

Das Schwarze Auge

Soloabenteuer



Giftzwerg

GIFTZWERG



Du fühlst dich endlich wieder heimisch, hier unter Tage, hier in einem dunklen Keller. Die meisten Menschen würden sich unwohl fühlen, eingengt und beklemmt. Aber du bist kein Mensch, und die dunkle Welt unter Tage ist dir vertrauter als die offenen Landschaften an der Oberfläche. Unter freiem Himmel droht schließlich ständig die Gefahr, dass sich ein klauenbewährter Drache aus luftiger Höhe herabstürzt, um einen tapferen Zwerg wie dich zu töten und an sein Gold zu kommen. Schon seit Anbeginn der Zeit werden diese geschuppten Ungeheuer von einer unstillbaren Gier nach Gold und Edelsteinen angetrieben. Irgendwann wurde das selbst dem alten Väterchen Angrosch zu viel, und er erschuf

• Angrosch – bei den Menschen Ingerimm, einer der Zwölfgötter.

die Zwerge, um die Schätze der Erde vor dem Drachengezücht zu bewahren. Seit Tausenden von Jahren kämpft das tapfere Volk der Angroschim – wie die Zwerge sich selbst nach ihrem Schöpfer nennen – nun schon gegen

die Drachen, und es wurde so manche große Schlacht geschlagen. Die bekannteste von ihnen ist die Schlacht des Himmelsfeuers, aber die ist nun schon über 8000 Jahre her. Hier in diesem Keller wird dir wohl kaum ein Drache gefährlich werden, an der Oberfläche kann das aber schnell ganz anders aussehen, vor allem, weil es in dieser Gegend noch so einige Drachen geben soll.

Dir ist bewusst, dass alleine der Gedanke womöglich wahnhaft klingt, aber einerseits sind Drachen eine durchaus reale und vor allem heimtückische Gefahr, wie dein Onkel Orxolosch erfahren musste, und andererseits lässt du dir schon aus Trotz nicht vorwerfen, ein Feigling zu sein. Es gibt nicht viele Vertreter deiner Art, jedenfalls nicht im Vergleich zu den deutlich größer gewachsenen Menschen, und von den wenigen Zwergen verlassen nur die wenigsten ihre heimatlichen Stollen und Bingen. Es war dir bisher nicht vergönnt, eine der wenigen Zwergfrauen für dich zu erobern, und als du im Eingangstollen eurer heimatlichen Zwergenbinge stehend auf die Wälder der Umgebung herabgeblickt hast, kam dir ein Plan in den Sinn: Du wolltest die Welt hinter dem Horizont erkunden.

• Eine Zwergenbinge ist eine unterirdische Bergbausiedlung der Zwerge.

Weit bist du allerdings bislang nicht gekommen, wie du ehrlich zugeben musst. Der Besuch eines Menschengasthauses war ein erstes Abenteuer, keine anderthalb Tagesmärsche von deiner Heimat entfernt. Leider endete dieses Abenteuer weder ruhmreich noch zufriedenstellend für dich. Du hast vielmehr lernen müssen, dass Menschen zwar Gold begehren, den von dir vorgelegten Klumpen aber nicht adäquat aufwiegen konnten. Als „Giftzwerg“ haben sie dich beschimpft, als du versuchtest, ihnen ihren Irrtum darzulegen! Selbst die vermeintliche



Gastfreundschaft, dich kostenlos in der Scheune schlafen zu lassen, entpuppte sich nur als Hinterhalt, wie du am folgenden Morgen feststellen musstest. Deines Goldes beraubt, stellte es sich als schwierig heraus, in den Menschenlanden über die Runden zu kommen. Du hast einem Bauern beim Ausbessern eines Zaunes geholfen, für eine Übernachtung in einer Taverne uralte Zwergenweisen gesungen und einem Schmied mit unwürdigen Handlangerarbeiten ausgeholfen. Aber auch wenn du so einiges über das Leben der Menschen lernen konntest, wurde dir schnell klar, dass du auf diese Weise nicht viel von der Welt wirst sehen können.

Schließlich hast du einen Aushang entdeckt, in dem die Garde des Grafen einen mutigen Freiwilligen gesucht hat, um einen Gegenstand aus einem Kellergewölbe zu beschaffen. Die junge Hauptfrau, die sich *Erlgard Hohenwald* nannte, zeigte sich geradezu euphorisch, als du dich bei ihr vorgestellt hast, war ihrer Meinung nach ein Zwerg doch hervorragend für das Unterfangen geeignet.

Und so stehst du nun hier, am unteren Ende einer Kellertreppe, um eine bunt bemalte, aus Porzellan gefertigte Vase zu suchen. Die Gardistin, die mit zwei gräflichen Soldaten im Erdgeschoss des großen und ihrer Aussage nach fast vollständig unterkellerten Landhauses geblieben ist, konnte dir zwar nicht erklären, was an diesem Porzellanding besonders wichtig ist und warum es so eine große Sache ist, die Vase aus dem Keller zu holen, aber du musst zugeben, die Menschen noch nicht wirklich verstanden zu haben.

Wenigstens kommen sie dir hier unten nicht auch noch in die Quere. Menschen sind einfach nicht für die Welt unter Tage gemacht und meistens eher ein Hindernis als eine Hilfe. Aber du passt perfekt in diese Welt. Zuversichtlich hebst du deine Laterne.

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 starker Zwerg. 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.

Du stehst in einem recht großen, quadratischen Raum, in dem die Treppe zurück nach oben und eine Tür in das angrenzende Kellergewölbe führt. Willst du den Raum untersuchen (Abschnitt 1) oder dich gleich der Tür widmen (Abschnitt 9)?

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

1

Du schaust dich in dem Raum gründlich um, entdeckst Spinnenweben, Schmutz und Dreck, eine Pfütze mit einsickerndem Wasser, aber nichts, was von Belang wäre. So widmest du dich schließlich doch der Tür, die sich ohne Probleme öffnen lässt, und verlässt den Raum zu Abschnitt 15.

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

2

Deine Axt ist sicherlich keine Wurfwaffe, das hat Onkel Xormox bei den Waffenübungen etwa einhundertmal gepredigt, aber er sagte auch immer, dass ein Schatz die Mittel heiligt. Beherzt schleuderst du deine Axt.

Lege eine Fernkampfprobe (FK) auf Wurfwaffen ab, die wie eine Eigenschaftsprobe mit einem W20 gewürfelt wird. Die Probe ist allerdings um 3 Punkte erschwert (also eine Probe auf FK -3). Deine Axt ist schließlich keine Wurfwaffe. Den FK-Wert deines Zwergs findest du auf deinem Heldenbogen, wenn du eine weitere Seite umblätterst, unter den Kampftechniken.

Kampftechniken

Kampftechniken	Leiteigenschaft	Stf	KTW	AT/FK	PA
Nahkampf	Dolche	GE	B 10	11	4
	Hieb Waffen	KK	C 6	7	3
	Kettenwaffen	KK	C 6	7	
	Raufen	GE/KK	B 12	13	4
	Schilde	KK	C 6		3
	Schwerter	GE/KK	C 6	7	5
	Stangenwaffen	GE/KK	C 6	7	5
	Zweihandhieb Waffen	KK	C 12	13	8
	Zweihandschwerter	KK	C 6	7	5
Fernkampf	Armbrüste	FF	B 12	13	
	Bögen	FF	C 6	7	
	Wurfwaffen	FF	B 6	7	

Eine gelungene Probe führt dich zu 26, eine misslungene zu Abschnitt 23.

3

Du folgst einem kleinen Durchlass in einen Gang, der eingestürzt ist, so dass dir der Weg hier versperrt ist. Wenn alle Decken hier ähnlich alt sind, solltest du nicht unnötig viel Zeit in dem alten Gewölbe verbringen. Du kehrst in den vorherigen Raum zurück und nimmst bei Abschnitt 17 den anderen Ausgang.





4

Plötzlich lässt sich eine gewaltige Spinne von der Decke auf den Berg aus Unrat fallen und begräbt die Vase unter ihrem massigen Leib. Das Tier ist viel größer, als man es von einer Spinne erwarten würde, und greift dich mit den Beißwerkzeugen wütend an. Bei Abschnitt 24 wird es zum Kampf kommen.

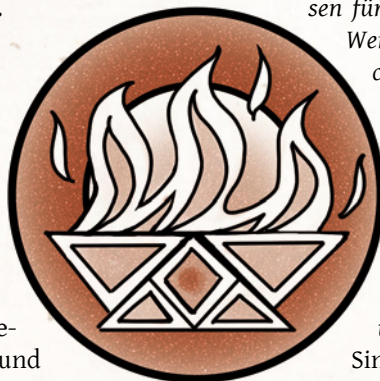
5

Wie eine Spinne kletterst du an den rauen Steinen empor und springst schließlich in Richtung der Münze. Beherzt packst du das Geldstück, dann reißt du es mit dir in die Tiefe ...

Die Tiefe. Kurz fragst du dich noch, wie hoch du wohl vor deinem kühnen Sprung geklettert bist, dann schlägst du hart auf dem Boden auf. Du bist unverletzt, aber schmerzhaft war dein Sturz dennoch. Wenigstens hat er sich gelohnt, zufrieden kannst du dir den Silbertaler auf deinem Heldendokument notieren (14).

6

Der Raum hat erneut einen quadratischen Grundriss, er ist etwas größer als der erste und bei weitem nicht so leer. Es gibt zwei offene Durchgänge, die nach links und nach rechts aus dem Raum herausführen, aber vorerst ignorierst du sie. Viel interessanter ist ein ansehnlicher Berg aus zerfallenen Holzmöbeln wie Regalen, Tischen und



Stühlen, einem alten Webstuhl, mehreren Teppichen und allerlei Hausrat, teilweise nur noch Schrott, teilweise noch intakt, wenn auch verstaubt und schmutzig. Ob sich die gesuchte Porzellanvase hier findet?

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

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

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 4. 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 Zwerg hat beispielsweise einen Fertigkeitswert von 4 in Sinnesschärfe.

Schwimmen	GE/KO/KK	✓	B	0
Selbstbehauptung	GE/KO/KK	✓	D	8
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	✓	D	4
Verhergen	GE/KO/KK	✓	C	4

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 12. Du hättest deinen Klugheitswert also um 2 Punkte überwürfelt. Du darfst aber 2 Fertigkeitspunkte (von 4, dem Fertigkeitswert in Sinnesschärfe) ausgeben und den Würfelwurf

auf den Wert 10 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 2 Fertigkeitspunkte zur Verfügung. Der dritte Würfelwurf dürfte nun also sogar eine 14 anzeigen und die Probe auf Sinnesschärfe wäre dennoch gelungen, weil du in diesem Fall noch 2 Punkte ausgleichen könntest. Diese Punkte würden aber nicht mehr reichen, um eine 15 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 +3) 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 +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 13 für Klugheit und 15 für Intuition, du würfelst also gegen 13, 15 und 15. Wenn dir die Probe auf Sinnesschärfe gelungen ist, geht es bei Abschnitt 22 weiter, wenn nicht, lies Abschnitt 19.

7

Du rennst schneller, als es dir die meisten zutrauen würden, dann machst du einen beherzten Sprung und greifst nach dem Silbertaler. Du spürst einen leichten Widerstand, dann hältst du die mit einem Faden umwickelte Münze in deiner Hand. Notiere sie auf deinem Heldenbogen, dann folgst du dem Gang weiter zu Abschnitt 14.

8

Die Spinne bricht tot zusammen und rutscht schlaff vom Müllhaufen herunter. Dabei gibt sie einen Blick auf die vollkommen zerstörte Vase frei. Enttäuscht lässt du die Schultern hängen, hast du doch deinen Auftrag nicht erfüllen können, als dir plötzlich eine zierliche Hand auf deine hängenden Schultern gelegt wird.

Überrascht wirbelst du herum, doch hinter dir steht kein neuer Feind. Stattdessen lächelt dich die Hauptfrau an, hinter ihr stehen die beiden Soldaten der gräflichen Wache: „Ihr habt uns sehr beeindruckt“, lobt sie dich, „auch wenn ihr die wertlose Vase nicht retten konntet, habt ihr im Kampf große Stärke bewiesen. Aber grämt euch nicht wegen des alten Plunders, es gibt weit Wichtigeres zu tun. Wir müssen zu einer Unterredung in die gräfliche Burg. Für die getötete Spinne verdoppele ich die Euch versprochene Belohnung von 4 Silbertalern.“

Auch wenn du die alte Vase also nicht retten konntest, bist du dennoch um einiges reicher an Erfahrung und

Silbertalern geworden. Alles in allem also eine erfolgreiche Unternehmung.

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.

9

Die Tür lässt sich problemlos öffnen (15).

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

10

Du beobachtest, wie das Silberstück weiter emporsteigt und schließlich in der Decke verschwindet (14).

11

Du rennst schneller, als es dir die meisten zutrauen würden, dann machst du einen beherzten Sprung ... und greifst daneben. Zwerge sind weder besonders schnell, noch können sie hoch springen – und du beweist dieses in den Menschenlanden weit verbreitete Vorurteil in diesem Moment leider. Der Silbertaler verschwindet in der Decke, während du Abschnitt 14 liest.

12

Du suchst und suchst, aber du findest nichts. Bei Angroschs Bartel! Du weißt, dass hier eine Geheimtür verborgen sein muss, aber es will dir nicht gelingen, sie zu finden. Wütend trittst du gegen die Wand – die ein Stück weit nachgibt! Ein knirschendes Geräusch ist zu hören, dann gleitet das Mauerstück zu deiner Rechten, genau

gegenüber der Tür, langsam schabend auf und gibt den Blick in einen weiteren Raum frei. Auch wenn deine Suche erfolglos war, hast du doch wenigstens zufällig richtig um dich getreten (6).

13

Du läufst zur Wand und versuchst hastig, dem immer noch emporsteigenden Silbertaler zu folgen. Lege dazu eine Fertigungsprobe auf das Talent *Klettern* –3 ab.

Talent	Probe	DE	St	Fertigkeitswert
Körpertalente				
Klettern	MU/GE/KK	✓	B	4
Körperbeherrschung		✓	D	2

Wenn dir die Probe trotz Erschwernis gelungen ist, geht es bei Abschnitt 5 weiter, misslingt sie, musst du mit Abschnitt 25 vorlieb nehmen.

14

Du folgst dem Gang noch ein Stück weit, dann erreichst du einen bemerkenswerten Kellerraum, vermutlich 10 Schritt im Quadrat groß. In der Mitte des Raumes befindet sich ein weiterer Haufen mit allerlei Unrat, aber oben auf ihm thront geradezu die gesuchte Porzellanvase (20).

15

Die Tür führt dich in einen schmalen Gang, etwa anderthalb Schritt breit und dreimal so lang. Dieser Gang ist genauso leer wie die Kammer davor, aber anders als diese bietet dir der Gang keinen zweiten Ausgang. Mit Ausnahme der Eingangstür bestehen alle Wände aus solidem Mauerwerk. Dir ist aber klar, dass das nicht ganz stimmig ist. Nicht nur sagte die Weibelin, der Keller sei fast so groß wie das Untergeschoss eines herrschaftlichen Landhauses, zudem sollst du hier auch eine kostbare Porzellanvase besorgen, hast im bisher erkundeten Kellerbereich aber noch nichts dergleichen finden können. Wenn es mit dem Besuch zweier leerer Kellerräume getan gewesen wäre, dann hätten die Menschen sicher auch selbst suchen können. Hier muss also eine Geheimtür verborgen sein – und du wirst sie jetzt finden!

Lege eine Intuitionsprobe +3 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 Zwerg charakterisieren. Schlage nun die Seiten 2 und 3 des Heldenbogens des Zwergs 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
13	10	12	9
Mut Fingerfertigkeit	Klugheit Gewandtheit	Intuition Konstitution	Charisma Körperkraft
13	11	15	15
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 +3 erleichtert. In diesem Fall wird dein Intuitionswert von 12 also um +3 erhöht. Er beträgt für die Probe nun also $12 + 3 = 15$, 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 (18) oder misslungen (12) ist.



16

Die Spinne verlangt dir alles ab, dann gerätst du ins Rutschen und schlägst hart auf dem Boden auf. Die Spinne wirft sich auf dich, doch noch während sie in der Luft ist, wird sie von zwei Bolzen getroffen, die sie im Toteskampf zuckend auf dir landen lassen. Bevor dich das Tier weiter verletzen kann, ist es tot. Dann wuchten vier kräftige Hände den toten Spinnenkörper von deinem Bauch – und du erkennst die gräflichen Soldaten wieder. Kaum haben sie dir aufgeholfen, steht dort auch schon die Hauptfrau der Garde, die dich hierher gebracht hat. Sie schaut mit einem Lächeln auf den Berg mit Unrat, auf dem du nun auch die zerbrochene Vase entdeckst. „Ihr habt uns sehr beeindruckt“, lobt sie dich, „und Euch die versprochene Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern redlich verdient, auch wenn ihr die wertlose Vase nicht retten konntet und im Kampf gegen die Spinne ein wenig Pech hattet, habt ihr trotzdem Tapferkeit im Kampf bewiesen. Aber grämt euch nicht wegen dem alten Plunder, es gibt weit Wichtigeres zu tun. Wir müssen zu einer Unterredung in die Grafenburg.“



Auch wenn du die alte Vase also nicht retten konntest, bist du dennoch um einiges reicher an Erfahrung und Silbertalern geworden. Alles in allem also keine schlechte Unternehmung.

Notiere dir nun die Belohnung in Höhe von 4 Silbertalern unter **Geldbeutel** auf Seite 6 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.

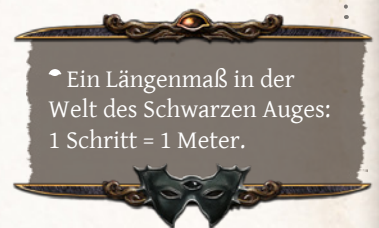
Dieses Soloabenteuer endet an dieser Stelle. Wir hoffen, es hat Dir gefallen und Lust auf mehr gemacht! Sage nun deinem Spielleiter Bescheid, dass du bereit bist, dein erstes Gruppenabenteuer zu beginnen.

17

Der Gang verläuft einige Schritt weit geradeaus und dabei recht steil bergab, dann biegt er scharf nach rechts weg. Dieser Teil des Kellers weist eine stattliche Deckenhöhe von sicherlich 3 Schritt[•] auf und ist damit doppelt so hoch wie du. In der Dunkelheit vor dir funkelt plötzlich etwas auf Höhe deines Kopfes. Du nährst dich langsam, dann siehst du einen Silbertaler, der im Raum zu schweben scheint. Du nährst dich und spürst plötzlich ein leichtes Ziehen an deinem Schienbein. Du bist gegen

einen Draht gelaufen und hoffst inständig, nicht sofort aus einer Bolzenfalle beschossen zu werden, doch ein Angriff bleibt aus. Stattdessen setzt sich der Silbertaler, nun noch 5 oder 6 Schritt von dir entfernt, in Bewegung und steigt in die Höhe in Richtung Decke. Wenn du den Silbertaler haben möchtest, wirst du ihn schnell fangen müssen – und es ist immer gut, einen kleinen Schatz zu haben.

Läufst du, so schnell du kannst, und springst hinter dem Silbertaler her, in der Hoffnung, ihn



rechtzeitig zu fangen (21)? Bleibst du stehen und wirfst deine Axt nach dem Silber (2)? Oder versuchst du, an der Kellerwand dem Silbertaler schnell hinterher zu steigen (13)? Die Münze zu ignorieren, ist natürlich ebenso eine Option (10).

18

Es dauert nicht lange, dann ertastest du tatsächlich einen Stein, der auf sanften Druck hin nachgibt. Ein knirschendes Geräusch ist zu hören, dann gleitet das Mauerstück gegenüber der Tür langsam schabend auf und gibt den Blick in einen weiteren Raum frei (6).

19

Es dauert seine Zeit, aber dann hast du den Haufen einmal komplett durchwühlt. Du hast Essensreste gefunden, eine halb skelettierte Ratte, ein Teigholz, einen zerbrochenen Besen, einen Topf mit Loch im Boden, getrocknete Blumen – aber keine Porzellanvase. Du wirst also andernorts weitersuchen müssen. Folgst du dem linken (17) oder dem rechten (3) Durchgang?

20

Du nährst dich dem Haufen. Über den Dreck zu steigen mag nicht schön sein, aber das Ziel deiner Bemühungen ist nun ganz nah. Noch ein kleines Stück ... (4)

21

Lege eine Fertigungsprobe auf das Talent *Körperbeherrschung* ab. Ist sie gelungen (7) oder nicht (11)?

Korpertaente					
Klettern	GE/GE/KO	✓	B	4	
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	✓	D	2	
Kraftakt	GE/GE/KO	✓	B	8	



22

Schon beim ersten Blick auf den Haufen entdeckst du etwas Funkelndes – 3 Silbertaler! •○••••••••••

Notiere dir die drei Silbertaler auf dem Heldenbogen, indem du den Wert auf Seite 10 durchstreichst und die höhere neue Gesamtsumme deiner Silbertaler daneben notierst. Nimm hierfür am besten einen Bleistift, dann kannst du den Wert immer wieder neu anpassen. Lies anschließend bei Abschnitt 19 weiter.

23

Du schleuderst deine Axt etwa zwei Schritt weit, dann prallt sie gegen die Wand und bleibt laut scheppernd auf dem Boden liegen. Wenigstens hast du sie weit genug geworfen, so dass du nicht verletzt wurdest. Der Silbertaler verschwindet in der Decke, während du deine Waffe einsammelst. Enttäuscht geht es bei Abschnitt 14 weiter.

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 den Seiten 4 und 5 deines Heldenbogens findest: **Angriff (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 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.

Die Spinne versucht dich zu beißen, dazu führst du eine 1W20-Probe auf ihre AT in Höhe von 14 durch. Wenn die Attacke gelingt, was bei einem Würfelerggebnis von 14 oder niedriger der Fall ist, darfst du eine taktische Entscheidung treffen, um zu bestimmen, wie du dich verteidigst: Würfst du dich zur

• Silbertaler sind die Währung in der Region, in der deine ersten Abenteuer spielen. Es gibt aber auch noch wertvollere und weniger wertvolle Münzen:
1 Golddukat = 10 Silbertaler
1 Silbertaler = 10 Heller
1 Heller = 10 Kreuzer

Das Schwarze Auge

Besondere Kampfwerte

Initiative

12

Ausweichen

6

Geschwindigkeit

6

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Kettenrüstung	4	0 (2)	

Lebenspunkte (LeP)

Max.

Aktuell

42

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP	Kampftechnik	Schadensbonus	AT/PA-Modifikator
Felsspalter	13	6	2W6+4	Zweihandhiebaffen	KK 13	0/-2
Schwerer Dolch	11	5	1W6+2	Dolche	GE 14	0/-1

Seite und versuchst auszuweichen oder willst du den Hieb mit deiner 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)**.

Nahkampfwaffen

Waffen	AT	PA	TP	
Felsspalter	13	6	2W6+4	Zw
Schwerer Dolch	11	5	1W6+2	
Waffenlos	13	8	1W6+1	

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 der Spinne. Um festzustellen, wie viel Schaden du dabei nimmst, werden zunächst die **Trefferpunkte (TP)** der Beißwerkzeuge der Spinne ermittelt. Diese verursachen 1W6+2 Trefferpunkte. Würfle einen sechsseitigen Würfel und addiere zum Würfelergebnis eine 2.

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.

Das Schwarze Auge

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus. Abzüge
Kettenrüstung	4	0 (2)	





Die Gesamtheit der Lebenspunkte bezeichnen wir als **Lebensenergie (LE)**. Die Lebenspunkte haben einen Maximalwert (im Falle des Zwergs 42 Punkte). Wenn die Lebenspunkte eines Helden dem Maximalwert entsprechen, ist er vollkommen gesund. Wie viele Lebenspunkte dein Zwerg 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 Zwerg 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 Zwerg erleidet (wie viele Lebenspunkte er also verliert), wenn er Trefferpunkte einstecken muss, müssen die TP nun um den RS reduziert werden. Dein Zwerg trägt ein stabiles Kettenhemd mit RS 4.



Höhlenspinnen sind allerdings auch noch giftig. Sollte dein Zwerg Schadenspunkte durch einen Spinnenbiss erleiden, so wird er die Auswirkungen des Lähmungsgiftes zu spüren bekommen: Die Wirkung des Giftes tritt sofort ein, und für den Rest des Kampfes sind dann alle folgenden Proben um -1 erschwert. Nachdem die Spinne ihren Angriff beendet hat, darf nun dein Zwerg seinerseits angreifen. Dafür würfelst du eine 1W20-Probe auf seinen **Attackewert (AT)**, die entweder misslingt oder gelingt. Nur wenn die Probe gelingt, muss die Spinne ihren Ausweichenwert von 5 mit einer 1W20-Probe prüfen. Wenn ihr Ausweichen misslingt, ermittelst du mit zwei W6 die **Trefferpunkte**, die dein Zwerg mit seiner Axt verursacht (**2W6+4 TP**). Von diesen ziehst du den **Rüstungsschutz** der Spinne (**RS 2**) ab, um die **Schadenspunkte** zu ermitteln, um die du dann seine **Lebenspunkte** von 22 Punkte reduzierst.

Damit hat dein Zwerg seinen Angriff beendet und die Spinne kann erneut angreifen. Dies läuft entsprechend der bereits vorgestellten Schritte ab:

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

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

Höhlenspinnengift

Wer mindestens 1 SP durch den Biss einer Höhlenspinne erleidet, bekommt die Auswirkungen ihres Gifts zu spüren. In den nächsten 24 Stunden ist der Held leicht gelähmt und alle seine Proben sind um 1 erschwert. Die Wirkung tritt sofort nach dem Biss ein. Mehrfache Bisse verändern nichts an der Wirkung.

So folgt ein Angriff der Höhlenspinne auf einen Angriff des Zwergs und umgekehrt, bis der Kampf endet.

Sollte die Lebensenergie der Spinne auf einen Wert von 0 oder darunter fallen, schlage bitte Abschnitt 8 auf, es sei denn, deine Lebensenergie ist vorher unter den Wert 10 gefallen. In diesem Fall lies sofort bei Abschnitt 16 weiter.

25

Wie eine Spinne kletterst du an den rauen Steinen empor – jedenfalls einen halben Schritt hoch. Dann verlierst du den Halt und stürzt ab. Zum Glück warst du noch nicht hoch genug geklettert, um dich verletzen zu können, aber der Silbertaler verschwindet weit über dir in der Decke (14).

26

Deine Axt durchschneidet erst elegant die Luft, danach den Faden oberhalb des Silbertalers – und prallt dann krachend von der Wand ab, bevor sie laut scheppernd auf dem Boden aufschlägt. Den Silbertaler ereilt dasselbe Schicksal. Notiere dir den Silbertaler auf dem Heldenbogen, nachdem du ihn genauso wie die Axt eingesammelt hast, und lies dann bei Abschnitt 14 weiter.



AVENTURIEN

Romoxosch Sohn des Dwarosch, der starke Zwerg – „Giftzwerg“

Seit er die unterirdischen Reiche der Zwerge verlassen hat, hat der Zwerg Romoxosch bereits erste Erfahrungen mit den seltsamen Gepflogenheiten der Menschen gemacht. Nun steht er erneut vor einer Pforte, die in die Tiefe führt, um einen verlorenen Gegenstand für seine Auftraggeber zu finden. Finde heraus, was ihn erwartet! In diesem Soloabenteuer, das du alleine, ganz ohne Spielleiter und Spielgruppe erleben kannst, hängt von deinen Entscheidungen ab, wie Romoxosch die Herausforderungen bewältigt, die ihn erwarten. Du übernimmst in dieser kleinen Geschichte die Rolle Romoxoschs und lernst dabei die typischen Gedankengänge und Lösungsansätze eines robusten Zwergs kennen. Welchen davon du als Romoxosch nachgehen möchtest, wird den Verlauf des Abenteuers sowie dessen Ende bestimmen.

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



 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de