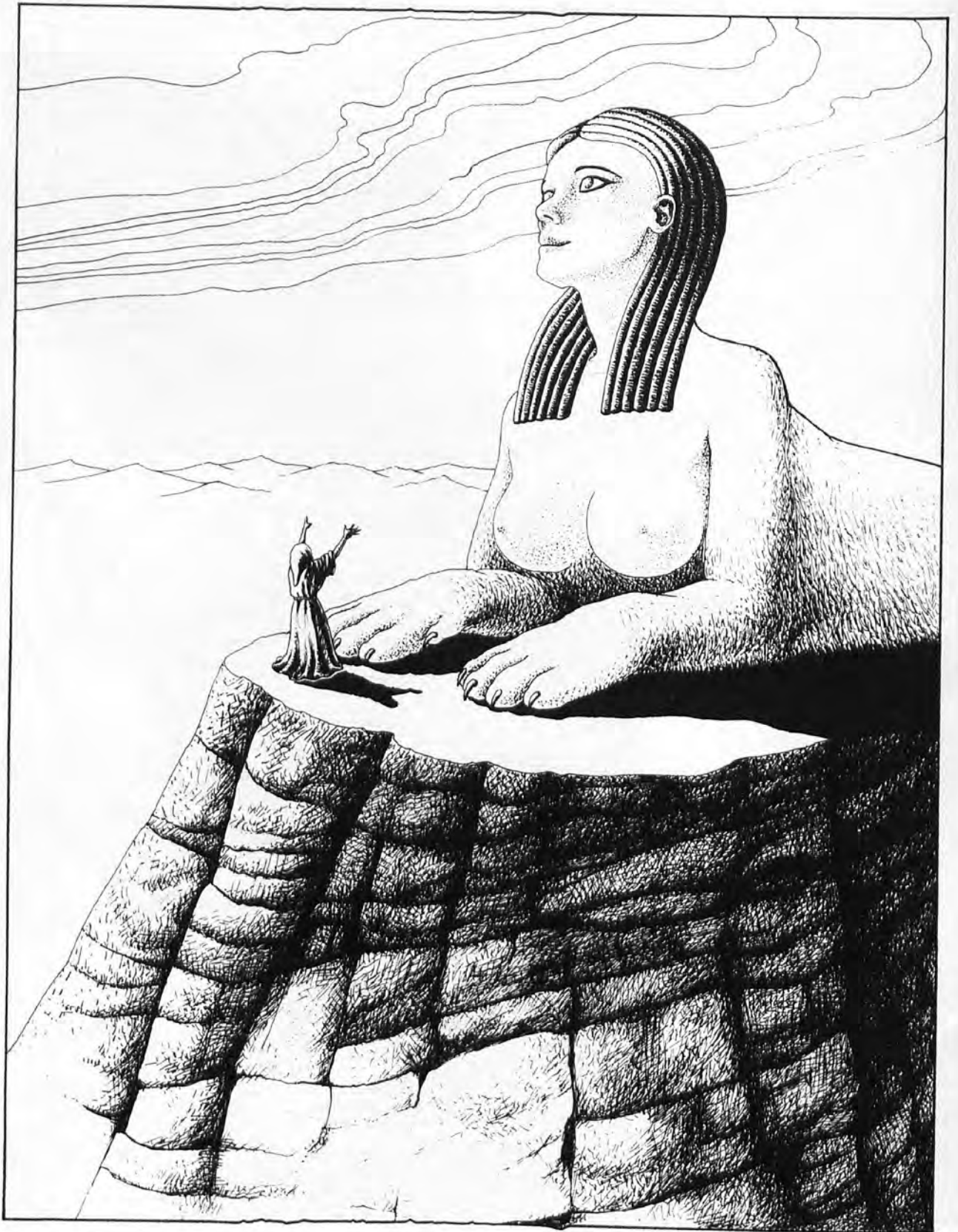
Es dauert 5 Kampfrunden, bis ein abgeschlagener Kopf nachgewachsen ist.

Wenn alle Helden gleichzeitig *einen* Kopf attackieren, können sie keine Paraden gegen die Attacken der anderen beiden Drachenköpfe würfeln.

Beispiel: 4 Helden kämpfen gegen einen Riesenlindwurm. 2 von ihnen setzen sich gegen 2 Drachenköpfe zur Wehr, während die anderen beiden Helden versuchen, den dritten Kopf abzuschlagen. Sobald der erste Kopf fällt, können die Helden sich neu formieren.







Die Sphinx

Die Sphinx ist ein Monster der südlichen Gefilde. Sie ist ein Mischwesen aus Tier und Frau: das Haupt und die entblößte Brust sind menschlich, während Rumpf, Beine und Schwanz Löwengestalt haben.

Die Sphinx ist vielleicht das rätselhafteste Monster überhaupt. Keinem Bewohner Aventuriens ist es bisher gelungen, ihr Wesen zu ergründen. Unbewegt und stumm ruht sie auf ihrem Felsen, und die schönen großen Augen starren blicklos ins Leere. Am Gang der Welt und am Schicksal der Menschen scheint sie völlig desinteressiert. Ihr Wissen aber ist unermesslich. Die gesamte Geschichte Aventuriens, jedes Ereignis, alle Fragen der Vergangenheit und Zukunft und alle Welträtsel sind ihr vertraut.

Oft machen Helden sich auf den weiten beschwerlichen Weg zur Sphinx, um von ihr einen Rat oder Antwort auf wichtige Fragen zu erbitten. Aber es läßt sich nie vorhersagen, wie sie reagiert. Und ob die Sphinx sich durch Geschenke erweichen läßt, ist ebenso ungewiß. Manchmal schweigt sie, manchmal

spricht sie, und ihre Rede ist einfach und klar. Manchmal hingegen sind ihre Worte so rätselhaft wie sie selbst, und es ist auch schon vorgekommen, daß Helden durch den unergründlichen Blick ihrer großen Augen und den rätselhaften Sinn ihrer Antworten von tiefer, unheilbarer Melancholie befallen wurden.

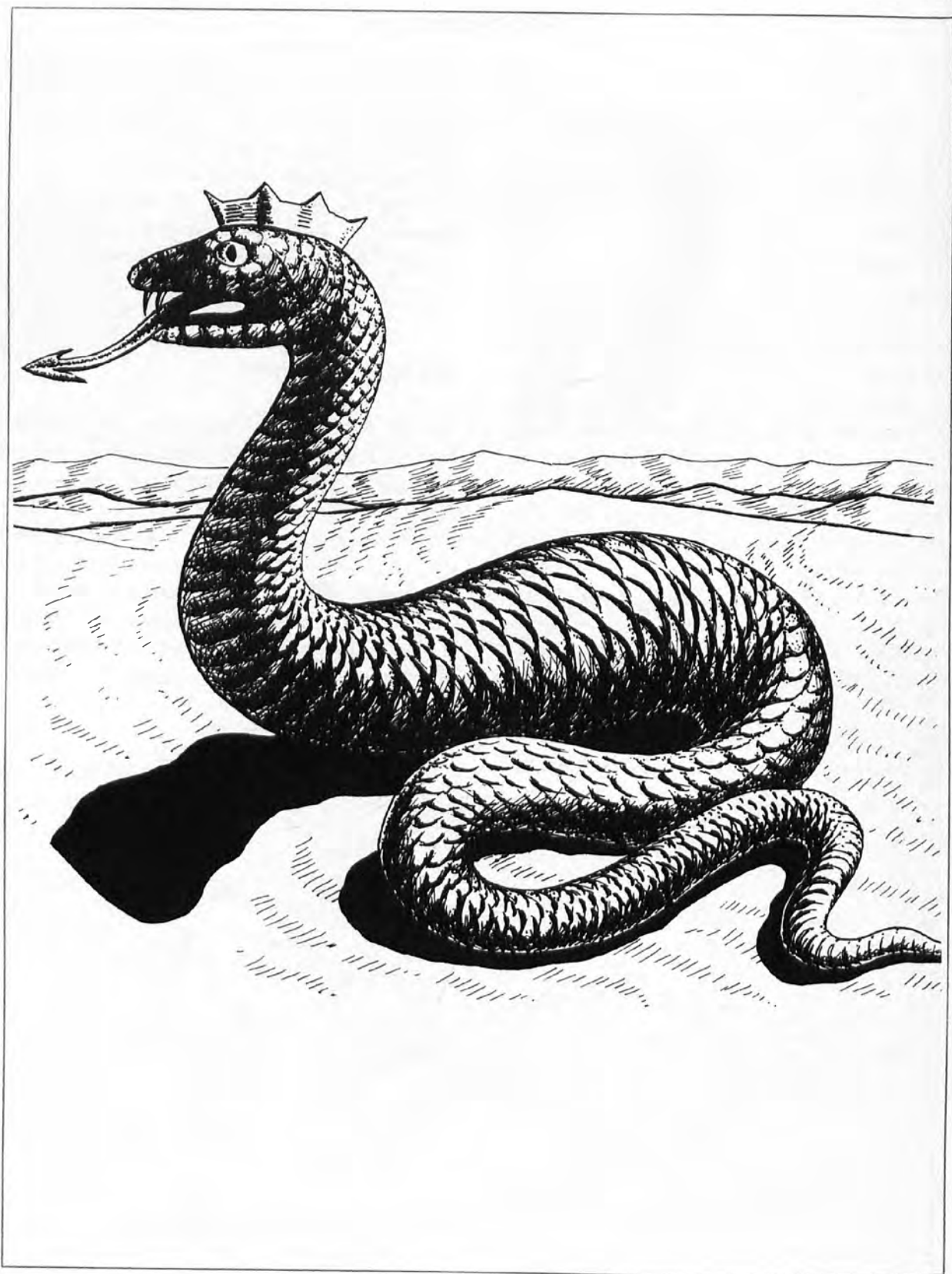
Die Sphinx im Spiel

Da die Sphinx ein Monster ist, das weder kämpft noch bekämpft wird, hat sie keine Kampfwerte. Der Meister kann sie in ein Abenteuer einbauen, wenn es gilt, eine schwierige Aufgabe zu lösen. Er könnte von den Helden eine Charisma-Probe verlangen, um festzustellen, ob die Sphinx antwortet. Sie kann aber auch die Zentralfigur eines Szenariums sein, das so konzipiert ist, daß ihre bruchstückhaften und dunklen Antworten sich nach und nach zu einer sinnvollen Information ergänzen.

Der Basilisk

Der Basilisk ist das schrecklichste und gefährlichste aller Monster. Nur wenig Menschen haben je einen lebenden Basilisken zu Gesicht bekommen, und diese Unglücklichen mußten alle ihre Erfahrung mit dem Leben bezahlen. Denn der bloße Anblick eines Basilisken ist tödlich. Zehn Meter um ihn herum ist die Luft derart verpestet, daß dort alle Pflanzen ver-

dorren, alle Kreaturen verenden und alle Gewässer brodelnd zu Giftnebeln verdampfen. Wer diesen Dunstkreis betritt, erkrankt und wird nach langem, qualvollen Siechtum sterben, falls ihm nicht rechtzeitig ein magischer Heiltrank verabreicht wird. Orte, an denen ein Basilisk sich längere Zeit aufgehalten hat, sind auf Wochen hinaus verpestet und mo-



natelang verödet. Wenn Abenteurer an dem früheren Aufenthaltsort eines Basilisken verweilen, dann werden sie bald von Mattigkeit, Kopfschmerzen, Magenkrämpfen und Sehstörungen heimgesucht.

Der Basilisk sieht wie eine Schlange aus, mit feistem, walzenförmigen Leib, die auf dem Haupt eine Krone trägt. Er liebt ein heißes und trockenes Klima. In den ausgedehnten Steppen und Sandwüsten des südlichen Aventurien sollen zwei oder drei dieser grauenhaften Monster leben.

Einen verendeten Basilisken kann man erst sieben Stunden nach seinem Tod gefahrlos betrachten; nach sieben Tagen kann man ihn berühren, aber erst nach sieben Wochen ist seine tödliche Ausstrahlung völlig neutralisiert. Dann können Zauberkundige seinen Kadaver, der nicht in Verwesung übergeht, für ihre Zwecke verwenden. Die Krone dient Magiern als Amulett gegen Drachenhauch; aus den Augen läßt sich ein tödliches Pfeilgift herstellen, das für sieben Pfeile reicht; die Zunge ergibt, zerstoßen und mit Quellwasser, Krötenblut und Koriander vermengt, eine Tinktur, die Zu-Stein-Erstarre wieder zum Leben erweckt; aus der Leber läßt sich ein sicher wirkender Liebestrank bereiten.

Ein Basilisk lebt siebenhundert Jahre. Er entsteht aus einem Hahnenei, das von einer Kröte ausgebrütet wurde. Zu diesem Ereignis kommt es einmal in siebenhundert Jahren, und so werden die Basilisken in Aventurien niemals völlig aussterben. Der Basilisk besitzt keine Intelligenz, er hat keine natürlichen Feinde und kennt keine Furcht. Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, dieses Monster zu töten: Man muß ihm einen Spiegel vorhalten. Wenn er sein Spiegelbild erblickt, stirbt er auf der Stelle, denn sein eigener Anblick ist für ihn genauso tödlich wie für alle anderen Lebewesen.

Der Basilisk kämpft nicht; er hat keine magischen Fähigkeiten und ist gegen Magie immun.

Der Basilisk im Spiel

Wenn der Meister es nicht darauf anlegt, seine Spielerrunde auszulöschen, dann sollte er sie niemals unvermittelt mit einem Basilisken konfrontieren. Er sollte vielmehr Hinweise geben, daß die Helden sich dem Aufenthaltsort eines Basilisken nähern («... die Büsche in dem Landstrich, den ihr soeben betreten habt, sind entlaubt; das Steppengras ist verdorrt. Ihr entdeckt ein paar halbverweste Vögel und etliche Eidechsenkadaver. Die Luft riecht übel, und das Atmen fällt euch schwer. Alrik klagt über Magenschmerzen, und Elura tränen die Augen...»). Falls die Spielerrunde weder einen Spiegel noch einen magischen Heiltrank mit sich führt, und falls nicht wenigstens einer der Helden Krieger der fünften Stufe ist, sollten sie schleunigst das Weite suchen. Nur Krieger der 5. Stufe und darüber können den Versuch wagen, einen Basilisken mit Hilfe eines Spiegels zu töten. Diese Aufgabe erfordert großen Mut, eine hohe Geschicklichkeit, Risikofreude und Opferbereitschaft.

Der Vorgang spielt sich folgendermaßen ab: Der Krieger nähert sich dem Basilisken bis auf etwa zwanzig Meter; er hat den Spiegel an einer Lanze, einem Stock oder einem ähnlichen Gegenstand befestigt. Nun muß er eine + 2 Mutprobe ablegen. Mißlingt sie, wird er davonlaufen und kann in diesem Abenteuer nicht noch einmal versuchen, einen Basilisken zu töten. Der Meister würfelt nun mit 1 sechsseitigen Würfeln die Schadenspunkte aus, denn der Spieler ist dem Pesthauch des Monsters schon gefährlich nahe gewesen. Gelingt die Mutprobe, versucht der Krieger, sich dem Basilisken mit geschlossenen Augen weiter zu nähern. Dafür muß er nacheinander eine + 3 Geschicklichkeitsprobe und eine + 4 Mutprobe ablegen. Mißlingt eine der beiden Proben, würfelt der Spielmeister mit 2 sechsseitigen Würfeln die Schadenspunkte aus. Gelingen beide Proben, befindet sich der Krieger nun in unmittelbarer Nähe des Monsters. Er muß

jetzt nacheinander zwei + 5 Geschicklichkeitsproben ablegen. Die erste, um festzustellen, ob es ihm gelingt, das Monster zu töten; die zweite, unabhängig vom Ausgang der ersten, um festzustellen, ob es ihm gelingt, den tödlichen Dunstkreis rechtzeitig zu verlassen. Mißlingt die zweite Probe, ist der Held tot. Gelingt sie, würfelt der Spielmeister mit 3 sechsseitigen Würfeln die Schadenspunkte aus.

Schadenspunkte erhält der Krieger also in jedem Fall, und zwar um so mehr, je näher er dem Monster gekommen ist!

Wird dem Krieger nach dem Kampf kein magischer Heiltrank eingeflößt, so verliert er pro *Spielrunde* einen weiteren Punkt seiner Lebensenergie. Der Heiltrank kann diesen schleichenden Verfall aufhalten, aber nicht die Schadenspunkte regenerieren. Eine völlige

Genesung des Helden ist erst zwischen zwei Abenteuern möglich.

Noch einmal die Reihenfolge der Proben:

- + 2 Mutprobe
- + 3 Geschicklichkeitsprobe
- + 4 Mutprobe
- + 5 Geschicklichkeitsprobe
- + 5 Geschicklichkeitsprobe

Überlebt ein Krieger den Versuch, einen Basilisken zu töten, ohne daß ihm diese Aufgabe gelingt, so erhält er dafür 500 Abenteuerpunkte. Für das Töten des Monsters erhält er 1000 Abenteuerpunkte und darf fortan den Beinamen Basiliskentöter führen. Den Kadaver des Monsters kann er, falls er ihn nach sieben Wochen noch vorfindet, auf den Bazaren Aventuriens für 700 Dukaten verkaufen.

Die Handhabung der »Kampfprotokolle«

Zu den *Werkzeugen des Meisters* gehört auch ein Block mit »Kampfprotokollen«. Sie werden als Meister sicher schon bemerkt haben, daß bei manchen Gefechten eine genaue »Buchführung« wichtig ist. Selbst der erfahrenste Meister kann schließlich nicht alles im Kopf behalten. Um Ihnen die Aufzeichnung der Kampfergebnisse zu erleichtern, habe ich die »Protokolle« entworfen und will Ihnen nun knapp schildern, wie die Blätter ausgefüllt werden. (Ich setze voraus, daß Ihnen die

Kampfregeln des Schwarzen Auges vertraut sind, denn die kompletten Regeln will ich an dieser Stelle nicht wiederholen. Im folgenden geht es ausschließlich um den Gebrauch der Protokolle.)

1. Der Meister trägt die Namen der am Kampf beteiligten Helden und Monster in den Block ein. In das Feld unter den Namen wird die Lebensenergie vor Kampfbeginn eingesetzt:

Das Schwarze Auge[®] KAMPFPROTOKOLL

| Alf TP: 1W+8 RS: 3 | | Bert TP: 1W+4 RS: 3 | | Ork 1 TP: 1W+4 RS: 2 | | Ork 2 TP: 1W+4 RS: 2 | |
|--------------------------|----|---------------------------|--|----------------------------|----|----------------------------|--------------------|
| 30 | 30 | | | LE 15 | 15 | | |
| | | | | AT PA | | | 1. Kampf- runde |
| | | | | SP | | | |
| | | | | LE | | | |
| | | | | AT PA | | | 2. Kampf- runde |
| | | | | SP | | | |
| | | | | LE | | | |

2. Kämpfer Alf würfelt seine Attacke, für eine gelungene Attacke zeichnet er in das entsprechende Feld auf dem Protokoll ein X ein, für eine mißlungene Attacke einen Strich (-). Alf kämpft gegen Ork 1. Da Alfs

Attacke gelungen ist, versucht Ork 1 zu parieren. Ork 1, dem die Parade mißlingt, zeichnet in dem PA-Feld unter seinem Namen einen - ein.

Das Schwarze Auge[®] KAMPFPROTOKOLL

| Alf | | Bert | | Ork 1 | | Ork 2 | | |
|-------------------|----|-------------------|--|-------------------|----|-------------------|--|--------------------|
| TP: 1W+3 RS: 3 | | TP: 1W+4 RS: 3 | | TP: 1W+4 RS: 2 | | TP: 1W+4 RS: 2 | | |
| 30 | 30 | | | LE | 15 | 15 | | |
| X | | | | AT PA | - | | | 1. Kampf- runde |
| | | | | SP | | | | |
| | | | | LE | | | | |
| | | | | AT PA | | | | 2. Kampf- runde |
| | | | | SP | | | | |
| | | | | LE | | | | |

3. Alf ermittelt jetzt die Trefferpunkte für seine gelungene Attacke. Er würfelt eine 4 (und addiert den Waffenzuschlag +3), ergibt 7. Von dieser 7 wird der Rüstungsschutz des Orks abgezogen (RS 2). $7 - 2 = 5$. Der Ork muß 5 Schadenspunkte von seiner Lebensenergie abziehen. Er geht mit einer Lebensenergie von 10 in die nächste Kampfunde. Nachdem die 10 ins Proto-

koll eingetragen wurde, würfelt der Ork seine Attacke gegen Alf. Bei Erfolg zeichnet er ein X, bei Mißerfolg einen - u. s. w. Wenn der Schlagwechsel zwischen Alf und Ork 1 eingetragen ist, werden die Resultate für das andere Kampfpaar (Bert gegen Ork 2) ermittelt. Danach beginnt die 2. Kampfunde.

Das Schwarze Auge[®] KAMPFPROTOKOLL

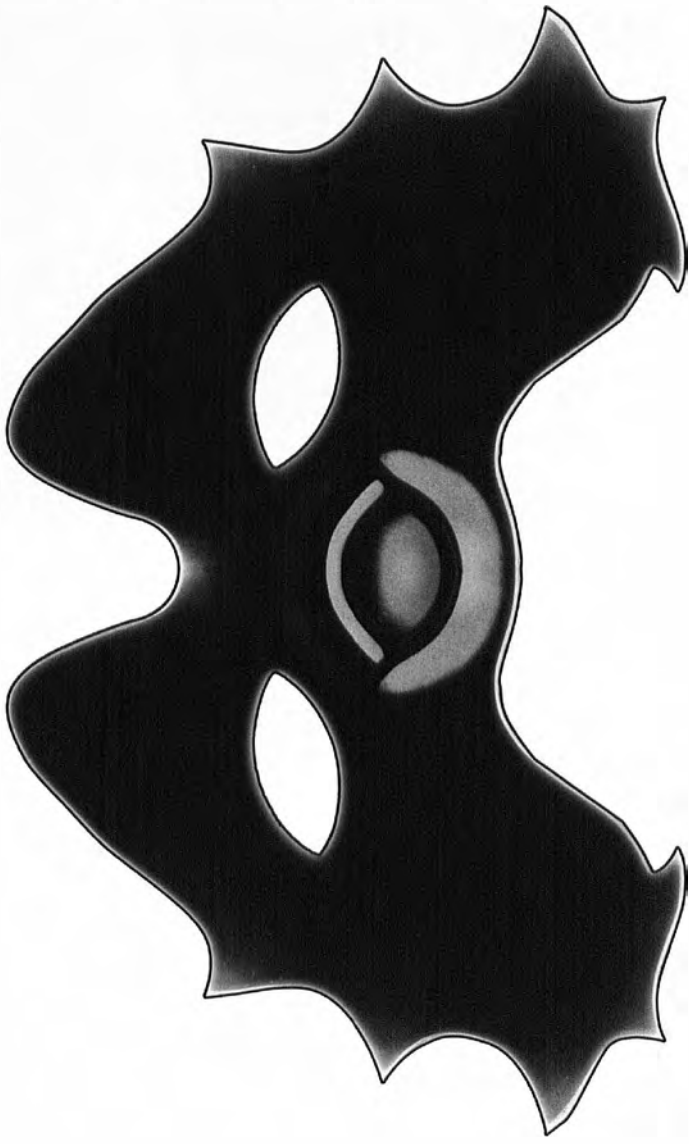
| ACF TP: 1W+8 RS: 3 | | Bert TP: 1W+4 RS: 3 | | Ork 1 TP: 1W+4 RS: 2 | | Ork 2 TP: 1W+4 RS: 2 | |
|-----------------------|----|------------------------|--|-------------------------|----|-------------------------|--|
| 30 | 30 | | | LE | 15 | 15 | |
| X | | | | AT PA | - | | |
| | | | | SP | 5 | | |
| | | | | LE | 10 | | |
| | | | | AT PA | | | |
| | | | | SP | | | |
| | | | | LE | | | |

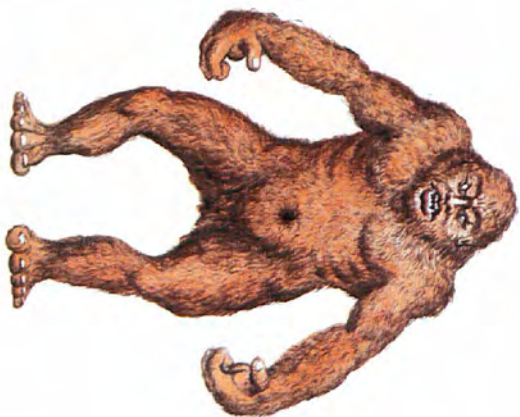
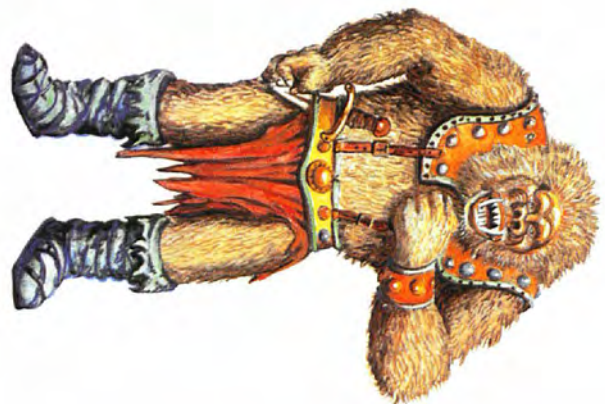
1. Kampf-
runde

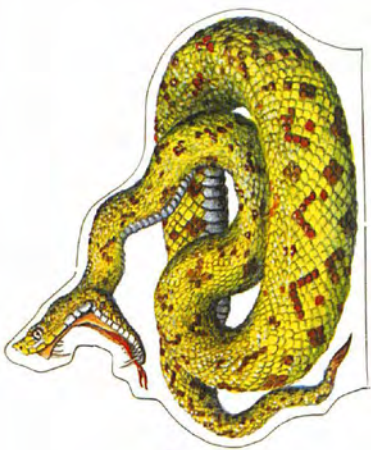
2. Kampf-
runde

Die **Werkzeuge des Meisters** sollen Ihnen bei der Gestaltung eigener Abenteuer helfen und Ihre Aufgabe als Spielleiter erleichtern. In der Spielserie das »Schwarze Auge« erscheinen außerdem ständig von erfahrenen

Rollenspielern ersonnene Gruppenabenteuer für neue und erfahrene Meister des »Schwarzen Auges«. Fragen Sie Ihren Buch- oder Spielwarenhändler nach den bisher erschienenen Titeln.

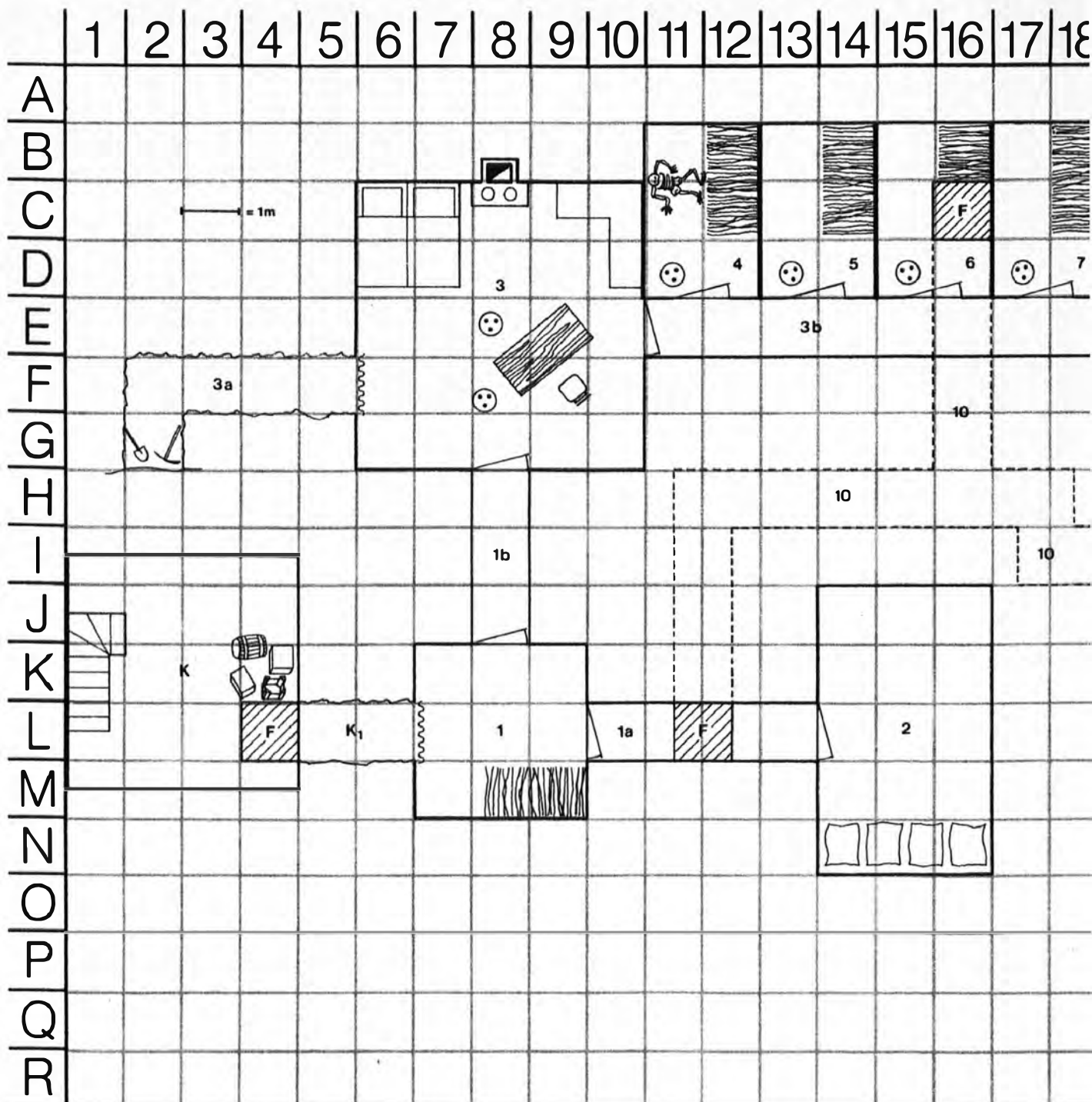




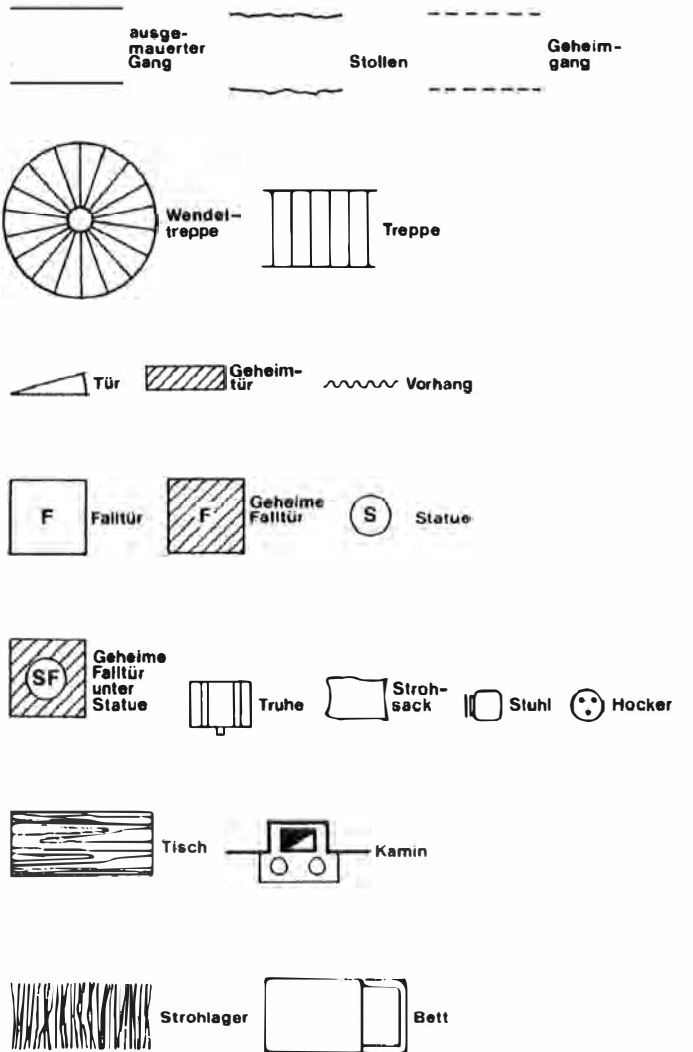
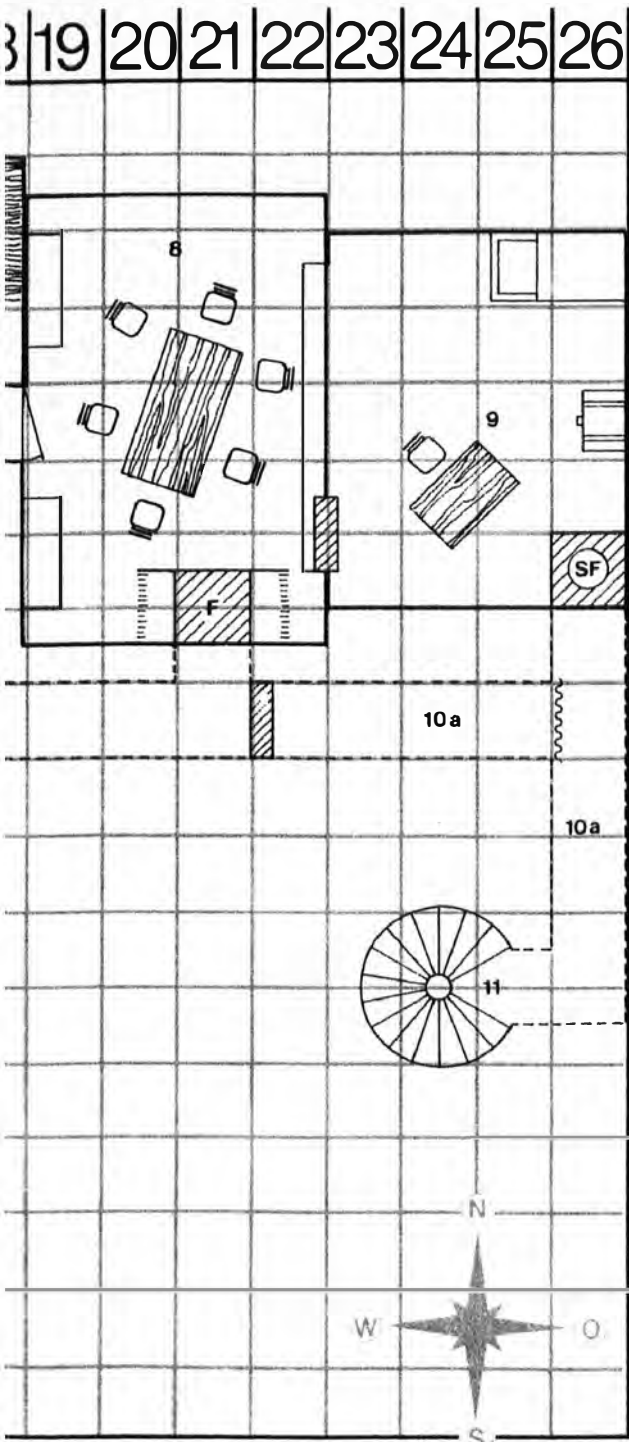


Das Schwarze Auge®

DER PLAN D



ES SCHICKSALS



Das Schwarze Auge®

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: _____ GESCHLECHT: _____ TYPUS: _____

MUT:

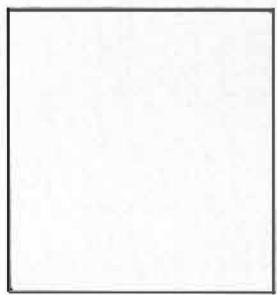
KLUGHEIT:

CHARISMA:

GESCHICKLICHKEIT:

KÖRPERKRAFT:

STUFE:



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:

ASTRALENERGIE:

ABENTEUERPUNKTE:

VERMÖGEN: _____

ATTACKE:

PARADE:

| | | | |
|----------|-----|-----|-----|
| Waf en: | TP: | TP: | TP: |
| Wa en: | TP: | TP: | TP: |
| Rüstung: | RS: | RS: | RS: |
| Rüstung: | RS: | RS: | RS: |

Allgemeine Ausrüstung: _____

Tragkraft: _____ Mitgeführte Last: _____

TP = Trefferpunkte RS = Rüstungsschutz

| Name | | Kampf- runde |
|-------|----|-----------------|
| LE | TP | |
| AT PA | | 1 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 2 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 3 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 4 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 5 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 6 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 7 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 8 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 9 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 10 |
| SP | | |
| LE | | |

| Name | | Kampf- runde |
|-------|----|-----------------|
| LE | TP | |
| AT PA | | 1 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 2 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 3 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 4 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 5 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 6 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 7 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 8 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 9 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 10 |
| SP | | |
| LE | | |

| Name | | Kampf- runde |
|-------|----|-----------------|
| LE | TP | |
| AT PA | | 1 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 2 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 3 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 4 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 5 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 6 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 7 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 8 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 9 |
| SP | | |
| LE | | |
| AT PA | | 10 |
| SP | | |
| LE | | |

Das Schwarze Auge®

KAMPFPROTOKOLLE

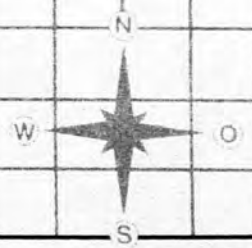




Das Schwarze Auge®

DER PLAN DES SCHICKSALS

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Q | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| R | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |



Das Schwarze Auge[®]

DER PLAN DES SCHICKSALS

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|
| A | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| B | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| C | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| D | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| E | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| F | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| H | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| I | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| J | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| K | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| L | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| M | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| N | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| O | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Q | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| R | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

