



EILIFS SCHATZ

EIN SOLOABENTEUER FÜR EINEN EINSTEIGER-HELDEN
VON FLORIAN DOP-SCHAUEN UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANK FÜR ANREGUNGEN, IDEEN UND UNTERSTÜTZUNG AN
PHILIPP SPRECKELS, SEBASTIAN THURAU UND MARK WACHHOLZ

IN GEDENKEN AN ULRICH KIESOW, DER NEBEN ALLEM ANDEREN IN
DER STROM DES VERDERBENS BEREITS VOR ÜBER 20 JAHREN EINE
HELDENGRUPPE ENTLANG DES GROßEN FLUSSES FÜHRTE.

BESONDERER DANK GEHÖRT RADON LABS UND DTP FÜR DIE FREUNDLICHE
GEBENMIGUNG DES ABDRUCKS IHRER ILLUSTRATIONEN.



INHALT

WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES	5
DIE SPIELREGELN IN ALLER KÜRZE	8
GRUNDSÄTZLICHE VORBEREITUNG	8
EIN WORT ZUR ZAUBEREI VORWEG	9
LEBENSUNKTE	9
AUSDAVERUNKTE	10
REGENERATION	10
EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN	10
TALENTWERTE UND TALENTPROBEN	11
TALENTÜBERSICHT	12
MAßEINHEITEN UND GEWICHTE	14
DAS KAMPFSYSTEM	15
AUF INS ABENTEUER	16
PASCHWORT	51
HELDENDOKUMENTE	53



WILLKOMMEN IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES!

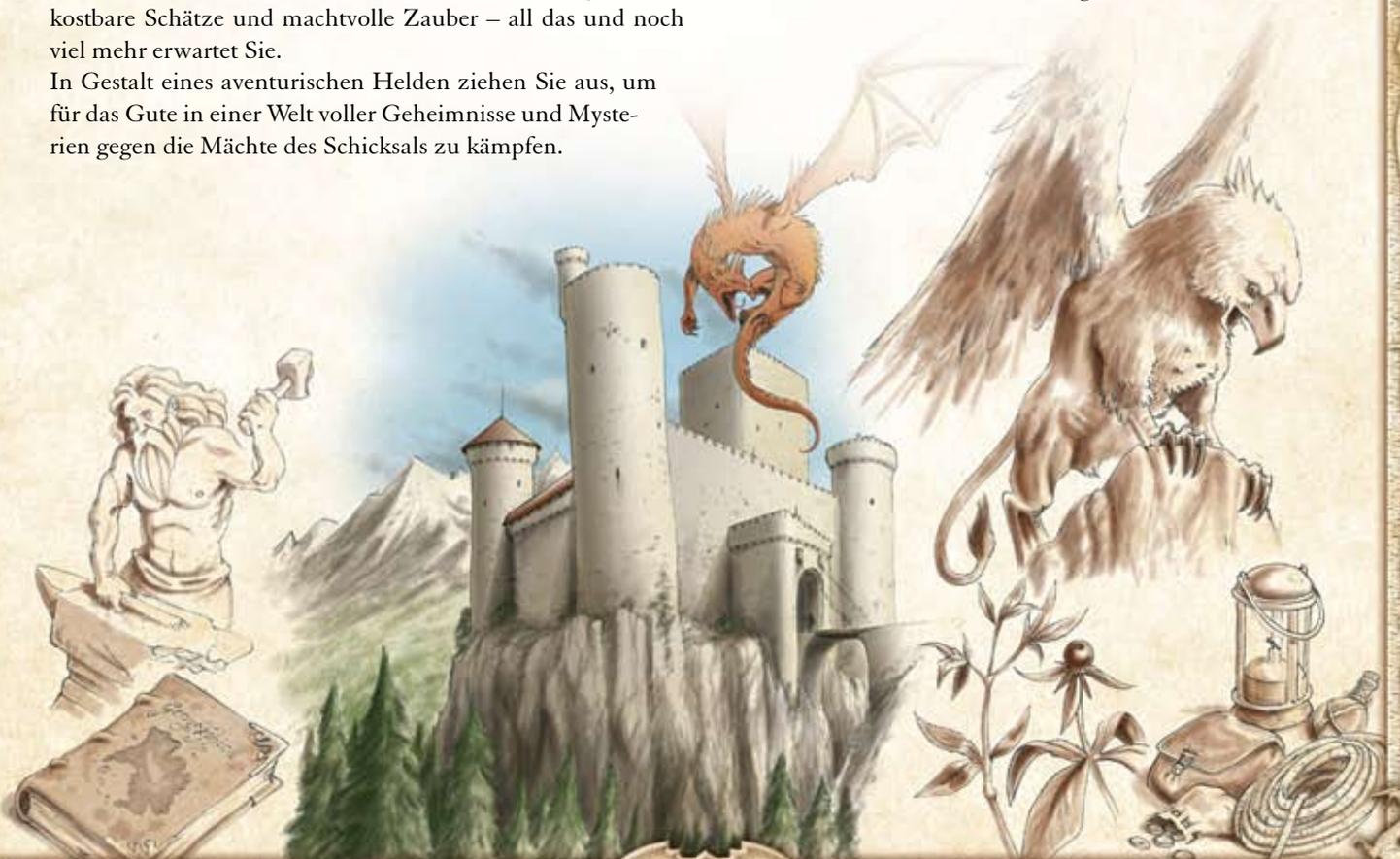
Begeben Sie sich in das Land der Fantasie. Schlüpfen Sie in die Rolle eines Helden ganz nach Ihrem Geschmack – ob kluge Magierin, strahlender Krieger, mystische Elfe oder unerschütterlicher Zwerg – und treten Sie, alleine wie im Falle des vorliegenden Solo-Abenteuers oder zusammen mit einer Gruppe von Mitspielern, unbekanntem Gefahren und skrupellosen Feinden entgegen. Lösen Sie Rätsel, bestehen Sie heldenhaft Herausforderungen und bestimmen Sie die Geschehnisse eines ganzen Kontinents.

Aventurien: So heißt der mittelalterlich-fantastische Kontinent, auf dem das Schwarze Auge spielt. Mächtige Königreiche, undurchdringliche und verwunschene Wälder, hohe und schroffe Gebirge und mächtige Ströme finden sich hier. Verwegene Abenteurer, stolze Ritter, geheimnisvolle Elfen und eigenbrötlerische Zwerge, rachsüchtige Geister und Götter, intrigante Verschwörer, kriegerische Orks und mächtige Drachen bewohnen Aventurien. Uralte Geheimnisse, knifflige Rätsel, kostbare Schätze und machtvolle Zauber – all das und noch viel mehr erwartet Sie.

In Gestalt eines aventurischen Helden ziehen Sie aus, um für das Gute in einer Welt voller Geheimnisse und Mysterien gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen.

In der Welt des Schwarzen Auges befreien Sie Landstriche von der Tyrannei einer finsternen Hexe, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen. Sie bergen Schätze und kämpfen gegen Raubritter, Wegelagerer, knochenbleiche Untote, feuerspeiende Lindwürmer und viele andere Schreckenskreaturen.

Mit **Drakensang: Am Fluss der Zeit – Eilifs Schatz** halten Sie möglicherweise Ihr erstes 'richtiges' Rollenspiel-Abenteuer in der Hand. Das vorliegende Heft wendet sich an verschiedene Interessenten: Vielleicht haben Sie bereits erfolgreich eine Heldengruppe durch das Computerspiel **Drakensang** oder **Drakensang: Am Fluss der Zeit** geführt und sind neugierig, wie man mit viel Fantasie Fantasy-Rollenspiel und die Welt Aventurien erleben kann. Und sind an der Hintergrundgeschichte einer Person des Computerspiel interessiert, der der Thorwalerin Eilif 'Donnerfaust' Sigridsdottir.



I46

Würfeln Sie wegen des dichten Nebels zunächst eine *Orientierungs-Probe*. Gelungen (103) oder misslungen (199)?

I47

In der Morgendämmerung passiert die Gischtkrone Turehall, eine anscheinend reiche Stadt, die von Papiermühlen gesäumt wird, aber trotz der Ereignisse in der Nacht lässt Eilif das Schiff nicht anlegen, sondern gibt Kommando weiterzufahren. Und schon bald müssen auch Sie wieder Hand an die Riemen legen. Nach der Übung vom Vortag gelingt es Ihnen diesmal, von Anfang an mit den Ruderern mitzuhalten, und darüber hinaus schauen Sie sich auch den einen oder anderen Trick von den gestandenen Thorwalern ab, so dass sie diesmal bei Weitem nicht so erschöpft sind, als Sie den Riemen gegen Mittag an Ihre Ablösung übergeben.

Leichter Nieselregen hat eingesetzt und fast alle Ruderer haben ein gewachstes Tuch über die Schultern geworfen. Diejenigen, die nicht rudern müssen, haben sich Premer Feuer und ein kaltes Mahl bei Ragnar geholt und sich im Windschatten der Ladung niedergelassen oder sich unter dem Umgang zurückgezogen. Nachdem auch Sie Ihr Mahl zu sich genommen haben, scheint Ihnen die Gelegenheit günstig, sich ein wenig an Bord umzusehen, während die Ruderer damit beschäftigt sind, die Gischtkrone vorwärts zu bringen, und der Rest der Mannschaft döst oder mit Dingen des alltäglichen Lebens beschäftigt ist. Momentan steht Eilif 'Donnerfaust' selbst am Ruder, aber von den anderen Ihnen bekannten Mannschaftsmitgliedern ist keines zu sehen. Also erheben Sie sich und

schauen sich ein wenig genauer auf der Gischtkrone um. Welche Auswahlmöglichkeiten Sie haben, erfahren Sie in Kapitel 100.

I48

Sie springen vom Umgang, um der Gestalt den Knauf Ihrer Waffe auf den Schädel zu schlagen, kommen dabei aber aus dem Gleichgewicht und können nicht die volle Wucht hinter den Schlag setzen. Dennoch sackt die Person vor ihnen zusammen, als hätte sie Praios' Blendstrahl getroffen. Blitzartig kippt die Gestalt zur Seite und Sie erfahren, was geschehen ist in Abschnitt 112.

I49

Mit Erschrecken sehen Sie, wie der erste Stamm an der Stange vorbeigeleitet und kurz darauf mit einem Krachen in die Bordwand der Gischtkrone schmettert. Das ganze Schiff erbebt unter dem Aufprall und Sie vermeinen sogar das Brechen der Planken zu hören. Auch der zweite Stamm entgeht Ihnen, aber jetzt tauchen Sie die Stange tief ins Wasser und versuchen mit aller Kraft, den Stamm noch im letzten Moment wegzudrücken. Würfeln Sie eine *Körperkraft-Probe*. Gelungen (22) oder misslungen (106)?

I50

Eilif lässt noch vor Einbruch der Abenddämmerung Anker werfen und versammelt schließlich ihre Vertrauten am Heck der Gischtkrone, nachdem sie den Rest der Mannschaft mit zwei Fässern Premer Feuers an den Bug geschickt hat.



“Ich habe allen von euch vertraut. Deswegen habe ich euch in Thorwal auf mein Schiff geholt, nachdem Beorn mich mehrfach einfach nicht ernst genommen hat. Und wenn einer von euch mein Kommando in Frage gestellt hätte, dann hätte er einfach nur aufstehen müssen, um mich zu fordern. Nur zu gerne hätte ich demjenigen dann die Flausen aus dem Kopf geprügelt. Aber nein. Neid und Missgunst ob der Schätze, die ich – völlig zurecht – für mich und die meinen beanspruche, haben anscheinend einem von euch völlig den Verstand vernebelt! So sehr, dass er oder sie unseres Gleichen bereitwillig opfert, ohne aus dem Nebel zu treten. Heimtückisch schützt sich dieser Trollskraper im Dunst unserer Ahnen und ihrer eigenen Sorgen. Ehrabschneidend nenne ich das.” Eilifs Stimme ist so lautgeworden, dass einige der Ruderer über ihren Hörnern zum Heck blicken. Nach den letzten Worten spuckt die Kapitänin aus. “Schändlich! Ich darf froh sein, dass ich hier in diesem Helden,” die üppige Thorwalerin deutet mit einem schmalen Lächeln auf Sie, “jemanden gefunden habe, der mir treu zur Seite steht. Und das war wohl kaum zu erwarten. Von euch, Freunde, hätte ich besseres erwartet.” Ein Murren macht sich unter den Versammelten breit. “Doch nun soll der letzte Vertraute, den ich habe, seinen Verdacht äußern. Hier und jetzt werden wir über den Verräter befinden und – bei Swafnir – Ersäufen ist das Mindeste, das demjenigen droht, der mich hintergangen hat. Ich bin nicht hinter dem Schleier hervorgekommen, um mir derlei bieten zu lassen. Du!” Eilif deutet auf Sie. “Sag’ mir wer der Übeltäter ist. Verrate mir denjenigen, dessen Leben gleich enden wird, damit er seinen Geistern gegenübertritt oder Üblerem.”

Nun sind Sie am Zug. Sie haben alle Informationen beisammen, die Sie benötigen, um auf dem Bild links den Verräter an Bord der Gischtkrone zu enttarnen. Aber wählen Sie wohl, denn kein Thorwaler wird eine Ehrbeschneidung ungerächt hinnehmen. Studieren Sie das Bild genau, bevor Sie eine Wahl treffen.

Wählen Sie als Verdächtige Askra ‘das Ruder’ Agnildsdottir, die blonde Steuerfrau mir den Zöpfen, dann blättern Sie nach Abschnitt 5. Denken Sie, dass Hjore ‘Wellenspeer’, der ältere Thorwaler mit den grauen Haaren, der Bösewicht ist, lesen Sie in Abschnitt 25 weiter. Erklären Sie, dass nur Torkil Brandilson, das Swafnirs-Kind mit dem roten Stirnband, der Schurke sein kann, dann blättern Sie zu Abschnitt 65, denken Sie an Faenwulf Tjalvason, den blonden Skalden mit seiner Laute, dann schauen Sie in Abschnitt 185 nach, ob Sie Recht haben. Oder glauben Sie doch, dass Eilif, die üppige Kapitänin der Gischtkrone, selbst ein doppeltes Spiel treibt, dann lesen Sie weiter in Abschnitt 90.

I51

“Das Angebot ehrt mich zwar, aber ich glaube, dass ich zu anderen Dingen berufen bin.” Während Sie antworten, erheben Sie sich langsam und erkennen, wie sich auf dem Gesicht von Eilif Verachtung breit macht. “Dann sieh’ zu, dass du Land gewinnst. Aus Abenteuerholz bist du jedenfalls nicht geschnitzt. Am besten, du verziehst dich auch aus dem Gasthaus, bevor

Askra oder Torkil sich entscheiden, dir eine Lektion zu erteilen. Hau’ ab, Weichling!”

Vorsichtig und ohne Eilif oder ihrer Mannschaft den Rücken zuzuwenden, streben Sie auf den Ausgang des Flussvaters zu. Erst als einige Schritte zwischen Ihnen und den Thorwalern liegen, drehen Sie sich um und verlassen das Gasthaus. Lesen Sie weiter in Abschnitt 198.

I52

Das Vorhängeschloss widersteht all Ihren Öffnungsversuchen. Nun würde allein noch Gewalt helfen, um die Kiste zu öffnen, doch davon sehen Sie ab, denn Ihnen ist bewusst, dass die Kapitänin quasi direkt über Ihnen am Ruder steht. Wollen Sie nun noch einen Blick auf die beiden Bündel werfen (55) oder das Quartier Eilifs wieder verlassen, um bei 100 eine neue Wahl für Ihre Nachforschungen zu treffen?

I53

“Vielen Dank, aber ich glaube, darauf verzichte ich”, sagen Sie dem Burschen und er zuckt nur die Schultern. “Schade eigentlich. Aber gut, dann werde ich mich aufmachen. Ich wünsche einen schönen Tag.” Mit einer langen Stange stakt der Junge den Nachen vom Ufer weg, lässt sich flussabwärts treiben und ist nach einer Weile aus Ihrem Sichtfeld verschwunden. Sie beschließen, zum Lager zurückzukehren (10).

I54

Mit einem Schrecken fahren Sie hoch ... Sie sind eingeschlafen! Mitten während Ihrer Wache. Doch noch immer umgibt Dunkelheit die Gischtkrone, denn der schmale Kelch des Madamals am Himmel spendet kaum Licht durch die dichten Wolken, die aufgezogen sind. Langsam beruhigt sich Ihr Herzschlag wieder, es scheint nichts geschehen zu sein. Auch ein Rundgang über das Schiff zeigt nichts Ungewöhnliches – Sie scheinen Glück gehabt zu haben. Danach vergeht auch der Rest der Nacht ereignislos. Lesen Sie weiter bei 193.

I55

Trotz der heftigen Schläge, die Torkil rasend vor Wut immer wieder verpasst, bleiben Sie stehen und es gelingt Ihnen, den Walwütigen soweit auf Distanz zu halten, dass Sie keinen ernsthaften Schaden hinnehmen müssen. Und ganz plötzlich ist Faenwulf heran und redet beruhigend auf Torkil ein. Langsam verschwindet der Blutausch, die Swafskari, aus Torkils Blick, seine Augen klären sich und er sackt ein wenig in sich zusammen. Faenwulf stützt ihn und lässt ihn dann beinahe sanft zu Boden sinken. Dann wendet er sich um und Sie sehen abgrundtiefen Hass in den Augen des Skalden blitzen. Mit tödlich ruhiger Stimme wendet er sich an Sie: “Verschwinde, du Narr. Was immer du hier zu suchen hattest, sei froh, dass du mit dem Leben davon kommst. Beim nächsten Mal reiche ich Torkil die Axt, dann bleibt von dir nichts übrig. Und jetzt pack’ dich!” Schnell ziehen Sie sich zurück, bevor der Skalde womöglich zu seiner Skraja greift, und wählen bei 100 etwas anderes aus, dass Sie sich ansehen wollen.