



Das Schwarze Auge

**DIE RÄUBER
VOM DUNKELTANN**

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



DIE RÄUBER VOM DUNKELTANN



Dieses Heft solltest du nur lesen, wenn du die Rolle des Spielleiters übernommen hast! Sollten die Spieler gerade die Soloabenteuer spielen, werden sie sich melden, wenn sie damit fertig sind.



Falls die übrigen Spieler gerade bereits mit ihren Soloabenteuern beschäftigt sind, solltest du dich in der Zwischenzeit mit folgenden Abschnitten vertraut machen:

- Der Abschnitt **Die Spielregeln im Überblick** ab Seite 42 stellt dir alle grundlegenden Regeln des Spiels vor, die auch in den Soloabenteuern Anwendung finden, und schafft damit einen gemeinsamen Kenntnisstand. Ihre Lektüre dauert ungefähr 12 Minuten.
- Die **Spieltipps für den Meister** ab Seite 8 können dir helfen, auf unerwartete Ideen und auftauchende Probleme während des Spiels zu reagieren. Sie zu lesen dauert etwa 3 Minuten.
- Die verschiedenen Symbole und Kästen in diesem Heft werden dir im Abschnitt **Der Aufbau des Abenteuers** ab Seite 9 erklärt, dessen Lektüre nur etwa 2 Minuten in Anspruch nimmt.
- Sobald alle Spieler der Helden ihre Soloabenteuer beendet haben, kannst du euch auf das bevorstehende Gruppenabenteuer einstimmen, indem du den Abschnitt **Die Aufgabe des Spielleiters** ab Seite 5 laut vorliest.
- Der Abschnitt **Spielvorbereitung** ab Seite 11 beschreibt nicht nur, welche Materialien ihr für den Einstieg in das Gruppenabenteuer benötigt, sondern gibt dir als Spielleiter auch eine kurze Zusammenfassung seiner Handlung. Darum solltest du dir etwa 2 Minuten Zeit nehmen, um diese Informationen still für dich durchzulesen.
- Anschließend stürzt ihr euch mit dem Abschnitt **Das Abenteuer beginnt** ab Seite 12 mitten ins Spiel!

Falls ihr euch direkt in ein Gruppenabenteuer stürzen wollt, ohne vorher die Soloabenteuer zu spielen, folgst du dieser Vorgehensweise:

- Lies laut den Abschnitt **Die Aufgabe des Spielleiters** ab Seite 5 vor, um euch allen eine Vorstellung davon zu geben, was euch erwartet.
- Anschließend wählt jeder Spieler einen der vier Helden, nimmt sich den entsprechenden Bogen und macht sich bereits ein wenig mit dessen Inhalt

vertraut. An dieser Stelle müsst ihr noch nicht alle der Angaben auf den Bögen verstehen, die Spielregeln werdet ihr gemeinsam während des Abenteuers erlernen!

- Die **Spieltipps für den Meister** ab Seite 8 können dir helfen, auf unerwartete Ideen und auftauchende Probleme während des Spiels zu reagieren. Sie zu lesen dauert etwa 3 Minuten.
- Die verschiedenen Symbole und Kästen in diesem Heft werden dir im Abschnitt **Der Aufbau des Abenteuers** ab Seite 9 erklärt, dessen Lektüre nur etwa 2 Minuten in Anspruch nimmt.
- Der Abschnitt **Spielvorbereitung** ab Seite 11 beschreibt nicht nur, welche Materialien ihr für den Einstieg in das Gruppenabenteuer benötigt, sondern gibt dir als Spielleiter auch eine kurze Zusammenfassung seiner Handlung. Darum solltest du dir etwa 2 Minuten Zeit nehmen, um diese Informationen still für dich durchzulesen.
- Anschließend stürzt ihr euch mit dem Abschnitt **Das Abenteuer beginnt** ab Seite 12 mitten ins Spiel!

Falls du dich gerade allein in Ruhe darauf vorbereitest, Spielleiter für das Gruppenabenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann** zu sein, dann lies dieses Heft einfach von vorne nach hinten durch. Idealerweise hast du die Grundregeln des Spiels bereits mit einem Soloabenteuer erlernt, andernfalls wird dir die Zusammenfassung **Die Spielregeln im Überblick** ab Seite 42 nützlich sein.

Dauer der Abenteuer

Grundsätzlich gilt, dass man nicht exakt sagen kann, wie lange man für das Spielen eines Abenteuers benötigt, gleich ob es ein Solo- oder Gruppenabenteuer ist. Dies hängt von der Lesegeschwindigkeit eines Spielers und den Handlungen ab, die die Gruppe durchführen möchte – und beides ist nur schwer vorhersehbar. Dennoch wollen wir dir als grobe Richtlinie mit auf den Weg geben, wie lange die Spieler in etwa brauchen werden, bis sie mit dem Lesen der Soloabenteuer fertig sind und wie lange die Gruppenabenteuer dauern werden.

Soloabenteuer: ca. 10 bis 20 Minuten

*Gruppenabenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann:***
ca. 3 bis 4 Stunden

*Gruppenabenteuer **Der Turm im Nebelmoor:***
ca. 4 bis 6 Stunden

*Szenarien in **Der Turm im Nebelmoor:***
jeweils ca. 2 bis 3 Stunden

Der Weg ins Abenteuer

Willkommen in Aventurien, einem Kontinent voller Herausforderungen und Gefahren, aber auch voller Schätze und bevölkert von Prinzessinnen, die vor Drachen gerettet werden müssen (oder auch Drachen, die vor Prinzessinnen gerettet werden müssen, man weiß ja nie).

Aventurien ist die Welt, in der das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** spielt. In diesem Spiel könnt ihr eure Phantasie auf bisher ungeahnte Weise frei ausleben. Stelle dir einmal vor, du liest in einem Roman eine Beschreibung der folgenden Szene: Ein mächtiger Zwergekrieger streift an der Seite einer weisen Magierin durch einen längst vergessenen Stollen, seine Axt fest umklammert. Das magische Licht des Zauberstabs wirft unheimliche Schatten auf die scharfkantigen Steine, die Geschichten von Untoten und Drachen, die diese Mine besiedeln sollen, scheinen noch glaubwürdiger als jemals zuvor. Die Warnung war eindeutig: Orks, eine schwarzpelzige Spezies von gnadenlosen Kriegern, die mit den Menschen verfeindet sind, sollen sich hier aufhalten – und schon hört man einen entsetzlichen Schrei durch die Gänge hallen. Zwerg und Magierin greifen ihre Waffen fester, bedächtig setzen sie einen Schritt vor den anderen. Ob sich von hinten wohl ein Angreifer anschleicht?



Natürlich wird sich ein Angreifer von hinten anschleichen. Aber wie immer lässt der Autor dieser Heldengeschichte – ebenso wie der Regisseur eines Hollywood-Blockbusters – die Helden stur nach vorne schauen. Vermutlich denkst du dir jetzt:

Wenn du der Zwerg wärst, würdest du dich umdrehen, genau jetzt, wo du den Angriff doch förmlich spüren kannst ...

Die gute Nachricht: Was in einem Buch oder Film nicht geht, das ist beim Spielen in *Aventurien* möglich! Du kannst den Zwerg sich umdrehen lassen, jedenfalls dann, wenn du der Spieler des Zwergs bist. Die Spielerin der Magierin hat keinen Einfluss auf deine Figur, sie kann aber sehr wohl bestimmen, was die Zauberin tut. Und wo in einem Roman das Setting vom Autor und im Film vom Regisseur vorgegeben ist, da gestaltet der Spielleiter die Welt *Aventurien*. Der Spielleiter, auch Meister genannt, hat die Aufgabe, für die Spieler mit seinen Worten die Umgebung zu erschaffen, alle Charaktere außer den Helden (also den Figuren der Spieler) zu spielen und zum Leben zu erwecken, also vor allem Feinde und Verbündete, aber auch Passanten und Händler.

Darüber hinaus übernimmt er auch die Aufgabe, auf die Einhaltung der Spielregeln zu achten. Wie genau das funktioniert, wird dir im weiteren Verlauf ausführlich erläutert.

Anders als die meisten anderen Gesellschaftsspiele ist **Das Schwarze Auge** ein kooperatives Rollenspiel. Im Gegensatz zu kompetitiven Spielen, also Spielen, bei denen man gegeneinander spielt, gibt es keine Gewinner, aber eben auch keine Verlierer – bei **Das Schwarze Auge** gewinnen vielmehr alle, wenn das gemeinsame Spiel allen gleichermaßen Spaß bereitet und man gemeinsam ans Ziel kommt. Es gibt normalerweise keinen Spielplan, wie man ihn von klassischen Brettspielen kennt. Es gibt kein Zeitlimit, man muss keine Materialien wie in einem Escape-Room-Spiel zerschneiden, und wenn man ein Abenteuer beendet hat, kann man sofort mit dem nächsten beginnen. Alles was man benötigt, um spannende Abenteuer in einer Welt voll von geheimnisvoller Magie, mutigen Helden und feuerspeienden Drachen zu erleben, sind diese Box, ein paar Freunde als Mitspieler, etwas Zeit und Phantasie.



Die Aufgabe des Spielleiters



Womöglich sitzen dir schon erwartungsvoll deine Freunde gegenüber und wollen direkt in ihr erstes Abenteuer starten? Dann kannst du euch allen einen ersten Einblick darüber geben, wie ein Gruppenabenteuer genau abläuft: Dazu kannst du die nachfolgende Geschichte vorlesen. Falls ihr möchtet, könnt ihr den Text auch als Download unter www.ulisses-spiele.de herunterladen. Dort sind die einzelnen Spielerrollen farbkodiert und ihr könnt das Beispiel problemlos mit verteilten Rollen lesen..

Die Helden sind ohne Frage die Hauptpersonen der Abenteuer, die ihr gemeinsam erleben werdet – doch ohne dich als Spielleiter gibt es gar kein Abenteuer!

Zu ihrer ersten Spielrunde haben sich fünf Freunde zusammengefunden und sich gemeinsam um einen Tisch gesetzt, auf dem die vier Heldenbögen, ein paar zwanzig- und sechsseitige Würfel, einige Bleistifte und etwas Knabberkram bereitliegen. Die Rollen der Helden sind bereits verteilt: Steffi wird die Kriegerin Leomara spielen, Saskia den Magier Hesindian, Philipp möchte den Zwerg Romoxosch darstellen und Carsten die Elfe Valariel. Nadine hat sich für die Rolle der Spielleiterin entschieden und sich selbst ein kurzes Einstiegsabenteuer ausgedacht. Die Spieler haben bereits die Soloabenteuer gespielt und sich mit den Regeln vertraut gemacht. Ihre Helden haben nun den Auftrag angenommen, in einem dunklen Wald nach dem örtlichen Jäger zu suchen, der sich zu lange nicht mehr in der Stadt hat blicken lassen. Wir begleiten die Gruppe auf ihrer Suche und beobachten sie bei ihrem Spiel. Nur keine Panik, wenn ihr noch nicht alle Begriffe versteht, die dabei Verwendung finden! Das alles wird bald erklärt und euch dann nicht mehr merkwürdig vorkommen.

Deine Rolle kannst du dir so vorstellen wie die eines Erzählers, der eine Geschichte vorträgt, nur dass diese Geschichte noch gar nicht zu Ende geschrieben ist und erst gemeinschaftlich mit allen Spielern entsteht. Während die Spieler dabei jedoch nur die Kontrolle über eine einzelne Figur in der Geschichte übernehmen, steuerst du alles andere. Aber keine Sorge, diese Aufgabe ist längst nicht so schwierig, wie sie klingt, denn im Vergleich zu den Helden hast du einen entscheidenden Vorteil: nämlich dieses Heft, eine Art Drehbuch für die Geschichte! Nur du wirst wissen, durch welche Abenteuer die Spieler ihre Figuren bewegen müssen und welche Hindernisse zu überwinden sind. Allerdings bist du auch der einzige, der zunächst erfährt, wie die Schauplätze eurer Erlebnisse aussehen. Darum muss der Spielleiter für die Spieler **die Spielwelt beschreiben**. Du bist ihre Augen und Ohren (und gelegentlich auch Nasen, Münder und Finger). Viele der möglichen Sinneseindrücke der

Helden sind dabei im Abenteuertext beschrieben, aber häufig wirst du auch improvisieren und dir selbst etwas ausdenken müssen.

Nadine: »Ihr befindet euch auf einem Pfad durch einen dichten Wald. Es ist später Nachmittag, aber die Bäume stehen so nah beieinander, dass hier unten am Waldboden ein düsteres Zwielicht herrscht.«

Steffi: »Brauchen wir eine Lichtquelle?«

Nadine: »Nein, ganz so dunkel ist es dann doch noch nicht. Vor und hinter euch könnt ihr gut erkennen, wo der Pfad zwischen den Bäumen verläuft. Der Weg ist zwar deutlich genug, um ihm problemlos folgen zu können, aber so schmal, dass ihr nur hintereinander laufen könnt.«

Carsten: »Wonach riecht es denn hier?«

Nadine (schaut kurz im Text des Abenteuers nach, findet dort jedoch nichts dazu, also denkt sie sich etwas aus): »Ein angenehmer erdiger Geruch herrscht hier. Es duftet nach frischem Harz und feuchtem Moos.«

Carsten: »Das gefällt Valariel gut.«

Das Besondere an der Welt eines Rollenspiels im Vergleich zu einer gewöhnlichen Erzählung ist jedoch, dass sie nicht nur erfahren werden kann, sondern sich auch verändern lässt. Die Spieler werden ihre Helden Aktionen ausführen lassen, die einen Einfluss auf die Spielwelt haben können. Und da diese Welt ja dein Herrschaftsgebiet ist, kannst nur du **auf die Handlungen der Helden reagieren**. Dazu gehört nicht nur, Veränderungen in der Spielwelt zu beschreiben, sondern den Helden auch einen Dämpfer zu verpassen, wenn ihre Handlungen nicht funktionieren – aus welchen Gründen auch immer. Während die Spieler selbst über die Handlungen ihrer Helden bestimmen können, obliegt es darum deiner Entscheidung, ob die Handlung eines Helden zulässig ist oder unmöglich, ob sie problemlos gelingt oder stattdessen eine sogenannte Probe notwendig ist.

Nadine: »Nach einer Weile schält sich zu eurer Rechten eine kleine Hütte aus der Dunkelheit. Ja, Philipp, Romoxosch sieht sie als erstes.«

Saskia: »Das kommt mir verdächtig vor. Lasst uns mal stehenbleiben. Ich möchte einen Ast aufheben, gegen die Hütte werfen und abwarten, was passiert. Worauf muss ich dafür würfeln?«

Nadine: »Gar nicht, das gelingt dir auch so. Es gibt ein dumpfes Geräusch und ihr wartet ein paar Augenblicke ab, aber es regt sich nichts.«

Steffi: »Na gut, dann schleichen wir uns an.«

Nadine: »Okay, dafür müsst ihr aber alle eine Probe auf Verbergen ablegen. Alle bestanden? Sehr gut!«

Philipp: »Mein Held öffnet die Tür und stürmt hinein!«

Nadine: »Das kannst du nicht, die Tür ist nämlich verriegelt. Ebenso sind auch die Fenster mit Holzläden und Riegeln gesichert.«

Philipp: »Dann tritt Romoxosch die Tür ein!«

Nadine: »Bist du sicher? Dein Held ist doch ganz gut im Schlösserknacken, willst du es nicht mal damit versuchen?«

Philipp: »Nein, so weit denkt mein Zwerg gerade nicht, und er will da jetzt rein. Also würfele ich auf Kraftakt? Oh, das sieht schlecht aus. Ich habe es nicht geschafft.«

Steffi: »Lass mich mal versuchen! Sehr schön, Leomara schafft das!«

Eine weitere wichtige Aufgabe des Spielleiters zeigt sich, wenn die Helden es mit anderen Personen in der Spielwelt zu tun bekommen. Sei es nun ein gewiefter Händler, eine fahrende Ritterin oder ein gefährlicher Räuber, abgesehen von den Helden selbst muss der Spielleiter **alle weiteren Personen darstellen**. Dazu ist nicht unbedingt viel schauspielerisches Geschick nötig, denn für alle Personen, die im Abenteuer vorkommen, sind einige kurze Beschreibungen und Hinweise aufgeführt, wie du der Figur mit einfachen Mitteln Tiefe und eine Persönlichkeit verleihen kannst, wenn du in ihre Rolle schlüpfst. Allerdings muss auch nicht jedes Gespräch vollständig ausgespielt werden.

Nadine: »Die Hütte ist karg eingerichtet. Es gibt einen grob gezimmerten Tisch und einen Stuhl, einige Felle in der Ecke und ein Bett. Vom Poltern des brechenden Riegels, als Leomara die Tür eintritt, schreckt eine Gestalt hoch, die offenbar auf dem Bett geschlafen hatte. Eine Männerstimme ruft: »Wer seid ihr? Hier ist nichts zu holen!« Es ist aber zu dunkel in der Hütte, um mehr zu erkennen.«

Saskia: »Dann möchte Hesindian gerne seinen Stabzauber aktivieren und Licht machen.«

Nadine: »Alles klar, dann durchströmt das Licht deines brennenden Magierstabs jetzt die Hütte, und der Mann, der auf dem Bett sitzt, wendet sich geblendet ab. Er hat dunkle Haare und ist schlecht rasiert, um die 30 Jahre alt und athletisch gebaut. Furchtsam blickt er euch an, sein Blick wirkt fiebrig.«

Carsten: »Auf den passt doch die Beschreibung des Jägers, die wir bekommen haben! Valariel sagt: »Sei begrüßt, Mensch! Bist du der Jäger in diesem Wald?«

Nadine: »Der Mann nickt und erwidert: »Der bin ich, und wer seid ihr? Was wollt ihr hier?«

Carsten: »»In der Stadt macht man sich Sorgen um Euch. Ihr habt euch ungewöhnlich lange nicht mehr dort sehen lassen. Ist etwas passiert?«

Nadine: »Okay, der Jäger beschreibt euch, wie er im Wald von einem angriffslustigen Wolfsrudel verfolgt wurde. Er konnte entkommen, aber dabei wurde sein Bein verletzt und er hat den Weg in die Stadt seitdem einfach nicht geschafft. Die Wunde zeigt er euch auch, sie sieht böse aus und verheilt schlecht.«

Steffi: »Leomara nimmt einen Verband aus ihrem Rucksack und möchte sein Bein versorgen. Außerdem bieten wir ihm natürlich an, uns um die Wölfe zu kümmern, oder?«

Leider laufen Begegnungen in Aventurien längst nicht immer so friedlich ab wie in diesem Beispiel. Darum kannst du als Spielleiter **die Spieler mit Herausforderungen wie Kämpfen oder Hindernissen konfrontieren**. Wenn es zu einem Kampf kommt, kontrollierst du

die Gegner der Helden, aber auch eventuelle Verbündete, die auf ihrer Seite kämpfen. Über deren erlittene Verletzungen wirst du dabei Buch führen, so wie die Spieler die Lebenspunkte ihrer Helden im Auge behalten müssen. Mitunter obliegt dir dabei auch die Entscheidung, mit welchen Mitteln deine Figuren sich dabei zur Wehr setzen und wann sie womöglich versuchen, aus dem Kampfgetümmel zu fliehen. Auch hierzu erhältst du alle wichtigen Spielwerte und Hinweise direkt an passender Stelle im Abenteuer an die Hand.

Einige Zeit später stehen die Helden sechs aggressiven Wölfen gegenüber. Ein Kampf mit zehn Teilnehmern droht auszubrechen. Nadine entscheidet, die Situation etwas zu entschärfen, und lässt jeden Wolf einen bestimmten Helden angreifen. Hesindian und Valariel bekommen es jeweils mit einem Wolf zu tun, den nahkampfstärkeren Helden Leomara und Romoxosch stellt sie jeweils zwei Wölfe gegenüber.

In einem kooperativen und kommunikativen Spiel wie dem Rollenspiel kommt es auch immer mal wieder vor, dass sich die Spieler nicht einig sind oder dass über die Auslegung der Regeln diskutiert wird. In solchen Fällen liegt alle Kompetenz letztlich bei dir, und du solltest **zwischen den Spielern vermitteln und im Zweifel entscheiden**. Dies gilt auch für Fälle, in denen die Spieler ihr eigenes Wissen mit dem ihrer Helden gleichsetzen. Auch wenn ein Spieler sich gut mit Optik und Trigonometrie auskennt, bedeutet das noch lange nicht, dass sein Held auch aus der Länge eines Schattens und dem Sonnenstand die Höhe eines Baumes berechnen kann. Umgekehrt muss eine Spielerin sich nicht mit der Schmiedekunst auskennen, damit ihre Heldin sich ein Schwert anfertigen kann. Am Anfang fällt es häufig noch schwer, zwischen Spieler- und Heldenwissen zu unterscheiden, aber mit mehr Erfahrung werden Spieler und Spielleiter immer weniger darauf achten müssen, die beiden nicht zu vermischen.

Nadine: »Der letzte Wolf sinkt zu Boden, getroffen von einem wuchtigen Hieb mit Romoxoschs Felsspalter-Axt. Er regt sich nicht mehr. Ihr habt die wütenden Wölfe besiegt und könnt durchatmen.«

Carsten: »Hervorragend! Dann möchte ich mich daranmachen, den Wölfen das Fell abzuziehen.«

Steffi: »Was machst du denn da? Das dauert viel zu lange. Hesindian ist verletzt und Leomara geht es auch nicht mehr so gut. Außerdem wird es dunkel. Wir sollten schnell aufbrechen und zur Hütte des Jägers zurückkehren, um dort zu übernachten.«

Carsten: »Hmm, na schön. Dann sammle ich die toten Wölfe ein, um die Felle später abzuziehen.«

Steffi: »Das ist doch viel zu schwer für Valariel, die kriegt sie nicht so einfach getragen.«

Carsten: »Wieso denn nicht? Schau doch, ich habe sechs freie Plätze, da kann ich doch die Wolfskadaver eintragen.«

Steffi: »Ich glaube nicht, dass das so funktionieren kann. Spielleiter?«

Nadine: »Interessante Idee, Carsten, aber so wird das tatsächlich nicht funktionieren. Wenn ihr möchtet, darf jeder einen der Wölfe auf den Schultern tragen und mitnehmen. Hesindian ist allerdings zu schwer verletzt, der schafft das nicht.«

Eine letzte Sache muss dir als Spielleiter klar sein: Anders als bei Figuren in einer fertigen Geschichte sind die Entscheidungen der Spieler und damit die Aktionen der Helden kaum vorhersehbar. Ein guter Spielleiter wird **die Spieler daher gelegentlich behutsam in die richtige Richtung lenken**, ohne dabei jedoch den Handlungsspielraum einzuschränken. Wenn die Heldengruppe beispielsweise beschließt, sich zugunsten des Abenteurers aufzuteilen, ist das zunächst einmal kein Problem. Während du reihum mit jeder der Teilgruppen das Spiel fortführst, müssen die anderen Spieler dann einfach ein wenig Geduld haben und zuhören. Will sich jedoch einer der Helden vollständig absetzen und in eine ganz andere Richtung laufen, musst du gegebenenfalls eingreifen.

Saskia: »Die Wölfe sind erschlagen, der Jäger heilkundlich versorgt, und wir haben unsere Belohnung für den erfolgreichen Auftrag kassiert. Und ich weiß schon, was Hesindian jetzt tun möchte! Wir haben doch diese Erzählungen von Wüstensand und Dschinnen und fliegenden Teppichen weit im Süden gehört. Das alles würde Hesindian ja zu gerne einmal sehen! Wollen wir nicht alle zusammen nach Süden reisen?«

Philipp: »Mein Zwerg fühlt sich hier eigentlich ganz wohl.«

Nadine: »Puh, da hast du dir aber eine ganz schön lange Reisetrecke überlegt. Was hältst du denn davon, wenn wir für den Moment erstmal noch hier in der Grafschaft Heldentrutz weiterspielen? Für das nächste Mal suchen wir uns dann ein Abenteuer woanders aus. Saskia, magst du da vielleicht sogar selbst Spielleiter sein? Ich würde auch mal gerne einen Helden spielen. Mich interessiert, ob das sehr anders ist als Spielleiten.«

Wie du siehst, ist die Rolle des Spielleiters sehr abwechslungsreich, und die der Spieler nicht weniger reizvoll.



Spieltipps für den Meister

Damit du als Spielleiter auch ohne Erfahrung auf unerwartete Fragestellungen und Entscheidungen der Spieler reagieren kannst, findest du hier einige nützliche Hinweise, die dir das Meistern erleichtern werden.

Falls ihr gleich ins Gruppenabenteuer starten wollt, ohne vorher die Soloabenteuer gespielt zu haben, verteile am besten jetzt die Heldenbögen an die Spieler, damit sie sich diese ansehen können, während du die nächsten Abschnitte still für dich liest.



Nachfolgend findest du einige Spielhilfen für häufig auftretende Probleme und Fragen am Spieltisch sowie Hinweise, wie man sie am besten löst.

Wann verlange ich als Meister eine Probe?

Proben sind grundsätzlich immer dann angebracht, wenn der Erfolg einer Handlung ungewiss ist und wenn ein Scheitern der Handlung für den Spielverlauf von Bedeutung wäre. Mit Proben und dem Risiko eines Scheiterns kommt Spannung ins Spiel – wenn die Spieler vor jeder Aktion bereits wissen, dass sie erfolgreich sein wird, fehlt dem Spiel auf Dauer der Reiz. Wir empfehlen aber, den Einsatz von Proben nicht zu übertreiben. Denn obwohl Proben ein gutes Spannungselement sein können, können sie auch schnell langweilen und den Spielfluss arg ins Stocken bringen, wenn sie zu häufig oder für Handlungen verwendet werden, von denen nicht viel abhängt. Es wäre beispielsweise wenig förderlich, jede Fortbewegung eines Helden mit einer Probe zu versehen, um zu entscheiden, ob er stürzt.

Im Laufe der Zeit wirst du ein gutes Maß dafür finden, wofür du eine Probe verlangst und wofür nicht. Dieses Abenteuer soll dir dabei helfen, dieses Maß für dich zu finden, aber wenn du eine zusätzliche Probe einfordern willst oder entscheiden möchtest, dass eine Handlung eigentlich gelingen müsste, obwohl hier eine Probe vorgeschlagen wird, dann handle nach deinem Ermessen. Denke bitte immer daran: Es geht nicht darum, deine Mitspieler zu gängeln, sondern darum, gemeinsam Spaß zu haben!

Hilfe – meine Gruppe trennt sich!

Eine Gruppe von Helden muss nicht die ganze Zeit gemeinsam vorgehen – eine Aufteilung in verschiedene Teilgruppen kann mitunter sehr sinnvoll sein. Handle in diesem Fall die Szenen wie in einem Film wechselseitig

ab. Das heißt: Spiele erst das Geschehen mit einer der Teilgruppen bis zu einem Punkt, an dem sich eine Pause anbietet, und gehe dann zur anderen Gruppe über. Acht hierbei aber darauf, dass die verschiedenen Szenen zeitlich parallel ablaufen, du also bei einem Wechsel der Gruppen einen kleinen Zeitsprung machen musst. So wird es für die einzelnen Spieler nicht zu langweilig. Es ist für Spieler meist zwar spannend, zu sehen, was die andere Teilgruppe gerade macht – nur sollten die Pausen für keinen Spieler zu lange dauern, damit keine Langeweile aufkommt. Allzu kurz sollten die einzelnen Szenen aber auch nicht sein, da sich dann keine wirkliche Handlung entfalten kann. Wann genau Sprünge am besten zu setzen sind, wirst du mit der Zeit immer besser beurteilen können, zu Beginn könnt ihr auch in der Gruppe gemeinsam entscheiden, wann ein Wechsel angebracht ist. Oft bietet es sich an, die Zeit für einen Wechsel jeweils an solchen Stellen anzuhalten, bei denen etwas geschehen kann, das auch die anderen Gruppen von Helden beeinflussen könnte, damit diese Gelegenheit haben, darauf zu reagieren. Wenn eine Teilgruppe sich für eine Handlung entscheidet, die sie eine Weile beschäftigt halten wird, fühlt sich ein Wechsel auch meist recht natürlich an. Eine weitere Möglichkeit ist ein Wechsel direkt vor einer spannenden Szene oder Probe – ein klassischer „Cliffhanger“.

Spielerideen und Heldenwissen

Die Spieler sollten zwischen ihrem eigenen Wissen und dem ihres Helden trennen, und du als Spielleiter solltest ebenfalls darauf achten. Grundsätzlich besitzen Helden andere Fähigkeiten als die Spieler. Ein Spieler kann sich mit seinem Wissen einbringen, aber selbstverständlich kann man nicht erwarten, dass er alles weiß, was sein Held weiß, und z. B. jeder Spieler an der von dir beschriebenen Fingerhaltung eines gegnerischen Magiers erkennt, welchen Zauberspruch dieser gerade spricht. Für solche Fälle wäre eine Fertigungsprobe auf *Magiekunde* eine gute Alternative.

Ebenso sollte darauf geachtet werden, dass den Helden kein Wissen zugeschrieben wird, über das sie nicht verfügen können: Selbst wenn der Spieler eines Helden beispielsweise detaillierte Kenntnisse über optische Gesetzmäßigkeiten hat, heißt das nicht, dass sein Held sich auch mit moderner Physik auskennt. Es gibt hierfür aber keine in Stein gemeißelten Regeln. Am Ende entscheidet ihr in eurer Gruppe selbst, in welchem Ausmaß ihr z. B. den Erfolg von Heldenaktionen vom Würfeln abhängig machen wollt, und wie streng ihr die Trennung von Spieler- und Heldenwissen handhaben möchtet.

Der Aufbau des Abenteuers

Im Abenteuertext finden verschiedene Symbole und Kästen Anwendung. Ihre Bedeutung erklären wir dir hier. Wichtig sind diese Informationen daher nur für den Spielleiter.



Alle Texte in diesem und anderen Abenteuerheften sind nur für die Augen des Spielleiters bestimmt. Sie geben dir die Informationen an die Hand, die du benötigst, um die Welt um die Helden herum lebendig werden zu lassen, und sie enthalten oft auch Informationen, welche die Heldenspieler erst durch ihre Aktionen herausfinden müssen – wenn sie diese bereits vorab von dir vorgelesen bekämen, würde dies die Spannung und den Spielspaß deutlich verringern.

Dieses Abenteuer ist so aufgebaut, dass deine Mitspieler und du alle wichtigen Regeln Schritt für Schritt erlernen könnt – und gleichzeitig erlebt ihr dabei ein spannendes Abenteuer! Gerade zu Beginn wird es eine kurze Lernphase geben, damit ihr die vorgestellten Regeln auch anwenden könnt. Später werden du und deine Mitspieler deutlich freier agieren. Bevor ihr anfangen könnt, solltest du dich daher mit der Struktur des Abenteuers vertraut machen.

Textstruktur

Das vorliegende Abenteuer ist in verschiedene Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt weist dabei verschiedene Texte auf, die dir als Spielleiter helfen, die Übersicht zu bewahren. Viele Texte sind dabei jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet, damit du sofort erkennen kannst, um was für eine Art von Text es sich handelt. Die verschiedenen Textarten und ihre Symbole wollen wir dir an dieser Stelle kurz vorstellen.



Diese Texte geben dir als Spielleiter eine direkte Handlungsanweisung, die du befolgen solltest. Sie werden üblicherweise nach dem Vorlesetext relevant und folgen auf diesen.

Diese Informationen darfst du den Spielern teilweise mitteilen, dies ist jeweils angegeben.

Dieses Symbol weist dich auf Meisterinformationen hin. Meisterinformationen sind geheime Informationen, die nur für dich als Spielleiter gedacht sind. Sie sind für die Helden zunächst unbekannt, aber unter Umständen kannst du ihnen nach bestimmten Handlungen diese Informationen zugänglich machen. Diese Art von Text steht in *Die Räuber vom Dunkeltann* meistens in einem grau unterlegten Kasten, aber nicht immer.



Diese Informationen darfst du den Spielern zunächst nicht mitteilen.

An einigen Stellen des Abenteuers gibt es Anmerkungen zu Proben und ihren jeweiligen Auswirkungen, wenn sie ge- oder misslungen sind.

✓ Gelungen: ...

✗ Misslungen: ...

Lies den Spielern entsprechend des Ausgangs der Probe den jeweiligen Textabschnitt vor.

Bevor ein Kampf beginnt, erhältst du hier Informationen über besondere Kampfsituationen und Angaben dazu, unter welchen Bedingungen er endet.



Diese Informationen solltest du den Spielern nicht vorlesen.

Kästen, die so aussehen, werden Wertekästen genannt. In ihnen werden die wichtigsten Werte von Gegnern zusammengefasst.

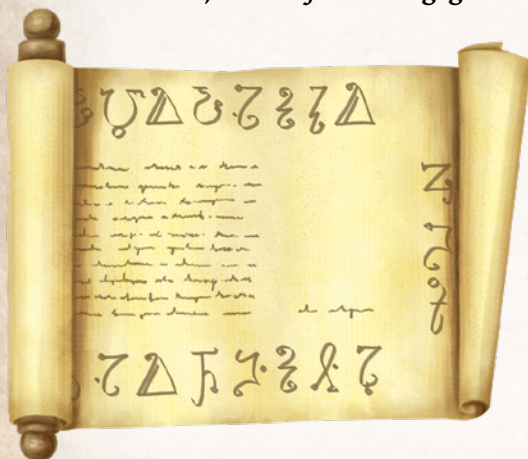


Du kannst diese Informationen den Spielern vorlesen, oder aber auch für dich behalten.

Wenn ein Text mit **Zum Vorlesen oder Nacherzählen** beginnt, dann kannst du ihn deinen Mitspielern vorlesen oder ihnen den Inhalt in deinen eigenen Worten wiedergeben. Anfang und Ende solcher Texte sind immer mit Zierbalken versehen, damit du nicht versehentlich zu viel vorliest.



Lies diese Informationen den Spielern vor.





Eine andere Art von Texten, die du deinen Mitspielern vorlesen solltest, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Diese Texte werden bis zu ihrem Ende von einer Zierleiste begleitet. Es handelt sich hierbei um Regelerklärungen. Wenn die linksstehende Zierleiste endet, hast du das Ende des Vorlesetextes erreicht. So weißt du immer ganz genau, welchen Text du vorlesen kannst und wo dieser endet.

Lies diese Informationen den Spielern vor, falls ihr mit der jeweiligen Regel noch nicht vertraut seid.

Stößt du auf dieses Symbol, bist du bei einem Beispiel für einen Regelmechanismus gelandet. Er befindet sich meist hinter einer Regelerklärung.



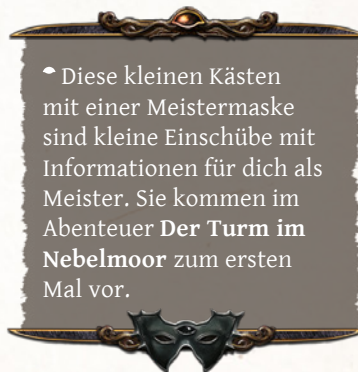
Lies diese Informationen den Spielern vor, falls ihr mit der jeweiligen Regel noch nicht vertraut seid. Diese Informationen kannst du den Spielern vorlesen, um eine Regel anhand eines Beispiels zu verdeutlichen.

Wenn du auf ein solches Symbol stößt, dann handelt es sich um zusätzliche Hintergrundinformationen. Diese Informationen sind für das Abenteuer nicht unbedingt notwendig und du kannst sie auch ignorieren. Sie dienen jedoch dazu, die Spielwelt lebendiger zu gestalten.



Du kannst diese Informationen den Spielern vorlesen oder nacherzählen, es ist jedoch nicht notwendig.

• Diese kleinen Kästen mit einer Meistermaske sind kleine Einschübe mit Informationen für dich als Meister. Sie kommen im Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** zum ersten Mal vor.



Diese Informationen darfst du den Spielern zunächst nicht mitteilen.

Spielvorbereitung

Dieser Abschnitt beschreibt die Spielmaterialien, die für das Gruppenabenteuer bereitgelegt werden sollten. Außerdem enthält er eine Zusammenfassung der Abenteuerhandlung, sodass du ihn den Spielern am besten nicht vorliest.



Mit folgenden Schritten bereitet ihr euch auf das erste Abenteuer vor.

Heldenbogen

Jeder Spieler braucht für das Gruppenabenteuer einen Heldenbogen seiner Wahl. Die Soloabenteuer können zum Kennenlernen der Charaktere und der Regeln vorab oder am Anfang der gemeinsamen Spielsitzung gelesen werden, ihr könnt die Soloabenteuer aber auch weglassen und gleich mit dem Abenteuer in diesem Heft beginnen. Sonderregeln für die einzelnen Helden werden in dem beiliegenden Heft mit den **Spielregeln** erklärt, dieses ist zum Spielen aber zunächst nicht notwendig, denn alle Regeln zum Bestehen eures ersten Abenteuers werden auch in diesem Heft erläutert.

Handouts & Spielpläne

Die **Karte des Soldaten** und das Heft **Spielpläne** solltest du zu Beginn des Spiels bereitlegen, aber so, dass die anderen Spieler die Karten und Pläne noch nicht einsehen können.

Marker & Schicksalspunkte

Platziere vor dir die Pappmarker der **Schicksalspunkte** sowie die **Kreaturenmarker** von Riesenratten, einer Höhlenspinne, dem Räuber Thimorn, dem Ork Blaufell und den übrigen Räufern. Hinzu kommen noch jeweils ein zwanzigseitiger und ein sechsseitiger **Würfel** und dieses Heft – am besten so, dass die Spieler nicht lesen können, was darin geschrieben steht. Die restlichen sechs Würfel (drei zwanzigseitige und drei sechsseitige) kommen in die Mitte des Tisches, sodass alle Heldenspieler sie gut erreichen können.

Wenn die Helden die Soloabenteuer gespielt haben ...

... müssen Lebens- und Astralpunkte wieder auf ihre jeweiligen Maximalwerte gesetzt werden. Falls dich dieser Satz im Moment verwirrt, weil du bislang keines der Soloabenteuer gespielt hast, teile ihn einfach den Spielern mit, wenn sie fertig sind und dir Bescheid gegeben haben. Sie werden wissen, was zu tun ist. Es ist genug Zeit für die Helden zwischen den Soloabenteuern und dem vorliegenden Gruppenabenteuer vergangen, sodass alle ihre Wunden geheilt und verlorene Zauberkräfte regeneriert wurde.

Übersicht über das Abenteuer

Für dich als Spielleiter ist es wichtig, dass du zu Beginn weißt, was in diesem Abenteuer geschieht. Aus diesem Grund wollen wir dir eine kleine Zusammenfassung geben.

Die Helden werden von *Erlgard Hohenwald*, der Hauptfrau des Grafen *Emmeran*, angeworben, um die Edle *Eldora* zu retten. Diese wurde von Räufern in den Dunkel-tann, einen unheimlichen Wald, entführt. Es wurde ein Lösegeld verlangt, das Eldoras Familie von gräflichen Soldaten überbringen ließ. Die Räuber legten den Soldaten aber einen Hinterhalt, nahmen sie gefangen und schickten erneut eine Lösegeldforderung an Eldoras Familie, dieses Mal jedoch die dreifache Summe. Da weder ihre Familie noch der Graf darauf eingehen wollten, wurden die Helden beauftragt, die Edle zu retten.

Die Helden reisen zum Ort der Übergabe, entdecken dort einen orkischen Ritualplatz und eine Höhle, die zu einem verzweigten Tunnel- und Höhlensystem führt. Sie finden dort einen der entkommenen gräflichen Soldaten, der aber bei der Flucht vor den Räufern zu Tode kommt. Allerdings hat dieser eine Karte der Höhlen bei sich und die Helden bemerken, dass das Räuberversteck mit dem Höhlensystem verbunden ist. Zwar müssen sich die Helden durch verschiedene Höhlen schlagen und sich gegen Riesenratten, eine Höhlenspinne und zahlreiche andere Gefahren wehren, aber über diesen Weg können sie die Räuber überraschen und die Edle *Eldora* befreien.



Das Abenteuer beginnt

Die Reise zum Dunkeltann

Die erste Szene ist der Einstieg ins Abenteuer. Die Spieler müssen an dieser Stelle vom Spielleiter nur die Informationen aus dem Vorlesekasten erhalten: Sie wurden von Graf Emmeran über die Hauptfrau seiner Garde, Erlgard Hohenwald, angeworben, eine vermisste Edle namens Eldora zu retten. Sie wurde von Räubern entführt und wird nun in einem Wald, dem Dunkeltann, festgehalten. Die Lösegeldübergabe ist gescheitert, die gräflichen Soldaten, die dafür verantwortlich waren, sind nicht zurückgekehrt. Nun sollen die Helden Eldora befreien. Jedem von ihnen wurden für diesen Auftrag **60 Silbertaler** versprochen. Die Helden reisen zu dem Ort der Lösegeldübergabe, einer Lichtung im Dunkeltann.



die Soldaten des Grafen die Schatulle mit der geforderten Menge goldener Dukaten überbringen wollten, muss etwas schiefgegangen sein. Statt der Edlen kehrte nur eines der gräflichen Pferde ohne seinen Reiter zurück, dafür mit einer Botschaft, in der die Entführer den Überbringern des Lösegelds vorwarfen, sie angegriffen zu haben. Die Entführer, eine Räuberbande, fordern nun das dreifache Lösegeld, bevor sie bereit sind, Eldora und die gräflichen Soldaten freizulassen.

Da ihre Familie diese Summe nicht aufbringen kann und Graf Emmeran nicht den Anschein erwecken will, erpressbar zu sein, hat er einen Plan ersonnen, die Edle zu befreien. Würden sich seine Soldaten in größerer Zahl im Wald blicken lassen, wäre das Leben der Edlen zweifellos in Gefahr. Eine Gruppe Glücksritter würde dagegen keinen Argwohn erwecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist ein warmer Tag in der Grafschaft Heldenrutz im Norden des Mittelreichs – dem größten Reich auf dem Kontinent Aventurien. Die Sonne scheint, und der schmale Pfad, der in den Dunkeltann am Fuße des Gebirges südlich des Horndrachenfelsens führt, lässt euch gut vorankommen. Die Wildnis wird von Wanderern und Pilzsammlern ebenso sorglos durchstreift wie von den Adligen, die dort ihrem Jagdrecht nachgehen. Doch sind auch Geschichten von wilden Orkbanden und gefährlichen Tieren bekannt, die ahnungslose Wanderer aus dem Hinterhalt angreifen. Schließlich verschwand dort auch die Edlentochter Eldora von Wolfspfort auf einem Ausritt.

Von Orks, die aus dem Gebirge herabsteigen, das die Einheimischen Finsterkamm nennen, hört man immer wieder, aber auch von den rotpelzigen und affenartigen Goblins, die dort hausen sollen. Man befürchtet, sie hätten die Edle als Abendmahl verspeist. So manch einer berichtete auch von uralten Trollen oder von menschenfressenden Ogern, ein anderer von Geistern und sogar einem Skelettkönig.

Ihr wisst, dass es all diese Kreaturen in Aventurien gibt, und niemand wäre dumm genug, ihre Existenz anzuzweifeln. Aber ihr seid euch auch sicher, dass Eldora durch nichts davon eine Gefahr droht, denn keines dieser Wesen schreibt Erpresserbriefe ...

Im Nachhinein wurde euch klar, dass die kleinen Aufträge, die euch von Hauptfrau Erlgard Hohenwald übertragen wurden, vor allem Prüfungen eurer Fähigkeiten waren. Schließlich hattet ihr euch als würdig erwiesen, weshalb Erlgard euch im Namen Graf Emmerans damit beauftragte, Eldora aus dem Dunkeltann zurückzuholen. Jedem von euch wurde dabei eine Belohnung von stolzen 60 Silbertalern in Aussicht gestellt.

Ihr habt erfahren, dass es eine dreiste Lösegeldforderung gab, der die Familie der Edlen sogar nachkommen wollte. Doch als



Lösegeldübergabe sein, eine Lichtung mit einer alten schwarzen Eiche, welche die Bewohner der Umgebung abergläubisch meiden. Der Ort gilt als verflucht und vor langer Zeit sollen dort Orks ihre finsternen Rituale abgehalten haben. So seid ihr am Morgen aus dem kleinen Dorf Düsterrode aufgebrochen, wo Hauptfrau Erlgard eure Rückkehr erwartet. Ihr seid bereit einige Zeit durch den Wald gestreift, als der bisher sonnige Tag von dunklen Regenwolken verfinstert wird und ihr schließlich einen kleinen Hügel entdeckt, der an einer Seite rasch abfällt. Kaum habt ihr euch genähert, da seht ihr ganz in der Nähe eine Lichtung mit einer alten Eiche stehen, dann beginnt es zu regnen.



Die Helden sollen also eine entführte Adlige retten und einen Goldschatz finden. Dass die Entführer von den Soldaten gar nicht angegriffen wurden, sondern sie ganz im Gegenteil in einen Hinterhalt gelockt haben, um das Lösegeld nachträglich erhöhen zu können, ist eine Information, über die zunächst nur du als Spielleiter verfügst, nicht jedoch deine Spieler. Auch vom Aufbau des Abenteuerschauplatzes sollten die Helden im Moment noch nichts wissen. Von der Verbindung des Höhlensystems zur Räuberhöhle und dem entkommenen gräflichen Soldaten werden sie erst im Laufe des Abenteuers erfahren.



Nachdem du den Spielern den Inhalt des obigen Vorlesekastens vorgelesen oder nacherzählt hast, ermuntere sie dazu, ihre Helden kurz zu beschreiben und deren Namen zu nennen, damit die übrigen Spieler einen Eindruck von ihnen gewinnen können. Du kannst dir in der Zwischenzeit einen ersten Überblick über den Aufbau der Höhle mit einem Blick auf die **Karte der Höhle** auf Seite 15 verschaffen – die Details werden im Weiteren dann schrittweise beschrieben.

1. Der Ritualplatz

Die Helden haben den Ort der Übergabe erreicht. Sie können die Lichtung untersuchen und erste Hinweise finden, dass der Ort früher von Orks als Ritualplatz genutzt wurde und es einen Kampf zwischen den Soldaten und den Räubern gegeben haben muss. Dabei entdecken sie auch die Höhle, die zum Orkheiligtum und dem Versteck der Räuber führt.



Damit du dir eine Übersicht über die aventurischen Orte, Begriffe und erwähnten Personen verschaffen kannst, haben wir hier für dich und deine Mitspieler alle wichtigen Details des Vorlesetextes noch einmal zusammengestellt.



Orte:

Aventurien: der phantastische Kontinent

Dunkeltann: ein unheimlicher Wald in der Heldentrutz; hier haben Eldoras Entführer sich versteckt

Düsterrode: ein Dorf in der Nähe des Dunkeltanns, von wo aus die Helden in den Wald aufgebrochen sind.

Finsterkamm: ein großes Gebirge im Westen der Heldentrutz; hier hausen zahlreiche Orks

Heldentrutz: eine Grafschaft des Mittelreichs, in der das Abenteuer spielt

Mittelreich: das größte Reich Aventuriens

Personen:

Eldora von Wolfspfort: die Tochter eines Adligen aus der Heldentrutz; sie wurde von Räubern entführt

Emmeran von Löwenhaupt: Graf der Heldentrutz

Erlgard Hohenwald: die Hauptfrau der gräflichen Garde; sie hat die Helden angeworben

Anderes:

Dukaten: Goldmünzen, u. a. eine Währung des Mittelreichs, sehr viel wert

Orks: eine schwarzpelzige Spezies von gnadenlosen Kriegern, die mit den Menschen verfeindet sind

Silbertaler: Silbermünzen, u. a. eine Währung des Mittelreichs, zehn davon entsprechen einem Dukaten

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Regentropfen prasseln auf euch herab. Ein erstes Donnergrollen ist aus der Ferne zu vernehmen. Die Lichtung weist einen kleinen Steinaltar auf. Was dort geopfert wurde, wollt ihr euch gar nicht vorstellen. Die knochige Eiche vor euch wird immer wieder von Blitzen erhellt und wirft drohende Schatten.

Mitten in einem breiten Astloch erkennt ihr den bleichen Totenschädel eines Tieres. Bedrohlich schauen die leeren Augenhöhlen in eure Richtung.

Auf der Spitze des Baumes sitzt, trotz des Regens, eine Elster, die ein glänzendes Schmuckstück im Schnabel hat.

Einige Schritte hinter dem Baum könnt ihr einen Höhleneingang wahrnehmen.





Der Ritualplatz ist mittlerweile seit vielen Jahrzehnten nicht mehr benutzt worden. Früher markierte die Eiche den Eingang zur Höhle und Orks brachten auf dem kleinen Altar tierische Opfer dar, um ihren Totengötzen Tairach zu besänftigen. An diese Zeit erinnern sich die Bewohner der Umgebung noch immer durch Märchen, sodass dieser Ort für sie als verflucht gilt. Bis hierhin hatten die Spieler noch keine Gelegenheit, wirkliche Handlungen vorzunehmen. Das soll sich jetzt ändern. Frage deine Mitspieler daher: „Was möchtet ihr tun?“ und schau dir den entsprechenden Kasten mit den Handlungsanweisungen an.

Die Spieler können dann beschreiben, was ihre Helden tun möchten, oder auch mit der Stimme des Helden in der ersten Person sprechen und kundtun, was sie zu tun gedenken – ganz so wie in einem Theaterstück.

Ob deine Spieler als Spieler diskutieren und von ihrem Helden in der dritten Person sprechen oder ob sie ganz in die Rolle ihres Helden schlüpfen und versuchen, mit deren Stimme zu sprechen, beeinflusst nicht die Chancen der Gruppe, ihren Auftrag zu erfüllen. Es kann aber stimmungsfördernd sein, wenn alle Spielerinnen und Spieler ganz in die Rollen ihrer Helden schlüpfen. Das kann am Anfang zwar etwas Überwindung kosten, wirkt aber meist nach wenigen Versuchen schon völlig selbstverständlich.



Was möchtest du tun?

Lies den Spielern die folgenden Optionen vor, damit sie sich entscheiden können, wie sie vorgehen möchten. Jeder der Helden kann nacheinander auch alle Optionen einmal ausprobieren und jeweils einmal eine Probe ablegen. Es reicht aus, wenn einem Helden die Probe gelingt, um die Informationen zu erhalten, die unter *Gelingen* steht. Sobald kein Spieler mehr eine Probe ablegen kann oder möchte, geht es mit Abschnitt 2. Der Höhleneingang weiter.

Wie die Proben, von denen nun gesprochen wird, funktionieren, wird dir im nächsten Abschnitt erklärt.

Ich schaue mir den Tierschädel, der in das Astloch eingesetzt wurde, näher an.

Wer sich der Eiche und dem Schädel nähern will, der muss eine Probe auf **Mut** ablegen.

✓ **Gelingen:** Es ist ein Ziegenschädel. Er sieht unheimlich aus und jemand hat mit einem Werkzeug kleine Kerben angebracht. Sicherlich ein Versuch, Fremde einzuschüchtern.

✗ **Misslungen:** Du hast ein mulmiges Gefühl und möchtest dich dem Baum nicht nähern.

Mich interessiert der Steinaltar, ich möchte ihn untersuchen.

Möchte ein Held mehr über den Altar wissen, so muss er eine Probe auf **Klugheit** –1 ablegen.

✓ **Gelingen:** Dieser Altar könnte von Orks genutzt worden sein, um blutige Tieropfer darzubringen. Blutspuren oder getrocknetes Blut, sind aber auf dem Altar nicht zu sehen. Vermutlich wurde er schon lange nicht mehr benutzt.

✗ **Misslungen:** Es ist ein Steinaltar, aber für welchen Zweck, weißt du leider nicht.

Ich untersuche den Boden, vielleicht finde ich etwas.

Um etwas zu bemerken, muss einem Helden eine Probe auf **Intuition** +1 gelingen.

✓ **Gelingen:** Zwischen der alten Eiche und dem Höhleneingang bemerkst du zahlreiche Fußabdrücke und einen verlorenen Lederhandschuh. Der Handschuh passt zu der Uniform der gräflichen Soldaten.

✗ **Misslungen:** Du entdeckst nichts.

Ich möchte den Baum hochklettern, um der Elster das Schmuckstück abzunehmen.

Dies ist nicht möglich, da die Äste am oberen Ende des Baums zu dünn sind, um hochzuklettern. Sage dem Spieler, dass diese Handlung nicht funktionieren wird und er entsprechend keine Probe ablegen kann.

Ich möchte mit meiner Armbrust / meinem Bogen einen Schuss abgeben / einen herumliegenden Stein werfen und die Elster erschrecken.

In diesem Fall muss der Held über die entsprechende Waffe verfügen oder einen Stein aufheben, und ihm muss eine Probe auf Fernkampf (FK) +4 in der entsprechenden Kampftechnik (*Armbrüste, Bögen oder Wurfaffen*) gelingen. Dies funktioniert ähnlich wie eine Eigenschaftsprobe. Lies dazu einfach den Abschnitt für **Fernkampf** durch, der nach der Erklärung der Eigenschaftsprobe erläutert wird. Der FK-Wert der Kampftechnik *Wurfaffen* ist in der Tabelle unten rechts auf Seite 5 der Heldenbögen zu finden.

✓ **Gelingen:** Die Elster hat sich erschreckt, lässt das Schmuckstück auf den Boden fallen und fliegt davon. Bei dem Schmuckstück handelt es sich um einen kleinen Silberring mit einem eingravierten Fuchskopf, ein Zeichen des Phex, des Gottes der Diebe und des Glücks. (Vielleicht ist dieser Ring den Helden in der Zukunft noch einmal als Glücksbringer nützlich, siehe Seite 38.)

✗ **Misslungen:** Der Schuss / Wurf geht fehl, der Bolzen / Pfeil / Stein ist im Wald verloren gegangen und die Elster bleibt auf der Spitze des Baumes sitzen.

Ich möchte zum Höhleneingang gehen.

Für den Spieler geht es bei Abschnitt 2. Der Höhleneingang weiter, aber warte am besten, bis alle Helden den Weg zum Höhleneingang eingeschlagen haben, bevor du mit diesem Abschnitt weiter machst.

DIE HÖHLE IM DUNKELTANN



Eigenschaftsprobe

Wir beginnen mit den acht **Eigenschaften**, sie befinden sich ganz oben in der Mitte der aufgeschlagenen Seite und charakterisieren einen jeden Helden und eine jede Heldin grundsätzlich. Sie lauten: Mut (kurz MU), Klugheit (KL), Charisma (CH), Intuition (IN), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK).

Wenn in der Welt des Schwarzen Auges etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel geworfen. Man spricht dabei auch von einer **Probe**.

Die einfachste Art der Probe ist die **Eigenschaftsprobe**. Diese wird auf eine der acht Eigenschaften abgelegt. Eigenschaftswerte von Helden liegen zu Beginn des Spiels im Bereich zwischen 8 und 15 Punkten.

Wenn Eigenschaften geprüft werden, wird eine 1W20-Probe fällig. Hierfür würfelt man einen **W20**, liest die oberste Zahl ab und vergleicht sie mit dem zu prüfenden Eigenschaftswert. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist die Probe gelungen. Zeigt der Würfel aber eine höhere Zahl an, so ist die Probe misslungen. Eine gelungene Probe bedeutet, dass die Aktion, deren Ausgang ungewiss war, erfolgreich ist, eine misslungene Probe bedeutet einen Fehlschlag.

Es gibt Fälle, in denen eine solche Probe einfacher oder schwieriger ist. Dies wird durch einen

Modifikator dargestellt. Ein Pluszeichen stellt eine Erleichterung dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Ein Minuszeichen stellt eine Erschwernis dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert reduziert.

Es wird häufig vorkommen, dass der Spielleiter für eine Person oder eine Kreatur in der Welt des Schwarzen Auges würfelt, aber wenn es um die Frage geht, ob Helden etwas ge- oder misslingt, sollten die Spieler der Helden in der Regel selbst würfeln.

Leomara hat einen Eigenschaftswert in Mut von 14. Ihre Spielerin entscheidet sich, dass sich die Kriegerin den Tiereschädel im Baum anschauen möchte. Der Spielleiter verlangt deshalb eine Probe auf Mut. Die Spielerin muss einen zwanzigseitigen Würfel (1W20) würfeln und darf maximal den Eigenschaftswert in Mut würfeln, damit die Probe gelingt (1-14). Sollte der Wurf 15 oder höher anzeigen, ist die Probe misslungen. Wäre die Probe modifiziert, so hätte die Spielerin bei einer Erleichterung auf einen höheren Wert und bei einer Erschwernis auf einen niedrigen Wert als 14 würfeln müssen. Bei einer um -1 erschwerten Probe wäre die Probe z. B. nur bei 1-13 (14 - 1 = 13) gelungen.



Eigenschaften und ihre Bedeutung

Mut (MU): Mut steht für Furchtlosigkeit und entschlossenes Handeln. Ein hoher Wert lässt einen Helden auch angesichts großer Gefahren nicht verzagen.

Klugheit (KL): Klugheit steht für eine gute Analysefähigkeit, ausgeprägte Logikkenntnisse, für Allgemeinwissen und Erinnerungsvermögen.

Intuition (IN): Vorahnung, Einfühlungsvermögen und Bauchgefühl sind die wesentlichen Bestandteile von Intuition.

Charisma (CH): Persönliche Ausstrahlung, Überzeugungskraft und eine güldene Zunge – für all diese Attribute steht das Charisma.

Fingerfertigkeit (FF): Fingerfertigkeit umfasst die Geschicklichkeit der Finger und die Koordination zwischen Hand und Auge.

Gewandtheit (GE): Gewandtheit steht für die Geschicklichkeit des ganzen Körpers wie Reflexe und Reaktionsvermögen, aber auch für Beweglichkeit.

Konstitution (KO): Die Konstitution ist ein Maß für die Ausdauer und Robustheit eines Helden.

Körperkraft (KK): Die Körperkraft steht für Stärke und Muskelkontrolle, aber auch für die richtige Technik, um diese einzusetzen.

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	11	9
FF	GE	KO	KK



Hesindian

MU	KL	IN	CH
14	11	13	11
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
10	13	14	14
FF	GE	KO	KK



Leomara

MU	KL	IN	CH
13	10	12	9
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	15	15
FF	GE	KO	KK



Romoxosch

MU	KL	IN	CH
12	11	14	12
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
14	14	12	11
FF	GE	KO	KK



Valariel

Fernkampf

Elfe und Zwerg verfügen zu Beginn des Spiels über Fernkampfwaffen. Auf den Seiten 4 und 5 der Heldenbögen dieser beiden Abenteurer findest du unter Fernkampfwaffen den **Fernkampfwert (FK)** für einen Elfenbogen bzw. eine Leichte Armbrust. Um eine Probe auf den Fernkampfwert abzulegen, wird wie bei einer Eigenschaftsprobe eine 1W20-Probe abgelegt. Diese Probe kann aufgrund der Entfernung, Größe und anderer Einflüsse modifiziert sein. Da es sich bei den Schuss in Richtung der Elster nur um einen Warnschuss handelt, und nicht um einen echten Schuss im Kampf, ist die Probe um +4 erleichtert.

Valariel weist mit ihrem Elfenbogen einen Fernkampfwert von 14 auf. Da der Schuss um +4 erleichtert ist, trifft sie bei einem gewürfelten Wert mit dem W20 von 1-18 ($14 + 4 = 18$). Der Warnschuss sollte für sie also kein Problem sein.



In Aventurien werden Entfernungen in Meilen, Schritt und Fingern angegeben. Dabei gilt:

- 1 Meile = 1 km
- 1 Schritt = 1 m
- 1 Spann = 20 cm
- 1 Finger = 2 cm
- 1 Halbfinger = 1 cm



2. Der Höhleneingang

Zunächst haben die Helden ein wenig Zeit, um den Höhleneingang zu untersuchen. Nach ein paar weiteren Hinweisen, dass die Höhlen von Orks genutzt wurden, hören die Helden den Todesschrei eines gräflichen Soldaten aus dem Inneren der Höhle, der bei seiner Flucht durch monströse Riesenratten getötet wird. Der Schrei scheucht wiederum einen Schwarm Fledermäuse auf, der den Helden einen Schrecken einjagen kann.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Höhleneingang ist etwa 4 Schritt breit und ihr könnt erkennen, dass sich an den Wänden alte, teilweise verwaschene Wandmalereien befinden. Die primitiven Zeichnungen zeugen davon, dass die Höhle offenbar früher einmal bewohnt war. Ein Gang führt weiter in die Tiefe hinab.



Verteilen von Schicksalspunkten

 Verteile an jeden Spieler 3 Schicksalspunkte. Etwas weiter unten wird dir gesagt, wie sie eingesetzt werden können. Im Verlauf des Abenteuers wird es noch weitere Einsatzmöglichkeiten von Schicksalspunkten geben.



Was möchtest du tun?

 Jede Option ist mit einer Fertigungsprobe verbunden. Jeder Held darf maximal zwei Proben ablegen, gleich ob für zwei verschiedene Optionen oder für eine Option zweimal, wenn ihm die erste Probe misslungen ist. Danach ertönt der Todesschrei des gräflichen Soldaten und du solltest mit dem Abschnitt **Der Schrei des Soldaten** auf Seite 19 weitermachen.

Wie die Proben abgelegt werden, von denen nun gesprochen wird, erklärt dir der darauffolgende Abschnitt.

Ich möchte mir die Wandmalereien genauer ansehen.

Lege eine Probe auf *Götter & Kulte* +1 ab.

✔ **Gelingen:** Die Wandmalereien sind nicht das Werk von Menschen, sondern von Orks. Sie haben hier Jagd- und Kriegsszenen hinterlassen. Offenbar hat diese Höhle eine wichtige Bedeutung für sie.

✗ **Misslungen:** Irgendwelche primitiven Höhlenzeichnungen, auf denen du kaum etwas erkennen kannst.

Ich untersuche den Boden, vielleicht ist hier ja jemand entlanggegangen und hat Spuren hinterlassen.

Lege eine Probe auf *Fährten*suchen -1 ab

✔ **Gelingen:** Du kannst ein paar Brocken Erde erkennen, die offenbar von einem Schuh hier hineingetragen worden sind. Hier muss jemand vor ein paar Tagen entlanggegangen sein. Ob er in die Höhle hinein oder aus ihr heraus gegangen ist, vermagst du aber nicht zu sagen.

✗ Misslungen: Du kannst nichts entdecken.

Ich lausche. Höre ich vielleicht irgendetwas aus den Tiefen der Höhle?

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* -2 ab

✓ **Gelungen:** Du hörst zwar nichts, aber da liegt ein Geruch in der Luft. Vielleicht von einem Tier. Genauer kannst du ihn nicht einordnen.

✗ Misslungen: Du bemerkst nichts.

Ich überlege kurz, ob ich weiß, welche Wesen in dieser Gegend in Höhlen wohnen.

Lege eine Probe auf *Tierkunde* +1 ab.

✔ **Gelingen:** In Höhlen leben üblicherweise Höhlenbären, Wölfe, aber auch Ratten und Fledermäuse. Noch tiefer in Höhlensystemen können aber noch andere, unheimlichere Wesen existieren.

✗ Misslungen: Du hast keine Ahnung.

Das Schwarze Auge

Name Heindian Schlangentreu

Heldentyp Magier

Eigenschaften

Tale

Talent Probe BE SF Fertigkeitwert

Körpertale

Klettern	10/10/00	✓	B 3
Körperbeherrschung	10/10/00	✓	D 6
Kraftakt	10/10/00	✓	B 6
Schwimmen	10/10/00	✓	B 3
Selbstbeherrschung	10/10/00		D 3
Sinnesschärfe	10/10/00		D 3
Verbergen	10/10/00	✓	C 6

Gesellschafttale

Betören	10/10/00		B 6
Einschüchtern	10/10/00		B 6
Gassenwissen	10/10/00		C 3
Menschenkenntnis	10/10/00		C 3
Überreden	10/10/00		C 3
Verkleiden	10/10/00		B 3
Willenskraft	10/10/00		D 3

Naturtale

Fährtenlesen	10/10/00	✓	C 6
Orientierung	10/10/00		B 6
Pflanzenkunde	10/10/00		C 3
Tierkunde	10/10/00	✓	C 6
Wildnisleben	10/10/00	✓	C 6

Wissenstale

Geographie	10/10/00		B 6
Geschichtswissen	10/10/00		B 7
Götter & Kulte	10/10/00		B 7
Kriegskunst	10/10/00		B 6
Magiekunde	10/10/00		C 10
Sagen & Legenden	10/10/00		B 7

Handwerkstale

Alchimie	10/10/00	✓	C 6
Handel	10/10/00		B 3
Heilkunde Gift	10/10/00	✓	B 3
Heilkunde Wunden	10/10/00	✓	D 3
Schlösser knacken	10/10/00	✓	C 6

Abenteuerpunkte (AP)

AP gesammelt AP ausgegeben

Schicksalspunkte

Wert Aktuell

3

Vorteile

Hohe Astralkraft VI

Der AP-Vorrat ist um 6 Punkte höher als üblich (bereits eingerechnet).

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I

Der Magier bekommt 1 zusätzlichen AP bei jeder Regenerationsphase dazu.

Zauberer

Heindian ist in der Lage zu zaubern und besitzt Astralpunkte in Höhe von 20 AP + (als Magier) KL-Wert (+6 durch Hohe Astralkraft VI).

Nachteile

Artefaktgebunden

Ist der Magier nicht in direktem Kontakt mit seinem Magierstab, kann er nur erschwert zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um -1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist.

Schlechte Eigenschaft (Neugier)

In jeder Situation, in der die Neugier des Magiers angesprochen sein könnte, muss er eine Probe auf Willenskraft bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er sich besonders neugierig verhalten.

Sonderfertigkeiten

Sprachen & Schriften

Garethi (die Verkehrssprache der meisten Menschen Aventuriens)
Bosparano (eine alte, ausgestorbene Gelehrtensprache der Menschen)



Fertigkeitsproben

Fertigkeitsproben werden auch **3W20-Proben** genannt. Zu den **Fertigkeiten** zählen **Talente** und die **Zauber** von Magiebegabten wie der Elfe oder des Magiers. Dabei handelt es sich im Gegensatz zu den Eigenschaften um erlernte Fähigkeiten. Alle Fertigkeiten werden jedoch von den acht Eigenschaften beeinflusst. Beim **Klettern** kommt es z. B. auf Mut, Gewandtheit und Körperkraft an, bei der **Alchimie** hingegen auf Mut, Klugheit und Fingerfertigkeit. Für den Einsatz von Fertigkeiten sind also immer mehrere Eigenschaften von Bedeutung.

Wenn du dir einen Überblick über die **Talente** verschaffen willst, wirf einen Blick auf Seite 2 eines beliebigen Heldenbogens oder auf Seite 19 der **Spielregeln**. Du findest z. B. unter den Naturtalenten einen Eintrag für **Fährtsuchen**. Dort stehen drei Kürzel für Eigenschaften (MU für Mut, IN für Intuition und GE für Gewandtheit) sowie ein sogenannter **Fertigkeitswert (FW)**. Um eine 3W20-Probe abzulegen, muss die Spielerin nun nacheinander drei Eigenschaftsproben auf die drei angegebenen Eigenschaften ablegen (für **Fährtsuchen**: Mut, Intuition und Gewandtheit). Wenn alle drei Proben gelungen sind, ist die gesamte Fertigkeitsprobe gelungen. Wenn eine der drei Eigenschaftsproben misslingen sollte, ist die Fertigkeitsprobe aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen Fertigkeiten verfügt eine Heldin nämlich über **Fertigkeitspunkte** in Höhe ihres Fertigkeitswerts.

Fertigkeitspunkte können bei einer Fertigkeitsprobe dazu verwendet werden, um zu hohe Würfelergebnisse zu korrigieren: Wenn eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, kann man FP einsetzen, um zu hohe Würfelergebnisse zu senken. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dabei jeweils einen Fertigkeitspunkt. Die Fertigkeitspunkte müssen für alle drei Eigenschaftsproben ausreichen. Wenn die Fertigkeitspunkte einer Heldin nicht ausreichen, um alle Eigenschaftsproben auf die Eigenschaftswerte zu senken, ist die Fertigkeitsprobe misslungen.

Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Wenn eine Fertigkeitsprobe erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert erleichtert. Eine erschwerte Fertigkeitsprobe (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert.



Hesindians Spielerin würfelt bei der Probe auf Götter & Kulte für die Klugheitsprobe eine 19. Sie hätte den Klugheitswert also um 4 Punkte überwürfelt. Sie darf aber 4 Fertigkeitspunkte (von 7, dem Fertigkeitswert in Götter & Kulte) ausgeben und den Würfelwurf auf den Wert 15 absenken. Stellen wir uns nun weiterhin vor, die zweite Eigenschaftsprobe auf den Klugheitswert würde ohne Einsatz von Fertigkeitspunkten gelingen, dann hätte sie vor der letzten 1W20-Probe noch immer 3 Fertigkeitspunkte zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf auf Intuition dürfte nun also sogar eine 17 anzeigen und die Probe auf Götter & Kulte wäre dennoch gelungen, weil sie in diesem Fall noch 3 Punkte ausgleichen könnte. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 18 bis 20 auszugleichen.



Schicksalspunkte- Einsatzmöglichkeit 1

Schicksalspunkte (Sships) sind das Quäntchen Glück, das Helden das Leben retten kann. Mit ihrer Hilfe sind Abenteurer zu Höchstleistungen fähig und können Unglück von sich abwenden. Nicht jede Person in Aventurien verfügt über Schicksalspunkte, lediglich Helden und wichtige oder zentrale Figuren können über sie verfügen. Normale Gegner der Helden haben für gewöhnlich keine Schicksalspunkte. Wenn eine Figur über Schicksalspunkte verfügt, dann ist das bei ihren Spielwerten angegeben. Auf den Heldenbögen findet ihr die Schicksalspunkte auf der ersten Doppelseite neben dem Portrait des jeweiligen Helden. Jeder Held besitzt insgesamt 3 Schicksalspunkte, eventuell auch 4, wenn die Helden den Fuchsring erbeutet haben. Jeder **Marker** steht dabei für einen Schip. Im Folgenden werden wir euch an einigen Stellen immer wieder darauf hinweisen, was man alles mit Schicksalspunkten machen kann. Für die nun folgende Szene – den Abstieg in die nächste Höhle – ist aber zunächst nur eine mögliche Verwendung von Interesse: **Probe wiederholen**.

Probe wiederholen: Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann ein Spieler beliebig viele Würfel einer Probe erneut würfeln. Dies gilt sowohl für 1W20-Proben, wie auch für 3W20-Proben. Das neue Ergebnis ist dann bindend.

Für eine Handlung kann immer nur ein einziger Schicksalspunkt eingesetzt werden. Ein Held kann also durch den Einsatz eines Schicksalspunktes eine Probe nur einmal neu würfeln. Er darf die Probe danach nicht durch den Einsatz weiterer Schicksalspunkte erneut ablegen. Wenn ein Spieler einen Schicksalspunkt einsetzen möchte,

dann muss er ihn dem Spielleiter geben. Normalerweise erhält ein Held eingesetzte Schicksalspunkte im Laufe eines Abenteuers nicht zurück. Wenn ein neues Abenteuer beginnt, startet er jedoch wieder mit vollen 3 Schicksalspunkten.

Der Schrei des Soldaten

Nach zwei Optionen, die jeder Spieler gewählt hat (oder zweimal derselben), wird die Untersuchung des Höhleneingangs jäh durch einen Schrei unterbrochen und die Helden müssen sich mit einem Schwarm Fledermäuse auseinandersetzen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr hört den lauten Schrei eines Mannes, der sich weiter im Inneren des Höhlensystems befinden muss. Es ist ein markerschütternder Schrei. Das Echo hallt nach, dann folgt Stille. Einen Augenblick später hört ihr ein seltsames Geräusch: ein tierhaftes Kreischen. Aus dem Dunkeln des Gangs kommen Hunderte flatternder Wesen auf euch zu: Fledermäuse! (Tipp: Ein Angriff auf die Fledermäuse ist nicht sinnvoll. Es sind Hunderte kleiner Tiere, die man kaum treffen kann, und es macht bei dieser Masse keinen Unterschied, ob eine Handvoll Fledermäuse von euch erledigt werden. Es ist sinnvoller, ihnen auszuweichen und abzuwarten, bis sie weggeflattert sind.)



Der Mann, dessen Schrei die Helden hören können, ist ein gräflicher Soldat namens Alrik, der aus der Gefangenschaft der Räuber entkommen konnte und durch das Höhlensystem fliehen wollte. Allerdings endete seine Flucht abrupt in **Höhle 5. Das Rattenest**, wo er von Riesenratten totgebissen wurde. Der Schrei des Soldaten hat einen Schwarm Fledermäuse aufgeschreckt, die friedlich in ihrer Höhle geschlafen hatten. Die Tiere fliegen Richtung Höhleneingang und treffen dabei auf die Helden. Da die Fledermäuse sich von diesen bedroht fühlen, beißen einige von ihnen bei Kontakt mit den Helden auch zu.



Jeder Held muss versuchen, die Fledermäuse abzuwehren.

Ich möchte die Fledermäuse abwehren.

Lege eine Probe auf Körperbeherrschung +1 ab.

✓ **Gelingen:** Du hast die meisten Fledermäuse abgewehrt, aber du erleidest dennoch 1 Schadenspunkt durch ihre Bisse.

✗ **Misslungen:** Du wurdest von sehr vielen Fledermäusen angegriffen und gebissen und erleidest 1W6+1 Schadenspunkte.

Schaden und Lebensenergie

Bevor wir uns das Erleiden von Schaden anschauen, werft erneut einen Blick auf die Heldendokumente. Auf der Doppelseite 2 findet sich der Eintrag

Lebenspunkte (LeP). Es gibt einen aktuellen Wert und einen Maximalwert. Zu Abenteuerbeginn sind beide Werte gleich. Die Gesamtheit der Lebenspunkte wird auch als Lebensenergie eines Helden bezeichnet.

Die Lebenspunkte eines Helden geben, vereinfacht gesagt, an, wie fit und gesund ein Held ist. Eine höhere maximale Lebensenergie steht für einen zäheren Körper bzw. für eine allgemein höhere Widerstandsfähigkeit gegen Schaden aller Art. Während die maximale Lebensenergie nur den höchstmöglichen Wert angibt, steht die aktuelle Lebensenergie für den gegenwärtigen Zustand des Helden. Ist die aktuelle Lebensenergie so groß wie die maximale, dann ist der Held vollkommen gesund. Wenn ein Held Schaden nimmt, z. B. bei einer Verletzung, sinkt die aktuelle Lebensenergie des Helden. Der Schaden, den ein Held erleidet, wird dabei stets in **Schadenspunkten (SP)** angegeben.

Immer wenn ein Held Schadenspunkte erleidet, muss er diese von seinen aktuellen Lebenspunkten abziehen und dies auf seinem Heldenbogen vermerken (der Maximalwert wird dadurch aber nicht verändert). Solange der Held mindestens 1 Lebenspunkt (1 LeP) hat, ist er handlungsfähig. Lebensenergie kann durch Heilzauber, Heiltränke oder durch natürliche Heilung während des Schlafens zurückgewonnen werden, dabei aber niemals die maximale Lebensenergie übersteigen.

Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

26



Lebenspunkte (LeP)

Max. Aktuell

42



Lebenspunkte (LeP)

Max.

Aktuell

27



Lebenspunkte (LeP)

Max.

Aktuell

38



Romoxosch wird von den Fledermäusen angegriffen, seine Probe auf Körperbeherrschung ist misslungen. Er erleidet 1W6+1 SP. Sein Spieler würfelt also 1W6, erzielt eine 4, und addiert noch eine 1. Romoxosch hat also 5 ($4 + 1 = 5$) Schadenspunkte erlitten, die er von seinen 42 Lebenspunkten abziehen muss. Er verfügt nach dem Fledermausangriff also nur noch über 37 LeP ($42 - 5 = 37$).



Wie geht es jetzt weiter?

Während sich deine Helden in die Tiefen der unerforschten Höhle vorwagen, kannst du ihr Vorankommen auf der Karte **Die Höhle im Dunkeltann** auf Seite 15 verfolgen. Überlasse den Helden dabei selbst die Entscheidung, wann und in welche Richtung sie weitergehen wollen, und springe jeweils zum Abschnitt mit der Zahl, die auf der Karte an der entsprechenden Stelle abgedruckt ist. Wenn sie also dem Gang folgen wollen, der tiefer in die Höhle hineinführt, dann kannst du als nächstes mit dem Abschnitt 3. **Die Fledermaushöhle** fortfahren. Es ist nicht schlimm, wenn die Helden auf ihrem Weg zum Finale des Abenteuers in Höhle 14 nicht bei allen anderen Zahlen vorbeikommen. Manche Details und sogar ganze Höhlen tauchen übrigens nur auf deiner Karte auf und sind auf dem Handout, das die Spieler später in Höhle 5 erhalten werden, gar nicht zu sehen.



3. Die Fledermaushöhle

Die Fledermaushöhle liegt bereits so tief im Höhlensystem, dass die Helden ab hier kaum noch etwas sehen können und Licht erzeugen müssen, um weiter ins Innere vorzudringen. Eine Gefahr geht von den Fledermäusen nicht mehr aus, da sie bereits durch den Schrei des Soldaten aufgeschreckt und ins Freie geflogen sind.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt eine Höhle, an deren Decke noch einzelne nicht geflüchtete Fledermäuse hängen. Auf dem Boden befindet sich überall Fledermauskot, der davon zeugt, dass diese Höhle den Tieren als Schlafplatz dient. Im hinteren Teil der Höhle ist ein Gang zu erkennen, der tiefer in die Dunkelheit führt, von irgendwo dort erklang der Schrei des Mannes.



Was möchtest du tun?

Ich möchte ein Licht entfachen.

Dazu gibt es mehrere Möglichkeiten. Wenn ein Held eine Laterne oder Öllampe dabei hat, so kann er sie entzünden (und diese brennt so lange, wie die Brenndauer des Öls angibt). Allerdings kann die Elfe auch den Zauber FLIM FLAM einsetzen oder der Magier seinen Stabzauber EWIGE FLAMME. Wie dies funktioniert, erfährst du in der Regelerklärung.

Sollten die Helden ohne Licht weitergehen, erleiden sie, bis sie wieder etwas sehen können, eine Erschwernis von -3 auf alle Proben.

Wenn sich die Helden tiefer in die Höhle vorwagen wollen, dann kannst du mit dem Abschnitt 4. **Der Rattengang** fortfahren. Zu welchem Abschnitt mit welcher Nummer du als nächstes springen musst, kannst du immer der Karte **Die Höhle im Dunkeltann** entnehmen.

Ausrüstung, Teil 1

Die einfachsten und üblichsten Lichtquellen wären eine Öllampe, wie sie die Kriegerin Leomara trägt, oder die Abblendlaterne des Zwergs Romoxosch. Falls die Spielerinnen und Spieler deiner Gruppe die Ausrüstung ihrer Helden noch nicht genauer unter die Lupe genommen haben, ist dies nun ein guter Zeitpunkt dafür, alle zu ermuntern, einmal einen Blick auf die Ausrüstungsseite ihres Heldenbogens zu werfen. Zum Entfachen des Feuers ist keine Probe notwendig, allerdings brennen Lampen nur eine bestimmte Zeit lang.



Zauber

Die Elfe verfügt über den Zauber FLIM FLAM. Nur magisch begabte Helden (hier die Elfe und der Magier) beherrschen Zauber. Einen Zauber erlernt ein Magiekundiger, bevor er in ein Abenteuer zieht. Schaut euch gemeinsam den Heldenbogen der Elfe Valariel an. Dort findet ihr auf der dritten Doppelseite den Bereich Zauber und dort wiederum den Eintrag FLIM FLAM. Zauber werden fast



genauso behandelt wie Talente, denn auch sie gehören zu den Fertigkeiten. Es gibt auch bei Zaubern jeweils drei zu prüfende Eigenschaften und einen Fertigkeitswert.

Bei den Zaubern finden sich auch Hinweise, wie der Zauber wirkt, falls die Fertigkeitsprobe gelingt, und was es beim Zaubern zu beachten gilt. Schauen wir uns diese Angaben einmal an!

Unter den Angaben beim Zauber FLIM FLAM befindet sich ein Eintrag zu AsP-Kosten. Wenn die Lichtkugel erzeugt wird, kostet dies die Elfe 3 AsP. Doch was sind AsP?

Jeder Zauberkundige in Aventurien ist wie ein Speicher für Magie. In seinem Inneren ist eine Kraft gespeichert, die in magische Effekte umgewandelt werden kann. Diese Grundenergie heißt Astralenergie. Sie durchflutet die gesamte Welt, in der **Das Schwarze Auge** spielt, ist aber mit bloßem Auge nicht sichtbar. Schaut auf dem Heldenbogen der Elfe Valariel (und auch des Magiers Hesindian) nach, dort befindet sich auf der ersten Doppelseite mit den Zaubern rechts oben eine Angabe für **Astralpunkte (AsP)**. Es gibt einen aktuellen Wert und einen Maximalwert. Zu Abenteuerbeginn sind beide Werte gleich. Wenn einem Zauberer ein Zauber gelingt, werden seine Astralpunkte um die Astralpunktekosten (AsP-Kosten) reduziert. In diesem Fall bietet es sich an, die neuen aktuellen AsP mit Bleistift auf dem Heldenbogen einzutragen, da sich dieser Wert häufig ändern wird. Ein Zauberer kann also nicht ohne Weiteres zaubern, zaubern und noch mehr zaubern, sondern muss sich seine Kräfte einteilen. Es ist möglich, zwischen Abenteuern und während längerer Ruhephasen Astralpunkte bis höchstens zum Maximalwert zu regenerieren (d. h. wieder aufzufüllen), aber dies ist ein langwieriger Prozess, der nicht in jedem Abenteuer möglich ist.

Wenn ein Zauber gelingt, müssen die Kosten sofort bezahlt werden. Wenn die AsP des Zauberers nicht ausreichen, kann der Zauber nicht gewirkt werden. Sollte der Zauberer genügend Astralenergie haben, die Fertigkeitsprobe auf den Zauber jedoch misslingen, dann zeigt der Zauber keine Wirkung, aber der Zauberer muss trotzdem die Hälfte der AsP Kosten (bei ungeraden Kosten aufgerundet) bezahlen.

Zauber addieren nicht ihre Wirkung. Die Erschwernis beim BLITZ DICH FIND wird also nicht immer größer, wenn der Zauber mehrmals auf ein Opfer gesprochen wird.



Valariel beherrscht den Zauber FLIM FLAM auf einem FW von 5. Die Fertigkeitsprobe für den Zauber wird auf die Eigenschaften Mut (MU), Klugheit (KL) und Charisma (CH) abgelegt. Zum Ausgleich von misslungenen Eigenschaftsproben bei der 3W20-Fertigkeitsprobe steht Valariel ihr FW in Höhe von 5 Fertigkeitspunkten zur Verfügung. Valariels Spieler würfelt bei den ersten beiden Proben jeweils unter den Eigenschaftswerten von 12 in Mut und 11 in Klugheit, bei der Charismaprobe würfelt er jedoch eine 20. Der Zauber ist Valariel also misslungen. Die AsP Kosten in Höhe von 2 AsP muss sie aber dennoch zahlen (der Zauber kostet normalerweise 3, davon die Hälfte 1,5, aufgerundet zu 2 AsP).



Flim Flam			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/CH	5	3 AsP	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	Stf
8 Schritt	2 Stunden	Elfen	A

Die Elfe erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder ortsgebunden oder folgt der Elfe. Dies muss sie vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers benötigt aber, anders als ein Feuer, keine Luft.



Stabzauber

Der Heldengruppe steht noch eine zweite Möglichkeit offen, Licht herbeizubauern. Der Magier Hesindian trägt einen Zauberstab, und dieser beinhaltet einen passenden Zauber, der dauerhaft in ihm gespeichert wurde.

Schaut euch gemeinsam das Heldendokument des Magiers Hesindian auf der vierten Doppelseite an, dort stehen einige Erläuterungen zum Stabzauber EWIGE FLAMME.

Um einen Stabzauber wie diesen zu aktivieren, ist keine Fertigungsprobe nötig. Stabzauber gelingen automatisch. Der Magier muss für die Aktivierung des Zaubers einmal 1 AsP bezahlen, danach lodert das obere Ende des Zauberstabs wie eine Fackel, ohne dabei den Stab aufzuzehren. Der Magier kann jederzeit entscheiden, die Fackel zu löschen. Der Zauber würde aber auch enden, wenn der Magier einschläft, seinen Zauberstab fallenlässt oder weggibt, bewusstlos wird oder gar stirbt, oder spätestens nach 1 Stunde. Zauberstäbe sind nur von Magiern zu verwenden, andere Helden können den Zauberstab nur als Wanderstock oder beim Stockfechten nutzen, nicht aber auf die magischen Besonderheiten zurückgreifen.

Stabzauber

Name	Kosten
Bindung des Stabes	keine
Ewige Flamme	1 AsP

Valariels Gefährte Hesindian hingehen hat es leichter, er kann seinen Stabzauber EWIGE FLAMME ohne Probe aktivieren und gibt dafür nur 1 AsP aus. Der Stabzauber wirkt 1 Stunde, danach erlöscht die Flamme und er muss wieder aktiviert werden.



4. Der Rattengang

In diesem Gangabschnitt müssen die Helden zum ersten Mal kämpfen. Sie begegnen einigen herumstreunenden Riesenratten, die sie angreifen, dann aber fliehen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erst hört ihr nur ein unangenehm hohes Fiepen, dann ein Tapsen auf dem steinernen Boden. Ihr seid nicht alleine in der Höhle, und dunkle Schatten huschen immer wieder aus dem Lichtkegel eurer Beleuchtung. Doch dann greifen sie euch an: riesige, eineinhalb Schritt lange gräulich-bräunliche Riesenratten!



Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet ...

... wenn alle Riesenratten tot sind.
oder

... am Ende der zweiten Runde, wenn noch Riesenratten leben. Alle verbleibenden Ratten fliehen dann in die seitlichen Löcher des Rattengangs.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gegen (Anzahl der Helden) Riesenratten. Jede Ratte kämpft gegen einen Helden.

Besondere Kampfgregeln

Durch das überraschende Auftauchen der Riesenratten greifen diese zuerst an, danach sind die Helden dran. Die Reihenfolge, in der die Ratten und die Helden angreifen legt der Meister fest.

Spielleiter-Tipp

Wenn ihr den Kampf mit den Ratten möglichst schnell ausprobieren wollt, dann überspringt zunächst die Abschnitte **Fernkampf**, **Zauber**, **Waffe ziehen** und **Waffenwechsel** sowie **Schicksalspunkte-Einsatzmöglichkeit 2** und konzentriert euch zunächst auf den **Nahkampf**. Geht dazu einfach davon aus, dass alle Helden ihre Nahkampf-Waffe (und Leomara ihren Schild) bereits in den Händen halten. Hesindian und Valariel werden bei diesem Vorgehen zwar ein wenig benachteiligt, aber der Kampf ist nur sehr kurz und die beiden werden noch ausreichend Gelegenheit haben, ihre Fähigkeiten in der Zauberei und mit dem Bogen unter Beweis zu stellen.





In Aventurien gedeihen manche Spezies besser als auf der Erde, manche zeigen auch andere Verhaltensweisen. Aventurische Riesenratten ähneln den irdischen Ratten, werden aber ungewöhnlich groß und verteidigen ihr Revier und die darin befindliche Nahrung auch gegen Eindringlinge, die so groß wie Menschen sind, mit äußerster Aggressivität. Genau solche Riesenratten leben in der dunklen Höhle, welche die Helden gerade betreten haben, und sie fühlen sich durch diese gestört. Dieser Gang wird häufig von den Riesenratten benutzt, die sich im Höhlensystem eingenistet haben. Überall auf Bodenhöhe gibt es kleine Spalten, durch die die Ratten geradeso hindurchschlüpfen können, um sich in Sicherheit zu bringen. Diese Tunnel haben auch Verbindungen zu Höhle 5. Das Rattenest. Sie sind zu eng als dass ein Held hindurchpassen würde.

Runden



Jeder Kampf wird in Runden unterteilt, in der jeder Teilnehmer 1 Aktion hat. Eine Aktion ist ein Angriff (Attacke oder Fernkampf), der Einsatz eines Zaubers oder andere Handlungen, nicht jedoch die Verteidigung, die ein Kampfteilnehmer unter Umständen mehrmals durchführen kann. Einige Handlungen, etwa viele Zauber und das Nachladen von Fernkampfwaffen, erfordern gar mehrere Aktionen (und damit mehrere Runden) hintereinander.

Nahkampf

Für den Kampf sind einige Werte wichtig, die du auf den Seiten 4 und 5 eines Heldenbogens findest: **Attacke (AT)** und **Parade (PA)** geben an, wie gut ein Held im Nahkampf angreifen und Angriffe blocken kann, **Ausweichen (AW)**, wie gut er einem Angriff ausweicht. Parade und Ausweichen sind verschiedenen Möglichkeiten der **Verteidigung** gegen einen Angriff. Proben auf AT, PA, AW und auch FK (der Fernkampfwert) werden wie Eigenschaftsproben als 1W20-Probe abgelegt.

Lebenspunkte (LeP) sind ein Maß für Gesundheit, **Rüstungsschutz (RS)** gibt an, wie gut jemand gerüstet ist. **Trefferpunkte (TP)** sind eine Angabe für die Gefährlichkeit einer Waffe und **Schadenspunkte (SP)** für den Verlust an Lebenspunkten, den ein Held oder ein Gegner durch einen erfolgreichen Angriff tatsächlich erleidet. Falls die Probe auf Ausweichen oder Parade misslungen ist, trifft der Angriff des Gegners. Um festzustellen, wie viel Schaden der Held dabei nimmt, werden zunächst die **Trefferpunkte (TP)** des Säbels ermittelt. Ein Säbel verursacht 1W6+3 Trefferpunkte. Würfle einen sechsseitigen Würfel und addiere zum Würfelergebnis 3 dazu.

Ein Teil oder sogar die gesamten Trefferpunkte können durch eine Rüstung abgefangen werden. Dazu dient der **Rüstungsschutz (RS)**. Dieser wird von den **Trefferpunkten (TP)** abgezogen. Was übrig bleibt, nennen wir **Schadenspunkte (SP)**. Es gilt also:

Trefferpunkte – Rüstungsschutz = Schadenspunkte
Oder auch in Form der Abkürzungen: **TP – RS = SP**
Schadenspunkte werden von den **Lebenspunkten (LeP)** abgezogen – wenn der RS die TP übersteigt und dadurch negative SP entstehen würden, werden diese wie „0“ behandelt.

Die Gesamtheit der Lebenspunkte bezeichnen wir als **Lebensenergie (LE)**. Die Lebenspunkte haben einen Maximalwert. Wenn die Lebenspunkte eines Helden dem Maximalwert entsprechen, ist er vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte ein Held hat, ist auf den Heldenbögen auf Seite 5 vermerkt. Die Lebenspunkte und alle anderen relevanten Kampfwerte von Gegnern findest du als Spielleiter direkt im Abenteuer. Sollten die LeP auf 0 oder darunter sinken, ist der Held handlungsunfähig und stirbt innerhalb kürzester Zeit. Wenn eine Seite ihren Angriff beendet hat, ist die andere Seite dran. Dies läuft entsprechend der bereits vorgestellten Schritte ab:

- Attacke
- Verteidigung (Parade oder Ausweichen)
- TP ermitteln
- SP ermitteln
- LeP reduzieren

Fernkampf

Valariel und *Romoxosch* verfügen beide über Fernkampfwaffen, einen Elfenbogen bzw. eine Leichte Armbrust, und können statt einer Attacke als Handlung auch im Fernkampf angreifen. Fernkampf funktioniert ähnlich wie eine Attacke. Der Spieler muss mit 1W20 kleiner oder gleich seinem Wert im **Fernkampf (FK)** würfeln. Bei einem FK-Wert von 15 darf das Würfelergebnis beispielsweise nicht höher als 15 liegen, damit der Fernkampfangriff gelingt. Der Gegner kann einem Fernkampfangriff nur ausweichen oder mit einem Schild unter Verwendung der Kampftechnik *Schilde* parieren. Das Ausweichen gegen einen Fernkampfangriff ist zudem um –2 erschwert.

Fernkampfwaffen haben drei verschiedene **Reichweiten**: nah, mittel und weit. Ist ein Ziel weiter entfernt als die Reichweite *weit* angibt, kann kein Fernkampfangriff auf das Ziel ausgeführt werden. Ziele bis zur maximalen Distanz der Reichweite *nah* erleiden +1 TP und die FK-Probe ist um +2 erleichtert, bei der Reichweite *weit* macht die Waffe –1 TP und die FK-Probe ist um –2 erschwert. Die Reichweite *mittel* verändert nichts an den TP und der FK-Probe.

Nachdem man einen Schuss abgegeben hat, muss man einen neuen Pfeil oder Bolzen einlegen.

Dieser Vorgang wird im Kampf **Ladezeit** genannt und in Aktionen gemessen. Wie viel Ladezeit eine Waffe jeweils erfordert, ist bei ihrer Beschreibung auf dem Heldenbogen angegeben. Erst, wenn die angegebene Anzahl an Aktionen dazu eingesetzt wurde, kann der Held mit **1 weiteren Aktion** die Waffe erneut mit einer Aktion **Fernkampfangriff** abfeuern.

Wer eine Fernkampfwaffe benutzt, kann nur ausweichen, nicht aber parieren.

Zauber

Einige Zauber, etwa der ARMATRUTZ, der BLITZ DICH FIND, der DUPLICATUS und der IGNIFAXIUS, sind im Kampf nützliche Mittel, um sich gegen einen Angreifer zu verteidigen oder ihn anzugreifen. Möchte der Held einen Zauber einsetzen, so muss er so viele Runden lang den Zauber wirken, wie unter Zauberdauer angegeben ist, und kann währenddessen keine Angriffe ausführen (sich aber durchaus verteidigen). Anschließend muss er die Fertigkeitsprobe würfeln, bei deren Gelingen die Wirkung einsetzt, die bei dem Zauber angegeben ist.

Gegen die Riesenratten sind Zauber noch nicht so wichtig, aber später werden sie sehr nützlich sein und das Überleben der Helden begünstigen.

Die Zauber ADLERAUGE, ARMATRUTZ, BLITZ DICH FIND und DUPLICATUS, die zu einer Veränderung der Spielwerte des Verzauberten oder einer andersartigen Modifikation führen, können in ihrer Wirkung nicht mehrmals aufaddiert werden. Die Erschwernis durch einen BLITZ DICH FIND wird also nicht immer größer, wenn der Zauber mehrmals auf ein Opfer gesprochen wird. Ein IGNIFAXIUS gilt übrigens beim Ausweichen als Fernkampfangriff, sodass man nur mit einem Schild parieren oder ausweichen kann. Beim Ausweichen ist die Probe aber um -2 erschwert.

Mehrere Gegner, mehrere Verteidigungen

Sobald die erste Riesenratte stirbt, hat ein Held keinen direkten Gegner mehr. Dieser Held darf sich dann frei entscheiden, wem er beistehen möchte, und ab der nächsten Runde eine andere Riesenratte attackieren, die sich im Kampf gegen einen seiner Gefährten befindet. Es kann also passieren, dass gegen eine Riesenratte zwei (oder noch mehr) erfolgreiche Attacken gewürfelt werden. Für solche Fälle gilt: Jeder Kampfteilnehmer kann pro Runde beliebig viele Verteidigungen versuchen, jeder Würfelwurf einer Verteidigung nach dem ersten ist aber um jeweils -3 Punkte erschwert, wobei diese Erschwernisse sich fortlaufend aufaddieren. Das bedeutet: Die erste Verteidigung in einer Runde ist unmodifiziert, die zweite ist um -3 erschwert, die dritte um -6 usw.

Wenn die Erschwernis mindestens so groß wie der Parade- oder Ausweichenwert wird, kann man sich in dieser Runde nicht mehr verteidigen. In der nächsten Runde startet man aber wieder ohne Erschwernis. Man kann bei jeder Verteidigung zwischen Parade und Ausweichen wählen, aber die Erschwernisse durch vorhergehende Verteidigungen werden immer übertragen und damit von Mal zu Mal größer.

Waffe ziehen und Waffenwechsel

Tragen Helden ihre Waffen nicht in der Hand, sondern müssen sie erst aus einer Dolch- oder Schwertscheide ziehen oder vom Rücken schnallen, benötigen sie dafür 1 Aktion. Gleiches gilt, wenn sie die Waffe wechseln wollen. Möchte die Elfe Valariel z. B. ihren Elfenbogen weglegen und stattdessen mit ihrem Elfensäbel kämpfen, muss sie dafür 1 Aktion einsetzen.

In diesem ersten Kampf könnt ihr aber davon ausgehen, dass jeder Held eine seiner Waffen bereitgemacht hat und in der Hand trägt – und dass die Kriegerin Leomara auch ihren Schild bereits am Arm trägt.

Leomara führt mit ihrem Langschwert einen Schlag aus. Die Kriegerin hat damit einen AT-Wert von 15. Um mit ihrem Angriffsversuch dem Gegner gefährlich werden zu können, muss eine Probe auf den AT-Wert erfolgreich sein. Leomaras Spielerin würfelt eine 7 und die Probe ist damit gelungen. Nun ist es an der Riesenratte, sich zu verteidigen, um nicht getroffen zu werden.



Die Ratte hat einen Ausweichenwert von 7, der Würfel zeigt aber eine 15, womit das Ausweichen der Ratte missglückt ist, und die Kriegerin mit ihrem Schwert Schaden verursachen kann.

Das Langschwert verursacht 1W6+4 TP. Leomaras Spielerin würfelt nach ihrem Treffer mit dem W6 eine 2 und addiert 4 Punkte, womit sie 6 TP anrichtet. Die Riesenratte hat RS 0, sodass von den TP nichts abgezogen wird und diese direkt als Schadenspunkte von den Lebenspunkten der Riesenratte abgezogen werden. Da die Ratte nur über 5 Lebenspunkte verfügt, reicht der Schaden des Treffers aus, um sie in die ewigen Rattenjagdgründe zu schicken.

Valariel hingegen greift mit ihrem Elfenbogen an. Ihr Spieler würfelt eine 1, was in jedem Fall ausreicht, um die Ratte zu treffen. Die Probe zum Ausweichen legt der Spielleiter für die Riesenratte auf den Wert 5 ab, denn gegen Fernkampfangriffe ist ein Ausweichen um -2 Punkte erschwert. Er würfelt eine 12, auch diese Ratte wird also getroffen. Valariels Elfenbogen verursacht 1W6+5 TP, da die Ratte sich aber in der Reichweite nah befindet, steigt der Schaden um 1 TP (auf 1W6+6 TP). Ihr Spieler würfelt eine 6 und verursacht somit ganze 12 TP. Auch die nächste Ratte ist erledigt.



Schicksalspunkte- Einsatzmöglichkeit 2

Auch für die Verteidigung können Schicksalspunkte eingesetzt werden, diese Einsatzmöglichkeit nennen wir einfach: **Verteidigung stärken**.

- ☛ **Verteidigung stärken:** Der Verteidigungswert des Helden (PA und AW) steigt für die aktuelle Runde um 4 Punkte. Die Wirkung erstreckt sich aber nur auf nachfolgende Verteidigungen, so kann also eine bereits misslungene Probe auf PA oder AW nicht nachträglich in einen Erfolg umgewandelt werden.

Kampf gegen die Riesenratten, Teil 1

Zur Erinnerung:

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet ...

... wenn alle Riesenratten tot sind,
oder

... am Ende der zweiten Runde, wenn noch Riesenratten leben. Alle verbleibenden Ratten fliehen dann in die seitlichen Löcher des Rattengangs.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gegen (Anzahl der Helden) Riesenratten. Jede Ratte kämpft gegen einen Helden.

Besondere Kampfregeln

- ☛ Durch das überraschende Auftauchen der Riesenratten greifen diese zuerst an, danach sind die Helden dran. Die Reihenfolge, in der die Ratten und die Helden angreifen legt der Meister fest.

Besondere Kampfregeln für Riesenratten

- ☛ Riesenratten sind im Fernkampf schwer zu treffen, da sie nicht sonderlich groß sind. Proben auf Fernkampf sind gegen sie um -4 erschwert.
- ☛ Die Riesenratten sind im Kampf maximal 1 Schritt von den Helden entfernt, sodass im Fernkampf die Reichweite nah gilt.
- ☛ Beachte zudem, dass die Riesenratten ungeschützte Stellen angreifen und den RS eines Helden umgehen.

Riesenratte

LeP 5

AT 8

AW 7

TP 1W6 SP (Biss)

RS 0



Anmerkungen: Eine Riesenratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP.

5. Das Rattennest



Im Rattennest müssen die Helden erneut gegen Riesenratten kämpfen, dieses Mal sind es aber deutlich mehr und die Abenteurer bekommen es mit einer gefährlichen Mutterratte zu tun. Außerdem entdecken sie hier die Leiche des Soldaten, dessen Schreie sie gehört haben, und finden bei ihm eine (unvollständige) Karte des Höhlensystems. Wenn ihr unter **4. Der Rattengang** die Abschnitte **Fernkampf**, **Zauber**, **Waffe ziehen** und **Waffenwechsel** sowie **Schicksalspunkte-Einsatzmöglichkeit 2** übersprungen und euch nur auf den Nahkampf konzentriert habt, dann kehrt nun dorthin zurück und geht die entsprechenden Regeln gemeinsam durch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hier riecht es nach Ratte und von überall hört ihr Fiepsen, Scharren und Knurren. Die große Höhle weist zahllose Erhebungen auf dem Felsboden auf und an den Wänden liegen einige kleine, von der Decke gefallene Felsbrocken. Zwischen diesen kann man zahlreiche Löcher in den Wänden erkennen. Die kleinen Spalten in den Wänden sind nicht groß genug, damit jemand von euch hindurchkriechen könnte, aber groß genug für Riesenratten. Mittlerweile haben sich schon zahlreiche dieser Kreaturen in die Höhle gezwängt, aber ihr hört, dass noch deutlich mehr von ihnen unterwegs sind.

In der Mitte des Raums seht ihr einen Mann, der regungslos auf dem Boden liegt. In der Decke gibt es ein Loch, sodass genug Licht in die Höhle fällt.



(Tipp: Ist der Magier Teil eurer Gruppe, könnte er mit dem Zauber **IGNIFAXIUS** sehr viel Schaden verursachen, allerdings lohnt sich so machtvolle Magie gegen schwache Gegner wie Riesenratten kaum. Es ist besser, die Mutterratte ausfindig zu machen und sie auszuschalten oder die Zugänge zu den Löchern zu versperren.)



Das Rattennest ist der Unterschlupf der Riesenratten. Sie leben, schlafen und spielen hier. Während der Nahrungssuche sind sie meist in den kleinen Gängen unterwegs oder halten sich in Höhle 6. Die Wasserfallhöhle auf, um zu fressen und zu trinken. Hin und wieder wird einer der neugierigen Riesenratten die Höhlenspinne in Höhle 9. Die Spinnenhöhle zum Verhängnis.



 Schlage nun für diesen größeren Kampf im Heft **Spielpläne** die Karte **Die Rattenhöhle** auf und nimm die **Heldenmarker** und die **Marker der Riesenratten** zur Hand.

Platziere (Anzahl der Helden +1) **Kreaturenmarker der Riesenratten** in der Höhlenmitte.

Die Spieler können ihrerseits den jeweiligen **Heldenmarker** ihres Helden auf der Karte platzieren. Sie



müssen dabei nicht direkt vom Beginn des Kampfes an ihre Marker neben einen Kreaturenmarker einer Riesenratte legen. Die Karte und die Marker dienen der besseren Darstellung von Positionen und der Regel für Bewegung.

Was möchtest du tun?

Jeder Held kann sich zu Beginn für eine der folgenden Optionen entscheiden und sie ausführen. Er muss auf der Karte eventuell nach Meisterentscheid an einer bestimmten Stelle stehen, um die Option zu wählen.

Ich versuche, einen der Felsbrocken vor ein Loch zu schieben, damit keine weiteren Riesenratten in die Höhle kommen können.

Lege eine Probe auf **Kraftakt** -2 ab. Du kannst in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen.

✓ **Gelingen:** Zu Beginn der neuen Runde erscheint keine neue Riesenratte.

✗ **Misslungen:** Es ist dir nicht gelungen, den Felsbrocken zu bewegen.

Ich möchte auf einen der Felsen steigen und damit eine bessere Position einnehmen.

Lege eine Probe auf **Körperbeherrschung** ab. Du kannst in dieser Runde keine weitere Aktion durchführen.

✓ **Gelingen:** Du bist auf einen Felsen geklettert. Von hier aus bekommst du einen Bonus von +2 auf AT und +2 auf VW.

✗ **Misslungen:** Es ist dir nicht gelungen, auf einen der Felsen zu klettern.

Kenne ich eine Schwachstelle bei den Riesenratten?

Lege eine Probe auf **Tierkunde** -1 ab. Dir muss die Probe nur einmal gelingen, danach kannst du das Wissen immer einsetzen. Diese Probe kostet dich keine Aktion.

✓ **Gelingen:** Riesenratten mögen kein Licht. Besitzt du eine Lichtquelle, so kannst du deinen Gegner blenden und sein AT-Wert sinkt um 3.

✗ **Misslungen:** Dir fällt nichts ein.

Ich möchte mich so positionieren, dass mich nur eine Ratte angreifen kann.

Lege eine Probe auf **Kriegskunst** +1 ab. Dir muss zu Beginn jeder Runde die Probe gelingen, damit du den Vorteil nutzen kannst. Diese Probe kostet dich keine Aktion.

✓ **Gelingen:** Du wirst bis zum Ende der Runde nur von einer Riesenratte angegriffen, auch wenn du mehrere Gegner hast.

✗ **Misslungen:** Du findest keine günstige Position.

Initiative



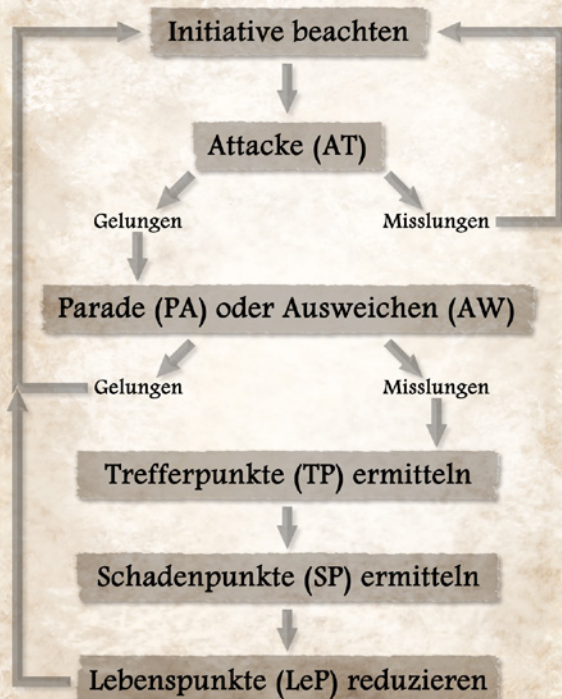
In diesem Kampf wird zum ersten Mal die Initiative bestimmt. Betrachtet zunächst die **INI-Werte**. „INI“ steht dabei für **Initiative**. Dieser Wert gibt im Wesentlichen an, wie schnell jemand im Kampf an der Reihe ist. Hierfür wird 1W6 gewürfelt und

jeweils zum INI-Wert addiert.

Im Kampf handelt immer derjenige mit dem höchsten INI-Wert zuerst, danach kommt der mit dem zweithöchsten Wert usw. Wenn zwei Kampfteilnehmer denselben INI-Wert haben, handelt der zuerst, der den höheren INI-Basiswert hat (das ist der INI-Wert, der zum Würfelwurf addiert wird, bei der Kriegerin Leomara also z. B. 15). Sind auch die INI-Basiswerte zweier Kämpfer gleich, dann würfeln die Beteiligten solange jeweils einen W6, bis einer von beiden einen höheren Wert als der andere gewürfelt hat und damit im Kampf zuerst handeln darf.

Mit der Initiative habt ihr nun alle Grundregeln eines Kampfes kennengelernt, die nebenstehende Übersicht verdeutlicht den **Ablauf eines Kampfes** noch einmal vollständig.

Ablauf eines Kampfes



Zu Beginn wollen wir wissen, wer zuerst handeln kann und bestimmen die Initiative: Nehmen wir an, die Kriegerin Leomara hätte mit dem W6 eine 4 gewürfelt, dann hätte sie einen Wert von $15 + 4 = 19$. Die Riesenratte hat nur eine 1 gewürfelt und damit eine INI von $12 + 1 = 13$ für diesen Kampf. Die Kriegerin Leomara darf in diesem Fall also zuerst handeln, da ihre INI für diesen Kampf höher ist.

Bewegung

Wenn die Spieler ihre Helden bewegen möchten, dann können sie in jeder Runde, zusätzlich zu einer normalen Aktion, wie z. B. einer Attacke, maximal so viele

Schritt Entfernung zurücklegen, wie ihre **Geschwindigkeit (GS)** beträgt. Wenn sie ihre Bewegung vor dem Erreichen der maximalen Entfernung beenden wollen, dann können sie das tun. Die Geschwindigkeit findet ihr auf der zweiten Doppelseite der Heldenbögen. Jeder Schritt entspricht dabei einem irdischen Meter und dem Durchmesser eines Heldenmarkers. Wenn ein Held im Laufe einer Runde eine größere Entfernung zurücklegen möchte, dann kann er dazu die Aktion **Bewegung** nutzen. In diesem Fall kann er zusätzlich noch einmal eine Distanz zurücklegen, die maximal seiner Geschwindigkeit in Schritt entspricht, er kann dann aber z. B. nicht mehr angreifen, da er seine Aktion in dieser Runde für die Bewegung genutzt hat. Auch hierbei muss aber nicht die volle Bewegungsdistanz ausgeschöpft werden.

Auch die Gegner der Helden können sich neben ihrer Aktion noch GS in Schritt weit bewegen – oder doppelt so weit, wenn sie zusätzlich ihre Aktion zur Bewegung verwenden. Ein Schritt entspricht dabei immer dem Durchmesser eines Heldenmarkers oder dem Kreaturenmarker einer menschengroßen Kreatur, dies gilt immer, auch für Riesenratten und Kreaturen mit größeren Kreaturenmarkern, wie z. B. einem Oger oder einem Tatzelwurm.

Im späteren Kampfverlauf ist die Bewegung von entscheidender Bedeutung: Der Zwerg Romoxosch kann in jeder Runde eine Entfernung von bis zu 6 Schritt zurücklegen. Wenn er zusätzlich eine Aktion Bewegung (z. B. anstatt einer Attacke) nutzen möchte, so kann er sich bis zu weitere 6 Schritt, insgesamt also maximal 12 Schritt, bewegen – aber innerhalb derselben Runde nicht mehr selbst einen Gegner mit einer Attacke angreifen. Der Spieler des Zwergs kann sich aber auch dazu entscheiden, sich lediglich 5 Schritt (zusätzlich zu einer Aktion) oder 10 Schritt (6 Schritt und 4 weitere Schritt durch die Aktion Bewegung) weit zu bewegen. Auch wenn er sich nur 4 weitere Schritt durch die Aktion Bewegung fortbewegt, entfällt dafür aber die Möglichkeit einer Attacke.

Schicksalspunkte-Einsatzmöglichkeit 3

Im Kampf ist es häufig von großer Bedeutung, wer die Möglichkeit zum ersten Angriff hat. Schicksalspunkte können einem Helden dabei mit der folgenden Einsatzmöglichkeit einen großen Vorteil verschaffen: **Erster im Kampf**.

Erster im Kampf: Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann ein Held in einer Runde zuerst handeln. Weitere Runden desselben Kampfes sind davon nicht betroffen, in ihnen handelt der Held ganz normal, wenn er nach der Initiative-Reihenfolge an der Reihe ist.

Schicksalspunkte- Einsatzmöglichkeit 4

Manchmal hängt in einem Kampf im Rollenspiel alles von einem einzigen Würfelwurf ab – und oft handelt es sich dabei um den Schadenswurf nach einem Treffer. Vielleicht fehlen nur wenige Schadenspunkte, um den Oberbösewicht unschädlich zu machen, oder ein Gegner ist schwer gerüstet und obwohl ein Held ihn getroffen hat, übersteigt der Rüstungsschutz die Trefferpunkte, sodass keine Schadenspunkte verursacht werden und der Gegner unverletzt bleibt. Für solche Fälle gibt es die Einsatzmöglichkeit **Schadenswurf wiederholen**.

Schadenswurf wiederholen: Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann bei der Ermittlung der Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff des Helden 1W6 neu gewürfelt werden.

Mittlerweile habt ihr alle Einsatzmöglichkeiten von Schicksalspunkten kennengelernt. Am Ende dieses Heftes, bevor es zu einem spannenden Finale kommt, werden wir sie alle noch einmal wiederholen.

Kampf gegen die Riesenratten, Teil 2

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet ...

... wenn die Helden (Heldenanzahl x 3) Riesenratten getötet haben. Der Rest der Ratten flieht anschließend am Ende der Runde in die Rattenlöcher.
oder

... die Mutterratte getötet wurde. Die restlichen Ratten fliehen anschließend am Ende der Runde in die Rattenlöcher.
oder

... wenn es den Helden gelungen ist insgesamt (Heldenanzahl x 3) Löcher zu verschließen.

Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen zunächst gegen (Anzahl der Helden +1) Riesenratten.

Besondere Kampfregeln

- Am Anfang jeder Runde erscheint eine weitere Riesenratte an einer beliebigen Stelle am Rande der Höhle aus einem der Löcher, solange die Helden gegen weniger als 6 Riesenratten kämpfen.
- Die zweite Riesenratte, die neu in der Höhle erscheint, ist die Mutterratte. Sie ist stärker als die anderen Ratten und verfügt deshalb auch über andere Kampfwerte. Durch ihren Tod wird die Flucht der übrigen Ratten eingeleitet. Merke dir die Mutterratte durch die ihr zugewiesene Nummer auf dem Kreaturenmarker (z. B. Nummer 6).
- Riesenratten sind im Fernkampf schwer zu treffen, da sie nicht sonderlich groß sind. Proben auf Fernkampf sind gegen sie um -4 erschwert.
- Beachte zudem, dass die Riesenratten ungeschützte Stellen angreifen und den RS eines Helden umgehen.
- Diesmal sind die Helden in der Unterzahl. Teile die Ratten so auf die Helden auf, dass die stärksten und gesündesten Helden gegen zwei Ratten kämpfen müssen. Im Zweifelsfall sind dies Leomara und Romoxosch.

Riesenratte

AT 8

INI 12+1W6

AW 7

LeP 5

TP 1W6 SP (Biss)

GS 6

RS 0

Anmerkungen: Eine Riesenratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP.

Mutterratte

AT 10

INI 14+1W6

AW 8

LeP 10

TP 1W6+1 SP (Biss)

GS 6

RS 1

Anmerkungen: Eine Mutterratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP.

Der tote Soldat

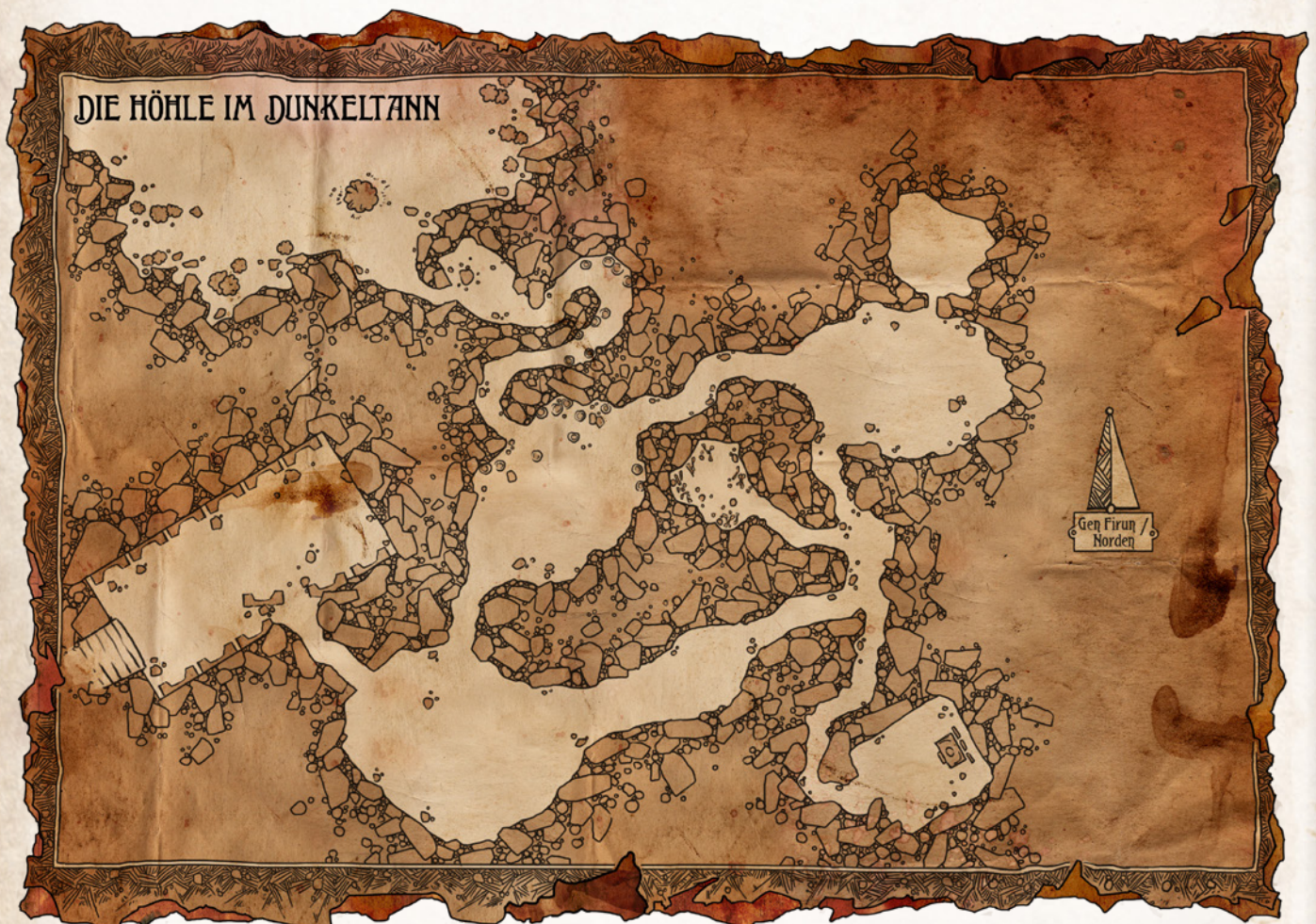
Wenn die Helden die Riesenratten besiegen, können sie die Höhle und den toten Soldaten in Ruhe durchsuchen. Sie finden bei ihm eine Karte des Höhlensystem und einige weitere nützliche Gegenstände.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Mann, der vor euch auf dem Boden liegt, ist tot. Er wurde von zahlreichen Riesenratten angegriffen und gebissen, aber ihr erkennt auch andere Verletzungen, die nicht von den Ratten stammen. Von seiner Kleidung her zu urteilen würdet ihr ihn für einen der gräflichen Soldaten halten, die das Lösegeld für Eldora überbringen sollten. Er trägt ein zusammengerolltes Schriftstück bei sich. Einige Schritte neben ihm liegt eine zersprungene Öllampe.

(Tipp: Zwar ist die Öllampe nicht mehr zu gebrauchen, aber vielleicht hatte der Soldat anderen nützliche Dinge bei sich.)



Die Karte des Soldaten



Was möchtest du tun?

Ich untersuche die Leiche nach Verletzungen.

Lege eine Probe auf Heilkunde Wunden +2 ab.

✓ **Gelungen:** Der Tote weist zahlreiche Schnittwunden auf, die durch Bisse der Riesenratten deutlich vergrößert wurden, sowie einige Schwellungen, die von Keulenhieben stammen könnten.

✗ **Misslungen:** Du hast keine Ahnung, woher die Verletzungen stammen könnten. Wahrscheinlich haben die Riesenratten ganze Arbeit geleistet.

Ich sehe nach, ob der Tote etwas bei sich hatte.

Hierzu ist keine Probe notwendig. Der Held, der die Ausrüstung untersucht, kann folgendes entdecken:

- ☛ eine Glasphiole (Beim Inhalt der Glasphiole handelt es sich um einen starken Heiltrank, der innerhalb von 1 Aktion getrunken werden kann und sofort 1W6+4 LeP zurückbringt.)
- ☛ die Karte der Höhle (Gib den Helden das Handout **Die Karte des Soldaten**.)

Leichenfledderei

Die Untersuchung einer Leiche und vor allem das Mitnehmen von Habseligkeiten eines Toten ist für die meisten Aventurier ein Verstoß gegen die Etikette der Boronkirche (der Kirche des Totengottes). Gerade die Kriegerin Leomara wird wegen ihrer *Prinzipientreue* nur ungern die Leiche fleddern, während der Zwerg und die Elfe damit kein Problem haben, da Boron nicht ihr Gott ist und sie eine andere Moralvorstellung haben.



Ausrüstung, Teil 2

Der Held, der den Heiltrank an sich nimmt, kann ihn unter **Ausrüstung** auf seinem Heldenbogen notieren.

Schaut euch die Seite mit der Ausrüstung an. Wie ihr seht, hat jeder Held eine Reihe von Ausrüstungsgegenständen bei sich, darunter finden sich z. B. auch weitere Heiltränke. Alle Gegenstände, die ein Held bei sich trägt, werden auf einem eigenen Zeilenplatz auf dieser Liste eingetragen. Jede Zeile hat 2 Zeilenplätze. Kleine Gegenstände, wie die Pfeile für den Bogen der Elfe *Valariel* oder die Bolzen für die Armbrust des Zwergs *Romoxosch*, aber auch mehrere Anwendungen Zunder oder mehrere Verbände, zählen dabei jeweils als nur ein Gegenstand und müssen nicht mehrfach notiert werden. Heiltränke müssen jedoch jeweils auf einem eigenen Zeilenplatz stehen. Wenn ein Held in seiner Ausrüstungsliste keine freien Zeilenplätze mehr zur Verfügung

hat, kann er keine weiteren Gegenstände mehr mit sich führen und muss zunächst einen Gegenstand von seiner Ausrüstungsliste entfernen. Er kann den Gegenstand aber auch einem anderen Helden geben und später wieder zurückbekommen – der andere Held muss diesen Gegenstand dann aber natürlich bei seiner Ausrüstung notieren können.

6. Die Wasserfallhöhle

In der Wasserfallhöhle können die Helden einige leuchtende Phosphorpilze erforschen und entdecken, dass die **Karte des Soldaten** einen Raum anzeigt, der durch den Höhlensee offenbar überflutet wurde. Sie können diesen anderen Raum nur erreichen, wenn sie durch den Höhlensee tauchen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Rauschen des unterirdischen Wasserfalls war schon durch den zur Höhle führenden Gang zu hören, doch jetzt steht ihr in der feuchten Höhle, in der aus knapp 10 Schritt Höhe das Wasser durch eine Öffnung in der Decke in die Tiefe stürzt. Unter dem Loch hat sich ein kleiner See gebildet, in dem bleiche, ungesund aussehende Fische schwimmen, die niemand von euch je zuvor gesehen hat. Ein tieferliegender Gang in der Höhlenwand wurde offenbar durch den See überflutet. Am Ufer des Gewässers sind zahlreiche, zum Teil recht große selbstleuchtende Pilze gewachsen.

(Tipp: Die Pilze können als Ersatz für Fackeln oder Lampen dienen.)



Diese Höhle diente vor sehr langer Zeit als Durchgangshöhle für die orkische Grabstätte im Westen. Allerdings bahnte sich ein unterirdisch verlaufender Fluss seinen Weg durch das Gestein, sprengte in etwa 10 Schritt Höhe ein Loch durch den Felsen und bildete einen Wasserfall und einen kleinen Höhlensee. Durch das eindringende Wasser ist der tiefer liegende Gang zu Höhle 7. Die Grabstätte überflutet worden, sodass man dorthin nur noch schwimmend und tauchend gelangt. Durch die Feuchtigkeit haben sich in dieser Höhle außerdem zahlreiche Pilze angesiedelt, u. a. leuchtende Phosphorpilze, die den Riesenratten als Nahrung dienen.





Was möchtest du tun?

Ich untersuche die Leuchtpilze!

Die Leuchtpilze wachsen zahlreich in diesem Abschnitt des Höhlensystems und spenden ausreichend Licht, so dass man in dieser Höhle keine Lichtquelle benötigt, um sich zurechtzufinden. Am Boden liegen einige abgenagte Pilzreste, offenbar haben sich Tiere an ihnen gütlich getan.



Phosphorpilze

Die Phosphorpilze in der Höhle können den Helden nützlich sein. Die Pilze, die so gut wie nichts außer Feuchtigkeit brauchen, um zu wachsen, erhel-
len durch ihr Leuchten die Dunkelheit. Selbst wenn man sie abschneidet, leuchten sie noch ca. 15 Minuten lang weiter und können den Helden als Lichtquelle dienen. Nehmen die Helden Phosphorpilze mit, trocknen sie und vermischen sie mit Schwefel und Kalk, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Alchimie* +2 sogenanntes Kaltes Feuer herstellen. Wird das aus der Prozedur gewonnene Pulver entzündet, brennt es 1 Stunde lang in einem grünlichen Licht. Insgesamt können die Helden hier ausreichend Pilze für 1W6+4 Einheiten des Pulvers finden.

Ich will tauchend den überfluteten Gang erkunden.

Lege eine Probe auf *Schwimmen* -1 ab. Diese Probe ist jedes Mal notwendig, wenn ein Held den überfluteten Gang zwischen Grabstätte und Wasserfallhöhle durchschwimmen will. Wenn *Valariel* den Zauber *WASSERATEM* (siehe rechts) auf einen Helden gesprochen hat, der den Tauchversuch unternehmen möchte, ist keine Probe notwendig.

- ✓ **Gelingen:** Du erreichst unbeschadet die andere Seite.
- ✗ **Misslingen:** Du verlierst die Orientierung, schluckst Wasser und erreichst gerade noch rechtzeitig prustend und nach Luft schnappend die andere Seite. Du erleidest 1W6+1 SP.

Ein mögliches Problem beim Schwimmen ist die Ausrüstung der Helden. Achte darauf, dass bestimmte Dinge, wie die Karte oder brennende Laternen, kaputt gehen oder unbrauchbar werden, wenn sie nass werden. Es ist also durchaus sinnvoll, Ausrüstung gezielt zurückzulassen, um Beschädigungen zu vermeiden. Falls die Spieler an dieser Stelle nicht selbst darauf kommen, kannst du sie darauf hinweisen oder eine um +3 erleichterte Klugheitsprobe darüber entscheiden lassen, ob es ihnen einfällt. Der Ausrüstung wird in der Höhle nichts geschehen, sie wird nicht gestohlen oder beschädigt und kann von den Helden später wieder eingesammelt und angelegt werden.

Natürlich können die Helden auch ihre Rüstungen vor dem Schwimmen ablegen und in der Höhle

zurücklassen, notwendig ist das aber nicht. Die Kriegerin *Leomara* und der Zwerg *Romoxosch* sind so sehr an das Tragen von Rüstungen gewöhnt, dass sie dadurch in ihrer Beweglichkeit – auch beim Schwimmen – nicht weiter eingeschränkt werden. Die Elfe *Valariel* und der Magier *Hesindian* tragen zu Spielbeginn keine Rüstung, allerdings sind sie das Tragen von Rüstungen auch nicht gewöhnt – wenn sie also beim Schwimmen und Tauchen eine Rüstung anlegen würden, dann würde das ihre Proben auf *Schwimmen* erschweren. Wie das genau funktioniert, ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht wichtig. Sollten diese beiden Helden in ihrer Abenteurerlaufbahn irgendwann Rüstungen anlegen, findest du in den Spielregeln alles dazu, was du wissen musst.

Außerdem funktioniert unter Wasser kein Feuer. Die *EWIGE FLAMME* des Magiers erlischt unter Wasser und geht erst wieder an, wenn der Stab aus dem Wasser auftaucht. Nur der *FLIM FLAM* der Elfe erlischt nicht.

Wenn ein oder mehrere Helden durch den See hindurchgetaucht sind, kannst du bei Abschnitt 7. **Die Grabstätte** fortfahren.

Der Zauber WASSERATEM

Die Elfe *Valariel* verfügt über den Zauber *WASSERATEM*, mit dem sie unter Wasser ganz normal atmen kann. Wenn der Spieler der Elfe sich dazu entscheidet, diesen Zauber einzusetzen, dann muss er eine Fertigungsprobe auf den Zauber ablegen.

Die AsP-Kosten betragen im Falle eines Gelingens des Zaubers 6 AsP, im Falle eines Misslingens nur 3 AsP. Wenn der Zauber gelingt, kann *Valariel* 10 Minuten lang nicht nur an der Luft, sondern auch unter Wasser atmen.

In diesem Fall ist keine Probe auf *Schwimmen* zum Durchqueren des Tunnels notwendig. Bei der Beschreibung des Zaubers *WASSERATEM* steht bei der Angabe der Reichweite Berührung, was bedeutet, dass *Valariel* diesen Zauber nicht nur auf sich selbst wirken kann (wie z. B. die Zauber *ADLERAUGE* oder *ARMATRUTZ*), sondern auch auf ihre Gefährten. Jeder Held, auf den *Valariel* den Zauber erfolgreich spricht, muss keine Probe auf *Schwimmen* ablegen, um durch den Tunnel zu tauchen. Die AsP-Kosten muss *Valariel* für jeden Helden separat zahlen.



7. Die Grabstätte

Die orkische Grabstätte ist ein unheimlicher Ort, aber die Helden können hier einige kleine Schätze finden. Den Text aus dem Vorlesekasten solltest du den Spielern erst vorlesen, wenn es einem der Helden gelungen ist, in den Raum hinein zu tauchen. Beachte auch, dass ohne eine geeignete Lichtquelle die Durchsuchung der Knochenhaufen um -3 erschwert ist.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Boden ist an der Stelle des Auftauchens aus dem Wasser, aber auch nur da, unterspült worden und eingestürzt. Zum Glück sind die Ränder des Lochs stabil genug, damit man sich sicher nach oben ziehen und in der großen Kammer umschauen kann. Die Höhle wurde bearbeitet und weist eine rechteckige Form auf. An den Wänden erkennt ihr aufgebarte Knochenhaufen, auf denen Steine liegen. Dieser Ort muss eine Grabstätte sein, doch ihr kennt niemanden, der auf diese Weise seine Toten begraben würde. Ab und an hört ihr, wie Wassertropfen von der Decke in den überfluteten Gang fallen. Doch ansonsten herrscht hier Totenstille.



Als die Orks das Höhlensystem für ihren Götzen Tairach in Besitz nahmen, ließen sie diesen Raum von ihren Sklaven mit Werkzeugen bearbeiten und zu einer Totenstätte ihrer mächtigsten Krieger machen. Die insgesamt 13 Knochenhaufen sind die Überreste einiger der besten Orkkrieger der Vergangenheit, die es in der Heldentrutz gab.



Was möchtest du tun?

Ich will durch den Gang zurück in die Höhle des Wasserfalls tauchen.

Lege eine Probe auf *Schwimmen* -1 ab. Diese Probe ist jedes Mal notwendig, wenn ein Held den überfluteten Gang zwischen Grabstätte und Wasserfallhöhle durchschwimmen will. Bedenke die möglichen Probleme mit mitgeführter Ausrüstung und Lichtquellen die auf offenem Feuer basieren (siehe Seite 20). Wenn Valariel den Zauber WASSERATEM auf einen Helden gesprochen hat, der den Tauchversuch unternehmen möchte, ist keine Probe notwendig.

- ✓ **Gelungen:** Du erreichst unbeschadet die andere Seite.
- ✗ **Misslungen:** Du verlierst die Orientierung, schluckst Wasser und erreichst gerade noch rechtzeitig prustend und nach Luft schnappend die andere Seite. Du erleidest 1W6+1 SP.

Ich untersuche die Knochen in der Kammer.

Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* ab. Die Probe darf von jedem Helden nur einmal abgelegt werden.

- ✓ **Gelungen:** Du findest eine Handvoll Edelsteine, die insgesamt 40 Silbertaler wert sind.
- ✗ **Misslungen:** Du findest nichts.

8. Die Schatzhöhle

In der Schatzhöhle können die Helden einige von anderen Abenteurern verlorene Schätze entdecken, aber hier besteht auch die Gefahr, dass sie in die ausgelegten Spinnennetzfäden einer Höhlenspinne geraten. Sollten die Helden in die Falle tappen, so müssen sie an dieser Stelle einen Kampf mit der Spinne austragen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch liegt eine große Höhle mit zahlreichen von der Decke herabhängenden Stalaktiten. An den Wänden sind ähnliche Wandmalereien abgebildet wie im Eingangsbereich des Höhlensystems. In der Mitte der Höhle liegt der Kadaver einer toten Riesenratte, der ausgetrocknet und eingefallen aussieht. Auf dem Boden huschen eine Handvoll kleiner Käfer umher, die sich durch euer Erscheinen bedroht fühlen und unter kleinen Steinen fliehen.



Ursprünglich war diese Höhle von keiner großen Bedeutung für die Orks. Sie fingen damit an, die Wände zu bemalen und ihre Heldentaten darzustellen, aber ihr Werk wurde nie vollendet. Dafür hat sich Höhle 9. Die Spinnenhöhle mittlerweile eine Höhlenspinne eingenistet. Sie hat einige Netze auf dem Boden ausgelegt, um Beute, etwa Riesenratten, zu fangen.



Was möchtest du tun?

Ich untersuche die Höhle!

Jeder Held darf diese Option nur ein einziges Mal wählen und findet einen zufällig zu bestimmenden Gegenstand. Lass den Spieler einen W6 würfeln und schau in der folgenden Tabelle nach, was für einen Gegenstand der Held findet:

1W6 gefundener Gegenstand

- | | |
|---|---|
| 1 | 12 Silbertaler in einem verrotteten Lederbeutel |
| 2 | ein verrosteter Dolch (Wert: 1 Heller) |
| 3 | ein hölzerner Glücksbringer in Form einer sitzenden Löwin (eine Rondrastatue) |

- 4 ein Schwerer Dolch (siehe **Spielregeln** Seite 50)
- 5 eine Zunderdose mit 13 Portionen Zunder (siehe **Spielregeln** Seite 56)
- 6 ein Heiltrank (1W6 LeP)

Jeder suchende Held muss außerdem eine Probe auf **Körperbeherrschung** ablegen.

✓ **Gelungen:** Du entdeckst die Schätze in diesem Raum, nichts geschieht

✗ **Misslungen:** Du entdeckst zwar einen Schatz in diesem Raum, aber berührst dafür den Faden eines Spinnennetzes. Wenn einem der Helden die Probe misslungen ist, kannst du die anderen ruhig noch jeweils ihren Schatz finden und ebenfalls die Probe auf **Körperbeherrschung** ablegen lassen – danach erscheint aber auf jeden Fall die Höhlenspinne aus der Höhle 9. **Die Spinnenhöhle** – ungeachtet dessen, ob die Probe noch weiteren Helden ge- oder misslingt. Mach dann weiter mit dem Abschnitt **Auftritt der Höhlenspinne**.

Auftritt der Höhlenspinne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Riesenratten waren bereits ein abscheulicher Anblick, aber was da aus der dunklen Ecke auf euch zukommt, übertrifft sie an Grässlichkeit um ein Vielfaches. Unzählige Augen starren euch an, die von einer einzigen Kreatur stammen. Acht lange Beine und ein widerlich bepelzter Körper setzen sich in Bewegung und kommen auf euch zugekrabbelt. Es ist eine Spinne, so groß wie ein Esel. Und in euch sieht sie eine willkommene Abwechslung auf ihrem Speiseplan.

(Tipp: Höhlenspinnen verfügen über ein Lähmungsgift. Lasst euch also besser nicht beißen!)



Höhlenspinne	AT 14
INI 13+2W6	AW 5
LeP 22	TP 1W6+2 (Biss)
GS 7	RS 2

Anmerkungen: Die Höhlenspinne ist giftig. Entsteht durch den Biss SP, kommt das Gift zu tragen (siehe unten).



Kampf gegen die Höhlenspinne, Alternative A

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet, wenn die Höhlenspinne tot ist oder die Helden aus den Höhlen 8 und 9 fliehen – die Höhlenspinne verlässt ihr Jagdrevier nicht.

Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gemeinsam gegen eine Höhlenspinne.

Besondere Kampfregeln

☞ Beachte, dass die Höhlenspinne giftig ist.



Höhlenspinnengift

Wer mindestens 1 SP durch den Biss einer Höhlenspinne erleidet, bekommt die Auswirkungen ihres Gifts zu spüren. In den nächsten 24 Stunden ist der Held leicht gelähmt und alle seine Proben sind um -1 erschwert. Die Wirkung tritt sofort nach dem Biss ein. Mehrfache Bisse verändern nichts an der Wirkung. Sollte eine Fertigungsprobe auf **Heilkunde Gift** -2 durch einen anderen Helden gelingen, so kann die Wirkung des Giftes sofort gestoppt werden. Jeder Held kann bei einem Vergifteten einmal alle 24 Stunden diese Probe versuchen.



Gleich in welcher Höhle die Helden gegen die Spinne kämpfen: Du kannst den Spielplan **Die Rattenhöhle** dafür verwenden und musst den **Kreaturenmarker der Höhlenspinne** und die entsprechenden **Heldenmarker** platzieren.

9. Die Spinnenhöhle

Diese Höhle ist der Rückzugsort einer Höhlenspinne, die hier auf Beute lauert. Wenn die Helden die Spinne nicht schon in der Schatzhöhle bekämpft haben, greift sie die Helden hier an, sobald diese ihr Versteck betreten.



Höhlenspinne

AT 14

INI 13+2W6

AW 5

LeP 22

TP 1W6+2 (Biss)

GS 7

RS 2

Anmerkungen: Die Höhlenspinne ist giftig. Entsteht durch den Biss SP, kommt das Gift zu tragen (siehe unten).



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die kleine Höhle ist über und über mit weißen, dicken Spinnweben übersät, die sich über den ganzen Boden, die Wände und die Decke ziehen. Die Spinnweben sind keineswegs von einer kleinen Spinne gewoben worden, sondern müssen von einem riesigen Ungeheuer stammen. An einigen Stellen der Höhle kann man eingewobene Riesenratten erkennen, die der Spinne als Nahrung dienen.



Nachdem die Orks das Höhlensystem aufgegeben hatten, hat sich in dieser kleinen Höhle eine Höhlenspinne eingenistet. Ihre Beute besteht üblicherweise aus Riesenratten, aber auch die Helden passen in ihr Beuteschema und werden nicht verschmäht, wenn die Spinne sie bemerkt und noch am Leben ist.



10. Die leere Höhle

In dieser Höhle passiert nichts. Sie ist nur ein Verbindungsweg zu anderen Höhlen.



Kampf gegen die Höhlenspinne, Alternative B

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet, wenn die Höhlenspinne tot ist oder die Helden aus den Höhlen 8 und 9 fliehen – die Höhlenspinne verlässt ihr Jagdrevier nicht.



Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden kämpfen gemeinsam gegen eine Höhlenspinne.

Besondere Kampfregeln

- Beachte, dass die Höhlenspinne giftig ist.
- Aufgrund der vielen klebrigen Spinnfäden erleiden die Helden eine Erschwernis von –2 AT und –2 auf Verteidigungen, solange sie in der Höhle kämpfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei diesem Abschnitt des Höhlensystems handelt es sich um eine kleine Durchgangshöhle, zu der mehrere Gänge hinführen.



11. Die Knochenhöhle

Die Knochenhöhle und der dazugehörige Knochengang verraten den Helden, was die Orks teilweise mit ihren Opfern gemacht haben.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Gang, dem ihr in die Höhle folgt, ist an den vielen Stellen mit Knochen verziert. Überall sind die Wände mit unregelmäßigen Knochenfragmenten ausgekleidet, ab und an grinst euch aus einer Nische ein sorgfältig platzierter Totenschädel hämisch an. Von der Decke hängen die Beinknochen riesiger

Tiere herab und wirken wie ein gigantisches, jedoch starres Windspiel.

Die Höhle vor euch ist eine Lagerstätte hunderter Toter. Ein Berg aus Knochen unterschiedlichster Wesen ist hier zu einem Hügel aufgetürmt. Ein schauriger Anblick, der einem das Blut in den Adern gefrieren lassen kann.



Die Knochenhöhle und der dazugehörige Gang entstanden durch die Verehrung des orkischen Totengötzen Tairach. Für die Orks hatte der Knochenberg eine kultische Bedeutung. Wenn du möchtest, dann kannst du den Helden dieses Wissen nach einer gelungenen Probe auf *Götter & Kulte* -2 zugänglich machen, die Entscheidung ist dir überlassen.



12. Das Heiligtum

Das Heiligtum der Orks ist der zentrale Platz für ihre Opferungen gewesen. Hier können die Helden einen Durchbruch zur Räuberhöhle und eine Spur des toten Soldaten entdecken, der den Räubern entkommen konnte.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

An den Wänden dieser Höhle seht ihr zahlreiche Wandmalereien, die Stiere und andere Tiere sowie auffällig viele blutrote Kreise darstellen. An der östlichen Wand stehen ein steinerner Altar und dahinter eine Statue von etwa drei Schritt Größe, die einen Götzen mit Hörnern darstellt. Die Statue ist kein Meisterwerk der Bildhauerei, sondern eine sehr grobe Arbeit. An der nordöstlichen Ecke des Raums, hinter dem Altar, gibt es einen Durchbruch in der Wand.



Für die orkischen Schamanen, die Priester des Orkgötzen Tairach, war diese Höhle von zentraler Bedeutung. Hier wurden die großen Menschenopferungen zu Ehren ihres Gottes durchgeführt. Die Statue zeigt Tairach persönlich.



Was möchtest du tun?

Ich möchte die Wandmalereien oder den Altar und die Statue untersuchen.

Lege eine Probe auf *Götter & Kulte* -2 ab.

✓ **Gelungen:** Dies muss das innere Heiligtum einer alten orkischen Kultstätte sein. Der Rote Mond ist ein Symbol für den Todesgötzen Tairach. Brazoragh hingegen, den die Orks als ihren Schöpfer anbeten, wird häufig in Gestalt eines wilden Stiers verehrt. Wahrscheinlich wurden den Orkgötzen auf diesem Altar Opfer dargebracht, vielleicht sogar Blutopfer.

✗ **Misslungen:** Dieser Raum ist vermutlich eine Kultstätte für irgendeinen Götzen, aber die Rituale der Orks sind dir ebenso fremd wie ihre Glaubenswelt.

Ich möchte mir den Durchbruch in der Wand genauer ansehen.

In der Höhlenwand klafft ein Loch. Offensichtlich war es früher einmal zugemauert, aber nun liegen die Steine verstreut auf dem Boden der Höhle. Dahinter liegt ein mit hölzernen Stützbalken gesicherter Gang, wie in einem Bergwerk. Lege eine Probe auf *Sinnesschärfe* +1 ab.

✓ **Gelungen:** Die Steine, aus denen einst die improvisierte Mauer errichtet wurde, liegen alle in der Höhle, jemand muss die Mauer also von der Tunnelseite her mit Gewalt zum Einsturz gebracht haben. An der Höhlenwand entdeckst du außerdem einen blutigen Handabdruck, wie von einem Verletzten, der sich hier abgestützt hat, sowie einen Stofffetzen, der zu der Uniform eines gräflichen Soldaten passt. Der tote Soldat, den ihr gefunden habt, hat offensichtlich diesen Weg genommen.

✗ **Misslungen:** Eine Höhle, ein Durchbruch, ein Gang, aber etwas Auffälliges entdeckst du nicht.

13. Der Bergwerksstollen

Durch den Bergwerksstollen können die Helden bis zur Räuberhöhle gelangen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tunnel selbst scheint von Menschenhand geschaffen worden zu sein, so als ob er zu einem Bergwerk gehören würde. Es sind morsche Stützbalken aus Holz und Abzweigungen zu anderen Gängen erkennbar.





Der Stollen wurde einst von Bergleuten zufällig bis in das Orkheiligtum hinein gegraben, die es mit der Angst zu tun bekamen und den Zugang wieder zumauerten. Die Räuber haben ihn jedoch vor einiger Zeit wieder von der Seite des Bergwerks geöffnet und auch benutzt. Der tote Soldat ist durch diesen Stollen entkommen, sein Schicksal ereilte ihn aber schließlich im Nest der Riesenratten.



14. Die Räuberhöhle

Die Räuberbande, von der Eldora gefangen gehalten wird, hat sich in der Haupthöhle eines alten Bergwerks eingenistet. Die Höhle selbst ist zwar natürlichen Ursprungs, wurde von den Bergleuten aber an vielen Stellen auf der Suche nach Erzadern bearbeitet und um mehrere Grabungsstollen erweitert.

Die Räuber haben die alten Hütten der Bergleute bezogen und lagern hier, bis sie weitere Anweisungen erhalten. Sie haben Eldora in ihrer Gewalt, das Lösegeld soll jedoch gerade an einen anderen Ort gebracht werden. In dieser Höhle kommt es zum finalen Kampf zwischen den Helden und den Räufern.



Was möchtest du tun?

Wir folgen dem Gang.

Wenn die Helden den alten Bergwerksstollen betreten und ihm folgen wollen, müssen alle Helden eine Probe auf **Körperbeherrschung +1** ablegen.

✓ **Gelungen:** Gelingt die Probe, so hat der Held sich vorsichtig genug durch den Tunnel bewegt.

✗ **Misslungen:** Misslingt die Probe hingegen, so ist der Held an einen der schmalen Stutzbalken gestoßen und löst in dem instabilen Tunnel einen kleinen Steinschlag aus. Glücklicherweise sind die von oben herabfallenden Steine weder besonders groß, so dass kein anderer Held betroffen ist, noch wird ein Held dadurch komplett verschüttet. Dennoch erleidet der Betroffene in diesem Fall 1W6+2 TP.

Ich möchte nach Spuren suchen.

Lege eine Probe auf **Fährtensuchen -1** ab.

✓ **Gelungen:** Tatsächlich scheint der Gang in letzter Zeit benutzt worden zu sein, zahlreiche menschliche Fußspuren führen in beide Richtungen. Die jüngsten Spuren stammen von einer einzelnen Person, die unterwegs in Richtung der Höhle war, aus der ihr gerade kommt.

✗ **Misslungen:** Auf dem Boden des Ganges sind zwar Fußspuren zu erkennen, du vermagst sie jedoch nicht zu deuten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Höhle ist – gerade auch im Vergleich zu den vorher besuchten – riesig. Grob geschätzt ist sie fast 40 Schritt lang, an der breitesten Stelle 20 Schritt breit und in der Mitte gut und gerne 10 Schritt hoch. Licht fällt durch mehrere Schächte in der Decke und am östlichen Ende durch den 3 Schritt breiten und mehr als 5 Schritt hohen Höhleneingang, der dem kleinen Felsvorsprung gegenüberliegt, auf dem ihr die Höhle erreicht habt. Der Höhlenboden ist recht eben. Ein kleiner, vielleicht 1 Schritt breiter und 1 Spann tiefer Bach läuft mitten durch die Höhle.

Besonders auffällig sind aber die sechs kleinen Holzhütten, die in der Nähe des Eingangs erbaut wurden. Aus einigen dringt flackerndes Licht, andere sind dunkel. Dann entdeckt ihr etwa ein halbes Dutzend Gestalten, die sich zwischen den Hütten bewegen.





Die große Höhle diente früher als Einstieg in ein kleines Bergwerk, das jedoch schon nach wenigen Jahren wieder aufgegeben wurde, weil die Erzadern schnell erschöpft waren. Zudem hatten die Bergleute einen Tunnel zum Heiligtum der Orks gegraben, bekamen es mit der Angst zu tun und verschlossen den Zugang wieder durch eine Mauer. Dies ist nun schon über vierzig Jahre her, in denen die Höhle immer mehr in Vergessenheit geriet, bis sie vor wenigen Wochen von der Räuberbande bezogen wurde, die die Edlentochter Eldora entführt hat.

Wer die Höhle genauer betrachtet, kann Folgendes feststellen: Die mit Spitzhacken bearbeiteten Wände deuten auf die Vergangenheit der Höhle hin, als hier Bergleute einige Hütten errichtet haben und auf der Suche nach Rohstoffen in die Höhle vorgedrungen sind.

Durch die vielen vorhandenen Stein- und Geröllhaufen ist es möglich, sich dem Lager der Räuber bis auf etwa 10 Schritt zu nähern. Will man die letzten 10 Schritt bis zu den Hütten ungesehen überwinden, ist eine gelungene Fertigkeitssprobe auf *Verbergen* für jeden sich anschleichenden Helden notwendig. Wenn einer oder mehrere der Helden scheitern, werden sie von den Räubern bemerkt, die sofort Alarm schlagen (siehe Seite 39).

Zwischen den Hütten befinden sich (Anzahl der Helden) Räuber, dazu noch der Geldbote Thimorn und der Ork Blaufell. Die beiden letztgenannten werden fliehen, sobald die Helden entdeckt werden. Für den Fortgang der Geschichte in Das Geheimnis des Drachenritters ist es wichtig, dass sie entkommen.

Die Räuber in der Höhle ruhen sich in den Unterkunftsbaracken aus, schärfen ihre Waffen, üben sich im Umgang mit ebendiesen, kochen Eintopf oder zerlegen ein erjagtes Reh, das sie im Dunkel-tann gewildert haben.



Die Hütten

Damit du als Meister weißt, wie die Hütten aufgebaut sind und was sich darin befindet, werden dir die Unterkünfte der Räuber an dieser Stelle beschrieben.

Hütte 1 – Das Werkzeuglager

In dem kleinen Schuppen wurden früher Werkzeuge gelagert, die nach Aufgabe des Lagers größtenteils fortgeschafft wurden. Ein paar alte und schon damals rostige Hämmer, Feilen und Spitzhacken befinden sich aber noch immer hier.

In dem Schuppen könnte ein Räuber gerade seine Waffe schärfen. Er sollte leicht zu überwinden sein.

Hütte 2 und 3 – Die Unterkünfte

Die Baracken sind recht einfach gehalten, im Inneren stehen jeweils ein halbes Dutzend alter Pritschen, die



Die Räuberbande

Alle Abenteuer in dieser Box können einzeln für sich gespielt werden. Es gibt aber einen großen Handlungsbogen im Hintergrund, auf den später noch ausführlicher eingegangen wird, zu dem wir dir an dieser Stelle aber schon ein paar Informationen geben wollen. Die Räuberbande handelt größtenteils auf eigene Faust, wurde aber von einem Hintermann beraten. Die Ideen, Eldora von Wolfspfort zu entführen und das Lösegeld doppelt zu kassieren, sowie auch die Lage des Unterschlupfs gehen auf diesen Hintermann zurück. Seine rechte Hand, ein Ork namens **Blaufell**, der ein auffällig bläulich schimmerndes Fell trägt, ist gerade in der Höhle anwesend. Sein Auftrag ist es, einen Teil des Lösegeldes einzufordern und zu seinem Herrn zu bringen. Da **Blaufell** noch weitere Auftritte in den kommenden Abenteuern haben wird, flieht er, sobald sich die Helden zu erkennen geben. Um seine Chancen bei der Flucht zu erhöhen, fordert er einen der Räuber, den jungen **Thimorn Riemenschneider**, dazu auf, das Lösegeld aus der Höhle zu schaffen. Es gibt damit zwei Flüchtige, der Rest der Bande wird am Ende dieses Abenteuers gegen die Helden kämpfen und stellt damit so etwas wie den „Endgegner“ dieses Abenteuers dar.

mit frischem Stroh versehen wurden, dazu kommen noch schwere Kisten, in denen die Bergleute ihre persönlichen Sachen verstauen konnten. Die Schlösser sind allerdings so verrostet, dass die darin eingelagerten Dinge der Räuber vor diebischen Helden nicht sicher sind und die Kisten ohne Probe geöffnet werden können. Hier und da können kleine Andenken, Ersatzkleidung oder gar 1W6 Silbertaler gefunden (und mitgenommen) werden. In den Baracken halten sich die Räuber in der Regel nur auf, wenn sie schlafen.

Hütte 4 – Die Kammer des Vorarbeiters

Vor dieser Hütte wacht meist einer der Räuber. Im Inneren stehen noch der wuchtige Schreibtisch und eine einfache Pritsche, auf der sich die mit einer eisernen Kette an der Flucht gehinderte Eldora befindet, eine gutaussehende Edelfrau Anfang 20 mit schwarzen Haaren und in schmutziger Reiterkleidung. Einer der beiden gräflichen Soldaten, die das Lösegeld überbracht haben, wird hier ebenfalls gefangen gehalten. Sein Name ist Hagen, und er ist mit seinen 18 Jahren noch sehr unerfahren. Der Blondschof ist schwer verletzt, und selbst wenn die Helden ihn befreien, wird er ihnen nicht im Kampf gegen die Räuber beistehen können. Die Ketten der Gefangenen können mit einer Probe auf *Kraftakt* –3 zerstört werden, was jedoch die restlichen Räuber alarmieren wird. Alternativ lassen sich die Schlösser mit *Schlösser knacken* –1 öffnen. Wenn



DIE RÄUBERHÖHLE

die Helden für die Proben Werkzeug aus **Hütte 1**, dem Werkzeuglager, verwenden, sind die Proben jeweils um +2 Punkte erleichtert.

Im Schreibtisch lagert noch eine Kopie der Karte, die die Helden bei dem toten Soldaten in der ersten Höhle finden konnten.

Hütte 5 – Der Gemeinschaftsraum

Hier standen einmal lange Tische und unzählige Holzbänke, von denen aber nur noch ein großer Tisch und zwei Bänke genutzt werden können. Gekocht wird – wenn überhaupt – vor der Höhle, aber essen tun die Räuber hier genauso, wie es die Bergleute früher auch taten.

Hütte 6 – Das Rohstofflager

Die größte Hütte wurde als Rohstofflager geplant, jedoch nie genutzt. Kurz nach ihrer Fertigstellung wurde der Versuch aufgegeben, die Höhlen als Bergwerk zu nutzen.

Um die anderen Räuber nicht zu stören und sich vor diesen keine Blöße zu geben, werden alle Waffenübungen in der großen Hütte durchgeführt. Zu diesem Zweck wurden auch zwei Strohfiguren in die Hütte gebracht. Wenn die Helden hier einen oder zwei Räuber überraschen, wird man draußen von einem Übungskampf ausgehen und den Waffenlärm nicht beachten. Brauchen die Helden aber zu lange, werden kämpfende Räuber nach zwei Runden um Hilfe schreien und so ihre Kumpane alarmieren.



Der Kampf gegen die Räuber

- Lege jetzt die Karte **Die Räuberhöhle** in die Tischmitte. Die Kreaturenmarker für Thimorn, Blaufell und die Räuber kannst du zwischen den Hütten so platzieren, wie es dir beliebt. Von welcher Seite die Helden den Spielplan betreten und wo die Heldenmarker zu Beginn des Kampfes platziert werden, ist euch und den Entscheidungen eurer Spielrunde überlassen, kann aber auch anhand von geglückten oder auch misslungenen Proben (z. B. zum Anschleichen auf *Verbergen*) beeinflusst werden.
- Thimorn und Blaufell fliehen, sobald die Helden bemerkt werden oder es zu einem Kampf kommt. Sie sollten auf jeden Fall entkommen und sind auch stets nicht so gut zu sehen, dass die Helden sie mit Fernkampfwaffen angreifen können.
- Normalerweise erhalten Spieler die eingesetzten Schicksalspunkte ihrer Helden nicht im Verlauf eines Abenteuers zurück, sondern starten erst in ihr nächstes Abenteuer wieder mit allen drei Schicksalspunkten. An dieser Stelle wollen wir jedoch eine Ausnahme machen, denn den Helden steht nun ein großer Kampf bevor. Du kannst daher jetzt jedem Spieler, der bereits mindestens einen Schicksalspunkt ausgegeben hat, einen Schicksalspunkt zurückgeben. Wenn die Helden den Ring der Elster gefunden haben (siehe Seite 14), dann lächelt Phex, der Gott des Glücks, auf sie herab – in dem Fall kannst du allen Spielern alle ihre bisher

ausgegebenen Schicksalspunkte zurückgeben. Jeder Held darf aber trotzdem maximal 3 Schicksalspunkte besitzen. Wer also bisher keinen Schicksalspunkt ausgegeben hat, bekommt auch keinen zurück.

Spielpause?

In der Räuberhöhle wird sich das Finale eures ersten Abenteuers abspielen. Dies wird sicherlich mehr als nur ein paar Minuten in Anspruch nehmen. Wenn sich eure Spielzeit also eigentlich gerade schon dem Ende zuneigt, ist dies ein guter Moment, um eine Pause einzulegen und das Spiel bis zu eurem nächsten Treffen zu unterbrechen. Du kannst in diesem Fall die Helden noch einen Blick in die Höhle riskieren lassen, wenn du den Spielern einen Vorgeschmack auf die nächste Spielrunde geben und die Spannung bis zum nächsten Treffen aufrecht erhalten möchtest. Wenn ihr an dieser Stelle pausiert, empfehlen wir, für euer nächstes Treffen nicht nur das Ende dieses Abenteuers, sondern auch schon das Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** vorzubereiten, das direkt an das Finale dieses Abenteuers in der Räuberhöhle anschließen wird. Des Weiteren kann es hilfreich sein, wenn du dir als Spielleiter ein paar Notizen als Gedächtnisstütze machst, damit du beim nächsten Mal weißt, wo genau ihr aufgehört habt und was bis dahin schon Wichtiges passiert ist. Falls einige der Spieler beim nächsten Mal nicht mehr genau wissen, was der Stand der Dinge vor eurer Pause war, kannst du ihnen dann leicht auf die Sprünge helfen und ihre Erinnerung auffrischen.

Schicksalspunkte-Einsatzmöglichkeiten

Hier noch einmal zur Erinnerung alle Einsatzmöglichkeiten für Schicksalspunkte:

- **Erster im Kampf:** Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann ein Held in einer Runde zuerst handeln. Weitere Runden desselben Kampfes sind davon nicht betroffen, in ihnen handelt der Held ganz normal, wenn er nach der Initiative-Reihenfolge an der Reihe ist.
- **Probe wiederholen:** Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann ein Spieler beliebig viele Würfel einer Probe erneut würfeln. Dies gilt sowohl für 1W20-Proben, wie auch für 3W20-Proben. Das neue Ergebnis ist bindend.
- **Schadenswurf wiederholen:** Für den Einsatz eines Schicksalspunktes kann bei der Ermittlung der Trefferpunkte (TP) durch einen Angriff des Helden 1W6 neu gewürfelt werden.
- **Verteidigung stärken:** Die Verteidigungswerte (PA und AW) des Helden steigen für die aktuelle Runde um +4 Punkte.

Kampfsonderfertigkeiten

An dieser Stelle wollen wir dir noch eine weitere Option für den Kampf vorstellen: die Kampfsonderfertigkeiten. Bei diesen handelt es sich um erlernte Fähigkeiten, die den Kampf noch spannender machen und die dem jeweiligen Kämpfer einen Vorteil einbringen.

So kann der Magier beispielsweise auf seine Aktion verzichten, um seine Verteidigung zu stärken (*Verteidigungshaltung*). Andere Kampfsonderfertigkeiten ermöglichen es der Kriegerin oder der Elfe, die eigene AT- oder FK-Probe zu erschweren. Gelingt die Probe dennoch, bekommt die Heldin einen Vorteil in Form von zusätzlichen TP (*Präziser Schuss/Wurf*, *Wuchtschlag*) oder sie macht es dem Gegner schwerer, den Angriff abzuwehren (*Finte*).

Einige dieser Kampfsonderfertigkeiten sind immer aktiv, andere, die sogenannten Manöver (beispielsweise *Finte* und *Wuchtschlag*), müssen angesagt werden, und ein Held kann immer nur eines davon zur selben Zeit einsetzen.

Welche Kampfsonderfertigkeiten eure Helden beherrschen und welche Funktion sie haben, steht auf der zweiten Doppelseite des Heldenbogens. Manche Gegner besitzen ebenfalls Kampfsonderfertigkeiten, diese sind dann bei der Beschreibung der Gegner erwähnt.

Leomara setzt einen Wuchtschlag I ein. Dies bedeutet, dass sie für diesen Angriff ihren AT-Wert mit dem Langschwert von 15 auf 13 senken muss. Gelingt ihr die Attacke dennoch, so richtet sie mit dem Langschwert zusätzlich +2 TP an, also insgesamt 1W6+6 (statt 1W6+4).

Der finale Kampf

Bevor der finale Kampf in diesem Abenteuer beginnt, erklären wir im Folgenden noch einige zusätzliche Möglichkeiten im Kampf, die ihr vielleicht schon im Kampf gegen die Riesenratten oder im Kampf gegen die Höhlenspinne kennengelernt habt. Durch diese zusätzlichen Handlungsmöglichkeiten entfalten Helden wie die Elfe *Valariel*, der Magier *Hesindian* und der Zwerg *Romoxosch* erst ihr volles Potential, weil sie auf Fernkampf-Angriffe und Zauberei – oder beides – zurückgreifen können. Wenn die Spieler nicht von selbst auf die hier vorgestellten oder ähnliche Ideen kommen, solltest du sie ihnen an passender Stelle vorschlagen.

Fernkampf

Der Zwerg *Romoxosch* und die Elfe *Valariel* verfügen mit der Leichten Armbrust und dem Elfenbogen über Fernkampfwaffen, mit denen sie ihre Gegner aus der



Entfernung angreifen können, ohne dabei selbst direkt in Gefahr zu sein. Natürlich können die Räuber sich nach denselben Regeln bewegen wie die Helden auch (Geschwindigkeit in Schritt, ggf. zusätzlich mit einer Bewegungsaktion die doppelte Distanz), aber um an die Helden heranzukommen, benötigen sie vielleicht ein oder zwei Runden. Der Elfenbogen lässt sich sehr schnell Nachladen (Ladezeit: 1 Aktion), sodass *Valariel* in jeder zweiten Runde einen Pfeil verschießen kann.

Die Leichte Armbrust des Zwergs ist da schon etwas schwerfälliger (Ladezeit: 8 Aktionen), dennoch lohnt es sich für *Romoxosch*, die Armbrust vor dem Kampf zu laden, zumindest einmal auf einen Räuber zu schießen und dann die Waffe zu wechseln und den Felsspalter zu benutzen.

Zauberei

Valariel und *Hesindian* verfügen beide über einige Zauber, die im Finalkampf sehr hilfreich sein können. Im Kampf kommt es beim Zaubern neben dem Ablegen der Fertigungsprobe und dem Bezahlen der AsP-Kosten häufig noch auf einige weitere regeltechnische Details der eingesetzten Zauber an: Du musst die Zauberdauer, die Reichweite und die Wirkungsdauer eines Zaubers im Auge behalten. Der Zauber BLITZ DICH FIND hat z. B. eine Zauberdauer von nur 1 Aktion, d. h. er kann einfach anstatt einer AT eingesetzt werden. Der Zauber IGNIFAXIUS hingegen hat eine Zauberdauer von 2 Aktionen. Für den BLITZ DICH FIND muss *Hesindian* sich bis auf 8

Schritt seinem Gegner nähern, der IGNIFAXIUS hingegen hat eine Reichweite von 16 Schritt. Einige Zauber haben eine bestimmte Wirkungsdauer, d. h. ab dem Moment, wenn ihre Wirkung eintritt (in der Regel sofort), wirken sie für eine bestimmte Anzahl von Runden. Es kann in einem solchen Fall hilfreich sein, die Wirkungsdauer auf einem Notizzettel zu notieren und nach jeder Runde abzustreichen.

- Muss sich *Hesindian* zum Kampf stellen, kann er durch den DUPLICATUS die Wahrscheinlichkeit, von einem Gegner verletzt zu werden, verringern.
- Mit dem IGNIFAXIUS kann der Magier einen Gegner aus der Ferne angreifen und ihn schwer verletzen.
- Der TRANSVERSALIS kann es *Hesindian* ermöglichen, im Lager der Räuber unbemerkt irgendwo aufzutauchen oder aus einer Gefahrenzone zu entkommen.
- Mit dem Zauber BLITZ DICH FIND kann ein Gegner verwirrt werden, sodass seine Proben erschwert sind.
- *Valariels* Zauber ARMATRUTZ kann ihr zusätzlichen RS im Kampf verleihen.
- Mit dem VISIBILI kann die Elfe sich unsichtbar machen und die AT der Gegner gegen sich um -8 erschweren, allerdings nur, wenn sie keine Gegenstände mehr bei sich trägt (dazu zählen auch Waffen und Kleidung). Die Unsichtbarkeit hilft also vor allem beim Ausspionieren des Lagers.

Gegner überwältigen

Sollte sich ein Held mit einer gelungenen Probe auf **Verbergen** -3 an einen Räuber heranschleichen, kann er ihn anschließend ohne eine weitere Probe bewusstlos schlagen und überwältigen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Räuber den Helden rechtzeitig bemerkt hat und Alarm schlagen kann. Wenn du möchtest, kannst du als Spielleiter entscheiden, dass diese Taktik nur bei 1 oder 2 Räubern funktioniert, weil die anderen sich jeweils immer zu mehreren an einem Ort aufhalten oder weil ein Räuber einen seiner bereits bewusstlosen Gefährten entdeckt und Alarm schlägt. Wenn ihr mit nur wenigen Helden in das Abenteuer gestartet seid und diese schon schwer verletzt sind, dann kannst du natürlich auch zulassen, dass sie das Abenteuer auf diese Weise lösen. **Thimorn** (mit dem Lösegeld) und **Blaufell** sollten dennoch entkommen. Wenn die Spieler diese Taktik einsetzen, solltest du darauf achten, dass alle Helden etwas zu tun bekommen und nicht beispielsweise die Elfe **Valariel** alleine alle Räuber einen nach dem anderen ausschaltet. Vielleicht gehen zwei oder drei der Räuber ja in der Zwischenzeit auf eine Patrouille und stolpern dabei versehentlich über die anderen Helden.

Kampf gegen die Räuber

Wann endet der Kampf?

Der Kampf endet, wenn ...
... alle Räuber kampfunfähig oder tot sind.
oder

... nur noch ein Räuber übrig ist und dessen LeP unter 10 gesunken ist. Dieser Räuber ergibt sich den Helden und lässt seine Waffe fallen.

Wie viele Gegner haben die Helden?

Die Helden haben es mit (Anzahl der Helden) Räubern zu tun. Der Ork **Blaufell** und **Thimorn** sind dabei nicht mitgerechnet, da die beiden nicht in den Kampf eingreifen, sondern sofort fliehen.

Besondere Kampffregeln

- Einer der Räuber ist der Räuberhauptmann **Wolfhelm**. **Wolfhelms** Werte sind besser als die der anderen Räuber.
- Das Ausschalten des Räuberhauptmanns führt dazu, dass die restlichen Räuber jeweils 2 Punkte auf AT verlieren, da sein Tod sie demoralisiert.



Räuber

INI 13+1W6
LeP 29
GS 8
AT 11

PA 6
AW 6
TP 1W6+3
(Keule)
RS 0



Räuberhauptmann

PA 7
AW 6
TP 1W6+4
(Streitkolben)
RS 1



Das Ende der Räuber

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

*Die Räuber sind besiegt! Ihr habt zwar gesehen, dass zwei von ihnen, ein junger Bursche und ein Ork mit blau glänzendem Fell, entkommen sind, aber der Rest der Räuberbande musste sich geschlagen geben. Eldora ist endlich wieder in Sicherheit und ihre Miene verrät euch, wie glücklich und dankbar sie für ihre Rettung ist. Ihr werdet sie sicher nach Düsterröde begleiten, um sie Erlgard zu übergeben. Auch einen der Soldaten **Graf Emmerans**, der das Lösegeld überbracht hat, konntet ihr befreien – einzig das Lösegeld bleibt verschwunden.*



Belohnung

Wenn die Helden den Kampf in der Höhle für sich entschieden haben, endet das Abenteuer. Die Helden können die entführte Edle **Eldora** ohne weitere Probleme befreien, das Lösegeld aber ist mit **Thimorn** verschwunden.

Wie die Geschichte nun weitergeht und welche Abenteuer deine Helden in der Grafschaft **Heldentrutz** als nächstes erleben können, erfährst du im zweiten Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor**, das nahtlos nach dem Ende des Kampfes ansetzt. Das Ende dieses Abenteuers ist jedoch ein guter Zeitpunkt, um zunächst einmal eine Spielpause einzulegen. Die Spieler haben einen wichtigen Erfolg erreicht, den sie zunächst auskosten können, gemeinsam habt ihr die Grundregeln des Spiels kennengelernt, und du als Spielleiter hast bei einer Pause zudem ausreichend Zeit, um dich in das nächste Abenteuer einzulesen und es für deine Gruppe in Ruhe vorzubereiten.

Für das Bestehen dieses ersten kleinen Abenteuers hat sich jeder überlebende Held **15 Abenteuerpunkte** verdient, die er sich auf seinem Heldendokument notieren kann. Was er damit anfangen kann, kannst du jetzt in den **Spielregeln** ab Seite 41 nachlesen.

Nach dem Ende dieses Abenteuers geht es mit dem zweiten Gruppenabenteuer „Der Turm im Nebelmoor“ weiter.



Die Spielregeln im Überblick

Eigenschaftsproben

Wenn in der Welt des Schwarzen Auges etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel geworfen. Man spricht dabei auch von einer **Probe**.

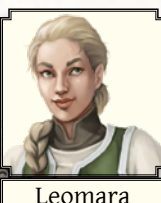
Die einfachste Art der Probe ist die **Eigenschaftsprobe**. Diese wird auf eine von acht **Eigenschaften** (**Mut**, **Klugheit**, **Intuition**, **Charisma**, **Fingerfertigkeit**, **Gewandtheit**, **Konstitution**, **Körperkraft**), die einen Helden charakterisieren, abgelegt. Falls du einen Blick auf die Eigenschaften und ihre Bedeutung werfen willst, schau dir den nachfolgenden Kasten an. Eigenschaftswerte von Helden liegen zu Beginn des Spiels im Bereich zwischen 8 und 15 Punkten.

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	11	9
FF	GE	KO	KK



Hesindian

MU	KL	IN	CH
14	11	13	11
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
10	13	14	14
FF	GE	KO	KK



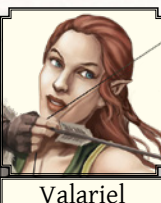
Leomara

MU	KL	IN	CH
13	10	12	9
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	15	15
FF	GE	KO	KK



Romoxosch

MU	KL	IN	CH
12	11	14	12
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
14	14	12	11
FF	GE	KO	KK



Valariel

Eigenschaften und ihre Bedeutung

Mut (MU): Mut steht für Furchtlosigkeit und entschlossenes Handeln. Ein hoher Wert lässt einen Helden auch angesichts großer Gefahren nicht verzagen.

Klugheit (KL): Klugheit steht für eine gute Analysefähigkeit, ausgeprägte Logikkenntnisse, für Allgemeinwissen und Erinnerungsvermögen.

Intuition (IN): Vorahnung, Einfühlungsvermögen und Bauchgefühl sind die wesentlichen Bestandteile von Intuition.

Charisma (CH): Persönliche Ausstrahlung, Überzeugungskraft und eine goldene Zunge – für all diese Attribute steht das Charisma.

Fingerfertigkeit (FF): Fingerfertigkeit umfasst die Geschicklichkeit der Finger und die Koordination zwischen Hand und Auge.

Gewandtheit (GE): Gewandtheit steht für die Geschicklichkeit des ganzen Körpers wie Reflexe und Reaktionsvermögen, aber auch für Beweglichkeit.

Konstitution (KO): Die Konstitution ist ein Maß für die Ausdauer und Robustheit eines Helden.

Körperkraft (KK): Die Körperkraft steht für Stärke und Muskelkontrolle, aber auch für die richtige Technik, um diese einzusetzen.

Wenn Eigenschaften geprüft werden, wird eine 1W20-Probe fällig. Hierfür würfelt man einen W20, liest die oberste Zahl ab und vergleicht sie mit seinem zu prüfenden Eigenschaftswert. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist die Probe gelungen. Zeigt der Würfel aber eine höhere Zahl an, so ist die Probe misslungen. Eine gelungene Probe bedeutet, dass die Aktion, deren Ausgang ungewiss war, erfolgreich ist, eine misslungene Probe bedeutet einen Fehlschlag. Es gibt Fälle, in denen eine solche Probe einfacher oder schwieriger ist. Dies wird durch einen **Modifikator** dargestellt. Ein Pluszeichen stellt eine Erleichterung dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert erhöht. Ein Minuszeichen stellt eine Erschwernis dar: Der Eigenschaftswert wird für diese Probe um den angegebenen Wert reduziert.

Fertigkeitsproben

Fertigkeitsproben werden auch **3W20-Proben** genannt. Zu den **Fertigkeiten** zählen **Talente** und die **Zauber** von Magiebegabten wie der Elfe oder des Magiers. Dabei handelt es sich im Gegensatz zu den Eigenschaften um erlernte Fähigkeiten. Alle Fertigkeiten



werden jedoch von den acht Eigenschaften beeinflusst. Beim *Klettern* kommt es z. B. auf Mut, Gewandtheit und Körperkraft an, bei der *Alchimie* hingegen auf Mut, Klugheit und Fingerfertigkeit. Für den Einsatz von Fertigkeiten sind also immer mehrere Eigenschaften von Bedeutung.

Wenn du dir einen Überblick über die **Talente** verschaffen willst, wirf einen Blick auf Seite 2 eines beliebigen Heldenbogens oder auf Seite 19 der **Spielregeln**. Du findest z. B. unter den Naturtalenten einen Eintrag für *Fährtsuchen*. Dort stehen drei Kürzel für Eigenschaften (MU für Mut, IN für Intuition und GE für Gewandtheit) sowie ein sogenannter **Fertigkeitswert (FW)**. Um eine 3W20-Probe abzulegen, muss die Spielerin nun nacheinander drei Eigenschaftsproben auf die drei angegebenen Eigenschaften ablegen (für *Fährtsuchen*: Mut, Intuition und Gewandtheit). Wenn alle drei Proben gelungen sind, ist die gesamte Fertigkeitprobe gelungen. Wenn eine der drei Eigenschaftsproben misslingen sollte, ist die Fertigkeitprobe aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen Fertigkeiten verfügt eine Heldin nämlich über **Fertigkeitspunkte** in Höhe ihres Fertigkeitswerts. Die Elfe hat beispielsweise zu Beginn des Spiels einen Fertigkeitswert von 8 in *Fährtsuchen*.

Naturtalente					
Fährtsuchen	MU/IN/GE	✓	C	4	
Orientierung			B	4	

Fertigkeitspunkte können bei einer Fertigkeitprobe dazu verwendet werden, um zu hohe Würfelergebnisse zu korrigieren: Wenn eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, kann man FP einsetzen, um zu hohe Würfelergebnisse zu senken. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt

kostet dabei jeweils einen Fertigkeitspunkt. Die Fertigkeitspunkte müssen für alle drei Eigenschaftsproben ausreichen. Wenn die Fertigkeitspunkte einer Heldin nicht ausreichen, um alle Eigenschaftsproben auf die Eigenschaftswerte zu senken, ist die Fertigkeitprobe misslungen.

Hierzu ein Beispiel: Nehmen wir an, der Spieler der Elfe würfelt bei der Probe auf Fährtsuchen für die Mutprobe eine 16. Er hätte den Mutwert also um 4 Punkte überwürfelt. Er darf aber 4 Fertigkeitspunkte (von 8, seinem Fertigkeitswert in Fährtsuchen) ausgeben und den Würfelwurf auf den Wert 12 absenken. Stellen wir uns nun weiterhin vor, die zweite Eigenschaftsprobe auf den Intuitionswert würde ohne Einsatz von Fertigkeitspunkten gelingen, dann hätte er vor der letzten 1W20-Probe noch immer 4 Fertigkeitspunkte zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf dürfte nun also sogar eine 18 anzeigen und die Probe auf Fährtsuchen wäre dennoch gelungen, weil er in diesem Fall noch 4 Punkte ausgleichen könnte. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 19 auszugleichen.

Die Fertigkeitspunkte verbrauchen sich durch den Einsatz in einer Probe nicht dauerhaft, sondern stehen bei jeder neuen Probe wieder voll zur Verfügung.

Wenn eine Fertigkeitprobe erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert erleichtert. Eine erschwerte Fertigkeitprobe (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwernis aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert.

Nahkampf

Für den Kampf sind einige Werte wichtig, die du auf den Seiten 4 und 5 eines Heldenbogens findest: **Angriff (AT)** und **Parade (PA)** geben an, wie gut ein Held im Nahkampf angreifen und Angriffe blocken kann, **Ausweichen (AW)**, wie gut er einem Angriff ausweicht. Parade und Ausweichen sind verschiedenen Möglichkeiten



Besondere Kampfwerte

Initiative

15

Ausweichen

7

Geschwindigkeit

8

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Gambeson	2	0 (1)	

Lebenspunkte (LeP)

Max

Aktuell

38

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP	Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Langschwert & Schild	15	11	1W6+4	Schwerter & Schilde	GE/KK 15	0/+1 (x 2)
Langschwert	15	9	1W6+4	Schwerter	GE/KK 15	0/0

der **Verteidigung** gegen einen Angriff. Proben auf AT, PA, AW und auch FK (der Fernkampfwert) werden wie Eigenschaftsproben als 1W20-Probe abgelegt.

Lebenspunkte (LeP) sind ein Maß für Gesundheit, **Rüstungsschutz (RS)** gibt an, wie gut jemand gerüstet ist. **Trefferpunkte (TP)** sind eine Angabe für die Gefährlichkeit einer Waffe und **Schadenspunkte (SP)** für den Verlust an Lebenspunkten, den ein Held oder ein Gegner durch einen erfolgreichen Angriff tatsächlich erleidet.

Dazu ein Beispiel: Ein Gegner greift einen Helden mit seinem Säbel an, dazu führst du eine 1W20-Probe auf seine AT in Höhe von 10 durch. Wenn die Attacke gelingt, was bei einem Würfel-ergebnis von 10 oder niedriger der Fall ist, darf die Spielerin des Helden eine taktische Entscheidung treffen, um zu bestimmen, wie er sich verteidigt: Wirft sich der Held zur Seite und

versucht auszuweichen oder will er den Hieb mit seiner eigenen Waffe blocken?

In beiden Fällen ist ungewiss, ob ihm die Verteidigung gelingt, weshalb nun seinerseits wahlweise eine Probe auf **Ausweichen (AW)** oder auf **Parade (PA)** nötig ist. Wir sprechen in beiden Fällen von einer Probe auf den **Verteidigungswert (VW)**.

Auch hier wird eine 1W20-Probe auf den entsprechenden Wert durchgeführt. Wenn der Spielerin die Probe gelingt, weicht ihr Held aus bzw. blockt den Hieb und der Angriff endet, ohne dass ihm Schaden zugefügt wird.

Falls die Probe auf Ausweichen oder Parade misslungen ist, trifft der Angriff des Gegners. Um festzustellen, wie viel Schaden der Held dabei nimmt, werden zunächst die **Trefferpunkte (TP)** des Säbels ermittelt. Ein Säbel verursacht 1W6+3 Trefferpunkte. Würfle einen sechsseitigen Würfel und addiere zum Würfelergebnis 3 dazu. Ein Teil oder sogar die gesamten Trefferpunkte können durch eine Rüstung abgefangen werden. Dazu dient der



- 👉 **Angriff**
- 👉 **Verteidigung (Parade oder Ausweichen)**
- 👉 **TP ermitteln**
- 👉 **SP ermitteln**
- 👉 **LeP reduzieren**

Fernkampf

Elfe und Zwerg verfügen zu Beginn des Spiels über Fernkampfwaffen. Auf Seite 4 bis 5 der Heldenbögen dieser beiden Abenteurer findest du unter Fernkampfwaffen den **Fernkampfwert (FK)** für einen Elfenbogen bzw. eine Leichte Armbrust. Um eine Probe auf den Fernkampfwert abzulegen, wird wie bei einer Eigenschaftsprobe eine 1W20-Probe abgelegt. Diese Probe kann aufgrund der Entfernung, Größe des Ziels und anderer Einflüsse modifiziert sein. Ein Fernkampf richtet ebenfalls TP an. Die bedeutenden Unterschiede zum Nahkampf sind die größere Reichweite des Angriffs, die Tatsache, dass man ihm nur ausweichen oder mit einem Schild unter Verwendung der Kampftechnik *Schilde* parieren kann (nicht jedoch mit einer Waffe blocken), und dass die Ladezeit eine Rolle spielt und man deshalb nicht jede Runde angreifen kann. In den Soloabenteuern spielte Fernkampf noch keine größere Rolle.

Fernkampfaffen									
Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit				
		Nah FK+2	Mittel 0	Weit FK-2		Nah TP+1			
Elfenbogen	14	50	/ 100	/ 200	1 Aktion				
Munition	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○								

Kampfsonderfertigkeiten

Bei Kampfsonderfertigkeiten handelt es sich um erlernte Fähigkeiten, die den Kampf noch spannender machen und die dem jeweiligen Kämpfer einen Vorteil einbringen. So kann der Magier beispielsweise auf seine Aktion (z. B. einen Angriff) verzichten, um seine Verteidigung zu stärken (*Verteidigungshaltung*). Andere Kampfsonderfertigkeiten ermöglichen es der Kriegerin oder der Elfe, die eigene AT- oder FK-Probe zu erschweren. Gelingt die Probe dennoch, bekommt die Heldin einen Vorteil in Form von zusätzlichen TP (*Präziser Schuss/Wurf*, *Wuchtschlag*) oder sie macht es dem Gegner schwerer, den Angriff abzuwehren (*Finte*).

Einige dieser Kampfsonderfertigkeiten sind immer aktiv, andere, die sogenannten Manöver (beispielsweise *Finte* und *Wuchtschlag*), müssen angesagt werden, und ein Held kann immer nur eines davon gleichzeitig einsetzen. Welche Kampfsonderfertigkeiten eure Helden beherrschen und welche Funktion sie haben, steht auf der zweiten Doppelseite des Heldenbogens.

Kampfsonderfertigkeiten	
Belastungsgewöhnung I	Finte I (Manöver)
Kampfreflexe I	Verteidigungshaltung
Wuchtschlag I (Manöver)	

Manche Gegner besitzen ebenfalls Kampfsonderfertigkeiten, diese sind dann bei der Beschreibung der Gegner erwähnt.

Zauber

Der Magier und die Elfe beherrschen verschiedene Zauber. Du findest diese auf den Heldenbögen der beiden Abenteurer auf den Seiten 6 bis 9. Zauber funktionieren im Grunde wie Talente, mit ein paar Ausnahmen: Zunächst muss das Ziel eines Zaubers festgelegt werden. Danach wird, wie bei einem Talent, eine Fertigungsprobe abgelegt.

Ignifaxius				
Probe	FW		AsP-Kosten	Zauberdauer
MU/KL/CH	8		8 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer		Tradition	StF
16 Schritt	sofort		Magier	C

Ein Flammenstrahl schießt auf das Ziel zu. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 Trefferpunkte. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff und kann entsprechend mit einer Schilde-PA -4 abgewehrt werden, und auch ein Ausweichen -4 ist möglich. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Wenn die Fertigkeitsprobe für einen Zauber gelungen ist, muss der Zauberende die notwendigen **Astralpunkte (AsP)** für den Zauber bezahlen. Wenn die Probe misslungen ist, wirkt der Zauber nicht, aber die Hälfte der AsP-Kosten für den Zauber (aufgerundet) muss trotzdem bezahlt werden. Bei Zaubern verwendete Astralpunkte können zu einem späteren Zeitpunkt aber auch wieder zurückgewonnen werden.

Astralpunkte (AsP)	
Max.	Aktuell
41	
Tradition:	Magier

Stabzauber

Ein Magier erlernt im Laufe seines Lebens mehrere Zauber, von denen er die meisten auch ohne seinen Stab sprechen kann. Allerdings gibt es auch Zauberei, die in seinen Stab gebunden werden kann. Diese Art der Zauberei gelingt immer, sobald sie aktiviert wird (erfordert also keine Probe), aber es kostet den Magier ein wenig seiner magischen Kraft (der Astralpunkte), sie zu verwenden. Der Magier kann zu Beginn des Spiels seinen Stab für 1 Stunde durch den Stabzauber **EWIGE FLAMME** für 1 AsP in eine Fackel verwandeln. Zudem ist sein Stab durch **BINDUNG DES STABES** unzerbrechlich.

Regeneration

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.

- Normalerweise beträgt die Regeneration 1W6. Ein Held würfelt für Lebens- und Astralpunkte einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni seiner augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu seinem aktuellen Wert. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Kein Held kann Punkte über den Höchstwert seiner Lebens- oder Astralpunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen, wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden, fällt die Regeneration ganz aus.

Heilung

- Die erste Möglichkeit der Heilung ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden.
- Zusätzlich kann durch den Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine Probe ohne Modifikator, wobei bei Gelingen 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Ein Held kann pro Regenerationsphase nur einmal von einer solchen Behandlung profitieren, mehrere gelungene Proben auf *Heilkunde Wunden* fügen also nicht weitere LeP zu den 3 zusätzlich zurückgewonnenen Punkten hinzu.
- Bei der zweiten Möglichkeit kommen Heilmagie wie der Zauber **BALSAM SALABUNDE** oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.



Letzte Rettung und Tod

- Wenn die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter sinken, wird er handlungsunfähig und darf keine weiteren Proben ablegen, außerdem droht der unwiederbringliche Tod des Helden.
- Der Held verliert dann pro Runde einen weiteren Lebenspunkt.
- Fallen seine Lebenspunkte unter -10, stirbt der Held augenblicklich.
- Sind die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod des Helden vermieden werden, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Jede Probe dauert 2 Runden. Bei Misslingen kann die Probe auf *Heilkunde Wunden* wiederholt werden, aber sie wird durch den weiteren Verlust an LeP immer schwerer. Die Lebenspunkte des Helden steigt bei einer gelungenen Probe auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird „Stabilisieren“ genannt.
- Es ist möglich einen sterbenden Helden mit einem Heiltrank zu stabilisieren, solange seine LeP dadurch auf mindestens 1 LeP steigen.

Hilfe – das sind viele Regeln!

Ja, das waren einige Regeln auf einmal, aber den Großteil der Regeln hast du jetzt schon kennengelernt. Wir haben dabei die folgenden Regelkomplexe vorgestellt:

Eigenschaften, 1W20-Probe

Fertigkeiten (Talente, Zauber), 3W20-Probe

Astralpunkte

Lebenspunkte

Regeneration und Heilung

Kampf

- AT: 1W20-Probe
- P1W20-Probe
- FK: 1W20-Probe
- AW: 1W20-Probe
- TP: je nach Waffe, 1W6 oder 2W6, jeweils + Modifikator
- RS: Schutz durch getragene Rüstung
- SP: TP – RS = SP
- Kampfsonderfertigkeiten



Wenn du im weiteren Verlauf eures Spiels einmal nachschlagen möchtest, wie eine Regel funktioniert, kannst du später jederzeit an die entsprechenden Passagen in diesem Heft zurückblättern. Ihr könnt auch auf den Heldendokumenten nachschauen, denn dort haben wir ebenfalls Kurzübersichten mit allen Regelbegriffen untergebracht. Nicht zuletzt könnt ihr auch in den **Spielregeln** nachschlagen, die der Box beiliegen, denn dort werden auch noch einmal alle Regeln erklärt. In den Spielregeln finden sich noch einige weitere Anmerkungen und vertiefende Regeln, auf die wir hier erst später eingehen. Wenn du über etwas stolperst, was dir zu kompliziert ist, lasse es einfach weg. Grundsätzlich gilt: **Es ist euer Spiel, und am wichtigsten ist, dass ihr Spaß damit habt!**



Die Räuber vom Dunkeltann

Heimlich hat Erlgard Hohenwald, Gardehauptfrau des Grafen Emmeran von Löwenhaupt, eure Helden rekrutiert, um ihnen eine wichtige Aufgabe zu übertragen: Skrupellose Räuber haben die Tochter des Edlen von Wolfspfort entführt und fordern ein horrendes Lösegeld. Jetzt liegt es an den Helden, durch den Dunkeltann zu reisen und die junge Frau aus der Gefangenschaft der Räuber zu befreien!

Erkundet die Welt von **Das Schwarze Auge** und lernt die Regeln des Spiels gemeinsam im ersten Gruppenabenteuer der Einsteigerbox **Das Geheimnis des Drachenritters** kennen! Für das Erleben dieses Abenteuers sind keine Vorkenntnisse oder große Vorbereitungen erforderlich. Allein derjenige, der das Spiel anleiten möchte, sollte sich vor Beginn des Spiels zur Orientierung die ersten Seiten dieses Heftes ansehen.

Die Räuber vom Dunkeltann schließt direkt an die Soloabenteuer der vier spielfertigen Helden an – diese brauchen aber nicht im Vorfeld des Abenteuers gespielt werden.



www.ulisses-spiele.de