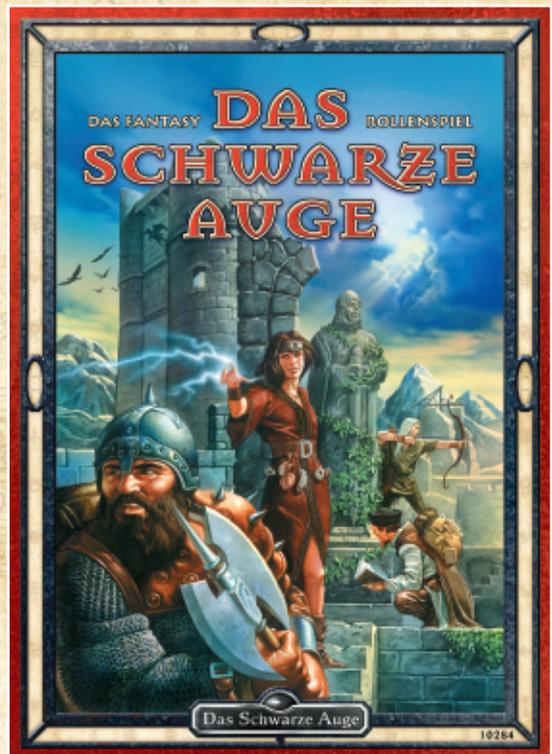


# Das Schwarze Auge

## DIE VIERTE EDITION

Neun Jahre lang hat uns die dritte Edition des Schwarzen Auges gute Dienste geleistet. Viele Regeln haben sich bewährt und in die Herzen der DSAler gespielt, viele andere haben sich als nutzloser Ballast erwiesen, der dem Spielfluss nur hinderlich ist. Einige neue Regeln konnten im Laufe der Zeit in das System integriert werden, aber es blieb eine immer länger werdende Liste an Regeländerungen, die sich nicht realisieren ließen, ohne eine grundlegend neue Edition zu konzipieren. Und so kommt es nun zur Geburt der vierten Edition: Größer, scheller und schöner, das waren nur einige der Vorgaben, die wir uns gesetzt und – wie wir denken – auch erfüllt haben.

Aber lassen Sie uns von vorne beginnen ...



## WAS IST DRIN?



Die Bedienungsanleitung.  
Erst lesen, dann handeln!

Eine einfache Frage, und sie lässt sich auch sehr einfach beantworten: Viel. Sehr viel! Die Basisbox platzt fast aus ihrem Rahmen vor lauter Inhalt. So viel Inhalt, dass wir uns genötigt sahen, eine Bedienungsanleitung dazu zu packen!

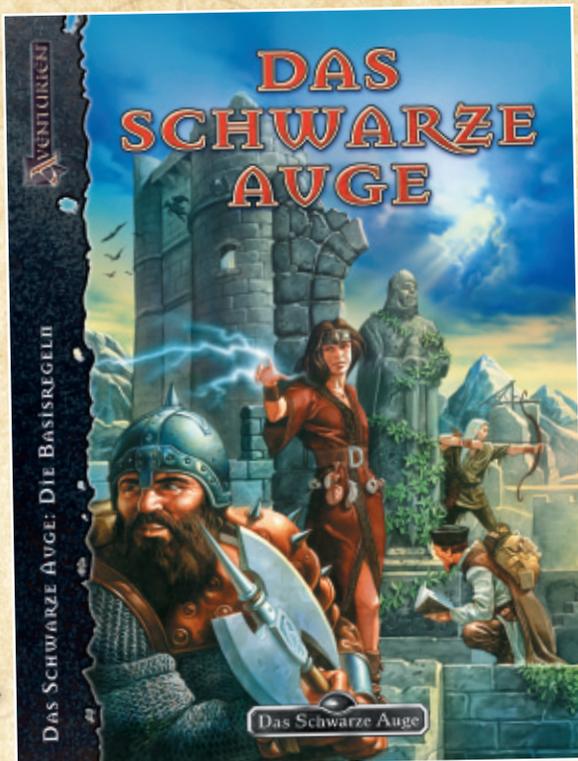
## FÜR DIE NEUEINSTEIGER:

- + DER WEG INS ABENTEUER – SOFORT SPIELEN OHNE LANGE REGELLEKTÜR!
- + ACHT VORGEFERTIGTE UND SOFORT SPIELBEREITE ARCHETYPEN!



## FÜR DIE ALTE HASEN:

- + DSA DIE VIERTE – WAS HAT SICH IN DER NEUEN EDITION VERÄNDERT?



**DIE BASISREGELN:**  
 AUF 160 SEITEN FINDEP SICH ALLE  
 ZUM SPIELEN ERFORDERLICHEP  
 GRUNDRGELN, DAZU ZAHLEICHE  
 OPTIONALREGELN. POCH DIE WAR  
 DSA SO ÜBERSICHTLICH!




## SPIELMATERIALIEN:

- + AVENTURIENKARTE
- + POSTER »KULTURSCHAFFENDE VÖLKER AVENTURIENS«
- + 4 REFERENZBÖGEN AUF STABILER PAPPE
- + DREI VERSCHIEDENFARBIGE ZWANZIGSEITIGE UND  
 ZWEI SECHSSEITIGE WÜRFEL
- + 8 ÜBERSICHTLICHE HELDENBÖGEN



## Was ist BESSER GEWORDEN?

### ZWEI NEUE GUTE EIGENSCHAFTEN

Zu den bekannten sieben guten Eigenschaften kommt nun eine achte hinzu: die **Konstitution**. Diese bestimmt nicht nur die Resistenz gegen Gifte, Krankheiten und besondere körperliche Strapazen, sondern dient auch als Grundlage für die Berechnung der Lebensenergie - alles Aufgaben, die bisher der Körperkraft zugeordnet waren, was teilweise zu recht abstrakten Ergebnissen führte.

Außerdem hat der **Sozialstatus** (SO), den einige Spieler vielleicht bereits aus **Fürsten, Händler, Intriganten** kennen, nun Einzug in die Basisregeln gefunden. Je höher der SO ist, desto besser ist der einzelne Held angesehen - und desto eher wird auch ein Edelmann oder reicher Händler in Not an ihn herantreten, um ihm einen lukrativen Auftrag anzubieten.

### INDIVIDUELLE SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

Die bisher für jeden Helden fest vorgeschriebenen sieben schlechten Eigenschaften fallen als solche weg und können nun als *Nachteile* erworben werden. Auf der einen Seite steht den Helden dadurch eine weitaus individuellere und auch größere Auswahl an schlechten Eigenschaften zur Verfügung, auf der anderen werden groteske Situationen wie Zwerge mit Raumangst oder Elfen mit Jähzorn vermieden. Um den schlechten Eigenschaften etwas mehr Bedeutung zu verleihen, liegt der Startwert einer solchen Eigenschaft zwischen 5 und 12.

### INDIVIDUELLE TALENTE

Auch bei den Talenten hat sich einiges getan. Die Gesamtzahl der Talente ist deutlich gestiegen, dafür erscheinen aber die meisten Talente nicht mehr auf dem Heldenbogen - ein bornischer Bauer oder liebevoller Streuner hat nun mal zunächst keinerlei Ahnung von Magiekunde. Bisher wurde dieser Umstand durch einen negativen Talentwert ausgedrückt - mit dem Effekt, dass einem Helden mit dem passenden Würfelglück jede Probe gelingen konnte.

**Auf ein Talent, das nicht auf dem Bogen aufgeführt ist, kann der entsprechende Held ab nun auch keine Probe mehr ablegen.** Da es aber manche Dinge gibt, die wirklich jeder tun kann, auch ohne es gelernt zu haben, gibt es die sogenannten **Basistalente**. Die erscheinen grundsätzlich bei jedem Helden, und sei es mit einem Wert von 0.

Talente, die keine Basistalente sind, müssen **aktiviert** werden. Sobald dies geschehen ist, können sie auf dem Heldendokument eingetragen werden und beginnen (in der Regel) mit dem Talentwert 0. Erst von diesem Augenblick an darf der Held auf ein solches Talent auch Proben ablegen. Während der Heldenerstellung werden eine größere Anzahl von Talenten automatisch aktiviert, und natürlich ist es auch im späteren Abenteuerleben möglich, noch neue Talente zu aktivieren.

### REALISTISCHERE UND SCHNELLERE KÄMPFE

Die meisten Helden der ersten Stufe haben etwas weniger Lebenspunkte wie nach dem bisherigen System, und diese Zahl steigt nun wesentlich langsamer und ist nach oben hin begrenzt. Damit wird nicht nur die Zeit verkürzt, bis ein Kämpfer kampfunfähig wird, es ist auch deutlich eher angebracht, sich zu überlegen, ob man sich auf einen Kampf einlässt oder nicht.

### DAS DREI-STUFEN-SYSTEM

DSA stellt seinen Spielern nun einen großen Pool an unterschiedlichen Regeln zur Verfügung, aus denen sich jede Spielrunde nach eigenem Geschmack bedienen kann. Aus diesem Grund gibt es in den neuen Regeln wesentlich mehr **Optional-Regeln**.

Damit die Spieler auf größeren Spielertreffen trotzdem gemeinsam spielen können, ohne vorher in langen Diskussionen die geltenden Regeln auszuhandeln, haben wir ein **Drei-Stufen-System** entwickelt. Zur Stufe 1 gehören alle Regeln, die auf jeden Fall gelten und die auch für Anfänger geeignet sind. Stufe 2 ist ein großer Katalog an **Optionalregeln**, die aber bei größeren Spielertreffen ebenfalls alle gelten. Die dritte Regelstufe umfasst Regeln, die bei Spielertreffen nicht gelten, sondern wirklich nur ein Angebot an Spielrunden darstellen, die den einen oder anderen Spielbereich noch detaillierter gestalten wollen. Die neue Basisbox präsentiert alle Stufe-1-Regeln und eine Auswahl an Stufe-2-Optionalregeln.

### DIE INITIATIVE

Statt wie bisher nur vom MU abhängig zu sein, kommen bei der Ermittlung der Kampfreihenfolge nun zahlreiche andere Faktoren zum Tragen, weshalb der neue Wert der **Initiative** eingeführt wurde, der sich aus den Eigenschaftswerten MU, IN und GE, der Behinderung durch die Rüstung und dem INI-Modifikator der Waffe ermittelt.

Die Reihenfolge wird nur einmal ermittelt, nämlich zu Beginn des Kampfes, manche Faktoren können sie jedoch auch noch während eines Kampfes verändern: Verletzungen und Patzer senken die Initiative, während eine kurze Verschnaufpause, um sich neu zu orientieren, sie eventuell steigen lassen kann.

## DIE AKTIONEN

Für den Kampf wurde außerdem der Begriff der ‚Aktionen‘ eingeführt. Jedem Kämpfer stehen üblicherweise pro Kampfrunde zwei Aktionen zu: eine Attacke und eine Parade – oder aber, wenn er etwas anderes tun will, eben zwei Aktivitäten, die in ihrer Dauer einer Aktion entsprechen.

Die AT-Aktion kann der Held genau dann einsetzen, wenn er laut INI-Reihenfolge am Zug ist. Die Parade-Aktion kann er genau dann benutzen, wenn er sie benötigt, also völlig unabhängig vom eigenen INI-Ergebnis. Wenn der Held diese zweite Aktion am Ende der Kampfrunde nicht benutzt hat, dann verfällt sie.

Verzichtet er jedoch von vornherein auf Attacke und Parade, dann kann er zwei kampfunabhängige Aktionen ausführen: z.B. zaubern, Ausrüstung hervorholen, rennen, ein Schloss knacken etc. Die erste seiner Aktionen findet dann zum Zeitpunkt seines INI-Ergebnisses statt, die zweite am Ende der Kampfrunde.

## SINNVOLLER UMGANG MIT PATZERN UND GLÜCKLICHEN TREFFERN

Würfelergebnisse bei Eigenschafts- oder Kampfproben, die eine 1 oder 20 zeigen, werden weiterhin als Extremergebnisse gewertet, müssen aber nun durch einen erneuten Wurf ‚bestätigt‘ werden. Nur wenn dieser zweite Wurf gelingt, kommt es auch zu einem Glücklichen Treffer. Bei einem Patzer gilt dagegen, dass auch der zweite Wurf misslingen muss, damit es wirklich zu einem Patzer kommt. Auf diese Weise gelingt einem fähigen Kämpfer wesentlich eher mal ein besonders guter Hieb, während ihm auf der anderen Seite weniger Patzer unterlaufen.

Die Trefferpunkte einer glücklichen Attacke werden nicht mehr mit dem W20 ermittelt, sondern normal nach Waffenschaden, wobei das Ergebnis aber verdoppelt wird. Zuschläge für angesagte Attacken und hohe Körperkraft werden dabei nicht mit verdoppelt und das Ergebnis zählt einfach als Trefferpunkte. Bestätigte gute Attacken können nur mit einem Wurf auf den halben Paradowert abgewehrt werden und bestätigte gute Paraden verbrauchen keine Aktion.

## EXTREM FLEXIBLE HELDENGENERIERUNG

Die Generierung eines neuen Helden hat sich völlig verändert und wird ab nun mit einem **Kaufsystem** abgehandelt, bei dem alle Stärken und Besonderheiten extra eingekauft werden müssen. Ziel dieser Veränderung ist eine möglichst große Ausgeglichenheit zwischen allen möglichen Helden und eine wesentlich größere Freiheit in der Gestaltung des Helden.

## BAUKASTENSYSTEM STATT HELDENTYPEN

Statt der bisherigen Heldentypen wie dem Thorwaler oder dem Magier gibt es nun drei Bereiche: die Rasse, die Kultur und die Profession. So kann man nun ohne weiteres einen thowalschen Magier entwerfen, der im Bornland aufgewachsen ist. Jeder Bereich stattet den Helden mit bestimmten Talentstartwerten und Eigenheiten aus, und aus der Summe dieser Startwerte entsteht dann der Held.

## VOR- UND NACHTEILE

Mit Hilfe des Kaufsystems kann nun jeder Held nach belieben mit Vor- und Nachteilen ausgestattet werden, wobei die bereits erwähnten schlechten Eigenschaften ein gutes Beispiel für einen Nachteil sind. Manche Vor- und Nachteile sind mit einem Wert versehen, andere wie zum Beispiel Farbenblindheit oder ein gutes Gedächtnis besitzt man oder man besitzt sie nicht.

## DIE SONDERFERTIGKEITEN

Eine vollständige Neuerung sind die sogenannten Sonderfähigkeiten, die ein Held entweder beherrscht oder nicht, wie zum Beispiel die Rüstungsgewöhnung, die es ihm gestattet, Rüstungen mit geringerer Behinderung zu tragen, oder der Umgang mit einem Schild, der Kampf mit einer Parade-Waffe, das schnelle Ziehen einer Waffe usw. Auch außerhalb des Bereichs Kampf gibt es Sonderfertigkeiten, wie zum Beispiel die Elfenlieder und Hexenflüche. Die meisten Sonderfertigkeiten können von allen Helden erworben werden, während einige bestimmten Helden vorbehalten sind.

## INDIVIDUELLE UND WÜRFELUNABHÄNGIGE STEIGERUNG

Auch bei der Steigerung sind die Würfelwürfe durch ein Kaufsystem ersetzt worden, wodurch der Begriff der Stufe deutlich an Bedeutung verliert: Das Steigern der Fähigkeiten ist nicht mehr vom Erreichen einer neuen Stufe abhängig, sondern kann jederzeit vorgenommen werden – immer, wenn ein Held Abenteuerpunkte bekommen hat, kann er sich davon Talentsteigerungen kaufen, oder eventuell auch neue Talente aktivieren, Eigenschaften erhöhen oder Sonderfertigkeiten erlernen. Je höher der Talentwert und je komplexer das jeweilige Talent, desto teurer die Steigerung.

Auch die automatische Erhöhung von Lebens- und Astralenergie fällt weg. Diese Werte kann man nun ebenfalls im Kaufsystem erhöhen: Wer eine höhere Lebensenergie haben will, muss dafür eben auf die Steigerung von Talenten verzichten.

Im Gegensatz zu früher gibt es zum einen keine Einschränkungen mehr, wie oft ein Talent in Folge gesteigert werden kann, und zum anderen können alle Helden alle Talente zu den gleichen Bedingungen steigern. Auf diese Weise haben Sie mehr Freiheiten, was die spätere Entwicklung Ihres Helden anbelangt, und können die neu erlernten Talente besser an seine Erlebnisse anpassen.

