

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden des schwarzen Auges

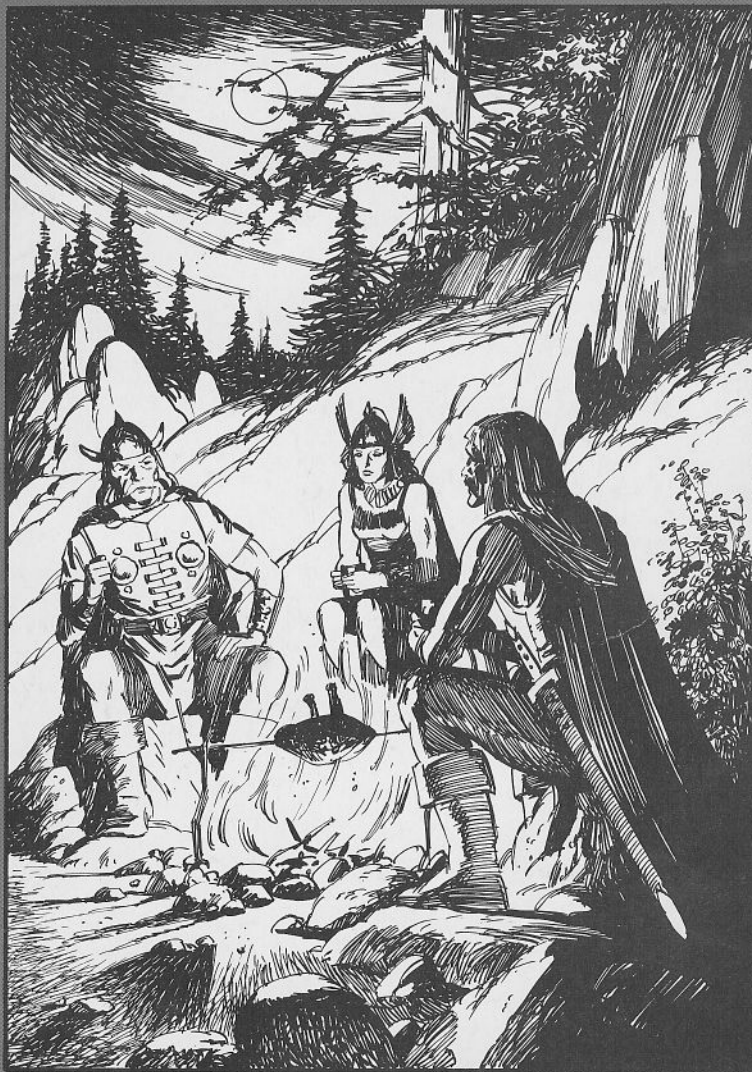


Grundausrüstung für alle Abenteuer

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden des schwarzen Auges

Regelbuch I



Das Schwarze Auge[®]
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Regelbuch I

Die Helden des Schwarzen Auges



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jens Haupt, Ina Kramer und Brian Talbot



©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Die Helden des Schwarzen Auges

von
Ulrich Kiesow

Regelbuch I zum Basis-Spiel

»Das Schwarze Auge«



Inhalt

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

Erste Schritte



Das Schwarze Auge ist ein *Fantasy-Rollenspiel*. Dieses längliche Wort will uns sagen, daß wir es mit zwei Dingen zu tun haben:

Unter *Fantasy* versteht man eine Literaturgattung. Der typische Fantasy-Roman schildert eine Welt, in der magische Rituale, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltagsleben gehören, eine Welt, in der sich das Gute in stetem Kampf mit dem Bösen befindet, und in der man - anders als in der Hierundjetzt-Welt - noch relativ leicht zwischen Gut und Böse unterscheiden kann. In diesem Sinne ist die *Odyssee* ebenso eine Fantasy-Geschichte wie das *Nibelungenlied*, der *Herr der Ringe*, die *Conan-Romane* oder *Die Unendliche Geschichte*.

Rollenspiel bedeutet, Sie, der Spieler, übernehmen eine Rolle in einem solchen Fantasy-Abenteuer. Sie agieren wie ein Romanheld in einer imaginären Welt und bestimmen gemeinsam mit Ihren Freunden Verlauf und Ausgang der Geschichte.

Damit aber überhaupt ein Abenteuer entsteht, benötigen die »Guten« (die von den Spielern dargestellten Helden) ein paar Widersacher: Monster,

Piraten, Straßenräuber oder andere Schurken. Die Rolle dieser Gegenspieler übernimmt der Spielleiter - auch **Meister des Schwarzen Auges** genannt. Der Meister kennt seine >Handlanger<, und er weiß, welche Ziele sie verfolgen; darum kann er den Spielern mitteilen, wie ihre Widersacher auf die jeweiligen Aktionen der Helden reagieren. Aus den wechselseitigen Beschreibungen von Aktionen und Reaktionen der Helden und ihrer Gegner entsteht - kurz gesagt - das Rollenspiel.

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

Teilnehmende Personen:

- a) der Meister des Schwarzen Auges (kurz: Meister)
- b) der Krieger Alrik vom Fluß (gespielt von Thomas)
- c) die Elfe Mondlied (gespielt von Birgit)
- d) der Zwerg Gilion, Sohn des Gringalf (gespielt von Bernd)

Mondlied, Alrik und Gilion haben sich von ein paar Bauern dazu überreden lassen, einer Bande von Strauchdieben das Handwerk zu legen, die in der Nähe des Ortes ihr Unwesen treibt. Die drei haben sich ein wenig umgehört und herausbekommen, daß ein einsames Gehöft in der Nähe des Dorfes als Unterschlupf der Bande dienen könnte.

Die Informationen über die Schurken haben die Helden vom Meister bekommen, der zu diesem Zweck in die Rollen einiger Bauern und Überfallopfer schlüpfte und einige Gespräche mit den Helden führte. Der Meister seinerseits entnimmt solche Hinweise dem *Abenteuerbuch*, einer Art Drehbuch, in dem alle wichtigen Informationen zu einem Abenteuer des Schwarzen Auges enthalten sind. So enthielte das Abenteuerbuch in diesem Fall eine knappe Schilderung des Dorfes und seiner Bewohner sowie eine Beschreibung der Räuber und eine Darstellung ihrer besonderen Fertigkeiten und Motive. Über das Versteck der Straßenräuber fände sich - außer einer Grundrißzeichnung - in etwa folgender Text:

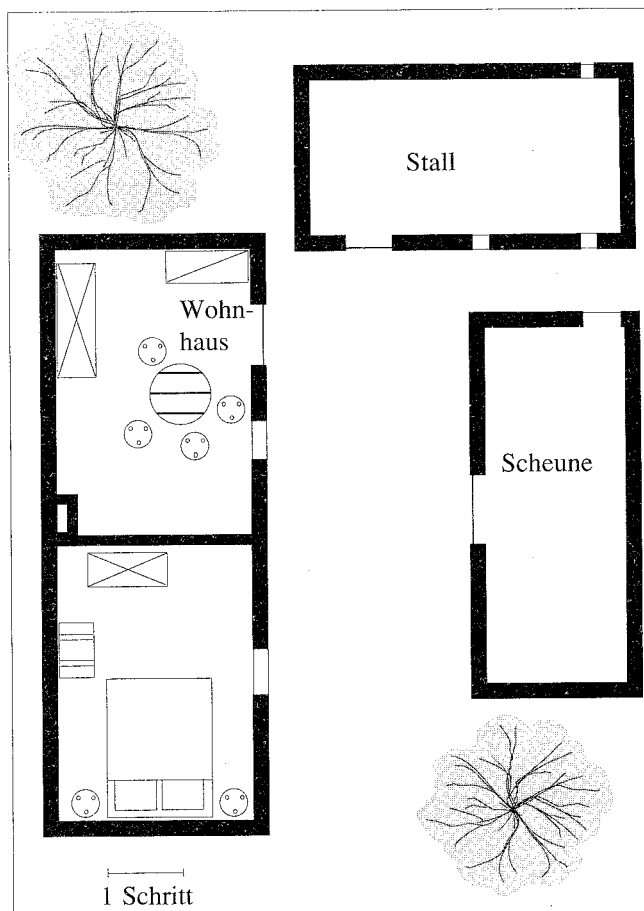
»Der Unterschlupf ist ein von seinen ursprünglichen Bewohnern verlassenes Bauernhaus, bestehend aus Wohnhaus, Scheune, Rinder- und Kleinviehstall. Das Wohnhaus ist in Wohn- und Schlafraum unterteilt. Beide haben eine Grundfläche von 3 mal 4 Schritt (in Aventurien mißt man nach Schritten, 1 Schritt entspricht 1 m). Weitere Informationen zu den Gebäuden entnehmen Sie dem beiliegenden Grundriß.

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

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

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

Meister: »Die Straße steigt einen Hügel hinauf. Von der Kuppe könnt ihr ein kleines Tal überblicken, in dem, von hohen Roßkastanien fast verdeckt, ein Fachwerkhaus mit ein paar Nebengebäuden steht.«
Thomas: »Kommt Rauch aus dem Kamin?«



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

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

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

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

Bernd und Birgit: »Wieso? Das kann nicht sein! wir sind doch auf dem Hügel stehengeblieben.«
Meister: »Davon weiß ich nichts. Das hättet ihr mir sagen müssen.«

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

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

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

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

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

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

Was lernen wir aus diesem kleinen Disput?

1. Die Spieler nennen ihre Helden mal beim Namen (»Mondlied nimmt den Bogen von der Schulter«) und mal reden sie in der ersten Person - so als ob sie tatsächlich selbst die Helden wären (»Ich fummele nicht im Laufen an meiner Axt«). Dagegen ist nichts zu sagen. Die Ich-Form wird meist gewählt, wenn es zu Diskussionen kommt oder die Helden in gefährliche Situationen geraten. Anfangs mag es den Helden etwas Überwindung kosten, in der Ich-Form zu reden, aber auf die Dauer ist es spontaner und stimmungsvoller, diese Form zu wählen.

2. Das Wort des Meisters ist Gesetz. Er braucht sich nicht auf Diskussionen mit den Spielern einzulassen. Solche Streitereien verzögern oft nur den Spielfluß und rauben die Spannung. Schließlich ist der Meister für den Ablauf der Ereignisse in einem Abenteuer verantwortlich; und Dinge, die geschehen - oder nicht geschehen - sind, sollte man im nachhinein nicht durch Argumentieren verändern wollen. Gerade so wie man im wirklichen Leben auch nicht darüber diskutiert, ob der Bus, der einem eben vor der Nase weggefahren ist, nicht eigentlich doch noch kommen sollte.

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

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

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

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

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

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

Meister: »Nein.«

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

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

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

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

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

Bernd: »Kann Mondlied gut schleichen?«

Birgit: »Aber klar!«

Thomas: »Also dann versuch dein Glück!«

Birgit: »Ich probier's!«

Meister: »Dann würfele bitte eine Gewandtheitsprobe!«

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

Birgit: »Eine 1 1 ! Geschafft!«

Meister: »Du stehst jetzt vor der Tür.«

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

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

Birgit: »Aha, die Schurken ruhen zu speisen. Ich winke Gilion und Alrik herbei.«

Meister: »Je eine Gewandtheitsprobe bitte!«

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

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

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

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

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

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

Thomas: »Immer ich!«

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

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

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

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

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

Bernd: »Gilion wirft sich zu Boden.«

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

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

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

Wieviel Schaden ein Treffer anrichtet, hängt von der Körperkraft und der Waffe des Angreifers sowie von der Rüstung des Verteidigers ab. Wenn Sie Genaueres wissen wollen, schauen Sie sich das Kapitel »**Der Kampf**« auf Seite 13 an.

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

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

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

Wir werden unsere Beispiel-Runde jetzt verlassen, denn sie hat ihre Pflicht erfüllt: Sie hat uns gezeigt, wie aus ein paar knappen Situationsbeschreibungen eine spannende Spielhandlung entstehen kann, und sie hat demonstriert, wie wenig man wissen muß, um in ein Rollenspiel einsteigen zu können. Es mag Sie überraschen, lieber Leser, aber in unserem Beispiel war bereits fast alles enthalten, was Sie berücksichtigen müssen, um als Spieler an einem Das Schwarze Auge-Abend teilnehmen zu können. Um ein Spiel zu leiten, braucht es ein wenig mehr. Doch wenn Sie dieses dünne Heftchen zu Ende gelesen haben, besitzen Sie schon das Handwerkszeug zu einem Spielleiter, und Sie sollten mit diesem knappen Wissen durchaus schon einmal ein paar Spielabende gestalten. Um ein Gefühl für die Techniken des Rollenspiels zu bekommen, reichen die Grundkenntnisse aus. Später, wenn Sie und Ihre Runde mit dieser ungewöhnlichen Art des Gesellschaftsspiels ein wenig »warm geworden« sind, können Sie sich dann den Verfeinerungen zuwenden, die in den anderen Texten dieses Basis-Spiels und den Ergänzungsboxen vorgestellt werden.

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

Ein Held entsteht

Das vorausgegangene Kapitel, »Erste Schritte«, sollte einen ersten Einblick in das typische Geschehen eines Rollenspiels geben und zugleich den Spielleiter (Meister des Schwarzen Auges) ein wenig auf seine Rolle bei dieser 'Veranstaltung' vorbereiten; im folgenden Text geht es um die Vorbereitungen, die jeder einzelne Spieler zu treffen hat, bevor er in ein erstes Abenteuer einsteigen kann. Der Spieler muß nämlich schöpferisch tätig werden: Seine Aufgabe ist es, eine persönliche Spielfigur zu erschaffen, seinen »Helden des Schwarzen Auges«.

Das Wort »Held« ist übrigens im Sinne von Romanheld zu verstehen. Die Helden im Spiel »Das Schwarze Auge« sind einfach die Hauptfiguren in einer Fantasy-Geschichte. In diesem Sinne kann es gute und böse Helden geben, mutige und ängstliche. Es wird keineswegs von der Spielfigur erwartet, daß sie sich tatsächlich jederzeit 'heldenhaft' verhält. Auch das Leben in einem Fantasy-Reich ist gefährlich, und der Sinn dieses Spiels ist es nicht, einen Helden nach dem anderen todesmutig und blindwütig in sein Verderben zu schicken. Andererseits sollte Ihr Held natürlich schon ein Stück verwegener agieren, als wir es uns im Alltagsleben leisten können. Er sollte einem Durchschnittsbürger in manchen Dingen überlegen sein und es nach wenigen Abenteuern so weit gebracht haben, daß sich die Leute in seiner Heimatstadt nach ihm umdrehen und seinen Namen mit einer gewissen Ehrfurcht murmeln. In so fern kann man Ihre Spielfigur auch in einem allgemeinen Sinn als »Held« bezeichnen. (An dieser Stelle möchten wir alle Leserinnen um Verständnis dafür bitten, daß in unseren Texten immer nur von dem *Spieler* und dem *Held*, selten einmal aber von *Spielerin* und *Heldin* die Rede ist. In unserem Spiel herrscht völlige Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern: Körpergröße, Geschicklichkeit und Kraft sind bei männlichen und weiblichen Helden gleich ausgeprägt, die Rollen von Göttern, Heroen und Schurken in gleichem Maße von Frauen wie Männern besetzt. Dennoch wählen wir in den Regeltexten vorwiegend die männliche Form. Wir denken, daß ein Spiel mit einer emanzipatorischen Grundeinstellung der weiblichen Gleichberechtigung eher dienen kann als ein Regeltext, der durch verwirrende Doppelformulierungen (»Helden/innen«) verunklärt ist.)

Ein typischer Held des Schwarzen Auges ist viel mehr als eine Spielfigur mit ein paar spielrelevanten

Werten, sondern ein facettenreiches Gebilde, das teils durch seine auf einem Dokument festgehaltenen Eigenschaften, teils in der Phantasie des Spielers existiert. Über einen echten Menschen kann man, um ihn nur annähernd zu beschreiben, eine fast unendliche Fülle von Daten zusammentragen. Da ein Held des Schwarzen Auges eine möglichst lebensgetreue Phantasiegestalt sein soll, ist auch hier der Datenmenge, durch die er definiert werden soll, kaum eine Grenze gesetzt.

Diese Worte gelten allerdings vor allem für einen Helden, der von einem fortgeschrittenen Spieler mit einiger Rollenspiel-Erfahrung geführt wird. Da Sie, lieber Leser, die vielfältigen Möglichkeiten des Rollenspiels erst noch erkunden wollen, sollten Sie sich zunächst damit begnügen, einen Helden mit einer recht einfachen Struktur zu erschaffen. Für den Anfang genügt es völlig, wenn Sie für Ihren Helden den umseitig abgebildeten »Basis-Heldenbrief« ausfüllen. Die dieser Box separat beiliegenden »Helden-Dokumente« sollten Sie erst zu einem späteren Zeitpunkt ausfüllen und im Spiel verwenden. Zunächst geht es für Sie darum, einen Einstieg in diese für Sie neue (und ein wenig fremde) Art des Gesellschaftsspiels zu finden, und da ist es ratsam, daß Sie sich selbst und Ihre Mitspieler nicht durch eine zu große Datenmenge überfordern. Wenn Sie Ihre ersten Schritte in diesem neuen Metier hinter sich gebracht haben, werden Sie von selbst wissen, wann der Zeitpunkt gekommen ist, ein Stück tiefer in das Spiel einzusteigen.

Der Basis-Heldenbrief

Nach langer Vorrede wollen wir nun endlich mit der Erschaffung Ihres ersten Helden beginnen. Sie benötigen dazu eine Kopie des Heldenbriefs, einen Bleistift, ein Radiergummi und einen gewöhnlichen 6flächigen Würfel.

Auf dem Brief finden Sie diverse Felder, in die die typischen Merkmale Ihres Helden eingetragen werden sollen. Wenn Sie die Erläuterungen zu den einzelnen Begriffen auf dem Heldenbrief aufmerksam lesen, erhalten Sie zugleich eine erste Einführung in die allgemeinen Grundregeln des Schwarzen Auges. Wie das Spiel tatsächlich "funktioniert", erfahren Sie am besten beim Spielen selbst.

NAME: Über diese Eintragung entscheiden Sie selbst.

DSA - Heldenbrief

Name _____ Typus _____ Geschlecht _____

MUT

KLUGHEIT

CHARISMA

GEWANDTHEIT

KÖRPERKRAFT

LEBENSENERGIE

ASTRALENERGIE

ABENTEUERPUNKTE

STUFE

ATTACKE

PARADE

WAFFE

RÜSTUNGSSCHUTZ

MOMENTANE LE

MOMENTANE AE

Portrait

Wappen

Ausrüstung:

Gesamtgewicht:

Unzen

Notizen:

DSA - Heldenbrief

Name _____ Typus _____ Geschlecht _____

MUT

KLUGHEIT

CHARISMA

GEWANDTHEIT

KÖRPERKRAFT

LEBENSENERGIE

ASTRALENERGIE

ABENTEUERPUNKTE

STUFE

ATTACKE

PARADE

WAFFE

RÜSTUNGSSCHUTZ

MOMENTANE LE

MOMENTANE AE

Portrait

Wappen

Ausrüstung:

Gesamtgewicht:

Unzen

Notizen:

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

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

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

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

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

Die Eigenschaften

MUT, KLUGHEIT, CHARISMA, GEWANDTHEIT, KÖRPERKRAFT

Die Werte dieser Eigenschaften werden ausgewürfelt. Sie verwenden dazu einen normalen (6flächigen) Würfel, kurz "W6" genannt. Um die Werte festzulegen würfeln Sie insgesamt 6 mal und addieren jeweils eine 7 zum Würfelresultat, so daß Sie 6 Zahlen erhalten, die alle zwischen 8 und 13 liegen. Das schlechteste Ergebnis können Sie streichen, die verbliebenen 5 Zahlen verteilen Sie nach eigenem Gutdünken auf Ihre 5 Eigenschaften. Es versteht sich von selbst, daß ein hoher Eigenschaftswert günstiger als ein niedriger ist. Sollten Sie jedoch für Ihren Helden mehrere schwache Werte ausgewürfelt haben, ist das kein Grund zum Verzweifeln, denn Sie können diese Werte von Spiel zu

Spiel steigern, bis aus einem unscheinbaren Bauernburschen irgendwann ein berühmter Recke geworden ist. In dieser Entwicklung, die ein Held während des Spiels nimmt, liegt, wie Sie bald selbst feststellen werden, ein ganz besonderer Reiz, den man nicht auskosten könnte, wenn man in das allererste Abenteuer gleich als Superheld einsteigen würde.

Die übrigen Begriffe

LEBENSENERGIE: Ein durchschnittlicher Held des Schwarzen Auges beginnt das Spiel mit 30 Lebenspunkten. Tragen Sie also bitte bei "Lebensenergie" eine 30 ein. Wenn Ihr Held im Kampf verwundet wird, verliert er Lebenspunkte; falls seine Lebensenergie dadurch auf 5 oder darunter sinkt, wird er bewußtlos. Fällt die Lebensenergie auf 0 (oder darunter) geht der Held in das Reich des Totengottes Boron ein...

Zwischen 2 Abenteuern baut sich die Lebensenergie Ihres Helden wieder auf, er beginnt den nächsten Spielabend normalerweise wieder mit vollen 30 Lebenspunkten. Auch während eines Abenteuers kann der Held Lebensenergie regenerieren: Immer wenn es ihm gelingt, eine Nacht in ungestörtem, heilsamen Schlaf zuzubringen, kann er am nächsten Morgen mit einem W6 auswürfeln, wie viele Lebenspunkte er während dieser Nacht zu-rückgewonnen hat. Außerdem kann er darauf hoffen, daß er einem magisch begabten Heilkundigen begegnet: Dieser kann ihm nämlich auch während eines laufenden Abenteuers Lebenspunkte spenden.

ASTRALENERGIE: Diese geheimnisvolle Kraft wird für Zaubereien benötigt. Sie ist nicht jedem Helden gegeben. Magier beginnen das Spiel mit 30 Astralpunkten, Elfen mit 25, alle anderen Typen benötigen diese Energie nicht, da sie ohnehin nicht zaubern können. Auch die Astralenergie verbraucht sich im Verlaufe eines Abenteuers, kann aber auf ähnliche Weise wie die Lebensenergie regeneriert werden.

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

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

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

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

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

PARADE: Setzen Sie hier eine 8 ein.

WAFFE: Schlagen Sie die kleine Waffen- und Rüstungsliste auf Seite 18 auf. Suchen Sie sich eine Waffe aus - vorausgesetzt, Sie können sie bezahlen - und tragen Sie sie ein. Hinter der Waffe werden die Trefferpunkte (TP) notiert. Beachten Sie, daß Magier keine Waffen verwenden dürfen, die mehr als 1W6+2 TP verursachen können.

RÜSTUNG: Rüstungen schützen im Kampf vor Verletzungen und somit vor dem Verlust von Lebenspunkten. Sie sind, wie Sie sehen, sehr teuer. Falls Ihr Held sich noch keine echte Rüstung leisten kann, gehen wir davon aus, daß er von Zuhause

immerhin Straßenkleidung mitbringt. Tragen Sie in diesem Fall ein: "Normale Kleidung, RS (Rüstungsschutz) 1." Da der Held die Kleidung schon vor Spielbeginn besitzt, brauchen Sie die Kosten nicht von Ihrem *Vermögen* abzuziehen. Auch ein Schild - falls sich Ihr Held eines kaufen will - ist Teil des Rüstungsschutzes.

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

Die Proben

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

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

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

genügen. Im ersten Fall muß der Spieler eine 3 zu seinem Würfelwurf addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelwurf abziehen.

Ein gewisses Risiko muß jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum folgende Regel: Eine Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn der Würfel eine 20 zeigt. Einen solchen Streich des Schicksals nennen wir Patzer. Eine 20 gilt auch dann als Patzer, wenn es sich um eine Minus-Probe (eine Probe, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf) handelt.

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

Der Kampf

Auch den Kampf nach den Regeln des Schwarzen Auges kann man als eine rasche Folge von Proben betrachten; Angreifer und Verteidiger legen nämlich abwechselnd Attacke- und Paradeproben ab. Nur wenn eine Attacke gelingt und gleichzeitig die Parade des Gegners scheitert, kommt es zu einem Treffer. Die Schwere dieses Treffers hängt von der Waffe des Angreifers, der Rüstung des Getroffenen und dem Zufall (dem W6) ab.

Der erste Schlag

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

Die Attacke:

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

Die Parade:

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

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

Der Schaden:

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

fen und muß einen Schaden hinnehmen, das heißt, er verliert Lebenspunkte. Der Schaden ist abhängig von der Art der Waffe - mit einem Schwert kann man Schlimmeres anrichten als mit einem Knüppel. Die Waffen verursachen also unterschiedlich viele Trefferpunkte (TP). Sie finden ein Verzeichnis der gängigen Waffen auf Seite 18. Dort sind die Trefferpunkte eines Schwertes mit W+4 angegeben. Um die TP eines Schwerthiebes zu ermitteln, würfelt man mit einem 6flächigen Würfel und addiert eine 4 zum Resultat. Ein Schwert kann also 5-10 TP verursachen. Diese TP werden in voller Höhe von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen, falls dieser nicht durch eine Rüstung geschützt ist.

Der Rüstungsschutz:

Rüstungen sollen den Kämpfer vor Schaden bewahren. Im Spiel bedeutet das, sie fangen Trefferpunkte auf. Alle Rüstungen in unserem Spiel sind mit einem Rüstungsschutz-Wert (RS) versehen. Die RS-Zahl ist gleichbedeutend mit der Anzahl aufgefangener Trefferpunkte.

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

Schadenspunkte/Trefferpunkte

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

Die Kampfrunde:

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

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

Die Kampfsequenz:

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



Beispiel für eine Kampfrunde:

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

- b) Die Attacke gelingt. Jetzt würfelt Kämpfer 13 seine Parade. Aus dem Parade-Wurf ergeben sich noch einmal 2 Möglichkeiten:
- c) Die Parade von 13 gelingt. Die Attacke von A hat, da sie pariert wurde, keinen Schaden verursacht. Es folgt die 2. Sequenz.
- d) Die Parade von 13 mißlingt. Der Schaden wird ermittelt: Kämpfer A würfelt die Trefferpunkte für seinen Hieb aus; hiervon wird Kämpfer 13's Rüstungsschutz abgezogen. Die verbliebenen Trefferpunkte werden als Schadenspunkte von B's Lebensenergie abgezogen.

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

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

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Dieses unübersichtliche Getümmel ist am einfachsten zu handhaben, wenn man es wie mehrere gleichzeitig verlaufende Einzelgefechte behandelt. Die verfeindeten Gruppen sind so einzuteilen, daß in jedem Einzelgefecht die Mitglieder der zahlenmäßig unterlegenen Partei allein gegen 2, 3 oder 4 Gegner stehen.

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

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

Beispiel für eine Kampfrunde

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

- seine Parade. Aus dem Parade-Wurf ergeben sich noch einmal 2 Möglichkeiten:
- c) Die Parade des Schurken gelingt. Die Attacke von A hat, da sie pariert wurde, keinen Schaden verursacht. Es folgt die 2. Sequenz.
 - d) Die Parade des Schurken mißlingt. Der Schaden wird ermittelt: Kämpfer A würfelt die Trefferpunkte für seinen Hieb aus; hiervon wird der Rüstungsschutz des Schurken 1 abgezogen. Die verbliebenen Trefferpunkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Schurken abgezogen.
2. SEQUENZ: Jetzt ist Schurke 1 der Angreifer. Er würfelt seine Attacke. Falls diese mißlingt, folgt Sequenz 3. Wenn sie gelingt, kann Kämpfer A eine Parade versuchen. Gelingt die Parade, folgt die 3. Sequenz. Mißlingt die Parade, werden die Schadenspunkte für Kämpfer A ermittelt, bevor die 3. Sequenz beginnt.
 3. SEQUENZ: Schurke 2 ist der Angreifer und würfelt seine Attacke. Wenn diese gelingt, werden sofort die Schadenspunkte für Kämpfer A ermittelt, denn A hat in dieser Kampfrunde keine Möglichkeit mehr zur Parade.
 4. SEQUENZ: Kämpfer 13 würfelt seine Attacke gegen den Schurken Nr. 3. Daraus ergeben sich wiederum die oben beschriebenen Möglichkeiten.
 5. SEQUENZ: Schurke 3 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer B. Kämpfer B. versucht zu parieren.
 6. SEQUENZ: Schurke 4 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer B.
 7. SEQUENZ: Kämpfer C würfelt seine Attacke gegen Schurke 5. Dieser versucht zu parieren.
 8. SEQUENZ: Schurke 5 würfelt seine Attacke gegen Kämpfer C; dieser versucht zu parieren.

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

Abenteurpunkte und Stufen

Die Stufen versinnbildlichen den Aufstieg eines Helden zu Ruhm und Macht. Welche Stufe ein Held in der Welt des Schwarzen Auges erreicht, hängt vor allem davon ab, wie viele Abenteurpunkte (AP) er sammeln kann.

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

Es ist unmöglich, dem Meister eine genaue Richtschnur für die Zumessung von Abenteurpunkten an die Hand zu geben, nur für den Sieg über einen Gegner ist eine Hilfe möglich: Die meisten Schurken, Ungeheuer und andere Widersacher der Helden sind mit einer Monsterklasse versehen. Wenn die Helden einen Gegner besiegen, erhalten sie AP in Höhe seiner Monsterklasse. So ein Sieg kann auf viele Arten zustande kommen: in die Flucht schlagen, kampfunfähig machen, ver- oder bezaubern,

gefangennehmen usw. Wenn der Gegner im Kampf getötet wurde, gibt es nur dann AP, wenn der Tod nicht zu vermeiden war. Das heißt: Man weiß, daß dieser Gegner sich niemals ergibt, daß er eine Bedrohung für das ganze Land darstellt u. ä. Ein sinnlos erschlagener Gegner bringt den Helden keine AP ein. Im übrigen sollten Sie als Meister desto knausriger mit den AP für gewonnene Kämpfe umgehen, je mächtiger Ihre Helden werden. Die Abenteurpunkte sind schließlich ein Maß für die Lebens- und Kampferfahrung, und so hat ein Held, der seinen ersten Ork besiegt, eine wichtige Erfahrung gemacht und gewiß 10 AP verdient. Tötet derselbe Held aber irgendwann seinen 20. Ork, so wird er aus diesem Kampf kaum noch etwas lernen - eine Belohnung von 2 AP dürfte genügen...

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

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

Die Stufenleiter

Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. Stufe. Wenn er 100 AP gesammelt hat, erreicht er die 2. Stufe und mit 300 AP die 3. Stufe. Die Abenteuerpunkte werden fortlaufen gezählt. Wenn ein Held eine Stufe erreicht hat, fängt er also nicht wieder bei 0 an, sondern addiert die neu erworbenen AP zu den bereits errungenen. Es werden jeweils 100 Punkte mehr benötigt, um die nächstfolgende Stufe zu erreichen.

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

AP	Stufe
0	1.
100	2.
300	3.
600	4.
1000	5.
1500	6.
2100	7.

AP	Stufe
2800	8.
3600	9.
4500	10.
5500	11.
6600	12.
7800	13.
9100	14.

AP	Stufe
10500	15.
12000	16.
13600	17.
15300	18.
17100	19.
19000	20.
21000	21.

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

Jedesmal bei Erreichen einer neuen Stufe kann der Held:

Die Lebensenergie erhöhen

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

Die Astralenergie erhöhen

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

Einen Eigenschaftswert steigern

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

Den Attacke- oder Parade-Wert verbessern Der Spieler kann entweder den Attacke- oder den Parade-Wert seines Helden um 1 Punkt anheben. Der Attacke-Wert darf nicht über 18, der Parade-Wert nicht über 17 gesteigert werden.

Fünf Heldentypen

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

1. Der Abenteurer

Wir nennen einen Helden, der keine besonderen Merkmale außer einem Hang zum Abenteuerleben aufweist, kurz und bündig Abenteurer. Um einen Abenteurer zu spielen, braucht man keine besonderen Voraussetzungen zu erfüllen. Wenn Sie also

eine Figur ausgewürfelt haben, die keine über-durchschnittlichen Eigenschaftswerte besitzt, ernennen Sie sie zum Abenteurer. Diesem Heldentyp kann man im Reich des Schwarzen Auges am häufigsten begegnen. Ein Abenteurer kann, wenn die Eigenschaften Mut und Körperkraft so weit gesteigert wurden, daß die Voraussetzungen für einen Krieger erfüllt sind, zum Krieger aufsteigen.

Der Abenteurer in Stichworten:

Voraussetzungen: keine

Beschränkungen: darf keine Ritterrüstungen tragen

Lebensenergie bei Spielbeginn: 30

ATTACKE: 11; PARADE: 8

2. Der Krieger

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

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

Der Krieger in Stichworten:

Voraussetzungen: Mut 12, Körperkraft 12

Beschränkungen: keine

Lebensenergie bei Spielbeginn: 30

ATTACKE: 12, PARADE: 9

3. Der Zwerg

Wenn sich bei einem Helden hohe Körperkraft mit außerordentlicher Gewandtheit paart, können Sie für diese Figur den Typ *Zwerg* wählen.

Zwerge sind bedeutend robuster gebaut als Menschen, aber wegen ihrer kurzen Arme können Sie ein Schwert oder eine große Axt (Trefferpunkte: W6+4) nur mit 2 Händen führen, also nicht gleichzeitig ein Schwert und einen Schild benutzen. Echte Zweihänderwaffen sind nicht verwendbar.

Der Zwerg in Stichworten:

Voraussetzungen: Körperkraft 12, Gewandtheit 12

Beschränkungen: keine Ritterrüstungen, Waffen mit W+4 TP nur als Zweihänderwaffe *Lebensenergie bei Spielbeginn:* 40

ATTACKE: 11, PARADE: 9

4. Der Elf

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

Eine Liste der Elfen-Zaubersprüche finden Sie auf Seite 20.

Der Elf in Stichworten:

Voraussetzungen: Gewandtheit 12, Klugheit 12

Beschränkungen: keine Ritterrüstungen

Lebensenergie bei Spielbeginn: 25

Astralenergie bei Spielbeginn: 25

ATTACKE: 11, Parade: 8

5. Der Magier

Helden, die mit einem hohen Klugheitswert und einer starken persönlichen Ausstrahlung gesegnet sind, haben das Zeug zum Magier. Diese zauberkundigen Heldentypen gehören zu den machtvollsten Personen unseres Spiels, aber sie unterliegen wichtigen Beschränkungen: Die meisten Waffen und Rüstungen sind ihnen verwehrt; sie müssen sich ganz auf ihre magische Begabung verlassen. Eine Liste der Magiersprüche finden Sie auf Seite 70

Der Magier in Stichworten:

Voraussetzungen: Klugheit 12; Charisma 12

Beschränkungen: keine Rüstungen über RS2, keine Waffe mit mehr als W6+2 Trefferpunkten.

Lebensenergie bei Spielbeginn: 20

Astralenergie bei Spielbeginn: 30

ATTACKE: 9, PARADE: 8

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

Das Spiel kann beginnen

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

Aventurische Waffen				
Typ	TP	Länge	Preis	Bein.
Messer	1W	25	5	
Dolch	1W+1	30	20	
Schwerer Dolch	1W+2	35	30	
Florett	1W+3	90	60	
Kampfstab	1W+1	150	25	1)
Knüppel	1W+1	80	1	
Keule	1W+2	80	15	
Säbel	1W+3	90	60	
Kriegsbeil	1W+4	90	50	
Schwert	1W+4	95	100	
Zweihänder	2W+4	155	180	2)
Bemerkungen: alle Längenangaben in cm alle Preise in Silbertalern 1) Die gleichen Werte gelten auch für den Zauberstab eines Magiers. Der Stab muß mit 2 Händen geführt werden, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich ²Nur für Krieger zulässig. Dieser muß je 3 Punkte vom Attacke- und vom Parade-Wert abziehen, wenn er einen Zweihänder benutzt. Die Waffe muß mit 2 Händen geführt werden, gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich				

Aventurische Rüstungen			
Rüstung	RS	Gewicht (Unzen)	Preis (Silbert.)
Straßenkleidung¹	1	ca.120	ca. 20
Winterkleidung/Fellkleidung	2	200	ca. 30
Wattierter Waffenrock	2	120	40
Schwere Lederjacke/ -hose²	2	200	ca. 50
Lederharnisch	3	180	80
Kettenhemd	4	320	200
Schuppenpanzer	5	480	900
Ritterrüstung	6	900	3500
Schild¹	1	140	25
Anmerkungen: Eine Unze entspricht 25 Gramm 1) Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze oder dünne Seidenkleidung zählen als RS 0. 2) z.B. schwere Fuhrmannskluft ³Der RS für den Schild wird zum RS der Rüstung addiert. Ein Kämpfer mit Kettenhemd und Schild verfügt also über RS5 Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.			

Waren und Dienstleistungen in Aventurien					
Gegenstand	Gewicht*	Preis²	Gegenstand	Gewicht*	Preis²
Waffengürtel	40	15	Tusche	4	3
Scheide	60	15	Blatt Pergament		1,2
Trinkbecher, Holz	2	0,3	Tuchbeutel	15	0,4
Eisenpfanne	40	4	Lederrucksack	40	4
Essbesteck, Zinn	10	5	Hanfseil, 10 m	45	4
¹Wasserschlauch, 11	5	1	Tau, 20 m	400	10
Nadel u. Faden		8	Wurfhaken	30	10
Dietriche	15	120	Fischnetz	35	10
Schwarzbrot	20	0,1	Flöte	8	2
Sauerbrot	20	0,15	Laute	80	150
Hartwurst	20	0,3	In der Taverne		
Käse	20	0,2	Eintopf		0,3
Lakritz	10	0,3	Fleischgericht		0,7
Kerze	2	0,1	Brot und Wurst		0,2
Pechfackel	20	0,5	Krug Bier		0,06
Öllampe	15	3	Becher Wein		0,3
Lampenöl	10	0,5	Becher Milch		0,03
Zunderkästchen	8	2	Bett im Schlafsaal		0,3
Gänsekiel		0,4	Einzelzimmer		3
*in Unzen; eine Unze entspricht 25 Gramm *)in Silbertalem (1 Dukaten = 10 Silbertaler; 1 Silbertaler = 10 Heller; 1 Heller = 10 Kreuzer) 1 Dukaten hat in etwa den Wert von 50 DM					

Magie in Aventurien

Im folgenden stellen wir eine kleine Auswahl - sozusagen ein »Anfänger-Set« aus der großen Palette aventurischer Zauberformeln vor. Wenn Sie später einmal Magie nach den Regeln für Fortgeschrittene einsetzen wollen, werden Sie feststellen, daß Ihnen zwar eine Menge mehr Zauberformeln zur Verfügung stehen, daß das Zaubern als solches aber bedeutend schwieriger zu bewerkstelligen ist. Also zaubern Sie zunächst einmal fröhlich nach den vereinfachten Regeln - um die Verfeinerungen können Sie sich beizeiten immer noch kümmern. Beachten Sie bitte, daß dem Heldentyp Elf nur eine begrenzte Menge aus den 12 Sprüchen für Anfänger zur Verfügung stehen. Um einen Zauber zu wirken, muß der zaubernde Held die in der *Beschreibung* geschilderten Gesten und Zaubertechniken ausführen - der Spieler muß bei jedem Zauber eine erfolgreiche Klugheitsprobe ablegen. Mißlingt diese Probe, wirkt der Zauber nicht!

Erläuterung der verwendeten Begriffe

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

Kosten: Notwendiger Einsatz an Astralenergie

Reichweite: Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam

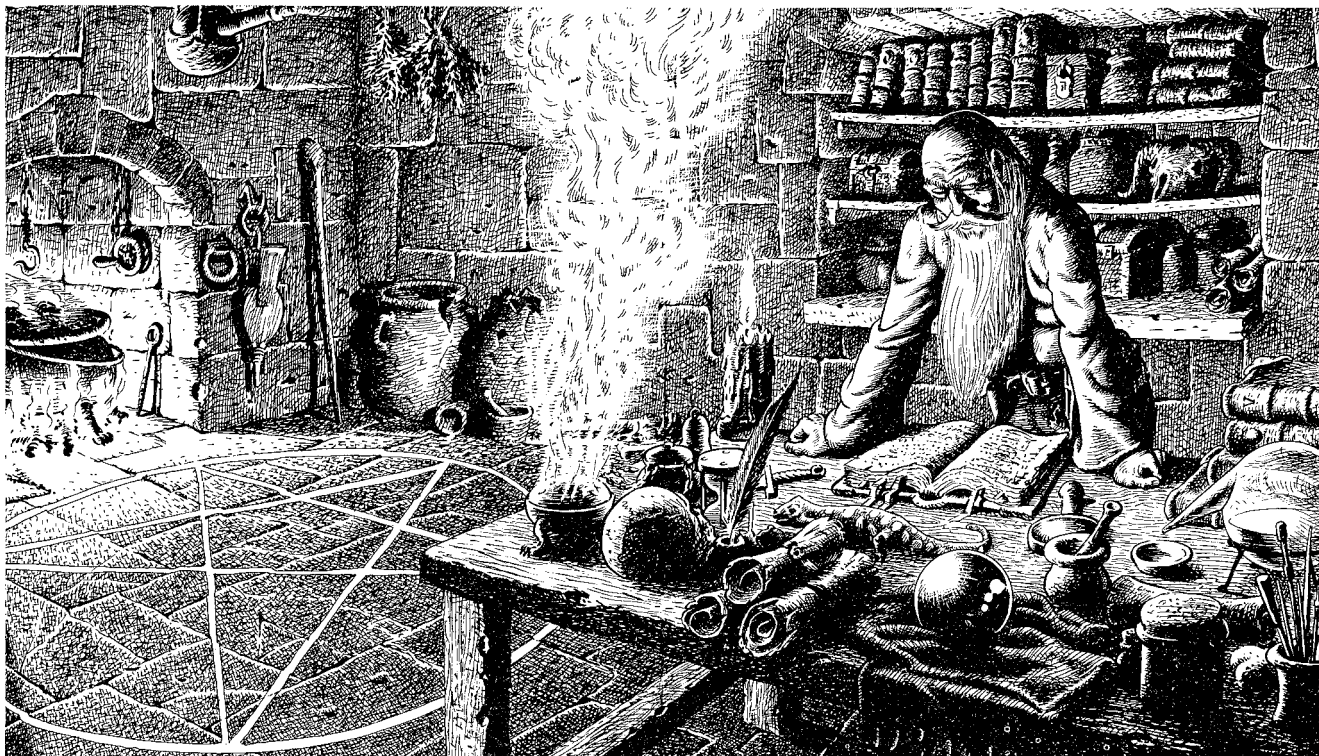
werden kann. Viele Zauber wirken in einem Kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Magier oder Elfen umgibt. In solchen Fällen ist unter "Reichweite" der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite Null bedeutet, daß der Spruch entweder nur auf den Zaubernenden selbst wirkt, oder er das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

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

Astralenergie

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

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



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

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

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

Die Zauberformeln

Zauber, die von Magiern und Elfen gewirkt werden können:

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

Kosten: 1 ASP pro LP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

II. FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel!

Beschreibung: Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht. Durch diesen Zauber entsteht eine weiß leuchtende Lichtkugel - etwa so hell wie eine Fackel -, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 ASP pro 5 min.

Reichweite: Licht leuchtet etwa 10 m weit

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

III. SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar!

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

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 10 sec

IV. ARMATRUTZ - Schild und Schutz!

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

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

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Kampf bzw. 1 Spielrunde

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

Kosten: 5 ASP pro Person und pro 5 min

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

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

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

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

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: augenblicklich

VIII. BANNBALADIN - Dein Freund ich bin!

Beschreibung: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel.

Er bezaubert einen Gegner, so daß dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Zauber nur für Magier

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

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

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

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

Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers mal 5 min

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

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

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

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: bis wieder zugesperrt wird

X. PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein!

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

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

Kosten: 13 ASP pro Opfer

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

XII. HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein!

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

Kosten: 7 ASP pro Opfer

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 15 min

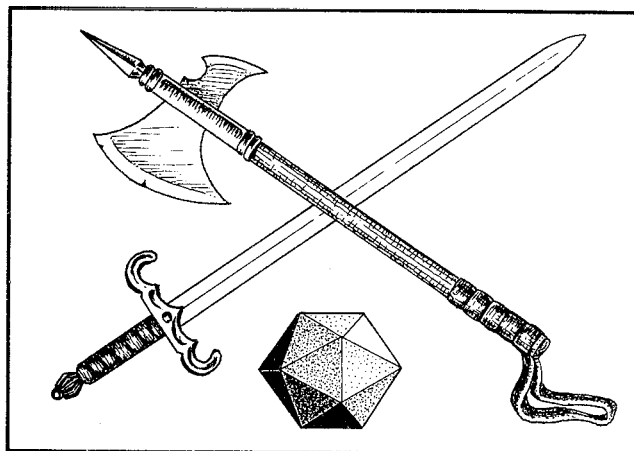
XIII. SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!

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

Kosten - je nach Wirkungsdauer: a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 0

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



Anhang

Ein Überblick über das Spielsystem und seine Komponenten

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

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

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

Mit Mantel, Schwert & Zauberstab

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

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

Die Magie des Schwarzen Auges

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

Zur Ausstattung gehören spezielle Fertigungsdokumente für magiebegabte Helden und ein Aufstellungsschirm für den Spielleiter

Das Land des Schwarzen Auges

Der Inhalt dieser Box ist vor allem für Spielleiter gedacht, aber die dargebotenen Informationen können zum größten Teil auch von den Spielern genutzt werden.

Das Buch »Das Land des Schwarzen Auges« befaßt sich vor allem mit den geografischen Gegebenheiten Aventuriens und beschreibt die einzelnen Länder und Landschaften sowie die wichtigsten Städte.

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

Die Kreaturen des Schwarzen Auges

Diese Box sollte ausschließlich Spielleitern vorbehalten bleiben, denn hier wird die Fauna Aventuriens ausführlich in Wort und Bild vorgestellt. Aufgelistet sind alle die harmlosen und bösen Kreaturen, denen die Helden begegnen und die ihnen - zum Teil - das Leben schwermachen können.

In einem zweiten Band, dem »Handbuch für den Reisen-

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

Die Götter des Schwarzen Auges

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

Thorwal / Die Seefahrt des Schwarzen Auges

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

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

Das Bornland

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

Das Liebliche Feld

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

Die Wüste Khom und die Echsensümpfe

Die Box über die große Khom bietet weit mehr als nur eine Beschreibung einer mörderischen Wüstenlandschaft und ihrer Bewohner, denn rings um die Khom liegen viele Städte mit farbenprächtigen Basaren, Sklavenmärkten, mächtigen Potentaten, glutäugigen Tänzerinnen und geheimnisvollen Magiern. Die Heimat des Heldentyps »Novadi« wird in vielen Facetten vorgestellt - ein zweites Buch widmet sich vor allem den Sümpfen von Selem und ihren gefährlichen Kreaturen. Drei großformatige Karten der Region und ein farbiger Stadtplan der Stadt Khunchom sowie zahlreiche Abenteuer-vorschläge ermöglichen es jedem Meister, eigene Szenarien im heißen Süden Aventurien zu gestalten.

Das Fürstentum Albernia

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

Das Orkland

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

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

Dunkle Städte, lichte Wälder

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

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

Das aventurische Kartenwerk

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

In Vorbereitung:

Aranien und die Insel Maraskan

Al'Anfa und der tiefe Süden

Der Aventurische Bote

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

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

Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele

Abenteuer Basis-Spiel

Die Helden des schwarzen Auges
Regelbuch II



Regelbuch II

Die Helden des Schwarzen Auges



Die Helden des Schwarzen Auges

von
Ulrich Kiesow, Ina Kramer und Thomas Römer

Regelbuch II zum Basis-Spiel

»Das Schwarze Auge«



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jens Haupt, Ina Kramer, Brian Talbot und Ugurcan Yüce



©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Heldenerschaffung und Stufenanstieg	7	Treffer und Schaden	27
Vorbemerkung	7	Rüstung und Behinderung	27
Heldenerschaffung	7	Tabelle Aventurische Rüstungen	27
Die guten Eigenschaften	7	Kampfuntfähigkeit und Tod	28
Die schlechten Eigenschaften	8	Kampfrunde und Spielrunde	28
Austausch von Eigenschaftspunkten	8	Die Parade	29
Der Heldengeburtstag	8	Der Schild	29
Ausdauer	9	Waffenloser Kampf	31
Last und Tragkraft	9	Kampf Waffenloser gegen Bewaffneter	31
Bewegung	10	Fernkampf	32
Strategische Bewegung	10	Tabellen Ziele, Entfernungen	32
Taktische Bewegung	10	Das Schießen und Werfen	32
Schwimmen	12	Tabelle Schuß- und Wurfaffen	33
Stufenanstieg	12	Trefferpunkt-Zuschläge	3 3
Steigerung der guten Eigenschaften	12	Talentproben für Schuß- und Wurfaffen	33
Senkung der schlechten Eigenschaften	12	Fernaffen Bereithalten	34
Steigerung der Talentwerte	12	Waffenwechsel	34
Steigerung der Zauberfertigkeiten	13	Kämpfe mit mehreren Beteiligten	34
Erhöhen der Lebensenergie	13	Besondere Kampfsituationen	34
Erhöhen der Astralenergie	13	Tabelle Aventurische Waffen	35
Talente und Talentwerte	14	Optionale Kampffregeln	
Die Talentprobe	14	Gezielte Attacken	28
Erschwerte und erleichterte Talentproben	15	Die »gute« Attacke	29
Automatischer Erfolg und Mißerfolg	15	Attacke- und Parade-Patzer	29
Einige Anmerkungen	15	Patziertabelle	30
Tabelle Talente-Startwerte	16	Bruchfaktor	30
Die Talente der Helden	17	Selbst auferlegte Zuschläge (Fernkampf)	33
Körperliche Talente	17	Magie in Aventurien	39
Gesellschaftstalente	18	Die Astralenergie	39
Naturtalente	19	Zauberfertigkeiten	39
Wissenstalente	20	Die Zauberprobe	39
Handwerkliche Talente	20	Die Magieresistenz	40
Intuitive Talente	22	Stufenanstieg für Magiebegabte	41
Auf in den Kampf	23	Tabelle Startwerte der Zauberfertigkeiten	41
Die Standard-Kampffregeln	23	Die Zauberformeln	42
Die erweiterten Kampffregeln	23	Ausgewählte aventurische Heldentypen	47
Einige (notwendige) Anmerkungen	23	Der Elf	48
Die erweiterten Kampffregeln	24	Der Krieger	50
Basiswerte und Kampftechnik-Talente	24	Der Magier	52
Festlegung des Attacke- und		Der Novadi	54
Parade-Basiswertes	24	Der Streuner	56
Steigerung von Attacke- und Parade-Wert	24	Der Thorwaler	5 8
Die Kampftechnik-Talente	25	Der Zwerg	60
Die Initiative	26	Tiere und Monster Aventuriens	62
Ermittlung der tatsächlichen Kampfwerte -		Aventurien - das Land des Schwarzen Auges	68
der Waffenvergleich	26	Die nächsten Schritte	72
Attacke und Parade (der Kampf)	27	Index und Glossar	73

Heldenerschaffung und Stufenanstieg

Vorbemerkung

Wenn Sie sich gleich den erweiterten Regeln für die Erschaffung eines Helden zuwenden, werden Sie vor allem feststellen, daß das Leben für Ihren Helden schwerer wird: Plötzlich soll er nicht nur *gute*, sondern auch *schlechte* Eigenschaften besitzen - das Erhöhen der guten Eigenschaften und das Senken der schlechten wird ihm nicht mehr automatisch gelingen, und eine Talentprobe zu bestehen dürfte sich normalerweise auch als schwieriger erweisen als eine Eigenschaftsprüfung abzulegen. Nicht zuletzt bereiten der Kampf und das Steigern der Waffenfertigkeiten nach den neuen Regeln ebenfalls mehr Schwierigkeiten.

Das alles wirft die berechnete Frage auf: Warum sollen Sie sich selber solche Unannehmlichkeiten bereiten? Was haben Sie davon?

Diese Frage ist gar nicht einmal leicht zu beantworten, denn das Spiel funktioniert auch nach den einfachen Regeln für Anfänger prächtig, und so manche Spielrunde verspürt niemals das Bedürfnis, die Regeln für Fortgeschrittene überhaupt einzuführen. Wenn viele Rollenspieler dennoch den erweiterten Regelsatz wählen, dann haben sie dafür vermutlich zwei Gründe: Erstens steigt die Befriedigung über die eigenen Leistungen, wenn beim Spiel größere Schwierigkeiten zu überwinden waren. Ein Schachspiel, bei dem einem der Gegner eine Zugvorgabe gewährt, macht halt nie die rechte Freude, und bei einem Computerspiel kann man auch erst dann auf die erzielten Resultate so richtig stolz sein, wenn man nicht mehr auf der »Anfängerstufe« spielt. Zweitens gewinnt ein Rollenspiel eindeutig an »Echtheit«, wenn man den Helden einen möglichst umfassenden und vielschichtigen Hintergrund mit auf den Weg gibt. Und zu dieser Vielschichtigkeit gehören nun einmal auch menschliche Unzulänglichkeiten und Schwächen. Ein Held, der zum Beispiel hin und wieder vom eigenen Jähzorn übermannt wird, entzieht sich so der totalen Kontrolle durch den Spieler, gewinnt aber ein Stück Eigenleben, das ihn erst richtig interessant erscheinen läßt.

Ein dritter Grund, der für die erweiterten Regeln spricht, ist die größere Vielfalt an Heldengestalten, die innerhalb der Spielrunde entstehen wird. Wenn ein Held nur durch eine Handvoll spielrelevante Daten definiert ist, dann wird er sich notgedrungen kaum von seinen Gefährten unterscheiden. Wenn es aber eine solche Vielzahl von Eigenschaften und Talenten gibt, daß jeder Held sich fortwährend entscheiden muß, auf welchem Feld er sich schulen und verbessern will, dann werden sich die einzelnen Helden zwangsläufig in verschiedene Richtungen entwickeln, so daß am Ende ein Team von Spezialisten entsteht, das auf eine enge Zusammenarbeit angewiesen ist - eine typische Abenteurergruppe, die gemeinsam durch Dick und Dünn geht...

Heldenerschaffung

Zuallererst sollten Sie sich einen leeren Heldenbogen zur Hand nehmen und überlegen, welchen Heldentyp Sie spielen wollen. Lesen Sie sich die Beschreibung der Heldentypen auf den Seiten 47 bis 61 durch. Dort finden Sie auch, welche Grundeigenschaften der von Ihnen gewünschte Heldentyp mindestens haben muß bzw. höchstens haben darf. Jetzt können Sie einen oder mehrere W6 zur Hand nehmen und mit dem Auswürfeln der Eigenschaften beginnen.

Die guten Eigenschaften

Nach den erweiterten Regeln sind es sieben gute Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: MUT, KLUGHEIT, INTUITION, CHARISMA, FINGERFERTIGKEIT, GEWANDTHEIT und KÖRPERKRAFT.

Um den Grundwert dieser Eigenschaften zu bestimmen, würfeln Sie achtmal mit einem W6 und addieren jeweils 7 Punkte zum Resultat. Das schlechteste Ergebnis streichen Sie. Die verbleibenden sieben Zahlen zwischen 8 und 13 können Sie nach Belieben auf die sieben guten Eigenschaften Ihres Helden verteilen und so bereits jetzt einen Krieger mit dem nötigen Mut oder einen Magier mit der geforderten Klugheit ausstatten.

Die Bedeutung der guten Eigenschaften

MUT: Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder Risiken zu haben.

KLUGHEIT: Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, auch angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

INTUITION: Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen

CHARISMA: Persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, körperliche Erscheinung, wohlklingende Stimme; auch magische Aura

FINGERFERTIGKEIT: Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen und Schlösser knacken.

GEWANDTHEIT: Allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung von Armreichweite, Sprungkraft usw., geschmeidige Bewegungen.

KÖRPERKRAFT: Das Vorhandensein von Muskelkraft und die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, aber auch ein Maß für die Zähigkeit, Konstitution und Ausdauer eines Helden.

Die schlechten Eigenschaften

sind ABERGLAUBE, HÖHENANGST, RAUMANGST, TOTENANGST, NEUGIER, GOLDGIER und JÄHZORN. Zu Beginn des Spiels legen Sie die schlechten Eigenschaften Ihres Helden fest.

Sie würfeln siebenmal mit dem W6, wobei Sie jeweils 1 zum Resultat addieren und verteilen die so erhaltenen Werte frei auf die sieben schlechten Eigenschaften. Bei den schlechten Eigenschaften gibt es kein "Streicherergebnis".

Die Bedeutung der schlechten Eigenschaften

ABERGLAUBE: Der Glaube an Vorzeichen aller Art (von schwarzen Katzen über rote Haare bis hin zu Gespenstern am helllichten Tag), an Wundermittel und Talismane.

HÖHENANGST: Schwindelgefühle schon bei relativ geringen Höhen; Angst, steile Felswände zu erklettern oder in einen Abgrund hinabzusehen.

RAUMANGST: Beklemmung, Furcht und Handlungsunfähigkeit bis hin zur Panik in engen, dunklen, geschlossenen und/oder überfüllten Räumen.

TOTENANGST: Furcht vor allem, was mit Tod und Vergehen zu tun hat, vor allem vor Grabstätten, Boronpriestern, aber auch frischen Leichen, panische Angst vor allen Untoten.

NEUGIER: Eigentlich eine Grundvoraussetzung eines Helden, aber ungesund im Übermaß, die Angewohnheit, Gefahren zu übersehen, wenn etwas Neues und Aufregendes lockt.

GOLDGIER: Läßt einen Helden (wie auch die Neugier) alles um sich herum vergessen, wenn Gold, Silber oder Edelsteine als Belohnung winken, bei hoher Goldgier sogar Versuche, die Kameraden zu übervorteilen oder ein wertvolles Artefakt zu stehlen.

JÄHZORN: Neigung zu Überreaktion bei kleinsten Provokationen, cholerisches Auftreten, Held wird leicht handgreiflich

auswürfeln als allzu heftig mit den schlechten Zahlen zu rangieren.)

Nach Abschluß aller Umverteilungen sollte Ihr Held für den gewünschten Typus geeignet sein. Ansonsten bleibt Ihnen nur, Ihr Schicksal zu akzeptieren und es mit einem anderen Typus zu versuchen oder - wie gesagt - von vorne zu beginnen.

Die guten Eigenschaften müssen nach der Umverteilung im Rahmen zwischen 8 und 13 liegen, die schlechten zwischen 2 und 8.

Wie Proben auf Gute Eigenschaften gewürfelt werden, finden Sie im Regelbuch I, auf Seite 12. Proben auf Schlechte Eigenschaften laufen im Prinzip nach dem gleichen Schema ab, nur die Auswirkungen verkehren sich für den Helden ins Gegenteil: Wenn eine Probe auf eine Schlechte Eigenschaft *gelingt*, ist das für den Helden normalerweise immer von Nachteil, denn die Schlechte Eigenschaft hat sich durchgesetzt! Anders ausgedrückt: Wenn eine Mutprobe gelingt, erweist sich der Held als besonders mutig - wenn ihm eine Neugierprobe gelingt, erweist er sich als besonders neugierig.

Beispiel:

Reto hat den Neugier-Wert 7. Bei einer Neugier-Probe würfelt er mit dem W20. Bei einem Resultat von 1 bis 7 ist Retos Neugierprobe gelungen, das heißt, Reto wird den Deckel der geheimnisvollen Truhe öffnen, obwohl der Spieler insgeheim der Meinung ist, der Held solle besser die Finger vom Truhenschloß lassen.

Der Heldengeburtstag

Jedem der aventurischen Zwölfgötter ist ein Monat des Jahres geweiht; jeder Gott (Kurzbeschreibung der Zwölfgötter siehe S. 71) übt in »seinem« Monat einen besonderen Einfluß aus. Aus diesem Grund spielt das Geburtsdatum eines Helden eine wichtige Rolle. Dennoch sollte das Datum vom Spieler nicht beeinflußt werden, sondern ganz dem Zufall überlassen bleiben. Würfeln Sie mit dem W20 und lesen Sie das Datum auf der Geburtsmonattabelle ab.

Ihnen wird dabei sicher auffallen, daß die Geburtshäufigkeit nicht völlig regelmäßig über das Jahr verteilt ist. Monate mit höherer Geburtenhäufigkeit liegen zumeist im Abstand von 9 Monaten nach den dunklen Winterzeit mit ihren langen Nächten - und der Monat Phex (sprich: *fex*), in dem die meisten Aventurier geboren werden, folgt im Abstand von einem dreiviertel Jahr auf den Monat der Liebesgöttin Rahja (sprich: *rahdscha*).

Der Tag der Geburt hat für den Helden bei weitem nicht die gleiche Bedeutung wie der Monat. Dennoch sollten Sie auch den Tag mit Hilfe unserer Tabelle auswürfeln.

Anmerkung: Die Zwölfgötter gewähren ihre Vergünstigungen für den Geburtsmonat unabhängig davon, ob der Held sie als Götter anerkennt oder verehrt. So kann ein Krieger, der im Monat der Hesinde (Göttin der Künste, Wissenschaft und

Austausch von Eigenschaftspunkten

Wenn Sie die Eigenschaften ausgewürfelt und verteilt haben, sind die Grundbedingungen für Ihren Heldentyp möglicherweise noch nicht erfüllt. Vielleicht sind Sie auch einfach unzufrieden mit der Gestalt, die Sie soeben erschaffen haben. Dann bleibt Ihnen die Möglichkeit, Eigenschaftspunkte umzuverteilen, wobei eine *schlechte* Eigenschaft *doppelt so* schwer wiegt wie eine *gute*, will heißen, wenn Sie eine gute Eigenschaft um 1 Punkt erhöhen wollen, müssen Sie dafür 2 schlechte Eigenschaften um je 1 Punkt erhöhen oder 1 schlechte Eigenschaft um 2 Punkte. Wenn Sie eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt senken wollen, müssen Sie eine gute Eigenschaft um 2 Punkte oder zwei gute um jeweils einen Punkt senken. Im Verlauf der Punkte-Verschiebung darf eine Eigenschaft entweder *nur* gesteigert oder *nur* gesenkt werden. Ein ellenlanges Hinundher-Verschieben von Eigenschaftspunkten ist also unzulässig. (Falls Ihnen die Würfelwürfe für die Eigenschaftswerte gar zu schlecht geraten sind, sollten Sie lieber alles 14 Eigenschaften von neuem

Magie) geboren ist, sich in seinem späteren Leben durchaus der Kriegsgöttin Rondra zuwenden. Auch ist es nicht erforderlich, daß der Held sein eigenes Geburtsdatum kennt, was bei vielen Waisen nicht der Fall ist.

Tabelle Geburtstag

W20:		W6:						
		1	2	3	4	5	6	
1-4	1. Monatsfünftel	1.	2.	3.	4.	5.	6.	Tag des Monats
5-8	2. Monatsfünftel	7.	8.	9.	10.	11.	12.	Tag des Monats
9-12	3. Monatsfünftel	13.	14.	15.	16.	17.	18.	Tag des Monats
13-16	4. Monatsfünftel	19.	20.	21.	22.	23.	24.	Tag des Monats
17-20	5. Monatsfünftel	25.	26.	27.	28.	29.	30.	Tag des Monats

Tabelle Geburtsmonat

W20	Monat	W20	Monat
1,2	Praios (Juli)	12	Firun (Januar)
3,4	Rondra (August)	13	Tsa (Februar)
5,6	Efferd (September)	14,15,16	Phex (März)
7,8	Travia (Oktober)	17	Peraine (April)
9,10	Boron (November)	18	Ingerimm (Mai)
11	Hesinde (Dezember)	19,20	Rahja (Juni)

Göttergeschenke:

Praios: Mut +1
Rondra: Talent »Schwerter« +1
Efferd: Talente »Schwimmen« und »Boote Fahren« +1
Travia: Intuition +1
Boron: Talent »Menschenkenntnis« +1
Hesinde: Talent »Alchimie« +1
Firun: Talente »Fährtensuchen« u. »Schußwaffen« +1 Tsa: Charisma +1
Phex: Talente »Taschendiebstahl« u. »Schleichen« +1 Peraine: Talent »Heilkunde Krankheiten u. Wunden« +1 Ingerimm: Talent »Stumpfe Hieb Waffen« +1
Rahja: Talente »Betören, Tanzen« u. »Musizieren« +1

Die von den Göttern geschenkten positiven Veränderungen an Eigenschaften, bzw. Talenten, sind ganz am Ende - nachdem Sie alle Eigenschafts- und Talentwerte für Ihren Helden ermittelt haben - auf dem Heldendokument einzutragen.

Anmerkung:

Da auch das aventurische Jahr 365 Tage hat, 12 Monate à 30 Tage aber nur 360 Tage ergeben, bleiben offenbar 5 Tage übrig. Diese 5 Tage stehen unter dem Zeichen des Gottes ohne Namen, einer finsternen, unheilbringenden Gottheit. Wer immer an einem der 5 namenlosen Tage geboren wird, beginnt sein Leben unter einem sehr dunklen Stern. Zum Glück brauchen uns solche unglücklichen Kreaturen an dieser Stelle nicht zu interessieren, denn auf eines ist Verlaß:

Es wurde (und wird) niemals ein *Held des Schwarzen Auges* an einem Namenlosen Tag geboren!

Geburtsjahr:

Zur Zeit (1993) schreiben wir das Jahr 20/21 nach Hal (auf 1 Erdenjahr entfallen 2 aventurische Jahre). Rechnen Sie das Lebensalter Ihres Helden zurück und Sie erhalten sein aventurisches Geburtsjahr. Ein 17-jähriger Held wäre also im Jahre 3 Hal geboren.

Ausdauer

Die Ausdauer ist das Maß für die körperliche Belastbarkeit des Helden. Sie ist vor allem dann zu berücksichtigen, wenn der Held anstrengende Dauerleistungen unternimmt, zum Beispiel beim Schwimmen oder beim Dauerlauf.

Außerdem spielt die Ausdauer beim Überwinden von Krankheiten eine Rolle. Die Ausdauer eines Helden wird bestimmt, indem man seine Lebensenergie und seine Körperkraft addiert:

$$AU = LE + KK$$

Wenn im Verlaufe eines Abenteuers die Lebensenergie eines Helden sinkt, so mindert sich natürlich auch sein Ausdauer-Wert. Ein verwundeter Held kann nicht die gleichen Strapazen auf sich nehmen wie ein gesunder.

Last und Tragkraft

Im Spiel werden Sie recht bald bemerken, daß fast alle Helden dazu neigen, ihre 'Ladefähigkeit' gewaltig zu überschätzen. Im Verlaufe eines Abenteuers kann man so viele Dinge finden, von denen man nicht weiß, ob man sie nicht irgendwann einmal gebrauchen kann. Also wird erst einmal alles eingepackt: Abgebrochene Messer, Stuhlbeine, tote Kröten, rostige Ambosse - all das findet seinen Platz im Heldenrucksack. Wenn Sie als Meister feststellen, daß Ihre Helden einen solchen krankhaften Sammeltrieb entwickeln, sollten Sie ihnen beizeiten vorrechnen, welch ungeheures Gewicht sie ständig mit sich herumtragen. Normalerweise dürfte eine solche Ermahnung genügen, um die Spieler zu einer etwas realistischeren Spielweise zu veranlassen. Falls Ihre Helden sich auf die Dauer als uneinsichtig erweisen, dann hilft es nichts: Dann müssen Sie auf unsere Regeln für Last und Tragkraft zurückgreifen.

Addieren Sie das Gewicht von Kleidung, Rüstung, Waffen, Geldstücken und allen Ausrüstungsgegenständen, die der Held mit sich herumträgt, zu einer Summe. So erhalten Sie die Gesamtlast, mit der der Held ins Abenteuer zieht.

Die Tragkraft des Helden ermitteln Sie, indem Sie seine Körperkraft mit 50 multiplizieren. Der Tragkraft-Wert, den Sie auf diese Weise erhalten, benennt das Gewicht in Unzen, das der Held mit sich führen kann, ohne daß sein Verhalten im Spiel dadurch wesentlich beeinträchtigt wird. Übersteigt die mitgeführte Last des Helden seinen Tragkraft-Wert, so

muß er Verschnaufpausen einlegen, die natürlich umso häufiger fällig werden, je schwerer die Last ist.

Als Faustregel gilt: Entspricht die Last der doppelten Tragkraft des Helden (KKx100), so muß der Held die Last in Abständen absetzen, die nach seiner Ausdauer in Schritt berechnet werden. Ein Held mit AU 40 muß seine Last alle 40 Schritt absetzen und eine Minute verschnaufen.

Eine maximale Belastung festzulegen, ist schwierig, da Menschen für kurze Zeiten erstaunliche Lasten bewältigen können. Der Meister muß in solchen Situationen nach eige-

ner Lebenserfahrung und Gutdünken entscheiden. Außerordentliche Kraftakte sollten ohnehin besser mit Hilfe von Kraftproben als mit der Last-/Tragkraft-Regel beurteilt werden.

Tragkraft von Packtieren:

Pferd, Kamel, Maultier: 4000 Unzen

Esel: 3000 Unzen

Hund (Bornländer) 600 Unzen

Auch diesen Tieren kann man für kurze Zeit höhere Lasten aufbürden. Die Werte gelten für längere Märsche.

Bewegung

Im Spiel unterscheiden wir zwischen zwei Arten der Bewegung, der *strategischen* und der *taktischen*, wobei die strategische Bewegung sich auf weitere Distanzen und längere Zeiträume bezieht, zum Beispiel auf das Marschieren und Reisen; mit taktischer Bewegung ist eine Fortbewegung über kurze Strecken und in kurzen Zeitspannen gemeint, zum Beispiel eine Verfolgungsjagd durch ein Schloß oder die Gassen einer Stadt.

Entfernungen werden in Aventurien in *Meilen* (1 Meile = 1 km) und in *Schritt* (1 Schritt = 1 m) gemessen.

Strategische Bewegung

Die strategische Bewegung - man könnte sie auch Reisegeschwindigkeit nennen - wird dann wichtig, wenn man die pro Tag zurückgelegte Entfernung einer Reisegruppe oder die Geschwindigkeit von Transportmitteln messen will. Um die Geschwindigkeit einer Reisegruppe zu ermitteln, muß man grundsätzlich das langsamste Mitglied zum Maßstab nehmen. Als Richtwerte für pro Tag zurückgelegte Entfernungen können gelten:

<i>Reisegruppe zu Fuß:</i>	<i>30 Meilen</i>
<i>Reisegruppe beritten:</i>	<i>50 Meilen</i>

Dies sind die Distanzen, die man in zügiger Reise zurücklegen kann, ohne sich selbst oder das Reittier total zu verausgaben. Wenn die Zeit drängt, kann man natürlich auch schneller vorankommen und einen Eilmarsch einlegen:

<i>Eilmärsche:</i>
<i>Eilmarsch zu Fuß: 45 Meilen</i>
<i>Eilmarsch beritten: 75 Meilen</i>

Wichtig: Ein Eilmarsch kann nur jeden zweiten Tag durchgeführt werden.

Bei normaler Reisegeschwindigkeit wie bei Eilmärschen ist natürlich zu berücksichtigen, durch welches Gelände die

Reise geht. Widriges Terrain beeinflusst das Vorankommen beträchtlich.

Geländemodifikatoren:

Reichsstraße: 110 % der o.g. Tagesleistung

Offenes Gelände: 100 %

Lichter Wald: 75%

Hügel: 75%

Wald: 50%

Gebirge: 30%

Dichter Wald / Dschungel: 10%

Sumpf: 10%

Transportmittel

Ochsenkarren: 25 Meilen/Tag

Pferdefuhrwerk: 30 Meilen/Tag

Reisekutsche: 50 Meilen/Tag

Eilkutsche*: 120 Meilen/Tag

Flußkahn stromauf: 20 Meilen/Tag

Flußkahn stromab: 40 Meilen/Tag

Segelschiff 140 Meilen/Tag

*häufiger Pferdewechsel, verkehrt fast ausschließlich auf Reichsstraßen

Taktische Bewegung

Die taktische Bewegung wird normalerweise nur dann interessant, wenn man errechnen will, wie lange es dauert, bis ein Wesen ein anderes eingeholt hat, bei Verfolgungsjagden also. Insofern sind hier zwei Werte von besonderer Bedeutung: die Höchstgeschwindigkeit eines Wesens und seine Ausdauer (die Zeit, die es seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann).

Höchstgeschwindigkeit: Wir gehen im folgenden davon aus, daß ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden gelten) eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt/sec erreicht. Sehr gewandte Helden (Gewandtheit 16-20) bringen es auf 9 Schritt/sec; etwas unbewegliche Helden (GE 8-10) schaffen nur 7 Schritt/sec; Zwergen gestatten die kurzen Beine nur höchsten 5 Schritt/sec.

Ausdauer: Die Ausdauer eines Helden errechnet sich aus Körperkraft plus Lebensenergie. Der Ausdauer-Wert gibt an, wie viele Sekunden lang ein Held seine Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann.

Unsere Tabellen zeigen 3 Geschwindigkeitsstufen in Abhängigkeit von der Rüstungsklasse. *Tabelle 1* gilt für schnelle Humanoide wie Mensch, Elf, Goblin, Troll, Vampir und Ork. *Tabelle 2* gilt für langsamere Humanoide wie Zwerg, Echsenmensch und Untote.

Ein Mensch entnimmt seine Höchstgeschwindigkeit, die u. a. von der Behinderung durch die Rüstung abhängt, der Tabelle 1. Nur mit einem Lendenschurz bekleidet (BE0) ist seine Höchstgeschwindigkeit 8 Schritt/sec, in normaler Kleidung (BE1) 7 Schritt/sec, während er mit einer Ritterrüstung nur 2 Schritt/sec schafft.

Die Anzahl Sekunden, die er diese Höchstgeschwindigkeit durchhalten kann, entspricht genau der Anzahl Ausdauerpunkte, die er derzeit zur Verfügung hat. Nach dieser Zeitspanne muß er in Dauerlauf verfallen, den er zehnmal so lange durchhalten kann, anschließend kann er sich nur noch in Marschgeschwindigkeit fortbewegen. Erst nach einer Spielrunde (5 min) Marschgeschwindigkeit kann der Held wiederum Höchstgeschwindigkeit anschlagen.

Beispiel: Ein Krieger im wattierten Waffenrock (BE2) mit Ausdauer 40 kann maximal 40 Sekunden lang 6 Schritt/sec zurücklegen. Dann verfällt er in Dauerlauf, den er 400 Sekunden lang durchhält. Nach diesem Dauerlauf muß er sich in Marschgeschwindigkeit weiterbewegen.

Lasten: Wenn ein Held zusätzliche Gewichte trägt, wird seine Geschwindigkeit auch hiervon beeinträchtigt. Das gilt in hohem Maße für schwere oder sperrige Gegenstände. (Wer einmal einen 100 Meterlauf mit einem Kleiderschrank auf dem Rücken probiert hat, wird diese These bestätigen...) Im einzelnen Fall muß der Meister über die Behinderung entscheiden, der Einfachheit halber wird die zusätzliche Last wie eine Erhöhung der Behinderung durch Rüstung behandelt. Als Faustregel gilt: 200 Unzen Last entsprechen einer zusätzlichen Behinderungsstufe (BE).

Geschwindigkeitstabelle 1: Schnelle Humanoide

Behinderung durch Rüstung (BE)	Höchst-geschwindigkeit Schritt/sec	Dauerlauf Schritt/sec	Marsch-geschwindigkeit Schritt/sec
0	8	4	2
1	7	4	2
2	6	3	1
3	5	3	1
4	4	2	1
5	3	2	1
6	2	1	1
7	1	1	1
Durchhaltezeit in sec.	= Anzahl der Ausdauerpunkte	= Ausdauerpunkte x 10	Begrenzung siehe strat. Bewegung

Geschwindigkeitstabelle 2: Langsame Humanoide

Behinderung durch Rüstung (BE)	Höchst-geschwindigkeit Schritt/sec	Dauerlauf Schritt/sec	Marsch-geschwindigkeit Schritt/sec
0	5	3	2
1	5	3	2
2	4	2	1
3	4	2	1
4	3	2	1
5	2	2	1
6	1	1	1
7	1	1	1
Durchhaltezeit in sec.	= Anzahl der Ausdauerpunkte	= Ausdauerpunkte x 10	Begrenzung siehe strat. Bewegung

Zusätzliche Geschwindigkeitsreduzierung durch Lasten:
200 Unzen Last = +1BE

Anmerkung: Das Gewicht der Rüstung und des evtl. vorhandenen Schildes ist bei den angegebenen Werten berücksichtigt.

Geschwindigkeitstabelle 3: Tiere

Riesenamöbe	0,25		
Klapperschlange	1		
Gruftassel	4		
Riesenaaffe	7/5 (7 in Bäumen)		
Tatzelwurm	5		
Ratte	7		
Werwolf	9		
Oger	10		
Riese	10		
Krakenmolch	3/2		
Krokodil	5/1		
Wolf	13		
Fledermaus	150,5		
Baumdrache	15/1		
Reittier	Trab	Galopp	Ausdauer
Esel	6	10	Trab: 3 SR Galopp 1 SR
Maultier	7	11	Trab: 4 SR Galopp 1 SR
Kamel	8	13	Trab: 8 SR Galopp 4 SR
Reitpferd	10	14	Trab: 3 SR Galopp 1 SR

Erläuterung zu Tabelle 3: Alle Angaben sind in Schritt pro Sekunde. Erscheinen unter Geschwindigkeit 2 Zahlenangaben, z.B. Baumdrache 15/1, so steht die zweite Zahl für das Tempo an Land, die erste bezieht sich auf die Fortbewegungsart, die die Kreatur normalerweise vorzieht, beispielsweise Schwimmen oder Fliegen. Reittiere haben grundsätzlich 3 Geschwindigkeiten zur Verfügung: Schritt, Trab, Galopp (wobei das Kamel als Paßgänger der Einfachheit halber auch unter Galopp eingeordnet wird). Die Schrittgeschwindigkeit entspricht der Marschgeschwindigkeit des Menschen (2 Schritt/sec.) und ist nicht extra angegeben. Die Spalte Ausdauer gibt an, wie lange das jeweilige Tempo durchgehalten werden kann (in Spielrunden, SR).

Schwimmen

Wenn ein Held, der von einer Wasserkreatur verfolgt wird, nicht mit ein paar Schwimmstößen das rettende Ufer erreichen kann, muß er sich auf eine andere Taktik als seine Schwimmkunst verlassen - insofern halten wir es für unnötig, eine Tabelle über das Schwimmtempo anzubieten. Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, ist da schon eher interessant - sie hängt von seinem Schwimmtalent und seiner Ausdauer ab.

Es gilt die Faustregel: Talentwert mal Ausdauer mal 10 ergibt die Schwimmstrecke in Schritten. Ein Held mit TaW »Schwimmen« 2 und Ausdauer 40 bewältigt also immerhin eine Strecke von 800 Schritt:

$$2 \times 40 \times 10 = 800.$$

Diese Leistung gilt nur für den Fall, daß der Schwimmer bestenfalls einen Lendenschurz trägt, hüllt er sich in Straßen-

kleidung oder gar eine Rüstung gilt folgende Formel: Schwimmstrecke = TaW mal Ausdauer mal (8-2BE). Es werden also wieder Talentwert und Ausdauer miteinander multipliziert. Das Ganze wird dann mit einer Zahl malgenommen, die sich aus 8 minus doppeltem Behinderungswert ergibt.

Trüge der Held aus dem obigen Beispiel eine Lederrüstung (BE3), so würde er nur 160 Schritt schaffen: $2 \times 40 \times (8 - 2 \times 3) = 160$.

Kriechen, Robben, Balancieren und ähnlich ausgefallene Fortbewegungsweisen

Eine Tabelle halten wir für unnötig. Der Meister entscheidet über die zurückgelegten Strecken und die erreichbare Geschwindigkeit.

Stufenanstieg

Wann immer ein Held eine neue Stufe erreicht (Zu Abenteuerebenen und Erreichen einer neuen Stufe siehe Regelbuch I), kann er sowohl seine *Eigenschaftswerte* verbessern als auch seine *Talentwerte* steigern; außerdem kann er seine *Lebensenergie* erhöhen.

Steigerung der Guten Eigenschaften

Um die guten Eigenschaften zu erhöhen, stehen dem Held drei Würfe mit dem W20 zu. Der Spieler kündigt an, welche Eigenschaft er erhöhen will, und würfelt mit dem W20: Erreicht er dabei den Wert der Eigenschaft oder mehr, so ist es ihm gelungen, diese Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern. War der Versuch erfolglos, so steht ihm ein zweiter oder auch dritter zu. Jede gute Eigenschaft kann nur um maximal 1 Punkt pro Stufe gesteigert werden. Auch das Steigern mehrerer guter Eigenschaften ist unzulässig.

Senkung der schlechten Eigenschaften

Die Methode zur Senkung der Werte der schlechten Eigenschaften verläuft ähnlich, nur muß es dem Spieler gelingen, mit dem W20 ein Resultat kleiner oder gleich dem Wert der schlechten Eigenschaft zu erzielen (also eine Probe auf diese Eigenschaft zu bestehen). Auch hier hat der Spieler drei Versuche, um die gewünschte Eigenschaft zu senken und auch hier gilt: Maximal eine Eigenschaft kann um maximal einen Punkt gesenkt werden.

Steigerung der Talentwerte

Die Erhöhung der Talentwerte ist das wichtigste Ereignis bei Erreichen einer neuen Stufe, denn gerade durch das Talent-

profil wird ein Held vollständig charakterisiert. Jeder Held hat beim Stufenanstieg 15 Steigerungsversuche für seine Talente zur Verfügung. (Diese 15 Versuche gelten auch für den Spielbeginn, die 'Heldenerschaffung', bei der der Held gewissermaßen von der 'nullten' auf die 1. Stufe gehoben wird.) Um einen Talentwert um 1 Punkt anheben zu können, müssen Sie den TaW zunächst mit einem Würfelwurf übertreffen. Für diesen Wurf verwenden Sie 2W6, solange der Talentwert 9 oder weniger beträgt. Der TaW 10 gilt als *Meisterschaft* in einem Talent; ab diesem Wert dürfen Sie für die Steigerungswürfe 3W6 verwenden, so lange, bis sie schließlich den TaW 18 erreicht haben, die *Vollendung* in einem Talent.

Um einen Talentwert um 1 Punkt zu erhöhen, dürfen Sie jeweils dreimal würfeln. Gelingt es Ihnen mit keinem dieser Würfe, Ihren Talentwert zu übertreffen, müssen Sie darauf verzichten, das Talent anzuheben. Ist einer der 3 Würfe erfolgreich, dürfen Sie das Talent um 1 Punkt heraufsetzen. Nicht alle Talente sind im gleichen Maß steigerungsfähig. Die Talente aus den Bereichen *Kampftechniken* und *Intuitive Begabungen* können bei Erreichen einer neuen Stufe nur um je 1 Punkt angehoben werden, alle Wissenstalente lassen sich um 3 Punkte steigern, alle anderen Talente um jeweils 2 Punkte. Da Sie - wie schon gesagt - jeweils 3 Würfe frei haben, um ein Talent um 1 Punkt zu steigern, können Sie für ein *Wissenstalent* maximal 9 Steigerungsversuche ausführen, bei einem *Kampftechnik-Talent* höchstens 3.

Wenn Sie ein Talent um mehr als einen Punkt pro Stufe steigern wollen, müssen Sie natürlich berücksichtigen, daß der TaW sich während der Steigerungsversuche erhöht. Sie müssen also mit Ihren Steigerungsversuchen den neuen - höheren - Talentwert übertreffen.

Wenn es Ihnen - bei z.B. einem Wissenstalent - mit den ersten drei Versuchen nicht gelungen ist, den TaW zu steigern, dann

müssen Sie auch auf die sechs anderen möglichen Steigerungswürfe für dieses Talent verzichten.

Sie sollten jedoch mit Ihren Steigerungsversuchen nicht allzu großzügig umgehen, denn Sie haben, wie oben bereits erwähnt, pro Stufenanstieg nur *15 Würfe* zur Verfügung - wobei alle Fehlversuche selbstverständlich auch als Würfe zählen.

Steigerung der Zauberfertigkeiten (ZF)

Nach den gleichen Regeln wie für die Steigerung der Talentwerte können magiebegabte Helden bei Erreichen einer neuen Stufe ihre Werte in den einzelnen Zauberfertigkeiten verbessern.

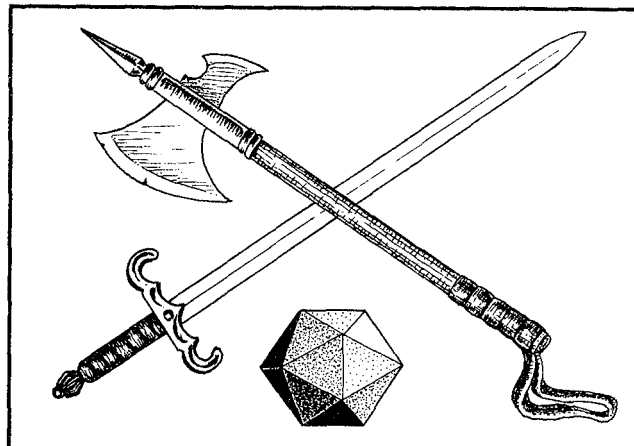
Magiern stehen hierbei 15 Versuche zur Verfügung, Elfen haben 10 Versuche.

Erhöhen der Lebensenergie (LE)

Sobald ein Held eine neue Stufe erreicht, hat er die Möglichkeit, seine Lebensenergie zu erhöhen. Dazu würfeln Sie mit dem W6 und addieren das Resultat sowohl zur Grund-LE des Helden als auch zu seinem momentanen Lebensenergie-Wert. Letzteres gilt für den Fall, daß der Stufenanstieg mitten in einem Abenteuer stattfindet und der Held zur Zeit der Lebensenergie-Erhöhung verwundet ist.

Erhöhen der Astralenergie (AE)

Ein Magier würfelt bei Erreichen einer neuen Stufe mit W6, ein Elf würfelt mit W6 und addiert eine 2 zum Resultat. Die Gesamt-Punktzahl kann der Held nach eigenem Ermessen auf seine Lebensenergie und seine Astralenergie verteilen. (Siehe auch »Stufenanstieg für Magiebegabte« auf Seite 41)



Talente und Talentwerte

Wie Ihnen bereits bekannt ist, wird über Erfolg und Mißerfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt, durch eine *Probe* entschieden. Soll zum Beispiel eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen. Er legt - so lehren es die Basis-Regeln - eine Kraftprobe ab. Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist: Beim *Klettern* muß der Held beispielsweise über *Mut*, *Kraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt.

Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse - bzw. seine Unerfahrenheit - sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben.

Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente** (oder -seltener - auch als *Fertigkeiten*); das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW**). Ist sein Talentwert 1 oder größer, so verfügt er in diesem Talent über die entsprechende Anzahl an **Talentpunkten**.

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und die Angabe, von welchen Eigenschaften es bestimmt ist (Beispiel: *Schleichen* - MUt, INtuition, GEwandtheit).

Die Tabelle auf Seite 14 zeigt Ihnen die unterschiedlichen Talentwerte, die jeder Heldentyp zu Spielbeginn besitzt.

Wenn Sie einen Blick auf diese Tabelle werfen, werden Sie sofort feststellen, wie unterschiedlich die diversen Talente bei den einzelnen Heldentypen ausgeprägt sind. Der Talentspiegel zeigt deutlich an, ob der Held seine Jugend in der Khom-Wüste oder in der Stadt verbrachte, ob er in Zurückgezogenheit oder in stetem Umgang mit anderen Menschen lebte.

So sollten Sie die TaW Ihres Heldentyps auch nicht nur als abstrakte Angaben zu seinem Leistungsvermögen auf bestimmten Gebieten betrachten, sondern als einen allgemeinen Umriss seiner Persönlichkeit. Diese Sehweise wird Ihnen helfen, den von Ihnen gewählten Typ von Anfang an rollen-gerecht zu spielen: Ein negativer TaW im *Schwimmen* bedeutet nicht nur, daß Ihr Held - spieltechnisch betrachtet - Schwierigkeiten beim Ablegen von *Schwimm-Proben* hat, sondern auch, daß Sie beizeiten seine allgemeine Angst vor dem Wasser und Schiffsreisen darstellen sollten.

(Ihm diese Angst zu nehmen und ihm das Schwimmen beizubringen, wäre übrigens eine interessante Aufgabe für die Helden Ihrer Mitspieler; wie überhaupt das allmähliche Erlernen und Steigern gewisser Talente einen besonderen Reiz unseres Spiels ausmacht.)

In diesem Buch bieten wir Ihnen eine Auswahl von Talenten, die in einfacher strukturierten Abenteuern für Rollenspielneulinge besonders oft benötigt werden - das komplette Talentsystem, das mehr als achtzig Fertigkeiten umfaßt, finden Sie in der Spielhilfe »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«.

Die Talentprobe

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlich-geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Kehren wir zu unserem bergsteigenden Helden zurück: Um seine Klettertour zu bestehen, legt er nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent 'Klettern' besitzt), so kann er diese Punkte bei Bedarf von den Probe-Würfen

Teilprobe (Mut-) gescheitert, aber so darf der Held 1 Punkt vom Würfelresultat abziehen: Die Mutprobe wird als 'gelingen' gewertet, und dem Helden verbleiben noch 5 Kletterpunkte. Die Probe auf Gewandtheit ist ohnehin gelungen, aber bei der Kraftprobe muß der Held noch einmal 3 Punkte abziehen. Damit hat er die Kletterprobe geschafft und noch nicht einmal seinen gesamten Vorrat an Talentpunkten benötigt.

Im Spiel sieht das so aus:

Die Werte des Helden:

TaW Klettern: 6

Eigenschaften: MU: 12 GE: 13 KK: 11

Der Spieler würfelt: 13 10 14

Wenn der Held nicht über 6 Punkte im Talent Klettern verfügte, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, daß dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird:

Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus).

Nicht zulässig ist das Addieren der 3 Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den 3 Würfeln verglichen wird. *Unzulässig* ist ferner, zunächst

dreimal zu würfeln und hinterher die Würfe den Eigenschaftswerten zuzuordnen.

Dies hört sich zwar kompliziert und nach jeder Menge Würfelaufwand an, ist aber schnell gelernt und außerdem eine überaus spannende Komponente der Regeln.

Wenn der Spieler mehrere farbige W20 besitzt, so kann er die 3 Teilproben gleichzeitig würfeln - dann muß er aber vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt, so muß er diesen - vorzugsweise aufgeteilt in Einzelpartien - zu den Würfeln der Probe addieren (und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll). Betrachten wir einen gescheiterten Betörungsversuch:

<i>Die Werte des Helden:</i>			
<i>TaW Betören: -5</i>			
<i>Eigenschaften:</i>	IN: 12	CH: 10	CH: 10
<i>! Der Spieler würfelt:</i>	10	9	10

Der Spieler muß insgesamt 5 Punkte zu seinen Würfelwürfen addieren. Bei der Probe auf Intuition kann der Spieler 2 TaW-Punkte loswerden und bei der ersten Charismaprobe einen weiteren Punkt, aber die zweite CH-Probe geht glatt auf. Der Spieler konnte 2 Punkte aus seinem negativen TaW nicht unterbringen: Die Betören-Probe gilt als gescheitert. Dem Beispiel ist außerdem zu entnehmen, daß bei einigen Talenten zweimal auf dieselbe Eigenschaft 'geprobt' werden muß - nämlich immer dann, wenn ein Talent ganz besonders von einer bestimmten Eigenschaft geprägt ist.

Erschwerte und erleichterte Talentproben

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag belegt. (Weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden.)

Genau wie bei den Eigenschaftsproben gilt auch hier: eine Plus-Probe ist eine erschwerte Probe, eine Minus-Probe eine erleichterte.

In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden *vor* dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen. Sie haben oben gesehen, wie Proben auf einen positiven und auch auf einen negativen Talentwert gewürfelt werden können. Es kommt also darauf an, den Zuschlag bzw. Abzug so einzurechnen, daß am Schluß wieder ein Talentwert steht, auf den die Probe abgelegt werden kann.

<i>Dazu einige Beispiele:</i>	
Der Meister verlangt eine Kletter-Probe plus 4; der Held besitzt im Klettern den TaW 3. Er zieht den Zuschlag (+4) von seinem TaW (3) ab und erhält -1. Er versucht also, die Probe so zu bestehen, als wenn er einen TaW von -1 im Klettern hätte.	

Der Meister verlangt eine Kletter-Probe plus 4; der Held besitzt im Klettern den TaW -3. Der Zuschlag führt dazu, daß der Spieler würfeln muß, als hätte sein Held den TaW -7. Der Meister verlangt eine Koch-Probe -2; der Held besitzt im Kochen den TaW +3. Der Spieler addiert den negativen Zuschlag zu seinen 3 TaW-Punkten und kann also so würfeln, als hätte der Held einen TaW von 5.

Automatischer Erfolg und Mißerfolg

Zu den Regeln über Erfolg und Mißerfolg einer Talentprobe kommt hinzu, daß eine Doppel-20 (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine Doppel-1 immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet der Talentpunkte des Helden.

Als Spielleiter sollten Sie ebenfalls beachten, daß eine Talentprobe umso besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht hat. Ein Held kann maximal alle Talentpunkte übrigbehalten oder verbraucht haben. Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. die Schleichen-Probe eines Helden mit der Sinnenschärfe-Probe einer Wache, oder bei einem Wettkampf, z.B. einem Musizieren-Wettstreit. Behalten in einem solchen Fall beide Kontrahenten gleich viel Talentpunkte übrig, muß geprüft werden, wer von beiden insgesamt besser gewürfelt hat.

Einige Anmerkungen

Auf den folgenden Seiten finden Sie zunächst die Tabelle der Talent-Grundwerte der in dieser Box vorgestellten Heldentypen, gefolgt von einer Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente.

Wie bereits weiter oben erwähnt, findet sich das komplette Talentsystem in der Box »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab«. Die hier vorgestellten Regeln behalten jedoch ihre Gültigkeit, und werden nur um wenige Zusätze und eine Vielzahl von Talenten erweitert.

In der Tabelle der Talentwerte stehen in der Spalte *Bürger* die Werte für einen Durchschnittsaventurier - durch einen Vergleich mit diesen Werten können Sie schnell ermitteln, wo der von Ihnen gewählte Heldentyp unter oder über dem Mittelmaß liegt. Außerdem können diese Angaben zum Erschaffen eines nicht in den Regeln beschriebenen Heldentyps dienen.

Wenn Sie in der Tabelle die TaW Ihres Heldentyps betrachten, sollten Sie bedenken, daß Sie bei Spielbeginn, also noch vor dem ersten Abenteuer, 15 Versuche zur Verfügung haben, um die Talentwerte Ihres Helden Ihren individuellen Wünschen anzupassen. Näheres hierzu können Sie im Kapitel "Charaktererschaffung" nachlesen.

TALENTE - STARTWERTE									
TALENTE		ELF	KRIEGER	MAGIER	NOVADI	STREUNER	THORWALER ZWERG	BÜRGER	
Kampftechniken									
Raufen		2	4	2	3	5	4	4	2
Äxte und Beile		-1	2	-5	0	1	4	4	-1
Dolche		3	2	2	2	4	1	-2	0
Scharfe Hieb Waffen		0	4	-4	4	1	3	2	-1
Schwerter		3	7	-4	1	1	1	2	-1
Speere und Stäbe		3	3	3	2	1	1	2	0
Stich Waffen		3	0	1	1	4	0	-2	-2
Stumpfe Hieb Waffen		1	2	0	2	2	3	3	1
Zweihänder		-3	4	-5	2	-3	2	4	-6
Schuß Waffen		4	3	-2	1	-2	-3	2	-2
Wurf Waffen		2	3	0	1	3	2	2	-2
Körperliche Talente									
Klettern	(MU/GE/KK)	2	1	1	0	3	3	4	1
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	3	3	0	3	4	2	1	1
Reiten	(CH/GE/KK)	2	4	1	7	1	-1	-5	0
Schleichen	(MU/IN/GE)	3	0	0	0	4	-1	0	-1
Schwimmen	(MU/GE/KK)	2	2	0	-4	0	5	-5	0
Selbstbeherrschung	(MU/KK/KK)	3	3	2	4	1	4	5	0
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	3	4	0	0	4	-2	3	0
Tanzen	(CH/GE/GE)	4	0	-1	2	2	0	-4	1
Gesellschaft									
Betören	(IN/CH/CH)	3	0	0	1	4	0	-2	0
Feilschen	(MU/KL/CH)	-1	-1	1	4	3	-2	0	1
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	-3	0	0	-2	7	-2	-4	1
Lügen	(MU/IN/CH)	3	0	3	3	5	-1	-2	2
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	-1	0	2	1	3	0	-3	1
Schätzen	(KL/IN/IN)	-2	0	1	2	3	0	5	1
Natur									
Fähr tensuchen	(KL/IN/GE)	3	-1	-5	1	-2	-4	0	-3
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	2	-3	-5	0	-2	-4	0	-4
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	3	-3	2	1	-2	-4	0	0
Tierkunde	(MU/KL/IN)	2	-2	-1	1	-2	-2	-3	-1
Wildnisleben	(IN/FF/GE)	2	2	-4	3	-2	-1	0	-1
Wissenstalente									
Alchimie	(MU/KL/FF)	-5	-5	6	-3	-3	-4	2	-5
Lesen/Schreiben	(KL/KL/FF)	1	2	6	0	-1	1	1	-1
Rechnen	(KL/KL/IN)	2	2	5	2	1	2	4	1
Sprachen Kennen	(KL/IN/CH)	2	0	6	-1	2	1	-2	0
Handwerk									
Boote Fahren	(FF/GE/KK)	2	0	-2	-5	-2	6	-4	-1
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	0	0	0	1	0	-2	0	1
Falschspiel	(MU/CH/FF)	0	0	0	2	6	0	0	0
Heilkunde, Gift	(MU/KL/IN)	2	-1	2	0	2	-1	2	-1
Heilkunde, Wunden	(KL/CH/FF)	3	3	2	2	3	2	3	2
Musizieren	(KL/IN/FF)	4	0	-2	1	1	1	-1	0
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	-3	0	0	0	4	0	3	0
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	-2	-2	-2	0	5	-2	-2	-1
Intuitive Begabungen									
Gefahreninstinkt	(KL/IN/IN)	1	0	1	1	3	-3	2	0
Glücksspiel	(MU/IN/IN)	1	2	0	2	3	3	-4	1
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN)	4	1	2	3	2	2	4	0

Die Talente der Helden

Kampftechniken u. Fernkampftechniken

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden. Eine Auflistung und Kurzbeschreibung dieser Talente finden Sie im Kapitel "Auf in den Kampf- die Kampfregeln" auf Seite 23 ff.

Körperliche Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Klettern (MU/GE/KK)

Eine Kletterprobe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour unternimmt. (Sowohl das Überklettern einer Burgmauer als auch das Bezwingen einer Felsklippe sind schwierige Unternehmungen - das Besteigen eines Schänkentisches sollte ohne Probe gelingen.) Je nach Art und Höhe des zu überkletternden Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe. Ein Held mit starker *Höhenangst* legt entweder zusätzlich Höhenangst-Proben ab, oder aber seine Kletterproben werden mit Zuschlägen belegt. Die Höhenangst macht sich um so stärker bemerkbar, je höher hinauf die Kletterpartie führt.

Körperbeherrschung (MU/IN/GE)

Jeder kennt die Situationen, in denen dieses Talent zur Anwendung kommt: Ausrutscher auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment. In all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen.

Ein Held zum Beispiel, der aus einem Fenster im ersten Stock einem galoppierenden Reiter in den Nacken springen will (beliebte Übung im wilden aventurischen Westen) muß schon eine Körperbeherrschungs-Probe +10 erfolgreich ablegen. Für Sprünge aus großer Höhe sollte der Zuschlag das Doppelte der Höhe in Metern betragen.

Reiten (CH/GE/KK)

Man benötigt kein Reit-Talent, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel geführt wird. Reitproben werden vor allem dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich. Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Reiten (weil der Held die Hände frei haben

will) erfordern bereits Proben mit Zuschlägen, die bei ausgesprochenen Großtaten (Sprünge über 1,5 Meter Höhe oder mehr als 5 Meter Länge) drastisch ausfallen sollten.

Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfüßigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches Schleichtalent. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge auf die Proben von 3 Faktoren abhängig machen: Bodenbeschaffenheit, Rüstung und Schuhwerk des Schleichenden.

Eine Schleich-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnes-schärfe*-Probe gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zum Vergleich von Talentproben auf Seite 15). Schleich-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Schwimmen (MU/GE/KK)

Ein Held mit einem Talentwert von 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln. Er muß also keine Schwimmprobe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Schwimmproben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z. B. tauchen, einen Gefährten, eine sperrige Last befördern oder im Wasser kämpfen. Im letzten Fall sollte jede zweite Attacke des Helden mit einer Schwimmprobe kombiniert werden. Mißlingt die Probe, so gilt auch eine erfolgreiche Attacke als mißlungen.

Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können:

Die Bewegtheit des Wassers: Eine reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluß können bis zu 8 Punkte Zuschlag auf die Probe verursachen.

Die Rüstung des Helden: Jeder BE-Punkt bringt einen Zuschlagspunkt auf die Probe, bei BE5 oder mehr bedeutet eine gelungene Probe nur, daß es dem Helden gelungen ist, sich von seiner Rüstung zu befreien. Schwimmen ist in solchen Rüstungen unmöglich.

Welche Strecken ein Held schwimmend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe Seite 7).

Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)

Es gibt viele Spieler, die die Selbstkontrolle ihres Helden ungemein überschätzen: "Während die Ogerin meinem Helden die Nase zu einer Qualspirale verdreht, zuckt dieser mit keiner Miene. Nie würde er das Versteck der magischen

Apfeltorte verraten..." Hier mag es sinnvoll sein, daß der Held vermittelt Talentprobe beweist, daß er das Geheimnis auch wirklich zu hüten weiß.

Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher TaW kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort in Ohnmacht zu versinken) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein.

Zum anderen ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen, zum Beispiel nach einer faustdicken Lüge eines Gefährten vor dem Gardistenhauptmann ein Lachen zu unterdrücken. In einigen Situationen ist es jedoch angebrachter, den Helden nicht auf seine *Selbstbeherrschung*, sondern auf seinen *Jähzorn* zu prüfen.

Sich Verstecken (MU/IN/GE)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe mißlingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig («...soll ich lieber unter den Stuhl... oder in den Schrank... oder doch auf den Leuchter...?«).

In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet (das Imman-Spielfeld von Havena), braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten.

Talentproben auf *Sich Verstecken* können vom Meister nach



Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der Vergleich mit einer Sinnenschärfe-Probe ist möglich.

Tanzen (CH/GE/GE)

Gelungene Tanzproben können nicht nur an manchem Fürstenhof, sondern auch bei einem Elfen- oder Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann.

Gesellschaftstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Betören (IN/CH/CH)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, daß das »Opfer« der Betörung dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei Betörungsversuchen auf ausgesprochen »harte Nüsse« beiderlei Geschlechts kann der Meister die Probe mit Zuschlägen versehen.

Feilschen (MU/KL/CH)

Neben anderen gehört auch das Feilschen zu den Talenten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall läßt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln.

Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber auch eine *Feilschen-Probe* gewürfelt werden. Der Spieler kann sich selbst Zuschläge auf die Probe auferlegen - je höher der Zuschlag, desto höher der Prozentsatz, um den er den Verkäufer herunterhandeln kann: +1 = 5%, +2 = 10%, +3 = 15% usw. Beim Scheitern der Probe verlangt der Verkäufer wieder den alten Preis oder zieht ihn sogar noch an!

Gassenwissen (KL/IN/CH)

Das ausgeprägteste Talent der Streuner, es ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Lügen (MU/IN/CH)

Eigentlich sollte man denken, daß jeder Held dieses Talent besitzt, doch es gibt einige Typen, die so gründlich zur Ehrlichkeit erzogen wurden, daß sie auch dann Probleme mit

dem Lügen haben, wenn es um ihr Leben geht.

Zur Beachtung: Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen.

Eine gelungene Probe auf Lügen kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten. Lügen-Proben können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge läßt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche Menschenkenntnis-Probe entlarven.

Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Meisterperson zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Reiseführers kann so überprüft werden oder die Ehrlichkeit eines Roßhändlers. Menschenkenntnis-Proben werden nicht vom Spieler selbst, sondern vom Meister *verdeckt* ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die Person bei dem Helden auslöst.

Um zu verhindern, daß der Held mit Hilfe einer einfachen Menschenkenntnis-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteurers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen. Dieser Zuschlag sollte normalerweise der Stufe der Meisterperson entsprechen.

Schätzen (KL/IN/IN)

Wenn man in Aventurien einen kleinen Ring mit einem blauen Stein oder ein silbernes Vögelchen findet, kann man nicht darauf hoffen, daß an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen Schätzprobe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine Schätzprobe den wahren Wert einer überkauften Ware zu erkennen. Schätzproben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Naturtalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Fährtsuchen (KL/IN/GE)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch eine Probe auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der Spielleiter sollte bei jedem Terrainwechsel eine Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +20 (kahler Fels) variieren kann. Bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister keine Probe zu erlauben.

Fallenstellen (KL/FF/KK)

Das Talent umfaßt das Konstruieren, geschickte Plazieren und Tarnen einer Wildfalle. Eine gelungene Probe bedeutet, daß ein Tier, das die Falle passiert, sich in ihr fängt; ob

tatsächlich eine Beute in die Nähe der Falle kommt, ist natürlich von der Umgebung abhängig - dies kann der Meister z.B. durch einen Würfelwurf entscheiden.

Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 6 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können. Das Anlegen von komplizierten mechanischen Fallen in Gebäuden ist mit diesem Talent jedoch nicht möglich.

Das Entdecken von Wildfallen wird über entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe-* oder *Gefahreninstinkt-Proben* geregelt.

Pflanzenkunde (KL/IN/FF)



Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muß, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heiltinkturen zu gewinnen, wird über das Talent *Pflanzenkunde*

de geregelt. In allen 3 Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine verpatzte Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, daß man die Pflanze nicht findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Tierkunde (MU/KL/IN)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten aventurischen Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Der Tierkundler kann auch ihm bisher unbekannte Tiere einschätzen, da er sie mit ihm vertrauten zu vergleichen vermag. Erfolgreiche Proben auf *Tierkunde* können zur Bestimmung einer Tierart dienen, zum Vorausahnen ihres Verhaltens oder aber (in Kombination mit Schleich-Proben und sicherer Waffenhandhabung) über den Ausgang einer Jagd entscheiden.

Wildnisleben (IN/FF/GE)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefaßt, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei

einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davonschwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. Wildnisleben-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

Wissenstalente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 3 Punkte gesteigert werden.

Alchimie (MU/KL/FF)

Dieses Talent regelt die Herstellung »normaler« Chemikalien und wundertätiger Mittel (näheres hierzu finden Sie in der *Enzyropaedia Aventurica*). Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchimistische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muß der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten Zutaten kommen.

Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann natürlich mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel oder aber einen Urknall, der ein halbes Stadtviertel in Schutt und Asche legt. Der Meister sollte so fair sein, seinen Helden in etwa anzudeuten, was eine gescheiterte Probe für sie bedeuten könnte. Talentproben in *Alchimie* können auch zur Analyse unbekannter Mixturen dienen, aber auch auf diesem Gebiet kann ein Irrtum verhängnisvolle Folgen haben.

Helden, die sich besonders für die Alchimie interessieren, müssen auch ihre Talente *Rechnen*, *Schreiben* und *Lesen* pflegen: Beträgt in diesen Talenten der TaW nicht mindestens 4, so darf der Held überhaupt keine Alchimie-Proben ablegen.

Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 (oder darunter) bedeutet, daß der Held nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, kurze Sätze abzulesen und niederzuschreiben. Bei 3 beginnt dann schon die fast normale Beherrschung dieser Fähigkeit. Dennoch ist auch dieses Talent bis zur Vollendung (TaW 18) steigerbar; bleibt nur die Frage, wie oft ein Blitzleser (1000 Buchstaben in 10 Sekunden) oder ein Kalligraph in einem Rollenspiel seine erstaunliche Begabung voll ausschöpfen kann.

Viele andere Talente (so z.B. die *Alchimie*) erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann.

Rechnen (KL/KL/IN)

Ähnlich wie beim Lesen und Schreiben wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW unter 0 kann nicht rechnen - er unterscheidet aber zwischen viel und wenig bzw. zwischen mehr oder

weniger. Helden mit TaW 0-2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt die Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf dem Gebiet der Alchimie. Wer mag, kann auch den TaW Rechnen auf 18 (vielumjubeltes Rechengenie) steigern.

Sprachen kennen (KL/IN/CH)

Wir gehen davon aus, daß jeder Held Garethi, die Sprache des Mittelreiches, einigermaßen beherrscht - und natürlich seine eigene, falls er einer speziellen Sprachgemeinschaft (Novadis, Thorwaler) angehört (d.h.: die eigene Sprache auf dem Maximalwert, Garethi auf 2 oder 3).

Für Talentpunkte über dem TaW 0 kommt für den Helden die Möglichkeit hinzu, eine weitere Sprache verstehen und sprechen zu können. Der Held kann eine oder mehrere der Sprachen auf der folgenden Liste auswählen. Hier finden Sie, wie viele Talentpunkte es kostet, eine Sprache perfekt zu beherrschen. Es ist jedoch auch möglich, nur die Grundzüge einer Sprache zu erlernen (also weniger Punkte zu investieren). Nur wer eine Sprache mindestens einen Punkt unter dem Maximalwert beherrscht, kann sich auch schriftlich in ihr ausdrücken - wenn diese Sprache überhaupt eine eigene Schrift kennt.

Die bekanntesten aventurischen Sprachen sind:

Garethi (Sprache des Mittelreichs): 4

Isdira (Elfisch): 5

Rogolan (Zwergisch): 3

Tulamidisch (Novadisch): 4

Thorwalsch: 4

Nivesisch: 6

Mohisch: 2 *Orkisch*,

Ogrisch: 1

Goblinisch: 1,

Trollisch: 3

Echsisch: 6

Ab einem TaW von 11 sind für einen Helden alle Sprachen um 1 Punkt leichter zu erlernen - dies gilt auch für die Sprachen, die der Held bereits beherrscht.

Das Erlernen einer Sprache kostet weiterhin jedoch mindestens 1 Talentpunkt.

Handwerkliche Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 2 Punkte gesteigert werden.

Boote Fahren (FF/GE/KK)

Alle Talente, die zur Fortbewegung eines kleinen Wasserfahrzeuges dienen - Rudern, Segeln, Paddeln, Staken - sind hier zusammengefaßt. Der Meister sollte es den Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern - irgendwie wird der Held schon ans andere Ufer gelangen. Segeln, Wildwasserfahrten und ähnliche Aktionen sind nur per gelungener Probe möglich.

Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z. B. eine vierspännige Kutsche einigermaßen auf der Straße zu halten, muß eine Probe +4 gelingen, ein von einem geduldigen Ochsen gezogener Bauernkarren fährt sich da schon bedeutend leichter (Probe -6). Verschärfte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: Im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder eine Quadriga über unebenes Terrain in eine Schlacht lenken.

Falschspiel (MU/CH/FF)

Ein solides Falschspiel-Talent kann im Spiel unterschiedlich eingesetzt werden:

1. Der Held will rasch Geld verdienen. Er geht in eine Schenke, würfelt eine Falschspielprobe und kassiert - wenn er Erfolg hat - seinen Gewinn, dessen Höhe mit dem Meister abgestimmt werden muß.
2. Der Meister veranstaltet ein echtes Würfel- oder Kartenspiel, an dem der Falschspieler teilnimmt. Der Held kann nun Kartenblätter oder Würfelergebnisse deutlich zu seinen Gunsten verändern, muß aber für eine solche Veränderung jeweils eine Falschspielprobe ablegen.

Das Scheitern einer Probe kann den Helden natürlich in arge Bedrängnis bringen (Notorische Falschspieler genießen in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung).

In Kombination mit einer Sinnenschärfe-Probe kann ein hohes Falschspiel-Talent natürlich auch dazu dienen, eventuelle Mogeleyen zu enttarnen. (Aber auch hier ist Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezeichnung Grund genug für eine Duellforderung.)

»Ist dies ein Glücksspiel?« -

»Nicht so, wie ich es spiele!«

(W. C. Felder, ein Streuner aus dem Westen)

Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)

Eine gelungene Probe auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, daß das Gift richtig identifiziert wurde. Der Meister benennt die Art des Giftes und teilt mit, wie die Vergiftung zu behandeln ist, möglicherweise muß der Heiler zunächst bestimmte Kräuter oder andere Zutaten beschaffen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Heiler eine zweite Probe ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der *Stufe* des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt, der Heiler kann nun durch weitere gelungene Proben dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben - entweder für jede gelungene Probe 1 Punkt oder - falls die Zeit drängt - so viele LP, wie der selbst auferlegte Zuschlag auf die Talentprobe beträgt, er kann also mit einer Probe+5 5 LP auf einmal kurieren.

Das Scheitern einer Probe hat unterschiedliche Folgen:

1. Probe (Identifizierung): Es kommt zu keiner Heilung
2. Probe (Stoppen der Giftwirkung): Es kommt zu keiner Heilung

Anschließende Proben (Heilung): Die Heilung bricht ab, der Vergiftete erleidet 3 SP zusätzlich.

Zum Ablegen der ersten Probe wird eine Spielrunde benötigt, das Ablegen der zweiten Probe dauert mindestens 4 SR, jede der anderen Heilungsproben dauert 4 Spielrunden.

Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Wunde dient und das Ausbrechen von *Wundfieber* verhindert, und anschließend eine Heilprobe. Wieder erhält der Kranke so viele LP zurück, wie der Punktüberschuß aus der Heilprobe beträgt (siehe *Heilkunde, Krankheiten*). Diese LP gelten zusätzlich zu den LP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt.

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit (1-15 auf dem W20) an *Wundfieber*. Beim Scheitern der zweiten Heilprobe wird die normale Heilung für 24 Stunden unterbrochen, und der Verletzte erleidet 3 zusätzliche Schadenspunkte.

Die erste Probe dauert 4 Spielrunden, die zweite Probe dauert 1 Tag.

Bei der Beschreibung der Heilkunde-Talente ist von der *Dauer* einer Probe die Rede. *Dauer* bedeutet in dem Zusammenhang nicht unbedingt, daß der Held tatsächlich z. B. 4 Stunden lang nichts anderes zu tun haben darf als zu heilen. Am Patienten aber dürfen in dieser Frist keine anderen Heilversuche - auch nicht von anderen Personen - unternommen werden.

Alle Lebenspunkte, die durch ein Heilkunde-Talent zurück-gewonnen werden, stehen dem Patienten erst nach einer gewissen Ruhezeit zur Verfügung, will heißen, sie werden zur nächtlichen Regeneration hinzugezählt.

Musizieren (KL/IN/FF)

Zwar kann auch dieses Talent real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, daß der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann.

Eine gelungene Musizierprobe kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel treiben, aber auch schon einmal einen aufgebrachten Troll besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Er benötigt einen TaW von 4, um ein Instrument einigermaßen spielen zu können, bemerkenswerte Darbietungen sind erst ab TaW 7 möglich.

Schlösser Knacken (IN/FF/FF)

Die Grundlage des Diebeshandwerks. Um ein Schloß ohne den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o. ä.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser-Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen zu versehen sind.

Mißlingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, daß der

Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloß abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können.

Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, daß der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anrempelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter...

Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, daß sein spezieller Diebestrick besonders erfolversprechend ist.

Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen Sinnenschärfe-Probe gekontert werden.

wie das *Falschspiel*, aber seine mißlungene Probe bedeutet keine Gefahr für Leib und Leben. Eine gelungene Probe kann dementsprechend auch keine so hohen Vorteile wie erfolgreiches Falschspiel bringen: Der Gewinn bei einer Glücksspiel-Probe fällt deutlich niedriger aus. Falls der Meister ein echtes Spiel veranstaltet, kann der Held nach gelungener Glücksspielprobe möglicherweise einen Wurf wiederholen oder eine einzelne Karte austauschen.

Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf *Sinnenschärfe* abhängig machen.

Proben, die sich nicht auf den Gesichtssinn oder das Gehör beziehen (also das ertasten filigraner Gravuren oder daserspüren feiner Gerüche), werden auf die Eigenschaften KL, IN und FF, anstatt auf KL und zweimal IN gewürfelt.

Mißlungene Proben bedeuten entweder, daß der Held nichts wahrnimmt oder daß er einer Täuschung unterliegt.

Sinnenschärfe-Proben sollten vom Meister stets verdeckt gewürfelt werden.

Intuitive Talente

Alle Talente aus diesem Bereich können bei Erreichen einer neuen Stufe um 1 Punkt gesteigert werden.

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)

Bei einer gelungenen Talentprobe muß der Meister dem Helden mitteilen, daß er eine Gefahr zu spüren glaubt. Die Art der Gefahr wird dadurch nicht enthüllt; und es ist auch möglich, daß die gefährliche Situation ohne Zutun des Helden wieder vergeht. Proben auf Gefahreninstinkt können vom Spieler auf Wunsch abgelegt, aber auch vom Meister angeordnet werden. Helden mit einem Talentwert von mindestens 10 sollten vom Meister auch ohne Probe auf außer-ordentliche Gefahren aufmerksam gemacht werden. Der Gefahreninstinkt regt sich nur, wenn die Gefahr unmittelbar bevorsteht, der Instinkt ermöglicht also keinen Ausblick in die fernere Zukunft.

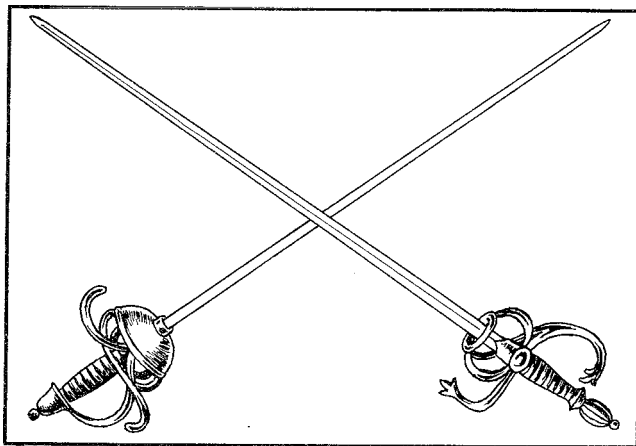
Glücksspiel (MU/IN/IN)

Das Glücksspieltalent kann im Spiel ähnlich genutzt werden

Anmerkung:

Das Auswürfeln einer Talentprobe sollte nie dazu führen, daß die Spieler darauf verzichten, die Aktionen, die der Held ausführt, genau zu beschreiben. Also nicht einfach: »Ich mach' `ne Gefahreninstinkt-Probe«, sondern: »Ich halte den Atem an und konzentriere mich ganz auf meine Umgebung - spüre ich eine Gefahr?« oder: »Ich knie mich auf den Boden und sehe mir den Hufabdruck sehr genau an - vielleicht kann ich an der Wassermenge, die sich in der Vertiefung gesammelt hat, feststellen, wie alt die Spur ist.« Wo immer möglich, kann der Meister eine gute Beschreibung einer Aktion damit honorieren, daß er die Probe erleichtert oder ganz auf sie verzichtet.

Auch sollten die Spieler nie vergessen, daß es in Aventurien, der Welt der Helden, keine Talentpunkte und keine Proben gibt. Ein aventurischer Held könnte also niemals sagen (wie es Spieler leider immer wieder tun): »Laß Alrik da `raufkraxeln, der hat Klettern 11...«



Auf in den Kampf!

Im *Regelbuch 1* haben Sie bereits einen Einblick in die Regeln gewonnen, nach denen ein DSA-Kampf abläuft. Diese Standard-Kampfberegeln sind eigentlich alles, was Sie für einen packenden Zweikampf benötigen.

Die Standard-Kampfberegeln

Rufen wir uns noch einmal in Erinnerung: Die Kämpfer verfügen jeweils über einen *Angriff*- und einen *Paradewert*, sie halten Waffen in den Händen, die eine bestimmte Anzahl von *Trefferpunkten* anrichten, und sind in Rüstungen gekleidet, die einen Rüstungsschutz-Wert besitzen.

In einer *Kampfunde* kann jeder der Kontrahenten genau einmal angreifen und einmal parieren. Gelingt die Angriff (würfelt der Spieler mit dem W20 einen Wert kleiner oder gleich dem Angriffswert seines Helden), so muß der Gegner parieren (dem Spieler muß ein Wurf kleiner oder gleich dem Paradowert des Helden gelingen). Mißlingt die Angriff, oder gelingen Angriff und Parade, so wechselt das Schlagrecht und der vormalige Angreifer wird zum Verteidiger.

Gelingt jedoch die Angriff und mißlingt die Parade, so hat der Angreifer einen *Treffer* gelandet: Der Spieler würfelt aus, wie viele *Trefferpunkte* sein Schlag anrichtet; der Spieler des Verteidigers zieht von diesem Wert den Rüstungsschutz seines Helden ab und subtrahiert die restliche Punktzahl (die *Schadenspunkte*) von der *Lebensenergie* seines Helden.

Auch jetzt wechselt das Schlagrecht, und der Kampf wird so lange fortgesetzt, bis einer der beiden Kontrahenten kampfunfähig wird, weil seine Lebensenergie unter einen bestimmten Wert gefallen ist, oder bis ein Kämpfer aufgibt.

Die erweiterten Kampfberegeln

So weit, so gut. Ein Kampf nach den Standard-Regeln ist (auch bei einer größeren Anzahl von Kontrahenten) schnell abgewickelt und trotzdem spannend. Aber es ist halt eben "Hausmannskost", und schon bald stellt sich die Frage nach ein paar Gewürzen für den Eintopf.

Voilà! Dem Wunsch sei hiermit genüge getan. Auf den folgenden Seiten finden Sie die *Erweiterten Kampfberegeln*, mit denen Sie einem Waffengang mehr Würze verleihen und die besonderen Eigenschaften Ihrer Helden besser ins Spiel bringen können. Voraussetzung dafür ist allerdings, daß Sie das Talentsystem verwenden, was wir Ihnen jedoch dringend ans Herz legen möchten.

Auch diese Kampfberegeln lassen sich natürlich noch weiter verfeinern: Das sehr komplexe Kampfsystem für Fortgeschrittene finden Sie in der Box »Mit Mantel, Schwert und Zauberstab« - komplett mit allen Feinheiten wie »Finten«, dem »Kampf zu Pferd«, ausgefallenen Waffen und vielen anderen Details mehr.

Einige (notwendige) Anmerkungen

Bevor wir uns jetzt ins Getümmel werfen, noch einige Anmerkungen zum DSA-Kampfsystem. (Eilige Leser mögen diesen Abschnitt überspringen.)

Die Entwicklung eines Kampfsystems für ein Fantasy-Rollenspiel ist ein schwieriger Balanceakt für die Autoren: Es müssen solche Faktoren wie Realismus, Spannung und nicht zuletzt Spielfreude in Betracht gezogen und ausgewogen eingebracht werden. Die Vorlieben und Interessen der Spielerinnen und Spieler sind nun einmal verschieden, und was der einen Heidenspaß bereitet, mag dem anderen eine öde Würfelorgie sein.

Die erste Frage stellt sich bereits, wenn wir sagen, daß wir einen "echten Schwertkampf" simulieren wollen: Zum einen sind uns kaum Berichte darüber überliefert, wie ein solcher Kampf ausgesehen hat, zum anderen ging es den Kontrahenten dabei um ihr echtes und unersetzliches Leben, so daß sie sicherlich versucht haben, so vorsichtig wie möglich zu agieren und jede schwere Verletzung zu vermeiden. Bei einem solchen Kampf wollen wir aber weder anwesend sein, noch ihn in Spielregeln fassen.

Wir orientieren uns vielmehr an Ritter- und Mantel- und Degen-Filmen, an Romanen und Comics, in denen die Helden auch wirklich "heldenhaft" agieren und daher rasante und sehenswerte Kämpfe ausfechten können, elegante Klingentänze und halbschwerische Akrobatik. Diese Kämpfe haben bei der Entwicklung des DSA-Kampfsystems Pate gestanden. Fantasy-Rollenspiel ist schließlich ein Spiel mit der Phantasie und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde.

So weit zum Thema Realismus. Aus diesem Grund verzichtet DSA weitgehend auf lange Tabellenreihen über Standort, Waffenlänge, Luftfeuchtigkeit und Haarfarbe des Helden, aus denen man bereits nach wenigen Minuten Blättern feststellen kann, daß ein Hieb den Kontrahenten um Haarsbreite verfehlt hat. Wir sparen uns ebenfalls ein sogenanntes "Zonen-" oder "Trefferlokalisierungssystem", mit dem man feststellen kann, ob ein Rapier die Niere oder nur den Oberschenkel durchbohrt hat. Zum einen ist es zweifelhaft, ob ein solches System wirklich realistisch ist - und zum anderen ist zu fragen, ob wir einen solchen Realismus, der mit abgeschlagenen Gliedmaßen und aufgeschlitzten Bäuchen einhergeht, wirklich benötigen, oder ihn lieber den Splatter-Filmen oder der grausamen Wirklichkeit überlassen sollen. Wie Sie sicherlich feststellen werden, spart das DSA-Kampfsystem trotz allem nicht an Elementen, die den "fantastischen Realismus" ins Spiel bringen und damit Ihren Helden ein unverwechselbares Profil - auch im Kampf - geben. Wir hoffen, daß unsere Regelvorschläge Ihren Gefallen finden und Ihnen über viele Abende Spannung und Spielspaß bereiten, wenn in finsternen Gängen oder im nebelverhangenen Wald die Klingen aufeinanderklirren...

Die erweiterten Kampfregeln

Die im folgenden vorgestellten Kampfregeln sind weitestgehend modular, will heißen: in einer Art Baukastensystem, zusammengestellt.

Sie benötigen nur wenige Grundregeln, um einen Kampf ausfechten zu können; alle anderen Regeln sind mit dem Zusatz *Optional* versehen.

Sie sollten sich in Ihrer Runde absprechen, welche der optionalen Regeln Sie übernehmen und welche Sie lieber weglassen wollen. Ein Kampfsystem ist zwar ein wichtiger, aber nicht der wichtigste Teil des Spiels, so daß Sie hier die Mischung zusammenstellen können, die Ihrer Spielgruppe am meisten zusagt.

Basiswerte und Kampftechnik-Talente

Festlegung des Attacke- und Parade-Basiswertes

Berechnen Sie den **Attacke-Basiswert** Ihres Helden zu-nächst gemäß folgender Formel: $(MU+GE+KK)/5$, wobei echt gerundet wird, das heißt, ein Wert von 7,4 entspricht einem Basiswert von 7, eine 7,6 einem Attacke-Basiswert von 8.

Ein Held mit den Werten MU 13, GE 15 und KK 14 hätte also einen Attacke-Basiswert von 8 ($13+14+15=42$; $42/5=8,4$; 8,4 wird abgerundet zu 8).

Der **Parade-Basiswert** errechnet sich mit $(IN+GE+KK)/5$, wobei ebenfalls echt gerundet wird.

Hat unser Held eine Intuition von 11, so beträgt sein Parade-Grundwert also ebenfalls 8 ($11+15+14=40$; 40 geteilt durch 5 ergibt 8).

Zu diesen Basiswerten addieren Sie die Talentpunkte in dem entsprechenden Kampftechnik-Talent, wobei Sie frei entscheiden können, ob Sie die Attacke oder die Parade bevorzugen wollen.

Unser Kämpfer mit einem AT- und PA-Basiswert von jeweils 8 und einem Stichwaffen-Talent von 7 könnte also AT 13 und PA 10 haben oder AT 12 und PA 11.

Eine einmal getroffene Entscheidung gilt jedoch für jeden Kampf - Sie können sich also nicht von einem zum anderen Gefecht umentscheiden.

Der endgültige Wert von AT und PA ermittelt sich schließlich noch durch die Behinderung durch Rüstung (siehe S. 27) und den Einsatz des Waffenvergleichswertes (Seite 26).

Steigerung von Attacke- und Paradewert

Gerade im Hinblick auf die Kampftechniken erhält der Zugewinn an Erfahrung (der Aufstieg auf der Stufenleiter) eine entscheidende Bedeutung, denn sowohl die Erhöhung eines Eigenschaftswertes als auch die Steigerung von Talentwerten kann die Werte für Attacke und Parade nach oben bewegen.

In unserem oben genannten Beispiel hatte ein Held die Werte MU 13, GE 15 und KK 14 und das Talent Stichwaffen auf dem Wert 7, was in AT 12 und PA 11 resultierte. Wenn er die nächste Stufe erreicht und seine Gewandtheit um einen weiteren Punkt steigern kann, erhöht sich sein Attacke-Grundwert auf 9. (Erklärung: $13+16+14=43$; $43/5=8,6$; aufgerundet 9). Gelingt es ihm ebenfalls noch, seinen Talentwert in Stichwaffen von 7 auf 8 zu steigern, so besitzt er auf der neuen Stufe jetzt AT 14, PA 11 oder AT 13, PA 12, je nachdem, ob er seinen Angriffs- oder seinen Verteidigungsfähigkeiten den Vorzug gibt.



Die Kampftechnik-Talente

Wie Sie bereits bei der Vorstellung der Talente gelesen haben, werden in diesen Fertigkeiten keine besonderen Talentproben gewürfelt. Statt dessen dienen die bei den Talenten genannten Basiseigenschaften zur Festlegung des Grundattacke/Grundparadewertes und der Grundfertigkeit im Umgang mit Schuß- und Wurf Waffen. Der Talentwert wird zu diesen Grundwerten addiert, wobei Sie die verfügbaren Talentpunkte frei auf AT und PA verteilen können.

Weitere Informationen zu den verschiedenen Kampftechniken, alle Regelungen über ihren Einsatz und ihre Auswirkungen finden Sie auf der folgenden Seite. Die Talente sind im einzelnen:

Waffenlose Kampftechniken

Raufen

In diesem Talent sind all jene Aktionen untergebracht, die ein aventurischer Held zum Bestehen einer zünftigen Kneipenschlägerei benötigt: Schlagen, Treten und die Abwehr derartiger Angriffe. Schlagen bedeutet nichts anderes als das Anbringen von mehr oder weniger gezielten Hieben - seien sie nun mit der flachen Hand oder der geballten Faust geführt. Jedoch auch andere Angriffe mit der oberen Körperhälfte - insbesondere Kopfstöße - werden über dieses Talent geregelt. Treten erklärt sich von selbst. Tritte, Kniestöße und auch Fußangeln fallen unter diesen Angriffsstil. Die Abwehr (Parade) solcher rüpelhafter Attacken erfolgt durch Auspendeln und Blockieren.

Neben dem Raufen gibt es noch weitere waffenlose Kampftechniken wie *Boxen*, *Ring* oder das gefährliche *Hruruzat* der Bewohner der südlichen Regenwälder. All diese Techniken, wie auch weitere bewaffnete Kampftechniken (die Sie im folgenden finden), werden in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** näher beschrieben.

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Beile

Genau wie bei den Scharfen Hieb Waffen entsteht der Schaden hier durch die Wucht der meist sehr schweren Waffen. Diese schlecht ausbalancierten, aber sehr gefährlichen Waffen werden mit Vorliebe vom Volk der Zwerge und von den Thorwalern benutzt.

Messer und Dolche

Messer und Dolche sind die verbreitetsten aventurischen Waffen, die von fast jedermann geführt werden können. Beim Umgang mit Dolchen kommt es allein auf gezielte Stiche an, große Körperkraft ist zu ihrer Führung nicht vonnöten. In diese Kategorie fallen alle Stich Waffen, die nicht mehr als einen halben Schritt lang sind.

Scharfe Hieb Waffen

Diese Waffen besitzen an einer Seite der Klinge eine scharfe Schneide. Diese ist meist noch gebogen, um den Schaden zu vergrößern, der aus dem Zusammenwirken von wuchtiger Hieb- und Schneidwirkung entsteht. Typische Scharfe Hieb Waffen sind Säbel, Khunchomer und Krummschwerter.

Schwerter

Einhandschwerter sind die klassischen aventurischen Fecht Waffen. Mit ihnen ist im Kampf "Hauen und Stechen" möglich, wenn sie auch schwerer sind als die eleganten Degen. Einige Säbel können wie Schwerter geführt werden, viele Zweihandschwerter fallen dagegen schon eher in die Kategorie "Hieb Waffen".

Speere und Stäbe

Unter Speeren verstehen wir in erster Linie solche Waffen, die an einem langen Holzstiel eine Spitze tragen. Mit ihnen kann recht gut - vor allem auch gegen Tiere - pariert werden. Der Einsatz des Stiels als Paradewaffe bringt diesen Waffen oft einen nicht zu unterschätzenden Vorteil. In diese Gruppe gehören neben den klassischen Speeren auch Kampf- und Magierstäbe.

Stich Waffen

In diese Kategorie fallen Waffen mit besonders dünner Klinge und schlank ausgeführter Spitze. Der Schaden, den diese Waffen erzeugen, entsteht teilweise durch gezielte peitschenscharfe Hiebe, in erster Linie jedoch durch zielgenaue Stöße. Als Stich Waffen gelten alle Degen, Rapiere und Floretts.

Stumpfe Hieb Waffen

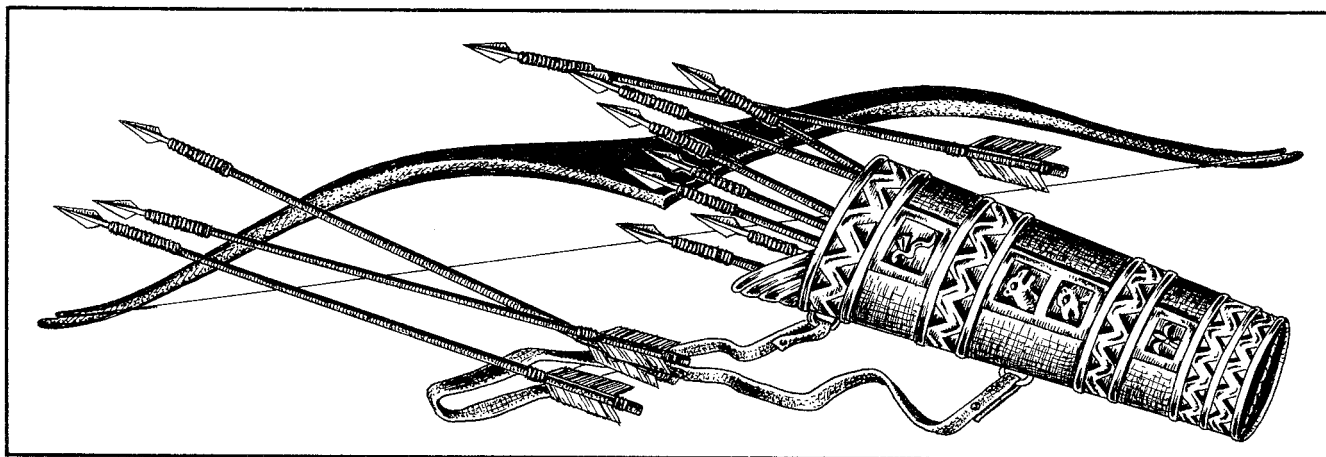
Stumpfe Hieb Waffen besitzen keine Schneidklinge. Sie erzeugen Schaden allein durch ihre Auftreffwucht. Sie sind häufig recht schwer, gelegentlich auch mit Dornen versehen, um Rüstungen zu beschädigen. In diese Gruppe fallen alle Keulen, Hämmer und Streitkolben, aber auch Stuhlbeine und improvisierte Knüppel.

Zweihänder

Hierunter verstehen wir eine besondere Kategorie von Waffen, in die in erster Linie verschiedene Zweihandschwerter fallen. Die Kampftechnik ist stark von der Handhabung der Einhand Waffen unterschieden. So müssen zum Beispiel das Umgreifen, das Parieren mit dem Knauf oder der schnelle Handwechsel lange geübt werden, bis man die Waffe beherrscht.

Fernkampftechniken

Zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes gilt folgende Regel: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet. Zu diesem Grundwert



addieren Sie Ihren jeweiligen Talentwert in Schuß- oder Wurfaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen "auf die Probe gestellt" wird.

Wenn unser Held aus den vorangegangenen Beispielen eine FF von 12 hat, so beträgt sein Fernkampf-Grundwert 9 ($11+12+14=37$; $37/4=9,25$, abgerundet zu 9).

Schußaffen

Schußaffen erfordern eine ruhige Hand. Ihre Reichweite erlangen sie aus der Spannung eines Bogens oder einer Armbrust aus verschiedenen Materialien.

In Aventurien gibt es eine Vielzahl von Bogen- und Armbrusttypen, die Spanne erstreckt sich von den Kurzbögen der Amazonen bis zu den fest montierten Armbrüsten auf Schiffen oder Wehrtürmen, wobei mit dem Bogen zielgenauere Schüsse möglich sind, die Armbrust sich dagegen auch von ungeübteren Schützen wirkungsvoll einsetzen läßt.

Wurfaffen

Alle Wurfaffen erfordern nur eine Hand zur Bedienung. Ihre Reichweite ist meist geringer als die der Schußaffen. Dafür lassen sich viele Wurfaffen auch im Nahkampf verwenden. Zu den Wurfaffen zählen sowohl Wurfmesser und -dolche als auch Speere und Wurffäxte.

Die Initiative

Der Kämpfer mit dem höheren MUT-Wert hat das Recht, den Kampf zu eröffnen, er kann aber auch seinem Gegner den Vortritt lassen. Verzichten beide auf die Kampföffnung, so streben sie offenbar eine friedliche Lösung an: Es kommt zu keinem Gefecht.

Im Spiel wird die Initiative-Regel nur selten benötigt, da zumeist aus der allgemeinen Situation ersichtlich ist, wer zuerst zum Angriff ansetzt. Bei Kämpfen mit mehreren Beteiligten wird gewöhnlich die Seite den Kampf eröffnen, die in der Überzahl ist. Bei einem Überfall oder einer ähnlichen Aktion entscheidet eine Probe auf Intuition oder Gewandtheit, ob der Überfallene in der Lage ist, sofort zu parieren,

oder ob der Angreifer einen oder gar mehrere unparierte Attacken landen kann.

Ermittlung der tatsächlichen Kampfwerte - Der Waffenvergleich

Bevor es jetzt zum eigentlichen Kampf kommt, müssen Sie noch einmal kurz rechnen, um die endgültigen Kampfwerte zu bestimmen. Zu diesem Zweck finden Sie bei jeder Waffe einen **Waffenvergleichswert (WV)**, der angibt, wie gut man mit dieser Waffe angreifen und parieren kann.

Der Wert vor dem Schrägstrich (die Attacke-Fähigkeit, AF) gibt an, wie wirkungsvoll man mit dieser Waffe attackieren kann, der Wert hinter dem Schrägstrich (die Parade-Fähigkeit, PF) zeigt, wie gut man mit dieser Waffe gegnerische Schläge abwehren kann. Für beide Werte gilt: je höher, desto besser!

Wenn sich nun zwei Kämpfer gegenüberstehen, dann rechnen Sie die tatsächlichen AT- und PA-Werte beider Kontrahenten aus, indem Sie die beiden WV-Werte (AF und PF) über Kreuz miteinander vergleichen (also jeweils die AT-Fähigkeit der einen Waffe mit der PA-Fähigkeit der anderen Waffe). Sie erhalten dann zwei Differenzen, die Sie jeweils dem Kämpfer mit der schlechteren AF oder PF der Waffe vom AT- oder PA-Wert abziehen. Klingt kompliziert, ist es aber nicht, wie die folgenden Beispiele zeigen sollen:

Beispiel 1: Alrik führt ein Schwert (WV: 7/7), Mara ist nur mit einem Dolch (WV: 2/1) bewaffnet. Wenn Sie jetzt kreuzweise die AT-Fähigkeit (AF) des Schwerts (7) mit der PA-Fähigkeit (PF) des Dolches (1) vergleichen, erhalten Sie die Differenz 6. Diese Zahl ziehen Sie vom PA-Wert Maras ab, da ihr Dolch eine niedrigere PF hat als die AF von Alriks Schwert beträgt. Vergleichen Sie jetzt die AF des Dolches (2) mit der PF des Schwertes (7). Sie erhalten die Differenz 5, die Sie nun von Maras AT-Wert abziehen, da auch die AF ihres Dolches schlechter ist als die PF von Alriks Schwert. Während Alrik also ohne Einbußen kämpft, muß Mara 5 Punkte von ihrem Attackewert und 6 Punkte von ihrem Paradowert abziehen.

Wenn Alrik in der Kampffertigkeit Schwerter AT: 12 und PA: 11 hat, dann ändert sich für ihn im Kampf gegen Mara daran nichts. Mara dagegen (AT: 13 und PA: 12 in Messer und Dolche) muß mit den Werten AT: 8 und PA: 6 kämpfen - eine denkbar ungünstige Ausgangssituation.

Beispiel 2: Swanja (AT: 13: und PA: 9 in Äxte und Beile) führt eine Barbarenstreitaxt (WV: 10/2) und Tiro (AT: 12, PA: 12 in Stichwaffen) ein Rapier (WV: 7/6). Der kreuzweise Vergleich der Werte ergibt die Differenzen 4 (AF 10 der Orknase minus PF6 des Rapiers) und 5 (AF 7 des Rapiers minus PF 2 der Orknase). Diese Differenzen werden nun sowohl Swanja als auch Tiro von ihren PA-Werten abgezogen, da beide Male die PF niedriger ist als die AF. Das heißt, daß in diesem Kampf Swanja mit AT: 13 und PA: 4 kämpft, Tiro mit AT: 12 und PA: 8.

te. Von den erzielten Trefferpunkten wird noch der Rüstungsschutz des Verteidigers abgezogen, um die endgültige Zahl von Schadenspunkten zu ermitteln, die dann von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen wird.

Elgor (AT: 13, PA: 11) führt mit seinem Schwert einen wuchtigen Hieb (Elgors Spieler würfelt mit dem W20 eine 3) gegen Beorn (AT: 12, PA: 12), der gerade noch mit dem Schaft seines Streitkolbens parieren kann (12 auf W20 gewürfelt). Im Gegenzug gelingt es Beorn jedoch, Elgors Deckung zu durchdringen (Beorns Spieler würfelt eine 9, Elgors Spieler eine 14) und einen Treffer zu landen. Der Streitkolben verursacht 1W +4 Trefferpunkte, und auf dem W6 fällt eine 6. Volltreffer! Elgor verliert durch den Treffer 10 Lebenspunkte, es sei denn er trägt eine Rüstung...

Attacke und Parade (Der Kampf)

Das Folgende kennen Sie bereits aus den Standard-Kampfgeregeln, daher nur noch einmal ein schneller Überblick: Der Angreifer beginnt den Kampf mit einer Attacke. Das heißt, er führt einen Hieb oder Stich gegen den Verteidiger und versucht, ihn zu treffen. Ob dies gelingt, entscheidet ein Wurf auf den Attacke-Wert des Angreifers (kurz Attacke-Wurf oder Attacke). Ein Kämpfer mit einem AT-Wert von 14 darf also mit dem W20 kein höheres Ergebnis erzielen als 14. Gelingt dies, so würde der Hieb treffen, wenn der Verteidiger nicht die Möglichkeit hätte, den Hieb mit seiner eigenen Waffe oder mit einem Schild abzuwehren. Dieses Manöver heißt Parade.

Über den Erfolg dieser Aktion wird ebenfalls mit dem W20 entschieden. Der Verteidiger muß eine Zahl kleiner oder gleich seinem Parade-Wert würfeln, um erfolgreich zu parieren. Gelingt die Attacke des Angreifers und mißlingt die Parade des Verteidigers, so hat letzterer einen Treffer hinnehmen müssen. Gelingen Attacke und Parade, so konnte der Verteidiger den Hieb abwehren. Normalerweise wechselt jetzt das Recht, den Angriff auszuführen. Mißlingt die Attacke, so wechselt das Recht, zuschlagen zu dürfen, auf jeden Fall: Der Verteidiger wird zum Angreifer...

Treffer und Schaden

Immer wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade mißlungen ist, ist dies für ihn eine schmerzhaft Angelegenheit: Er erleidet mehr oder weniger schwere Wunden und muß eventuell Einbußen auf seine Kampffertigkeiten hinnehmen. Wann immer der Angreifer einen Treffer landet, ermittelt er, wie viele Trefferpunkte seine Waffe anrichtet. Dies ist meist ein Würfelwurf mit einem oder mehreren W6, zu dem eine feste, vom verwendeten Waffentyp abhängige Zahl addiert wird. So bewirkt ein Schwert (TP: 1W+4) 5-10 Trefferpunk-

Rüstung und Behinderung

Rüstungen dienen dem Zweck, den vom Gegner verursachten Waffenschaden zu vermindern. Wenn die Attacke des Gegners gelungen und die eigene Parade mißlungen ist, stellt der Angreifer fest, wie viele Trefferpunkte er mit seiner Waffe erzielt hat (s.o.). Von diesen Trefferpunkten wird nun der Wert des Rüstungsschutzes (RS) des Verteidigers subtrahiert. Die verbleibenden Punkte werden als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Verteidigers abgezogen.

Aventurische Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Gewicht (Unzen)	Preis (Duk.)
Straßenkleidung ¹	1	1	ca.120	ca. 2
Winterkleidung/Fellkleidung	2	2	200	ca. 3
Wattierter Waffenrock	2	2	120	4
Einfache Lederkleidung ¹	1	1	150	ca. 4
Schwere Lederjacke/-hose ²	2	2	200	ca. 5
Lederharnisch	3	3	180	8
Kettenhemd	4	4	320	20
Schuppenpanzer	5	5	480	90
Helm ¹	+1	+1	60	3
Armschienen/Beinschienen ⁽⁴⁾	+1	+1	120	8

Anmerkungen:

1) Als kompletter Satz (Hemd, Hose, Jacke, Schuhe); Lendenschurze, dünne Seidenkleidung oder Rahjagewänder zählen als RS 0 und bringen auch keine Behinderung mit sich.

2) z.B. schwere Fuhrmannskluft

3) Helme addieren sich nur dann zum Rüstungsschutz, wenn der Kämpfer gleichzeitig seinen Rumpf mit einer adäquaten Rüstung geschützt hat - also mindestens einen Wattierten Waffenrock trägt.

4) Die hier angegebenen Werte gelten für eine Kombination aus Armschienen und Beinschienen. Sie können entweder aus Leder oder aus Metall (Bronze/Eisen) gemacht sein. Auch hier gilt: Armschienen und Beinschienen werden nur zum RS addiert, wenn der Kämpfer eine entsprechende Rumpfrüstung (Lederharnisch oder besser) trägt.

Rüstungen für Zwerge wiegen etwa 3/4 des hier angegebenen Gewichtes, kosten jedoch genauso viele Dukaten wie aufgelistet.

¹ Zum Glück trägt Elgor eine Lederrüstung, die 3 Punkte von Beorns mächtigem Schlag auffängt. Elgor erleidet also 7 Schadenspunkte, die er von seiner Lebensenergie abziehen muß - ein Treffer, den auch ein erfahrener Kämpfer nicht so leicht wegsteckt.

Rüstungen schränken allerdings auch die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers ein. Eine Rüstung besitzt neben ihrem Rüstungsschutz auch einen Behinderungswert (BE). Dieser Wert muß bei einigen Talentproben als Malus eingerechnet werden, aber auch im Kampf ergeben sich daraus Einschränkungen: Der BE wird zu gleichen Teilen vom AT- und PA-Wert des Kämpfers subtrahiert. Ist der Behinderungswert eine ungerade Zahl, so wird der größere Anteil von der Parade des Kämpfers abgezogen, der kleinere von der Attacke.

Wir wissen, daß Elgor einen Lederharnisch trägt, der einen RS von 3 bietet und mit einer Behinderung von ebenfalls 3 daherkommt. Durch diese Behinderung sinken seine Kampfwerte von AT/PA: 13/11 auf 12/9.

Es kommt also darauf an, ein vernünftiges Gleichgewicht zwischen Rüstungsschutz und Beweglichkeit zu finden. Jedoch nicht nur solche Eigenschaften finden beim Rüstungskauf Erwägung, auch Preis und Gewicht sowie der persönliche Geschmack des Rüstungsträgers wollen beachtet werden. Die auf der vorigen Seite aufgelisteten Rüstungsteile bieten eine Auswahl, aus der die Helden sich bedienen können.

Sie können auch frei über den Stil der Rüstung entscheiden, wenn Sie der Meinung sind, daß keine der angebotenen Rüstungen zu Ihrem Helden paßt. In diesem Fall gilt die Faustformel $RS=BE$, während Sie sich bei Preis und Gewicht an der Tabelle orientieren können. Ein ärmelloses Kettenhemd mit RS: 3/BE: 3 und einem Gewicht von 240 Unzen ist also - wenn auch vielleicht nach einiger Suche bei verschiedenen Rüstungsbauern - sicherlich erhältlich. Für eine solche Sonderanfertigung muß Ihr Held aber etwas mehr auf den Tisch legen - 18 Dukaten wäre ein angemessener Preis.

Wenn Sie sich Ihre Rüstung ausgesucht haben, addieren Sie alle RS-Punkte, um den Gesamt-RS zu ermitteln. Genauso verfahren Sie mit dem Wert für die Behinderung.

Kampfunfähigkeit und Tod

Wenn ein Kämpfer durch einen einzigen Schlag (oder durch einen FULMINICTUS oder IGNIFAXIUS o.ä.) mehr als 15 Schadenspunkte erleidet, muß er eine Selbstbeherrschungs-Probe ablegen, um auf den Beinen zu bleiben. Mißlingt diese, so geht er für W6+3 Kampfrunden zu Boden.

Der Kämpfer wird ebenfalls kampfunfähig, wenn seine Lebensenergie auf 5 oder weniger Punkte sinkt.

Erreicht die LE 0 Punkte, so befindet er sich in einem lebens-

bedrohenden Koma und stirbt binnen W20 Spielrunden, wenn ihm nicht sofort Hilfe zuteil wird.

Sinkt die LE gar unter 0, so stirbt der Kämpfer binnen W20 Kampfrunden, das heißt: auf der Stelle, wenn er nicht durch einen Heiltrank oder Zauberei aus dem Koma geholt werden kann.

Kampfrunde (KR) und Spielrunde (SR)

Der besseren Übersicht halber sind Kämpfe in **Kampfrunden** (von je 2-5 Sekunden Dauer) unterteilt. Normalerweise kann jeder Kämpfer pro KR eine Attacke und eine Parade durchführen.

Eine **Spielrunde** umfaßt einen Zeitraum von ca. 5 Minuten. Die Wirkungskdauer vieler Zauber wird nach Spielrunden gemessen.

Optional: Gezielte Attacken (Attacken mit Ansage, AT+)

Ein Angreifer kann sich bei seinen Attacken damit begnügen, aufs Geratewohl nach seinem Gegner zu schlagen oder zu stechen. Die Ergebnisse solcher Attacken werden nach den bekannten Regeln ausgewertet. Der Angreifer hat aber auch die Möglichkeit, besonders wirkungsvolle - man könnte auch sagen, "gezielte" - Attacken zu versuchen. Solche Manöver fügen dem Verteidiger einen höheren Schaden zu, sind aber auch für den Angreifer mit einem höheren Risiko verbunden.

Bei einer AT+ sagt der Angreifer vor seinem AT-Wurf an, mit welchem Zuschlag er seinen jetzt folgenden AT-Wurf belegen will. Dieser Zuschlag wird zum AT-Wurf addiert, dennoch darf der Angreifer kein höheres Ergebnis als seinen AT-Wert erzielen.

Ein Kämpfer mit AT-Wert 15, der eine AT+4 ansagt, darf also nicht höher würfeln als 11.

Wenn eine AT+ gelingt und die PA scheitert, wird der Zuschlag auf die AT zu den Trefferpunkten des Angreifers addiert. Die Regeln für Kampfunfähigkeit durch besonders wuchtige Schläge (siehe oben) gelten in vollem Umfang auch und gerade für die Attacke mit Ansage.

Eine Attacke mit Ansage ermöglicht es also, dem Gegner einen größeren Schaden zuzufügen und ihn schneller kampfunfähig zu machen, sei es durch wuchtige Hiebe oder gezielte Treffer auf die Schwachstellen der Rüstung. *Zur Beachtung:* Wenn eine AT+ mißlingt, so muß der Angreifer (der ja jetzt zum Verteidiger geworden ist), einen Zuschlag auf seine Parade hinnehmen, der genauso hoch ist wie der Zuschlag, mit dem er seine Attacke versehen hatte.

Wenn also eine AT+4 mißlingt, so ist die folgende Parade des Kämpfers um 4 Punkte erschwert.

Die Parade

Um einen Angriff abzuwehren, hat der Verteidiger zwei verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung:

- Er kann versuchen, mit seiner Waffe zu parieren. Dieser Wert wird durch den Parade-Wert in der entsprechenden Waffengattung - modifiziert durch den WV der eigenen und der gegnerischen Waffe und eventuelle Behinderung durch Rüstung - festgelegt.
- Er kann den Angriff mit einem Schild abblocken. Der hierzu erforderliche Wert ergibt sich aus dem Paradowert der Waffengattung, die er führt - modifiziert durch den WV der Waffen, Behinderung durch Rüstung - und den WV des Schildes.

Keine Panik, das Beispiel folgt weiter unten.

Der Verteidiger muß vor seiner Parade festlegen, welche Art der Verteidigung er wählt. Würfelt er hierbei weniger oder gleich seinem halben Paradowert (abgerundet, das heißt, er verdoppelt seinen Wurf und muß trotzdem unter dem PA-Wert bleiben), so ist ihm eine *Gute Parade* gelungen, was eventuell besondere Folgen nach sich zieht.

Der Schild

Schilde werden prinzipiell dazu verwendet, einen gegnerischen Schlag zu blockieren oder abgleiten zu lassen, sie zählen nicht zum Rüstungsschutz. Ein Kämpfer, der einen Schild benutzt, kann nicht gleichzeitig eine Zweihandwaffe verwenden.

Parade mit dem Schild

Der Held führt seine Attacken mit der Fechtwaffe aus, verwendet zum Parieren jedoch seinen Schild. Schilde besitzen wie Rüstungen einen Behinderungswert und wie Waffen einen Waffenvergleichswert. Der BE wird (siehe Rüstungsregeln) von AT- und PA-Wert abgezogen. Der Waffenvergleichswert wird zum WV der Waffe addiert, bevor der eigentliche Waffenvergleich durchgeführt wird. Wenn Ihr Held also mit Schwert (WV: 7/7) und einfachem Schild (WV: -1/+1) kämpft, hat er im Kampf einen Waffenvergleichswert von 6/8. Das heißt im allgemeinen, daß sich der PA-Wert des Helden verbessert, während der AT-Wert sinkt.

Rondradan trägt eine Lederrüstung und führt ein Schwert, Algrid ein Kriegsbeil. Nach Einrechnung aller Modifikationen kämpft Rondradan mit den Werten AT: 11 und PA: 9. Er entscheidet sich, im Kampf gegen Algrid seinen Schild zur Verteidigung zu nutzen. Der Schild hat einen WV von -11+1, was bedeutet, daß Rondradans Kampfwerte jetzt AT/PA: 10/10 betragen - eine sicherlich vernünftige Wahl im Kampf gegen eine Thorwaler Axtkämpferin.

Schilde

Waffentyp	WV	BF	BE	Gewicht	Preis
Einfacher Holzschild	-1/+1	3	1	140	25
Verstärkter Holzschild	-1/+1	0	1	160	35
Novadischer Lederschild	-1/+2	5	2	80	20
Thorwaler Rundschild	-2/+2	3	2	160	30
Großer (Ritter-)Schild	-3/+3	2	3	200	45

Optional: Die gute (oder "glückliche") Attacke

Wenn der Angreifer bei seiner Attacke eine 1 würfelt, hat er einen Sonntagshieb gelandet. Der Verteidiger kann diesen Hieb nur abwehren, wenn ihm eine *Gute Parade* gelingt: Der PA-Wurf wird verdoppelt und muß trotzdem unter dem Paradowert bleiben.

Mißlingt die PA, so muß der Verteidiger eine höhere Anzahl von Trefferpunkten hinnehmen: Anstatt einem oder mehrerer W6 rollt der Angreifer bei der Schadensermittlung einen W20 (ein Schwert richtet also W20+4 TP an, eine Barbarenstreitaxt allerdings auch), und außerdem zählen alle Trefferpunkte als Schadenspunkte, das heißt, der Rüstungsschutz des Verteidigers zählt nicht.

Fällt eine 1, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so werden auch die Punkte aus dieser Ansage zu den TP addiert. Das gleiche gilt auch für Trefferpunktzuschläge, die aus hoher KK herrühren.

In den meisten Fällen ist der glückliche Treffer so schwer, daß der Getroffene eine Selbstbeherrschungssprobe ablegen muß, um auf den Beinen zu bleiben.

Optional: Attacke- und Parade-Patzer

Diese Regel bringt den Zufall ins Spiel - ein Mißgeschick, das auch dem besten Kämpfer einmal passieren kann.

Attackepatzer: Wenn ein Held beim AT-Wurf eine 20 würfelt, hat er seinen Angriff gründlich verpfuscht. Er kann das Verhängnis aber noch einmal abwenden, wenn ihm sofort danach (der Verteidiger würfelt inzwischen nicht) eine AT+8 gelingt. Schafft er die AT+, kann er alle Vorteile nutzen, die mit einer gezielten Attacke verbunden sind - er hat den Gegner durch diesen merkwürdigen Doppelschlag so verwirrt, daß dieser aus dem Staunen nicht mehr herauskommt. Mißlingt jedoch die AT+8, so würfelt der Unglückliche mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s. nächste Seite) ab.

Geschieht ein Patzer, während der Angreifer eine AT+ angesagt hat, so müssen diese angesagten Pluspunkte ebenfalls zur AT+8 addiert werden. Durch einen Attackepatzer und die darauffolgende erschwerte Attacke kann nie ein "glücklicher" Schlag angerichtet werden.

Paradepatzer: Wenn ein Held beim PA-Wurf eine 20 würfelt, ist seine Parade auf spektakuläre Weise mißlungen. Er kann das Schlimmste verhindern, wenn ihm anschließend eine PA+8 gelingt. Die ganze Aktion wird dann als gelungene Parade gewertet. Mißlingt aber die PA+8, so würfelt er mit 2W6 und liest das Resultat aus der Tabelle (s.u.) ab.

Patzertabelle (AT- und PA-Patzer)

	Auswirkungen:
2	Waffe zerstört - Gegner schlägt unparierbare AT, danach Waffenwechsel oder Flucht. Handelt es sich bei der Waffe um eine unzerstörbare, magische Waffe, so wird dieses Ergebnis als 11 (Waffe fallengelassen) gewertet.
3 - 5	Sturz - Gegner schlägt zwei unparierbare AT
6 - 8	Stolpern - Gegner schlägt eine unparierbare AT
9-10	An eigener Waffe verletzt -Gegner schlägt eine unparierbare AT, Verteidiger erleidet 1W SP durch eigene Waffe
11	Waffe fallengelassen - Gegner schlägt unparierbare AT, GE-Probe, um an die Waffe zu gelangen, ansonsten Waffenwechsel oder Flucht
12	Schwerer Eigentreffer - Verteidiger erleidet 2W SP von eigener Waffe, Selbstbeherrschungs-Probe, um nicht für W20 KR kampfunfähig zu werden

Die entsprechenden unparierbaren Attacken werden in den Kampfrunden nach dem Patzer ausgeführt, d.h., das Opfer eines Patzers ist so lange handlungsunfähig, bis die unparierten Attacken des Gegners ausgeführt sind.

Optional: Bruchfaktor

Alle Waffen und Schilde sind mit einem sogenannten *Bruchfaktor* versehen, der die Zerschlagbarkeit des Gegenstandes widerspiegelt.

Ob eine Waffe zerbricht oder ein Schild zersplittert, wird immer dann überprüft, wenn eine 'Gute Attacke' mit einer 'Guten Parade' abgewehrt wird, also sowohl die Waffe des Angreifers als auch der Schild oder Paradowaffe des Verteidigers extremen Belastungen ausgesetzt sind.

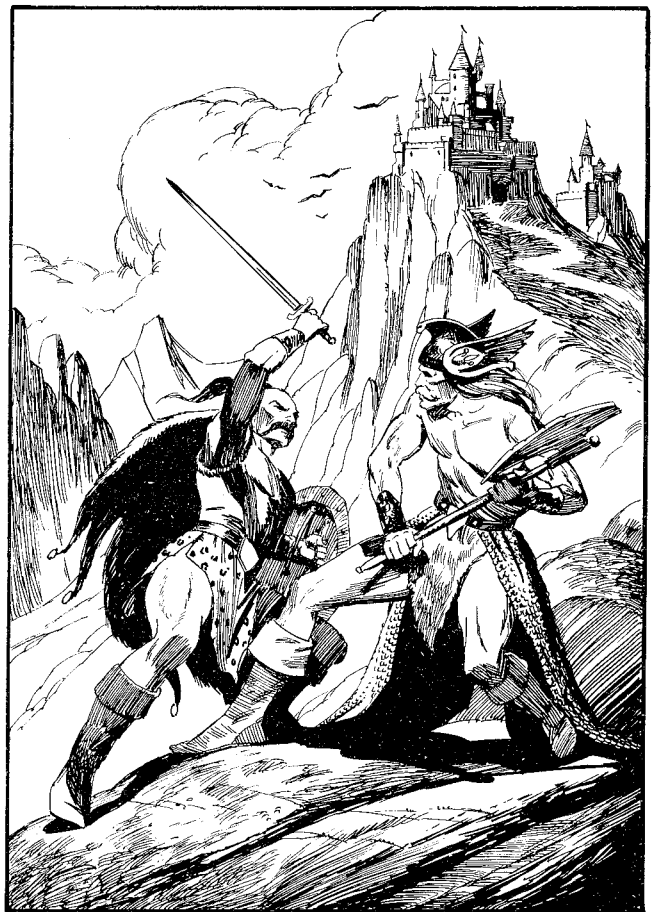
Der Spielleiter unterbricht den Kampf und beide Kontrahenten rollen je einen W20. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Bruchfaktor der Waffe, so zerbricht diese. Ist das Resultat größer, so steigt der Bruchfaktor der Waffe um einen Punkt. Der neue Bruchfaktor wird in das Dokument des Helden eingetragen. Solange der Bruchfaktor einer Waffe so niedrig ist, daß sie gar nicht zerbrechen kann (BF 0 oder niedriger), braucht der Waffenbesitzer natürlich nicht zu würfeln, er muß aber den Bruchfaktor der Waffe um 1 Punkt anheben.

Der Bruchfaktor einer Waffe steigt auch durch dauernden Gebrauch. Pro Abenteuer steigt der BF um einen Punkt

(wann dies passiert, entscheidet der Meister). Diese Abnutzungserscheinungen können vermieden werden, wenn ein Held seine Waffe mit den entsprechenden Utensilien (Öl, Wetzstein etc.) regelmäßig pflegt. Der Bruchfaktor einer Waffe läßt sich bei einem Waffenschmied wieder bis auf den Grundwert der Waffe senken, wobei als Faustregel gilt, daß jede BF-Verminderung um 1 Punkt 1 Dukaten kostet.

Waffen, deren Bruchfaktor original weniger als 2 beträgt (z.B. ein Streitkolben oder ein gutes Schwert), können nur vom Hersteller wieder in ihren ursprünglichen Zustand versetzt werden. Hierfür sind aber für jeden Punkt BF-Minderung mindestens 5 Dukaten einzurechnen.

Einmal zerbrochene Waffen oder Schilde lassen sich nie wieder auf ihren Original-BF bringen, auch wenn sie wieder zusammengeflickt werden können. (Eine zerbrochene Klinge kann man nur komplett ersetzen, nicht aber wieder "zusammenschmieden".) Der Bruchfaktor reparierter Waffen steigt permanent um 2 Punkte.



Waffenloser Kampf

Um die Attacke- und Parade-Werte in diesen Kampftechniken zu ermitteln, verfahren Sie auf die übliche Weise, also indem Sie den Talentwert in Raufen auf zu den AT/PA-Grundwerten Ihres Helden addieren, wobei Sie natürlich freie Auswahl haben, ob Sie Attacke oder Parade den Vorzug geben wollen. Allgemein gilt im Waffenlosen Kampf, daß die erlittenen Schadenspunkte keine echten Schadenspunkte sind, denn am Ende des Kampfes steht nicht der Tod eines Kämpfers, sondern die totale Erschöpfung bzw. Bewußtlosigkeit: Ziehen Sie alle Schadenspunkte anstatt von der Lebensenergie von der Ausdauer des Helden ab.

Sinkt die Ausdauer auf 5 oder darunter, so ist der Held kampfunfähig. Nach Kampfungewinn er diese Verluste im Tempo von 3 Punkten pro Spielrunde wieder zurück. Wird ein Held während dieser 'Erholungsphase' in einen neuen waffenlosen Kampf oder einen Ernstkampf verwickelt, so beginnt er den Kampf mit seinem momentan geltenden Ausdauer-Stand.

Wenn ein Held mit einem Gegner rauft, wird dies gehandhabt wie ein gewöhnlicher Kampf, also mit den diesem Talent entsprechenden AT- und PA-Werten. Bei einer 'Guten Attacke', die nicht pariert wird, kann der Angreifer jedoch bestimmen, ob er dem Gegner 1W6 *echte* Schadenspunkte zugefügt oder ihn für 1W6 Kampfunden behindert (kampfunfähig) gemacht hat.

Kampf Waffenloser gegen Bewaffneter

Ein unbewaffneter Kämpfer kann den Angriff eines Bewaffneten fast ausschließlich durch Auspendeln abwehren.

ßerdem muß er mit seiner Attacke abwarten, bis dem bewaffneten Kämpfer eine Attacke mißlingt. Gelingt die Attacke des Unbewaffneten und auch die PA des Bewaffneten, so muß der waffenlose Angreifer die gleichen Schadenspunkte hinnehmen, als wenn er von der gegnerischen Waffe getroffen worden wäre.

Der WV für Raufen beträgt 2/0.

Mara (LE: 33, KK: 12, AT: 13, PA: 11 im Raufen) wird in eine Kneipenschlägerei verwickelt. Die Fäuste fliegen, doch nach kurzer Zeit hat Mara ihren Gegner niedergekämpft. Während sie noch schwer atmend über ihrem Gegner steht (ihre Ausdauer ist während des Kampfes von 45 auf 28 gesunken), zieht ein Kumpan des Niedergeschlagenen einen Schweren Dolch (WV: 3/3) und stürzt auf Mara zu.

Es gelingt ihr nicht, den Stich abzuwehren (ihre AT/PA-Werte betragen im Kampf Waffenlos gegen Schweren Dolch 12/8), und sie erleidet einen schweren Treffer. Sie verliert 8 Punkte von ihrer LE (die im bisherigen waffenlosen Kampf noch unangetastet geblieben war), die gleichzeitig auch von ihrer Ausdauer abgezogen werden (AU fällt auf 20). Bevor sie jedoch in ernsthafte Schwierigkeiten geraten kann, befördert ihre Freundin Swanja den Raufbold mit einem gezielten Stuhlbeinhieb ins Reich der Träume... Die Wunde ist schnell verbunden und nach einer halben Stunde (die AU ist wieder von 20 auf 37, den momentanen Höchstwert, gestiegen) ist Mara auch wieder soweit, daß sie ihr Marschgepäck schultern und diese ungastliche Herberge verlassen kann.



Fernkampf

Noch einmal zur Erinnerung: Die Regel zur Ermittlung des Fernkampf-Grundwertes lautet folgendermaßen: Addieren Sie die Werte für IN, FF und KK und teilen Sie die entstehende Summe durch 4. Stellen hinter dem Komma werden stets abgerundet.

Zu diesem Grundwert addieren Sie Ihren jeweiligen Talentwert in Schuß- oder Wurfaffen und erhalten so Ihren Wert in der entsprechenden Kampftechnik, der dann beim Schießen und Werfen wie eine Eigenschaft "auf die Probe gestellt" wird.

Ein Beispiel dazu: Yallina, eine Elfe, besitzt die Werte IN: 13, FF:12; KK:9 und einen TaW: Schußaffen von 6 sowie einen TaW: Wurfaffen von 3. Die Addition von 13, 12 und 9 ergibt 34, geteilt durch 4 ist 8,5. Diese 8,5 wird gerundet zu 8. Dies ergibt den Fernkampf-Grundwert. Um nun die Werte für die einzelnen Kampftechniken zu ermitteln, addieren wir zu dieser 8 die entsprechenden Talentwerte und stellen fest, daß Yallina Schußaffen mit einem Wert von 14 und Wurfaffen mit einem Wert von 11 beherrscht.

Kommen wir nun zum eigentlich Interessanten: Bogenschießen und Messerwerfen sind nicht leicht in einfache Regeln zu fassen. Hier spielen viele Faktoren eine Rolle: Art der Waffe, Größe und Entfernung des Ziels, Begabung des Schützen. Ist das Ziel in Bewegung, befindet es sich in Deckung? Es gilt, einen Kompromiß zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden. Wir wollen die einzelnen Faktoren betrachten:

Die Ziele

Es gibt viele Ziele, auf die ein Held schießen kann; die Möglichkeiten reichen vom Silbertaler bis zum Drachen. Deshalb müssen die Zielgrößen rigoros in wenige Klassen eingeteilt werden, damit sich eine einheitliche Regelung finden läßt:

winzig:	Silbertaler, Drachenaugen, Maus, Ratte, Kröte usw.
sehr klein:	Schlange, Fasan, Katze, Rabe usw.
klein:	Wolf, Reh, Kobold, Zwerg usw.
mittel:	Goblin, Elf, Mensch, Ork usw.
groß:	Pferd, Elch, Oger, Troll usw.
sehr groß:	Scheunentor, Drache, Elefant, Riese usw.

Der Meister entscheidet, in welche Kategorie das jeweilige Ziel gehört. Wenn sich das Ziel in Deckung befindet, verändert sich natürlich seine Größe. Ein Goblin bietet ein mittel-großes Ziel. Befindet er sich jedoch in Deckung, so daß nur sein Oberkörper zu sehen ist, gilt er als kleines Ziel. Wenn nur sein Kopf hervorschaut, wird er zu einem sehr kleinen Ziel. Ein Ziel, das sich in Bewegung befindet, wird normalerweise so behandelt, als ob es eine Größenklasse kleiner wäre. Eine durch das Gras huschende Schlange - normalerweise ein sehr kleines Ziel - gilt dann also als winziges Ziel. Falls das Ziel sich sehr schnell bewegt (GS 10 und mehr) oder absichtlich im Zickzack läuft, muß es sogar als zwei Größen-

klassen kleiner behandelt werden. Zu solchem Hakenschlagen und ähnlichen Abwehrverhalten sind aber (außer den Hasentieren) nur intelligente Lebewesen in der Lage.

Die Entfernung

Auch die Entfernung haben wir in Klassen unterteilt:

extrem nah:	1-5 Schritt
sehr nah:	5-10 Schritt
nah:	10-15 Schritt
mittel:	15-25 Schritt
weit:	25-40 Schritt
sehr weit:	40-60 Schritt
extrem weit:	61-100 Schritt

Diese Entfernungen geben keine Maximalreichweiten für Waffen wieder, sondern bedecken den Bereich, in dem ein vernünftiges Zielen noch möglich ist. Selbstverständlich fliegt ein Langbogenpfeil weiter als 100 Meter, aber ob er auf diese Entfernung noch sein Ziel trifft, können Sie als Spielleiter von Fall zu Fall entscheiden - eine Tabellenzeile wird für solche Extremschüsse nicht benötigt. Wenn Sie möchten, können Sie im übrigen die Tabellen so handhaben, daß die Probe nicht sprunghaft, sondern gleichmäßig schwieriger wird: Ein Schuß auf ein Ziel in 50 Schritt Entfernung sollte dann um einen - und nicht um 2 Punkte - schwieriger sein als ein Schuß auf ein 40 Schritt entferntes Opfer.

Das Schießen und Werfen

Jedesmal, wenn ein Held eine Schuß- oder Wurfaffe einsetzen will, um ein bestimmtes Fernziel zu treffen, muß er eine Probe auf seinen Wert in Schuß- oder Wurfaffen (s.o.) ablegen. Aus den unten folgenden Tabellen können Sie die Schwierigkeit der Proben (die Zuschläge auf den Würfelwurf) ablesen. Beim Langbogen finden Sie z.B. unter sehr klein/sehr weit die Angabe +13. Dies bedeutet, zum Würfelwurf bei der Probe werden 13 Punkte addiert. Dennoch darf der Schütze seinen Talentwert nicht übertreffen.

Wenn Yallina (Schußaffen: 14) also mit dem Langbogen einen Elch (ein großes Ziel) auf 50 Schritt Entfernung (sehr weit) treffen will, muß der Spielerin eine Probe +7 (Tabelle für Langbogen/großes Ziel/sehr weit) gelingen, sie darf also höchstens eine 7 würfeln.

Der Meister kann allerdings auch sagen, daß die Probe nur +6 abzulegen ist, da sich die Entfernung von 50 Schritt genau in der Mitte einer Entfernungskategorie befindet.

Mit einem Wurfspieß (Yallina hat ja immerhin einen Wurfaffen-Wert von 11) wäre es unmöglich, den Elch auf diese Entfernung zu treffen - was man in der Wurfspieß-Tabelle an der fehlenden Zeile für die sehr weite Entfernung erkennt.

Tabelle Schuß- und Wurfaffen

Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichweite (Schritt)	Preis (+Munition)
Stein, Flasche'	1W	10	25	—
Wurfmesser	1W	10	25	10S
Dolch	1W	20	10	20S
Wurfdolch	1 W+1	20	25	20S
Holzspeer	1W+2	60	40	10 S
Wurfspeer	1 W+3	80	40	30 S
Wurfbeil	1W+3	60	25	35 S
Kurzbogen	1W+3	20 + 2	60	45 S
				+ 5 S/ 20 Pfeile
Langbogen	1W+4	30 + 3	200	60S
				+ 8 S/ 20 Pfeile
Leichte Armbrust	2W+2	150 + 3	60	180 S
				+ 15 S/ 10 Bolzen
Schwere Armbrust	2W+6	200 + 4	200	250 S
				+ 20 S/ 10 Bolzen

") improvisierte Wurfaffen wie Steine, Flaschen u.ä. werden nach der Tabelle "Wurfbeil" geführt, wobei die Probe nochmals um 2 Punkte erschwert ist.

Optional: Selbst auferlegte Zuschläge (Fernkampfangriff+)

Genau wie im Nahkampf kann auch beim Schießen und Werfen der Angreifer die Trefferpunkte erhöhen, indem er sich selbst die Probe erschwert und eine bestimmte Punktzahl zu seinem Wurf addiert.

Dies repräsentiert ein besonders genaues Zielen, um besonders empfindliche Stellen zu treffen. Alle weiteren Zuschläge (Größe, Entfernung, Deckung, Bewegung) bleiben natürlich ebenfalls in Kraft.

Wenn ein Held (Schußaffen 24) einem springenden Hirsch (mittlere Entfernung, mittelgroßes Ziel, in schneller Bewegung) den Blattschuß geben will und einen +15-Schuß ansagt, wird er ihn bei einer 1 treffen. Na dann Waidmannsheil!

Der Meister entscheidet, ob ein Fernkampfangriff+ zur Kampfunfähigkeit des Opfers führt, wenn die TP nicht zu diesem Zweck ausreichen.

Trefferpunkt-Zuschläge für hohe Körperkraft

Wir raten von solchen Zuschlägen bei Schuß- und Wurfaffen ab. Bei der Armbrust spielt die Körperkraft ohnehin keine Rolle. Einen Bogen kann man spannen oder nicht spannen. Legt man zuviel Kraft hinein, zerbricht der Bogen oder die Sehne reißt; höhere Reichweiten erlangt man durch ein geeignete Flugbahn.

Wurfaffen jedoch kann man mit mehr oder weniger Wucht schleudern. Hierbei geht der Kraftaufwand allerdings immer

Talentproben für Schuß- und Wurfaffen

Wurfbeil,Holzspeer						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	+17	+15	+13	+11	+9	+7
Wurfmesser,Wurfdolch						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Blasrohr, Schleuder						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6
Wurfspeer						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Kurzbogen,leichte Armbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Langbogen						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8
Schwere Armbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

auf Kosten der Genauigkeit. Aus diesem Grunde ist ein KK-Bonus auch bei Wurfaffen nicht sinnvoll.

Fernaffen bereithalten

Hier müssen noch einige Einschränkungen zum Gebrauch von Schuß- und Wurfaffen gemacht werden: Ein Schütze, der im Entfernungsbereich extrem nah bis nah (2-10 Schritt) auf ein plötzlich auftauchendes Ziel schießen will, muß seine Waffe schon vorher bereithalten haben (Dolch oder Beil in der Faust, Bogen oder Armbrust gespannt).

Andererseits kann kein Held dauernd seinen Bogen gespannt halten (die Zugkraft ist beträchtlich, bei gescheiterter Kraft-Probe fliegt der Pfeil ungezielt und wirkungslos davon), ganz abgesehen davon, daß ein solches Verhalten die Spannkraft der Waffe binnen kurzem ruinieren würde. Auf längeren Reisen muß daher ein Bogen stets mit ausgehakter Sehne transportiert werden. Eine Schußwaffe, die ins Wasser fällt, muß mit einer neuen Sehne bestückt und gründlich getrocknet werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Um einen Bogen oder eine Armbrust mit einer Sehne zu versehen, benötigt ein Schütze etwa 15 Kampfrunden. Um einen Pfeil einzulegen, den Bogen zu spannen und abzufeuern, braucht er etwa zwei Kampfrunden. Für solches 'Schnellfeuer' wird allerdings ein Zuschlag von 1 Punkt auf die Schußaffen-Probe fällig. Um diesen Malus zu vermeiden, muß sich ein Schütze weitere zwei Kampfrunden auf sein Ziel konzentrieren. Wer einen *Fernkampfangriff*+ durchführen will, muß sogar mindestens 5 Kampfrunden pro Schuß einrechnen.

Armbrüste existieren in verschiedenen Variationen: Die leichte Armbrust wird mit einem Hebelmechanismus - einem sogenannten Geißfuß - gespannt und ist etwa alle 8 KR schußbereit; die schwere Armbrust wird mit einer Winde gespannt und benötigt etwa 15 KR pro Schuß.

Um ein Messer oder Beil aus dem Gürtel zu ziehen, benötigt ein Kämpfer etwa 2 Sekunden (1 KR), für ein sorgfältiges Zielen zwei weitere Kampfrunden, wenn er nicht den oben beschriebenen Malus erleiden will. Da Speere fast immer in der Hand getragen werden, entfällt für diese Waffen natürlich die Ladezeit.

Waffenwechsel

Es kommt gelegentlich vor, daß ein Held seine Waffe durch ein Mißgeschick verliert oder von einer gegnerischen Aktion zum Waffenwechsel gezwungen wird.

Um eine Waffe wegzustecken, benötigt ein Held 2 Kampfrunden, um sie fallenzulassen nicht einmal eine halbe. Um

eine Waffe aus einer Gürtel- oder Rückenscheide zu ziehen, wird 1 KR benötigt, um einen Schild vom Rücken an den Schildarm zu bringen sogar ganze 3 KR. Ebenfalls 3 KR benötigt man, um ein Elixier oder einen Heiltrank aus einer Gürteltasche zu ziehen, zu entkorken und zu trinken. Sollten sich die benötigten Gegenstände (Waffen, Tränke) aber im Rucksack befinden - dann lassen Sie lieber die umständliche Sucherei und tun Sie das, was in solch einer kritischen Situation am Vernünftigsten ist - ergreifen Sie die Flucht.

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Die Spielpraxis hat gezeigt, daß Kämpfe mit mehreren Beteiligten unter gleichzeitiger Verwendung aller Regelverfeinerungen für den Spielleiter nicht leicht in den Griff zu bekommen sind. Regeln, die sich auch bei mehreren Beteiligten verwenden lassen, sind die gezielte Attacke, die gute Attacke und die Patzer.

Sie sollten als Meister an die Mitarbeit der Spieler appellieren, wenn es darum geht, z.B. die Auswirkungen einer gescheiterten gezielten Attacke für den späteren Kampfverlauf festzuhalten. In solchen Situationen erweisen sich auch immer wieder Bodenpläne und Zinnfiguren im 25mm-Maßstab als ratsam, zumindestens aber eine kurze Lageskizze!

Besondere Kampfsituationen

Es gibt Situationen im Kampf, die besondere Modifikationen auf den Attacke- und Paradewurf erfordern. Dies können entweder spezielle Umgebungsbedingungen oder eine ungewöhnliche Lage der Kontrahenten sein. Als Beispiel sei hier der Kampf in vollständiger Dunkelheit genannt, der bei allen Beteiligten zu einem Attacke- und Paradeabzug von jeweils 7 Punkten führt. Andere Situationen, die besondere Beachtung verdienen, sind der Kampf im oder unter Wasser, gegen fliegende Wesen oder gar gegen Unsichtbare.

Die bisher vorgestellten Regeln funktionieren in einem Zweikampf, in dem beide Gegner bewaffnet sind, recht gut. Beim Kampf gegen Tiere müssen jedoch einige Besonderheiten beachtet werden: Greift das Tier z.B. durch Rammangriffe oder Hornstöße an? Dann wäre statt einer Parade ein Zur-Seite-Springen (Gewandtheits- oder Körperbeherrschungsprobe) sicher eher angebracht. Richten sich die Attacken gegen bestimmte Körperteile? Wie groß und wie schwer ist das Tier, wieviel Wucht steckt hinter dem Schlag?

Wenn Sie mehr über die hier anzuwendenden, speziellen Kampftechniken wissen wollen, empfehlen wir Ihnen die Spielhilfe »Die Kreaturen des Schwarzen Auges«.

Aventurische Waffen

Typ	TP	TP+(KK)	Gewicht	Länge	BF	Preis	WV	Bem.
Messer und Dolche								
Messer	1W	KK-16	10	25	4	5	1/0	
Vulkanglasdolch	1W	KK-16	30	30	6	5	2/0	Druidenwaffe
Dolch	1W+1	KK-15	20	30	3	50	2/1	
Mengbilar	1W+1	KK-16	20	25	7	110	2/0	Waffe mit Giftkanal
Ogerfänger	1W+2	KK-15	35	35	4	90	3/2	Waffe mit Widerhaken
Basiliskenzunge	1W+1	KK-16	25	30	4	35	2/1	
Schwerer Dolch	1W+2	KK-15	30	35	2	30	3/3	
Stichwaffen								
Florett	1W+3	KK-16	30	90	3	60	7/5	Zw: 1H
Rapier	1W+3	KK-16	45	90	4	70	7/6	Zw: 1H
Degen	1W+3	KK-16	40	90	3	65	6/6	Zw: 1H
Speere und Stäbe								
Zweililien	1W+3	KK-18	80	140	4	100	7/7	Zweihandwaffe
Speer	1W+3	KK-16	80	170	5	30	5/4	Zweihandwaffe
Turnierlanze	1W		120	300	6	80	1/0	Reiterwaffe
Kriegslanze	1W+3		150	300	5	120	1/0	Reiterwaffe
Dreizack	1W+3	KK-15	90	140	5	50	4/4	Zweihandwaffe
Kampfstab	1W+1	KK-15	80	150	5	25	6/6	Zweihandwaffe
Stumpfe Hieb Waffen								
Knüppel	1W+1	KK-14	60	80	6	1	5/3	
Keule	1W+2	KK-13	100	80	3	15	7/3	
Streitkolben	1W+4	KK-13	120	75	1	50	7/5	
Brabakbengel	1W+5	KK-14	120	90	1	80	7/5	Zweihandwaffe
Dreschflegel	1W+2	KK-14	100	150	6	15	4/2	Zweihandwaffe
Rabenschnabel	1W+4	KK-16	90	110	3	120	8/3	Reiterwaffe
Kriegshammer	2W+3	KK-15	180	100	2	100	9/3	Zweihandwaffe
Ochsenherde	3W+3	KK-17	300	110	3	160	9/0	Zweihandwaffe
Scharfe Hieb Waffen								
Sichel (i)	1W+2	KK-17	30	50	5	25	3/1	
Säbel	1W+3	KK-15	60	90	2	60	7/7	
Entermesser	1W+3	KK-15	70	75	2	45	7/5	
Khunchomer	1W+4	KK-14	90	80	2	70	7/5	
Doppelkhunchomer	1W+6	KK-15	150	130	3	150	10/3	Zweihandwaffe
Äxe und Beile								
Holzfalleraxt (i)	2W	KK-13	160	110	5	80	9/1	Zweihandwaffe
Wurfbeil	1W+3	KK-13	60	40	4	35	6/2	
Kriegsbeil	1W+4	KK-13	120	90	2	50	8/4	
Hellebarde	1W+4	KK-15	150	200	5	75	5/2	Zweihandwaffe
Barbarenstreitaxt	2W+4	KK-14	250	120	3	120	10/2	Zweihandwaffe
Schwerter								
Kurzschwert	1W+2	KK-15	40	50	1	50	5/5	
Schwert	1W+4	KK-14	80	95	1	100	7/7	
Zweihänder								
Bastardschwert	1W+5	KK-14	120	120	2	120	8/6	K; Zweihandwaffe
Zweihänder	2W+4	KK-14	160	155	3	180	9/5	K; Zweihandwaffe
Rondrakamm	2W+2	KK-15	150	150	3	200	9/6	K; Zweihandwaffe
Tuzakmesser	1W+6	KK-15	130	140	1	200	7/7	K; Zweihandwaffe

Anmerkungen zur Waffenliste:

Die verwendeten Abkürzungen:

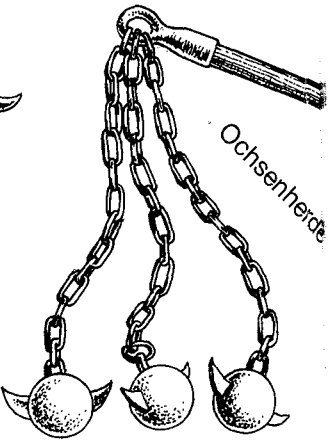
TP: Trefferpunkte; **TP+(KK):** Trefferpunktzuschläge: Von der Körperkraft wird die angegebene Zahl subtrahiert; der eventuelle Rest wird als Zuschlag auf die TP der Waffe addiert; eine negative Zahl bedeutet keinen Abzug; **BF:** Bruchfaktor; **WV:** Waffenvergleichswert K: Waffe, die nur von Privilegierten (Krieger, Geweihte) geführt werden darf

Zweihandwaffe: gleichzeitige Verwendung eines Schildes ist nicht möglich; für Zwerge sind alle Waffen mit mehr als W+3 TP Zweihandwaffen, Waffen mit mehr als W+4 TP können sie nicht verwenden.

(i): improvisierte Waffe, meist ein Werkzeug



Streitkolben



Ochsenherde

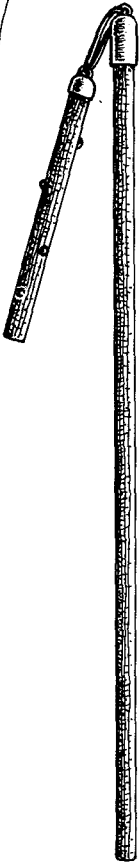


Zweillien

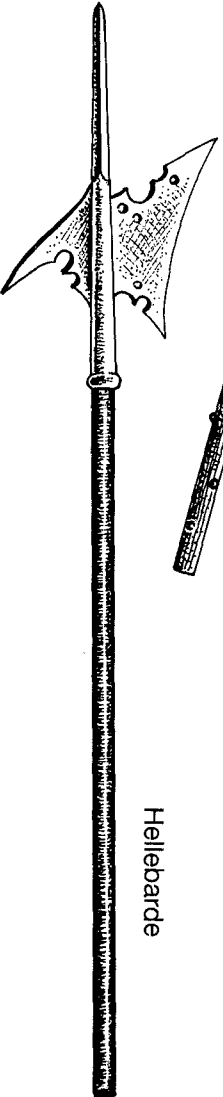


Speer

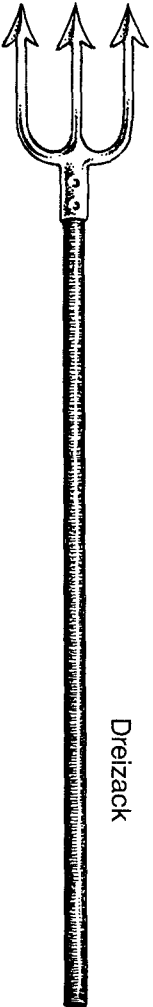
Dreschflegel



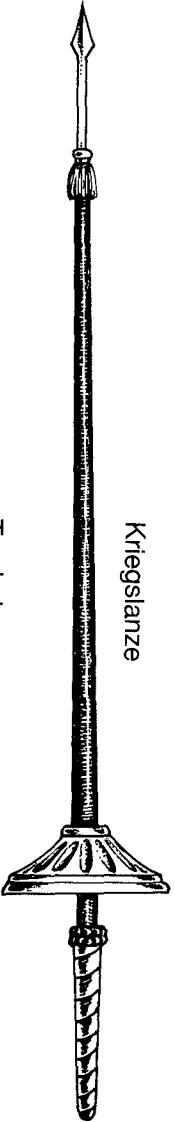
Hellebarde



Dreizack



Kriegslanze



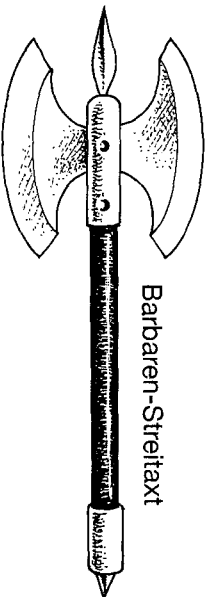
Turnierlanze



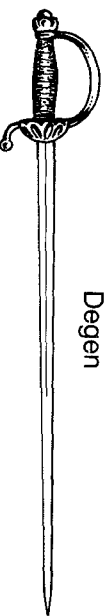
Entermesser



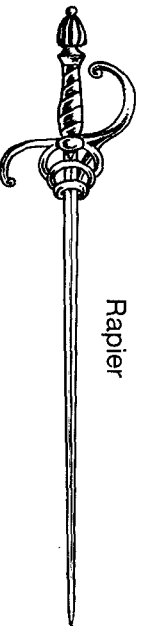
Kriegsbeil



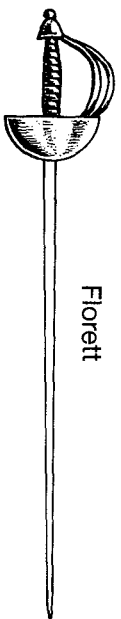
Barbaren-Streitaxt



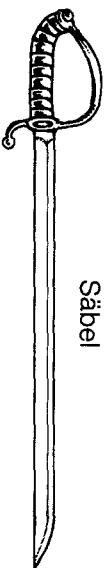
Degen



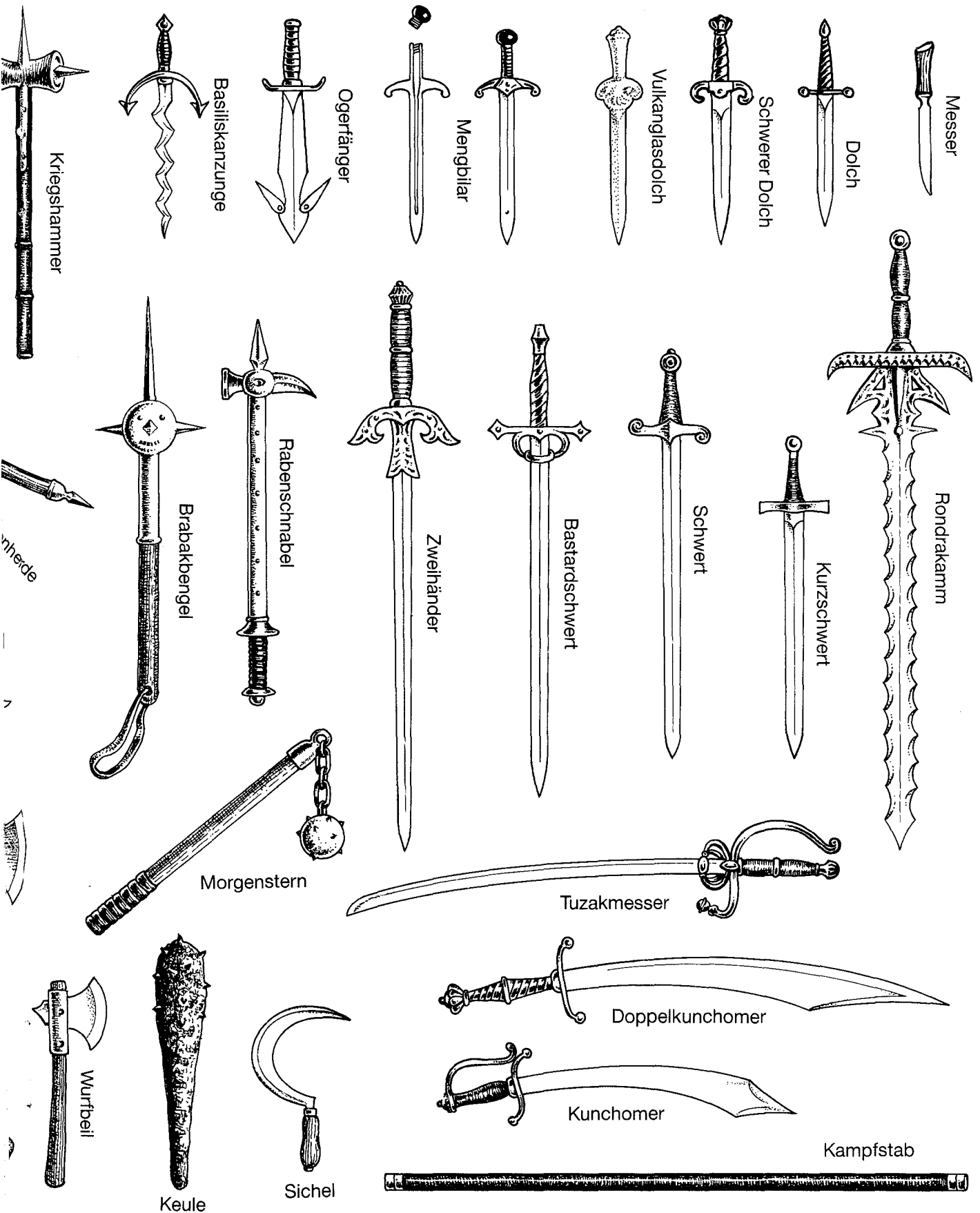
Rapier

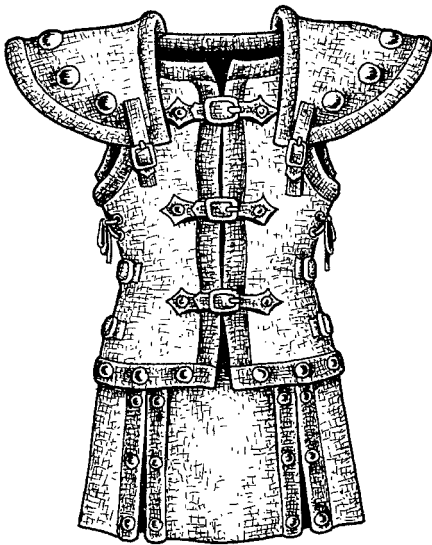


Florett



Säbel

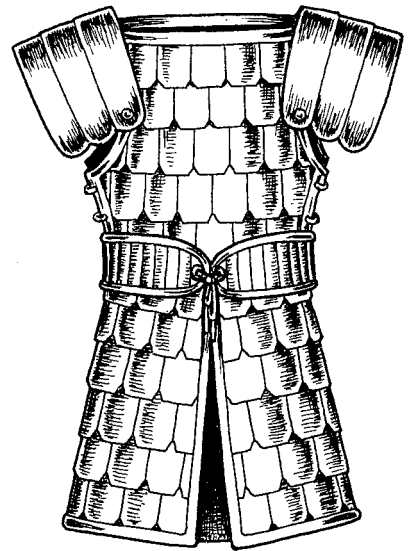




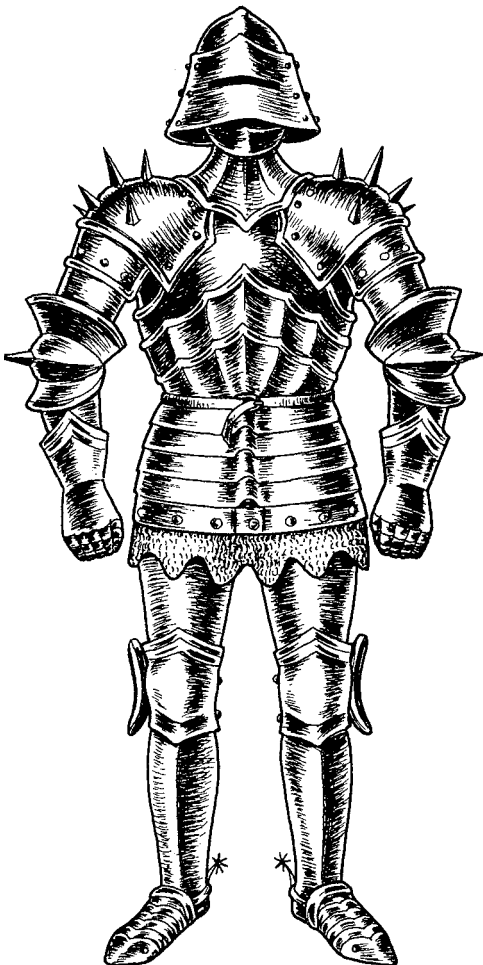
Lederrüstung



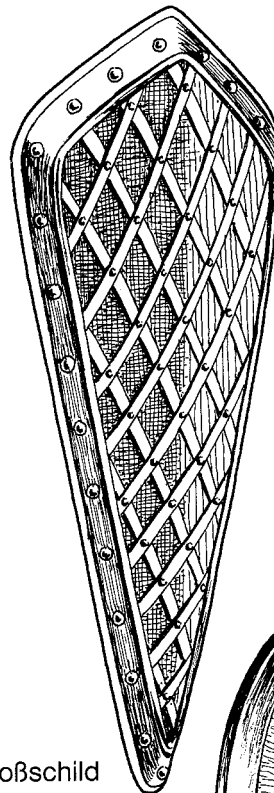
wattierter Waffenrock



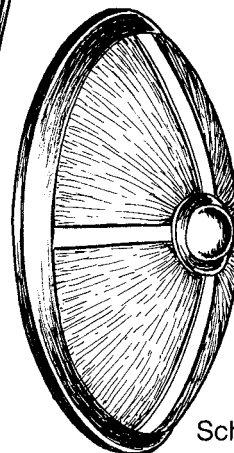
Schuppenpanzer



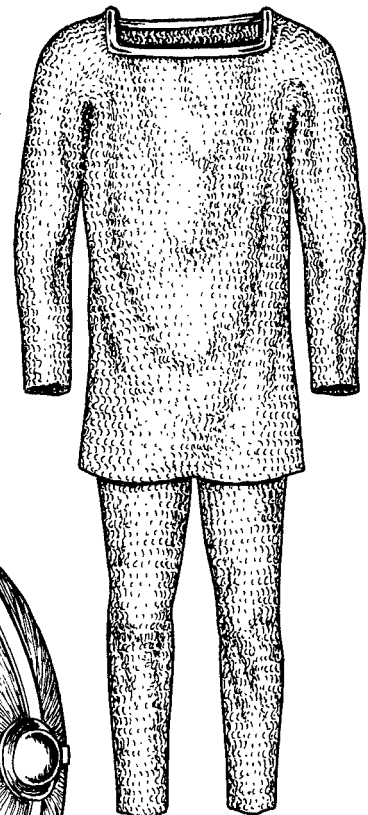
Ritterrüstung



Großschild



Schild



Kettenhemd

Magie in Aventurien

Aventurien ist eine Welt, in der sich nicht nur gewandte Schwertkämpfer oder gerissene Streuner mit Ruhm bedecken können - ein im rechten Moment gewirkter Zauberspruch hat schon so manches Mal die aventurische Geschichte in neue Bahnen gelenkt, Königreiche untergehen lassen oder Menschen um Leben und Verstand gebracht, aber auch tödlich Verwundete aus Borons Armen zurückgerissen, längst vergessene Geheimnisse wieder ans Licht geholt oder Mensch und Tier vor Dämonen beschützt.

Sie sehen, die Magie ist eine Kraft, die zum Guten wie zum Bösen verwandt werden kann und die demzufolge ein hohes Maß an Selbstdisziplin oder lange Studien erfordert, wenn man sie meistern und nicht an ihr zugrunde gehen will.

Es gibt viele Spielarten der aventurischen Zauberei: Die angesehenste ist sicherlich die Zauberkunst, wie sie von den Magiern in ihren Gildenhäusern und Akademien weitergegeben wird, aber auch Druiden und Hexen hüten ihren eigenen Formelschatz. Das älteste Zauberkwissen jedoch besitzen die Völker der Elfen, den die Zauberei schon so sehr ein Teil ihrer Natur geworden ist (oder schon immer war), daß sie allein durch die Kraft ihrer Gedanken scheinbar Wunder zu wirken vermögen.

Das Vorangegangene ist sicherlich nur ein extrem kurzer Abriss über Wesen und Wirken aventurischer Zauberei. Alles Wissenswerte über die aventurische Magie finden Sie in der Spielhilfe »*Die Magie des Schwarzen Auges*«, die wir hiermit allen Liebhaberinnen und Liebhabern der arkanen Künste ans Herz legen wollen.

Wenn Sie sich entschieden haben, einen Magier oder Elfen zu spielen und aus den Basisregeln wissen, daß diese Helden-Typen des Zauberns mächtig sind, werden Sie sich sicher schon gefragt haben, wie sich diese Kunst in den erweiterten Regeln niederschlägt.

Nun, hiermit sei Ihre Neugierde gestillt:

Die Astralenergie

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

Diese Kraft wird dazu benötigt, die allerorten wirkenden Sphärenkräfte umzuformen und ihnen die Gestalt eines Zaubers zu geben, wobei der Grundsatz gilt, daß eine große Veränderung auch einen großen Einsatz an Astralenergie erfordert.

Das genaue Maß an benötigte Astralenergie ist bei jedem Zauber angegeben. Wenn der Spruch aus bestimmten Grün-

den nicht gelingt, d.h., wenn die Zauberprobe (s.u.) danebengeht, wird nur die Hälfte der benötigten ASP-Anzahl verbraucht, wobei jeweils aufgerundet wird.

Die für einen bestimmten Zauber verbrauchten Astralpunkte sind jedoch nicht auf immer verloren: Magier und Elfen gewinnen im Lauf einer erholsamen Nacht (also immer dann, wenn sie auch verlorene Lebensenergie regenerieren) Astralpunkte zurück. Während andere Helden mit 1W6 bestimmen, wie viele LP sie zurückgewinnen, rollen Magier und Elfen 2W6. Das höhere Würfelresultat wird der Lebensenergie zugeschlagen, das niedrigere der beiden der Astralenergie.

Zauberfertigkeiten

Insgesamt sind den aventurischen Gelehrten mehr als 200 verschiedene Zauberformeln bekannt, von denen die hier vorgestellten 26 zu den am weitesten verbreiteten gehören. Aber selbst bei dieser kleinen Auswahl wird klar, daß nicht jeder Zauberde alle Sprüche und Formeln gleich gut beherrschen kann. Aus diesem Grund ist jedem Zauber der Wert einer *Zauberfertigkeit* (ZF) zugeordnet, die das Wissen um die Techniken der Formel (der korrekte Spruch, die richtige Handhaltung, vor allem aber die Kenntnis des entsprechenden magischen Musters) repräsentiert.

Zudem spielen bei den verschiedenen Formeln auch noch unterschiedliche körperliche und geistige Eigenschaften des Zauberdenden eine Rolle: Zum Erkennen von Gefühlen benötigt ein Elf z.B. ein hohes Maß an KLUGHEIT, INTUITION und CHARISMA, während das Versiegeln eines Schlosses mittels CLAUDIBUS CLAVISTIBOR für einen Magier einen erheblichen Aufwand an KLUGHEIT, FINGERFERTIGKEIT und KÖRPERKRAFT erfordert.

All diese Eigenschaften und der Wert der Zauberfertigkeit müssen in Betracht gezogen werden, wenn es darum geht, einen Zauber korrekt durchzuführen.

Die Zauberprobe

Wenn Ihr Held nun seine Zauberei wirken will, ist noch lange nicht gesagt, daß ihm dies auch gelingt. über den Ausgang eines Zauberversuchs entscheidet eine *Zauberprobe*. Wie Sie aus der Beschreibung der Zauberfertigkeiten sicherlich bereits bemerkt haben, wird die Zauberei regeltechnisch genauso gehandhabt wie die Anwendung eines Talents.

Sie würfeln also Proben auf die bei dem entsprechenden Zauber angegebenen Eigenschaften und korrigieren bei Bedarf mit Hilfe Ihrer Zauberfertigkeiten-Punkte nach. (Eine detaillierte Beschreibung, wie eine Talentprobe abläuft, finden Sie auf Seite 14.)

Hierzu ein Beispiel: Die Magierin Rhenaya (KL: 14, FF: 12) versucht, mittels des Zaubers FORAMEN FORAMINOR (sie hat in diesem Zauber eine ZF von 6) ein Schloß zu knacken.

Rhenayas Spielerin würfelt 18, 11, 13. Um die erste KL-Probe auszugleichen, muß sie 4 ZF-Punkte verbrauchen, die zweite KL-Probe gelingt, und bei der FF-Probe muß sie einen weiteren Punkt ihrer ZF aufwenden. Die Probe ist also knapp gelungen (Rhenaya behält einen ZF-Punkt übrig). Der Meister entscheidet, daß es sich um eine mäßig kompliziertes Schloß handelt, so daß Rhenaya 5 Astralpunkte für diesen Zauber investieren muß. Wäre die Zauberprobe mißlungen, hätte sie 3 ASP verloren

(5/2=2,5, aufgerundet zu 3).

Die Regeln über automatischen Erfolg oder Mißerfolg einer Talentprobe gelten in vollem Umfang auch für Zauberproben - nur sind die Ergebnisse (vor allem solche von Patzern) meist um einiges spektakulärer.

Alle Zauberproben können vom Meister je nach Situation mit Zuschlägen oder Abzügen belegt werden. Der wichtigste Wert, der eine Zauberprobe erschweren kann, ist die Magieresistenz, der Widerstand eines Wesens gegen Beherrschungs- oder Verwandlungsauber.

Die Magieresistenz

Wenn Sie nach den Regeln für Fortgeschrittene spielen wollen, müssen Sie bei der Erschaffung Ihres Helden seine Magieresistenz berechnen. Sie benötigen dazu seine Werte für Mut, Klugheit, Aberglauben, seine Stufe und die Formel:

$$(MU + KL + ST):3 - 2 \times AG = MR$$

Was will uns diese kleine Formel sagen? Sie meint, daß Sie Mut, Klugheit und Stufe Ihres Helden zu einem Wert addieren. Diesen teilen Sie durch 3. Anschließend subtrahieren Sie von dem eben erhaltenen Resultat Ihren *doppelten* Aberglauben. Das Ergebnis ist die Magieresistenz (MR), also die Widerstandsfähigkeit Ihres Helden gegen bestimmte Formen der Zauberei. Was hat es nun mit diesem Wert auf sich?

Jedes Lebewesen hat eine gewisse Chance, einen auf es gezielten Zauberspruch abzuwehren. Bei intelligenten Lebewesen (also den Helden und vielen Meisterpersonen) wird diese Widerstandskraft von den jeweiligen Eigenschaftswerten beeinflusst. MUT repräsentiert eine hohe Willenskraft, KLUGHEIT die Fähigkeit, eigene Entscheidungen kritisch zu überdenken, STUFE die Erfahrung einer Figur und ABERGLAUBE die Beeinflussbarkeit durch Zauberei. Aus diesen Eigenschaften leitet sich die Formel ab, mit deren Hilfe für jede Figur die individuelle Magieresistenz bestimmt werden kann. Diese Formel mag auf den ersten Blick furchteinflößende Kompliziertheit ausstrahlen, aber die arkanen Künste sind nun einmal kein Feld für Leute mit KL: 7.

Dieser Wert, der für frischgebackene Helden um 0 liegt, ändert sich natürlich von Stufe zu Stufe, also vergessen Sie nicht, die MR Ihres Helden bei jedem Stufenanstieg neu zu berechnen, soll er nicht eines Tages als willenloses Geschöpf in den Händen eines finsternen Magiers enden.

Sicherlich ist Ihnen bekannt, daß Zwerge besonders dickschädlig und Thorwaler sehr abergläubisch sind. Solche Wesensmerkmale schlagen sich bei allen intelligenten Lebewesen als volksabhängige Modifikatoren auf den MR-Wert nieder. Nachdem Sie also die MR für eine Figur errechnet haben, sollten Sie den Wert um den entsprechenden Zuschlag bzw. Abzug verändern, der bei der Beschreibung des Heldentyps angegeben sind. Im Folgenden sind die Modifikatoren noch einmal aufgelistet.

Elf:	+3
Magier:	+2
Novadi:	-1
Streuner:	+2
Thorwaler:	-2
Zwerg:	+2

Die Magieresistenz spielt immer dann eine Rolle, wenn der Wille eines Lebewesens gebrochen oder überwunden werden soll, also bei fast allen Beherrschungsaubern (wie dem BANNBALADIN oder dem HORRIPHOBUS), beim Gedankenlesen oder bei Versuchen, ein Lebewesen zu verwandeln.

In einem solchen Fall wird die Zauberprobe mit einem Zuschlag in Höhe der MR des Zauberopfers belegt. Ob die MR eine Zauberprobe beeinflusst, ist bei der jeweiligen Beschreibung der Zauberformel angegeben.

Ein Beispiel: Der finstere Schwarzmagier Koromo sieht sich zwei Helden gegenüber, die seine üblen Pläne durchkreuzen wollen: Noch ehe die Helden handeln können, schleudert er ihnen zwei HORRIPHOBUS entgegen. Kriegerin Doriana (MU: 13, KL: 10, ST: 5, AG: 5) hat eine MR von -1, der Elf Sternenspur (MU: 11, KL: 13, ST: 2, AG: 3) eine MR von 5.

Koromo (MU: 12, KL: 14, CH: 14) beherrscht seinen HORRIPHOBUS mit einer Zauberkraft von 5. Er würfelt 16, 8, 16, was gerade ausreicht, um Doriana schreiend das Weite suchen zu lassen, und 14, 4, 16, was Sternenspur dem Schrecken entgehen läßt. Da der Elf weiß, daß Magier kaum mit einem Beherrschungsspruch zu verzaubern sind, bereitet er sich seinerseits darauf vor, dem Finsterling einen saftigen FULMINICTUS entgegenzuschleudern...

Nicht nur intelligente Lebewesen besitzen einen Wert für die Magieresistenz, sondern auch alle Tiere. Es würde zu weit führen, hier alle MR-Werte für die aventurische Fauna aufzulisten; Sie können sich jedoch an den Magieresistenzen der im Kapitel **Aventurische Tiere und Monster** vorgestellten Wesen orientieren.

Stufenanstieg für Magiebegabte

Jedes Mal, wenn Ihr Magier oder Elf eine neue Stufe erreicht, können Sie sowohl die Talentwerte als auch die Zauberfertigkeiten Ihres Helden anzuheben versuchen. Die Steigerung der Zauberfertigkeiten-Werte erfolgt genau wie die Steigerung der Talentwerte: Sie würfeln mit 2W6 (oder mit 3W6, wenn der ZF-Wert Ihres Helden 10 oder mehr beträgt), und müssen eine höhere Zahl als Ihren bisherigen ZF-Wert erreichen.

Dem Magier stehen dabei 15 Versuche zu, dem Elf 10. Der Magier kann außerdem auf bis zu 5 seiner Steigerungsversuche aus dem Bereich Talente verzichten und erhält dafür 5 zusätzliche Steigerungsversuche auf seine Zauberfertigkeiten. Außerdem kann er auf 10 ZF-Steigerungsversuche verzichten und dafür seine Astralenergie um 1W6+2 Punkte erhöhen.

Genau wie bei den Talenten gibt es auch bei den Zauberfertigkeiten Beschränkungen, um wie viele Punkte ein ZF-Wert pro Stufe gesteigert werden darf. Diese sind jedoch denkbar einfach: Der Magier darf alle Magiersprüche um 2 Punkte pro Stufe steigern und alle Elfensprüche um 1 Punkt, beim Elfen ist es genau umgekehrt - alle Elfensprüche +2 pro Stufe, alle Magiersprüche +1. Der Magier darf sich zudem am Anfang seiner Laufbahn entscheiden, sich auf einen Spruch "spezialisiert" zu haben. Diesen Spruch (egal, ob es sich dabei um einen Elfen- oder einen Magierspruch handelt) darf er um 3 Punkte pro Stufe steigern.

Außerdem dürfen Magier und Elfen natürlich auch ihre Lebens- und Astralenergie mit jedem Stufenanstieg steigern. Magier rollen dazu 1W6 und verteilen das Ergebnis nach Belieben auf Lebens- oder Astralenergie, Elfen dürfen 1W6+2 Punkte verteilen, wobei jedoch sowohl Lebens- als auch Astralenergie um mindestens 1 Punkt erhöht werden müssen.

Startwerte der Zauberfertigkeiten

Zauber	Magier	Elf
Adleraug und Luchsenohr (E)	-7	2
Analüs Arcanstruktur (M)	-4	-10
Arcano Psychostabilis (M)	-2	-4
Armatrutz (E)	0	4
Auris Nasus Oculus (M)	-5	-12
Axxeleratus Blitzgeschwind (E)	-6	-2
Balsam Salabunde (E)	2	5
Bannbaladin (E)	0	4
Claudibus Clavistibor (M)	0	-5
Duplicatus Doppelpein (M)	0	-8
Film Flam Funkel (E)	3	5
Foramen Foraminor (M)	0	-6
Fulminictus Donnerkeil (E)	0	4
Gardianum Paradei (M)	-1	-10
Horriphobus Schreckenspein (M)	-2	-12
Ignifaxius Flammenstrahl (M)	-3	-10
Klarum Purum Kräutersud (M)	-2	-4
Odem Arcanum (E)	3	3
Paralü Paralein (M)	-5	-15
Penetrizzel Holz und Stein (M)	0	-2
Salander Mutanderer (M)	-10	-15
Sensibar (E)	0	2
Silentium Silentille (E)	-6	0
Somnigravis Tausend Schaf (E)	-3	-1
Visibili Vanitar (E)	-4	2
Wehe walle Nebula (E)	-10	-2



Die Zauberformeln

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ADLERAUG UND LUCHSENOHR - Mein scharfer Sinn die Welt durchbohrt!**

Technik: Der Zaubernde legt die Hände an die Schläfen und konzentriert sich auf den Zauber.

Zauberdauer: 5sec

Probe: KL/IN/FF

Wirkungsweise: Das gesamte Wahrnehmungsvermögen wird so stark verbessert, daß alle Proben auf das Talent Sinnenschärfe um 7 Punkte erleichtert werden.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Minute

Erläuterung der verwendeten Begriffe

Ursprung: Angabe, ob die Formel ursprünglich der Zauberkunst der Magier oder der Elfen entstammt

Name: Der Spruchname bzw. die Zauberformel Technik: Zauberhandlungen, die vom magiekundigen Helden auszuführen sind.

Zauberdauer: Die zum Aufbau und Auslösen des Zaubers benötigte Zeitspanne in Sekunden (2 Sekunden entsprechen einer Kampfunde); dieser Wert sollte nicht mit der Wirkungsdauer verwechselt werden.

Probe: Die drei Eigenschaften (in Kurzform), auf die die Zauberprobe abgelegt werden muß. Bei Zaubern, die sich direkt gegen ein Opfer richten, muß möglicherweise die Magieresistenz des Opfers als Zuschlag auf die Probe angerechnet werden. Solche Zauber sind mit dem Kürzel +MR versehen.

Wirkungsweise: Die spieltechnische Durchführung des Zaubers (z.B. benötigte Würfelwürfe) und seine Auswirkungen auf das Spielgeschehen

Kosten: Notwendiger Einsatz an Astralenergie

Reichweite: Maximale Entfernung, in der ein Zauber wirksam werden kann. Viele Zauber wirken in einem kugel- oder zylinderförmigen Bereich, der den Magier oder Elfen umgibt. In solchen Fällen ist unter "Reichweite" der Radius dieser Wirkungszone zu verstehen. Reichweite Null bedeutet, daß der Spruch entweder nur auf den Zaubernden selbst wirkt, oder er das zu bezaubernde Objekt oder die Person berühren muß.

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

Ursprung: Gildenmagie

Name: **ANALÜS ARCANSTRUKTUR - Enthülle die Magienatur!**

Technik: Der Magier fixiert das Ziel seines Interesses.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/KL/IN

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Magier Typ und Ursprung eines Zaubers erkennen, der auf einem Gegenstand oder einer Person liegt, nicht jedoch, um welchen speziellen Spruch es sich handelt. Ganz exakt kann er nur solche Sprüche bestimmen, die er selbst beherrscht. Dies gilt auch für Elixiere, Tränke und Artefakte.

Kosten: 10 ASP

Reichweite: Im

Wirkungsdauer: 1 min

Ursprung: Gildenmagie

Name: **ARCANO PSYCHOSTABILIS - Dem Zauber trotz ich gewiß!**

Technik: Der Zauberer deutet mit beiden Händen auf den Kopf der Person, deren Widerstand gegen feindliche Magie er stärken will.

Zauberdauer: 30 sec

Probe: MU/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber hebt die Magieresistenz eines denkenden Wesens für 1 Stunde um 2 Punkte an. Dieser Spruch kann auf eine Kreatur nur einmal pro Tag angewendet werden. Der Magier kann auch den eigenen Widerstand gegen Magie erhöhen.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 10 m

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ARMATRUTZ - Schild und Schutz!**

Technik: Der Zaubernde streicht mit den Händen über seine Brust, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: IN/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um sich eine unsichtbare Rüstung, die keine zusätzliche Behinderung mit sich bringt.

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

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: 1 Kampf-, bzw. 1 Spielrunde

Ursprung: Gildenmagie

Name: **AURIS NASUS OCULUS - Aug', Nas' und Ohren ein Verdraß!**

Technik: Der Magier konzentriert sich und spricht die Formel mit geschlossenen Augen.

Zauberdauer: 5 bis 15 sec

Probe: KL/CH/FF

Wirkungsweise: Der Magier kann mit dieser Illusion Geräusche, Gerüche und dreidimensionale (aber unbewegte) Bilder von maximal 10 m Größe erschaffen. Die drei Illusionen können miteinander kombiniert werden.

Kosten: je 5 ASP für Geräusch, Geruch oder Bild

Reichweite: 50 m

Wirkungsdauer: bis zu 1 min

Ursprung: Elfenzauber

Name: **AXXELERATUS BLITZGESCHWIND - Flieg dahin wie Laub im Wind!**

Technik: Der Zauberkundige konzentriert sich und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Dieser Zauber setzt den Elfen in die Lage, die Bewegung von Lebewesen kurzzeitig zu beschleunigen. Für 20 Kampfrunden verdoppelt sich die Geschwindigkeit des Verzauberten. Im Kampf bedeutet dies eine Erhöhung des Attacke- und Paradowertes um jeweils 2 Punkte. Der Zaubernde kann den Spruch auf sich selbst anwenden.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 20 KR

Ursprung: Elfenzauber

Name: **BALSAM SALABUNDE - Heile, Wunde!**

Technik: Der Zaubernde legt dem Verletzten eine Hand auf die Wunde und spricht die Formel.

Zauberdauer: 1 Spielrunde

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Für jeden ASP, den der Zauberer einsetzt, erhält ein Verwundeter, Kranker oder Vergifteter einen Lebenspunkt zurück. Der Zauberer kann sich mit diesem Spruch auch selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro LP, mindestens aber 7 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Ursprung: Elfenzauber

Name: **BANNBALADIN - Dein Freund ich bin!**

Technik: Der Magier blickt seinem Opfer in die Augen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: IN/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Der Magier bezaubert einen Gegner, so daß dieser denkt, seinen besten Freund vor sich zu haben, und sich nach Kräften bemüht, dem Zauberer jeden Wunsch zu erfüllen. Das Opfer antwortet auf alle Fragen des Magiers wahrheitsgemäß und es führt alle Befehle aus, die es nicht in unmittelbare Lebensgefahr bringen.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **CLAUDIBUS CLAVISTIBOR - Seid verschlossen, Tür und Tor!**

Technik: Der Zaubernde legt eine Hand auf die Tür (oder Truhe), die er verschließen will, und spricht die Formel.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Die Formel verriegelt eine Tür auf magische Weise. Die Sperre kann nur durch schiere Kraft oder Magie überwunden werden.

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

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

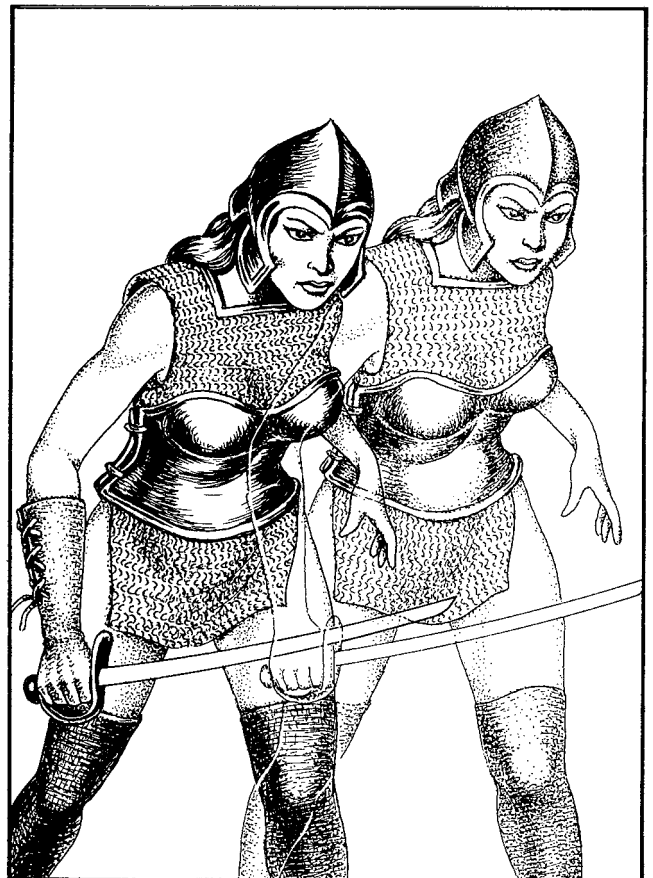
Kosten: nach Wunsch des Magiers

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **DUPLICATUS DOPPELPEIN - Verflucht soll das Auge sein!**



Technik: Der Magier hebt die Hände - Handflächen nach außen - vor das Gesicht, spreizt die Finger und verschiebt die Hände mehrmals gegeneinander; dabei spricht er die Formel.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/CH/GE

Wirkungsweise: Der Magier erschafft durch diese Formel einen Doppelgänger, der sich synchron mit ihm bewegt, dabei ständig mit ihm verschmilzt und sich wieder von ihm trennt, so daß ein Gegner kaum feststellen kann, welches der echte Magier ist und ihn daher auch nur mit 50% Wahrscheinlichkeit treffen: Nach einer gelungenen AT wird mit dem W6 gewürfelt. Die Attacke trifft den Magier bei 1-3. Falls der Magier noch einen zweiten Doppelgänger erzeugt, wird er nur bei 1-2 getroffen. Diese Regelung gilt auch für Fernwaffen und gegen den Magier gerichtete Zauberei. Der Magier kann für sich und jeden seiner Gefährten bis zu zwei Doppelgänger erschaffen.

Kosten: 8 ASP pro Doppelgänger

Reichweite: 0; wenn der Magier für einen Gefährten einen Doppelgänger erschaffen will, muß er den Freund zunächst berühren.

Wirkungsdauer: 10 Kampfunden

Ursprung: Elfenzauber

Name: **ODEM ARCANUM SENSEREI - Weht da ein Hauch von Zauberei?**

Technik: Der Magier betrachtet sein Ziel intensiv und spricht die Formel.

Zauberdauer: 4 sec

Probe: KL/IN/CH

Wirkungsweise: Wenn in dem vom Magier betrachteten Ziel (dies kann ein Gegenstand, ein Lebewesen oder auch eine Aktion sein) eine magische Kraft wirksam ist, nimmt er etwa 2 sec lang einen rötlichen Schimmer wahr, der das Ziel umgibt.

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 15m

Wirkungsdauer: 2 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **FLIM FLAM FUNKEL - Licht ins Dunkel!**

Technik: Der Zaubernde schnippt mit den Fingern, während er die Formel spricht.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Durch diesen Zauber entsteht eine weiß leuchtende Lichtkugel - etwa so hell wie eine Fackel -, die dicht über der Hand des Magiers schwebt. Das Licht läßt sich nicht aus der Ferne steuern; es ist kalt, entzündet nichts und verursacht keine Verbrennungen.

Kosten: 1 ASP pro Spielrunde

Reichweite: Licht leuchtet etwa 10 m weit

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

Ursprung: Gildenmagie

Name: **FORAMEN FORAMINOR - Öffnet euch, Tür und Tor!**

Technik: Der Magier berührt das Schloß dreimal mit der Hand.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/KL/FF

Wirkungsweise: Der Zauber öffnet mechanische Schlösser an Türen, Truhen und ähnlichem. Wenn der FORAMEN als Gegenzauber zum CLAUDIBUS (siehe dort) eingesetzt wird, hebt er nur den Verschußzauber auf. Ist die entsprechende Tür zudem normal verschlossen, wird ein zweiter FORAMEN nötig.

Kosten: je nach Verschuß zwischen 2 und 10 ASP

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: bis wieder zugesperrt wird

Ursprung: Elfenzauber

Name: **FULMINICTUS DONNERKEIL - Triff und töte wie ein Pfeil!**

Technik: Der Magier deutet mit der linken Faust auf das Opfer, während er die Formel ausruft.

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/GE/KK

Wirkungsweise: Der Zaubernde erzeugt einen magischen Schaden, der jede gewöhnlich Rüstung glatt durchdringt. Der Zaubernde rollt 3W6 und addiert seine Stufe. Das Gesamtergebnis ist gleich der Anzahl der Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen werden.

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

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: augenblicklich

Ursprung: Gildenmagie

Name: **GARDIANUM PARADEI - Schütze mich vor Zauberei!**

Technik: a) Der Magier hebt den Zauberstab waagrecht über den Kopf und läßt ihn einmal horizontal rotieren. b) Magiekundige Helden ohne Zauberstab schreiten die Zone ab, in der der Zauber wirken soll.

Zauberdauer: a) 2 sec; b) 5 sec

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft um den Magier eine unsichtbare Schutzzone in Form einer Halbkugel mit bis zu 6 Metern Durchmesser. Dieser Schutzraum kann auch von den Gefährten des Magiers genutzt werden. Der Schild absorbiert durch direkte magische Angriffe (z.B. Dämonen-Attacken, Fulminictus) erzeugte Trefferpunkte, nicht aber magisch erhöhte Trefferpunkte normaler Waffen.

Die Anzahl der insgesamt aufgefangenen TP entspricht der vom Magier investierten ASP plus seiner Stufe. Sobald der Schild diese Trefferpunktzahl hingenommen hat, spätestens aber nach einer Spielrunde, löst er sich auf.

Kosten: siehe oben

Reichweite: 3m

Wirkungsdauer: 1 Spielrunde oder bis zerstört

Ursprung: Gildenmagie

Name: **HORRIPHOBUS SCHRECKENSPEIN - Fahr in deine Glieder ein!**

Technik: Der Magier bedroht das Opfer mit der geballten Faust und brüllt die Formel.

Zauberdauer: 3 sec

Probe: MU/IN/CH

Wirkungsweise: Von diesem Zauber wird das Opfer so stark demoralisiert, daß es entweder schreiend davonläuft oder sich angsterfüllt in einer Ecke zusammenkauert.

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 3 Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL - Magisch Feuer schmelzet Stahl!**

Technik: Der Zaubernde hebt die rechte Hand zur Schulter,



konzentriert sich auf die Formel und deutet dann ruckartig auf sein Opfer.

Zauberdauer: 4 sec

Probe: KL/GE/FF

Wirkungsweise: Der Magier legt vor dem Zauber fest, wie viele W6 Trefferpunkte die 'Feuerlanze' anrichten soll. Er kann maximal Stufe plus 1 Würfel einsetzen. Dann würfelt er und addiert alle Punkte zu einer Trefferpunktsomme. Für je 10 erzielte Trefferpunkte verliert das Opfer je einen Punkt seines Rüstungsschutzes.

Kosten: Anzahl der TP in ASP

Reichweite: 21m

Wirkungsdauer: augenblicklich

Ursprung: Gildenmagie

Name: **KLARUM PURUM KRÄUTERSUD - Frei von Gift wird alles Blut!**

Technik: Der Zauberer legt dem Vergifteten die Hand aufs Herz und spricht die Formel.

Zauberdauer: 7 sec

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber bringt den Vergiftungsprozeß zum Stillstand, heilt aber nicht den bis dahin eingetretenen Schaden. Mit dem Spruch kann sich ein Magier auch selbst heilen.

Kosten: 1 ASP pro Stufe des Giftes

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: permanent

Ursprung: Gildenmagie

Name: **PARALÜ PARALEIN - Sei starr wie Stein!**

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

Zauberdauer: 2 sec

Probe: IN/CH/KK

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann der Zauberer einen oder mehrere Gegner in eine magische Starre versetzen. Das erstarrte Opfer kann sich nicht bewegen, ist aber auch unverwundbar durch alle gewöhnlichen Waffen, Feuer oder ähnliches. Am Leib oder in der Hand getragene Gegenstände werden nicht mitversteinert. Will der Magier gleichzeitig mehrere Gegner versteinern, so muß er für jeden eine eigene Probe ablegen.

Kosten: 13 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: Stufe des Magiers in Spielrunden

Ursprung: Gildenmagie

Name: **PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN - in fremde Räume sieh hinein!**

Technik: Der Magier lehnt seine Stirn gegen das Hindernis, durch das er hindurchblicken möchte, und konzentriert sich auf die Formel.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/KL/KK

Wirkungsweise: Der Magier kann mit Hilfe dieser Formel durch feste Materialien blicken.

Kosten: 4 ASP plus 1 ASP pro 10 cm Materie, die durchdrungen werden soll.

Reichweite: siehe Kosten

Wirkungsdauer: 5 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SENSIBAR WAHR UND KLAR - Gefühle werdet offenbar!**

Technik: Der Elf konzentriert seine Gedanken auf das Opfer und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/IN/CH (+MR)

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

Kosten: 5 ASP

Reichweite: 7m

Wirkungsdauer: 10 sec

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SILENTIUM SILENTILLE - Über allem liege Stille**

Technik: Der Zaubernde legt den Finger an seine Lippen

Zauberdauer: 2 sec

Probe: KL/KL/CH

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine Zone, in der die Luft kein Geräusch mehr überträgt. Die Zone kann sich mit dem Zaubernden fortbewegen.

Kosten: 1 ASP pro 5m Radius und Spielrunde

Reichweite: je nach ASP-Aufwand

Wirkungsdauer: je nach ASP-Aufwand

Ursprung: Elfenzauber

Name: **SOMNIGRAVIS TAUSENDSCHAF - Sinke hin in tiefem Schlaf!**

Technik: Die Zaubernde stellt ein Gähnen dar und murmelt die Formel.

Zauberdauer: 7sec

Probe: KL/CH/CH (+MR)

Wirkungsweise: Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in Tiefschlaf, aus dem es jedoch sofort erwacht, wenn es tätlich angegriffen wird. Der Zauberer muß das Opfer sehen können. Das Opfer muß sich unmittelbar vor dem Zauber in einem ruhigen Zustand (Sitzen, Stehen, Liegen) befunden haben.

Kosten: 8 ASP

Reichweite: 10m

Wirkungsdauer: halbe Stufe in Stunden (abgerundet)

Ursprung: Gildenmagie

Name: **SALANDER MUTANDERER - Sei ein anderer!**

Technik: Der Magier berührt sein Opfer mit beiden Händen und spricht die Formel.

Zauberdauer: 10 sec

Probe: KL/CH/KK (+MR)

Wirkungsweise: Mit diesem Spruch kann ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, jedoch kleineres, Lebewesen oder eine Pflanze verwandelt werden. Ist der Größenunterschied zu extrem (Meisterentscheid, etwa bei der Verwandlung eines Ogers in eine Maus), kann der Meister einen Zuschlag von 2 Punkten auf die Probe verlangen; soll das Opfer in eine Pflanze verwandelt werden, so wird auf jeden Fall ein weiterer Zuschlag von 4 Punkten auf die Zauberprobe fällig. *Kosten:* a) 18 ASP; b) 31 ASP; c) 49 ASP, davon 1 ASP permanent

Reichweite: 0

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

Ursprung: Elfenzauber

Name: **VISIBILI VANITAR - Zauber, mach mich unsichtbar!**

Technik: Der Zauberer spricht die Formel und nickt mit dem Kopf. Alle weiteren Personen, die unsichtbar gemacht werden sollen, müssen während der gesamten Wirkungsdauer mit dem Magier eine Kette bilden.

Zauberdauer: 3 sec pro Person

Probe: KL/KL/GE

Wirkungsweise: Der Zauber wirkt nur auf Lebewesen, nicht aber auf tote Materie wie z.B. Kleidung, Ausrüstung, Waffen. Unsichtbare sind weiterhin fühlbar und hinterlassen auch Spuren auf dem Boden.

Kosten: 5 ASP pro Person und Spielrunde

Reichweite: 0

Wirkungsdauer: je nach ASP-Einsatz

Ursprung: Elfenzauber

Name: **WEHE WALLE NEBULA - Trüb die Luft, die vordem klar!**

Technik: Der Zaubernde spricht die Formel und bläst in die zu einer Schale geformten Handflächen.

Zauberdauer: 5 sec

Probe: KL/FF/KK

Wirkungsweise: Der Zauber erschafft eine völlig undurchsichtige Dunstwolke, deren Form der Magier bestimmt. Ihr Volumen ist abhängig von der Stufe des Zaubernden (Faustregel: Stufe mal 20 in m).

Kosten: 7 ASP

Reichweite: 5 m. (Das ist die maximale Entfernung vom Zaubernden zur Nebelwolke, die Ausdehnung der Wolke ist variabel.)

Wirkungsdauer: 1 Stunde

Einige ausgewählte aventurische Heldentypen



Der Elf

»Was soll ich dir von den Menschen erzählen, schöner Filoen? Sie wissen von Kindesbeinen an, daß sie recht bald sterben müssen, können sich sogar ziemlich genau ausmalen, wie viele Jahre ihnen von ihren Göttern höchstens gewährt werden, und gehen dennoch als Blinde und Taube durch die Welt, anstatt jeden Augenblick begierig aufzunehmen und auszukosten. Den Sinn des Lebens suchen sie - genau wie das kleine Volk - im Horten von Gold und Ruhm. Es scheint sie nicht zu bekümmern, daß sie von all ihrer Beute nichts auf ihre letzte Reise mitnehmen können.

Statt daß sie nur den Tod als ihren Herren fürchten, wälzen sie sich auf dem Bauch vor Göttern, Fürsten und Händlern. Ein jeder weiß genau, daß seine Gebeine in einem Grab verrotten werden, aber er trachtet danach, sich ein ewiges Haus aus hartem Stein zu bauen. Die Reichen lassen sich nach ihrem Ebenbild Standbilder aus Marmor schlagen, um ihr äußeres Bild vordem Tod zu retten, aber sie glauben nicht einmal an die Wirksamkeit solcher verzeufter Taten. Nein, Filoen, sie werden nie begreifen, was unsere Alten lehren, daß das Leben nicht an den Einzelnen gebunden ist, daß du Teil am Leben der alten Eiche hast und der Baum Teil an deinem Leben, daß alles mit allem verbunden ist, und daß, was so verwoben ist, niemals sterben kann.

Bleib' hier bei uns, schöner Filoen, geh nicht zu den Menschen. Sie werden dich unglücklich machen, dich hineinziehen in diesen Strudel von Ängsten, Begierden und enttäuschten Hoffnungen, den sie 'Leben' nennen...«

(Ermahnung der Elfe Malisa Mondstrahl an ihren jungen Geliebten)

Hintergrund

Da die Elfen einerseits ein sehr altes Volk sind und sich andererseits seit vielen Jahrhunderten nicht mehr die Mühe machten, geschichtliche Aufzeichnungen anzufertigen, wissen wir - und sie selber - nur wenig über die Ursprünge dieser stolzen, magiebegabten Wesen. Es scheint jedoch festzustehen, daß einstmals ein einziges großes Elfenvolk in Aventurien lebte. Mit dem Erstarken seiner natürlichen Feinde, vor allem der Goblins und Orks, wurde das Elfenvolk dezimiert und teilweise gezwungen, sich in unwirtlichen oder schwer zugänglichen Lebensräumen anzusiedeln. Es entstanden drei große Stämme, deren Nachkommen wir heute Auvolk, Waldvolk und Firnvolk nennen.

Allen Elfen sind als sichtbares Erkennungszeichen die langen, spitzen Ohrmuscheln gemeinsam. Ihr Körperbau ähnelt dem des Menschen, fällt aber normalerweise schlanker und zierlicher aus. Wie bei den Zwergen, die entfernte Verwandte der Elfen sind, ist die Lebenserwartung eines einzelnen Elfen schwer zu bestimmen, da er leicht mehrere hundert Jahre alt werden, aber ebenso gut schon in jungen Jahren sterben kann.

Alle Elfen verfügen von Geburt an über magische Kräfte. Sie werden von den Eltern und zum Teil auch von weisen Stammesmitgliedern in der Beherrschung dieser Kräfte so gut unterwiesen, daß sie ihre Elfenzauber recht zuverlässig bei der Jagd, im Kampf und zur Bewältigung schwieriger Alltagssituationen einsetzen können. Aber es kommt nur äußerst selten vor, daß ein Elf

sich - so wie ein menschlicher Magier - um eine wissenschaftliche Vertiefung seiner Zauberkunst bemüht und sein Leben ernsthafter Forschung widmet.

Von den Elfen der drei Völker ist der Auelf am einfachsten zu spielen, und soll deshalb hier im Basis-Spiel vorgestellt werden. (Informationen über die geheimnisvollen Waldelfen und die im eisigen Norden siedelnden Firnelfen enthalten die Spielhilfen »Die Magie des Schwarzen Auges« und »Dunkle Städte - lichte Wälder«.) Die Auelfen hatten sich vor allem in den Wäldern längs der Flußläufe niedergelassen und dort allen Angriffen von Orks und Goblins getrotzt. Die Mitglieder des Auvolks sind nicht nur die kämpferischsten unter den Elfen; sie haben sich am besten auf die Begegnung oder gar das Zusammenleben mit den Menschen eingestellt.

Die Rolle des Elfen

Wenn Sie einen Elfen als Ihren Heldentyp auswählen, sollten Sie sich schon ein wenig Mühe mit der Gestaltung dieser Figur machen. Ihre Mitspieler und der Meister werden es Ihnen danken, wenn Sie den Elf nicht darauf reduzieren, daß er ein Typ ist, der »kämpfen und zaubern« kann, sondern vor allem seine Fremdartigkeit darstellen und die Verwunderung, mit der er



seine Gefährten und die Welt bisweilen betrachtet. Stellen Sie sich vor, Sie kämen aus einem entlegenen Dorf, das ganz vom Gefühl der Gemeinschaft seiner Bewohner geprägt ist und dessen Leute so selbstverständlich im Einklang mit der Natur leben, daß es ihnen normalerweise niemals in den Sinn käme, über diese besondere Lebensweise zu sprechen. Sie kämen aus einem solchen Dorf in die Stadt, in der Luxus und bittere Armut herrschen, die beherrscht ist von Not und Verschwendungssucht.

Stellen Sie das Staunen dar und das Mitleid, mit denen ein junger Elf viele Bemühungen der Menschen betrachtet. Wundern Sie sich von Zeit zu Zeit hörbar über den Kult, der bei den Menschen

mit dem persönlichen Eigentum getrieben wird, lassen Sie durchblicken, daß Ihnen sinnlose Grausamkeit - auch gegen wahrhaft niederträchtige Feinde - zuwider ist, und daß Sie den bei Menschen häufigen »kriecherischen Gehorsam gegen weltliche und göttliche Herren« als würdelos empfinden.

Ein rollengerecht gespielter Elf sollte ruhig hin und wieder durch eine achtlos hingeworfene, überhebliche Bemerkung über das seltsame Gebaren seiner menschlichen Gefährten in gehörige Schwierigkeiten geraten.

Zitate:

»Soso, dieser Armreif ist 100 Goldstücke wert - überall, auch hier bei den Wölfen im Wald?«

»Das nennst du Zauberei? Ich nenne es 'heftig wünschen'.«

»Nur ein Ork fängt mehr Fische, als er essen kann.«

Kleidung und Waffen:

Echte Auelfen, die noch in den alten Pfahldörfern an den Flußläufen wohnen, fertigen fast alle Kleidungsstücke aus einem Stoff namens »Bausch«. Dieser wird aus den watteähnlichen Samenbüscheln der Bauschbinse gewonnen und läßt sich leicht färben und zu haltbaren Geweben verarbeiten. Das typische Kleidungsstück der Auelfen, der Bauschmantel, ist ein armloser Umhang, meist blaugrau oder schilfgrün gefärbt. Es mag sein, daß die Elfen bei ihrer Weberei unbewußte Magie in ihre Arbeit einfließen lassen, denn ein echter elfischer Bauschmantel hält viele Jahrzehnte und ist so regendicht, daß man in ihm sogar über kurze Strecken Wasser transportieren kann.

Die übrigen Kleidungsstücke der Elfen sind normalerweise sehr eng geschnitten und häufig mit Fransen und bunten Stickereien verziert. Nur ein Elf, den für Stamm oder Familie in den Krieg zieht, wird sich in eine Rüstung hüllen, wobei er metallene Rüstungen als besonders ungewohnt und hinderlich empfindet. Er bevorzugt den Bogen und schlanke Stichwaffen wie Degen, Rapier und Dolch.

Besonderheiten:

Metallene Rüstungen behindern den Elfen um 1 Punkt mehr als sie ihn schützen. Ein Elf im Kettenhemd genießt also RS4, während seine Behinderung BE5 beträgt. Ritterrüstungen werden nicht getragen.

Der Elf bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit 12+

Gewandtheit: 12+

Charisma 1 1+

Neugier 5+

Goldgier 2-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 13 unvermögend Jäger, Fischer, Musikanten
14 - 18 mittelständisch Handwerker, in einer menschlichen Ansiedlung lebende Elfen Heiler
19,20 vermögend bei Hofe lebende Elfen (Heiler, Zukunftsdeuter u. ä.)

Haarfarbe (W20):

1-3	4-9	10-13	14-15	16	17	18-19	20
dunkel-	mittel-	hell-	weiß-	albino	silber	schwarz	blau-
blond	blond	blond	blond				schwarz

Körpergröße: 1,66 +W20 +3W6 (170-204 cm)

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 25

Der Krieger

»Steh auf, du Hund, und kämpfe wie ein Mann!« Schwer atmend, das Schwert in der Faust, steht Gala vom Wolfsstein über den bleichen Mann gebeugt, der sich auf seinem Thronszitz zusammengekauert hat, so daß nur noch seine Nasenspitze aus dem Hermelinkragen seines schweren Mantels schaut.

»Schlag ihn nieder! Was zögerst du? Jeden Augenblick können die Wachen kommen!« drängen Galas Gefährten. »Er hat den Tod vielfach verdient! Hast du vergessen, daß er deinen Bruder auf dem Gewissen hat?«

Gala wischt sich eine blutgetränkte Haarsträhne aus dem Gesicht. »Und doch kann ich es nicht tun! Was wird sein, wenn ich dereinst vor meine Göttin trete? Soll sie mit dem Finger auf mich zeigen und sagen: 'Du hast einen unbewaffneten Mann erschlagen'...?«

Hintergrund

Ob als Erbe eines Lehens, Offizier in der Armee oder als Fechter zum Ruhme der Herrin Rondra: Ein Krieger weiß seinen Platz in der Welt zu finden.

Längst nicht jeder Adelssproß erbt einen Herrnsitz: Der Zweit- oder Drittgeborene muß sich das Lehen erst verdienen. Da heißt es dann, hinaus in die Welt zu ziehen, um dort zu erstreiten, was das Herz begehrt: Ehre oder auch nur schnödes Gold, Land oder gar unvergänglichen Ruhm. Wer aber mit der Waffe sein Lebensglück erstreiten will, der muß sie auch zu gebrauchen wissen, und so ist die Jugend eines Kriegers vor allem dem Erlernen der Waffenkunst gewidmet, sei es, daß er als Knappe bei einem Ritter dient, oder daß er von den Eltern auf eine der aventurischen Krieger-Akademien geschickt wird.

An einer solchen Akademie werden übrigens nicht nur Adelige im Waffenhandwerk unterwiesen - auch Kinder aus "einfachem" Hause bringen es mitunter zu einem Stipendium, wenn zum Beispiel ein Bauernbursche einem Fechtmeister durch besonderes Geschick im Umgang mit der Waffe auffällt. Das Leben schreibt viele solcher Geschichten, auch wenn der adelige Akademiezögling die Regel ist.

Die Rolle des Kriegers

Ohne Frage, in gewisser Weise ist der Krieger "ein Mann fürs Grobe", ein zuverlässiger Freund immer dann, wenn es um handfeste Auseinandersetzungen geht, mit seiner schnellen Klinge unverzichtbar in vielen gefährlichen Situationen. Doch ihn auf einen einfältigen Haudrauf zu reduzieren, hieße ihm Unrecht tun, denn nicht nur in der Kampfkraft liegen die Werte des Kriegers: Zumeist selbst edler Abkunft, in jedem Fall aber an mehr oder minder bedeutenden Höfen eingeführt, ist der Krieger derjenige einer Heldengruppe, der sich am besten mit höfischen Sitten und Gebräuchen, Tänzen und gesellschaftlichem Gebaren auskennt. Außerdem genießt er hohes Ansehen



beim einfachen Volk: Welcher Landmann würde sich schon dem Wort eines edlen Herren in seiner prächtigen Rüstung widersetzen?

Spielen Sie den Krieger als einen selbstbewußten, ruhig ein wenig arroganten Charakter, gewohnt, daß sein Wort Befehl ist. Man hat den jungen Krieger in Fechtkunst, Jagd und höfischer Erziehung unterwiesen, ihm zudem beigebracht, Verantwortung zu übernehmen, das Kommando zu führen, wann immer es angebracht scheint. Auch Entschlußkraft und Tatendrang sollten zu den Wesenszügen Ihres Kämpfers gehören, Zaudern und Zagen sollten ihm Fremdworte sein.

Und auch die Gebote der Kriegsgöttin Rondra wurden dem Zögling in aller Nachdrücklichkeit vermittelt: Ehrhaftigkeit, Stolz und Mitleid für den Schwachen. Den Ruhm der Göttin, und damit den eigenen, zu mehren, sollte einem jungen Krieger ehernes Gesetz sein.

Selbstverständlich kann der Krieger seine Gefährten durch seine Art auch oft genug in ernste Schwierigkeiten bringen: so etwa, wenn er darauf besteht, der 20-köpfigen Räuberbande offen, mit blanker Klinge, gegenüberzutreten. Man hüte sich, solchen

"Heldenmut" als schiere Dummheit abzutun, denn eines sollte man nicht vergessen: Aventurien ist ein Land, in dem klassische Vorstellungen von Mut und Ehre herrschen. Oder fänden Sie einen Krieger, einen Gefolgsmann der Göttin Rondra, besonders gelungen dargestellt, wenn er seine Feinde am liebsten durch ein schnell wirkendes Gift hinterrücks aus dem Weg räumen würde? Selbstverständlich gibt es genügend Situationen, in denen das Ziel besser auf einem Umweg, sprich durch List und Tücke, angestrebt werden sollte. Doch der Krieger ist nun einmal ein Mann des direkten Weges und er schöpft nun einmal sein Selbstvertrauen und seine Kampfkraft aus dem Bewußtsein, daß Stolz, Edelmut und Ehrbarkeit unverzichtbare Begleiter auf dem Weg zum Ruhme sind.

Zitate

»Eine kecke Rede Bube, laß sehen, ob du deine Klinge ebenso behende führst! «

»Bei unserer Herrin Rondra.. !«

»Diese Klinge wird dir den Weg zum Grabe weisen. Nutze den kurzen Rest deines Lebens für ein letztes Gebet!«

Kleidung und Waffen:

»Es ist das verbriefte Vorrecht des Kriegers, Ritterrüstung und Zweihänder zu tragen, sowie in Adelsturnieren mit Schwert und Lanze zu streiten. Bei Strafe ist es den anderen Bürgern verboten, die Zeichen der Kriegerwürde zu führen und so den hohen Stand eines Streiters vorzutäuschen...« (Auszug aus dem *Garethier Pamphlet*, 397 v.H.)*

Gewiß, Vorrecht und Ehre ist es, den Plattenpanzer tragen zu dürfen, im Turnier auch durchaus angebracht. Doch wenn das Abenteuer den Krieger lockt und er sich auf lange, mühsame Reisen begibt, dann sollte weniger hinderliche Kleidung in seinem Beutel stecken: Lederrüstung und wattiertes Wams oder ein Kettenhemd bieten Schutz und sind deutlich bequemer zu tragen. Es ist jedoch nicht die Art des Kriegers, seinen Stand verborgen zu halten, sondern es entspricht seinem Stolz und seiner Lebensauffassung, daß ein jeder sogleich sieht, mit wem er es zu tun hat. Aufwendig verzierte Gewänder, bestickte Hemden, lange Woll-

**Man kann es nur als beklagenswerten Verfall der Sitten bezeichnen, wenn in letzter Zeit Söldner und andere Mietlinge ungestraft den Zweihänder zu "ihrer" Waffe auserwählen...*

mäntel, Schnallenschuhe/-stiefel und federgeschmückte Hüte passen viel eher zu einem Edelmann als grobes Rauhlederzeug. Auch wird er stets bestrebt sein, ein Prachtgewand für entsprechende Anlässe bereitzuhalten.

Die beliebtesten Waffen sind, von den klassischen Turnierwaffen Zweihänder und Lanze abgesehen, Schwert, Axt und Streitkolben, seltener Rapier und Säbel (vornehmlich bei Kämpfern aus dem Lieblichen Feld). Viele Krieger verstehen sich wohl auf das Bogen- oder Armbrustschießen, sehen beides aber als Waffe für die Jagd, ihren Einsatz im Kampf als unehrenhaft an.

Besonderheiten:

Krieger sind durch ihre Ausbildung so sehr an das Tragen einer Rüstung gewöhnt, daß sie diese kaum lästiger oder unbequemer finden als normale Kleidung. Daher gilt, daß Rüstungen aller Art den Krieger grundsätzlich weniger behindern als alle anderen Charaktere, d.h. in allen entsprechenden Situationen darf der Krieger einen Punkt vom Rüstschutz abziehen. Ein Kettenhemd schützt den Krieger mit RS4, behindert ihn aber beim Klettern, Springen etc. und natürlich im Kampf nur mit BE3.

Der Krieger bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+

Gewandtheit: 11+

Körperkraft: 12+

Jähzorn 5-

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1	unfrei	Leibeigene
2 - 3	arm	Bauern, Söldner
4 - 9	mittelständisch	Handwerker, Gardisten, Geweihte
10 - 18	niederer Adel	Ritter, Barone
19,20	Hochadel	Grafen, Fürsten

Haarfarbe

1-5	6-9	10	11-14	15-18	19	20
dunkelblond	schwarz	weißblond	blond	braun	rot	albino

Körpergröße: 1,63 +2W20 (165 -203 cm)

Lebensenergie: 30

Der Magier

Mit einer schnellen, aber für die Gefährten nicht nachvollziehbaren Handbewegung war es ihr gelungen, eine Wand aus wirbelndem Licht im Gang zu errichten, gegen die die gestaltlosen Wesen nun pausenlos, aber vergeblich anrannten.

»Wir haben nur wenige Augenblicke! !« rief sie den Kameraden über die Schulter zu. Der Schweiß lief ihr in Strömen über das Gesicht, ihre versengte Robe klebte ihr wie eine zweite Haut am Körper. Das Blut raste ihr im Kopf und sie spürte ihr Herz im Halse pochen. *Nur gut, daß sie nicht merken, daß meine Kraft fast verbraucht ist*, dachte sie, während sie sich mit einem Blick über die Schulter vergewisserte, daß der flinke Drego das Schloß der schweren Eichentür mit seinen Drähten und Haken bearbeitete. »Nichts wie raus hier!« rief Rondradan, dessen Rüstung bereits tiefe Kerben aufwies.

Wir sehen uns wieder, dachte sie bei sich. *Es wird nicht geschehen, daß eine Horde dahergelaufener Geister Lindara von Kuslik davon abhält, das Geheimnis des Echsentempels zu ergründen.*

Sie machte zwei schwankende Schritte rückwärts. *Fahrt zu den Niederhöhlen, wo ihr herkommt.* »IGNIFAXIUS!« Ein greller Blitz durchzuckte den Gang. Die Hälfte der Geisterwesen löste sich in stinkenden Rauch auf, aber das bekam sie bereits nicht mehr mit. Dunkelheit senkte sich auf ihre Gedanken...

Hintergrund

Hin und wieder kommen in Aventurien Kinder zur Welt, deren Heranwachsen von seltsamen Ereignissen begleitet wird: Ein Apfel, den sie nicht erreichen können, springt ihnen plötzlich vom Tisch entgegen; ein Spielkamerad, der sie verprügeln will, windet sich unversehens vor heftigen, aber unerklärlichen Schmerzen.

Manchmal verlöschen die übersinnlichen Kräfte eines solchen Kindes unbemerkt, wenn es erwachsen wird, meistens aber bemerken die Eltern oder zu diesem Zweck durch die Lande ziehende Priester und Gelehrte, daß das Kind "die Gabe" oder "die Kraft" besitzt. Und da in vielen Gegenden der Magier-Stand zu den angesehensten Berufen zählt, werden die Eltern mit ihrem Sprößling, sobald er das zehnte Lebensjahr erreicht hat, zu einer Magierakademie eilen, um ihr Kind dem Vorsteher zu präsentieren.

Dort besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Meistermagier, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Philosophie, Dämonologie und andere Wissenschaften. Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses auch nur einen einzigen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlußprüfung, zu der unter anderem ein Demonstrationszaubern in den von der Akademie gelehrten Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung wird den Jungmagiern oder der Jungmagierinnen das Siegel der Akademie in die linke Handfläche tätowiert, und sie empfangen als

weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab. Nun sind sie freie Magier, die das Leben, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennenlernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der Welt zu machen.

Die Rolle des Magiers

Zu den schwierigsten Aufgaben in einem Rollenspiel gehört zweifellos die rollengerechte Führung eines frisch gebackenen Magiers. Versuchen Sie, sich in die Gedankenwelt eines klugen, aber ein wenig weltfremden jungen Wissenschaftlers hineinzusetzen.

Gewiß gibt es alte, machtvolle Magier, finstere Zeitgenossen, in deren Herzen nur Haß und Bosheit wohnen. Ein junger Zauberer aber, der eben die Akademie verlassen hat, spürt in sich noch die moralischen Unterweisungen seiner Lehrer. Er wird seine übernatürlichen Kräfte zunächst nur für "das Gute" oder die Wissenschaft einsetzen. Allzu bald wird ihn jedoch das Leben lehren, wie schwer es ist, eine Trennlinie zwischen "Gut" und "Böse" zu ziehen, und daß es sich in einer Welt wie Aventurien nur die fähigsten und mächtigsten Helden leisten können, unverdrossen für ihre aufrichtigen Überzeugungen einzutreten. Kein Wunder also, wenn erfahrene Magierinnen und Magier, die mit einem Fingerschnippen ein Leben auslöschen könnten, sich mit einer Schale aus Arroganz und Zynismus umgeben, auch wenn sie weiterhin ihren moralischen Prinzipien treu geblieben sind. Wer wird je die Seele der Zauberer ergründen?!

Wenn Sie sich entscheiden, einen Magier zu spielen, sollten Sie die ersten Spuren dieser Überheblichkeit mit Wissensdurst und etwas Naivität, vor allem im Umgang mit Menschen, mischen. Zu einem echten Zauberer gehören immer auch der Stolz auf seine Kunst, die Liebe zu großen Gesten und ein wenig Pathos. Murmeln Sie hin und wieder etwas Unverständliches, stellen Sie weitschweifige Hypothesen auf und werfen Sie im nächsten Moment wieder. Auch das Ins-Blaue-Philosophieren bei einem guten Glas Wein ist eine häufig zu findende Vorliebe der Magier. Und, vor allem, zaubern Sie, was das Zeug hält. Auch die anfänglich geringe Astralenergie sollte Sie nicht davon abhalten, knifflige Situationen mit den Mitteln zu lösen, die Ihrem Magier oder Ihrer Magierin zu eigen sind - Zauberer heißen schließlich Zauberer, weil sie zaubern.

Zitate

»Nehmen wir einmal an - rein als Hypothese, versteht sich -, diese Truhe wäre mit einem Fluch belegt...«
(etwa eine Minute Blick ins Leere) »Faszinierend...« »Würden der hohe Herr Straßenräuberhauptmann bitte den Weg freigeben. Hättet ihr vielleicht die Güte... HORRIPHOBUS! Na, also, geht doch...«

»Was? Wie? Ihr kennt das Theorem des Kaphthausios nicht? Ach so, Ihr könnt gar nicht lesen, interessant.«

Der Magier bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Klugheit: 13+
Charisma: 12+
Neugier: 6+
Aberglaube: höchstens 4

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 4	arm verwaist, durch Stipendium zur Akademie gekommen oder aus einer Elf-Mensch-Verbindung
5 - 13	mittelst. Kinder von Handwerkern, reisenden Magiern oder einfachen Geweihten
15 - 19	reich Kinder von hohen Geweihten, bekannten Magiern oder reichen Kaufleuten
20	adlig Kinder des Landadels. Als Magier sind sie von der Erbfolge ausgeschlossen und dürfen kein Lehen übernehmen.

Haarfarbe (W20):

1-7	8-10	11-12	13-15	16-17	18-19	20
schwarz	braun	rot	dkl'blond	m'blond	h'blond	albino

Körpergröße: 1,60 + W20 + 3W6 (164-198 cm)

Lebensenergie: 25

Astralenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Sei es, weil vielen Magiern die Heimlichtuerei verhaßt ist, sei es, weil die meisten magiekundigen Männer und Frauen nicht frei von Eitelkeit sind - jedenfalls neigen sie fast alle dazu, sich durch ihre Kleidung zu erkennen zu geben.

Hohe spitze Hüte oder gehörnte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenen Innenfutter und mit arkanen Symbolen versehener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen - ihre Festtracht ist ungleich prachtvoller. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit geschnitzten Runen und Zeichen bedeckter unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde.

Die meisten Adepten wurden auf der Akademie in der Kunst des Stockfechtens unterwiesen und wissen ihren Stab sehr wohl als Waffe zu führen. Die Zier- und Ritualdolche vieler Magier lassen sich ebenfalls im Kampf verwenden, und in neuester Zeit findet man auch immer häufiger Magierinnen und Magier, die ein leichtes Florett zu führen wissen.

Schwerere Waffen und fast alle Rüstungen sind den Magiern ein Greuel, da sie ihre zum Zaubern benötigte Bewegungsfreiheit einschränken und da Eisen ihren Zauberkraften nicht zuträglich ist. In wirklichen Gefahrensituationen mag man einen Magier im

Wattierten Waffenrock sehen, ansonsten verlassen sie sich eher auf ihre Zauberkräfte.

Besonderheiten:

Wie bereits oben erwähnt, ist Magiern der Gebrauch schwerer Waffen und Rüstungen fremd und wird fast überall von den Oberen der Magiergilden verboten. Im Spiel heißt das, daß Magierinnen und Magier maximal Waffen bis 1W+2 TP und Rüstungen bis RS2 benutzen dürfen.

Als Kenner der arkanen Künste sind die Magierinnen und Magier mit den Tricks und Kniffen ihres Gewerbes so vertraut, daß sie einen Bonus von 2 Punkten auf die Magieresistenz erhalten.

Beim Stufenanstieg stehen Magiern 15 Steigerungsversuche für ihre Talente und 20 Versuche zur Steigerung der Zauberkraftigkeiten zu. Zur Erhöhung der Lebensenergie würfeln Sie mit 1 W6 und verteilen das Ergebnis nach Belieben auf LE oder AE des Magiers.

Viele weitere Details zur Ausgestaltung eines Magiers oder einer Magierin finden Sie in der Spielhilfe »Die Magie des Schwarzen Auges«, die sich in großem Umfang der aventurischen Zauberei - und der Gildenmagie im besonderen - widmet.



Der Novadi

Gleißendes Sonnenlicht, stinkender Kamelmist, lärmende und wild gestikulierende Händler, schwarzbärtige Gestalten mit scharf gekrümmten Nasen und weiten, wallenden Gewändern, hier und da eine verschleierte glutäugige Schönheit, zwei Greise mit langen weißen Bärten, die im Schatten einiger Palmen Rote und Weiße Kamele spielen und langsam ihren Tee schlürfen, ein Sklavenhändler mit entblößtem Oberkörper, den Khunchomer in der Hand und den Dolch unter der Schärpe, der in blumiger Rede seine menschliche Ware anpreist, schwerer, süßer Duft von Räucherwerk und Rauschkraut, der aus einem geöffneten Fenster dringt, dazu der Klang von Trommel und Nasenflöte und den nackten Füßen einer Tänzerin - so stellt sich der Durchschnittsaventurier das Straßentreiben in Rashdul oder Mherwed vor, all dies verbindet er mit dem Begriff Novadi.

Hintergrund

Wie die Mohas und Nivesen zählen auch die Novadis zu den aventurischen Ureinwohnern; sie gehören der Volksgruppe der Tulamiden an, haben sich aber zum Glauben an den Eingott Rastullah bekehrt, der, den Legenden nach, vor rund 250 Jahren den Beni Novad in der Oase Keft erschienen sein soll.

Etwa die Hälfte der etwa 20.000 Novadis lebt in Städten, die übrigen führen auch heute noch ein nomadisches Leben in der Khom-Wüste und den angrenzenden Steppengebieten. Die Sippen ziehen mit ihren Pferden und ihrem Vieh auf uralten Routen durch die Wüste, von Wasserloch zu Wasserloch. Der größte Reichtum der Novadis sind denn auch ihre Tiere, unter denen das Pferd eine besondere Stellung einnimmt, ist es doch viel mehr als nur Reit- oder Lasttier: Dem Novadi ist das Pferd Freund, Kampfgefährte und sein ganzer Stolz, und der Besitz einer Shadifherde bringt oft mehr Ansehen als ein großer Harem. Die Novadis sind das einzige echte Reitervolk Aventuriens, ihre Reiterfeste mit den rasenden Galoppaden und halsbrecherischen Kunststücken weltberühmt. Wer einmal einem solchen Fest beiwohnen durfte, kann sich kaum vorstellen, daß den Tulamiden bis zum Erscheinen der ersten gildenländischen Siedler das Pferd unbekannt war.

Die novadische Gesellschaft ist eine der wenigen in Aventurien, in denen die Frau nicht gleichberechtigt ist; nur unverheiratete Mädchen genießen relative Freiheit - eine verheiratete Frau ist der Besitz des Mannes - so wie seine Pferde. Nur in wenigen Ausnahmefällen kann eine Novadi Selbständigkeit, Ruhm oder gar Macht erringen: als Achmad'sunni, die als Rächerin und Kriegerin für die Familie kämpft, als Tänzerin, der von Rastullah die Gabe verliehen wurde, Herzen und Sinne ihres Publikums zu verzaubern, oder als Herrscherin, von denen die bekannteste Vertreterin die Shanja von Rashdul ist (s. hierzu auch die DSA-Spielhilfe »Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe«).

Die Novadis halten sich für ein erwähltes Volk - schließlich ist

Gott selbst ihnen erschienen und hat ihnen die 99 Gesetze geschenkt -, und daher mag auch ihr Stolz rühren, der eine charakteristische Eigenschaft der Wüstenbewohner ist. Da in den Gesetzen fast alle Bereiche des Lebens reglementiert werden, ist es für den Novadi nicht leicht, ein gottgefälliges Leben zu führen, zumal einige der Gesetze nicht nur dem »Ungläubigen« widersprüchlich erscheinen mögen: 36. Gesetz »Der Gottgefällige befließt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf«, 41. Gesetz »Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder in Frage gestellt wurde«.

Die Rolle des Novadi

Für einen Novadi mag es vielerlei Gründe geben, die Heimat zu verlassen und als Abenteurer durch Aventurien zu streifen: Vielleicht wurde er von seinem Vater, einem reichen Kelter Händler, auf eine »Bildungsreise« geschickt, vielleicht ließen ihm Neugier und Unternehmungslust die heimische Oase zu eng erscheinen, vielleicht wurde er gar im letzten Krieg von Tar Honaks Soldaten nach Al'Anfa verschleppt...



Für eine Novadi (falls sie nicht zu den wenigen selbständigen Frauen dieses Volkes gehört) wird das Verlassen der Heimat in der Regel einer Flucht gleichkommen - Flucht vor einer ungewollten Ehe, einer trostlosen Zukunft...

Doch welches Geschlecht Ihr Held auch haben mag, vier Merkmale wird er nie verlieren, auch wenn er die gluterfüllten Weiten der Khom lange hinter sich gelassen hat: Eine blumige Sprache, Reitkunst in Vollendung, ein aufbrausendes Temperament und einen unbändigen Stolz. Ein Novadi mag ein zuverlässiges, aufopferungsvolles Mitglied in jeder Abenteurergruppe sein - sobald er sich aber in seiner Ehre verletzt fühlt, gibt es Probleme. Eine abfällige Bemerkung über sein Reittier kann genügen, ihn eine jahrelange Freundschaft vergessen zu lassen; bei Fremden reicht manchmal schon ein unbedachter, unverhüllter Blick, damit der Novadi ob dieser Provokation den Khunchomer aus dem Gürtel zieht.

Zur rollengerechten Gestaltung des Novadi gehört ebenfalls

seine Religiosität, der stete Versuch, die »99 Gesetze« zu befolgen (wegen der rigiden Eßvorschriften können Gasthausbesuche, vornehmlich in Hafenstädten, leicht problematisch werden), auch wenn etliche davon dem normalen Zwölfgöttergläubigen abstrus, willkürlich, widersprüchlich oder schlicht lächerlich erscheinen mögen. So mag es auch in Glaubensfragen leicht zu einem Streit zwischen dem Novadi und seinen Gefährten kommen.

Zitate

»Bei Rastullahs Lockenpracht! «

»Du Enkel der Unverfrorenheit - der Herr schenke mir Langmut und dir einen frühen, schmerzvollen Tod!«

»Ich habe gesündigt und erbitte Vergebung.«

»Deine Lippen sind zarter als die Nüstern meines Shadifs, du Blume vom Grunde des Wadi Dschenna, und weißer als Quark und weicher als eine reife Feige ist dein Leib...«

Der Novadi bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 12+

Intuition: 11+

Gewandtheit: 11+

Raumangst: 6+

Jähzorn: 5+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-2	unfrei	Sklaven
3-10	arm	Viehhirten, Nomaden
11-16	mittelst.	Händler, Viehzüchter, Karawanserei- besitzer, Handwerker, Hairan
17-19	reich	Kaufmann, Scheich,
20	adelig	Sultan

Haarfarbe:

1-16	17-18	19	20
schwarz	braun	rot	blond

Körpergröße:

1,56 + 2W20 (158 - 196 cm)

Lebensenergie: 30

Kleidung und Waffen:

Die Novadis sind es gewohnt, zum Schutz gegen die unbarmherzige Sonne und die Gluthitze der Wüste stets eine Kopfbedeckung (Tücher oder ein aus Tüchern gewundener Turban) und weite, locker fallende Gewänder zu tragen. Je nach Wohlstand und Stammeszugehörigkeit sind diese aus Wolle, Leinen, Seide oder gar Brokat, bestickt oder mit eingewebten Mustern verziert. Auch außerhalb der Wüste wird ein Novadi nach Möglichkeit nicht auf die gewohnte Kleidung verzichten.

Rüstungen aus Metall wie Ringel- oder Schuppenpanzer findet man nur vereinzelt bei den Stämmen des Ostens, die tulamidischen Einflüssen ausgesetzt sind. Die bevorzugte Rüstung der Novadis jedoch ist der wattierte Waffenrock, ihre typische Waffe der breite Krummsäbel, Khunchomer genannt. Daneben benutzt der Novadi beim Kampf zu Pferde gern eine Lanze aus dem Holz der Khoramszeder. Jeder Novadi erhält bei der Mannwerdung einen Zierdolch, Waqqif genannt, den er bis zum Tode trägt.

Besonderheiten:

Da bei den Novadis Männer und Frauen nicht gleichberechtigt sind, hat ein Novadimädchen in der Regel nicht die gleiche kriegerische Ausbildung genossen wie ihre Brüder. Dies sollten Sie bei der Ausgestaltung der Talente berücksichtigen.

Der Streuner

Mit einem schadenfrohen Grinsen stuppst Wirtin Hildelind ihren Mann an und deutet über die Theke hinweg in die lärmende Menge, wo ein junger Mann mit struppigem Haar und einem prächtigen Federhut eifrig gestikulierend auf einen reisenden Kaufmann einredet. »Sieh mal, da drüben«, flüstert sie ihm zu, »Hat Gumblad wieder einmal Beute gemacht...« Stunden später stellt die Wirtin die Stühle hoch. Allein und verlassen lehnt der Kaufmann über dem Tisch, allem Anschein nach stockbesoffen. »Betrogen hat er mich«, jammert er der Wirtin vor, »schamlos betrogen. Hab ihm ein Bier nach dem anderen eingeschenkt, damit er mir mehr über die Sache erzählt. War alles gestunken und erlogen, da bin ich mir sicher... Und plötzlich war er weg, und mit ihm die Dukaten - noch ein Bier, Frau Wirtin...« Die Frau schüttelt nur stumm den Kopf.

Die kleine Bauerstochter wirft die dicken blonden Zöpfe zurück, fährt ihre Freundin zornig an: »Ach geh, hör' auf mit dem Geplapper, was weißt du denn schon von den Männern... Ich sage dir...« - und ihre himmelblauen Augen beginnen zu strahlen - »Elgor hat mir ewige Treue geschworen, jawohl. Von dem Geld, das ich ihm gab, kauft er mir ein Brautkleid in der Stadt. In einem Mond,

wenn Vater wieder zum Markt fährt, werden wir uns wiedersehen, und dann wird er um meine Hand anhalten... Ach, wenn die Zeit doch nur ein wenig schneller vergehen würde...« - In einer rauchigen Schenke in Salza. Schon so manchen Krug hat der alte Fischer an diesem Abend mit den Fremden geleert. Eine seltsame Gruppe ist es, ein Elf, ein Novadi, ein Thorwaler und ein hübsche dunkelhaarige Frau. Endlich ist der Alte zu Reden bereit: »Im Vertrauen, ich wüßte schon jemanden, der keine Fragen stellt und für ein paar Dukaten... Fragt nach Yazim, dem Streuner, aber seid auf der Hut...«

Hintergrund

Das Leben in Aventurien ist überall hart, aber in den Elendsvierteln der großen Städte ist es noch härter als anderswo. Diese engen, lärmenden, stinkenden Gassen sind die Welt, in der ein Kind zu einem Streuner heranwächst.

Die aventurischen Streuner - »Glücksritter«, wie sie sich selber nennen - haben ihre eigene Sicht von der Welt. Wenn sie in eine fremde Stadt kommen, fragen sie nicht nach den gültigen Gesetzen, sondern nach der Macht und dem Durchsetzungsvermögen der Gesetzeshüter.

Die erste Lektion im Streunerleben lautet: »Verlaß dich nur auf dich selbst, denn du bist der einzige Mensch, auf den du dich wirklich verlassen kannst.«

Der Streuner hat es gelernt, in jeder Situation blitzschnell zu erspüren, ob sie ihm Vor- oder Nachteile bringen kann. Diese Weltsicht unterstellt er auch allen anderen Menschen, ganz gleich, ob diese offiziell als opferungsvolle Gottgeweihte oder strahlende Helden gelten.

In der freien Natur und in den bürgerlichen Wohnungen ist den meisten Streunern gleichermaßen unbehaglich zumute. Ihr Reich ist die rauch- und lärmgeschwängerte Luft der Tavernen und Schenken; hier wissen sie, woran sie sind, hier finden sie Opfer für ihr besonderes Talent, das »glücksunabhängige« Glücksspiel, und hier begegnen sie solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine umständlichen Fragen stellt.

Die Rolle des Streuners

In einer Heldengruppe kann es kaum gegensätzlichere Typen als den eines Streuners und den eines Kriegers geben. Gewiß, auch ein Streuner wird sich im Laufe seines Lebens wandeln und erkennen, daß es außer dem Eigennutz noch andere Werte gibt. Wenn Sie aber mit einem jungen Streuner in ein Spiel einsteigen, dann geben Sie ihm die Charakterzüge, die zu einem finster blickenden, zerlumpte Herumtreiber passen. Spielen Sie ihn mißtrauisch, verschlagen und ständig alarmbereit.

Doch so ungern sich ein Streuner durch Lippenbekenntnisse an seine Gefährten binden wird, so sind sie ihm doch oftmals rascher



ans Herz gewachsen, als es ihm selber lieb ist. Zwar gibt es wohl selten jemanden, den er als seinen Freund bezeichnen würde, aber eine einmal geschlossene Freundschaft ist dem Streuner heilig. Auf jeden Fall weiß er genau, wen er zu seinen Feinden zu zählen hat: Ein Streuner, der, wenn er einen Betrug bei einem Münzspiel wittert, nach den Bütteln ruft, ist seinen Namen nicht wert!

Zudem liegt es ihm, für den spontanen Handeln geradezu eine Lebensnotwendigkeit ist, fern, nachtragend oder griesgrämig zu sein - was den jungen Streuner, bei aller Kratzbürstigkeit, in so mancher Lage zu einem angenehmen Begleiter macht. Freilich, die Zuverlässigkeit eines Streuners läßt zu wünschen übrig: Vielleicht wird er später einmal lernen, fremdes Eigentum (und das seiner Kameraden) zu achten, bei Spielbeginn wäre er jedoch kein echter Streuner, wenn er sich eine leichte Beute entgehen ließe - und auch das Dukatenbeutelchen eines schlafenden Gefährten kann man durchaus als leichte Beute bezeich-

nen. Stets muß man bei ihm auf kleine Streifzüge gefaßt sein, von denen er höchstens die Eindrücke, niemals aber die Beute mit seinen Gefährten teilen würde...

Zitate:

» `tschuldigung, Euer Beutelchen muß sich an meinem Finger verhakt haben...«

»Auch schmutziges Geld kann dämonisch blinken.«

»Phex sei bei mir!«

Kleidung und Waffen:

Kaum ein junger Streuner kann sich seine Garderobe nach eigenen Vorstellungen aussuchen, er trägt die Sachen, die er erbetteln oder aus einem Waschhaus stibitzen kann. Ist ihm einmal ein guter Beutezug gelungen, so will er das geliebte Stück natürlich immer am Leibe tragen, um sich von jedermann darum beneiden zu lassen - wenn man sich auch darüber streiten mag, ob ein prunkvoll versilberter Gürtel auch dann noch eine Zierde ist, wenn er ein durchlöcherntes Hemd aus Sackleinen zusammenzurrt...

Streuner und Streunerinnen, die zu Geld gekommen sind, kann man häufig an ihrer protzigen Kleidung erkennen. Sie haben sich so lange nach teuren Stoffen geseht, daß sie zu Übertreibungen neigen (aber natürlich kann Ihr Streuner - wenn Sie darauf bestehen - einen feineren Geschmack besitzen). Da Streuner bei den meisten ihrer Unternehmungen Wert darauf legen, unentdeckt zu bleiben, haben sie für Rüstungen wenig Verwendung. Wieviel mehr kann man schließlich unter einem schlichten Umhang verbergen als unter einem prächtigen Brustpanzer... Natürlich legt ein Streuner auch schon einmal ein erbeutetes Kettenhemd an, wenn die Lage es erfordert, aber sehr stimmungsvoll ist so ein hochgerüsteter »Glücksritter« nicht. Streuner nehmen mit fast jeder Waffe vorlieb, die ihnen in die Finger fällt; wenn sie die Wahl haben, bevorzugen sie schlanke, schnelle Stichwaffen (Degen, Dolch, Rapier) und Wurfmesser.

Besonderheiten:

Menschen, die mit Offenheit und Naivität gesegnet sind, erweisen sich oft als besonders anfällig für Beherrschungszauber; diese Schwäche kann man Streunern wahrhaftig nicht nachsagen: Mißtrauen und Gerissenheit verleihen ihnen einen Bonus von +2 auf ihre Magieresistenz.

Der Streuner bei Spielbeginn:

Voraussetzungen:

Mut: 13+

Gewandtheit: 11+

Fingerfertigkeit: 12+

Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1-8 unbekannt

9,10 unfrei Sklaven, Leibeigene

11-17 arm Bettler, Streuner, Tagelöhner, Gaukler

18,19 mittelst. Gaukler, Streuner, Spieler

20 reich Spieler

Haarfarbe (W20):

1-6 7-10 11 12-17 18,19 20 schwarz blond
weißblond braun rot albino

Körpergröße: 1,54m + 2W20 (156-194cm)

Gewicht: Größe -110 kg Lebensenergie: 30

Der Thorwaler

»Die Thorwaler kommen!« So lautet ein Schreckensruf an vielen Küsten, wenn das bunt gestreifte Segel eines Piratenschiffes gesichtet wird. Den gleichen Entsetzensschrei kann man aber auch hören, wenn in einer Stadt, mit der die Thorwaler friedlichen Handel treiben, eine Schar durstiger Seeleute eine Schänke ansteuert. Die hünenhaften Thorwaler sind halt ein fröhlicher, unerschrockener Menschenschlag, ein bißchen zu rauflostig vielleicht...

Wie sagte doch Hetmann Orezar zu dem Kaufmann, der betroffen auf seine frisch ausgeschlagenen Schneidezähne starrte? - »Tja, meine Jungs und Mädels...! Sie sind halt allesamt große Kinder; man kann ihnen einfach nicht böse sein.«

Hintergrund

Das Volk der Thorwaler lebt an der rauhen Nordwestküste Aventuriens zwischen den Flüssen Ingval und Svellt. Ihre wichtigsten Siedlungen sind Thorwal, Prem und Olport. Es heißt, daß ihre Urahnen, die stolzen *Hjaldinger*, vor mehr als 2000 Jahren aus dem fernen Gildenland fliehen mußten.

Keiner kennt die Gefahren des Meeres so gut wie sie, und kein anderes Volk ist so mit dem Meer verbunden wie die Thorwaler: Sie betreiben nur in geringem Umfang Ackerbau und Viehzucht, vielmehr haben sie sich ganz den endlosen Weiten verschrieben - als Piraten, Kauffahrer und Fischer sind sie überall auf dem Meer der Sieben Winde und häufig auch auf anderen Ozeanen anzutreffen. Ihre Schiffe, die schlanken Drachenboote oder *Ottas*, gelten als sehr wendig und außerordentlich robust - es ist derselbe Schiffstyp, mit dem sie die Überfahrt aus Gildenland wagten.

Die Thorwaler verehren Swafnir, den Sohn der Kriegsgöttin Rondra und des Meeresgottes Efferd, der in Gestalt eines riesigen Pottwals durch die Meere streift, auf ewig in den Kampf mit der Riesenschlange Hranngar verwickelt. Sollte die Kraft Swafnirs jemals nachlassen, so ist das Ende der Welt gekommen. Aus diesem Grunde ehren und achten die Thorwaler alle Wale und Delphine und lassen nicht zu, daß ihnen ein Leid geschieht - schon oft haben sie die Schiffe der Walfänger aus Enqui oder Riva aufgebracht oder mit Mann und Maus versenkt. Andererseits bedeutet ihr Glaube auch, daß sie alles Echsische und Schlangenhafte verabscheuen und verachten.

Bei den Thorwalern ist im täglichen Leben der Unterschied zwischen den Geschlechtern kaum ausgeprägt: Es kommt nicht selten vor, daß man einen rotbärtigen Hünen mit zwei Kindern auf dem Arm am Kai stehen und seiner bis an die Zähne bewaffneten Frau zum Abschied winken sieht, wenn sie gerade zu einer Kaperfahrt ausläuft. Mittelländer, die solch ein Verhalten erheitert fanden, mußten sich schon häufiger in die Dienste des örtlichen Heilers begeben.

Kern der thorwalschen Gesellschaft ist nicht so sehr die Familie

oder Sippe, sondern die Schiffsgemeinschaft oder Ottajasko. Diese Gruppen von etwa vierzig Männern und Frauen fahren in den günstigen Jahreszeiten gemeinsam über die Meere, beziehen im Winter gemeinsam die Langhäuser, lassen sich gemeinsam von fremden Herrschern zu Seesöldnerdiensten dingen, besiedeln gemeinsam fremde Länder und Inseln und gehen gemeinsam in Sturm oder Kampf unter.

Ihre Kapitäne und Fürsten (die bei ihnen *Hetmann* oder *Hetfrau* heißen, ein Titel der für die Kapitänin einer Otta genauso gilt wie für Tronde Garheltsson, den Fürsten aller Thorwaler) bestimmen die Thorwaler selber, denn es geht ihnen nichts über ihre Freiheit, die sie - vor allem gegen Sklavenjäger aus dem reichen Al'Anfa - erbittert verteidigen.

Die Rolle des Thorwalers

Einen Thorwaler rollengerecht zu spielen ist keine schwere, aber gerade für das Rollenspiel reizvolle Aufgabe: Mischen Sie Geradlinigkeit, Rauflust und Trinkfestigkeit mit der Freude an schierer Muskelkraft, geben Sie einen Schuß Selbstüberschätzung hinzu - und fertig ist Ihr Held.



Zwar machen ihm Aberglaube und plötzlich auftretende düstere Stimmungen bisweilen schwer zu schaffen, aber der Thorwaler, der vor irgendeinem Problem kapitulieren würde, muß erst noch geboren werden. So ein Nordländer kann sich ruhig noch so oft eine blutige Nase holen - beim nächsten Mal geht er wieder mit dem Kopf durch die Wand.

Es dauert seine Zeit, bis ein Thorwaler seine Ecken und Kanten so weit abgeschliffen hat, daß er die Gelassenheit und Gewandtheit erlangt, die auf Dauer für einen Abenteurer in Aventurien lebenswichtig sind.

Thorwaler sind ihrer Tradition verpflichtet und meist sehr stolz auf ihr Volk, ihre Eltern, und mehr noch auf ihre Ottajasko. Wählen Sie für Ihren Thorwaler oder Ihre Thorwalerin einen klangvollen Namen wie Swanja Eilifsdottir oder Beorn Olgardson (ob der Nachname vom Vater oder der Mutter stammt, hängt ganz davon ab, wer von beiden berühmter und angesehener ist), denken Sie sich eine lange Familiengeschichte aus, die Ihr Held auch gerne zum wiederholten Male erzählt, den Namen der Ottajasko (wie Windzwinger, Schlangensteher, Sturmkinder,...) und einige Heldentaten, die die Vorfahren, Verwandten und Kameraden Ihres Helden bestritten haben. Dazu noch ein wenig abenteuerliche Garderobe, und Sie können sicher sein, daß Ihr Thorwaler oder Ihre Thorwalerin den anderen Helden und Spielern in Erinnerung bleiben wird...

Zitate

»Wir Thorwaler sind die Herren der Meere und der angrenzenden Küsten.«

»Das wohl! Bei Swafnir!«

»Solange man auf dem Boden liegen kann, ohne sich festzuhalten, ist man auch nicht betrunken.«

»Bei Brabak, siebenundvierzig vor, als der Großvater meines Großneffen meiner Schwippschwägerin, die ja die Enkelin der berühmten Hetfrau Algrid Hasgarsdottir...«

Kleidung und Waffen:

Die Garderobe eines Thorwalers ist oft recht abenteuerlich anzuschauen, denn die Nordländer kombinieren ihre klassische Tracht (gestreifte Wollhosen und weite Leinenhemden) gern mit bunten, ausgefallenen Kleidungsstücken, die sie irgendwo erbeutet oder auf fernen Märkten erworben haben. Man hat schon Seebären gesehen, die zu einem Fellumhang den steifen Hut einer Ratsherrin aus Bethana trugen, aber wer will schon über solch einen Aufzug eine spöttische Bemerkung fallenlassen? Wir halten uns da lieber raus...

Typisch sind auch schwere Gürtel, Lederwesten und -mieder, breite Armbänder und hohe Seemannsstiefel. Kaum einmal wird man eine Thorwalerin finden, die Röcke oder Kleider trägt. Zu besonderen Anlässen legen Thorwalerinnen und Thorwaler den Kriegsmantel an, einen schweren, mit dem Pelz nach innen getragenen Fellumhang, der über und über mit Ornamenten, Runen, Schutzzeichen und anderen Symbolen bestickt ist. Je reicher dieser Mantel verziert ist, desto weiter hat es der Besitzer im Leben gebracht.

Sehr beliebt sind bei den Thorwalern auch Tätowierungen. Es leben unter ihnen einige wahre Meister in der Kunst des Stechens von Hautbildern. Sowohl bei Tätowierungen als auch beim Färben von Kleidung oder dem Gravieren von Gürtelschnallen, Schwertklingen oder ähnlichem sind komplizierte Ornamente sehr beliebt.

Der Thorwaler bevorzugt Äxte aller Art (darunter den "Schneidzahn", eine besondere Wurfaxt) und scharfe Hieb Waffen wie Säbel und Entermesser - und gelegentlich schleppt er eine halbe Waffenkammer davon mit sich herum. Rüstungen dagegen werden eher als hinderlich empfunden. Deshalb trägt man selten mehr als ein gestepptes Lederwams oder eine "Krötenhaut", eine mit schweren Nieten besetzte Lederweste.

Viele weitere wertvolle Details über das Volk der Thorwaler finden Sie in der Box **Thorwal - Die Seefahrt des Schwarzen Auges**.

Besonderheiten:

Wegen ihres hohen Aberglaubens haben alle Thorwaler zu Beginn ihrer Laufbahn automatisch 1 zusätzlichen Punkt Abzug auf ihre Magieresistenz. Diese Anfälligkeit gegen Zauberei legt sich erst, wenn sie ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt, sprich, wenn sie die fünfte Stufe erreicht haben.

Der Thorwaler bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Mut: 11+
Gewandtheit: 11+
Körperkraft: 12+
Aberglaube: 6+
Raumangst: 4+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 9	arm	Fischer, Landarbeiter, Hafenarbeiter, Bauern
10 - 14	mittelst.	Fischer, Bauern, Handwerker, Geweihte, Skalden, Seefahrer 15 -
19	reich	Kauffahrer- und Piratenkapitäne
20	adlig	Hetleute

Haarfarbe (W20):

1-9	10-15	16-17	18	19	20
blond	rotblond	weißblond	dunkelblond	braun	schwarz

Körpergröße: 1,68 + 2W20 (170-208 cm)

Gewicht: Größe -100 kg Lebensenergie:

30

Der Zwerg

*Zwerge haben kleine Beine, aber großen Mut.
Arg re keine Zwerge, sonst sei auf der Hut!
Zwerge haben kleine Hände, aber große Wut.
Arg re keine Zwerge, sonst liegst du im Blut!*
(Zwergisches Trinklied aus den Amboßbergen)

In dem Lied mögen die Zwerge vor allem ihr hitziges Temperament preisen, wir halten einen anderen Charakterzug für noch zwergentypischer: ihre Beharrlichkeit. Der Saal des Bergkönigs Arombolosch mißt 100 mal 200 Schritt, die größte Höhe der gewölbten Decke beträgt 12 Schritt. Diese ungeheure Halle wurde nicht nur mühselig aus gewachsenem Basalt geschlagen, die gesamte Fläche der Decke und Wände wurde mit kleinen Fingermeißeln geglättet, mit Sand, Wasser und Leder geschliffen und poliert und schließlich mit Einlegearbeiten aus feinstem Silber geschmückt. Um ein solches Werk zu vollbringen, braucht es die Arbeit vieler Hände, Zeit und eben - Beharrlichkeit, ein Durchhaltevermögen, wie man es wohl sonst bei keinem Wesen in Aventurien findet.

Wankelmüt ist Aventuriens Zwerge unbekannt. Sie sind zuverlässig - als Freunde wie als Feinde. Wer einmal die Freundschaft eines Zwergs gewonnen hat, kann sich ihrer recht sicher sein - kein Dritter wird durch Intrige oder üble Nachrede eine solche Freundschaft wieder auseinanderbringen -, aber wer sich einmal einen Zwerg zum Feind gemacht hat, für den beginnt ein schweres Leben: Der Zwerg wird ihm folgen, über Steppen und durch Wälder, durch finsterste Stollen und über glühenden Wüstensand. Und wenn er sich dem Zwerg endlich zum Kampf gestellt und womöglich sogar gewonnen hat, dann mag es sein, daß der Clan der Zwerge nun einen neuen Rächer auf die Reise schickt.

Hintergrund

Zwerge verbringen ihre Jugend in den heimischen Hallen, wo ihnen von ihrer Mutter die Geschichte und die Schrift, die Sitten und die Verehrung Ingerimms (Schmied und Gottvater des Zwergengeschlechts) und Sumus (göttliche Erdmutter) beigebracht werden. Im Alter von 20 Jahren begeben sie sich meistens zu ihrem Vater oder einem Onkel in die Lehre und spezialisieren sich auf ein Handwerk. Nebenbei gewöhnen sie sich an den kriegerischen Umgang mit Axt, Hammer und Armbrust. Mit ihrem 35. Geburtstag werden sie feierlich als vollwertiges Mitglied in die Gemeinschaft aufgenommen. Sie haben dann das Recht, eigene Stollen zu graben, erträchtigte Ländereien abzustecken oder außerhalb der heimischen Hallen ein eigenes Handwerk zu eröffnen. Viele Zwerge ziehen jedoch erst einmal hinaus in die Welt, »um fremdes Bier zu kosten«. Auf ihren Reisen hoffen sie, Ruhm in Liedern zu gewinnen oder einen Grundstock für einen persönlichen Schatz zu legen, den sie später mit zu Ingerimm nehmen werden.

Zwerge werden bis zu 1,4 Schritt groß, aber wegen ihres schweren und massiven Knochengerüsts und wuchtigen Körperbaus können sie durchaus das Gewicht eines sehr viel größeren Menschen erreichen.

Zwerginnen sind von ähnlichem Körperbau und gleicher Robustheit wie die Männer, aber sie verlassen nur selten die Wohnstätten des Clans. Die rotwangigen, (natürlich) bartlosen und meist mit einer beachtlichen Oberweite ausgestatteten Zwergfrauen gelten den Clans als kostbarer Schatz, denn sie sind selten: Von je her werden bei den Zwerge dreimal so viele Knaben wie Mädchen geboren.

Die meisten Zwerge bringen von zu Hause solide Kenntnisse von Mineralien, Erzen, Gesteinen und im Bergbau mit. Viele verstehen sich auch auf die Schmiedekunst oder sind in der Lage, architektonische Merkwürdigkeiten in Gebäuden - wie Fallen und Geheimtüren - an kleinsten Merkmalen zu erkennen.

Die Rolle des Zwergs

Zwerge sind keine Menschen - das sollte hier noch einmal betont werden. Also machen Sie aus Ihrem Zwerg nicht einfach einen kleinwüchsigen, zählebigen Krieger. Versuchen Sie lieber, sich in diese Spielfigur hineinzudenken und ihre Fremdartigkeit zu betonen. Stellen Sie sich vor, wie man sich - wenn einem das Sonnenlicht von Herzen unangenehm ist - auf einem Marsch über eine sommerliche Steppe fühlen mag. Denken Sie sich ein



paar herz hafte Flüche aus, die Sie während dieses Marsches fortwährend zwischen zusammengebi ssenen Zähnen hervormurmeln können. Lassen Sie Ihren Zwerg andererseits über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Marmorstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen. Bedenken Sie, daß der Ausruf »das ist Zwergenwerk! « das äußerste Lob darstellt, zu dem ein Zwerg fähig ist.

Ein Punkt ist besonders zu beachten: Zwerge können unglaublich dickschädlig sein. Auch wenn Sie selbst ein kompromißbe-reiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich so felsenfest stur zu stellen (»So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch! «), daß Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen.

Der Zwerg bei Spielbeginn

Voraussetzungen:

Intuition: 11+

Gewandtheit:

12+ Körperkraft:

12+ Jähzorn: 4+

Goldgier: 7+

Herkunft, Stand der Eltern (W20):

1 - 3	arm	Bauern, Lastträger
4 - 14	mittelständisch	Handwerker, Bergleute
15 - 19	reich	Schmiede, Steinmetze
20	sehr reich	Clansherr, Bergkönig

Haarfarbe (W20):

1-5	6-11	12-13	14-16	17-20
blond	rot	weiß	grau	schwarz

Körpergröße: 1,28 +2W6 (130 -140 cm)

Lebensenergie: 40

Zitate:

»Das ist kein `unterirdischer Gang', Herr Elf, sondern ein in flacher Neigung geführter Schrägstollen.«

»Dann gehe ich eben alleine.«

»Bei meines Bartes Silberlocken!

»Ho, holla, humm - hier läuft etwas krumm! «

Kleidung und Waffen:

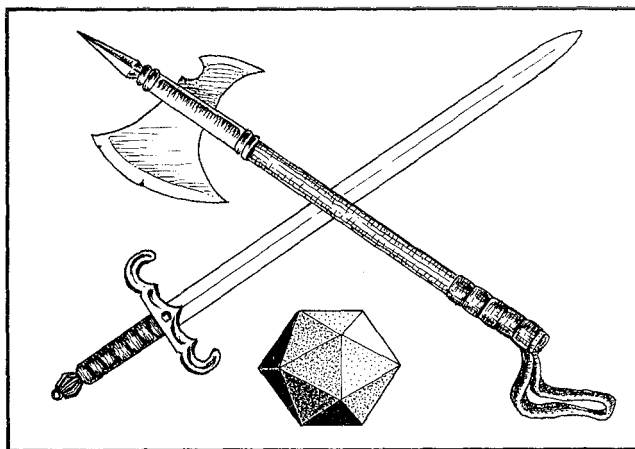
Das von den Vorfahren geerbte oder selbst gefertigte Kettenhemd ist das bevorzugte »Kleidungsstück« aller Zwerge, die auf Abenteu ersuche ziehen. Unter dem Kettenpanzer trägt der Zwerg meistens eine Polsterung aus dicker Wolle, darüber einen Fell- oder Tuchumhang. Die Rüstung wird auch in sommerlicher Hitze oder während des nächtlichen Schlafes nicht abgelegt; der Umhang dient je nach Jahreszeit als Decke oder als Nackenrolle. Es hat wenig Sinn, einen Zwerg zu einem Kleiderwechsel oder gar einem Vollbad zu raten, darum sollten sich seine Gefährten besser frühzeitig mit jener Dunstglocke abfinden, die unsere kleinen Freunde umgibt, und die man wohlwollend als »Zwergenduft« bezeichnen könnte.

Axt und Hammer sind die klassischen Waffen der Zwerge, die sie gewöhnlich beidhändig führen. Der Schild wird in der Regel nur von jüngeren Kämpfern benutzt und nur in Verbindung mit einer kurzen Waffe (schwerer Dolch, Beil, Kurzschwert). Bei den Menschen gebräuchliche Zweihänderwaffen sind für Zwerge zu unhandlich.

Besonderheiten:

Zwerge, die ein Kettenhemd tragen, dürfen die Behinderung durch diesen Rüstungstyp um 1 Punkt niedriger ansetzen. Das Hemd schützt also mit RS4, behindert aber nur mit BE3. Diese Vergünstigung gilt nur für diese eine, für die Zwerge typische Rüstungsart.

Bei Kämpfen in engen Räumen und/oder im Finstern sind Zwerge weniger stark behindert als ihre nichtzergischen Gegner. Der Meister sollte dies durch je 1 Punkt Abzug auf Attacke und Parade bei den Gegnern berücksichtigen.



Tiere und Monster Aventuriens

Im folgenden Kapitel wollen wir Ihnen einige Wesen vorstellen, denen die Helden auf ihren abenteuerlichen Reisen begegnen können. Dabei haben wir versucht, einen repräsentativen Querschnitt durch die Fauna Aventuriens zu finden, indem wir sowohl vernunftbegabte Wesen wie Orks, Goblins und Oger als auch Raubtiere und von Magie belebte Wesen (wie die Untoten) hier aufgeführt haben. Einen weitaus umfassenderen Überblick über Aventuriens Tiere, Monster und magische Wesen bietet Ihnen die Spielhilfe »Die Kreaturen des Schwarzen Auges«.

Die verwendeten Abkürzungen:

MU: Der Mutwert des Wesens

LE: Die Lebensenergie des Wesens

GS: Die Höchstgeschwindigkeit in Metern pro Sekunde. In einer Kampfrunde legt ein Wesen das Doppelte dieser Strecke in Metern zurück.

AT: Der Attackewert des Wesens; (2AT/KR) bedeutet, daß es in einer Kampfrunde zwei Attacken ausführen kann.

PA: Der Paradowert des Wesens

RS: Der Rüstungsschutz des Wesens

AU: Die Ausdauer des Wesens; die Zeit in Sekunden, die das Wesen mit Höchstgeschwindigkeit zurücklegen kann. **TP:** Die Trefferpunkte, die das Wesen anrichtet, häufig aufgeschlüsselt nach jeweiliger Angriffsart

MR: Die Magieresistenz des Wesens

MK: Die sogenannte Monsterklasse des Wesens, ein Maß für die Gefährlichkeit. Die MK gibt zugleich die Anzahl Abenteuer-Punkte an, die eine Heldengruppe für einen Sieg (Tötung, Gefangennahme oder Vertreibung) über das Wesen erhält.

Eine Anmerkung zum Waffenvergleichswert: Bei Tieren, die mit ihren natürlichen Waffen (Pranken, Schnabel) angreifen, muß kein Waffenvergleich durchgeführt werden, das heißt der Held kämpft mit unveränderten Attacke- und Paradowerten. Findet sich der Eintrag "je nach Waffe" bei einem Wesen, so müssen die Waffen der Gegner allerdings miteinander verglichen werden.

Der Ork

»von den Orcken: Nach Menschen, Elfen und Zwergen das wichtigste Volk Aventuriens sind die Schwanzpetze oder Orcken, welche zuhauf im Land

gleychen Namens leben. Sie sind eyn wenig kleyner und kräftiger denn ein Mensch, haben einen dichten, schwarzen Pelz, langes Haupthaar, Zähne wie ein Keyler und eine fliehende Stirn.

Sie verehren widerliche Götzen und leben von Mord und Brand und nur selten von der Scholle. Ja, gelegentlich tun sie sich auch mit den Ogern oder Menschenfressern zusammen, welche sie auch ihre Sprache gelehrt haben. Die Orcken sind räuberisch und heimtückisch und haben schon oft Tod und Verderben über die Länder der Elfen und Menschen gebracht.«

Die Orks im Spiel:

Einem Haufen umherziehender Orken oder einer orkischen Räuberbande können die reisenden Helden recht häufig begegnen, zumal die Schwarzpelze in letzter Zeit versucht haben, das Mittelreich zu überfallen, und dabei weit nach Süden vorgedrungen sind.

Orkland. Hier leben - auch nach dem Großen Orkensturm - mehr als die Hälfte aller aventurischen Orken. Ihre Hauptstadt ist Khezzara.

Als Meister können Sie praktisch überall Orken auftauchen lassen.

Sie neigen zu aggressivem Auftreten, denn ihr Leben ist von Kampf und Konkurrenz bestimmt. Man kann sie sowohl in den Diensten eines Schurken als auch als unabhängige Räuber antreffen. Sie lassen sich zwar durch Zauberei oder Drohungen einschüchtern, aber wenn sie in der Überzahl sind, dann ist ein leichtes Aufgeben von ihnen nicht zu erwarten.

Als Meister sollten Sie Orken wie andere Nichtspielerfiguren führen, sie also mit Neigungen und Vorlieben, besonders ausgeprägten Talenten und ähnlichen Zügen ausstatten. Sie haben zwar mehr als genug unangenehme Züge, aber sie sind nichtsdestotrotz ein Volk von denkenden Wesen, und eine Degradierung zu hinlosem "Schwertfutter" nimmt ihnen die Attraktivität des Bösen und die Gefährlichkeit.



ORK
MU: 9 AT: 11 PA: 7
LE: 24 RS: je Rüstung
TP: je nach Waffe
GS: GST1 AU: 50 MR: -8
MK: 10

Der Goblin

»Von den Goblins: Kleyner und häßlicher noch denn die Orcken sind die Goblins, welche haben lange Arm und eyn rotes Fell allüberall, gleich wie ein Aff. Sie behängen sich mit Lumpen und hausen, afs wären's Ratten in Grott und Höhl'.

Sie haben wohl 'Verstand, wenn auch wenig, denn sie verstehen sich auf Aussaat und Kriegshandwerk Sie streyten aber oft untereynandt und mit alten, denen sie begegnen. So sie eynen stärkeren Gegner sehen, sind sie feyge und hinterhältig und stets auf eignen Vortheyl bedacht. Man findt sie Born-Landt, wo sie ob ihrer geschickten Finger als Gerber und Färber werken, in den Sichel und Drachen-Steynen, und allüberall, wo sich eyne Bande von ihnen gerade niedergelassen hat.«



ihr Glück mit Straßenraub versuchen. In solchen Fällen kann eine Begegnung für die Helden überaus unangenehm ausgehen, da die Goblins in der Tat keinen schmutzigen Trick auslassen werden, um das Blatt zu ihren Gunsten zu wenden. Von einer Demonstration außerordentlicher Stärke oder Zauberkraft lassen jedoch so sehr beeindruckt, daß sie schleunigst das Weite suchen.

In ihrer eigentlichen Heimat, den Drachensteinen, der Roten und der Schwarzen Sichel, kann man allerdings auch Goblins treffen, die noch in ihren althergebrachten Stammesstrukturen leben. Viele von ihnen haben kaum einmal einen Menschen zu Gesicht bekommen, und es ist sicherlich eine interessante rollenspielerische Erfahrung, nicht gleich draufzuschlagen, sondern einen friedlichen Kontakt mit einer Goblinsippe aufzubauen.

GOBLIN

MU:7	AT:10	PA:7
LE: 20	RS: je Rüstung	
TP: je nach Waffe		
GS: GST1	AU: 40	MR: -2
MK: 10		

Die Goblins im Spiel:

Zumeist werden die Helden solchen Goblins begegnen, die sich für eine Handvoll Silber an einen Schurken verdungen haben, oder die

Der Oger



»Von den Menschen-Fressern: Sie sind die natürlichen Feynde der Menschen, Elfen und Zwerge, denn sie machen Jagd auf sie, als wenn's Vieh wäre. Sie sind eyn häßlich Volck von mehr den zweieinhalb Schritt Größe und von enormer Kraft. Dabey haben sie eyn schiefes, aber sehr scharfes Gebiß, eyne bleyche Haut weg(sie Praios Antlitz scheuen und eynen Gestank der davon herrührt, daß sie sich mit ranzigem Schmatz und 'Tran eynstreychen.

Sie sind dumm und hinterlistig und eynzig die Orcken scheynen Macht über sie zu haben, wohl weyl sie sie ihre krude Sprache gelehrt haben. Bisweylen findt man Oger mit großen Äxten in den Reihen orckischer Heere, und ganz selten eynmal rotten sie sich allein zu Kriegshaufen zusammen..«

Der Oger im Spiel:

Für gewöhnlich findet man Sippen dieser Wesen in Höhlen oder verlassen Ruinen in ganz Aventurien außer dem höchsten Norden und dem tiefsten Süden. Von allen Zweibeinern besitzen sie die geringste Intelligenz - es scheint, als würden sie nur von ihrer unersättlichen Freßgier gelenkt.

Mit einem Oger zu verhandeln ist schier unmöglich, da er nicht nur dumm wie Bimsstein, sondern auch versessen auf Menschenfleisch ist. Im Kampf sind die Oger eher plump, doch hinter ihren Schlägen steckt eine enorme Kraft. Sie sind so mutig (oder, besser gesagt, so dumm), daß sie einen Kampf auch dann nicht

abbrechen, wenn sie bereits der sicheren Niederlage ins Auge sehen.

OGER			
MU:20	AT:9	PA:5	
LE: 40	RS: 3	TP: 2W (Faust)	
		2W+6 (Keule)	
GS:10	AU:30	MR:0	MK:20

Die Nesselviper

»Von der Steppen-Viper: Wohl überall im Norden kann man die auch Faden-Otter genannte Schlange beobachten, die der Hesinde nicht gefällig ist, da sie ein starkes Gift verspritzt. Dennoch ist sie bey weytem nicht so gefährlich wie die Boronsotter oder die Spey-Cobra.«

Die Nesselviper im Spiel:

Die Nesselviper ist eine Spezies aus der großen Zahl aventurischer Giftschlangen. Sie wird etwa 2 Schritt lang und ist dabei so dünn, daß sie sich leicht mit einer Hand umfassen läßt. (Man sollte diese Art Messung aber nur an einem toten Exemplar durchführen!) Die Viper lebt in den nordaventurischen Steppen und ernährt sich von kleinen Nagetieren. Men-

schen greift sie nur dann an, wenn sie sich bedroht fühlt. Weitaus häufiger geschieht es jedoch, daß die Schlange ein Pferd aufschreckt.

NESSELVIPER		
MU:9	AT:12	PA:0
LE: 6	RS: 0	
TP:1 W+2*		
GS:4	AU:15	MR:4
MK: 10		

*)Bei einem Treffer, der Schadenspunkte anrichtet, spritzt die Viper mit einer Wahrscheinlichkeit von 33% (5 und 6 auf W6) dem Opfer ein Gift in die Blutbahn, das 1 W20 Schadenspunkte verursacht.

das Korn aus der Scheuer, sondern gar auch Mensch und Thier fressen und vor nichts, das sich nicht wehrt, Einhalt machen.

Es hat sie stets in Haufen, die von einem Fürst der Rattengeführt werden. Ihr oberster Herr aber ist der Namenlose, denn sie sind ihm ein liebes Thier.«

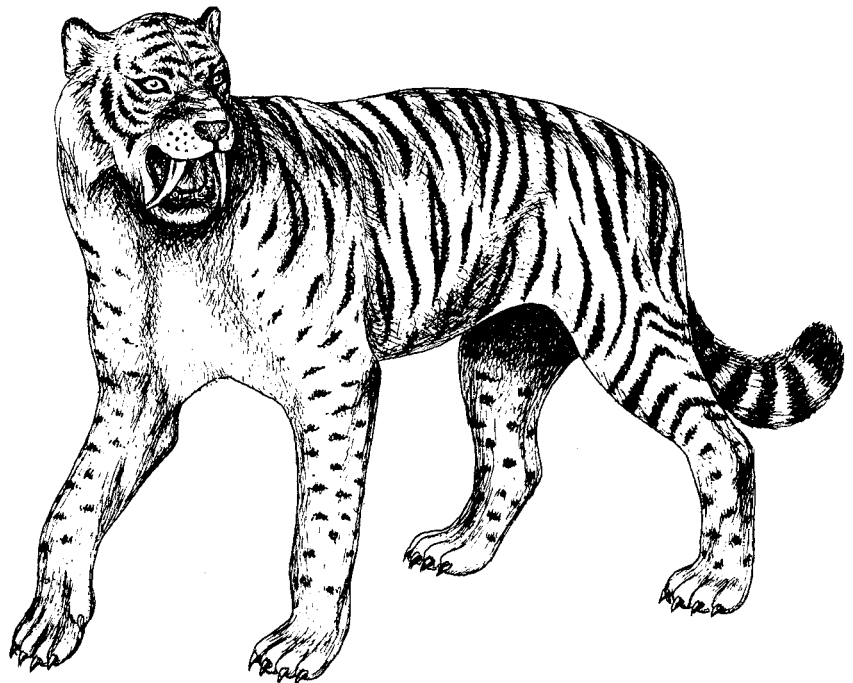
Die Ratten im Spiel:

Ratten finden sich immer in Rudeln von W20 oder mehr Tieren und greifen Helden nur an, wenn sie in deutlicher Überzahl sind oder in die Enge getrieben wurden. Sie zielen mit ihren Bissen stets auf ungedeckte Stellen; darum erzeugt ein Rattenbiß statt Trefferpunkten immer Schadenspunkte, die direkt von der Lebensenergie abgezogen werden.

Im Kampf gegen Ratten muß ein Held wegen der geringen Größe der Tiere einen Attacke-Abzug von 3 Punkten hinnehmen.

RATTE			
MU:10	AT:5	PA:0	
LE: 3	RS: 0	TP: 2 SP	
GS: 4	AU: 20	MR: 1	MK: 2

Der Säbelzahn tiger



Die Ratte

»Von den Ratten: Sie sind ein gar scheusslich Gezücht und eine wahre Landplag. Man findet sie allerorten, ob in der Stadt, auf dem Hofe und auf dem Boronanger, im Walde und in Höhlen, gar im Sumpfe und auf Schiffen wurden sie gesehen.

Sie haben ein Fell von vielerlei schmutziger Farb, eine spitzige Schnauz und scharfe Zähne wie einen greußlich nackten Schwanz. Sie sind so gefräßig, daß nicht nur

»Vom Tyger: Unter den heymtückischen Raubkatzen die gefürchtetste ist der Säbelzahn-Tyger, ein wahres Monstrum von fast drey Schritt Länge und einem Gebisse, daß einem das Fürchten kommt. Es hat sie als Dschungel Tyger im Süden und als Steppen-Tyger im Norden. Wie alle Katzen sind sie feige und greifen aus dem Hinterhalte an, dann jedoch gehen sie auch dem endgültigen Kräfteressen nicht aus dem Wege.«

Der Säbelzahn timer im Spiel:

Der Säbelzahn timer hat ein ausgedehntes Revier, das er gegen Eindringlinge erbittert verteidigt. Er wird zwar keine ganze Heldengruppe angreifen, aber danach trachten, einzeln gehende Helden zu attackieren.

Der Säbelzahn timer hat zwei Attacken pro Kampfrunde, wobei er entweder beide Pranken oder eine Pranke und seinen fürchterlichen Biß einsetzt. Er kann damit jedoch immer nur einen Helden angreifen.

SÄBELZAHNTIGER

MU: 22	AT: 15(2AT/KR)	PA: 7
LE: 45	RS: 1	TP: 3W+2 (Rachen) 1 W+5 (Pranken)
GS: 13	AU: 50	MR: -2 MK: 50

Der Khomgeier

»Vom Khom- oder Lämmergeyer: Nichts als eyn gemeyner Räuber - im Gegensatz zu Falck und Aar - ist der Geier, welcher mit Ergoetzen Leychen fleddert aber auch vor der Attacke auf lebendes Vieh oder gar eynen Menschen nicht zurückschreckt. Man findet ihn am Rande der Wüste und überall, wo eyne Leych umherliegt.«

Der Khomgeier im Spiel:

Der Khomgeier ist ein Allesfresser, der sich nimmt, was er gerade braucht. Wenn ihn der Hunger plagt, wird er auch einen einzelnen Menschen angreifen, ansonsten verteidigt er nur seine Beute - dies tut er aber mit verbissener Kampfeswut. Khomgeier jagen meist als Pärchen.

Den ersten Angriff führt der Geier stets im Sturzflug aus. Dabei greift der Vogel gleichzeitig mit seinen Klauen und seinem Schnabel an. Eine solche Sturzflugattacke kann nur mit einer Gewandtheitsprobe+3 "pariert" werden, bevor ein Held überhaupt versuchen kann, den Geier anzugreifen. Nur der attackierte Held kann den Geier bekämpfen. Nach der ersten und jeder weiteren Sturzflugattacke muß mit dem W6 entschieden werden, ob der Vogel wieder aufsteigt (bei geraden Zahlen), um erneut aus großer Höhe zu attackieren, oder im Nahkampf bleibt und flatternd den Helden angreift. Die hierbei gewürfelte Zahl gibt die Anzahl der Kampfrunden an, die der Geier im Nahkampf verbleibt, bis er zum nächsten Sturzflug ansetzt.

KHOMGEIER

MU:15	AT:15/7*	PA:5
LE: 20	RS: 2	TP:1 W+3 (Schnabel) 2W (Klauen)
GS: 20/1	AU: 80	MR: 2 MK: 20

*) Der erste Wert gilt für einen Sturzflugangriff, der zweite, falls der Geier auf dem Boden oder flatternd kämpfen muß.

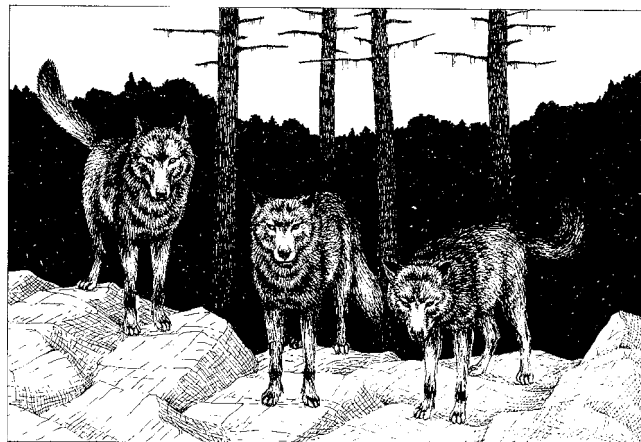
Der Wolf

»Von den Wölfen: In allen Theilen des Landes findet man die Wölfe, welche dem Hunde ähnliche, kluge Thiere sindt, was man wohl glauben mag, wenn man ein Wolfsruder auf der Pirsch gesehen hat. Sie haben Freude an Gemeinschaft und Familie und eine strenge Ordnung. Es heißt, sie seien dem Monde verbunden und brächten ihm gar Hymnen dar. Große Vorsicht habe man vor ihnen im Winter, denn wenn der Hunger sie umtreibt, dann sind sie wohl reißende Bestien.«

Die Wölfe im Spiel:

In Aventurien gibt es mehrere Arten von Wölfen: So finden sich die Rauhwölfe im Hohen Norden, die Sandwölfe in der Khom-Wüste, die Waldwölfe in dichten Waldgebieten im Norden und die Grauwölfe fast überall im Mittelreich. Sie lieben das freie Umherschweifen und sind deshalb in Grotten oder Verliesen nicht zu finden.

Sie jagen stets im Rudel, das zwischen 1W+2 und 2W20 jede Anzahl umfassen kann. Normalerweise gehen sie dem Menschen aus dem Weg oder ziehen sich bei heftiger Gegenwehr zurück. Wenn sie jedoch ausgehungert sind, dann greifen sie alles an, was ihnen vor die Fänge kommt, und kämpfen oftmals bis zum Tode.



Die hier angegebenen Werte gelten für den Grauwolf. Andere Wolfsarten - vor allem die gefürchteten, aber auch wegen ihres Fells geschätzten Silberwölfe - sind meist stärker und gefährlicher.

WOLF

MU:9	AT:9	PA:4
LE: 15	RS: 2	TP:1 W+1
GS:12	AU:80	MR:0 MK:6

Der Riesenkaiman

»Vom Crocodile, auch Caiman oder Alligator: Vier bis sechs Schritt in der Länge messen diese Echsen, welche man nur im Süden findt. Der Reisende in diesen mittäglichen Landen sey gewarnt, denn die Caimane verstehen sich wohl aufs Versteckten und greyfen stets aus dem Hinterhalte an. Ihre Zähne können leycht eynem starcken Manne das Beyn abtrennen, und ihre Haut ist zäher denn Leder und auch von gutem Stahle nur schwer durchdringlich.«

Der Riesenkaiman im Spiel:

Diese Krokodilart lebt vor allem in Sümpfen und Flüssen Süd-aventuriens. Der Kaiman ist ein Fleischfresser und betrachtet alles, was in sein Revier eindringt, als Beute. Bisweilen kommt es dabei zwischen zwei Kaimanen zu einem so erbitterten Streit um die Beute, daß diese ihr Heil in der Flucht suchen kann. Im Kampf setzt der Kaiman seinen Schwanz nur ein, wenn er sich mehreren Gegnern gegenüber sieht. Ansonsten verläßt er sich auf sein riesiges Maul, das mit rasiermesserscharfen Zähnen gespickt ist.

RIESENKAIMAN			
MU:16	AT:8*	PA:5	
LE: 24	RS: 4	TP:1 W+2 (Schwanz)	
		2W+2 (Rachen)	
GS:4	AU:30	MR:6	MK:25 *)
Der Kaiman hat 2 Attacken pro Kampfrunde, eine mit dem Rachen. die andere mit dem Schwanz.			

Der Tatzelwurm

»Vom Tatzel-Wurme oder Stinck-Drachen: In allerley Höhlen und Schründen hausen diese Greußlichkeiten, deren feister Leib bis auf vier Schritt Länge erreicht, deren Haut von eklem, schuppigem Graubraun ist und die von sechs Beynen getragen werden. Sie haben scharfe Krallen und desgleychen Gebiß und sie fressen wohl alles, deren sie habhaft werden können. Es ist darum eyn Segen, daß sie auf viele Schritt gegen den Wind stincken, auf daß man ihnen thunlichst aus dem Wege gehet.«

Der Tatzelwurm im Spiel:

Tatzelwürmer sind entfernte Verwandte der Drachen, die jedoch nicht in der Lage sind zu fliegen oder gar Feuer zu spucken. Sie leben in vielen Gebirgszügen, selbst im "zivilisierten" Mittelreich. Sie ziehen nur wenig umher und legen bisweilen auch Horte an, wobei sich dort jedoch selten wertvolle Schätze befinden. Der Tatzelwurm ist wenig intelligent, so daß man ihn recht leicht ausmanövrieren oder umgehen kann. Ist er jedoch einmal gereizt oder gar verletzt, dann wird er fliehende Angreifer über weite Strecken - manchmal tagelang! - verfolgen. Elfen können sich an einem Kampf mit einem Tatzelwurm

allerhöchstens aus der Ferne beteiligen, da der Gestank der Ungeheuer ihren feinen Geruchssinn bis zur Ohnmacht beleidigt.

TATZELWURM			
MU:20	AT:10/6/8	PA:5	
LE: 50	RS: 4	TP:1 W (Klauen)	
		2W (Gebiß)	
		1W+3 (Schwanz)	
GS:5	AU:90	MR:6	MK:40
*) Der erste Attacke-Wert gilt für einen Hieb mit den Klauen, der zweite für das Gebiß und der dritte Attacke-Wert für den Schwanz des Monstrums. Der Tatzelwurm kann jeweils zwei seiner Waffen in einer Kampfrunde einsetzen (2AT/KR), nicht aber alle drei			

Die Untoten

»'Von den Nicht-Toten: ...Alle Nicht-Toten, so man da kennt die wandernde Leich, das Skelett und die Mumie, sind gar schauerlich anzusehen. Man trifft sie gar selten bei Praios' Licht, welches ihnen eine Peyn ist, wohl aber des Nachts oder in Krypten und Gruften. Meist ist es ein Necromant (Schwartzkünst-ler), der sie dem Grabe entrissen hat und der ihr Kommen und Gehen lenkt.«

Untote im Spiel

Untote sind Wesen, die auf widernatürliche Arten handlungsfähig bleiben, obwohl sich ihre Körper bereits in verschiedenen Stadien des Verfalls befinden. Diese unnatürlichen Umstände sind entweder ein Fluch, der auf ihnen lastet, eine Sternkonstellation, die ihnen den Zugang in Borons Reich verwehrt, oder - und in den meisten Fällen - die Beschwörung durch einen Schwarzmagier. In letzterem Fall ist es am besten, man sucht die Quelle des Übels und bekämpft sie, da die Untoten ohne ihren Herrn und Meister ihre unheilige Existenz aufgeben müssen.

Beim Auftreten von Untoten müssen die Helden eine Totenangstprobe ablegen. Gelingt diese Probe, so erliegt der Held der Totenangst und ist nicht in der Lage, am Kampf gegen diese Wesen teilzunehmen, sondern sucht das Heil in der Flucht.

Zombie

Bei dieser Art von Untoten handelt es sich um stark verwesene Leichname, die von einem Beschwörer oder einer ungünstigen Sternkonstellation ins Leben zurückgerufen wurden. Sie sind sehr schwerfällig und kämpfen nur mit ihren Händen (oder was davon übrig ist), und es heißt, daß sie scheußliche Krankheiten übertragen.

ZOMBIE			
MU:30	AT:7	PA:0	
LE: 20	RS: 0	TP: 1 W+2	
GS: GST2	AU: 500	MR: 10	MK: 15

Skelett

Es kann passieren, daß ein noch älterer Leichnam aus dem Grabe aufersteht, von dem nur noch die Knochen (und eventuell die metallenen Teile einer Rüstung) übrig geblieben sind. Diese belebten Skelette kann man gelegentlich in verfluchten Krypten antreffen, und sie sind im Finstern oft nur schwer von einem lebenden Gegner zu unterscheiden. Skelette können nur mit Äxten oder Hieb Waffen wirksam bekämpft werden. Alle anderen Waffen richten nur sehr wenig Schaden gegen diese Ungeheuer an.

Mumie

Diese Untoten kommen selten in großen Scharen vor - meistens handelt es sich nämlich um die sterblichen Überreste einer zu Lebzeiten sehr wohlhabenden und machtvollen Person. Mumien sind durch Einbalsamieren und dicke Lagen von Binden vor dem Verfall geschützt. Sie besitzen eine enorme Körperkraft und sind nur mit Feuer ernsthaft zu gefährden: Alle anderen Waffen richten nur halben Schaden gegen diese Art von Untoten an, während ein Schlag mit einer Fackel für 2W TP anrichten kann.

SKELETT				MUMIE			
MU: 30	AT: 7	PA: 7		MU:30	AT:7	PA:7	
LE: 15	RS: 1,4 oder 5 TP: je nach Waffe			LE: 35	RS: 2	TP:1 W+4	
GS: GST2	AU: 500	MR: 12	MK: 18	GS: GST2	AU: 1000	MR: 15	MK: 23



Aventurien - das Land des Schwarzen Auges

In diesem Kapitel geht es um die (Spiel-)Welt, um den Hintergrund und den Rahmen zu unserem Rollenspiel. Wenn Sie eben erst Ihre allerersten Erfahrungen mit dem Schwarzen Auge gemacht haben und Ihnen noch der Kopf schwirrt von den vielen ungewohnten Regeln und Ratschlägen, werden Sie sich vielleicht fragen, ob ein solcher Spielhintergrund überhaupt nötig sei, ob Sie Ihr Spiel nicht auch ohne ihn gestalten könnten. Schließlich haben Sie ja schon genug damit zu tun, die Regeln zu beachten und Ihre Heldenfigur einigermaßen überzeugend darzustellen oder das Abenteuer zu leiten.

Mit solchen Einwänden hätten Sie durchaus recht. Für einen Neueinsteiger ist ein Spiel wie das Schwarze Auge zunächst mit einem gewissen Aufwand verbunden, und Sie sollten danach trachten, den "Lern"-Stoff am Anfang möglichst überschaubar zu halten. Aber, und das können Sie einem alten Rollenspielhasen ruhig glauben, all die verzwickten Kampf-, Talent- und Heldenerschaffungsregeln werden Ihnen früher als Sie denken in Fleisch und Blut übergegangen sein, und Sie werden den Kopf frei haben, um sich ein wenig tiefer in die Möglichkeiten dieses Spiels zu versenken. Das ist dann der Zeitpunkt, wo Sie sich Gedanken über eine Hintergrundwelt für Ihr Spiel machen sollten.

Eine solche Welt ist eine sehr sinnvolle Einrichtung, denn Sie umgibt Ihren Helden mit einem Rahmen, der unbedingt nötig ist, damit die Figur an Leben gewinnt. Wenn es kein Land und keinen Ort gäbe, in dem der Held zu Hause ist, keine Freunde, die er zwischen zwei Abenteuern zu einem Umtrunk einladen kann, dann wird er für Sie immer nur ein Daten-Blatt bleiben, das in einer Schublade ruht. Wenn kein Graf ihm jemals für seine Taten ein Lob ausspricht, wenn der Held keine Götter kennt, an die er glaubt, und keine Dämonen, die er fürchten muß, dann wird er ein eindimensionales Gebilde bleiben, an dem Sie bald das Interesse verlieren. Also sollten Sie sich, wie es jeder ernsthafte Rollenspieler früher oder später tut, um die Gesellschaft und die Umgebung Ihres Helden kümmern, das heißt, Sie sollten sich ein Bild von der Welt des Schwarzen Auges machen.

Gewiß haben Sie auch die Möglichkeit, für Ihre Spielrunde eine komplett eigene Welt zu erschaffen - schließlich ist das Schwarze Auge ein Spiel der Phantasie. Es ist die Frage, wie sinnvoll ein solches Unternehmen wäre, denn Ihre Spieler werden bald viel mehr Fragen aufwerfen, als Sie beantworten können: Sie müßten sich nicht nur Gedanken zur Geografie und Politik Ihrer Welt machen, sondern auch zu Recht, Steuern, Handel, Bodenschätzen, Klima, Kreaturen, Religion, Krankheiten, Reisemöglichkeiten und so fort. Glauben Sie uns, die Sache würde Ihnen bald über den Kopf wachsen. Wir wissen, wovon wir reden, denn nicht einmal Aventurien,

das aus dem Zusammenwirken von mehr als 20 Autoren und einer unmeßbaren Fülle von Spieleranregungen entstanden ist, wurde bis heute in allen Details erfaßt und durchgestaltet. Eine absolute Ausgestaltung der Spielwelt haben wir allerdings auch niemals angestrebt, denn nur so ist gewährleistet, daß in Aventurien Freiräume bleiben, die von den einzelnen Meistern und Spielrunden nach ihrem Geschmack ausgefüllt werden können. So ist es nämlich unter vielen Spielern guter Brauch: Man übernimmt unsere Weltbeschreibung als Schilderung der großen Zusammenhänge, um auf diesem Hintergrund ein mehr oder minder großes Stück, eine Stadt oder eine kleine Provinz selbst zu gestalten. Viele dieser Eigenschöpfungen der Spielrunden wurden übrigens der Redaktion zugesandt und, wenn sie uns passend erschienen, von uns später in das "offizielle" Aventurien eingefügt. Dies ist ein sehr dynamischer Entstehungsprozeß, der bis heute keineswegs abgeschlossen ist.

Die Weltbeschreibung Aventuriens, seiner Provinzen, Bewohner, Götter und Kreaturen umfaßt mittlerweile etliche hundert Seiten, so daß wir hier gar nicht den Versuch unternehmen wollen, Ihnen das Reich des Schwarzen Auges in seiner ganzen Vielfalt zu beschreiben. Diese kleine Einführung kann kaum mehr leisten, als Ihnen ein wenig Appetit auf das Gesamtwerk zu machen. Eine Übersicht über das gesamte bisher erschienene Hintergrundmaterial zu unserem Spiel finden Sie am Ende dieses Bandes. Im folgenden Text wollen wir nur in einem knappen Abriß die wichtigsten Merkmale Aventuriens schildern.

Geografie

"Von dem Windhager Felsgesteyn bis zur Kueste von Mendena ziehet es sich hin, von Ifirns Eisgebirg bis zu dem dampfenden Waldt der Mohas, und fürwahr, es ist ein seltsam Land. Lieblich bisweilen, mild und voll der guten Menschen, aber zumeist rauh und feindlich und duldet keinen arglosen Wanderer. Gar manche Gegend mag nur durchschreiten, wer ein Schwert zu tragen und zu führen weiß, andere Länder wiederum öffnen sich nur den Mutigsten der Mutigen. Erwahnet sei hier nur jene Steppe, wo die Orkscharen hausen. Wen es dorthin verschlägt, der findet nichts als Todt und Grausen! Auch der Bornwaldt mit dem Riesen Milzenis darinnen ist ein solcher Ort oder die Wueste Khom, das Land der Heiden. Der Herr Praios selbst verfolgt dort Mensch und Tier mit seinem Zorn und sendet ihnen eine Hitze, die jedwedes Kraut verdorren macht und den Kreaturen all die Haut verbrennt.

Und im Norden hoch droben ergeth es dem Menschen nicht besser. Hier bedeckt des Praios' grimmer Bruder Firun das Land mit seinem eisgen Panzerwerk und bläst über die Ode mit so kaltem Hauch, daß die Voegel tot und starr vom Himmel fallen!

Wahrlich, wer wie ich dies weite Land von Nord nach Süd durchstreifet, der mag sich freuen und wundern, wenn er seine Reisen ueberlebet. Aber man soll nicht hadern mit dem Land, das Aventurien geheißen wird, denn die Zwölfgötter haben es uns so gegeben, und sie werden wissen, warum sie es so und nicht anders geformet haben."

Zitiert aus dem Buch *"Das Heiltätige Kraut - Wie man es findet und bereitet"*; verfaßt von der Peraine-Geweihten Schwester Larissa in Mendena im Jahre 80 v.H.

Der Kontinent, in dem die Helden des Schwarzen Auges zu Hause sind, ist eine der kleineren Landmassen auf Dere, einer erdähnlichen Welt, von der die meisten Aventurier annehmen, daß sie die Form einer Scheibe besäße. Zwar wurde in neuerer Zeit mehrfach die Hypothese aufgestellt, die Dere sei kugelförmig, aber diese Annahme läßt sich einstweilen nicht beweisen: Bisher ist es keinem Aventurier gelungen, die Welt zu umrunden - im Osten wird der Kontinent nämlich von einem schier unbezwinglichen, mehr als 10.000 Schritt (m) hohen Gebirge begrenzt, dem "Ehernen Schwert". Auf der Westseite des Landes erstreckt sich ein tückischer Ozean, geheißen das "Meer der Sieben Winde". Jenseits dieses Meeres liegt ein sagenumwobener Kontinent namens "Güldenland", und ob die Welt hinter dem Güldenland zu Ende ist oder nicht, entzieht sich der Kenntnis aventurischer Geografen.

Aventurien selbst mißt vom äußersten Norden bis zu den Dschungeln des Südens etwa 3.000 Meilen (km) - keine sehr weite Strecke für einen Kontinent, mag es scheinen, aber immerhin würde ein Aventurier gewiß mehr als drei Monate benötigen, um diese Entfernung zu durchreisen. Es kämen jedoch nur wenige Menschen (von den Spieler-Helden einmal abgesehen) auf die Idee, eine solche Reise zu wagen, denn ihr Weg würde sie durch weite Gebiete führen, in denen sie nicht hoffen können, auf eine menschliche Ansiedlung zu stoßen, aber immer damit rechnen müssen, feindseligen Orks, gefräßigen Ogern oder wilden Tieren zum Opfer zu fallen.

Der äußerste Norden Aventuriens - so er nicht von Eis bedeckt ist - wird bestimmt von Wald- und Steppengebieten. Ansiedlungen gibt es hier kaum, die wenigen Menschen, denen man begegnen kann, gehören meist zum Volk der Nivesen, den Steppen-Nomaden, die dem Zug der großen Karenherden folgen. Im Nordwesten liegt auch das Orkland, ein von mehreren Gebirgszügen eingeschlossenes Hochland, das - wie sein Name vermuten läßt - hauptsächlich von Orks bewohnt wird. Die zahlreichen Orkstämme liefern sich häufig blutige Fehden um Jagdgründe, Weideland und Sklaven. Nur sporadisch schließen sie sich zu einem großen Verband zusammen und dringen auf einem blutigen Beutezug weit

nach Süden, in das Reich der Menschen, vor. Zu der Zeit, da diese Zeilen geschrieben werden, sind wir gerade wieder Zeugen eines solchen Ork-Zuges, eines der schrecklichsten in der aventurischen Geschichte, denn es gelingt den schwarz-bepelzten Horden tatsächlich, bis vor die Tore der Kaiserstadt Gareth vorzudringen.

Auf gleicher Höhe mit dem Orkland liegt ganz im Westen des Kontinentes Thorwal, das Reich eines streitbaren und räuberischen Seefahrervolkes. Mit ihren leichten einmastigen Schiffen - "Ottas" oder "Drachenboote" - genannt, stoßen die Thorwaler zu allen Küsten Aventuriens vor. Finden sie einen kleinen Hafen unbefestigt und ahnungslos, wird er überfallen und geplündert - stoßen die rothaarigen Hünen auf überraschenden Widerstand, versuchen sie, mit den Städtern Handel zu treiben.

Im Nordosten des Kontinents erstreckt sich das Bornland, das an seiner Ostseite von den unüberwindlichen Gipfelketten des Ehernen Schwertes begrenzt wird. Das Bornland ist ein sehr waldrreiches Gebiet, bekannt für seine strengen Winter und seine zähe und arbeitsame Bauernschaft, die als Leibeigene einer Vielzahl von Baronen, Grafen und Fürsten ein sorgloses Leben ermöglichen. Festum, die Hauptstadt des Landes und Amtssitz des Adelsmarschalls, gilt als eine der schönsten und sinnenfrohesten Hafenstädte Aventuriens. Südlich der Waldzone und der Gebirge Rote und Schwarze Sichel, in denen die widerwärtigen Goblins beheimatet sind, beginnt das Mittelreich, eine Zone gemäßigten Klimas, die relativ dicht besiedelt ist und über ein gut ausgebauten Straßennetz verfügt. In der langen Zeit der Besiedlung wurden viele Rodungen vorgenommen, aber in der Umgebung der Gebirgszüge finden sich noch immer dichte, undurchdringliche Wälder. Die Gebirge selbst, vor allem Finsterkamm, Koschberge und Amboß, sind von Zwergen bewohnt. Die Hauptstadt des Mittelreiches, Gareth, ist mit ca. 120.000 Einwohnern die größte Stadt Aventuriens.

Auch die größte aventurische Insel, Maraskan geheißen und im Osten des Kontinents im Perlenmeer gelegen, ist eine der Provinzen des Mittelreiches. Seit vielen Jahren schon streben die Bewohner der waldrreichen und von einem zerklüfteten Bergrücken durchzogenen Insel nach Unabhängigkeit und möglicherweise haben sie zum Zeitpunkt, da diese Zeilen erscheinen, ihre Freiheit endlich errungen.

Südlich an das Mittelreich schließt sich die Khom-Wüste an, die Heimstatt der Novadis, eines stolzen Volkes von Wüstennomaden. Das Gebiet zwischen dem Khoram Gebirge und den Unauer Bergen wird im Westen von den Eternen und den Hohen Eternen begrenzt. Diese beiden Gebirgszüge schirmen die Khom auch von den Regenwolken ab, die fast ausschließlich mit dem Westwind ziehen.

Ein regenreiches Gebiet ist dagegen das Liebliche Feld; so heißt das reiche Land im Westen, dessen Hauptstadt Vinsalt ist. Das Liebliche Feld ist angeblich das Land, in dem sich die ersten Einwanderer aus dem fernen Güldenland ansiedelten. Das Gebiet um die Städte Grangor, Kuslik, Belhanka, Vinsalt und Silas gilt als der fruchtbarste Bereich des ganzen Kontinentes. Hier findet man den intensivsten Ackerbau und

die blühendsten Ansiedlungen. Die meisten Städte und Dörfer im Lieblichen Feld sind sehr wehrhaft gebaut, weil die Region ständig von Überfällen bedroht ist: Von Land dringen immer wieder Novadi-Stämme in die Provinz ein, und die Küste wird häufig von den Drachenschiffen der Piraten aus Thorwal heimgesucht.

Südwestlich der Eternen beginnt die aventurische Tropenregion. Das Land ist von dichtem Urwald bedeckt, nur die Gipfelkette des Regengebirges ragt aus dem undurchdringlichen Blätterdach. Die Dschungelregion wird von Ureinwohnern und Siedlern aus Nordaventurien bewohnt. Die Siedler leben in Handelsniederlassungen entlang der Küste, die Ureinwohner - sie sind zumeist kleinwüchsig, haben eine kupferfarbene Haut und werden 'Mohas' genannt - wohnen in kleinen Pfahldörfern tief im Dschungel. Die Gifte, Kräuter, Tinkturen und Tierpräparate der Mohas sind in den Alchimisten-Küchen ganz Aventuriens heiß begehrt, aber auch die Mohas selbst gelten mancherorts als wertvolle Handelsware.

Vor allem in den südlichen Regionen des Kontinents ist die Sklavenhaltung weit verbreitet, und in vielen reichen Häusern gilt es als schick, sich einen echten "Waldmenschen" als Page oder Zofe zu halten. Al'Anfa, der an der Ostküste des Südzipfels gelegene Stadtstaat, ist das Zentrum des Sklavenhandels und hat schon vor langer Zeit den Beinamen 'Stadt des roten Goldes' erworben, während es von Gegnern der Sklaverei als 'Pestbeule des Südens' bezeichnet wird.

Erbitterter Gegner Al'Anfas ist vor allem das kleine, an der Südküste gelegene Königreich Trahelien, das sich erst kürzlich seine Unabhängigkeit vom Mittelreich, dessen südlichste Provinz es einmal war, erstritten hat.

Im äußersten Südwesten läuft der aventurische Kontinent in eine Inselkette aus, deren größte Inseln, Token, Iltoken und Benbukkula geheißen, vor allem als Gewürzlieferanten bekannt sind.

Politik und Geschichte

*"Für den Landmann, sei er Bauer oder Knecht,
gibt's in der Welt nicht Gold noch Recht!"*

(zitiert aus dem Lied "Der Ritter und die Magd", gedichtet von einem unbekannten Wanderarbeiter aus dem Lieblichen Feld)

*"Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und
der anderen unsterblichen Zehn,
im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft, im
Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät,
im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger
Kreatur,
senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine
ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen. Erhebe dich
nun Ritter ...!"*

(die in weiten Teilen Aventuriens verbreitete
Ritterschlag-Formel)

Ein moderner demokratischer Staat ist kein Klima, in dem Drachen, Orken und Kobolde gedeihen können. Es verlangt sie offenbar nach Herrschern, die Kronen zu tragen pflegen und Fürstin, Kaiser, Königin oder Prinz geheißen werden. So ist es nur folgerichtig, wenn die gängige Staatsform in Aventurien die Monarchie ist. Aventurische Herrscher sind jedoch nicht mit jenen Königin vergleichbar, die man aus dem Märchen kennt und die nichts weiter tun, als sich durch den Bart zu streichen und sich um das Schicksal ihrer verschwundenen Tochter zu sorgen.

Die Zeitepoche, in der Aventurien sich befindet, ist nicht unbedingt mit dem irdischen Mittelalter, sondern eher mit der Frührenaissance vergleichbar, und ähnlich wie die Herrscher in jener Zeit verhalten sich auch die aventurischen Potentaten: Sie bedienen sich aller Mittel, die die Politik schon immer zu bieten hatte: Diplomatie, Korruption, Krieg und Intrige. Dennoch kann man davon ausgehen, daß die meisten von ihnen das Wohl ihres Volkes und Reiches im Auge haben. Fast alle werden von der Bevölkerung wie Halbgötter verehrt. Auch die Spieler-Helden sollten normalerweise tiefe Ehrfurcht vor "ihrem" Kaiser empfinden. Allein der Spielleiter, der Zugang zu allen Arten von Hintergrundinformationen hat, weiß um die menschlichen Schwächen der Würdenträger und kann dieses Wissen für seine Szenarien nutzen.

Die beiden bedeutendsten Staaten in Aventurien sind das "Mittelreich" und das "Liebliche Feld". Beide werden von einem Kaiser regiert, wobei der Herrscher des Mittelreiches, Kaiser Hal I., jedoch kürzlich auf rätselhafte Weise verschwunden ist, (an seiner statt regiert Prinz Brin I.) und die Regentin des Lieblichen Feldes, Amene III., erst vor einem Jahr wieder den Titel einer Kaiserin (im Lieblichen Feld "Horas" geheißen) angenommen hat. Beide Staaten sind nach dem klassischen Lehenssystem organisiert, in dem der Bauer seinem Baron Abgaben zu entrichten hat, dieser dem Grafen, der wiederum dem Fürsten usw., wobei der Kaiser / die Kaiserin jeweils der oberste Lehnsherr ist.

In diesem Gesellschaftsgefüge muß nun der Spielerheld seinen Weg finden. Welche Stellung er einnimmt, hängt natürlich zunächst von seiner Herkunft ab. Ein adliger Krieger oder Ritter wird wohl vor allem danach streben, seinen eigenen Ruhm - und damit den seines Kaisers - zu mehren, während ein Streuner, der als Waise in den Garethier Hinterhöfen aufgewachsen ist, es auf möglichst viele Dukaten abgesehen haben wird. Ein Magier könnte es sich zum Ziel gesetzt haben, der aventurischen Wissenschaft zu dienen, der Elf ist möglicherweise nur deshalb aus seinem Dorf fortgezogen, weil er sich in der Welt umschaun will. Eine gesellschaftliche Karriere steht jedem der oben genannten Abenteurer offen, denn früher oder später wird er durch seine Heldentaten die Achtung der aventurischen Mächtigen gewinnen und kann dann mit einer Belohnung in Form eines Ordens, dem Ritterschlag oder gar der Verleihung einer kleinen Baronie rechnen. (Etwa 150 Baronien in Aventurien befinden sich offiziell im Besitz von verdienten Spielerhelden, die ihr Stück Land nach eigenem Ermessen verwalten

und hin und wieder Berichte über die Zustände in ihrem Lehen an die Spielredaktion senden.)

Die aventurische Geschichte, auf die wir hier nicht im Einzelnen eingehen wollen, ist übrigens mit Erscheinen des Spiels Das Schwarze Auge keineswegs zu einem Stillstand gekommen, sondern befindet sich in stetem Fluß. Der Aventurische Bote berichtet regelmäßig über die Geschehnisse der Mächtigen und der Völker - einige Abenteuer sind an Wendemarken der Geschichte angesiedelt und ermöglichen den Spielerhelden eine aktive Teilnahme am aventurischen Weltgeschehen. Bei ihren Entscheidungen über den Fortgang der Geschichte war und ist die DSA-Redaktion stets bemüht, Spieler-Aktionen, -Wünsche und -Anregungen einzubeziehen, so daß die DSA-Spieler in ihrer Gesamtheit einen nicht unbeträchtlichen Anteil an der Entwicklung ihrer Spielwelt nehmen können.

Götterwelt

"Denn siehe: Den Götterlästerern und Meuchlern, den Brandschatzern und Brunnvergiftern und was dergleichen Gesindel mehr sein mag, den Verstockten und Verhärteten, die nit Reu noch Buße kennen, wird Boron nit den Schlüssel geben, zu öffnen die paradisiischen Pforten."

Zitiert aus *"Die Zwölfgöttlichen Paradiise"* von Alrik v. Angbar, zuletzt abgedruckt im Aventurischen Boten, Praios, 17 Hal.

So mächtig einige aventurische Potentaten auch sein mögen, sie sind dennoch nicht die wahren Lenker der Geschehnisse der Welt und ihrer Bewohner: Eine Vielzahl von Göttern herrscht über Land und Leute. Diese Gottheiten beziehen zwar ihre Macht aus dem Glauben derer, von denen sie verehrt werden, aber sie sind keineswegs reine Idealvorstellungen oder Gedankenbilder, sondern reale, überaus machtvolle Wesenheiten, die sich bisweilen ihren Gläubigen zeigen, Wunder tun oder auf andere durchaus spürbare Weise in das Weltgeschehen eingreifen.

Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die Zwölfgötter. Es sind dies Praios (Sonne, Macht, Herrschaft), seine Brüder Efferd (Regen, Meer, Seefahrt), Boron (Schlaf, Tod), Firun (Jagd, Winter), Phex (Handel, Diebeszunft) Ingerimm (Feuer, Schmiedekunst) und die Schwestern Rondra (Krieg, Blitz und Donner), Travia (Gastfreundschaft, Ehe), Hesinde (Künste, Wissenschaft, Zauberei), Tsa (Erneuerung, Jugend), Peraine (Aussaat, Heilkunde), und Rahja (Liebe, Rausch, Wein).

Diese Götter werden im Bornland, dem Mittelreich, dem Lieblichen Feld und an vielen anderen Orten des Kontinents verehrt. Nach ihren Namen sind auch die Monate des am

weitesten verbreiteten Kalenders benannt. Die Nomaden der Wüste - Novadis genannt - huldigen dem Eingott Rastullah, die Bewohner der Insel Maraskan beten zu Rur und Gror, einem göttlichen Zwillingsspaar.

Zwischen all diesen Göttern - zu denen noch eine Reihe Halbgötter kommen - mag es Zwistigkeiten und ernsten Streit geben, möglicherweise auch blutige Fehden, aber sie alle haben ihren stetigen unversöhnlichen Widersacher in einer übersinnlichen Kreatur, die man den "Gott ohne Namen" nennt. Auch dieser, der Inbegriff des Bösen und der Verderbtheit, besitzt eine beträchtliche geheime Anhängerschar in Aventurien, denn er versteht es, seine Gefolgsleute mit Reichtum und Macht auszustatten, wie sie die anderen Götter nicht gewähren wollen (oder können?).

Tempel und Bethäuser bestimmen das Straßenbild der meisten aventurischen Städte, und auch Ihr Spielerheld sollte sich recht früh zu einem Gott bekennen. Es macht wenig Sinn, in Aventurien ein Leben als Atheist oder Agnostiker zu führen, denn die Gottesbeweise sind zahlreich und greifbar konkret: Schon sehr bald wird Ihr Spielerheld in Situationen geraten, die so verfahren und gefährlich sind, daß ihn wahrhaftig nur eine göttliche Fügung daraus erretten kann. Es ist jedenfalls weit stimmungsvoller, wenn Sie sich vorstellen, daß der Gott Praios den Oger, der Sie verspeisen will, mit plötzlicher Blindheit schlägt, als wenn Sie jede glückliche Errettung, die Ihnen Ihr Spielleiter zuteil werden läßt, als einen aberwitzigen Zufall erklären. Als **Spieler** sollten Sie sich nach einem gelungenen, spannenden Spielabend bei Ihrem Meister für das interessante Szenarium bedanken, Ihr **Held** aber sollte nach vollbrachter Tat den Tempel des Phex oder der Rondra aufsuchen, um dort im Gebet und mit einer Spende seinen Dank auszudrücken...

Nachbemerkung

Wie schon anfangs gesagt, viel mehr, als Sie ein wenig neugierig zu machen, konnte dieser kurze Blick auf Aventurien kaum leisten. Wir würden uns natürlich freuen, wenn Sie nun Lust bekommen haben, sich ein wenig intensiver mit der Welt des Schwarzen Auges auseinanderzusetzen, denn eigentlich ist es vor allem Aventurien mit seinen vielfältigen Landschaften, Ungeheuern, Schurken und Helden, das unserem Spiel seinen Reiz verleiht und das - das sei zugegeben - uns Autoren besonders am Herzen liegt. Nicht, daß uns das Umsetzen von Kampfsituationen in Erfolgswahrscheinlichkeiten und Würfelwürfe keine Freude machen würde, aber wir Autoren sind ja alle auch Spielleiter und Spieler und können darum aus eigener Erfahrung sagen: Es braucht mehr als Würfel und Kampfregeln allein, um eine spannende Fantasy-Atmosphäre zu schaffen.

Die nächsten Schritte...

Wir hoffen, Sie haben bisher viel Freude an den hier vorgestellten Regeln gefunden und festgestellt, wie einfach Sie im Spielverlauf zu handhaben sind. Irgendwann mag jedoch bei Ihnen der Wunsch aufkommen, Verfeinerungen und Erweiterungen der Regeln einzuführen. Vielleicht steht ihnen der Sinn aber auch nur nach mehr Talenten oder Zaubersprüchen für Ihren Helden. Nun, bevor Sie daran gehen, eigene Regeln, Talente und Zauberformeln zu entwickeln, sollten Sie einmal einen Blick in weitere Produkte aus der Reihe **Das Schwarze Auge** werfen - wir lassen Sie mit Ihren Fragen nämlich nicht allein.

Das neue Regelwerk für **Das Schwarze Auge** besteht im wesentlichen aus drei Teilen. In der vorliegenden Basisbox **Die Helden des Schwarzen Auges (Heldenbox)** finden Sie all jene Regeln, mit denen Sie sofort und ohne größere Umstände losspielen können. In der Erweiterung **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab (MSZ)** sind all jene Regeln aufgeführt, die Sie zur Verfeinerung und Ausgestaltung eines nichtmagischen Helden benötigen, namentlich das komplette Kampfsystem und das vollständige Talentsystem. In der Box **Die Magie des Schwarzen Auges (Magiebox)** schließlich sind alle Zaubersprüche sowie die Regeln zum Erlernen derselben beschrieben.

Wenn Sie die MSZ-Box erwerben und sich entscheiden, nach den erweiterten Regeln zu spielen, werden Sie einige Änderungen an den Werten Ihres 'Basis'-Helden vornehmen müssen:

Die Grundeigenschaften und die Kampfwerte Ihres Helden verändern sich nicht. Im Kampf kommt die Ausweichfähigkeit hinzu, die sich jedoch von den Grundeigenschaften herleitet und leicht zu berechnen ist.

Die meisten Änderungen ergeben sich im Bereich der Talente. Wie bereits angemerkt, finden Sie in MSZ das *komplette* Talentsystem mit fast doppelt so vielen Fertigkeiten, wie Ihr Held nach den Basisregeln besitzt. Da sich jedoch die Start-Werte der Talente beider Regelwerken nicht unterscheiden, sollte es ein Leichtes sein, Ihren Helden umzustellen:

Übertragen Sie einfach die bisherigen Talentwerte auf den neuen Heldenbogen, den Sie ebenfalls in MSZ finden. Tragen Sie nun die Startwerte all jener Talente ein, die Ihrem Helden bisher noch fehlen. Da Sie zum Erlernen und Verbessern aller Fertigkeiten laut MSZ insgesamt 30 Versuche pro Stufe zur Verfügung haben, verbleiben Ihnen also noch 15 Versuche pro Stufe, um die neuen Talentwerte zu steigern. Wenn Ihr Held also auf der 4. Stufe ist, können Sie 60 Versuche auf die neu hinzugekommenen Talente verteilen. Die Bedingungen bleiben dieselben wie in der Basisbox, will heißen, wenn Ihr Held der 4. Stufe in einer Kampftechnik mit einem TaW von -4 beginnt, können Sie diesen Wert auf maximal 0 steigern (1 Punkt pro Stufe), bei einem Wissenstalent, das mit einem Wert von -2 beginnt, ist es jedoch möglich, einen TaW von 10 zu erreichen (Steigerung um 3

Punkte pro Stufe erlaubt). Stellen Sie sich einfach vor, Ihr Held würde nur über die neuen Talente verfügen, und führen Sie die entsprechende Anzahl von Stufensteigerungen durch, so wie Sie es bisher gewohnt sind.

Bei den Heldenbeschreibungen in MSZ werden Sie noch einige Anmerkungen zu besonderen Ausprägungen der Talente und zu den sogenannten Berufsfertigkeiten finden. Diese Details können Sie entweder gemäß den Regeln aus MSZ ausarbeiten oder für's erste ignorieren, wenn Sie glauben, daß Ihr Held bereits detailliert genug ausgearbeitet ist. Die soeben beschriebenen Regeln gelten in vollem Umfang für alle nicht magisch begabten Helden. Für Magier und Elfen müssen Sie jedoch einige weitere Feinheiten beachten. Da *Magier* sich mehr auf ihre Zauberfertigkeiten als auf ihre weltlichen Talente konzentrieren, stehen ihnen nur 20 Steigerungsversuche pro Stufe zur Verfügung. Das heißt, daß Ihnen nur noch 5 Versuche pro Stufe verbleiben, um die neuen Talente hochzusetzen. Da sich bei diesen Fertigkeiten jedoch eine Menge Wissenstalente befinden, die für einen Magier sicherlich von Interesse sind - und da in der Magie-Box noch eine große Anzahl von Zaubersprüchen darauf wartet, erforscht und erlernt zu werden, können wir Ihnen eigentlich nur anraten, nach den Regeln aus MSZ und der Magiebox Ihren Magier von Grund auf neu zu gestalten, sprich, mit den Startwerten für die Talente und die Zauberfertigkeiten zu beginnen und die entsprechende Anzahl von Stufensteigerungen noch einmal komplett nachzuholen. Dabei werden sich wahrscheinlich nicht die gleichen Werte ergeben, wie Sie sie bisher hatten, aber wenn Sie entsprechende Schwerpunkte bei den Steigerungen setzen, sollte sich Ihr "wiedergeborener" Magier nicht allzu sehr von Ihrem bisherigen Helden unterscheiden.

Sie können natürlich auch formal vorgehen und die fehlenden Steigerungen der Talente nachholen und nur die Zauberfertigkeiten neu bestimmen. Diese Methode empfiehlt sich auch, falls Sie einen *Elfen* spielen, da dieser weit weniger spezialisiert als ein studierter Magier ist. Behandeln Sie einen Elfen im Bereich der Talentsteigerungen einfach so, als sei er ein nicht magiebegabter Held (Sie haben dann jeweils 10 Versuche pro Stufe zur Verfügung, um die neu hinzugekommenen Talente zu steigern), und kümmern Sie sich separat um die Steigerung der Zauberfertigkeiten, indem Sie hier ebenfalls ganz neu beginnen.

Sie werden feststellen, daß die Anpassung Ihres Helden - egal, ob magisch oder nichtmagisch - gar nicht so lange dauert, wie Sie vielleicht befürchten, und da sich an den eigentlichen Regeln kaum etwas ändert, werden Ihnen die neuen Talente und Zauberformeln sicherlich bald in Fleisch und Blut übergegangen sein. Der hinzugewonnene Spielspaß durch die neuen Fähigkeiten Ihres Helden wiegt die Arbeit, die Sie in die Umwandlung stecken, allemal auf.

Index und Glossar

Abenteuer

Sammelbezeichnung für alle Arten von Szenarien, in denen die >Helden agieren können

Abenteuerpunkte (AP)

Maß für die Erfahrung eines aventurischen Helden. Abenteuerpunkte werden vom Meister für das Lösen bestimmter Aufgaben vergeben. Bei einer bestimmten AP-Anzahl erreicht ein Held eine neue Stufe. Siehe Seite Regelbuch I, S. 16.

Aberglaube (AG)

Eine >schlechte Eigenschaft, auch maßgeblich für die >Magieresistenz

Astralenergie (AE)

Die Kraft, die Magiern und Elfen das Zaubern ermöglicht, wird in >Astralpunkten gemessen, siehe auch Seite 39.

Astralpunkte (ASP)

siehe >Astralenergie

Angriff (AT)

Angriffsaktion im Kampf

Ob eine Attacke erfolgreich ist, entscheidet ein Wurf mit dem W20. Der Attacke-Wert eines Helden in einer bestimmten Waffengattung wird aus dem >Attacke-Basiswert und dem entsprechenden Talent berechnet. Siehe im Kapitel Kampf, Seite 23.

Attacke-Basiswert

Grundfähigkeit eines Helden, einen Angriff durchzuführen. Formel: $(MU+GE+KK):5$, wobei echt gerundet wird (7,4 entspricht 7, 7,6 wird zu 8).

Attackepatzer

siehe >Patzer

Augenfarbe (des Helden)

kann frei bestimmt werden

Ausdauer (AU)

Die Ausdauer eines Helden gibt an, wie lange er sich im Dauerlauf oder Sprint bewegen und welche Strecken er schwimmend zurücklegen kann. Die AU berechnet sich als Summe von >Körperkraft und >Lebensenergie.

Behinderung (BE)

Die Behinderung ist ein Maß dafür, wie sehr eine Rüstung die Beweglichkeit ihres Trägers einschränkt. Der BE-Wert einer Rüstung wird zu gleichen Teilen vom Attacke- und vom Paradowert des Helden abgezogen. Ist die BE eine ungerade Zahl, so sind die Parade-Einbußen stets höher.

Bewegung, strategische

Reisegeschwindigkeit eines Helden oder einer Gruppe, siehe Seite 10

Bewegung, taktische

Fortbewegungsmöglichkeiten in Abhängigkeit von der >Behinderung, siehe Seite 10

Charisma (CH)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig für viele gesellschaftliche Talente

Eigenschaften

Die Grundwerte, durch die ein aventurischer Held charakterisiert wird, siehe Seite 7

Eigenschaften, gute

Die sieben guten Eigenschaften eines Helden sind Mut, Intuition, Klugheit, Gewandtheit, Fingerfertigkeit und Körperkraft. Sie werden zu Spielbeginn mit $1W6+7$ ausgewürfelt, siehe Heldenerschaffung, Seite 7.

Eigenschaften, schlechte

Die sieben schlechten Eigenschaften eines Helden sind Aberglaube, Raumangst, Höhenangst, Totenangst, Jähzorn, Neugier und Goldgier. Sie werden zu Spielbeginn mit $1W6+1$ ausgewürfelt, siehe Heldenerschaffung, Seite 7.

Eigenschaftsprüfung

Wird mit dem W20 gewürfelt: Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Wert der Eigenschaft, so ist die Prüfung gelungen, ansonsten ist sie mißlungen. Eine 1 bedeutet stets, daß die Prüfung gelungen ist, eine 20 ist ein automatischer Mißerfolg. Siehe auch Regelbuch 1, Seite 12.

Fingerfertigkeit (FF)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig vor allem für handwerkliche >Talente, auch maßgeblich für die Bestimmung des Fernkampf-Basiswerts

Fernkampf-Basiswert

Grundfähigkeit im Umgang mit Schuß- und Wurfaffen;

Formel: $(IN+FF+KK):4$, immer abrunden

Gewandtheit (GE)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig für körperliche Talente, auch maßgeblich zur Bestimmung des >Attacke- und Parade-Basiswerts

Gewicht (des Helden)

Faustregel: Größe in cm minus 80 gleich Gewicht in kg für Zwerge, Größe in cm minus 100 gleich Gewicht in kg für Krieger und Thorwaler, Größe in cm minus 110 gleich Gewicht in kg für alle anderen Heldentypen. Aventurische Standardgewichte sind der Stein (1kg) und die Unze (25g).

Goldgier (GG)

eine >schlechte Eigenschaft; der Drang, Edelsteine und Gold anzuhäufen

Größe (des Helden)

wird entsprechend den Tabellen bei den einzelnen >Helden-Typen ausgewürfelt, siehe Seite 47 ff.

Haarfarbe (des Helden)

wird entsprechend den Tabellen bei den einzelnen Heldentypen ausgewürfelt, siehe Seite 47 ff.

Held

Bezeichnung für eine vom Spieler geführte Figur im »Das Schwarze Auge«-Spiel

Heldentyp

Ausprägung eines aventurischen Helden mit typischen >Eigenschaften und >Talenten, siehe Seite 47 ff.

Höhenangst (HA)

eine >schlechte Eigenschaft, Angst und Schwindelgefühl in großen Höhen

Intuition (IN)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig für die intuitiven Begabungen, sowie bei der Bestimmung des >Parade- und des Fernkampf-Basiswerts

Jähzorn (JZ)

eine >schlechte Eigenschaft, mangelnde Selbstkontrolle, Reizbarkeit und cholerisches Auftreten

Kampagne

Bezeichnung für mehrere miteinander verknüpfte >Abenteuer

Kampfrunde (KR)

Der besseren Übersicht halber sind Kämpfe in Kampfrunden (von je 2-5 Sekunden Dauer) unterteilt. Normalerweise kann jeder Kämpfer pro KR eine >Attacke und eine >Parade durchführen.

Klugheit (KL)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig für viele Wissenstalente, maßgeblich bei der Bestimmung der >Magieresistenz

Körperkraft (KK)

Eine >gute Eigenschaft, Maß für die Stärke des Helden, wichtig bei der Bestimmung des >Attacke-, Parade- und Fernkampf-Basiswerts

Mut (MU)

Eine >gute Eigenschaft, wichtig vor allem im Kampf, bei der Bestimmung des >Attacke-Basiswerts und der >Magieresistenz

Lebensenergie (LE)

Lebenskraft, Maß für die körperliche Zähigkeit eines Helden. Wird in >Lebenspunkten gemessen. Sinkt die Lebensenergie eines Helden auf 0 Lebenspunkte, so besteht die Gefahr, daß er stirbt.

Lebenspunkte (LP)

Einheit der >Lebensenergie, siehe auch >Schadenspunkte

Meister des Schwarzen Auges (kurz: Meister)

Der Meister ist der Spielleiter im Verlauf eines Abenteuers. Seine Aufgabe ist es, den Spielern ihre Umgebung und die Reaktion von Personen (sogenannten Meisterpersonen) oder Monstern, denen sie begegnen, spielerisch darzustellen und je nach Situation von den Spielern Würfelwürfe für ihre Helden zu verlangen.

Meisterperson

eine vom >Meister geführte Figur

Monsterklasse (MK)

Maß für die Gefährlichkeit eines Tieres oder Monsters. Normalerweise erhält ein Held die MK als >Abenteuerpunkte, wenn er das Monster besiegt hat.

Neugier (NG)

eine >schlechte Eigenschaft, übersteigerter Wissensdurst

Parade (PA)

Verteidigungsaktion im Kampf. Ob eine Parade erfolgreich ist, entscheidet ein Wurf mit dem W20. Der Parade-Wert eines Helden in einer bestimmten Waffengattung wird aus dem >Parade-Basiswert und dem entsprechenden Talent berechnet. Siehe im Kapitel Kampf, Seite 47.

Parade-Basiswert

Grundfähigkeit eines Helden, einen Angriff abzuwehren. Formel: (IN+GE+KK):5, wobei echt gerundet wird (7,4 entspricht 7, 7,6 wird zu 8)

Paradepatzer

siehe >Patzer

Patzer

Ein Fehlschlag im Kampf: Immer, wenn bei einem Attacke-oder einem Parade-Wurf eine 20 fällt, hat der Kämpfer einen Patzer gemacht, was weitere negative Folgen nach sich zieht, siehe im Kapitel **Kampf**, Seite 29.

Raumangst (RA)

eine >schlechte Eigenschaft, Angst und Erstickungsgefühle in engen Räumen und Kammern

Rüstungsschutz (RS)

Maß für die Schutzwirkung einer aventurischen Rüstung; normale Kleidung hat den RS 1, ein Kettenhemd RS 4. Wann immer ein Held einen Treffer hinnehmen muß, wird der Rüstungsschutz von der Anzahl der erlittenen >Trefferpunkte abgezogen, um die >Schadenspunkte zu ermitteln.

Schadenspunkte (SP)

Der Schaden, den ein Treffer im Kampf oder eine andere negative Einwirkung auf den Helden ausüben. Erlittene Schadenspunkte werden von der >Lebensenergie abgezogen. Eine Rüstung (>Rüstungsschutz) bewirkt, daß nicht alle >Trefferpunkte zu Schadenspunkten werden.

Spielrunde

Eine Spielrunde umfaßt einen Zeitraum von ca. 5 Minuten. Die Wirkungsdauer vieler Zauber wird nach Spielrunden gemessen.

Stufe (ST)

Maß für die Erfahrung eines aventurischen Helden: Wann immer ein Held eine bestimmte Anzahl von >Abenteuerpunkten angesammelt hat, erreicht er eine neue Stufe und kann einen >Stufenanstieg durchführen.

Ein Held beginnt auf der 1. Stufe mit 0 AP. Sobald er 100 AP angesammelt hat, steigt er in die 2. Stufe auf usw. (siehe folgende Tabelle):

1. Stufe	2. Stufe	3. Stufe	4. Stufe	5. Stufe	6. Stufe	7. Stufe
0 AP	100 AP	300 AP	600 AP	1000 AP	1500 AP	2100 AP usw.

Stufenanstieg

Beim Erreichen einer neuen Stufe kann ein Spieler die Werte seines Helden verbessern: Er kann

- versuchen, eine gute Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern,
- versuchen, eine schlechte Eigenschaft um 1 Punkt zu senken,
- versuchen, seine Talentwerte zu verbessern,
- versuchen, seine Zauberfertigkeiten zu steigern (falls der Held ein Magier oder Elf ist), und
- seine Lebensenergie (und die Astralenergie, falls der Held ein Magier oder Elf ist) steigern.

Die genauen Regeln hierzu finden Sie im Kapitel Erfahrung und Stufenanstieg, Seite 12

Talente

Neben den Grund->Eigenschaften besitzt ein Held auch noch die Kenntnis in verschiedenen Fertigkeiten wie dem Klettern, dem Betören oder dem Umgang mit bestimmten Waffen. Diese Fertigkeiten heißen bei DSA Talente. Eine Erläuterung des Talentsystems finden Sie auf den Seiten 14 bis 22.

Talentprobe

Wie eine >Eigenschaft kann auch ein >Talent auf die Probe gestellt werden. Zu diesem Zweck wird ein Talent durch drei für seine Ausübung wichtige Eigenschaften charakterisiert. Auf diese drei Eigenschaften wird nun nacheinander jeweils eine >Eigenschaftsprobe abgelegt. Mißlingt diese, so kann der Spieler Punkte vom >Talentwert seines Helden verwenden, um den Mißerfolg auszugleichen.

Eine Talentprobe ist dann gelungen, wenn alle drei Eigenschaftsproben gelungen sind. Wie Eigenschaftsproben können auch Talentproben mit Zuschlägen und Abzügen belegt werden. Näheres zu Talentproben finden Sie im entsprechenden Kapitel, Seite 14.

Talentwert (TaW)

Die Talentwerte eines Helden geben an, wie viel Erfahrung ein Held in einem bestimmten >Talent hat. Der Maximalwert eines Helden in einem Talent kann 18 betragen. Der Talentwert wird immer dann zu Rate gezogen, wenn bei einer >Talentprobe eine der Einzelproben ausgeglichen werden muß.

Talentwerte, Steigern der

Bei jedem >Stufenanstieg (oder in besonderen Situationen nach Maßgabe des Meisters) stehen einem Helden eine bestimmte Anzahl von Würfeln zu, um seine Talentwerte zu steigern. Diese Würfel werden mit 2W6 durchgeführt, solange der Held einen Talentwert von weniger als 10 hat, und mit 3W6, wenn sein TaW 10 oder mehr beträgt. Ist das Ergebnis des Wurfs größer als der bisherige Talentwert, so steigt der TaW um 1 Punkt.

Totenangst (TA)

eine >schlechte Eigenschaft; Furcht vor Gebeinfeldern, vor allem aber vor Untoten aller Art

Tragkraft

Ein Held kann KK x 50 Unzen Gewicht schleppen, ohne zu ermüden. Trägt er mehr, so erleidet er Einbußen im Kampf und der Bewegung. Die maximale Traglast von KK x 100 Unzen kann nur über kurze Strecken geschleppt werden.

Trefferpunkte (TP)

Maß für die Schadenswirkung einer Waffe oder einer schädlichen Einwirkung auf den Helden. Wird meist als bestimmte Anzahl von W6 plus Zuschlag (z.B. 2W6+4 TP) angegeben. Trefferpunkte, die die Rüstung des Helden durchdringen (>Rüstungsschutz), werden als >Schadenspunkte von der >Lebensenergie des Helden abgezogen.

Typus

siehe >Heldentyp

Waffenvergleichswert (WV)

Dieser Wert gibt an, wie gut man mit einer Waffe angreifen und parieren kann. Vor dem Kampf wird ein Vergleich der gegnerischen Waffen durchgeführt, um zu ermitteln, welche Abzüge die Kämpfer auf ihre jeweiligen Attacke- und Paraderwerte erleiden. Siehe im Kapitel Kampf, Seite 26.

Zauberfertigkeit (ZF)

Der Wert einer Zauberfertigkeit gibt an, wie gut ein Elf oder Magier die entsprechende Formel beherrscht. Spieltechnisch werden Zauberfertigkeiten genauso behandelt wie >Talente und >Talentwerte.

Zauberfertigkeiten, Steigern der

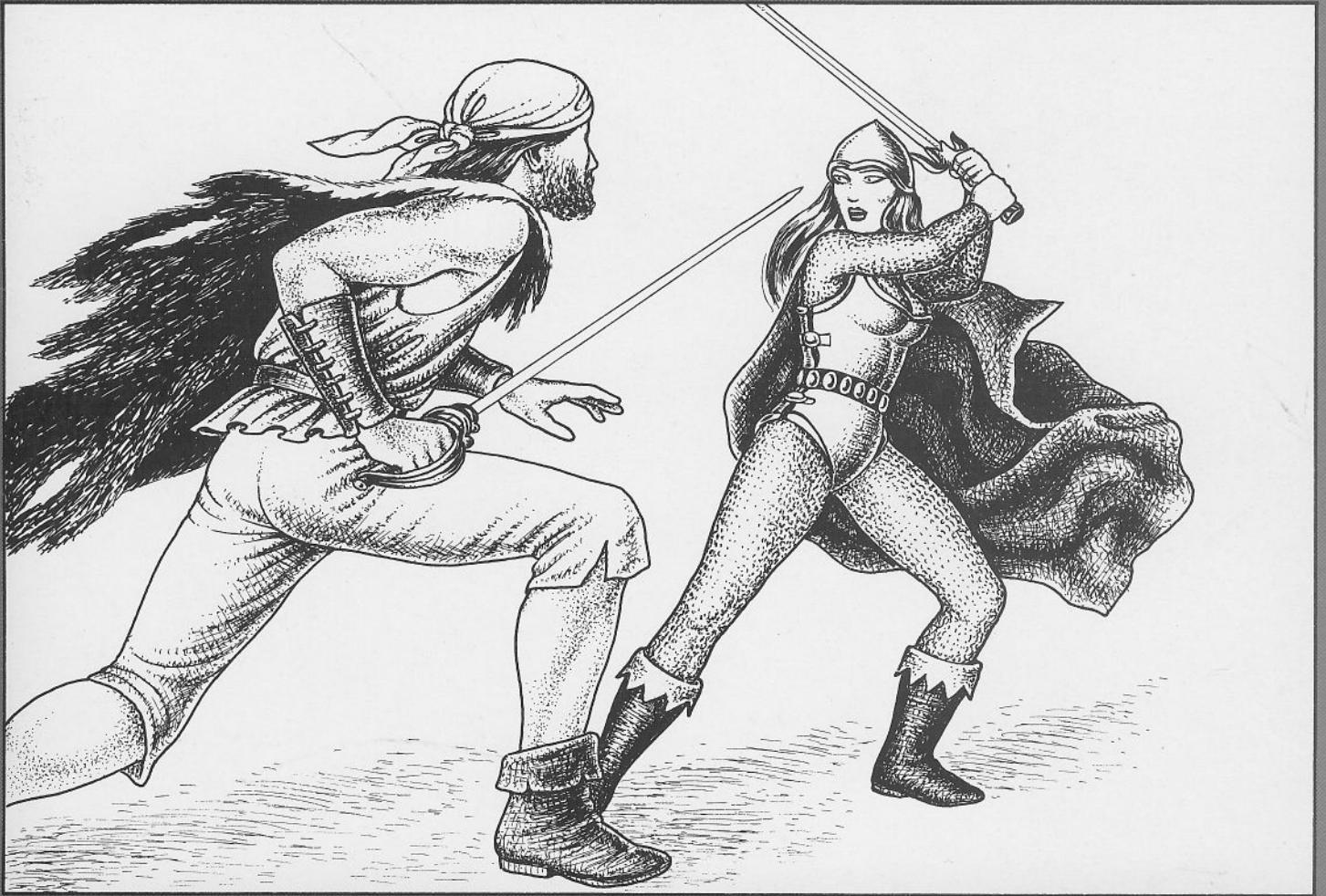
Zauberfertigkeiten werden wie >Talentwerte gesteigert, siehe auch Seite 41.

Zauberprobe

Die Zauberprobe wird wie eine >Talentprobe durchgeführt, d.h., Sie würfeln 3 Proben für die bestimmenden Eigenschaften des Zaubers, deren Ergebnis Sie nach Bedarf mit dem Wert der >Zauberfertigkeit korrigieren können. Siehe Seite 39.

Das Buch der Abenteuer

2 Abenteuer aus der Welt des Schwarzen Auges



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele


**Schmidt
Spiele**

Abenteuerbuch

Zauberwald - ein Soloabenteuer
Der schwarze Turm - ein Gruppenabenteuer



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Jens Haupt (Solo) und Christian Turk (Gruppenabenteuer)



©1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH. Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ina Kramer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Zauberwald und Der schwarze Turm

von
Michelle Melchers

Abenteuerbuch zum Basis-Spiel

»Das Schwarze Auge«



Inhalt

Zauberwald (ein Soloabenteuer)	5
Anhang	48
 Der schwarze Turm (ein Gruppenabenteuer)	49
Das Abenteuer (Meisterinformationen)	50
Der schwarze Turm	58
Oh, schon das Ende?	63
Der unheimliche Gang	64
Das Finale	68
Das Ende des Abenteuers	71

Zauberwald -

ein Soloabenteuer für eine Heldin oder einen Helden des Schwarzen Auges

Willkommen in einem phantastischen Reich!

Nun haben Sie genug Regeln studiert - Sie wollen sich eine Belohnung gönnen. Recht so! Wenn Sie die Regeln aus dem Buch I einigermaßen beherrschen, Ihren Bleistift gespitzt, und die Würfel bereitgelegt haben, sind Sie bereit für Ihr erstes Abenteuer in der Welt des Schwarzen Auges. Vor Ihnen auf dem Tisch liegt ein frisch erschaffener Charakter, ein "neugeborener" Aventurier, Ihr Held. Doch noch ist er wie ein Fremder für Sie, kaum mehr als eine Ansammlung von ein paar Zahlen, eine knappe Beschreibung; und von Aventurien weiß er genauso wenig wie Sie selbst. Begleiten Sie diesen jungen Helden in ein unbekanntes Reich, nehmen Sie ihn bei der Hand, lenken Sie seine Schritte und lernen Sie gemeinsam mit ihm diese gleichsam fremde wie faszinierende Welt kennen, die sein Zuhause ist.

Wie Sie rein regeltechnisch mit Ihrem Charakter verfahren müssen, wie Eigenschaftsproben durchgeführt und Kämpfe absolviert werden, haben Sie schon ausführlich im Buch der Regeln I erfahren. Hier möchten wir Ihnen noch kurz erklären, wie ein Soloabenteuer "funktioniert".

Falls Sie die Seiten des Abenteuerbandes schon durchgeblättert haben, wird Ihnen aufgefallen sein, daß es nur wenig Freude bereitet, die Abschnitte in der "richtigen" Reihenfolge, also fortlaufend, zu lesen. So finden Sie keine Geschichte, sondern nur unverständliches Wirrwarr. Mit einem Solo verfährt man anders: Am Ende eines jeden Abschnittes finden Sie eine oder mehrere Nummern, von denen jede für eine Entscheidungsmöglichkeit steht, zwischen denen Sie auswählen können. Verfolgen Sie also die Geschichte, treffen Sie Ihre Wahl, wie sie weitergehen könnte, und schlagen Sie dann den entsprechenden Abschnitt auf.

Ein kleines Beispiel:

Stellen Sie sich vor, Sie gelangen auf einer Wanderung an eine Weggabelung, an der sich die Straße in drei Wege aufteilt. Nun müssen Sie entscheiden, welchem Pfad Sie folgen wollen. In einem Soloabenteuer würde diese Situation wie folgt beschrieben:

1

Nach langem Marsch über die staubige Hügelstraße kommen Sie an eine Weggabelung. Der Weg geradeaus schlängelt

sich durch die Hügeltäler. Er ist gut befestigt, Radspuren verraten, daß er recht häufig von Fuhrwerken befahren wird. Zur Linken führt ein Pfad tiefer in die Hügel hinein zu einem einsamen Gehöft. Der Weg zur Rechten ist kaum als solcher zu bezeichnen, ein schmaler, schwer gangbarer Wildpfad, der sich recht bald im dichten Dornengebüsch verliert.

Wollen Sie der befestigten Straße weiter folgen (IV), dem einsamen Hof einen Besuch abstatten (III), sich auf dem Wildpfad durchschlagen (V) oder auf dem Weg, den Sie entlanggekommen sind, in Ihr Dorf zurückkehren (II)?

Nun müßten Sie eine Entscheidung treffen. Wie auch immer Ihre Wahl ausfiele, Sie würden den Abschnitt aufschlagen, für den Sie sich entschieden haben und dort weiterlesen - die anderen Abschnitte wären für Sie tabu... (Es sei denn, Sie kommen später noch einmal an dieselbe Stelle und treffen dann eine neue Wahl.)

Wie Sie sich vorstellen können, kann eine solche Entscheidung für Ihren Helden von lebenswichtiger Natur sein: Was, wenn in dem Gehöft nicht eine freundliche Bauernfamilie haust, sondern eine Räuberbande, die Ihrem Helden seine Lieblingsstiefel stehlen will? Am Ende der befestigten Straße mag sich ein Dorf befinden, in dem Ihr Held die wohlverdiente Ruhe von der Reise findet, oder die Burg einer lasterhaften Baronin, die Ihren unschuldigen Helden zu einem Zechgelage oder Schlimmerem verführt. Im Unterholz des Wildpfades hat sich vielleicht ein Jägersmann verborgen, der Ihnen wichtige Informationen zur Erfüllung Ihrer Aufgabe geben kann, aber vielleicht hat dort auch eben ein Oger das Feuer unter seinem Kessel angefacht und sucht nun nach einer herzhaften Einlage für seine Gemüsesuppe... Allein der Weg zurück ins heimatliche Dorf ist nur selten der richtige Pfad, denn einem Held, der schon beim Anblick einer Wegkreuzung entmutigt aufgibt, ist in Aventurien keine ruhmreiche Zukunft beschieden.

Nun mögen Sie ahnen, was auf Sie zukommt. Bevor wir Sie aber in Ihr erstes Abenteuer entlassen, noch ein wohlgemeinter Rat: Auch wenn es noch so verlockend erscheinen sollte, verzichten Sie darauf, Abschnitte zu lesen, auf die Sie nicht verwiesen wurden. Allwissenheit ist ein Privileg der Götter! Ihnen aber würde zu viel Wissen schnell den Spaß und alle Spannung verderben.

Doch nun wünschen wir Ihnen erst einmal viel Vergnügen!

1

Mild fallen die ersten Strahlen der Praiosscheibe über das Land, tauchen den Himmel in sanftes, rosiges Licht. Morgendlicher Nebel liegt über der grasbestandenen Ebene, läßt die Landschaft unwirklich und zauberhaft wie in einem Märchen erscheinen. Rotgoldene Wälder säumen die fernen Hügel am Horizont, dort beginnt jenes wilde, verwunschene und verrufene Land, welches man die 'Dämonenbrache' nennt.

Mißmutig werfen Sie Ihr Bündel ins taufeuchte Gras, rammen den Hirtenstab neben sich in den weichen Boden. Mit einem Seufzer lassen Sie sich auf ein Schaffell fallen und ziehen Ihren Dolch aus dem Gürtel.

Ein ganzer, langer Praioslauf liegt vor Ihnen, an dem Sie dazu verdammt sind, die Ziegen zu hüten. Dabei ist heute der Tag des Erntefestes, und ganz Briskengrund (*Sie finden den Ort an der Südwestecke der Karte von Gareth*) bereitet sich auf das Fest am heutigen Abend vor. Stirnrunzelnd gedenken Sie all der schönen Dinge, die Sie jetzt tun könnten, wenn nur nicht dieses Mißgeschick über Sie hereingebrochen wäre: Mit Jasper, Eelko und Titina Blumenkränze und Bänder flechten für den Tanz oder gemeinsam in den Wald gehen, um Holz zu sammeln für das Freudenfeuer. Ja, gewiß sind die drei schon dabei, den großen Holzstoß unter fröhlichen Gesängen in der Mitte des Dorfplatzes aufzuschichten. Sie mögen es sich gar nicht genau ausmalen - vor allem nicht, wenn Sie an die kleinen Belohnungen denken, die den fleißigen Sammlern gebühren: Naschwerk und Honigwein, ja, manchmal sogar einen Schluck vom feinen Beerenbrannt. Sie können sich nur zu gut vorstellen, wie es sich Ihre Freunde gut gehen lassen, wie sie nach getaner Arbeit

scherzend und lachend von Tür zu Tür ziehen und ihre Belohnung einfordern: Rosinenküchlein und Apfeltaler, Praiosscheibchen aus Honigkuchenteig, Heidelbeertaschen, Nußbatzen, Peraïneähren aus Fruchtgelee, vor allem aber die köstlichen Sirupbonbons, wie die alte Marhenia sie so vor-trefflich zu fertigen versteht.

Bei dem Gedanken, daß Ihnen all diese Leckereien entgehen, hacken Sie trotzig auf das Stück Holz in Ihren Händen ein. Fraglich, ob es Ihnen auf diese Weise gelingen wird, dem groben Klotz die Figur von Raidri Conchobair, dem wohl berühmtesten Recken Aventuriens, zu entlocken, wie Sie es sich vorgenommen haben.

Welche Sünde müssen Sie wohl vor den Zwölfen auf sich geladen haben, daß ausgerechnet Sie dieses Mißgeschick heimsuchen mußte. Als ob es nicht genügen würde, daß Lisko, der Hirtenjunge, und auch Hitta, Jesca und Traerben gerade an diesem Feiertage mit vom Kindspustelfieber fleckigen Gesichtern und geschwollenen Halsen in ihren Betten liegen. Nein, ausgerechnet Sie muß Jadine Siebenrüb, Dorfälteste und vermögendste Bäuerin von Briskengrund, zum Ziegenhüten auserküren. Als ob Gorben oder Eelko das nicht ebensogut hätten machen können. Zudem, wo sie doch beide jünger sind, über ein halbes Jahr sogar!

Was für eine ungerechte Welt!

Brummelnd werfen Sie den Holzklotz beiseite. Wenn es doch schon dämmerte! Wenn Sie nur endlich die Herde zurück ins Dorf treiben dürften! Doch noch viele, schier endlose Stunden liegen vor Ihnen, bevor auch Sie sich endlich ins Festgetümmel stürzen dürfen. Nur gut, daß wenigstens Bärchen Sie begleitet hat. Dem riesigen, erfahrenen Hütehund kann man die Herde getrost für ein Stündchen anvertrauen, da hat man die nöti-



ge Muße, sein Elend beim Betrachten der träge dahinziehenden Wolkenketzen zu bedenken. Aufmerksam sehen Sie sich noch einmal genau um, ob nicht doch ein vierbeiniger Räuber sich in der Nähe der Herde blicken läßt, dann lassen Sie sich beruhigt zurücksinken, machen es sich auf Ihrer Decke bequem und starren in den Himmel. Und die Weisen des Landes müssen recht haben mit ihrer Behauptung, die Betrachtung der Natur schenke Körper und Seele Trost und Ruhe: Nur wenige Augenblicke mögen vergangen sein, da werden Ihre Lider schwer, und Sie schlummern sanft ein. Bärchen folgt Ihrem Beispiel: Er schmiegt sich an Ihre Seite, sein Kopf ruht schwer auf Ihrem Schoß.

In Abschnitt 9 erfahren Sie, wie erholsam und belebend ein Schlaf in freier Natur sein kann.

2

Blättern Sie nach Abschnitt 227!

3

Bauz! Ein Kiesel trifft Sie hart am Hinterkopf! Das wird eine schöne Beule geben. Doch es bleibt Ihnen keine Zeit, über Schmerzen zu jammern - Sie können Ihren Augen kaum trauen: Eine ganze Horde kleiner, rotpelziger Kreaturen mit affenartigen, häßlichen Fratzen fällt gerade unter lautem Gebrüll über Ihre Herde her und macht sich daran, die Tiere davonzutreiben, auf das dichte Buschwerk nördlich von Ihnen zu. Unter wütendem Gebell stürzt sich Bärchen mal auf diesen, mal auf jenen der feigen Räuber und treibt ihn ein Stück zurück, doch es sind zu viele, als daß der treue Hund alleine mit ihnen fertig werden könnte.

Goblins! Mögen die sieben doppelschwänzigen Dämonen von Neshkathot dieses Raubgesindel auf ewig in die Sphären der Niederhöhlen verbannen! Nicht zum ersten Mal versuchen sich diese schurkischen Gesellen in dieser Gegend als Viehdiebe - doch noch nie haben Sie selbst so einen Überfall erlebt. Fluchend greifen Sie nach Ihrem Hirtenstab, der einzigen Waffe, die Ihnen gegen die Diebe zur Verfügung steht. Zwar haben Sie auch noch Ihren Dolch, doch damit stünde es schlecht für Sie, gegen die keulen- und säbelbewehrten Gegner.

Zum Glück sind die Goblins als feige bekannt. Vielleicht wird es Ihnen gelingen, die Räuber in die Flucht zu schlagen, wenn Sie nur genügend Lärm machen (11). Sie können es aber auch vorziehen, davonzulaufen und sich irgendwo im Unterholz zu verbergen, bis die Viehdiebe das Weite gesucht haben (4).

4

Hurtig nehmen Sie die Beine in die Hand und überlassen Bärchen und den Goblins die Kampfstätte.

Doch nach wenigen Schritten überkommen Sie Gewissens-bisse. Wenn Sie wirklich einmal ein Held werden wollen, so wie in Ihrem Traum, dann kann es kaum der richtige Anfang für Ihre Laufbahn sein, vor ein paar Rotpelzen Reißaus zu nehmen - die Burschen reichen Ihnen ja kaum bis an die Schulter! Bei Rondra, der Göttin des Kampfes, solche Schmach können Sie nicht über sich kommen lassen! Also los, zurück ins Kampfgetümmel in Abschnitt 11!

Nein, Sie sind nicht lebensmüde - Sie rennen weiter 33.

5

Verzweifelt umklammern Sie das Artefakt, hoffen stumm, daß es noch genügend Kraft besitzt. Doch Ihre Hände bleiben kühl, nichts deutet darauf hin, daß sich arkane Kräfte entfalten. Aus den Augenwinkeln beobachten Sie voller Entsetzen, wie sich Ihre Verfolger nähern, nur noch wenige Schritt, dann sind sie da. Noch einmal konzentrieren Sie darauf, die Magie zu erwecken, inbrünstig flehen Sie die Götter um Hilfe an. Da flammt ein glutroter Blitz aus Ihren Händen, fährt geradewegs in die Pforte, daß diese krachend auf-springt. Sie verlieren keinen Augenblick mit Überlegungen,

hastig springen Sie in den gähnenden Tunnel, welcher sich hinter der Tür auftut (255).

6

Mit einem dumpfen Klang trifft Sie ein wuchtiger Keulen-hieb in die Rippen, preßt Ihnen die Luft aus den Lungen, daß Ihnen ganz schwarz vor Augen wird. Taumelnd versuchen Sie sich auf den Beinen zu halten, doch vergebens, schon wird es dunkel um Sie. Sie können gerade noch die Nummer des nächsten Abschnitts erkennen: 80.

7

Belustigt blitzen zwei stahlblaue Augen in einem wettergegerbten, narbenbedeckten Gesicht: "Na, hast dich wohl übernommen, Kindchen. Nun, nun, mach dir nichts draus, die größten Helden haben schon mal Staub geschmeckt. Das ist doch keine Schande, so lange es nicht zum Schlimmsten kommt. Die listigen Biester sollte man aber auch nie unterschätzen. Sind heimtückisch und gerissen. Zwar klein und mickrig, aber schlau. Na, für diesmal hab ich dich ja noch vor Borons Hallen bewahrt, dein Glück, daß ich gerade diesen Weg entlanggeritten bin. Mußt ein Phexkind sein, eigentlich wollte ich nich' abseits der Straße lang...

Wär aber auch ein bißchen früh für einen Frischling wie dich, jetzt schon abzutreten. Nu' setz dich mal auf, warte, ich stütz dich, und trink das hier. Geht nichts über 'n ordentliches Feuer nach so 'nem Schreck, das weckt die Lebensgeister, glaub mir, ich weiß, wovon ich rede."

Staunend betrachten Sie den hochgewachsenen Fremden, der neben Ihnen kniet. Schwarzhaarig ist er und von kräftiger Statur, und Sie würden einen Silberling darauf wetten, daß er Tjulka den Schmied im Armdrücken besiegen könnte. Seine Kleidung ist zweckmäßig, doch für einen einfachen Wanderer zu aufwendig: Rauhlederne, fransenbesetzte Hosen nach Elfenart, hohe Stulpenstiefel mit Schnalle, ein weites Leinenhemd mit Spitzenkragen, wie die feinen Herren es tragen, darüber ein wattiertes, mit fremdartigen Ornamenten besticktes Lederwams und ein langer dunkelgrüner Umhang aus dicker Wolle, welcher von einer schweren Bronzefibel gehalten wird. Sein Haupt schmückt eine Filzkappe, wie sie häufig von den Jägern im Norden getragen wird, geziert von einer gelben Feder, an seiner Seite trägt der Mann eine silberbeschlagene Lederscheide, aus der der Griffkorb eines Rapiers ragt. Und obwohl Sie solche Gestalten nur aus den Liedern und Geschichten am Kaminfeuer kennen, sind Sie sich sicher: Hier haben Sie es mit einem waschechten Abenteuerer, einem Glücksritter, zu tun.

Bärchen liegt seelenruhig, aber ein wenig ramponiert und außer Atem, neben dem Fremden im Gras und läßt sich bereitwillig das Kinn kraulen.

Schließlich nehmen Sie einen Schluck aus dem Krüglein, das Ihr unbekannter Retter Ihnen an die Lippen hält (63).

8

Angestrengt suchen Sie nach einer Spur von der Ziege. Und es dauert nicht lange, da werden Ihre Mühen belohnt: In

einem Busch finden Sie ein Bündel von Silberhaars langem Fell. Angespornt durch diesen Fund begeben Sie sich zu Abschnitt 26.

9

Unter dem dumpfen Schlag ihrer Trommeln nähert sich die schwer gerüstete Orkarmee unaufhaltsam dem wehrlosen Dorf, Blutgier steht in den böseartig funkelnden Augen. Gelähmt vor Angst haben sich die Bauern im Tempel der Peraine verbarrikadiert, dem einzigen festen Steinhaus in diesem Weiler. Doch Mauern vermögen die mordlüsternde Flut nicht aufzuhalten, das wissen die verzweifelten Bauern. Flehend erhebt sich so manches Augenpaar zum Himmel, einzig ein Wunder der Zwölfgötter kann sie noch retten! Doch da fliegt schon der erste Brandfeil, setzt das Strohdach einer Käte in Brand. Entsetzt drängen sich die Dörfler noch enger zusammen.

Siegesicher lösen die Orken ihre Marschordnung, unter heiserem Gebrüll stürmen sie auf das Dörfchen zu.

Doch da erschallt, silbrig und hell, der Ruf einer Fanfare. Ein Trupp stolzer Reiter donnert auf prachtvollen Rossen heran, von Kopf bis Fuß in lauterem Silber gehüllt, die Lanzen spitzen mit Fähnlein geschmückt, die Schilde blinkend im Schein der Praiosscheibe. Die Visiere ihrer Helme aber sind wie das Antlitz einer Löwin, und ein roter Schweif schmückt die Helmzier. Nur zwölf sind es, die gegen wohl vier Dutzend Orken anrennen, doch sie kennen keine Furcht, triumphierend erschallt ihr Kriegsschrei, "Tod unseren Feinden und Rondra den Sieg", als sie sich kühn auf die überraschten Orken stürzen. Schwerter klirren aufeinander, Schmerzschreie und Kriegsrufe erfüllen die Luft.

Bald scheint es inmitten des grausigen Getümmels zu einer Entscheidung gekommen zu sein, als der Anführer der wackeren Zwölfe sein Roß dem Häuptling der Orken entgegenlenkt, ihn zu stellen. Der Orkkrieger nimmt die Herausforderung an, grimmig umklammert er das Heft seines Säbels, bleckt drohend die Zähne. Da springt der Ritter von seinem sich bäumenden Roß, und reißt sich kühn den Löwenhelm vom Kopfe, um sein Gesicht zu zeigen.

Es ist Ihr Antlitz, das unter dem Helm verborgen war! Doch bevor Sie sich von dieser Überraschung erholen können, bricht der Zweikampf los. Mit wütenden Hieben schlägt der Häuptling auf seinen Herausforderer ein, doch leichthändig pariert der Ritter die Hiebe, findet gar Zeit, seinen Gegner zu verhöhnen. Zoll um Zoll muß der Ork vor der blitzenden Klinge weichen, da sehen Sie aus den Augenwinkeln die mächtige Gestalt eines riesigen orkischen Kampfhundes herbeifliegen, der sich mit geifernd gebleckten Fängen auf die ungeschützte Kehle des ahnungslosen Kriegers stürzt...

Ihr Warnschrei bleibt Ihnen in der Kehle stecken, als Ihnen plötzlich klar wird, daß sich vorhin gar kein Hund bei den Orks befunden hat. Doch damit nicht genug: Auch das heisere Geschrei der Kombattanten hat sich verändert. Es erscheint kommt Ihnen mit einem Mal sehr nah vor, viel näher noch als vorhin. Meckernd, ja, irgendwie ziegenartig dringt es in Ihre Ohren... Voller Entsetzen schrecken Sie aus

Ihrem Traum hoch - in Abschnitt 3 hat Sie die Wirklichkeit wieder.

10

Da hilft es nichts, Ihren Schmerzen zum Trotz müssen Sie sich doch aufmachen, die Ziegen zu suchen. Es bleibt zu hoffen, daß Sie nur bis zum Abschnitt 55 gehen müssen, um die Herde zu finden.

11

Insgesamt zählen fünf mit rostigen Säbeln oder Keulen bewaffnete Goblins zu der Räuberbande. Zwei der kleinen Mistkerle haben in einiger Entfernung von Ihnen Stellung bezogen und attackieren Sie mit gezielten Steinwürfen. Bevor Sie an diese lästigen Gesellen herankommen können, müssen Sie aber erst einmal die anderen drei Goblins bezwingen oder davonjagen.

Die Werte der Goblins:

Mut: 6

Lebensenergie: 15

Angriff: 8

Parade: 7

Rüstschutz: 1

Trefferpunkte: 1W6 +2 (Säbel/Keule)

Da die Goblins weitverstreut hinter den flüchtenden Ziegen herrennen, kommt es nicht dazu, daß Sie mehr als ein Gegner gleichzeitig im Nahkampf attackiert.

Nun aber mutig heran an den Feind! Ihr Hirtenstab fügt dem Gegner bei gelungener Attacke 1W6 +2 Trefferpunkte zu. Führen Sie den Kampf nach den Regeln im Buch I, Seite 13, durch. Wenn Sie einen Goblin vertrieben haben, wenden Sie sich dem nächsten zu. Wir wollen hoffen, daß Ihre Lebensenergie so lange vorhält, bis Sie 3 Ziegenderbe verschluckt haben, denn dann nehmen auch die übrigen Reißaus.

Die Goblins sind übrigens, obwohl weithin als dumm verschrien, beileibe nicht von allen guten Geistern verlassen: Sobald ihre Lebensenergie unter 7 Punkte fällt, ergreifen sie die Flucht. Und auch Sie sollten bedenken, ob ein paar Ziegen es wert sind, Ihr junges, blühendes Leben dafür hinzugeben... Wenn Ihre Lebensenergie im Laufe des Kampfes nur noch 8 Punkte oder weniger beträgt, umfängt Sie gnädige Ohnmacht. Nun sind wir gespannt, bei welchem Abschnitt es für Sie weitergehen wird:

Was können so ein paar jämmerliche Schurken schon gegen einen Recken wie Sie ausrichten?! Selbstverständlich ist es Ihnen gelungen, die Goblins zu bezwingen (18).

Die Widerlinge entpuppten sich als fürchterliche Kämpen, zudem waren sie in der Überzahl, da bedeutet die Niederlage keine Schande (6)!

12

Bevor sich Jelgan von Ihnen verabschiedet, zieht er aus einer Lederscheide an seinem Sattel noch einen schlanken Säbel: "Da, nimm ihn, daß du bei deiner nächsten Begegnung mit solchem Gesindel nicht wieder blank dastehst. Siehst doch gar nicht so schwächlich aus, aus dir kann mit ein bißchen

Übung gewißlich noch etwas werden. Na, dann mach es `mal gut und viel Glück bei der Ziegenhatz."

Grüßend hebt Jelgan noch einmal die Hand, dann stößt er dem Braunen die Absätze in die Flanken, daß dieser schnaubend davonschiebt.

Sie schauen Ihrem neuen Freund noch eine Weile nach, dann wenden sich Ihre bewundernden Blicke der blinkenden Klinge zu. Welch großzügiges Geschenk! Fachkundig zerteilen Sie mit ein paar gezielten Hieben die Luft, bevor Sie die Waffe in Ihren Gürtel stecken. So sehen Sie doch schon eher wie ein Held aus! Und immerhin, der Säbel fügt, wenn der Hieb wohl platziert ist, dem Gegner 1W6 +3 TP zu.

Doch nun eilig in Abschnitt 55 hinter Ihren Ziegen her.

13

Ist Ihre Lebensenergie unter den Hieben der Goblins auf weniger als 15 Punkte gefallen? Wenn ja, dann lesen Sie Abschnitt 31, ansonsten können Sie in Abschnitt 73 den Kampfplatz genauer untersuchen.

14

Mit zittrigen Fingern - immerhin ist es ja Ihr Blut, welches da so reichlich fließt - gelingt es Ihnen, aus Ihrer Tunika einen passablen Verband zu fertigen und anzulegen. Wenigstens ist die Blutung gestoppt... Dennoch wünschten Sie sich jetzt einen Schluck von Marhenias Heiltrank, dann würde es Ihnen gewiß besser gehen.

Trotzdem wollen Sie nicht darauf verzichten, das Schlachtfeld nach Beutestücken abzusuchen (73).

15

`Oh Peraine, Göttin der Heilkunde, hätte ich doch besser aufgepaßt, als die alte Marhenia uns Kinder damals in der Heilkunde unterwiesen hat.'

Doch Ihre Einsicht kommt zu spät. Zwar versuchen Sie redlich, einen einigermaßen vernünftigen Verband anzulegen, doch es will nicht recht gelingen, die Binde rutscht und das Blut fließt munter weiter. Da können Sie nur hoffen, daß Sie möglichst bald auf jemanden stoßen, der mehr von der Kunst des Heilens versteht als Sie. Bis dahin verlieren Sie einen weiteren W6 LE. GE und KK sinken um je einen Punkt, bis Sie wiederhergestellt sind. Weiter bei 10.

16

Zufrieden betrachten Sie Ihre Beute, als es Sie siedendheiß überkommt: Die Herde!

Drei der Ziegen grasen zwar in unmittelbarer Nähe und dort hinten erkennen Sie weitere zwei, aber als Sie heute morgen loszogen, da bestand Ihre Herde aus stattlichen 21 Tieren. Wenn Sie sich ausmalen, was das für ein Donnerwetter gibt, wenn Sie ohne die Ziegen ins Dorf zurückkehren, wird Ihnen ganz flau. Nein, Sie müssen sofort die Viecher suchen!

Es bleibt zu hoffen, daß Sie schon in Abschnitt 55 alle Tiere wieder beisammen haben.

17

Während Sie wieder zu Kräften kommen, erzählt Ihnen Jelgan, daß er auf dem Weg nach Gareth, der prächtigen Kaiserstadt, Metropole des Neuen Reiches sei, wo er hoffe, sein Glück zu machen. Gareth: Wieviel Unglaubliches und Phantastisches haben Sie von dieser gewaltigen Stadt gehört. Obwohl Ihr Heimatdorf doch nur wenige Tagesreisen von der Hauptstadt entfernt ist, war es Ihnen noch nie vergönnt, selbst dorthin zu reisen, um mit eigenen Augen die Wunder zu schauen - aber wer weiß, vielleicht werden Sie es eines Tages ja doch noch schaffen?

Dann aber erhebt sich Jelgan. "Jetzt muß ich aber los, will sehen, daß ich bis zur Nacht noch bis Telfenhain komme. Und ich glaube, du hast doch wohl auch noch genug zu schaffen. Ich meine, mit den Viechern, die wirst du doch wohl einfangen wollen. Wäre doch `n Jammer, wenn das Goblinpack sie noch kriegen sollte."

Ach du liebe Güte, das hätten Sie ja beinahe vergessen: die Ziegen! Jetzt aber schnell auf die Beine und hurtig auf die Suche (12)!

18

Freudig brüllen Sie Ihren Triumph hinaus. Wie flink die Rotpelze ihre Beine in die Hand nehmen können, wenn man ihnen nur zeigt, wie man die Waffe meisterlich führt. Ha, bei Rondra, der kämpferischen Göttin, die werden sich so schnell nicht mehr hier blicken lassen! Freudetrunken stolzieren Sie über die Stätte Ihres Sieges, übermütig tanzt Bärchen um Sie herum.

Die feigen Buben hatten es mit ihrer Flucht so eilig, daß sie sogar ihre Waffen fallengelassen haben. Wenn Sie wollen, können Sie einen Säbel oder eine Keule an sich nehmen. Die Klingen sind zwar von minderer Qualität, rostzerfressen und scharf, aber 1W6 +2 Trefferpunkte bringen sie allemal.

In Abschnitt 13 geht es weiter.

19

Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte Gewandtheitsprobe ab. Gelingt diese, erklimmen Sie den Felsen bei 40, sonst erfolgt der jähe Rücksturz zur Erde bei 43.

20

Längst noch nicht sind alle Fragen geklärt: Warum das Gaukelspiel, die häßliche Maskerade?

Jedwinia lacht: " Es ist ein Spiel, mein Schöner, nur ein Spiel. Es macht mir Spaß, und nur zu selten finde ich Gelegenheit, mich an der Unwissenheit eines zufälligen Gastes zu weiden. Hat es dir denn gar nicht gefallen? Mir ist es ein gar köstlicher Zeitvertreib. Was ist schon Wirklichkeit? Statt der Kate hätte dort auch ein Schloß stehen können - oder ein finsterer Turm. Es ist nur ein Spiel. Aber vielleicht findet man es nur dann amüsant, wenn man alle Karten kennt?"

Mit einem Lächeln nimmt Jedwinia Ihre Hand und zieht sie mit sich, auf den Waldrand zu Abschnitt 143.

Die Dämonenbrache: Nur zu gut erinnern Sie sich an die Abende vor dem Kaminfeuer, wenn Ohm Jepper Ihnen und den anderen Kindern Geschichten erzählt hat: Märchen von Feen, Magiern, und Drachen, Heldenlieder und die Sagen vom listigen Bauern Tinnon, Geschichten über Räuber, Gespenster, Dämonen und Fabelwesen.

Viele dieser Geschichten spielten in der Dämonenbrache, jenem finsternen, von den Zwölfgöttern verlassenen Gebiet, seit dort vor mehr als 1500 Jahren, jene schreckliche Schlacht tobte, die man als die Dämonenschlacht kennt.

Damals begehrten die wackeren Garethter Bürger in gerechtem Zorne gegen die Herrschaft des blutgierigen Tyrannen Fran-Horas auf.

Niemals zuvor hatte man eine so gewaltige Schlacht erlebt: Wohl Tausende und Abertausende hatten sich auf den Feldern vor den Toren der Stadt eingefunden, um es zu einer Entscheidung zu bringen zwischen Tyrannei und Freiheit.

In wildem Zorne prallten die Heere aufeinander, Stunde um Stunde wurde erbittert gefochten, auf beiden Seiten fielen die Streiter wie die Halme vor der Sense des Schnitters. Dann brach die Nacht herein, und endlich schien es, als sollten die Aufständischen ihre gerechte Sache zum Siege tragen. Als aber der Hexenmeister Fran-Horas seine Truppen wanken sah, besann er sich auf seine schwarzmagischen Künste und rief in unheiligem Ritual jene, die niemals einen Fuß in unsere Sphären setzen dürfen, die Erzdämonen, Herren über alle widernatürlichen Kreaturen der Anderssphären. Niemand vermag das Entsetzen der Menschen wiederzugeben, als diese Fürsten des Unheils über das Schlachtfeld tobten und ohne Ansehen von Macht, Stand oder Gesinnung einen jeden gnadenlos mit sich in das Verderben rissen. Am nächsten Morgen aber war das Schlachtfeld übersät von den

zerfetzten Körpern der Gefallenen, Aufständische neben Kaiserlichen, im Tode waren sich alle gleich. Nur eine Handvoll Überlebende entflohen dem Grauen, doch nicht einer von ihnen war noch klaren Verstandes. An jenem Tage aber, so sagt man, haben die Götter von diesem Flecken Deres ihr Antlitz abgekehrt, und bis heute hat sich daran nichts geändert. So meiden bis zur Stunde die Menschen diesen Flecken, obwohl die Brache sich bis an die Stadtgrenzen Gareths erstreckt: Kein Segen liegt auf dem, der dort versucht zu siedeln, zu säen oder zu jagen.

Zwar ist das Land, das nach dem Erscheinen der Dämonen schwarz und kahl war, wieder grün, doch wenig Natürliches wächst dort: So berichtet man von merkwürdig verdrehten und knorrigen Bäumen, denen eine finstere, den Menschen übelwollende Seele innewohnt, von unbelaubtem, schwärzlichem Buschwerk mit spannenlangen Giftdomen und purpurfarbenen Beeren, die den ahnungslosen Esser in rasenden Wahn treiben, von Flechten und Ranken, die nach dem Knöchel des Wanderers greifen, um ihn in ein finsternes Loch zu ziehen. Auch gibt es dort Blumen von unglaublicher Schönheit, die mit ihrem betörenden Duft kleine Tiere anlocken, um diese dann langsam zu verschlingen, oder solche, deren Duft einem den Atem lähmt, daß man elendiglich zu Tode kommt. Soll es da wundern, wenn auch alles, was da auf zwei oder mehr Beinen kreucht, was schwimmt oder was Flügel hat, zu den ekelerregendsten, widernatürlichsten und gefährlichsten Kreaturen gehört, die auf Dere zu finden sind? Riesige Spinnen, die Kaninchen oder gar Rehe in ihren heimtückischen Netzen fangen, fürchterliche Sumpfkreaturen, die unter Wasser auf ein ahnungsloses Tier warten, welches die Tränke sucht. Winzige Fischlein, die über eine seltsame Zauberkraft verfügen, die den Schwimmer lähmt, so daß er in Krämpfe oder in Ohnmacht fällt. Auch von einem Rudel dämonischer schwarzer Wölfe mit blutroten Augen und Fängen und von Sumpfratten, deren pestverseuchter Biß den Tod bringt, geht die Mär.

Auch Menschen und Menschenähnliche gibt es, die in der Brache ihr Leben fristen, doch sind diese, wie alle Kreaturen dort, kaum dazu angetan, ein banges Herz zu ermutigen: Räuberbanden und flüchtige Mörder, die dort ihre Schlupfwinkel haben, Moorhexen, Schwarzmagier und Dämonenanbeter, die in der Abgeschiedenheit ihrem finsternen Treiben nachgehen. Kein Mensch aber, der nach den Gesetzen des Kaisers und der Zwölfgötter lebt, könnte an einem solchen Ort lange bestehen.

Und zu allem wimmelt es in der Dämonenbrache noch von jenen, die man als Feenwesen kennt: Baumgeister und Wasserfeen, die die Menschen in ihre Welt entführen, Kobolde mit ihrem böartigen Schabernack, Irrlichter und andere Geister, die den Wanderer in die Irre führen, Faune und Biestinger, unheimliche Wesen, halb Tier, halb Mensch.

Ach, es bräuchte wohl ein Jahr, all die Schrecken aufzuzählen, die in der Brache lauem. Gar mancher tapfere Mann, manche unerschrockene Frau haben es schon versucht, das verfluchte Land zu erkunden, es von seinem Fluche zu befreien, doch vergebens: Nur wenige kehrten gesund an



Leib und Seele zurück, und kaum einer von ihnen war fähig oder bereit, zu berichten, was ihm dort widerfahren ist. Auch in Ihrem Dorf kennt man die Schrecken der Dämonen-brache, obwohl Briskengrund doch ein gutes Wegstück davon entfernt liegt: So hat vor 17 Jahren ein Wolfsrudel in einer Nacht fast das gesamte Vieh auf der Weide gerissen, und etliche Jahre zuvor hat ein krummbeiniger Kobold, dem man aus Furcht die Gastfreundschaft verweigerte, eine Quelle zum Versiegen gebracht, aus der bis heute nicht wieder ein Tröpfchen geflossen ist.

An eine Sache können Sie sich sogar noch selbst erinnern, vor etwa 8 Jahren, als das rothaarige Töchterlein der Müllerin - man sagt, von allen Menschenkindern haben es die Rothaarigen den Feen am meisten angetan - vom Beeren-sammeln nicht wieder zurückkehrte, und man munkelte, die Feen hätten es sich geholt.

Fürwahr, ein düsterer und unheimlicher Flecken! Doch Silberhaars Spuren, deutlich im morastigen Boden zu erkennen, führen geradewegs in die Brache hinein.

Wenn Sie der Spur folgen wollen, geht es bei Abschnitt 47 weiter.

Sollten Ihnen die paar Schauergeschichten aber zuviel Furcht eingejagt haben, können Sie in Abschnitt 36 sehen, wie es für Sie weitergeht.

22

Obwohl es doch hellichter Tag ist, ein Blick gen Himmel verrät Ihren geübten Augen, daß die Sonne etwa ihren höchsten Stand erreicht hat - Praiosstunde -, es ist ungewöhnlich still. Kein Vogelsingen ist zu hören, selbst das sonst allgegenwärtige Zirpen der Herbstheimchen fehlt, und ein fauliger Geruch erfüllt die Luft. Doch Sie haben kaum Zeit, sich darüber Gedanken zu machen, es kostet Sie Ihre gesamte Aufmerksamkeit, der Fährte zu folgen und sich einen Weg durch die Wildnis zu bahnen.

Doch immer wieder sehen Sie sich verstohlen um, lauschen gespannt, ob sich etwa irgendeine der verfluchten Wesenheiten der Dämonenbrache still und heimlich an Ihre Fersen geheftet hat, aber Sie vermögen nichts zu entdecken.

Undurchdringliches Gestrüpp macht den Weitermarsch zur Tortur: Zweige schlagen Ihnen ins Gesicht, Ihre Füße verfangen sich in knorrigen Wurzeln, zähe Ranken legen sich um Ihre Knöchel, daß Sie stolpern. Oftmals gibt der feuchte Boden unter Ihren Füßen nach. Unter hohem Gras und Heidekraut verbergen sich heimtückische Moirlöcher, da heißt es vorsichtig sein, will man nicht unversehens bis zur Hüfte im Schlamm stecken. Vor jedem Schritt, den Sie tun, prüfen Sie mit Ihrem Stab den Boden. 142

23

Heldenhaft ignorieren Sie Ihren knurrenden Magen und machen sich sogleich daran, die Lichtung bei Abschnitt 72 nach Spuren abzusuchen. Leider bleibt die schnöde Mißachtung der Belange Ihres Körpers nicht ohne Folgen, Sie büßen 2 Punkte Lebensenergie ein.

24

Ein wenig erschöpft lassen Sie sich ins Gras fallen. Das tut wohl, nach so einem langen Marsch. Neugierig öffnen Sie Ihren Beutel, um zu sehen, was Larika Ihnen heute früh alles eingepackt hat.

Ja, da wird Ihnen ganz warm um's Herz, Ihre Schwester muß Sie doch recht gerne haben: Einen mächtigen Brotkanten, ein ordentliches Stück Ziegenkäse, ein Ende von der guten Eselswurst und in dem Schläuchlein dort wird wohl verdünnter Wein sein, dazu eine Brezel, eine herrliche Zwiebel, zwei rotwangige Äpfel, ganze vier Rosinenküchlein und - darf es wahr sein? - sogar ein paar Sirupbonbons!

Mit vollem Bauch und deutlich besserer Laune, machen Sie sich in Abschnitt 72 daran, Silberhaars Spur wiederaufzunehmen.

25

Wer kann schon Ihre Erleichterung ermessen, als Sie endlich die Pforte zurück in Ihre eigene Welt gefunden haben? Freudig fahren Ihre Hände über das rissige Holz - es ist doch tatsächlich eine gewöhnliche eichene Tür, wenn auch ohne erkennbares Schloß, Klinke und Angel, die scheinbar in den dunklen Fels führt. Hurtig ziehen Sie das Ihnen anvertraute Artefakt hervor, nehmen es in beide Hände. Nun gilt es nur noch, den magischen Bann zu lösen, der das Tor verschlossen hält, dann können Sie endlich wieder heim, in Ihr Dorf. Sie konzentrieren sich fest auf Ihren Wunsch, die magische Pforte zu öffnen. Mit einem Mal wird es wärmer und wärmer zwischen Ihren Handflächen, Ihre Finger erstrahlen in einem rötlichen Schein. Schnell pressen Sie Ihre leuchtenden Handflächen auf die Tür. Sie vernehmen ein leichtes Klingeln, wie von silbernen Glöckchen, dann springt die Pforte ohne ein Geräusch einen Spaltbreit auf. Das Glühen auf Ihren Händen ist verloschen. Vorsichtig spähen Sie durch den Türritzt und blicken in einen tiefschwarzen Tunnel (257).

26

Zwar ist es nicht leicht, der Spur des Ziegenbockes zu folgen, nur hier und da finden sich ein paar niedergetretene Halme oder ein abgeknicktes Zweiglein, doch die Götter scheinen Ihnen wieder besser gesonnen zu sein: Immer dann, wenn Sie gerade befürchten müssen, die Fährte verloren zu haben, finden Sie ein Fellbüschel von Silberhaar.

In wildem Zickzack führt die Spur Sie allmählich weiter weg von dem Weideplatz, an dem Sie Bärchen und die Herde zurückließen, gen Norden, fort von den Ihnen bekannten Pfaden, tiefer in die Wildnis hinein. Das freie Grasland haben Sie längst hinter sich gelassen, dichtes Heidekraut mit violetten Blüten und düstere Moorflechten bedecken den Boden, gut mannshohes Buschwerk türmt sich links und rechts von Ihnen auf, macht es unmöglich, das Gelände zu überblicken. Auch fällt Ihnen auf, daß der Boden morastiger geworden ist. Einmal sind Sie gar in ein knöcheltiefes Schlammloch getreten, daß Ihnen der Matsch bis in die Stiefel gelaufen ist.

Das alles aber mag Ihnen gar nicht gefallen, sind es doch untrügliche Zeichen, daß Sie sich allmählich einem Gefilde nähern, daß Sie lieber meiden würden: der berühmten Dämonenbrache, einem ausgedehnten Wald- und Sumpfbiet, welches sich von hier bis nach Gareth erstreckt. Sie entschließen sich, einen Moment zu verschlafen, um in Abschnitt 21 zu rekapitulieren, was Sie alles schon über dieses unheimliche Gebiet gehört haben.

27

Kein Riegel hindert Sie daran, die Tür zu öffnen. Was für einen Nutzen hätte es auch, ein Haus zu verschließen, dessen Wände so wackelig sind, daß man sie mit der bloßen Hand einreißen könnte?

Ein eigentümlicher Kräuterduft liegt in der Luft, in den sich ein zweiter, beißender Geruch nach Raubtier mischt. In dem Zimmerchen herrscht eine schier unbeschreibliche Unordnung: Regalbretter, Tisch und Herdstelle sind staubbedeckt, Hausrat, hier und da ein paar Lebensmittel und allerlei Gefäße und Päckchen liegen bunt durcheinander. Die beeindruckende Webarbeit einer fleißigen Spinne ziert die Zimmerecke gleich neben dem Fensterloch. Dutzende Kräutersträußlein hängen an einem Balken über der Herdstelle, einige davon sind trocken, die meisten jedoch scheinen frisch, als habe man sie erst vor wenigen Tagen hier aufgehängt. Auf dem Lager, einem einfachen Strohsack, der auf einem hölzernen Gestell liegt, finden Sie einen alten durchlöchernten Rock. Über dem Bett hängt ein verschlissener und ausgebleicher Wandbehang, dessen Motiv nur noch schwach zu erkennen ist: Es zeigt die Gestalt eines hünenhaften, muskulösen Mannes mit dem Kopf eines Widders, der vor einem gewaltig auflodernden Feuer steht. Um ihn herum dreht sich ein wilder Reigen, ein Dutzend Frauen, teils in bunten Festgewändern, teils unbekleidet, die Gesichter von Tiermasken verhüllt, springen und hüpfen in wilder Ekstase um den Widderköpfigen herum. Obwohl schon so stark verblaßt, wohnt dem Bildnis immer noch eine ganz eigene Kraft inne, Sie vermeinen die Leidenschaft der Tänzerinnen, die ungezügelte Kraft des Tiermenschen förmlich zu spüren, und es wird Ihnen ein wenig unbehaglich zumute.

Bei allen Zwölfen, zwar sind Sie noch nicht besonders weit herumgekommen, aber Sie haben schon viele Geschichten gehört: Wenn das hier nicht die Heimstatt einer Hexe ist... Diese Erkenntnis gefällt Ihnen gar nicht: Mit einer Hexe wollen Sie nichts zu schaffen haben. Sie machen sich heimlich nach Abschnitt 91 davon, um lieber woanders zu suchen. Sie haben keine Angst vor einer harmlosen, alten Kräuterfrau. Vielleicht kann Sie Ihnen ja weiterhelfen. Wollen Sie sich also in Abschnitt 101 genauer in der Hütte umsehen oder setzen Sie sich und warten höflich darauf, daß die Bewohne-rin heimkehrt (99)?

28

Nun kommen Sie recht gut voran, es tut wohl, endlich wieder einmal einen gangbaren Pfad entlangzuwandern, und sei es auch nur ein schmaler Wildpfad.

Sie schreiten frei aus - es geht stetig bergan -, ja, sind sogar in der Stimmung, ein munteres Liedchen vor sich hinzusummen. Die Sonnenstrahlen brechen freundlich durch das lichte Dach der Laubbäume. Schon hat der Herbst die Blätter in sanftes Gold und Rot getaucht, doch noch ist die Zeit fern, da die kalten Stürme über das Land peitschen und die Äste kahl und schwarz zurücklassen. Die Vögel singen, ein verspäteter Schmetterling tanzt durch die milde Luft, dieses Wäldchen unterscheidet sich in nichts von dem Hain gleich neben dem Dorf, wo man das Holz zu fällen pflegt. Eigentlich hätten Sie sich die berühmte Dämonenbrache viel beängstigender vorgestellt.

(34)

29

Sie packen noch ein wenig fester zu und versuchen, die Fee mit sich zu ziehen. Plötzlich durchfährt ein scharfer Schmerz Ihre Hand, mit aller ihr zur Verfügung stehenden Kraft hat die Kleine ihre spitzen Zähne in Ihre Hand getrieben. Es gelingt Ihnen gerade noch, den Schmerzensschrei zu unterdrücken, jedoch können Sie nicht verhindern, daß sich Ihr Griff vor Schreck löst. Mit einem wütenden Keckem stieß die kleine Fee von dannen. Ihnen aber bleibt nur der Weg nach 222.

30

Es ist nicht leicht, dem gewundenen Pfad durch den Wald zu folgen. Tief hängende Zweige und dichtes Gestrüpp machen ein Durchkommen schwer, der Erdboden ist über und über von Waldkraut, Birkenfarn, Domschlingen und Feengras bestanden. An manchen Stellen drohen Sie sogar, den Weg zu verlieren, wenn Buschwerk den Wildwechsel überwuchert, da heißt es, sich mit Stab oder Säbel einen Durchlaß zu bahnen. Schon nach nur hundert Wegschritt sind Sie von Domen und Ästen zerkratzt, Kletten haben sich in Ihrem Haar verfangen und Ihr Gewand bedarf einer gründlichen Behandlung mit Nadel und Faden.

Gerade haben Sie sich einen Weg durch die klebrigen Dolden eines Silberregens gebahnt, da bietet sich Ihnen ein unvermuteter Anblick (52).

31

Wenn das Gesindel schon die Waffen fallen ließ, vielleicht finden sich dann ja auch noch andere brauchbare Dinge. Ja, dort drüben liegt ein Stoffbündel...

Doch als Sie sich elegant nach Ihrer Beute bücken wollen, durchzuckt Sie ein schneidender Schmerz, der Ihnen die Tränen in die Augen treibt. Mit zusammengebißenen Zähnen lassen Sie sich zu Boden fallen, um den tiefen Schnitt, der Ihnen solche Pein bereitet, genauer zu begutachten. Nur gut, daß Sie noch nie empfindlich waren, wenn es um Blut ging, denn die Wunde, die Ihnen die kleinen Biester beige-bracht haben, sieht gar nicht gut aus.

Legen Sie eine Klugheitsprobe ab. Wenn die Probe gelungen ist, sehen Sie in Abschnitt 14, wie es weiter geht, bei mißlungener Probe findet sich Ihr Schicksal in Abschnitt 15.

32

Welch mühselige Art des Wanderns: Kaum weiter als bis zur Nase vermag man zu gucken, so dicht ist das Gestrüpp, durch das Sie sich einen Weg bahnen müssen. Die Stämme der Bäume, vornehmlich Birken und Erlen, stehen dicht bei dicht, wildes Buschwerk überwuchert den Erdboden. Mühe-voll schlängeln Sie sich voran. Zweige peitschen Ihnen ins Gesicht, knorrige Wurzelschlingen lassen Sie stolpern, Hände und Antlitz sind von Dornen zerkratzt. Ihr Gewand ist nunmehr vollends ruiniert, selbst der geschickteste Schneider vermöchte daran wohl nichts mehr zu retten. Verfluchter Ziegenbock! Langsam regen sich in Ihnen Zweifel, ob Silberhaar wirklich versucht hat, sich einen Weg durch diesen Urwald zu bahnen. Doch bevor Ihre Zweifel Sie zur Umkehr bewegen, verraten helle Lichtstrahlen, die durch die Bäume brechen, daß Sie sich in Abschnitt **184** dem Waldrand nähern.

33

Recht so, Ritter Hasenherz! Nur so wird man in Aventurien sicher das Rentenalter erreichen. Sie haben eine kluge Wahl getroffen. Beenden Sie nun die Lektüre dieses Abenteuers, kochen Sie sich einen Kamillentee, und denken Sie auch in Zukunft stets daran, alle Aufregung zu vermeiden...

34

Eine halbe Wegstunde mögen Sie hinter sich gebracht haben. Seit einer Weile flankieren hohe, düstere Fichten statt lichter Birken den Pfad, hartlaubige Stecheichen und breitfächrige Farne schmiegen sich an die geraden Stämme. Kein Sonnenstrahl dringt bis auf den weichen, nadelbedeckten Boden, ihre Schritte verursachen kaum einen Laut.

Als der Pfad eine Biegung macht, eröffnet sich Ihnen ein unerwarteter Anblick: Der Weg verbreitert sich zu einer schmalen, völlig kahlen Lichtung. Am Ende der Lichtung erhebt sich eine äußerst bizarre Felsformation: Wie die Finger einer titanischen Hand ragen vier zerklüftete Felsnadeln in den Himmel auf.

In Abschnitt **137** können Sie sich der merkwürdigen Felsformation nähern, um sie genauer zu untersuchen, in Abschnitt **37** ziehen Sie es vor, sich einen Weg durch das Unterholz zu suchen und die Lichtung zu umgehen.

35

Just als Sie sich abwenden wollen, um zurück zur Wasseroberfläche zu schwimmen, meldet sich eine innere Stimme. Wenn der See die Pforte zum Feenreich ist, dann ist dieser Wassermensch vielleicht ein Angehöriger des Schönen Volkes. Unter Umständen mag er Ihnen sogar weiterhelfen können. Doch selbst wenn nicht, der Teich ist die Pforte, die Sie durchschreiten müssen. Unmöglich, dabei dem Wassermenschen zu entgehen! So bleibt Ihnen nur der Weg nach vorn, wenn Sie Silberhaar wiederfinden wollen (**192**)

36

Sie wollen wirklich Reißaus nehmen und dem Heldenleben

den Rücken kehren (**46**)? Oder überlegen Sie es sich noch einmal anders (**47**)?

37

Zwar ist die Lichtung frei von jeglichem Pflanzenbewuchs, doch das Unterholz ringsum ist so dicht und undurchdringlich, daß es schon ganz besondere Geschicklichkeit braucht, sich einen Weg hindurch zu bahnen. Machen Sie eine Gewandtheitsprobe: Ist diese gelungen, schlängeln Sie sich bei **141** weiter, wenn nicht, bleiben Sie bei **84** stecken.

38

Wachsam und mit gezückter Waffe schleichen Sie um die Felsen herum. Doch es scheint, als blieben Ihre Bemühungen fruchtlos: Auf dem trockenen Boden ist nicht der Hauch einer Spur auszumachen. Dennoch mag es sein, daß Ihnen eine gelungene Klugheitsprobe mehr verrät (**78**). Sollten Ihre Sinne Sie im Stich lassen - die Probe ist gescheitert - können Sie immer noch bei **48** weiter dem Pfad folgen.

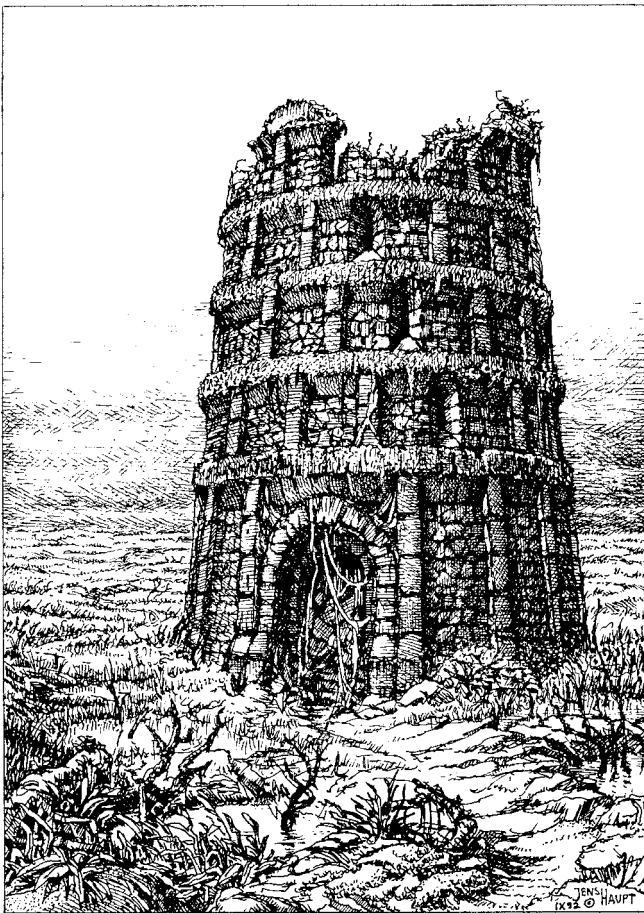
39

Sie nehmen allen Mut zusammen und beugen sich über die Alte. Wenn nur nicht all die Schrunden und Beulen wären... Fest kneifen Sie Ihre Augen zu, wenigstens wollen Sie den Anblick nicht mehr ertragen müssen. Dann spüren Sie auch schon, wie sich der faltige Mund der Hexe auf Ihren preßt und wie die kräftigen Klauen der Alten Sie umklammern und auf das Lager ziehen. Mit bösen Ahnungen blättern Sie nach Abschnitt **132**.

40

Es ist ein hartes Stück Arbeit, den steilen Felsen zu erklimmen, und mehr als einmal bricht ein Tritt unter Ihren Füßen weg, daß Sie drohen, den Halt zu verlieren und zu stürzen. Bald schon klebt Ihr Gewand Ihnen schweißdurchfeuchtet am Leibe, die Finger schmerzen vom krampfhaften Festklammern, und Ihr Atem kommt keuchend und schwer. So eine schwierige Kletterpartie haben Sie noch nie gewagt und fast möchten Sie wünschen, Sie hätten sich nie darauf eingelassen. Doch schließlich ist die Tat vollbracht, zittrig ziehen Sie sich auf ein kaum einen Rechschritt (Quadratmeter) messendes Plateau. Staunend blicken Sie sich um: Diese Stelle ist wahrhaftig ein perfekter Ausguck. Von hier oben kann man weit ins Land spähen, Felsbrocken schützen einen davor, selbst entdeckt zu werden. Sie nehmen sich die Zeit, den Ausblick zu genießen: dort hinten das Grasland, welches Sie durchmessen haben, und hier der Wald, in dem Sie gerastet haben. Dort drüben scheint das Land mooriger zu werden, und dort geht der Pfad weiter, dem Sie folgen wollen, tiefer in den Wald hinein. So dicht stehen die dunklen Nadelbäume, daß man seinen Verlauf kaum erkennen kann. Und dort - verwundert reiben Sie sich die Augen - inmitten der Fichten, ist das nicht ein Gemäuer, ein alter Turm?

Nachdenklich runzeln Sie die Stirne, für gewöhnlich sind es immer Schwarzmagier, die in solchen Türmen hausen, fin-



42

Plötzlich erscheint eine geisterhaft bleiche Fratze an einem der oberen Fenster und starrt Sie aus tiefen Augenhöhlen an. Sie ergreifen die Flucht nach 72.

Jetzt wollen Sie es wissen. Mit gezückter Waffe geht es nach 51.

43

Verbissen klammern Sie sich an den nackten Fels, suchen verzweifelt nach Halt. Schweiß strömt über Ihre Stirne, brennt in den Augen. Unsicher tasten sich Ihre Finger und Zehen einen Weg, schneckenlangsam gewinnen Sie an Höhe. Plötzlich bricht ein Felsvorsprung, an den Sie sich klammern, Sie verlieren den Halt, schwanken, für einen Augen-blick bleibt Ihr Herz stehen, dann gelingt es Ihnen erneut, einen festen Griff zu finden. Mit zittrigen Knien pressen Sie sich an den Fels, Ihre Finger krallen sich in das Gestein. Sie danken den Zwölfen, daß sie Sie vor dem Absturz bewahrt haben. Nach einer geraumen Weile wagen Sie es wieder, Ihren Blick nach unten zu wenden, in die schwindelnden Tiefen. Doch nun wissen Sie nicht mehr, ob Sie lachen oder weinen sollen, kaum zwei Schritt (Meter) befinden Sie sich über dem Erdboden, und das nach all den Mühen! Kopfschüttelnd erkennen Sie, daß Sie es wohl niemals schaffen werden, den steilen Fels zu erklimmen, springen hinunter und machen sich in 48 weiter auf den Weg.

44

Nein, die seltsam verkrüppelten, sich windenden Pflanzen am Wegesrand wollen Ihnen gar nicht gefallen. Dornige Sträucher, deren verdrehte, kahle Zweige sich eng an den Boden schmiegen, bräunlich-grüne Moose, denen ein fauliger Geruch entströmt, Flechten, die in allen Farben des Regenbogens schillern, wie elende Schmeißfliegen. Die Nadelbäume erscheinen Ihnen merkwürdig tot und kraftlos, die Rinde ungewöhnlich dunkel, ja, kohlschwarz, die Nadeln verkrümmt und von fahler Färbung. Hier müssen unheilige, widernatürliche Kräfte gewirkt haben. Oder wirken sie noch? Das erfahren Sie vielleicht in Abschnitt 81

45

Angesichts der düsteren Szenerie wäre eine Mutprobe wohl angebracht.

Bei Rondra, gelungen! Sie fürchten sich vor nichts (62). Probe mißlungen: Genaugenommen ist es wohl doch besser, wenn Sie es woanders versuchen. Vielleicht kehren Sie ja später noch einmal mit ein paar unerschrockenen Freunden hierher zurück, um herauszubekommen, welch düsteres Geheimnis dieser Turm verbirgt. (72)

46

Mit hängenden Schultern machen Sie sich auf den Rückweg. Eine einzige Ziege, und gehörte Sie auch dem Kaiser selbst, ist es doch nicht wert, daß Sie Ihr Leben auf's Spiel setzen.

stere, ruchlose Gestalten, die nur auf ein unschuldiges Blutopfer warten. Und noch dazu hier, in der *Dämonenbrache*. Dort muß ein übler Nekromant hausen! So war es in allen Geschichten, die Sie bisher gehört haben.

Mit düsteren Vorahnungen machen Sie sich an den Abstieg. Nein, hier werden Sie Silberhaar bestimmt nicht finden, und Sie verspüren auch keinerlei Neigung, einem Schwarzmagier geradewegs in die Falle zu laufen. Bei 72 können Sie einen anderen Weg wählen.

Nur Mut! Im Gedanken an Ihre selige Großmutter beschließen Sie, sich von dem bloßen Anblick ein paar düsterer Mauern und von einigen alten Geschichten nicht abschrecken zu lassen. Nach einer weiteren waghalsigen Kletterpartie erfahren Sie in Abschnitt 48, wie es Ihnen weiterergeht.

41

Mit angehaltenem Atem nähern Sie sich dem störrischen Bock, ja, noch ein Schritt, dann haben Sie ihn. Schon schießt Ihre Hand nach vorne, den Ziegenbock zu ergreifen, da durchzuckt Sie ein brennender Schmerz, als hätten Sie Ihre Hand in ein Feuer gehalten. Au, verflucht, das tut weh! Und selbstverständlich ist auch der Ziegenbock mittlerweile wieder verschwunden. Sie können ihn in Abschnitt 135 wiederfinden.

Noch erscheint es Ihnen viel zu früh, Boron, den Herrn der Toten, zu besuchen.

Doch als Sie am Abend ohne Silberhaar in Ihrem Heimatdorf erscheinen, da zeigt man sich wenig erbaut über Ihre Zaghaf-
tigkeit. Jadine Siebenrüb ist schier außer sich, und an den
Gesichtern der anderen vermögen Sie leicht abzulesen, was
diese von Ihrem "Heldenmut" halten. Selbst Ihre blumigen
Ausführungen darüber, was Ihnen widerfahren ist, und über all
die Gefahren, die Ihrer noch lauerten, vermögen die Stimmung
nicht zu besänftigen. Und haben Sie da eben nicht sogar ganz
deutlich das Wort "Feigling" gehört?

Besonders aber schmerzen Sie die bekümmerten und ent-
täuschten Mienen Ihrer Eltern und Ihrer Freunde.

Ja, will denn keiner Verständnis haben, für ihren weisen
Entschluß, für Ihren Mut zur Umkehr? Gewiß, für einen
Bauern, einen Handwerker oder einen Bürger, der nichts mehr
als ein geruhames Leben liebt, ist Ihr Handeln goldrichtig.
Dem abenteuerlichen Heldenleben aber sollten Sie unter diesen
Umständen besser entsagen. Bleiben Sie besser dabei,
Heldenfiguren aus Buchenscheiten zu schnitzen und zu
träumen. Wir wünschen Ihrem Helden viel Glück und ein
geruhames Leben...

Als Spieler sollten Sie sich überlegen, ob Sie nicht einen neuen
Helden erschaffen und mit ihm das Abenteuer von vorn
beginnen wollen; vielleicht wählen Sie aber diesmal einen
Charakter, der etwas mehr Mumm in den Knochen hat, hm?

47

Nur Mut, das hat auch Ihre Großmutter mütterlicherseits
immer gesagt. Sie fassen sich ein Herz und folgen der Spur
nach Abschnitt 22.

48

Die Waffe bereit, die Ohren gespitzt, folgen Sie dem sich
schlängelnden, düsteren Pfad. Wachsam blicken Sie sich um,
lauern auf vermeintliche Verfolger oder auf eine Spur von
Silberhaar.

Ach wäre nur einer Ihrer Freunde bei Ihnen! Ihr Vater pflegte in
solchen Situationen immer zu sagen: "Wenn du dich fürchtest,
dann mußt du singen, mein Kind. Singe, dann bist du nicht
alleine." Aber ob das in diesem Moment das Richtige ist...

Mit bangem Herzen geht es in 44 weiter.

49

Wie von der Maraske gestochen fahren Sie in die Höhe und
zerren Ihr Bein aus dem Loch. Den Zwölfen sei es gedankt:
noch alles dran. Doch der Knöchel schmerzt, als sei ein
Dämon hineingefahren. Ihre Neugier kostet Sie 2
Schadens-punkte und einen Punkt Abzug von der Gewandtheit,
bis Sie jemand finden, der sich fachkundig um das verletzte
Bein kümmern kann.

Das hat Ihnen gerade noch gefehlt. Vorsichtig tasten Sie den
Fuß ab, wenigstens scheint nichts gebrochen zu sein. Doch
dies ist nicht der richtige Platz zum Verweilen:

Mühevoll richten Sie sich auf und hinken so schnell es geht,
von dannen, um bei 72 woanders nach Silberhaar zu suchen.
Wer weiß, vielleicht können Sie ja später ein paar wagemutige
Freunde begeistern, mit Ihnen zusammen den Turm zu
erkunden.

So ein verknackster Fuß ist zwar ärgerlich, aber das kann Sie
doch nicht aufhalten! Sie wollen sich weiter dem Turm
nähern, nicht zuletzt, um zu ergründen, wer oder was Sie da
berührt hat (42).

50

Oh, wie das Männchen fleht, wie es strampelt, bittelt, droht.
Doch Sie wissen, dem Wort eines Kobolds ist nicht zu trauen.
So ertragen Sie sein Zetern und Schreien gleichmütig, bis er
sich wieder beruhigt hat. Schließlich gibt das Männlein auf.
Ganz still hockt es da, eine dicke Träne rennt ihm über die
borkige Wange. "Willst denn nimmermehr mich gehen
las-sen? Können doch nicht so sitzen, bis in alle Zeiten, schon
wenn Firuns eisiger Atem kommt, wird's unkommod. Ich will
dir ja zu Diensten sein, sprich nur frei heraus. Doch schwör,
daß du mich dann gehen läßt."

Noch sind Sie unsicher, ob Sie dem Gesell trauen können.
Doch eigentümlich, wenn Sie ihn so betrachten, sind Sie sich
mit einem Mal sicher, daß es ihm nun ernst mit dem Handel
ist. In Abschnitt 82 können Sie dem Kobold Ihr Begeh-
mit-teilen.

51

Unbeeindruckt humpeln Sie auf den Turm zu, den Blick auf
das Fenster geheftet, an dem Sie das gespenstische Gesicht
gesehen haben. Da gibt es an einer Schießscharte eine kurze
Bewegung, ein Sirren zerreißt die Luft. Um Haaresbreite
zischt ein Pfeil an Ihrem rechten Ohr vorbei. Es will Ihnen
scheinen, als hätten Sie verspürt, wie die Federn Ihre Wange
streifen. Auch wenn Sie sich jetzt einigermaßen sicher sein
können, es mit Gegnern aus Fleisch und Blut zu tun zu haben -
welches Gespenst schießt schon mit Pfeilen -, dämmert es
Ihnen, daß dies nicht der Platz und die Stunde ist, Heldenmut
(oder Tollkühnheit...) zu beweisen. Um eine Erfahrung reicher
eilen Sie zurück nach 72, um die Suche nach Silberhaar
fortzusetzen.

52

Vor Ihnen öffnet sich der Pfad zu einer mit hohem Gras
bestandenen Lichtung auf der, in aller Seelenruhe, Silber-haar
an einem Büschel Pelvinskraut knabbert.

Den Göttern sei es gedankt, der Bock ist wohlauf und
unversehrt, nicht einmal ein Kratzer verunziert seine (wie
Frau Siebenrüb behauptet) makellose Schönheit.

In Abschnitt 152 können Sie sich mit einem kühnen Sprung
auf Silberhaar stürzen, in Abschnitt 200 versuchen Sie es
lieber auf die sanfte Art, indem Sie sich bemühen, das edle
Tier mit einer Leckerei anzulocken.

53

Just als Sie sich von den dunklen Felsen abwenden, um dem

Pfad weiter zu folgen, bemerken Sie im Augenwinkel eine schnelle Bewegung.
Hastig drehen Sie sich um, starren angestrengt auf die Stelle, wo Sie glauben, etwas gesehen zu haben. Doch nichts rührt sich. Mit einem Achselzucken gehen Sie bei **48** den Pfad weiter entlang.
Sie ziehen es vor, der Sache nachzugehen, und sehen sich die Stelle genau an, wo Sie etwas bemerkt zu haben glauben (**38**).

54

Hätten Sie doch besser auf den Weg geachtet, als auf den Turm! Mit einem dumpfen Krachen gibt unvermutet der Boden unter Ihnen nach, mit dem linken Bein stecken Sie bis zur Hüfte in einem tiefen Loch, das andere Bein ist schmerzhaft verdreht. Mit verzerrter Miene versuchen Sie, sich aus der Falle zu befreien. Da spüren Sie, wie irgend etwas an Ihrem linken Fuß zupft. (**49**)

55

Zwei Stunden gehen ins Land, dann ist es Ihnen mit Bärchens Hilfe gelungen, zwanzig der Tiere aufzuspielen und zusammenzutreiben.

Nun, die fehlende Ziege werden sich doch die Goblins geschnappt haben. Verflixtes Pech, aber angesichts der Übermacht der Räuber sind Sie durchaus zufrieden, daß Ihnen nur ein Tier verloren gegangen ist.

Von den Ziegen Ihrer Familie fehlt keine, auch die der alten Lutta, ihr einziger wertvoller Besitz, ist wohlauf. Da ist das Böcklein von Jaspers Vater und auch die fleckige Flissa, das heimtückische Vieh, grast wohlgenut unter ihren Gefährten. Bei den Zwölfen, wenn Ihnen nur einfallen würde, wessen Tier fehlt!

In Gedanken gehen Sie noch einmal alle durch. Und dann, als es Ihnen langsam dämmert, trifft es Sie wie der Schlag einer Goblinkaule: Es fehlt ausgerechnet Silberhaar, ganzer Stolz von Jadine Siebenrüb, ein wertvoller Marhiniobock aus dem fernen Maraskan, die beste Wollziege im Umkreis von 20 Meilen und beliebtester Zuchtbock von hier bis Gradlinfurt. Welch ein Unglück! Hätte nicht ebenso gut die alte Flissa fehlen können, da hätte man eben dem dicken Rutigar ein anderes Tier gegeben, aber Silberhaar...

Ihnen wird ganz schlecht, wenn Sie sich ausmalen, was dieses Mißgeschick für Folgen haben wird. Die Siebenrüb wird Ihrer Familie das Leben sauer machen, sie ist weithin bekannt für ihre nachtragende Art. Und den Wert des Bockes würde sie gewißlich von ihrer Familie einfordern. Wie aber sollen arme Bauern eine Ziege ersetzen, über deren Kaufpreis man im Dorf munkelt, daß er dreistellig gewesen sein soll? So viel Geld hat noch keiner in Ihrer Sippe je auf einem Haufen gesehen, geschweige denn besessen. Düster drängt sich Ihnen die Vision eines finsternen Schuldturnes auf, in dem Ihr armer Vater in Ketten in einer feuchten Zelle darbt, anklagend den Finger auf Sie gerichtet...

Nein, die Ziege muß wieder her, um jeden Preis! Mögen die Zwölfe nur geben, daß sich der schöne Silberhaar nicht schon an einem goblinischen Bratspieß dreht, sondern sich nur irgendwo zwischen den Büschen verborgen hat.

Einen Augenblick haben Sie Bedenken, ob Sie es tatsächlich wagen können, die restliche Herde allein in Bärchens Obhut zu lassen. Aber der Hund ist erfahren, außerdem glauben Sie kaum, daß die Goblins sich heute noch einmal hierherwagen werden. Mit Wölfen und ähnlichem Raubgesindel ist erst mit dem Einbruch der Dämmerung zu rechnen, bis dahin aber wollen Sie ohnehin längst zurückgekehrt sein.

So packen Sie also Ihr Bündel und Ihren Stab und machen sich ohne weitere Verzögerung in Abschnitt **8** auf die Suche nach Silberhaar.

56

Erwartungsvoll nähern Sie sich Silberhaar, ein Büschel duftender Peraineglöckchen in Ihrer ausgestreckten Linken. Neugierig hebt der Ziegenbock seinen Kopf und schnuppert prüfend in Ihre Richtung. Ja, da kann das Schleckermaul wohl nicht widerstehen. Doch just in dem Moment, da Sie sich nahe genug wähen, den Bock zu packen, springt dieser leichtfüßig davon und verschwindet mit spöttischem Gemecker im dichten Gestrüpp. Dem Ziel so nah und es doch verfehlt! Mißmutig setzen Sie Ihre Suche in Abschnitt **70** fort.

57

Genußvoll beißen Sie auf eine der haselnußgroßen Beeren. Hm, der Saft schmeckt süß und sehr aromatisch, ein Hochgenuß. Doch um wieviel größer ist Ihre Freude, als Sie überrascht feststellen, daß Sie sich mit einem Mal viel besser fühlen als vorhin. Sollten Sie unvermutet auf eine heilkräftige Pflanze gestoßen sein? Peraine sei die freundliche Gabe gedankt, so ein Glück!

Sie finden noch fünf weitere Beeren an dem kleinen Sträuchlein, deren Genuß Ihnen (pro Stück) 1W6 Punkte Lebensenergie zurückgibt. Leider hält sich die heilsame Kraft der Beeren, wenn sie einmal abgepflückt sind, nicht allzu lange: So man sich nicht darauf versteht, sie zu einem Saft einzukochen, verliert sich ihre Wirkung nach etwa 5 Tagen.

Sind Sie im Verlauf des Abenteuers so schwer verwundet worden, daß Sie Abzüge auf Ihre Eigenschaftswerte hinnehmen mußten? Dann gibt Ihnen der Fund besonderen Anlaß zur Freude, denn der Genuß der Beeren stärkt Sie so sehr, daß wieder Ihre ursprünglichen Werte gelten. Frischgestärkt und frohen Mutes, versuchen Sie bei **56** den Ziegenbock zu fangen.

58

Was mag den Gaumen eines Ziegenbockes wohl eher locken: Ein Apfelschnitz, ein Stückchen Brot, das Rosinenküchlein? An der Zwiebel wird er doch wohl kaum Geschmack finden und von den restlichen Sirupbonbons mögen Sie sich nun selbst nicht trennen. Viel zu schade für das bockige Vieh!

Sie treffen Ihre Wahl und nähern sich vorsichtig, mit ausgestreckter Hand dem Böcklein. "Ja, bleib nur stehen, mein kleiner Liebling, sieh einmal, was ich hier für dich habe. Nur ruhig, ruhig. Warte, bis ich nahe genug heran bin."

Mit schiefgelegtem Kopf, nachdenklich auf seinen Kräutern

kauend, beobachtet Silberhaar, wie Sie vorsichtig näher kommen. Doch just in dem Moment, da Sie nahe genug sind, nach Ihm zu greifen, springt der Bock wie von einer Biene gestochen in die Höhe und rennt davon (70).

59

Da trifft Sie unvermittelt ein heftiger Stoß ins Hinterteil, daß Sie im hohen Bogen davonfliegen. Wütend rappeln Sie sich hoch, welcher Unhold mag hinter dieser unfeinen Attacke stecken? Als Sie sich umwenden, steht da, in nur zwei Schritt Entfernung, Silberhaar. Unschuldigt starrt der Bock Sie an, das heißt, genaugenommen sieht es aus, als grinse er hämisch - so ein Mistvieh! Doch als Sie nach ihm greifen wollen, verschwindet er urplötzlich, als habe er sich in Luft aufgelöst (66).

60

In stummer Andacht wenden Sie sich an Praios, Herrn des Lichtes, und Gegner aller unheiliger Zauberei, und beten zu ihm, diese Stätte von allem Übel zu reinigen. Schließlich greifen Sie sich noch ein Stückchen Kohle und zeichnen auf einen der Felsen das Zeichen gegen das Böse: das Symbol der Praiosscheibe. Zwar sind die Striche auf dem dunklen Felsen kaum zu sehen, dennoch fühlen Sie sich gleich viel sicherer. Doch bevor Sie in Abschnitt 53 sehen können, wie es weitergeht, dürfen Sie sich 15 Abenteuerepunkte für vortreffliches, aventurisches Verhalten gutschreiben. Die gibt es auch, wenn Sie sich entscheiden, doch lieber dahin zurückzukehren, woher Sie gekommen sind (137).

61

Doch auch die ärgste Wanderung findet mal ein Ende. Schon kündigt ein rosiger Schimmer am Horizont vom nahenden Morgen. Vor Ihnen erhebt sich eine dunkle Felsformation, auf die der Pfad, nun schon deutlich schwächer leuchtend, in schnurgerader Linie zuführt, um an Ihrem Fuße zu verschwinden (25).

62

Mutig schleichen Sie auf das düstere Gemäuer zu. Vorsichtig setzen Sie Fuß vor Fuß, der Boden ist heimtückisch, voller versteckter Senken, zudem machen die stachelbewehrten Pflanzen Ihnen zu schaffen. Weder verspüren Sie eine Neigung, mit verknackstem Knöchel hier festzusitzen, noch sich an einer der langen Dornen zu verletzen. Schließlich kann man nicht wissen, ob sie nicht giftig sind. Dennoch behalten Sie den Turm im Auge, doch es bleibt ruhig, wie ausgestorben, keine Sterbensseele zu sehen.

Aber halt, hat sich da nicht eben etwas bewegt? (54)

63

Hui, das Zeug brennt wie Feuer in Ihrer Kehle und treibt Ihnen die Tränen in die Augen! Hustend verwehren Sie sich gegen einen zweiten Schluck, Ihre Lebensgeister sind jetzt fürwahr genug geweckt.

Der Fremde lacht. "Oh, oh, was für ein Landpflänzchen.

Kennst wohl nur Ziegenmilch, hm? Na, sei's drum, wirst es schon noch lernen. Auf die Zwölfe!" Er nimmt einen tiefen Schluck aus dem Krüglein. "Ja, jetzt, wo wir miteinander getrunken haben, sind wir schon beinahe Freunde. Du kannst mich Jelban nennen, Jelban von Ferdok. Aber bevor wir plaudern, laß mich lieber einmal sehen, ob die Biester dich schlimm erwischt haben."

Jetzt, wo die Sprache darauf kommt: Sie fühlen sich hundsmiserabel, kein Fleckchen an Ihrem Körper, das nicht schmerzt. Doch in Abschnitt 260 können Sie Linderung finden.

64

Eine gelungene Klugheitsprobe verrät Ihnen in Abschnitt 76, was Sie gefunden haben. Ansonsten geht es in Abschnitt 198 für Sie weiter.

65

"Drei Wünsche, bei allem, was dir heilig ist, gelobst du es mir, drei Wünsche hab' ich frei."

Eilfertig pflichtet das Männlein bei: "Ja, gewiß, drei Wünsche und alle Schätze, nur laß meinen Bart los."

Was hat der Kerl nur immer mit seinem Bart? Vielleicht sollten Sie ihn lieber doch festhalten (50) und abwarten, was passiert. Sie können doch nicht bis in die Ewigkeit hier sitzen bleiben und den armen Kleinen an seiner Bartracht festhalten. Ihr Mitleid (oder Ihre Gier nach der versprochenen Belohnung) siegt (74).

Oder wollen Sie das Männlein lieber fesseln, um es so in Ihrer Gewalt zu haben (77)?

66

Verwirrt reiben Sie sich die Augen. Das kann doch gar nicht möglich sein... Doch mitten in Ihren Überlegungen schickt Sie ein weiterer unsanfter Stoß zu Boden. Wieder der Ziegenbock! Sein fröhliches Gemecker klingt Ihnen wie Hohngelächter in den Ohren. Als Sie ein zweites Mal versuchen, den Bock zu fangen, löst sich das Tier erneut in Luft auf. Mit einem Schaudern gestehen Sie sich ein: Das muß Hexenwerk sein!

In Abschnitt 89 erfahren Sie möglicherweise mehr über dieses Geheimnis.

67

Erwartungsvoll strecken Sie dem Bock Ihre Gabe entgegen. Allein Ihr flehentlicher Blick sollte schon genügen, ihn zu bannen. Leider scheint die Ziege nicht geneigt, auch nur einen Fußbreit auf Sie zuzukommen. Immerhin läßt sie es zu, daß Sie sich ihr nähern. Und in Abschnitt 41 erfahren Sie, ob Ihre Bemühungen von Erfolg gekrönt werden.

68

Verlockend blitzt die silberne Fibel im Sonnenschein. Und tatsächlich sieht es aus, als würde Ihr Köder den Bock anlocken, neugierig reckt er Ihnen den Kopf entgegen. Sehen Sie in Abschnitt 41 nach, ob es Ihnen tatsächlich gelingen wird, die Ziege zu fangen.

Angespannt nähern Sie sich dem wartenden Ziegenbock, eines der süßen Sirupbonbons klebt auf Ihrer Handfläche. Neugierig legt Silberhaar den Kopf schief, schnuppert angestrengt in Ihre Richtung. Hurtig fährt er sich mit der spitzen rosa Zunge über das Maul. Ja, da läuft dem Halunken das Wasser im Munde zusammen. Und wirklich, mit trippelnden Schritten nähert sich der Bock, den Hals bis zum Äußersten vorgereckt. (136)

70

Im dichten Gestrüpp ist es schier unmöglich, die Spur des Ziegenbockes wiederzufinden, Sie können sich nur auf Ihr Glück oder die Gnade der Götter verlassen. Schließlich stoßen Sie wieder auf einen Pfad, vermutlich denselben, den Sie vorhin entlanggegangen sind. Dennoch hadern Sie mit Ihrem Schicksal: Beinahe hätten Sie Silberhaar gehabt! Ob es Ihnen noch einmal gelingen wird, ihn in dieser undurchdringlichen Wildnis zu finden? Weiter bei Abschnitt 85

71

Aber was ist das? Hatten Sie eben noch einen kräftigen, silberhaarigen Ziegenbock am Wickel oder besser am Bart, steht mit einem Mal ein uraltes Männlein vor Ihnen, kaum einen halben Schritt mag es messen. Seine Gliedmaßen sind spindeldürr, der Kopf wirkt dagegen unangemessen groß. Seine Haut ist braun und runzlig, mehr wie die Rinde eines Baumes denn wie lebendiges Fleisch, will es Ihnen scheinen. Es trägt ein enges Wams aus dunklem Leder, dazu dunkel-grüne Beinlinge, gelbe Stulpenstiefelchen und eine Kappe mit roter Feder. Ein breiter Ledergurt, an dem ein kleines Täschchen hängt, vervollständigt seine Erscheinung. Wütende, bernsteinfarbene Augen blitzen Sie unter buschigen Augenbrauen an.

Prachtvollster Schmuck aber ist der etwa eine Elle messen-de, silbrigweiße Bart, und an eben dieser, mit Sirupbonbon verklebten, Manneszierde haben Sie das Wesen fest gepackt. Ja, unzweifelhaft, Sie haben einen Kobold gefangen, einen Angehörigen des Feenvolkes. Was haben Sie nicht schon alles für Geschichten über diese Schabernack treibenden Wichte gehört. Immer zu Scherzen aufgelegt sind sie, dazu wieselflink und hinterhältig, mit verschrobenem Humor, zudem von ungewöhnlicher Zaubermacht beseelt. Da heißt es Obacht geben, will man nicht ihrem Bann erliegen! Sie beschließen, auf der Hut zu sein, und erfahren in Abschnitt 104, wie es Ihnen mit Ihrem Fang ergeht.

72

Ratlos blicken Sie sich um, suchen die Lichtung wieder und wieder ab. Aber es will Ihnen nicht gelingen, herauszubekommen, wohin die Ziege gelaufen ist. Nicht, daß Sie keine Spur finden könnten, nein, ganz im Gegenteil: Es scheint, als sei Silberhaar zugleich in drei verschiedene Richtungen verschwunden. Von der Lichtung führen zwei Wildpfade weg, einer in nördlicher (30), der zweite in westlicher Richtung (28). Die andere Fährte verschwindet geradewegs im

Unterholz, gen Nordosten (32), aber an beschwerliche Wege sind Sie ja mittlerweile gewöhnt.

73

Sie finden einen alten Hornkamm mit ganzen vier Zinken, eine angekaute Holzflöte, der man lediglich einen einzigen schrillen Mißton entlocken kann, einen Wolfszahn, sowie einen blaßgrünen Umhang aus abgewetztem Samt, der um einen Haufen Kieselsteine gewickelt ist. Der Umhang ist kaum zu gebrauchen, schmutzstarrend und stinkend, bietet er gewißlich einigen Läusen eine heimelige Wohnstatt, zudem hat sein Träger ihn mit ungelinken Schnitten auf seine Körpergröße gekürzt, so daß der Saum schief und ausgefranst ist. Doch an seinem Kragen steckt eine hübsch gearbeitete Silberschließe, die einen fliegenden Falken darstellt (Wert: 8 Silbertaler).

Weiter in Abschnitt 16

74

Es ist gar nicht so einfach, Ihre Finger aus dem sirupverklebten Bart zu lösen, zumal das Männlein jammert und stöhnt, als erleide es schlimmste Folterqualen. Dann aber ist es vollbracht, der Kobold ist frei. Und hui, wie ein Wirbelwind macht sich der Kleine von Ihnen los und stürmt davon, so schnell, daß Sie seinen Bewegungen mit den Augen nicht folgen können. Ein höhnisches Kichern erfüllt die Luft: "Einfältiger Narr! Drei Wünsche, hah, welch ein Gimpel es ist, das Menschenkind!"

Nein, es war wohl keine gute Idee, sich auf das Wort eines Kobolds zu verlassen. Was soll einer solchen Kreatur auch heilig sein? Jetzt ist er auf und davon, und Sie haben noch nicht einmal die geringste Ahnung, wo Sie den echten Silberhaar finden könnten. Mit einem Seufzer machen Sie sich weiter auf die Suche in Abschnitt 107.

75

"Nun, dann setz dich da hin." Die Frau deutet auf ihr ärmliches Lager. Sie kramt eine Weile in den Regalen herum, dann scheint sie gefunden zu haben, was sie sucht, und kehrt mit einigen Salbentöpfchen und Bandagen zurück. Mit sicherer, schneller Hand nimmt sie sich Ihrer Verletzungen an. Innerlich atmen Sie auf: So unheimlich die Frau auch auf Sie wirken mag, sie versteht sich auf die Heilkunst. Ihre Lebensenergie regeneriert sich völlig, außerdem steigen Ihre Eigenschaftswerte, so sie irgendwann im Verlauf des Abenteuers gesunken sind, auf ihren ursprünglichen Wert. Doch bevor Sie sich darüber freuen können, so unerwartet in der Wildnis Hilfe gefunden zu haben, reißt Sie die rauhe Stimme der Frau aus Ihren Gedanken: "Wie kommt ein Küken wie du zu solchen Schmissen und Schrunden? Und was hat dich überhaupt hierher getrieben? Das ist kein Ort für einen müßigen Wanderer!" Der warnende, ja, bedrohliche Unterton in ihrer Stimme mag Ihnen gar nicht gefallen. Außerdem mustert Sie die Frau die ganze Zeit über so merkwürdig aus ihren blassen Augen.

Unwillkürlich drängen all die schaurig-schrecklichen Ge-

schichten an Ihr Bewußtsein, die Sie über Hexen und ihr Treiben gehört haben, Geschichten von schändlichen Ritualen, Hexenwerk und Blutopfern. Was, wenn die Alte Ihnen nicht nur aus reiner Freundlichkeit geholfen hat? Ist eine Hexe überhaupt an das Gebot Travias, der Göttin der Gastfreundschaft, gebunden?

Sie schieben diese düsteren Gedanken unwirsch beiseite. Die alte Marhenia heißt man im Dorf auch immer eine Hexe, und mit finsternen Machenschaften und düsteren Opfern hat diese gütige Frau gewiß nichts zu tun. Ammenmärchen, gerade recht, ein Wickelkind das Gruseln zu lehren. Was kann die arme, hilfsbereite Frau schon dafür, mit einem Antlitz zum Fürchten geschlagen zu sein? Und wen mag es verwundern, wenn die langen Jahre in der Einsamkeit sie haben wunderbarlich werden lassen. Wer weiß, was die Menschen ihr alles angetan haben! Nein, Sie beschließen, sich nicht irre machen zu lassen, danken der Alten aufrichtig für ihre Hilfe und fragen in Abschnitt 179, ob sie Ihnen auch auf Ihrer Suche weiterhelfen kann.

Mit Hexen ist nicht zu spaßen! Sie bedanken sich bei der Frau für die Heilbehandlung, um dann schleunigst nach 185 zu verschwinden.

76

Ja, nur wenige Handbreit von Ihnen entfernt reckt ein Traviaglöckchen seine dicken roten Blütendolden empor. Der würzige Duft wird das Böcklein gewißlich locken. Doch halt, was sehen Sie da: Im Schatten eines Silberregenbusches wächst ein eigentümliches Gewächs, aus dessen vierblättrigen Fruchtständen jeweils eine dicke, blaue Beere sprießt.

Eine gelungene, um zwei Punkte erschwerte Klugheitsprobe verrät Ihnen in Abschnitt 113, auf was für ein seltenes Kraut Sie da gestoßen sind. Waren Sie in Pflanzenkunde noch nie ein besonderes 'Genie, dürfen Sie in Abschnitt 198 nachschlagen.

77

Ja, mit Ihrem Gürtel müßte es gehen, den Kobold zu binden. Es ist ein mühseliges Unterfangen, dem Kerlchen mit nur einer Hand den breiten Gurt um die Leibesmitte zu zurren, zumal der Kobold nach Leibeskräften zappelt. Sie können nur hoffen, daß der Riemen fest genug sitzt.

Nun können Sie beginnen, Ihre Finger aus dem sirupverklebten Bart zu lösen. Haar für Haar müssen Sie mühselig abzapfen, derweil sich der Kobold wie unter Dämonenqualen windet und krümmt. Dann aber ist es vollbracht. Sicherheitshalber ziehen Sie die Fessel noch einmal an, packen den Riemen fest in beide Hände. Schließlich wollen Sie nicht riskieren, daß Ihr Gefangener doch noch davonläuft. "Nun Alterchen, jetzt sag an, wo ist..." Aber Sie kommen nicht mehr dazu, Ihre Frage zu vollenden. Unter Ihren staunenden Augen hebt das Männlein die Hände, zirpt ein paar Silben in einer unverständlichen Sprache. Ein rotes Leuchten umhüllt die Gestalt des Kobolds, dann ist er mit einem Mal verschwunden. Verdattert, aber um eine Erfahrung reicher, heben Sie ihren Gürtel auf und machen sich auf den Weg nach Abschnitt 107.

78

Angestrengt blicken Sie sich um, Sie sind sich sicher, daß hier irgend jemand oder irgend etwas gewesen ist. Plötzlich bleibt Ihr Blick an der rauhen Wand eines der Felsenfinger hängen: Ja, richtig, dort ist der ohnehin schroffe und zerklüftete Stein zu einer behelfsmäßigen Stiege bearbeitet worden. Das muß Menschen- oder Zwergenwerk sein, deutlich sieht man die Spuren des Meißels. Abschätzend prüfen Sie den Aufstieg: Nur ein paar Fußtritte und Handmulden, es braucht schon einen geübten Kletterer, dort hinauf zu steigen.

Wenn Sie es sich zutrauen, können Sie es in 19 wagen, die Felsnadel zu erklimmen. Oder wollen Sie sich nicht auf Ihre mäßigen Kletterkünste verlassen und ziehen es vor, dem Pfad bei 48 weiter zu folgen?

79

"Nicht ehe ich nicht weiß, was du forderst." Das erwartungsvolle Lächeln auf Jewinias Gesicht erlöscht. "Dann kann es nicht sein. Gib mir dein Wort (121) oder gehe in Frieden (123)!"

80

"Nun mal hoch, Kindchen, nur frohgemut die Äuglein auf, noch ist der Tag für dich nicht zu Ende."

Verwirrt blinzeln Sie in das gleißende Licht der morgendlichen Sonne. Alles dreht sich vor Ihren Augen, Ihr Magen fühlt sich flau, und Ihr Mund ist staubtrocken. Schließlich aber haben sich Ihre Sinne so weit beruhigt, daß Sie endlich erkennen können, wer sich da über Sie beugt (7).

81

Der Pfad endet unvermittelt. Zwischen den schwarzen Stämmen taucht ein düsteres, hohes Gemäuer auf: Ein finsterer, halb verfallener Turm inmitten eines kleinen, moorigen Sees. Nur wenig ragt die Spitze über die höchsten Wipfel hinaus, und mit nicht geringem Erschrecken stellen Sie fest, daß die Fichten rings um den Turm kahl und bloß dastehen, nicht eine Nadel zielt ihre Äste. Gräser, Blumen und Sträucher sind verküppelt, leuchten in widernatürlichen Farben oder zeigen scheußlich lange, schwarze Dornen. Dem kleinen Teich entströmt ein entsetzlicher Gestank nach Fäulnis und Verwesung, dicke Gasblasen stiegen blubbernd zur Oberfläche auf. Riedgras und Schilfrohr ringsum am Ufer wirken bläßlich und krank.

Ihnen läuft ein Schauer über den Rücken. Wenn Sie sich nur vorstellen, was in diesem finsternen Gemäuer lauern mag... Nein, hierhin hat sich Silberhaar gewißlich nicht verirrt. Sie beschließen, zurückzugehen und in Abschnitt 72 einen anderen Weg zu wählen.

Obwohl Sie sicher sind, daß Silberhaar hier nicht sein kann, wollen Sie sich den Turm genauer ansehen (45).

82

"Die versprochenen drei Wünsche..." Doch als Sie so beginnen, wird das Männlein blaß. "Das kann ich nicht, hab Einsehen, Menschenkind, es darf nicht sein. Doch warte, ich



kann dir anderes bieten, weiß ich doch, wonach dein Trachten strebt. Der Gehörnte, nach welchem du Ausschau hältst, seit vielen Stunden schon, du wirst ihn finden nimmermehr in deinem Reich. In die Nebelwelt, das Feenreich hat's ihn gezogen, in die andere Zeit, fern von hier. Dort mußt du ihn suchen, die Pforte ist nicht weit von hier, nicht weit."

Flehend blickt das Männlein Sie an, in der Hoffnung, daß Sie endlich von ihm ablassen. Doch Sie wissen noch nicht genug: "Anderswelt, das Reich der Feen? Was für eine Pforte, wie ist er dort hineingeraten? Wer lebt dort und was muß ich tun? Nun sprich!"

Tausend Fragen brennen Ihnen auf den Lippen. Die Gedanken überschlagen sich in Ihrem Kopf: Die Feenwelt! Schon so viel haben Sie über dieses magische Reich gehört: Zaubersche Heimstätte des Schönen Volkes, ein Reich, verloren in der Zeit. Nur wenige Türen gibt es zwischen Menschenwelt und Feensphäre, und wer sie sucht, wird selten nur Zugang finden. Doch wieviele Geschichten von arglosen Wanderern erzählt man sich, die, ohne es zu wissen, unversehens eine solche magische Schwelle überschritten und in der Anderswelt verschwanden. Die meisten von ihnen hat man nie wieder auf Deres schönem Antlitz erblickt. Nur einigen wenigen war es vergönnt, in die Menschenwelt zurückzukehren und vielen erst nach hundert oder mehr Jahren.

Und dahin soll es Silberhaar verschlagen haben? Aber wie kann ein Ziegenbock Einlaß finden in dieses magische Land? Vielleicht verrät Ihnen der Kobold dies in Abschnitt 147.

83

Nun geht es weiter, quer durch den Wald, während Ihnen das Männchen mit leiser Stimme die Richtung weist. Es ist ein beschwerliches Wandern durch das dichte Gestrüpp, bald sind Gesicht und Hände von Dornen zerkratzt, und auch Ihr Gewand wird fürderhin gerade noch zum Aufwischen tau-gen. Ganz gebeugt müssen Sie gehen, wollen Sie den Kobold nicht loslassen, und das Männlein jammert und zetert in

einem fort, daß es ihn gar so sehr am Barte zupft. Schließlich sind Sie es leid: Sie packen sich das Kerlchen und tragen ihn von nun ab. Ja, so geht es schon besser. Dem Kobold aber scheint diese Reiseart gar nicht zu behagen, wütend schimpft er auf Sie ein und drängt Sie, ihn wieder herunterzulassen (102).

84

Autsch, das sticht und piekt! Ihr Hemd ist halb in Fetzen, die Hose hat ein Loch, und ein dicker Kratzer zierte Ihre rechte Wange. Nein, für Sie gibt es hier kein Durchkommen! Resigniert gehen Sie zurück nach Abschnitt 34, um es dort lieber quer über die Lichtung zu versuchen.

85

Urplötzlich trifft Sie etwas Hartes am Hinterkopf, und ein spöttisches Keckern, fast wie das Meckern einer Ziege, ertönt. Verwirrt reiben Sie sich die schmerzende Stelle und blicken in die Höhe. Sitzt dort oben vielleicht ein spottlustiger Vogel, der Sie mit Wurfgeschossen bedenkt? Oder Schlimmeres? Doch Sie vermögen nichts zu entdecken, nur die Haselnuß, mit der ein unfreundlicher Zeitgenosse Sie bedacht hat. Wenigstens ein Geschoß, welches noch zu etwas nütze ist. Achselzuckend knacken Sie die Nuß und setzen Ihren Weg bei 59 fort.

86

In rasender Fahrt geht es in die unergründlichen Tiefen hinunter. Das eisige Wasser raubt Ihnen die Sinne, lähmend fährt die Kälte in Ihre Glieder. Mit kräftigen Bewegungen zieht Sie der Wassermensch hinab auf den Grund des Sees. Furcht steigt in Ihnen auf: Was, wenn Ihr unheimlicher Entführer Sie nicht rechtzeitig, bevor Ihnen der Atem ausgeht, wieder losläßt? Schon würgt es in Ihrer Kehle, es flimmert vor Ihren Augen, und ein schmerzhafter Druck liegt auf Ihrer Lunge. Verzweifelt versuchen Sie sich aus dem eisernen Griff des Fremden loszumachen, strampeln nach Leibeskräften, schlagen um sich. Doch so sehr Sie sich auch wehren, die Hand an Ihren Kleidern löst sich nicht. Panik überkommt Sie, das Gefühl, daß Ihre strapazierten Lungen in jedem Augenblick bersten werden. Krampfhaft pressen Sie Ihre Lippen aufeinander, doch schließlich vermögen Sie dem Drang, nach Luft zu schnappen, nicht mehr zu widerstehen: In einem Schwall strömt das kalte Wasser in Ihre Kehle, füllt Ihre gepeinigten Lungen. Ein scharfer Schmerz durchzieht Ihre Brust, für einen Moment wird Ihnen schwarz vor Augen, dann aber fühlen Sie sich wieder ganz normal, Ihre Brust hebt und senkt sich regelmäßig, mit jedem Atemzug. Erstaunt stellen Sie fest, daß Sie das Wasser atmen können wie ein Fisch (186)!

87

Mit geschlossenen Augen nähern Sie sich der widerwärtigen Fratze.

Doch als Ihre Lippen sich der Wange der Hexe nähern, da packen ein paar kräftige Klauen Ihren Kopf, wie ein Schraubstock. Voller Ekel spüren Sie, wie sich der faltigen Mund der

Alten auf den Ihren preßt. Angewidert blättern Sie nach Abschnitt **132**.

88

Vorsichtig setzen Sie das Männlein auf den Boden und versuchen behutsam, den sirupverklebten Bart loszuzupfen. Doch das ist leichter gesagt als getan, und all Ihre Versuche scheinen dem Kobold große Pein zu bereiten. Schließlich ziehen Sie Ihren Dolch, ein flinker Schnitt, dann wäre es überstanden. Doch der Anblick der blitzenden Klinge läßt den Kleinen entsetzt aufheulen: "Nein, nein, nicht mit dem Messer! Ich bitte dich, Menschenkind, verschone mich!" Panisches Entsetzen steht in seinen Zügen geschrieben.

Spätestens jetzt sind Sie sich gewiß, daß es mit dem Barte des Kobolds etwas Besonderes auf sich haben muß. Wie sonst könnten Sie ein zauberisches Wesen wie ihn in Ihrer Gewalt halten?! Ob der Bart wohl der Sitz seiner magischen Kräfte ist? Oder gar seiner Lebenskraft? Wie es auch sei, es liegt nicht in Ihrem Sinne, dem Männchen Schaden zuzufügen. So machen Sie sich erneut an das mühselige Geschäft, Barthaar für Barthaar loszulösen. Nur versuchen Sie diesmal noch behutsamer vorzugehen, um dem Kobold nicht unnötige Pein zu bereiten. Es dauert eine geraume Zeit, dann ist das Werk vollbracht, der Kobold ist frei.

Eine ganze Weile bleibt das Männlein starr vor Ihnen stehen und mustert Sie schweigend. Dann greift es in den Beutel an seinem Gürtel und zieht eine Haselnuß heraus. "Nimm, Sterblicher, für deine Freundlichkeit. Es ist ein Zauberding. Kann dir zwar nicht öffnen die Pforte in die Anderswelt, wohl aber helfen in der Not. Einmal mag es dich von einem Ort wegholen, an dem du nimmermehr zu bleiben trachtest. Hüte es wohl!"

Und noch bevor Sie dem Männlein noch eine Frage stellen oder sich bedanken können, verschwindet es blitzgeschwind im nahen Dickicht.

Nachdenklich betrachten Sie die Gabe. Sieht wie eine ganz gewöhnliche Haselnuß aus, auch wenn Sie daran rütteln, vermögen Sie nichts Außergewöhnliches zu bemerken. Ob es wirklich magisch ist? Wie man wohl die Zauberkraft in diesem Ding weckt?

Grübelnd machen Sie sich auf den Weg nach **122**.

89

Und so geht es eine ganze Weile weiter. Manchmal trifft Sie, wie aus dem Nichts, ein Stoß in den Rücken, dann wieder prasseln Haselnußgeschosse, begleitet von hämischem Gemecker, auf Sie ein. Doch so sehr Sie sich auch bemühen, es gelingt Ihnen nicht, Silberhaar, oder das, was wie Silberhaar aussieht, zu fangen.

Sie schauen sich wild um, in der Hoffnung, Ihren Peiniger vor einer seiner unvermittelten Attacken zu erblicken. Doch der bleibt unsichtbar, nur sein meckerndes Gelächter gellt Ihnen in den Ohren.

Allmählich wird Ihnen mulmig: Welche Kraft auch immer da am Werke ist, hier haben Sie es mit Magie zu tun! (**154**)

90

Das war wenig zwölfgöttergefällig getan. Wo Sie doch erahnen konnten, daß es dem Kobold große Schmerzen bereitet, wenn man ihn am Barte reißt! Nun haben Sie einen ausgewachsenen Koboldsfluch am Hals, über den Sie im Anhang, am Ende des Abenteuers, mehr erfahren können. Zudem strafen Sie die Götter, indem sie Ihnen 10 Abenteuerpunkte abziehen. Nach dieser schmerzlichen Lektion geht es für Sie in Abschnitt **107** weiter.

91

Endlich stehen Sie wieder unter dem freien, blauen Himmelszelt. Mehrere Stunden müssen vergangen sein, seit Sie Bärchen und die Herde zurückgelassen haben, ein gutes Stück ihres täglichen Weges hat die Praiosscheibe schon zurückgelegt. Nein, es erscheint Ihnen immer unwahrscheinlicher, daß Sie Silberhaar noch vor dem Einbruch der Dämmerung finden, es sei denn, die Götter wiesen Ihnen in ihrer Gnade den Weg.

Doch so wie es aussieht... Endlos weit erstreckt sich das Heideland vor Ihnen, wie sollen Sie da den Ziegenbock finden? Blinzeln lassen Sie Ihren Blick über das Land schweifen. Vielleicht können Sie das Tier ja irgendwo aus-machen... Doch weit und breit keine Spur. Aber halt, was ist denn das? Ist das dort drüben bei dem hohen Weißdornbusch nicht eine kleine Hütte?

In Abschnitt **100** können Sie nachsehen, wer in dem kleinen Häuschen wohnt. Wenn Sie darauf aber gar nicht erpicht sind, steht es Ihnen immer noch frei, durch den Wald nach Abschnitt **72** zurückzukehren, um einen anderen Pfad nach Silberhaar abzusuchen. Oder möchten Sie in Abschnitt **225** am Waldrand entlanggehen, weil Sie hoffen, dort auf den Ziegenbock zu stoßen?

92

Leider scheint die Katze nicht viel von Besuchern zu halten. Mit einem wütenden Fauchen springt sie auf und macht einen mächtigen Buckel. Furchterregend, die spitzen Krallen! Und was für lange Reißzähne sie hat! Nein, da verspüren Sie wahrhaftig keine Lust mehr, das Tier von Ihren freundlichen Absichten zu überzeugen. Hoffentlich sind die restlichen Bewohner der Kate nicht ähnlich unfreundlich zu Fremden (**238**).

93

Noch ehe Sie sich rühren können, schießt die Hand des Jünglings aus dem Wasser, packt Sie mit festem Griff am Kragen und zieht Sie hinab in die eisig kalten Fluten (**86**).

94

Neugierig spähen Sie in den Schuppen. Sollte sich Silberhaar tatsächlich hierher verirrt haben? Doch Ihre Enttäuschung ist groß, als Sie in dem kleinen Stall zwar eine weiße Ziege vorfinden, doch nur eine alte magere Geiß, nicht Ihren prächtigen Marhiniobock (**238**).

95

Ja, so eine kühle Erfrischung nach der stundenlangen Suche, das tut wohl. Gleich neben dem Becken finden Sie einen kleinen Holzbecher, mit dem Sie das köstliche Naß schöpfen können.

Über der Spalte, aus der die Quelle entspringt, ist von Menschenhand eine Nische in den Felsen gehauen, in der eine etwa eine Elle große, feingearbeitete Statuette aus Holz steht. Die Figur stellt eine Frau in der Blüte ihrer Jahre dar: In schweren Locken walt ihr Haar über die Schultern, die unbedeckten Brüste sind schwer und voll, die Hüften breit und rund. In ihrer ausgestreckten Linken hält sie ein Bündel Ähren, im rechten Arm trägt sie ein Lamm, Symbole der Fruchtbarkeit. Dennoch sind Sie sich sicher, daß es sich hierbei nicht um ein Abbild der Peraine handelt, die oft mit Kornähren oder einem jungen Tier gezeigt wird. Nein, das hier muß ein Abbild der Erdgöttin Sumu sein, Ursprung allen Seins, Mutter eines jeden Wesens auf Deres weiter Oberfläche **(238)**.

96

Angestrengt spähen Sie durch einen breiten Spalt zwischen zwei Brettern in das Innere der Kate. Die Hütte ist leer, zumindest, was Bewohner angeht. In dem schwachen Licht vermögen Sie nur wenig zu erkennen: einen groben Tisch, eine einfaches Lager, einen Schemel, ein Regalbrett unter dem Fenster, das sich unter der Last von allerlei Krüglein, Tiegeln, Töpfen und Leinenbeutelchen biegt, außerdem noch eine Herdstelle, über der ein großer, blank polierter Kupferkessel an einem schweren Haken hängt. An der Ihnen gegen-überliegenden Wand, gleich über dem Bett, hängt ein Gobelin, doch ist es Ihnen unmöglich, das Motiv zu erkennen. Intensiver Kräuterduft erfüllt die Luft, und noch einen anderen Geruch vermögen Sie auszumachen, scharf und beißend, wie der Duft eines Raubtieres.

Wenn Sie wollen, können Sie in Abschnitt 27 die Hütte betreten. Vielleicht wollen Sie sich aber lieber noch einmal genauer in Abschnitt 238 umsehen. Oder warten Sie in Abschnitt 99 darauf, daß der Besitzer der Kate zurück-kommt?

97

Einzige Sitzgelegenheit vor dem Haus ist die wackelige, morsche Holzbank, auf der majestätisch der dicke, rote Kater thront, nicht im mindesten bereit, Ihnen Platz zu machen. Vielleicht sollten Sie doch im Haus warten, in Traviass Namen wird schon niemand etwas dagegen haben **(27)**.

98

Wohl wollen Sie den Beteuerungen des Jünglings glauben, aber Sie können sich nicht überwinden, Ihren Mund zu öffnen. Doch Ihr angehaltener Atem geht allmählich zur Neige, schon würgt es Sie in der Kehle und ein schmerzhafter Druck liegt auf Ihrer Lunge. Als der Jüngling Ihre Not bemerkt, verstärkt er seine Bemühungen, sich Ihnen verständlich zu machen, wild gestikulierend bedeutet er Ihnen,

den Mund zu öffnen und zu atmen. Doch all Ihre Sinne, Ihre Vernunft, stemmen sich gegen solch absurdes Ansinnen. Da preßt der Wassermensch seine Lippen zu einem innigen Kuß auf die Ihren. Die Berührung geht Ihnen wie ein heißer Pfeil durch alle Glieder, mit Wonne erwidern Sie die Zärtlichkeit. Und dabei entgeht Ihnen völlig, wie das eisig kalte Wasser in Ihre Lungen strömt. Als hätten Sie nie etwas anders getan, atmen Sie unter Wasser wie ein Fisch **(206)**.

99

Ist Ihr Held männlich **(112)** oder weiblich **(144)**?

100

Ziehen Sie es vor, sich an die Hütte heranzuschleichen, um erst einmal auszukundschaften, wer dort wohnt, bevor Sie sich selbst zeigen **(117)**?

Oder glauben Sie, daß solche Schleichereien, wenn sie entdeckt werden, nur das Mißtrauen schüren? Sie beschließen, an die Tür zu klopfen **(118)**.

101

Bei Praios und seiner göttergewollten Ordnung, hier gäbe es viel zu tun! Wie kann man nur in einem solchen Durcheinander leben, wie sich merken, was wo zu finden ist?

Sie finden Dutzende von Pülverchen, Kräutern, Tränken und Pasten, doch liegt es jenseits all Ihrer Kenntnisse, zu bestimmen, zu welchem Zwecke sie dienen. Eine mit Samt ausgeschlagene, bunt bemalte Schachtel erregt Ihr besonderes Interesse: Warum nur bewahrt jemand zerbrochene Eierschalen in einem so hübschen und kostbaren Gefäß auf? Und, iihi, was ist das? Mit angewidelter Miene legen Sie die mumifizierten Überreste einer Kröte auf ihren Platz zurück. Brrr, was für ein schauriges Sammelstück! Unter diesen Umständen ziehen Sie es vor, Ihre Untersuchung zu unterbrechen - wer weiß, was Sie sonst noch alles finden. Gerade wollen Sie sich brav auf den Schemel setzen, um abzuwarten, da bleibt Ihr Blick an einer türkisfarbenen Dose hängen. Neugierig mustern Sie das schöne Stück. Ein geschickter Handwerker muß das Döschen aus einem einzigen Türkis gefertigt haben, glänzend schimmert der schöne Halbedelstein im sanften Licht - eine wundervolle Arbeit! Den Deckel zierte eine silberne Einlegearbeit, sie zeigt ein strahlenumkränzt, weit geöffnetes Auge. Gefüllt ist das Döschen mit einer bläulich schimmernden Paste, die leicht metallisch riecht. Wofür diese Salbe wohl gut ist?

Neugierig probieren Sie die Salbe aus **(109)**.

Damit wollen Sie lieber nichts zu schaffen haben, am Ende ist das Zeug giftig **(120)**.

So eine hübsche Dose haben Sie noch nie gesehen, das wäre eine feine Liebesgabe für das Fest der Freuden im Rahja-mond! Vielleicht merkt ja niemand, daß Sie die Dose mitnehmen. Sie stecken sie heimlich in Ihren Beutel **(128)**.

Die schimmernde Paste macht Sie neugierig. Sie suchen sich ein sauberes, einfaches Tiegelchen und füllen ein wenig von der Salbe ab, vielleicht kann sie Ihnen ja noch später von nutzen sein **(111)**.

102

Endlich reißt der Kobold an Ihrem Haar. "Da" - er zeigt gen Norden, wo heller Lichtschein darauf hindeutet, daß dort der Wald ein Ende findet -, "dort sollst du den Feenkreis finden. Nun sei so gut, laß ab von mir, Menschenkind."

Behutsam setzen Sie den Kobold auf den Boden. "Und wie finde ich Einlaß?" Das Männlein zuckt die Achseln: "Mußt selber sehen, hab keinen Schlüssel nicht. Mußt versuchen, ob man dir das Tor öffnet."

Das klingt ja wenig aussichtsreich. Ob der kleine Kerl Ihnen etwas verheimlicht? Vielleicht weiß er ja doch, wie Sie ins Feenreich gelangen können. Mal sehen, ob er nicht willfähriger ist, wenn Sie ihn nur noch einmal heftig am Barte zupfen. Das scheint er gar nicht gern zu haben **(110)**.

Nein, das Kerlchen sieht schon so mitgenommen aus. Sie wollen ihm seinen Schabernack verzeihen und es lieber freilassen. Schließlich hat es Ihnen ja geholfen **(88)**.

103

Viele Stunden wandern Sie durch das Feenland, getreu dem silbernen Pfad folgend. Dieser macht während der ganzen Zeit nicht eine einzige Biegung, nicht den kleinsten Schlenker, schnurgerade, wie mit der Meßelle gezogen, erstreckt er sich so weit Sie nur blicken können.

Mittlerweile ist Mitternacht schon längst vorbei, die lange Wanderung läßt Ihre Füße schmerzen, müde setzen Sie Schritt vor Schritt. Auch Silberhaar wird zunehmend bockiger, fast müssen Sie ihn nun mit sich schleifen **(61)**.

104

Mit seltsam zirpendem Gezeter zerrt das Männlein an seinem Barte, um sich zu befreien. Doch es ist Ihnen ein Leichtes, den Kleinen festzuhalten.

Schließlich gibt der Kobold erschöpft auf, blitzt sie wütend aus seinen merkwürdigen Augen an. "Nun laß es mich schon aus, tölpelhaftes Menschenkind, es tut mir ja weh! Dummes Ding, laß es mich aus, und es wird sehen, ich werde ihm nichts tun!"

Angesichts der unrühmlichen Lage, in der sich das Männlein befindet, können Sie sich ein halb triumphierendes, halb belustigtes Lächeln nicht verkneifen.

Doch da lodert die Flamme des Zornes wieder in Ihrem Gefangenen auf, wütend zerrt er an seiner Fessel, versucht, Sie in die Hand zu beißen. Diesmal braucht es schon Ihre ganze Geschicklichkeit, daß Sie den kleinen Kerl nicht fahren lassen.

"Willst also nicht, elendiglicher Gesell, schlimmer Schurke, du! Ungezogenes Kind, das du bist, wirst sehen, was es dir einbringt. Rache will ich nehmen, wenn du nicht zur Vernunft kommst! Sehen wirst du's, ja, wirst es sehen, mein Zauber soll dich strafen!"

Doch die wilden Drohungen vermögen Sie nun nicht mehr einzuschüchtern. Wenn der Kobold wirklich dazu in der Lage wäre, sich mittels seiner zauberischen Kräfte zu befreien, dann hätte er dies gewiß schon getan. Nein, wenn

diese Kreatur es vermochte, Silberhaars Gestalt anzunehmen, um Sie zu foppen, dann muß er den Ziegenbock zuvor gesehen haben. Und, das schwören Sie sich, nicht eher werden Sie das Männlein loslassen, als bis Sie von ihm erfahren haben, wo die Ziege ist.

"Ich geb dir Schätze, hochedler Freund, Gold und Juwelen, was du nur willst! Oder steht es dir mehr nach anderen Freuden? Soll ich dich mit ewigem Glück beschenken? Wie wäre es mit einem Wunsch? Einen Wunsch, ganz nach deinem Willen. Oder willst du gar zwei oder drei? Drei? Nun gut, drei Wünsche will ich dir gewähren, nur laß endlich ab von meinem Barte. Es zieht und zerrt, daß ich ganz vergehe vor Pein."

Staunend lauschen Sie dem Redefluß des Männchens. Wie flehentlich es Sie anblickt! Vielleicht sollten Sie sich wirklich gnädig zeigen und es loslassen?! Und drei Wünsche, das klingt doch fürwahr verlockend. Sie könnten sich gar wünschen, daß der Kobold Ihnen Silberhaar herbeihext. In Abschnitt **65** können Sie sich auf einen Handel mit dem Kobold einlassen.

Nein, nein, einem Kobold soll man nicht trauen, auch wenn er mit süßer Zunge redet. Keinesfalls wollen Sie von ihm ablassen **(50)**.

105

In rasender Fahrt geht es in die unergründlichen Tiefen hinunter. Das eisige Wasser raubt Ihnen die Sinne, lähmend fährt die Kälte in Ihre Glieder. Nur schemenhaft vermögen Sie die menschenähnliche Kreatur zu erkennen, die Sie mit kräftigen Bewegungen auf den Grund des Sees hinabzieht. Furcht steigt in Ihnen auf: Was, wenn Ihr unheimlicher Entführer Sie nicht rechtzeitig, bevor Ihnen der Atem aus-geht, wieder losläßt? Schon würgt es in Ihrer Kehle, es flimmert vor Ihren Augen, und ein schmerzhafter Druck liegt auf Ihrer Lunge. Verzweifelt versuchen Sie, sich aus dem eisernen Griff des Fremden loszumachen, strampeln nach Leibeskräften, schlagen um sich. Doch so sehr Sie sich auch wehren, die Hand an Ihren Kleidern löst sich nicht, mit unverminderter Geschwindigkeit geht die wilde Fahrt weiter. Panik überkommt Sie, das Gefühl, daß Ihre strapazierten Lungen in jedem Augenblick bersten werden. Krampfhaft pressen Sie Ihre Lippen aufeinander, doch schließlich vermögen Sie dem Drang, nach Luft zu schnappen, nicht mehr zu widerstehen: In einem Schwall strömt das kalte Wasser in Ihre Kehle, füllt Ihre gemarterten Lungen. Ein scharfer Schmerz durchzieht Ihre Brust, für einen Moment wird Ihnen schwarz vor Augen, dann aber fühlen Sie sich wieder besser, Ihre Brust hebt und senkt sich regelmäßig mit jedem Atemzug. Erstaunen macht sich in Ihnen breit: Sie können das Wasser atmen wie ein Fisch **(178)**!

106

Gerade noch gelingt es Ihnen, einen heftigen Nieser zu unterdrücken. Wütend fahren Sie hoch, wem haben Sie diese Pein zu verdanken? Ihr Blick fällt auf Abschnitt **124**.

107

Ratlos stolpern Sie weiter den Pfad entlang. Welch Unglück, daß Ihnen der Kobold entwischt ist! Das Kerlchen wußte bestimmt, was mit Silberhaar geschehen ist, wie sonst hätte es die Gestalt des Ziegenbocks annehmen können? Doch bevor Sie sich weiter ärgern können, deutet ein Lichtschimmer darauf hin, daß Sie sich dem Waldrand oder einer größeren Lichtung nähern (91).

108

Mit einem erleichterten Zirpen schwebt die Fee von dannen, jedoch nicht hinüber zu den Feiernden, sondern weg von ihnen, ins offene Land. Es scheint, als stehe dem Geschöpf gar nicht der Sinn danach, Sie zu verraten. Erleichtert machen Sie sich auf den Weg nach 222.

109

Da der Deckel der Döschens von einem Auge geziert wird, erscheint Ihnen ganz klar, daß man die Salbe auf die Lider reiben muß - oder vielleicht in die Augenwinkel? Doch wie auch immer, bis auf ein leichtes Brennen vermögen Sie keine Wirkung zu erkennen. Sie können sich aber in Abschnitt 101 dazu entschließen, trotz dieser Enttäuschung etwas von der Salbe mitzunehmen.

110

Heftig rucken Sie dem Männlein am Bart, daß es schmerzzerfüllt aufheult. Seine Augen funkeln in unverhülltem Haß. "Das sollst du mir reuen, sterblicher Wurm. Höre meinen Koboldschwur: Mein Fluch soll dich treffen, daß ein jeder meines Volkes dich als seinen Feind erkenne und nach allen Kräften heimsuche. Keinen Schlaf sollst du finden in der Nacht, deine Schüsseln sollen zerbrechen, deine Milch verschüttet werden. So soll es gehen für sieben mal sieben Jahr' und nicht eher sollst du Ruhe finden, als bis deine Schuld am Koboldsvolk getilgt ist." Mit diesen Worten reißt der Kobold mit aller Kraft an seiner Fessel. Ein markerschütternder Schmerzensschrei ertönt, dann ist das Männlein frei und auf und davon. Sie aber bleiben verdattert zurück, ein paar klebrige Barthaare in der Hand (90).

111

Ein geeignetes Tiegelchen ist schnell gefunden, vorsichtig füllen Sie ein wenig von der Paste um. Hoffentlich bemerkt niemand Ihre Tat. Doch darüber werden Sie vielleicht mehr in Abschnitt 99 erfahren.

112

Sie warten noch gar nicht lange, da vernehmen Sie Schritte. Schleppend nähert sich eine gebeugte Frau der Kate, sie trägt ein schweres Bündel Feuerholz auf dem Rücken. Als sie Sie erblickt, schenkt sie Ihnen ein strahlendes Willkommenslächeln, das eine ganze Reihe bräunlicher Zahnstumpen enthüllt.

"Sei mir begrüßt, hübscher Fremdling. Nur selten erweist mir jemand die Ehre seines Besuches." Die Hexe mustert Sie

abschätzend von Kopf bis Fuß. "Ja, ja, ein wirklich knuspriges Hähnchen, daß mir da geradewegs in mein Nest geflattert ist." Leider können Sie mit solchen Komplimenten nicht aufwarten: Die Alte - nein, so alt kann sie noch gar nicht sein, Sie schätzen Sie auf etwa 40 Jahre - ist häßlich wie ein Basilisk. Wirr hängt ihr das mausbraune Haar in fettigen Strähnen ins Gesicht. Und was für ein Gesicht! Rundlich und aufgequollen, wie auch ihr Leib, die Wangen schlaff und schrundig. Ihr Mund ist schief, die Nase ziert ein gewaltiger Höcker und dazu die dicken Pusteln und Warzen.... Nein, da mag es Sie nicht verwundern, daß es ein solch abscheuliches Weib in die Einsamkeit getrieben hat. Man muß schon ein wahrhaft Perainegläubiger sein, um diesen Anblick lange ertragen zu können. Und immer noch mustert sie Sie mit begehrliehen Blicken.

"Ja, mein Täubchen, hat es dir denn die Sprache verschlagen, hmm? Komm nur herein, da können wir es uns gemütlich machen. Nur frei heraus mit dem, was dich drückt, ich seh doch, daß dir etwas fehlt. Und keine falsche Scheu vor der alten Jedwinia, ich werd' dich schon nicht fressen."

Leider sind Sie sich über diesen Punkt keineswegs sicher. Was starrt sie Sie dauernd so seltsam an? Stockend stellen Sie sich vor und erzählen von Ihrem Mißgeschick. Haben Sie eine Vermutung, wohin Silberhaar verschwunden sein könnte (165), oder haben Sie nicht die geringste Ahnung (146)?

113

Nun, jetzt fällt Ihnen ein, wo Sie schon einmal eine solche Beere gesehen haben: in Mutter Marhenias Kate, auf dem Regalbrett, wo sie ihre Kräuter und Tränke aufbewahrt. Das hier muß ein Vierblattstrauch sein, dessen Beeren, wie Sie sich erinnern, von heilkräftiger Wirkung sind. Peraine sei es gedankt, welch ein Glücksfall! Insgesamt trägt der Strauch noch sechs der haselnußgroßen Beeren, deren Genuß Ihnen (pro Stück) 1W6 Punkte Lebensenergie zurückgibt. Leider hält sich die heilsame Kraft der Beeren, wenn sie einmal abgepflückt sind, nicht allzu lange: Nach etwa 5 Tagen verliert sich ihre Wirkung.

Sind Sie im Verlauf des Abenteuers so schwer verwundet worden, daß Sie Abzüge auf Ihre Eigenschaftswerte hinnehmen mußten? Dann gibt Ihnen der Fund besonderen Anlaß zur Freude, denn der Genuß der Beeren stärkt Sie so sehr, daß wieder Ihre ursprünglichen Werte gelten. Frischgestärkt und frohen Mutes, versuchen Sie bei 56 den Ziegenbock zu fangen.

114

Sie pochen herzhaft an die Tür. Doch es erfolgt keine Antwort: Scheinbar ist niemand zuhause. In Abschnitt 96 können Sie durch eine der vielen Ritzen in das Innere des Hauses spähen. Oder wollen Sie sich in Abschnitt 27 Zutritt zu der Kate verschaffen? Sie können auch in Abschnitt 97 höflich darauf warten, daß der Bewohner der Hütte zu seiner Heimstatt zurückkehrt. Oder ziehen Sie es vor, sich in Abschnitt 238 noch einmal umzusehen?

115

"Hm, hm, nicht schön, nicht schön. Das kann häßlichen Wundbrand geben, und das wollen wir doch nicht, mein Schwänlein, oder?" Vor sich hin brabbelnd, durchforstet die Hexe ihre reichhaltigen Kräutervorräte. Erstaunlich, mit welcher Sicherheit sich Jedwinia in diesem Chaos zurechtfindet. Schließlich scheint sie gefunden zu haben, was sie braucht. "Nun mal runter mit dem Gewand, oder soll ich dir die Salben auf dein Hemd schmieren?! Brauchst dich doch vor einer alten Frau nicht zu schämen."

Mit leichtem Unbehagen lassen Sie es geschehen, daß die Hexe Ihre Wunden behandelt. Sicher, sie geht sehr behutsam und geschickt vor, gewißlich versteht sie ihr Handwerk. Aber ob wirklich alle Stellen der Behandlung bedürfen, an denen Jedwinias rauhe Hände über Ihren Körper streichen?

Doch die Prozedur hat sich gelohnt: Ihre Lebensenergie regeneriert sich völlig, außerdem steigen Ihre Eigenschaftswerte, so sie irgendwann im Verlauf des Abenteuers gesenkt worden sind, auf Ihren ursprünglichen Wert.

Geheilt von allen Blessuren geht es frohgemut in Abschnitt 126 weiter.

116

"Gewiß, gewiß, dein Silberhaar wird einem vom Schönen Volk gefallen haben, mit seinem silbernen Fell. Vielleicht hat sich gar eines von den Biestingern in das Böcklein verguckt, die sind ja selbst kaum von einem Tier zu unterscheiden. Oder jemand fand, daß das Zicklein gar zu appetitlich aussah, ich meine, für die Festtafel." Wieder wirft die Hexe Ihnen einen dieser Blicke zu, die Ihnen gar nicht gefallen wollen. Was das Weib nur vorhat? Sie müssen sehen, daß Sie so schnell wie möglich von hier wegkommen! Sonst schlägt sie noch einen Zauberbann, und dann ist es um Sie geschehen. Nicht auszudenken!

Sie schrecken 'hoch, als Jedwinias rauhe Stimme Sie aus Ihren Überlegungen reißt: "Und nun willst du ihn zurückholen, um jeden Preis?" Sie nicken finster. "Du weißt, es ist nicht ungefährlich dort. Wenn du dich in den Gefilden der Unsterblichen verlierst, dann mag es sein, daß du nimmermehr den Weg zurück in deine Welt findest. Ein Tag in der Feenwelt mag so lang währen wie hundert Jahre auf Deres schönem Antlitz."

Ja, auch Sie haben die Geschichten von Wanderern gehört, die in die Anderswelt gerieten und erst nach vielen, vielen Jahren in ihr Heimatdorf zurückkehrten, um dann festzustellen, daß nicht einer mehr von ihren Verwandten und Freunden noch auf Dere weilte, und das, obwohl sie sich sicher waren, nur eine Woche oder gar nur eine Nacht bei den Feen verbracht zu haben.

"Ich muß es wagen!" Das ist heldenhaft gedacht, in Abschnitt 125 können Sie erfahren, welche Folgen Ihr Entschluß hat. Die eindringliche Warnung der Hexe mag Ihnen nicht gefallen. Ist das nicht ein zu großes Risiko? In Abschnitt 127 können Sie sich auf den Rückweg machen: mit leeren Händen, aber unversehrt.

117

Machen Sie eine Gewandtheitsprobe. Wenn diese gelingt, schleichen Sie nach Abschnitt 175. Ansonsten knackt in Abschnitt 176 ein Ästchen.

118

Wer weiß, vielleicht kann Ihnen der Bewohner der Kate weiterhelfen, wer auch immer es sein mag. Möglicherweise hat er sogar Silberhaar gefunden. Sie werden es in Abschnitt 238 erfahren.

119

Just als Sie sich abwenden wollen, um zurück zur Wasseroberfläche zu schwimmen, meldet sich eine innere Stimme. Ob es wirklich richtig ist, davonzuschwimmen? Gewiß, die Möglichkeit scheint vage, doch was, wenn Ihnen der Wassermensch etwas über den Verbleib Silberhaars zu berichten weiß? Was, wenn Ihr Zusammentreffen eine Fügung der Zwölfe ist? Sie beschließen, sich dem Jüngling anzuvertrauen (192).

120

Nein, Hexenwerk gilt es zu meiden, das hat Tante Almida immer gesagt. Also warten Sie geduldig in Abschnitt 99 auf die Bewohnerin der Kate.

121

"So sei es!" Obwohl Sie sich alle Mühe geben, Ihre Furcht zu unterdrücken, zittert Ihre Stimme.

Jedwinia schenkt Ihnen eines ihrer unnachahmlichen Lächeln. "Gut! Dann will ich dir nun verraten, wo ich dein Böcklein vermute. Bist du schon an dem Weiher gewesen, dem kleinen See am Waldrand? Nun, wie dem auch sei, dort ist eine Pforte in die Anderswelt. Nein, gewißlich, sie ist nicht leicht zu erkennen, zumindest für den Unkundigen. Aber was red' ich über die Pforte, wenn du nicht weißt, warum sie dich bekümmern soll? Die Feenwesen haben dein Silberhaar geholt, ich bin mir dessen gewiß!" (116)

122

Umschattet von hohen, schlanken Silberbirken erblicken Sie einen kleinen, annähernd kreisrunden See. Das Wasser ist von einem außergewöhnlich tiefen Blau, Sonnenlicht spielt auf der sich leise kräuselnden Wasseroberfläche. Hauchfeines Spinnwebgras wiegt sich im sanften Wind, hier und da reckt ein Herbstschönchen seinen glutroten Blütenkopf der Sonne entgegen. Rings um das Ufer des Sees stehen gewißlich etliche Dutzend bläulich schimmernder Pilze mit großen, silbergesprenkelten Hüten: Hexenkäppchen, sie bilden einen sogenannten Feenring, wie Sie wissen. Eine friedvolle Stille liegt über dem Ort, so, als wäre dies ein heiliger Ort der Sumu, der Lebensspenderin. Unwillkürlich atmen Sie flacher, bewegen sich auf Zehenspitzen, als fürchteten Sie, mit einer unbedachten Bewegung, einem Laut, die heilige Stille zu stören.

Befinden Sie sich alleine an diesem Ort (204) oder sind Sie in Begleitung (155).

123

Sie bedanken sich knapp bei Jedwinia für ihre Gastfreundschaft und machen sich auf den langen, beschwerlichen Rückweg. In Abschnitt 46 erfahren Sie, was für ein Ende dieses Abenteuer für Sie nimmt.

124

In etwa zwei Schritt Entfernung schwirrt eine Blütenfee in der lauen Abendluft, sie hält ein winziges Blasrohr in ihren Händen und blickt Sie amüsiert an. Versuchen Sie es mit einer Gewandtheitsprobe. Gelingt diese, erhaschen Sie das zarte Geschöpf in Abschnitt 199, ansonsten geht es nach 216.

125

Nachdrücklich versichern Sie der Hexe, daß Sie keine Gefahr scheuen. "Das ist wacker gesprochen, mein Hübscher. Aber du bist ein arger Frischling, weißt noch wenig von der Welt. Es ist leicht, mutig zu sein, wenn man nicht weiß, was man zu fürchten hat. Gar zu leicht aber führt blinder Wagemut ins Verderben. Du bist dennoch bereit?" Trotzig nicken Sie.

"Wohlan, dann ist es wohl meine Pflicht, dir zu helfen. Ich würde es mir nie verzeihen, wenn einem solch süßen Geschöpf wie dir auch nur ein Härchen gekrümmt würde, und ich es hätte verhindern können. Du traust mir doch, oder?" Sie zögern. Zwar war die Hexe bis jetzt sehr freundlich, aber woher sollen Sie wissen, was sie wirklich im Schilde führt? Schließlich geben Sie sich einen Ruck. Was bleibt Ihnen schon anderes übrig? Wer sonst sollte Ihnen helfen, die Pforte ins Feenreich zu öffnen? "Gewiß, ich traue dir."

"Gut, gut, mein Hübscher. Doch dann hat sich die alte Jedwinia auch eine Belohnung verdient, findest du nicht?" Ihnen wird ein wenig mulmig.

"Um jeden Preis, so hast du beteuert."

In Abschnitt 157 erfahren Sie, wie hoch der Preis für Jedwinias Hilfe ist.

126

Nicht schummeln: Wissen Sie, wohin es Silberhaar verschlagen hat (116), oder haben Sie keine Ahnung (168)?

127

Wollen Sie wirklich aufgeben? Nun los, fassen Sie sich ein Herz und stellen Sie sich der Herausforderung in Abschnitt

125.

Nein, Ihr Entschluß steht fest, das Wagnis ist Ihnen zu groß. Höflich danken Sie der Hexe für ihre Hilfe und machen sich alleine auf den langen, beschwerlichen Rückweg zu Abschnitt 46.

128

Das ist ein wenig göttergefälliges Werk, einem in bitterer Armut lebendem Geschöpf den einzigen Reichtum wegzunehmen.

Sie sollten sich wirklich schämen! Ihre Habgier kostet Sie stolze 10 Abenteurpunkte, und dabei können Sie noch froh sein: Hätte Praios just im Augenblick Ihres Frevels seinen Augenmerk auf Sie gerichtet, Ihre Strafe würde gewißlich eine schlimmere sein. In Abschnitt 99 können Sie auf diejenige warten, die Sie soeben um ihr kostbares Kleinod gebracht haben.

129

"Nicht ehe ich nicht weiß, was du forderst." Das erwartungsvolle Lächeln auf Jewinias Gesicht erlischt. "Dann kann es nicht sein. Gib mir dein Wort (130) oder gehe in Frieden (123)!"



130

"Du hast mein Wort!" Zufrieden grinst Jedwinia Sie an. "Gut, mein Schöner, gut! • Und hab keine Angst, es soll dich nicht zu teuer kommen, süßes Knäblein, wirst es nicht bereuen." Da sind Sie sich nun gar nicht so sicher. "So komm' denn, die Zeit ist recht, mir meinen Preis zu gewähren!" Ungelenk läßt sich die Hexe auf ihr Bett fallen und bedeutet Ihnen mit ihrem langen, klauenartigen Finger, zu ihr zu kommen. "Nur näher, scheues Rehlein, hab keine Angst." Jedwinia schenkt Ihnen einen unverkennbar verführerisch gemeinten Augenaufschlag. Es ist einfach grotesk. Dennoch, Sie haben Ihr Wort gegeben. Zögernd nähern Sie sich der Hexe in Abschnitt 133.

131

Es gelingt Ihnen, sich ungesehen bis auf 12 Schritt an das Schloßchen heranzuschleichen, wo Sie sich in einem Haselnussbusch mit wohl faustgroßen, leuchtend roten Nüssen verbergen. So haben Sie Zeit, die Anlage genauer zu betrachten, die schweigend in der Dämmerung liegt. Den beherrschenden Teil des Schlosses bildet ein langgezogenes Hauptgebäude, umrahmt von spitzdachigen weißen Mauern und gekrönt von einem kleinen Türmchen, aus dessen Dachfenstern Scharen von Tauben in den Abend flattern. Flankiert wird das Haupthaus an der linken Seite durch einen runden, dicken Turm, an der rechten durch einen von einer hohen Mauer umgebenen Innenhof, den man nur durch ein wehrhaftes Burgportal betreten kann. Aber der Eindruck, diese Verteidigungsbauten dienten einem wirklichen Zweck, kommt bei Ihnen nicht auf - zu friedlich ist der Abend, und die Mauern scheinen lang keine Feinde mehr gesehen zu haben, denn sie sind beinahe völlig mit Efeu und wildem Wein zugerankt. Überhaupt macht das Schloß einen verlassen Eindruck, außer den eifrig umherflatternden Vögeln rührt sich kein Leben. Die goldenen Dächer des Schloßes glänzen in den rötlichen Strahlen der Sonne und flimmern in einem zauberischen Funkeln, desgleichen Sie in Ihrer Welt noch niemals gesehen haben - höchstens wenn Sie verliebt oder sehr glücklich waren.

Schließlich sinkt die Dämmerung endgültig nieder, und in den Bäumen rauscht der Abendwind zum Klang der Nachtsinger, die ihr melancholisches Lied beginnen. Einen Moment später glauben Sie Ihren Augen nicht zu trauen, denn plötzlich glimmen hinter den halbzugewachsenen Fenstern Lichter auf und scheinen golden in die Dämmerung. Ja, sogar die Spitzen der Türme glänzen mild in einem verwunschenen Licht, überall ist ein Funkeln wie von hundert zaubrischen Flammen, das rasch auf die vor dem Tor liegende Wiese übergreift. In das Rauschen der Bäume mischt sich ein leises Klingeln, das Sie erst nach einer Weile bewußt wahrnehmen, und über Ihren Rücken läuft ein halb mahnender, halb wohliger Schauer. Und auf einmal öffnet sich das weitgeschwungene Portal des Schloßchens, und heraus strömt eine Schar der wohl merkwürdigsten Wesen, die Sie je in Ihrem Leben erblickt haben (213).

132

"Na, war denn das so schwer, mein Hübscher?" Wie silberne Glocken klingt Ihnen Jedwinias Stimme in den Ohren. Nur zögernd schlagen Sie die Augen auf. Doch was Sie sehen, läßt Sie schier erstarren (149).

133

Erwartungsvoll schließt die Alte die Augen und spitzt die welken Lippen. Das also ist es, wonach der Hexe der Sinn steht. Unwillkürlich bekommen Sie eine Gänsehaut, Ihr Mund ist trocken und die Knie werden Ihnen weich.

Gewähren Sie der Hexe ihren Wunsch und küssen sie auf den Mund (39) oder versuchen Sie sich mit einem Kuß auf die Wange aus der Affäre zu ziehen (87)?

134

Ratlos durchwühlt Jedwinia die Kate, doch Sie wissen ja am besten, wie vergeblich ihr Tun ist.

Schließlich gibt die Hexe auf: "Ich verstehe das nicht, das Döschen ist nicht wiederzufinden. Dabei bin ich mir gewiß, daß ich sie hier hingelegt hatte." Betrübt blickt Jedwinia Sie an: "Nun kann ich dir wohl doch nicht helfen, mein Knäblein. Ohne die Salbe wird es dir kaum vergönnt sein, das Feenreich unbeschadet zu durchwandern. Ich werde neue anrühren müssen, doch das wird dauern, einen vollen Monat, vom nächsten Neumond an beginnend. Bei Satuaría, das tut mir leid für dich."

Angesichts der betrübten Miene der Hexe, aber auch, weil Sie Silberhaar wiederfinden wollen, ziehen Sie das Döschen aus Ihrem Beutel (139).

Wenn Sie jetzt ihren Diebstahl geständen, wäre Jedwinia sicher sehr wütend. Sie schweigen lieber (140).

135

Es dauert nicht lange, da finden Sie Ihren Peiniger wieder, oder besser, er findet Sie, denn es trifft Sie ein hinterhältiger Stoß in Ihren Allerwertesten. Zwar befinden Sie sich beide nun auf einem anderen Stück des Weges, aber dennoch gelten die Wahlmöglichkeiten in Abschnitt 154.

136

Neugierig schnuppernd reckt Ihnen der Bock den Hals entgegen, sein Atem streift Ihre Handfläche. Da fährt seine Zunge vor, sich das süße, verlockende Ding zu holen. Dies ist Ihre Chance: Beherzt greifen Sie nach der Ziege, die sich mit einem entsetzten Luftsprung zu retten versucht. Aber diesmal sind Sie schneller: Es gelingt Ihnen, seinen langen Kinnbart zu packen, und fürwahr, Sie sind nicht gewillt, diesen so schnell wieder loszulassen (71)!

137

Wachsam nähern Sie sich dem bizarren Felsgebilde, halten unbewußt den Atem an, denn ganz geheuer ist Ihnen die Szenerie nicht. Dieser Ort scheint wie geschaffen für eine unheilige Opferstätte, wo gottlose Kreaturen ihre lästerlichen Rituale durchführen. Es will Ihnen auch gar nicht gefallen, daß die Erde zu Füßen der Felsen nackt und leer ist, nicht das kleinste Hälmchen durchbricht den merkwürdig porösen Boden. Der dunkle Fels ist von silbrigen Adern durchzogen, die ihn matt schimmern lassen. Ruß- und Asche-spuren zu Füßen des höchsten der Felsfinger bestätigen Ihnen, daß hier Menschen gewesen sein müssen, wann und zu welchem Behufe auch immer. Und dort an den Steinen, die bräunlichen Flecken: Könnten das nicht alte Blutspuren sein? Fröstelnd beschließen Sie, diese unheimliche Stätte schnell zu verlassen. Sie gehen den Pfad zurück zu der Lichtung, wo Sie gerastet haben, und entscheiden sich für einen anderen Weg (72). Sie beschließen, keine Furcht zu zeigen, und folgen dem Pfad weiter (53). Als Rechtgläubiger wollen Sie, bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, Ihre Stimme im Gebet zu einem der Zwölfe

erheben, um ihn um Beistand zu bitten, diese Stätte von allem Übel zu reinigen (60).

138

Nur widerwillig folgen Sie der Aufforderung der Hexe; zu gerne würden Sie noch verweilen. Doch da ist Jedwinia auch schon aus der Tür, und Sie müssen sich eilen, wenn Sie sie in Abschnitt 20 einholen wollen.

139

Als Sie ihr reumütig das Döschen reichen, verdüstert sich Jedwinias Miene: "Welch' falsches Herz in deiner Brust schlägt! Habe ich dich nicht gefragt, ob du die Salbe genommen hast? Aber es sei! Wir haben einen Handel getan, und du hast deinen Preis gezahlt. So werde ich auch mein Wort nicht leichtfertig brechen. Folge mir! Aber ich rate dir gut, mir danach nie wieder unter die Augen zu kommen, oder du sollst es bereuen!"

Mit diesen Worten verläßt die Hexe zornigen Schrittes die Hütte. Sie folgen ihr beschämt nach Abschnitt (145).

140

Es beschämt sie, wie zerknirscht die Hexe darüber ist, Ihnen nicht helfen zu können. Doch nun, da Sie sich einmal dazu entschlossen haben, diesen Pfad zu nehmen, gibt es kein Zurück.

Es macht nur wenig Sinn, einen ganzen Mond darauf zu warten, daß Jedwinia neue Zauberpaste angerührt hat. So verabschieden Sie sich eilig und machen sich, mit schlechtem Gewissen und ohne Silberhaar, auf den langen, beschwerlichen Heimweg zurück nach 46.

141

So elegant wie Sie sich durch das dichte Dornengebüsch bewegen, könnte man vermuten, daß Elfenblut in Ihren Adern fließt. Schlafwandlerisch sicher finden Sie einen Durchschlupf durch das Dickicht, gleich nach Abschnitt 48.

142

"Mögen die sieben doppelschwänzigen Dämonen diesen verfluchten Ziegenbock holen!" Fluchend bahnen Sie sich, halb kriechend, halb gehend, einen Weg durch das widerpenstige Gestrüpp. Vorsichtshalber fügen Sie noch hinzu: "Aber bitte erst, wenn ich ihn der Siebenrüb zurückgebracht habe."

Es kommt Ihnen wie eine halbe Ewigkeit vor, daß Sie Bärchen und die Herde verlassen haben, und immer noch kein Lebenszeichen von Silberhaar, nur hier und da ein Hufabdruck oder ein weiteres Haarbüschel. Hoffentlich ist das Vieh nicht kahl, wenn Sie es endlich wiederfinden...

Urplötzlich lichtet sich das Gestrüpp, und Sie blicken auf eine weite, sonnenbeschienene Lichtung. Zum ersten Mal seit Stunden hören Sie wieder den Gesang eines Vogels: das keckernde Lied eines Perainepfeifers.

Dies heimelige Plätzchen lädt zum Rasten ein (24). Oder ziehen Sie es vor, sich zu sputen (23)?

143

Eine ganze Weile wandern Sie am Waldrand entlang, durch hohes Gras und üppig wucherndes Heidekraut. Die Sonne scheint warm, es ist eine wahre Freude, mit Jedwinia hier entlangzugehen. Schließlich aber bedeutet Ihnen die Hexe stehenzubleiben und deutet auf eine Reihe schlanker, hoher Silberbirken. "Dort ist es, dort liegt der Feensee. Komm, wir wollen nicht säumen." Mit diesen Worten zieht Sie Jedwinia zu Abschnitt 122.

144

Sie warten noch gar nicht lange, da vernehmen Sie Schritte. Schleppend nähert sich eine gebeugte Frau der Kate, sie trägt ein schweres Bündel Feuerholz auf dem Rücken. Eilig erheben Sie sich und gehen ihr entgegen.

Als sie Ihrer gewahr wird, wirft die Frau Ihnen einen mißtrauischen Blick zu. "Was hat dich denn hierher verschlagen, mein Vögelchen?"

Die Frau mag etwa 40 Sommer zählen und ist von erschreckender Häßlichkeit: Blasse, wässrige Augen blicken Sie unter buschigen Brauen mißmutig an. Wirr hängt ihr das mausbraune Haar in fettigen Strähnen ins Gesicht, eine wahre Dämonenfratze, rundlich und aufgequollen, die Wangen schlaff und schrundig. Ihr Mund ist schief, die Zähne nurmehr eine Reihe bräunlicher, verfaulter Stumpen. Eine Höckernase und dicke Pusteln und Warzen machen den unerfreulichen Anblick komplett. Das arme Weib, da kann es Sie nicht verwundern, daß es die Frau in die Einsamkeit getrieben hat.

"Was starrst du mich die ganze Zeit so an, hast du keine Manieren, Mädchen?"

Sie zucken zusammen ob dieser barschen Worte und senken schuldbewußt den Blick. "Vergebt mir, gute Frau, ich wollte nicht unziemlich erscheinen." Trotz Ihrer artigen Worte bleibt die Miene der Alten düster. Dennoch fahren Sie tapfer fort, in dieser Wildnis kann man mit seinen Bekanntschaften nicht wählerisch sein: "Ich brauche Eure Hilfe."

Worum wollen Sie die alte Vettel bitten?

Sie fühlen sich gar nicht gut: Etliche Blessuren machen Ihnen zu schaffen und Sie hatten bisher noch keine Gelegenheit, Ihre Wunden zu heilen. Obwohl Ihnen die Frau nicht ganz geheuer ist, fragen Sie sie, ob Sie Ihnen helfen kann (75)?

Ihre einzige Sorge gilt der verschwundenen Ziege. Sie fragen die Alte, ob sie Silberhaar gesehen hat (179).

145

Mit wütender Miene und ohne Sie eines Blickes, geschweige denn eines Wortes, zu würdigen, stapft die Hexe vorneweg, am Waldrand entlang. Und obwohl doch die Schönheit des Heidelandes und die angenehm warmen Strahlen der Herbstsonne die Wanderung zu einer Freude machen könnten - Sie drückt Ihr schlechtes Gewissen sehr. Fast sind Sie erleichtert, als Jedwinia unvermittelt anhält und auf eine Reihe Silberbirken weist. "Dort ist es", bemerkt sie schroff, "eile dich, daß ich nicht noch lange in deiner falschen Gesellschaft

verbringen muß." Ob dieser groben, aber nicht unberechtigten Worte wird Ihr Herz nur noch schwerer. Mit hängendem Kopf folgen Sie Jedwinia nach Abschnitt 122.

146

"Ne Ziege war's, mein Hübscher? Was muß denn ein so kräftiger Knabe sich mit Ziegen abgeben, ist doch Verschwendung. Da wüßte ich aber einen feineren Zeitvertreib für so einen wie dich, bei Rahja." Sie kichert anzüglich. Obzwar Sie auch der Meinung sind, daß Ziegenhüten mitnichten Ihre Berufung sein kann, sind Sie nicht im mindesten erpicht darauf, zu erfahren, was Jedwinia unter einem "fei-nen Zeitvertreib " für Sie versteht.

Dann aber wird die Hexe ernst: "Sag mal, mein süßer Schmetterling, was sind denn das für häßliche Schrammen?" Hatten Sie schon Gelegenheit, Ihre Verletzungen (vorausgesetzt, Sie haben welche erlitten) zu heilen? Dann geht es ohne Verzögerung bei 168 weiter. Ansonsten wird sich Jedwinia in Abschnitt 115 Ihrer Wunden annehmen.

147

"Es gibt ein Tor nicht weit von hier, einen Feenkreis, wie man es in eurer Zunge nennt. Er ist nicht schwer zu erkennen, selbst für die Augen eines Menschlings, wie du einer bist. Ein Ring aus Pilzen ist es, gerade so wie ein Reigen. Durch den mußt du gehen. Und zweifle nicht, ich bin mir gewiß, dein Zicklein ist dort. Mag's Schabernack einer Blütenfee gewesen sein, daß sie ihn angelockt hat mit ihrem Gesang, mag's einer der Großen im See sein, den das silberne Fell des Tiers mit Wohlgefallen erfüllte, ich vermag es nicht zu sagen. Aber er ist durch die Pforte gegangen. Doch warte, ich will dir das Tor wohl zeigen. Dann aber, bitt' ich dich, laß endlich ab von mir. Schon fühl ich, wie meine Kräfte schwinden." Und wahrhaftig, das Männlein ist ganz grau im Gesicht geworden, als sei es müde oder sehr krank.

In Abschnitt 83 führt Sie der Kobold zur Feenpforte.

148

Sie erzählen der Hexe von Ihrer Begegnung mit dem Kobold, und was Ihnen dieser über die Pforte in die Feenwelt erzählt hat. Die Alte begleitet Ihre Ausführungen mit nachdenklichem Kopfwackeln. "Feenring, ja, das mag wohl stimmen, daß sich einer vom Schönen Volk das Tierchen geschnappt hat. Und nun weißt du nicht, wie du hinterdrein kommen sollst?" Sie nicken betrübt. "Hast du die Pforte denn schon gefunden?"

Haben Sie den Feenring zuvor schon gefunden und wissen, wovon die Hexe spricht? Dann geht es für Sie in Abschnitt 177 weiter. Sie haben keine Ahnung, was die Alte meint. Dann erfahren Sie mehr in Abschnitt 183.

149

Bei Praios, Rahja und allen anderen der Zwölf! Wo sich eben noch die häßliche Jedwinia neben Ihnen räkelte, liegt nun eine wunderschöne Frau. Seidenweich umschmeichelt honigblondes Haar ihre bloßen Schultern, die dunkelblauen

Augen strahlen wie Sterne. "Nun, war es zu viel verlangt, was die alte Jedwinia von dir forderte?" Mit einem Mal klingt ihre Stimme wieder rau und mißtönend: "Mein scheues Rehlein." Verwirrt starren Sie Jedwinia an. Aber wie kann das noch dieselbe Frau sein? Verschwunden ist der plumpe Körper, die schrundige Haut. Keine Höckernase entstellt das liebevolle Antlitz, die Lippen sind voll und rot, und ihre Zähne glänzen wie Perlen.

Sie können es nicht fassen, wieder und wieder gleitet Ihr Blick über den makellosen Leib. Wie eine Frühlingsgöttin erscheint sie Ihnen, von unvergänglicher Schönheit. Und diesmal wehren Sie sich nicht, als die Hexe Sie in ihre Arme zieht (164).

150

Die Alte mustert Sie mit tückischem Blick. "Ja, ja, mein Liebchen, was könnte mir denn an dir gefallen, hmmm? Jung und knusprig bist du, gerade recht für mich. Was starrst du mich denn so erschrocken an, mußt doch wissen, daß es nichts für gar nichts gibt, auf dieser Welt. Alles hat seinen Preis!" Prüfend blickt die Frau Sie an, tätschelt Ihre Wangen, streicht mit ihren klauenartigen Fingern durch Ihr Haar. Alles in Ihnen windet sich vor Abscheu, und Sie versuchen, sich dem Griff der Alten zu entziehen. Doch da legt sich die Hand der Hexe wie ein eiserner Schraubstock um Ihren Arm: "Willst du wohl stillhalten, mein Täubchen! Wird schon nicht dein Leben sein, das ich von dir will." Das rauhe Lachen der Alten fährt Ihnen durch Mark und Bein. "Was bist du denn bereit zu zahlen, für meinen Dienst?" Wieder ertönt dieses schaurige Lachen. "Wie wäre es mit deinen hübschen Augen? Die Farbe tät mir wohl gefallen. Oder halt, warte, ich weiß noch etwas besseres, ein Jahr deines Lebens, damit wüßte ich wohl etwas anzufangen, vielleicht sogar mehr als du. Was, der Preis scheint dir zu hoch?" Ein gieriges, böses Funkeln liegt in den blassen Augen der Hexe, gleichzeitig wird der Griff um Ihren Arm fester. Die aufkeimende Angst schnürt Ihnen die Kehle zu, Schweiß rinnt Ihnen über die Stirn. Wie können Sie der grausamen Alten nur entkommen? Die rettende Tür ist zum Greifen nah, doch steht die Frau genau vor der schmalen Pforte. Ob es Ihnen wohl gelingen kann, sie zur Seite zu stoßen und zu entkommen? Doch bevor Sie noch genauere Fluchtpläne ausarbeiten können, erklingt erneut die Stimme der Hexe: "Du zitterst? Fürchtest dich? Aber nicht doch." Vollkommen überraschend läßt die Alte Sie los. "Glaubst wohl noch an Märchen, was, dummes Ding." Die Alte lächelt schelmisch. "Nein, höre, was mein Preis ist: Eine Locke von deinem Haar, das ist es, was ich für meinen Dienst fordere." Eine Haarsträhne? Sie fragen sich verwundert, was die Alte wohl damit anstellen mag. Vielleicht braucht sie es ja für eine Schönheitstinktur oder ähnliches - hoffentlich nicht für schwarzmagische Rituale! Doch was auch immer die Hexe vorhat, wenn es ihr nur ernst damit ist, und sie Sie dann gehen läßt!

Hastig willigen Sie in den Handel ein (160).

151

Mit entschlossenen Schwimmszügen streben Sie der Wasseroberfläche entgegen. Sehr zu Ihrer Überraschung macht der seltsame Wassermensch keinerlei Anstalten, Sie aufzuhalten. Große Erleichterung überkommt Sie, als Sie endlich das Ufer erreicht haben und süße, frische Luft in Ihre Lungen strömt. Haben Sie sich schon zuvor in der Umgebung gründlich umgesehen? Wenn nicht, können Sie dies auf der Lichtung in Abschnitt 72 tun. Sie können aber auch am Waldrand entlanggehen (169). Ansonsten bleibt Ihnen nur der Weg zurück in Ihr Dorf in Abschnitt 46.

152

Mit einem Satz, der einem jungen Hirsch alle Ehre gemacht hätte, werfen Sie sich auf den Ziegenbock. Doch dieser, nicht faul, scheint keinerlei Neigung zu verspüren, seine Freiheit aufzugeben. Ein behender Hüpfen zur Seite, und Ihr wohlberechneter Sprung geht ins Leere. Sie landen unsanft im feuchten Gras, und Silberhaar verschwindet mit einem empörten Meckern im Unterholz (70).

153

"Ein Zicklein, sagst du? Und du vermagst es nirgendwo zu finden? Dann mag ich wohl wissen, wohin es verschwunden ist." Erwartungsvoll blicken Sie die Alte an: Sie haben ja gewußt, daß Sie hier Hilfe finden werden!

"Das muß das Feenvolk gewesen sein, dessen bin ich mir gewiß. So etwas sieht dem Schönen Volk ähnlich, dein Silberhaar wird einem von ihnen gefallen haben, mit seinem hübschen Fell. Vielleicht hat sich gar eines von den Biestingern in das Böcklein verguckt, die sind ja selbst kaum von einem Tier zu unterscheiden. Oder jemand fand, daß deine Ziege gar zu appetitlich aussah, ich meine für die Festtafel." Bei diesen Worten entblößt die Hexe ihre bräunlichen Zahnstumpen zu einem häßlichen Lächeln. Das kann Ihnen gar nicht gefallen. Was soll an Ihrem Elend lustig sein?

"Nun mach nicht so ein finsternes Gesicht. Du hast Glück, heute befinde ich mich in guter Laune. Ich will dir helfen, das Tierchen zurückzubekommen."

Nun wollen Sie der Frau ihren seltsamen Humor nicht länger übelnehmen. "Und wie finde ich Silberhaar?"

"Nicht weit von hier ist eine Pforte in die Feenwelt. Die mußt du durchschreiten. Es ist ein Feenkreis, rings um einen kleinen See. Durch den mußt du gehen, wenn du Einlaß in die Anderswelt finden willst. Komm, folge mir vor die Tür. Ich werde dir den Weg weisen." Ohne weiter auf Sie zu achten, erhebt sich die Alte und geht hinaus.

Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ihr zu folgen, dabei brennen Ihnen noch so viele Fragen auf den Lippen: Wie sollen Sie die Pforte öffnen? Wie geht es in der Anderswelt zu, und wer lebt dort? Ist es gefährlich, und wie sollen Sie Silberhaar finden? Und wie vor allem finden Sie wieder zurück in diese Welt?

Vielleicht beantwortet die Hexe Ihre Fragen ja in Abschnitt 161.

154

Ihnen ist gar nicht wohl zumute. Doch so kann es nicht weiter gehen, es muß Ihnen gelingen, Ihren Peiniger zu stellen, aber wie?

Da taucht plötzlich auf dem Weg vor Ihnen der Ziegenbock auf und beobachtet Sie interessiert.

Nun, irgendwie muß es doch möglich sein, dieses Wesen näher heranzulocken! Sie bleiben stehen und durchsuchen Ihre Habseligkeiten, ob nicht irgendetwas dazu dienlich scheint, Silberhaar, bzw. das, was in ihm steckt, anzulocken. Wählen Sie etwas Eßbares, wie zum Beispiel ein Stück Apfel oder ein Rosinenküchlein (67)? Versuchen Sie den Bock mit der blinkenden Silberspange zu ködern (68)? Oder wählen Sie das, was Sie selbst am Verlockendsten finden: die restlichen Sirupbonbons (69)?

155

"Siehst du, hier ist es." flüstert Jedwinia Ihnen zu. Doch es hätte ihrer Worte nicht bedurft, den Feensee zu erkennen, die Magie, die diesem Orte innewohnt, ist selbst für einen Unkundigen spürbar.

Hat Jedwinia Sie im Zorne hierher geführt? Dann geht es in Abschnitt 170 für Sie weiter. Ansonsten blättern Sie geschwind nach 171.

156

...und finden sich im Schatten eines wildwuchernden Rosenstrauches auf einer blühenden Sommerwiese wieder. Praios' Antlitz steht schon tief über den Hügel, rosiges Licht kündigt vom baldigen Sonnenuntergang. Verdutzt reiben Sie sich die Augen. Befanden Sie sich nicht noch eben in den Fluten des Teiches? Und richtig, Sie sind tiefend naß, die Kleider kleben an Ihrem Körper und dort, wo Sie gelegen haben, hat sich gar eine Pfütze gebildet. Nachdenklich wringen Sie Ihre Sachen aus, legen ab, was immer Sie meinen, entbehren zu können. So ist es Ihnen wohl tatsächlich gelungen, den Weg in die Anderswelt, das Reich der Feen, zu finden. Sollte sich Silberhaar wirklich in diese fremden Gefilde verirrt haben? Sie werden es sehen.

Den Zwölfen zum Danke ist es ein milder Abend, viel wärmer als in Ihrer eigenen Welt zu dieser Jahreszeit, sodaß Sie nicht fürchten müssen, zu frieren. Merkwürdig, am Ufer des Teiches hatte es vielleicht gerade zur fünften Stunde geschlagen, also noch gewißlich eine Stunde bis zur Dämmerung. Auch scheint hier, in der Anderswelt, gerade Sommer zu herrschen, falls es überhaupt so etwas wie Jahreszeiten gibt. Vielleicht herrscht an diesem Ort ewiger Sommer, oder die Feen denken sich am Beginn eines jeden Tages aus, was für ein Monat sein soll, mal warm, mal kühl, ganz nach Geschmack.

Doch davon abgesehen erscheint Ihnen auf den ersten Blick nichts ungewöhnlich: Bäume, Gras, Blumen, Schmetterlinge, alles ist wie gewohnt. Ein Rotschöpfchen trällert sein Abendlied, aus weiter Ferne antwortet ein Schwertschnabel mit seinem durchdringenden Ruf. Der angenehme Duft von Rosen liegt in der Luft, gemischt mit dem Geruch der vielen

anderen Blumen, die üppig auf dieser Wiese wachsen. Ihr besonderes Augenmerk gehört jedoch einem kleinen Schloßchen mit gülden glitzernden Dächern, welches in etwa 150 Schritt Entfernung auf einem Hügel thront (210).

157

Wollen Sie einwilligen? Dann geht es in Abschnitt 130 weiter. Nein, Sie fürchten, der Preis der Hexe ist zu hoch (129). Sie haben der Hexe schon einen Schwur geleistet? Was zögern Sie dann noch lange, flugs auf nach 130.

158

Mit angehaltenem Atem nähern Sie sich auf Zehenspitzen dem Gewässer, darauf bedacht, kein unnötiges Geräusch zu machen, die Stille dieser magischen Stätte nicht zu stören. Obwohl Sie doch in den arkanen Künsten gänzlich unbewandert sind, vermeinen Sie deutlich, eine starke, magische Aura zu verspüren, die den See umgibt.

Das tiefe Saphirblau des Wassers funkelt in einem eigenen, magischem Licht, als werde es von einer in den Tiefen des Wasser verborgenen Lichtquelle erhellt. Vorsichtig beugen Sie sich vor. Der silberne Laib eines Fisches gleitet knapp unter der Wasseroberfläche dahin, verschwindet dann im Dunklen. Unmöglich, zu sagen, wie tief der See sein mag. Selbst nahe am Ufer vermögen Sie den Grund des Teiches nicht zu erkennen. Ebenso unmöglich zu sagen, was sich in den unergründlichen Wassern verbergen mag...

Führte Sie der Zufall an diesen friedvollen Ort (162) oder wissen Sie, an was für einer Stätte Sie sich befinden (163)?

159

Sie nehmen all Ihren Mut zusammen und zwingen sich, die Lippen zu öffnen. In perlenden Bläschen entweicht der angehaltene Atem Ihrem Mund. Eiskaltes Wasser strömt in Ihre Kehle und füllt Ihre Lungen. Ein scharfer Schmerz durchzieht Ihre Brust, für einen Moment wird Ihnen schwarz vor Augen, dann aber fühlen Sie sich wieder ganz normal, Ihre Brust hebt und senkt sich regelmäßig mit jedem Atemzug. Sie können es kaum fassen, ein großes Glücksgefühl durchströmt Sie: Sie vermögen unter Wasser zu atmen wie ein Fisch, gleich Ihrem schönen und fremdartigen Begleiter (206)!

160

Die Hexe lächelt und entblößt dabei ihre bräunlichen, schiefen Zahnstummel. Sodann packt sie eine Ihrer Haarsträhnen, hebt ihre Rechte und durchtrennt das Haar knapp über der Kopfhaut mit dem krallenartigen Nagel ihres kleinen Fingers. "So, mein Liebchen, nun ist es vollbracht!" Behutsam bettet sie die Locke auf ein bläuliches Samttuch und schlägt sie darin ein. "Nun bist du frei, zu gehen, wohin du willst." Sie warten gar nicht erst ab, ob die Alte es sich noch anders überlegt, sondern verlassen eilig und erleichtert die Hütte und sorgen dafür, möglichst viele Schritt zwischen sich und diese unheimliche Wohnstatt zu bringen. Wollen Sie am Waldrand entlanggehen, in der Hoffnung, auf Silberhaar zu

stoßen (225)? Oder möchten Sie dem Weg in den Wald folgen, um in Abschnitt 72 einer anderen Fährte zu folgen?

161

"Sieh einmal", die Hexe deutet mit ihrem dünnen, knorrigen Finger auf den Waldrand, "Da mußt du entlanggehen, etwa 800 Schritt, immer gen Osten. Dort wirst du den See finden. Den See und auch den Feenring. Und nun lebewohl." Mit diesen Worten wendet sich die Hexe ab und verschwindet in ihrer Hütte. Rumms, fällt die Tür hinter ihr zu, daß die Wände der kleinen Kate erbeben. Das ist unmißverständlich, hier haben Sie keine weitere Hilfe zu erwarten. Immerhin, Sie wissen nun, wo Sie Silberhaar zu suchen haben - voraus-gesetzt, die Alte hat die Wahrheit gesprochen. Aber jetzt nicht lange gezögert. In Abschnitt 225 wandern Sie den Waldrand entlang, in der Gewißheit, Ihrem Ziel schon viel näher zu sein. Oder möchten Sie lieber zu Abschnitt 72 zurückkehren, um sich noch ein wenig in der Gegend umzuschauen, bevor Sie sich auf den Weg zu der Pforte in die Anderswelt machen?

162

Waren Sie schon an der Hexenkate, haben es aber vorgezogen, der Bewohnerin oder dem Bewohner besser nicht zu begegnen (193)? Sie wissen nicht, wovon die Rede ist (166).

163

Zweifellos, dies ist der Ort, den Sie gesucht haben, hier befindet sich das Tor in die Anderswelt. Was hatte der Kobold Ihnen verraten: den Feenring müßten Sie durchschreiten, um in die Nebelwelt zu gelangen. Nachdenklich runzeln Sie die Stirn. Die Pilze wachsen rings um den See herum, dies aber bedeutet, daß die Pforte inmitten des Gewässers liegen muß. Wie kann denn das angehen? Das würde ja heißen, daß der Ziegenbock in den See gesprungen sein muß, wenn er sich tatsächlich im Reich der Feen befinden sollte. Ungläubig schütteln Sie den Kopf. Freilich, Sie haben schon von mancher Verrücktheit gehört, aber so etwas...

Dem können Sie einfach keinen Glauben schenken. Sie sind sich sicher, daß der Kobold Ihnen lediglich ein Märchen aufgetischt hat um freizukommen. So ein Schlingel! Ärgerlich genug, daß Sie so viel Zeit mit dieser Geschichte vertan haben. Nun aber heißt es sich sputen, bald schon wird die Sonne hinter den Hügeln versinken, und bis dahin müssen Sie den Ziegenbock gefunden haben!

Eilig begeben Sie sich nach Abschnitt 169, um am Waldrand nach Silberhaar zu suchen. Oder wollen Sie lieber gleich nach Abschnitt 72 zurückkehren, um Ihre Suche ganz woanders fortzusetzen?

Gewiß, es klingt äußerst unwahrscheinlich, daß Silberhaar auf diese Weise in die Feenwelt geraten sein soll. Andererseits, als Sie heute morgen loszogen, die Herde auf die Weide zu treiben, da hätten Sie sich nicht träumen lassen, einen leibhaftigen Kobold zu Gesicht zu bekommen... Und im übrigen: In Ihren Ohren klangen seine Worte überzeugend, Sie sind sich sicher, daß der Kobold Sie nicht belogen hat (172).

164

Nie zuvor haben Sie sich der Liebesgöttin Rahja so nahe gefühlt wie in diesem Moment. Und so will es Ihnen gar nicht gefallen, als sich Jedwinia nach einer Weile aus Ihrer Umarmung losmacht und sich erhebt.

Doch die Hexe will nichts von Ihren Einwänden wissen. "Nein, nein, mein Hübscher" - wie anders klingt das jetzt in Ihren Ohren - "es heißt, sich sputen, willst du deine Aufgabe noch vollbringen. Auf, auf, folge mir, wir müssen uns eilen." Eifrig kramt die Hexe in ihren Besitztümern, sucht einige Beutelchen zusammen, die sie in einen Leinenbeutel packt. Haben Sie zuvor etwas aus dem Hexenhaus an sich genommen (182) oder nicht (138)?

165

Sie erzählen der Hexe von dem Kobold und was er Ihnen über den Feenring erzählt hat. Jedwinia begleitet Ihre Ausführungen mit stetigem Kopfwackeln. "Feenring, ja, hast ihn viel-leicht auch schon gesehen, dort draußen, am See." Doch dann stutzt die Hexe für einen Moment. "Sag mal, mein süßer Schmetterling, was sind denn das für häßliche Kratzer?"

Hatten Sie schon Gelegenheit, Ihre Verletzungen (vorausgesetzt, Sie haben welche) zu kurieren? Dann geht es ohne Verzögerung bei 116 weiter. Ansonsten wird sich Jedwinia in Abschnitt 115 Ihrer Wunden annehmen.

166

Eine ganze Weile spähen Sie in das unergründliche Blau, doch nichts geschieht. Dennoch, als Sie sich wieder aufrichten, fühlen Sie sich frisch und gestärkt, als hätten Sie sich eine längere Rast gegönnt. Sie atmen tief durch. Gerne würden Sie noch länger hier verweilen, doch Sie müssen Silberhaar finden. So lassen Sie also die magische Stätte hinter sich und begeben sich nach 169, um am Waldrand entlangzugehen. Vielleicht ziehen Sie es aber vor, nach 72 zurückzukehren, um einen anderen Pfad zu untersuchen.

167

Dies muß der Pfad sein, welcher Sie zurück in Ihre Welt geleiten soll. Hurtig packen Sie Silberhaars Leine fester und zerren den widerspenstigen Ziegenbock hinter sich her. Über Stock und Stein geht Ihre Reise, über Hügel und Ebenen, Wiesen, Felder, über Bäche und quer durch dichte Wälder. Seltsame Geräusche lassen Sie wieder und wieder erschrocken zusammenfahren, bisweilen kreuzt ein huschender Schatten Ihren Weg. Mehrmals blicken Sie sich besorgt um, spähen aus, nach etwaigen Verfolgern. Doch wie es scheint, hat niemand Ihre Flucht bemerkt (103).

168

"Ich weiß wohl schon, wo das Böcklein sein könnte, ja, ja, die alte Jedwinia ist schlau." Erwartungsvoll blicken Sie die Hexe an. "Aber wenn ich es dir sagen soll, mein Schwänchen, dann mußt du mir schon etwas geben dafür, ja? Schließlich habe ich ja meine Mühen damit. Willst du mir einen Gefallen gewähren, wenn ich dir zu Diensten war, egal, was es ist - versprichst du es mir?"

Ganz wohl ist Ihnen nicht: Was mag die Hexe nur von Ihnen wollen?

"Was für ein Gefallen soll es denn sein? Ich bin kein reicher Mann..."

"Nein, nein, mein Knäblein, nichts, was du nicht geben könntest. Aber laß es mein Geheimnis sein, bis ich es fordere, ja?" Erwartungsvoll blickt Sie die Hexe an.

Wollen Sie in Abschnitt 121 Ihr Wort geben? Oder erscheint Ihnen ein solches Versprechen als ein zu großes Wagnis (79)?

169

Es ist ein angenehmes Wandern im warmen Sonnenschein, durch knöchelhohes Gras und blühendes Heidekraut. Schließlich aber erblicken Sie in der Ferne eine kleine Kate im Schatten eines mächtigen Weißdornbusches (238).

170

Grob zerrt die Hexe Sie zum See. Merkwürdig, denken Sie, als Sie am Ufer stehen, es ist, als leuchte das tiefe Saphirblau des Wassers in einem eigenen, magischem Licht, so, als ob es von einer in den Tiefen verborgenen Lichtquelle erhellt werde. Doch es bleibt Ihnen keine weitere Muße, diese magische Stätte länger zu betrachten, unvermutet trifft Sie Jedwinias heftiger Stoß in den Rücken, daß Sie in hohem Bogen in den See fliegen. Wild rudern Sie mit den Armen, um nicht zu versinken. Undeutlich vernehmen Sie Jedwinias Abschiedsworte an Sie: "Die Salbe wird dir den Weg hinaus weisen. Und nimm das hier, als Bezahlung meiner Schuld", - sie wirft Ihnen ein kleines Beutelchen zu - "eine Alraune, sie öffnet die Pforte hinaus." Mit diesen Worten verschwindet die Hexe. Gerade noch gelingt es Ihnen, das Beutelchen zu erhaschen, dann raubt Ihnen das eisige Wasser die Besinnung, und Sie sinken in die Tiefe (191).

171

Das tiefe Saphirblau des Wassers funkelt in einem eigenen, magischem Licht, als werde es von einer in den Tiefen verborgenen Lichtquelle erhellt. Vorsichtig beugen Sie sich vor. Der silberne Laib eines Fisches gleitet knapp unter der Wasseroberfläche dahin, verschwindet dann in der Tiefe. Unmöglich, zu sagen, wie tief der See sein mag. Selbst nahe am Ufer vermögen Sie den Grund des Teiches nicht zu erkennen. Ebenso unmöglich zu sagen, was sich in den unergründlichen Wassern verbergen mag...

"Dort ist die Pforte!" Jedwinia deutet auf die Mitte des kleinen Sees. "Nun sieh mich nicht so ungläubig an, hast du denn gedacht, ein Tor in die Anderswelt sähe aus wie eure Stubentür?" Die Hexe lacht fröhlich, doch dann wird sie mit einem Mal sehr ernst. "Nun, da du dir sicher bist, daß du den Schritt wagen willst, solltest du nicht länger säumen." Sie greift in ihren Beutel und zieht ein kleines Leinensäckchen hervor. "Darin befindet sich ein Talisman. Es ist eine Alraune. Nein warte, öffne das Säckchen erst, wenn du ihrer bedarfst. Sie ist mit einem Zauber belegt und wird dir einen Wunsch erfüllen. Bewahre sie gut, denn mit ihr kannst du das magische Tor zurück in diese Welt öffnen. Durch diese

Pforte hier kannst du nicht zurückgelangen, sie führt nur hinein, nicht aber hinaus. Den Weg zum anderen Tor wirst du mit Hilfe der Salbe finden. Du mußt nur fest an dein Ziel denken, dann weist sie dir den rechten Weg - warte, ich streiche dir etwas davon auf die Lider, dann wirst du die Dinge in der Feenwelt klarer erkennen. Folge dem Pfad, den sie dir zeigt, und weiche nicht davon ab, wenn du nicht verloren sein willst. Sei aber auf der Hut, du vermagst den Pfad nur in der Finsternis zu sehen, und nur dann kannst du durch die Feenpforte entkommen. Am Tag kann es dir nicht gelingen. Meide die Bewohner, wenn du kannst, und spreche mit niemandem, es sei denn, es läßt sich nicht vermeiden. Es ist gefährlich dort für einen unbedarften Menschen wie dich, deshalb sei auf der Hut. Und nimm auf keinen Fall Speise und Trank zu dir, auch sonst nichts, was dir ein Feenwesen anbietet. Befolgst du meinen Rat nicht, wird es dir nicht anders ergehen als all den Unglücklichen, die erst nach vielen, vielen Jahren wieder den Weg zurück in ihre Welt fanden. Und spute dich! Es ist gefährlich, allzu lang dort zu verweilen."

Aufmerksam lauschen Sie Jedwinias Worten, bemüht, sich alles einzuprägen.

Die Hexe blickt Sie traurig an: "Ja, nun ist der Moment für den Abschied gekommen." Jedwinia zieht Sie an sich, Ihre Lippen finden sich zu einem letzten, leidenschaftlichen Kuß. "Gib auf dich acht! Und möge Saturia dich behüten! Doch nun geh!" Jedwinia deutet auf das Wasser. Ein tiefer Seufzer entringt sich Ihrer Brust. Wer weiß, ob Sie sie jemals wieder-sehen... Sie fassen all Ihren Mut zusammen und springen ins Wasser (189).

172

Nachdenklich ruht Ihr Blick auf der spiegelblanken Oberfläche des Sees. Wo nur mag sich der Eingang befinden? Und wie kann man ihn öffnen? Doch so sehr Sie auch schauen, Sie erkennen nichts, zumindestens nichts, das an ein Tor erinnert. Ein rechtes Wagnis ist es schon, dem Bock ins verwunschene Reich zu folgen! Unbekannte Gefahren lauern in den anderen Sphären, und es gilt wohl zu bedenken, ob es lohnt, das Leben zu wagen für einen schnöden Ziegenbock.

Was heißt es da noch lange überlegen: Sie haben es sich gelobt, Silberhaar zu finden, koste es, was es wolle. Nun, da Sie dem Ziel so nahe sind, wollen Sie nicht zaudern. Sie nehmen allen Mut zusammen, holen tief Luft und springen in den See (189)

Nein, das Risiko ist Ihnen doch zu groß. Was auch immer Ihnen von der alten Siebenrüb blühen mag, es wiegt weniger schwer als die Gefahr. So leichtfertig möchten Sie Tsas Gabe, Ihr Leben, nicht auf's Spiel setzen. Müde von der langen Suche, aber immerhin wohlauf, wandern Sie den weiten Weg zu Abschnitt 46.

Ihr Wort gilt, Sie werden den Ziegenbock zurückholen. Dennoch, bevor Sie den unwiderruflichen Schritt wagen und durch das Feentor gehen, wollen Sie lieber die Umgebung gründlich absuchen. Dies können Sie entweder tun, indem

Sie am Waldrand entlanggehen (169), oder indem Sie auf die Lichtung in Abschnitt 72 zurückkehren, um dort eine andere Spur zu verfolgen.

173

Noch ehe Sie sich rühren können, schießt eine bleiche Hand aus dem Wasser, packt Sie mit festem Griff am Kragen und zieht Sie hinab in die eisig kalten Fluten (105).

174

Für mehrere, schier ewig währende Augenblicke starren Sie und Ihr Gegenüber einander an. Es scheint, als sei der Mann, oder zumindest das menschenähnliche Wesen, das Sie aus den Tiefen anblickt, nicht minder erstaunt als Sie es sind.

Fasziniert betrachten Sie den Wassermenschen: Dem Anschein nach ist er noch sehr jung, nicht mehr als 20 Sommer mag er zählen. Sein Antlitz ist von erhabener Schönheit: Die fein geschnittenen, klaren Züge wirken wie aus Marmor gemeißelt. Die Farbe seiner Haut, mondbleich mit einem leichten bläulichen Schimmer, läßt ihn nur noch mehr wie eine Statue erscheinen. Das Beeindruckendste an ihm sind aber seine großen, mandelförmigen Augen, die in einem leuchtenden Aquamarin erstrahlen. Sein langes Haar umschmeichelt in wirren Strähnen Gesicht und Schultern, Seeblatt und andere Wasserpflanzen haben sich darin verfangen. Sehr zu Ihrer Überraschung vermögen Sie weder Schwimm-



häute zwischen den Fingern des Mannes erkennen, noch besitzt er einen Fischeschwanz, wie man es sonst von den Efferdkindern, Nixen und Wassermännern weiß.

Doch auch der Jüngling ergeht sich in eingehenden Betrachtungen, mit seltsamer Eindringlichkeit ruhen seine Augen auf Ihnen, als verstünde er es, Ihnen geradewegs ins Herz zu schauen. Seine Miene bleibt unbewegt, weder Mißfallen noch Freude, noch sonst eine Regung sind auf seinen Zügen zu lesen. Nach einer Weile schließlich hebt der Wassermensch seine Hand, bedeutet Ihnen winkend, zu ihm zu kommen. Wollen Sie der Aufforderung nachkommen und zu ihm ins Wasser steigen (**188**) oder erfüllt Sie diese Vorstellung mit Furcht, Sie laufen davon (**93**)?

175

Gewandt wie eine Katze schleichen Sie sich auf leisen Sohlen auf das Haus zu. Und in Abschnitt **238** erfahren Sie, was für ein Anblick sich Ihnen beim Näherkommen bietet,

176

Gewandt wie eine Katze schleichen Sie auf die Kate zu. Krrrrcks, zerbricht ein morscher Ast unter einem ungeschickten Schritt. Gespannt halten Sie inne, doch nichts rührt sich. Ob die Hütte leer steht, oder ob der Bewohner heimtückisch darauf lauert, daß Sie näher herankommen, erfahren Sie in Abschnitt **238**.

177

"Dann befindet sich die Pforte am See?" Die Hexe nickt. "Durch den Feenring mußt du dich begeben, nur so kannst du in die Anderswelt gelangen. Ich weiß aber nicht, ob sie dir Einlaß gewähren. Sind ein seltsames Volk." Solche Bemerkung aus dem Munde dieser wunderlichen Alten, das klingt schon komisch; die Eremitin erscheint Ihnen eigentlich selbst merkwürdig genug. Doch darüber mögen Sie sich jetzt nicht den Kopf zerbrechen. Lieber wollen Sie ihr noch ein paar Frage stellen. Vielleicht kann Sie Ihnen mit ihrer Hexenkunst helfen, die Pforte zu öffnen, oder Ihnen ein Zaubermittel geben, das Sie in der Anderswelt beschützt, oder eines, das Ihnen hilft, Silberhaar zu finden.

Doch als Sie Ihr Anliegen vortragen, verdüstert sich die Miene der Hexe mit einem Male: "Maßloses Geschöpf! Reicht es dir nicht, was du erhalten hast? Wie sieht denn die Gastfreundschaft deiner Leute aus, wenn ich an ihre Pforten klopfe? Hinfort, hinfort mit dir, bevor ich dir ein ganz anderes Zaubermittelchen gebe! Dann magst du selbst den Platz der Ziege einnehmen, dummes Ding!"

Obwohl Sie sich nicht vorstellen können, warum Ihre kleine Bitte die Alte so erzürnt hat, ist jetzt nicht die Zeit, sich über die Schrullen der alten Frau zu wundern. Sie bedanken sich kurz, denn auch in der Wildnis sollte man die Höflichkeit nicht vergessen, und treten eilig den Rückzug nach draußen an. In Abschnitt **122** können Sie zu dem kleinen Waldsee gehen. Es bleibt Ihnen aber auch die Möglichkeit, zu Abschnitt **72** zurückzukehren, um sich weiter in der Gegend umzusehen, bevor Sie den entscheidenden Schritt in die Feenwelt wagen.

178

Plötzlich berühren Ihre Füße den Grund, die Reise scheint zu Ende. Im selben Moment löst sich auch der Griff des Fremden, Sie sind frei. Überrascht blicken Sie sich um, nehmen Ihr Gegenüber genauer in Augenschein: Es ist ein Mann oder ein menschenähnliches Wesen, dem Anschein nach noch sehr jung, nicht mehr als 20 Sommer mag er zählen. Sein Antlitz ist von erhabener Schönheit, die fein geschnittenen, klaren Züge wirken wie aus Marmor gemeißelt, die Farbe seiner Haut, mondbleich mit einem leichten, bläulichen Schimmer, läßt ihn nur noch mehr wie eine Statue erscheinen. Das Beeindruckendste an ihm sind aber seine großen, mandelförmigen Augen, die in einem leuchtenden Aquamarin erstrahlen. Sein langes Haar umschmeichelt in wirren Strähnen Gesicht und Schultern, Seeblatt und andere Wasserpflanzen haben sich darin verfangen.

Der Jüngling ist von schlanker Statur, seine Bewegungen sind graziös und geschmeidig. Und sehr zu Ihrer Überraschung vermögen Sie weder Schwimmhäute zwischen den Fingern des Mannes erkennen, noch besitzt er einen Fischeschwanz, wie man es von den Efferdkindern und Wassermännern kennt. Sollte dies etwa einer des Feenvolkes sein? Doch auch der Wassermensch mustert Sie eindringlich aus seinen schönen Augen. Schließlich streckt er Ihnen seine Hand entgegen, macht eine leichte Verbeugung. Verwirrt blicken Sie den Fremdling an: Will er Ihnen zu verstehen geben, ihm zu folgen?

Sie überwinden den Zorn über die barsche Behandlung ebenso wie Ihre Furcht und reichen dem Jüngling Ihre Hand, gespannt, was er von Ihnen will (**192**).

Ihre Sinne überschlagen sich: Wie kann es gehen, daß Sie auf dem Grund eines Sees atmen können? Das ist wider alle Gesetze der Zwölfe! Keinen Augenblick länger wollen Sie verweilen, schon gar nicht in der Hand eines Grobians wie dieses Wassermenschen (**187**)!

179

Haben Sie eine Ahnung, wohin Silberhaar verschwunden ist? Dann schlagen Sie in Abschnitt **148** nach. Wenn nicht, finden Sie in Abschnitt **153** eine Antwort.

180

Mit angehaltenem Atem nähern Sie sich auf Zehenspitzen dem Gewässer, darauf bedacht, kein unnötiges Geräusch zu machen, die Stille dieser magischen Stätte nicht zu stören. Obwohl Sie doch in den arkanen Künsten gänzlich unbewandert sind, vermeinen Sie deutlich, eine starke, magische Aura zu verspüren, die den See umgibt.

Das tiefe Saphirblau des Wassers funkelt in einem eigenen, magischem Licht, als werde es von einer in den Tiefen des Wasser verborgenen Lichtquelle erhellt. Vorsichtig beugen Sie sich vor. Der silberne Laib eines Fisches gleitet knapp unter der Wasseroberfläche dahin, verschwindet dann in der Tiefe. Unmöglich, zu sagen, wie tief das Wasser sein mag, selbst nahe am Ufer vermögen Sie den Grund des Teiches nicht zu erkennen.

Nachdenklich beugen Sie sich weiter vor und starren in die Fluten, aber einzig Ihr Antlitz blickt Ihnen fragend entgegen. Doch da fährt Ihnen der Schreck wie ein Blitz in die Glieder: Nicht Ihr Gesicht ist es, das Sie aus dem See anschaut, sondern das eines Fremden! Wollen Sie, Ihrem ersten Impuls folgend, die Flucht ergreifen (173) oder verweilen Sie, um das fremde Wesen genauer in Augenschein zu nehmen (174)?

181

"Hatschiiii!" entfährt Ihnen ein mächtiger Nieser. Erschrocken zucken Sie zusammen, doch es scheint, als habe keiner der Festgäste etwas davon vernommen, unbeirrt geht man dem Treiben nach. Sie lassen sich nicht lange Zeit zum aufatmen, wütend fahren Sie hoch, um zu sehen, wem Sie diese Pein zu verdanken haben: Ihr zorniger Blick fällt auf Abschnitt 124.

182

Sie haben die türkisfarbene Dose eingesteckt (202) oder nur ein wenig von der Salbe umgefüllt (201).

183

"Nicht weit von hier ist eine Pforte in die Nebelwelt. Es ist ein Feenkreis, rings um einen kleinen See. Durch den mußt du gehen, wenn du Einlaß in die Anderswelt finden willst. Komm, folge mir vor die Tür. Ich werde dir den Weg weisen." Ohne weiter auf Sie zu achten, erhebt sich die Alte und geht hinaus. Es bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ihr zu folgen, dabei brennen Ihnen noch so viele Fragen auf den Lippen: Wie sollen Sie die Pforte öffnen? Wie geht es in der Anderswelt zu, und wer lebt dort? Ist es gefährlich, und wie sollen Sie Silberhaar finden? Und wie vor allem finden Sie wieder zurück, in diese Welt? Vielleicht beantwortet die Hexe Ihre Fragen in Abschnitt 161.

184

Endlich haben Sie wieder den freien Himmel über sich, nach schier endloser Wanderung durch den dichten Wald. Doch Sie verwenden nur einen kurzen Augenblick, um sich daran zu erfreuen, bietet sich Ihnen doch in Abschnitt 122 eine außergewöhnliche Entdeckung.

185

"Na, was denn, was denn, nicht so schnell mein Liebchen!" Noch ehe es Ihnen gelingt, aus der Hüttentür zu schlüpfen, hat sich Ihnen die Hexe in den Weg gestellt. "Wer wird es denn so eilig haben. Willst du denn die arme Jedwinia um ihre Belohnung bringen, undankbares Ding?" Bei den Zwölfen, das haben Sie sich ja gleich gedacht, die Alte will Ihnen Böses! Hätten Sie doch nur Ihren Ahnungen vertraut und um die Hütte und ihre unheimliche Bewohnerin einen weiten Bogen gemacht. Doch nun ist es zu spät! Was mag die Hexe nur von Ihnen wollen? Ihre schlimmsten Befürchtungen erfüllen sich in 150.

186

Schließlich ist die wilde Fahrt zu Ende, Ihre Füße berühren den Grund des Sees. Im selben Moment löst sich der Griff des Jünglings, Sie sind frei. Obwohl doch in einer unmöglichen Situation, überkommt Sie heißer Zorn. Was fällt diesem merkwürdigen Wesen ein, Sie einfach hier hinab zu schleppen? Zornig blitzen Sie Ihren Entführer an. Und dieser scheint zu verstehen: Als er Ihre Empörung und Wut spürt, schlägt er schuldbewußt die Augen nieder und bedeutet Ihnen durch Gesten, daß Sie ihm die unwirsche Behandlung verzeihen mögen (196).

187

Legen Sie eine Klugheitsprobe ab. Ist diese gelungen, blättern Sie nach 212, ansonsten zu Abschnitt 151.

188

Vertrauensvoll ergreifen Sie die Hand des Jünglings und tauchen ein in das eisig kalte Wasser. Sie aber verspüren kaum etwas von der Kälte, es ist, als ströme Wärme von der Hand des Wassermenschen in Ihren Körper. Mit eleganten, kräftigen Zügen beginnt der junge Mann, Sie durch das Wasser zu ziehen, in die Mitte des Sees. Zunächst noch ragt Ihr Kopf über die Wasseroberfläche, doch plötzlich spüren Sie, wie die Hand des Wassermenschen Sie nach unten zieht. Jäh schlägt das Wasser über Ihrem Haupt zusammen, in rasender Fahrt geht es hinab in die Tiefe (197).

189

Mit einem eleganten Kopfsprung tauchen Sie ins Wasser. Eisige Kälte umgibt Sie, fährt Ihnen in die Glieder, daß Sie erstarren. Nur matt sind Ihre Bewegungen, und ein beklemmendes Gefühl macht sich in Ihrer Brust breit. Dann wird Ihnen schwarz vor Augen, und es schwinden Ihnen die Sinne. Wie ein Stein sinken Sie tiefer und tiefer (156)...

190

Augenblicklich fährt Ihnen die eisige Kälte in die Glieder und läßt sie erlahmen. Ein beklemmendes Gefühl macht sich in Ihrer Brust breit, dann wird Ihnen schwarz vor Augen. Hilflos sinken Sie immer tiefer hinab, bis Ihre Füße den Grund berühren. Die Gedanken überschlagen sich in Ihrem Kopf: Wie kommt es, daß Sie so lange Zeit den Atem anhalten können? Warum sind Sie noch nicht ertrunken? Doch da reißt Sie eine unsanfte Berührung aus Ihrer Grübelelei: Jemand packt Sie beim Haarschopf und zerrt Sie hinter sich her, zurück zur Wasseroberfläche. Aus den Augenwinkeln erblicken Sie undeutlich die Gestalt eines seltsamen Wesens: ein alter Mann mit bläulicher Haut und langem, weißem Haar, in dem sich Tang und Algen verfangen haben. Doch dort, wo bei einem Menschen Unterleib und Beine zu finden sind, zierte den Alten ein kräftiger grüngoldgeschuppter Fischschwanz. Der Wassermann bedenkt Sie mit ungnädigen Blicken, als er Sie derb hinter sich her zerrt und Sie schließlich mit einem heftigen Stoß ans Ufer befördert.

Japsend bleiben Sie eine Weile liegend, wobei Ihnen ein Gedanke nicht mehr aus dem Kopf geht: Warum hat der Alte Sie, kurz bevor er verschwand, als "Unwürdigen Narren" bezeichnet?

Doch so sehr Sie auch grübeln, es will Ihnen nichts dazu einfallen. So bleibt Ihnen nichts weiter, als in Abschnitt **238** der Hexe doch noch einen Besuch abzustatten, oder sich gleich in Abschnitt **46** auf den Heimweg zu machen.

191

Augenblicklich fährt Ihnen die eisige Kälte in die Glieder, läßt sie erlahmen. Ein beklemmendes Gefühl macht sich in Ihrer Brust breit, dann wird Ihnen schwarz vor Augen, und es schwinden Ihnen die Sinne. Hilflos sinken Sie wie ein Stein in die Tiefe (**156**)...

192

Vor Ihnen erstreckt sich eine märchenhafte, fremdartige Landschaft. Gewaltige Algenbüsche wiegen ihre zarten grünen und rötlichen Blätter in einem anmutigen Tanz. Der helle Sand unter Ihren Füßen ist mit bunten Kieseln und Schneckenhäusern geschmückt. Fischschwärme gleiten elegant durch ihr Unterwasserreich, prachtvoll anzuschauen in ihren silbrigen oder buntschillernden Schuppengewändern.

Sie folgen dem Wassermenschen, als er Ihre Hand neuerlich ergreift. Nur kurz verweilen Sie noch einmal, um sich Ihrer hinderlichen Kleider und Schuhe zu entledigen und es dem Jüngling gleichzutun, der bar jeglicher Gewänder ist. Nun geht es auf dem Grund des Sees entlang, vorbei an Wäldern aus Wasserseide und Teichkraut. Fasziniert ergötzen Sie sich an der fremdartigen Welt. Es ist offenkundig, daß es dem Jüngling daran liegt, Ihnen die Schönheiten dieser bizarren Welt zu zeigen, imposante Unterwasserwälder, schroffe Felsformationen, die Tummelplätze besonders schöner Fische. Zuweilen erhaschen Sie gar einen Blick auf andere Wassermenschen: Ein zweiter Jüngling, mit wallenden schwarzen Locken, tiefblauer Haut und einem grüngeschuppten Fischschwanz kreuzt Ihren Weg, schwimmt aber eilig von dannen; ein greiser Wassermensch, ähnlich dem Wasser-mann aus den Märchen, mustert Sie finster aus einer dunklen Höhle. Eine goldhaarige Wasserfrau mit grüner Haut folgt Ihnen eine ganze Weile neugierig, entflieht aber, als Sie sich ihr zu nähern versuchen.

Schließlich aber gelangen Sie zu einem bizarren Gebilde, einer Säule, ganz und gar aus Schneckenhäusern geformt, an deren Fuß sich ein gewaltiger Blaualgenbusch schmiegt. Als Sie noch näher herankommen, erkennen Sie, daß es sich bei der Pflanze keineswegs um ein gewöhnliches Gewächs handelt, die langen Triebe sind zu Wänden und einem Dach verflochten. Es scheint, als hätten Sie die Behausung Ihres Begleiters erreicht (**220**).

193

Angestrengt spähen Sie in das unergründliche Blau. Halt, war da nicht ein Schatten? Sie beugen sich weiter vor, recken den Hals. Aber das war wohl ein wenig zuviel gewagt, der

Boden unter Ihnen gibt unter Ihrem Gewicht nach und, platsch, fallen Sie in das eisig kalte Wasser (**190**).

194

Oh, Rahja, welch ein Erlebnis! Ganz am Rande des Entzückens weilt zudem die Erkenntnis, daß Sie den Jüngling verstehen können, wenn Sie nur richtig lauschen, mit einem Mal verstehen Sie seine Gedanken, zumindest bruchstückhaft. Stumm ist die Gedankensprache und doch in ihren Bildern beredt. So begreifen Sie denn, daß sein Name Iaioo ist und daß er dem Schönen Volke angehört, zusammen mit seinen Brüdern und Schwestern bewacht er die Pforte in die Anderswelt.

Und auch Sie können sich ihm nun besser mitteilen, da Ihre Geister sich berühren. Freudig tauschen Sie sich mit ihm aus, finden beide Entzücken an diesem "Gespräch". Doch leider gibt es nicht nur Angenehmes zu erfahren, denn nach einer Weile - Sie vermögen nicht zu sagen, wie viele Stunden Sie schon auf dem Grunde des Sees zugebracht haben - wird der Wasserelf unruhig. Bekümmert teilt er Ihnen in umständlichen Bildern mit, daß Sie nicht länger verweilen können. Ob Ihrer Verwunderung fährt er fort, erzählt von einem uralten Gesetz, daß er nicht länger als bis zum Einbruch der Nacht mit einem aus dem Volke der Sterblichen verweilen dürfe, denn nur so lange ließe sich der Zauber aufrechterhalten, der dem Menschen erlaubt, unter Wasser zu atmen. Bleibe man aber länger, so ginge es einem nicht anders als all jenen Unglücklichen, die für unwürdig befunden wurden, durch die Pforte zu gehen: Starr und steif vom eisigen Wasser sänke man auf den Grund des Sees, um dort jämmerlich zu ertrinken. Nun aber sei die Dämmerung nicht mehr fern und die Stunde des Abschieds nah (**209**).

195

Aufmerksam lauscht Iaioo Ihren Gedanken. Schließlich nickt er bestätigend: Der Ziegenbock sei in der Tat durch diese Pforte gekommen, eine von den Blütenfeen habe ihn zu sich gelockt und mit sich genommen. Was sie allerdings mit dem Tier wolle, das weiß Iaioo nicht.

Weiter bei **208**

196

Unmöglich, dem zauberischen Charme des Jünglings zu widerstehen. Sie fügen sich in Ihr wunderliches Schicksal und beschließen, sich der Führung des Wassermenschen anzuvertrauen (**192**).

197

Für einen kurzen Moment steigt Panik in Ihnen auf, ohne zu säumen strebt der Jüngling tiefer und tiefer, dem Grund des Sees entgegen. Sie aber sind kein Fisch, können nicht im Wasser Luft schöpfen. Doch in eben jenem Moment, da sich die Angst in Ihnen breit macht, hält der Jüngling inne, schwimmt auf gleiche Höhe mit Ihnen. In eindringlichen Gesten deutet er mit seiner Linken abwechselnd auf seinen

und Ihren Mund, schnappt nach Luft wie ein Fisch auf dem Trockenen. Was er Ihnen nur mitteilen möchte? Will er etwa sagen, Sie könnten, ebenso wie er, das Wasser atmen? Machen Sie eine Mutprobe. Gelingt sie, blättern Sie nach Abschnitt 159, ansonsten geht es bei 98 weiter.

198

Nein, es will Ihnen beim besten Willen nicht einfallen, was das für ein Strauch sein mag. Doch die Beeren duften verlockend süß. In Abschnitt 57 können Sie eine der Beeren auf gut Glück kosten. Oder erscheint es Ihnen als ein zu großes Wagnis, immerhin könnte sie ja auch giftig sein? Wenn Sie Vorsicht walten lassen, geht es für Sie in Abschnitt 56 weiter.

199

Wie eine Wildkatze schießen Sie aus Ihrem Versteck hervor. Zwar versucht die Fee Ihnen noch durch einen geschickten Haken in der Luft zu entkommen, aber vergebens, gewandt fallen Sie ihr in die Bewegung und packen Sie fest an ihrem dünnen Ärmchen. Vor Schreck verliert die Fee ihr Blasrohr. Das gefangene Geschöpf zirpt, fiept und schimpft in höchsten Tönen, nur gut, daß Musik und Stimmengewirr alles übertönen. Aufgeregt flatternd versucht sich die Fee Ihrem Griff zu entwinden. Doch Sie halten sie fest, bis nach Abschnitt 218.

200

Wollen Sie es mit einer Leckerei aus Ihrem Beutel versuchen (58) oder glauben Sie, Silberhaar eher mit einem frischen Waldkraut begeistern zu können (64)?

201

Verwundert betrachtet Jedwinia den Inhalt des türkisen Döschens. "Hm, ich hatte geglaubt, es wäre noch mehr von der Salbe übrig." Mit einem Seufzer schließt sie den Deckel und schiebt das Döschen in ihre Rocktasche (20).

202

"Es muß hier irgendwo liegen..." Verwundert durchsucht Jedwinia ihre Habe. Schließlich wendet sie sich an Sie: "Hast du vielleicht ein kleines, türkisfarbenes Döschen gesehen, den Deckel mit einem Auge verziert?"

Nach allem, was Sie mit Jedwinia erlebt haben, wollen Sie sie nicht anlügen. Stockend gestehen Sie Ihren Diebstahl ein (219).

Was soll Jedwinia von Ihnen denken, wenn sie erfährt, daß Sie das Döschen genommen haben? Es wäre doch ein Jammer, wenn Sie es sich deswegen mit ihr verderben würden. Sie verschweigen Ihre Tat (134).

203

Sie schildern dem Wasserelfen in eindringlichen Bildern Ihre Nöte. Und gepriesen seien die Zwölfe, er weiß tatsächlich etwas über den Verbleib von Silberhaar:

Der Ziegenbock befinde sich in der Anderswelt, geraubt von

einer kleinen Blütenfee, die ihn mit ihrem Zauber zu sich gelockt und mit sich genommen habe. Was sie allerdings mit dem Tier wolle, das weiß Iaioo nicht.

Weiter bei 208

204

Ist Ihr Held männlich (158) oder weiblich (180)?

205

"Die Feen haben mich geraubt", berichtet das Mädchen unter Schluchzen. "Vor etwa drei Wochen, glaube ich. Ich war im Wald, zum Beerenpflücken, und da hat mich eine schöne, weiße Frau zu sich gelockt. Sie hat mir die herrlichsten Dinge versprochen, Naschwerk und eine neue Puppe, meine hat nämlich unser Hund zerbissen. Sie war sehr freundlich, da bin ich mit ihr mitgegangen. Sie hat mich mit hierher genommen. Ihr Name ist Jeliaheldra. Vielleicht hast du sie gesehen, sie ist die Herrin dieses Schlosses. Sie hat mir auch die Geschenke gegeben, aber dann wollte sie mich nicht mehr nach Hause lassen. Sie wollte, daß ich hier bei ihr bleibe. Da habe ich geweint, die ganze Zeit. Erst war sie sehr geduldig und hat versucht, mich zu trösten, aber dann wurde sie wütend, weil ich nicht Licht machen wollte. Sie hat nämlich versucht, mir das beizubringen. Ich hab aber so getan, als könnte ich das nicht. Da hat Sie mich angeschrien und gesagt, ich käme nie mehr nach Hause und ich sollte mich besser recht bald fügen, sonst würde ich noch in hundert Jahren nichts Rechtes gelernt haben. Dann hat sie gesagt, meine Eltern hätten mich längst vergessen. Da habe ich vor Zorn ihre Kristallkugel zerbrochen, die, mit der sie zaubern kann. Da ist sie noch viel zorniger geworden und hat mich hier eingesperrt. Ich glaube, sie hat was Schlimmes vor!"

"Und wo kommst du her, Kleine? Wie ist dein Name?" "Ich heiße Lanissa. Und ich bin aus Briskengrund. Bitte bring mich wieder heim!"

Briskengrund? Wie kann das denn angehen, Sie können sich nicht erinnern, das kleine Mädchen jemals zuvor gesehen zu haben, geschweige denn, noch vor einem Monat. Selbst wenn Briskengrund eine kleine Stadt wäre mit vielen hundert Einwohnern, und nicht bloß ein winziger Weiler, ein Kind mit solch auffälligen roten Haaren hätten Sie gewißlich nicht übersehen. In ihrem Dorf hat es auch einmal ein Mädchen mit Fuchsschopf gegeben, die kleine Tochter der Müllerin. In diesem Moment überkommt Sie siedendheiß die Erkenntnis: "Wer sind denn deine Eltern?"

"Telina, die Müllerin und Jaskor, der Jäger." Sie blicken Lanissa entsetzt an. Es ist jetzt schon acht Jahre her, seit die Müllerstochter verschwunden ist, Sie waren damals selbst noch klein. Das Mädchen müßte mittlerweile dreizehn Jahre alt sein, die Kleine aber zählt höchstens fünf oder sechs Jahre. Kann das denn möglich sein? Gewiß, Sie haben schon in vielen Geschichten darüber gehört, daß die Zeit im Reich der Feen anders laufe als in der Welt der Menschen. Doch es ist etwas anderes, so etwas in einer Sage zu hören, bequem am Kaminfeuer, als es selbst zu erleben. Einen Moment lang, kommt Panik in Ihnen auf: Was, wenn auf Dere mittlerweile

schon 10 oder 20 Jahre vergangen sind, seit Sie das Feenreich betreten haben? Was, wenn Ihre Eltern, Ihre Geschwister, Ihre Freunde längst tot sind?

Doch was hilft es, sich in müßigen Spekulationen zu ergehen, umso länger bringen Sie in diesem unseligen Reich zu. Nun sind Taten gefordert! Hurig machen Sie sich daran, die Luke zu Lanissas Gefängnis zu öffnen (233).

206

Nun aber geht Ihre Reise in die Tiefe weiter, bis Sie schließlich in Abschnitt 192 den Grund erreichen.

207

Verwirrt sehen Sie sich um, hier ist doch gar niemand. Doch wieder hören Sie den leisen Ruf "Hilfe", so als dränge er durch eine dicke Mauer. Hastig tasten Sie die rückwärtige Steinwand ab, allzu lange wollen Sie es nicht wagen, hier zu verweilen. Doch Sie finden nichts, keine Vertiefung, keinen Durchgang, keinen auffälligen Hohlraum. Angespannt lauschen Sie, ja, da ist es wieder, wie aus weiter Ferne. Kam das nicht von da vorne? Hastig lassen Sie sich auf die Knie fallen, scharren das Stroh beiseite. Und Sie sind auf der richtigen Fährte, dort befindet sich eine eisenbeschlagene Luke mit einer kleinen, verriegelten Klappe. Eifrig beugen Sie sich über die Falltür: "Ist da jemand?" Nur ganz leise ertönt die Antwort, es ist eine helle, kindliche Stimme: "Bist du ein Mensch? Bitte, hilf mir!" (231)

208

Wenn Sie Silberhaar zurückhaben wollen, müssen Sie also den Weg in das Reich der Feen wagen. Und nach Ihren ersten Erlebnissen mit einem Angehörigen des Schönen Volkes sollte Sie dies doch nicht schrecken. Oder doch? Sie haben auch ganz andere Geschichten über die Bewohner der Anderswelt gehört, über Wanderer, die nie mehr von dort zurückgekehrt sind. Über böse Feen, die kleine Kinder rauben, und über schreckliche Ungeheuer, die nur darauf warten, einen arglosen Menschen zu zerreißen.

Noch ist Zeit zur Umkehr: Sie verabschieden sich von Iaioo und suchen Ihr Glück auf dem Heimweg in Ihr Dorf, ohne Silberhaar, aber wohl auf. Hurig tauchen Sie zur Wasseroberfläche empor und begeben sich auf den langen Weg nach Abschnitt 46.

Nun, da Sie dem Ziel so nahe sind, kann Sie kein Ammenmärchen bange machen. Sie bitten Iaioo darum, Ihnen Einlaß in die Anderswelt zu gewähren 252.

209

Es bekümmert Sie sehr, Ihren schönen Galan schon so bald verlassen zu müssen. Doch man soll die Zwölfe preisen für das, was man erhalten, nicht aber schelten für das, was man sich erhofft hat - so hat es Ihr Vater immer gesagt. Also fügen Sie sich in Ihr Schicksal und wenden sich, wenn auch schweren Herzens, wieder der Queste zu, die Sie eigentlich hierhergeführt hat: Die Suche nach Silberhaar!

Haben Sie eine Ahnung, wo sich die Ziege befindet? Dann

können Sie Iaioo in Abschnitt 195 darüber befragen. Ansonsten geht es nach Abschnitt 203.

210

Sie nutzen jeden Busch, jede Bodenerhebung, um sich dem Anwesen ungesehen zu nähern, sei es aus angeborener Vorsicht, sei es, weil man Sie zuvor gewarnt hat. Nun können Sie auch feststellen, daß doch nicht alles in der Feenwelt so ist, wie Sie es von zuhause her kennen: Einmal finden Sie inmitten eines Gehölzes Deckung unter einem gewaltigen Krötenpilz, der stattliche zwei Schritt in die Höhe ragt, dann wieder überqueren Sie ein Bächlein, dessen Wasser in allen Farben der Tsa schillert, grün, rot, blau, orange, gelb und violett, wie ein Regenbogen. Libellen, so groß wie ein Schnepfhühnchen, sausen vorbei, und aus einem Gehölz äugt Sie vertrauensvoll ein Kaninchen an, welches von einem stattlichen Geweih geziert wird.

Doch von all diesen Ansonderlichkeiten scheint Ihnen vorerst keine Gefahr zu drohen, Sie setzen unverdrossen Ihren Weg fort nach Abschnitt 131.

211

Gewiß, das arme Geschöpf dort unten dauert Sie sehr. Dennoch, Sie selbst sind sich nun einmal am nächsten. Ohne sich noch einmal umzusehen, packen Sie Silberhaar und zerren den sich sträubenden Ziegenbock nach 237.

212

Wissen Sie, was es mit dem Waldsee auf sich hat (35), oder nicht (119)?

213

Kaum einen halben Schritt große Blütenfeen schwirren durch die Pforte, ihre zarten Flügelchen schillern in dem magischen Licht. In ihren winzigen Händen tragen sie bunte Flammenbällchen, unter hohem Gezirpe bilden sie einen leuchtenden Halbkreis vor den Toren. Ihnen folgen Biestinger, halb Tier, halb Mensch, possierlich, wie sie auf ihren Tierpfoten aufrecht wie ein Mensch einhertrippeln - Ihre erstaunten Augen zählen wohl ein Dutzend verschiedene, da gibt es solche, die einem Hund ähneln, doch auch drollige Füchse, Kaninchen, Katzen und Ziegen, ja, sogar solche, die statt des Fells ein Federkleid tragen und deren Gesicht von langen Schnäbeln geziert wird. Besonders aber beeindruckt Sie ein Paar mächtiger weißer Bären, die statt der Tatzen riesige, menschliche Hände haben, in denen sie schwere Spieße halten. Die beiden Wächter nehmen links und rechts vom Portal Stellung, schweigend betrachten sie das Tun ihrer Gefährten. Eifrig tragen die Biestinger eine niedrige Tafel herbei, ein paar Blütenfeen eilen mit einem Tischtuch dazu. Hurig wird die Tafel im magischen Schein der Lichter gedeckt, silbern glänzen die blütenumkränzten Teller und Becher, gülden die Krüge voll Honigwein. Bald schon biegt sich der Tisch unter Platten mit saftigen Braten, Schüsseln mit dampfendem Fisch und zartem Gemüse, daß Ihnen das Wasser im Munde zusammenläuft. Allerlei Zuckerwerk und

Kuchen trägt man herbei, doch auch solche Speisen, wie Sie sie nie zuvor gesehen: Schalen mit bunten Blüten und fremd-artigen Früchten. Sie können nur hoffen, daß nicht auch Silberhaars saftige Keule auf einer der reichen Platten dargeboten wird - doch daran wollen Sie lieber gar nicht denken. Schließlich aber scheint alles wohl bestellt, eine unsichtbare Glocke ertönt in silbrigem Klang. Und nun nähert sich die eigentliche Festgesellschaft: An der Spitze schreitet eine in milchweiße Seide gehüllte, grazile Dame, ein luftiger Schleier bedeckt das ebenholzfarbene Haar, ein güldener Reif krönt ihr Haupt. Ihr Antlitz ist von einer fürwahr überweltlichen Schönheit, die katzenartigen Augen würden sich in kein menschliches Gesicht fügen. Die stolze Fee ist umgeben von einem ganzen Hofstaat von anderen Elfenwesen, bildhübsche, blütenbekränzte Jungfern in zarten Gewändern, grazile Jünglinge in Brokat und Sammet mit wilden Blumen im Haar. Nicht alle der Gäste sind rein menschlicher Gestalt, bisweilen erblickt man ein Flügelpaar, Hörnchen, die durch dichte Locken ragen oder ein paar Bockshufe unter einer sammeten Kniehose. Fröhlich läßt sich der Hof rings um die Tafel nieder, ungezwungen setzt man sich ins Gras. Zwei gefiederte Biestinger greifen zu Laute und Trommel, tirilierend und flötend stimmen sie an zu einer fröhlichen Weise. Den anderen ihrer Sippe obliegt es, die Festgesellschaft zu bedienen: Artig versorgen sie die Gäste mit Speisen und Wein. Fröhliches Gelächter und Musik schallt bis zu Ihrem Versteck hinüber, das Feenvolk unterhält sich in seiner zirpenden, melodiosen Sprache, doch leider vermögen Sie die fremde Zunge nicht zu verstehen. Dennoch ist es ein Augenschmaus, der prachtvollen Gesellschaft bei ihrem festlichen Treiben zuzusehen, die Zwölfe mögen wissen, wann Sie jemals wieder so etwas schauen werden (244).

214

Unbehelligt gelingt es Ihnen, das Schloß auf demselben Wege zu verlassen, wie Sie gekommen sind. Mittlerweile ist die Sonne vollständig hinter den Hügel versunken, Tausende und Abertausende funkelnder Sterne schmücken den nächtlichen Himmel. Die schmale Sichel des Madamals bietet nur wenig Licht, kaum, daß Sie fünf Schritt weit sehen können. Ratlos blicken Sie sich um: Wohin sollen Sie sich jetzt nur wenden? Doch als Sie sich fest darauf konzentrieren, den Weg zurück in Ihre Welt zu finden, erscheint mit einem Mal vor Ihren Füßen ein schmaler, silbrig schimmernder Pfad, der schnurgerade in die Dunkelheit führt (167).

215

Eine Weile beobachten Sie nun schon das Fest: Einige der Paare haben sich zum Tanze formiert und drehen sich in anmutigem Reigen. Huldvoll genießt die Feenherrscherin das Schauspiel, feuert die Tänzer zu wagemutigeren Sprüngen und komplizierteren Schritten an. Andere des Feenvolkes ergehen sich bei einem amüsanten Haschspiel, ihr silbriges Lachen erfüllt die Luft. Gebannt ruhen Ihre Blicke auf dem bunten Treiben, die Welt um Sie herum scheint verges-

sen. Da fährt Ihnen ein unangenehmes Kribbeln in die Nase, es beißt und brennt, daß Ihnen Tränen in die Augen schießen. Legen Sie eine Körperkraftprobe ab. Wenn diese gelingt, können Sie in Abschnitt 106 erfahren, wem Sie dieses unangenehme Erlebnis zu verdanken haben. Ansonsten geht es nach Abschnitt 181.

216

Ohne lange zu überlegen, springen Sie los. Mit einem erschrockenen Piepser weicht die Fee Ihrem unbeholfenen Satz aus, schlägt einen weiteren Haken in der Luft und flattert entsetzt davon. Unmöglich, ihrer noch habhaft zu



werden, ohne von den anderen Feen entdeckt zu werden. Nun heißt es, das Versteck zu verlassen. Wenn die Kleine Sie verrät, mag es sonst unangenehm für Sie werden. Eilig schleichen Sie nach 222.

217

Schon von weitem erblicken Sie die hellodernden Erntefeuern auf dem Dorfplatz. Ja, da haben sich alle um das größte Feuer versammelt, wie gewohnt, Sie erkennen die Siebenrüb, Lisko, Eelko und Bauer Jestersen. Da hockt die alte Marhenia auf einer Bank, merkwürdig, sie kommt Ihnen viel gebeugter vor als noch heute Morgen. Und dort sind auch Ihre Familie, Ihre Mutter, Ihr Vater, Onkelchen und Ihre Geschwister. Die letzten Schritt rennen Sie die Straße entlang, Silberhaar folgt Ihnen in schwerfälligem Galopp. Wie aber staunen Sie, als Ihre Freundin Hitta aufschreit, als sie Ihrer ansichtig wird, und entsetzt die Hände vor das Gesicht schlägt (247)?

218

Schließlich fügt sich die Kleine ermattet in ihr Schicksal, blickt Sie ängstlich aus großen, bernsteinfarbenen Augen an. Doch es liegt Ihnen fern, dem zarten Geschöpf etwas anzu-

tun: Nun, da Sie wissen, daß Sie entdeckt sind, gilt es, schnell Silberhaar zu finden. Sie versuchen der Fee begreiflich zu machen, wonach Sie suchen, doch wie soll das gelingen, da Sie doch nicht dieselbe Zunge sprechen? Dennoch, Sie bemühen sich redlich, und endlich scheinen Ihre Bemühungen zu fruchten: In Ihrem Geist erscheint ein Bild von Silberhaar in einem Stall, dabei deutet die Fee mit ihrem Finger auf das Schloß. So befindet sich der Ziegenbock also in den Mauern des Schloßchens? Das macht Ihre Suche nicht gerade einfacher. Wie sollen Sie sich an dem gesamten Hofstaat vorbeischieben? Vielleicht während der Nacht? Doch noch deutet nichts darauf, daß das Fest schon bald vorüber sein könnte. Sagt man nicht gar von den Feen, sie feierten von einem Ende des Tages bis zum Anbruch des nächsten? Da ist es wohl besser, Sie versuchen sich an der rückwärtigen Seite des Schloßes, dort mag es noch einen zweiten Eingang geben. Zunächst aber müssen Sie darüber befinden, was Sie mit Ihrer Gefangenen tun wollen.

Sie lassen das harmlose Geschöpf davonflattern, selbst auf die Gefahr hin, daß es Sie verraten könnte (108).

Sie beschließen, sie mit sich zu nehmen, um die Fee bei passender Gelegenheit freizulassen (29).

Sie versuchen die Kleine durch einen gezielten Hieb bewußt-los zu schlagen, dann kann sie Ihnen für eine Weile nichts anhaben (258).

Sie legen der Fee eine lockere Fessel an, die sie eine Weile beschäftigen wird, und lassen Sie zurück (254).

219

Jedwinia wirft Ihnen einen tadelnden Blick zu: "So ein kleines Füchsen (der Fuchs ist das Symboltier des Diebesgottes Phex) ... Aber komm jetzt, wenn wir noch vor Einbruch der Dämmerung am Weiher sein wollen, müssen wir uns sputen (20)."

220

Mit einer höflichen Geste fordert der Jüngling Sie auf einzutreten. Sie durchschwimmen die schmale Pforte zwischen den festverflochtenen Blattwänden. Auch im Inneren hat diese Heimstatt nur wenig mit einer gewöhnlichen Behausung zu tun: Der Boden ist dicht mit verschiedensten Pflanzen bewachsen, Teichgurken, Tiefe Liebchen und allerlei Kräuter, die Sie nicht zu benennen wissen. An einer Wand wuchert ein hohes Beet von Wasserfeenhaar, man mag sich vorstellen, daß es dem Wassermenschen als Lagerstatt dient. Andere "Möbel" gibt es nicht.

Schließlich bedeutet der Jüngling Ihnen, sich auf seinem Lager niederzulassen, dann beginnt er einige der Pflanzen in seiner Behausung abzuernten (223).

221

Ihre Faust trifft das Wesen genau zwischen die bunt schillernden Flügel, und es zerspringt in tausend Stücke! Bravo, Volltreffer!

Wär hätte gedacht, daß diese Feenwesen so wenig haltbar sind? Gewappnet mit dieser neuen Erkenntnis gehen Sie nun

daran, auch die anderen Bewohner des Feenreiches samt dem kleinen Schloßchen zu pulverisieren. Ein mutiges, aber auch ein wenig langweiliges Unterfangen - so langweilig in der Tat, daß wir es nicht beschreiben mögen. Wissen Sie was: Schreiben Sie sich Ihre doofe Geschichte doch selber zu Ende - auf Wiedersehen...

222

Angespannt suchen Sie sich einen Weg durch Sträucher und hohes Gras. Wenn Sie jetzt nur keiner der Festgesellschaft bemerkt! Doch es geht alles gut, unbemerkt erreichen Sie die Rückseite des Schloßes. Eine hohe, von Efeu und wildem Wein überwucherte Mauer umschließt das Anwesen, zwei aufgesetzte Türmchen zieren den Wall. Nicht ein einziges Fenster durchbricht die abweisenden Mauern, einzig aus den Turmfensterchen erstrahlt jenes seltsame magische Leuchten. Wohl aber finden Sie im Schatten eines vorkragenden Erkers eine kleine Pforte, halb von wildem Wein zugewachsen.

In Abschnitt 245 können Sie versuchen, diese zu öffnen. Als wahrhaft vorsichtige Natur können Sie jedoch auch erst einmal abwarten und in Abschnitt 226 sehen, was passiert.

223

Endlich scheint er zufrieden mit seiner Beute und gesellt sich zu Ihnen. Dann reicht er Ihnen eines der Pflänzchen, ein dunkelgrünes, farnähnliches Kraut mit roten Fruchtständen. Erfreut greifen Sie zu, Ihre letzte Mahlzeit liegt nun schon viele Stunden zurück. Hmm, herrlich schmeckt das, würzig und süß zugleich! Sie reiben sich den Magen und lecken sich über die Lippen, um Ihrem Gastgeber zu bedeuten, wie gut es Ihnen schmeckt. Doch als Sie die Hand ausstrecken, um ihn um mehr zu bitten, schüttelt dieser abwehrend den Kopf. Statt dessen besteht er darauf, Ihnen selbst das Mahl zum Munde zu führen. Sie lassen es geschehen, daß er Sie füttert, nehmen das Pflänzchen mit den Lippen aus seinen Fingern. Bei den Zwölfen, diese Beeren schmecken, als kämen sie direkt von der Tafel der Götter! Doch auch die Art, wie Ihnen die Speise verabreicht wird, gefällt Ihnen mehr und mehr: Genußvoll knabbern Sie an den würzigen Dolden, und nach einer Weile gestattet der Jüngling es auch, daß Sie ihm einige Beeren in den Mund schieben. Seine strahlenden Augen folgen jeder Ihrer Bewegungen, doch nicht mißtrauisch, sondern neugierig. Sie ergötzen sich an dem schönen Antlitz des Meermenschen, Ihr Blick wandert über seinen ebenmäßigen Körper. Würde Ihnen ein solcher Jüngling auf Deres weiten Fluren begegnen, nicht einen Augenblick würden Sie zögern, mit ihm der Liebesgöttin Rahja zu huldigen! Doch warum sollte die fremde Umgebung Sie zurückhalten? Atmen Sie nicht in diesem Moment wie ein Fisch? Sind Sie nicht seiner Art in diesem Moment näher als der Ihren?

Erfüllt von plötzlichem Verlangen ziehen Sie den Jüngling zu einem leidenschaftlichen Kuß in Ihre Arme. Und der Wassermensch erwidert Ihre Gefühle, eng umschlungen sinken Sie auf das weiche Lager (194).

224

Blättern Sie nach Abschnitt 227!

225

Eine ganze Weile führt Sie Ihr Weg am Rand des Waldes entlang. Sie müssen sich Ihren Weg durch hohes Gras und üppig wucherndes Heidekraut bahnen, denn einen Pfad gibt es nicht. Dennoch kommen Sie recht gut voran, die Sonne scheint, es ist angenehm warm, da läßt sich gut wandern. Und schließlich scheint es, als hätten Sie Ihr Ziel erreicht: Vor Ihnen steht eine Reihe hoher, schlanker Silberbirken, ein schöner Anblick mit ihrem vom Herbst goldgelb gefärbten Laub. Doch nicht die Bäume sind es, die Ihr Interesse erwecken: Zwischen den Stämmen sehen Sie ein glitzerndes Funkeln, wie wenn Sonnenlicht sich auf einer Wasseroberfläche spiegelt (122).

226

So lange Sie auch verweilen, es rührt sich nicht eine Sterbensseele. Es stellt sich aber die Frage, ob es klug ist, Phex, den Gott des Glückes, noch länger zu strapazieren... Sie haben nicht die geringste Ahnung, wie lange das Fest dauern wird, wohl aber wissen Sie, daß es leichter sein wird, sich dann in dem Gebäude umzusehen, wenn die Bewohner sich nicht dort befinden. Was also zögern Sie noch länger? Auf nach Abschnitt 245!

227

Just, als Sie sich aus dem schützenden Schatten herauswagen und über den Hof huschen, hören Sie mit einem Mal Schritte im Torweg. Vor Schreck bleibt Ihnen fast das Herz stehen! Was nun? Schon erkennen Sie die tanzenden Schatten der näherkommenden Feen im Torweg. Bis zu der Tür, welche Sie sich zum Ziel erkoren haben, ist es zu weit, auch der Rückzug zurück zu der kleinen Pforte, durch die Sie in den Hof gelangt sind, scheint unerreichbar. Allein der windschiefe Schuppen kann Sie jetzt noch vor der Entdeckung bewahren, zwei, drei Schritt, und Sie schlüpfen durch die klapprige Pforte. Phex sei es gedankt, obwohl sie schief in den rostigen Angeln hängt, schwingt sie doch leicht und beinahe geräuschlos auf. Erleichtert kauern Sie sich in Ihrem Versteck nieder, gerade rechtzeitig, bevor zwei katzenköpfige Biestinger in den Hof kommen. Sie tragen einige leere Platten in den zierlichen Pfoten und verschwinden hinter der ebenerdigen Tür, welche wohl, wie Sie nun annehmen, in die Schloßküche führt (236).

228

Unvermutet leicht schwingt die Tür in ihren rostigen Angeln auf. Hurtig verschwinden Sie in das Innere des Verschlages, bevor man Sie auf dem Hof bemerken kann (236).

229

Sechs Paar Ziegenaugen blicken Sie neugierig an. Und, die Zwölfe seien gepriesen, auch Silberhaar befindet sich unter der buntgescheckten Schar, putzmunter und wohltaut. Da fällt Ihnen aber ein Stein vom Herzen! Jetzt heißt es nur noch

raus hier und so schnell wie möglich zurück, in Ihre eigene Welt. Energisch packen Sie Silberhaar am Nackenfell und schlingen ihm Ihren Gürtel um den Hals. Noch einmal soll Ihnen der Vagabund nicht entkommen... Schon wollen das Feuer löschen und sich zum Gehen wenden, da hören Sie einen gedämpften Hilferuf (207).

230

Sind Sie im Besitz eines magischen Talismans (240), einer Zaubersalbe (242) oder eines arkanen Ringes (241)?

231

Schnell schieben Sie den Riegel zurück und öffnen die Klappe. Auch wenn das Wesen klein und wehrlos klingt, wer weiß, was sich wirklich dort unten verbirgt. Besser Sie sind auf der Hut und sehen nach, bevor Sie gar treuherzig einen Dämon freilassen.

Vorsichtig spähen Sie hinunter in das Dunkel. Plötzlich flackert ein kleines Flämmchen auf, taucht den Raum in bläuliches Licht. Unter sich in dem Keller steht ein kleines Mädchen mit leuchtend roten Haaren, die ihm wirr ins Gesicht hängen. Die Kleine mag etwa fünf Sommer zählen, trotzig hält sie ihre kleine Hand empor, auf der eine blaue Kugel aus magischem Licht flackert. Tränenspurten zeichnen sich auf ihren schmutzigen Wangen ab, sie macht den Eindruck, als hätte sie schon eine längere Zeit hier unten zugebracht.

"Bitte, hol mich hier heraus, ich will zurück zu meinen Eltern. Du bist doch ein Mensch. Bitte, nimm mich mit!" Flehentlich blickt das Mädchen Sie aus ihren braunen Augen an. "Du mußt mir helfen! Bitte höre mich an: Ich will dir erzählen, was mir zugestoßen ist." Weiter bei Abschnitt 205.

232

So schnell es nur eben geht, hasten Sie mit Ihren Begleitern den magischen Pfad entlang. Dieser macht nicht einen Schlenker, nicht die kleinste Biegung, wie mit der Meßelle gezogen führt er schnurgerade über Stock und Stein, Hügel und Ebenen, Wiesen und Felder, über Bäche und quer durch dichte Wälder. Seltsame Geräusche lassen Sie wieder und wieder erschrocken zusammenfahren, ein huschender Schatten kreuzt Ihren Weg. Doch Ihre Sinne lassen sich von diesen harmlosen Bewohnern der Anderswelt nicht irritieren, Ihr einziger Augenmerk gilt den Verfolgern hinter Ihnen, die sich unaufhaltsam Schritt um Schritt nähern. Schon meinen Sie das bleiche Fell der Bären in den Schatten hinter sich schimmern zu sehen, hören den röchelnden Atem der Bestien (248).

233

Allein, das ist leichter gesagt als getan. So sehr Sie auch an der Luke rütteln und zerren, sie bewegt sich nicht einen Deut. Dabei sind Sie eigentlich nicht schwächlich! Sie versuchen es erneut, diesmal mit einem provisorischen Hebel aus dem Stiel einer rostigen Heugabel. Doch auch das erweist sich als Reinform, krachend bricht der Stiel unter der Belastung, ohne daß Sie auch nur einen halben Finger weitergekommen

wären. "Du kannst es so nicht aufmachen", meldet sich schließlich das Mädchen zu Wort, "sie hat es mit Magie zugemacht."

Mit Magie..? Bei Hesinde, was können Sie da schon ausrichten? Sie verstehen sich nicht im mindesten auf die arkanen Künste, noch nicht einmal auf das Wünschelrutengehen, dabei kann das beinah jeder im Dorf ein bißchen. Wie aber sollen Sie da ein magisch verriegeltes Tor öffnen? Entmutigt und erschöpft von Ihren vergeblichen Bemühungen lassen Sie sich auf den Boden fallen. Was nun?

Wollen Sie aufgeben und sich ohne das Mädchen auf den Rückweg machen (211)?

Unter gar keinen Umständen lassen Sie das arme Ding hier zurück! Besitzen Sie einen magischen Gegenstand, der Ihnen vielleicht behilflich sein könnte (230)?

234

Neuerlich beflügelt setzen Sie zu einem letzten Spurt an. Schwer atmend erreichen Sie die Felsen, in denen sich eine Pforte verbirgt. Es ist eine grobe, rissige Eichentür, ohne Schloß, ohne Klinke, ohne Angel. Hastig blicken Sie sich noch einmal um: Kaum 50 Schritt, dann sind ihre Verfolger heran. Da heißt es schnelle Entschlüsse zu treffen:

Wollen Sie in Abschnitt 249 einen Versuch wagen, die Tür einfach mit bloßer Muskelkraft zu öffnen?

Verzweifelt vertrauen Sie darauf, daß dem magischen Artefakt, das man Ihnen geschenkt hat, noch ein Quentchen Kraft innewohnt, genug, um den arkanen Riegel des Tores zu öffnen (5). Oder besitzen Sie ein Koboldgeschenk, welches sich Ihnen nun als dienlich erweisen könnte (251)?

235

Just, als Sie der Kleinen das Band um die Handgelenke schlingen wollen, entgleitet Ihnen die Kordel, und als Sie sich bemühen, sie wieder aufzunehmen, gelingt es der Fee, sich Ihrem Griff zu entwinden. Laut zirpend flattert sie davon. Eilig verschwinden Sie nach 222, bevor die Kleine Sie an die anderen Feen verrät.

236

In dem Schuppen ist es finster und warm. Es braucht eine geraume Weile, bis sich Ihre Augen an die Dunkelheit gewöhnt haben. Schwerer Viehgeruch liegt in der Luft, als diene der Verschlag als Schaf- oder Ziegenstall. Moment, sollte ein glücklicher Zufall Sie ausgerechnet geradewegs an den Ort geführt haben, wo Sie Silberhaar finden können? Dort hinten in der Ecke hat sich doch etwas bewegt! Sie stolpern durch die Dunkelheit. Rumms, stoßen Sie sich die Knie an einer hölzernen Wand, die Sie in der Finsternis nicht rechtzeitig bemerkt haben. Ein erschrockenes Gemecker ist die Antwort. Ihr Herz macht vor Freude einen Sprung, vorsichtig tasten Sie nach dem Tier, ah, ja, da haben Sie es, fest krallen sich Ihre Finger in sein langes, seidiges Fell. Doch da stupst Sie von der Seite ein zweites, seidenweiches Maul an, eine dritte Ziege gibt meckernd Antwort. Bei Praios, Sie brauchen Licht! Sie lassen die Ziege los, tasten blind in Ihrem Beutel herum, bis Sie endlich Zunder und

Feuerstein gefunden haben. Vorsichtig suchen Sie sich ein sicheres Plätzchen, räumen das Stroh beiseite, daß nicht gleich der ganze Stall in Flammen aufgeht. Zischelnd züngelt ein kleines Flämmchen empor, welches Sie sogleich mit einem Bündelchen Stroh nähren. Ja, dort findet sich auch ein großer alter Tonkrug, in dem Sie Ihr Feuerchen schüren können, ohne befürchten zu müssen, daß es zu hell auflodert. Prüfend sehen Sie sich in dem Stall um (229).

237

Das enttäuschte Wimmern der Kleinen dringt Ihnen bis ins Mark. Was für ein Held sind Sie eigentlich, daß Sie sich einfach abkehren und das arme Mädchen einem ungewissen Schicksal überlassen?! Sie sollten sich wirklich schämen. Zwar gelingt es Ihnen nun, in Abschnitt 214 den Innenhof unbehelligt zu überqueren und das Schloß zu verlassen, aber zu welchem Preis? Noch lange wird Sie Ihr schlechtes Gewissen keine Ruhe finden lassen. Und ob Sie der Müllerin von Briskengrund jemals wieder in die Augen blicken können, nun, da Sie ihre Tochter so einfach zurückließen? Doch die selbstsüchtige Tat soll nicht ohne spürbare Folgen bleiben: Ganze 30 Abenteuerepunkte kostet Sie Ihre Gewissenlosigkeit, die Sie am Ende des Abenteuers von Ihrer Belohnung abziehen müssen.

238

Es ist schon ein arg erbärmliches Häuschen, das sie erwartet. Die Wände windschief und krumm, das tiefgezogene, moosbedeckte Dach halb eingesunken. Vor dem einzigen Fensterloch hängt schief ein Fensterladen, und die Tür macht den Eindruck, als könne der leiseste Windhauch sie aus den Angeln heben. Nein, es würde Sie gar nicht wundern, wenn die Kate glatt umfiele, falls man nur den gewaltigen Weißdornbusch, der das Häuschen halb umschließt, fällte.

Rechts von dem Haus befindet sich ein kleiner, nicht minder wackeliger Schuppen, vor dem Haus steht eine kleine Holzbank, auf der eine ungewöhnlich große, rotgetigerte Katze sich faul in der Sonne räkelt.

Gleich neben dem Schuppen, nur wenige Schritt davon entfernt, plätschert eine muntere Quelle aus einem Felsen in ein steinernes Becken.

Wonach steht Ihnen der Sinn: Wie Sie es schon sagten, Sie pochen an die Tür (96). Erst einmal begrüßen Sie freundlich die Katze (92). Sie versuchen durch eine der vielen Ritzen in das Innere der Hütte zu spähen (114). Ein erfrischender Schluck kühlen Quellwassers wäre jetzt genau das Richtige (95). Halt, haben Sie nicht eben aus dem Schuppen ein leises Meckern gehört (94)?

239

Blättern Sie nach Abschnitt 227!

240

Sie erinnern sich gut an Jedwinias Worte: "Dieser Talisman wird dir einen Wunsch erfüllen. Hüte ihn gut, denn er vermag dir die magische Pforte zurück in die Menschenwelt zu öffnen."

Nachdenklich ziehen Sie das Artefakt aus Ihrem Beutel. Gewißlich vermag die Alraune auch den Zauber, der die Luke verschließt, zu brechen. Jedoch, Jedwinia hat Ihnen auch anvertraut, daß die magische Wurzel Ihnen nur ein einziges Mal helfen kann.

Wollen Sie es dennoch wagen, den Zauber der Alraune zu wecken, um das Kind zu befreien, selbst wenn Sie dann später vor verschlossenen Pforten stehen (256)?

Bei der drohenden Aussicht, vor der verschlossenen Pforte in die Menschenwelt zu enden, ohne Hoffnung, diese jemals wieder durchschreiten zu können, wird Ihnen unbehaglich zumute. Zu groß erscheint Ihnen dieses Opfer. Sie beschließen, das Mädchen lieber seinem Schicksal zu überlassen und sich alleine mit Silberhaar auf den Rückweg zu machen (211).

241

Nachdenklich betrachten Sie den Ring an Ihrem Finger. Hat Iaioo nicht gesagt, in ihm ruhe die Macht, eine magisch verschlossene Pforte zu öffnen? Gewißlich können Sie damit auch den Zauber brechen, der die Luke verschließt. Einen Moment noch zögern Sie, der Wasserelf hatte Ihnen auch anvertraut, daß der Ring Ihnen nur ein einziges Mal helfen könnte, dann seien seine Kräfte verbraucht.

Wollen Sie es dennoch wagen, den Zauberring zu benützen, um das Kind zu befreien, selbst wenn Sie dann später vor verschlossenen Pforten stehen (256)?

Bei der drohenden Aussicht, vor der verschlossenen Pforte in die Menschenwelt zu enden, ohne Hoffnung, diese jemals wieder durchschreiten zu können, wird Ihnen unbehaglich zumute. Zu groß erscheint Ihnen dieses Opfer. Sie beschließen, das Mädchen lieber seinem Schicksal zu überlassen und sich alleine mit Silberhaar auf den Rückweg zu machen (211).

242

Sie holen das Döschen mit der Salbe aus Ihrem Beutel und streichen diese rings um die Luke. Einen kurzen Moment leuchtet die Salbe silbrig auf, dann erlischt das magische Glimmen. Erwartungsvoll versuchen Sie nun, die Luke zu öffnen, doch vergebens, die Klappe rührt sich nicht um die Breite einer Dolchschneide. Enttäuscht versuchen Sie es in Abschnitt 230 mit einer anderen Idee.

243

Sie schaffen es mit Müh und Not, das zappelnde Geschöpf zu binden. Jammernd liegt es da, sein Atem geht schwer und sein Herzchen pocht. Sie aber können beruhigt Ihren Weg nach Abschnitt 222 fortsetzen.

244

Wollen Sie noch länger in Ihrem Versteck verweilen und dem Fest zuschauen (215)?

Nein, es gilt Silberhaar zu finden, Sie verlassen Ihr Versteck und versuchen, sich auf die rückwärtige Seite des Schlosses zu schleichen, um zu sehen, ob sich dort eine Spur findet (222).

245

So leise wie Sie es vermögen, schleichen Sie zu der Tür. Angestrengt pressen Sie Ihr Ohr dagegen, vielleicht vermögen Sie ja zu hören, ob sich drinnen etwas rührt? Doch so sehr Sie sich auch anstrengen, kein verdächtiges Geräusch dringt an Ihr Ohr. Langsam drücken Sie die schwere, bronzene Klinke herunter. Phex sei es gelobt, die Pforte ist unverschlossen. Behutsam ziehen Sie sie auf. Zuerst nur ein kleines Stück, gerade genug, um hindurchzuspähen. Im Hof rührt sich nichts, es scheint, als befänden sich alle Bewohner beim Fest. Der Lärm der Feiernden dringt bis hier herüber. Wagemutig öffnen Sie die Pforte noch ein Stückchen weiter und zwängen sich hindurch. Zwei hohe Kastanien tauchen den Innenhof in dunkle Schatten, bieten leidlich Deckung vor unliebsamen Blicken. Spähend blicken Sie sich um: Dort drüben ist das Torhaus, die Portale sind weit geöffnet, magische Lichter erhellen den Torweg. In der Mitte des Hofes steht ein alter, efeuüberwachsender Brunnen, sein schützendes Dach ist halb eingesunken und schief, ein morscher Eimer baumelt an einem verrosteten Haken. Ein schiefer, hölzerner Verschlag lehnt sich schwer gegen die Wehrmauer. Auch die Wehrgänge machen einen verwahrlosten Eindruck, die Treppen sind mit Schutt bedeckt, Goldblüten und Rotherzchen wachsen auf den Stufen, als habe sie niemand mehr seit Jahren betreten. Einzig die große Treppe, welche hinauf zum Eingangsportal des Haupthauses führt, erstrahlt in altem Glanze, sieht man einmal von den vielen Sprüngen ab, die den vergilbten Marmor durchziehen.

Es gibt gleich mehrere Pforten, die vom Innenhof in die Gebäude führen: das schon erwähnte Eingangsportal, eine schwere, hölzerne Tür zu ebener Erde, am anderen Ende des Hofes, ein breites, zweiflügeliges Tor, von dem Sie annehmen, daß es zu den Stallungen führt, sowie eine weitere Holztür zu einem Nebengebäude, vermutlich dem Gesindehaus.

Welche Tür wollen Sie nehmen: Das Hauptportal (224), die Tür zum Gesindehaus (2), das Tor zu den Stallungen (265), die ebenerdige Tür (239) - oder wollen Sie es mit dem klapprigen Verschlag versuchen (228)?

246

Wie vom Blitz getroffen verharren Sie in Ihrer Bewegung. Bei Phex, welch ein verfluchtes Unglück! Doch zum Glück finden Sie schnell wieder Ihre Fassung: Sie warten erst gar nicht ab, ob sich dort draußen am Torhaus etwas rührt, flink packen Sie Silberhaar links, das Mädchen rechts und verschwinden durch die kleine Seitenpforte, durch die Sie zuvor in das Schloß geschlüpft sind. Laute Rufe im Hof gemahnen Sie zur Eile. Wie von Hunden gehetzt jagen Sie davon. Sie überlegen nicht lange, in welche Richtung Sie sich wenden sollen, nur erst einmal weg und möglichst viele Schritte zwischen sich und das Schloß gebracht (262).

247

Kommen Sie nur mit Silberhaar zurück (250) oder haben Sie außerdem ein kleines Mädchen bei sich (266)?

Eine schiere Ewigkeit, so will es Ihnen scheinen, geht Ihre Flucht durch sternenklare Nacht, nichts deutet darauf hin, daß Sie Ihr Ziel bald erreicht haben. Rasselnd pfeift der Atem durch Ihre Lungen, das Mädchen keucht und schnauft an Ihrer Seite. Einmal stolpert die Kleine gar, Ihre Verfolger holen wertvolle Schritt auf, bis Sie sie wieder auf den Beinen haben. Auch der Ziegenbock müht sich, so gut er nur kann,



dennoch kommt es Ihnen vor, als kämen Sie kaum voran. So gleicht es einem Wunder, daß es Ihren Verfolgern nicht längst gelungen ist, Sie einzuholen. Erst nach einer geraumen Weile fällt Ihnen auf, daß die Biestinger sich nicht wie Sie auf dem silbernen Pfad bewegen, sondern daneben. Ob dies wohl ein Grund dafür ist, daß es ihnen noch immer nicht gelungen ist, Sie zu stellen? Dennoch, es ist nur noch eine Frage der Zeit, bis Sie erschöpft aufgeben müssen und Ihre schier unermüdlichen Verfolger Sie einholen (263).

249

So sehr Sie auch drücken und sich gegen die Pforte stemmen, es bräuchte wahre Riesenkräfte, diese Tür durch bloße Gewalt zu öffnen. Ihnen aber bleibt nur anzuraten, es in Abschnitt 234 eilig auf andere Weise zu versuchen, nur noch 20 Schritt trennen Sie von den bedrohlichen Biestingern.

250

Ein Raunen geht durch die Menge, als Sie auf den Dorfplatz treten. Ihrer Mutter entringt sich ein spitzer Schrei, der Vater muß sie stützen, daß sie nicht zusammensinkt. Teils ungläubig, teils entsetzt starren Sie die Dorfbewohner an, hier und da schlägt gar einer das Praioszeichen gegen das Böse. Verwirrt blicken Sie sich um, Sie können sich das wunderliche Verhalten nicht erklären. Schließlich ergreift die alte

Marhenia das Wort: "Du bist wieder da! Die Zwölfe seien gepriesen, sie haben dich uns wieder zurückgegeben." Von da an scheint der Bann gebrochen, bis auf wenige Mißtrauische dringen die Dörfler auf Sie ein, bestürmen Sie mit Fragen, wo Sie gewesen sind. Ihre Mutter hat sich gefangen, schließt Sie stumm in die Arme, verwundert bemerken Sie, daß ihr dicke Tränen über die Wangen laufen. Ganz allmählich gelingt es Ihnen auch, sich zusammenzureimen, warum Ihr Erscheinen für solche Aufregung sorgt: Sie waren nicht etwa nur einen Tag von zu Hause fort, wie Sie glaubten: Tatsächlich ist seit dem Morgen, an dem Sie aufbrachen, die Ziegen zu hüten, ein ganzes Jahr vergangen! So lange haben Sie also in der Feenwelt zugebracht! Man hatte Sie tot geglaubt, als man am Abend, als Sie nicht zurückkehrten, auf der Weide die Spuren Ihres Kampfes mit den Goblins fand. Da kann der Trubel um Ihre Rückkehr nicht mehr überraschen. Wieder und wieder bestürmt man Sie mit Fragen. Es dauert, bis Sie endlich eine Gelegenheit finden, Jadine Siebenrüb Silberhaar zu übergeben, den eigentlichen Auslöser der seltsamen Geschichte, in die Sie geraten sind.

Dann aber wenden Sie sich wieder Ihren übergelücklichen Eltern zu.

Und endlich, endlich können Sie sich an all den köstlichen Naschereien laben, nach denen Sie sich den ganzen Tag (oder das ganze Jahr?) gesehnt haben: Rosinenschnittchen, Mandelbrötchen, Pfeffersäckchen, vor allem aber Marhenias vortreffliche Sirupbonbons. Und heute ermahnt Sie niemand, es doch nicht zu übertreiben, im Gegenteil, man füttert Sie nach Leibeskräften mit den köstlichsten Leckereien. Fürwahr, es tut Ihnen wohl, als Held des Tages gefeiert zu werden! Ein jeder reißt sich darum, Ihre Geschichte zu hören, und es dauert nicht lange, da können andere sie gar besser erzählen, als Sie selbst es vermögen. Fast sind Sie selbst erstaunt, was Sie angeblich alles auf Ihrer abenteuerlichen Fahrt erlebt haben sollen. Doch es stört Sie nicht weiter, in vollen Zügen genießen Sie Ihren noch frischen Ruhm (267).

251

Hastig wühlen Sie in Ihrem Beutel nach der Zaubernuß. Ob dieses unscheinbare Ding Sie nun retten kann? Sie wissen noch nicht einmal genau, welche Kraft der Nuß innewohnt und wie man sie weckt. Wie hatte der Kobold gesagt, sie kann Sie von einem Ort fortbringen, an dem Sie nicht zu bleiben trachten. Nun, wenn dies kein Ort ist, von dem Sie sich fortwünschen... Entschlossen stecken Sie die Haselnuß zwischen die Zähne. Was sonst kann man mit einer Nuß tun, als sie zu knacken, wenn man an ihren Kern will oder an ihre Zauberkraft?! Nun bleibt Ihnen nur zu hoffen, daß Sie sich mit Ihrer Vermutung nicht täuschen - für einen zweiten Versuch werden Ihnen die Biestinger keine Gelegenheit lassen. Sie nehmen das Mädchen auf den Arm, krallen sich in Silberhaars Fell fest und beißen auf die Haselnuß (261).

252

Nun ist endgültig die Zeit für den Abschied gekommen.

Zärtlich zieht Sie Iaioo an sich. Dann zieht er einen schmalen Reif von seinem Finger, steckt ihn an Ihre Hand. Es ist ein außergewöhnlich schönes Stück: Silberne Efferdranken bilden den Ring, so fein gearbeitet, daß man jedes einzelne Blättchen und Stengelchen erkennen kann, kleine Aquamarine sind wie kelchförmigen Blüten geschliffen. Dieser Ring, so bedeutet Ihnen Iaioo in eindringlichen Bildern, werde Ihnen im Feenreich sehr nützlich sein, vermag er doch magisch verschlossene Türen zu öffnen. Sie werden ihn brauchen, um die Pforte zurück in Ihre Heimatwelt zu öffnen, denn durch das Tor, durch das Sie hineingelangen werden, gäbe es für ein sterbliches Wesen kein Zurück. Doch sollen Sie auf der Hut sein: Die Magie, die diesem Ring inne-wohnt, sei von geringer Natur, nicht mehr als ein magisches Tor vermöge man mit ihm zu öffnen, dann seien seine Kräfte erloschen.

Besonders nachdrücklich warnt Sie Iaioo davor, sich mit einem der Bewohner der Anderswelt einzulassen. Gar viele von ihnen seien nicht freundlich gesonnen, und selbst wenn man an eine freundliche Fee gerate, laufe ein Sterblicher doch immer Gefahr, sich in der Anderswelt zu verlieren, wenn er sich mit den Feen gemein mache.

Dann küßt Sie der Wasserelf auf beide Lider. Einen Augen-blick brennt es in Ihren Augen. Für eine gewisse Weile, etwa die Dauer eines Tages, so erklärt Iaioo, vermögen Sie nun die sonst für Menschen unsichtbaren Pfade der Feen zu erkennen. Dies solle Ihnen den Weg zurück zum Tor in die Menschenwelt weisen, damit Sie sich nicht in den Gefilden der Unsterblichen verlören. Als er Ihre Besorgnis ob dieser unheilverkündenden Worte spürt, beruhigt Sie der Wasserelf mit tröstlichen Gedanken und einer nicht minder tröstlichen Umarmung.

Schließlich aber scheint alles gesagt. Noch einmal finden sich Ihre und Iaioos Lippen zu einem langen Kuß. Urplötzlich dreht sich alles vor Ihren Augen, die Welt wirbelt in rasender Geschwindigkeit umher, dann wird es dunkel um Sie. Verwirrt erwachen Sie in Abschnitt 156...

253

Als Sie wieder zu sich kommen, finden Sie sich am Rande einer Waldlichtung auf dem Moos liegend wieder. Die letzten Strahlen der Abendsonne werfen ihr goldenes, sanftes Licht wie einen zarten Schleier über das Land, nicht mehr lange, dann wird die Dunkelheit statt dessen ihren sternenge-schmückten Mantel ausbreiten.

Ihre Rechte ist fest in Silberhaars Fell verkrallt, der Ziegen-bock versucht sich meckernd aus Ihrem Griff zu befreien. In Ihrem Arm liegt das kleine Mädchen, verwirrt blinzelt es Sie an. Als Sie sich genauer umschauen, stellen Sie fest, daß Sie sich just an jener Stelle befinden, an der Sie den Kobold verlassen haben.

Fürwahr, der kleine Mann hat nicht gelogen: Mit seiner Hilfe ist es Ihnen gelungen, dem Feenreich zu entfliehen. Über-glücklich schließen Sie das Mädchen in die Arme, danken den Zwölfen für Ihre Errettung. Nun heißt es nur noch, den langen Weg durch den Wald zurück nach Briskengrund zu

wagen - doch wie kurz erscheint er Ihnen, verglichen mit der Reise, die Sie gerade hinter sich gebracht haben. So machen Sie sich fröhlich auf den Weg, in der Gewißheit, schon bald Ihre Familie wiederzusehen (217).

254

Es ist nicht einfach, der kleinen Fee mit einer Hand ihren Kordelgürtel zu lösen, dem einzigen Band, welches Ihnen für Ihr Vorhaben geeignet erscheint. Versuchen Sie es mit einer Gewandheitsprobe +3. Gelungen: Hurtig nach Abschnitt 243. Mißlungen: Da bleibt nur Abschnitt 235.

255

Ein urgewaltiger Wirbel erfaßt Sie, in rasender Eile geht es durch Zeit und Raum. Endlich aber hat die Fahrt ein Ende, tiefste Finsternis umgibt Sie. Als Sie die Augen öffnen, finden Sie sich an einer Wegkreuzung, gleich bei einem Grenzstein. Obwohl noch reichlich durcheinander von der merkwürdigen Reise, erkennen Sie den Ort doch sogleich: Das ist die Wegkreuzung zur Reichsstraße nach Gareth, von hier ist es gerade noch eine knappe halbe Meile bis in Ihr Dorf. Inbrünstig danken Sie den Göttern für ihre Gnade, geloben, Ihren Dank gebührend zu beweisen, sobald sich Ihnen Gelegenheit bietet.

Die Dämmerung hat ihren düsteren Mantel über das Land gebreitet, schon erkennt man die blaße Silhouette des Madamals am dunklen Himmel. Ihr Herz macht einen Freudensprung: Nur noch ein kleines Stück, und Sie sind endlich wieder zuhause, bei Ihrer Familie und Ihren Freunden. Ist es wirklich erst einen Tag her, daß Sie das Haus verlassen haben, um Ihren "langweiligen" Dienst zu versehen? Sie können es kaum fassen, es kommt Ihnen eher wie ein paar Monde vor. Doch jetzt wollen Sie nicht länger nachgrübeln, zu sehr sehnen Sie sich danach, wieder nach Hause zu kommen. Fröhlich setzen Sie die jauchzende Lanissa auf Ihre Schultern und traben ausgelassen den Weg entlang (217).

256

Entschlossen nehmen Sie das Artefakt in beide Hände, denken ganz fest an Ihren Wunsch, die magische Pforte zu öffnen. Mit einem Mal wird es wärmer und wärmer zwischen Ihren Handflächen, Ihre Finger erstrahlen in einem rötlichen Schein. Schnell packen Sie die Luke, und wie durch ein Wunder hebt sich diese so leicht, als wäre sie aus Papier. Augenblicklich erlischt das Glühen auf Ihren Händen.

Sie aber achten dessen nicht weiter, glücklich über Ihren Erfolg reichen Sie dem Kind Ihre Rechte, um ihm emporzuhelfen. Dankbar schlingt die Kleine die Arme um Sie, als sie endlich sicher neben Ihnen steht, nun sind es Tränen der Freude, die ihr über die Wangen rinnen. Sie aber mahnen zum Aufbruch. Zu groß ist die Gefahr, daß die Feen auf Sie aufmerksam werden (264).

257

Als Sie sich durch die Pforte wagen, werden Sie von einem urgewaltigen Wirbel erfaßt. In rasender Eile geht es durch

Zeit und Raum. Endlich aber hat die Fahrt ein Ende, tiefste Finsternis umgibt Sie. Als Sie die Augen öffnen, finden Sie sich an einer Wegkreuzung, gleich bei einem Grenzstein. Obwohl noch reichlich durcheinander von der merkwürdigen Reise, erkennen Sie den Ort doch sogleich: Das ist die Wegkreuzung zur Reichsstraße nach Gareth, von hier ist es gerade noch eine knappe halbe Meile bis in Ihr Dorf!

Ihr Herz tut einen Freudensprung: Nur noch ein kleines Stück, und Sie sind endlich wieder zuhause, bei Ihrer Familie und Ihren Freunden. Ist es wirklich erst einen Tag her, daß Sie das Haus verlassen haben, um Ihren "langweiligen" Dienst zu versehen? Sie können es kaum fassen, es kommt Ihnen eher wie ein paar Monde vor. Doch jetzt wollen Sie nicht länger nachgrübeln, zu sehr sehnen Sie sich danach, wieder nach Hause zu kommen (217).

258

Auch ohne Klugheitsprobe wird Ihnen klar, daß es sehr schwer ist, das zerbrechliche, zappelnde Geschöpf gerade so zu treffen, daß es lediglich bewußtlos, nicht aber schwerer verletzt oder gar getötet wird. Solches aber liegt Ihnen fern. Versuchen Sie es erneut mit einer anderen Möglichkeit in Abschnitt 218? Ach was - so schwer kann die Kleine doch nicht zu treffen sein: Sie schlagen zu, daß es rummt (221)!

259

Obwohl gehetzt, zwingen Sie sich dennoch einen Augenblick zur Ruhe. Sie wissen, es hat nur wenig Sinn, einfach drauflos zu rennen, es gilt möglichst schnell den Weg zum Tor in Ihre Welt zu finden.

Mit pfeifenden Lungen versuchen Sie sich zu konzentrieren. Da erscheint mit einem Mal vor Ihren Füßen ein schmaler, silbrig schimmernder Pfad, der schnurgerade in die Dunkelheit führt (232).

260

Stirnrunzelnd betrachtet Jelban den häßlichen Schmiß quer über die Rippen, den einer der verfluchten Goblins Ihnen beigebracht hat. "Sieht nich' gut aus, nee, gar nich, da mußte was dran machen, sonst haste, eh du dich versiehst, Wundfieber. Na warte, bin zwar nich' so geschickt mit den Händen wie `n Langohr, aber wer mit der Klinge zu hantieren weiß, sollte auch was von `ne Heilkunde verstehen."

Mit diesen Worten begibt sich Jelgan zu seinem Pferd, einem struppigen Braunen, und zerrt aus seinem Bündel einen Streifen Verbandstoff, ein Tiegelchen und eine kleine Phiole hervor.

Schließlich macht er sich daran, Ihre Wunden vorsichtig mit einer Kräutersalbe zu behandeln und zu verbinden. Dann gibt er Ihnen die Phiole. "Da, trink, aber nur einen kleinen Schluck, ist, bei Phex und Hesinde, zu teuer, um es zu verschwenden. Wirst sehen, wirkt noch besser als das Feuer. Das Zeug ist nämlich magisch!"

Vorsichtig nippen Sie an dem Fläschchen. Der ölige, scharf riechende Kräutersud brennt nicht minder auf der Zunge als der Schnaps von vorhin, doch dann merken Sie mit einem

Mal, wie ein ungeheures Wohlgefühl Ihre Glieder durchströmt. Ja, jetzt fühlen Sie sich wirklich besser! Sie dürfen sich 15 Punkte Lebensenergie gutschreiben.

In Abschnitt 17 können Sie Ihre Unterhaltung mit Jelgan fortsetzen.

261

Krachend zerbirst die Nuß zwischen Ihren Zähnen. Plötzlich haben Sie den Geruch von Walderde, Pilzen und modernem Holz in der Nase. Schwindel überkommt Sie, und Sie verlieren den Boden unter den Füßen (253).

262

Sie rennen, was Ihre Beine hergeben, und auch das Mädchen bemüht sich angestrengt, mit Ihnen mitzuhalten. Selbst Silberhaar legt sich ins Zeug wie ein Ferdoker Rennschwein. Hastig blicken Sie sich nach etwaigen Verfolgern um, und tatsächlich: Hinter Ihnen formiert sich die Schar der Feen, allen vorweg die grimmigen Bärenbiestinger, die Ihnen mit langen, elastischen Schritten nachsetzen. Zwar liegen etliche Längen zwischen Ihnen und den Verfolgern, doch was haben Sie, verglichen mit solch einer Meute, für eine Chance - mit einem kleinen Mädchen und einem Ziegenbock... (259)

263

Da läßt ein unerwarteter Anblick neue Hoffnung in Ihnen aufkeimen: Etwa 20 Schritt vor Ihnen erhebt sich eine dunkle Felsformation, kaum, daß Sie sie vor dem finsternen Himmel auszumachen vermögen. Der Pfad läuft geradewegs auf die Felsen zu, um unvermittelt an ihrem Fuße zu verschwinden (234).

264

Mit angehaltenem Atem schleichen Sie sich über den dunklen Hof. Mittlerweile ist die Sonne vollständig hinter den Hügeln versunken, Tausende und Abertausende funkelnder Sterne schmücken den nächtlichen Himmel. Die schmale Sichel des Madamals bietet nur wenig Licht, kaum daß Sie fünf Schritt weit sehen können.

Plötzlich vernehmen Sie Stimmen und fröhliches Gelächter, scheinbar kehren einige der Feiernden in das Schloßchen zurück. Mit einer hastigen Geste bedeuten Sie dem Mädchen, sich ganz still zu verhalten, eilig drücken Sie sich in den Schatten, in der Hoffnung, nicht entdeckt zu werden. Doch leider haben Sie die Rechnung ohne Silberhaar gemacht: Als Sie den Ziegenbock beiseite ziehen wollen, gibt das unselige Tier ein protestierendes Gemecker von sich. Laut wie ein Donnerschlag hallt das Echo laut von den engen Mauern wider (246).

265

Blättern Sie nach Abschnitt 227!

266

Ein Raunen geht durch die Menge, als Sie auf den Dorfplatz treten, Lanissa an Ihrer Hand. Ihrer Mutter entringt sich ein

spitzer Schrei, der Vater muß sie stützen, daß sie nicht zusammensinkt. Teils ungläubig, teils entsetzt starren Sie die Dorfbewohner an, hier und da schlägt gar einer das Praioszeichen gegen das Böse.

Tapfer schreiten Sie voran, Sie hatten schon mit so etwas gerechnet, nun, da Sie mit der jahrelang verschollenen Müllerstochter auftauchen. Umso größer ist Ihre Überraschung, als Sie erkennen müssen, daß zunächst niemand das kleine Mädchen zu bemerken scheint. Die ganze Aufregung gilt Ihnen!

Verwirrt blicken Sie sich um, Sie können sich das wunderliche Verhalten nicht erklären. Schließlich ergreift die alte Marhenia das Wort: "Du bist wieder da! Die Zwölfe seien gepriesen, sie haben dich uns wieder zurückgegeben." Von da an scheint der Bann gebrochen, bis auf wenige Mißtrauische dringen die Dörfler auf Sie ein, bestürmen Sie mit Fragen, wo Sie gewesen sind, was Sie erlebt haben. Ihre Mutter hat sich gefangen, schließt Sie stumm in die Arme. Verwundert bemerken Sie, daß ihr Tränen über die Wangen laufen. Ganz allmählich gelingt es Ihnen auch, sich zusammenzureimen, warum Ihr Erscheinen für solche Aufregung sorgt: Sie waren nicht etwa nur einen Tag von zu Hause fort, wie Sie glaubten. Tatsächlich ist seit dem Morgen, an dem Sie aufbrachen, die Ziegen zu hüten, ein ganzes Jahr vergangen! So lange haben Sie also in der Feenwelt zugebracht! Man hatte Sie tot geglaubt, als man am Abend, als Sie nicht zurückkehrten, auf der Weide die Spuren Ihres Kampfes mit den Goblins fanden.

Wieder und wieder bestürmt man Sie mit Fragen. Beinahe sind Sie ein bißchen froh, als sich die Aufmerksamkeit endlich Lanissa zuwendet. Ihre Eltern können ihr Glück kaum fassen, immer wieder drücken sie ihre verschollen geglaubte Tochter an sich, überschütten sie mit Küssen. Gerührt schließt Jaskor Sie fest in seine kräftigen Arme, beteuert Ihnen seine ewige Dankbarkeit. Lanissas Geschwister, die 7-jährige Tamla und der 9-jährige Jaskan, beide gut zwei Köpfe größer als Lanissa, mustern mit einer Mischung aus Neugier und Eifersucht die "ältere" Schwester.

Ihnen aber bietet sich endlich eine Gelegenheit, Jadine Siebenrüb ihren Bock zu übergeben, den eigentlichen Auslöser der seltsamen Geschichte, in die Sie geraten sind.

Dann aber wenden Sie sich wieder Ihren übergläcklichen Eltern zu.

Und endlich, endlich können Sie sich an all den köstlichen Naschereien laben, nach denen Sie sich den ganzen Tag (oder das ganze Jahr?) gesehnt haben: Rosinenschnittchen, Mandelbrötchen, Pfeffersäckchen, vor allem aber Marhenias vortreffliche Sirupbonbons. Und heute ermahnt Sie niemand, es doch nicht zu übertreiben, im Gegenteil, man füttert Sie nach Leibeskräften mit den köstlichsten Leckereien. Fürwahr, es tut Ihnen wohl, als Held des Tages, als Retter der

kleinen Lanissa, gefeiert zu werden. Ein jeder reißt sich darum, Ihre Geschichte zu hören, und es dauert nicht lange, da können andere sie gar besser erzählen, als Sie selbst es vermögen. Fast sind Sie erstaunt über all die absonderliche Begegnungen und Erlebnisse, die Sie noch auf Ihrer abenteuerlichen Fahrt gehabt haben sollen. Doch es stört Sie nicht weiter - in vollen Zügen genießen Sie Ihren noch frischen Ruhm (267).

267

Ausklang

Noch lange Zeit können Sie sich in Ihrem Ruhme sonnen, Sie sind die Berühmtheit des Dorfes. Man kommt aus den Nachbarweilern, um Sie zu bestaunen und Ihrer Geschichte zu lauschen. Niemand wagt es noch, über Sie zu spotten oder Sie gar noch wie ein kleines Kind zu behandeln. Ihr Wort ist gefragt. Auch Ihre Freunde behandeln Sie seit Ihrer wundersamen Rückkehr ganz anders: Die fröhlichen Neckereien sind ehrfurchtvoller Bewunderung gewichen. Dabei sind Sie sich noch nicht einmal sicher, ob Ihnen das wirklich so gut gefällt... Manchmal sehnen Sie sich nach den Tagen, da Sie mit Titina zum Beerensammeln in den Wald gegangen sind oder daran, wie Sie mit Eelko allerlei Streiche ausgeheckt haben. Mittlerweile hält man Sie für solche Dinge zu erhaben, dabei würden Sie manches Mal nichts lieber tun, als noch einmal die Stiefel der Siebenrüb mit Wasser zu füllen oder Gronin den Sattel mit Honig einzuschmieren, aber diese Zeiten scheinen vorbei, der Held von Briskengrund tut so etwas einfach nicht. Zudem müssen Sie sich eingestehen, daß Sie sich tatsächlich verändert haben. Zwar sind Sie durch Ihre Erlebnisse weder eingebildet geworden noch wirklich reifer, aber das Sehnen in Ihrer Brust, ferne Lande zu sehen, große Städte zu bereisen und andere Völker kennenzulernen, ist stärker geworden. Ihr Dorf scheint Ihnen kleiner seit Ihrer Rückkehr, und es drängt Sie danach, mehr von der Welt zu sehen. Auf ewig, dessen sind Sie sich gewiß, wollen Sie nicht hier verweilen. Ein Bauer zu werden, liegt Ihnen fern. Die weite Welt lockt, nicht lange, und Sie werden dem Ruf folgen - möglicherweise schon morgen. Und wer weiß, viel-leicht steht es ja in Ihren Sternen geschrieben, ein ganz großer Held zu werden?!

Am Ende Ihrer ersten Reise in das phantastische Land Aventurien gebühren Ihnen stolze 75 Abenteuerpunkte, die Sie sich auf Ihrem Heldendokument notieren dürfen. Seien Sie aber bitte fair: Sollten Sie irgendwann einmal im Verlauf des Abenteuers mit dem Verlust von AP bedacht worden sein, so ziehen Sie diese getreulich ab. Bedenken Sie, der strenge Praios sieht alles. Und ein erschummelter Start ins Abenteuerleben ist kein gutes Omen!

Anhang:

Der Koboldsfuch:

Ob aus Unkenntnis oder Boshaftigkeit, möglicherweise ist Ihr Held mit einem Koboldsfuch belegt worden, der es in sich hat. Wie der Kobold es sagte: Ein jeder seiner Sippe, also alle Kobolde, soll Sie für die Zeit des Fuches als seinen Feind ansehen, seinen Schabernack mit Ihnen treiben und Sie nach allen Kräften heimsuchen.

Im Spiel bedeutet dies, daß Ihr bedauernswerter Held von nun an ein Magnetpunkt für Mißgeschicke ist: Andauernd verschüttet er in der Schenke sein Bier, sein Sattelgurt löst sich aus ungeklärten Gründen, seine Stiefel sind des Morgens voller Wasser, auch zwackt es ihn des öfteren im Schlaf, daß er in der Nacht hochschreckt und keine Ruhe mehr findet.

Teilen Sie Ihrem Meister mit, daß Ihr Held mit einem solchen Fuch behaftet ist, wir sind bester Dinge, daß dem Spielleiter noch viel mehr kleine Gemeinheiten einfallen werden, die dem Helden das Leben sauer machen werden. Vergessen Sie dabei aber nicht, ihn daran zu erinnern, daß der Schabernack eines Kobolds den Helden nie ernstlich verletzen oder gar töten sollte. Einzig sein Ruf und seine Ehre werden gelegentlich kräftig leiden.

7 X 7 Jahre soll der Fuch währen, das ist annähernd die Dauer eines ganzen, erfüllten Heldenlebens, gar schreckliche Aussichten für den hoffnungsvollen Jungreken. Aber verzagen Sie nicht. Schließlich gibt es eine Möglichkeit, den Fuch vorzeitig loszuwerden: Sie müssen lediglich dem Koboldvolk einen Dienst erweisen. Leichter gesagt, als getan, sagen Sie? Gewiß, doch bedenken Sie, welch schönen Abenteuerstoff Ihr Meister um dieses Vorhaben weben kann, ein Abenteuer, in dem Sie ganz unzweifelhaft eine tragende Rolle spielen werden. Und selbst wenn es Ihnen nicht auf Anhieb gelingt, sich des Fuches zu entledigen: Solch eine "persönliche Schrulle" mag durchaus reizvoll zu spielen sein und kann dazu dienen, Ihren Helden zu jemand besonderem werden zu lassen.

Die Zaubernuß:

Sollten Sie von der magischen Nuß, die Ihnen der Kobold geschenkt hat, im Verlauf des Soloabenteuers keinen Gebrauch gemacht haben, dürfen Sie diese auf Ihrem Heldenblatt unter "Besondere Ausrüstungsgegenstände" notieren. Um herauszubekommen, was es mit dieser Nuß auf sich hat, ohne es auf gut Glück einfach auszuprobieren, muß Ihr Held einen Magier, eine Hexe oder einen anderen Zauberkundigen damit betrauen, die Zaubervirkung mit der entsprechenden magischen Formel zu analysieren.

Der Zaubernuß wohnt ein Teleportzauber inne, der, sobald man die Schale zwischen den Zähnen zerbeißt, einen auf der Stelle zu einem festgelegten Ort, in diesem Fall die Waldlichtung, wo Ihr Held die Nuß erhalten hat, teleportiert. Es ist möglich, andere Lebewesen mit sich zu teleportieren, wenn sie der Besitzer der Nuß mit den Händen berührt, also niemals mehr als zwei "Mitreisende". Keinesfalls läßt sich mit Hilfe der Zaubernuß Unbelebtes davonschaffen, weder unhandliche Felsbrocken, noch schwere Goldschätze, noch verschlossene Türen, die einem im Weg sind.

Wie gesagt, die Nuß birgt diesen Zauber nur einmal, ist die Schale zerbrochen, ist die Wirkung verpufft. Dies gilt im übrigen auch, wenn die Schale durch ein Versehen, einen unglücklichen Sturz oder einen unbedachten und hungrigen Gefährten, beschädigt wird.

Die Feensalbe:

So Sie nicht durch Jedwinia erfahren haben, wozu die Feensalbe in dem Türkis-Döschen dient, bedarf es auch in diesem Falle der Untersuchung der Substanz durch einen versierten Zauberkundigen, um die genaue Wirkung festzustellen.

Jedwinias Feensalbe dient dazu, jegliche Art von Feenmagie zu erkennen, sowie die geheimen Pfade der Feen, welche in der Anderswelt von Tor zu Tor führen, für Sterbliche erkennbar zu machen. Außerdem vermag man unter ihrer Wirkung solche Feen zu erkennen, die sich in Verkleidung unter die Menschen gewagt haben.

Um einen Feenpfad zu finden, bzw. eine Fee inmitten von Sterblichen ausfindig zu machen, muß der Held die Salbe auf seine Lider streichen. Will er dagegen herausbekommen, ob ein Gegenstand oder ein Ort von Feenmagie durchdrungen ist, gilt es, die Paste auf die entsprechende Stelle aufzutragen. Ist Feenmagie im Spiel, leuchtet die Salbe kurz silbrig auf. Allerdings kann man mit dieser Substanz einzig Feenmagie erkennen, nicht aber jegliche andere Spielart der arkanen Kraft, so wie Elfen- oder Hexenwerk, Druidenzauber, Schelmenspäße oder Magie rein menschlicher Prägung. So Ihr Held das ganze Döschen an sich genommen hat, verfügt er über 10 Portionen, um die Lider damit zu bestreichen.

Hat Ihr Held sich ein wenig davon in ein anderes Döschen abgefüllt, verfügt er über 3 Portionen.

Wie lange die Menge reicht, wenn es darum geht, Feenmagie zu erkennen, hängt davon ab, wie groß die Fläche ist, die mit der Paste bestrichen werden soll. Wir legen dies vertrauensvoll in das Ermessen des Meisters.

Der Schwarze Turm

Ein Abenteuer für den Meister und 3--5 Helden

Endlich ist es so weit: Sie gestalten Ihr erstes Gruppenabenteuer. Sie haben sich mit den Regeln des Schwarzen Auges vertraut gemacht, sich vielleicht selbst an dem kleinen Soloabenteuer versucht und so Ihre ersten Erfahrungen in Aventurien gesammelt. Ein paar Freunde haben sich mit Ihnen am Spieltisch versammelt und ihre Charaktere erschaffen. Nun fühlen Sie sich gewappnet, den Sprung ins Ungewisse zu wagen.

Zuvor möchten wir Ihnen jedoch noch ein paar Ratschläge mit auf den Weg geben:

Erstens: Sie sollten sich vor dem Spiel gründlich mit dem Abenteuer vertraut machen, damit Sie während des Spiels nicht in die Verlegenheit geraten, auf jede Frage der Spieler das Abenteuerheft durchblättern zu müssen, um die gewünschte Information zu finden. Das stört den Spielfluß und nimmt dem Abenteuer die Spannung.

Zweitens: Wenn möglich, sollten Sie sich mit Ihren Spielern schon vor dem eigentlichen Spielabend treffen, um die Helden auszuwürfeln und sich eine kleine Vorgeschichte für jeden Charakter auszudenken - die Spielfiguren wirken dann von Anfang an lebendiger.

Drittens: Lernen Sie es, den Aufbau eines Abenteuers zu nutzen. Alle Angaben über Räume, Gänge und andere Örtlichkeiten, Persönlichkeiten oder Vorkommnisse sind im Text des Abenteuers enthalten. Die Beschreibungen sind in der Regel in 3 Teile gegliedert: *a) Allgemeine Informationen*, *b) Spezielle Informationen*, *c) Meisterinformationen*. (Wenn Sie selbst einmal ein Abenteuer konstruieren, sollten Sie nach dem gleichen Schema vorgehen, es ist übersichtlich und erleichtert die Arbeit.)

a) Allgemeine Informationen:

Unter diesem Abschnitt finden Sie alle Informationen, die die Helden auf den ersten Blick sehen können, z.B. die Abmessungen eines Raumes, außerdem Türen, Fenster und ähnliche Dinge, die man sofort wahrnimmt. In den allgemeinen Informationen wird den Helden ein ungefährer Eindruck der Situation vermittelt, in der sie sich befinden. Sie können diesen Abschnitt einfach den Spielern vorlesen oder in Ihren eigenen Worten vortragen.

b) Spezielle Informationen:

Unter diesem Abschnitt finden Sie genauere Informationen, so über Bewohner oder Insassen der Räume, Möbel, eventuelle Besonderheiten oder Dinge, die man bei genauerer Betrachtung entdecken kann.

Sie sollten diesen Abschnitt den Helden erst nach und nach vorlesen. Viele spezielle Informationen können die Helden erst dann bekommen, wenn sie sich den Raum genau anschauen.

c) Meisterinformationen:

Die Angaben aus den ersten beiden Teilen der Beschreibung sollten den Spielern nach und nach zugänglich gemacht werden, die Angaben im dritten Teil sind allein für den Meister 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, aber nur in den Meisterinformationen steht zu lesen, daß diese Statue zum Leben erwachen kann. Ob der Meister die Statue tatsächlich aufweckt und die Spieler angreifen läßt, liegt dann ganz allein bei ihm. Zu den Meisterinformationen gehören natürlich auch Fallen, Geheimtüren und ähnliche Dinge sowie die Werte der Meisterpersonen und ihre Absichten. Es ist Ihre Aufgabe, diese Charaktere mit Leben zu erfüllen, die Meisterinformationen sollen Ihnen dabei helfen.

Alle Meisterinformationen sind zusätzlich durch einen senkrechten schwarzen Balken gekennzeichnet.

Basis oder Ausbauregeln?

Das Abenteuer »Der Schwarze Turm« läßt sich sowohl nach den einfachen Basisregeln spielen, wie sie im Regelbuch I dargestellt sind, als auch nach den erweiterten Regeln. Die Entscheidung bleibt Ihnen überlassen. Im Abenteuer-Text werden von Fall zu Fall alternativ Proben auf bestimmte *Talente* oder auf *Eigenschaften* vorgeschlagen. Wenn Sie nach den Basis-Regeln spielen, sollten Sie die Helden jeweils Proben auf die Eigenschaften ablegen lassen. Ansonsten ergeben sich keine wichtigen Unterschiede in der Spielleitung, die Sie beachten müßten.

Der Einstieg ins Abenteuer

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 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 annehmen. 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.

Vergessen Sie nicht, daß es allein Ihre Worte sind, aus denen die Spieler etwas über die unbekannte Welt Aventurien erfahren können, Sie lassen dieses phantastische Reich für Ihre Spieler entstehen. So ist es wünschenswert, daß die Hintergrundgeschichte auch ein wenig vom Flair dieser Welt wiedergibt, in Landschafts- und Personenbeschreibungen, in Darstellungen der Sitten und Gebräuche. Vieles darüber können Sie den Hintergrundbänden zum Schwarzen Auge entnehmen, eine Aufstellung dieser Werke finden Sie am Ende dieses Buches.

Nachdem die Spieler die Hintergrundgeschichte erfahren haben, werden sie ihre Helden unverzüglich ins Abenteuer schicken wollen. Normalerweise müssen sich die Helden dazu auf eine kleinere oder größere Reise begeben, denn selten findet ein solches Unternehmen in unmittelbarer Nähe ihres Wohnortes statt. Der Meister muß sich dann überlegen, ob er die Reise selbst zu einem kleinen Abenteuer gestalten will - mit Überfällen, räuberischen Baumdrachen, Unwettern oder ähnlichen Dingen. Soll die Reise glatt verlaufen,

kann der Meister schlicht erklären: Ihr erreicht euer Ziel nach drei Tagen Wanderschaft.

Vorbereitungen unmittelbar vor Spielbeginn:

1. Überprüfen Sie, ob alle Spieler die Grundregeln kennen. Gegebenenfalls weisen Sie Neulinge in die wichtigsten Regeln ein. Einige Regelerläuterungen können auch während des Spiels gegeben werden.
2. Verteilen Sie die Spielleiterbriefe an die Spieler und lassen Sie sie Namen, Typus und die entsprechenden Werte ihrer Helden darin notieren. Sollte einer der Spieler noch nicht über einen eigenen Helden verfügen, muß dieser jetzt "erschaffen" werden. Mit Hilfe des Spielleiterbriefes sind Sie dazu in der Lage, verdeckte Proben für einen Helden zu würfeln (z.B. Ein Held will sich verstecken; Sie würfeln die Probe verdeckt und nur Sie als Meister wissen, ob es dem Helden gelingt, sich zu verbergen oder ob Sie ihm im weiteren Verlauf des Abenteuers eine unliebsame Überraschung bescheren können),
3. Legen Sie den Grundrißplan zurecht (so, daß die Spieler ihn nicht einsehen können!), und versorgen Sie die Spieler mit kariertem Papier und Stiften.
4. Sorgen Sie für Getränke, mehr oder weniger gesundheitsförderliche Verpflegung und eine stimmungsvolle - nicht zu helle - Beleuchtung. Und nun hinein ins Vergnügen:

Das Abenteuer (Meisterinformationen)

Der Schwarze Turm führt die Helden in eine der berühmtesten Gegenden des Mittelreiches, die legendäre Dämonen-brache vor den Toren Gareths. Vor 1500 Jahren fand an diesem Ort eine Schicksalsschlacht statt, in deren Verlauf die beiden gegnerischen Heere durch wütende Dämonen vernichtet wurden.

Seit dieser Zeit ist das einstmals blühende Land verwüstet. Kein göttergläubiger Mensch wagt, dort zu siedeln und zu säen; die verfluchte Erde bringt schrecklich verkrüppelte und giftige Pflanzen hervor, und unselige, furchtbare Kreaturen haben sich dort angesiedelt. Räubergesindel, Schwarzmagier und üble Kultisten haben sich das öde Gebiet zur idealen Heimstatt auserkoren, ja, es heißt sogar, selbst die Zwölfgötter hätten ihre Gesichter von diesem Flecken Deres abgekehrt.

Zunächst beginnt das Abenteuer ganz harmlos: Die Helden werden auf dem Weg nach Gareth von einem Händler angeworben, seinen Wagen gegen eventuelle Überfälle zu schützen.

Es kommt, wie es kommen muß: Die Abenteurer geraten in einen Hinterhalt. Zwar gelingt es ihnen, die Räuber zurückzuschlagen, doch entkommen diese mit einer Geisel, einem

jungen Kaufmannsgehilfen, dem Sohn des Händlers.

Nun gilt es, den Gefangenen unversehrt aus den Fängen der Raubgesellen zu befreien. Die Spur jedoch führt geradewegs, Sie ahnen es, in die Tiefen der Dämonenbrache. Dort gelangen sie nach spannender Verfolgungsjagd durch das nächtliche Moor an einen dunklen, halbverfallenen Turm, den einstigen Wohnsitz eines finsternen Magiers. Diesen unheimlichen Ort haben sich die Schurken zum Versteck auserkoren.

Als die Helden den Turm stürmen und die Geisel glücklich befreien, müssen sie erkennen, daß die Raubbande mitnichten das einzige Übel ist, das an diesem Orte lauert: Die Abenteurer finden eine geheimnisvolle Pforte, Eingang zu den unterirdischen Gemächern eines Schwarzmagiers, der vor vielen Jahren hier sein Unwesen trieb. In den Gewölben gibt es allerlei zu entdecken, doch das Vermächtnis des Magiers besteht nicht allein aus wertvollen Schätzen. Es gilt, das letzte Experiment des Zauberers zu vereiteln: die Geburt eines widernatürlichen magischen Wesens, das, so es einmal entfesselt ist, eine schreckliche Bedrohung für die Menschen darstellt. Hier nun stehen die Helden vor ihrer ersten, wahrhaft schweren Prüfung...

Auftakt

»Oh, Gareth, du Perle des Mittelreiches, du prächtige, strahlende Stadt. Von den Kaisern erkoren, von den Göttern geliebt, den Zwölfen zu Ehren gebaut. Kein anderer Fleck kann sich messen mit dir, wer wollte nicht preisen deine Schönheit. Nach dir allein sehnt sich mein Herz, gleich ob ich da wandere am Thorwaler Strand, gleich ob ich durchschreite die lieblichen Auen im Yaquirtal. In jeder Ferne gilt mein Gedanke nur dir, und all meine Wege sollen zwischen deinen goldenen Mauern enden, denn nur dort ruht mein Herz.«
(Aus einer Ode des Sängers Thalirim Aslen, einem bekannten Dichter aus der Kaiserstadt Gareth).

Gareth, die strahlende Metropole des Mittelreiches, größte Stadt Aventuriens, Residenz der Kaiser - welches aventurische Kind träumte nicht davon, einmal die trutzigen Mauern und zinnengekrönten Türme, die prachtvollen Paläste und goldgeschmückten Tempel zu sehen, durch die von Bäumen flankierten Prachtstraßen zu flanieren, auf denen der leibhaftige Kaiser schon gewandelt ist. Gareth, die Stadt der Träume, wo sich die Edelsten der Edlen neben den Reichsten der Reichen tummeln, wo sich der Glanz der Fürstenkronen mit dem der Golddukaten mischt. Nicht wenige hat es seit der Zeit, da aus dem unbedeutenden Bauerndorf die prachtvolle Kaiserstadt geworden ist, in diese Mauern gezogen, ungezählt sind die Namen derer, die ihre Dörfer verließen und hierher kamen, in der Hoffnung, ihr Glück zu machen.

Auch Ihre Helden treibt es in diese legendäre Stadt, sei es, um die vielfältigen Wunder zu schauen, sei es, weil auch sie darauf vertrauen, in Gareth das zu finden, wonach es einen jeden Helden düstert: Reichtum und Ruhm. Wollen wir sie auf einem Teil ihrer Reise begleiten...

Eine freundliche Begegnung

Meisterinformationen.

Das Abenteuer beginnt auf der Reichsstraße nach Gareth, etwa 5 Meilen südlich des Dörfchens »Silkwiesen«. Sie finden Straße und Dorf auf der Karte »Kaiserstadt Gareth und Umgebung«. Die Karte ist für Ihren eigenen Gebrauch bestimmt. Den Spielern, denen die Gegend ja völlig unbekannt ist, sollte die Karte nicht zugänglich gemacht werden. Erst nach Ende des Abenteuers dürfen sie einen Blick darauf werfen.

Lesen Sie den folgenden Abschnitt den Helden vor:

Allgemeine Informationen:

Feurig erglüht der Himmel in den letzten Strahlen der sinkenden Praiosscheibe, doch ihr habt keinen Blick für das eindrucksvolle Schauspiel, sondern wandert müde über das holperige Pflaster der Reichsstraße gen Gareth. Seit Anbruch des Tages seid ihr schon auf den Beinen, eure Füße schmer-

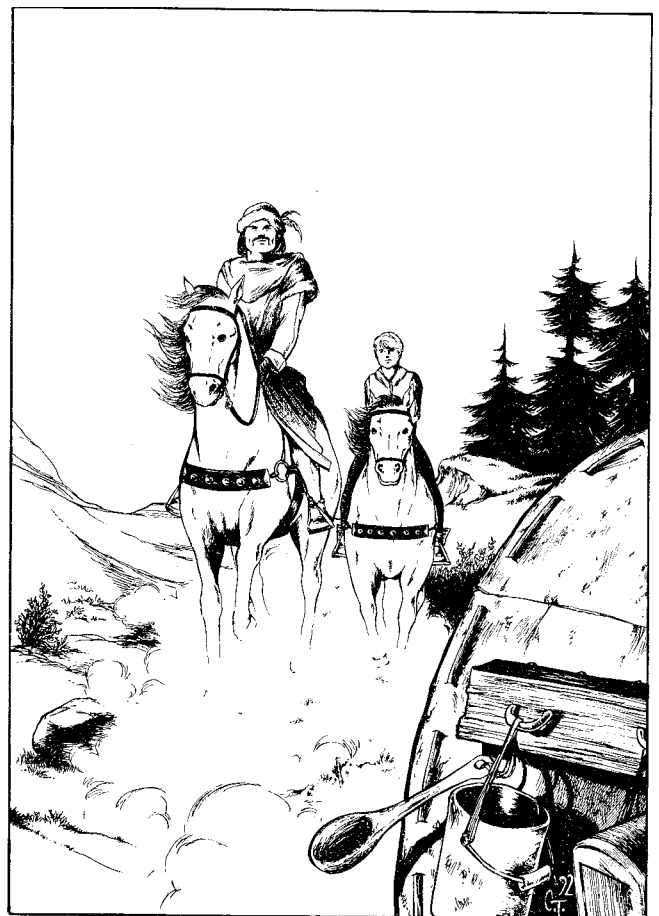
zen unheldisch, und es gelüstet euch nach einem kühlen Becher Wein, einer warmen Mahlzeit und einem weichen Lager, wo ihr eure müden Glieder ausstrecken könnt. Doch bis zu dem Ort Silkwiesen und damit bis zum nächsten Rasthaus, so haben euch vor kurzem zwei Reiter gesagt, ist es noch eine gute Wegstunde. Also schreitet ihr kräftig aus, denn ihr wollt das Quartier noch vor Anbruch der Nacht erreichen.

Schließlich reißt euch das Rumpeln metallbeschlagener Räder und Hufe aus euren Gedanken: Von hinten nähert sich ein schwerer, von vier kräftigen Braunen gezogener Wagen, dessen Ladefläche mit einer Plane verdeckt ist. Die Kutsche rin kauert zusammengesunken auf dem Bock, man möchte meinen, daß sie gerade ein kleines Nickerchen halte. Ein Fuhrknecht hat es sich daneben bequem gemacht. Zwei Reiter folgen dem Gefährt, ein etwa 40 Sommer alter Mann und ein halbwüchsiger Knabe von 14 Jahren. Sowohl ihre edlen Reittiere wie auch ihre Gewänder verraten einigen Reichtum - ihr vermutet, daß ihr es mit wohlbetuchten Händlern zu tun habt.

Als der Wagen euch erreicht, bedeutet der ältere der beiden Männer der Kutscherin anzuhalten.

Spezielle Informationen:

Der Kaufmann ist ein fröhlicher, gutmütiger Bursche. Er ist von leicht untersetzter Statur, etwa mittelgroß. Muntere braune Augen funkeln aus dem pausbäckigen, bärtigen Gesicht.



Braune Locken kringeln sich um sein Haupt, ebenso wie bei seinem jüngeren Begleiter. Man darf annehmen, daß es sich bei dem Knaben um den Sohn des Kaufmanns handelt, eine gewisse Ähnlichkeit ist unverkennbar, doch wo der Vater rundlich ist, ist der Junge schlaksig.

Meisterinformationen:

Der Name des Kaufmanns ist Marbrit Telpers, der Knabe ist sein Sohn Liscer. Freundlich begrüßt der Kaufmann die Helden, fragt nach dem Woher und Wohin. Auch er befindet sich auf dem Weg nach Gareth und bietet den Helden an, auf seinem Wagen bis zum nächsten Gasthaus mitzufahren. Angesichts ihrer Erschöpfung werden die Helden gewiß gerne einwilligen und auf den breiten Wagen klettern. Augenblicklich treibt die Kutscherin ihr Gespann wieder an. Das Rattern der Wagenräder auf dem Pflaster macht den Helden ein Gespräch mit einem ihrer neu gewonnenen Bekannten fast unmöglich. Unter diesen Umständen scheint es angeraten, die Konversation zu verschieben, bis man im Gasthaus abgestiegen ist.

Extrem mißtrauische Spieler könnten hinter dem freundlichen Angebot des Kaufmanns eine Falle vermuten. Lassen Sie sich in diesem Fall nicht aus der Ruhe bringen, sondern reagieren Sie flexibel: Achselzuckend setzt der Kaufmann seinen Weg fort. Die Helden aber haben noch einen an-strengenden Marsch vor sich, bis sie den Gasthof erreichen. Dem Kaufmann - und damit dem Einstieg ins Abenteuer - werden sie ohnehin rechtzeitig wiederbegegnen. Wir gehen im folgenden davon aus, daß die Helden gemeinsam mit dem Kaufmann das Gasthaus erreichen. Sollte das nicht der Fall sein, müssen Sie als Meister beim Vorlesen der anschließenden Texte zunächst solche Passagen weg-lassen, die sich auf den Kaufmann und seine Begleiter beziehen.

Der Gasthof

Allgemeine Informationen:

Nach einer Stunde Fahrt erreicht ihr ein von einer hohen Mauer umfriedetes Gut. In Erwartung des Stalles streben die Zugtiere ungeduldig durch das weit offenstehende Tor in den Hof. Einladend dringt Kerzenschein aus den Fensteröffnungen des langgestreckten, L-förmigen Fachwerkgebäudes. Stimmen und lautes Gelächter verraten, daß ihr nicht die einzigen Gäste hier seid. Ein Hausknecht ist damit beschäftigt, ein Pferd zu tränken - nun verbeugt er sich ehrerbietig vor den Kaufherren und bietet an, sich um das Gespann zu kümmern. Die Kutscherin Jola und Knecht Lascan helfen ihm. In freudiger Erwartung eines warmen Mahles springt ihr vom Wagen und begeben euch in die Gaststube.

Spezielle Informationen:

Ein mit einer eisernen Krone verziertes Schild über der Eingangstür weist die Schenke als »Herberge zum alten Kaiser« aus. Die Stube ist bis auf den letzten Tisch gefüllt mit

Reisenden, vornehmlich Fuhrleuten, aber auch einigen Händlern. Euer besonderes Augenmerk aber gilt einer Hand-voll abenteuerlicher Gestalten: wettergegerbte Gesellen mit langen Schwertern und kräftigen Bögen. Sie schauen so aus, als würden sie sich auf die Handhabung ihrer Waffen gut verstehen.

Meisterinformationen:

Es ist nicht schwer zu erraten, daß es sich bei den Fremden um Leute handelt, wie sie auch die Helden verkörpern: Abenteurer auf der Suche nach einem lohnenden Auftrag. Diese hier sind als Reisebegleitung von einigen der Kaufleute gedungen worden.

Das Gasthaus »Zum alten Kaiser« ist das am weitesten südlich gelegene Gebäude des Dörfchens »Silkwiesen«. Falls die Helden zu Fuß und ohne den Kaufmann zur Gaststube gereist sind, so finden sie den Händler und seine Begleitung nun in der warmen Stube sitzend vor. Später am Abend wird Kaufmann Telpers sich noch einmal an die Helden wenden (siehe unten).

Der »Alte Kaiser« bietet einfache Speise: Für zwei Silbertaler dürfen sich die Helden über einen schmackhaften Hammeleintopf, gesalzenen Getreidebrei, Sauerbrot und Birnenmus freuen. Die Übernachtung im Schlafsaal kostet weitere 2 S, dabei müssen sich die Helden damit abfinden, daß sich in jedem der breiten Kastenbetten mindestens drei Schläfer zur Ruhe legen, eine in Aventurien durchaus nicht ungewöhnliche Praxis. Zwar verfügt der Wirt, ein dicklicher Gesell mit Namen Tober, über einige kleinere Kammern, doch sind diese ausnahmslos belegt. Sollten sich die Helden über die ungewöhnlich hohen Preise wundern, werden sie darauf hingewiesen, daß Gareth nicht mehr fern und die Preise entsprechend "kaiserlich" sind.

In der Gaststube geht es gesellig zu, endlich findet sich auch Gelegenheit zu einem Gespräch. Zu diesem Zweck folgen nun einige Informationen über Marbrit Telpers sowie einige Gerüchte, die den Helden im Laufe des Abends zu Ohren kommen. Improvisieren Sie ein Gespräch, ermuntern Sie die Helden, sich mit dem Wirt, dem Kaufmann Telpers oder anderen Gästen zu unterhalten und streuen Sie die Informationen nach und nach in die Gespräche ein. Bringen Sie zwischendurch die Rede auf das Wetter, das Essen und die Preise in der Gaststube... Ihnen werden schon ein paar Dinge einfallen, die fremde Reisende einander erzählen.

- Marbrit Telpers stammt aus dem fernen Festum, hat sich aber vor 12 Jahren in Gareth niedergelassen.
- Er handelt auf der Route Punin - Gareth - Greifenfurt, mit feinem Tuch, Wein, Glaswaren bzw. Wolle, Honig und bisweilen auch Pferden.
- Seine Frau ist vor 13 Jahren gestorben, seitdem gilt Marbrits ganze Fürsorge seinem einzigen Sohn Liscer (Im Gegensatz zu seinem Vater ist Liscer recht scheu, schon bald nach dem Essen verschwindet er hinauf in den Schlafsaal.)

Vor allem der Wirt ist eine unerschöpfliche Quelle für Neuigkeiten, die er ungefragt jedem aufdrängt:

- Prinzessin Emer soll schon wieder guter Hoffnung sein, welche Freude für den Regenten des Kaiserreiches, Brin von Gareth!
- Morgen gibt es bestimmt einen scheußlichen Regen, das fühle ich in meinem dicken Zeh.
- Neulich hat man einen toten Fuhrmann nördlich von hier neben der Reichsstraße gefunden, der arme Kerl war so gräßlich zugerichtet, den hätten die eigenen Eltern nicht mehr wiedererkannt.

Das muß Dämonenwerk gewesen sein, bestimmt das schwarze Wolfsrudel, von dem man sich so viel erzählt.

- Diese Wölfe sind widernatürliche Wesen, nicht von dieser Welt, ihre Augen so rot wie Feuer und sie können sich unsichtbar machen.
- Letztens hat man gar von Gareth ein paar Büttel hergeschickt, die Sache zu untersuchen - wackere Kerle mit langen Speßen. Man hat nicht einen von denen jemals wiedergesehen.
- Reisende von Gareth haben mir von Räubern erzählt, die seit einiger Zeit die Gegend unsicher machten. Bestimmt schon acht Kaufleute haben die ausgeraubt und ihnen die Gurgeln durchgeschnitten. Man ist sich seines Lebens nicht mehr sicher, wird Zeit, daß sich einer der Sache mal an-nimmt.
- Dieser Winter wird hart, daß sieht man an den Eicheln. So viele hätte es schon seit Jahren nicht mehr gegeben. Und die Katze traut sich auch nicht mehr hinter dem Ofen vor, seit Traviaanfang schon, das könne doch nur Schnee im Boron bedeuten.

Spezielle Informationen:

Als ihr euch in eure Betten begeben wollt, tritt Marbrit Telpers noch einmal an euch heran: "Ich habe Gerüchte gehört über Räuber, die die Gegend seit einigen Wochen unsicher machen sollen. Gefällt mir gar nicht, ich habe wertvolles Gut auf dem Wagen. Ich habe schon mit einigen anderen Kaufleuten vereinbart, daß wir morgen früh gemeinsam aufbrechen, zusammen besteht weniger Gefahr. Aber dennoch, es wäre mir wohler, ich wüßte ein paar erfahrene Schwerter um mich. Wäret Ihr wohl bereit, mit mir zu reisen, 15 Dukaten will ich Euch dafür bieten."

Meisterinformationen:

15 Dukaten sind eine ansehnliche Summe, vor allem, für jemanden, der vorhat, Gareth zu erobern. Es bleibt zu hoffen, daß die Helden das Angebot nicht ausschlagen werden, zumal Telpers ihnen ordentlich schmeichelt, wenn er solche Grünschnäbel als "erfahrene Schwerter" bezeichnet.

Anmerkung:

Es kommt bei unerfahrenen Spielern vor, daß diese peinlich darauf bedacht sind, ihre kostbaren Helden aus jeglicher Situation herauszuhalten, die gefährlich werden könnte.

Sollten auch Ihre Spieler dieses seltsame Betragen an den Tag legen, weisen Sie sie darauf hin, daß ihr Verhalten verständlich für einen Normalbürger, jedoch unpassend für jemanden ist, der auszieht, ein Held zu werden. Helden sind nun einmal von den Göttern reichlich mit Mut und Neugier gesegnet und dazu ausersehen, ihre Nasen in gefährliche Geschichten zu stecken.

Ein dummer Zwischenfall

Allgemeine Informationen:

Schon früh heißt es für euch, das warme Lager zu verlassen, kaum daß Praios die ersten zarten Sonnenstrahlen über das Land sendet, hebt ein allgemeines Lärmen an: Man macht sich zum Aufbruch bereit. Ein einfaches Frühstück, dann seid kann es losgehen.

Im Hof haben sich schon etliche Fuhrwerke versammelt, es herrscht ein gewaltiges Durcheinander: Rösser stampfen unruhig, die Fuhrknechte brüllen sich an, streiten um die Reihenfolge, in der sie fahren wollen. Sehr zu eurem Erstaunen könnt ihr aber nirgendwo Telpers Wagen sehen.

Meisterinformationen:

Marbrit Telpers ist ein dummes Mißgeschick widerfahren: Eines der Pferde hat sich über Nacht ein Hufeisen losgetreten. Es wird wohl eine Weile brauchen, bis ein Schmied herbeigeschafft ist, um das Eisen wieder zu befestigen. Kurzum, die anderen Fuhrwerke werden ohne Telpers ab-fahren.

Nun, da der Kaufmann umso mehr auf das Geleit der Helden angewiesen ist, können gewiefte Naturen den Lohn auf stattliche 20 Dukaten steigern.

Der Hinterhalt

Allgemeine Informationen:

Es dauert bis gegen Mittag, bis der Schmied gekommen, das Hufeisen gerichtet ist und ihr aufbrechen könnt. Gemächlich rumpelt ihr über die Straße, über sanfte Hügel, flankiert von weiten Feldern. Hier und da beschatten einzelne Bäume den Weg. Bisweilen kommt euch ein anderes Gespann oder ein Reiter entgegen, doch bis auf diese Begegnungen bleibt die Fahrt ereignislos.

Schließlich aber wird das Land ringsum unwirtlicher, die bebauten Fluren weichen wildem Grasland, dichtes Buschwerk flankiert die Straße.

Meisterinformationen:

Wählen Sie eine beliebige Stelle 2 oder 3 Meilen nördlich von Silkwiesen aus. Sie haben freie Hand: Niedriges Buschwerk ist auf der Karte nicht eingezeichnet. Im Gestrüpp lauert eine Bande Räuber auf Beute.

8 Räuber (5 Männer, 3 Frauen) kauern links und rechts der Straße, sie haben einen sperrigen Busch auf die Fahrbahn gerollt, so daß er die Straße versperrt.

Sobald der Wagen in die Falle gegangen ist, springen die Banditen auf den Weg. Ein Teil von ihnen versucht, dem Wagen den Weg zurück zu verstellen. Fluchtmöglichkeiten gibt es nicht, links und rechts der Straße ist durch das dichte Gesträuch für den Wagen kein Durchkommen, das Fuhrwerk zu wenden, ist in dieser Situation ein fast unmögliches Unterfangen.

Hier die Werte eines Banditen

MU 12; AT 8; PA 7; TP 1W+3 (die Banditen fechten mit Säbeln); LE 30*; RS 2 (Lederwams); MR 1; MK 11 *Sobald seine LE unter 15 Punkte fällt, versucht der Bandit zu fliehen. Fällt die LE unter 5 Punkte, sinkt er bewußtlos zu Boden.

Anführerin der Truppe ist eine Banditin, die man die *Schwarze Jalessa* nennt. *Hier ihre Werte:*

MU 13; AT 10; PA 9; TP 1W+3 (Säbel); LE 37; RS ,2 (Lederwams); MR 2; MK 15

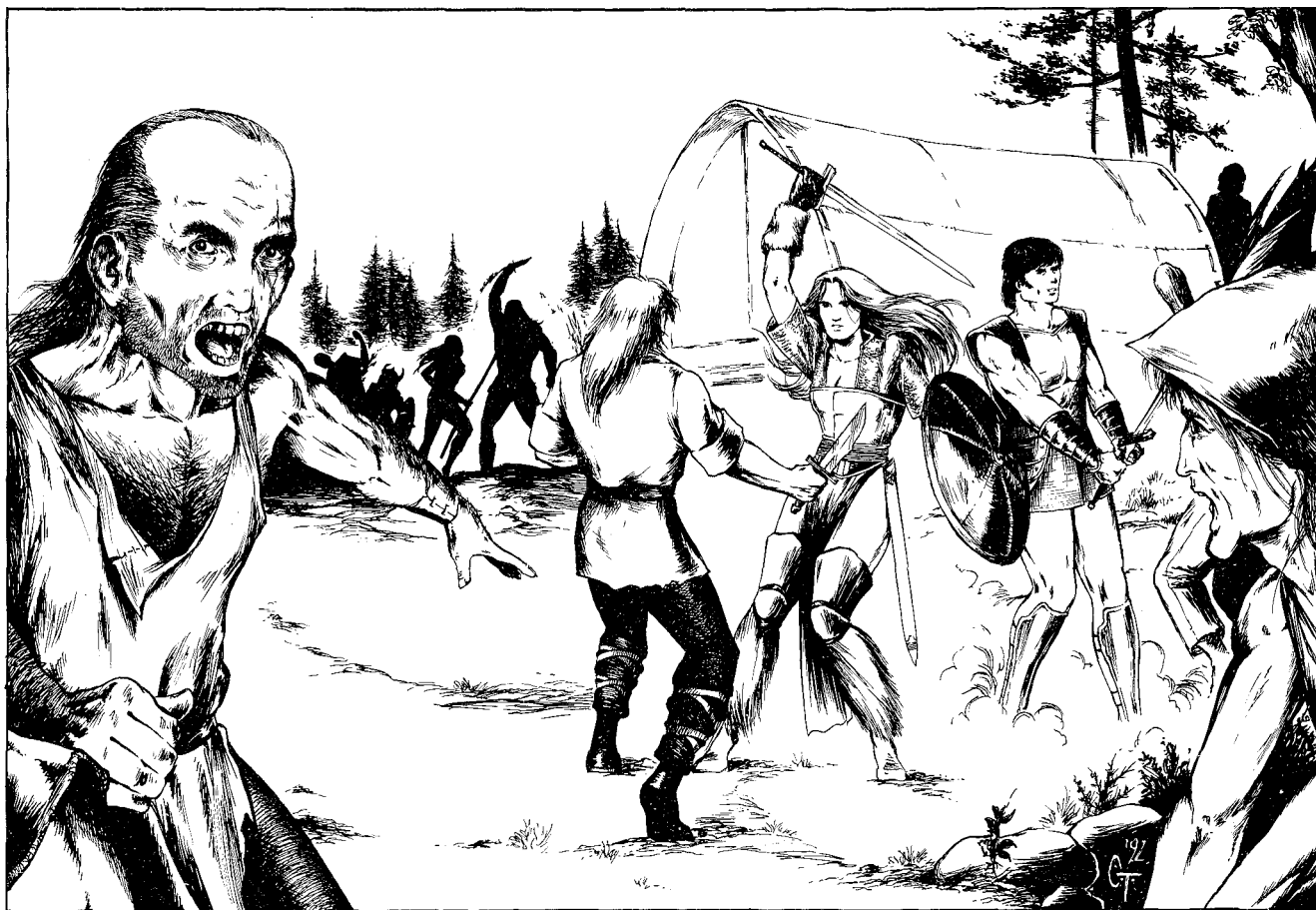
Trotz ihrer Unterzahl sind die Helden ernstzunehmende Gegner für die wenig erfahrenen Strauchdiebe. Auch Kutscherin, Fuhrknecht und Kaufmann verstehen sich leidlich darauf, mit dem Knüttel, bzw. dem Rapier umzugehen. Sie brauchen für die Meisterpersonen auf Seiten der Helden nicht zu würfeln, jeder der drei beschäftigt für eine Weile je einen der Banditen. Der unerfahrene Liscer versucht, sich im Buschwerk zu verbergen.

Während der Kampf tobt, können Sie zwischen den Attacke- und Parade-Würfen hin und wieder melden, wie es den Meisterpersonen ergeht: Ein mächtiger Hieb trifft Jola am Bein, daß sie zu Boden geht, Marbrit taumelt unter einem Schlag vor den Kopf zurück. Lascan wehrt sich erbittert gegen eine Übermacht von zwei Banditen, es gelingt ihm gar, dem einen Widersacher eine schwere Wunde beizubringen, bis ein gemeiner Tritt ihn außer Gefecht setzt, usw... Die Verbündeten der Helden kämpfen tapfer, aber unglücklich. Es kommt also ganz auf die Helden an. Diese haben den Kampf für sich entschieden, wenn zwei Diebe zu Boden sinken und/oder drei Räuber Reißaus nehmen. Dann ergreifen auch die übrigen die Flucht.

Ein paar Ratschläge zur Spielleitung:

Wenn Ihre Helden ihre Aufgabe (Bedeckung des Planwagens) ernstnehmen, werden die Spieler dem Meister wahrscheinlich mitteilen, daß die Helden verstärkt auf einen Hinterhalt achten, sobald die von Gebüsch gesäumte Straßenstrecke beginnt. Sie werden versuchen, den Überfall zu verhindern. Der Räuberüberfall ist jedoch für den weiteren Verlauf der Abenteuergeschichte unverzichtbar. Auf solche Situation werden Sie im Verlaufe Ihrer Spielleiter-Laufbahn immer wieder stoßen: Obwohl es die Aufgabe der Spieler-Helden ist, ein bestimmtes Ereignis zu verhindern, ist es aus dramaturgischen Gründen äußerst wichtig, daß eben dieses Ereignis dennoch eintritt.

In solchen Fällen bleibt Ihnen als Spielleiter keine andere



Wahl: Sie müssen die Spieler überlisten. Diese List ist dann am besten gelungen, wenn die Spieler sie überhaupt nicht bemerken, wenn sie also das Gefühl haben, es hätte alles ganz anders kommen können. In unserem Fall wäre es eine schlechte Taktik, wenn Sie einfach irgendwann die Räuber aus dem Busch stürmen lassen, und den Spielern schlicht erklären, »tja, die Helden haben eben nix gemerkt...«. Da haben Sie ganz andere Möglichkeiten: In unserem Fall können Sie zum Beispiel mehrere 'ideale' Plätze für einen Überfall hintereinander beschreiben, ohne daß etwas geschieht, so daß das Interesse der Spieler allmählich erlahmt. Die Räuber stürmen genau dann aus dem Versteck, wenn gerade kein Spieler mehr erklärt, daß sein Held das umliegende Gelände scharf beobachtet.

Sie können es sich unter Umständen auch leisten, daß ein besonders scharfsichtiger Held die Räuber in ihrem Versteck entdeckt. Wenn die Helden dann die verdächtigen Gestalten beschleichen wollen, erlegen Sie ihnen verschärfte Schleich- (oder Gewandtheits-) Proben auf. Einer der Helden wird die Probe verpatzen und so die Räuber aufschrecken, die sofort aus dem Gebüsch gestürmt kommen... Fortsetzung siehe oben. Es könnte auch ein Held die Räuber entdecken und einen Warnruf ausstoßen. Dann wird der Händler umständlich versuchen, seinen Wagen zu wenden. Bis er das schwere Fuhrwerk herumgeschwenkt hat, sind die Räuber längst aus dem Gebüsch gestürmt, und so weiter... Sie sehen, Sie brauchen nicht nervös zu werden, wenn die Geschichte einmal nicht genau nach unseren Vorgaben verläuft. Schließlich sind Sie der Meister und können eine ganze Welt bewegen, um den Dingen den gewünschten Verlauf zu geben... Aber nun zurück zu unserem Überfall.

Spezielle Informationen:

Angesichts ihrer drohenden Niederlage ergreifen die Schurken panisch die Flucht. Doch da kommt es zu einem unvorhergesehenen Zwischenfall: Eine hochgewachsene Banditin mit wilden schwarzen Locken, die euch während des Kampfes schon durch ihre Verwegenheit aufgefallen ist, stolpert ausgerechnet über den jungen Liscer, welcher sich im hohen Gras verborgen hatte. Blitzschnell erfaßt die Strauchdiebin die Situation: Da hat sie doch noch ein goldenes Vögelchen erbeutet: eine Entschädigung für die entgangene Beute. Flugs setzt sie dem erschrockenen Knaben ihr Messer an die Kehle und zwingt ihn mit sich. 50 Schritt mögen euch von den beiden trennen - ihr nehmt die Verfolgung auf. Doch da seht ihr, wie einer ihrer Kumpane auf einem Pferd aus einem Gehölz herbeigeprescht kommt, ein zweites am Führzügel mit sich ziehend. Anscheinend hatte die Bande die Tiere zuvor in einem Wäldchen versteckt. Es gelingt euch nicht, die Fliehenden am Entkommen zu hindern.

Nicht alle Banditen flüchten zu Pferd, offenbar hatte die Bande lediglich diese zwei als Packpferde bereit gehalten. Marbrit Telpers ist völlig außer sich. »Setzt den Schurken nach!« fleht er euch an. »Was zögert ihr? Hier, ich gebe euch 50 Dukaten, das ist alles, was ich bei mir trage!« Er ist den Tränen nahe. »Bitte, rettet meinen Sohn!«

Meisterinformationen:

Nach kurzer Beratung sollten die Helden sich an die Verfolgung machen. Da sie die Räuber nun schon einmal besiegt haben, werden sie sich kaum vor einer zweiten Konfrontation fürchten.

Sollte einer der Räuber den Helden lebend in die Hände gefallen sein, mögen sie ihn dazu zwingen, sie zum Versteck der Bande zu führen, ansonsten müssen sie sich auf ihre Fähigkeiten im Spurenlesen verlassen.

Weder Jola noch Lascan sind in der Lage, bei der Befreiung des Händlersohnes behilflich zu sein. Beide haben erhebliche Blessuren davon getragen. Marbrit scheint zwar wild entschlossen, sich notfalls selbst auf die Suche zu machen, doch ist auch er verletzt und ein schlechter Fechter, für die Helden eher eine Last.

Marbrit wird es nicht zulassen, daß die Helden noch die bewußtlosen oder toten Räuber auf dem Kampfplatz durchsuchen, bevor sie mit der Verfolgung beginnen - es sei denn, einer der Helden wendet ein, man könne doch etwas Wichtiges, einen Plan, einen Schlüssel, etc. finden. Die Habe der Banditen birgt wenig Wertvolles: Säbel, grobe Kleider, jeweils ein zerschlissenes Lederwams (RS 2), verschiedene bronzene Schmuckstücke, ein Wolfszahn, ein Amulett aus Pechharz und Federn, dazu 1 W20 Silbermünzen.

Etwaige übrige Gefangene bleiben gebunden in der Obhut des Händlers und seiner Diener zurück.

Das Räuberversteck

Sie können als Meister selbst entscheiden, an welcher Stelle der »Dämonenbrache« sich der alte Turm mit dem Räuber-versteck befinden soll. Suchen Sie sich einen passenden Fleck auf der Karte aus: Der Turm steht inmitten eines der vielen kleinen Seen. Wenn Sie sich für einen bestimmten Ort entschieden haben, können Sie die Route festlegen, der die Helden während der nun anschließenden Verfolgungsjagd folgen müssen.

Verfolgungsjagd

Allgemeine Informationen:

Inzwischen ist es später Nachmittag geworden. Zum Glück für euch sind aber die Spuren, besonders die der Pferde, gut im hohen Gras zu erkennen. Ohne lange zu zögern, folgt ihr der Fährte, die Augen fest auf die geknickten Grashalme und die Hufabdrücke gerichtet. Ihr kommt durch eine hügelige Wiesenlandschaft, durchsetzt mit niedrigen Buschgehölzen. Ein paar Dutzend Schritt vor euch bemerkt ihr eine gebeugt daherschreitende Gestalt im kniehohen Gras.

Der kleine Mann trägt einen aus Weidenzweigen geflochtenen Korb auf dem Rücken.

Meisterinformationen:

Bei fremden Wanderer handelt es sich um Praiodan, einen alten harmlosen Pilzsammler, der beim Anblick der schwer bewaffneten Schar von Abenteurern einen heillosen Schreck bekommt.

Spezielle Informationen:

Als ihr euch nähert, versucht sich der Fremde hastig zu verstecken. Allerdings stellt er sich dabei ziemlich unbeholfen an: Sein Korb ragt hinter einem Busch hervor.

Meisterinformationen:

Sobald die Helden sich dem Versteck nähern, beginnt der Pilzsammler zu jammern, er habe nie einem Menschen etwas zuleide getan, noch jemals wider die Götter gefrevelt. Weder Drohungen noch Grobheiten vermögen ihm ein vernünftiges Wort zu entlocken.

Erst wenn die Helden sich freundlich verhalten und dem Verängstigten vielleicht sogar einen Schluck Wein oder Wasser anbieten, so beruhigt er sich allmählich und wird den Helden schließlich zuflüstern, daß tatsächlich vor einer Weile zwei Reiter vorbeigeprescht sind.

Anmerkung:

Es trägt viel zur Stimmung bei, wenn Sie versuchen, die unterwürfige Haltung, den vorsichtigen Tonfall des Mannes nachzuahmen. Vertrauen Sie den Spielern flüsternd an, daß die Reiter möglicherweise »Halsabschneider und Räuber« gewesen sei könnten, und vergessen Sie nicht, sich immer wieder scheu umzusehen.

Spezielle Informationen:

So seid ihr also auf der richtigen Fährte, die Halunken sind vor kurzem hier vorbeigekommen. Als ihr den Alten fragt, in welche Richtung sie verschwunden sind, ringt Praiodan die Hände und jammert: »In Richtung auf den verfluchten Sumpf, in den sich kein Sterblicher wagt, der reinen Herzens ist. Niemand geht dorthin in der Dämmerung, niemand geht in die Dämonenbrache.« Plötzlich mustert der Alte euch für einen kurzen Moment, dann erbleicht er: "Die jungen Her-rinnen und Herren wollen doch nicht etwa dorthin? Nein, das könnt ihr nicht ernst meinen. Wißt ihr nicht, daß dort vor langer Zeit Gareths Blüte auf dem Schlachtfeld hingemetzelt wurde, von Klauen, die nicht von dieser Welt waren?" Wieder beginnt er zu flüstern: »Seitdem ist das Land verhext - hört meine Worte:

Baum ward zu Stumpf,

Wiese zu Sumpf.

Amsel wurde zum Raben.

Still, still, hörst Du ihn klagen

über Gareths gefallene tapfere Schar?

Nichts blieb mehr so, wie es einst war.

Und über den dunklen Landen,

in denen alle ihr Schicksal fanden,

liegt drohend das alte, beschworene Wort:

Fran-Horas! So meide den düsteren Ort!«

Beschwörend hebt Praiodan den Finger: »So spricht man allerorten von dieser verfluchten Gegend! Nur lichtscheues Gesindel, ob Mensch oder Kreatur, treibt sich noch dort herum. Ich flehe euch an, geht nicht dorthin, wenn euch euer Leben lieb ist!"

Als der Alte aber bemerkt, daß ihr euch weder von seinen Worten, noch von ungelenten Volksweisen abbringen lassen wollt, zuckt er resignierend die Schultern und führt euch einen kleinen Hügel hinauf. Er deutet nach Westen und sagt mit bebender Stimme: »Dorthin flüchtet sich das Räuber-pack, dort liegen sie, die verfluchten Lande, in denen so viele tapfere Männer und Frauen den Tod fanden. Ein schmaler Pfad führt durch das Moor, ich beschwöre euch noch einmal, laßt ab von eurem voreiligen Entschluß, aber wenn ihr durchaus nicht hören wollt, so bleibt wenigstens auf dem Weg, bei den Göttern - verlaßt den Weg nicht!"

Dem ausgestreckten Arm Praiodans folgend, seht ihr weit in der Ferne im rötlichen Licht der Abendsonne einen dunklen Strich am Horizont, über dem sich dünne Wolken zusammenziehen, und es ist euch, als wehe von ferne ein kalter Zug über eure Gesichter.

Meisterinformationen:

Wenn Sie mögen, können Sie den Spielern von den sagen-haften und schauerlichen Geschichten Kunde geben, die sich um das verfluchte Gebiet der Dämonenbrache ranken. Entsprechende Informationen finden Sie in den Meisterinformationen zu Beginn dieses Abenteuers, sowie im Soloabenteuer "Zauberwald".

Die Helden können nun ihren Weg fortsetzen. Damit sie auf der richtigen Fährte bleiben, gibt es drei Möglichkeiten.

1. Die Helden haben ohnehin schon einen der Räuber gefangen genommen und zwingen ihn, sie zum Versteck der Banditen zu führen.

2. Zu einem späteren Zeitpunkt läuft den Helden im Moor einer der flüchtigen Räuber über den Weg, der vergeblich versucht, sich zu verstecken. Dieser kann sie dann führen.

3. Die Helden finden die Spur mit Hilfe ihrer eigenen Fähigkeiten. Verlangen Sie hin und wieder eine Talentprobe auf Fährtsuche (bei Spiel ohne Talentsystem ersetzt durch eine Klugheitsprobe+2).

Die Dämonenbrache

Allgemeine Informationen:

Nach und nach nimmt die Landschaft ein anderes Aussehen an: Die Büsche werden spärlicher, und immer häufiger platscht ihr in große Wasserpfützen, die unsichtbar unter dem kniehohen Gräsern liegen. Links und rechts ragen große Schilfbüschel empor, ein untrügliches Zeichen, daß ihr euch dem Sumpf nähert. Als ihr einen flachen Hügel erstiegen habt, liegt vor euren Augen das Panorama einer düsteren Moorlandschaft. Blutrot fallen die letzten Strahlen der unter-gehenden Sonne auf ein Gewirr von schlammigen Tümpeln, teils von drei Schritt hohem Schilf überwuchert. Wilder Bausch und Stechried (beschreiben Sie die Büsche - falls Sie darum gebeten werden - als eine Art Baumwolle bzw eine hohe, dornenbewerte Ginsterart) bilden eine mannshohe Wildnis, durch die es kaum ein Durchkommen gibt. Aber direkt vor euren Füßen beginnt ein schmaler, torfiger Pfad, der in Schlangenlinien in das ungewisse Zwielficht des Abends

führt. Ab und zu hört ihr weit in der Ferne das Krächzen großer Vögel, die sich dann unter lautem Rauschen in den Himmel erheben und zu eurer Verwunderung das Moor zu fliehen scheinen, so als fürchteten sie die beginnende Nacht. Ihr aber macht euch auf euren Weg, schließlich gilt es, den armen Liscer zu befreien.

Meisterinformationen:

Die Helden betreten nun eine der unheimlichsten Gegenden Aventuriens, und sie sollten durch die Düsterteit der Umgebung eingestimmt oder gar "vorgewarnt" werden. Dämpfen Sie Ihre Stimme und schildern Sie mit düsteren Worten diesen unheimlichen, trostlosen Ort. Die folgende Beschreibung soll Ihnen dabei behilflich sein.

Spezielle Informationen:

Tief steht die Sonne über dem Land, nur blaß schimmert ihr rötliches Licht, das kaum mehr die Schatten unter den verdorrten Büschen zu bannen vermag. Die Vogelstimmen verstummen allmählich, ab und zu hört ihr noch den klagenden Schrei eines Abendpfeifers, dann senkt sich eine unheilvolle Stille über das Land. Der Pfad, auf dem ihr euch bewegt, ist an manchen Stellen von dunklem Moos und langen Ranken überwuchert, die scheinbar nur danach trachten, eure Beine zu umklammern. Vorbei geht es an Tümpeln, deren zugewachsene Oberflächen sich hier und da plötzlich schmatzend öffnen. Als ein Kaninchen erschreckt vor euch flieht und voller Panik in einen Tümpel springt, regt sich das modrige Wasser: In einem Augenblick wird das zappelnde Tier nach unten gezogen. Gleich darauf schließt sich der Sumpf, als wäre nichts geschehen.

Große, längst abgestorbene Bäume recken ihre toten Äste in die Höhe. Als die Dämmerung ihren düsteren Mantel über das Land breitet, steigen dichte Nebelschwaden aus den Moorlöchern auf, wehende dunstige Fetzen hängen wie Totenschleier im kahlen Geäst. Ferne Schreie hallen durch die Dämmerung, verloren und voller Einsamkeit...

Meisterinformationen:

Ändern Sie die 'Allgemeinen Informationen' entsprechend ab, so die Helden einen Gefangenen mit sich führen. Hin und wieder sollten Sie den Helden einen kleinen Schrecken bereiten: Eine lange, schenkeldicke Schlange zischelt aus dem Sumpfgras hervor und verschwindet eilig im Schilf. Ein Held versinkt in einem Sumpfloch, aus dem die Gefährten ihn befreien müssen. Bedenken Sie aber, daß die Helden keine ernsthafte Verletzung erleiden sollten, noch liegen die größten Gefahren vor ihnen.

Sumpfgewächse

Spezielle Informationen:

Einzig das Licht des Madamals (der aventurische Mond), das groß und voll am Firmament steht, erhellt euch nun den Weg. Es ist totenstill, viel zu still für eine gewöhnliche Nacht.

Plötzlich bietet sich vordersten von euch ein erstaunliches Bild: Durch den Nebel bewegen sich schemenhaft tanzende Lichter, die sich in verrückten Kreisen zu drehen scheinen und scheinbar ziellos durch die Luft irren, bis sie abrupt in der Mitte eines Sumpfloches verharren. Dann beginnen sie, sich zaghaft, dann immer schneller, zu drehen, bis ihre irisierenden Farben miteinander verschmelzen. In der Mitte ihres Tanzes erglüht plötzlich die Blüte einer großen Blume, die sich vorher in der Dunkelheit nicht erkennen ließ. Die Blüte schimmert in kräftigem Purpur, ein Ton, wie ihr in noch nie zuvor gesehen habt. Auch vermeint ihr zu erkennen, daß sich die Blüte bewegt - ja, sie neigt sich tatsächlich in eure Richtung und beginnt, sich bedächtig zu öffnen. Ein Blütenkelch von kaleidoskopartiger Schönheit entfaltet sich. Stimmen und lockende Musik dringen an eure Ohren, ziehen euch magisch auf die wunderschöne Pflanze zu.

Meisterinformationen:

In jedem Sumpf auf Deres weiten Fluren gilt das Irrlicht als große Gefahr, lockt es doch mit seinem Schein den unvorsichtigen Wanderer vom sicheren Pfad ins sumpfige Grab. Doch hier, in der Dämonenbrache, ist sein Wirken ungleich dämonischerer Natur, hier begnügt es sich nicht damit, den Arglosen in ein Sumpfloch zu führen. Hier leitet es die Opfer in die Arme einer unheiligen Lebensform, der ebenso verlockend schönen, wie gefährlichen Iribaarlilie. Dieses todbringende Gewächs zehrt vom Blute lebender Wesen. Jede Kreatur, ob Vogel, Reh oder Mensch, die, angelockt von dem (einem Bannbaladin nicht unähnlichen) Zauber der Pflanze, die verführerisch duftenden Blüten berührt, wird mit einem starken Gift besprüht, das aus einem Sporn in der Blütenmitte kommt und zur völligen Bewegungslosigkeit führt. Der größte Teil der Pflanze befindet sich unter Wasser, so auch die armdicken Schlingarme, an deren Enden mit scharfen Raspeln bewehrte Mäuler sitzen, die sich in das regungslose Opfer bohren und wie Vampire das Blut des unglücklichen Wesens aufsaugen. Es gibt kein Entrinnen - das geschwächte Opfer wird bedächtig und unaufhaltsam in die Tiefe gezogen und ausgesaugt, bis nur noch eine leere Hülle übrigbleibt. Zum Glück ist der Zauber der mörderischen Pflanze nicht so stark, gleich mehrere Menschen auf einmal verzaubern zu können.

Verlangen Sie von Ihren Helden eine Talentprobe auf Selbstbeherrschung (oder Körperkraftprobe +3). Jeder Held, dem diese Probe mißlingt, fühlt sich magisch von der Blüte angezogen und bewegt sich willenlos auf sie zu. Das einzige, was ihn vor einem schrecklichen Tod bewahren kann, sind seine Gefährten, die ihn aus dem unheilvollen Wirkungskreis der Blume fortbringen. Dies gelingt leicht, eine einfache Körperkraftprobe genügt. (Die Probe ist um 5 Punkte erleichtert, wenn sich zwei Gefährten gleichzeitig darum bemühen, ihren Freund zu retten.) In mehr als 10 Schritt Entfernung läßt der betörende Bann der Blume so weit nach, daß der Held keine Neigung mehr verspürt, sich der Pflanze zu nähern.

Variante:

So die Helden von einem Räuber geführt werden, wird dieser sie mit keinem Wort vor der drohenden Gefahr warnen. Statt dessen wird er versuchen, in der allgemeine Verwirrung zu entkommen. Geraten mindestens zwei der Helden in den Bann der Pflanze, sollte ihm die Flucht auch gelingen. Die restlichen Helden dürften vollauf damit beschäftigt sein, ihren Kameraden vor dem sicheren Tod zu bewahren, nicht aber, den Gefangenen zu beobachten.

Anmerkung:

Es kann immer geschehen, auch wenn es unwahrscheinlich ist, daß allen Helden die Probe mißlingt oder daß so viele Helden verzaubert sind, daß die übrigen Charaktere nicht dazu in der Lage sind, alle Gefährten aus dem Bann der

Blume zu befreien. Dann geschieht folgendes: Sobald die Schlingarme der Iribaarlilie den ersten Helden erfaßt haben und ihn unter Wasser zu ziehen beginnen, verwandelt sich die Blume und zeigt den übrigen Helden ihr »wahres Gesicht«: Sie wird zu einem graugrünen, modertriefenden Knollengewächs. Damit ist für die nicht gefangenen Helden der Bann gebrochen. Sie können ihrem Gefährten zur Hilfe eilen und mit ein paar gezielten Säbelhieben die Schlingarme durchtrennen. Das Opfer der Blume erleidet 1W6+2 Schadenspunkte. Gestalten Sie diese Rettung im letzten Augenblick so spannend wie möglich: »Ja, ihr habt den Schlingarm schwer getroffen, Blut und ein zäher schwarzer Saft quillen aus der Schnittwunde, aber euer Freund wird dennoch tiefer hinabgezogen, nun steht ihm das Wasser schon fast bis zum Kinn...!«

Der schwarze Turm

Spezielle Informationen:

Der Gefahr entronnen, folgt ihr weiter dem Pfad, der nun gut sichtbar vor euren Augen liegt, denn über dem Moor schwebt ein dunstiges Leuchten, das von den Tümpeln ausgeht und sich bis auf die Spitzen des Schilfs hinaufzieht. Hohe Bäume, mit Stämmen schwärzer als die Nacht, flankieren den Pfad wie stumme, verwunschene Wächter. Allmählich wird der Grund unter euren Füßen fester, der Weg verbreitert sich. Schon wollt ihr aufatmen, da bietet sich euren Augen ein neuer bedrohlicher Anblick: Vor euch liegt wie eine Mauer die düstere Silhouette eines unheimlichen Waldes. Die hohen schlanken Stämme erinnern an Nadelbäume, wie ihr alle sie kennt, doch das fluoreszierende Leuchten der Nadeln läßt euch schauern. Hier ist unheilige Magie am Werke. Einen Moment zweifelt ihr, ob es richtig ist, weiter dem Pfad in den Wald hinein zu folgen - lange schon habt ihr keine Spuren der Banditen mehr gesehen -, doch dann setzt ihr euren Weg fort. Kein Geräusch ist zu hören, jeder Laut wird von dem dicken Teppich aus toten Nadeln verschluckt. Langsam tastet ihr euch in dem unnatürlichen Schimmer weiter.

Gleich darauf lichtet sich nach einer scharfen Biegung des Pfades der finstere Wald, und vor euch liegt im fahlen Licht des Mondes eine Lichtung, ganz von mannshohem dichtem Gestrüpp und eng stehenden Bäumen umschlossen. Euch gegenüber, in etwa 20 Schritt Entfernung, erhebt sich eine bizarre, viele Schritt hohe Felsformation: vier in den Nachthimmel ragende Felszacken, wie Finger einer titanischen Hand.

Meisterinformationen:

Sollte einer der Helden zuvor das Soloabenteuer "Im Zaubervald" erlebt haben, wird er sich gewißlich sofort an diese ebenso unheimliche wie unverwechselbare Stätte erinnern (Bedenken Sie bitte den Unterschied zwischen Spieler und Held. Hat einer Ihrer Mitspieler zwar das Solo durchgespielt, aber mit einer anderen Heldenfigur als seiner jetzigen, stehen dieser die Informationen selbstver-

ständig nicht zur Verfügung. Ein Held weiß nur, was er selbst erlebt hat. Man nennt das Trennung von Spieler- und Heldenwissen, und gute Spieler wissen diese Trennung stets zu beachten.)

Spezielle Informationen

Dieser Ort scheint wie geschaffen für eine unheilige Opferstätte, wo gottlose Kreaturen ihre lästerlichen Rituale durchführen. Die Erde zu Füßen der Felsen ist nackt und kahl, nicht das kleinste Hälmchen durchbricht den Boden. Der dunkle Fels ist von silbrigen Adern durchzogen, die ihn matt im Licht der Mada schimmern lassen.

Meisterinformationen:

Wahrscheinlich werden die Helden erst einmal verharren und die Lichtung beobachten, bevor sie sich weiter vorwagen. Verlangen Sie eine Sinnenschärfeprobe (Klugheitsprobe +2). Ist einer der Helden schon einmal an dieser Stätte gewesen, darf dieser seine Probe um 3 Punkte erleichtert ablegen.

Spieler, denen die Probe gelingt, nehmen schattenhaft eine menschliche Gestalt zwischen den mittleren Felsen wahr: einen Räuber, der als Wachtposten zurückgelassen wurde. Es bieten sich im Wesentlichen nun folgende Möglichkeiten:

1. Die Helden können versuchen, sich an den Wächter heranzuschleichen, um diesen zu überwältigen. Da die Lichtung keinerlei Deckung bietet, müssen die Helden versuchen, sich möglichst lautlos durch das dichte Unterholz zu nähern. Verlangen Sie eine um 2 Punkte erschwerte Talentprobe auf Schleichen (Gewandtheitsprobe +4). Es ist sehr schwierig, sich im Dunkeln geräuschlos durch das dichte Unterholz zu schlängeln. In jedem Fall nimmt jeder Held 1 SP hin, verursacht durch kratzende Dornen.

2. Genauso gut können die Helden versuchen, sich durch das Unterholz an dem Wächter vorbeizuschleichen. Verlangen Sie dann die gleichen Proben wie unter 1. Auch in

diesem Fall müssen die Helden 1 SP von ihrer LE abziehen.
3. In beiden Fällen kann ein magiebegabter Charakter mit einem SILENTIUM SILENTILLE für einen Kreis künstlicher Lautlosigkeit sorgen (Nur bei Spiel mit den Ausbauregeln möglich). In diesem Fall entfallen die Schleichproben.

4. Auch könnten die Helden sich in einem magisch gewobenen Nebel (WEHE WALLE NEBULA) verbergen. Allerdings wird ein plötzlich aufwallender Nebel den Wächter mißtrauisch machen. Alarmiert warnt er seine Gefährten beim Turm.

5. Die Helden entschließen sich, sich dem Wachtposten offen zu nähern, um ihn im Kampf zu überwältigen. Dieser Plan ist wenig sinnvoll, da der Wachtposten sofort durch lautes Geschrei Alarm schlägt.

Die Werte des Banditen:

MU 12; AT 9; PA 7; TP 1W+3 (Säbel); LE 30*; RS 2

(Lederwams); MR 1 MK 11

Fällt seine LE unter 5 Punkte, sinkt der Räuber bewußtlos zu Boden.

Falls der Räuber Gelegenheit hat, einen Alarmruf auszustoßen, laufen nach 3 Kampfunden 5 seiner Gefährten herbei, die ihm zur Hilfe eilen.

Wie auch immer sich die Helden entscheiden mögen, eines sollten Sie nicht zulassen: Allzu lange oder gar lautstarke Diskussionen, über das weitere Vorgehen. Erwähnen Sie in diesem Fall beiläufig, daß der Posten aus dem Schatten der Felsen hervortritt und offensichtlich angestrengt die Ohren spitzt, als habe er etwas gehört. Bleibt diese Warnung seitens der Spieler unbeachtet, zögern Sie nicht: Der Wächter alarmiert seine Freunde.

Im folgenden werden wir davon ausgehen, daß es den Helden gelungen ist, den Wachtposten zu überwältigen ohne daß dieser Alarm schlagen konnte, bzw. sich unbemerkt an ihm vorbeizuschleichen. Ist dies nicht der Fall, ändern Sie die Situation entsprechend ab: Dann kommt es hier schon zum Kampf gegen ein halbes Dutzend Räuber.

An dieser Stelle ein allgemeiner Rat zur Spielleitung: In späteren Abenteuern, wenn Sie und die Spieler schon gewisse Erfahrungen gewonnen haben, kann der Meister eine falsche Taktik der Helden durchaus dadurch 'bestrafen', daß er ihnen gehörige Schwierigkeiten bereitet, bzw. sie das Spielziel nicht erreichen läßt. Für unser derzeitiges Szenarium würde das bedeuten, daß die gesamte Räuberschar herbeigestürmt kommt (und nicht nur fünf). Vermutlich würden die Helden den ungleichen Kampf verlieren, einige von ihnen landeten in der Gefangenschaft der Räuber, und das Spiel würde einen völlig anderen Verlauf nehmen, den Sie als Spielleiter dann improvisierend gestalten müßten. Im allerersten Abenteuer aber, wo die Helden die meisten Fehler aus Unwissenheit und nicht aus Leichtsinne begehen, sollte man den Spielern irgendwelche Frustrationen nach Möglichkeit ersparen. Lenken Sie also den Kampf vor dem

Turm (und auch die folgenden Gefechte) so, daß die Helden nach spannendem Kampf jeweils den Sieg davontragen. Hierzu haben Sie die Möglichkeit, indem Sie die Schurken frühzeitig fliehen oder in Ohnmacht fallen lassen. Da die Spieler die Lebensenergie-Werte der Räuber nicht kennen, kann es ihnen auch nicht auffallen, daß der Bandit, der da gerade »blutüberströmt bewußtlos zu Boden sinkt«, eigentlich noch 23 Lebenspunkte besessen hätte.

Falls es also schon bei den Felszacken zu einem Kampf mit einer Handvoll Räuber kommt, lassen Sie ihn so enden, daß ein Teil der Räuber stirbt oder das Bewußtsein verliert und einige andere »in wilder Flucht in den Sumpf hineinrennen«. Eventuelle Gefangene sind - aus Furcht vor ihrer Anführerin - nicht bereit, irgendwelche Auskünfte über das Räuberversteck im Turm zu geben.

Spezielle Informationen:

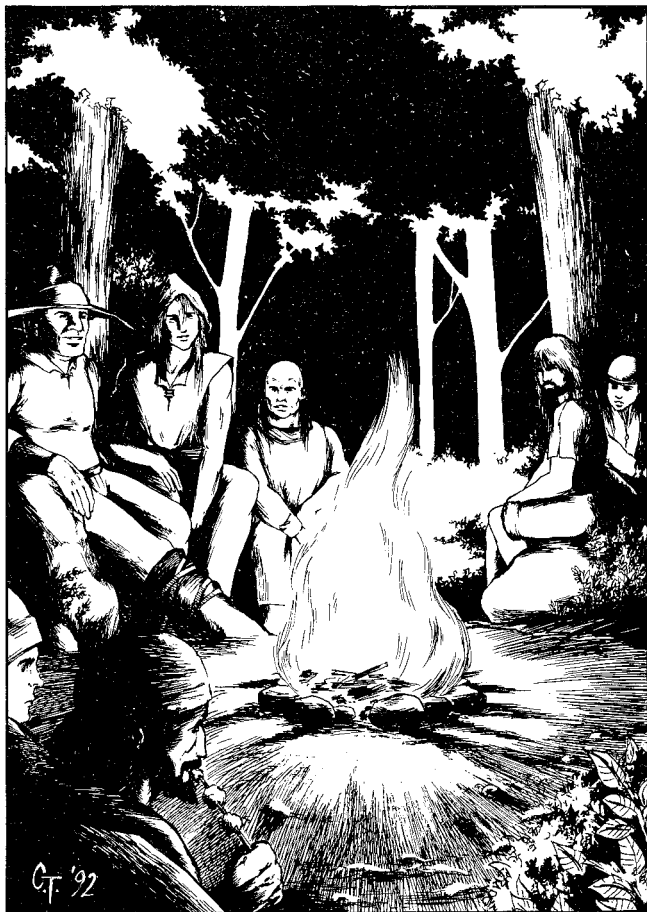
Hinter der Felsformation mündet ein Pfad in die Lichtung, der in den dunklen Wald verschwindet.

Vorsichtig tastet ihr euch weiter vorwärts durch das dichte Unterholz. Schwacher, flackernder Lichtschein läßt euch aufmerken. Vor euch öffnet sich eine weite Lichtung, in deren Mitte ein finsterner Turm, umgeben von einem kleinen moorigen See, in den Himmel ragt. Mit Unbehagen stellt ihr fest, daß die Fichten nahe dem Turm abgestorben sind - nicht eine Nadel zielt ihre Äste. Gräser und Blumen sind verkrüppelt und leuchten in widernatürlichen Farben. Dornige Sträucher, mit scheußlichen, schwarzen Domen, deren verdrehte, blattlose Zweige sich eng an den Boden schmiegen, umgeben die Lichtung, bräunlich-grüne Moose, denen ein fauliger Geruch entströmt, und Flechten, die in allen Farben des Regenbogens schillern wie elende Schmeißfliegen, bedecken den Boden. Dem kleinen Teich entströmt ein widerwärtiger Gestank nach Fäulnis und Verwesung, dicke Gasblasen stiegen blubbernd zur Oberfläche auf.

Der folgende Abschnitt gilt natürlich nur dann, wenn die Helden nicht zuvor schon mit den fünf Räubern gekämpft haben.

Am Ufer des schaurigen Sees scharen sich fünf zerlumpte Gestalten um ein hell loderndes Lagerfeuer. Drei von ihnen halten dünne Holzspieße in die Glut: Der Duft von Gebratenem dringt euch schwach in die Nase. Vom Lagerplatz der Banditen führt ein etwa ein Schritt breiter Steg über den See hinweg zum Turmtor.

Der Turm ist etwa 25 Schritt hoch, die Grundfläche hat einen Durchmesser von etwa 12 Schritt. Einziger Zugang ist ein über einen Steg zu erreichendes Tor, 2,5 Schritt breit und 3 Schritt hoch. Die mächtigen Torflügel wurden offenbar mit Gewalt entfernt, einer von ihnen ragt neben dem Steg aus dem Wasser. Nur wenige Fenster durchbrechen die dicken Mauern, größtenteils schmale Schießscharten, allein im obersten Geschoß finden sich normale Fenster. Diese sind mit schweren Läden versehen, die aber zum Teil schief in ihren Angeln hängen. Das Dach des Turmes scheint vor vielen Jahren eingestürzt zu sein.



Es gibt keinen Grund zum Feiern im Räuberlager. Die Mienen der versammelten Strauchdiebe sind grimmig, nur selten richtet einer das Wort an den anderen. Nicht ohne Stolz vermerkt ihr, daß nicht zuletzt ihr der Grund für die schlechte Stimmung der Banditen seid.

Bei dreien der Räuber sind sich die Helden ziemlich sicher, daß diese nicht an dem Überfall beteiligt waren.

Vom Versteck der Helden bis zum Feuer sind etwa 20 Schritt zurückzulegen. Einige Dornbüsche reichen bis weit an das Gemäuer heran (bis etwa 2 Schritt an das Ufer des Tümpels) und sind dicht genug, einigermaßen Deckung zu bieten.

Meisterinformationen:

Nun ist es an den Helden, ihr Vorgehen zu planen: Es ist ihnen nicht möglich, zu ermitteln, ob und wie viele Banditen sich noch im Turm befinden. Ihnen als Spielleiter sei es verraten: Es sind weitere vier.

1. Zum einen können die Gefährten die Räuber im offenen Kampf stellen. Alarmiert vom Kampfeslärm, beschießen die noch im Inneren des Turmes weilenden Banditen die Helden aus engen Schießscharten. Würfeln Sie einmal mit dem W6 für jeden Helden: Bei einer 6 wird der Held getroffen und erleidet W6+4 Trefferpunkte.

Die Banditen hinter den Schießscharten gelten ihrerseits als

sehr kleines Ziel, aber die Helden werden den Beschuß ohnehin kaum erwidern können, da sie ja in einen Kampf mit den Schurken verstrickt sind.

Die Werte eines Banditen:

MU 12; AT 9; PA 7; TP 1W+3 (Säbel); Fernwaffen 12 (Langbogen) LE 30*; RS 2 (Lederwams); MR 1 MK 11 Fällt seine LE unter 5 Punkte, sinkt der Räuber bewußtlos zu Boden.

Sobald mehr als drei Räuber gefallen sind, versuchen sich die anderen in den Turm zurückzuziehen, um sich dort zu verschanzen.

2. Die Helden schleichen sich heran. Verlangen Sie eine einfache Talentprobe auf Schleichen (Gewandtheitsprobe +2). Zwar sind die Räuber wachsam, aber wenn sich die Helden geschickt genug anstellen, bieten die Dornbüsche einigermaßen Deckung. Sind die Proben erfolgreich, gelingt den Helden ein Überraschungsangriff. Ihre erste Attacke kann von den Banditen nicht pariert werden. Danach aber läuft der Kampf wie unter 1. ab.

Dieselbe Strategie mag sich auch bewähren, wenn die Helden statt eines Überraschungsangriffes mit blanker Klinge lieber Magie einsetzen wollen.

3. Die Helden versuchen, sich auf die Rückseite des Turmes zu schleichen, in der Hoffnung, dort einen anderen Eingang zu finden. Dazu bedarf es zweier gelungener Schleichproben (Gewandtheitsproben +2). Tatsächlich bietet sich dort eine Möglichkeit, in den Turm einzudringen, ohne an den Räufern vorbeizumüssen: Im Erdgeschoß, ca. 3 Schritt über dem Boden, befindet sich ein Loch in der Mauer, groß genug, daß ein Mensch hindurchschlüpfen kann. Zunächst jedoch müssen die Helden den Tümpel durchschwimmen. Sich in die eklige Brühe zu wagen, kostet einige Überwindung: Fordern Sie von jedem Helden, der das Wagnis auf sich nehmen will, eine Mutprobe. Das Wasser ist schleimig und übelriechend, der Gestank so intensiv, daß der Held so lange einen Charismapunkt einbüßt, bis er sich gewaschen und die Kleider gewechselt hat. Ob die verdorbenen Kleider überhaupt noch einmal zu brauchen sind, überlassen wir Ihnen. Der Schwimmer hat zudem die ganze Zeit das Gefühl, irgend etwas unter Wasser greife nach ihm. Zwar handelt es sich dabei lediglich um die langen Ranken einer Wasserpflanze, die ihn berühren, sich auch einmal zufällig um seine Glieder schlingen, doch das wissen Sie als Meister allein. Schildern Sie die Situation so, daß der Held jeden Moment damit rechnet, daß ein Unterwasserungeheuer über ihn herfällt.

Am Turm angekommen, kann sich der Held an der Mauer versuchen. Zum Glück weist die Wand Vertiefungen und Fugen auf, die beim Klettern Halt bieten. Dennoch heißt es, möglichst geräuschlos die Mauer zu erklimmen. Verlangen Sie eine Kletterprobe +2 (Gewandtheitsprobe +4).

Im Inneren des Turmes

Untergeschoß

Allgemeine Informationen:

Die 9 Schritt durchmessende Eingangshalle wird spärlich von zwei großen Laternen links und rechts des Eingangstores beleuchtet. Die Luft ist feuchtwarm und ein wenig stickig. In der Mitte des Raumes führt eine steile enge Wendeltreppe in das obere Geschoß. Der Raum ist recht hoch, etwa 6 Schritt sind es vom Boden bis zur rußgeschwärzten Decke. Ein Kamin befindet sich an der Ostseite der Halle, es sieht so aus, als sei dieser schon länger nicht mehr beheizt worden. Auf der Nordseite klafft in etwa 3 Schritt Höhe ein Loch in der Außenmauer.

Spezielle Informationen:

Gegenüber dem Tor hat man in behelfsmäßigen Verschlägen zwei Pferde untergebracht, neben den Ständen stapeln sich Stroh- und Heuballen sowie ein großer Haufen frisches Gras, welches die Räuber wohl in einem weniger unwirtlichen Teil der Brache geschnitten haben. Anscheinend dient der Eingangsraum den Banditen als Lagerraum, wie die vielen Säcke, Kisten und Fässer verraten.

Leere Säcke, alte Decken und ein paar zusammengerollte Seile liegen auf dem Boden herum. Der feuchte Steinfußboden ist mit trockenem Farn und Stroh ausgelegt, die Wände sind kahl und unverputzt. Möbel befinden sich in diesem Raum keine.

Die Fässer, Kisten und Säcke enthalten allerlei Beutegut aus den Raubzügen der Bande, vornehmlich Eßwaren (Mehl, Hülsenfrüchte, Dinkel, Gries, Hafer, Schinken, Würste, Käse, sowie Fässer mit Wein, Bier und Brannt), ein paar Ballen Stoffe (einfaches Woll- und Leinentuch, ein Ballen Samt, jedoch in der unvorteilhaften Farbe Purpur, die nur sehr schwer verkäuflich ist, gilt sie doch als die Farbe des verruchten Gottes ohne Namen), eine Kiste mit Büchern (Werke des bekannten Schöngeistes Anif Al' Remarque u.a. "Die Wahrheit über die Thorwaler...", "Mein Leben im Exil", "Von Hünen gehetzt"), eine Kiste mit Säbeln, schmiedeneu, mit dem Gildensiegel der Stadt Punin, ein Dutzend in Wachspapier gehüllte Bogensehnen und ein stattliches Bündel Pfeile (74 Stück). Alle wertvolleren Beutestücke muß die Bande entweder woanders bewahren oder sie hat sie längst gegen gutes Silber verhökert.

Die beiden Pferde sind alte Klepper, welche höchstens noch zum Packpferd taugen. Zwei Halfter hängen an einem Nagel an der Wand.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden sich in den Turm geschlichen und noch nicht alle Räuber besiegt haben, verlangen Sie ihnen einfache Talentproben auf Schleichen (Gewandtheit +1) ab. Schließlich können die Gefährten nicht wissen, ob und wo sich noch Räuber aufhalten.

Wurden die vier Räuber im Turm bisher nicht gewarnt,

halten sie sich im 2. Obergeschoß des Turms auf. Ansonsten stellen sie sich den Helden hier im Erdgeschoß zum Kampf. Falls Sie das Gefühl haben, Ihre Helden könnten einen Kampf gegen vier Räuber nicht mehr durchstehen, dann sind zwei Räuber sinnlos betrunken im Stroh bei den Pferden eingeschlafen. Sie wachen auch bei heftigstem Kampfeslärm nicht auf.

Unter einer besonders schweren Kiste verbirgt sich eine Falltür zu den Kellergewölben. Es bedarf einer Kraftprobe +5, um diese Kiste allein zu verrücken. Allerdings dürfen sich zwei Gefährten gleichzeitig an der Kiste versuchen, dann muß jedem nur noch eine Kraftprobe-2 gelingen.

Das 1. Geschoß

Allgemeine Informationen:

Der Raum hat die gleichen Maße wie das Untergeschoß.

In der Kammer ist es finster und kühl. Eine steile Wendeltreppe führt sowohl nach oben, wie auch in das untere Geschoß.

Spezielle Informationen:

Um Genaueres zu erkennen, müssen die Helden ein Licht entzünden.

Auf einem Tisch findet sich eine Kerze, außerdem steckt am Treppenaufgang eine Fackel in einem schmiedeeisernen Halter. Der Kamin an der Ostwand ist zu einem behelfsmäßigen Herd umgebaut worden, daneben steht eine Kiste mit Holzscheiten, ein paar Strohbündelchen und einem Stück Zunderschwamm. Auf einem Wandbord finden sich ein Dutzend Holznapfe, die gleiche Anzahl Holzlöffel, zwei kleinere Kupferkessel, sowie etliche in aventurischen Haus-halten übliche Kochgeräte, darunter ein Rührbesen, ein Schöpfmaß, ein Knetbrett und vier lange Küchenmesser. In einer Kiste werden allerlei Vorräte aufbewahrt, daneben steht ein Krug mit schalem Sauerbier. Einziges Möbelstück ist ein großer, blankgescheuerter Tisch auf dem zwei gehäutete und ausgenommene Kaninchen liegen. Unter dem Tisch stehen zwei Holzeimer, einer mit Scheuersand, der andere mit Wasser gefüllt.

Die Treppe zum 2. Stockwerk

Allgemeine Informationen:

Von oben vernimmt man leises Gemurmel.

Meisterinformationen:

Verlangen Sie erneut Schleichproben (Gewandtheitsproben).

Das 2. Stockwerk

Allgemeine Informationen:

Eine blakende Laterne erhellt den Raum mit trübem Licht, ein paar Holzscheite glimmen rot im Kamin. Es scheint, als hätten ihr die eigentliche Wohnstatt der Banditen erreicht.

Die Wände sind mit dicken Wandteppichen verhängt, vor den Fensternischen hat man schwere Vorhänge gegen die kalte Nachtluft angebracht. Der steinerne Fußboden ist dick mit getrocknetem Farn ausgelegt. Bettgestelle und Strohlager drängen sich dicht an dicht (Ihr zählt insgesamt 6, doch wer vermag schon zu sagen, von wie vielen Räubern eine Schlafstatt benutzt wird), Kleidertruhen reihen sich an den Wänden. Zwei niedrige Tischböcke und eine Tafel lehnen an der Westwand, ein paar Schemel stehen daneben. Ein Teil des Raumes ist mit einer Bretterwand abgeteilt, der Eingang zu dieser Kammer mit einem schweren Vorhang verhängt.

Meisterinformationen:

Der Meister entscheidet, wie viele Räuber sich in dieser Etage aufhalten - mehr als vier sollten es aber nicht sein. Möglicherweise stoßen die Helden nur noch auf die beiden Anführer - siehe unten.

In den Kleidertruhen, sowie unter den Strohmattentzen findet sich die persönlichen Habe der Banditen: vornehmlich einfache Kleider, aber auch kleine Schmuckstücke, ein paar Münzen, Talismane und Glücksbringer. Von einigem Wert sind folgende Sachen: ein schwerer roter Samtumfang, ein langes seidenes Hemd mit Spitzenkragen, ein paar Damenschuhe aus lindgrüner, silberbestickter Seide, ein dazu passendes Seidenkleid, ein Paar hoher Lederstiefel, die offenbar einem reichen Jüngling gehört haben müssen, ein silberbeschlagener Schmuckdolch, Silber- und Goldschmuck im Wert von 7 Dukaten, Münzen im Wert von 4 D und 3 S, ein zweiarmer Silberleuchter (sehr sperrig und schwer!), vier silberne Teller mit der Gravur W. v. A., ein kristallener Weinpokal, sowie ein silbernes Besteck, wie Adelige oder vornehme Bürger es gerne benutzen (ein winziges Messerchen - verglichen mit den sonst üblichen Dolchen -, ein zierlicher Löffel und eine der neu-modischen zweizackigen Forken).

In der Mitte des Raumes befindet sich eine Klappe in der Decke, die offensichtlich zum Dachgeschoss führt. Allerdings findet sich weit und breit keine Leiter oder ähnliches. Wer sich aber den maroden Zustand des Turmdaches vor Augen führt, kann sich ausmalen, daß es der Mühe nicht lohnt, auf den zugigen Dachboden zu klettern.

Wenn man das Stroh in der Mitte des Raumes beiseite scharrt, entdeckt man die verblaßten Linien eines Pentagrammes, der einzige Hinweis auf den einstigen Bewohner dieses Turmes.

Die kleine, abgetrennte Kammer dient den beiden Hauptleuten der Räuberbande als Quartier. Eine davon, die Schwarze Jalessa, haben die Helden schon kennengelernt, sie war es, die mit Liscer davongesprenzt ist. Ihr Gefährte ist Thaliu Flinkklinge. Selbiger hat nicht an dem Überfall teil-genommen, weil er kürzlich eine Kopfwunde erlitt, und es deshalb vorzog, Jalessa dieses Mal alleine ziehen zu lassen. Es hat an diesem Abend Streit zwischen den beiden gegeben: Selbstverständlich war Thaliu der Meinung, daß das alles anders gelaufen wäre, wenn er dabei gewesen wäre

(Sie, werter Meister, wissen es natürlich besser).

Wenn die Helden in die Kammer eindringen und zuvor nicht bemerkt wurden, finden sie die beiden in ein Gespräch vertieft vor. Die beiden sind vollkommen überrascht. Des-halb gehört die Initiative den Helden, die erste Attacke bleibt von den Räubern unpariert.

Die Werte der beiden Hauptleute:

MU 13; AT 10; PA 9; TP 1W+2 (Schwerer Dolch);

Schusswaffen 12; LE 37; RS 2 (Lederwams); MR 2; MK 15

Jalessa und Thaliu kämpfen mit wilder Entschlossenheit. Erst wenn ihre LE auf 8 Punkte gesunken ist, strecken sie die Waffen und ergeben sich.

(Folgende Anmerkung ist selbstverständlich dann hinfällig, wenn es schon zuvor zu einem Kampf gekommen ist und die Hauptleute ihre Kammer längst verlassen haben:) Es dauert 5 Kampfrunden, bis die Räuber vor dem Turm auf die Alarmrufe ihrer Anführer herbeieilen. Die Helden können aber, indem sie z.B. einige der Truhen die Treppe hinunterwerfen, oder Laternenöl auf die Stufen gießen und dieses in Brand stecken, den Ausgang versperren, bis es ihnen gelungen ist, die beiden Räuber zu überwäligen, um sich dann den nächsten Angreifern zu widmen.

Spezielle Informationen:

Wesentlichster Einrichtungsgegenstand des Zimmerchens ist ein breites Strohlager mit Laken aus feinstem Linnen und -man höre und staune - dicken Daunenkissen und Federbetten. Eine schwere Kleidertruhe komplettiert das Mobiliar.

Meisterinformationen:

Auch die Kammer der Hauptleute birgt Wertvolles: So finden sich hier in einem Kästchen Schmuck und Goldmünzen im Wert von 31 Dukaten, ein wertvoller Kragen aus Firnfuchspelz, ein brokatenes Wams, ein polierter Silberspiegel und ein Kristallflakon mit einem schweren, gewißlich sündhaft teuren Duftwasser. Leckermäulchen dürften sich zudem über ein gläsernes Schälchen mit süßem Konfekt freuen, ein bißchen klebrig, aber schmackhaft.

Will ein Held die Kleidertruhe genauer untersuchen, stellt er fest, daß sie einen doppelten Boden hat. Dieser ist leicht mit dem Dolch aufzuhebeln. In einem kleinen Fach finden die Gefährten einen Schlauch mit Heiltrank. Selbstverständlich können die Helden nur durch Probieren herausfinden, welche Wirkung der Trank zeitigt - allerdings sollten Sie erwähnen, daß allein der Duft der Flüssigkeit belebend wirkt. Jeder Schluck gibt dem Helden 1 W6 +6 Punkte LE zurück (jedoch nicht über den ursprünglichen Wert hinaus), der Schlauch enthält für jeden Held zwei Schluck.

Besonders neugierige Helden, die selbst nicht davor halt-machen, die Strohmattentzen bei ihrer Suche nach Wertvollem zu zerlegen, finden mit einer gelungenen Sinnesschärfenprobe (Klugheitsprobe +2) einen kleinen

Der Entführte

Meisterinformationen:

Selbstverständlich kann jeder gefangene Bandit den Helden verraten, wo sich Liscer befindet. Man hat den Jungen in ein Verlies im Keller geworfen, zu dem man durch die Luke im Erdgeschoß Zugang hat.

Dunkle Gewölbe

Allgemeine Informationen:

Über der Falltür im Erdgeschoß steht eine schwere Kiste (siehe oben). Wenn die Luke geöffnet wird, kommt eine steile Holzleiter zum Vorschein, die in tiefe Dunkelheit hinabführt. Ihr müßt also eine Fackel entzünden.

Die Stiege endet in einem feuchten, moderigen Raum. Direkt vor euch sehr ihr eine schwere Holztür, die von außen verriegelt ist. Zu eurer Linken öffnet sich der Eingang zu einem dunklen Raum oder Gang.

Spezielle Informationen:

Der eiserne Riegel läßt sich mühelos öffnen. Hinter der Tür verbirgt sich eine enge, feuchte Zelle, in der die Helden nicht nur den verängstigten, aber unversehrten Liscer, sondern auch eine junge Frau vorfinden. Die Dame, eine eher herbe Schönheit von mittlerer Größe und schlanker Statur, scheint schon längere Zeit in der finsternen Zelle zu schmachten: Sie ist bleich, und ihre Kleider sind schmutzig und abgerissen. Beide Gefangenen sind an den Füßen mit einer schweren Kette an einen Ring in der massiven Mauer gefesselt.

Meisterinformationen:

Es bedarf jeweils einer gelungenen Probe auf Schlösser Knacken (Kraftprobe +2), um die Gefangenen zu befreien. Die Frau ist eine Streunerin aus Rommilys mit Namen Lurinda. Den Helden stellt sie sich allerdings als Comtessa Lurinda von Baliiri-Bellasir vor, einer Edlen aus dem Lieblichen Feld, einem Königreich an der Westküste Aventuriens.

Es gibt keinen Grund, an der Herkunft dieser Edlen zu zweifeln, ihre Rede ist geziert und klingt höfisch, vor allem in den Ohren einfacher Abenteurer, wie die Helden es sind. Einzig einem Mitglied des Höfischen Adels könnten Zweifel am Stand der "Edlen" kommen. So aber spielt Lurinda ihre Rolle überzeugend. Dies ist ihr schon einmal zum Verhängnis geworden, nämlich, als die Räuberbande sie eines unglückseligen Tages vor drei Monden überfiel und in der Hoffnung auf Lösegeld verschleppte. Ihr eigentliches Verhängnis war aber ein Siegelring, den die geschickte Ta-

schendiebin einem echten Edlen entwendet hatte, denn der Ring schien den Banditen Beweis genug, tatsächlich eine Adelige gefangengenommen zu haben. Egal, wie oft Lurinda beteuerte, eigentlich aus der gleichen Zunft wie die Räuber zu kommen, man glaubte ihr nicht. Den Siegelring schickte man per Botenreiter zusammen mit einer linkischen Lösegeldforderung an die Familie derer zu Baliiri, welche sich gewißlich über das wertvolle Stück gefreut haben mag, sich aber an eine Edle Lurinda beim besten Willen nicht erinnern konnte. So wartet man seitdem vergeblich auf das erhoffte Lösegeld...

Lurinda ist durch die lange Gefangenschaft arg geschwächt, man muß sie stützen, damit sie überhaupt gehen kann.

Oh, schon das Ende...?

Meisterinformationen:

Nun, da Liscer gerettet ist, und die Helden ihre Aufgabe mit Bravour gelöst haben, spricht nichts dagegen, daß Ihre tapferen Heroen im Triumphzug zu Marbrit zurückkehren und ihre versprochene Belohnung abholen. Sie haben ja auch in der Tat einiges geleistet: eine gesamte Räuberbande ding-fest gemacht und zwei armen Gefangenen das Leben gerettet

Tatsächlich könnte man an dieser Stelle gut den Spielabend beenden, aber nur, um sich recht bald wieder zu einer Runde zusammenzufinden. Denn das Abenteuer ist keineswegs beendet, ja, das eigentliche Geheimnis des Turmes muß erst noch enthüllt werden!

Schließlich gibt es noch einen Kellergang zu erkunden - jenen, der in der Beschreibung des Kellers kurz erwähnt wurde. Wenn die Helden nicht von allein neugierig auf den Gang geworden sind, könnte Liscer sie darauf stoßen, indem er ihnen erzählt, daß ihm aufgefallen ist, daß die Räuber eine panische Furcht vor diesem Gang zu empfinden scheinen. Möglicherweise werden die Helden einen der überwältigten Banditen danach fragen, wohin der Gang führt, der in den Keller mündet. Dann wird ihnen ein seltsames Erlebnis zuteil: Man sollte annehmen, daß Räuber, die sich ein solch finsternes, unheimliches Gemäuer zum Quartier auserkoren haben, hartgesottene Burschen sind, die nichts so leicht erschrecken kann. Doch weit gefehlt! Kommt die Sprache auf die Kellergewölbe, werden die Banditen ausnahmslos blaß und nervös. Sie zeigen alle Anzeichen großer Furcht, zittern, schlagen das Symbol des Praios gegen Unheil und Zauberei. Das einzige, was man aus ihnen herausbringen kann, ist ein gestammeltes: "Da ist das Böse, das Böse! Wer dorthin geht ist des Todes!"

Der unheimliche Gang

Spezielle Informationen:

Etwa drei Schritt ist der Gang lang, dann geht es über eine glitschige, steinerne Stiege steil hinunter. Auf die Treppe folgt ein schier endloser, enger Gang der geradeaus in die Dunkelheit führt. Im Licht eurer Fackeln könnt ihr nur wenige Schritt weit sehen. Die Luft in dem feuchten Gemäuer ist modrig und abgestanden, nach einer Weile fällt es euch schwer, zu atmen. Feuchtigkeit rinnt die Wände hinab. Eiskalte Wassertropfen, die von der Decke fallen, benetzen eure Gesichter. Mauerwerk und Boden sind von schleimigen Flechten bedeckt, daß man achtgeben muß, nicht zu auszugleiten. Vorsichtig tastet ihr euch weiter, bis der Gang mit einem Mal steil ansteigt.

Meisterinformationen:

Der Gang läuft geradewegs unter dem Tümpel her, der den Turm umgibt.

Allgemeine Informationen:

Schließlich erreicht ihr eine große weitläufige Kammer. Zu eurer Verwunderung ist die Luft hier trocken, wenn auch stickig. Der Staub liegt beinahe knöchelhoch, und ihr hinter-laßt Spuren auf dem Boden, als ginget ihr über Schnee. An der dem Gang gegenüberliegenden Wand erkennt ihr eine Tür, die über und über mit Gerümpel zugestellt ist.

Spezielle Informationen:

Alte Stühle, Truhen, Holzpfähle, ja, sogar Eisenstangen sind gegen die Tür gedrückt, so als hätte jemand auf jeden Fall verhindern wollen, daß sie jemals geöffnet wird. Zusätzlich sind die Barrikaden mit linkischen Schutzrunen versehen, Symbole der Zwölfe, die man mit einer Dolchspitze in das Holz geritzt hat.

Die magische Pforte

Spezielle Informationen:

Es kostet große Anstrengung, das Gerümpel zur Seite zu räumen. Dabei veranstaltet ihr zwangsläufig einen mörderischen Lärm, der unheimlich in der Kammer widerhallt. Schließlich aber habt ihr die Türe freigelegt, eine massive, eichene Pforte, die mit schweren Eisenbeschlägen versehen ist, jedoch weder Schloß noch Klinke aufweist. Ihr seht nun, daß die Tür mit seltsamen Schnitzereien geschmückt ist, einer schrecklichen Dämonenfratze, so lebensecht, daß man vergessen könnte, daß es nur ein hölzernes Abbild ist. Böartig funkeln die tief liegenden Augen im Licht eurer Fackeln, der Rachen des Dämons ist weit aufgerissen, die gespaltene Zunge hängt ihm lang über das spitze Kinn. Drei Hörner trägt das Geschöpf der Niederhöhlen - drei Hörner zu viel, wenn es nach euch geht. Rings um die scheußliche Fratze hat der unbekannte Künstler magische Symbole in das Holz gekerbt.

Zu eurer Erleichterung oder Verwunderung erkennt ihr die Zeichen einiger der Zwölfgötter, doch auch das Zeichen des Namenlosen hat man dort verewigt neben vielen anderen Symbolen, die ihr auf Anhieb nicht zu deuten wißt.

Meisterinformationen:

Ein Magier (nicht aber ein Elf) kennt alle Symbole des Kreises: Es sind insgesamt 13, die der Götter Praios, Hesinde, Phex, Ronda, Rahja und Boron, das Symbol der Mada, das der Sumu, das Zeichen des Namenlosen, das des Herrschers der Zeit, Satinav, sowie die Namen der Dämonen Arjunoor, Iribaar und Shihayazad.

Hartnäckig widersetzt sich die Tür allen Öffnungsversuchen. Egal, ob mit roher Körperkraft, Feuer oder auch Magie, die Tür rührt sich nicht. Verlangen Sie ruhig entsprechende Proben (KK-Probe +5), erwähnen Sie beiläufig, wie sich die Helden die Waffen schartig machen bei ihren Versuchen, die Pforte zu öffnen.

Es ist recht wahrscheinlich, daß die Helden erst einmal einige Zeit damit verbringen, die Schnitzerei auf einen Öffnungsmechanismus oder ähnliches zu untersuchen, bzw. alle erdenklichen Stellen des Reliefs zu drücken und zu drehen, in der Hoffnung, etwas zu bewegen oder die Kombination zu finden, die die Tür öffnet - leider vergeblich... Ein Zauberer, der versucht, die Pforte entweder mit einem FORAMEN FORAMINOR zu öffnen oder mit einem PENETRIZZEL HOLZ UND STEIN zu erspähen, was dahinter liegt, erkennt, schon während er die Formel spricht, daß er die astrale Kraft, die hier wirkt, mit seinen Fähigkeiten nicht zu brechen vermag.

Allerdings eröffnet ein erfolgreicher ODEM ARCANUM ungeahnte Erkenntnisse: Zwar leuchtet die Schnitzerei, wie nicht anders erwartet, hell auf, doch gleichzeitig erstrahlen auch die Linien eines Pentagrammes in magischem Licht, welches vor der Pforte auf den Boden gezeichnet ist.

Dieses Pentagramm (ein fünfzackiger Stern in einem Kreis) läßt sich auch ohne magische Hilfe finden. Durch das Hin- und Herräumen des Gerümpels sind Teile der Linien vom Staub befreit und schimmern leicht im Licht der Fackel. Ein Held, der ausdrücklich erklärt, daß er den Boden untersucht, findet die magische Figur ohne Schwierigkeit.

Spezielle Informationen:

Auf dem Boden vor der Pforte kann man eine magische Zeichnung erkennen, die vorher von Gerümpel und Staub völlig zugedeckt war. Es ist ein Pentagramm, welches an den fünf Spitzen mit magischen Runen versehen ist.

Meisterinformationen:

Bei dieser Zeichnung handelt es sich um den Schutzzauber, der die Pforte verschließt. Es ist ein mächtiger Zauber, gewirkt von einem großen Künstler der Magie, und kaum

leine irdische Macht kann jemals die Tür durchdringen. Ein magisch begabter Charakter vermag, obwohl er nicht in der Lage ist, alle Zeichen zu deuten, zu erkennen, daß es sich um einen mächtigen Schutzzauber handelt, aber diesen zu brechen, übersteigt eindeutig seine Kräfte.

Wie aber läßt sich die Pforte nun öffnen?

Nun, die Lösung ist eigentlich ganz einfach! Das Pentagramm ist der Schutzzauber, der diese Pforte schließt. Was also geschieht, wenn man die Zeichnung einfach entfernt? Wo kein Pentagramm ist, da ist auch kein Zauber. Um die Tür zu öffnen, müssen die Helden also lediglich dafür sorgen, daß die magische Zeichnung verschwindet. Gewöhnliches Wasser löst die Tinte allerdings nicht, wohl aber Lampenöl. Ein geschickter Meisterhinweis oder auch eine erfolgreiche Intuitionssprobe (Klugheitsprobe bei Spiel mit den Basisregeln) sollte die Helden auf die richtige Fährte bringen.

Eine tödliche Falle

Spezielle Informationen:

Zu eurer Erleichterung vermögt ihr die massive Pforte unter dem durchdringenden Gekreisch ihrer verrosteten Angeln zu öffnen. Ein Schwall modriger Luft weht euch wie aus einem geöffneten Grab entgegen und nimmt euch für kurze Zeit den Atem. Vor euch liegt ein stockfinsterer, schmaler Gang, der in Windungen weiter nach unten läuft. Auf dem Boden schillern Pfützen, und die Wände sind mit Schimmel überzogen. Von weit her hört ihr ein seltsames Knistern wie von erkaltender Glut. Es ist wohl ratsam, vorsichtig weiterzugehen und die Hand an der Waffe zu haben.

Plötzlich stolpert der Vorderste, es kracht und klappert unter seinen Füßen. Als ihr nachseht, stellt ihr zu eurem Entsetzen fest, daß die Stolperfalle aus menschlichen Gebeinen besteht.

Dicht an der Wand hat man menschliche Knochen pyramidenförmig aufgestapelt. Ab und an findet sich dazwischen auch eine rostige, zerfressene Schwertklinge, die krachend unter euren Füßen zerbricht.

Meisterinformationen:

Die Helden sind nicht allein, aber ihre Gegner müssen sich erst "sammeln". Verlangen Sie eine Sinnenschärfe-Probe (Klugheitsprobe +2). Ist diese erfolgreich, so hören die betreffenden Helden ein Kratzen vor und hinter sich, als schabe man mit einem scharfen Gegenstand auf Glas. Es ist an der Zeit, sich auf eine unangenehme Begegnung vorzubereiten. Schlägt die Probe bei allen Helden fehl, werden sie nach der nächsten Biegung des Ganges unvermittelt von ihren Angreifern, einer Horde von vier Skelettkriegern, attackiert.

Spezielle Informationen:

Zu eurem Entsetzen hebt plötzlich ein Scheppern und Schleifen um euch herum an, und im flackernden Licht eurer Fackeln seht ihr wie sich von den Seiten der Wände die

Knochen in Bewegung setzen und sich zu menschlichen Silhouetten formen. Stumm kommen die Skelette auf euch zu, von vorne und von hinten. Sie tragen zerborstene Helme auf ihren grinsenden Totenschädeln und rostige, aber den-noch scharfe Schwerter in den Knochenhänden. In den leeren Augenhöhlen der Ungeheuer funkeln rote Lichter.

Meisterinformationen:

Die Werte eines Skelettes:

MU 30; AT 7; PA 7; LE 15; RS 1 (Helm); TP 1W+4 (Schwert); MR 12; MK 18

Einstmals waren diese Skelette geachtete Krieger, die tapfer für die Freiheit Gareths ihr Leben ließen, jetzt aber sind sie Untote, die, einem bösen Zauber unterworfen, nur noch einem Zweck dienen: Eindringlinge zu vernichten. Der Kampf gegen Untote ist deshalb so schwer, weil diese keine Angst kennen und erlittene Treffer sie kaum schwächen. Um sie zu besiegen, muß man ihre Knochen förmlich zertrümmern: Alle Stichwaffen richten gegen sie nur 1 W6 Schaden an, Schwerter und stumpfe Waffen entfalten ihre volle Wirkung.

Zum Glück für die Helden sind die Skelette nicht besonders treffsicher, auch werden sie auf keinen Gegner einschlagen, der regungslos am Boden liegt. Die Untoten scheinen auf



rasche Bewegungen zu reagieren: Verhält man sich still, so schlagen sie ziellos um sich oder stehen abwartend da.

Anmerkung:

Nun ist an der Zeit, Gebrauch von den sorgsam ausgefüllten Spielleiterbriefen zu machen. Aktualisieren Sie noch einmal peinlich genau, wie viele Punkte LE jeder Held noch hat.

Jener Schwarzmagier, der vor langer Zeit in diesem Turm seinen dunklen Geschäften nachging, hat Vorsorge getroffen für den Fall, daß es jemandem gelingt, den magischen Riegel der Pforte zu öffnen, ohne das Wort der Macht zu sprechen, mit dem der Meister die Türe zu öffnen wußte. Jeder Unbefugte, der sich, auf welche Weise auch immer, Einlaß durch die Pforte verschafft, wird von den durch einen dämonischen Zauber belebten Skeletten angegriffen. An solchen Kreaturen ist in dieser Gegend wahrlich kein Mangel, bedenkt man die Gebeine der vielen Tausenden, die in der Dämonenschlacht hier ihr Leben ließen. Ihre Knochen und Leichname mußten also nur hierher geschafft, mit uralten, bösen Formeln bedacht werden, und erschaffen war eine Garde, die Ihren Helden das Blut in den Adern gefrieren lassen sollte, denn wann immer sie einen der untoten Krieger besiegt haben, erhebt sich an anderer Stelle ein neuer.

Nun wünschen wir uns zwar einen spannenden, ja, nerven-zerfetzenden Kampf, bei dem es bis ans Äußerste geht, nicht jedoch, daß Ihre wackeren Helden unter den Klingen der Knochenmänner ihr junges, hoffnungsvolles Leben las-sen.

Behalten Sie deshalb gut im Auge, wie viele LE jeder Held noch besitzt! Würfeln Sie verdeckt, das läßt Ihnen die höchstmeisterliche Option, nicht nur die Spieler durch fulminante Attacken das Fürchten zu lehren, sondern vor allem, im Notfall eine eigentlich gelungene, für den Helden aber todbringende Attacke eines Skelettes als mißlungen zu verkünden und Trefferpunktzahlen zu entschärfen. Eines jedoch müssen Sie sich einprägen: Ihre Spieler dürfen nie von solchen freundlichen Schummeleien erfahren. Daß ein Held möglicherweise in einem Abenteuer zu Tode kommen kann, macht einen der Reize des Spiels aus, ist als Spannungsfaktor nicht zu unterschätzen. Was aber wäre ein Kampf ohne nervöses Kichern, ohne abgekaute Fingernägel, wenn die Runde weiß, der Meister tut uns eh nichts zu Leide? Zu leicht wird solche Milde ausgenutzt: Die Helden ergehen sich in waghalsigen, ja, hirnrissigen Aktionen, und am Ende verliert die gesamte Runde den Spaß am Spiel.

Doch zurück zu unserem Gefecht: Lassen Sie so lange neue Skelettkrieger auf die Helden eindringen, bis deren LE unter 13 Punkte sinkt (dermaßen hart getroffene Helden sollten sich vernünftigerweise aus dem Kampfgetümmel zurückziehen). Sind alle Charaktere entsprechend geschwächt und sammeln sich trotzig zum "Letzten Gefecht", ebbt auch der Strom der Angreifer plötzlich ab.

Spezielle Informationen:

Nachdem auch der letzte eurer unheimlichen Gegner als Knochenhaufen auf dem Boden liegt, könnt ihr euch um eure Wunden kümmern und etwas verschnauften. Eine unmittelbare Gefahr scheint nicht mehr zu bestehen. Bis auf das seltsame Knistern aus der Ferne ist es wieder totenstill um euch. Schließlich setzt ihr euren Weg fort

Der alte Magier

Allgemeine Informationen:

Der Gang führt in einen Raum von 3 X 4 Schritt. Der einzige weitere Ausgang scheint sich in der gegenüberliegenden Wand zu befinden, die Öffnung ist mit einem schweren Vorhang versehen, der sich in einem schwachen Lufthauch bewegt. Zwei schwere Truhen flankieren die Tür.

Spezielle Informationen:

An der Wand zu eurer Rechten steht ein riesiger Schrank, in der benachbarten Ecke ein Kamin, in der Mitte der Kammer findet ihr die Überreste eines Tisches und eines Polstersessels. Der Steinboden ist beinahe knöchelhoch mit Staub verdeckt, keine Spur deutet darauf hin, daß hier in den letzten Jahrzehnten jemand seinen Fuß hinein gesetzt hat. Einen besonderen Blickfang bietet ein mit kunstvollen Schnitzereien versehenes, breites Baldachinbett zu eurer Linken. Die mit feinen Stickereien versehenen Vorhänge sind geschlossen, riesige staubbedeckte Spinnweben spannen sich zwischen den Pfeilern.

Zwischen den Überresten des Tisches liegen zwei massive silberne Kerzenleuchter, die über und über von schwarzem Wachs bedeckt sind.

Meisterinformationen:

Die Helden befinden sich im ehemaligen Schlafzimmer des Magiers Retum Gorrok, der hier vor langer Zeit gewohnt hat. Im Schrank findet man lediglich alte zerschlissene Kleider, vornehmlich Magierroben, ebenso in den Truhen. Die Stoffe sind so brüchig, daß sie unter der leisesten Berührung zerfallen.

Spezielle Informationen:

Als ihr die Bettvorhänge öffnet, zerbröseln diese unter euren Händen wie trockenes Laub. Euch bietet sich ein makabrer Anblick: Inmitten mürber, fleckiger Laken liegen die sterblichen Überreste eines Mannes: Matt schimmern die Knochen im Licht der Fackeln. Die Gestalt ist in eine rotschwarze Robe gehüllt, und auf dem Totenschädel, der euch grinsend anzustarren scheint, sitzt noch ein spitzer Hut, wie ihn Magier zu tragen pflegen. Die Füße stecken in löchrigen Pantoffeln, ein Bein ist halb aufgerichtet. Die eine Knochen-hand ist in das Laken gekrallt, die andere hält ein Buch umklammert.

Das Buch hat einen stabilen dunkelroten Ledereinband ohne

Beschriftung. Wenn man es öffnet, zerfallen die Seiten des vergilbten Papiers zu Staub und rieseln zu Boden. Der Ledereinband aber bleibt intakt, so daß man das nun leere Buch gut in der Hand halten kann. Sonst ist weder im Bett, noch in der Robe des Toten etwas zu finden.

Meisterinformationen:

Dies ist die Leiche des finsternen Magiers Retum Gorrok, der vor über 100 Jahren hier sein Unwesen trieb. Er ist tot, wirklich tot, nicht wie seine unseligen Skelettkreaturen, die durch den Zauberbann in ein unheiliges Dasein gezwungen werden, unfähig, Frieden zu finden. Anzeichen eines gewaltsamen Todes (z.B. zerschmetterte Knochen) sind nicht festzustellen.

Das Buch ist später noch von großer Bedeutung, es ist wichtig, daß die Spieler es an sich nehmen.

Gestalten Sie das Fortnehmen des Buches recht unheimlich: Obwohl die Helden zerren, bleibt der Griff der toten Hand eisern um den Einband geklammert - vielleicht ein letzter Rest seiner ungeheuren Boshaftigkeit? Gar kommt es den Helden so vor, als ziehe das Skelett in der Gegenrichtung. Spätestens aber nach einer gelungenen Kraftprobe geben die morschen Knochen nach.

Spezielle Informationen:

Aus dem Raum hinter dem Vorhang dringt erneut das schon wohl bekannte beunruhigende Knistern, nur diesmal bedeutend näher. Vor euch liegt ein länglicher Raum. Zu eurer Linken und Rechten seht ihr Holzregale, die über und über mit Büchern, Flaschen, Gefäßen und seltsamen Gerätschaften vollgestopft sind. Euch gegenüber, an der Stirnwand des Raumes, befindet sich eine halbrunde Nische mit einem Podest, auf dem sich zu eurem Unbehagen ein weiteres menschliches Skelett steht. (Ja, es steht aufrecht, obwohl die Sehnen, die einst die Knochen zusammenhielten, doch längst verwest sein müßten.) Ein riesiger Tisch verdeckt den Blick auf den Knochenmann, das Möbel ist mit Papieren und Schriftrollen übersät.

Hinter dem Skelett hängt eine kunstvoll gezeichnete Schau-tafel, signiert mit den Initialen R.G.. Sie zeigt einen menschlichen Körper ohne Haut. Deutlich erkennt man Muskeln, Organe und Adern. Man kann sich in düsteren Spekulationen ergehen, wie der finstere Magus an das Wissen gelangt ist, diese wahrheitsgetreue Zeichnung zu erstellen, sicher ist, daß mancher Anatom ihn sehr um das gute Stück beneiden würde.

Die Schriftrollen aus dem Tisch sind so brüchig, daß sie fast ausnahmslos bei der kleinsten Berührung zerfallen. Außer-dem findet man ein Öllicht und eine große Schreibfeder, die in einem kostbar verzierten Tintenfaß steckt.

Die Apparaturen auf den Regalen sind, so die Helden überhaupt zu deuten wissen, wozu sie dienen mögen, Gerätschaften, die man für die Alchimie benötigt. Einem kleiner Brenner auf dem zweiten Tisch, der über und über mit Brandspuren und eingetrockneten Flecken übersät ist, sowie einige Rohezalkolben bestätigen den Eindruck. Das dahinter

Wand angebrachte Regal steht voller Glasflaschen, einige davon von wunderlicher Form, die meisten mit rätselhaftem Inhalt gefüllt. Das Unheimlichste aber sind jene Behälter, die ganz oben auf dem Regal stehen: Glasgefäße, in denen die Körper toter Tiere bewegungslos in einer klaren Flüssigkeit schwimmen. Man erkennt einige Vögel, eine Schlange und ein kleines, braunes Wesen, das noch keiner der Helden je zuvor erblickt hat: eine drachenartiger Echse, ungefähr so lang wie ein Unterarm.

Das Bücherregal zur Linken scheint, ganz im Gegensatz zum übrigen Raum, aufgeräumt zu sein. Die Bücher stehen sortiert dicht nebeneinander, nur links auf dem mittleren Regalbrett ist eine schmale Lücke. Ein kurzer Blick über die Sammlung läßt jedem Magier das Herz in der Brust höher schlagen, es finden sich solch illustre Titel wie. *Encyclopaedia Magica, Die Wege ohne Namen, Almanach der Wandlungen, Alchimistische Exkurse* und vieles mehr. Als die Helden das Regal untersuchen, bemerken sie einen leichten, eigen-artig feuchten Lufthauch. Ein schwaches Rauschen dringt an ihre Ohren, gefolgt von dem bekannten Knistern.

Meisterinformationen:

Von dem Knochenmann droht keine Gefahr, er ist lediglich ein Studienobjekt, wie man es in der Studierstube manches Anatoms vorfinden kann. Ein Metallrahmen sorgt dafür, daß die Gebeine an ihrem Platz bleiben.

Die Tränke und Tinkturen in den Flaschen und Tiegeln sind allesamt verdorben - wen wundert es nach gut 100 Jahren.

Wenn Sie möchten, können Sie es einem magisch begabten Held erlauben, einen der oben erwähnten schweren Folianten mit sich zu nehmen. Ein wertvoller und lehrreicher Fund: Sobald der Magier die nächste Stufe erreicht, darf er einmalig 5 zusätzliche Steigerungsversuche auf seine Zauberkünste machen.

Auf dem Schreibtisch liegt obenauf eine Schriftrolle, die als einzige nicht unter dem Griff der Helden zerfällt. Auf ihr beschreibt Gorrok sein letztes und verdammswertestes Experiment, nämlich die Seele eines lebenden Menschen in eine selbst erschaffene Kreatur zu verpflanzen; leider ist nur noch der untere Teil des eng beschriebenen Blattes zu entziffern, auf den oberen ist Wachs aus den Kerzenleuchtern getropft und hat die Schrift verwischt. Folgendes steht auf der Rolle:

"Es hat keinen Willen, kein Selbst, was ich auch versucht habe...

Mir bleibt nun als einziger Ausweg das Opfer eines Menschen, der mir freiwillig oder gezwungenerweise zu Diensten ist...

Alles ist bereit, ich bin guten Mutes, große Dinge bereiten sich vor...

Das Schwierigste aber liegt jetzt vor mir... Die Übertragung erweist sich als äußerst langwieriger Prozeß, der meine ganze Kraft erfordert. Die Seele wehrt sich gegen meine Worte, und mein Zugriff ist noch zu schwach. Aber

morgen werde ich den letzten Teil des Experimentes voll-bringen und das Unsterbliche in mein Geschöpf zwingen, Boron zum Trotze. Dann bin ich der Herr eines neuen Lebens, und meine Macht wird ohne Grenzen sein. Euch, Ihr Zwölfe, zum Trotz wird mein Geschöpf auf Erden wandeln und euren Stolz verspotten. So spricht Retum Gorrok, der Unbesiegbare, der Mächtige der geheimen Künste. Morgen werde ich es vollbringen, dann werde ich... Wenn nur diese verfluchten Schmerzen in meiner Brust nicht wären...Ich darf nicht vergessen, mir einen neuen Trank zu mischen, denn ich brauche meine ganze Kraft..."

Hinter dem Bücherregal verbirgt sich ein geheimer Ausgang. Man kann ihn öffnen, indem man das bei dem Toten gefundene Buch in die Lücke zwischen den Büchern schiebt. Sofort danach teilt sich das Regal durch einen geheimen Mechanismus in zwei Teile und gibt einen schmalen Durchgang frei.

Sollten die Helden dem Geheimnis nicht auf die Spur kommen, können Sie ihnen mit einer Intuitionsprobe (Klugheitsprobe) auf die Sprünge helfen.

Das Finale

Allgemeine Informationen:

Nachdem sich das Regal lautlos geöffnet hat, verneht ihr hinter dem schmalen Durchgang das Rauschen eines schnell fließenden Gewässers, und ein feuchter Hauch weht euch ins Gesicht. Durch den Eingang paßt nur jeweils einer von euch, so daß ihr die Öffnung nur einzeln passieren könnt. Dahinter bietet sich euch ein unerwarteter Anblick: Ihr befindet euch am Ufer eines Baches, dessen schwarzes Wasser gurgelnd an euren Füßen vorbeirauscht. Euch gegenüber mündet ein kurzer Gang, der zu einem steinernen Portal führt, das von zwei 1 1/2 Schritt hohen Statuen flankiert wird.

Durch die halb geöffnete Pforte fällt Feuerschein. Das Knistern ist deutlicher denn je zu vernehmen. An den Felswänden des gegenüberliegenden Ufers schweben zarte Nebel empor, die sich zu bizarren Figuren formieren. Über den Bach führte wohl einstmals eine kleine Brücke, wie ihr an einem hölzernen Geländerrest feststellen könnt - gut möglich, daß die Strömung sie eines Tages weggerissen hat.

Meisterinformationen:

Eine einfache Gewandtheitsprobe genügt, um das Gewässer mit einem Sprung aus dem Stand - Anlauf gibt es nicht - zu überwinden.

Sollte einem der Charaktere der Sprung mißlingen, landet er zwar für einen kurzen Moment im kalten Wasser (1 SP), die Gefährten können ihm aber behilflich sein, schnell wieder ans Ufer zu gelangen.

Ein Held, der darauf besteht, den Bach zu durchwaten, wird von der reißenden Strömung mitgerissen. Er erleidet sofort 1 SP. Mit einer Gewandtheitsprobe +3, vermag er, sich wieder ans Ufer zu retten, erleidet jedoch für jede Runde, in

der es ihm nicht gelingt, sich aus dem Wasser zu ziehen, einen weiteren SP. Außerdem geht ihm seine gesamte Ausrüstung mit Ausnahme dessen, was er auf dem Leibe trägt, in den Fluten verloren.

Spezielle Informationen:

Majestätisch und schrecklich zugleich, starren euch die Statuen links und rechts der geheimnisvollen Pforte aus ihren blicklosen Steinaugen an. Es sind zwei Drachen, die geduckt, die Flügel halb aufgespannt, als ewige Wache die Tür flankieren.

Die beiden Torflügel des steinernen Portals sind mit seltsamen, arkanen Symbolen und einem großen Heptagramm verziert. Die Tür ist einen Spalt geöffnet. Ihr erkennt auf der rückwärtigen Seite der Pforte die Halterungen für einen schweren Riegel. Heller Feuerschein leuchtet euch aus dem Türspalt entgegen.

Der Saal

Allgemeine Informationen:

Die Ausmaße des Raumes, den ihr jetzt betretet, überraschen euch; denn vor euch öffnet sich ein langgestreckter Saal mit einer überaus hohen Decke. Die Wände sind felsig und nicht so glatt wie die in den Wohnräumen des Magiers. Eure Füße scharren durch eine hohe Staubschicht, darunter verbirgt sich ein spiegelglatter, schwarzer Boden, der mit seltsamen Mosaikmustern verziert ist. Neben der Tür ist ein steinernes Regal in den Felsen gehauen, in dem wie im Arbeitszimmer des Magiers eine große Anzahl gefüllter Phiolen steht. Direkt daneben befinden sich drei große steinerne Tröge, die mit einer seltsam leuchtenden Flüssigkeit gefüllt sind.

Spezielle Informationen:

An der Kopfseite der Halle bietet sich euch ein höchst rätselhafter und unheimlicher Anblick: In jeder Ecke befindet sich ein hohes, steinernes Podest. Auf dem zur Linken steht eine Art magischer Käfig; die silbrigen Gitterstäbe erglühen in einem gleißend blauen Licht. Dahinter erkennt ihr undeutlich eine menschenähnliche Gestalt, die sich flammendrot leuchtend vor der dunklen Wand abhebt. Auf dem anderen Podest steht eine Art Altar, der zur Gänze von einem Schleier aus Licht wie von einer gläsernen, leuchtenden Glocke umhüllt ist. Ihr vermögt von hier aus nicht zu erkennen, was sich unter dieser Glocke befindet. Es ist dieses Lichtgebilde, aus dem bisweilen jenes feine, rätselhafte Knistern zu hören ist.

Beinahe drei Finger dick sind die magisch leuchtenden Gitterstäbe des Käfigs zur Linken - eine notwendige Vorsichtsmaßnahme, so scheint es, betrachtet man die Kreatur, die man hinter den Stäben eingesperrt hat: ein annähernd menschenähnliches Geschöpf, aber fast vier Schritt hoch und ganz und gar in Feuer gehüllt. Regungslos steht das Wesen da, die brennenden Arme und den lodernnden Kopf

Dort, wo das Gesicht sein müßte, befinden sich nur züngeln-de Flammen. Flackernd bricht sich der rote Schein der Kreatur an den schwarzen Felswänden.

Auch die Erscheinung auf dem anderen Podest gibt euch einige Rätsel auf: Sobald man sich dem magischen Lichtschleier auf einen Schritt nähert, erblickt man eine bleiche junge Frau, die reglos, mit geschlossenen Augen auf einer steinernen Bahre liegt. Ihre langen roten Haare schmiegen sich wie ein feuriger Kranz um das schmale Gesicht. Sie scheint zu schlafen, denn durch das sanfte Funkeln der sie umgebenden Aura erkennt ihr, daß sie ruhig und regelmäßig atmet. Die Gestalt ist in ein langes schwarzes Gewand gekleidet, das mit roten magischen Symbolen bestickt ist. Es sieht gerade so aus, als habe sich die Frau erst vor kurzem niedergelegt, was aber ganz unmöglich ist, wenn man den knöchelhohen, unversehrten Staub auf dem Boden bedenkt.

Meisterinformationen:

Meister Retum versuchte sich an einem Vorhaben, das einzig den zwölgöttlichen Kräften zukommt, nämlich an der Erschaffung neuen Lebens. Mit Hilfe der Schwarzen Kunst schuf er ein Wesen des Schreckens, eine abscheuliche Feuerkreatur ohne Bewußtsein und Seele, ohne Gewissen und von fürchterlicher Macht. Jedoch - der Schöpfung fehlte das Wesentliche: Zwar war sie in der Lage, sich zu bewegen, doch ziellos und ohne Sinn, rein von finsternen Trieben geleitet. Der Kreatur gemangelte es an Verstand, ihre Bewegungen waren sinnlos, unbeseelt. So aber, da niemand in der Lage war, sie zu leiten, war sie für den Magier wertlos, ja, gefährlich.

Nachdem Retum alle seine finsternen Möglichkeiten ausgeschöpft hatte und doch gescheitert war, verfiel er auf einen ungeheuerlichen Ausweg. Da erst die Seele aus dem Menschen ein denkendes Wesen macht, beschloß Gorrok, die Seele eines Menschen zu rauben und mit ihr sein Geschöpf zu erfüllen.

Mit Hilfe seiner dunklen Künste entführte er Apolda, eine junge Frau, die in einer einsamen Hütte nahe der Dämonen-brache lebte, und versetzte sie in einen magischen Schlaf. Nun sollte das große Experiment beginnen. Mit einer Mischung aus Alchimie und Magie ging er an sein götterlästerliches Treiben. Aber nichts bleibt den Zwölfen verborgen, denn als Retum seinem dunklen Ziel schon sehr nahe gekommen war, stieg Boron, der Herr des Todes, aus seinem Reich empor und ergriff den Magier am Vorabend seines Triumphes.

Seitdem sind die Gemächer Retums verlassen; der sterbliche Leib des Zauberers vermoderte, und Staub senkte sich auf seine Wohnstätte. Die arme Apolda aber liegt seit dieser Zeit in ihrem magischen Schlaf, unberührt vom Lauf der Zeit.

Nun ist es an den Helden, den Bann zu brechen. Seit dem Tode des Magiers sind das Feuerwesen und Apolda auf eine geheimnisvolle Weise miteinander verbunden, ein Teil von Apoldas Bewußtsein ist schon auf die Kreatur übergegan-

gen. Dieser Umstand birgt eine große Gefahr, von der die Helden jedoch nichts ahnen: Weckt man Apolda, erwacht im gleichen Moment auch das Feuerwesen!

Doch die Helden werden die schöne junge Frau gewißlich nicht einfach ihrem Schicksal überlassen?

Das labile Gefüge der Verbindung Apoldas zu dem Feuerwesen wird sofort unterbrochen, wenn einer der Helden die magische Lichtglocke berührt, die das Mädchen abschirmt. Mit einem letzten, unheimlichen Knistern fällt die Glocke in sich zusammen, Blitze schlagen aus der Luft, und sowohl _ Apolda als auch das Feuerwesen erwachen.

Spezielle Informationen:

Nachdem die magische Glocke zerstört ist, schlägt die Frau die Augen auf und sieht euch überrascht an. Steif richtet sie sich auf und fragt euch, wer ihr seid und wie sie hierhergekommen ist. Bevor ihr antworten könnt, erfüllt ein scharfes Zischen den Raum, das aus der Richtung des Käfigs kommt. Als ihr euch umwendet, seht ihr zu eurem Entsetzen, daß sich auch die Feuerkreatur zu regen beginnt, hell lodern die Flammen auf.

Das Zischen wird lauter und lauter, und schließlich bewegt sich das Ungeheuer im Käfig und beginnt, mit seinen brennenden Händen an den Gitterstäben zu rütteln. Zu eurem Schrecken ist das magische Leuchten der Stäbe erloschen, kein Bann hält jetzt noch die unheilige Kreatur! Unter dem flammenden Griff des Ungeheuers fangen die Stäbe an zu glühen, geschmolzenes Eisen tropft auf den Boden und verfestigt sich dort zischend zu Metallklumpen. Es ist aller-höchste Zeit, daß ihr das Weite sucht.

Meisterinformationen:

Von keiner magischen Fessel mehr gehalten, beginnt das Feuerwesen sich zu befreien, Eisenstäbe sind für es ein ähnliches Hindernis wie dünne Eiszapfen für einen Menschen. Wie ein Berserker schlägt es auf die Stäbe ein, sucht sich schnaufend seinen Weg. Schildern Sie das Monstrum als äußerst bedrohlich, denn wenn die Helden jetzt nicht Fersengeld geben, dann würde das Abenteuer für alle hier enden. Es gibt nichts, was die Helden dieser Kreatur entgegensetzen könnten, kein magischer Spruch würde es bannen, erst recht keine menschliche Waffe es verletzen. Schwerer würden schlichtweg an dem feurigen Leib verglühen und die Hand des Trägers verbrennen. Bekäme das Feuerwesen einen der Helden zu fassen, so bliebe von dem wackeren Streiter nur ein Häuflein Asche übrig. Lassen Sie die Helden eine Klugheitsprobe-4 ablegen: Bei Gelingen werden Sie zu der schlagartigen Einsicht kommen, daß es für sie hier nichts zu gewinnen gibt und ihr Heil allein in der Flucht besteht. Außerdem werden sie sich auf den nahen Bach besinnen: auf das Wasser, den Erzfeind aller Feuer-Kreaturen!

Allgemeine Informationen:

In höchstem Tempo rennt ihr, Apolda mit euch ziehend, aus dem Saal. Wenn ihr euch umblickt könnt ihr sehen, daß sich

das Ungeheuer befreit hat, polternd fallen die restlichen Gitterstäbe zu Boden. Im Nu seid ihr am Ufer des Baches. Kurz sammelt ihr euch für den bevorstehenden Sprung, als ihr schon ein tiefes Grollen und Stampfen in der Nähe des Portals hört.

Von Todesangst getrieben, gelingt allen Helden der retten-de Sprung - eine Probe ist nicht erforderlich.

Gerettet!

Allgemeine Informationen:

Gerade ist der Letzte der Gruppe glücklich am gegenüberliegenden Ufer angekommen, da fällt der grelle Schein des Feuerwesens schon auf das Wasser des Baches. Die flammende Kreatur stampft grollend, die Arme weit ausgestreckt, auf euch zu. Schon erreicht sie den Strom und setzt unbeirrt ihren Weg durch die eisigen Fluten fort. Doch plötzlich bleibt das Ungeheuer abrupt stehen und aus seinem tiefen Grollen wird ein markerschütterndes Schreien, das bald von einem lauten Zischen übertönt wird.

Dampf steigt auf und vernebelt die Sicht, aber durch die Schwaden vermögt ihr zu beobachten, wie die Kreatur ihre Arme hilfesuchend nach oben streckt. Gewaltige Siedeblasen steigen aus dem Wasser auf, gluckernd und blubbernd zerplatzen sie an der Wasseroberfläche. Das Zischen schwillt an zu einem ohrenbetäubenden, schrillen Pfeifen - ein letzter markerschütternder Schrei, dann herrscht schlagartig tiefe Stille. Dort, wo sich eben noch das Ungeheuer wand, legt sich eine weiße Dampfwolke auf die Fluten, wird fortgewirbelt und vergeht.

Efferds, des Wassergottes, Macht hat die Kraft der schrecklichen Feuerkreatur gebrochen, das widernatürliche Wesen ist nicht mehr. Auf der Wasseroberfläche treiben Dutzende von toten Fischen mit langen Fühlern und seltsamen Flossen, die in dem siedenden Wasser buchstäblich bei lebendigem Leibe gekocht worden sind.

Obwohl das Ungeheuer endgültig besiegt scheint, spürt ihr ein unbändiges Verlangen nach frischer Luft, und wer will euch das verübeln?



Das Ende des Abenteuers:

Allgemeine Informationen:

Nun ist es endlich an der Zeit, die schaurige Stätte zu verlassen. Glückliche und zufriedene macht ihr euch an den Heimweg. Jetzt heißt es erst einmal, die erlittenen Wunden zu lecken und in euren Erlebnissen zu schwelgen. Und dann wäre da ja noch die Belohnung...

Meisterinformationen:

- Es ist schon ein seltsamer Zug, der sich da den Heimweg durch die Brache sucht: Ein paar gefangene und gebundene Räuber, Liscer, die Streunerin und vielleicht gar Apolda. Nicht zuletzt aber die bunte Schar der Helden, die ihre erste Feuerprobe (im wahrsten Sinne des Wortes) bestanden hat. Lassen Sie den Rückweg durch den Sumpf glimpflich ablaufen, für's erste haben Ihre Helden fürwahr genug durch-gemacht.

Liscers Vater erwartet die Helden, wie verabredet, im nächsten Gasthof an der Straße nach Gareth. Überglücklich schließt er seinen Sohn in die Arme, versichert euch ewige Dankbarkeit. Einen Teil seines Dankes gewährt er euch in Form von 50 goldblinkenden Dukaten. Die Banditen kann man, wie es auch schon Marbrit mit seinen Gefangenen getan hat, dem örtlichen Büttel übergeben. Eine zusätzliche Belohnung gibt es nicht - die Räuberbande gilt leider nicht als gefährlich genug...

Bleibt die Frage, was mit Apolda geschieht. Wie man sich leicht denken kann, ist es für die junge Frau ein arger Schock, zu erfahren, wie lange sie unter der magischen

Glocke geschlafen hat. Niemand ihrer Verwandten, ihrer Freunde ist noch am Leben, sie hat keinen Menschen mehr auf dieser Welt, an den sie sich wenden könnte. Am sinnvollsten ist es sicherlich, Apolda mit nach Gareth zu nehmen und dort in einen Tempel der Travia oder noch besser den Tempel der Hesinde zu bringen, wo man sich ihrer fürsorglich annehmen wird.

Und wo bleiben die ideellen Werte?

Ist es den Helden gelungen, Liscer zu retten, haben sie sich je 50 AP redlich verdient. Weitere 50 AP erhält ein jeder wackerer Heroe, der auch vor der Erkundung der finsternen Kellergewölbe nicht zurückschreckte und die arme Apolda erlöste. Sie können nach Belieben noch je 5 AP an jeden Helden verteilen, der durch gute Ideen das Spiel weitergebracht hat, so z.B. an denjenigen, der als erster an der magischen Pforte im Keller auf die Idee gekommen ist, das Pentagramm zu verwischen, um die Tür zu öffnen.

So, lieber Meister, nun besitzen Sie alle Informationen, die Sie brauchen, um Ihr erstes Gruppenabenteuer zu leiten. Vielleicht sollten Sie die wichtigsten Passagen des Textes noch einmal rekapitulieren, bevor Sie Ihre Runde zum Schwarzen Turm führen. Wir jedenfalls hoffen, daß das Abenteuer Ihnen und Ihrer Spielrunde viel Freude bereiten wird und wünschen Ihnen allzeit wohlgesonnene Würfel!

DSA - Heldenbrief

Name _____ Typus _____ Geschlecht _____

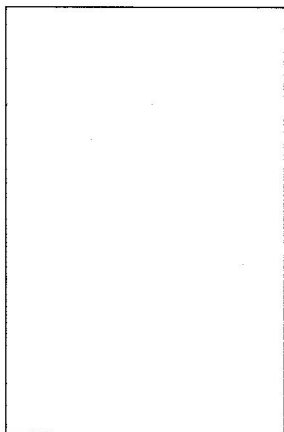
MUT
KLUGHEIT
CHARISMA
GEWANDTHEIT
KÖRPERKRAFT

LEBENSENERGIE
ASTRALENERGIE

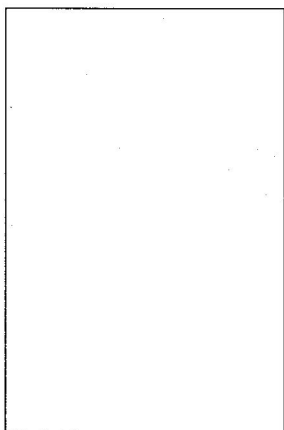
ABENTEUERPUNKTE
STUFE

ATTACKE
PARADE
WAFFE
RÜSTUNGSSCHUTZ
MOMENTANE LE

MOMENTANE AE



Portrait



Wappen

Ausrüstung:

Gesamtgewicht: _____ Unzen

Notizen:

DSA - Heldenbrief

Name _____ Typus _____ Geschlecht _____

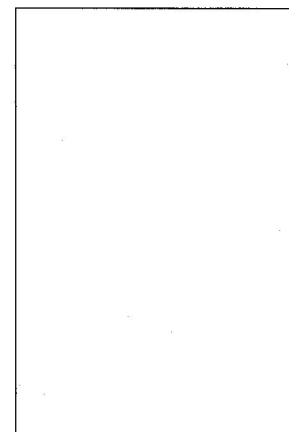
MUT
KLUGHEIT
CHARISMA
GEWANDTHEIT
KÖRPERKRAFT

LEBENSENERGIE
ASTRALENERGIE

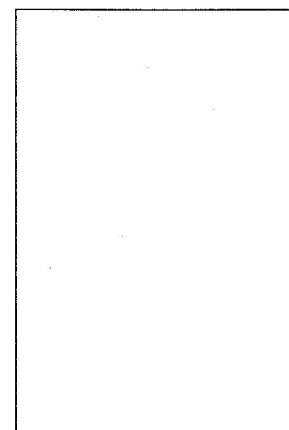
ABENTEUERPUNKTE
STUFE

ATTACKE
PARADE
WAFFE
RÜSTUNGSSCHUTZ
MOMENTANE LE

MOMENTANE AE



Portrait



Wappen

Ausrüstung:

Gesamtgewicht: _____ Unzen

Notizen:

DSA - Heldenbrief

NAME		TYPUS	GEBURTSORT	GEBURTSTAG
GESCHLECHT	GRÖSSE	GEWICHT	HAARFARBE	AUGENFARBE
GESCHWISTER			GOTTHEIT	
STAND DER ELTERN			TITEL	

MUT		ABERGLAUBE		LEBENSENERGIE	
KLUGHEIT		HÖHENANGST		AUSDAUER	
INTUITION		RAUMANGST		ASTRALENERGIE	
CHARISMA		TOTENANGST		MAGIERESISTENZ	
FINGERFERTIGKEIT		NEUGIER		ABENTEUERPUNKTE	
GEWANDTHEIT		GOLDGIER		STUFE	
KÖRPERKRAFT		JÄHZORN			

KLEIDUNG, AUSRÜSTUNG	NOTIZEN	
		Porträt oder Wappen
MITGEFÜHRTES VERMÖGEN		

WAFFEN																		
Waffe	Gewicht	KK-Zuschlag	WV	AT	PA	TP	Bruchfaktor											

Waffe	Gewicht	TaW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen												

RÜSTUNG			
Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht
komplett			

SCHILD									
Art	WV	BE	Gewicht	Bruchfaktor					

ATTACKE-BASISWERT

(MU+GE+KK):5

PARADE-BASISWERT

(IN+GE+KK):5

FERNKAMPF-BASISWERT

(IN+FF+KK):4

RAUFEN	AT					
	PA					
ÄXTE UND BEILE	AT					
	PA					
MESSER UND DOLCHE	AT					
	PA					
SCHARFE HIEBWAFFEN	AT					
	PA					
SCHWERTER	AT					
	PA					
SPEERE UND STÄBE	AT					
	PA					
STICHWAFFEN	AT					
	PA					
STUMPFE HIEBWAFFEN	AT					
	PA					
ZWEIHÄNDER	AT					
	PA					
SCHUSSWAFFEN						
WURFWAFFEN						

Patzertabelle			
2	Waffe/Schild zerstört	9-10	Selbst verletzt
3-5	Sturz	11	Waffe verloren
6-8	Stolpern	12	Selbst schwer verletzt

Eigenschaften: MU ☐ KL ☐ IN ☐ CH ☐ FF ☐ GE ☐ KK ☐

Talente

Kampftechniken (Steigern: max. +1 pro Stufe)

Raufen					
Äxte und Beile					
Messer und Dolche					
Scharfe Hieb Waffen					
Schwerter					
Speere und Stäbe					
Stich Waffen					
Stumpfe Hieb Waffen					
Zweihänder					
Schuß Waffen ()					
Wurf Waffen ()					

Naturtalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Fährten suchen (KL/IN/GE)					
Fallen stellen (KL/FF/KK)					
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)					
Tierkunde (MU/KL/IN)					
Wildnis leben (IN/FF/GE)					

Wissenstalente (Steigern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)					
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)					
Rechnen (KL/KL/IN)					
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)					

Handwerk. Talente (Steigern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Boote Fahren (FF/GE/KK)					
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)					
Falschspiel (MU/CH/FF)					
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)					
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)					
Musizieren (KL/IN/FF)					
Schlösser Knacken (IN/FF/FF)					
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)					

Körperliche Talente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Klettern (MU/GE/KK)					
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)					
Reiten (CH/GE/KK)					
Schleichen (MU/IN/GE)					
Schwimmen (MU/GE/KK)					
Selbstbeherrschung (MU/KK/KK)					
Sich Verstecken (MU/IN/GE)					
Tanzen (CH/GE/GE)					

Gesellschaftstalente (Steigern: max. +2 pro Stufe)

Betören (IN/CH/CH)					
Feilschen (MU/KL/CH)					
Gassenwissen (KL/IN/CH)					
Lügen (MU/IN/CH)					
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)					
Schätzen (KL/IN/IN)					

Intuitive Begabungen (steigern: max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)					
Glücksspiel (MU/IN/IN)					
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)					

Sprachen:

Zauberfertigkeiten

Adleraug und Luchsenohr (KL/IN/FF)					
Analüs Arcanstruktur (KL/KL/IN)					
Arcano Psychostabilis (MU/KL/CH)					
Amatrutz (IN/GE/KK)					
Auris Nasus Oculus (KL/CH/FF)					
Axxeleratus Blitz. (KL/GE/KK)					
Balsam Salabunde (KL/IN/CH)					
Bannbaladin (IN/CH/CH)					
Claudibus Clavistibor (KL/FF/KK)					
Duplicatus Doppelpein (KL/IN/CH)					
Odem Arcanum (KL/IN/CH)					
Flim Flam Funkel (KL/KL/FF)					
Foramen Foraminor (KL/KL/FF)					

Fulminictus Donnerkeil (KL/GE/KK)					
Gardianum Paradei (IN/CH/KK)					
Homiphobus Schrecken. (MU/IN/CH)					
Ignifaxius Flammenstrahl (KL/GE/FF)					
Klarum Purum (KL/KL/CH)					
Paralü Paralein (IN/CH/KK)					
Penetrizzel Holz u. Stein (KL/KL/KK)					
Salander Mutanderer (KL/CH/KK)					
Sensibar (KL/IN/CH)					
Silentium Silentille (KL/KL/CH)					
Somnigravis (KL/CH/CH)					
Visibili Vanitar (KL/KL/GE)					
Wehe, Walle Nebula (KL/FF/KK)					

Ausrüstung

Notizen

DSA-Spielleiterbrief

Spieler/Spielerin:				Spieler/Spielerin:				Spieler/Spielerin:				Spieler/Spielerin:				Spieler/Spielerin:			
Held/Heldin:				Held/Heldin:				Held/Heldin:				Held/Heldin:				Held/Heldin:			
MU		AG		MU		AG		MU		AG		MU		AG		MU		AG	
KL		HA		KL		HA		KL		HA		KL		HA		KL		HA	
IN		RA		IN		RA		IN		RA		IN		RA		IN		RA	
CH		TA		CH		TA		CH		TA		CH		TA		CH		TA	
FF		NG		FF		NG		FF		NG		FF		NG		FF		NG	
GE		GG		GE		GG		GE		GG		GE		GG		GE		GG	
KK		JZ		KK		JZ		KK		JZ		KK		JZ		KK		JZ	
LE				LE				LE				LE				LE			
AE				AE				AE				AE				AE			
MR				MR				MR				MR				MR			
Waffen:				Waffen:				Waffen:				Waffen:				Waffen:			
Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP	Art	AT/PA	WV	TP
Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:				Schußwaffe:			
Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:				Wurfwaffe:			
Talentwerte:				Talentwerte:				Talentwerte:				Talentwerte:				Talentwerte:			
Schleichen				Schleichen				Schleichen				Schleichen				Schleichen			
Sich Verstecken				Sich Verstecken				Sich Verstecken				Sich Verstecken				Sich Verstecken			
Lügen				Lügen				Lügen				Lügen				Lügen			
Menschenkenntnis				Menschenkenntnis				Menschenkenntnis				Menschenkenntnis				Menschenkenntnis			
Schätzen				Schätzen				Schätzen				Schätzen				Schätzen			
Fährtsensuchen				Fährtsensuchen				Fährtsensuchen				Fährtsensuchen				Fährtsensuchen			
Gefahreninstinkt				Gefahreninstinkt				Gefahreninstinkt				Gefahreninstinkt				Gefahreninstinkt			
Sinnenschärfe				Sinnenschärfe				Sinnenschärfe				Sinnenschärfe				Sinnenschärfe			
Bes. Ausrüstung:				Bes. Ausrüstung:				Bes. Ausrüstung:				Bes. Ausrüstung:				Bes. Ausrüstung:			
Magische Artefakte:				Magische Artefakte:				Magische Artefakte:				Magische Artefakte:				Magische Artefakte:			
Bemerkungen:				Bemerkungen:				Bemerkungen:				Bemerkungen:				Bemerkungen:			

Karte von Aventurien

gezeichnet im Jahre 17 Hal

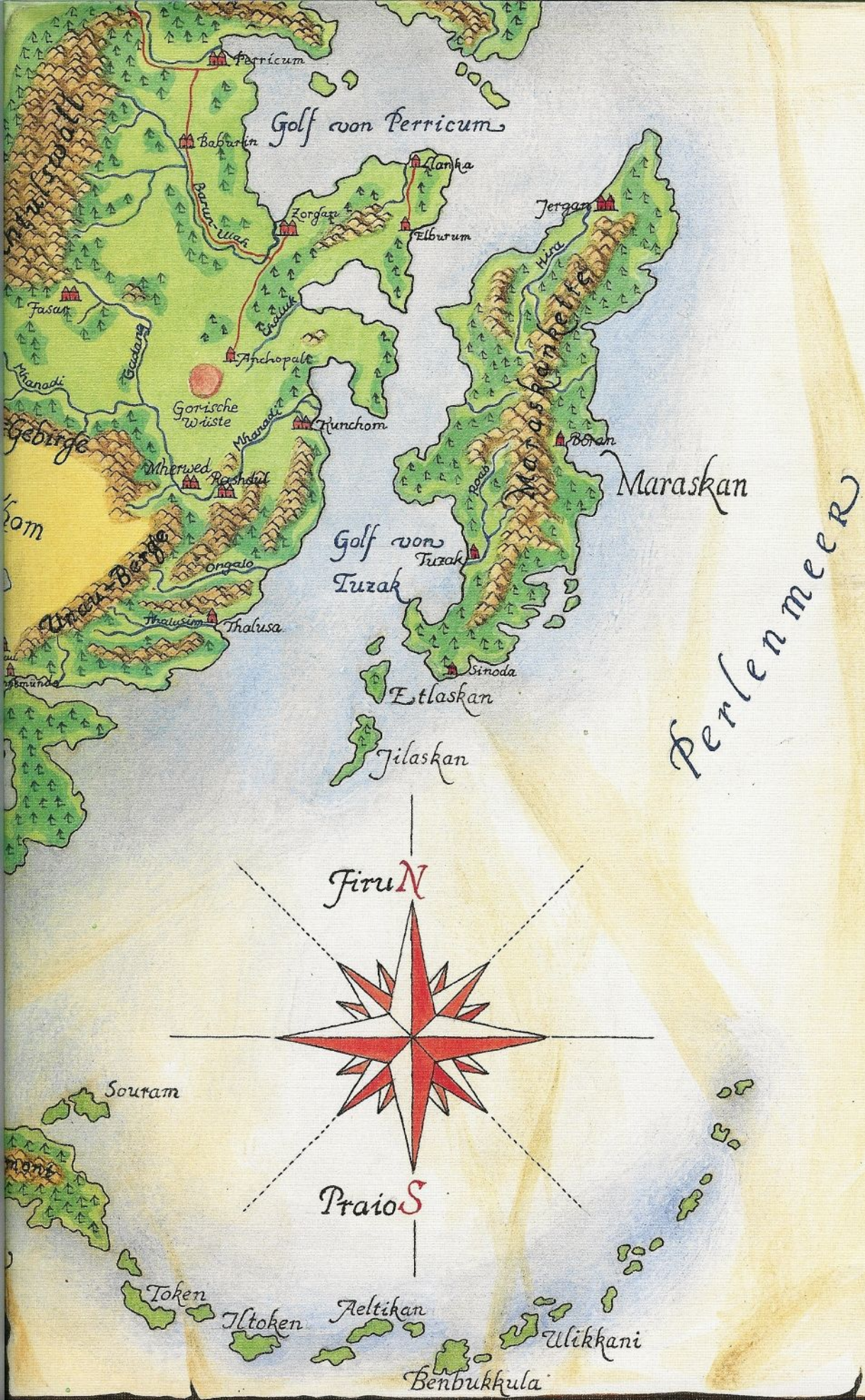
0 100 200 300 Meilen

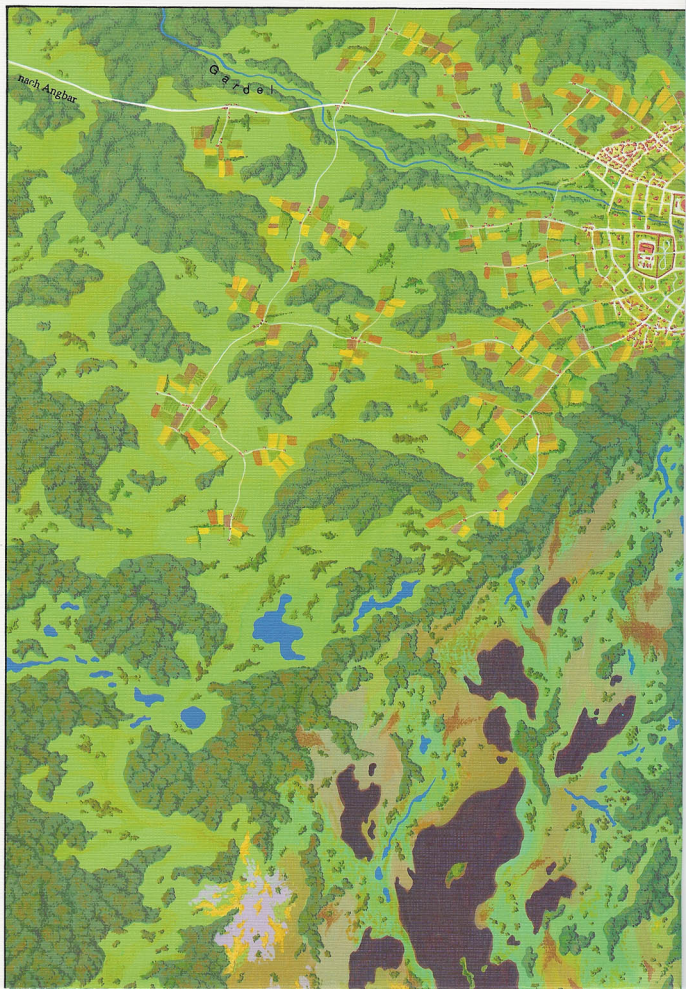


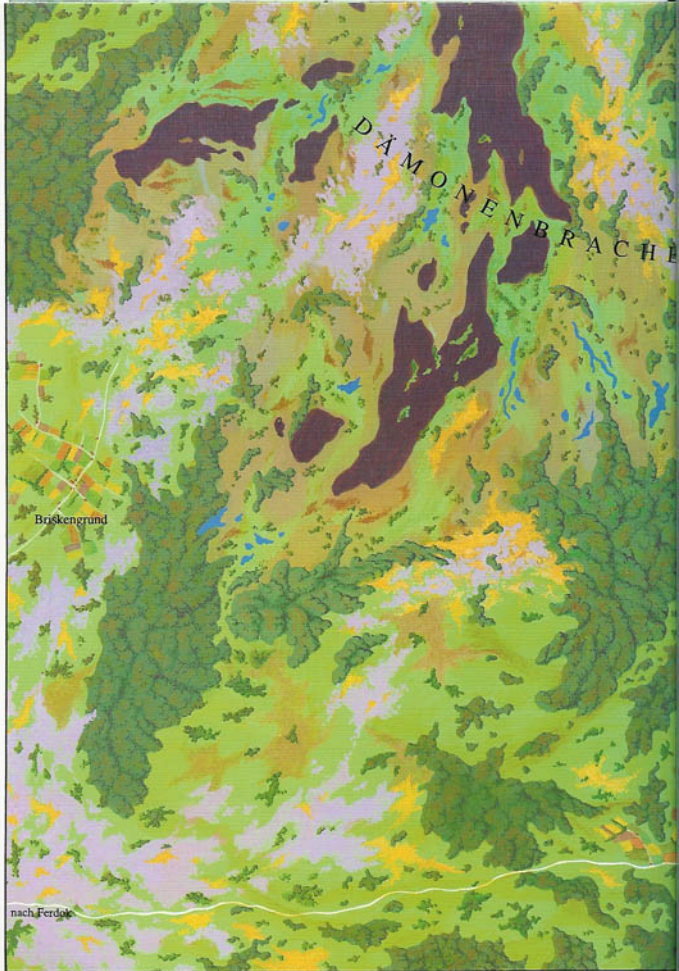
ben Winder



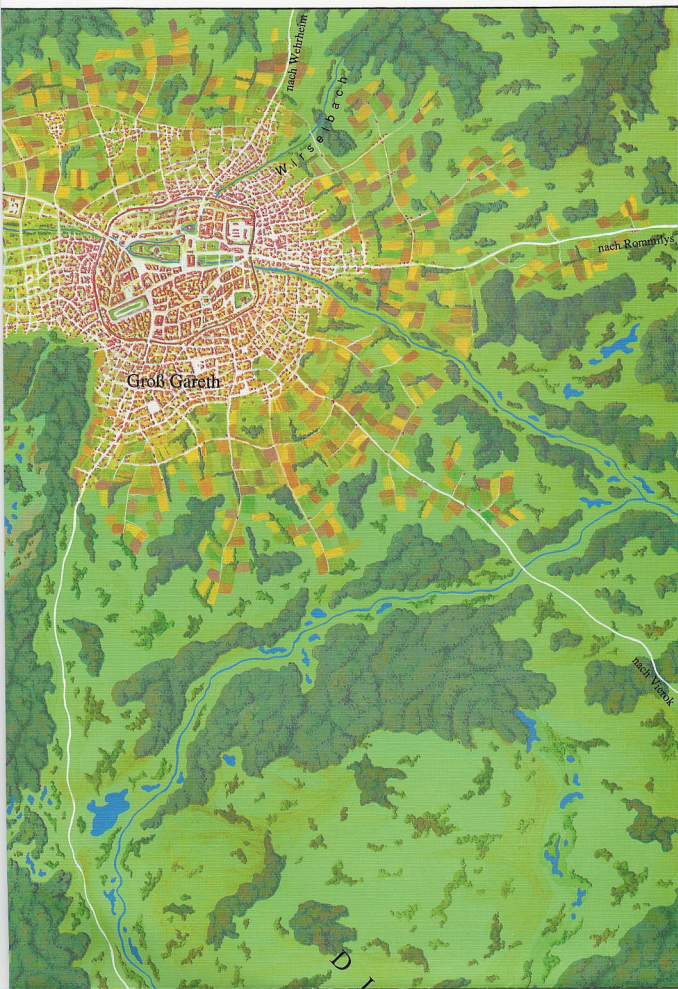


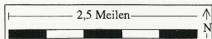
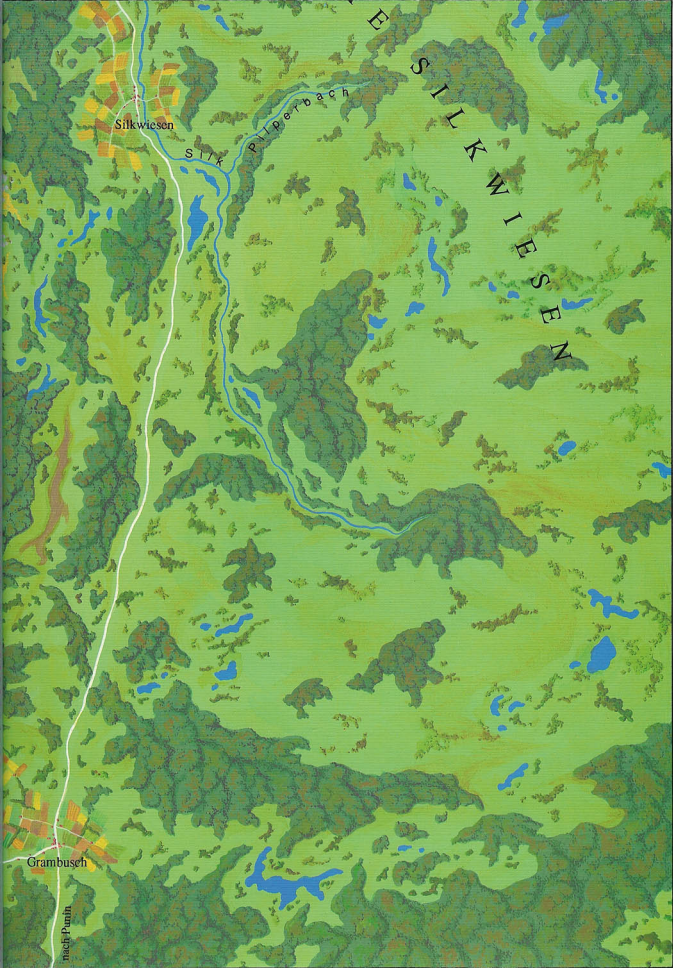






Kaiserstadt Gareth und Umgebung





Das Schwarze Auge – ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe – nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister

des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.

Die Helden des Schwarzen Auges - Abenteuer Basis-Spiel - Vollständig überarbeitete Neuauflage!

Das Basis-Spiel - Grundausrüstung für jeden Das Schwarze Auge-Spieler - liegt jetzt in einer vom bewährten DSA-Autoren-Team liebevoll gestalteten Neuauflage vor. Umfangreicher denn je bietet das Basis-Spiel eine Fülle von Informationen für Einsteiger ins Rollenspiel, aber auch für erfahrene DSA-Spieler.



Das »Regelbuch I« führt Sie ein in diese neue Dimension des phantastischen Spiels und macht Sie auf unterhaltsame Weise vertraut mit den grundlegenden Spieltechniken. Das »Regelbuch II« erweitert Ihre Kenntnisse in der Erschaffung einer Spielfigur, es bietet detaillierte Kampf- und Schußwaffenregeln sowie eine Einführung in das DSA-Talentsystem. Das umfangreiche Solo im »Buch der Abenteuer« ermöglicht Ihnen die ersten, spannenden Schritte hinein in die sagenhafte Welt Aventuriens - hier kann sich Ihr Held zum ersten Mal bewähren! Dazu gibt es ein Gruppenabenteuer, in dem Spielleiter und Spieler gemeinsam an den Schauplatz des Solo-Abenteuers zurückkehren können.

Hilfreiche Spielleiter- und Spieler-Dokumente sowie ein 20flächiger und 3 sechsflächige Würfel runden die Ausstattung des Basis-Spiels ab.

Inhalt: Buch der Regeln I - Buch der Regeln II - Buch der Abenteuer
1 Landkarte von Aventurien - 1 Landkarte der Region um Gareth
Spielleiter- und Heldendokumente - 1 20-flächiger Würfel - 3 6-flächige Würfel

