

Das Schwarze Auge

Soloabenteuer



Schattenturm

SCHATTENTURM



Schön, du stehst im Erdgeschoss eines Turmes. Ein kreisrunder Grundriss, vier oder fünf Stockwerke, eine lange, sich entlang der Außenmauer emporwindende Treppe. 66 Stufen bis ins oberste Turmzimmer. Dunkelheit und Stille.

Du hast deine Ausbildung zum Magier in einem Turm wie diesem erlebt. Du hast im Erdgeschoss den Haushalt erledigt, dich im Zimmer darüber körperlich ertüchtigt, wenn es draußen wieder einmal in Strömen gegossen hat, im Labor deines Meisters studiert und ihm bei seinen Forschungen geholfen und in deinem Zimmer im obersten Stockwerk die Zauberformeln gelernt. Und du bist heimlich auf das Dach geschlichen, hast deinen Blick über die umliegenden Felder streifen lassen und dich gefragt, was du mit deinem Leben würdest anfangen wollen, wenn du erst deine Ausbildung vollendet hättest.

Jetzt bist du ein ausgebildeter Magier, und noch hast du deine Entscheidung nicht bereut, deinem Lehrmeister nicht weiter bei seinen Studien zu helfen, sondern in die Ferne zu ziehen, um Erfahrungen zu sammeln und so viel zu lernen, wie es dir nur möglich ist.

Du musst zugeben, dass du bereits viel gelernt hast, auch wenn der Großteil nicht die Art von Erfahrungen war, die du erwartet hattest. Du hast schnell festgestellt, dass zu viel Wein ein schlechter Begleiter für den Abend ist, dass sich gerade die abergläubische Landbevölkerung nicht beeindruckt von dir zeigt, sondern sich vor dir fürchtet, und dass aus irgendeinem Grund immer die hübscheste Bauertochter besonders abergläubisch ist. Bevor Borbarad, der finstere Dämonenmeister, die östlichen Lande verheerte, waren Zauberer hoch angesehen, aber diese Zeit ist vorbei, und du bist nicht in dieser schrecklichen Gegend im Osten unterwegs, sondern im beschaulichen Weiden, wo ein Schwert mehr zählt als ein Zauberstab. Jedenfalls meistens.

Die junge Hauptfrau der Garde, *Erlgard Hohenwald*, zeigte sich dir gegenüber jedoch nicht nur überraschend aufgeschlossen, sie hatte sogar einen Auftrag für dich. Zwar schien dir die Aufgabe arg simpel, aber du hast auch gelernt, dass man immer mehr Geld braucht, als man besitzt, und es immer schwerer zu verdienen ist, als es einem genehm ist. Den Folianten *Compendium Drakonis* aus einem Turm zu holen, schien dir eine wenig gefährliche, dafür aber auch wenig aufregende Aufgabe zu sein. Der Untertitel des gesuchten Werks – *Getreuliche Berichte von allerley geschupptem Gewyrm und Gezycht* – ließ dich nämlich vermuten, dass es sich hierbei eher um eine veraltete Sammlung von Halbwissen und Legenden handeln dürfte, als um ein respektables Nachschlagewerk zum Thema Drachenkunde.

Die angebotenen 4 Silbertaler wirkten in jedem Fall wie ein leicht verdienter Lohn.

Nun musst du aber zugeben, dass deine Vorstellungen von dem besagten Turm ein wenig anders waren. Es hieß, der Turm stünde in der gräflichen Burg – und das tut er auch, aber diese Information hatte die Erwartung geweckt, dass es ein belebter, vielleicht gar bewohnter Turm sei, und dass deine Aufgabe lediglich darin bestünde, das genannte Buch aus einem Regal zu nehmen und der zum Lesen zu ungebildeten Gardistin den Folianten zu übergeben.

Als die Frau nach eurem Handschlag deinen Namen notierte, warst du schon ein wenig stutzig geworden, jetzt zweifelst du aber endgültig an der Leichtigkeit deiner Aufgabe. Der Turm steht zwar mitten in der gräflichen Burg, aber der einzige Eingang, im Erdgeschoss zum Hof hin gelegen, war mit einer schweren Tür und mit einem Eisengitter verschlossen. Im Turm brennt außerdem keine einzige Lichtquelle, alle schießschartenförmigen Fensteröffnungen sind mit schweren Vorhängen verdeckt, und der Turm wurde in den letzten sieben Jahren angeblich nie betreten.

Du wendest dich noch einmal um, schaust durch die Türöffnung zur Gardistin, die dir aufmunternd zulächelt und dann die Tür wieder hinter dir schließt. Das Holz schlägt krachend zu, dann stehst du alleine in dem dunklen Turm.

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 den Helden dieser Erzählung hineinversetzt und für ihn Entscheidungen triffst, hier ein weiser Magier. Du wirst gleich vor eine Wahl gestellt, bei der du zuerst entscheidest, was als nächstes geschehen soll, und dann dort weiterliest, wo dich deine Entscheidung hinführt.

Lauschst du erst einmal ins Dunkel (Abschnitt 5), folgst du der Wendeltreppe im Dunkeln nach oben (Abschnitt



11) oder kümmerst du dich erst einmal um Licht (Abschnitt 1).

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

1

Eine Lampe oder eine Fackel besitzt du nicht, aber die Zeiten, in denen du eine Lampe oder Fackel als Lichtquelle benötigt hast, sind auch schon lange vorbei. Mit einem Lächeln betrachtest du deinen Zauberstab: ein Statussymbol deiner Zunft, eine Waffe – und ein praktisches Werkzeug, das nicht nur beim Wandern nützlich ist. Du konzentrierst dich auf die Magie und schon entzündet sich das obere Ende deines Zauberstabs zu einer gelblich lodernden Flamme, einer magischen Fackel, die weder rußt noch deinen Zauberstab verzehrt.

Du hast soeben zum ersten Mal einen Stabzauber angewandt, die Ewige Flamme. Ein Magier erlernt im Laufe seines Lebens mehrere Zauber, von denen er die meisten auch ohne seinen Stab sprechen kann. Allerdings gibt es auch Zauberei, die in seinen Stab gebunden werden kann. Diese Art der Zauberei gelingt immer, sobald sie aktiviert wird, aber es kostet den Magier ein kleines bisschen seiner magischen Kraft, sie zu verwenden.

Um Zauber zu wirken benötigt man eine magische Kraft, die beim Zaubern verbraucht wird: die **Astralenergie (AE)**. Alle Magiebegabten in Aventurien, wie etwa dein Magier und auch die Elfe, sind wie ein magischer Akku mit dieser Astralenergie gefüllt. Wie viel Astralenergie dein Magier im Moment gespeichert hat, verrät dir die Anzahl der **Astralpunkte (AsP)**, die auf dem Heldenbogen auf Seite 7 vermerkt sind. Dieser Wert beträgt für deinen Magier 39. Da dein Magier in diesem Abenteuer bis zu diesem Moment noch nicht gezaubert hat und noch keine Astralenergie verbraucht hat, sind seine **aktuellen Astralpunkte** und seine **maximalen Astralpunkte** in diesem Moment identisch.

Astralpunkte (AsP)	
Max	Aktuell
41	
Tradition:	Magier

Immer dann, wenn dein Magier seinen Zauberstab für maximal eine Stunde zur magischen Fackel umwandeln möchte, kann er dies einfach so tun, es kostet ihn aber jedes Mal 1 AsP. Sollte die Astralenergie deines Magiers auf 0 AsP gefallen sein, misslingt der Stabzauber automatisch.

Reduziere deine Astralenergie nun auf 38 AsP, und lies dann mit der magisch leuchtenden Fackel in der Hand bei Abschnitt 14 weiter.

2

Du entdeckst nichts außer alten Möbeln. Vielleicht hast du das gesuchte Buch hier übersehen, aber es würde dich wundern, wenn es sich, achtlos hierher geworfen, unter den alten Möbeln verbergen würde. Es scheint dir klüger, weiter oben im Turm nach dem Buch zu suchen. Notfalls kannst du auch jederzeit wieder hinab steigen. Bei Abschnitt 13 steigst du die Wendeltreppe weiter hinauf.

3

Mit großen Schritten eilst du nach oben, den Stab mit beiden Händen fest greifend. Ein Kampf scheint dir unabweichlich, also willst du wenigstens noch einen festen Stand haben, wenn es schon zum Unvermeidlichen kommt.

Die Gestalt, die auf dich zukommt, ist ein Skelett, das von irgendeinem verrückten Magier beschworen worden sein muss. Es fasziniert dich immer wieder, wie man in Situationen von Gefahr und Bedrohung plötzlich einen Blick für Details entwickelt: Das Skelett muss sehr alt sein, jedenfalls alt genug, dass keine Fleischreste mehr an dem Untoten kleben.

Auch die Waffe hat schon besser Zeiten gesehen, das vermeintlich uralte Kurzschwert sieht verrostet aus. Nichtsdestotrotz geht eine ernste Gefahr von dem Skelett aus, und als wollte es deinen Gedanken bestätigen, greift es dich auch schon an (24).



4

Wachs und weiße Krümel. Wachs, weiße Krümel. Kreide? Wachs und Kreide? Du machst einen Schritt zurück und schaut noch einmal auf die Wachsflächen. Es sind insgesamt sieben. Wachs und Kreide. Hier wurde ein siebenzackiger Stern gezeichnet, ein sogenanntes Heptagramm, allerdings wurde er wieder weggewischt. Deswegen der saubere Boden. Aber an den Eckpunkten standen Kerzen, dort, wo das getrocknete Wachs zwischen den Holzdielen klebt.



Ein Heptagramm, es wurde mit Kreide gezeichnet und dann wieder verborgen. Dir läuft ein Schauer über den Rücken, schließlich wurdest du während deiner Ausbildung eindringlich und oft genug gewarnt, dich nicht auf die schwarzen Künste einzulassen. Hier wurde etwas beschworen, etwas Widernatürliches!

Du beschließt, umso vorsichtiger zu sein und diesen unheiligen Ort so schnell es geht wieder zu verlassen, dann machst du dich auf den Weg zu Abschnitt 23.

5

Du lauschst – und hörst nichts. Gar nichts. Ob das ein gutes oder ein schlechtes Zeichen ist, vermagst du nicht zu entscheiden.

Die Stille bereitet dir zunehmend Unbehagen, und es wird dich dem gesuchten Folianten auch nicht näherbringen, hier zu verharren. Also beschließt du, der Treppe im Dunkeln zu folgen (11), oder erst einmal für Licht zu sorgen (1).

6

Du bist dir sicher, dass Wachs in alten Türmen nichts Ungewöhnliches ist, ebenso wie Staub oder Krümel. Dass hier kein Staub zu finden ist, macht dich allerdings stutzig. Wer sollte hier gefegt haben, wenn sich doch schon seit Jahren niemand in den Turm gewagt haben soll?

Du beschließt, umso vorsichtiger zu sein, dann machst du dich auf den Weg zu Abschnitt 23.



7

Du konzentrierst dich, dann murmelst du die Formel und versuchst, den Zauber MOTORICUS zu wirken. Lege nun eine Fertigungsprobe auf den Zauber MOTORICUS 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? Dein Magier beherrscht acht verschiedene Zaubere. Du findest diese, auf dem Heldenbogen des Magiers auf den Seiten 6 bis 9. Der BALSAM heilt den Magier oder eine andere Person, der BLITZ DICH FIND blendet einen Gegner, der IGNIFAXIUS ist ein Kampfzauber, der einen Gegner mit einem Flammenstrahl verbrennt, der RESPONDAMI zwingt ein Gegenüber, die Wahrheit zu sagen, und der MOTORICUS bewegt Dinge, ohne dass man sie berühren muss.

Es gilt im Moment, einen Riegel zu verschieben, den du nicht berühren kannst. Der MOTORICUS ist daher genau der passende Zauber für diese Situation!

Zunächst legst du fest, wie der Zauber genau wirken soll. Im Falle des MOTORICUS ist damit die Entscheidung darüber gemeint, was du wohin bewegen möchtest, hier also der Riegel der Falltür, den du zur Seite schieben willst, damit du die Falltür öffnen kannst.

Motoricus			
Probe	FW	AsP-Kosten	Zauberdauer
KL/FF/KK	4	4 AsP	2 Aktionen
Reichweite	Wirkungsdauer	Tradition	StF
8 Schritt	5 Minuten	Magier	B

Der Zaubende kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal 5 Schritt pro Aktion und dürfen maximal so viel wiegen wie ein Schwert (also etwa 1 Stein). Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine Probe auf Kraftakt nötig.

Sobald du die genaue Wirkungsweise des Zaubers festgelegt hast, wird eine Fertigungsprobe abgelegt – im Falle des MOTORICUS auf KL, FF und KK. Der Fertigkeitswert des Magiers für diesen Zauber beträgt 4 (Fertigungsproben auf Zauber können genau wie andere Fertigungsproben auch durch Modifikatoren erschwert oder erleichtert sein.)

Wenn die Fertigungsprobe für einen Zauber gelungen ist, muss der Zaubende 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 an dir – zaubere und versuche, den Riegel zu bewegen! Falls dir die Probe misslungen ist, du aber noch über genügend AsP verfügst, kannst du einen zweiten Versuch wagen. Wenn dir der erste oder zweite Versuch gelungen ist, geht es bei Abschnitt 10 weiter, andernfalls bei Abschnitt 18.

8

Das Skelett hält plötzlich in der Bewegung inne, versteift sich kurz, dann kippt es einfach um. Der Aufprall lässt Knochen splintern, Rippen brechen und den Schädel durch den Raum rollen. Was auch immer das Skelett beseelt hat, ist schlagartig verschwunden, fast so, als hätte sich eine gefangene Seele befreit.

Nach einem Moment der Stille blickst du dich vorsichtig im Raum um. Du erkennst, dass du dich in einer alten, verlassenen Bibliothek befindest, in der zwischen hohen Regalen ein schwerer, kreisrunder Eichenholztisch steht. Auf diesem liegt unter einer dicken Staubschicht das *Compendium Drakonis*. Du atmest schwer aus und schreckst kurz auf, als du hinter dir ein weiteres Aufatmen vernimmst. Als du dich ruckartig umdrehst, erwartet dich aber keine weitere untote Gestalt, sondern die junge Gardehauptfrau, die dich angeworben hatte, um das Buch aus dieser Bibliothek zu beschaffen. Anerkennend nickt sie dir zu.

„Ich bin sehr beeindruckt.“ Da sie deinen fragenden Blick bemerkt, fährt sie fort: „Vor vielen Jahren hatte sich ein Magier mit Erlaubnis des Grafen in diesen Turm für seine Forschungen zurückgezogen, über die er, wie man sich erzählt, den Verstand verloren hatte. Was aus ihm wurde, konnte niemand mit Sicherheit sagen, da er den Turm von innen magisch verschlossen hatte. Erst vor sieben Jahren fiel der Zauber vom Turm ab, aber das Gemäuer galt als verflucht, und es war lange Zeit durch gräflichen Erlass untersagt, den Turm zu betreten. Erst jüngst wurde diese Bestimmung durch Graf Emmeran zurückgenommen, da er in der Turmbibliothek den von euch gefundenen Folianten vermutete und diesen bergen lassen wollte. Ihr habt diese Aufgabe ohne Tadel bewältigt und euch dabei nicht nur als zuverlässig und kundig, sondern auch als wehrhaft bewiesen. Es sind Männer eures Schlags, die wir suchen – und nun auch gefunden haben. Wir sollten uns nicht länger hier aufhalten, stattdessen müssen wir zu einer Unterredung in der gräflichen Burg. Aber bevor ich es vergessen, bitte nehmt die ausgehandelte Entlohnung entgegen – sowie einen Bonus für den unerwarteten Kampf gegen dieses widernatürliche Skelett“

Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 12 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 10 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.

9

Ein sanfter Windstoß, fast nur ein Hauch, weht durch das Treppenhaus. Und er trägt einen süßlichen Geruch mit sich, der dich frösteln lässt, auch wenn du den Ursprung nicht identifizieren kannst (22).

10

Wie von Geisterhand bewegt sich der Riegel, das spürst du. Du kannst ihn förmlich greifen, auch wenn du ihn nicht wirklich berühren kannst. Schließlich spürst du, dass die Falltür entriegelt wurde (16).

11

Vier Stufen schaffst du, dann bleibst du zum ersten Mal hängen und schlägst fast der Länge nach hin. Auf der siebten Stufe wiederholst du das Stolpern, dann fragst du dich, ob es wohl ein Geländer zur Innenseite des Turmes gibt oder ob du dort in die düstere Tiefe stürzen könntest. Du bist dir nicht sicher, aber durch vorsichtiges Tasten mit der Hand findest du nichts, was dir Halt geben oder dich vor einem Sturz bewahren könnte. Hier weiter durch die Dunkelheit zu stolpern, mag vielleicht die eine oder andere Gefahr fernhalten, macht dafür aber einen Genickbruch mit jedem Schritt wahrscheinlicher.

Es wird Zeit, für Licht zu sorgen (1).

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



12

Muffiger Geruch, ein kalter Hauch, der den ganzen Körper frösteln lässt? Ein verlassener Turm, mitten in einer Feste? Ein verriegeltes Stockwerk, in dem sich jemand eingeschlossen hat – oder eingesperrt wurde. Ein Gefängnis für ein Wesen, das sich nicht hätte selbst befreien können? Ein Gefängnis, das nur ein Magier betreten soll? Du fragst dich, ob in diesem Stockwerk vielleicht ein unheimliches Wesen eingesperrt wurde, wie ein Dämon oder ein Untoter, den irgendjemand hier beschworen hat.

Vielleicht war die Freude verfrüht, eine Möglichkeit zum Öffnen der Falltür gefunden zu haben – und tatsächlich lässt dich erst ein knackendes Geräusch zusammenzucken, dann die Gestalt, die du aus dem Dunkel auf dich zukommen siehst (3).

13

Zwanzig Stufen weiter oben erreichst du ein weiteres Stockwerk. Dieses ist leer, vermutlich hat jemand die gesamte Einrichtung aus diesem Stockwerk in das darunter liegende gebracht.

Möchtest du den leeren Raum gleich hinter dir lassen (23) oder dich genauer umschauen, auch wenn das womöglich Zeitverschwendung ist (15)?

14

Du folgst der Wendeltreppe ins erste Stockwerk, wo du einen großen Raum erreichst, in dem sich allerlei Möbel stapeln. Die meisten sind mit Spinnenweben versehen, mit Staub bedeckt und teilweise beschädigt oder sogar in zwei oder noch mehr Teile zerbrochen.

Du willst schon weitergehen, da hältst du plötzlich doch inne.

Lege eine *Intuitionsprobe* +1 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 deinen Magier charakterisieren. Schlage nun die Seiten 2 und 3 des Heldenbogens des Magiers 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.

MU	KL	IN	CH
12	15	14	14
Mut	Klugheit	Intuition	Charisma
Fingerfertigkeit	Gewandtheit	Konstitution	Körperkraft
13	11	11	9
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.





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 Probe gelungen (Abschnitt 9) oder misslungen (Abschnitt 19) ist.

15

Kerzenwachs. Außer Kerzenwachs findest du nichts. Nicht einmal Staub in nennenswerter Menge. Ein paar weiße Krümel hier und dort, aber außer dem auf dem Boden klebenden Kerzenwachs und den Krümeln ist das Zimmer tatsächlich leer.

Lege eine Fertigkeitsprobe auf dein Talent *Magiekunde* ab, die um +2 Punkte erleichtert ist. Eine gelungene Probe führt dich zu Abschnitt 4, eine misslungene zu Abschnitt 6.

16

Beherzt schiebst du die Falltür nach oben, dann weht dir ein kalter Hauch von oben entgegen, der einen muffigen Geruch zu dir trägt. Du hebst deinen Stab empor, um das nächste Stockwerk auszuleuchten, doch dann hältst du plötzlich inne.

Lege eine unmodifizierte Fertigkeitsprobe auf das Talent *Magiekunde* ab! Wenn sie gelingt, geht es bei Abschnitt 12 weiter, andernfalls musst du Abschnitt 20 lesen.



17

Du entdeckst nichts außer alten Möbeln: Stühle, Tische, Schränke und ein alter Sarg, dessen Deckel fehlt. Nun, die Ausstattung mag ein wenig morbide sein, aber in einem Turm wie diesem, den nur ein Magier betreten kann, während sich die Hauptfrau hinter der Eingangstür versteckt hält, scheint dir auch ein Sarg kein ungewöhnliches Möbelstück zu sein.

Auf jeden Fall bist du dir sicher, das gesuchte Buch hier nicht übersehen zu haben. Es scheint dir klüger, weiter oben im Turm nach dem Buch zu suchen. Notfalls kannst du auch jederzeit wieder hinab steigen.

Bei Abschnitt 13 steigst du die Wendeltreppe weiter hinauf.

18

Es ist frustrierend, aber der Balken will sich einfach nicht bewegen. Du spürst ihn fast, aber du kannst ihn nicht greifen.

Enttäuscht brichst du deinen Zauberversuch ab, da hörst du plötzlich ein scharrendes Geräusch. Du spähist durch den Spalt und siehst, dass der Riegel verschwunden ist. Warst du etwa doch erfolgreich? Hat allein der Zauberversuch einen Entriegelungsmechanismus gelöst? Wie eine Türklingel für Magier?

Egal, wie es dazu kam, du bist froh, dass die Tür entriegelt ist (16).

19

Irgendetwas ist da, aber du kannst nicht greifen, was es ist. Vielleicht hast du es dir aber auch nur eingebildet (22).

20

Für einen kurzen Moment ist es wie früher, wenn dein Meister dir eine Herausforderung geboten und du diese erfolgreich bewältigt hast. Es war deine Aufgabe, dieses Stockwerk zu betreten, und in dir breitet sich deswegen ein wohliges Hochgefühl aus. Du hast es geschafft und – plötzlich ist das Hochgefühl verflogen. In der realen Welt wartet auf eine gelöste Herausforderung nicht immer nur ein Lob, manchmal ist es keine Belohnung, sondern nur eine weitere Herausforderung.

Ein knackendes Geräusch lässt dich zusammensucken, dann die Gestalt, die du aus dem Dunkel auf dich zukommen siehst (3).

21

Du taumelst nach dem Treffer, den dir das Skelett zugefügt hat, und versuchst das Gleichgewicht wiederzugewinnen. Als du wieder fest auf den Beinen stehst und deinen Gegner in den Blick nehmen willst, bemerkst du erstaunt, dass das Skelett kopflos vor dir steht und versteift in der Bewegung innehält. Dann kippt es einfach



um. Der Aufprall lässt Knochen splintern und Rippen brechen. Was auch immer das Skelett beseelt hat, ist schlagartig verschwunden, fast so, als hätte sich eine gefangene Seele befreit. Überrascht entdeckst du neben dir die junge Gardehauptfrau, die dich angeworben hatte, um das Buch aus dem Turm zu beschaffen. Anerkennend nickt sie dir zu, und du erwidertest anerkennend ihren Blick, als du den Holzscheit auf dem Boden entdeckst, mit dem sie den Kopf des Skeletts getroffen haben muss.

„Es erschien mir sicherer, euch für den Fall einer unangenehmen Überraschung in diesen Gemäuern zu folgen“, erklärt sie dir. „Aber lasst mich euch sagen, dass ich dennoch beeindruckt von eurem Mut bin. Sich einem unheiligen Wesen wie einem Skelett alleine im Kampf zu stellen – das vermögen nur wenige!“ Als sie deinen fragenden Gesichtsausdruck bemerkt, fährt sie fort: „Vor vielen Jahren hatte sich ein Magier mit der Erlaubnis des Grafen in diesen Turm für seine Forschungen zurückgezogen, über die er, wie man sich erzählt, den Verstand verloren hatte. Was aus ihm wurde, konnte niemand mit Sicherheit sagen, da er den Turm von innen magisch verschlossen hatte. Erst vor sieben Jahren fiel der Zauber vom Turm ab, aber das Gemäuer galt als verflucht, und es war lange Zeit durch gräflichen Erlass untersagt, den Turm zu betreten. Erst jüngst wurde diese Bestimmung durch Graf Emmeran zurückgenommen, da er hier im Turm den Folianten vermutet und bergen lassen will, für den ich euch ausgeschickt habe.“ Während die Gardehauptfrau mit dir sprach, hattest du

dich im Raum umgeblickt und dabei bemerkt, dass ihr euch in einer alten, verlassenen Bibliothek befindet, in der zwischen hohen Regalen ein schwerer, kreisrunder Eichenholztisch steht. Auf diesem liegt unter einer dicken Staubschicht ein Buch. Neugierig gehst du darauf zu und erkennst das *Compendium Drakonis*. Stolz präsentierst du den Folianten deiner Auftraggeberin, die daraufhin erneut das Wort an dich richtet:

„Hervorragend! Ihr habt eure Aufgabe bewältigt und auch dabei als gleichermaßen zuverlässig und mutig erwiesen. Es sind Männer eures Schlags, die wir suchen – und nun auch gefunden haben. Wir sollten uns aber nicht länger hier aufhalten, stattdessen müssen wir zu einer Unterredung in der gräflichen Burg. Bevor ich es vergesse, bitte nehmt die ausgehandelte Entlohnung entgegen, sowie einen kleinen Bonus für den unerwarteten Kampf gegen dieses widernatürliche Skelett.“

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 **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.

22

Du schiebst den Gedanken beiseite, dann machst du einen weiteren Schritt nach oben – und hältst sogleich wieder inne. Vielleicht solltest du den Stapel mit den alten Möbeln doch noch einmal genauer betrachten. Du trittst eine Stufe zurück, verlässt die Treppe und schwenkst deinen noch immer wie eine Fackel brennenden Zauberstab hin und her.

Lege eine Fertigungsprobe auf **Sinnesschärfe** 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.



Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	3
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	D 2
Verbergen	MU/IN/GE	0

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 2. 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 Fertigkeitsprobe gelungen. Wenn dir eine der drei Eigenschaftsproben misslingen sollte, ist die Fertigkeitsprobe aber noch nicht automatisch gescheitert. In vielen Fertigkeiten verfügst du nämlich über **Fertigkeitspunkte** in Höhe deines Fertigkeitswerts. Dein Magier hat beispielsweise einen Fertigkeitswert von 2 in Sinnesschärfe. Fertigkeitspunkte kannst du bei einer Fertigkeitsprobe 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 Fertigkeitsprobe misslungen. Hierzu ein Beispiel: Nehmen wir an, du würfelst bei der Probe auf Sinnesschärfe für die Klugheitsprobe eine 16. Du hättest deinen Klugheitswert also um 1 Punkt überwürfelt. Du darfst aber 1 Fertigkeitspunkt (von 2, dem Fertigkeitswert in Sinnesschärfe) ausgeben und den Würfelwurf auf den Wert 15 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 1 Fertigkeitspunkt zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf dürfte nun also sogar eine 15 anzeigen und die Probe auf Sinnesschärfe wäre dennoch gelungen, weil du in diesem Fall noch 1 Punkt ausgleichen könntest. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 16 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 Fertigkeitsprobe erleichtert ist, dann ist jede der beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert (hier +2) erleichtert. Eine erschwerte Fertigkeitsprobe (negativer Zahlenwert bei der Probe) führt zur Erschwerung aller drei beteiligten Eigenschaftsproben um den angegebenen Wert.

Versuche es nun und würfle die um +2 Punkte erleichterte Probe auf Sinnesschärfe. Du kannst hierbei aufgrund der Erleichterung von +2 jede der drei geforderten Eigenschaften (KL, IN und nochmal IN) um bis zu 2 Punkte überwürfeln, bevor du die Fertigkeitspunkte zum Ausgleichen heranziehen musst. Die modifizierten Eigenschaftswerte für diese Probe auf Sinnesschärfe betragen demnach 17 für Klugheit und 16 für Intuition, du würfelst also gegen 17, 16 und 16. Wenn sie dir gelungen ist, geht es bei Abschnitt 17 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 2.

23

Du folgst der Treppe weitere zwanzig Stufen nach oben, dann endet sie vor einer Falltür. Vorsichtig versuchst du, die Klappe noch oben aufzustoßen, aber die Tür ist verschlossen. Du hebst deinen Stab empor und spähist durch einen Spalt zwischen den Holzbalken, dann entdeckst du den Balken, der die Falltür zu blockieren scheint. Hier wird dich nur ein Zauber weiterbringen (7).

24

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 deinen Helden würfeln.

Für den Kampf sind einige Werte wichtig, die du auf Seite 4 bis 5 deines Heldenbogens findest: **Attacke (AT)** und **Parade (PA)** geben an, wie gut du 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 deiner 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.

Das Skelett greift dich mit seinem Kurzschwert an, dazu führst du eine 1W20-Probe auf seine AT in Höhe von 9 durch. Wenn die Attacke gelingt, was bei einem Würfelergebnis von 9 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?

Nahkampfwaffen			
Waffen	AT	PA	TP
Magierstab	9	9	1W6+2
Dolch	7	4	1W6+1
Waffenlos	7	4	1W6

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.

Das Schwarze Auge

Besondere Kampfwerte

Initiative
12

Ausweichen
6

Geschwindigkeit
8

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Magierstab	9	9	1W6+2
Dolch	7	4	1W6+1

Lebenspunkte (LeP)

Max.
27

Aktuell

Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Stangenwaffen	GE/KK 16	-1/+3
Dolche	GE/KK 15	0/0

blockt 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 Skeletts. Um festzustellen, wie viel Schaden du dabei nimmst, werden zunächst die **Trefferpunkte (TP)** des Kurzschwerts ermittelt. Ein Kurzsword verursacht 1W6+2 Trefferpunkte. Würfle einen sechsseitigen Würfel und addiere zum Würfelergebnis 2 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**

Das Schwarze Auge

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Normale Kleidung	0	0	

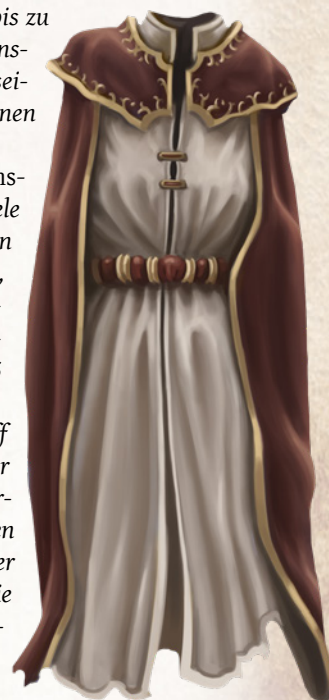
Schadenspunkte werden von den **Lebenspunkten (LeP)** abgezogen - wenn der RS die TP übersteigt und dadurch negative SP entstehen würden, werden diese wie „0“ behandelt.

Die Gesamtheit der Lebenspunkte bezeichnen wir als **Lebensenergie (LE)**. Die Lebenspunkte haben einen Maximalwert (im Falle des Magiers 27 Punkte). Wenn die Lebenspunkte einer Heldin dem Maximalwert entsprechen, ist sie vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte dein Magier im Moment hat, ist auf dem Heldenbogen auf Seite 5 vermerkt. Sollten die LeP auf 0 oder darunter sinken, ist dein Held handlungsunfähig und stirbt innerhalb kürzester Zeit. Da

dein Magier in diesem Abenteuer bis zu diesem Moment noch keine Schadenspunkte erlitten hat, entsprechen seine **aktuellen Lebenspunkte** seinen **maximalen Lebenspunkten**.

Um zu ermitteln, wie viele Schadenspunkte dein Magier erleidet (wie viele Lebenspunkte er also verliert), wenn er Trefferpunkte einstecken muss, müssen die TP nun um den RS reduziert werden. Dein Magier trägt keine Rüstung – das bedeutet, sein RS beträgt normalerweise 0.

Nachdem das Skelett seinen Angriff beendet hat, darf nun dein Magier seinerseits angreifen. Dafür würfelst du eine 1W20-Probe auf seinen **Attackewert (AT)**, die entweder misslingt oder gelingt. Nur wenn die Probe gelingt, muss das Skelett seinen Paradowert von 6 mit einer 1W20-Probe prüfen. Wenn seine Parade misslingt, ermittelst du mit einem W6 die **Trefferpunkte**, die dein Magier mit seinem Stab verursacht (1W6+2 TP). Da das Skelett keine Rüstung trägt, entsprechen die **Trefferpunkte (TP)** in diesem Fall direkt den **Schadenspunkten (SP)**, um die du dann seine **Lebenspunkte** von 27 Punkte reduzierst.



Das Schwarze Auge

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP
Magierstab	9	9	1W6+2
Dolch	7	4	1W6+1



Damit hat dein Magier seinen Angriff beendet und das Skelett 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 Skeletts auf einen Angriff des Magiers und umgekehrt, bis der Kampf endet.

Skelett

LeP 14

AT 9

PA 6

AW 6

TP 1W6+2 (Kurzschwert)

RS 0

Wenn die Lebensenergie des Skeletts auf den Wert 0 oder darunter fällt, schlage bitte sofort Abschnitt 8 auf, es sei denn, deine Lebensenergie ist vorher unter den Wert 10 gefallen. In diesem Fall lies sofort bei Abschnitt 21 weiter.



AVENTURIEN

Hesindian Schlangentreu, der kluge Magier – „Schattenturm“

Gelehrt und wortgewandt weiß sich Hesindian Schlangentreu bei jedem geistigen Kräfteressen bestens zu verteidigen. Sollte dies einmal nicht genügen, stellt sich der Magier seinen Gegnern mit mächtigen Zaubern entgegen. Aventurien ist ein Kontinent voller Gefahren und Abenteuer, und in dieser kleinen Geschichte lernt Hesindian, dass selbst die vertrautesten Orte ungeahnte Geheimnisse verbergen können.

Ob er diese Herausforderung bewältigt, liegt dabei ganz in deinen Händen! Dieses Soloabenteuer kann alleine, ganz ohne Spielleiter und Spielgruppe gespielt werden. Aus der Sicht Hesindians lernst du dabei die typischen Ideen und Gedankengänge eines Magiers kennen, wobei du entscheidest, welche dieser Einfälle von ihm in die Tat umgesetzt werden! Wirst du das Geheimnis des Schattenturmes lüften können?

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

