

LIES MICH ZUERST!

Kurzanleitung

Willkommen in Aventurien, dem phantastischen Kontinent von **Das Schwarze Auge**! Diese Kurzanleitung gibt euch einen Überblick über den Inhalt der Einsteigerbox *Das Geheimnis des Drachenritters* und verrät euch, wie ihr eueren ersten Abenteuer im Pen-&-Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** spielen könnt.

Wie ihr sicherlich bemerkt habt, ist diese Box mit vielen Heften, Würfeln und Markern gefüllt. Das Material ist so gestaltet, dass ihr die Regeln beim Spielen erlernen könnt. Folgt einfach Schritt für Schritt den Anweisungen in dieser Kurzanleitung.

Was ist Pen-&-Paper-Rollenspiel?

Bei Pen-&-Paper-Rollenspielen handelt es sich um Gesellschaftsspiele, in deren Verlauf durch die Vorstellungskraft und Interaktion der Spieler phantastische Geschichten entstehen. Dabei gibt es für gewöhnlich einen *Spielleiter*, der den Rahmen der Erzählung vorgibt, und zwei oder mehr *Spieler*, die jeweils einen Helden durch die Geschichte führen und dessen Handlungen bestimmen. Aus diesem Zusammenspiel von Spielleiter und Spielern ergeben sich spannende und unvergessliche Abenteuer. Der Spielablauf ist denkbar einfach. Als Spielleiter erzählt man seinen Mitspielern den Anfang einer Geschichte, beschreibt darin Orte, Monster und Personen, denen die Helden begegnen. Dabei übernimmt man zugleich die Rollen des Regisseurs, aller Nebendarsteller und des Stuntkoordinators. Das klingt erst einmal sehr anspruchsvoll, aber keine Sorge: Die Drehbücher für die ersten Abenteuer, *Die Räuber vom Dunkeltann* und *Der Turm im Nebelmoor*, werden in dieser Box bereits mitgeliefert.

Die übrigen Mitspieler verkörpern die Hauptdarsteller der Geschichte. Jeder Spieler hat die alleinige Kontrolle über die Handlungen seiner Spielfigur, eines Helden. Er entscheidet darüber, was er sagt und tut, ob er sich zum Kampf stellt oder sein Heil in der Flucht sucht.

Der Spielleiter verkörpert zwar immer auch den Widerpart der Helden, etwa die zu erlegenden Ungeheuer oder den Oberbösewicht, er ist aber nicht der Gegner der Spieler – er ist einer ihrer *Mitspieler*. Die Helden können scheitern oder das Abenteuer erfolgreich beenden, gewinnen und verlieren könnt ihr als Spielrunde aber nur gemeinsam.

Was ist Aventurien und Das Schwarze Auge?

Das Schwarze Auge (kurz: **DSA**) ist ein Rollenspiel-System, das auf dem Kontinent Aventurien spielt, einer phantastischen und märchenhaften Welt. Dort gibt es Elfen und Zwerge, Drachen und Ritter, Kaiser und Könige – vor allem jedoch gibt es Helden, die sich allem Bösen entgegenstellen!

Spielmaterial

Die Box enthält beinahe alles, was ihr für das Spiel benötigt. Zusätzlich besorgen müsst ihr lediglich ein paar Stifte und Papier. In der Box findet ihr folgenden Inhalt:

Spezialwürfel

Vier 20-seitige Würfel – kurz W20 genannt – und vier 6-seitige Würfel – kurz W6 genannt. Die Augenzahl 6 beim W6 und die 1 beim W20 werden durch spezielle Symbole dargestellt.



Helden- und Kreaturenmarker

4 Helden- und 37 Kreaturenmarker, die benutzt werden, um in Kampfsituationen für Übersicht zu sorgen.



Stanzbogen mit Schicksalspunkten

15 Schicksalspunkte, die das Quantchen Glück darstellen, das den Helden das Leben retten kann.



Heldenbögen

4 Heldenbögen, je einen für eine *tapfere Kriegerin*, einen *klugen Magier*, eine *geschickte Elfe* und einen *starken Zwerg*, inklusive deren Spielwerte.



Soloabenteuer

Für jeden Helden ein Soloabenteuer, das ohne Spielleiter gespielt wird. Jedes Soloabenteuer enthält eine kleine Einführung in die Welt von Aventurien und in die wichtigsten Spielregeln.



Spielpläne

Ein Heft mit Kartenmaterial für die Abenteuer.



Landkarte

Eine große Faltkarte, die den Kontinent Aventurien, sowie das Dorf Düsterröde und die Grafschaft Heldentrutz abbildet.



Abenteuerheft 1 „Die Räuber vom Dunkeltann“

Das Gruppenabenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann*, das vom Spielleiter mit allen Spielern gemeinsam gespielt wird. Es funktioniert wie ein Tutorial, das euch die Welt und die Spielregeln näherbringt.



Abenteuerheft 2 „Der Turm im Nebelmoor“

Das Gruppenabenteuer *Der Turm im Nebelmoor*, das direkt an die Ereignisse aus *Die Räuber vom Dunkeltann* anschließt und in dem die Helden *Das Geheimnis des Drachenritters* ergründen können.



Spielregeln

Ein Heft mit allen Spielregeln, die in dieser Box enthalten sind. **ACHTUNG!** Bei diesem Heft handelt es sich um ein Nachschlagewerk, das nicht vor Spielbeginn gelesen werden muss!



Die Grafschaft Heldentrutz

Ein Heft über Aventurien mit vielen Details zur Grafschaft Heldentrutz, dem Landstrich, in dem die Abenteuer um *Das Geheimnis des Drachenritters* spielen.

Handout „Die Karte des Soldaten“

Ein Dokument, das der Spielleiter im passenden Moment seinen Spielern zur Verfügung stellt. **ACHTUNG!** Wann dieser Moment ist, verrät euch das Abenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann*.



Ein Blick auf die Heldenbögen

Nachdem ihr jetzt einen Überblick über das Spielmaterial habt, schauen wir uns nun gemeinsam die 4 Helden etwas genauer an.

Leomara: Die Kriegerin Leomara ist der Allrounder unter den Helden. Sie verfügt in vielen Talenten über durchschnittliche bis gute Werte, hat mit ihrer Wafenkombination von Langschwert und Schild eine gute Mischung aus Angriffs- und Verteidigungsmöglichkeiten und als zusätzlichen Schutz eine leichte Rüstung. Ihr Langschwert verursacht allerdings lediglich durchschnittlichen Schaden.

Romoxosch: Die Vorteile, Romoxosch zu spielen, liegen in seinen guten Werten im Nahkampf, seiner hohen Lebensenergie und seiner schweren Waffe, dem Felspalter. Mit seiner Kettenrüstung verfügt er über die beste Rüstung aller Helden. Außerdem ist er ein guter Armbrustschütze. Seine Nachteile sind, dass er nicht besonders agil ist und oft zuletzt im Kampf handelt, und bei sozialen Interaktionen verfügt er über wenig Erfahrung.

Hesindian: Als Magier hat Hesindian eine große Auswahl an Zaubern. Zwar verfügt er im Kampf über einen guten Parawert, dennoch muss er bei solchen Auseinandersetzungen taktisch vorgehen. Seine stärkste Waffe, der Angriffszauber IGNIFAXIUS, verursacht zwar sehr viel Schaden, aber Hesindian kann diesen nicht jede Runde einsetzen. Sein Magierstab ist ihm mit seinen vielseitigen Stabzaubern sehr nützlich, richtet aber im Kampf nicht viel Schaden an. Außerhalb des Kampfes

erlauben ihm seine Zauber viele Handlungsmöglichkeiten, die den übrigen Helden nicht offenstehen.

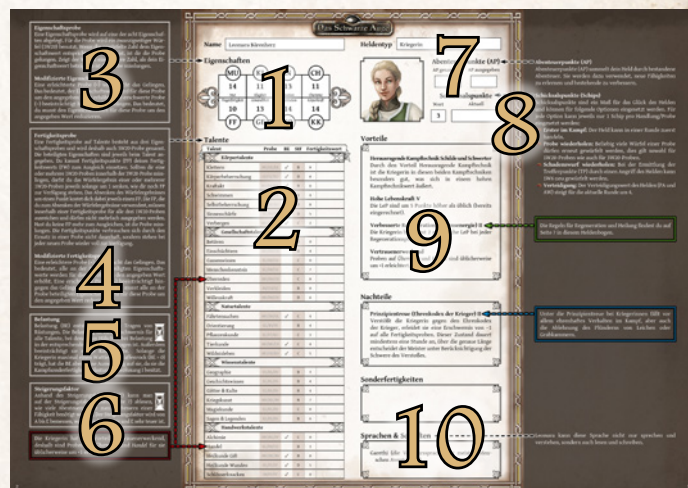
Valariel: Die Stärken Valariels liegen im Bereich der Körper- und Naturtalente sowie der Möglichkeit, aus der Distanz mit ihrem Elfenbogen anzugreifen. Im Nahkampf ist sie ebenfalls geschickt und verfügt über gute Attacke- und Verteidigungswerte, allerdings trägt sie weder eine Rüstung noch besitzt sie besonders viele Lebenspunkte, sodass sie nicht viel einstecken kann. Ein weiterer großer Vorteil sind ihre Zauberkräfte, wobei sie nicht gar so viele Zauber kennt wie ihr Gefährte Hesindian.

Nehmt nun die vier Heldenbögen zur Hand. Der Heldenbogen enthält neben einem Hinweis, was der Held besonders gut kann und was ihn auszeichnet, alle relevanten Werte, die für das Spiel mit dem Helden benötigt werden. Auf der Vorderseite findet ihr den Namen und ein Bild jedes Helden, aber auch, um was für einen Heldentyp es sich handelt – z. B. eine Kriegerin oder einen Magier – und einen kurzen Text, der dabei behilflich sein soll, sich zwischen den vier Helden zu entscheiden. Im Folgenden werfen wir einen etwas detaillierteren Blick auf die wichtigsten Spielwerte. Einige Angaben sind Details, auf die wir hier noch nicht näher eingehen. Sie werden erst wichtig, wenn die Spielwerte des Helden sich im Laufe seiner Abenteuer verbessern. Sie sind mit dem  gekennzeichnet. Für genauere Informationen könnt ihr sie jederzeit in den **Spielregeln** nachschlagen.



Schlagt nun gemeinsam die erste Doppelseite des Heldenbogens der Kriegerin Leomara auf.

- Eigenschaften** – Das Grundgerüst einer jeden Heldin. Ein hoher Wert steht für eine Stärke, ein niedriger für eine Schwäche. *Leomaras* Stärken sind ihr Mut, ihre Konstitution und ihre Körperkraft.
- Talente** – Erlernte Fertigkeiten der Heldin. Auch hier steht ein hoher Fertigkeitswert für etwas, das die Heldin gut beherrscht, ein niedriger Wert für etwas, in dem sie gar keine oder nur wenig Übung hat. *Leomara* ist in vielen Bereichen gut ausgebildet, ihre besonderen Stärken liegen jedoch im Bereich der körperlichen Talente wie *Klettern*, *Körperbeherrschung* und *Selbstbeherrschung*.
- Eigenschaftsprüfung & modifizierte Eigenschaftsprüfung** – Eine Kurzanleitung für die Durchführung von Eigenschaftsprüfungen.
- Fertigkeitsprüfung & modifizierte Fertigkeitsprüfung** – Eine Kurzanleitung für die Durchführung von Fertigkeitsprüfungen.
- Belastung & Steigerungsfaktor** – 
- Talent-Sonderregeln** – Individuelle Spezialregeln im Zusammenhang mit Talenten.
- Abenteuerpunkte** – Ein Maß für die Erfahrung einer Heldin. Nach eurem ersten gemeinsamen Abenteuer erfahrt ihr, wie ihr sie benutzen könnt, um eure Heldin zu verbessern.



- Schicksalspunkte** – Abgekürzt *Schips*, stellen das Glück einer Heldin dar. Jede Heldin beginnt das Spiel mit 3 *Schips*. Was man mit ihnen machen kann, steht direkt daneben!
- Vorteile, Nachteile & Sonderfertigkeiten** – Individuelle Besonderheiten der Heldin, die regeltechnische Auswirkungen haben. Welche das sind, steht immer direkt mit dabei.
- Sprachen & Schriften** – Eine Liste aller Sprachen, die die Heldin in Wort und Schrift beherrscht.



Schlagt nun gemeinsam die zweite Doppelseite des Heldenbogens des Zwergs *Romoxosch* auf.

1. **Initiative** – Gibt an, wie schnell ein Held im Kampf handeln kann. Ein hoher Wert bedeutet, dass er wahrscheinlich schneller agieren kann als ein Held mit einem niedrigen Wert. *Romoxosch* ist nicht der Schnellste – seine Stärken liegen an anderen Stellen.
2. **Ausweichen** – Der Wert gibt an, wie gut ein Held Angriffen entgehen kann, wenn er sie nicht mit seiner Waffe oder seinem Schild blockt. Mit einem hohen Wert kann ein Held solchen Angriffen besser ausweichen. *Romoxosch* setzt, wie die meisten Zwerge, eher auf eine stabile Rüstung und seine robuste Gesundheit als auf flinke Ausweichmanöver.
3. **Geschwindigkeit** – Ein hoher Wert bedeutet, dass der Held sich weiter bewegen kann als ein Held oder ein Gegner mit einem niedrigeren Wert. Zwerge haben kurze Beine, weshalb *Romoxosch* sich auch hier nicht hervortun kann.
4. **Lebenspunkte** – Ein Maß für die Gesundheit des Helden. Robuste Helden weisen eine hohe Anzahl an Lebenspunkten auf. Wenn ein Held verletzt wird, verliert er Lebenspunkte. Als Zwerg weist *Romoxosch* eine außergewöhnlich hohe Anzahl an Lebenspunkten auf.
5. **Regelerläuterungen** – Erklärungen und kurze Hinweise zu den angegebenen Spielwerten.
6. **Nahkampfwaffen und ihre Spielwerte** – TP steht für Trefferpunkte, ein Maß für den Schaden, der mit einer Waffe verursacht werden kann. AT steht für Attacke, PA für Parade, beide geben jeweils an, wie gut der Held mit einer Waffe angreifen (AT) und sich verteidigen (PA) kann. Hohe Zahlen sind bei all diesen Werten besser als niedrige Zahlen. Der Felspalter (eine zwergische Doppelblattaxt), den *Romoxosch* mit sich führt, ist eine der stärksten Nahkampfwaffen im Spiel, und der AT-Wert von 13 gibt an, dass der Zwerg ein guter Kämpfer ist.
7. **Fernkampfwaffen und ihre Spielwerte** – TP steht für Trefferpunkte, ein Maß für den Schaden, der mit einer Waffe verursacht werden kann. Die Reichweite einer Fernkampfwaffe wird in unterschiedlichen Kategorien angegeben, und zwar in Metern (in Aventurien Schritt genannt). FK steht für Fernkampf und gibt an, wie gut ein Held mit einer Fernkampfwaffe umgehen kann. Hohe Zahlen sind bei

The character sheet for Romoxosch is a complex grid of tables and text. It includes sections for 'Kampfschilde' (Combat Shields) and 'Kampfschichten' (Combat Layers). The sheet is overlaid with large numbers: 5, 12, 3, 4, 9, 10, 6, 7, 8, and 11. The sheet also features a small illustration of a crossbow.

all diesen Werten besser als niedrige Zahlen. Die Ladezeit gibt an, wie schnell eine Fernkampfwaffe einsatzbereit gemacht werden kann. Je höher die Zahl, desto länger dauert es, eine Fernkampfwaffe nachzuladen. Unter Munition ist angegeben, wie viele Schuss Munition der Held bei sich trägt (aber keine Panik, man kann auch Munition nachkaufen). *Romoxosch* ist ein guter Schütze mit der Armbrust, bei der es sich um eine Waffe mit guter Durchschlagskraft, aber nur mäßiger Reichweite und relativ langer Ladezeit handelt.

8. **Kampfsonderfertigkeiten** – Spezialfähigkeiten, die ein Held im Kampf einsetzen kann. Sie machen den Kampf noch spannender! Je mehr Kampfsonderfertigkeiten ein Held besitzt, desto mehr Möglichkeiten stehen ihm offen. *Romoxosch* verfügt über zwei Kampfsonderfertigkeiten und in beiden hat er sogar schon Stufe II erreicht, was ihn zu einem gefährlichen Gegner macht.
9. **Rüstungen und ihre Spielwerte** – Ein hoher Wert in RS (Rüstungsschutz) steht für einen guten Schutz durch eine Rüstung, hohe Werte in BE (Belastung) und Zus. Abzüge (Zusätzliche Abzüge) hingegen stehen für Einschränkungen, die ein Held wegen seiner Rüstung hinnehmen muss. *Romoxosch* trägt eine Kettenrüstung, die ihm ausgezeichneten Schutz bietet und ihn nicht einschränkt, da er über entsprechende Kampfsonderfertigkeiten verfügt.
10. **Regelerläuterungen** – Erklärungen und kurze Hinweise zu den angegebenen Spielwerten.
11. **Kampftechniken & Steigerungsfaktor** –



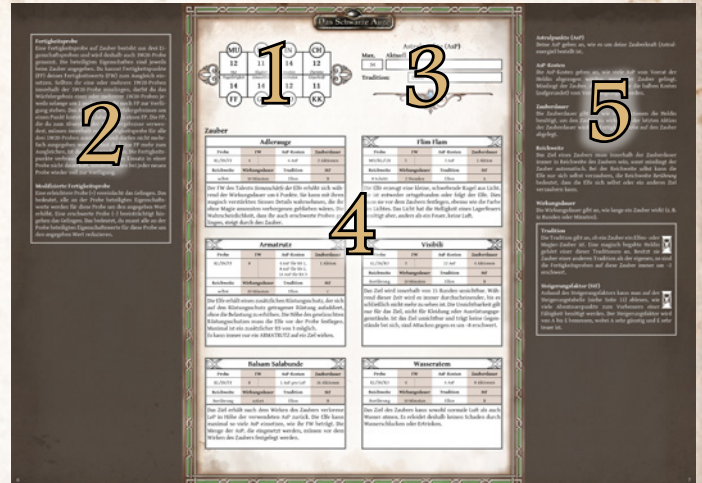
Schlagt nun gemeinsam die dritte Doppelseite des Heldenbogens der Elfe *Valariel* auf.

1. **Eigenschaften** – siehe Eigenschaften (Seite 3). *Valariels* Stärken sind ihre Intuition, ihre Fingerfertigkeit und ihre Gewandtheit.
2. **Fertigkeitsprobe & modifizierte Fertigkeitsprobe** – siehe Fertigkeitsprobe & modifizierte Fertigkeitsprobe (Seite 3), gilt ebenfalls für den Einsatz von Zaubern.
3. **Astralpunkte** – Ein Maß für die Zauberkraft der Heldin (eine Heldin ohne Astralpunkte kann nicht zaubern!). Die Astralpunkte müssen für den Einsatz von Zaubern ausgegeben werden, sie können aber auch wieder zurückgewonnen werden. Je höher die Astralpunkte, desto mehr oder mächtigere Zauber kann eine Heldin einsetzen, bevor sie sich zunächst ein wenig ausruhen muss. Mit 34 AsP hat *Valariel* eine durchschnittliche Anzahl an Astralpunkten.
4. **Zauber** – Hier findet ihr die Zauber, die die Heldin beherrscht, und die dazugehörigen Beschreibungen.



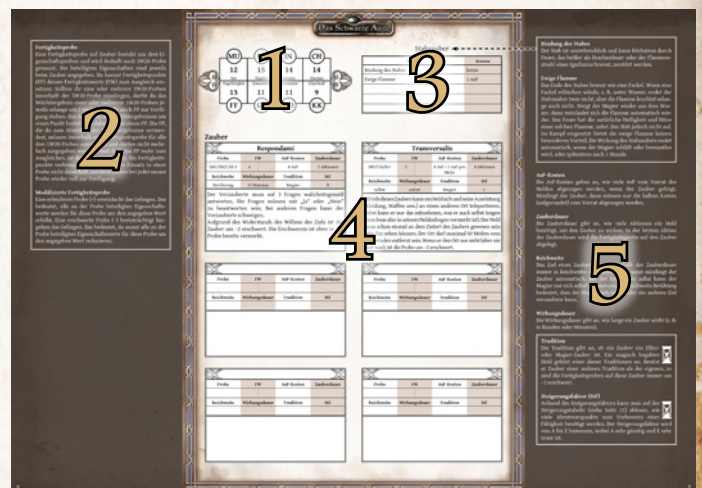
Schlagt nun gemeinsam die vierte Doppelseite des Heldenbogens des Magiers *Hesindian* auf.

1. **Eigenschaften** – siehe Eigenschaften (Seite 3). *Hesindians* Stärken sind seine außergewöhnlich hohe Klugheit, sowie seine Intuition und sein Charisma. Seine geringe Körperkraft stellt hingegen eine Schwäche dar.
2. **Fertigkeitsprobe & modifizierte Fertigkeitsprobe** – siehe Fertigkeitsprobe & modifizierte Fertigkeitsprobe (Seite 3), gilt ebenfalls für den Einsatz von Zaubern.
3. **Stabzauber** – Spezielle Zaubervirkungen, auf die ausschließlich Magier zurückgreifen können, die über einen Magierstab verfügen. Wie sie funktionieren, steht immer direkt mit dabei. *Hesindians* Magierstab ist nahezu unzerstörbar und verfügt über die Möglichkeit, ein magisches Feuer am oberen Stabende zu entzünden.
4. **Zauber** – Hier findet ihr die Zauber, die ein Held beherrscht, wenn er mehr als sechs verschiedene



Valariel beherrscht einige Elfenzauber, ihr Gefährte *Hesindian* verfügt als Magier über eine noch größere Auswahl verschiedener Zauber.

5. **Regelerläuterungen** – Erklärungen und kurze Hinweise zu den angegebenen Spielwerten.



Zauber kennt, und die jeweils dazugehörige Beschreibung. Als Magier verfügt *Hesindian* zu Spielbeginn bereits über 8 verschiedene Zauber.

5. **Regelerläuterungen** – Erklärungen und kurze Hinweise zu den angegebenen Spielwerten.



Schlagt nun gemeinsam die nächste Doppelseite des Heldenbogens von *Hesindian* auf.

ACHTUNG – bei der Kriegerin *Leomara* und dem Zwerg *Romoxosch* findet ihr die entsprechende Seite hinter der Doppelseite mit den Spielwerten für die Nah- und Fernkampfaffen, also auf der dritten Doppelseite, bei der Elfe *Valariel* und dem Magier *Hesindian* hinter den beiden Doppelseiten mit den Zaubern, also auf der fünften Doppelseite.

1. **Ausrüstung** – Die Ausrüstung des Helden. In leere Zeilenplätze können weitere Gegenstände eingetragen werden. Die Anzahl der Zeilen bemisst sich anhand der Körperkraft des Helden, je höher der Wert in Körperkraft ist, desto mehr Zeilen sind in der Ausrüstungsliste verfügbar.
2. **Besonderer Gegenstand** – In der Abenteuerreihe *Das Geheimnis des Drachenritters* können die Helden den einen oder anderen Besonderen Gegenstand erbeuten. Worum es sich dabei handelt und wie der Gegenstand wirkt, könnt ihr hier eintragen.
3. **Geldbeutel** – Hier kann man die Barschaft des Helden notieren.
4. **Abkürzungsverzeichnis** – Alle Abkürzungen des Spiels übersichtlich sortiert.
5. **Steigerung**: 📈
6. **Regeneration und Heilung**: 🩹

Auf den nachfolgenden Seiten findet ihr bei allen Heldenbögen identische Seiten.

7. **Notizen** – Auf diesen Seiten könnt ihr euch Notizen zu Dingen im Spiel machen, die ihr für wichtig haltet, z. B. die Namen von Figuren aus der Spielwelt

- oder Gerüchte und Hinweise, denen ihr in euren Abenteuern nachgehen wollt.
8. **Die Grafschaft Heldentrutz** – Eine Übersichtskarte der Grafschaft Heldentrutz, in der die Abenteuer aus *Das Geheimnis des Drachenritters* spielen.

Wie geht es nun weiter?

Diese Box bietet euch zwei unterschiedliche Einstiege ins Spiel, zwischen denen ihr wählen könnt:

Ich will schon mal **alleine**
ins Abenteuer hineinschnuppern!
oder
Wir wollen **gemeinsam** unser
erstes Abenteuer erleben!

A. Ich will schon mal alleine ins Abenteuer hineinschnuppern!

Wenn du im Moment alleine, aber schon gespannt auf den Inhalt von *Das Geheimnis des Drachenritters* bist, dann probiere zunächst eines der Soloabenteuer aus –

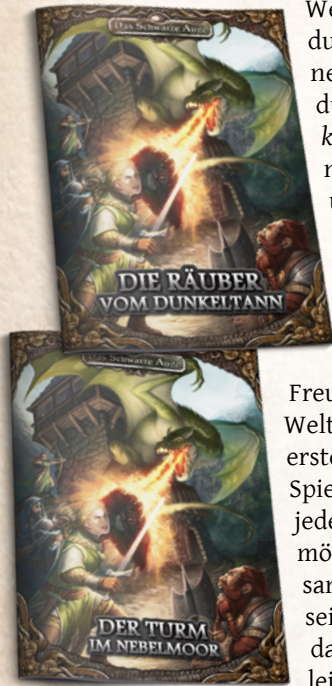
und lerne dabei die Grundregeln von **Das Schwarze Auge** kennen.

Dazu nimmst du dir einfach den Heldenbogen, der dir am meisten zusagt, und das dazu passende *Soloabenteuer*. Dabei handelt es sich um eine Variante des Spiels, die ohne Spielleiter funktioniert. Du kannst natürlich auch mehrere Helden und ihre jeweiligen Soloabenteuer ausprobieren.

Nach dem Spielen des Soloabenteuers (oder mehrerer) stehst du wieder vor einer Entscheidung:

1. Ich möchte das nächste Abenteuer als **Spieler** einer der vier Helden erleben.
2. Ich möchte das nächste Abenteuer als **Spielleiter** erleben.

1. Ich möchte das nächste Abenteuer als Spieler einer der vier Helden erleben.



Wenn du bereits jetzt weißt, dass du die Rolle eines Spielers übernehmen möchtest, dann solltest du die Hefte *Die Räuber vom Dunkeltann* und *Der Turm im Nebelmoor* nicht lesen. Alle anderen Hefte und Heldenbögen kannst du dir nach Belieben ansehen, und wir empfehlen dir sogar ausdrücklich, mehrere der Soloabenteuer zu spielen.

Parallel dazu solltest du deine Freunde fragen, wer mit dir in der Welt von **Das Schwarze Auge** sein erstes Abenteuer als Held oder als Spielleiter erleben möchte. Du kannst jedem, der einen Helden spielen möchte, vor eurem ersten gemeinsamen Abenteuer den Heldenbogen seines favorisierten Helden und das dazu passende Soloabenteuer ausleihen. Dem Spielleiter hingegen

solltest du das Heft *Die Räuber vom Dunkeltann* ausleihen, er kann aber auch zusätzlich eines oder mehrere der Soloabenteuer ausprobieren.

Die notwendigen Würfel müsst ihr in dem Fall reihum weitergeben, oder ihr besorgt euch gleich jeder eigene, etwa die Heldenwürfel für **Das Schwarze Auge**. Sobald ihr euch trifft, kann das gemeinsame Abenteuer dann beginnen!

2. Ich möchte das nächste Abenteuer als Spielleiter erleben.

Wenn du das nächste Abenteuer als Spielleiter erleben möchtest, dann solltest du dich mit dem Inhalt des Heftes *Die Räuber vom Dunkeltann* vertraut machen. Parallel dazu solltest du deine Freunde fragen, wer mit dir in der Welt von **Das Schwarze Auge** sein erstes Abenteuer als Held erleben möchte. Du kannst jedem von ihnen vor eurem ersten gemeinsamen Abenteuer auch den Heldenbogen seines favorisierten Helden und das dazu passende Soloabenteuer ausleihen.

Die notwendigen Würfel müsst ihr in dem Fall reihum weitergeben, oder ihr besorgt euch gleich jeder eigene, etwa die Heldenwürfel für **Das Schwarze Auge**. Sobald ihr euch trifft, kann das gemeinsame Abenteuer dann beginnen!

B. Wir wollen gemeinsam unser erstes Abenteuer erleben!

Wenn ihr direkt gemeinsam beginnen wollt, dann müsst ihr euch zunächst einigen, wer von euch einen der vier Helden spielen möchte und wer der Spielleiter von *Die Räuber vom Dunkeltann* wird.

Jeder Spieler, der einen Helden spielt, nimmt sich den zum Helden passenden Heldenbogen und das dazugehörige Soloabenteuerheft. Das Soloabenteuer, eine Variante des Spiels, die ohne Spielleiter funktioniert, bietet euch eine Möglichkeit, in Form einer kurzen Geschichte ein kleines Abenteuer durch die Augen eures Helden zu erleben und die Grundregeln des Spiels kennenzulernen.

Der Spielleiter, ohne den die Gruppenvariante des Spiels nicht funktioniert, nimmt sich bei diesem Einstieg das Abenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann* zur Hand und erhält darin eine Zusammenfassung der Regeln, die in den Soloabenteuern vermittelt werden, und eine Übersicht über seine Aufgabe in der Rolle des Spielleiters.

Die Würfel werden für alle gut erreichbar in die Mitte des Tisches gelegt, und schon kann das Abenteuer beginnen!

Es ist möglich, auf die Soloabenteuer zu verzichten und direkt mit dem gemeinsamen Spiel zu beginnen. Wir empfehlen jedoch, diese kurzen Tutorials zu nutzen, um die Helden und die Grundregeln des Spiels kennenzulernen.

Außerdem erhält der Spielleiter so währenddessen die Möglichkeit, sich mit seinen Aufgaben und dem Abenteuer vertraut zu machen.

In den Soloabenteuern wird ein Teil der Vorgeschichte der Helden erläutert, die wichtigsten Angaben hierzu findet ihr aber auch auf den Heldenbögen.

Wenn ihr diese Variante des Einstiegs wählt, müsst ihr euch zunächst einigen, wer einen der vier Helden spielen möchte und wer der Spielleiter wird. Dieser nimmt dann das Abenteuer *Die Räuber vom Dunkeltann* zur Hand, schlägt es auf und beginnt, indem er den Abschnitt **Die Aufgabe des Spielleiters** auf Seite 5 vorliest. Anschließend nimmt sich jeder Spieler den Heldenbogen seiner Wahl und erhält Gelegenheit, sich mit diesem vertraut zu machen, während der Spielleiter für sich die restlichen Hinweise zu seiner Aufgabe, dem Aufbau des Abenteuers und den Spielvorbereitungen liest.

Was tue ich bei Fragen?

Bei Verständnisfragen zum Inhalt der Box kannst du eine Email an feedback@ulisses-spiele.de senden. Unsere Mitarbeiter werden dir so schnell wie möglich antworten.

Und damit kann das Spiel losgehen.

Viel Spaß in der abenteuerlichen Welt von Aventurien!

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Markus, Plötz, Alex Spohr

Regelredaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Serina Hänichen, Nikolai Hoch, Johannes Kaub,
Thorsten Most, Alex Spohr, Sebastian Thurau und Josch K. Zahradnik,
mit Beiträgen von Markus Plötz und Jens Ullrich

Lektorat & Korrektorat

Serina Hänichen, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Jeanette Marsteller,
Thorsten Most, Alex Spohr, Josch K. Zahradnik

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbilder

Nadine Schäkel, Anna Steinbauer

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann, Thomas Michalski, Nadine Schäkel

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brand, Tim Brothage, Tristan Denecke, Anja Di Paolo, Matthias Kinnigkeit, Lorena Lammer,
Jennifer S. Lange, Annika Maar, Ben Maier, Katharina Niko, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Diana Rahfoth,
Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Maximilian Schiller,
Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Patrick Soeder, Anna Steinbauer, Mia Steingraber, Sebastian Watzlawek,
Fabrice Weiß, Rabea Wieneke, Michael Witmann, Karin Wittig, Malte Zirbel

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Copyright © 2019 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,

RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-96331-113-0

Printed in EU 2019

Mit Dank an Hans Joachim Alpers, Rui Alexandre Costa Fraga, Marcus Dirk, Philipp Frank, Werner Fuchs, Tobias Kallen, Philipp Karl, Sandra Karl, Ulrich Kiesow, Jeanette Marsteller, Heike Most, Nikos Petridis, Nina Schellhas, Raphael Völkel, Jonathan Werle, Karsten Wieggers, Ingo Wimmer und Zoozaxa