

Die Helden des Schwarzen Auges

von
Ulrich Kiesow

Regelbuch I zum Basis-Spiel

»Das Schwarze Auge«

Scanned by
The Dark One

Inhalt

Erste Schritte.....	5
Ein Held entsteht.....	9
Der Basis-Heldenbrief.....	9
Die Proben.....	12
Der Kampf.....	13
Abenteuerpunkte und Stufen.....	15
Die Stufenleiter	16
Fünf Heldentypen.....	16
Tabellen Waffen, Rüstungen, Waren.....	18
Magie in Aventurien	19
Astralenergie	19
Die Zauberformeln	20
Anhang: Überblick über das Spielsystem	22

Erste Schritte



Das Schwarze Auge ist ein *Fantasy-Rollenspiel*. Dieses längliche Wort will uns sagen, daß wir es mit zwei Dingen zu tun haben: Unter *Fantasy* versteht man eine Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der magische Rituale, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören, eine Welt, in der sich das Gute in stetem Kampf mit dem Bösen befindet, und in der man - anders als in der Hierundjetzt-Welt - noch relativ leicht zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. In diesem Sinne ist die Odyssee ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe*, die *Conan-Romane* oder *Die Unendliche Geschichte*.

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 dargestellten Helden) ein paar Widersacher: Monster,

Piraten, Straßenräuber oder andere Schurken. 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 jeweiligen Aktionen den Helden reagieren. Aus den wechselseitigen Beschreibungen von Aktionen und Reaktionen der Helden und ihrer Gegner entsteht - kurz gesagt - das Rollenspiel.

Die letzten Sätze mögen ein wenig abstrakt geklungen haben, darum wollen wir versuchen, einmal eine typische Rollenspiel-Situation zu schildern, damit Sie sich ein ungefähres Bild von der Gestaltung eines Spiel-Abends mit dem Schwarzen Auge machen können.

Teilnehmende Personen:

- a) der Meister des Schwarzen Auges (kurz: 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 Qilion haben sich von ein paar Bauern dazu überreden lassen, einer Bande von Strauchdieben das Handwerk zu legen, die in der Nähe des Ortes ihr Unwesen treibt. Die drei haben sich ein wenig umgehört und herausbekommen, daß ein einsames Gehöft in der Mäh des Dorfes als Unterschlupf der Bande dienen könnte. Die Informationen über die Schurken haben die Helden vom Meister bekommen, der zu diesem Zweck in die Rollen einiger Bauern und Überfallopfer schlüpfte und einige Gespräche mit den Helden führte. Der Meister seinerseits entnimmt solche Hinweise dem *Abenteuerbuch*, einer Art Drehbuch, in dem alle wichtigen Informationen zu einem Abenteuer des Schwarzen Auges enthalten sind. So enthielte das Abenteuerbuch in diesem Fall eine knappe Schilderung des Dorfes und seiner Bewohner sowie eine Beschreibung der Räuber und eine Darstellung ihrer besonderen Fertigkeiten und Motive. Über das Versteck der Straßenräuber fände sich - außer einer Grundrißzeichnung - in etwa folgender Text:

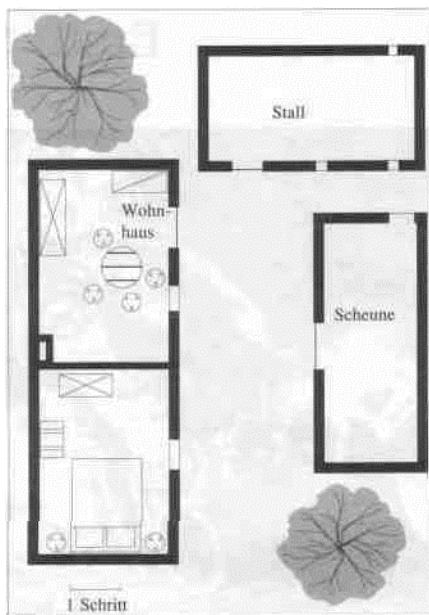
»Der Unterschlupf ist ein von seinen ursprünglichen Bewohnern verlassenes Bauernhaus, bestehend aus Wohnhaus, Scheune, Kinder- und Kleinviehstall. Das Wohnhaus ist in Wohn- und Schlafraum unterteilt. Beide haben eine Grundfläche von 3 mal 4 Schritt (in Aventurien mißt man nach Schritten, 1 Schritt entspricht 1 m). Weitere Informationen zu den Gebäuden 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 Kumpanen, die in ca. 3 Stunden zum Haus zurückkehren werden.

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

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

Meister: -Die Straße steigt einen Hügel hinauf. Von der Kuppe könnt ihr ein kleines Tal überblicken, in dem, von hohen Röbkastanien fast verdeckt, ein Fachwerkhäus 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 seine Axt auch scharf genug ist. Er nickt zufrieden." Meister: »Inzwischen seid ihr schon ziemlich 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 Schritt von euch entfernt.«

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

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

Bernd: »Und ich fummle nicht im Laufen an mei-

ner Axt - wie leicht kann da Blut fließen!"
Meister: »Schluß damit! Ihr *seid* näher an das Haus herangegangen; vom Stehenbleiben weiß ich nichts.«

Was lernen wir aus diesem kleinen Disput?

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 fummelte nicht im Laufen an meiner Axt«). Dagegen ist nichts zu sagen. Die Ich-Form wird meist gewählt, wenn es zu Diskussionen kommt oder die Helden in gefährliche Situationen geraten. Anfangs mag es den Helden etwas Überwindung kosten, in der Ich-Form zu reden, aber auf die Dauer ist es spontaner und stimmungsvoller, diese Form zu wählen.
2. Das Wort des Meisters ist Gesetz. Er braucht sich nicht auf Diskussionen mit den Spielern einzulassen. Solche Streitereien verzögern oft nur den Spielfuß und rauben die 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 sowie man im wirklichen Leben auch nicht darüber diskutiert, ob der Bus, der einem eben vor der Mase weggefahren ist, nicht eigentlich doch noch kommen sollte.

Birgit: »Also gut. Jetzt bleibe ich aber stehen. Pfeil und Bogen habe ich noch immer in der Hand. Ist ein Gebüsch in der Nähe?«

Meister: »Ja, zu beiden Seiten des Wegs wachsen große Wildrosenbüsche.«

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

Hier ist nun die Fairness des Meisters gefordert: Er sollte in solchen Situationen rechtzeitig auf alle wichtigen Dinge hinweisen, die die Helden entdecken können. Es ist ausgesprochen unsportlich, den Helden Informationen vorzuenthalten, die ihnen auf Grund ihres Verhaltens eigentlich zustehen würden, um sie zum Beispiel besser in einen Hinterhalt locken zu können. Dun, in unserem Fall gibt es nichts Wesentliches zu beobachten.

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 wenig erfolgversprechenden Attacke weitergehen - auch wenn seine beiden Mitspieler mit der Aktion überhaupt nicht einverstanden wären.

Meister: »10 Schritt 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 würfele bitte eine Gewandtheitsprobe!«

Jetzt, nachdem das Abenteuer schon eine ganze Weile läuft, kommen zum ersten Mal die Würfel ins Spiel. Mondlieds Fähigkeit zu schleichen (ihre Gewandtheit) hat einen bestimmten Wert, zum Beispiel 13. Birgit muß nun mit einem 20-flächigen Würfel (kurz W20 genannt, Altsprachlerdürfen auch Ikosaeder sagen) eine Zahl würfeln, die nicht höher als 13 sein darf. Solche Proben (Würfe mit dem 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 1!! 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 Qilion und Alrik herbei.«

Meister: »Je eine Gewandtheitsprobe bitte!«

JQilions 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 markenschüttendes Rülpfen ertönt. Dann stampfen wieder schwere Füße über den Boden, und jetzt kann man erneut das Schmatzen und Schlürfen hören.«

Birgit: »Mondlied flüstert ganz leise: Scheint nur einer zu sein, hat uns offenbar nicht bemerkt.« Bernd: »Qilion kriecht zur Tür, flüstert ebenfalls: Mondlied, du stellst dich mit gespanntem Bogen bereit, ich reiße die Tür auf, und Alrik stürmt rein...« Thomas: »Immer ich!«

Bernd: »Du bist einfach am besten geeignet - bedenke den Schock-Effekt! Und ich komme ja gleich nach dir...«

Birgit und Thomas: »Out, gut, so machen wir's.« Meister: »Mal sehen. Also, Qilion reißt die Tür auf, und Alrik stürmt los... Tja, leider steht dir ein Tisch im Weg...«

Alrik muß wieder eine Qewandtheitsprobe ablegen. Sie mißlingt, und ergeht mitsamt dem Tisch zu Boden. Der Meister würfelt und teilt mit, daß Alrik bei dem heftigen Sturz 3 Lebenspunkte verliert. Jeder Held des Schwarzen Auges besitzt solche Lebenspunkte. Wer 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, und...«

Bernd: »Qilion 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 Spielfiguren - Helden wie Bösewichter - 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 Genaues wissen wollen, schauen Sie sich das Kapitel »**Der Kampf**« auf Seite 13 an.

Inzwischen haben die drei Gefährten den Schurken überwältigt. Ommel 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 (Abenteuerpunkte) spielen im Schwarzen Auge eine wichtige Rolle. Gutes Spiel (die Entlarvung eines Schurken, das Lösen eines Rätsels, rollengerechtes Verhalten, der Sieg über einen gefährlichen Gegner) wird mit Abenteuerpunkten belohnt. Diese AP sind der meßbare Ausdruck für die Entwicklung und Lebenserfahrung eines Helden. Je mehr AP er sammelt, desto machtvoller wird er. Er kann seine Gewandtheit, Körperkraft, Attacke- und 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 dann wagen, in Abenteuer zu ziehen, von denen er zu Beginn des Spiels als blutjunger Krieger oder Magier nur träumen konnte.

Wir werden unsere Bel-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 Handwerkzeug zu einem Spieleanleiter, und Sie sollten mit diesem knappen Wissen durchaus schon einmal ein paar Spielabende gestalten. Um ein Gefühl für die Techniken des Rollenspiels zu bekommen, reichen die Grundkenntnisse aus. Später, wenn Sie und Ihre Runde mit dieser ungewöhnlichen Art des Gesellschaftsspiels ein wenig »warm geworden« sind, können Sie sich dann den Verfeinerungen zuwenden, die in den anderen Texten dieses Basis-Spiels und den Ergänzungsboxen vorgestellt werden.

Also, studieren Sie die Grundregeln, rufen Sie ein paar gute Freunde zusammen und beginnen Sie Ihren ersten Abend nach Art des Schwarzen Auges mit folgenden Worten: »Stellt euch vor, ihr...«

Ein Held entsteht

Das voraufgegangene Kapitel, »Erste Schritte«, sollte einen ersten Einblick in das typische Geschehen eines Rollenspiels geben und zugleich den Spielleiter (Meister des Schwarzen Auges) ein wenig auf seine Rolle bei dieser 'Veranstaltung' vorbereiten; im folgenden Text geht es um die Vorbereitungen, die jeder einzelne Spieler zu treffen hat, bevor er in ein erstes Abenteuer einsteigen kann. Der Spieler muß nämlich schöpferisch tätig werden: Seine Aufgabe ist es, eine persönliche Spielfigur zu erschaffen, seinen »Helden des Schwarzen Auges«. Das Wort -Held- ist übrigens im Sinne von Romanheld zu verstehen. Die Helden im Spiel -Das Schwarze Auge« sind einfach die Hauptfiguren in einer Fantasy-Geschichte. In diesem Sinne kann es gute und böse Helden geben, mutige und ängstliche. Es wird keineswegs von der Spielfigur erwartet, daß sie sich tatsächlich jederzeit 'heldenhaft' verhält. Auch das Leben in einem Fantasy-Reich ist gefährlich, und der Sinn dieses Spiels ist es nicht, einen Helden nach dem anderen todesmutig und blindwütig in sein Verderben zu schicken. Andererseits sollte Ihr Held natürlich schon ein Stück verweigerter agieren, als wir es uns im Alltagsleben leisten können. Er sollte einem Durchschnittsbürger in manchen Dingen überlegen sein und es nach wenigen Abenteuern so weit gebracht haben, daß sich die Leute in seiner Heimatstadt nach ihm umdrehen und seinen Namen mit einer gewissen Ehrfurcht murmeln. In so fern kann man Ihre Spielfigur auch in einem allgemeinen Sinn als »Held« bezeichnen. (An dieser Stelle möchten wir alle Leserinnen um Verständnis dafür bitten, daß in unseren Texten immer nur von dem Spieler und dem *Held*, selten einmal aber von **Spielerin** und **Heldin** die Rede ist. In unserem Spiel herrscht völlige Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern: Körpergröße, Geschicklichkeit und Kraft sind bei männlichen und weiblichen Helden gleich ausgeprägt, die Rollen von Göttern, Heroen und Schurken in gleichem Maße von Frauen wie Männern besetzt. Dennoch wählen wir in den Regeltexten vorwiegend die männliche Form. Wir denken, daß ein Spiel mit einer emanzipatorischen Grundeinstellung der weiblichen Gleichberechtigung eher dienen kann als ein Regeltext, der durch verwirrende Doppelformulierungen (»Helden/innen«) verunklärt ist.) Ein typischer Held des Schwarzen Auges ist viel mehr als eine Spielfigur mit ein paar spielrelevan-

ten Werten, sondern ein facettenreiches Gebilde, das teils durch seine auf einem Dokument festgehaltenen Eigenschaften, teils in der Phantasie des Spielers existiert. Über einen echten Menschen kann man, um ihn nur annähernd zu beschreiben, eine fast unendliche Fülle von Daten zusammentragen. Da ein Held des Schwarzen Auges eine möglichst lebensechte Phantasiegestalt sein soll, ist auch hier der Datenmenge, durch die er definiert werden soll, kaum eine Grenze gesetzt. Diese Worte gelten allerdings vor allem für einen Helden, der von einem fortgeschrittenen Spieler mit einiger Rollenspiel-Erfahrung geführt wird. Da Sie, lieber Leser, die vielfältigen Möglichkeiten des Rollenspiels erst noch erkunden wollen, sollten Sie sich zunächst damit begnügen, einen Helden mit einer recht einfachen Struktur zu erschaffen. Für den Anfang genügt es völlig, wenn Sie für Ihren Helden den umseitig abgebildeten »Basis-Heldenbrief« ausfüllen. Die dieser Box separat beiliegenden »Helden-Dokumente« sollten Sie erst zu einem späteren Zeitpunkt ausfüllen und im Spiel verwenden. Zunächst geht es für Sie darum, einen Einstieg in diese für Sie neue (und ein wenig fremde) Art des Gesellschaftsspiels zu finden, und da ist es ratsam, daß Sie sich selbst und Ihre Mitspieler nicht durch eine zu große Datenmenge überfordern. Wenn Sie Ihre ersten Schritte in diesem neuen Metier hinter sich gebracht haben, werden Sie von selbst wissen, wann der Zeitpunkt gekommen ist, ein Stück tiefer in das Spiel einzusteigen.

Der Basis-Heldenbrief

Nach langer Vorrede wollen wir nun endlich mit der Erschaffung Ihres ersten Helden beginnen. Sie benötigen dazu eine Kopie des Heldenbriefs, einen Bleistift, ein Radiergummi und einen gewöhnlichen flächigen Würfel.
Auf dem Brief finden Sie diverse Felder, in die die typischen Merkmale Ihres Helden eingetragen werden sollen. Wenn Sie die Erläuterungen zu den einzelnen Begriffen auf dem Heldenbrief aufmerksam lesen, erhalten Sie zugleich eine erste Einführung in die allgemeinen Grundregeln des Schwarzen Auges. Wie das Spiel tatsächlich "funktioniert", erfahren Sie am besten beim Spielen selbst.
NAME: Überdiese Eintragungscheide Sie selbst.

Suchen Sie sich einen Manien aus, der Ihnen gefällt. Dieser kann klangvoll, pathetisch oder witzig ausfallen, sollte aber nach Möglichkeit "selbstgemacht" sein. Wenn Sie ein Vorbild aus der Literatur wählen (z.B. Conan, Qandalf oder Siegfried) legen Sie sich nur selbst Fesseln an und können das Spiel Ihrer Figur nicht mehr so frei gestalten, wie Sie es vielleicht möchten. Von ausgesprochen albernen Namen (Feter Puter) ist ebenfalls abzuraten: Es kann sein, daß dieser Held Sie mehr als ein Erdenjahr lang durch viele Rollenspielsitzungen begleitet, und dann werden Sie schnell die Freude an einem allzu flachen Scherznamen verlieren.

GESCHLECHT: Wählen Sie ein Geschlecht, wobei es durchaus nicht unüblich ist, daß Spielerinnen einen männlichen Helden spielen, oder daß Spieler sich an einer weiblichen Rolle versuchen. So ein Geschlechter-Tausch macht aber nur Sinn, wenn Sie der Meinung sind, Sie könnten einen Angehörigen des anderen Geschlechts wirklich überzeugend und mit allen Nuancen darstellen.

TYPOUS: Das Schwarze Auge kennt eine Vielzahl von Heldenotypen, für den Anfang schlagen wir 5 Typen vor: Magier, Krieger, Elf, Abenteurer, Zwerg. Wenn Sie später nach den Regeln für Fortgeschrittene spielen, werden Sie feststellen, daß für jeden Typ von Anfang an ganz bestimmte Voraussetzungen zu erfüllen sind. Für den Augenblick sollten Sie das besondere Entgegenkommen nutzen, das man Ihnen als Anfänger gewährt, und - ohne Rücksicht auf irgendwelche Vорbedingungen - einfach einen Typus Ihrer Wahl eintragen.

Bedenken Sie, daß Magier und Elfen zaubern können - die anderen Typen besitzen diese Fähigkeit nicht.

FORTRÄT oder **WAPPEM:** In dieses Feld können Sie ein Bild Ihres Helden zeichnen oder ein Symbol, das zu ihm paßt.

Die Eigenschaften

MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GEWANDTHEIT, KÖRPERKRAFT

Die Werte dieser Eigenschaften werden ausgewürfelt. Sie verwenden dazu einen normalen (öflächen) Würfel, kurz "W6" genannt. Um die Werte festzulegen würfeln Sie insgesamt 6 mal und addieren jeweils eine 7 zum Würfelergebnis, so daß Sie 6 Zahlen erhalten, die alle zwischen 8 und 13 liegen. Das schlechteste Ergebnis können Sie streichen, die verbliebenen 5 Zahlen verteilen Sie nach eigenem Gutdünken auf Ihre 5 Eigenschaften. Es versteht sich von selbst, daß ein hoher Eigenschaftswert günstiger als ein niedriger ist. Sollten Sie jedoch 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 irgendwann ein berühmter Recke geworden ist. In dieser Entwicklung, die ein Held während des Spiels nimmt, liegt, wie Sie bald selbst feststellen werden, ein ganz besonderer Reiz, den man nicht auskosten könnte, wenn man in das allererste Abenteuer gleich als Superheld einsteigen würde.

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 er bewußtlos. Fällt die Lebensenergie auf 0 (oder darunter) geht der Held in das Reich des Totengottes Boron ein...

Zwischen 2 Abenteuern baut sich die Lebensenergie Ihres Helden wieder auf, er beginnt den nächsten Spielabend normalerweise wieder mit vollen 30 Lebenspunkten. Auch während eines Abenteuers kann der Held Lebensenergie regenerieren: Immer wenn es ihm gelingt, eine Nacht in ungestörtem, heilsamen Schlaf zuzubringen, kann er am nächsten Morgen mit einem W6 auswürfeln, wie viele Lebenspunkte er während dieser Nacht zurückgewonnen hat. Außerdem kann er 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 gegeben. Magier beginnen das Spiel mit 30 Astralpunkten, Elfen mit 25, alle anderen Typen benötigen diese Energie nicht, da sie ohnehin nicht zaubern können. Auch die Astralenergie verbraucht sich im Verlaufe eines Abenteuers, kann aber auf ähnliche Weise wie die Lebensenergie regeneriert werden.

ABENTEUERPUNKTE: Die Abenteuerpunkte sind ein Symbol für die Erfahrungen, die der Held des Schwarzen Auges macht. Sie werden ihm vom Spielleiter verliehen und können - wenn der Held eine gewisse Menge gesammelt hat - zur Steigerung der Eigenschaftswerte (siehe oben) verwendet werden. Da Ihr Held noch keine Abenteuer erlebt hat, tragen Sie bitte einstweilen eine 0 ein.

STUFE: Auch die Stufe, die von der Anzahl gesammelter Abenteuerpunkte abhängt, ist ein Maß für die Kampf- und Lebenserfahrung eines Helden. Das Spiel beginnt auf der 1. Stufe.

VERMÖGEN: Auch in Aventurien gibt es nichts umsonst: Kleidung, Waffen, Essen, Trinken und

Übernachtungen wollen bezahlt sein. Helden verdienen Qeld, indem sie lukrative, aber gefährliche Aufträge übernehmen, wertvolle Handelsgütertransportieren oder einen Schatz bergen. Zu Anfang spendieren wir Ihnen ein Taschengeld von W6 + 6 mal 10 Silbertalern (Würfeln Sie mit dem sechsfächigen Würfel, addieren Sie eine 6 zum Resultat und multiplizieren Sie das Ganze mit 10). Ihre Barschaft sollte sich dann auf 70 bis 120 Silbertaler belaufen. Tragen Sie sie in den Brief ein und passen Sie gut auf sie auf!

ATTACKE: Der Attacke-Wert eines neu erschaffenen Helden beträgt 11. Tragen Sie diese Zahl in Ihren Brief ein. Der Begriff "ATTACKE" wird im Abschnitt "Der Kampf" erläutert.

PARADE: Setzen Sie hier eine 8 ein.
WAFFE: Schlagen Sie die kleine Waffen- und Rüstungsliste auf Seite 18 auf. Suchen Sie sich eine Waffe aus - vorausgesetzt. Sie können sie bezahlen - und tragen Sie sie ein. Hinter der Waffe werden die Trefferpunkte (TF) notiert. Beachten Sie, daß Magier keine Waffen verwenden dürfen, die mehr als IW6+2 TF verursachen können.
RÜSTUNG: Rüstungen schützen im Kampf vor Verletzungen und somit vor dem Verlust von Lebenspunkten. Sie sind, wie Sie sehen, sehr teuer. 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. Auch ein Schild - falls sich Ihr Held eines kaufen will - ist Teil des Rüstungsschutzes.

ALLGEMEINE AUSRÜSTUNG: Unter dieser Rubrik werden solche Dinge wie Proviant, Rucksack, Fakeln, Seil und ähnliches eingetragen. Da während des Spiels ständig Ausrüstungsstücke verlorengehen und neu beschafft werden müssen, sollten Sie alle Einträge unbedingt mit Bleistift vornehmen. Eine gewisse Grundausrustung bringt Ihr Held ebenfalls von Zuhause mit. Eine Liste, auf der Sie auswählen können, finden Sie auf Seite 18. Nun ist Ihr Held einigermaßen für die kommenden Taten gerüstet. Da wir Sie als neu gewonnenen Kunden und Spieler nicht allzu rasch wieder verlieren möchten, haben wir uns eine möglichst bequeme und ungefährliche Methode ausgedacht, wie Sie lebensgefährlichen Kämpfe austragen und Ihre Heldenatome vollbringen können. Bleiben Sie also in Ihrem Polstersessel sitzen, legen Sie das Brotmesser zur Seite und nehmen Sie lieber die harmlose abgeschliffene Kugel zur Hand, die wir -jeder Mathematiklehrer mag uns dafür geißeln - ebenfalls 'Würfel' nennen: den 20flächigen Würfel, kurz W20.

Die Proben

Immer wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein 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 **Gewandtheitsproben** balanciert man über einen Balken, und zum Betören eines spröden Burgfräuleins ist eine erfolgreiche **Charismaprobe** notwendig.

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

Beispiel Alrik will eine Tür einrennen. Der Meister verlangt eine Kraftprobe. Alriks Körperkraft hat den Wert 12. Alriks Spieler würfelt eine 10: Die Probe ist gelungen, die Tür fliegt krachend aus den Angeln. Der Meister kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Wenn es sich im obigen Beispiel um eine massive Eichentür handelte, so kann der Meister z. B. eine Kraftprobe+3 verlangen. Wäre die Tür morsch, könnte eine Kraftprobe-4

genügen. Im ersten Fall muß der Spieler eine 3 zu seinem Würfelwurf addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelwurf 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 20 zeigt. Einen solchen Streich des Schicksals nennen wir Patzer. Eine 20 gilt auch dann als Patzer, wenn es sich um eine Minus-Probe (eine Probe, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf) handelt.

Die Auswirkungen einer gelungenen Probe liegen auf der Hand: Der Held hat seine Aktion erfolgreich ausgeführt. Die Folgen einer gescheiterten Probe legt der Meister fest - meistens sind auch sie leicht vorstellbar: Die Tür in unserem Beispiel hält stand (möglicherweise prellt sich der Held die Schulter, d.h., er verliert ein paar Lebenspunkte); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkste Betäubungsprobe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen usf.

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 Paradenproben ab. Nur wenn eine Attacke gelingt und gleichzeitig die Parade des Gegners scheitert, kommt es zu einem Treffer. Die Schwere dieses Treffers hängt von der Waffe des Angreifers, der Rüstung des Getroffenen und dem Zufall (dem W6) ab.

Der erste Schlag

Der Kämpfer mit dem höheren MUT-Wert beginnt das Qefecht. Das heißt, er würfelt die erste Attacke (-probe). Bei zwei Kontrahenten mit gleich hohem Mut-Wert entscheidet der Zufall (ein Münz- oder Würfelwurf); über das Recht auf den ersten Schlag. Greift ein Kämpfer aus einem Versteck oder Hinterhalt an, gehört ihm automatisch die erste Attacke. (Über solche Situationen entscheidet der Meister. Er kann dem überfallenen Kämpfer sogar verbieten, die erste Attacke seines Gegners zu parieren.)

Die Attacke:

Als Attacke bezeichnen wir alle Arten von Angriffsmanövren, zum Beispiel einen Schwertstreich, einen Degenstich oder einen Boxhieb. Um eine Attacke auszuführen, rollt der Spieler den W20. Er darf mit diesem Wurf seinen Attacke-Wert nicht übertreffen. Da Ihr Held das Spiel mit dem Attacke-Wert 11 begonnen hat, gilt jeder Wurf von 1-11 als gelungene Attacke. Eine mißlungene Attacke verfehlt auf jeden Fall ihr Ziel: der Gegner muß sich nicht die Mühe machen, sie zu parieren.

Die Parade:

Eine Parade ist ein defensives Manöver, das dazu dient, eine Attacke abzuwehren. So kann man mit der Klinge einen gegnerischen Stoß parieren oder mit dem Ellenbogen einen Boxhieb blockieren. Auch das Auspendeln eines Angriffs nennen wir Parade - viele Tiere kennen nur diese Form, um eine Attacke abzuwehren.

Der Parade-Wert Ihres Held beträgt bei Spielbeginn 8. Um eine erfolgreiche *Parade* durchzuführen, müssen Sie mit dem W20 eine Zahl von 1-8 würfeln. Eine Parade wird nur dann erforderlich, wenn dem Gegner zuvor eine Attacke gelungen ist.

Der Schaden:

Wenn eine Attacke gelingt und die *Parade* des Gegners scheitert, dann wird der Verteidiger getrof-

fen und muß einen Schaden hinnehmen, das heißt, er verliert Lebenspunkte. Der Schaden ist abhängig von der Art der Waffe - mit einem Schwert kann man Schlimmeres anrichten als mit einem Knüppel. Die Waffen verursachen also unterschiedlich viele Trefferpunkte (TP). Sie finden ein Verzeichnis der gängigen Waffen auf Seite 18. Dort sind die Trefferpunkte eines Schwertes mit W+4 angegeben. Um die TP eines Schwerthiebes zu ermitteln, würfelt man mit einem 6flächigen Würfel und addiert eine 4 zum Resultat. Ein Schwert kann also 5-10 TP verursachen. Diese TP werden in voller Höhe 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. Alle Rüstungen in unserem Spiel sind mit einem Rüstungsschutz-Wert (RS) versehen. Die RS-Zahl ist gleichbedeutend mit der Anzahl aufgefangener Trefferpunkte.

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

Schadenspunkte/Trefferpunkte

Alle Trefferpunkte, die den Rüstungsschutz durchdringen, gelten als Schadenspunkte. Nur diese Schadenspunkte (man könnte sie auch als negative Lebensenergie bezeichnen) werden von der Lebensenergie abgezogen.

Die Kampfrunde:

Eine Kampfrunde ist ein Zeitabschnitt, der etwa 2-5 Sekunden dauert; innerhalb einer Kampfrunde müssen alle an einem Gefecht Beteiligten einmal die Gelegenheit zu Attacke und *Parade* gehabt haben. Wenn beispielsweise 3 Helden gegen 3 Orks kämpfen, würfeln die 3 Spieler ihre Attacken, die Orks - für sie würfelt der Meister - parieren (falls erforderlich). Anschließend würfelt der Meister die 3 Attacken der Orks und die Spieler führen ihre Parade-Würfe aus. Wird einer der Beteiligten bei dem Schlagabtausch verletzt, werden zwischendurch auch noch seine Schadenspunkte ausgewürfelt. Erst dann ist die Kampfrunde beendet. Das bedeutet, daß eine Kampfrunde am Spieltisch bedeutend länger als 5 Sekunden dauern kann.

Dennoch gehen wir davon aus, daß der Schlagabtausch in Aventurien nicht länger als wenige Sekunden währt, da ja alle Beteiligten gleichzeitig agieren. Außerdem benötigt man für einen Schwerstreich und dessen Parade bedeutend weniger Zeit als für 2 Würfelwürfe.

Die Kampfsequenz:

Eine Kampfrunde gliedert sich in mehrere (mindestens 2) Sequenzen. Zu einer Kampfsequenz gehören: eine Attacke und (falls erforderlich) eine Parade und (falls erforderlich) die Ermittlung der Treffer- bzw. Schadenspunkte. Die kürzest mögliche Sequenz besteht aus einer (mißlungenen) Attacke. Mach dieser beginnt sofort die Kampfsequenz des Gegners. Eine lange Sequenz besteht aus einer gelungenen Attacke, einer mißlungenen Parade des Gegners und dem Trefferpunkt-Wurf zur Ermittlung des Schadens.



Beispiel für eine Kampfrunde:

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 ohnehin 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. Der Schaden wird ermittelt: Kämpfer A würfelt die Trefferpunkte für seinen Hieb aus; hiervom wird Kämpfer B's Rüstungsschutz abgezogen. Die verbliebenen Trefferpunkte 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).

Mach Ende der 2. Sequenz beginnt die nächste Kampfrunde - wieder mit einer Attacke des Kämpfers A. So geht das fort und fort, bis einer der beiden Kontrahenten tot, bewußtlos oder zu der Einsicht gekommen ist, daß er besser sein Heil in der Flucht suchen sollte.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Dieses unübersichtliche Getümmel ist am einfachsten zu handhaben, wenn man es wie mehrere gleichzeitig verlaufende Einzelgefechte behandelt. Die verfeindeten Gruppen sind so einzuteilen, 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 Kampfrunde: 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 Jür eine Kampfrunde

- I. SEQUENZ: Kämpfer A würfelt seine Attacke gegen Schurke 1. Daraus ergeben sich 2 Möglichkeiten:
- a) Die Attacke mißlingt. Eine *Parade* ist nicht erforderlich, denn der Schlag ging ohnehin ins Leere. Es folgt sofort die 2. Sequenz.
 - b) Die Attacke gelingt. Jetzt würfelt Schurke 1

- seine Parade. Aus dem Farade-Wurf ergeben sich noch einmal 2 Möglichkeiten:
- c) Die *Parade* des Schurken gelingt. Die Attacke von A hat, da sie pariert wurde, keinen Schaden verursacht. Es folgt die 2. Sequenz.
 - d) Die Parade des Schurken mißlingt. Der Schaden wird ermittelt: Kämpfer A würfelt die Trefferpunkte für seinen Hieb aus; hiervom wird der Rüstungsschutz des Schurken I abgezogen. Die verbliebenen Trefferpunkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Schurken abgezogen.
2. SEQUENZ: Jetzt ist Schurke I der Angreifer. Er würfelt seine Attacke. Falls diese mißlingt, folgt Sequenz 3. Wenn sie gelingt, kann Kämpfer A eine Parade versuchen. Gelingt die Parade, folgt die 3. Sequenz. Mißlingt die Parade, werden die Schadenspunkte für Kämpfer A ermittelt, bevor die 3. Sequenz beginnt.
3. SEQUENZ: Schurke 2 ist der Angreifer und würfelt seine Attacke. Wenn diese gelingt, werden sofort die Schadenspunkte für Kämpfer A ermittelt, denn A hat in dieser Kampfrunde keine Möglichkeit mehr zur Parade.
4. SEQUENZ: Kämpfer B würfelt seine Attacke gegen den Schurken Hr. 3. Daraus ergeben sich wiederum die oben beschriebenen Möglichkeiten.
5. SEQUENZ: Schurke 3 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer B. Kämpfer B versucht zu parieren.
6. SEQUENZ: Schurke 4 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer B.
7. SEQUENZ: Kämpfer C würfelt seine Attacke gegen Schurke 5. Dieser versucht zu parieren.
8. SEQUENZ: Schurke 5 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer C; dieser versucht zu parieren.

Damit ist die erste Kampfrunde beendet und die zweite kann - nach dem gleichen Muster - beginnen. Lassen Sie sich von dieser recht abstrakten Beschreibung des Kampfgeschehens nicht entmutigen, lieber Spielleiter. Am Tisch, wenn abwechselnd gewürfelt wird und Spieler und Meister ihre Aktionen womöglich mit ein paar anschaulichen Bemerkungen kommentieren ("Jetzt kriegt der Ork eins auf die Nuß, daß ihm der Schädel brummt" - "Hah, nimm dies, du Ogerfratzel"), verläuft das Gefecht weit weniger trocken und verwirrend.

Abenteuerpunkte und 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 (AP) er sammeln kann.

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 einem 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 Qefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt sauer verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, realistischen Charakterentwicklung.

Es ist unmöglich, dem Meister eine genaue Richtschnur für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben, nur für den Sieg über einen Gegner ist eine Hilfe möglich: Die meisten Schurken, Ungeheuer und andere Widersacher der Helden sind mit einer Monsterklasse versehen. Wenn die Helden einen Qegner 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. Im übrigen sollten Sie als Meister desto knausriger mit den AP für gewonnene Kämpfe umgehen, je mächtiger Ihre Helden werden. Die Abenteuerpunkte sind schließlich ein Maß für die Lebens- und Kampferfahrung, und so hat ein Held, der seinen ersten Ork besiegt, eine wichtige Erfahrung gemacht und gewiß 10 AP verdient. Tötet derselbe Held aber irgendwann seinen 20. Ork, so wird er aus diesem Kampf kaum noch etwas lernen - eine Belohnung von 2 AP dürfte genügen... 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 fortläufig 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.

Stufen und Abenteuerpunkte sind natürlich nur ein abstraktes Maß für den Spieler, dem Helden (und allen übrigen Aventuriern) sind sie unbekannt, niemals würde man in Aventurien sagen, "da kommt Wolfhart, ein Krieger der 13. Stufe", sondern es müßte natürlich heißen: "Da kommt der berühmte Wolfhart, der den Tatzelwurm von Schnirkelbach erschlagen hat..."

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

Wenn der Held auch von dem Phänomen der Stufe nichts ahnen mag, so ist das Erreichen einer neuen Stufe für ihn doch ein großes Ereignis, denn er erlebt einige positive Veränderungen. Jedesmal bei Erreichen einer neuen Stufe kann der Held:

Die Lebensenergie erhöhen

Der Spieler würfelt mit dem sechsflächigen Würfel (W6). Das Resultat addiert er zur Lebensenergie des Helden. Von nun an gilt für ihn der neue, erhöhte Lebensenergie-Wert.

Die Astralenergie erhöhen

Ist der Held ein Magier oder Elf, so rollte der Spieler 2 W6. Die höhere Augenzahl addiert er zur Lebensenergie, die niedrigere zur Astralenergie.

Einen Eigenschaftswert steigern

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

Den Attacke- oder Parade-Wert verbessern

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 Heldenotypen

Wie bereits gesagt wurde, steht es Ihnen als Anfänger im Prinzip frei, welchen Heldenotyp Sie wählen wollen. Um Sie jedoch daran zu gewöhnen, daß im Fortgeschrittenen-Spiel die Wahl eines bestimmten Typs an bestimmte Voraussetzungen gebunden ist, haben wir bestimmte Voraussetzungen in die Kurzbeschreibungen der Heldenotypen aufgenommen. Sie können sich über diese Auflagen hinwegsetzen, aber Sie können auch versuchen, sie zu erfüllen, zum Beispiel dann, wenn Sie mit uns der Meinung sind, daß es einfach stimmungsvoller ist, wenn ein Krieger eine gewisse Mindest-Körperkraft und ein Magier eine Mindest-Klugheit mit ins Spiel bringt.

1. Der Abenteurer

Wir nennen einen Helden, der keine besonderen Merkmale außer einem Hang zum Abenteuerleben 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 Heldenotyp kann man im Reich des Schwarzen Auges am häufigsten begegnen. Ein Abenteurer kann, wenn die Eigenschaften Mut und Körperkraft so weit gesteigert wurden, daß die Voraussetzungen für einen Krieger erfüllt sind, zum Krieger aufsteigen.

Der Abenteurer in Stichworten

Voraussetzungen: keine
Beschränkungen: darf keine Ritterrüstungen tragen
Lebensenergie bei Spielbeginn: 30
ATTACKE: 1; PARADE: 8

2. Der Krieger

Wenn man eine sehr mutige und kräftige Figur auswürfelt, kann man sie als *Krieger* bezeichnen. Krieger haben eine Laufbahn als Knappe hinter

sich oder eine Krieger-Akademie besucht und wurden schon früh zum Kämpfer ausgebildet. Sie erhalten als einziger Heldenotyp das verbriehte Recht, einen Zweihänder und eine Ritterrüstung zu tragen. Außerdem sind sie stets gehalten, die Schwachen und Hilfsbedürftigen zu schützen.

Der Krieger in Stichwurten:
Voraussetzungen: Mut 12, Körperkraft 12
Beschränkungen: keine
Lebensenergie bei Spielbeginn: 30
ATTACKE: 12, PARADE: 9

3. Der Zwerg

Wenn sich bei einem Helden hohe Körperkraft mit außerordentlicher Gewandtheit paart, können Sie für diese Figur den Typ **Zwerg** wählen. Zwerge sind bedeutend robuster gebaut als Menschen, aber wegen ihrer kurzen Arme können Sie ein Schwert oder eine große Axt (Trefferpunkte: W6+4) nur mit 2 Händen führen, also nicht gleichzeitigen Schwert und einen Schild benutzen. Echte Zweihänderwaffen sind nicht verwendbar.

Der Zwerg in Stichworten:
Voraussetzungen: Körperkraft 12, Gewandtheit 12
Beschränkungen: keine Ritterrüstungen, Waffen mit W+4 TP nur als Zweihänderwaffe
Lebensenergie bei Spielbeginn: 40
ATTACKE: 11, PARADE: 9

4. Der Elf

Elfen sind sehr kluge und geschickte Wesen. Außerdem besitzen alle Mitglieder dieser Rasse eine außergewöhnliche Qabe: Sie können zaubern. Zwar beherrschen die Elfen nicht so viele Sprüche wie die in der Magier-Gilde organisierten menschlichen Zauberer, aber dafür gelten für sie auch nicht so viele Beschränkungen.
Eine Liste der Elfen-Zaubersprüche finden Sie auf Seite 20.

Der Elf in Stichworten:
Voraussetzungen: Gewandtheit 12, Klugheit 12
Beschränkungen: keine Ritterrüstungen
Lebensenergie bei Spielbeginn: 25
Astralenergie bei Spielbeginn: 25
ATTACKE: 11, Parade: 8

5. Der Magier
Helden, die mit einem hohen Klugheitswert und einer starken persönlichen Ausstrahlung gesegnet sind, haben das Zeug zum Magier. Diese zauberkundigen Heldenotypen gehören zu den mächtigsten Personen unseres Spiels, aber sie unterliegen wichtigen Beschränkungen: Die meisten Waffen und Rüstungen sind ihnen verwehrt; sie müssen sich ganz auf ihre magische Begabung verlassen. Eine Liste der Magiersprüche finden Sie auf Seite 20.

Der Magier in Stichworten
Voraussetzungen: Klugheit 12; Charisma 12
Beschränkungen: keine Rüstungen über RS2, keine Waffe mit mehr als W6+2 Trefferpunkten
Lebensenergie bei Spielbeginn: 20
Astralenergie bei Spielbeginn: 30
ATTACKE: 9, PARADE: 8

Für die Heldenotypen Zwerg, Elf und Magier müssen die Voraussetzungen bei Spielbeginn erfüllt sein. Die Eigenschaften müssen also bereits die geforderte Höhe besitzen - zu diesen Heldenotypen wird man gewissermaßen "geboren".

Das Spiel kann beginnen

Es mag Sie überraschen, aber nun besitzen Sie bereits alle wesentlichen Informationen, die Sie benötigen, um eine Heldenfigur zu erschaffen und an Ihrem ersten Spielabend nach Art des Schwarzen Auges teilzunehmen. Gewiß bieten dieses Basis-Spiel - und erst recht die Ausbau-Boxen "Die Magie des Schwarzen Auges" und "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" - noch eine Fülle von Regel-Ergänzungen, -Verfeinerungen und allgemeinen Anregungen, und wir würden uns freuen, wenn Sie so viel Freude am Rollenspiel finden, daß Sie sich irgendwann dem Material für Fortgeschrittene zuwenden, aber zunächst einmal sind Sie gut beraten, wenn Sie mit dem einfachen Regelsatz Ihre ersten Spiele bestreiten. Wie viele andere Dinge lernt man das Rollenspielen am besten, in dem man es tut. Sie sollen möglichst früh möglichst viel Spaß an der Sache haben, und Spaß macht vor allem die Praxis und nicht das Erlernen von Spielregeln. Also lassen Sie sich ruhig Zeit bei Ihrem Einstieg und versuchen Sie nicht, den zweiten Schritt vor dem ersten zu unternehmen. Viel Vergnügen bei Ihrem ersten Abenteuer!

Aventurische Waffen					Aventurische Rüstungen			
Typ	TP	Länge	Preis	Bern.	Rüstung (Unzen) (Silben.)	RS	Gewicht	Preis
Messer	1W	25	5		StraBenkleidung ¹	1	ca.120	ca. 20
Dolch	1W+1	30	20		Winterkleidung/Fellkleidung	2	200	ca. 30
Schwerer Dolch	1 W+2	35	30		Wattierter Waffenrock	2	120	40
Florett	1W+3	90	60	1)	Schwere Lederjacke/-hose ²	2	200	ca. 50
Kampfstab	1W+1	150	25		Lederhamisch	3	180	80
Knüppel	1W+1	80	1		Kettenhemd	4	320	200
Keule	1W+2	80	15		Schuppenpanzer	5	480	900
Säbel	1W+3	90	60		Ritterrustung	6	900	3500
Kriegsbeil	1W+4	90	50		Schild ¹	1	140	25
Schwert	1W+4	95	100					
Zweihänder	2W+4	155	180	2)				
<i>Bemerkungen:</i> alle Längenangaben in cm alle Preise in Silbertalern "Die gleichen Werte gelten auch für den Zauberstab eines Magiers. Der Stab muß mit 2 Händen geführt werden, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich • Nur für Krieger zulässig. Dieser muß je 3 Punkte vom Attacke- und vom Parade-Wert abziehen, wenn er einen Zweihänder benutzt. Die Waffe muß mit 2 Händen geführt werden, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich					Anmerkungen: Eine Unze entspricht 25 Gramm "Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze oder dünne Seidenkleidung zählen als RS 0. " z.B. schwere Fuhrmannskluft "Der RS für den Schild wird zum RS der Rüstung addiert. Ein Kämpfer mit Kettenhemd und Schild verfügt also über RSS Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.			
Waren und Dienstleistungen in Aventurien								
Gegenstand	Gewicht"	Preis ²¹	Gegenstand	Gewicht"	Preis ²¹			
Waffengürtel	40	15	Tusche	4	3			
Scheide	60	15	Blatt Pergament		1,2			
Trinkbecher, Holz	2	0,3	Tuchbeutel	15	0,4			
Eisenpfanne	40	4	Lederrucksack	40	4			
Elßbesteck, Zinn	10	5	Hanfseil, 10 m	45	4			
Wasserschlauch, 11	5	1	Tau, 20 m	400	10			
Nadel u. Faden		8	Wurfhaken	30	10			
Dietriche	15	120	Fischnetz	35	10			
Schwarzbrot	20	0,1	Flöte	8	2			
Sauerbrot	20	0,15	Lauta	80	150			
Hartwurst	20	0,3	In der Taverne					
Käse	20	0,2	Eintopf		0,3			
Lakritz	10	0,3	Fleischgericht		0,7			
Kerze	2	0,1	Brot und Wurst		0,2			
Pechfackel	20	0,5	Krug Bier		0,06			
Öllampe	15	3	Becher Wein		0,3			
Lampenöl	10	0,5	Becher Milch		0,03			
Zunderkästchen	8	2	Bett im Schlafsaal		0,3			
Gänsekiel		0,4	Einzelzimmer		3			
" ^{in Unzen;} eine Unze entspricht 25 Gramm								
²¹ in Silbertalern (1 Dukaten			- 10 Silbertaler; 1 Silbertaler = 10 Heller; 1 Heller = 10 Kreuzer)					
1 Dukaten			hat in etwa den Wert von 50 DM					

Magie in Aventurien

Im folgenden stellen wir eine kleine Auswahl - sozusagen ein »Anfänger-Set« aus der großen Palette aventureller Zauberformeln vor. Wenn Sie später einmal Magie nach den Regeln für Fortgeschritten eingesetzen wollen, werden Sie feststellen, daß Ihnen zwar eine Menge mehr Zauberformeln zur Verfügung stehen, daß das Zaubern als solches aber bedeutend schwieriger zu bewerkstelligen ist. Also zaubern Sie zunächst einmal fröhlich nach den vereinfachten Regeln - um die Verfeinerungen können Sie sich beizeiten immer noch kümmern.

Beachten Sie bitte, daß dem Heldenotyp Elf nur eine begrenzte Menge aus den 12 Sprüchen für Anfänger zur Verfügung stehen.

Um einen Zauber zu wirken, muß der zaubernde Held die in der *Beschreibung* geschilderten Gesten und Zaubertechniken ausführen - der Spieler muß bei jedem Zaubereine erfolgreiche Klugheitsprobe ablegen. Mißlingt diese Probe, wirkt der Zauber nicht!

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Beschreibung: Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind und die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen auf das Spielgeschehen

Kosten: Notwendiger Einsatz an Astralenergie

Reichweite: Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam

werden kann. Viele Zauber wirken in einem Kugel- oder zyndriformigen Bereich, der den Magier oder Elfen umgibt. In solchen Fällen ist unter »Reichweite« der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite Null bedeutet, daß der Spruch entweder nur auf den Zaubernden selbst wirkt, oder er das zu bezaubernde Objekt oder die Person berühren muß

Dauer: Der Zeitraum, in dem ein Zauber vom Moment seiner Auslösung an wirksam bleibt. Zauber, die fortwährend mit Astralenergie gespeist werden müssen (die eine bestimmte Anzahl ASP pro Runde kosten), können vom Magier oder Elfen jederzeit abgebrochen werden. *Augenblicklich* bedeutet, daß der Zauber im Moment des Auslösens seine Wirkung entfaltet, *permanent* heißt, daß die durch den Zauber erzielten Auswirkungen auch dann anhalten, wenn keine Astralenergie mehr fließt.

Astralenergie

Alle magisch begabten Lebewesen verfügen neben ihrer Lebensenergie zusätzlich über ein Reservoir, aus dem sie die Kraft zum Zaubern ziehen. Diese Kraft ist als Astralenergie (AE) bekannt. Wann immer ein Zauberer - sei es Magier oder Elf - seine magischen Fähigkeiten anwendet, verbraucht er dabei einen Teil seiner Astralenergie, ein bestimmtes Maß an Astralpunkten (ASP).

Das genaue Maß an benötigter Astralenergie ist bei jedem Zauber angegeben. Wenn der Spruch aus bestimmten Gründen nicht gelingt, d.h., wenn die Klugheitsprobe (s.o.) dane-



bengeht, wird nur die Hälfte der benötigten ASP-Anzahl verbraucht, wobei jeweils aufgerundet wird.

Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind jedoch nicht auf immer verloren: Magier und Elfen gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (also immer

dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren) Astralpunkte zurück. Während andere Helden mit 1W6 bestimmen, wie viele LP sie zurückgewinnen, rollen Magier und Elfen 2W6. Das höhere Würfelresultat wird der Lebensenergie zugeschlagen, das niedrigere der beiden der Astralenergie.

Die Zauberformeln

Zauber, die von Magiern und Elfen gewirkt werden können:

I BALSAM SALABUNDE - Heile, Wunde!

Beschreibung: Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel. Für jeden Astralenergiepunkt, den der Zauberer einsetzt, erhält ein Verwundeter, Kranke oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro LP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Kampf bzw. 1 Spielrunde

V. VISIBILIVANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar!

Beschreibung: Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Magier eine Kette bilden. Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden.

Kosten: 5 ASP pro Person und pro 5 min

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

VI. FULMINICTUS DONNERKEIL - Triff und töte wie ein Pfeil!

Beschreibung: Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft. Er erzeugt so einen magischen Schaden, der jede gewöhnlich Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3W6 und addiert seine Stufe. Das Gesamtresultat ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden.

Kosten: 1 ASP pro zugefügtem Schadenspunkt. Ist dieser Wen größer als die derzeitige Astralenergie des Zauberers, so werden dem Gegner nur so viele SP zugefügt, wie der Zauberer ASP besitzt.

Reichweite: Im

Wirkungsdauer: augenblicklich

VII. BANNBALADIN - Dein Freund ich bin!

Beschreibung: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel. Er 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. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

III. SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar!

Beschreibung: Der Zaubernde konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel. Die Kreatur, auf die der Magier den Zauber anwenden will, muß sich in Sichtweite befinden, ihm aber nicht unbedingt das Gesicht zuwenden. Gelingt der Zauber, so erhält der Zaubernde einen kurzen Einblick in das Gefühlsleben seines Gegenübers und kann somit z.B. erkennen, ob das Opfer des Spruches ihm feindlich gesonnen ist. Zum echten Gedankenlesen ist die Formel nicht geeignet.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 10 sec

IV. ARMATRUTZ - Schild und Schutz!

Beschreibung: Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht. Er erschafft so um sich eine unsichtbare Rüstung.

Kosten: RS mal RS in ASP, mindestens aber 4 ASP

Zauber nur für Magier

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

Beschreibung: Der Zaubernde legt eine Hand auf die Tür (oder Truhe), die er verschließen will und spricht die Formel. Die Formel verriegelt eine Tür auf magische Weise. Die Sperre kann nur durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

Kraft: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlußzaubers, multiplizieren Sie die Summe mit 2. Das Ergebnis ist der Zuschlag auf die Kraftprobe, mit der die Tür geöffnet werden kann.

Magie: Addieren Sie die Stufe des Magiers zu den ASP des Verschlußzaubers. Ergebnis: Anzahl ASP, die für einen FORAMEN benötigt werden, um den Verschlußzauber zu brechen.

Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 5 min

IX. FORAMEN FORAMINOR - Öffnet euch, Tür und Tor!

Beschreibung: Der Magier berührt das Schloß dreimal mit der Hand. Der Zauber öffnet mechanische Schlosser an Türen, Truhen und ähnlichem. Wenn der FORAMEN als Gegenzauber zum CLAUDIBUS (siehe dort) eingesetzt wird, hebt er nur den Verschlußzauber auf. Ist die entsprechende Tür zudem normal verschlossen, wird ein zweiter FORAMEN nötig.

Kosten: je nach Verschluß zwischen 2 und 10 ASP; der Meister entscheidet.

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: bis wieder zugesperrt wird

X. PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein!

Beschreibung: Der Zauberer schlägt mit der rechten Faust in die linke Handfläche und spricht die Formel. Mit diesem

Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner in eine magische Starre versetzen. Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder Ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mit versteinert.

Kosten: 13 ASP pro Opfer

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

XI. HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein!

Beschreibung: Der Magier bedroht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel. Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder schreiend davonläuft oder sich angstergfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

Kosten: 1 ASP pro Opfer

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 15 min

XII. SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!

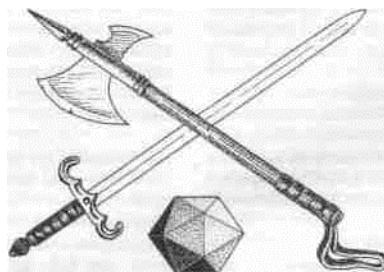
Beschreibung: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel! Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig.

Kosten je nach Wirkungsdauer: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49

ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: a) Stufe des Magiers in Stunden; b) Stufe in Tagen; c) permanent



Anhang:

Ein Überblick über das Spielsystem und seine Komponenten

Vorbemerkung: Wenn Sie die Basis-Spiel-Box eben erst erworben haben und ein Neuling auf dem Gebiet der Rollenspiele sind, sollten Sie das folgende Kapitel erst einmal unbeachtet lassen. Für Sie kommt es zunächst darauf an, ein Gefühl für die Möglichkeiten dieser ungewöhnlichen Spielform zu entwickeln. Erst wenn Sie mit den grundlegenden Prinzipien einigermaßen vertraut sind, sollten Sie sich den Erweiterungsmöglichkeiten für das Spiel zuwenden. Wie bitte? Sie mögen es nicht, wenn Ihnen jemand vorschreiben will, was Sie in welcher Reihenfolge zu lesen haben? Tja, das können wir gut verstehen. Dann lesen Sie doch einfach weiter - Sie werden schon keinen bleibenden Schaden davontragen.

Das DSA-Programm: Im folgenden wollen wir Ihnen, lieber Leser, einen Überblick über das gesamte bisher erschienene Regel- und Hintergrundmaterial zum Schwarzen Auge geben. Bitte verstehen Sie, um der Zwölfgötter willen, die Liste nicht so, daß wir Sie bedrängen *wollen, jedes* der aufgelisteten Ergänzungswerke zu erwerben und durchzuarbeiten. Es ist vielmehr unsere Absicht, Ihnen die Titel vorzustellen, aus denen Sie Ihre *Wahl* treffen können, wenn Sie einmal darangehen wollen, Ihre Art des Rollenspiels zu verfeinern und die Welt Aventuriens stärker in Ihr Spiel einzubeziehen. Stellen Sie sich das gesamte DSA-Material als eine Art Baukastensystem vor, das aus Einzelteilen besteht, die sich zwar zu einem Ganzen zusammenfügen lassen, aber auch unabhängig voneinander bestehen können. Suchen Sie sich also aus unserem Angebot diejenigen Teile heraus, die Ihrer Vorstellung von einem Rollenspiel und einer stimmungsvollen Fantasy-Welt am ehesten entsprechen. Außerdem besteht natürlich die Möglichkeit, daß sich die einzelnen Mitglieder Ihrer Spielrunde auf bestimmte Bereiche des Spiels spezialisieren und jeder sich mit gewissen Teilen des Regel- und Hintergrund Werkes auseinandersetzt. In der Runde fließt dieses Wissen dann wieder zusammen, aber für jedes einzelne Mitglied der Runde bleiben große Teile des Spiels in geheimnisvollem Dunkel.

Natürlich können unsere knappen Angaben zum Inhalt der Boxen und Bücher nur einen ersten Eindruck von den einzelnen Werkteilen vermitteln. Eine intensivere Beratung kann (hoffentlich!) Ihr Fachhändler leisten. Ansonsten steht Ihnen jeden Freitag von 15.00 bis 17.00 Uhr das DSA-Redaktions-telefon in Eching zur Verfügung: 08165-924260.

Mit Mantel, Schwert & Zauberstab

Diese Box enthält eine Fülle von Regelergänzungen zum Basis-Spiel, unter anderem ein verfeinertes Kampfsystem

mit Regeln für Finten und Ausfälle, den Gebrauch von Schußwaffen, den Kampf zu Pferd usw., dazu eine umfangreiche Waffentabelle mit einer Vielzahl von Hieb-, Stich-, Schuß- und Wurfwaffen. In ausführlichen Texten und auf vier Farbtafeln werden zahlreiche Heldenarten vorgestellt. Weitere Artikel beschreiben, wie man sich das Leben eines Heranwachsenden in Aventurien vorzustellen hat und bieten so dem Spieler die Möglichkeit, seinen Helden mit einer individuellen Vorgeschichte auszustatten.

Die Magie des Schwarzen Auges

Dieses Ausbau-Spiel ist gänzlich den magiebegabten DSA-Helden - Elfen, Magier, Hexen, Schelmen und Druiden - gewidmet und enthält alle Regel Verfeinerungen, die Spieler und Meister für eine anspruchsvolle Darstellung von **Magie** benötigen. In einem Buch werden die Heldenarten, die Techniken der Magie, die magischen Akademien und Beschwörungsrituale vorgestellt, das andere **Buch** enthält die 11 mal 11 magischen Formeln.

Zur Ausstattung gehören spezielle Fertigkeitsdokumente für magiebegabte Helden und ein Aufstellschirm für den Spielerleiter

Das Land des Schwarzen Auges

Der Inhalt dieser Box ist vor allem für Spielleiter gedacht, aber die dargebotenen Informationen können zum größten Teil auch von den Spielern genutzt werden. Das Buch »Das Land des Schwarzen Auges« befaßt sich vor allem mit den geografischen Gegebenheiten Aventuriens und beschreibt die einzelnen Länder und Landschaften sowie die wichtigsten Städte.

Das Buch »Enzyklopädie Aventurica« ist - wie der Name schon sagt - eine Art aventurisches Lexikon mit einer Fülle von Informationen zu so unterschiedlichen Themen wie Gifte und Tinkturen, Währung, Handel, Kriegswesen, Etikette und berühmten Persönlichkeiten. Die Box ist mit einer großformatigen Landkarte ausgestattet sowie mit drei maßstäblich unterschiedlichen Stadtplänen von Garem, der größten Stadt Aventuriens, von der auch ein umfangreicher Stadtführer beigelegt ist.

Die Kreaturen des Schwarzen Auges

Diese Box sollte ausschließlich Spielleitern vorbehalten bleiben, denn hier wird die Fauna Aventuriens ausführlich in Wort und Bild vorgestellt. Aufgelistet sind alle die harmlosen und bösen Kreaturen, denen die Helden begegnen und die ihnen - zum Teil - das Leben schwermachen können. In einem zweiten Band, dem »Handbuch für den Reisen-

den«, sind alle wichtigen Informationen über das Reisen in Aventurien zusammengetragen, über mögliche Ereignisse und Begegnungen. Außerdem findet der Spielerleiter einen sechseitigen Tabellen schirm mit einer Preisliste der wichtigsten aventurischen Güter und Dienstleistungen.

Die Götter des Schwarzen Auges

Der Aventurier *glaubt* nicht an die Götter - er *weiß*, daß es sie gibt, denn er kann immer wieder erleben, wie sich diese Schicksalsmächte direkt in sein Leben eimmischen. Im Buch über die Götterwelt Aventuriens finden Sie Beschreibungen der wichtigsten Götter und Kulte. Außerdem werden hier die Heldenotypen der Geweihten vorgestellt und die Wunder, die sie von ihren Göttern erbitten können. Bei den Heiligen Zwölfen - ein immens wichtiges Buch für jeden echten Aventurier!

Thorwal / Die Seefahrt des Schwarzen Auges

In dieser Box sind zwei Themen vereint: Zum einen wird hier eine bedeutende adventurische Region beschrieben: Thorwal, das Land der Drachenschiffe und Piraten. Eine wunderschöne Karte des Landes Thorwal und ein farbiger Plan der gleichnamigen Stadt sowie ein umfangreiches Textbuch vermitteln Ihnen alle wichtigen Informationen über die Heimat des Heldenotyps "Thorwaler".

In einem zweiten Buch wird ein umfassender Einblick in die Seefahrt Aventuriens präsentiert. Die verbreiteten Schiffstypen sind in Wort und Bild dargestellt, außerdem finden sich Artikel zu Flotten und Werften, Seehelden und Piraten - eben zu allen Themen, die für die Gestaltung fantastischer Seefahrt-Abenteuer benötigt werden.

Das Bornland

Dieser Band aus der Reihe »Aventurische Regionen« befasst sich mit dem Bornland, einem rauen, dünn besiedelten Gebiet in Aventuriens Nordosten. Prächtige Adelssitze, die Holzhäuser der leibigenen Bauern und vor allem die wilden, undurchdringlichen Wälder prägen das Bild dieser Landschaft. Dem Buch über das Bornland ist unter anderem ein farbiger Plan der Stadt Festum, einer der schönsten Hafenstädte Aventuriens beigelegt.

Das Liebliche Feld

Das Liebliche Feld ist ein altes Land - von hier aus nahm vor Zeiten die Besiedlung Aventuriens ihren Anfang. Die Region an der Westküste ist geprägt von reichen Städten, Seefahrt und Handel. Buntes Markentreiben, rauschende Feste und jede Art politischer Intrigen bestimmen das Leben jener Helden, die im Lieblichen Feld ihre Heimat haben und in all dem Glanz erkennen müssen, daß es auf der Welt nur wenige Ungeheuer gibt, die den Menschen an Grausamkeit und Verschlagenheit übertreffen. Dem Buch liegen eine prächtige Landkarte der Region sowie Pläne der Städte Vinsalt, Grangor und Kuslik bei.

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

Die Box über die große Khom bietet weit mehr als nur eine Beschreibung einer mörderischen Wüsten landschaft und ihrer Bewohner, denn rings um die Khom Hegen viele Städte mit farbenprächtigen Basaren, Sklavenmärkten, mächtigen Potentaten, glutäugigen Tänzerinnen und geheimnisvollen Magiern. Die Heimat des Helden Typs »Novadi« wird in vielen Facetten vorgestellt - ein zweites Buch widmet sich vor allem den Stümpfen von Selem und ihren gefährlichen Kreaturen.

Drei großformatige Karten der Region und ein farbiger Stadtplan der Stadt Khunchom sowie zahlreiche Abenteuervorschläge ermöglichen es jedem Meister, eigene Szenarien im heißen Süden Aventuriens zu gestalten.

Das Fürstentum Albernia

Die wichtigste Stadt in Albernia ist Havena, eine alte Hafenstadt, die vor 300 Jahren von einem Seebeben heimgesucht wurde, bei dem ganze Stadtteile für immer in den Ruten versanken. Havena ist ein Themenschwerpunkt der Albernia-Box. Die Stadt wird detailliert vorgestellt, auch den Geheimnissen der versunkenen Unterstadt ist viel Raum gewidmet. Aber auch das Land Albernia selbst, mit seiner weiten Flußlandschaft, seinen trutzigen Burgen und den dunklen Wäldern, in denen eine Vielzahl von Feenwesen haust wird in zahlreichen Artikeln beschrieben. Ein besonders abenteuerträchtiger Ort ist das sumpfige Delta des Großen Flusses, von dem eine farbige, sorgfältig gestaltete Karte beigelegt ist. Weitere großformatige Karten sind der Region und der Stadt Havena gewidmet.

Das Orkland

Das Orkland ist ein Landstrich, in dem gewöhnliche Reisende nichts verloren haben. Die Region ist das Reich der Orks, eines wilden Volkes, das seit eh und je in erbitterter Feindschaft mit den Menschen lebt. Die Box beschreibt das Land und die wichtigsten Ork-Stämme, schildert ihre Sitten und Gebräuche, ihre Götter und Riten.

In separaten Kapiteln werden einige menschliche Ansiedlungen am Rand des Orklandes vorgestellt und ein langer Artikel widmet sich der geheimnisumwitterten Stadt Phexcaer, einem Zufluchtsort für Diebe und Gesetzesbrecher aus allen Teilen des Kontinentes. Auch diese Box ist mit mehreren farbigen Karten bestückt.

Dunkle Städte, lichte Wälder

Noch bevor die Menschen nach Aventurien kamen, lebten dort bereits die Stämme der Zwerge und die Clans der Elfen. Beide Völker haben inzwischen viel von ihrer alten Macht verloren, aber die unterirdischen Städte der Zwerge und die verborgenen Dörfer der Elfen beschäftigen noch immer den Wissensdrang der adventurischen Reisenden und Gelehrten. Die Box schildert die wechselvolle Geschichte der Zwerge und Elfen, sie liefert Materialien zu ihrer Kultur, ihrem

Glauben und ihrer Lebensweise. Großformatige Pläne der Region um die Salamandersteine - die Heimat der Elfen - und einer unterirdischen Stadt des Zwergenvolkes runden die Informationen über die beiden Völker ab.

Das übe ntu r i sehe Kartenwerk

Den meisten der oben beschriebenen Werke aus der Reihe »Aventurische Regionen« liegen farbige Karten des jeweils in der Box beschriebenen Gebietes bei. Diese Karten sind einheitlich im Maßstab 1:100.000 (lern entspricht 1km) gehalten und können zur Darstellung großer Gebiete aneinandergelegt werden. Die Kartenblätter sind im Stile von Luftaufnahmen gemalt und gelten allgemein als wahre Karten-Kunstwerke, die weltweit ihresgleichen suchen. Zur Zeit ist etwa die Hälfte der Fläche Aventuriens in diesem Maßstab erfaßt, und es wird noch ungefähr 2-3 Jahre dauern, bis der gesamte Kontinent als Kartenwerk vorliegt.

24

In Vorbereitung:

Aranien und die Insel Maraskan

Al'Anfa und der tiefe Süden

Der Aventurische Bote

Unser zweimonatlich erscheinendes Journal informiert regelmäßig über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Auch Aventurien ist eine Welt, in der die Geschichte nicht stehenbleibt. Nachbarreiche liefern sich erbitterte Eroberungsfeldzüge, machtvolle Personen steigen auf und stürzen in den Staub...

Wenn Sie über die wichtigsten Ereignisse der aventurischen Gegenwart im Bilde sein wollen, sollten Sie den von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestalteten Boten unbedingt abonnieren. Gegen DM 3,— in Briefmarken schickt Ihnen die DSA-Redaktion gern ein Probeheft und die Abobedingungen zu.