

Der Weg ins Abenteuer

Regelbuch I



Eine Einführung in das Rollenspiel

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

**Droemer
Knaur®**

Regelbuch I

Der Weg ins Abenteuer



Der Weg ins Abenteuer

von Ulrich Kiesow

Regelbuch I

Einführung in das Rollenspiel



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1988 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz: Fotosatz Völkl, Germering
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30002-8

Inhalt

Der erste Schritt	6
Herzlich willkommen, lieber Leser	6
Worum es geht	6
Die Entstehung der Helden	11
Die Eigenschaften	11
Die übrigen Begriffe	11
Die Proben	12
Der Kampf	12
Die Stufen	15
Fünf Heldentypen	16
Die Zauberformeln	17
Das erste Abenteuer	20
Die Hintergrundgeschichte	20
Der Grundrißplan	20
Die Beschreibung der Kammern und Gänge	21
Spielvorbereitungen für Ihr erstes Abenteuer	21
Vorbereitungen unmittelbar vor Spielbeginn	21
»Silvanas Befreiung« (Das Abenteuer)	21
Das Ende des Abenteuers	28
Die Pläne des Schicksals zwischen den Seiten	14/15

Der erste Schritt

Herzlich willkommen, lieber Leser

Sie gestatten, daß ich mich vorstelle? Mein Name ist Iko Saëder (kurz »Iko« für meine Freunde) und ich spiele in diesem Rollenspiel die wichtigste Rolle – wie Sie bald bemerken werden. Sie sind uns also ins Netz gegangen und haben sich zum Kauf eines »**Schwarzen Auges**« entschlossen? Na fein, dann habe ich eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Ich nehme an, Sie wollen die schlechte zuerst hören?

Bitte sehr, hier ist sie:

Sie werden wenig Zeit haben, in nächster Zeit! In Schule oder Büro wird man sich um Sie Sorgen machen, weil Sie so häufig total übernächtigt und mit unheimlichen Augenringen zum Dienst erscheinen und hin und wieder unverständliches Zeug vor sich hinreden. (»Die KK-Probe schaffe ich leicht, und dann geht es dem Krakenmolch an den Kragen ...«.)

Ehepartner, Freunde und Familie werden Sie aus den

Augen verlieren, wenn Sie sie nicht an Ihrem neuen Zeitvertreib teilhaben lassen – aber wenn Sie sie in Ihr Hobby einbeziehen, dann kann es leicht geschehen, daß Ihre Frau lieber rasch noch einen finsternen Tunnel erkundet, als das längst überfällige Abendessen vorzubereiten ...

Und nun die gute Nachricht:

Sie sind eben dabei, eine neue Welt zu betreten, in der der Begriff »Langeweile« ein Fremdwort ist; Sie geraten in den Bann eines Spiels, das mehr Spannung, Unterhaltung, Spaß und kreative Möglichkeiten zu bieten hat als alle Gesellschaftsspiele, die ich kenne. Sie werden an sich und Ihren Freunden Talente entdecken, die bisher viel zuwenig gefordert waren: Witz, Schauspielkunst, Tatkraft, Schlagfertigkeit, um nur einige zu nennen. Sie alle werden halt typische Fantasy-Rollenspieler sein ...

Worum es geht

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

Damit aber überhaupt ein Abenteuer entsteht, benötigen die »Guten« (die von den Spielern geführten Helden) ein paar Widersacher: Monster. Piraten, Hexenmeister oder andere Bösewichter. Die Rolle dieser Gegenspieler übernimmt der Spielleiter – auch *Meister des Schwarzen Auges* genannt. Der Meister kennt seine »Handlanger«, und er weiß, welche Ziele sie verfolgen; darum kann er den Spielern mitteilen, wie ihre Widersacher auf die Aktionen der Helden reagieren. Aus den wechselseitigen Beschreibungen von Aktionen und Reaktionen der Helden und ihrer Gegner entsteht –

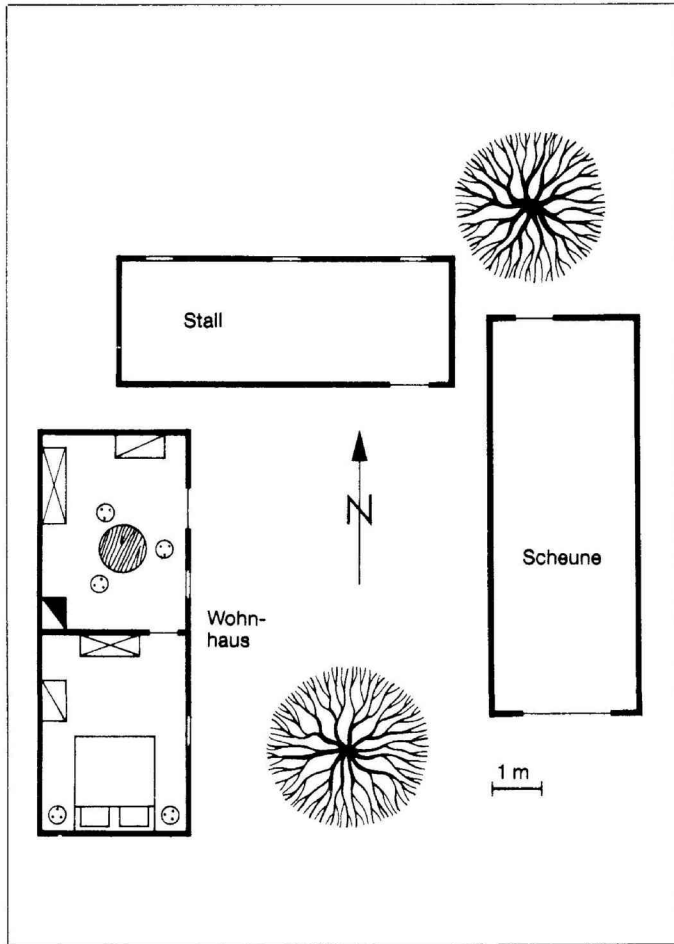
kurz gesagt – das Rollenspiel. Das klang nun gerade sehr abstrakt, darum will ich versuchen, einmal eine typische Rollenspielszene zu schildern, damit Sie sich ein ungefähres Bild von den Möglichkeiten eines Abends mit dem Schwarzen Auge machen können.

Teilnehmende Personen:

- a) Der Meister des Schwarzen Auges (Meister)
- b) Der Krieger *Alrik vom Fluß*, gespielt von Thomas
- c) Die Elfe *Mondlied*, gespielt von Birgit
- d) Der Zwerg *Gilion, Sohn des Gringalf*, gespielt von Bernd

Mondlied, Alrik und Gilion haben den Auftrag übernommen, ein Bauernhaus zu durchsuchen, in dem sich angeblich eine Bande von Straßenräubern versteckt halten soll.

Der Meister nimmt sein »*Abenteuerbuch*« zur Hand, eine Art Drehbuch, in dem stichpunktartig alle wichtigen Informationen zu einem Abenteuer des Schwarzen Auges enthalten sind. Über das Versteck der Straßenräuber findet sich im Abenteuer außer einer Grundrißzeichnung folgender Text:



Bauernhaus, bestehend aus Wohnhaus, Scheune, Rinder- und Kleinviehstall. Das Wohnhaus ist in Wohn- und Schlafraum unterteilt, beide haben eine Grundfläche von 12 qm. Weitere Informationen zum Gebäude entnehmen sie dem beiliegenden Grundriß.

Im Wohnraum hält sich der Räuber Ommel auf, der von seinen Kumpanen wegen überlegener Körper-, aber kümmerlicher Geisteskräfte »Ochse« genannt wird. Ommel hat ein Feuer im Kamin angezündet und wartet auf seine Freunde, die in ca. 3 Stunden zum Haus zurückkehren werden.

Wir wollen nun sehen, wie Meister und Spieler aus diesen sparsamen Informationen eine Spielszene gestalten. Dabei wird deutlich werden, wie wichtig ein gutes Improvisationstalent für den Spielleiter ist, denn ein großer Teil seiner Leistung besteht darin, den Spielinformationen durch improvisierte (also blitzschnell erfundene) Ausschmückungen Farbe und Anschaulichkeit zu verleihen.

Die 3 Gefährten Alrik, Mondlied und Gilion marschieren über die Landstraße; sie haben das Haus fast erreicht.

Meister: »Die Straße schwingt sich einen Hügel hinauf. Von der Kuppe könnt ihr ein kleines Tal überblicken, in dem, von hohen Roßkastanien fast verdeckt, ein Fachwerkhaus mit ein paar Nebengebäuden steht.«

Thomas: »Kommt Rauch aus dem Kamin?«

Meister: »Ja, eine dünne Rauchfahne ist zu sehen.«

Birgit: »Aha, die Schurken sind also zu Hause. Mondlied nimmt den Bogen von der Schulter und zieht einen Pfeil aus ihrem Köcher.«

Bernd: »Gilion prüft mal rasch mit dem Daumen, ob sein Beil auch scharf genug ist. Er nickt zufrieden.«

Meister: »Inzwischen seid ihr schon dicht an das Haus herangekommen.«

Bernd und Birgit: »Wieso? Das kann nicht sein. Wir sind doch auf dem Hügel stehengeblieben!«

Meister: »Davon weiß ich nichts. Das hättet ihr mir sagen müssen.«

Im Rollenspiel gilt eine wichtige Regel: *Gesagt – getan*, beziehungsweise *nicht gesagt – nicht getan*. Da die Spieler alle ihre Handlungen ja nicht tatsächlich ausführen, sondern nur beschreiben, können nur solche Aktionen für das Spiel berücksichtigt werden, die von den Spielern benannt oder beschrieben werden.

Meister: »Also, das Haus ist nur noch 30 Meter von euch entfernt.«

Thomas und Bernd: »Nein, nein! Wir sind wirklich oben stehengeblieben.«

Birgit: »Ich nehme doch nicht im Gehen den Bogen von der Schulter.«

Bernd: »Und ich fummele nicht im Laufen an meinem Beil! Da kann ich mich ja schneiden!«

Meister: »Schluß damit! Ihr *seid* näher an das Haus herangegangen, vom Stehenbleiben weiß ich nichts.«

1. Die Spieler nennen ihre Helden mal beim Namen (»Mondlied nimmt den Bogen von der Schulter«) und mal reden sie in der ersten Person – so als ob sie tatsächlich selbst die Helden wären (»Ich nehme doch nicht im Gehen den Bogen von der Schulter«). Dagegen ist nichts zu sagen. Die Ich-Form wird meist gewählt, wenn es zu Diskussionen kommt oder die Helden in eine gefährliche Situation geraten.

2. Das Wort des Meisters ist Gesetz. Er braucht sich nicht auf Diskussionen mit den Spielern einzulassen. Solche Streitereien verzögern oft nur den Spielfluß und rauben außerdem Stimmung und Spannung.

Schließlich ist der Meister für den Ablauf der Ereignisse in einem Abenteuer verantwortlich. Und Dinge, die geschehen – oder nicht geschehen – sind, sollte man im nachhinein nicht durch Argumentieren verändern wollen. Gerade so wie man im wirklichen Leben auch nicht darüber diskutiert, ob der Bus, der einem eben vor der Nase weggefahren ist, nicht eigentlich doch noch kommen sollte.

Birgit: »Also gut. Jetzt bleibt Mondlied aber stehen. Pfeil und Bogen hat sie immer noch in der Hand. Ist ein Gebüsch in der Nähe?«

Meister: »Ja, rechts und links vom Weg wachsen große Wildrosenbüsche.«

Birgit: »Mondlied geht hinter einem Busch in Deckung« (Bernd und Thomas: »Wir auch!«) »und beobachtet das Haus. Sieht sie etwas Interessantes?«

Meister: »Aus dem Fenster links von der Tür dringt ein schwaches, rötliches Flackerlicht.«

Thomas: »Das muß der Wohnraum sein. Irgendeine Gestalt am Fenster?«

Meister: »Nein.«

Bernd: »Also schleichen wir näher – oder was meint ihr?«

Birgit (nach kurzer Beratung mit den Mitspielern): »Wir schleichen uns näher heran – immer im Schutz der Rosenbüsche.«

Die Spieler sollten nach Möglichkeit ihre Aktionen absprechen und dann den gemeinsamen Entschluß dem Meister mitteilen. Hätte Bernd gerufen: »Wir machen einen Sturmangriff!«, würde das Abenteuer nun (nach dem Grundsatz *Gesagt – getan*) mit dieser Attacke weitergehen – auch wenn seine beiden Mitspieler mit der Aktion überhaupt nicht einverstanden wären.

Meister: »10 Meter vor dem Haus enden die Büsche. Jetzt liegt der offene Hof vor euch.«

Birgit: »Was sollen wir tun? Um's Haus herumgehen, oder soll ich mich lautlos zur Eingangstür schleichen?«

Bernd: »Kann Mondlied gut schleichen?«

Birgit: »Aber klar!«

Thomas: »Also dann versuch dein Glück!«

Birgit: »Ich probier's!«

Meister: »Dann würfale bitte eine Geschicklichkeitsprobe!«

Jetzt, nachdem das Abenteuer schon eine ganze Weile läuft, kommen zum ersten Mal die Würfel ins Spiel. Mondlieds Fähigkeit zu schleichen (ihre Geschicklichkeit) hat einen bestimmten Wert, zum Beispiel 13. Birgit muß nun mit einem 20flächigen Würfel (auch Ikosaeder genannt) eine Zahl würfeln, die nicht höher als 13 sein darf. Solche Proben (Würfe mit dem 20seitigen Würfel – kurz W20) werden immer dann fällig, wenn der Ausgang einer Spielaktion fragwürdig ist. In unserem Beispiel ist es ungewiß, ob der im Haus wartende Ommel Mondlieds Anschleichen hört oder nicht.

Birgit: »Eine 11! Geschafft!«

Meister: »Du stehst jetzt vor der Tür.«

Birgit: »Ich presse mein Ohr an die Tür und lausche. Höre ich etwas?«

Meister: »Ein lautes Schaben, Schlürfen und Schmatzen.«

Birgit: »Aha, die Schurken geruhen zu speisen. Ich winke Gilion und Alrik mit dem Arm herbei.«

Meister: »Je eine Geschicklichkeitsprobe bitte!«

Gilions Probe gelingt, Alrik hat Würfelpech. Der Meister teilt mit, das Schmatzen habe plötzlich aufgehört. Aus dem Haus seien dumpfe, schnelle Schritte zu hören.

Thomas und Birgit: »Wir pressen uns rechts und links von der Tür ganz flach an die Wand.«

Bernd: »Ich werfe mich unter dem Fenster auf den Boden.«

Meister: »Die Schritte nähern sich dem Fenster. Ein markerschütterndes Rülpsen ertönt. Dann stapfen wieder schwere Füße über den Boden, und jetzt kann man erneut lautes Schmatzen und Schlürfen hören.«

Birgit: »Mondlied flüstert ganz leise: Scheint nur einer zu sein. Hat uns offenbar nicht bemerkt.«

Bernd: »Gilion kriecht zur Tür, flüstert ebenfalls: Mondlied stellt sich mit gespanntem Bogen auf, ich reiße die Tür auf, und Alrik stürmt rein ...«

Thomas: »Immer ich!«

Bernd: »Und ich hinterher.«

Birgit und Thomas: »Gut, so machen wir's.«

Meister: »Mal sehen. Also, Gilion reißt die Tür auf, und Alrik stürmt los ... Tja, leider steht dir ein Tisch im Weg ...«

Alrik muß wieder eine Geschicklichkeitsprobe ablegen, Sie mißlingt, und er geht mitsamt dem Tisch zu Boden. Der Meister würfelt und teilt mit, daß Alrik bei dem Sturz 3 Lebenspunkte verliert. Jeder Held des Schwarzen Auges besitzt Lebenspunkte. Wird er verletzt, muß er Lebenspunkte abgeben. Meistens entscheidet ein Würfelwurf darüber, wie viele Lebenspunkte verlorengehen.

Meister: »Beim Kamin hat ein riesiger, rothaariger, breitschultriger Bursche gesessen. Aber durch Alriks Sturz ist er aufgeschreckt. Er wirft seinen Napf zur Seite, ergreift ein langes Schwert, das neben ihm an der Wand lehnt ...«

Bernd: »Gilion wirft sich zu Boden!«

Birgit: »Ich schieße meinen Pfeil ab. Mal sehen, ob ich treffe.« Sie würfelt. »Mist, knapp daneben!«

Thomas: »Alrik hat sich inzwischen aufgerappelt. Er ruft: »Jetzt geht's dir ans Leder, du Lulatsch!« und greift den Rothaarigen an.«

Ein Kampf entbrennt. Auch bei einem Gefecht entscheiden Würfelproben über den Ausgang. Für die Angriffe besitzen alle Das Schwarze Auge-Figuren Attacke-Werte, die beim Würfeln nicht übertroffen werden dürfen, für die Verteidigung gibt es Parade-Werte.

Wieviel Schaden ein Treffer anrichtet, hängt von der Körperkraft und der Waffe des Angreifers sowie von der Rüstung des Verteidigers ab. Wenn Sie Genaueres wissen wollen, schauen Sie sich das Kapitel »Der Kampf« auf Seite 12 an.

Inzwischen haben die 3 Gefährten den rothaarigen Schurken überwältigt. Ommer liegt zu einem Bündel verschnürt in einer Zimmerecke, und der Meister verkündet:

»Für diesen Sieg erhaltet ihr 18 AP, die ihr euren Helden zu gleichen Teilen gutschreiben könnt.«

AP (Abenteurpunkte) spielen im Schwarzen Auge eine wichtige Rolle: Gutes Spiel (die Entlarvung eines Schurken, das Lösen eines Rätsels, der Sieg über einen gefährlichen Gegner) wird mit Abenteurpunkten belohnt. Diese AP sind der meßbare Ausdruck für die Entwicklung und Reife eines Helden. Je mehr AP er sammelt, desto machtvoller wird er. Er kann seine Geschicklichkeit, Körperkraft, Attacke-, Parade-Werte oder andere Eigenschaften verbessern, so daß ihm die zahlreichen Proben immer leichter fallen und er es mit immer gefährlicheren Gegnern aufnehmen kann. Eines Tages kann er es wagen, in Abenteuer zu ziehen, von denen er zu Beginn des Spiels als blutjunger Krieger oder Magier nur träumen konnte.

Wir werden unsere Bei-Spiel-Runde jetzt verlassen, denn sie hat ihre Pflicht erfüllt: Sie hat uns gezeigt, wie aus ein paar knappen Situationsbeschreibungen eine spannende Spielhandlung entstehen kann, und sie hat demonstriert, wie wenig man wissen muß, um in ein Rollenspiel einsteigen zu können. Es mag Sie überraschen, lieber Leser, aber in unserem Beispiel war bereits fast alles enthalten, was Sie berücksichtigen müssen, um als Spieler an einem Das Schwarze Auge-Abend teilnehmen zu können.

Um ein Spiel zu leiten, braucht es ein wenig mehr. Doch wenn Sie dieses dünne Heftchen zu Ende gelesen haben, besitzen Sie schon das Handwerkszeug zu einem Spielleiter. Sollten Sie Ihr Spiel später einmal detaillierter und wirklichkeitsnäher gestalten wollen, so wenden Sie sich dem Buch »*Die Helden des Schwarzen Auges*« zu. Zunächst aber genügt es völlig, wenn Sie sich mit den Regeln aus »*Der Weg ins Abenteuer*« vertraut machen, zwei bis vier gute Freunde zusammenschließen und ihren ersten Abend nach Art des Schwarzen Auges mit folgenden Worten beginnen:

»Stellt euch vor, ihr ...«

Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: _____ GESCHLECHT: _____ TYPUS: _____

MUT:

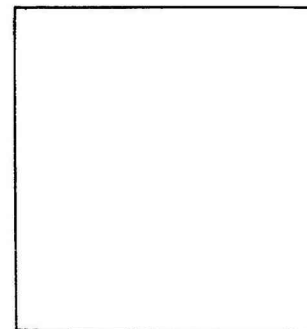
KLUGHEIT:

CHARISMA:

GESCHICKLICHKEIT:

KÖRPERKRAFT:

STUFE:



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:

ASTRALENERGIE:

ABENTEUERPUNKTE:

VERMÖGEN: _____

ATTACKE:

PARADE:

Waffe : _____ TP: _____

Waffe : _____ TP: _____

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

Allgemeine Ausrüstung: _____

Die Entstehung der Helden

Um in einem Abenteuer des Schwarzen Auges mitspielen zu können, brauchen Sie einen Helden. Das Wort »Held« ist im Sinne von Romanheld zu verstehen. Die Helden des Schwarzen Auges sind einfach die Hauptfiguren in einer Fantasy-Geschichte. In diesem Sinne kann es gute und böse Helden geben, mutige und ängstliche. In unserem Spiel herrscht übrigens völlige Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern. Körperkraft, Geschicklichkeit und Klugheit sind bei männlichen und weiblichen Helden gleich. In diesem Regelbuch sprechen wir jedoch immer nur von *dem Helden* und selten einmal von *der Heldin*. Damit wollen wir niemanden diskriminieren, sondern nur unnötig komplizierten Doppelformulierungen (alle Helden/innen u. ä.) aus dem Weg gehen.

Um einen Helden entstehen zu lassen, benötigen Sie einen Stift, das *Dokument* und einen gewöhnlichen, 6seitigen Würfel. Die der Box lose beiliegenden »Dokumente« sind für das Ausbauspiel gedacht. In diese Blätter können Sie eine Fülle von Daten eintragen, die

Sie im Moment nur verwirren würden. Um in das Spiel einsteigen zu können, genügt das einfache Dokument gegenüber. Kopieren Sie die Seite und geben Sie jedem Spieler ein Blatt.

Nehmen Sie das Dokument zur Hand. Sie finden dort diverse Felder, in die nun die typischen Merkmale Ihres Helden eingetragen werden:

NAME und GESCHLECHT: Über diese Eintragungen entscheiden Sie selbst. Suchen Sie sich einen Namen aus, wählen Sie ein Geschlecht.

TYPUS: Es gibt eine Vielzahl von Heldentypen. Welche Voraussetzungen für die einzelnen Typen zu erfüllen sind, erfahren Sie bei der Lektüre der folgenden Regeln. Lassen Sie das Feld hinter Typ also zunächst einmal frei oder setzen sie einfach einen Typ Ihrer Wahl ein, z. B. Krieger.

PORTRÄT oder WAPPEN: In dieses Feld können Sie ein Bild Ihres Helden zeichnen oder ein Symbol, das zu ihm paßt.

Die Eigenschaften

MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GESCHICKLICHKEIT, KÖRPERKRAFT

Diese Eigenschaften werden ausgewürfelt. Sie verwenden dazu den 6seitigen Würfel (kurz W6 genannt). Von der Höhe Ihres Würfelwurfes hängt der Wert der Eigenschaft ab. Die Ergebnisse entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle:

Würfelresultat	Eigenschaftswert
1	8
2	9
3	10
4	11
5	12
6	13

Normalerweise werden die Eigenschaften in der oben angegebenen Reihenfolge (Mut, Klugheit, Charisma, Geschicklichkeit, Körperkraft) ausgewürfelt und in das Dokument eingetragen. Falls Ihnen dieses Verfahren nicht zusagt, können Sie auch fünffach hintereinander würfeln, alle Zahlen notieren und sie dann nach Wunsch den Eigenschaften zuordnen.

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 kein Grund zum Verzweifeln, denn Sie können diese Werte von Spiel zu Spiel steigern, bis aus einem unscheinbaren Bauernburschen ein berühmter Recke geworden ist.

Die übrigen Begriffe

LEBENSENERGIE: Ein durchschnittlicher Held des Schwarzen Auges beginnt das Spiel mit 30 Lebenspunkten. Tragen Sie also bitte bei Lebensenergie eine 30 ein.

Wenn Ihr Held im Kampf verwundet wird, verliert er Lebenspunkte; falls seine Lebensenergie dadurch auf 5 oder darunter sinkt, wird der Held bewußtlos, fällt die Lebensenergie gar auf 0 (oder darunter), ist der Held tot.

Zwischen 2 Abenteuern baut sich die Lebensenergie

Ihres Helden wieder auf, er beginnt den nächsten Spielabend wieder mit vollen 30 Lebenspunkten. *Während* eines Abenteuers hat der Held jedoch keine Gelegenheit, sich auszukurieren, gewinnt also auch keine LP zurück. Immerhin kann er aber darauf hoffen, daß er einem magisch begabten Heilkundigen begegnet, dieser kann ihm nämlich auch während eines laufenden Abenteuers Lebenspunkte spenden.

ASTRALENERGIE: Diese geheimnisvolle Kraft wird für Zaubereien benötigt, sie ist nicht jedem Helden gege-

ben. Magier beginnen das Spiel mit 30 Astralpunkten, Elfen mit 25 ASP.

ABENTEUERPUNKTE: Die Abenteuerpunkte sind ein Symbol für die Erfahrungen, die der Held des Schwarzen Auges macht. Sie werden ihm vom Spielleiter verliehen. Da Ihr Held noch kein Abenteuer erlebt hat, tragen Sie bitte einstweilen eine 0 ein.

STUFE: Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. Stufe. Tragen Sie also bitte eine 1 ein. Durch Sammeln von Abenteuerpunkten kann der Held später höhere Stufen erreichen.

VERMÖGEN: Bei Spielbeginn verfügt der Held über ein sehr begrenztes Startkapital. Würfeln Sie mit einem 6flächigen 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 Resultat ins Dokument ein!

ATTACKE: Der ~~Attacker~~-Wert eines neu erschaffenen Helden beträgt 10. Tragen Sie diese Zahl ins Dokument

ein. Der Begriff **ATTACKE** wird im Kapitel »Der Kampf« erläutert.

PARADE: Tragen Sie hier eine 8 ein.

WAFFEN: Auf Seite 14 finden Sie ein kleines Verzeichnis von Hieb- und Stichwaffen. Suchen Sie sich eine Waffe aus – vorausgesetzt, Sie können sie bezahlen – und tragen Sie sie ein. Hinter der Waffe werden die Trefferpunkte (TP) notiert.

RÜSTUNG: Eine Liste von Kleidungs- und Rüstungsstücken finden Sie auf Seite 14. Falls Ihr Held sich noch keine echte Rüstung leisten kann, gehen wir davon aus, daß er von Zuhause immerhin Straßenkleidung mitbringt. Tragen Sie in diesem Fall ein: »Normale Kleidung, RS (Rüstungsschutz) 1.« Da der Held die Kleidung schon vor Spielbeginn besitzt, brauchen Sie die Kosten nicht von Ihrem *Vermögen* abzuziehen.

ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG: Unter dieser Rubrik werden solche Dinge wie Proviant, Rucksack, Fackeln und ähnliches eingetragen. Eine Liste ist auf Seite 14.

Die Proben

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht feststeht, kann der Meister eine Probe verlangen. Es wird diejenige Eigenschaft des Helden »auf die Probe gestellt«, die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung ist: Mit *Kraftproben* bricht man Türen auf, mit *Geschicklichkeitsproben* wird balanciert, und zum Betören eines Burgfräuleins ist eine erfolgreiche *Charismaprobe* notwendig.

Bei einer Probe würfelt der Held mit einem 20flächigen Würfel (W20). Das Resultat darf nicht höher sein als der Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft.

Beispiel: Alrik will eine Tür eintreten. Der Meister verlangt eine Kraftprobe. Alriks Körperkraft hat den Wert 12. Alrik würfelt eine 10. Die Probe ist gelungen, die Tür fliegt krachend aus den Angeln.

Der Meister kann je nach Situation Proben verschärfen oder erleichtern. Wenn es sich im obigen Beispiel um eine massive Eichentür handelte, so kann der Meister eine *Kraftprobe* +3 verlangen. Wäre die Tür morsch, könnte eine *Kraftprobe* –4 genügen. Im ersten Fall muß der Held eine 3 zu seinem Würfelresultat addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelresultat abziehen.

Ein gewisses Risiko muß jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben.

Darum folgende Regel: *Eine Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn der Würfel eine 19 oder eine 20 zeigt!*

Das gilt auch für Minus-Proben (solche, bei denen man vom Würfelresultat etwas abziehen darf.)

Der Kampf

Auch den Kampf nach den Regeln des Schwarzen Auges kann man als eine rasche Folge von Proben betrachten; Angreifer und Verteidiger legen nämlich abwechselnd *Attacke*- und *Parade*proben ab. Nur wenn eine *Attacke* gelingt und gleichzeitig die *Parade* des Gegners scheitert, kommt es zu einem Treffer. Die Schwere dieses Treffers hängt ab von der Körperkraft und der Waffe des Angreifers sowie der Rüstung des Verteidigers.

Der erste Schlag

Der Kämpfer mit dem höchsten **MUT**-Wert beginnt das Gefecht. Das heißt, er würfelt die erste **ATTACKE**

(-Probe). Bei zwei Gegnern mit gleich hohem **MUT**-Wert wird um das Recht auf den ersten Schlag mit dem 6seitigen Würfel gewürfelt. Der Sieger eröffnet den Kampf. Greift ein Kämpfer aus einem Versteck oder Hinterhalt an, gehört ihm automatisch die erste **ATTACKE**. (Über solche Situationen entscheidet der Meister. Er kann einem überfallenen Kämpfer sogar verbieten, die erste **ATTACKE** seines Gegners zu parieren.) Die **ATTACKE**: Zur **ATTACKE** rollt der Spieler den W20. Er darf mit diesem Wurf seinen **ATTACKE**-Wert nicht übertreffen. Da alle Helden des Schwarzen Auges das Spiel mit dem **ATTACKE**-Wert 10 beginnen, darf zunächst jeder Wurf von 1–10 als gelungene **ATTACKE** gelten.



Die **PARADE**: Die gelungene **ATTACKE** des Angreifers kann der Verteidiger durch eine **PARADE** kontern. Der **PARADE**-Wert eines neuen Helden beträgt 8. Ein Wurf mit dem W20, der ein Resultat von 1–8 erbringt, gilt als gelungene **PARADE**.

Der **SCHADEN**: Wenn eine **ATTACKE** gelingt und die **PARADE** des Gegners scheitert, dann wird der Verteidiger getroffen und muß einen Schaden hinnehmen. Der Schaden ist abhängig von der Art der Waffe – mit einem Zweihänder kann man Schlimmeres anrichten als mit einem Dolch. Die Waffen verursachen unterschiedlich viele Trefferpunkte (TP). Sie finden ein Verzeichnis der gängigen Waffen auf Seite 14. Dort sind die Trefferpunkte eines Säbels mit W+3 angegeben. Das heißt, um die TP eines Säbelhiebs zu ermitteln, würfelt man mit einem 6flächigen Würfel und addiert eine 3 zum Resultat. Ein Säbel kann also 4–9 TP verursachen. Diese TP werden sofort von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen, falls dieser nicht durch eine Rüstung geschützt ist.

Der **RÜSTUNGSSCHUTZ**: Rüstungen sollen den Kämpfer vor Schaden bewahren. Im Spiel bedeutet das, sie fangen Trefferpunkte auf. Wir haben alle Rüstungen mit einem **RÜSTUNGSSCHUTZ**-Wert (RS) versehen. Die RS-Zahl ist gleichbedeutend mit der Anzahl aufgefangener Trefferpunkte.

Beispiel: Ein Säbelhieb erbringt 7 Trefferpunkte. Der Getroffene trägt aber ein Kettenhemd (RS4). Von 7 TP wird also RS4 abgezogen. Es bleiben 3 TP übrig, die die Rüstung durchdringen und Schaden verursachen.

SCHADENSPUNKTE/TREFFERPUNKTE: Alle Trefferpunkte, die einen Rüstungsschutz durchdringen, gelten als Schadenspunkte. Nur diese Schadenspunkte (man könnte sie auch als negative Lebenspunkte bezeichnen) werden von der Lebensenergie abgezogen.

Die **KAMPFRUNDE**: Eine Runde ist ein Zeitabschnitt, der etwa 2–5 Sekunden dauert; innerhalb einer Kampf-**runde** müssen alle am Gefecht Beteiligten einmal die Gelegenheit zu **ATTACKE** und **PARADE** gehabt haben.

Die **KAMPFSEQUENZ**: Eine Runde zerfällt in mindestens 2 Sequenzen. Zur **KAMPFSEQUENZ** gehören: eine **ATTACKE** und (falls erforderlich) eine **PARADE** sowie die Ermittlung der Treffer- bzw. Schadenspunkte.

*Beispiel für eine Kampf-**runde**:*

1. **SEQUENZ**: Kämpfer A würfelt seine **Attacke**. Daraus ergeben sich 2 Möglichkeiten:
 - a) Die **Attacke** mißlingt. Eine **Parade** ist nicht erforderlich, denn der Schlag ging ins Leere. Es folgt sofort die 2. **Sequenz**.
 - b) Die **Attacke** gelingt. Jetzt würfelt Kämpfer B seine **Parade**. Aus dem **Parade**-Wurf ergeben sich noch einmal 2 Möglichkeiten:
 - c) Die **Parade** von B gelingt. Die **Attacke** von A hat, da sie pariert wurde, keinen Schaden verursacht. Es folgt die 2. **Sequenz**.
 - d) Die **Parade** von B mißlingt. Kämpfer B wurde also getroffen. Der Schaden wird ermittelt: Trefferpunkte für A's Hieb auswürfeln, Rüstungsschutz von B abziehen. Die verbliebenen Treffer-



punkte werden als Schadenspunkte von B's Lebensenergie abgezogen.

2. SEQUENZ: Jetzt gilt Kämpfer B als Angreifer. Er würfelt seine Attacke, und es ergeben sich die gleichen Möglichkeiten wie in der 1. Sequenz (nun allerdings mit umgekehrten Vorzeichen).

Nach Ende der 2. Sequenz beginnt die nächste Kampf-
runde – wieder mit einer Attacke des Kämpfers A.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die verfeindeten Gruppen sind so aufzustellen, daß in jedem Einzelgefecht die Mitglieder der zahlenmäßig unterlegenen Partei allein gegen 2, 3 oder 4 Gegner stehen.

Beispiel: 3 Helden treffen auf 5 Schurken. Die Gruppen werden so aufgeteilt, daß Held A und Held B gegen je 2 Schurken kämpfen und Held C einem Gegner gegenübersteht.

Wieder gilt für eine *Kampfunde*: Alle Beteiligten müssen *einmal* Gelegenheit zu Attacke und Parade haben. Das ist natürlich ein schwerer Nachteil für den einzelnen Kämpfer, denn er kann nur *einen* gegnerischen Schlag parieren, während jeder seiner Gegner je eine Attacke und Parade ausführen darf.

Beispiel: Held gegen 3 Schurken

1. Kampfunde

1. Sequenz: Schurke A würfelt Attacke. Erfolg!
Held würfelt Parade. Ebenfalls erfolgreich!
 2. Sequenz: Schurke B würfelt Attacke. Fehlschlag!
 3. Sequenz: Schurke C würfelt Attacke. Erfolg!
Held darf nicht parieren, da er die Parade für diese Kampfunde schon verbraucht hat. Die vom Schurken erzielten Schadenspunkte werden ermittelt und von der Lebensenergie des Helden abgezogen.
 4. Sequenz: Held sagt an: »Ich attackiere Schurke A!« und würfelt anschließend seine Attacke. Fehlschlag!
2. Kampfunde
1. Sequenz: Schurke A würfelt Attacke usw.

Der Einzelkämpfer kann entscheiden, gegen welchen Gegner er seine Attacke und seine Parade richten will. Vermutlich wird er sich auf einen schwachen oder bereits verwundeten Gegner konzentrieren. Dieser Gegner kann weiteren Schäden natürlich leicht entgehen, indem er sich aus dem Kampf zurückzieht oder eine kurze Kampfpause einlegt.

Schuß- und Wurfaffen

Der Gebrauch von Fernkampfwaffen ist spieltechnisch nicht einfach zu gestalten. Bei Spielbeginn sollten Sie auf den Einsatz von Bögen u. ä. verzichten. Falls Sie dann später den Fernkampf in Ihr Spiel aufnehmen möchten, finden Sie die Regeln in »Die Helden des Schwarzen Auges« auf Seite 73.

Waffen und Rüstungen

Waffe	Trefferpunkte	Preis	
Messer	1W	5 S	Magierwaffe
Dolch	1W+1	20 S	
Knüppel	1W+2	5 S	
Stab	1W+2		
Kurzschwert	1W+2	40 S	
Beil	1W+3	60 S	
Säbel	1W+3	60 S	
Schwert	1W+4	80 S	

Rüstung	Rüstungsschutz	Preis
Lendenschurz	0	2 Heller
Straßenkleidung	1	20 Silbertaler
Wattierter	2	4 Dukaten
Waffenrock		
Lederrüstung	3	8 Dukaten
Kettenhemd	4	20 Dukaten
Schuppenpanzer	5	100 Dukaten
Ritterrüstung*	6	400 Dukaten
Schild	+1	25 Silbertaler

* Nur für Krieger

Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

Das Schwarze Auge®

DER PLAN DES

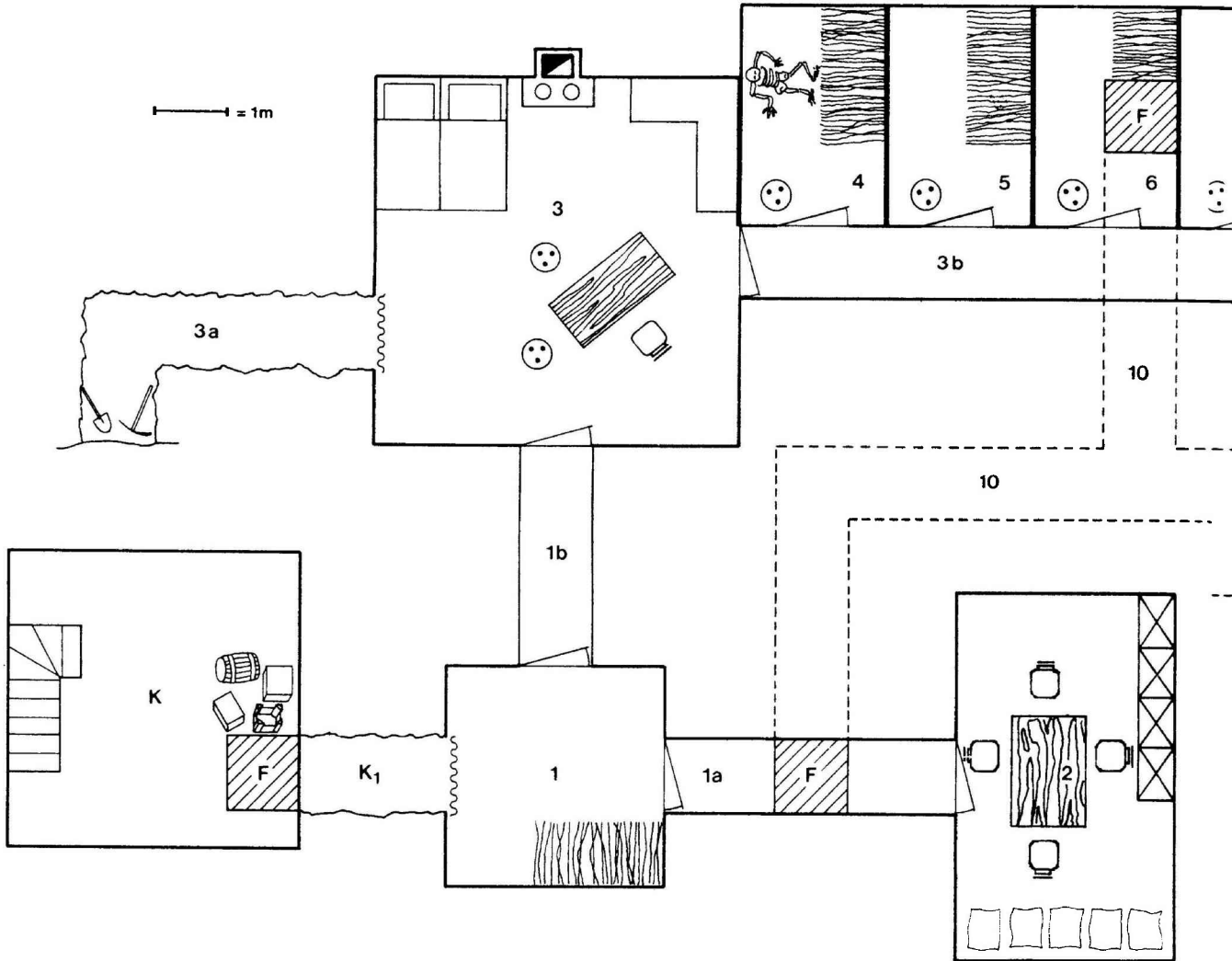
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

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

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

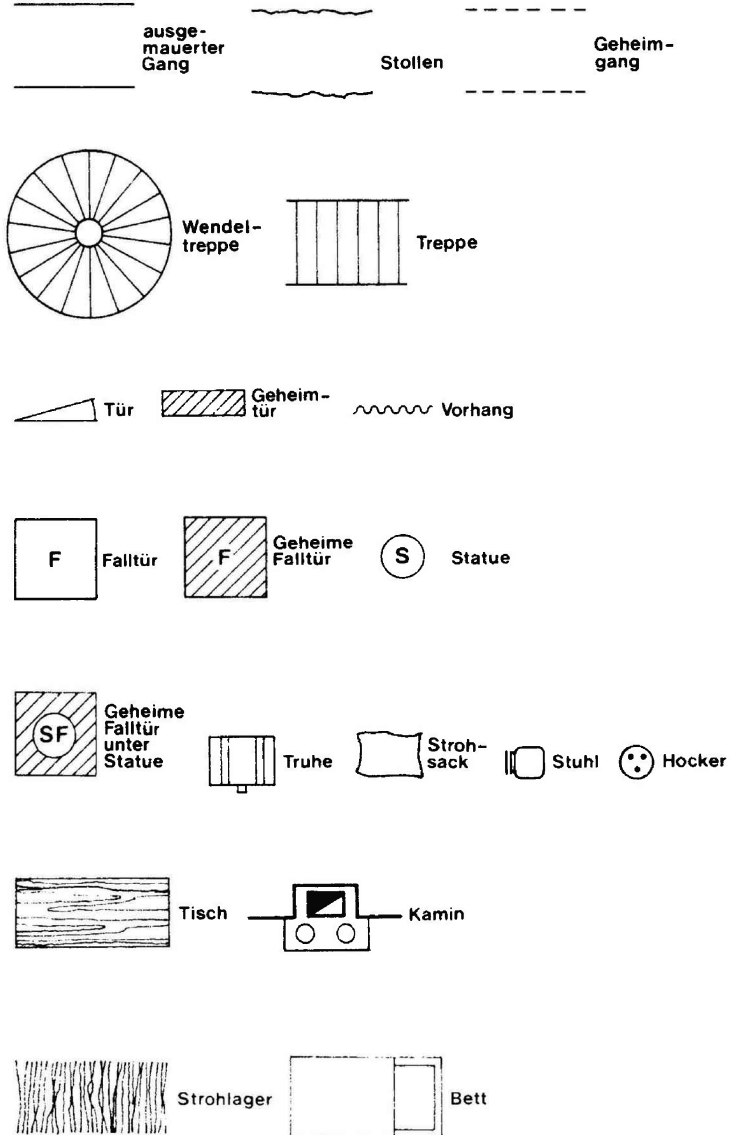
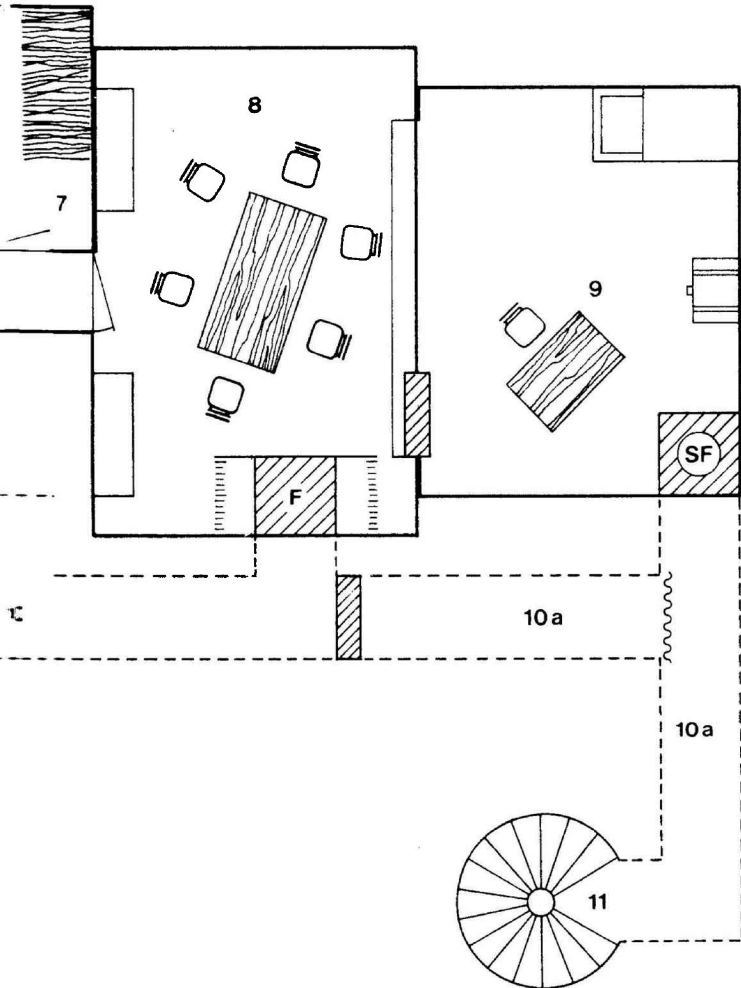
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersch Verlagsgesellschaft T. Knaur Nachf., München 1984



SCHICKSALS

18 19 20 21 22 23 24 25 26



Auf den aventurischen Basaren werden natürlich weit mehr Waffen feilgeboten.

Eine vollständige Liste – und ein Verzeichnis der Gegenstände des täglichen Gebrauchs – finden Sie in dem Heft »Die Helden des schwarzen Auges« auf den Seiten 60 und Seite 89.

Hinweis für den Meister:

Ein Bösewicht des Schwarzen Auges hier nun als Kurzporträt.

Im Anhang dieses Buches finden Sie das Abenteuer »Silvanas Befreiung«, mit dessen Hilfe Sie Ihre Mitspieler an Das Schwarze Auge heranführen können. In diesem Abenteuer sind die Gegner der Helden sehr knapp charakterisiert.

Damit Sie sich an den Gebrauch dieser Kurzbeschreibungen gewöhnen, sei hier ein beispielhafter Schurke vorgestellt:

Die Werte des Goblin Jachjaz:

MUT:	8	ATTACKE:	8
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	PARADE:	6
LEBENSENERGIE:	15	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 8			

Dies sind alle Daten, die Sie für das Spiel benötigen: Der **Mut**-Wert sagt Ihnen, ob Jachjaz den Kampf eröffnen wird, der **Rüstungsschutz** wird von den **Trefferpunkten** abgezogen, die der Goblin einstecken muß, während der Rest dieser **Trefferpunkte** von Jachjaz' **Lebensenergie** subtrahiert wird. Bei den **Attacken** darf Jachjaz nicht mehr als 8 würfeln, bei den **Paraden** nicht mehr als 6. Wenn er einen Helden trifft, verursacht er 1W+3 (also 4–9) **Trefferpunkte**.

Sollten die Helden Jachjaz schließlich besiegen, so zeigt seine **Monsterklasse** an, wie viele **Abenteuerpunkte** die Helden für diesen Sieg erhalten.

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 vor allem davon ab, wie viele Abenteuerpunkte er sammeln konnte.

Die Vergabe von Abenteuerpunkten, also die Belohnung für gutes Rollenspiel, ist Sache des Spielleiters. Der Meister verteilt die AP während des Spiels in unmittelbarem Anschluß an die zu belohnende Tat, z. B. nach dem Sieg in einem gefährlichen Duell, dem Öffnen einer magischen Tür, dem Überlisten eines Torwächters. Ein guter Spielleiter »verschenkt« keine AP; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt sauer verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung.

Es ist unmöglich, dem Spielleiter eine genaue Richtschnur für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben, nur für den Sieg gegen einen Gegner ist eine Hilfe möglich: Alle Schurken, Ungeheuer und andere Widersacher der Helden sind mit einer **Monsterklasse** versehen. Wenn die Helden einen Gegner besiegen, erhalten sie AP in Höhe seiner Monsterklasse. So ein Sieg kann auf viele Arten zustande kommen: in die Flucht schlagen, kampfunfähig machen, ver- oder bezaubern, gefangennehmen usw. Wenn der Gegner im Kampf getötet wurde, gibt es nur dann AP, wenn der

Tod nicht zu vermeiden war: Das heißt: Man weiß, daß dieser Gegner sich niemals ergibt, daß er eine Bedrohung für das ganze Land darstellt u. ä. Ein sinnlos erschlagener Gegner bringt den Helden keine AP ein.

Da in den meisten Abenteuern des Schwarzen Auges ein Spielziel zu erreichen ist, werden für das Erreichen dieses Ziels am Ende des Abenteuers noch einmal pauschal AP an die Heldengruppe verteilt. Vorschläge zur Höhe dieser Belohnung finden Sie normalerweise im Kapitel »Das Ende des Abenteuers«.

Wichtig: Wenn mehrere Helden gemeinsam einen Gegner besiegen, so müssen sie die Abenteuerpunkte für diesen Sieg untereinander aufteilen.

Die Stufenleiter

Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. Stufe. Wenn er 100 AP gesammelt hat, erreicht er die 2. Stufe und mit 300 AP die 3. Stufe. Die Abenteuerpunkte werden fortlaufend 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.

Es werden jeweils 100 Punkte mehr benötigt, um die nächstfolgende Stufe zu erreichen.

Das Erklimmen einer neuen Stufe ist ein großes Ereignis, denn der Held erlebt positive Veränderungen:

AP	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500
Stufe	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.

AP	6600	7800	9100	10500	12000	13600	15300	17100	19000	21000
Stufe	12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.

Das Erhöhen der Lebensenergie

Der Spieler würfelt mit einem 6seitigen Würfel. Das Resultat addiert er zu den Lebenspunkten des Helden. Von nun an gilt für ihn der neue, erhöhte Lebensenergie-Wert.

Das Erhöhen der Astralenergie

Ist der Held ein Magier oder Elf, so kann der Spieler entscheiden, ob er bei Erreichen einer neuen Stufe die Astral- oder die Lebensenergie seines Helden anheben will. Wieder wird einmal gewürfelt.

Die Steigerung eines Eigenschafts-Wertes

Der Spieler kann den Wert *einer* Eigenschaft seines Helden um 1 Punkt anheben. Keine Eigenschaft kann über den Wert 20 hinaus gesteigert werden.

Die Verbesserung des Attacke- oder Parade-Wertes

Der Spieler kann entweder den Attacke- oder den Parade-Wert seines Helden um 1 Punkt anheben.

Der Attacke-Wert darf nicht über 18, der Parade-Wert nicht über 17 gesteigert werden.

Fünf Heldentypen

1. Der Abenteurer

Wir nennen einen Helden, der keine besonderen Merkmale außer einem Hang zum Abenteurerleben aufweist, kurz und bündig Abenteurer. Um einen Abenteurer zu spielen braucht man keine besonderen Voraussetzungen zu erfüllen. Wenn Sie also eine Figur ausgewürfelt haben, die keine überdurchschnittlichen Eigenschaftswerte besitzt, ernennen Sie sie zum Abenteurer. Diesem Heldentyp kann man im Reich des Schwarzen Auges am häufigsten begegnen.

Der Abenteurer in Stichworten:

Voraussetzungen: keine

Beschränkungen: darf keine Ritterrüstungen tragen

Lebensenergie bei Spielbeginn: 30

Attacke: 10; Parade: 8

2. Der Krieger

Wenn man eine sehr mutige und kräftige Figur ausgewürfelt, kann man sie als »Krieger« bezeichnen. Krieger besuchen eine Kämpfer-Akademie und werden dort im Waffenhandwerk ausgebildet. Sie erhalten außerdem als einziger Heldentyp das verbrieftete Recht, eine Ritterrüstung zu tragen; außerdem werden sie angehalten, die Schwachen und Hilfsbedürftigen zu schützen.

Der Krieger in Stichworten:

Voraussetzungen: Mut: 12; Körperkraft: 12

Beschränkungen: keine

Lebensenergie bei Spielbeginn: 30

Attacke: 11; Parade: 9

3. Der Zwerg

Wenn sich bei einem Helden hohe Körperkraft mit außerordentlicher Geschicklichkeit paart, können Sie diese Figur zum Zwerg bestimmen. Zwerge sind viel robuster als Menschen, aber wegen ihrer kurzen Arme können sie ein Schwert (Trefferpunkte W+4) nur mit 2 Händen führen, also nicht gleichzeitig ein Schwert und einen Schild benutzen.

Der Zwerg in Stichworten:

Voraussetzungen: Körperkraft: 12; Geschicklichkeit: 12

Beschränkungen: keine Ritterrüstungen, Schwert nur als Zweihänderwaffe

Lebensenergie bei Spielbeginn: 40

Attacke: 10; Parade: 9

4. Der Elf

Elfen sind sehr kluge und geschickte Wesen. Außerdem besitzen alle Mitglieder dieser Rasse eine außergewöhnliche Gabe: Sie können zaubern. Zwar beherrschen die Elfen nicht so viele Sprüche wie die Mitglieder der Magier-Gilde, aber dafür gelten für sie auch nicht so viele Beschränkungen.

(Eine Liste der Elfen-Zaubersprüche finden Sie auf den folgenden Seiten.)

Der Elf in Stichworten:

Voraussetzungen: Geschicklichkeit: 12; Klugheit: 12

Beschränkungen: keine Ritterrüstungen

Lebensenergie bei Spielbeginn: 25

Astralenergie bei Spielbeginn: 25

Attacke: 10; Parade: 8

5. Der Magier

Helden, die mit einer hohen Klugheit und einer starken persönlichen Ausstrahlung gesegnet sind, nennen wir Magier. Diese zauberkundigen Heldentypen gehören zu den machtvollsten Personen des Spiels, aber sie unterliegen einer wichtigen Beschränkung: Die meisten Waffen und Rüstungen sind ihnen verwehrt; sie müssen sich ganz auf ihre magische Begabung verlassen.

Der Magier in Stichworten:

Voraussetzungen: Klugheit: 12; Charisma: 12

Beschränkungen: keine Rüstung über RS2, keine Waffe mit mehr als W+2 Trefferpunkten.

Lebensenergie bei Spielbeginn: 20

Astralenergie bei Spielbeginn: 30

Attacke: 9; Parade: 8

Wichtig: Für die Heldentypen Zwerg, Elf und Magier müssen die *Voraussetzungen* bei Spielbeginn erfüllt sein. Die Eigenschaften müssen also bereits die angegebene Höhe besitzen. (Zu diesen Heldentypen wird man gewissermaßen »geboren«).

Der Typ Krieger kann erst später aus einem Abenteurer entstehen.

Nämlich dann, wenn die Eigenschaften Mut und Körperkraft so weit gesteigert wurden, daß die Voraussetzungen für einen Krieger erfüllt sind.

Die Zauberformeln

Im folgenden stellen wir Ihnen 13 Zaubersprüche vor. Die ersten 7 gehören zum magischen Repertoire der Elfen und Magier, die letzten 6 können nur von Magiern beherrscht werden.

Alle Sprüche sind nach einem festen Schema aufgebaut, das jetzt kurz erläutert werden soll.

1. Der Spruch

Beispiel: »FULMINICTUS DONNERKEIL«. Dies ist der Name des Zaubers, der vom Helden ausgesprochen werden muß, wenn er den Spruch einsetzen will.

2. Beschreibung und Wirkungsweise

Die Auswirkung der Formel auf das Spielgeschehen.

3. Zaubertechnik

Die Umsetzung der Formel in Würfe mit dem Würfel, also die spieltechnische Abwicklung.

4. Kosten

Jeder Zauber kostet eine bestimmte Menge Astralenergie. Diese Astralenergie muß der Held von seinem Vorrat abziehen. Falls er nicht genügend Energie für einen Spruch besitzt, kann er ihn nicht verwenden. Zwischen 2 Abenteuern regeneriert sich die Astralenergie eines

Magiers oder Elfen, so daß er wieder mit voller Energie in das nächste Abenteuer ziehen kann.

5. Reichweite

Die maximale Entfernung, in der die Formel ihre Wirkung entfalten kann. (Reichweite 0 bedeutet: Der Magier muß das zu verzaubernde Objekt berühren.)

6. Dauer

Die Wirkungszeit einer Formel.

Zauber für Magier und Elfen

I BALSAMSALABUNDE – Heile Wunde!

Beschreibung: Heilzauber, der verlorene Lebensenergie zurückbringt.

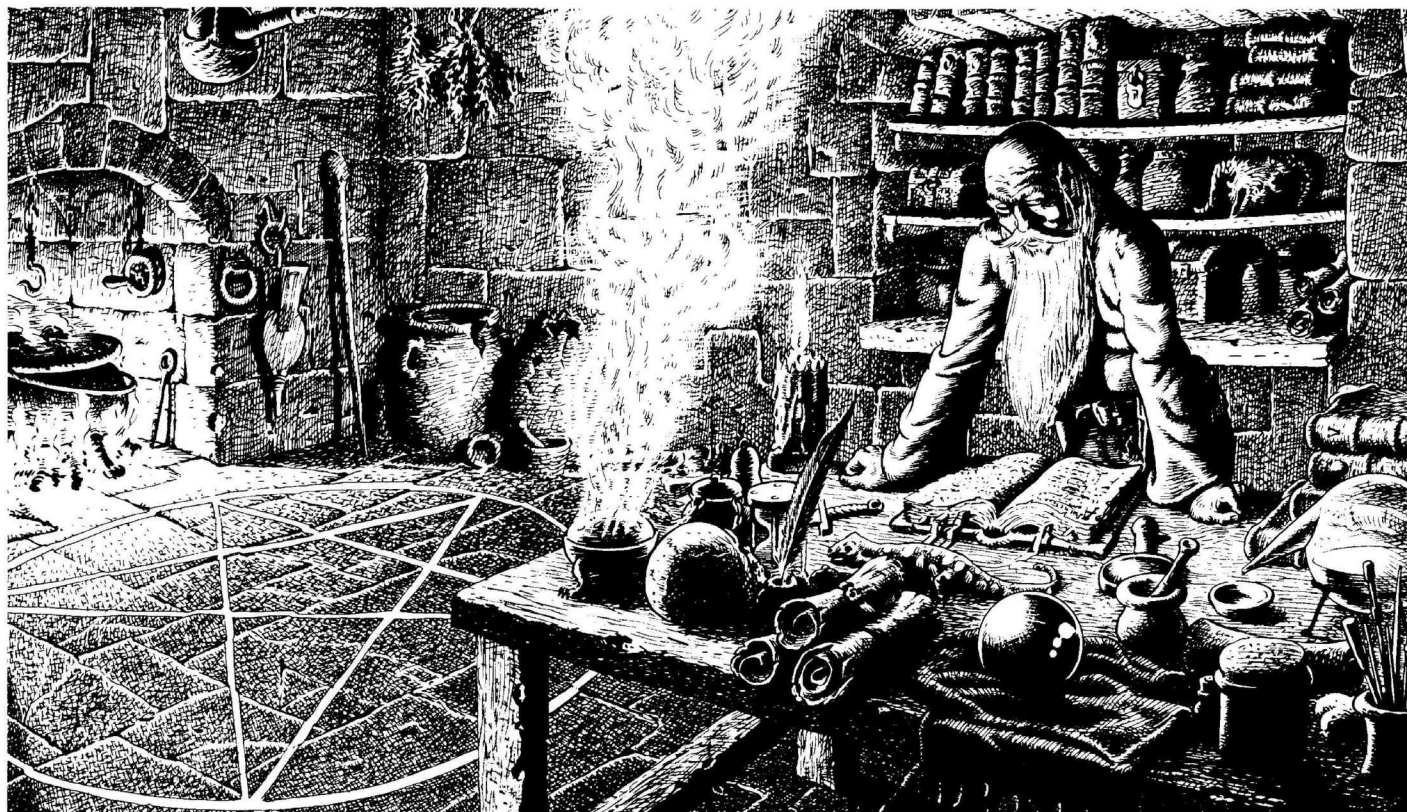
Zaubertechnik: Für jeden Astralenergiepunkt, den der Magier investiert, bekommt ein Verwundeter einen Lebenspunkt zurück.

Der Magier kann auch sich selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro LP

Reichweite: 0

Dauer: permanent



II FLIM-FLAM-FUNKEL – Licht ins Dunkel!

Beschreibung: Zauber zur Erschaffung einer magischen Lichtquelle.

Zaubertechnik: Es entsteht eine Lichtkugel – etwa so hell wie eine Fackel –, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht läßt sich nicht aus der Ferne steuern; es ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Licht leuchtet 10 m weit

Dauer: siehe Kosten

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

Beschreibung: Der Zauber öffnet alle Türen, die auf mechanische (nicht magische!) Weise verschlossen wurden.

Zaubertechnik: Der Magier muß die Tür mit der Hand berühren.

Kosten: variabel (der Spielleiter entscheidet); einfaches Zimmertürschloß: 3 ASP, mit einem eingelegten Balken verriegeltes Stadttor: 10 ASP

Reichweite: 0

Dauer: bis wieder zugesperrt wird

IV ARMATRUTZ – Schild und Schutz!

Beschreibung: Zauber erschafft eine unsichtbare Rüstung.

Zaubertechnik: Der Rüstungsschutz des Magiers wird um 4 Punkte erhöht, eine besondere Behinderung entsteht durch diese Rüstung nicht.

Kosten: 8 ASP für einen Kampf

Reichweite: 0

Dauer: ein Kampf gegen einen oder mehrere Gegner

V VISIBILI-VANITAR – Zauber mach mich unsichtbar!

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann der Magier sich und seine Gefährten für einen begrenzten Zeitraum unsichtbar machen.

Zaubertechnik: Der Magier, alles, was er am Leib trägt, und bis zu 3 Gefährten mit ihrer Habe werden unsichtbar. Alle am Zauber Beteiligten müssen sich an den Händen halten und so einen magischen Kreis schließen. Ist der Magier allein, legt er beide Hände zusammen. Sobald der Kreis unterbrochen wird, ist es mit der Unsichtbarkeit vorbei! Ein solcher magischer Kreis kann sich – wenn auch langsam und umständlich – vorwärtsbewegen.

Kosten: 5 ASP pro Person und Spielrunde

Reichweite: 0

Dauer: höchstens Stufe des Magiers plus 5 Spielrunden

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

Beschreibung: Der Zauberer erzeugt einen magischen Hieb mit einer imaginären Waffe.

Zaubertechnik: Der Magier rollt 3W6 und addiert seine Stufe. Gesamtergebnis gleich Anzahl der Schadenspunkte, die direkt (kein Rüstungsschutz!) von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden.

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

VII BANNBALADIN – Dein Freund ich bin!

Beschreibung: Der Magier bezaubert einen Gegner, so daß dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen.

Zaubertechnik: Der Magier rollt 6seitige Würfel in einer Anzahl, die seiner Stufe entspricht, und addiert seinen Charisma-Wert. Das Gesamtergebnis wird notiert.

Das Opfer des Zaubers rollt 3W6 und addiert seine Monsterklasse. Fällt dieses Ergebnis niedriger aus als das Resultat des Magiers, so ist der Zauber gelungen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 Astralpunkte pro Gegner

Reichweite: 5 Meter

Dauer: 1 Stunde, danach muß die gesamte Prozedur wiederholt sowie neue Astralenergie investiert werden

Zauber nur für Magier

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

Beschreibung: Die Formel verriegelt eine Tür auf magische Weise.

Zaubertechnik: Der Magier legt eine Hand auf die Tür und läßt eine von ihm zu bestimmende Menge ASP in die Tür einfließen. Die Sperre kann durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

Kraft: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluß-Zaubers, multiplizieren Sie mit 2. Ergebnis: Zuschlag auf die Kraftprobe, mit der die Tür geöffnet werden kann.

Magie: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschluß-Zaubers. Ergebnis: Anzahl ASP, die benötigt werden, um die Tür zu öffnen.

Eine CLAUDIBUS-Tür läßt sich nicht durch ein FORAMEN öffnen!

Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: 0

Dauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

IX PARALÜ-PARALEIN – Sei starr wie Stein!

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

Zaubertechnik: Der Magier rollt W6 in einer Anzahl, die seiner Stufe entspricht. (Also 3W6, wenn er ein Magier der 3. Stufe ist.) Ist das Gesamtergebnis aus den Würfelwürfen höher als die Monsterklasse des Opfers, so erstarrt dieses zu Stein, kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar gegen alle gewöhnlichen Waffen, Feuer o. ä.

Kosten: Monsterklasse des Opfers in ASP

Reichweite: 5 Meter

Dauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

X HORRIPHOBUS-SCHRECKENSPEIN – Fahr in deine Glieder ein!

Beschreibung: Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder flieht oder sich ergibt.

Zaubertechnik: Der Magier rollt W6 in einer Anzahl, die seiner Stufe entspricht, und addiert seinen Klugheits-Wert.

Das Opfer addiert seinen Mut-Wert und seine Monsterklasse. Wenn der Magier diese Summe übertrifft, so wird das Opfer schreiend das Weite suchen oder sich dem Magier zu Füßen werfen.

Kosten: das vom Magier erzielte Würfelresultat (ohne seinen Klugheitswert) in ASP

Reichweite: 7 Meter

Dauer: Stufe des Magiers plus 5 Spielrunden

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

Beschreibung: Dieser Zauber kann einen Gefährten des Magiers in einen gefährlichen Kampfesrausch versetzen.

Zaubertechnik: Der Magier berührt den Gefährten, bei dem sich folgende Werte um je 5 Punkte erhöhen: MUT, ANGRIF, TREFFERPUNKTE. Die PARADE sinkt gleichzeitig um 5 Punkte. Mit dem W20 wird festgelegt, wie viele Attacken der Kämpfer im Rausch schlagen muß. Der Rausch nimmt erst dann ein Ende, wenn die letzte Attacke geschlagen ist oder wenn dem Magier eine Charisma-Probe gelingt. Ist der Kampf beendet, bevor der Zauber verfliegen ist, greift der berauschte Held einen Freund an.

Kosten: Anzahl der Monstermacht-Attacken in ASP

Reichweite: 0

Dauer: W20 Attacken.

XII SENSIBAR – WAHR UND KLAR – Gefühle werden offenbar!

Beschreibung: Mit dieser Formel kann das Gefühlsleben eines Opfers erforscht werden.

Zaubertechnik: Der Magier legt eine Klugheitsprobe ab. Gelingt diese so erhält er einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben des Opfers. Zum echten Gedankenlesen ist der Zauber nicht geeignet.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 20 Meter

Dauer: 10 Sekunden

XIII SALANDER-MUTANDERER – Sei ein anderer!

Beschreibung: Ein Opfer dieser Formel nimmt eine völlig andere, dem Wunsch des Magiers entsprechende Gestalt an.

Zaubertechnik: Der Magier rollt W6 in einer Anzahl, die seiner Stufe entspricht, und addiert seinen Klugheitswert. Wenn diese Summe höher als die doppelte Monsterklasse des Opfers ist, so ist der Zauber gelungen. Um diesen Zauber durchzuführen, muß der Magier das Opfer während 2 Stunden in regelmäßigen Abständen von 5 Minuten berühren.

Kosten: Gewicht des Opfers in Unzen geteilt durch 100 gleich Anzahl der benötigten ASP. Ein Kilogramm = 40 Unzen. Ein 80 kg schwerer Mensch wiegt 3200 Unzen. $3200 : 100 = 32$. Es kostet also 32 ASP, einen Menschen zu verwandeln.

Reichweite: 0

Dauer: permanent

Anmerkung: Mit diesem Zauber können nur Lebewesen verwandelt werden; und auch nur in organische Formen, das heißt, ein Schurke kann in einen Pilz verwandelt werden, nicht aber in einen Diamanten.

Allgemeiner Hinweis: Die meisten Zauber sind aus der Sicht des Helden beschrieben: Er ist der Magier, will einen Zauber sprechen und muß dabei die *Monsterklasse* seines Gegners übertreffen. Der Held selbst kann natürlich auch Opfer eines feindlichen Magiers werden. Dieser müßte dann die Monsterklasse des Helden übertreffen, eine solche Klasse gibt es für Helden jedoch nicht. An die Stelle der Monsterklasse tritt bei den Helden die *Magie-Anfälligkeit*. Diese Magie-Anfälligkeit errechnet sich wie folgt: Klugheit plus Stufe mal 2.

Beispiel: Rufus ist ein Zwerg der 3. Stufe mit dem Klugheits-Wert 10. Seine Magie-Anfälligkeit beträgt 16. $10 + 3 \times 2 = 16$.

Der Zauberstab

Jeder Magier nimmt bei seiner Weihe (bei Spielbeginn) einen Zauberstab in Empfang. Dieser Stab ist 1,60 Meter lang und unzerbrechlich; als Waffe benutzt, verursacht er 1W+2 Trefferpunkte.

Sobald der Magier die 2. Stufe erreicht hat, kann er den Stab mit einem Zauber belegen und ihn so mit eigener Zauberkraft ausstatten. Diese sogenannten »Stabzauber« aber sind Bestandteil einer höheren Magie. Sie werden in einem speziellen Regelwerk (*»Die Magie des Schwarzen Auges«*) behandelt. Diese besonderen Magie-Regeln seien jedem Helden mit magischen Ambitionen ans Herz gelegt. In ihnen erfahren Sie alles über das Gildenwesen der aventurischen Magier, Sie lernen neue Zauberformeln kennen und andere magiebegabte Heldentypen wie Schelm und Hexe, die wir Ihnen in diesen kurzen Einstiegs-Regeln nicht vorstellen konnten. Unsere »kleinen« Zauberregeln sollten Ihnen nur eine allererste Vorstellung von den Möglichkeiten der aventurischen Magie vermitteln.

Das erste Abenteuer

Nachdem Sie den »Weg ins Abenteuer« bis hierher verfolgt haben, ist es endlich soweit; Sie können mit Ihrem ersten Spiel beginnen.

Versammeln Sie 3 bis 4 Freunde am Spieltisch und lesen Sie Ihnen die folgenden Zeilen vor:

»Stellt euch vor, ihr sitzt in einer Schenke im Hafenviertel von Havena, einer Stadt an Aventuriens Westküste. Es ist spät geworden, ihr seid die letzten Gäste im Lokal. Eben wollt auch ihr eure Zeche begleichen, da hallen draußen verzweifelte Schreie durch die Nacht: ›Hilfe! Zu Hilfe! Ja hilft denn keiner? Silvana, das arme Kind! Zu Hilfe!‹«

Sie wenden sich an Ihre Spielrunde: »Nun, ihr habt die Schreie gehört. Was unternimmt ihr?«

Die Spieler werden voraussichtlich erwidern, daß sie (bzw. ihre Helden) hinaus auf die Straße laufen; und Sie fahren fort:

»Ihr seht eine alte Frau mit wehendem grauem Haar, sie hastet euch entgegen, packt (setzen Sie den Namen eines Helden ein) am Arm und versucht, ihn mit sich fortzuzerren. Dabei stammelt sie: ›Schnell, schnell, sie haben Silvana entführt! Oh diese scheußlichen, haarigen Ungeheuer! Meine arme Silvana! So kommt doch, kommt! Wir dürfen keine Sekunde verlieren!‹«

Während die Helden der alten Frau durch die finsternen Gassen des Hafenviertels folgen, werden sie ihr vermutlich einige Fragen stellen. (Falls die Spieler nicht von selbst darauf kommen, geben Sie als Spielleiter den Anstoß, indem Sie z. B. sagen: »Wollt ihr denn gar nicht wissen, wer diese Silvana ist?«)

Hier sind einige Antworten, die die Spieler nach und nach aus der alten Frau herausholen können:

Silvana ist ihre Enkelin und 19 Jahre alt.

Sie wurde von 5 haarigen Monstern – wahrscheinlich Goblins – entführt.

Die Goblins hatten Silvana vor der Haustüre aufgelaurt und sie gepackt, als sie von einem Besuch bei einer kranken Nachbarin nach Hause kam.

Die Alte hatte den Lärm vor dem Haus gehört, war hinausgelaufen und konnte noch sehen, wie die Entführer ihr Opfer in ein leerstehendes Haus am Ende der Straße zerrten. Die Greisin folgte der Bande in das Haus, hörte, daß diese sich im Keller versteckt hatte, schlug die Kellertür zu und verriegelte sie von außen. Dann ist sie losgelaufen, um Hilfe zu holen. Die Entführer und Silvana müssen also noch in dem Keller stecken. Wenn die Helden sich beeilen, können sie das Mädchen gewiß noch retten.

Die alte Frau glaubt nicht, daß die Goblins Silvana umbringen wollen. Wahrscheinlich handeln sie im Auftrag von irgendwelchen Schurken, die ein Lösegeld für Silvana erpressen wollen. Solche Entführungen sind in

letzter Zeit häufig vorgekommen. Wenn die Verwandten das Lösegeld nicht aufbringen können, werden die Entführten in die Sklaverei verkauft und bleiben für immer verschwunden ...

Während die Helden und die Greisin durch das nächtliche Havena eilen, können wir rasch einen Blick auf ein paar Dinge werfen, die für ein Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges wichtig sind. Einen wesentlichen Bestandteil eines solchen Abenteuers haben Sie soeben kennengelernt:

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 erraten können, was auf sie zukommt.

Nachdem die Spieler die *Hintergrundgeschichte* erfahren haben, werden sie ihre 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 3 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 geschafft 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, am Ende sollte der Plan der Spieler mit dem des Meisters übereinstimmen.

Die Beschreibung der Kammern und Gänge

Alle Angaben über die Räume sind im Text des Abenteuers enthalten. Die Raumbeschreibungen sind in der Regel in 3 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.

c) Meisterinformationen:

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 Meisterinformationen gehören natürlich auch Fallen, Geheimtüren und ähnliche Dinge.

Spielvorbereitungen für Ihr erstes Abenteuer: »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.

»Silvanas Befreiung« (Das Abenteuer)

Alle Vorbereitungen sind abgeschlossen, und die Helden sollten inzwischen bei dem verdächtigen Haus eingetroffen sein. Sie berichten den Spielern:

»Das Haus steht tatsächlich leer. Hinter der offenen Eingangstür liegen 2 Fackeln, ihr zündet sie an und seht, daß das Obergeschoß und das Treppenhaus teil-

weise eingestürzt sind. Die alte Frau führt euch zu einer Kellertür, die tatsächlich noch immer durch einen eisernen Riegel verschlossen ist. Was tut ihr?«

Sie warten ab, bis die Spieler erklärt haben, daß die Helden den Riegel zurückgeschoben und die Türe geöffnet haben, dann sagen Sie:

»Im Keller ist es totenstill und stockfinster.«
Wenn der erste Held mit seiner Fackel in den Keller-
raum hinuntergestiegen ist, fahren Sie fort mit der Be-
schreibung von Raum K.

Raum K

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat eine quadratische Grundfläche (4 × 4
Meter).

Die Nord- und die Südwand bilden zusammen mit der
Decke ein Tonnengewölbe. Die Deckenhöhe beträgt an
der höchsten Stelle genau 2,5 Meter.

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

Unter einem großen Korb, der unmittelbar vor der
Ostwand steht, ist der Einstieg zu einem Tunnel ver-
borgен. Der Korb ist auf eine hölzerne Falltür gena-
gelt. Er läßt sich nicht zur Seite schieben. Wenn man
ihn anhebt, hebt sich auch die Klappe im Boden.

Sie geben zunächst die allgemeinen und anschlie-
ßend, nachdem die Helden angefangen haben, sich
im Keller umzuschauen, die speziellen Informatio-
nen an die Spieler weiter. Sie können die Beschrei-
bungen vorlesen oder in freier Rede und mit eigenen
Ausschmückungen versehen, nacherzählen. Die
Meisterinformationen behalten Sie natürlich für sich.
Die Spieler werden sehr bald die naheliegende Frage
stellen, ob irgendwo eine Tür oder Öffnung zu ent-
decken ist. Solange die Spieler nicht von sich aus ge-
sagt haben, daß sie die Kisten und Körbe untersu-
chen oder verrücken, müssen Sie die Frage vernei-
nen. Fragen die Spieler: »Gibt es hier eine Tür?«, ant-
worten Sie ausweichend mit: »Ich weiß es nicht, bis-
her 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. Wei-
sen 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 ein-
greifen. (»Seid ihr sicher, wirklich *alle* Gegenstände im
Raum untersucht zu haben?«)

Anmerkung: Die meisten Hilfestellungen gibt ein ge-
schickter 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 spricht ihr miteinander? Leise, in Zim-
merlautstärke oder etwa noch lauter?« Die Spieler
werden dann sofort beteuern, daß sich ihre Helden
im Flüsterton unterhalten; sie werden wahrschein-
lich 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 Spie-
ler können die Leiter hinabsteigen. Dann gelangen sie
an 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 Vor-
hang aus derbem, dickem Tuch.

Meisterinformationen:

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 Mei-
ster 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.

Raum 1

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 3 mal 3 Meter groß, 2 Meter hoch und hat
je eine Tür in der Mitte der Ost- und Nordwand, sowie
einen mit einem Vorhang verdeckten Durchgang in der
Westwand.

Spezielle Informationen:

Im Raum befinden sich eine 1,60 m große, affenähnli-
che, rotpelzige Kreatur (ein Goblin) und ein 1,10 m gro-
ßes Schrumpelmännlein in einem blauen Kapuzenjäck-
chen (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.

Meisterinformationen:

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 auf jeden Fall durch die Nordtür.

Sollten die Helden schnell genug ins Zimmer stürmen, um den Goblin zu stellen, so setzt sich dieser mit einem Säbel zur Wehr. Er kämpft so lange, bis er 8 Lebenspunkte verloren hat, dann wird er bewußtlos oder stellt sich tot. Die Helden können ihn jedenfalls nicht zum Sprechen bringen.

Die Werte des Goblint:

MUT:	6	ATTACKE:	8
LEBENSUNKTE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 8			

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 gefangengenommen haben. Wenn der Goblin vor ihnen geflüchtet ist, steht die Tür zu Raum 2 einen Spaltbreit offen.

Meisterinformationen:

In der Mitte des Ganges ist 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 3 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 Süd- wand liegen mehrere Strohsäcke. In der Mitte des Raumes steht ein grober Tisch, um den auf Schemeln 4 Goblints sitzen.

Meisterinformationen:

Falls der Goblin aus Raum 1 flüchten konnte, befinden sich 5 Goblints im Zimmer. Alle 5 sitzen dann nicht am Tisch, sondern erwarten die Helden mit gezückten Säbeln.

Die Werte eines Goblints:

MUT:	6	ATTACKE:	8
LEBENSUNKTE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+2
Monsterklasse: 8			

Falls die Helden einen oder mehrere Goblints gefangen nehmen und verhören, können diese ihnen folgendes mitteilen: Sie haben Silvana entführt und sie in Raum 3 geschafft. In diesem Raum halten sich einige grauenhafte Ungeheuer, *Orks* genannt, auf. Vermutlich ist Silvana noch bei ihnen. Die Goblints kennen nur die Räume 1, 2 und 3. Es ist ihnen verboten, andere Räume und Gänge zu betreten.

Sie entführen hin und wieder Menschen und erhalten einen kleinen Anteil, wenn ein Lösegeld gezahlt wird.

Manchmal ist den Goblints ein Kobold begegnet, ein kleines Hutzelmännlein, das sich unsichtbar machen kann und ihnen hin und wieder gemeine Streiche spielt. Die Goblints wissen nicht, ob der Kobold mit den Orks unter einer Decke steckt.

Raum 3

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist recht groß (5 × 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 befinden



det 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 4 sind mit Beilen bewaffnet.

Meisterinformationen:

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.

Die Werte der erwachsenen Orks:

MUT:	8	ATTACKE:	9
LEBENSUNKTE:	15	PARADE:	7
RÜSTUNGSSCHUTZ:	2	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 10			

Die Werte der jugendlichen Orks:

MUT:	6	ATTACKE:	7
LEBENSUNKTE:	12	PARADE:	6
RÜSTUNGSSCHUTZ:	1	TREFFERPUNKTE:	1W+1
Monsterklasse: 6			

Wenn die Orks ein paar schwere Treffer einstecken mußten, versuchen sie zu fliehen (durch die Südtür und von dort durch das leerstehende Haus). Im Verhör verraten sie nichts, auch für Bestechungsgelder sind sie unempfindlich. Die Zimmertür auf der Ostseite wurde vom Kobold durch einen Zauber verhext. Näheres siehe Meisterinformationen Gang 3b.

Gang 3a

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Am Ende des Gangs liegen eine Schaufel und eine Spitzhacke in einer knietiefen Pfütze.

Meisterinformationen:

Der Gang weist keine Besonderheiten auf.

Gang 3b

Allgemeine Informationen:

Der Gang ist 8 Meter lang, 2 Meter hoch und 1 Meter breit. Er hat 4 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.

Meisterinformationen:

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 3b 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 × 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 Lehmbooden 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.

Meisterinformationen:

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.

Meisterinformationen:

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 er-

schreckten 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.

Meisterinformationen:

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 entkränkter, männlicher Gefangener mit dichtem Bart und langem Haar. Der Mann ist in Lumpen gekleidet, ausgemergelt und steht vor dem Verdursten.

Meisterinformationen:

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 2 Jahren von Piraten entführt, doch 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. 2 Piraten – sehr gefährliche Schurken – halten sich ständig im Versteck auf. Meistens sind sie in Raum 8. Die Goblins und Orks 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.

Raum 8

Allgemeine Informationen:

Der Raum ist 4 × 6 Meter groß und 2,5 Meter hoch. An der Ostwand befindet sich ein 2 × 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 2 Schränken vor der Westwand bewahren die Piraten eine Anzahl Rumflaschen, ein paar Bücher und Kleidungsstücke auf. Im Zimmer sind 2 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).

Meisterinformationen:

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 2 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.

Die Werte der Piraten:

Haken-Joe:

MUT:	14	ATTACKE:	12
LEBENSENERGIE:	28	PARADE:	10
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+3
Monsterklasse: 12			

Basil der Rote:

MUT:	15	ATTACKE:	13
LEBENSENERGIE:	32	PARADE:	9
RÜSTUNGSSCHUTZ:	3	TREFFERPUNKTE:	1W+4
Monsterklasse: 12			

Die Piraten ergeben sich, wenn ihre Lebensenergie auf unter 7 Punkte fällt. Im Verhör erweisen sie sich als absolut schweigsam. 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 Meisterinformationen, Raum 6 und Gang 10). Raum 8 enthält keine Wertgegenstände, der rote Basil trägt einen Ohrring, der 2 Dukaten wert ist.

Raum 9

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

Raum 9 ist das Zimmer des roten Basil. An den Wänden hängen Dämonenmasken, die er aus seiner Hei-



mat, der Steppe, mitgebracht hat. Außerdem stehen im Zimmer 2 schwere Ledersessel, ein eichener, kleiner Schreibtisch und eine eisenbeschlagene Truhe. Auf einem bequemen Bett an der Nordwand liegt Silvana. Sobald sie ihre Retter erblickt, springt sie auf und sinkt ihnen dankbar in die Arme.

Meisterinformationen:

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, 10 Dukaten und 60 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, er wird von zahlreichen, sehr großen, aber scheuen Ratten bewohnt.

Meisterinformationen:

Der Gang wurde von früheren Bewohnern des Verstecks angelegt, den jetzigen ist er unbekannt. Von Gang 10 aus kann man durch Falltüren die Räume 6 und 8 sowie den Gang 1a erreichen. Unter diesen Falltüren steht jeweils eine Leiter an die Holzverschalung gelehnt. Im Osten endet der Gang vor einer Geheimtür, hinter ihr beginnt Gang 10a. Diese Tür – sie sieht aus wie eine hölzerne Wandverkleidung – läßt sich in einen Schlitz in der Südwand des Ganges schieben. Als Meister können Sie den Helden das Entdecken dieser Tür erschweren, denn wenn sie benutzt wird, gelangen die Helden ohne Kampf mit den Piraten zu Silvanas Versteck.

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.

Meisterinformationen:

Gang 10a wird von den beiden Piraten benutzt, da sie den Unterschlupf nur über die Wendeltreppe (11) betreten.

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.

Meisterinformationen:

■ Keine Besonderheiten.

Der Kobold

Meisterinformationen:

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 Entführung gelangen. Karabustel ist 0,90 Meter groß, seine Haut ist blaugrau und äußerst runzlig.

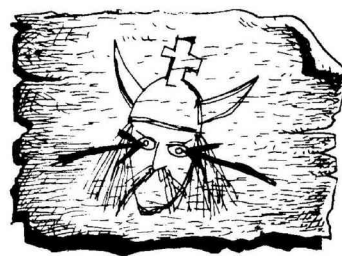
Da der Kobold sich unsichtbar machen kann, ist es den Helden nicht möglich, ihn gegen seinen Willen gefangenzunehmen. (Falls die Helden Karabustels Namen aussprechen, verliert er die Fähigkeit, sich unsichtbar zu machen.)

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: Die Helden könnten z. B. ein Lied anstimmen oder etwas höchst Merkwürdiges anstellen, um so Karabustels Neugier zu erregen. Nachdem sie ihn angelockt haben, müssen sie ihn durch Provokatio-

nen (»Ich wette, dein Name ist ›Stinkefuß«) oder Schmeicheleien dazu bringen, daß er seinen Namen preisgibt.

Sobald die Helden Karabustels Namen kennen, muß der Kobold alles tun, was sie 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.



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. Anhand der Skizze sollen die Spieler den Krieger identifizieren, in dessen Augen sich der Mechanismus für die Geheimtür verbirgt. Es ist der Krieger am äußersten rechten Rand des Gemäldes.)

Das Ende des Abenteuers

Wenn die Helden das Spielziel erreicht und Silvana befreit haben, sollten Sie jeden von ihnen mit 50 Abenteurerpunkten belohnen, außerdem drückt Silvanas dankbare Großmutter jedem Helden 5 blinkende Dukaten in die Hand. Die Spieler notieren den AP- und Dukaten-Gewinn auf den Dokumenten ihrer Helden (und warten vermutlich schon ungeduldig darauf, ob nicht bald wieder ein Abenteuer ruft).

Also lassen Sie sie nicht zu lange darben. Die Spielserie »**Das Schwarze Auge**« hat eine Menge Abenteuer für

frischgebackene Helden und alte Kämpen zu bieten – und wenn Sie erst ein wenig Erfahrung mit dieser neuen Spielidee gesammelt haben, können Sie ohne weiteres selbst das eine oder andere Abenteuer entwerfen. Wenn Sie aber inzwischen Ihrem Spiel mehr Farbe und Realismus verleihen wollen, dann wenden Sie sich jetzt dem zweiten Buch in dieser Box zu. Sie werden staunen, wie viele Details aus dem Alltagsleben der Abenteurer »**Die Helden des Schwarzen Auges**« zu bieten hat.