

Zusatzblock

DER PLAN DES SCHICKSALS
DOKUMENT DER STÄRKE
KAMPFPROTOKOLL



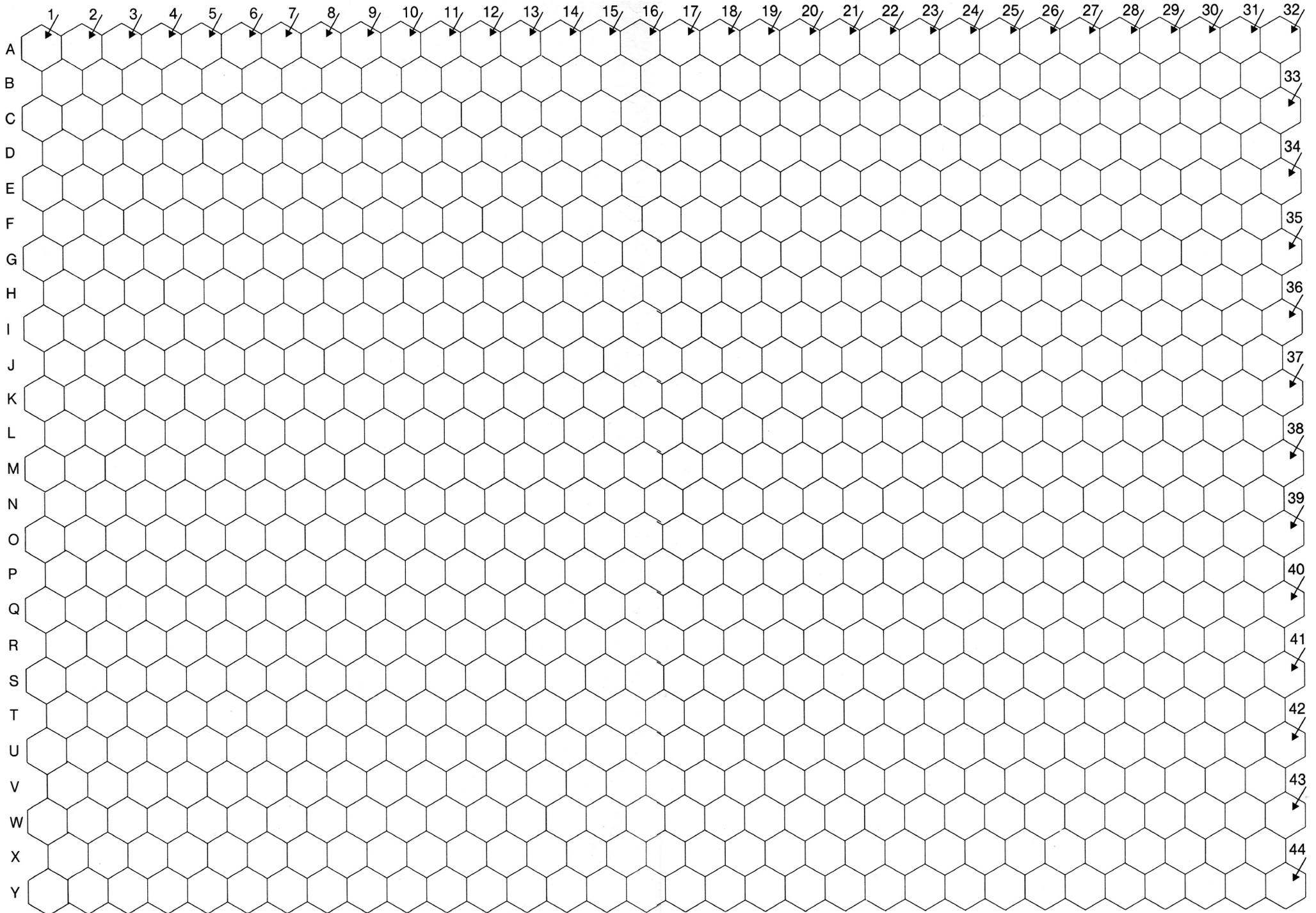
Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele



**Droemer
Knaur**[®]

DER PLAN DES SCHICKSALS

Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge[®]

DOKUMENT DER STÄRKE

NAME: _____ GESCHLECHT: _____ TYPUS: _____

MUT:

--	--	--	--	--

KLUGHEIT:

--	--	--	--	--

CHARISMA:

--	--	--	--	--

GESCHICKLICHKEIT:

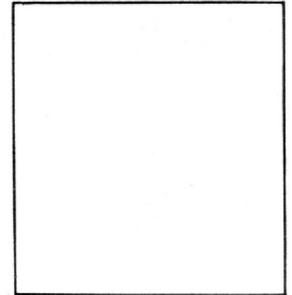
--	--	--	--	--

STUFE:

--	--	--	--

KÖRPERKRAFT:

--	--	--	--	--



Porträt/Wappen

LEBENSENERGIE:

ASTRALENERGIE:

ABENTEUERPUNKTE:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

VERMÖGEN: _____

ATTACKE:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

PARADE:

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

Das Schwarze Auge[®] KAMPFPROTOKOLL

- 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:
- Jede Kampfrunde besteht aus zwei Sequenzen. In der ersten Sequenz würfelt Kämpfer Alf seine Attacke. Für eine gelungene Attacke zeichnet er in das linke Feld 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 (ebenfalls linkes Feld) unter seinem Namen einen Strich (-) ein.
- Alf ermittelt jetzt die Treffpunkte 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 zweite Sequenz der Kampfrunde. Nachdem die 10 ins Protokoll eingetragen wurde, würfelt der Ork seine Attacke gegen Alf. Bei Erfolg zeichnet er ein X, bei Mißerfolg einen Strich (-), usw. Für die zweite Sequenz werden die rechten AT-PA-Felder benutzt. Erzielt der Ork gegen Alf Treffpunkte, so werden diese von Alfs Lebensenergie abgezogen.
- Wenn der Schlagwechsel zwischen Alf und Ork 1 eingetragen ist, werden die Resultate für das andere Kampfpaar (Bert gegen Ork 2) ermittelt.
- Dann folgt die zweite Kampfrunde.

1.

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

2.

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

3.

Alf TP: 1W+3 RS: 3		Bert TP: 1W+4 RS: 3		LE	Ork 1 TP: 1W+4 RS: 2		Ork 2 TP: 1W+4 RS: 2			
30	30			15	15					
X				AT PA	-					1. Kampf- runde
				SP	5					
				LE	10					2. Kampf- runde
				AT PA						
				SP						
				LE						

Das Schwarze Auge[®]

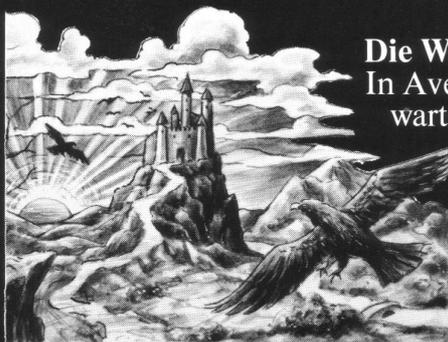
KAMPFPROTOKOLLE

Handhabung siehe Rückseite!

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

„Das Schwarze Auge“ – ein neues Spielerlebnis!

„Das Schwarze Auge“ ist ein Inbegriff für fantastische Fantasy-Rollenspiele. Als Mitspieler begeben Sie sich in ein Land der Fantasie, genannt „Aventurien“. Dort beginnt das Spiel. Jeder Spieler schlüpft in die Rolle einer Spielfigur. In die eines Abenteurers, eines Zauberers, eines Zwerges ... Die „Helden“, wie sie in Aventurien genannt werden, spielen nicht gegeneinander, sondern miteinander. In der Gruppe erleben Sie das Abenteuer und kämpfen gegen die Mächte des Schicksals. Sie ziehen aus für das Gute. Etwa, um die Tochter des Kalifen aus der dämonischen Gewalt von finsternen Monstern zu befreien, oder einen Schatz zu finden, auf dem „Molcho“ sitzt, das scheußlichste Ungeheuer aller Zeiten. Die Wege zum Ziel sind gefährlich, und nur der „Meister des Schwarzen Auges“ – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Gefahren auf die Helden warten. Ob sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel erreichen, das hängt von ihren Ideen ab. Von ihrem Mut, ihrer Geschicklichkeit – von ihrem Glück. Fantasie und Kreativität kommen bei den Spielen des „Schwarzen Auges“ voll zu ihrem Recht.



Die Welt des „Schwarzen Auges“

In Aventurien, dem fantastischen Land des „Schwarzen Auges“, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des „Schwarzen Auges“ kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit dem „**Abenteuer-Basis-Spiel**“. Es enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man „Meister des Schwarzen Auges“ wird. Mit den „**Abenteuer-Büchern**“ dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt „**Solo-Aben-**

teuer“, die man alleine spielen kann, und „**Gruppen-Abenteuer**“, die der „Meister des Schwarzen Auges“ moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten Erfahrungsstufe an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden „Abenteuer-Punkte“ und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Der Inhalt:

Dieser Zusatz-Block enthält sämtliche Formulare, die in den Spielen des „Schwarzen Auges“ immer wieder benötigt werden: 8 x Plan des Schicksals, 16 x Dokument der Stärke, 8 x Kampfprotokoll.



ISBN 3-426-30009-5



601 1749

T.Nr. 58785



4 002998 017493