

Das Schwarze Auge

Soloabenteuer



Jagdg Glück

JAGDGLÜCK



Badoc! Dieses Wort der elfischen Sprache klingt in deinen Ohren bereits unmelodisch, harsch, unwohl – und dieses Wort bedeutet auch: unmelodisch, harsch und unwohl. Die Menschen würden es mit „verrückt“ übersetzen, aber nur weil die Menschen ein eigenes Wort dafür haben, bedeutet es nicht, dass sie verstehen können, was „badoc“ bedeutet. Denn das können sie nicht.

Die Welt der Menschen ist den Menschen vertraut, sie leben ihre Leben, sie leben miteinander, sie leben untereinander. Und so wie Zwerge ihre Ansichten, Ideale und Vorstellungen von einem guten Leben haben, so haben auch die Menschen ihre Ansichten, Ideale und Vorstellungen. Doch wenn man als Fremde unter ihnen lebt, dann blickt man mit Neugier, Angst oder Abscheu auf ihre Leben.

Die Elfen des Waldes, die des hohen Nordens und wohl auch viele Elfen der Auen, ja selbst die Mitglieder deiner Elfensippe würden mit Abscheu oder gar Furcht zwischen den Menschen wandeln, aber so wie die meisten Spatzen vorsichtig sind, so gibt es doch auch immer einen, der sich etwas näher an das Futter heran wagt. Und so ein mutiger Spatz bist du.

Du genießt die frische Luft, die warme Brise, die Sonnenstrahlen, das helle Licht, die bunte Blumenwiese zu deiner Linken, den schattenspendenden Wald zu deiner Rechten und auch den Weg, den die Menschen angelegt und durch die Landschaft gezogen haben. Du genießt das frische Brot, das du in der Menschengesiedlung gekauft hast, und die Einsamkeit, weil keiner der Menschen hier ist. Du hast dir fest vorgenommen, dich nicht zu beklagen, weil dich die Menschen stets anschauen, manche furchtsam, andere neugierig, einige feindselig. Einem Menschen würde es in deiner Heimat wohl nicht anders ergehen. Aber es ist befreiend, von all den Blicken für einen Moment verschont zu sein, auch wenn du deinen Entschluss noch nicht bereut hast, deine Elfensippe in den Auen nördlich der Elfenwälder zu verlassen, um in die Welt hinauszuziehen und die Lande der Menschen zu erforschen. Du bist ein wissbegieriger, mutiger Spatz.

Das Erste, was du gelernt hast, ist die Tatsache, dass Menschen den Dingen gerne einen Wert beimessen. Ein Schwein ist nicht einfach nur ein Schwein, es hat einen Wert. Sogar Äpfel haben einen Wert. Um diesen Wert auszudrücken, tauschen die Menschen kleine Metallscheiben, eine Eigenart, die ihnen die Zwerge beigebracht haben müssen, sind diese doch noch viel versessener auf Gold, Edelsteine und das, was die Menschen Geld nennen. Das Zweite, was du gelernt hast, ist die Erkenntnis, dass viele Menschen zwar hilfsbereit sind, früher oder später aber immer etwas Geld von dir wollen, bevor sie dir einen Gefallen tun. Es ist also eine Notwendigkeit in den Ländern der Menschen, Geld zu haben. Und um Geld zu bekommen, muss man fleißig sein. Du bist ein fleißiger, wissbegieriger, mutiger Spatz.

Eine Frau namens *Erlgard* kam auf dich zu, die sich Hauptfrau der gräflichen Garde nannte – oder so ähnlich – und dir erklärte, eine wichtige Person suche etwas und wenn du es finden würdest, könne sie dir dafür Geld geben. Du hast geantwortet, dass du dich in der Menschengesiedlung nicht gut auskennen würdest, aber dann klärte sich rasch auf, dass du etwas außerhalb der Siedlung suchen sollst – nämlich einen entlaufenen Ziegenbock. Es soll ein besonders prachtvoller Bock sein, mit langen, fast zum Halbkreis gedrehten Hörnern und einem in Brauntönen gescheckten Fell. Der Ziegenbock sei schon vor einigen Tagen davongelaufen, aber ein Wanderer hatte behauptet, er sei am Südrand des Rohrweihen gesehen worden. Der Rohrweihen ist ein großes, bei den Sippenanführern der Menschen für Jagdausflüge sehr beliebtes Waldstück – und genau dieser Wald liegt nun zu deiner Rechten.

Du prüfst noch einmal, ob dein kleiner Proviantbeutel ebenso fest sitzt wie die Scheide, in der dein Elfensäbel steckt. Du greifst nach deinem Bogen, zählst noch einmal die Pfeile in deinem Köcher, dann atmest du tief ein, tief aus und machst einen Schritt in den Wald hinein.

Die Art, in der dir diese Geschichte erzählt wird, ist eine besondere. Anders als in einem klassischen Buch liest du nicht einfach weiter, um zu erfahren, was als nächstes geschieht. Hier kannst du stattdessen mitbestimmen, wie sich die Geschichte entwickelt, indem du dich in die Heldin dieser Erzählung hineinversetzt und für sie Entscheidungen triffst, hier eine geschickte Elfe. Du wirst gleich vor eine Wahl gestellt, bei der du entscheidest, was als nächstes geschehen soll, und dann dort weiterliest, wo dich deine Entscheidung hinführt.

Folgst du dem Wildpfad (1), oder schlägst du dich immer der Nase nach ins dichte Unterholz (8)?





Wähle also, was du nun tun möchtest, und lies beim entsprechend nummerierten Abschnitt weiter!

1

Ein Ziegenbock mag keinen Sinn für die Bequemlichkeit einer von Menschen angelegten Straße haben, aber einem ausgetretenen Pfad würde er wohl trotzdem folgen, wenn die Alternative dichte Sträucher und dornige Büsche sind. Du folgst also weiterhin dem Pfad, bis du nach einer Weile einen Bachlauf erreichst (5).

Hier gibt es nur einen Abschnitt, bei dem sich die Geschichte fortsetzt. Lies dort weiter!

2

Mit dem Bauchgefühl ist es ja immer so eine Sache: Mal liegt man richtig, mal folgt man dem Bach flussabwärts,

stolpert über eine Wurzel im Flussbett, stürzt der Länge nach ins kühle Nass, rappelt sich auf und endet nach fünfzig Schritten vor einem drei Schritt in die Tiefe stürzenden Wasserfall. Hier wird sich der Ziegenbock garantiert nicht hinab gestürzt haben, also beschließt du, dem Fluss doch in die andere Richtung zu folgen. Nachdem du den Weg zurückgelaufen bist und ihn flussaufwärts weiter fortgesetzt hast, erreichst du schon nach kurzer Zeit eine schlammige, sehr interessante Uferstelle (6).

3

Du schleichst dich an den Rand einer länglichen Lichtung, in deren Mitte du die Gesprächsteilnehmer erblickst: zwei grobschlächtige Männer, kräftig, muskulös, laut. Sie tragen abgelaufene Lederstiefel, einfache Hosen und schmutzige Hemden. Es wundert dich nicht, dass sie dich noch nicht bemerkt haben, schließlich lachen sie laut und achten nicht auf ihre Umgebung, sondern nur auf einen Ziegenbock, der am Waldrand graszt. Das Fell des Ziegenbocks ist in Brauntönen gescheckt, die imposanten Hörner sind zum Halbkreis gedreht – genauso, wie es dir deine Auftraggeberin erzählt hat.

Du hast den gesuchten Ziegenbock gefunden, nur leider nicht als Erste.

„Jetzt nimm schon den Stein“, fordert der eine, „es ist doch egal, ob wir ihn lebend fangen oder gleich töten. Verboten ist es so oder so, hier zu wildern.“

„Ist denn so ein Bock Wild?“, fragt der andere.

„Du hast recht“, lacht der Erste. „Streng genommen ist es kein Wildtier, also wildern wir diesmal nicht.“

„Stimmt“, höhnt der Zweite. „Diesmal ist es vielleicht nur Diebstahl.“



Darauf lachen die beiden wieder dumpf, bevor der Erste ungeduldig darauf beharrt, das Tier endlich mit einem Stein zu erschlagen.

Du kannst dir nicht vorstellen, dass dir die beiden Männer den Bock einfach so überlassen wollen, also beschließt du, dich auf eine Konfrontation vorzubereiten (23).

4

Auch wenn du doch neugierig bist, lässt du deinen Fund hinter dir. Wer weiß schon, was du dort gefunden hast und ob es nicht womöglich doch eine Falle ist (15).

5

Der Bachlauf würde den Weg kreuzen, wenn der Pfad auf der anderen Seite fortgeführt würde, aber dort befindet sich nur eine zwar niedrige, aber immer noch etwa zwei

• Schritt hohe Felsklippe. Sollte der Bock hierher gelaufen sein, wird er dem Bachlauf wohl entweder flussauf-

oder flussabwärts gefolgt sein. Flussaufwärts ist der Bach flacher, dafür hätte das Tier gegen den steten Wasserstrom anlaufen müssen. Flussabwärts mag es bequemer gewesen sein, auch

wenn das Wasser dort vermutlich recht bald tiefer wird. Die Situation erinnert dich an eine Szene, die du auf einem der Menschenmärkte beobachten konntest. Ein Bursche wusste nicht, welches Schmuckstück er für seine Geliebte kaufen sollte, also nahm er eine Münze, warf sie in die Luft und sagte: „Soll es Phex ruhig entscheiden!“

Da du Phex nicht kennst und auch nicht wüsstest, warum er die Entscheidung besser als du treffen können sollte, machst du das, was dir schon als kleines Kind beigebracht wurde: Du hörst auf dein Bauchgefühl.

• Lege dazu eine Intuitionsprobe +1 ab.

• Ein Längenmaß in der Welt des Schwarzen Auges: 1 Schritt = 1 Meter

Was bedeutet dieser letzte Satz? Wenn in der Welt des Schwarzen Auges etwas ungewiss ist, werden in der Regel Würfel geworfen. Man spricht dabei auch von einer Probe. Die aktuelle **Probe** wird auf den Intuitionswert abgelegt. Die Intuition ist eine von acht **Eigenschaften** (**Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution, Körperkraft**), die deine Elfe charakterisieren. Schlage nun die Seiten 2 und 3 des Heldenbogens der Elfe auf. Du findest dort die Eigenschaften ganz oben in der Mitte der aufgeschlagenen Doppelseite. Eigenschaftswerte liegen zu Beginn des Spiels in der Regel im Bereich zwischen 8 und 15 Punkten. Wenn Eigenschaften geprüft werden, wird eine 1W20-Probe fällig. Hierfür würfelst du einen **W20**, liest die oberste Zahl ab und vergleichst sie mit deinem zu prüfenden Eigenschaftswert, hier Intuition. Wenn die gewürfelte Zahl dem Eigenschaftswert entspricht oder kleiner ist, ist dir die Probe gelungen. Zeigt der Würfel aber eine höhere Zahl an, so ist die Probe misslungen. Eine gelungene Probe bedeutet, dass du bei der Aktion, deren Ausgang ungewiss war, Erfolg hast, eine misslungene Probe bedeutet einen Fehlschlag.

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

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.





Die spezielle Intuitionsprobe, die du an dieser Stelle der Geschichte würfeln musst, ist um +1 erleichtert. In diesem Fall wird dein Intuitionswert von 14 also um +1 erhöht. Er beträgt für die Probe nun also $14 + 1 = 15$, weshalb der Würfel auch eine 15 anzeigen kann und die Probe dennoch gelungen ist.

Würfle nun also den W20 und schaue, ob dir die Proben gelungen (Abschnitt 16) oder misslungen (Abschnitt 2) ist.

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.

6

Im weichen Schlamm entdeckst du Spuren, genauer gesagt die Hufspuren eines Ziegenbocks. Sehr viele Hufspuren sogar. Noch immer im Wasser stehend, betrachtest du nachdenklich den Schlamm. Was dir die Hufabdrücke wohl verraten können?

Lege nun eine Fertigungsprobe auf *Fährtsuchen* ab, die um +2 Punkte erleichtert ist.

Nun wird von dir eine **Fertigungsprobe** verlangt. Fertigungsproben 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.

Suche auf der Seite 2 deines Heldenbogens nun nach den **Talenten**. Du findest 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)** in Höhe von 8. Um eine 3W20-Probe abzulegen, musst du 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 **Fertigungsprobe** gelungen. Wenn dir eine der drei **Eigenschaftsproben** misslingen sollte, ist die **Fertigungsprobe** aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen **Fertigkeiten** verfügst du nämlich über **Fertigkeitspunkte** in Höhe deines **Fertigkeitswerts**. Deine Elfe hat beispielsweise einen **Fertigkeitswert** von 8 in *Fährtsuchen*.

Fertigkeitspunkte kannst du bei einer **Fertigungsprobe** dazu verwenden, um zu hohe Würfelergebnisse zu korrigieren: Wenn dir eine oder mehrere 1W20-Proben innerhalb der 3W20-Probe misslingen, kannst du deine **FP** einsetzen, um zu hohe Würfelergebnisse zu senken. Das Absenken des Würfelergebnisses um einen Punkt kostet dich dabei jeweils einen **Fertigkeitspunkt**. Die **Fertigkeitspunkte** müssen für alle drei **Eigenschaftsproben** ausreichen. Wenn deine **Fertigkeitspunkte** nicht ausreichen, um alle **Eigenschaftsproben** auf die **Eigenschaftswerte** zu senken, ist die **Fertigungsprobe** misslungen.

Hierzu ein Beispiel: Nehmen wir an, du würfelst bei der Probe auf *Fährtsuchen* für die **Mutprobe** eine 16. Du hättest deinen **Mutwert** also um 4 Punkte überwürfelt. Du darfst aber 4 **Fertigkeitspunkte** (von 8, dem **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 hättest du 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 du in diesem Fall noch 4 Punkte ausgleichen könntest. 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 **Fertigungsprobe** erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten **Eigenschaftsproben** um den angegebenen Wert (hier +2) erleichtert. Eine erschwerte **Fertigungsprobe** (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten **Eigenschaftsproben** um den angegebenen Wert.

Willenskraft	MU/IN/CH	D	2
Naturtalente			
Fährtsuchen	MU/IN/GE	✓	8
Orientierung	MU/IN/GE	✓	7

Versuche es nun und würfle die für deine Elfe geforderte, um +2 Punkte erleichterte Probe auf *Fährtsuchen*. Du kannst hierbei aufgrund der Erleichterung jede der drei

geforderten Eigenschaften (MU, IN und GE) um bis zu 2 Punkte überwürfeln, bevor du die Fertigkeitspunkte zum Ausgleichen heranziehen musst. Die modifizierten Eigenschaftswerte für diese Probe auf *Fährtsensuchen* betragen demnach 14 für Mut, 16 für Intuition und ebenfalls 16 für Gewandtheit, du würfelst also gegen 14, 16 und 16. Wenn dir die Probe auf *Fährtsensuchen* gelungen ist, geht es bei Abschnitt 10 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 18.

7

Der Boden unmittelbar neben dem Weg macht dich misstrauisch: Das Gras steht nicht gen Himmel, sondern liegt flach auf, dazwischen findest du Äste und große Blätter, die zwar zu den umliegenden Bäumen gehören, aber nur hier auf dem Boden liegen.

Trittst du auf die Stelle (13), stocherst du dort mit einem Stock (20), oder folgst du einfach den Ziegenbockspuren auf dem Weg und lässt die Stelle neben dir liegen (15)?

8

Ein dorniger Strauch zu deiner Linken, ein dichter Busch zu deiner Rechten - es kostet dich Kraft und Mühe, dir einen Weg durch das Unterholz zu schlagen. Wie viel bequemer wäre wohl der Waldpfad, der ...

... ja, der einen Bogen geschlagen haben muss und nun deinen Querfeldeinweg kreuzt. Wenn du ein Ziegenbock wärst, hättest du wohl spätestens jetzt jede Lust auf das Dickicht der Wildnis verloren und wärst dem bequemerem Pfad gefolgt. Außerdem erscheint es dir unwahrscheinlich, in einer zufälligen Richtung den Bock finden zu können, und auch der Wanderer, der von dem Tier berichtet hat, wird wohl dem Pfad gefolgt sein und den Ziegenbock in seiner Nähe gesehen haben. Also beschließt du, ebenfalls dem Pfad zu folgen. Nach einer Weile erreichst du schließlich einen Bachlauf (5).

Hier gibt es nur einen Abschnitt, bei dem sich die Geschichte fortsetzt. Lies dort weiter!

9

Es erfordert weder Geschick noch sonderlich viel Kraft, die Äste und das Gras beiseite zu schaffen und drei etwa einen Schritt lange Holzbretter freizulegen.

Nachdem du die Bretter angehoben und neben das so freigelegte Loch gelegt hast, findest du einen kleinen Stofflumpen, den du sorgfältig auffaltest. Darin verborgen liegen 4 Silbertaler, was ein großer Schatz sein muss, wenn man ihn so aufwendig versteckt. Notiere dir die vier Silbertaler auf dem Heldenbogen der Elfe auf S. 10. Nimm hierfür am besten einen Bleistift, dann kannst du den Wert immer wieder neu anpassen. Danach lies bei Abschnitt 15 weiter.

10

Auch wenn die Spuren von einer ganzen Ziegenherde stammen könnten, so gehören doch alle Abdrücke zur selben Ziege. Das Tier muss mehrmals zu dieser Wasserstelle zurückgekehrt sein. Wenn du den fortführenden Spuren folgst, kannst du den Ziegenbock bestimmt bald finden (21).

11

Aventurien ist ein gefährlicher Kontinent, und es gibt viele Konflikte, von denen sich nicht alle friedlich lösen lassen. Hin und wieder kommt es daher zu einem Kampf, und der Ausgang eines Kampfes ist oft ebenso ungewiss und spannend wie sein Verlauf.

Normalerweise würfelt der Spielleiter für die Gegner der Helden. In einem Soloabenteuer wie diesem darfst du aber für den Gegner und deine Heldin würfeln.



Das Schwarze Auge

Besondere Kampfwerte

Initiative

13

Ausweichen

7

Geschwindigkeit

8

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	

Lebenspunkte (LeP)

Max

Aktuell

26

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP	Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Elfensäbel	12	7	1W6+3	Schwerter	GE/KK 15	+1/0
Waffenlos	7	5	1W6	Raufen	GE/KK 14	0/0

Für den Kampf sind einige Werte wichtig, die du auf den Seiten 4 und 5 deines Heldenbogens findest: **Attacke (AT)** und **Parade (PA)** geben an, wie gut du im Nahkampf angreifen und Angriffe blocken kannst, **Ausweichen (AW)**, wie gut du einem Angriff ausweichst. 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 deine Gesundheit, **Rüstungsschutz (RS)** gibt an, wie gut du gerüstet bist. **Trefferpunkte (TP)** sind eine Angabe für die Gefährlichkeit einer Waffe und **Schadenspunkte (SP)** für den Verlust an Lebenspunkten, den du oder ein Gegner durch einen erfolgreichen Angriff tatsächlich erleidet.

Der Wilderer greift dich 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 Würfelergebnis von 10 oder niedriger der Fall ist, darfst du eine taktische Entscheidung treffen, um zu bestimmen, wie du dich verteidigst: Wirfst du dich zur Seite und versuchst auszuweichen oder willst du den Hieb mit deiner eigenen Waffe blocken?

In beiden Fällen ist ungewiss ob dir die Verteidigung gelingt, weshalb nun deinerseits 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 dir die Probe gelingt, weichst du aus bzw. blockst den Hieb und der Angriff endet, ohne dass dir Schaden zugefügt wird.

Falls die Probe auf Ausweichen oder Parade misslungen ist, trifft der Angriff des Wilderers. Um festzustellen, wie viel Schaden du dabei nimmst, 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:

$$\text{Trefferpunkte} - \text{Rüstungsschutz} = \text{Schadenspunkte}$$

Oder auch in Form der Abkürzungen: $\text{TP} - \text{RS} = \text{SP}$

Das Schwarze Auge

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	

Lebenspunkte (LeP)

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 (im Falle der Elfe 26 Punkte). Wenn die Lebenspunkte einer Heldin dem Maximalwert entsprechen, ist sie vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte deine Elfe im Moment hat, ist auf dem Heldenbogen auf Seite 5 vermerkt. Sollten die LeP auf 0 oder darunter sinken, ist deine Heldin handlungsunfähig und stirbt innerhalb kürzester Zeit. Da deine Elfe in diesem Abenteuer bis zu diesem Moment noch keine Schadenspunkte erlitten hat, entsprechen ihre **aktuellen Lebenspunkte** ihren **maximalen Lebenspunkten**.

Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte deine Elfe erleidet (wie viele Lebenspunkte sie also verliert), wenn sie Trefferpunkte einstecken muss, müssen die TP nun um den

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Elfensäbel	12	7	1W6+3
Waffenlos	7	5	1W6

RS reduziert werden. Deine Elfe trägt keine Rüstung – das bedeutet, ihr RS beträgt normalerweise 0. Allerdings solltest du nicht vergessen, dass der RS durch den Zauber ARMATRUTZ aktuell eventuell erhöht ist.

Nachdem der Wilderer seinen Angriff beendet hat, darf nun deine Elfe ihrerseits angreifen. Dafür würfelst du eine 1W20-Probe auf ihren **Attackewert (AT)**, die entweder misslingt oder gelingt. Nur wenn die Probe gelingt, muss der Wilderer seinen Paradowert von 5 mit einer 1W20-Probe prüfen. Wenn seine Parade misslingt, ermittelst du mit einem W6 die **Trefferpunkte**, die deine Elfe mit ihrem Elfensäbel verursacht (**1W6+3 TP**). Von diesen ziehst du den **Rüstungsschutz** des Wilderers (**RS 1**) ab, um die **Schadenspunkte** zu ermitteln, um die du dann seine **Lebenspunkte** von 27 Punkte reduzierst.

Nahkampfwaffen				
Waffen	AT	PA	TP	Kampftechnik
Elfensäbel	12	7	1W6+3	Schwerter
Waffenlos	7	5	1W6	Raufen

Damit hat deine Elfe ihren Angriff beendet und der Wilderer kann erneut angreifen. Dies läuft entsprechend der bereits vorgestellten Schritte ab:

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

So folgt ein Angriff des Wilderers auf einen Angriff der Elfe und umgekehrt, bis der Kampf endet.

Wilderer	
LeP 27	AW 5
AT 10	TP 1W6+3 (Säbel)
PA 5	RS 1

Sollte die Lebensenergie des Wilderers auf einen Wert unter 18 fallen, schlage bitte sofort Abschnitt 22 auf, es sei denn, deine Lebensenergie ist vorher unter den Wert 10 gefallen. In diesem Fall lies sofort bei Abschnitt 14 weiter.

12

Nachdem du dich zumindest mental auf eine Konfrontation vorbereitet hast, stellst du erleichtert fest, dass die Männer noch immer diskutieren, wie sie das Tier fangen sollen, während der Ziegenbock unbeteiligt am Rande der Lichtung grast.

Du hakst die Sehne in deinen Bogen ein, ziehst einen Pfeil aus dem Köcher, spannst den Bogen und machst einen Schritt auf die Lichtung.

„Das ist nicht euer Ziegenbock, und ihr dürft ihn nicht töten“, rufst du so eindrucksvoll, wie du kannst.

Die beiden Männer drehen sich überrascht um, dann schauen sie dich mit großen Augen an. Ihre Reaktionen danach könnten kaum unterschiedlicher sein. Der etwas kleinere Mann funkelt dich böse an und zieht einen schartigen Säbel, der etwas Größere sucht nervös die Umgebung mit seinen huschenden Augen ab und entfernt sich mit kleinen Schritt von dir.

„Du willst wohl eine Tracht Prügel“, tönt der Kleinere, während der Größere vorsichtig stammelt: „Lass uns gehen, das ist bestimmt ein Waldgeist.“

Vielleicht kannst du ja zumindest einen der beiden mit einem Warnschuss verscheuchen. Du zielst in die Richtung der beiden, dann lässt du den Pfeil und die Sehne nach vorne schnellen, du führst einen Fernkampfangriff durch.

Auf Seite 4 bis 5 deines Heldenbogens findest du unter Fernkampfwaffen den **Fernkampfwert (FK)** für deinen Elfenbogen in Höhe von 14 Punkten. Um eine Probe auf den Fernkampfwert abzulegen, würfelst du eine 1W20-Probe wie bei einer Eigenschaftsprobe. Diese Probe ist aufgrund der Entfernung zum Ziel und der Tatsache, dass es sich nur um einen Warnschuss handelt, um +4 erleichtert. Der Schuss gelingt dir also bei einem Würfelerggebnis von 1 bis 18, nur bei 19 oder 20 misslingt die Probe.

Fernkampfwaffen									
Waffen	FK	Reichweite (Schritt)			Ladezeit	TP			
		Nah	Mittel	Weit		Nah	Mittel	Weit	
		FK-2	0	FK 2		TP+1	0	TP-1	
Elfenbogen	14	50	/ 100	/ 200	1 Aktion		1W6+5		
Munition									
Munition									

Ist dir der Schuss gelungen (Abschnitt 17) oder nicht (Abschnitt 19)?

13

Einen entschlossenen Schritt nach vorne machend, fragst du dich gerade in dem Moment, in dem du deine Bewegung nicht mehr stoppen kannst, ob es wirklich klug war, so schwungvoll in eine Fallgrube zu tapen ... da trittst du unvermittelt und ohne Sturz auf eine solide Holzplanke, die dein Gewicht mühelos trägt. Ignorierst du deinen Fund (4) oder schaust du ihn dir genauer an (9)?

14

Du stolperst und fällst nach hinten, da hallt plötzlich ein lauter, herrischer Ruf durch den Wald: „Haltet inne!“ Dein Kontrahent schaut überrascht über deine Schulter, dann lässt er seine Waffe fallen und reißt die Hände in die Höhe. Du lässt ebenfalls verwundert deine Waffe sinken, dann erblickst auch du die Urheberin des Rufs – es



ist die Frau, die dich damit beauftragt hat, den Ziegenbock zu finden.

Diesmal trägt sie eine metallene Rüstung, darüber einen Waffenrock, den auch das halbe Dutzend Soldaten trägt, das sie begleitet.

Hinter der Frau erblickst du den zweiten Wilderer, der von zwei stämmigen Soldaten gehalten wird, während er sich unbeholfen die Schulter reibt.

Mit einem sanften Lächeln tritt die Frau auf dich zu, hilft dir auf und überreicht dir den Pfeil, den du verschossen hast: „Ihr solltet doch nur einen Ziegenbock finden und nicht auch noch zwei Wilderer zur Strecke bringen. Aber habt Dank im Namen des Grafen.“

Die Soldatin neigt sich verschwörerisch zu dir: „Ich bin wirklich sehr beeindruckt. Meine Soldaten werden sich um das Gesindel kümmern, wir müssen stattdessen zu einer Unterredung in der gräflichen Burg.“

*Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 10 deines Heldenbogens. Außerdem erhältst du für das bestandene Abenteuer auch **Abenteuerepunkte (AP)**. Diese sind ein Maß für die gesammelte Erfahrung deiner Heldin. Was du mit diesen Abenteuerepunkten anstellen kannst, wirst du erfahren, sobald du dein erstes Gruppenabenteuer hinter dich gebracht hast. Notiere dir jetzt 2 AP auf Seite 3 deines Heldenbogens.*

Dieses Soloabenteuer endet an dieser Stelle. Wir hoffen, es hat Dir gefallen und Lust auf mehr gemacht! Sage nun deinem Spielleiter Bescheid, dass du bereit bist, dein erstes Gruppenabenteuer zu beginnen.

15

Du folgst dem Pfad weiter durch den Wald, als du plötzlich Stimmen vernimmst. Es sind keine schönen Stimmen, sie klingen düster und rau: Menschen. Zumindest diese Menschen scheinen keine Achtung vor dem Wald zu haben, so laut wie sie miteinander diskutieren. Es ist dir unbegreiflich, wie man sich so ungeschickt benehmen kann, aber das ist nicht der einzige Grund, warum

du dich unwohl fühlst. Noch hast du nur einzelne Worte vernommen, aber das überhebliche Lachen und dieser gehässige Unterton, wie du ihn schon oft in den Tavernen gehört hast, lassen dich langsamer werden. Du beschließt, dich vorsichtig anzuschleichen (3).

16

Keine zwanzig Schritt flussaufwärts stellt sich deine Entscheidung als absolut richtig heraus, denn du erreichst hier eine sehr interessante, weil recht schlammige Uferstelle (6).

17

Der Pfeil zischt knapp am Kopf des Größeren vorbei, woraufhin dieser panisch davon läuft und auf der Flucht schmerzhaft an der Schulter mit einem Baum zusammenstößt. Der Kleinere ist dafür umso wütender und stürmt mit erhobenem Säbel auf dich zu. Du kannst den Bogen gerade noch fallen lassen und deinen Elfensäbel ziehen, da ist dein Gegner schon heran gekommen (11).

18

Du stellst immerhin fest, dass es unzählige Spuren sind, mehr verraten sie dir aber nicht. Auch fällt dir auf, dass alle Spuren in eine Richtung von der Wasserstelle fortführen. Wenn du den fortführenden Spuren folgst, kannst du den Ziegenbock bestimmt bald finden (21).

19

Der Pfeil sollte knapp am Kopf des Größeren vorbei fliegen, streift diesen aber an der Schulter, woraufhin der Getroffene laut jammernd davon läuft. Der Kleinere ist dafür umso wütender und stürmt mit erhobenem Säbel auf dich zu. Du kannst den Bogen gerade noch fallen lassen und deinen Elfensäbel ziehen, da ist dein Gegner schon heran (11).

20

Schnell hast du einen langen Stock zur Hand und steckst ihn in die offensichtliche Fallgrube, als du unmittelbar

unter dem Gras auf eine solide Holzplanke stößt. Ignorierst du deinen Fund (4) oder schaust du ihn dir genauer an (9)?

21

Es fällt dir nicht schwer, den Spuren durch den Wald zu folgen, zumal sich der Ziegenbock erneut an einen schmalen Pfad gehalten hat. Die Bäume werden immer höher, woraus du folgerst, dass du tiefer in den Wald eindringst. Gemeinhin denken die Menschen, alle Elfen würden in den Wäldern leben, aber deine Sippe stammt aus den Auen an Flussläufen und lebt in Pfahlbauten. Du hast zwar auch viel Zeit im Wald verbracht, aber das heißt noch lange nicht, dass dir alle Wälder Aventuriens vertraut wären, oder dass du nicht auch auf mögliche Gefahren achten müsstest.

Lege eine Fertigungsprobe auf dein Talent *Sinnesschärfe* ab, die um -1 erschwert ist. Wenn dir die Probe gelingt, geht es bei Abschnitt 7 weiter, misslingt sie, musst du Abschnitt 15 lesen.

22

Plötzlich hallt ein lauter, herrischer Ruf durch den Wald: „Haltet inne!“

Dein Kontrahent schaut überrascht über deine Schulter, dann lässt er seine Waffe fallen und reißt die Hände in die Höhe. Du lässt verwundert deine Waffe sinken, dann siehst auch du die Urheberin des Rufs – es ist die Frau, die dich damit beauftragt hat, den Ziegenbock zu finden. Diesmal trägt sie eine metallene Rüstung, darüber einen Waffenrock, den auch das halbe Dutzend Soldaten trägt, das sie begleitet.

Hinter der Frau erblickst du den zweiten Wilderer, der von zwei stämmigen Soldaten gehalten wird, während er sich unbeholfen die Schulter reibt.

Mit einem sanften Lächeln tritt die Frau auf dich zu und überreicht dir den Pfeil, den du verschossen hast: „Ihr solltet doch nur einen Ziegenbock finden! Da habt ihr Euch wahrlich selbst übertroffen, 4 Silbertaler waren abgesprochen, aber für Eure Hilfe beim Fangen dieser Wilderer verdopple ich eure Belohnung glatt auf 8 Silbertaler!“

Die Soldatin neigt sich verschwörerisch zu dir: „Ich bin wirklich sehr beeindruckt. Meine Soldaten werden sich um das Gesindel kümmern, wir müssen stattdessen zu einer Unterredung in der gräflichen Burg.“

Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 8 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 10 deines Heldenbogens. Außerdem erhältst du für das bestandene Abenteuer auch **Abenteurpunkte (AP)**. Diese sind ein Maß für die gesammelte Erfahrung deiner Heldin. Was du mit diesen Abenteurpunkten anstellen kannst, wirst du erfahren, sobald du dein erstes Gruppenabenteuer hinter dich gebracht hast. Notiere dir jetzt 2 AP auf Seite 3 deines Heldenbogens.

Dieses Soloabenteuer endet an dieser Stelle. Wir hoffen, es hat Dir gefallen und Lust auf mehr gemacht! Sage nun deinem Spielleiter Bescheid, dass du bereit bist, dein erstes Gruppenabenteuer zu beginnen.

23

Du konzentrierst dich, spürst deinen Körper, dann singst du die Formel und versuchst, den Zauber ARMATRUTZ zu wirken. Lege nun eine Fertigungsprobe auf den Zauber ARMATRUTZ ab, um zu prüfen, ob dir dies gelingt!

Wie du eine Fertigungsprobe ablegst, weißt du bereits (drei Eigenschaftsproben ablegen, misslungene Eigenschaftsproben eventuell mit Fertigungspunkten ausgleichen), doch wie funktioniert die 3W20-Probe im Zusammenhang mit einem Zauber? Um Zauber zu wirken benötigt man eine magische Kraft, die beim Zaubern verbraucht wird: die **Astralenergie (AE)**. Alle Magiebegabten in Aventurien, wie etwa deine Elfe und auch der Magier, sind wie ein magischer Akku mit dieser Astralenergie gefüllt. Wie viel Astralenergie deine Elfe im Moment gespeichert hat, verrät dir die Anzahl der **Astralpunkte (ASP)**, die auf dem Heldenbogen auf Seite 7 vermerkt sind. Dieser Wert beträgt für deine Elfe 34. Da deine Elfe in diesem Abenteuer bis zu diesem Moment noch nicht gezaubert hat und noch keine Astralenergie verbraucht hat, sind ihre **aktuellen Astralpunkte** und ihre **maximalen Astralpunkte** in diesem Moment identisch.

Astralpunkte (ASP)	
Max	Aktuell
34	
Tradition:	Elfen

Deine Elfe beherrscht sechs verschiedene Zauber. Du findest diese, auf dem Heldenbogen der Elfe auf Seite 6 und 7. Der Zauber ARMATRUTZ erhöht ihren Schutz vor Angriffen, der ADLERAUGE verbessert ihren Fertigkeitswert in der Fertigkeit Sinnesschärfe, der BALSAM ist ein Heilzauber, mit dem FLIM FLAM kann die Elfe ein magisches Licht erschaffen, der VISIBILI ist ein Unsichtbarkeitszauber, und mit dem WASSERATEM kann sie für eine gewisse Zeit auch unter Wasser atmen.

Der Zauber ARMATRUTZ erhöht den **Rüstungsschutz (RS)** der Elfe, der ein Maß dafür ist, wie gut sie vor physischem Schaden geschützt ist. Was der Rüstungsschutz genau ist, wird dir etwas später in diesem Abenteuer noch erklärt, im Moment reicht es zu wissen, dass ein höherer RS-Wert besser ist als ein niedriger, wenn es zu einer bewaffneten Auseinandersetzung kommt.

Zunächst legst du fest, wie der Zauber genau wirken soll. Im Falle des ARMATRUTZ, ob der Zauber den Rüstungsschutz um 1, 2 oder 3 Punkte erhöhen soll. Je höher der Rüstungsschutz durch den ARMATRUTZ, desto höher sind allerdings die **ASP-Kosten**, also die Menge an Astralenergie, die für den Zauber verbraucht wird. Besitzt ein Magiekundiger nicht mehr ausreichend ASP, um die ASP-Kosten für einen Zauber zu zahlen, kann er diesen Zauber nicht einsetzen.

Sobald du die genaue Wirkungsweise des Zaubers festgelegt hast, wird eine Fertigskeitsprobe abgelegt – im Falle des ARM-ATRUTZ auf KL, IN und FF. Der Fertigkeitswert der Elfe für diesen Zauber beträgt 8 (Fertigkeitsproben auf Zauber können genau wie andere Fertigkeitsproben auch durch Modifikatoren erschwert oder erleichtert sein.)

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

Nun liegt es bei dir – zaubere und versuche, deinen Rüstungsschutz um die von dir gewählte Anzahl von Punkten zu erhöhen! Falls dir die Probe misslungen ist, du aber noch über genügend AsP verfügst, kannst du einen zweiten Versuch wagen und notfalls auch weitere, bis der Zauber entweder gelungen ist oder du keine Astralpunkte mehr hast. Natürlich steht es dir auch frei, nach einem misslungenen Versuch auf die Erhöhung des Rüstungsschutzes zu verzichten. Der ARM-ATRUTZ hält übrigens für 20 Minuten und damit auf jeden Fall lange genug für den zu erwartenden Kampf. Notiere dir daher (am besten mit einem Bleistift) auf dem Heldenbogen der Elfe die vorübergehende Erhöhung des RS, falls du den Zauber erfolgreich gewirkt hast. Lies in jedem Fall bei Abschnitt 12 weiter.

Armatrutz			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/IN/FF	8	4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3	1 Aktion
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
selbst	20 Minuten	Elfen	C
Die Elfe erhält einen zusätzlichen Rüstungsschutz, der sich auf den Rüstungsschutz getragener Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten Rüstungsschutzes muss die Elfe vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich. Es kann immer nur ein ARMATRUTZ auf ein Ziel wirken.			



AVENTURIEN

Valariel Sternenpfeil, die geschickte Elfe – „Jagdglück“

Als Elfe ist Valariel Sternenpfeil mit den Tücken der Wildnis bestens vertraut, da sie die Ungeheuer und mächtigen Naturschauspiele abseits der Städte seit ihrer Geburt persönlich erlebt hat. Daher weiß sie auch, dass ihre größten Herausforderungen erst noch vor ihr liegen – in den Windungen der Menschenreiche!

In diesem Soloabenteuer kannst du Valariels Geschick im Kampf, ihre elfische Magie und ihre Weltsicht aus erster Hand kennenlernen. Soloabenteuer funktionieren ohne Spielleiter und andere Mitspieler, sodass du alleine, als Valariel, dein erstes Abenteuer in Aventurien bestehen kannst. Anhand der kleinen Geschichte „Jagdglück“ kannst du erleben, wie Valariel als typische Elfe mit Pfeil, Bogen und unterstützender Magie ihre Umgebung wahrnimmt, welche Ideen sie hat und was ihre besondere Sicht auf die Welt ausmacht. Allerdings entscheidest du dabei, welchen Ideen sie schließlich nachgeht und wie sie die Herausforderungen meistert, die sich ihr stellen! Wirst du dein erstes Abenteuer bestehen, Valariel?

Alle grundlegenden Regeln des Spiels werden dir im Laufe dieses Soloabenteuers erklärt.



 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de