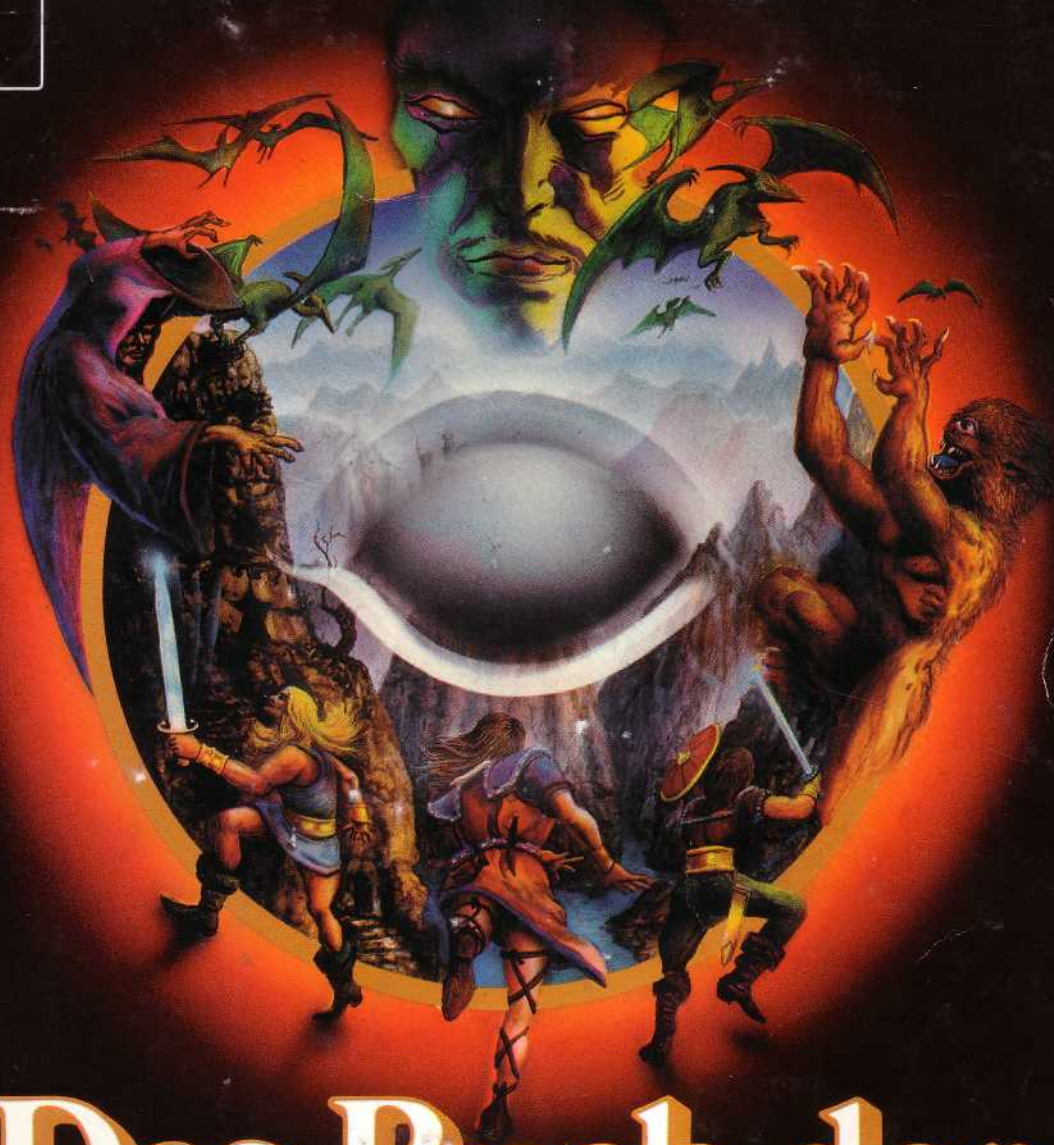


**Droemer
Knaur®**

ABENTEUER-BASIS-SPIEL



Das Buch der Abenteuer

oder die Einführung in das Reich des Schwarzen Auges

Das Schwarze Auge ©
Fantastische Fantasie-Spiele



Abenteuer-Basis-Spiel

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

-Das Schwarze Auge-
Fantastische Fantasie-Spiele

Droemer
Knaur®



Das Buch der Abenteuer

von Ulrich Kiesow



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Bryan Talbot

© 1984 Droemersch Verlagsgesellschaft Th. Knaur Nachf., München
und Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Klaus Holitzka
Satz: C. H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany
ISBN 3-426-30003-6

Inhalt

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

Zum Herausnehmen: zwischen den Seiten	28/29
Nur für den Meister des Schwarzen Auges bestimmt	
Der Plan des Schicksals	
Das Gemälde für den Meister	

Vorwort

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Das Schwarze Auge
Postfach 1165
8057 Eching

Einführung

Lieber Leser,

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Die Geschichte

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wieder krachen zerbrechliche Gegenstände auf den Dielenboden.

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

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

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









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

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

»Grrrr. . .! Im Nebensszimmerr iszt jemand, Einauge, ich habe szzz ein Gerrräuzsch gehört!« Der Pirat hat plötzlich einen Dolch in der Hand. »Du blöder Gobiin! Du hast mir doch gesagt, die Alte und die Kleine sind verreist!« zischt er seinem Gefährten zu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

An dieser Stelle unterbricht Ihr Freund seine Erzählung, nimmt einen Schluck aus seinem Glas, schaut Sie bedeutungsvoll an und fährt dann fort: »Alrik, unser junger Held, hat genug gesehen: Eine affenähnliche Kreatur, ein Ungeheuer in Menschengestalt, bedroht ein wunderschönes, hilfloses Mädchen! Jetzt gilt es, keine Zeit zu verlieren, und Alrik zögert keine Sekunde. Er hastet zur Haustür und wirft sich mit der Schulter dagegen, so wie er es bei Einauge gesehen hat. Zu spät merkt er, daß die Tür nur angelehnt war. Er stürzt polternd und krachend in die finstere Diele. Doch Sekunden später ist er wieder auf den Beinen. Alriks Kopf schmerzt, aber er schüttelt die Benommenheit ab.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



Der Spielablauf

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

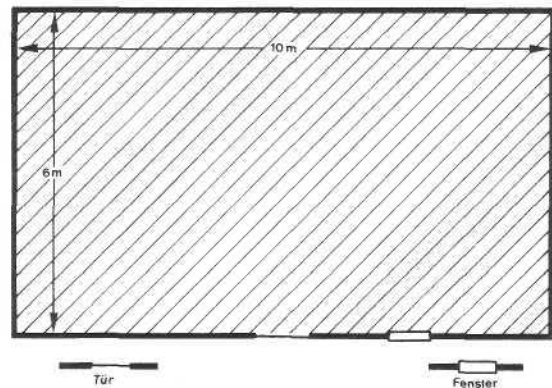
Die Würfel entscheiden auch darüber, wieviel Startkapital einem frischgebackenen Abenteuerer zur Verfügung steht, um sich mit Waffen, Rüstung und ähnlichen Dingen auszustatten. Im Verlauf seiner Abenteuer in Aventurien wird Ihr Held möglicherweise ungeheure Schätze zusammentragen, doch zu dem Zeitpunkt,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

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

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

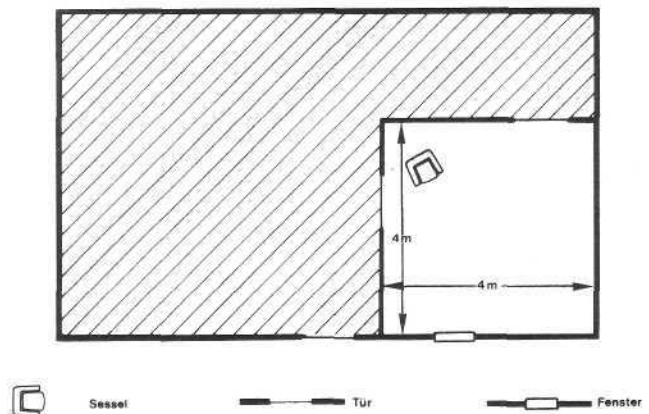
Spieler: »Wie sieht das Haus aus?«

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



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

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



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

Meister: »Stimmt.«

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

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

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

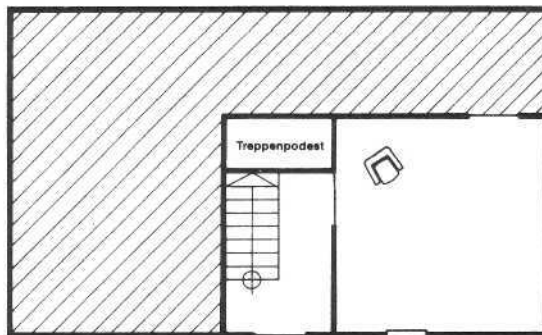
Meister: »Du erreichst die Tür ohne Zwischenfälle. Nach einem Meter könntest du auf deiner linken Seite ein Treppengeländer ertasten.«

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

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

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

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



Die Würfel

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

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

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

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

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

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

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

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

1A

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

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

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

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

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

Meister: »Das tut er.«

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

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

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

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

1B

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

»Haben die beiden mich jetzt bemerkt?«

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

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





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

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

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

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

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

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

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

**>SALANDER - MUTANDERER -
Sei ein andererer!<**

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

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

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

Der Kampf

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

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

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

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

Ich wiederhole noch einmal Alriks und Einauges Kampfwerte:

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

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

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

Lebensenergie	
<i>Einauge</i>	<i>Alrik</i>
25	30
21	28
18	
16	

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

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

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



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

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

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

Kapitän Graubart war ihr Sohn und besaß tatsächlich ein wertvolles Pergament. Sein sterbender Steuermann, der wie er aus Havena stammte, hatte es ihm einst vor der Küste von Guldland geschenkt. Auf dem Pergament war das Versteck eines Schwarzen Auges eingezeichnet. Eine machtvolle Zauberin hatte es einst besessen. (Ein Schwarzes Auge ist eine Kugel aus dunklem - fast schwarzem - Kristall. Wer diesen magischen Gegenstand besitzt, kann alle Orte Aventuriens sehen - sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart und Zukunft.) Das Dokument berichtet von der Vertreibung aus ihrem Turm, bei der sie das Schwarze Auge zurücklassen mußte. Eine Zeichnung darauf zeigt die Turmkammer und auch die Mauernische, in der die Kugel verborgen ist, aber der Standort des Turmes war nicht angegeben und wurde auch im Text nicht erwähnt. So hatte Graubart lange Guldland durchstreift und in allen Städten und Burgen nach dem Turm der Zauberin gesucht, doch seine Mühen waren vergeblich gewesen. Durch Zufall erfuhr er dann, daß der Turm dort steht, wo er ihn zuallerletzt vermutet hätte: in Havena, seiner Heimatstadt.

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

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

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

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

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

>Dann muß das Pergament doch noch dort oben sein<, stellen Sie nüchtern fest.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sie haben keinen Schlüssel, also wenden Sie sich wieder Abschnitt X1 zu, nur um dort wiederum zu lesen, daß Sie die Tür einschlagen oder den Flur durchsuchen können. Obwohl die Möglichkeit »Tür einschlagen« jetzt entfällt, ist sie doch wieder aufgeführt. Wenn Ihnen so etwas im Text des Abenteuers passiert, lassen Sie sich nicht irritieren, sondern wenden Sie sich in einem solchen Fall immer der Möglichkeit zu, die Sie noch nicht ausprobiert haben. Wenn Sie einen unbekannten Raum betreten, wird Ihnen in knappen Worten Inhalt und Grundriß des Zimmers geschildert. Das gehört zu den Aufgaben des Meisters des Schwarzen Auges. In einem echten Spiel sollten Sie den Grundriß auf Ihrem Plan einzeichnen, bei unserem Testabenteuer haben wir die Grundrisse bereits vorgezeichnet. Wenn Sie möchten, können Sie die Zeichnungen auf einen der Pläne, die dem Spiel beiliegen, übertragen.

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

Hier noch einmal Alriks Kampfwerte:

Angriff: 11	Waffe: Knüppel (1 W + 2)
Parade: 8	Lebensenergie: 30

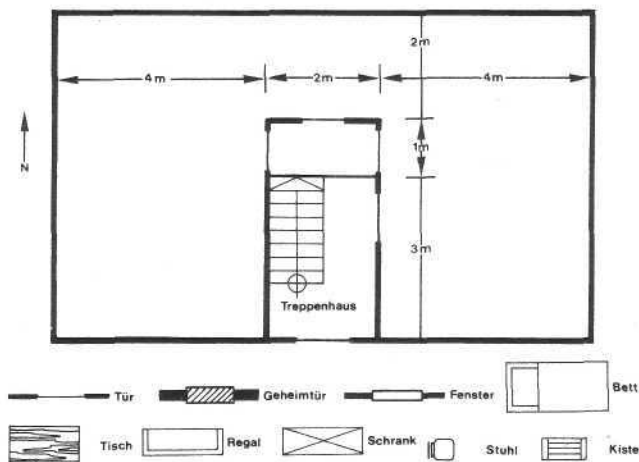
Das Abenteuer beginnt!

Solo-Abenteuer für 1 Spieler

Lesen Sie zunächst Abschnitt 1

1

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



2

Der Bär hat folgende Kampfwerte:

Angriff: 8 Lebensenergie: 50
Parade: 7 Waffe: 2 Krallen: 2 Würfel

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

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

3

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

4

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

»Das Ende des Abenteuers!«

5

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

6

Der Bär hat folgende Kampfwerte:

Angriff: 8 Lebensenergie: 50
Parade: 7 Waffe: 2 Krallen: 2 Würfel

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





7

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

8

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

9

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

10

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

11

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

12

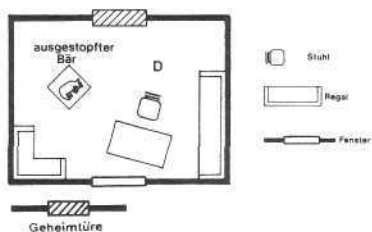
Die Suche ist erfolglos. Sie rollen unzählige Karten aus, aber ein interessantes Pergament ist nicht darunter. Nun bleibt nur noch der Sockel, auf dem der Bär steht. Sie können ihn vorsichtig betasten (Abschnitt 10) oder die Suche aufgeben. In diesem Fall müssen Sie zu der Alten hinuntergehen und Ihr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

13

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

14

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



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

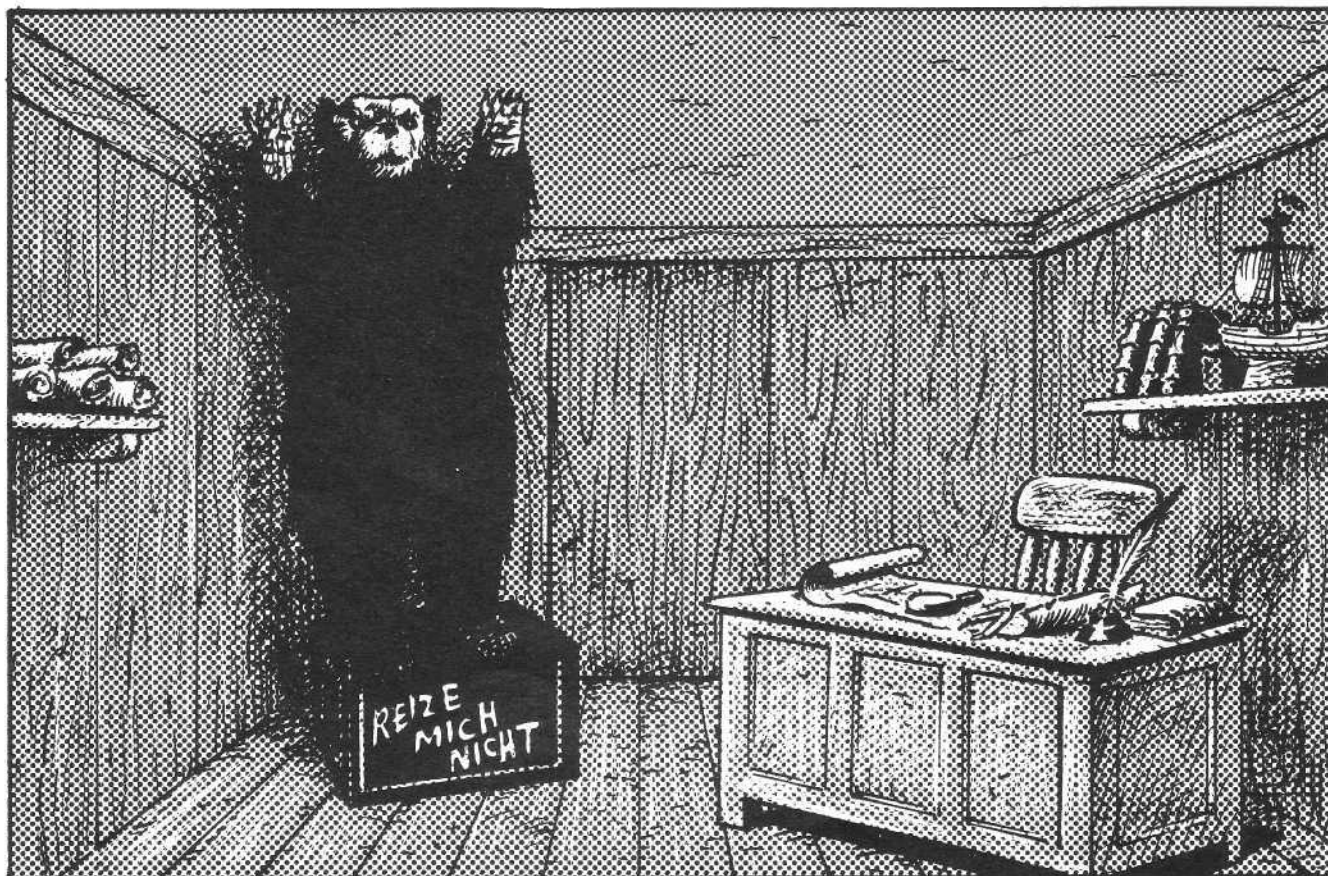
tier steht auf einem niedrigen quadratischen Sockel, auf den jemand mit Kreide die Worte: »Reiz mich nicht!« gekritzelt hat. Sie können das Zimmer gründlich untersuchen, wobei Sie darauf achten, den Bären nicht zu berühren (Abschnitt 12) oder dem Tier mit Ihrer Waffe einen Stoß in die Seite versetzen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

15

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

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

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

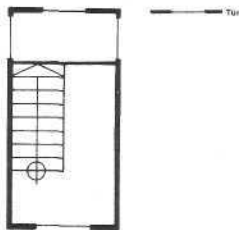


16

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

17

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



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

18

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

19

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

20

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

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

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

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

21

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

22

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

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

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

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

23

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

24

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

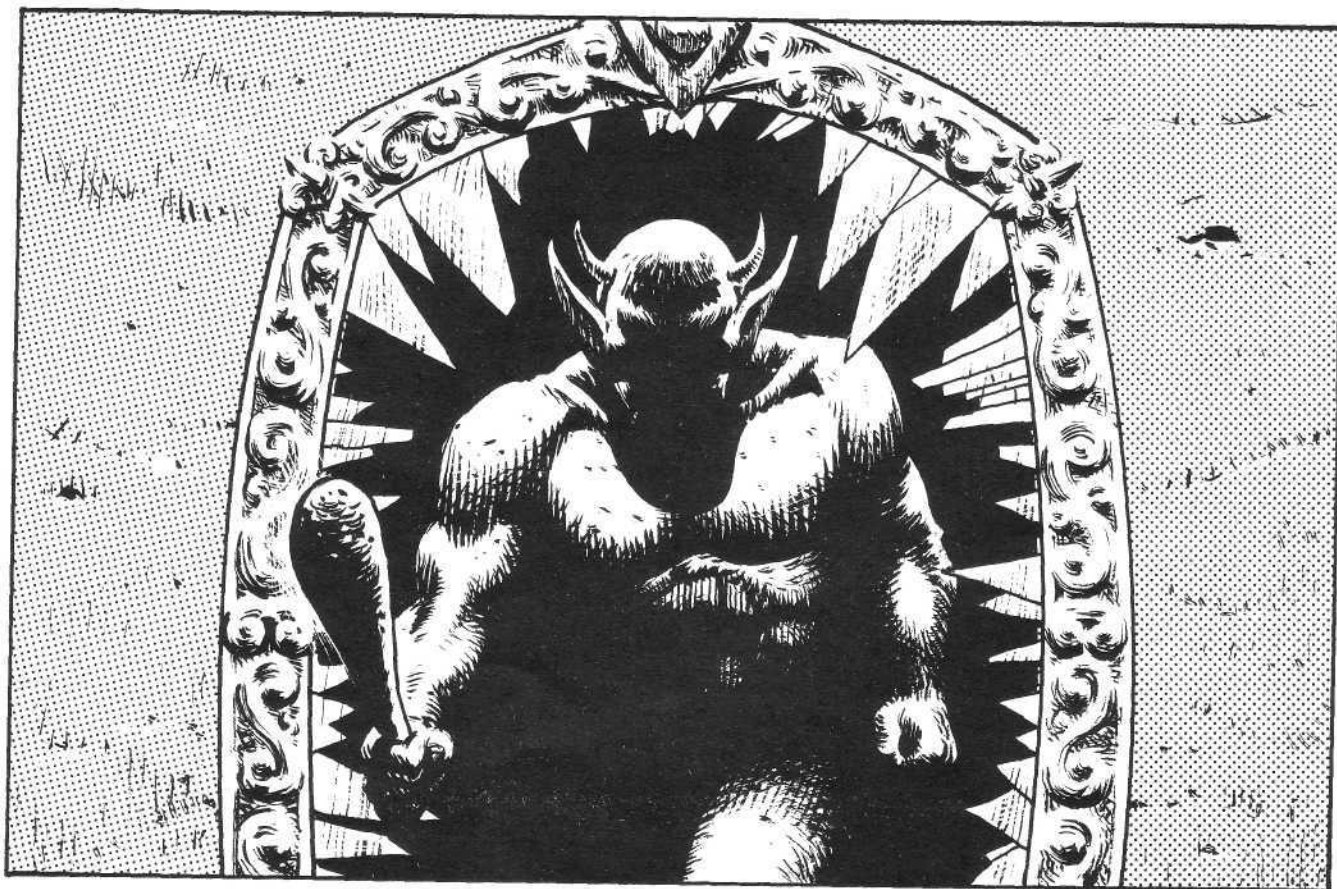
»Ganz recht!« zischt das merkwürdige Wesen. »Ich bin dein Ebenbild. Ich werde dich jetzt töten, denn das ist meine Aufgabe. Und dabei bin ich der einzige, der weiß, wie du an das Pergament kommst.

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

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

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

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



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

25

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

26

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

27

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

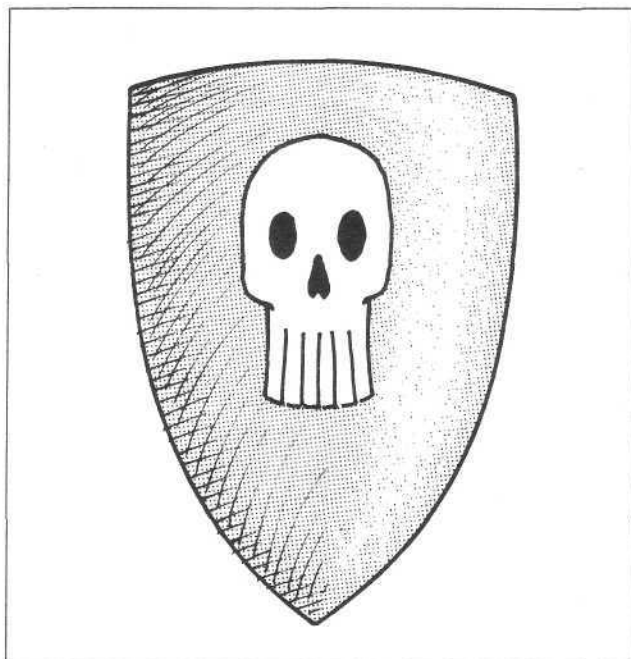
Gehen Sie zum Treppenabsatz zurück (Abschnitt 17).

28

Als Sie den Schild über Ihren linken Arm streifen, spüren Sie, daß es sich um einen magischen Gegenstand handelt. Auf unerklärliche Weise wird Ihnen sofort klar, welche Kräfte er in sich birgt.

Der rote Totenkopf auf dem Schild ist ein machtvolleres Voodoozeichen. Ein Gegner, der das Zeichen zu lange ansieht, ist des Todes. (Für den Spielverlauf bedeutet das: Wenn Sie in einem Kampf den Schild tragen, muß Ihr Gegner vor jeder Kampfrunde einmal den sechsseitigen Würfel rollen. Würfelt er eine 6, sinkt er sofort tot zu Boden.)

Außerdem schützt Sie der Zauberschild vor den Schlägen Ihres Gegners. Wenn Ihr Widersacher einen



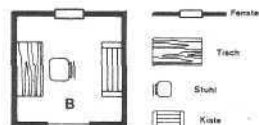
Hieb bei Ihnen landet, bleiben 4 Trefferpunkte im Schild hängen.

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

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

29

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



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

30

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

31

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

32

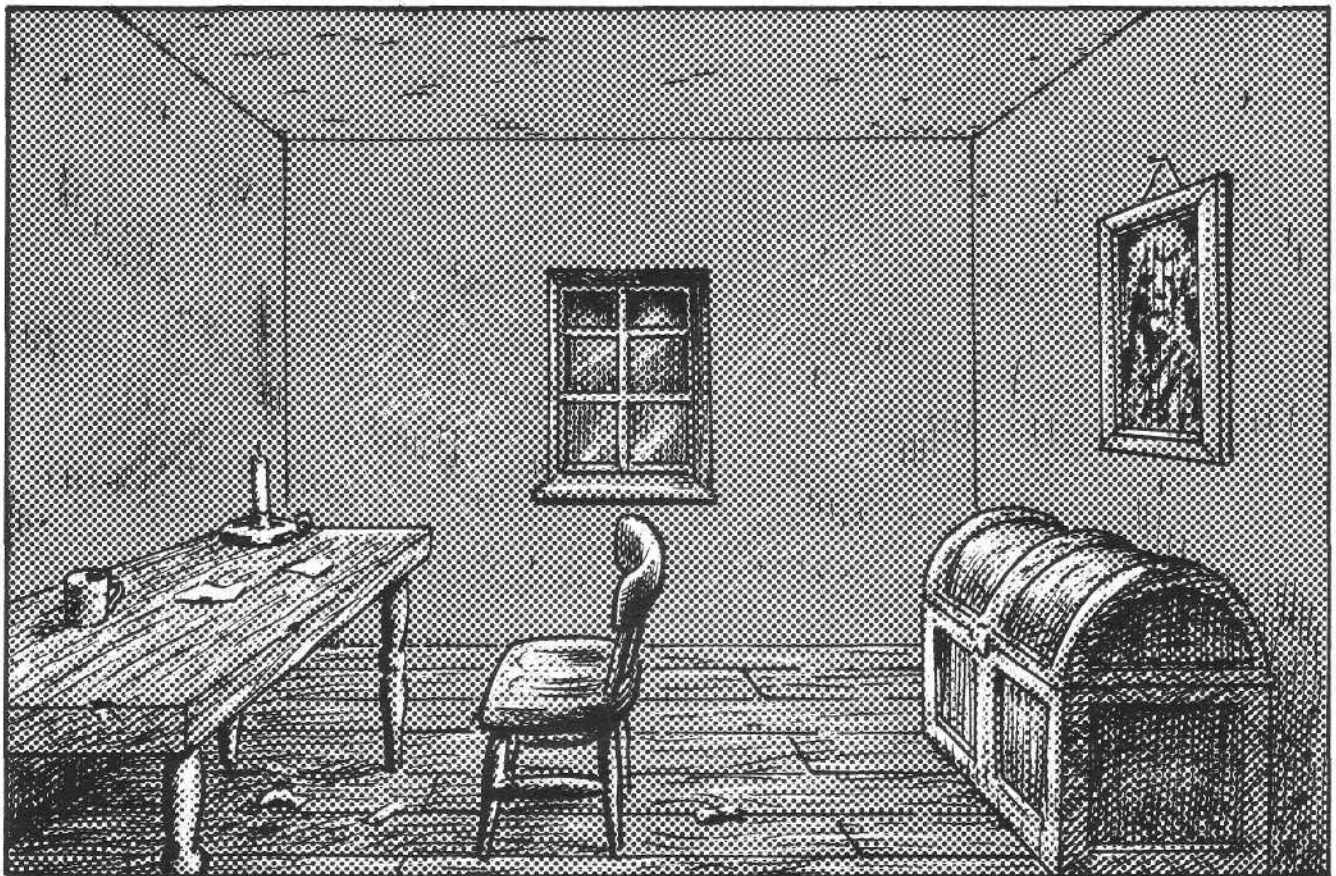
Die Suche ist zunächst erfolglos, doch dann entdecken Sie in einer Schublade des Arbeitstisches zwei Zettel, auf denen Graubart Sprüche notiert hat. Auf dem einen Blatt steht: »Eidideldumdei, trau keinem

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

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

33

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



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

34

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

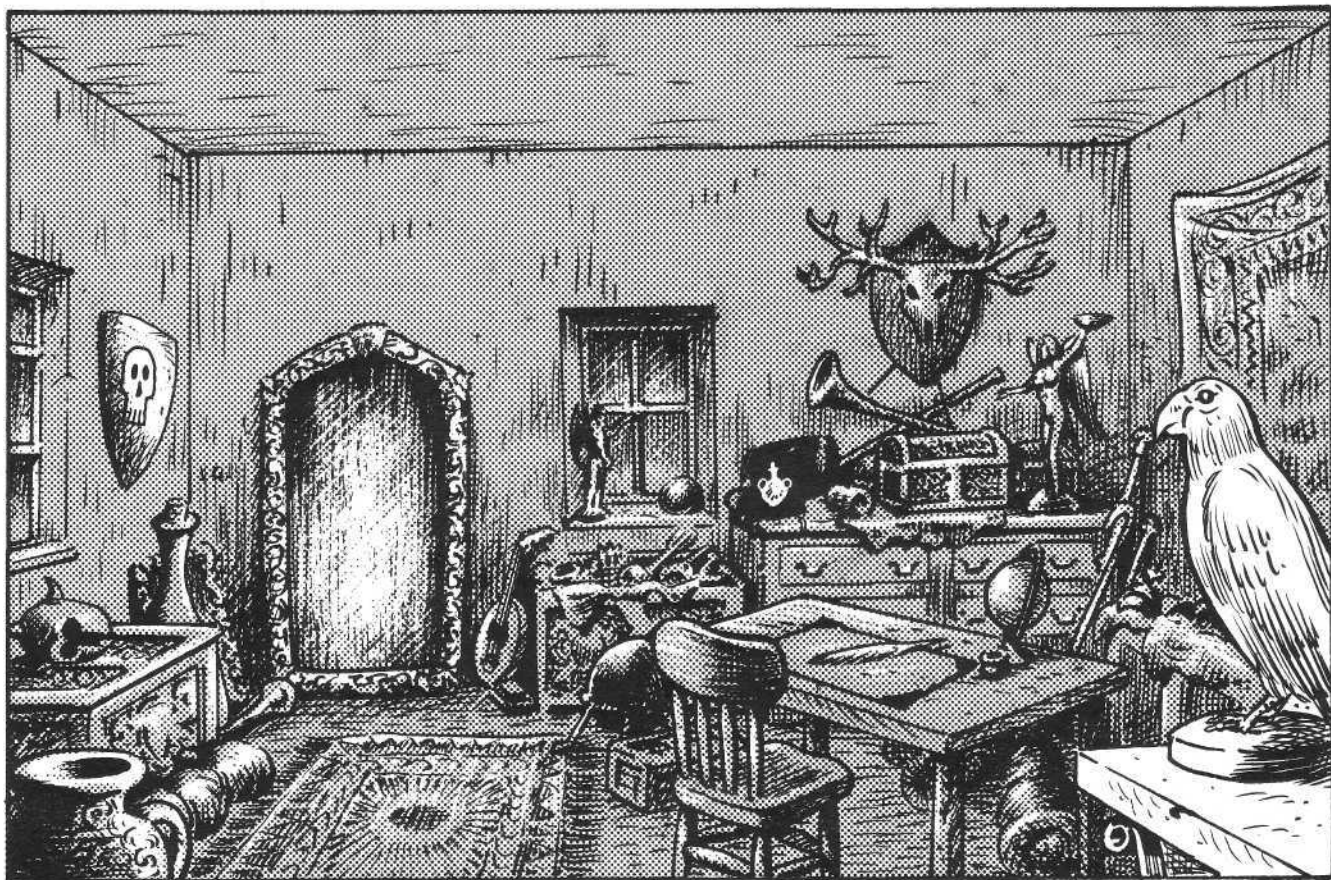
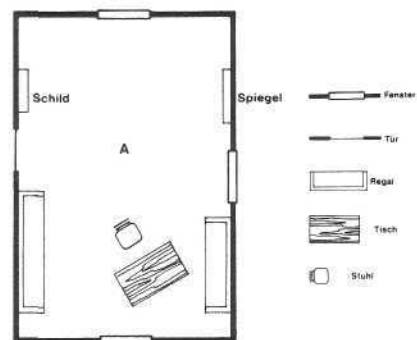
Der Raum ist mit wertvollen und kuriosen Dingen vollgestopft, die Graubart von seinen Reisen mitgebracht hat. An der Wand hängt ein schwarzer Schild, der mit einem roten Totenkopf auf goldenem Grund bemalt ist. Dicht daneben lehnt ein mannshoher Spiegel mit prächtig verziertem Holzrahmen. Au-

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

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

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

Sie fahren herum und merken, daß jetzt ein ausge-



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

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

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

35

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

36

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

Lesen Sie Abschnitt 34.

37

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

38

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

Kampfwerte einer Ratte: Attacke: 5; Parade: -;

Trefferpunkte: 2; Lebensenergie: 3.

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



Kampfbeispiel: Alrik gegen 6 Ratten:

1. Runde

Ratte A würfelt Attacke: Mißerfolg!

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

Ratte C würfelt Attacke: Mißerfolg!

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

Ratte E würfelt Attacke: Mißerfolg

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

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

2. Runde

Ratte B würfelt Attacke: Mißerfolg!

Ratte C würfelt Attacke: Mißerfolg und so weiter

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

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

39

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

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

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

Der Klabautermann beginnt den Kampf.

Die Kampfwerte des Klabautermanns:

Attacke: 8

Lebensenergie: 15

Parade: 6

Waffe: Dolch: 1 Würfel

40

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

41

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

42

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

43

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

44

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



45

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

46

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

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

47

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

48

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

49

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

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

50

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

51

Die Tür auf der Westseite besteht aus massivem Holz. Sie ist verschlossen, ein Schlüssel nicht vorhanden. Sie können sich den anderen Türen zuwenden (Osttür: Abschnitt 19; Nordtür: Abschnitt 29) oder versuchen, die Tür mit der Schulter einzurennen. Damit es gelingt, müssen Sie eine Kraftprobe bestehen. Alriks Körperkraft beträgt 10. (Als seine Eigenschaften ausgewürfelt wurden, errang er diesen Wert.) Wenn Sie also die Tür aufbrechen wollen, rollen Sie den 20seitigen Würfel. Sie dürfen *höchstens* eine 10 würfeln, dann gelingt die Kraftprobe und die Tür springt auf. Würfeln Sie mehr als eine 10, ist die Probe mißlungen. In diesem Fall müssen Sie 1 Punkt von Ihrer Lebensenergie abziehen, weil Sie sich die Schulter geprellt haben. Falls Sie ein zweites Mal gegen die Tür anrennen und auch dieser Versuch mißlingt, müssen Sie weitere 2 Punkte von Ihrer Lebensenergie abziehen, für den dritten Versuch 3 Punkte, für den vierten 4 Punkte und so weiter. Gelingt es Ihnen, die Tür einzurennen, lesen Sie Abschnitt 56. Falls Sie schon einmal im Raum hinter der Westtür waren oder ein Schlüsselbund besitzen, lesen Sie ebenfalls Abschnitt 56.

52

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

53

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

54

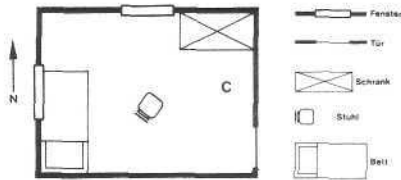
Führen Sie eine Geschicklichkeitsprobe durch. Das heißt: Rollen Sie einen 20seitigen Würfel. Sie dürfen *höchstens* eine 13 würfeln. Wenn die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 52, wenn nicht, Abschnitt 48.

55

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

56

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



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

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

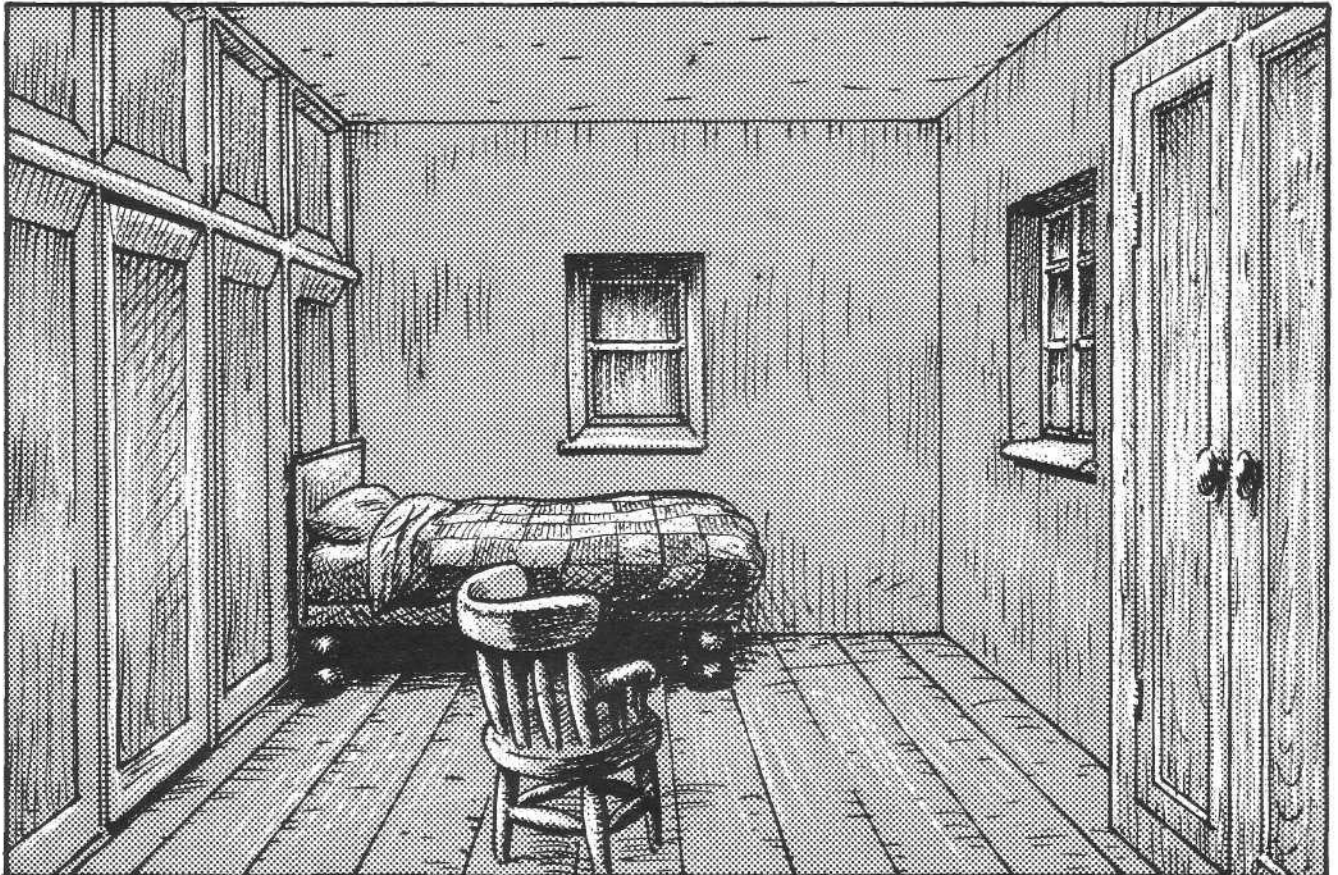
57

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

Lesen Sie nun Abschnitt 25.

58

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



Das Ende des Abenteuers
Ein neues Abenteuer beginnt!

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

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

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

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

»Kümmert Euch nicht um mich! Rettet Silvana!«

»Wo ist sie? Was ist geschehen?«

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

»Wo haben sie sie hingeschleppt?«

»Ich weiß es nicht. Ich .. .«

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

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

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

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

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

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



Silvanas Befreiung

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

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

Die Hintergrundgeschichte

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

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

Der Grundrißplan

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

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

Die Beschreibung der Kammern und Gänge

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

a) Allgemeine Informationen:

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

b) Spezielle Informationen:

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

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

c) Meister-Informationen:

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

Zum Ablauf des Spiels

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

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

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

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

Spielvorbereitungen für »Silvanas Befreiung«

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

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

Vorbereitungen unmittelbar vor Spielbeginn

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

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

Raum K

Allgemeine Informationen:

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

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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

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

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

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

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

Gang K 1

Allgemeine Informationen:

Unter dem Weidenkorb verbirgt sich ein 2 Meter tiefes Erdloch.

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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

Raum 1

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

Die Kampfwerte des Goblinks:

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

① Die Nordtür wurde vom Kobold magisch abgeschlossen und kann erst wieder durch einen magischen Schlüssel geöffnet werden

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

Gang 1a

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Gang 1b

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meisterinformationen:

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

Raum 2

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

Kampfwerte eines Goblins:

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

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

Raum 3

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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



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

Meister-Informationen:

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

Kampfwerte, erwachsene Orks:

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

Kampfwerte, jugendliche Orks:

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

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

Gang 3a

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

gen eine Schaufel und eine Spitzhacke in einer knietiefen Pfütze.

Meister-Informationen:

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

Gang 3b

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

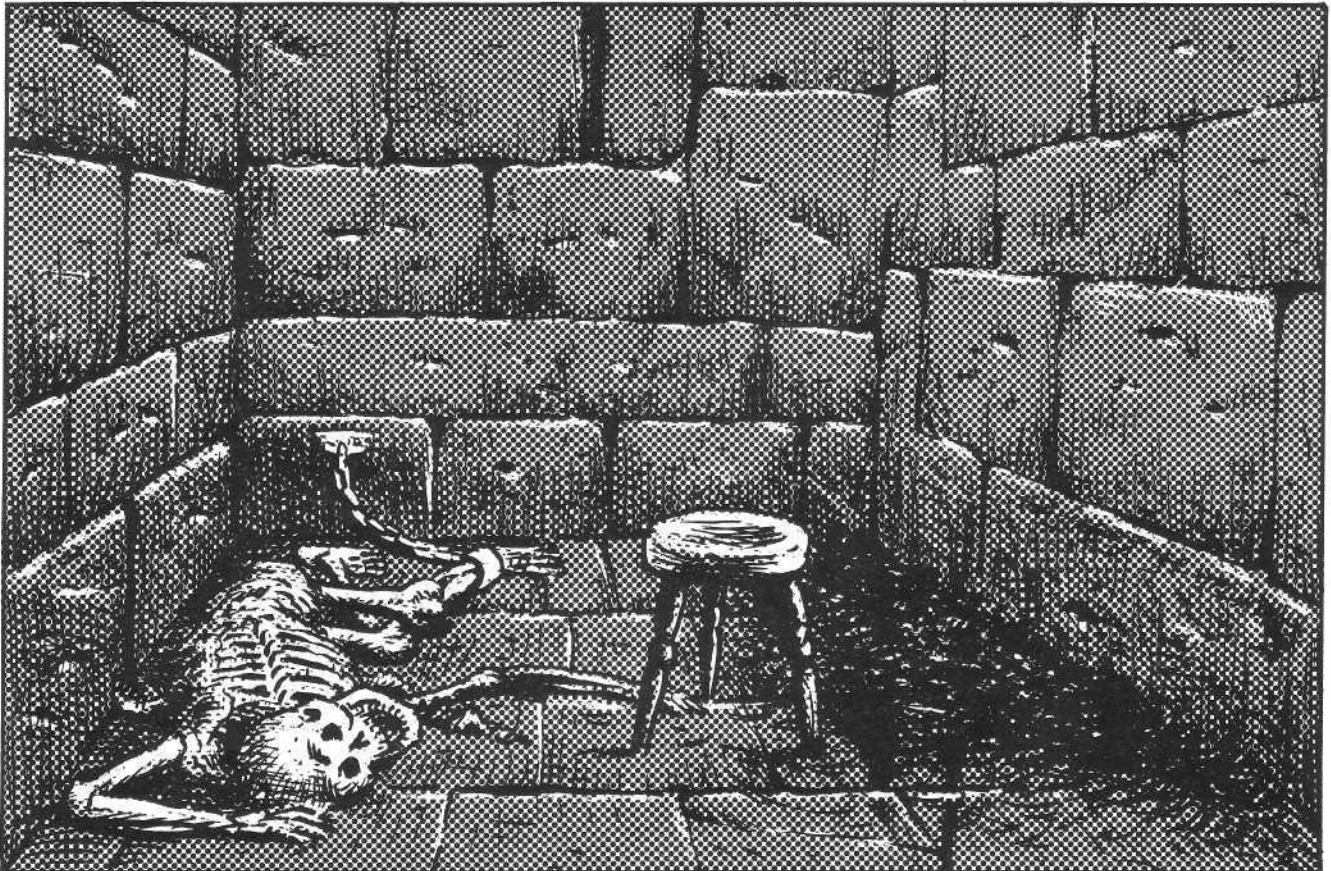
Um in den Gang zu gelangen, müssen die Helden zunächst die Osttür des Raumes Nr. 3 öffnen. Mit

Gewalt ist der Tür nicht beizukommen. (Für jeden vergeblichen Versuch, die Tür mit der Schulter einzurennen, zieht der Meister den Helden 1 Punkt von der Lebensenergie ab.) Wenn die Helden das Schloß untersuchen oder zu knacken versuchen, springt die Tür plötzlich ins Zimmer hinein auf! (Der Meister rollt einen 6seitigen Würfel. Das Resultat wird von den Lebenspunkten des Helden vor der Tür abgezogen!) Die Tür fällt sofort wieder ins Schloß. Die Helden sollten aus sicherer Entfernung mit einem Kochlöffel oder Besenstiel das Schloß manipulieren. Wenn dann die Tür wieder aufspringt, können sie eine Waffe zwischen Tür und Rahmen schieben und sie so am Zufallen hindern. Im selben Augenblick, wo die Helden Gang 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 mal 3 Meter groß mit einer Tür auf der Südseite.



Spezielle Informationen:

Die Tür zum Raum 4 ist verschlossen, läßt sich aber leicht einschlagen. Die Wände bestehen aus grob behauenen Mauersteinen (das gilt für alle 4 Zellen). Auf dem 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.

Meister-Informationen:

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

Raum 5

Allgemeine Informationen:

Maße wie Raum 4.

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

Raum 6

Allgemeine Informationen:

Maße wie Raum 4 und 5.

Spezielle Informationen:

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

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

Meister-Informationen:

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

Raum 7

Allgemeine Informationen:

Maße wie die der anderen Zellen.

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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

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

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

Raum 8 (siehe Abbildung unten)

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

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

Meister-Informationen:

Unter dem Läufer an der Südseite verbirgt sich eine Falltür, durch die man in den Geheimgang (Gang 10) gelangen kann. Das südliche Viertel des Wandgemäldes ist eine Geheimtür, die in Raum 9 führt. Diese Tür klappt auf, wenn man mit zwei Fingern in die Augenhöhlen eines bestimmten Kriegers drückt. (Näheres siehe »Der Kobold«)

Die Helden können entweder durch die Tür in der Westwand von Raum 8 in den Raum mit den Piraten gelangen oder durch die Falltür vor der Südwand. Für die Tür in der Westwand braucht man einen Schlüssel. In jedem Fall können die Helden die Piraten überraschen, da beide in ein Würfelspiel vertieft sind. Dringen die Helden durch die Falltür vor der Südwand ein, kann ein Held Basil



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

Die Werte der Piraten:

Haken-Joe:

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

Basil der Rote:

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

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

Raum 9

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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

Gang 10

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

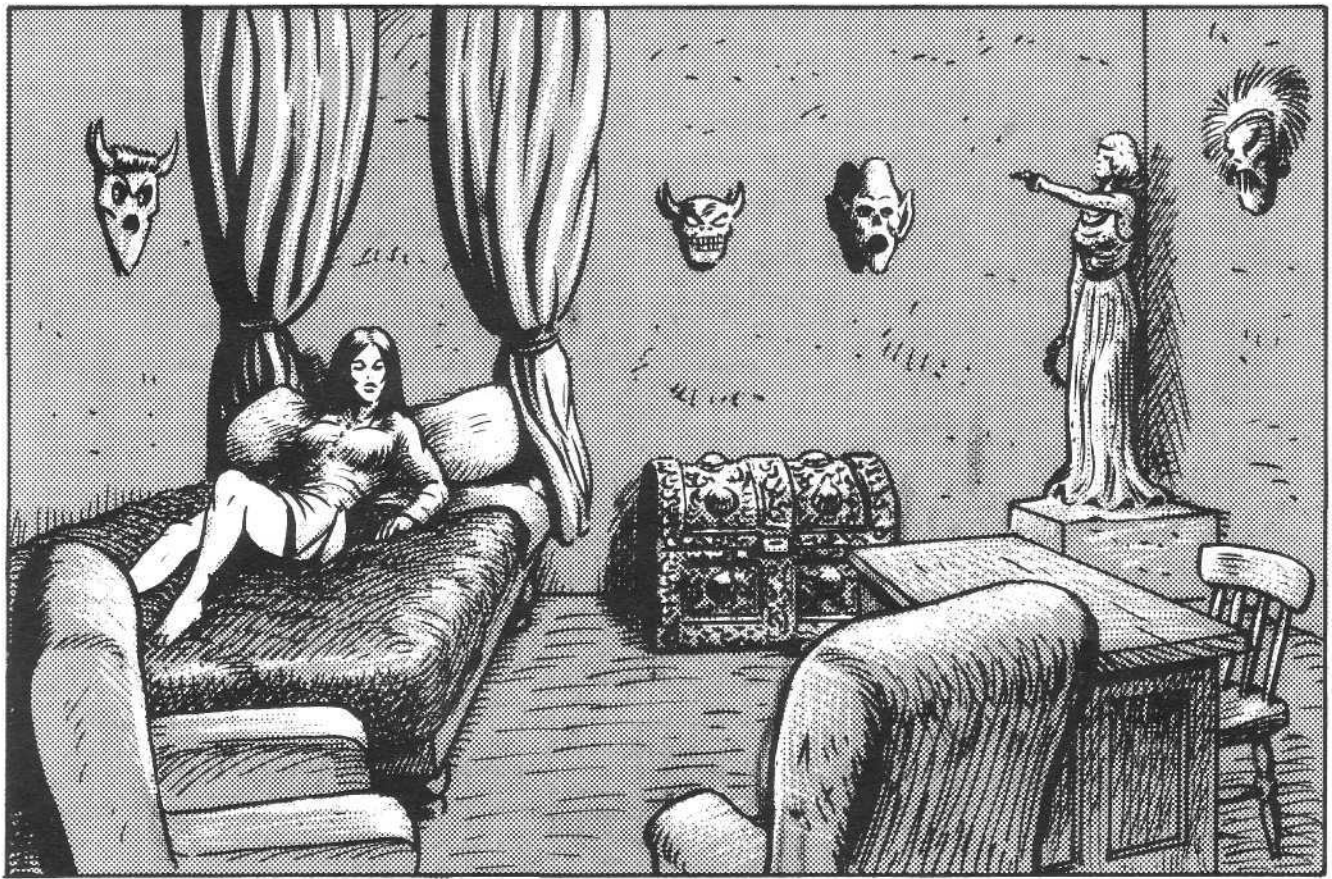
Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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



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

Gang 10a

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

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

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

Wendeltreppe 11

Allgemeine Informationen:

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

Spezielle Informationen:

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

Meister-Informationen:

■ Keine Besonderheiten.

Der Kobold

Meister-Informationen:

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

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

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

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

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

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

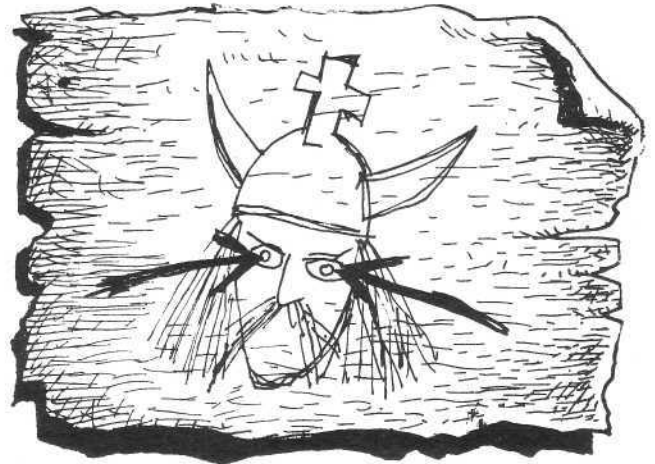
b) Die Helden erregen Karabustels Neugier, indem sie etwas höchst Merkwürdiges anstellen. (Natürlich können sie auch bei Möglichkeit b ein Lied anstimmen.) Eine *Heldin* schmeichelt dem Kobold auf jede erdenkliche Weise, macht ihm gar Heiratsanträge. In seiner Eitelkeit wird Karabustel darauf eingehen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

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

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

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

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



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



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

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

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

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

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

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

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

Vergessen Sie nicht, an die Helden Abenteuerpunkte

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

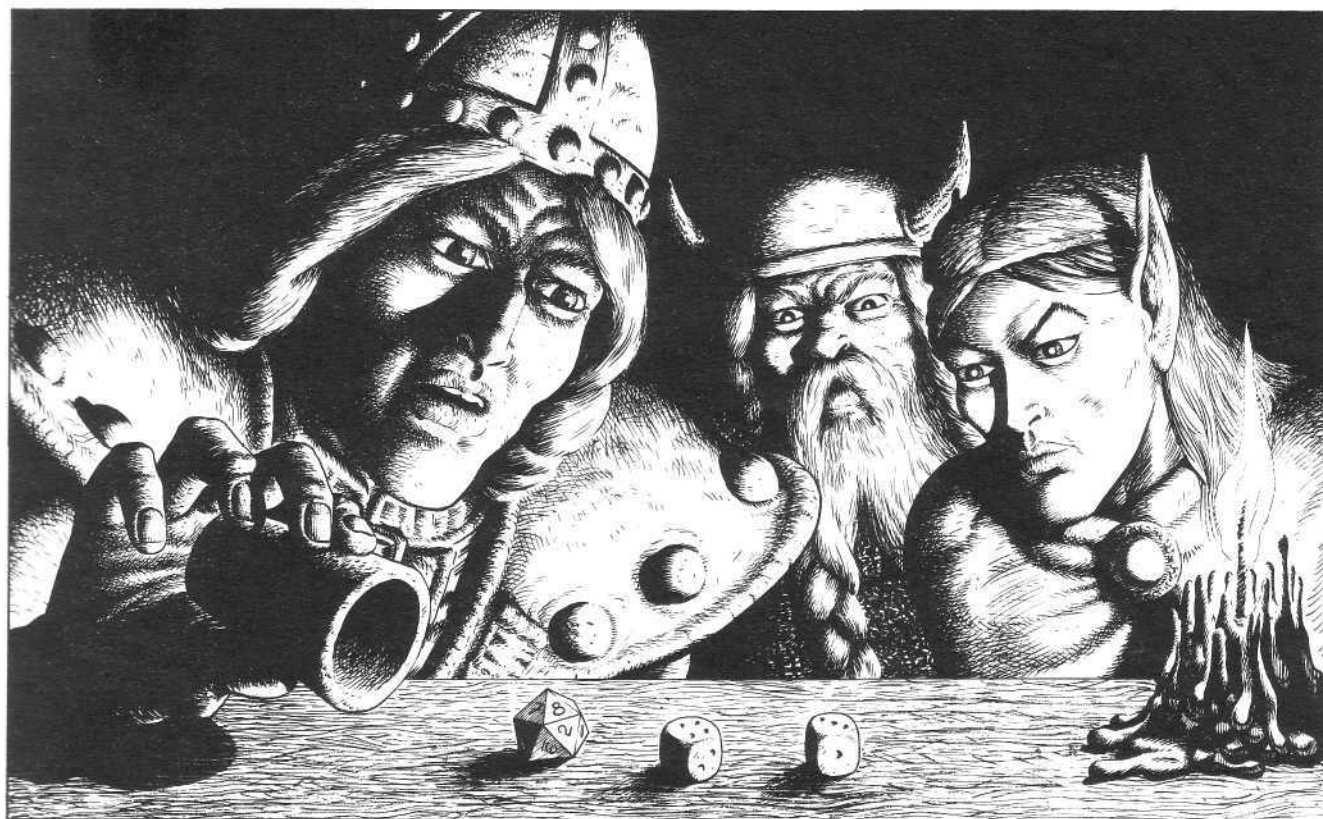
Versuchen Sie, während des Spiels möglichst wenig Einfluß auf die Entscheidungen der Spieler zu nehmen. Wenn es einmal notwendig wird, die Spieler zu beraten, dann lassen Sie einen der Bewohner des Unterschlupfes für sich sprechen. Die Helden können zum Beispiel ein Gespräch belauschen, oder es fällt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

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

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

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

Falls Sie irgendwelche Fragen zum Spiel haben, wenn Sie Anregungen oder Wünsche äußern möchten, schreiben Sie, ohne zu zögern, an: Wir stehen allen neuen Meistern gern mit Rat und Tat zur Seite.
Das Schwarze Auge
Postfach 1165
D-8057 Eching



DAS SCHWARZE AUGES

ist das erste große Fantasie-Rollenspiel, das in deutscher Sprache geschrieben wurde und in der Tradition europäischer Märchen, Sagen und Mythen steht. In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, sind noch viele Schätze verborgen, bewacht von finsternen und gefährlichen Monstern. Hat nicht gerade ein Unhold eine Prinzessin geraubt, die es zu befreien gilt? Und wer hilft dem Krieger Alrik, als ihm ein Ork die Doppelaxt entwindet?

In Aventurien, dem Reich des SCHWARZEN AUGES, ist ständig etwas los, und Sie, liebe Leserin, lieber Leser, werden bestimmt noch zu vielen verlockenden wie gefährlichen Abenteuern aufbrechen - viel Glück dabei!

Wie wäre es, wenn Sie selbst die Rolle des Meisters übernehmen würden? Oder haben Sie es gar schon einmal probiert?

Wertvolle Hilfen für den Meister enthält das Aktions-Set »*Die Werkzeuge des Meisters - oder das Zubehör zur dramatischen Spielgestaltung*«. Es ist im Buchhandel und im Spielwarenhandel jederzeit erhältlich.

Dort finden Sie auch eine Reihe von Gruppen-Abenteuern, später auch Solo-Abenteuern, die man alleine spielen kann. Jedes davon können Sie spielen, nachdem Sie die beiden in dieser Box liegenden Bücher gelesen haben, jedes ist eine Fundgrube neuer und origineller Ideen für die Freunde dieses Fantasie-Rollenspiels.



Der Plan des Schicksals

(zum Herausnehmen)

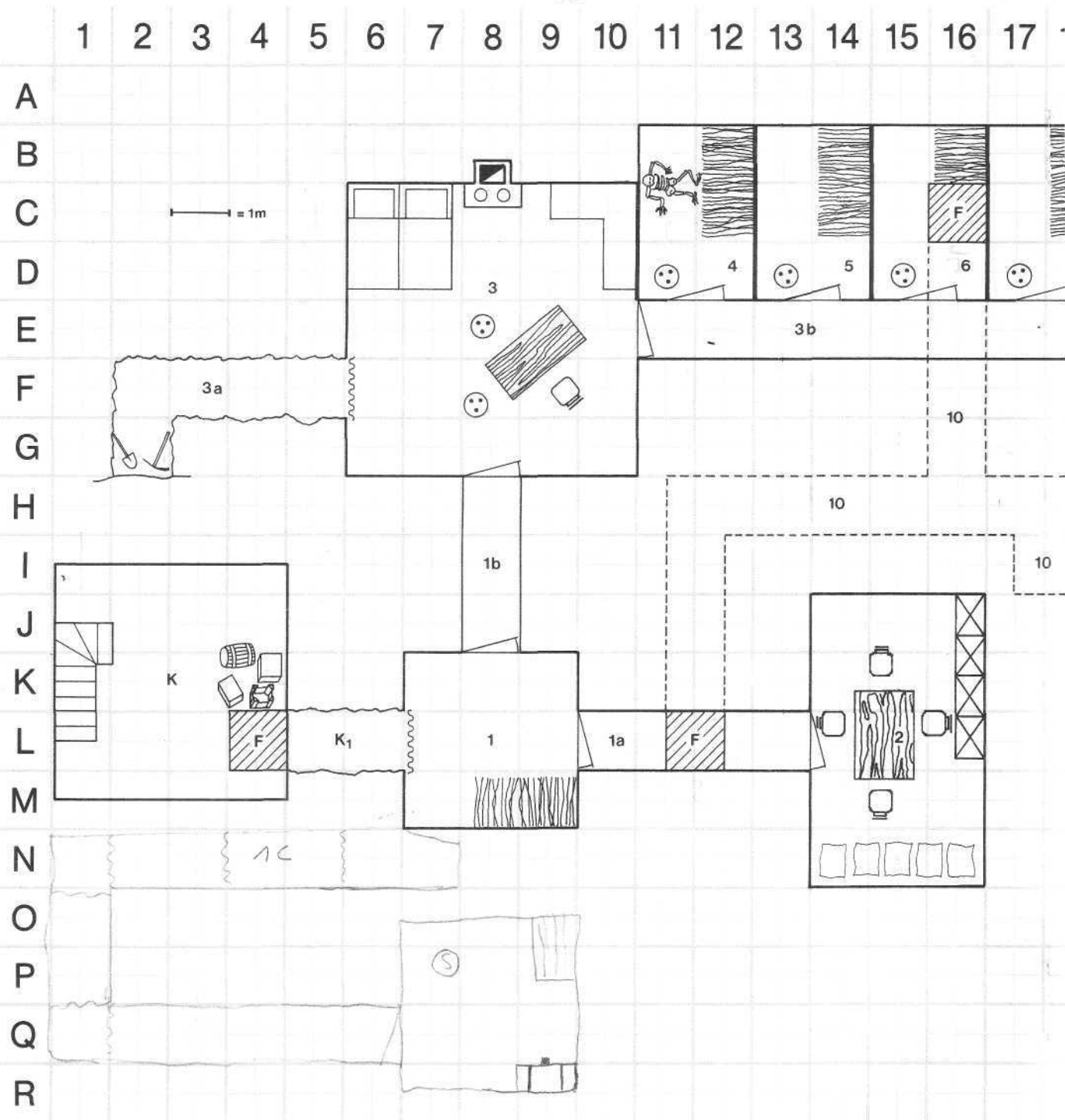
Das Schwarze Auge®

DER PLAN DES S

Bitte Himmelsrichtungen nach Bedarf eintragen!

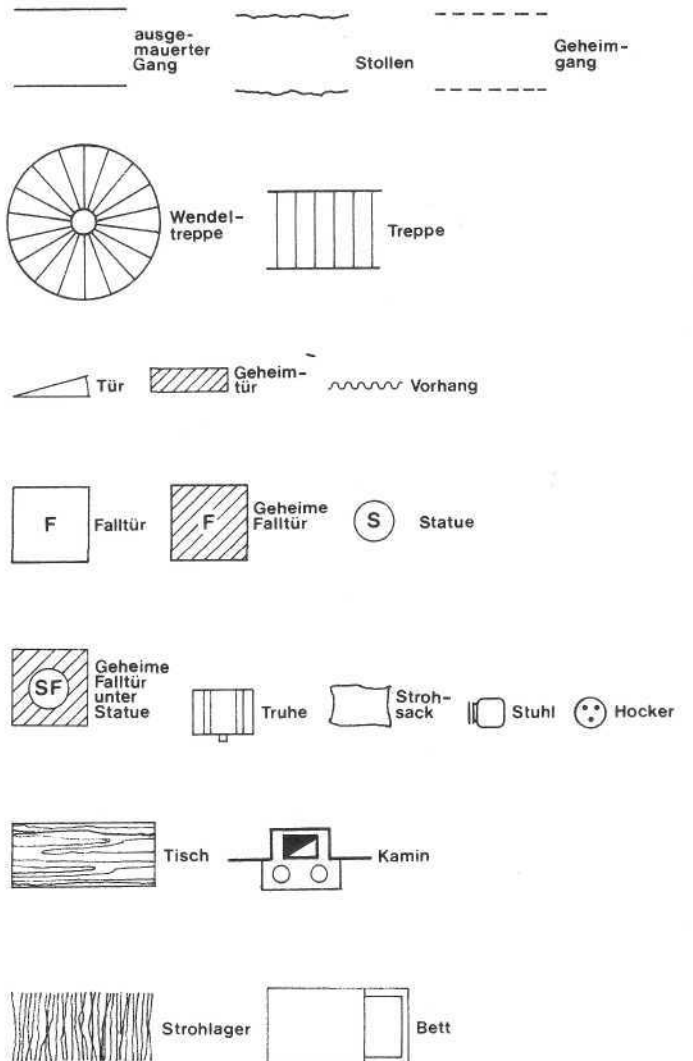
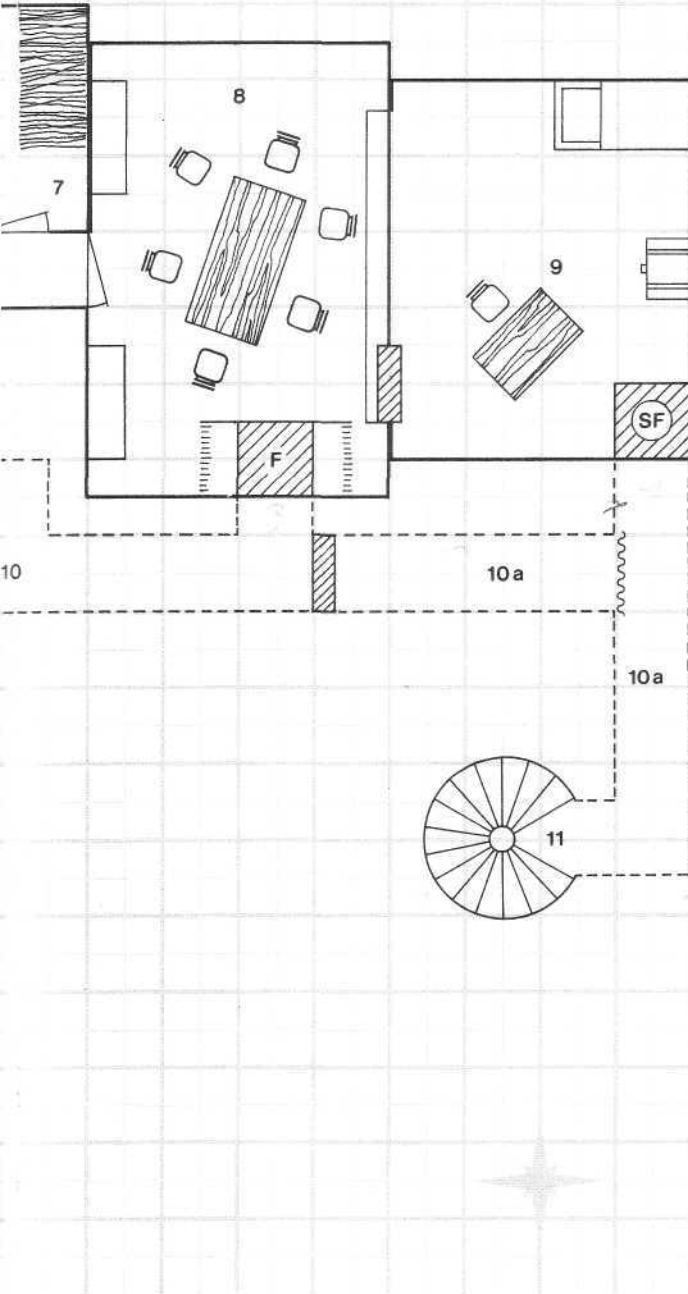
© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Echting 1984

© Droemersch Verlagsanstalt Th. Kraur Nachf., München 1984



SCHICKSALS

18 19 20 21 22 23 24 25 26



Das Gemälde für den Meister

(zum Herausnehmen)



