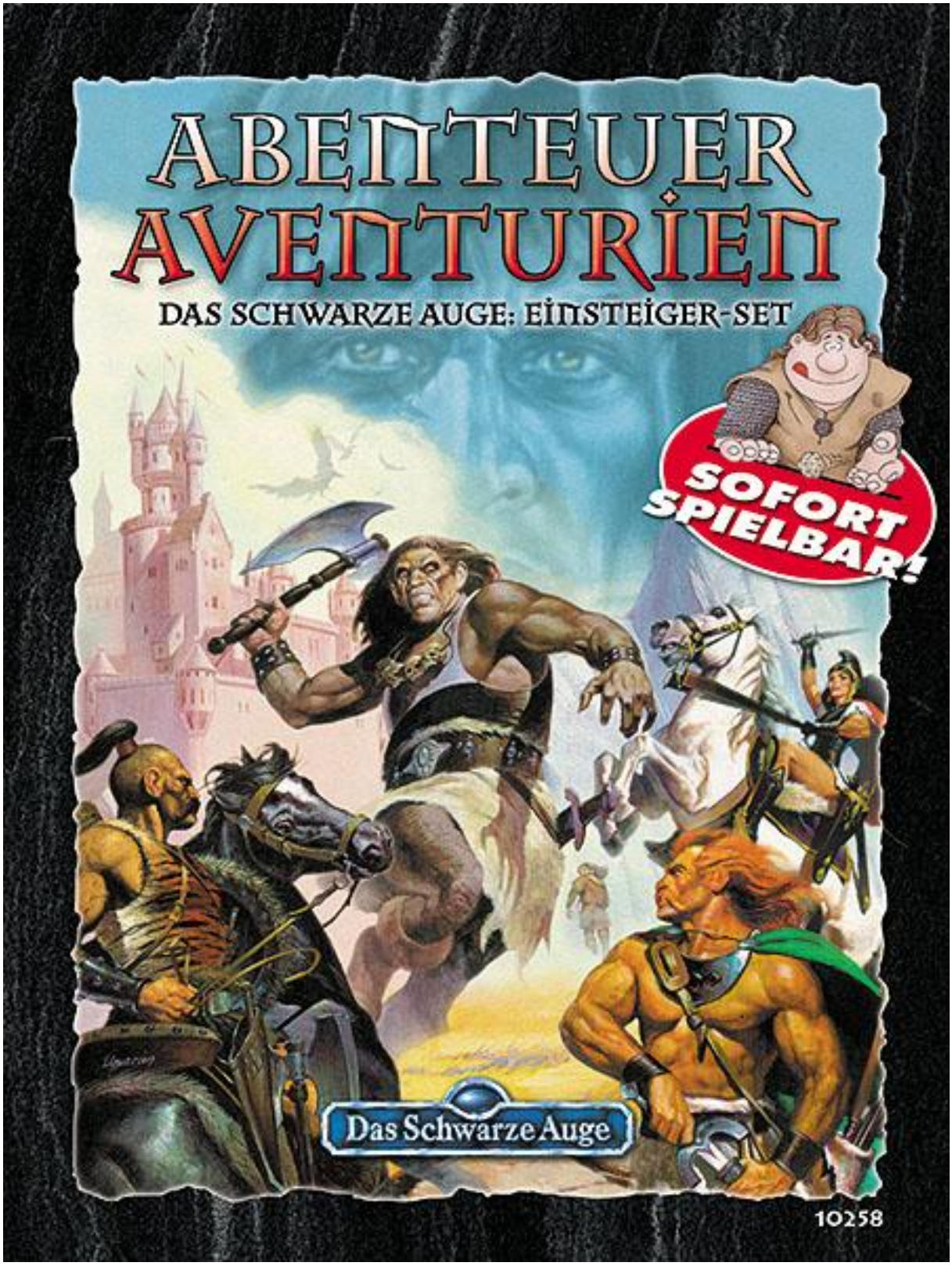

ABENTEUER
AVENTURIEN
DAS SCHWARZE AUGE: EINSTEIGER-SET
SOFORT SPIELBAR!
Das Schwarze Auge
10258

1 Was ist ein Rollenspiel?

1.1 Die Grundidee

Sie haben das doch sicherlich schon mal erlebt: Sie lesen gerade ein Buch oder sehen einen Film, und der Held darin tut etwas, von dem Sie genau wissen, daß es völlig falsch ist - Sie selbst hätten das viel besser gemacht! Am liebsten würden Sie nun aufspringen und die Sache selbst in die Hand nehmen - aber leider geht das nicht. Unbeirrt von Ihrer Idee setzt sich die Handlung in Buch und Film fort.

In einem Rollenspiel können Sie hingegen genau das tun: Sie schlüpfen in die Rolle der Hauptfigur einer Geschichte und können jederzeit selbständig entscheiden, was Sie tun wollen. Und dann erleben Sie alle die Abenteuer selbst, bei denen Sie sonst immer nur zuschauen können. Sie erforschen uralte Ruinen, kämpfen gegen üble Monster, lösen verzwickte Kriminalfälle oder was auch immer Ihnen Spaß macht.

1.2 Die Rollen

In einem Rollenspiel trifft man sich also mit ein paar Freunden und Freundinnen und erlebt Abenteuer. Dazu übernimmt jeder eine bestimmte Rolle (wie im Theater), denn es wäre ja langweilig, wenn man sich immer nur selbst spielen würde. So könnte ein Spieler die Rolle des gewaltigen Kriegers übernehmen (auch wenn er im richtigen Leben ein schmales Hemd ist), eine Mitspielerin die verschlagene Streunerin mimen (obwohl eigentlich eine grundehrliche Haut) und einer den weisen Magier (und wer kann schon mächtige Zaubersprüche sprechen?).

Die Handlung der Abenteuer spielt sich nur in der Phantasie ab. Niemand muß richtig zum Schwert greifen, um einen Feind anzugreifen, sondern jeder erzählt, was der eigene Held tut und sagt. Und auf diese Erzählung reagieren die anderen dann, indem sie ihrerseits erzählen, was ihre Figur jetzt unternimmt. So entstehen in der Phantasie aller Beteiligten genau die Abenteuer, von denen alle schon immer geträumt haben. Und, was ganz wichtig ist: Es gibt im Rollenspiel keine Sieger und Verlierer. Alle Spieler arbeiten zusammen, um das Abenteuer gemeinsam zu bestehen.

1.3 Der Meister

Eine ganz besondere Aufgabe übernimmt der Spielleiter oder Meister. Als einziger hat er keine bestimmte Rolle, sondern ist zugleich Regisseur, Kameramann, Schiedsrichter und Darsteller aller Nebenrollen. Er kennt den ganzen Hintergrund, hat sich das Abenteuer schon vorher durchgelesen oder sogar selbst ausgedacht, weiß also, wo welche Informationen zu finden sind, an welcher Stelle welche Gefahren lauern und wer der böse Gegenspieler ist, der (beispielsweise) den fürchterlichen Mord auf dem Gewissen hat. Er erzählt den Spielern, was sie wo sehen, und reagiert auf ihre Aktionen. Wenn sie jemanden ansprechen, schlüpft er in die Rolle des Angesprochenen und unterhält sich mit den Helden. Wenn sie eine Tür öffnen, beschreibt er, was sie dahinter erwartet. Wenn sie vorher an der Tür lauschen, dann erzählt er, ob sie etwas hören. Und wenn sie beim Lauschen von einer Wache erwischt werden, übernimmt er die Rolle dieses Wachpostens, der nun entweder die Ertappten verhört oder gleich lauthals Alarm schlägt.

Das heißt aber nicht, daß der Meister gegen die Spieler spielt. Er ist vielmehr der Regisseur, der dafür sorgen muß, daß das Abenteuer spannend wird. Natürlich spielt er in dem Moment, in dem er die Rolle eines Finsterlings übernimmt, gegen die Spieler - aber im nächsten Augenblick kann er der gutmütige Ratgeber sein, der den geplagten Helden hilft. Damit ist seine Aufgabe sicherlich sehr anspruchsvoll und vielseitig, aber gerade deswegen macht sie auch besonders viel Spaß.

2 Regeln

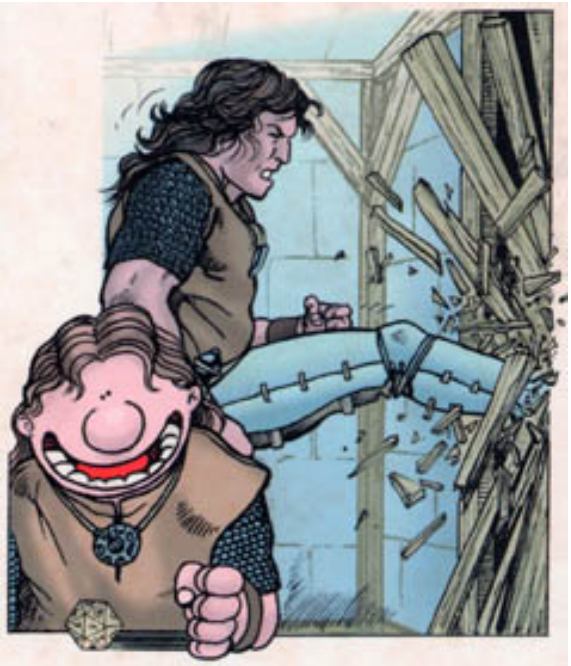
Jedes Abenteuer, jeder Film und jedes Buch wären langweilig, wenn die Helden alles könnten und ihnen immer alles gelingen würde. Es ist nun einmal schwierig, eine glitschige Burgmauer zu erklettern, auch wenn dahinter noch so viele Prinzessinnen auf Rettung warten - oder, wenn Ihnen das mehr zusagt, arme, von bösen Prinzessinnen unterdrückte Drachen auf Befreiung hoffen ... Deswegen gibt es Spielregeln. Jedem Held sind bestimmte Werte zugeordnet (je höher der Wert, desto besser). Die Werte heißen Körperkraft (KK), Geschicklichkeit (GE), Klugheit (KL), Lebenspunkte (LP), Attacke (AT) und Parade (PA). Dazu kommen bei manchen Helden noch spezielle Werte, die weiter unten erklärt werden. Fast alle der genannten Werte liegen auf einer Skala von 1 bis 20. Eine Maus hätte beispielsweise eine Körperkraft von 1, ein Bär eine 20. Die Stärke eines Menschen liegt meistens zwischen 8 und 13.

2.1 Proben

In kritischen Situationen kann der Meister verlangen, daß der Spieler eine Probe ablegt. Da-

zu wirft der Spieler einen 20seitigen Würfel und vergleicht die gewürfelte Zahl mit dem entsprechenden Wert seines Helden. Wenn das Ergebnis höchstens so hoch ist wie der Wert, ist die Probe gelungen und der Held kann die gewünschte Aktion erfolgreich ausführen. Ist das Würfelergebnis höher, dann hat es leider nicht geklappt.

Natürlich wird die Probe immer nur auf einen Wert abgelegt, der in der betreffenden Situation paßt. Wenn jemand versucht, eine Tür einzutreten, dann kann das nur mit Körperkraft funktionieren, nicht aber mit Klugheit. Wenn er jedoch mit einem Dietrich probiert, das Schloß zu knacken, dann ist das eine Frage der Geschicklichkeit.



Die Probe von Alrik Mauerbrecher ist gelungen – die Tür zerberstet und der Weg ist frei!

Wann welche Probe abgelegt werden muß, entscheidet immer der Meister.

2.2 Erschwerte und erleichterte Proben

Nicht alle Proben sind gleich schwer zu bestehen. Um eine durchschnittliche Holztür einzurennen, mag eine normale KK-Probe angemessen sein. Aber wie ist das mit einer schweren, eisenbeschlagenen Eichentür? Oder mit dem wackeligen Eingang eines Hühnerstalls? Für solche Fälle kann der Spielleiter erschwerte oder erleichterte Proben verlangen, wobei die Höhe der Erschwernis/Erleichterung von den Umständen abhängt. Wenn also zum Beispiel das Aufbrechen von der Eichentür eine Körperkraft-Probe erforderlich macht, die um 5 Punkte erschwert ist (kurz: eine KK-Probe +5), dann muß der Spieler 5 zu seinem Würfelwurf addieren, bevor er das Ergebnis mit seinem Wert vergleicht. Umgekehrt könnte er für die dünne Tür (KK-Probe -5) 5 Punkte von seinem Würfelwurf abziehen.

Der Magier hat Pech, seine erschwerte Probe mißlingt!

2.3 Lebenspunkte (LP)

Der einzige Wert, auf den keine Proben abgelegt werden, sind die Lebenspunkte. Sie sind einfach ein Maß dafür, wie es dem betreffenden Helden geht. Im Laufe eines Spieles können sie durch verschiedene Einflüsse sinken (durch Verletzungen, Krankheiten oder Gift zum Beispiel) oder auch wieder ansteigen (durch natürliches Verheilen, aber auch durch Magie). Die Lebenspunkte eines Helden können nie höher als bis zu ihrem Ausgangswert steigen. Sinken sie irgendwann auf 0, dann schwebt der Held in Lebensgefahr. Wenn er nicht sofort versorgt oder geheilt wird (siehe „Heilkunde“ oder „Balsam Salabunde“), dann stirbt er nach einer Viertelstunde. Sinken die LP sogar unter 0, dann ist der Held sofort und unwiederbringlich tot.

Ein Held, der 0 LP hat, aber fachgerecht versorgt wurde, kann nicht gehen oder irgendwie handeln, sondern muß getragen werden. Einzelheiten zum Zurückgewinnen von LP finden Sie im Abschnitt „Heilkunde“.

2.4 Kampf

Wenn es irgendwann zu einem Kampf kommt, wird dessen Ausgang nicht mit einer einzelnen Probe ermittelt. Vielmehr wird bei jedem einzelnen Schlag überprüft, ob er trifft. Hierzu gibt es den „Attacke“-Wert. Im Kampf führen alle Beteiligten abwechselnd eine Attacke aus - die Reihenfolge hängt von der jeweiligen Situation ab und ist Entscheidung des Meisters. Sobald alle einmal zugeschlagen haben (egal ob erfolgreich oder nicht), ist eine Kampfrunde vergangen.

Attacke: Der Spieler des attackierenden Helden sagt, wen er angreifen möchte, und würfelt dann eine Attacke-Probe. Gelingt sie, dann hat er getroffen.

Parade: Einmal pro Kampfrunde kann ein Held einen Schlag abwehren oder ihm ausweichen. Dazu muß er eine Parade-Probe ablegen.

Treffer: Wenn einem Angreifer eine Attacke gelingt und das Opfer nicht pariert (weil die Parade-Probe mißlingt oder das Opfer in dieser Runde schon einmal versucht hat zu parieren), dann erleidet es eine Verletzung. Das heißt, daß es einen Lebenspunkt verliert.

Andere Aktionen im Kampf: Natürlich kann man in einem Kampfgetümmel auch andere Dinge tun als nur die Waffe zu schwingen. Dabei ist allerdings zu beachten, daß eine Kampfrunde etwa 2 Sekunden dauert. Wer Dinge tun will, die mehr Zeit beanspruchen, braucht dafür eine entsprechende Anzahl an Kampfrunden, während denen er nicht in den Kampf eingreifen kann. In dieser Zeit kann der entsprechende Held natürlich auch nicht parieren, wenn er angegriffen wird, außer er bricht seine anderen Aktivitäten ab und widmet sich doch dem Kampf.

2.5 Sonderfertigkeiten

Einige Helden haben zu den oben genannten Werten noch Sonderfertigkeiten. Diese Fertigkeiten hat man oder hat man nicht, und ihnen sind (bis auf eine Ausnahme) keine Werte zugeordnet.

2.5.1 Fährtensuchen

Wer auf der Jagd wissen will, wo er welches Tier aufspüren kann, aber auch, wer an einem erkalteten Lagerfeuer ablesen will, wie lange es schon verlassen worden ist, muß Spuren lesen können. Jeder kann den Abdruck eines Pferdehufes im Schnee von der Spur eines Kaninchens unterscheiden. Aber um das Alter einer Spur, die Geschwindigkeit des Verursachers und bei einer größeren Gruppe die Anzahl der Spuren feststellen zu können, bedarf es langer Übung. Nach einer gelungenen KL-Probe gibt der Meister dem Spieler alle Informationen, von denen er glaubt, daß der Held sie in der Spur erkennen kann. Ein Spieler ohne diese Fertigkeit bekommt selbst nach einer gelungenen KL-Probe +7 nur allgemeine Informationen.

2.5.2 Fernkampf

Der Umgang mit Pfeil und Bogen oder Armbrust, aber auch mit Wurfmesser oder Speer muß lange geübt werden, bevor so eine Waffe sinnvoll eingesetzt werden kann. Ein Held ohne diese Fertigkeit darf keine Fernkampfwaffen einsetzen. Pro Kampfrunde kann jede Fernwaffe einmal benutzt werden (natürlich nur solange der Vorrat reicht: Ein einmal weggeworfenes Messer kann in der nächsten Runde nicht noch einmal verwendet werden!). Auch für Fernwaffen gilt der AT-Wert, und eine gelungene Probe bedeutet, daß das Opfer getroffen ist und einen LP verliert - es kann diesen Treffer nicht parieren. Umgekehrt kann man mit Fernwaffen allerdings auch nicht parieren. Ist der Gegner also schon zu nahe heran, sollte man besser das Schwert auspacken und den Bogen weglegen.

Natürlich kann auch eine Fernwaffe nur begrenzt eingesetzt werden. Um die Ecke zu schießen ist genauso unmöglich, wie einen Gegner, der hundert Meter weit entfernt ist, mit einem Wurfmesser zu treffen. Wenn das anvisierte Opfer sich schon im Nahkampf mit einem anderen Helden befindet, kann der Meister entscheiden, daß eine mißlungene Probe bedeutet, daß der eigene Freund getroffen worden ist. Je nach Entfernung, Größe des Ziels, Deckung und so weiter kann der Meister auch allerlei Erschwernisse für die Probe festlegen.

2.5.3 Heilkunde

Wie wir im Abschnitt „Kampf“ gesehen haben, ist es sehr einfach, Lebenspunkte zu verlieren. Aber sie wiederzubekommen, ist wesentlich schwerer.

Wer LP verloren hat, sollte schnellstmöglich jemanden aufsuchen, der etwas von Wundversorgung versteht, damit der die Wunde reinigt, Blutungen stillt etc. Dies kann ein Arzt oder ein Kräuterweiblein sein, aber auch manche Helden verstehen etwas von Heilkunde.

Unversorgte Wunden heilen nur sehr langsam, und zwar nur um einen LP pro Woche. Wenn sie allerdings von jemandem mit der Fertigkeit Heilkunde versorgt worden sind, bekommt der verletzte Held pro Nacht einen LP zurück. (Erhöhen

Sie den aktuellen Stand jeweils nach jeder erholsamen Nacht.)

Um Wunden zu versorgen, muß der Heilkundige einen Vorrat an sauberen Verbänden und heilkräftigen Kräutern dabei haben. Eine Probe auf Heilkunde ist nicht nötig.

2.5.4 Klettern

Jeder Held kann klettern - aber nicht jeder kann es gleich gut. Manche üben lange, um in diesem Bereich wahre Meister zu werden. So kann jeder Held mit einer gelungenen GE-Probe auf einen Baum klettern, wenn dessen Äste es anbieten. Aber zum Beispiel eine glatte Wand mit nur wenigen Griffmöglichkeiten hinaufzusteigen, das will schon gelernt sein.

Jeder Held kann mit einer GE-Probe versuchen, irgendwo hinauf (oder hinab oder entlang) zu kletten, aber ohne die Fertigkeit Klettern ist jede Probe um 7 Punkte erschwert.

2.5.5 Lesen/Schreiben

Nur wenige gelehrte Leute sind in der Lage, zu lesen und zu schreiben. Wer diese Fertigkeit nicht hat, kann keinerlei Schrift entziffern und allerhöchstens mit Mühe den eigenen Namen aufmalen.

2.5.6 Reiten

Jeder einigermaßen geschickte Held kann sich einige Zeit lang im Sattel eines Pferdes halten, so lange dieses gemächlich vor sich hin trottet. Wenn man aber das Tier dazu bringen will, sich in eine bestimmte Richtung zu bewegen oder kurz vor dem verführerischen Hafertopf stehenzubleiben, sollte man schon wissen, wo bei diesen Tieren „Steuerrad“ und „Bremspedal“ sind.

Ein Held, der diese Fertigkeit nicht beherrscht, muß jedesmal, wenn das Pferd etwas anderes will als der Reiter, eine GE-Probe ablegen, die in kritischen Situationen (z. B. Überspringen eines Baches oder Zaunes) sogar um 7 Punkte erschwert wird. Bei jedem gelernten Reiter hingegen kann man davon ausgehen, daß er im Normalfall das Pferd ohne Probe zu den Dingen bewegen kann, die er von ihm will. In gefährlichen Situationen muß jedoch auch er eine GE-Probe ablegen - ohne Erschwernis.

2.5.7 Schleichen

Nicht nur, wer sich heimlich in die gräfliche Schatzkammer (oder vielleicht das Schlafgemach der hübschen Grafentochter?) einschleichen will, auch der Jäger, der seiner Beute möglichst nahe kommen will, sollte dafür gut schleichen können. Und dazu gehört nicht allein die leise Bewegung, sondern auch das Wissen um richtige Kleidung und die Stellen, wo man besser nicht hintreten sollte - weil zum Beispiel eine Stufe knarren könnte oder sich unter dem Gras knackende Äste befinden.

Auch hier entscheidet eine GE-Probe über das gelungene Schleichen, wobei Helden ohne diese Fertigkeit sich mit einer um 7 erschwerten Probe ebenfalls versuchen dürfen. In der Regel heißt eine gelungene Probe, daß der Held sich geräuschlos bewegt - nicht aber, daß man ihn nicht sieht oder Wachhunde ihn nicht wittern.

2.5.8 Schlösser öffnen

Dies ist die Fertigkeit, mit einem Dietrich oder wenigstens einem gebogenen Draht ein Schloß aufzubekommen. Das mag ein Türschloß sein, aber auch das Schloß einer Truhe oder einer Schublade. Eine GE-Probe entscheidet darüber, ob das Schloß geknackt wird oder nicht, wobei jeder mißlungene Versuch das Schloß so beschädigt, daß die nächste Probe um 3 Punkte schwerer wird. Wer ohne diese Fertigkeit versucht, ein Schloß zu knacken, dessen GE-Probe ist von Anfang an schon um 7 Punkte erschwert.

2.5.9 Wildnisleben

Viele Gefahren lauern in der freien Natur: Seien es wilde Raubtiere, seien es giftige Pflanzen oder tückische Sumpflöcher. Nur wer einen großen Teil seines Lebens in der Natur zugebracht hat, kennt diese Gefahren und kann sie umgehen. Ein Held, der über diese Fertigkeit verfügt, kann nach einer gelungenen KL-Probe nicht nur rechtzeitig bemerken, wenn eine akute Gefahrensituation droht, er kann auch eßbare von giftigen Pilzen unterscheiden, geeignete Lagerplätze suchen und sich selbst durch das Sammeln von Früchten und Wurzeln problemlos ernähren. Helden ohne diese Fertigkeit haben keinen Anspruch auf eine Probe.

2.5.10 Zweihandwaffen

Jeder aventurische Held kann mit normalen Waffen einigermaßen umgehen. Dies kann ein Schwert sein, aber auch ein Dolch oder eine Axt. Um jedoch mit den gewaltigen Zweihandschwertern umgehen zu können, oder mit einer anderen zweihändig geführten Waffe (einer Zweihandaxt zum Beispiel), muß man eine gesonderte Ausbildung bekommen haben. Nur Helden mit dieser Fertigkeit dürfen im Kampf zweihändige Waffen führen. Ein Treffer mit dieser Waffe raubt seinem Opfer nicht einen, sondern gleich zwei LP.

Allerdings sollte man sich immer überlegen, ob eine solche Waffe überhaupt eingesetzt werden kann. In einem engen Flur ist zum Beispiel viel zu wenig Platz dafür.

2.5.11 Zauberei

Einige wenige Aventurier können zaubern. Da sind einerseits die Elfen, die schon von Geburt an einen Zugang zur Magie haben, aber auch besonders begabte Menschen können durch eine lange Ausbildung die Fähigkeit erlernen, Zauberformeln zu sprechen. In der Regel geschieht dies in einer Magierakademie, und deswegen werden diese Menschen als „Magier“ bezeichnet.

Alle Zauberer verfügen über bestimmte Zauberformeln. Um so eine Formel auszusprechen, muß der Spieler eine Probe in der Fertigkeit „Zaubern“ (ZA) ablegen - diesen Wert haben nur Zauberer, und er liegt wie die meisten anderen Werte zwischen 8 und 13. (Damit ist Zaubern die einzige Sonderfertigkeit, die einen eigenen Wert hat.) Das Aussprechen eines Zaubers dauert eine Kampfrunde, die Wirkung des Zaubers tritt dann zu Beginn der nächsten Kampfrunde ein. Jeder Zauber kostet eine spezielle Kraft: die sogenannten Astralpunkte (ASP). Jeder Zauberer hat nur eine begrenzte Anzahl an Astralpunkten, und wenn sie verbraucht sind, ist er erschöpft und kann nicht mehr weiter zaubern. Die Astralpunkte werden ähnlich wie die Lebenspunkte um jeweils 1 pro erholsamer Nacht erhöht, aber da der Verlust dieser Punkte keine Wunden hinterläßt, ist eine medizinische Versorgung hierfür unnötig.

Wenn eine Zauberprobe mißlingt, verpufft der Zauber wirkungslos. Ein Astralpunkt geht dabei aber auch verloren, und zwar unabhängig davon, wieviel der Zauber eigentlich gekostet hätte. Verliert ein Zauberer in der Kampfrunde, in der er zaubert, aus irgendeinem Grund Lebenspunkte, dann stört dies seine Konzentration so sehr, daß der Zauber mißlingt, egal wie gut das Würfelergebnis aussieht.

Die Zauberformeln Jeder Zauberer kann natürlich nur die Formeln sprechen, die er ausdrücklich gelernt hat. So lange nichts anderes in der Beschreibung steht, kostet das Wirken eines Zaubers 2 ASP, das Opfer darf nicht weiter als 7 Meter vom Zaubernden entfernt sein und der Zauberer muß das Opfer sehen können. Um den Zauber zu wirken, muß die entsprechende Formel hörbar ausgesprochen werden.

Balsam Salabunde: Dies ist ein Heilzauber. Auf magische Weise schließen sich die Wunden des Bezauberten und er bekommt 2 LP zurück. Allerdings muß der Zauberer das Opfer berühren (er kann sich auch selbst heilen), und er braucht nicht eine, sondern ganze 5 Kampfrunden dafür. Natürlich kann niemand mehr LP bekommen, als er in gesundem Zustand hätte.

Bannbaladin: Mit diesem Spruch wird ein Opfer „betört“. Wenn die Probe gelingt, hält das Opfer den Zauberer für seinen besten Freund und wird ihm jeden Gefallen tun. Sollten solche Gefallen allzu offensichtlich gegen seine eigenen Interessen verstoßen, kann es sich mit einer gelungenen KL-Probe von dem Zauber befreien. Sollte es sogar durch den Zauberer in eine lebensgefährliche Situation gebracht werden, kann es den Zauber auch ohne Probe abschütteln. Wenn es keinen vorzeitigen Abbruch der Wirkung gibt, hält der Zauber eine Stunde lang an.

Flim Flam Funkel: Wenn die Zauberprobe gelingt, entsteht in der linken Hand des Zauberers eine leuchtende, materielose Kugel. Sie scheint etwa so hell wie eine Fackel, besteht aber nicht aus Feuer, deswegen kann man damit nichts anzünden. Der Zauberer kann sie nicht ablegen, sondern sie verbleibt in seiner Hand, bis er sie verlöschen lassen will. Ihr Licht strahlt ohne Zeitbegrenzung, allerdings kann der Zauberer seine linke Hand in dieser Zeit für nichts anderes verwenden. Außerdem sind alle Proben für ihn um 2 Punkte erschwert, so lange er die Kugel leuchten läßt. Dieser Spruch kostet nur 1 ASP.

Foramen Foraminor: Wenn der Zauberer die Hand an eine verschlossene Tür oder dergleichen legt und die Formel spricht, öffnet sich das Schloß von selbst. Dies gilt für einfache Riegel genauso wie für hochkomplizierte Türschlösser. Der Spruch kostet nur 1 ASP, außer es handelt sich um ein magisches Schloß - dann kostet er 2 ASP.

Fulminictus Donnerkeil: Dieser Zauber erzeugt so etwas wie einen magischen Pfeil. Wenn die Zauberprobe gelingt, schießt ein Blitz aus dem Zeigefinger des Zauberers und fährt unter lautem Getöse in das Opfer, das dadurch zwei Lebenspunkte verliert. Für diesen Zauber gilt das gleiche wie für einen Fernkampfangriff, er kann also nicht um eine Ecke herum gewirkt werden, und unter manchen Umständen kann die Probe erschwert sein.

Horriphobus: Das Opfer, das den Zaubernden sehen muß, bekommt fürchterliche Angst vor dem Zauberer und sucht schreiend das Weite. Kann es nicht fliehen, so wird es sich wimmernd in die hinterste Ecke verziehen und nicht ansprechbar sein. Die Wirkung hält an, bis der Zauberer außer Sichtweite ist. Dann kann der Bezauberte einmal pro Minute mit einer KL-Probe versuchen, seine Flucht zu beenden. Er wird aber frühestens nach einer Stunde wieder wagen, sich in die

Nähe des Zauberers zu bewegen. Sollen bis zu drei Opfer gleichzeitig bezaubert werden, so kostet dies 4 ASP.

Odem Arkanum: Durch diesen Zauber kann der Zauberer Magie erkennen. Wenn die Probe gelingt, leuchtet alles, was irgendwie mit Magie erfüllt ist, in einem rötlichen Licht auf. Dieses Leuchten kann nur der Zauberer selbst sehen, und der betreffende Gegenstand (oder das Wesen) muß sich im Sichtbereich des Zauberers befinden, höchstens aber 7 Meter entfernt. Ein magischer Ring in einem geschlossenen Kästchen wäre also beispielsweise nicht sichtbar. Wesen, die zaubern können, gelten als magisch, auch wenn sie gerade nicht zaubern. Über die Art der Magie gibt der Zauber keinerlei Auskunft.

Somnigravis: Mit diesem Zauber wird ein Opfer für mindestens eine Stunde in einen tiefen Schlaf versetzt. Er kann allerdings nicht auf jemanden angewandt werden, der gerade unter höchster Anspannung ist, also etwa jemanden, der gerade kämpft, auf einem Hochseil balanciert oder auf einem galoppierenden Pferd sitzt. Sehr wohl funktioniert es aber bei jemandem, der sich gerade unterhält, gemütlich spazieren geht oder Wache hält. Das Opfer fällt nicht einfach um, sondern hat gerade noch genug Zeit, sich hinzuhocken oder -zulegen. Für einen Hilferuf reicht's allerdings nicht mehr - und der wäre auch viel zu anstrengend! Ein Schlag oder ein sehr lautes Geräusch kann den Schlafenden wieder aufwecken.

2.6 Übersicht über die Fertigkeiten

	vorhanden	nicht vorhanden
Fährtensuchen	KL-Probe	KL-Probe +7 nur allgem. Informationen
Fernkampf	AT	nicht erlaubt
Heilkunde	gelingt immer	nicht erlaubt
Klettern	GE-Probe	GE-Probe +7
Lesen/Schreiben	gelingt immer	nicht erlaubt
Reiten	GE-Probe	GE-Probe +7
Schleichen	GE-Probe	GE-Probe +7
Schlösser öffnen	GE-Probe	GE-Probe +7
Wildnisleben	KL-Probe	nicht erlaubt
Zweihandwaffen	AT	nicht erlaubt
Zauberei	ZA-Probe	nicht erlaubt

2.7 Erfahrung

Durch das Erleben von Abenteuern gewinnen die Helden neue Erfahrungen, die ihnen in späteren Abenteuern weiterhelfen können. Dafür gibt es die Abenteuerpunkte (AP). Pro drei bis vier gespielten Stunden sollte es etwa einen AP geben, in besonders gefährlichen Situationen einen weiteren und für den erfolgreichen Abschluß eines Abenteuers ein bis zwei weitere. Insgesamt sollte ein erlebtes Abenteuer zwischen 3 und 6 AP ergeben (die genaue Summe legt der Meister fest).

Sobald ein Held genug Abenteuerpunkte angesammelt hat, kann er dadurch seine Werte verbessern. Um einen der Werte KK, GE, KL, ZA, ASP, AT oder PA um einen Punkt zu erhöhen, muß man so viele AP ausgeben, wie der neue Wert betragen wird. Das Steigern der GE von 10 auf 11 kostet also beispielsweise 11 AP.

Jeder neue LP kostet das Dreifache des neuen Wertes. Eine neue Sonderfertigkeiten und jeder neue Zauber kostet jeweils 20 AP. (Nur die Fähigkeit Zauberei kann nicht nachträglich erlernt werden.)

Folgende Einschränkungen gibt es: Für die Fertigkeit Zweihandwaffen muß die KK mindestens 12 betragen, für Schleichen und Klettern die GE mindestens 12 und für Lesen/Schreiben die KL mindestens 12.

3 Noch ein paar Hinweise für den Meister

Wie oben erwähnt, ist der Meister nicht nur Spielleiter, sondern gleichzeitig Schiedsrichter. Das heißt, daß er es ist, der entscheidet, wann welche Probe abgelegt werden muß und ob sie erschwert oder erleichtert ist, und auch, ob eine Idee der Spieler funktionieren kann oder nicht. Diese Entscheidung sollte von allen Spielern immer anerkannt werden. Allerdings sollten sie nicht völlig willkürlich sein, sondern für die Spieler nachvollziehbar bleiben. Lassen Sie sich einfach von Ihrem gesunden Menschenverstand leiten.

Es wird immer wieder vorkommen, daß die Spieler auf Ideen kommen, die in einem Abenteuer so nicht vorgesehen sind. Gerade diese Möglichkeit ist es ja, die das Rollenspiel von anderen Spielen unterscheidet. Blockieren Sie solche Ideen also nicht, sondern reagieren und improvisieren Sie. Überlegen Sie sich, ob eine solche Aktion möglich ist und was sie wohl für Folgen haben muß. Je mehr Sie es schaffen, auf die Kreativität Ihrer Spieler einzugehen, desto mehr Spaß werden alle Beteiligten haben und desto einzigartiger wird jedes einzelne Spiel.

Wenn dadurch einmal eine Situation entsteht,

die nicht in Ihr Konzept paßt, dann überlegen Sie sich, welcher „Zufall“ die Spieler wieder in die Richtung bringen könnte, die für den Fortgang des Abenteuers nötig ist. Denn Sie sind als Meister auch der Herr der Zufälle. Wenn Sie wollen, daß die Helden jemandem begegnen, der ihnen ein paar Tips geben kann, dann taucht diese Person halt zufällig in der Nähe auf. Aber auch hier gilt: Es muß logisch bleiben. Mitten in einer belebten Stadt kann immer mal zufällig ein alter Freund vorbeikommen, der gestern abend in der Kneipe irgendwelche Gerüchte gehört hat. Mitten in einer verlassenen Burgruine wäre das jedoch kaum glaubhaft. Hier könnten die Helden aber vielleicht auf eine uralte Inschrift stoßen, die ihnen einen wichtigen Hinweis gibt (und die Sie eigentlich bisher noch nicht vorgesehen hatten). Aber setzen sie solche Mittel sparsam ein, denn die Spieler sollen in erster Linie ihre eigenen Ideen haben.

Wie Sie sehen, besteht die Aufgabe des Meisters zu einem großen Teil aus Improvisation. Lassen Sie sich davon nicht schrecken, schon recht bald werden Sie merken, wie viele Möglichkeiten es gibt und wieviel Spaß Sie mit Ihren Spielern haben werden. Lassen Sie sich einfach von den Ideen Ihrer Spieler überraschen!

Aber genug der Vorrede, um Ihnen einmal einen ersten Eindruck vom Rollenspiel zu geben, folgt nun eine besondere Form des Rollenspiel-Abenteuers: das Solo-Abenteuer. Hierfür brauchen Sie keinen Meister, sondern Sie können es ganz alleine spielen. Leider können Sie dafür aber auch nicht frei entscheiden, was Sie tun wollen, sondern müssen sich immer zwischen den vorgegebenen Möglichkeiten entscheiden. Aber immerhin wird es Ihnen helfen, einmal einen ersten Eindruck vom Rollenspiel und der Hintergrundwelt zu bekommen.

Wählen Sie sich zunächst einen der vorgegebenen Helden, dann lesen Sie Abschnitt 1 und folgen Sie den Anweisungen.