

Das Schwarze Auge

Soloabenteuer



Diebesgut

DIEBESGUT



Manche Menschen wirst du nie verstehen, dessen bist du dir sicher. Wie kann man nur einen Diebstahl begehen, überhaupt ein Verbrechen?

Jeder Mittelreicher, ob er nun lesen kann oder nicht, ob er eine höhere Bildung genossen hat oder nicht, ob er in einer Stadt oder auf dem Land groß geworden ist, jeder Mittelreicher hat von den Geweihten lernen können, dass es die Götter gibt. Zwölf an der Zahl, ein jeder und eine jede einem Aspekt der Schöpfung zugeordnet. So herrscht Efferd über die See, Ingerimm ist der Gott des Handwerks, Peraine die Göttin der Feldarbeit und Praios ist der Oberste von allen. Er verpflichtet jeden Gläubigen zur Wahrheit, zur Aufrichtigkeit, zur Treue gegenüber dem Herrn und zum Glauben an das Gesetz. Es gibt Leute, die in Phex einen Widerpart sehen, folgen manche seiner Anhänger doch dem Prinzip der Heimlichkeit und begehen sogar in ihren Augen ehrenhafte Diebstähle in seinem Namen – was auch immer das sein mag. Logisch erscheint es dir jedenfalls nicht – und richtig schon gar nicht. Es gibt keinen Gott des Nichtmeeres oder des Unkrauts, warum sollte es also einen Gott geben, der Praios, dem Gott der Ordnung, widerspricht? Die Phex-Jünger, die in ihrem Gott den geschickten

Händler sehen, müssen daher im Recht sein, zumal es ja auch noch die Göttin gibt, der du besonders nahe stehst: Rondra[•]. Rondra ist die Göttin des gerechten Kampfes, offen und direkt, frei von Ehrlosigkeit und Heimtücke.

Während deiner Ausbildung zur Kriegerin hast du freilich gelernt, dass es auch Menschen gibt, die weder ehrenvoll sind, noch so kämpfen, aber es gibt auch das Gesindel, das Phex als Gott der Diebe huldigt.

Du hast nicht gezögert, als du gebeten wurdest, ein paar Diebe zu stellen. Die junge Hauptfrau der gräflichen Garde, *Erlgard Hohenwald*, berichtete dir von einem jungen Paar, das eine wertvolle Kette gestohlen haben soll. Da sich die Garde um die Abwehr eines Orküberfalls^{••} in einem westlich gelegenen Dorf kümmern müsse, wurdest du gebeten, den zweistündigen Fußmarsch in den Rohrweihen alleine zu unternehmen. Der Rohrweihen ist ein großer Wald, der beim Adel gerne für Jagdausflüge genutzt wird, weil er reich an Wild und arm an Bedrohungen wie marodierenden Orkbanden sein soll.

Gleich am Nordrand des Rohrweihen soll ein Gebiet liegen, in dem auf einer Lichtung eine alte, längst verlassene Köhlerhütte steht. Gerüchte besagen, dass sich die beiden Diebe in diese Hütte zurückgezogen haben. Da die beiden über keine Kampferfahrung verfügen sollen, liegt es nun an dir allein, sie zu stellen und die gestohlene Kette zurückzubringen.

Schließlich hast du das kleine Wäldchen erreicht, in das nun der Pfad führt, dem du vom letzten Dorf aus gefolgt bist.

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.

Willst du dem Pfad folgen, was sicherlich am bequemsten ist (Abschnitt 5), oder dich lieber etwas abseits durchs Unterholz schlagen, um nicht so leicht entdeckt werden zu können (Abschnitt 3)?

• Rondra: Göttin von Ehre, Kampf und Mut. Ihr heiliges Tier ist die Löwin.

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



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

1

Du beobachtest die Lichtung etwa eine Stunde lang, bis du dir einigermaßen sicher bist, dass sich die Diebe in der Hütte aufhalten – und niemand sonst. Immer wieder machst du schemenhafte Bewegungen aus, bei denen es sich aber stets um dieselben zwei Personen handelt, einen Mann und eine Frau. Da wäre Er, groß, stark und ungelenk, und Sie, klein, zierlich, vermutlich flink und beweglich. Du traust ihr zu, eine Diebin zu sein, aber er wirkt tumb und ungeschickt. Vielleicht ist er ja nur ein Schläger, der ihr Ärger vom Leib halten soll?

Lege nun eine Fertigkeitssprobe auf Sinnesschärfe ab, die um +3 Punkte erleichtert ist.

Nun wird von dir eine **Fertigkeitssprobe** verlangt. Fertigkeitssproben 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 Körpertalenten einen Eintrag für Sinnesschärfe. Dort stehen drei Kürzel für **Eigenschaften** (KL für Klugheit, IN für Intuition und noch einmal IN für Intuition) sowie ein sogenannter **Fertigkeitswert (FW)** in Höhe von 5. Um eine 3W20-Probe abzulegen, musst du nun nacheinander drei **Eigenschaftsproben** auf die drei angegebenen **Eigenschaften** ablegen (für Sinnesschärfe: Klugheit, Intuition und Intuition). Wenn alle drei Proben gelungen sind, ist die gesamte **Fertigkeitssprobe** gelungen. Wenn dir eine der drei **Eigenschaftsproben** misslingen sollte, ist die **Fertigkeitssprobe** aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen Fertigkeiten verfügst du nämlich über **Fertigkeitspunkte** in Höhe deines **Fertigkeitswerts**. Deine Kriegerin hat beispielsweise einen **Fertigkeitswert** von 5 in Sinnesschärfe.

Fertigkeitspunkte kannst du bei einer **Fertigkeitssprobe** 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 **Fertigkeitssprobe** misslungen.

Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	4
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO		D	8
Sinnesschärfe	KL/IN/IN		D	5
Verbergen	MU/IN/GE	✓	C	2
Gesellschaftstalente				

Hierzu ein Beispiel: Nehmen wir an, du würfelst bei der Probe auf Sinnesschärfe für die Klugheitsprobe eine 13. Du hättest deinen Klugheitswert also um 2 Punkte überwürfelt. Du darfst aber 2 **Fertigkeitspunkte** (von 5, dem **Fertigkeitswert** in Sinnesschärfe) ausgeben und den Würfelwurf auf den Wert 11 absenken. Stellen wir uns nun weiterhin vor, die zweite **Eigenschaftssprobe** auf den Intuitionswert würde ohne Einsatz von **Fertigkeitspunkten** gelingen, dann hättest du vor der letzten 1W20-Probe noch immer 3 **Fertigkeitspunkte** zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf dürfte nun also sogar eine 16 anzeigen und die Probe auf Sinnesschärfe wäre dennoch gelungen, weil du in diesem Fall noch 3 Punkte ausgleichen könntest. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 17 auszugleichen.

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

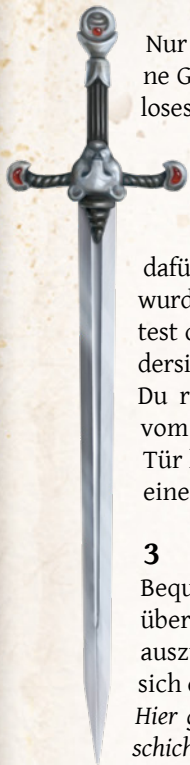
Wenn eine **Fertigkeitssprobe** erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten **Eigenschaftsproben** um den angegebenen Wert (hier +3) erleichtert. Eine erschwerte **Fertigkeitssprobe** (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten **Eigenschaftsproben** um den angegebenen Wert.

Versuche es nun und würfle die für deine Kriegerin geforderte, um +3 Punkte erleichterte Probe auf Sinnesschärfe! Du kannst hierbei aufgrund der Erleichterung von +3 jede der drei geforderten **Eigenschaften** (KL, IN und nochmal IN) um bis zu 3 Punkte überwürfeln, bevor du die **Fertigkeitspunkte** zum Ausgleichen heranziehen musst. Die modifizierten **Eigenschaftswerte** für diese Probe auf Sinnesschärfe betragen demnach 14 für Klugheit und 16 für Intuition, du würfelst also gegen 14, 16 und 16. Wenn dir die Probe auf Sinnesschärfe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 13 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 8.

2

„Du bist viel zu laut und gut sehen können wir dich auch“, hörst du eine laut rufende Frauenstimme aus dem Inneren der Hütte. „Du weißt jetzt, dass wir dich erwarten. Sobald du durch die Tür oder eines der Fenster stürmst, läufst du in meinen Säbel und Geldor prügelt dich grün und blau. Danach verschwinden wir von hier, und du schleppest dich mit ein bisschen Glück schwer verwundet nach Hause – oder stirbst hier in aller Einsamkeit. Also mach’ es uns allen leicht und verschwinde!“





Nur ehrloses Pack lauert im Hinterhalt – du hast deine Gegner also ganz richtig eingeschätzt. Und ehrloses Pack lügt. Nur weil die beiden bewaffnet und zu zweit sind, musst du nicht im Nachteil sein.

Du bist eine geübte Kämpferin, wenn auch vielleicht noch ein wenig unerfahren, aber du bist aus dreierlei Gründen hier: Du willst dafür sorgen, dass hier Gerechtigkeit herrscht, dir wurde eine Belohnung versprochen, und du möchtest dich im Kampf beweisen. Es wäre geradezu widersinnig, sich jetzt einschüchtern zu lassen.

Du richtest dich also auf, nimmst deinen Schild vom Rücken, ziehst dein Schwert und öffnest die Tür langsam (22), oder willst du sie lieber im Zuge eines Sturmlaufs eintreten (11)?

3

Bequem ist es nicht, durch das Unterholz zu laufen, über Wurzeln zu steigen und dornigen Sträuchern auszuweichen, aber nach etwa einer Stunde lichtet sich der Wald und du erreichst eine Lichtung (10).

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

4

Die Tür zur Hütte wird geräuschvoll aufgestoßen, und die Hauptfrau, die dich angeworben hat, fordert energisch zum Einhalten auf: „Senkt die Waffen!“

Dein leichtes Zögern quittiert sie mit einem strengen Blicken und einem herrisch gezischten: „Alle!“

Du starrst die Frau wütend an, dann entdeckst du vor der Hütte ein halbes Dutzend gräflicher Gardisten, die ein Auflehnen aussichtslos machen. Schließlich fügst du dich und lässt die Waffe sinken, woraufhin die Hauptfrau nähertritt und ihre Hand auf deine Schulter legt.

Mit festem Blick verkündet sie dann, dass du die Prüfung bestanden hättest: „Das war hervorragende Arbeit, Ihr habt uns nicht enttäuscht.“

Du nickst dankbar und ein wenig verwirrt, aber dein Gegenüber ignoriert die Geste und wendet sich stattdessen an die Diebe: „Weibelin, Soldat, ich danke Euch im Namen Graf Emmerans. Ihr könnt nun mit den anderen zurückkehren. Wir zwei“, dabei zeigt sie auf dich, „müssen noch zu einer Unterredung in die gräfliche Burg. Aber vorher gebe ich Euch natürlich noch die vereinbarte Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern.“

Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern und zusätzlich noch 2 Abenteurpunkte auf dem Heldenbogen.

Abenteurpunkte (AP) sind ein Maß für die Erfahrung, die deine Heldin macht. Was du mit diesen Abenteurpunkten anstellen kannst, wirst du erfahren, sobald du dein erstes Gruppenabenteuer hinter dich gebracht hast. Dieses Soloabenteuer ist nun jedenfalls erst einmal zu Ende. 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.



5

Es dauert etwa eine halbe Stunde, die du dem Pfad gefolgt bist, bis sich ein Stück vor dir eine Lichtung auftut (10).

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

6

Du findest ein Plätzchen hinter einem dichten Busch. Es ist zwar nicht sonderlich bequem und der Busch versperrt dir immer einen Teil des Sichtfeldes, egal wie du dich dahinter auch positionierst, aber immerhin bist du gut verborgen (1).

7

Ob man im Inneren der Hütte von dir Notiz genommen hat oder nicht, kannst du nicht mit Gewissheit sagen, aber es macht zumindest den Anschein, als hätte man dich nicht bemerkt. So kauerst du vor der Tür und überdenkst dein weiteres Vorgehen. Du könntest die Tür aufreißen und hineinstürmen, um die Diebe zu überraschen (20). Gleiches würde dir gelingen, wenn du an einer Fensteröffnung die Läden aufstößt und dort ins Innere eindringst (17). Vielleicht möchtest du dir aber auch einen Moment Zeit nehmen und durch den Türspalt ins Innere spähen (14).

8

Davon abgesehen, dass es zu dämmern begonnen hat und die Gelegenheit nun günstig für ein Eingreifen ist, hat sich nun auch eine Gruppe Ameisen dein Gebüsch als Nahrungsquelle auserkoren. Es wird also Zeit, zu gehen und zu handeln.

Willst du dich an die Hütte anschleichen, um anschließend leise in die Hütte einzudringen und die Diebe zu überraschen (18), möchtest du auf Heimlichkeit pfeifen und stattdessen das Überraschungsmoment mit einem Sturmloch samt anschließend einzutretender Tür nutzen (11), oder willst du ruhigen Schrittes auf die Hütte zu gehen und die Diebe laut rufend auffordern, sich zu ergeben (16)?

9

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

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.

Die Diebin greift dich mit ihrem Säbel an, dazu führst du eine 1W20-Probe auf seine AT in Höhe von 11 durch. Wenn die Attacke gelingt, was bei einem Würfelerggebnis von 11 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?



Das Schwarze Auge

Besondere Kampfwerte

Initiative
15

Ausweichen
7

Geschwindigkeit
8

Rüstungen

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

Lebenspunkte (LeP)

Max
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

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.

Waffen	AT	PA	TP
Langschwert & Schild	15	11	1W6+4
Langschwert	15	9	1W6+4
Schwerer Dolch	12	5	1W6+2
Waffenlos	12	7	1W6

Falls die Probe auf Ausweichen oder Parade misslungen ist, trifft der Angriff der Diebin. 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:

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 (im Falle der Kriegerin 38 Punkte). Wenn die Lebenspunkte einer Heldin dem Maximalwert entsprechen, ist sie vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte deine Kriegerin 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 Kriegerin 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 Kriegerin erleidet (wie viele Lebenspunkte sie also verliert), wenn sie Trefferpunkte einstecken muss, müssen die TP nun um den RS reduziert werden. Deine Kriegerin trägt einen Gambeson als Rüstung – dieser hat einen RS von 2.

Nachdem die Diebin ihren Angriff beendet hat, darf nun deine Kriegerin ihrerseits angreifen. Dafür würfelst du eine 1W20-Probe auf ihren **Attackewert (AT)**, die entweder misslingt oder gelingt. Nur wenn die Probe gelingt, muss die Diebin ihren Paradowert von 6 mit einer 1W20-Probe prüfen. Wenn ihre Parade misslingt, ermittelst du mit einem W6 die **Trefferpunkte**, die deine Kriegerin mit ihrem Schwert verursacht

Das Schwarze Auge

Rüstungen

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

Lebenspunkte (LeP)

(1W6+4 TP). Von diesen ziehst du den **Rüstungsschutz** der Diebin (RS 1) ab, um die **Schadenspunkte** zu ermitteln, um die du dann ihre **Lebenspunkte** von 27 Punkte reduzierst.

Nahkampfaffen				
Waffen	AT	PA	TP	Kampf
Langschwert & Schild	15	11	1W6+4	Schwerte
Langschwert	15	9	1W6+4	Schwerte
Schwerer Dolch	12	5	1W6+2	Dolch
Waffenlos	12	7	1W6	Räuber

Damit hat deine Kriegerin ihren Angriff beendet und die Diebin 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 der Diebin auf einen Angriff der Kriegerin und umgekehrt, bis der Kampf endet.

Diebin	
LeP 27	AW 6
AT 11	TP 1W6+3 (Säbel)
PA 6	RS 1

Dieser Kampf endet zum Glück nicht erst, wenn die Lebensenergie eines Kontrahenten auf 0 gesunken ist. Sollte die Lebensenergie der Diebin auf einen Wert unter 18 fallen, schlage bitte sofort Abschnitt 15 auf, es sei denn, deine Lebensenergie ist vorher unter den Wert 10 gefallen. In diesem Fall lies sofort bei Abschnitt 4 weiter.

10

Die kleine Lichtung ist fast kreisrund, hat einen Durchmesser von etwas mehr als 50 Schritt und ist mit Moosen und Gräsern bewachsen. Wesentlich interessanter sind für dich aber die alte Hütte in der Mitte der Lichtung und die beiden halb eingefallenen Köhleröfen, die dir die Gewissheit geben, am Ziel deiner Reise zu sein. Wenn die Gerüchte wahr sind, sollten sich die beiden Diebe hier aufhalten.

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

Es wäre demnach wohl unklug, einfach auf die Lichtung zu gehen, ohne sich ein Bild der Lage gemacht zu haben. Du fasst also den Plan, dich hinter einem

Gebüsch auf die Lauer zu legen und die Diebe ein wenig zu beobachten. Jetzt musst du nur noch eine geeignete Stelle finden. Lege dazu eine Intuitionsprobe +2 ab.



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 Kriegerin charakterisieren. Schlage nun die Seiten 2 und 3 des Heldenbogens der Kriegerin 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.

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

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.

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.

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 +2 erleichtert. In diesem Fall wird dein Intuitionswert von 13 also um +2 erhöht. Er beträgt für die Probe nun also $13 + 2 = 15$, weshalb der Würfel auch eine 15 anzeigen kann und die Probe dennoch gelungen ist.

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

Würfle nun also den W20 und schaue, ob dir die Probe gelungen (Abschnitt 21) oder misslungen (Abschnitt 6) ist.



11

Du stürmst auf die Tür zu, deine Waffe erhoben, deinen Schild am Arm. Mit der Schulter wirfst du dich gegen die morsche Holzkonstruktion, die sofort nachgibt und laut krachend nach innen schlägt. Der Aufprall hat dich selbst ein wenig abgebremst, ein Umstand, dem du nun dein Leben verdankst. Mit rudernden Armen fängst du dich gerade noch ab. Eine Handbreit von deiner Kehle entfernt schwebt die Spitze eines Säbels, gehalten von der keck lachenden Diebin. Ihr deutlich größerer Gefährte steht hinter ihr und stützt sich auf eine Keule. „Komm’ nur, Schätzchen“, spottet die Frau. „Wenn du dich in die Klinge stürzt, muss ich dich nicht einmal selbst töten.“ Du funkelst die Frau wütend an, wirfst dich nach hinten und reißt deinen Schild hoch, als der Säbel nach vorne schnellert (9).

12

Die Tür zur Hütte wird geräuschvoll aufgestoßen und die Hauptfrau, die dich angeworben hat, fordert energisch zum Einhalten auf: „Senkt die Waffen!“ Dein leichtes Zögern quittiert sie mit einem strengen Blicken und einem herrisch gezischten: „Alle!“ Du starrst die Frau wütend an, dann entdeckst du vor der Hütte ein halbes Dutzend gräflicher Gardisten, die ein Auflehnen aussichtslos machen. Schließlich fängst du dich und lässt die Waffe sinken, woraufhin die Hauptfrau näher tritt und ihre Hand auf deine Schulter legt. Mit festem Blick verkündet sie dann, dass du die Prüfung bestanden hättest: „Das war hervorragende Arbeit, Ihr habt uns nicht enttäuscht.“

Du nickst dankbar und ein wenig verwirrt, aber dein Gegenüber ignoriert die Geste und wendet sich stattdessen an die Diebe: „Weibelin, Soldat, ich danke Euch im Namen Graf Emmerans. Ihr könnt nun mit den anderen zurückkehren. Wir zwei“, dabei zeigt sie auf dich, „müssen noch zu einer Unterredung in die gräfliche Burg. Aber vorher gebe ich Euch natürlich noch die vereinbarte Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern und verdoppele sie sogar für Eure eindrucksvolle Leistung.“

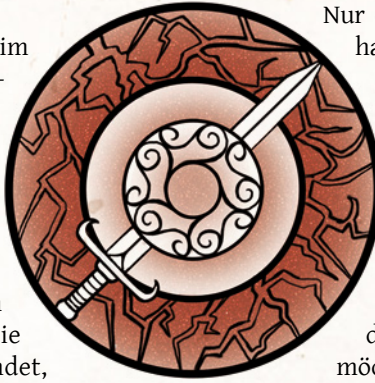
Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 8 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 6 deines Heldenbogens. Außerdem erhältst du für das bestandene Abenteuer auch **Abenteuerpunkte (AP)**. Diese sind ein Maß für die gesammelte Erfahrung deiner Heldin. Was du mit diesen Abenteuerpunkten anstellen kannst, 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.



13

Erst jetzt bemerkst du die Spuren im Gras. Der Bereich vor der Hütte ist zertrampelt worden, wobei du dir kaum vorstellen kannst, dass zwei Menschen alleine dafür verantwortlich sind. Auch wurde ein Teil der Gräser regelrecht herausgerupft oder abgefressen. Hier müssen also noch mehr Menschen gewesen sein, vermutlich auch einige Reittiere. Wenn sich die Kette noch im Besitz der Diebe befindet, solltest du langsam eingreifen, bevor die anderen wiederkommen und sich die Situation für dich deutlich verschlechtert (8).



14

Durch die kleine Öffnung kannst du nicht viel erkennen, aber was du siehst, gefällt dir ganz und gar nicht. Die Frau steht kampfbereit mit einem Säbel in der Hand mitten im Raum, sie starrt auf die Tür und scheint schon auf dich zu warten. Der große Kerl hält eine Keule und steht genau hinter hier. Du wagst es kaum zu atmen, es herrscht Stille, dann lässt die Frau die Schultern sinken und ruft laut: „Na schön, du hast dich angeschlichen und weißt inzwischen, dass wir dich erwarten. Sobald du durch die Tür oder eines der Fenster stürmst, läufst du in meinen Säbel und Geldor prügelt dich grün und blau. Danach verschwinden wir von hier, und du schleppst dich mit ein bisschen Glück schwer verwundet irgendwo hin – oder stirbst hier in aller Einsamkeit. Also mach' es uns allen leicht und verschwinde!“

Nur ehrloses Pack lauert im Hinterhalt – du hast deine Gegner also ganz richtig eingeschätzt. Und ehrloses Pack lügt. Nur weil die beiden bewaffnet und zu zweit sind, musst du nicht im Nachteil sein. Du bist eine geübte Kämpferin, wenn auch vielleicht noch ein wenig unerfahren, aber du bist aus dreierlei Gründen hier: Du willst dafür sorgen, dass hier Gerechtigkeit herrscht, dir wurde eine Belohnung versprochen, und du möchtest dich im Kampf beweisen. Es wäre ja geradezu widersinnig, sich jetzt einschüchtern zu lassen.

Du richtest dich auf, nimmst deinen Schild vom Rücken, ziehst dein Schwert und öffnest die Tür (22).

15

Die Diebin will gerade zu einem Konter ansetzen, da wird sie nach hinten von dir weggezogen. Der große Kerl gibt einen kehligen Grunzlaut von sich, dann schiebt er sich an der Frau vorbei und hebt seine Keule. Du nutzt deine Chance zum ersten Angriff.

Dieb

LeP 31

AT 10

PA 5

AW 6

TP 1W6+3 (Keule)

RS 3



Auch dieser Kampf endet nicht erst, wenn die Lebensenergie eines Kontrahenten auf 0 gesunken ist. Sollte die Lebensenergie des Diebes auf einen Wert unter 16 fallen, schlage bitte sofort Abschnitt 19 auf, es sei denn, deine Lebensenergie ist vorher unter den Wert 10 gefallen. In diesem Fall lies sofort bei Abschnitt 12 weiter.

16

Einen ehrenvollen Kampf zu gewinnen, führt zu Ruhm. Und ein Kampf ist ehrenvoll, wenn er offen ausgefochten wird. Manchmal ist es aber noch ruhmreicher, einen Kampf zu vermeiden, wenn der Gegner seine Unterlegenheit erkennen kann und erhobenen Hauptes kapituliert.

Du baust dich am Waldrand auf und rufst zur Hütte hinüber: „Diebesgesindel, ich weiß, dass ihr dort seid. Kommt heraus, ergebt euch, und händigt das Diebesgut aus, dann verschone ich eure Leben.“

Aus dem Inneren dringt lautes Gelächter an dein Ohr: „Sobald du durch die Tür oder eines der Fenster stürmst, läufst du in meinen Säbel und Geldor prügelt dich grün und blau. Danach verschwinden wir von hier und du schleppst dich mit ein bisschen Glück schwer verwundet irgendwo hin – oder stirbst hier in aller Einsamkeit. Also mach’ es uns allen leicht und verschwinde!“

Nur weil die beiden eine Waffe halten und zu zweit sind, musst du nicht im Nachteil sein. Du bist eine geübte Kämpferin, wenn auch vielleicht noch ein wenig unerfahren, aber du bist aus dreierlei Gründen hier: Du willst dafür sorgen, dass hier Gerechtigkeit herrscht, dir wurde eine Belohnung versprochen, und du möchtest dich im Kampf beweisen. Es wäre geradezu widersinnig, sich jetzt einschüchtern zu lassen.

Du richtest dich also auf, nimmst deinen Schild vom Rücken, ziehst dein Schwert und öffnest die Tür langsam (22), oder willst du sie lieber im Zuge eines Sturmelaufs eintreten (11)?

17

Du legst deinen Schild an, ziehst dein Schwert und reißt die Fensterläden auf, machst einen Satz durch die Öffnung ins Innere und kannst dich mit den Armen ruderd gerade noch abfangen. Eine Handbreit von deiner Kehle entfernt schwebt die Spitze eines Säbels, gehalten von der keck lachenden Diebin. Ihr deutlich größerer Gefährte steht hinter ihr und stützt sich auf eine Keule. „Komm’ nur, Schätzchen“, spottet die Frau. „Wenn du dich in die Klinge stürzt, muss ich dich nicht einmal selbst töten.“

Du funkelt die Frau wütend an, wirfst dich nach hinten und reißt deinen Schild hoch, als der Säbel nach vorne schnell (9).

18

Der Grasboden ist weich, sodass deine Schritte fast keine Geräusche machen, aber wenn jemand aus der Hütte guckt, dürfte er dich leicht entdecken können. Lege eine Fertigungsprobe auf dein Talent *Verbergen* ab, die um –1

erschwert ist. Falls die Probe trotzdem gelungen ist, geht es bei Abschnitt 7 weiter, ansonsten bei Abschnitt 2.

Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	D	8
Sinnesschärfe	KZ/GM/IN	D	5
Verbergen	MU/IN/GE	✓ C	2
Gesellschaftstalent			
Betören	MU/CH/CH	B	0

19

Die Tür zur Hütte wird geräuschvoll aufgestoßen und die Hauptfrau, die dich angeworben hat, fordert energisch zum Einhalten auf: „Senkt die Waffen!“

Dein leichtes Zögern quittiert sie mit einem strengen Blicken und einem herrisch gezischten: „Alle!“

Du starrst die Frau wütend an, dann entdeckst du vor der Hütte ein halbes Dutzend gräflicher Gardisten, die ein Auflehnen aussichtslos machen. Schließlich fügst du dich und lässt die Waffe sinken, woraufhin die Hauptfrau näher tritt und ihre Hand auf deine Schulter legt.

Mit festem Blick verkündet sie dann, dass du die Prüfung bestanden hättest:

„Das war hervorragende Arbeit, Ihr habt uns nicht enttäuscht.“

Du nickst dankbar und ein wenig verwirrt, aber dein Gegenüber ignoriert die Geste und wendet sich stattdessen an die Diebe: „Weibelin, Soldat, ich danke Euch im Namen Graf Emmerans. Ihr könnt nun mit den anderen zurückkehren. Wir zwei“, dabei zeigt sie auf dich, „müssen noch zu einer Unterredung in die gräfliche Burg. Aber vorher gebe ich Euch natürlich noch die vereinbarte Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern und verdreifache sie sogar für Eure überragende Leistung.“

Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 12 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 6 deines Heldenbogens. Außerdem erhältst du für das bestandene Abenteuer auch **Abenteuerpunkte**

(AP). Diese sind ein Maß für die gesammelte Erfahrung deiner Heldin. Was du mit diesen Abenteuerpunkten 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.

20

Du legst deinen Schild an, ziehst dein Schwert und reißt die Tür auf, machst einen Satz hinein und kannst dich mit den Armen rudern gerade noch abfangen. Eine Handbreit von deiner Kehle entfernt schwebt die Spitze eines Säbels, gehalten von der keck lachenden Diebin. Ihr deutlich größerer Gefährte steht hinter ihr und stützt sich auf eine Keule.

„Komm’ nur, Schätzchen“, spottet die Frau. „Wenn du dich in die Klinge stürzt, muss ich dich nicht einmal selbst töten.“ Du funkelt die Frau wütend an, wirfst dich nach hinten und reißt deinen Schild hoch, als der Säbel nach vorne schnell (9).

21

Du findest ein bequemes Plätzchen hinter einem dichten Busch, hast aber einen hervorragenden Blick auf die Lichtung (1).

22

Die Frau steht mit erhobenem Säbel keine drei Schritte hinter der Tür, dahinter erkennst du den deutlich größeren Mann. Mit der Linken hält sie ihn beschwichtigend zurück: „Sieh’ mal einer an, ich hätte gedacht, unsere Köpfe wären mehr wert. Aber gut, ich habe mich noch nie über eine gute Gelegenheit beschwert.“ Dann wird der Säbel nach vorne gestoßen (9).



AVENTURIEN

Leomara Bärenherz, die tapfere Kriegerin – „Diebesgut“

Unrecht geschieht überall, so auch in allen Regionen Aventuriens. Leomara Bärenherz weiß dies nur zu gut und stellt sich unehrenhaften Taten jeder Art mutig entgegen. Als Kriegerin mit Schild und Schwert begibt sie sich in dieser kleinen Geschichte auf die Suche nach einer Bande Gesetzesbrecher. Was wird sie erwarten?

Das liegt ganz in deiner Hand! „Diebesgut“ ist ein Soloabenteuer, das alleine, ohne Spielleiter und Spielgruppe erlebt werden kann. Du übernimmst hierbei die Rolle von Leomara und lernst aus erster Hand die typischen Einfälle und Lösungsansätze kennen, die sie als ehrenhafte Kriegerin auszeichnen. Welche Entscheidungen zum Ziel führen werden, musst du dabei selbst herausfinden, während du als Leomara die fantastische Welt Aventuriens in deinem ersten Abenteuer erkundest.

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

