

ADVENTURIEREN

TR. 159
ERFAHREN

С ВОП ЕІГЕПЕП ГПАДЕП

ЕІП DSA-КАМРАГПЕПВАПД ФÜR 3 – 6 ЕРФАХРЕПЕ БІС ЕХРЕТЕН-ХЕЛДЕП



Das Schwarze Auge

13044 PDF

Das Schwarze Auge

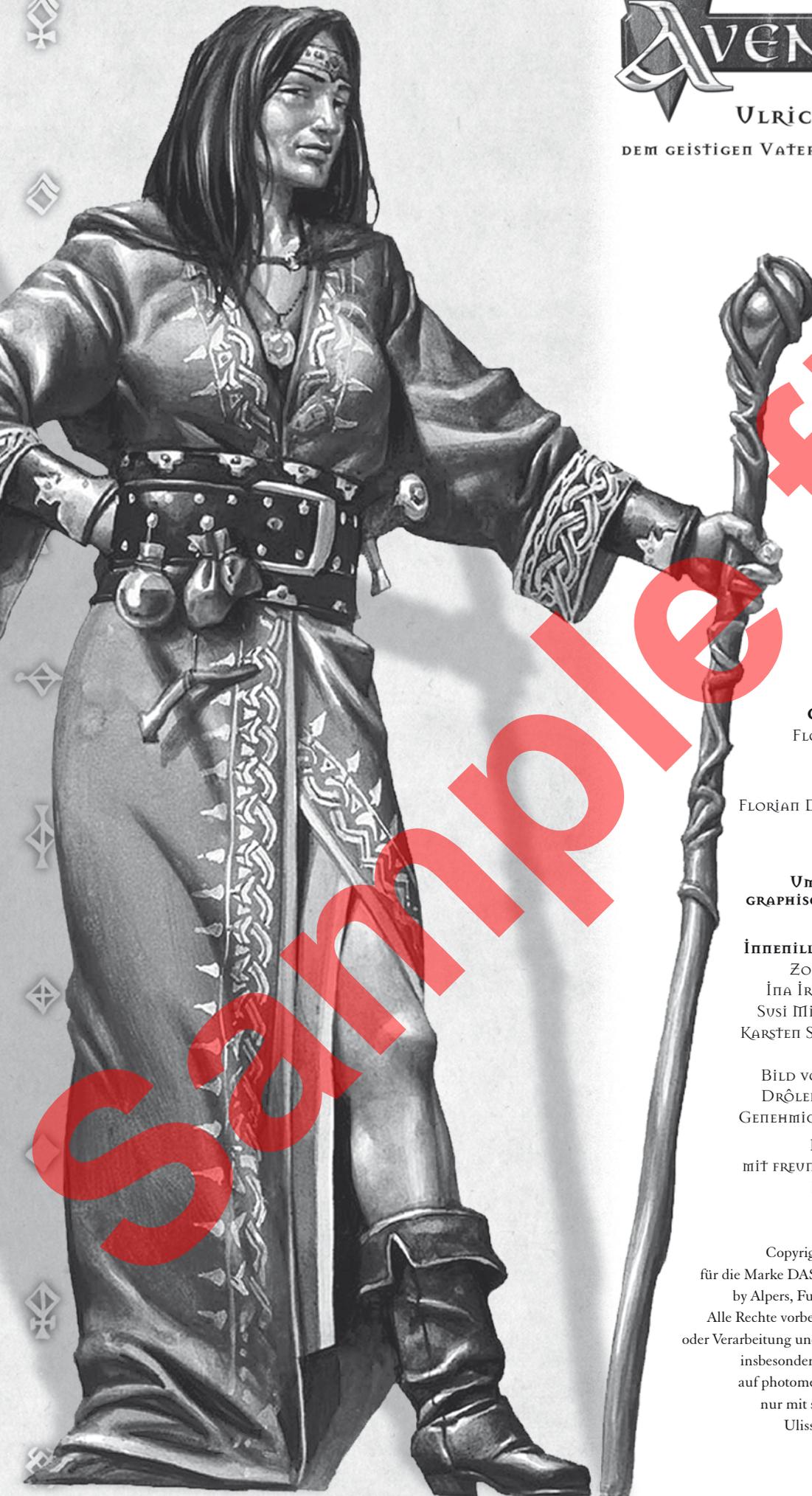
VON EIGENEN GMADEEN

ULISSES SPIELE



AVENTURIEN®

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DON-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DON-SCHAVEN, ANTON WESTE

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGGESTALTUNG, GRAPHISCHE KONZEPTION UND SATZ

RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD,

ITA IRRGANG, ALEXANDER JUNG,

SUSI MICHELS, SWEN PAPPENBROCK,

KARSTEN SCHREURS, EVA ZIMMERMANN,

SABINE WEISS

BILD VON FENNI WEITENBERG VON

DRÖLENHORST MIT FREUNDLICHER

GEHEHMIGUNG VON MARCUS FRIEDRICH

DARSTELLER-KARTE

MIT FREUNDLICHER GEHEHMIGUNG VON

MARKUS BROHASGA

Copyright © 2010 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung
auf photomechanischem oder ähnlichem Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung von
Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Das Schwarze Auge

G VON EIGENEN GPADEEN

Ein DSA-Kampagneband für
den Meister und 3 bis 6 erfahrene
bis Expertenhelden

von Uli Lindner

mit Beiträgen von

Jens Fichtner, Marcus Friedrich, Martin John,
Michael Masberg und Anton Weste

Mit Dank für Anregungen, Korrektur und Kritik an
Gero Ebling, Matthias Frey, Simone Gründker, Lena Kalvner,
Ulrich Lang, David Lukaßen, Christian Quitschke,
Daniel Simon Richter, Michelle Schwefel
und Ragnar Schwefel

sowie meine heldenhaften Test-Kriegsfürsten
Dennis Abmann, Marcus Friedrich, Oliver Peter
und Christiane Wagner

 **ULISSES**
SPIELE

INHALT

EINLEITUNG	5
Ein LICHT DER HOFFUNG	7
SAAT IN DIE HERZEN	7
DURCH DIE WILDERMARK	8
AUF DEM HEIMWEG	11
SPURENSUCHE	12
DIE BEFREIUNG	13
HERREN VON EIGENEN GNADEN	21
ALLGEMEINES ZUM SPIEL ALS KRIEGSFÜRSTEN	21
DIE PHASEN DER HERRSCHAFT	22
DIE HERRSCHAFT DER HELDEN	23
ZWISCHEN PFLICHT UND VERANTWORTUNG	25
ALLGEMEINE KONFLIKTE	26
UNRUHIGE ZEITEN	28
ZWISCHENSPIEL I:	
DIE NEUEN HERREN VON ZWEIMÜHLEN	29
AUFGABEN DER NEUEN HERREN	29
SCHLANGENTOCHTER UND DRACHENREIß	31
TÖDLICHE SCHATTEN	32
ZWISCHEN DEN JAHREN	32
DER SCHATTEN KRIECHT HERVOR	33
SCHATTENJÄGER	36
DIE PACT DES SCHRECKENS	41
ZWISCHENSPIEL II: ZUCKERBROT UND PEITSCHEN	45
DAS TAGESGESCHÄFT	45
DER ERSTE KONTAKT	46
KORS BLUTIGE FAUST	47
BLUT FÜR KOR	49
EWIGE WUNDEN	49
FREVLER, KETZER, HEILIGE	51
BLUTFAUST	53
DREI PRÜFUNGEN	55
OPTIONAL: TILGT ES VON DER WELT	57
DIE BLUTKERBE	58
ANHANG	61
ZWISCHENSPIEL III: ÜBER DIE GRENZEN HINAUS	62
MACHT, VERRAT UND ANDERE SORGEN	62
SOKRATURS FAUST	63
DES GREIFEN STUMPFER KRALLEN	65
EINIGE WOCHE ZUVOR	65
LEICHENFUND	66
DIE SUCHE NACH DEN SCHULDIGEN	69
AUF ZUR RETTUNG	74
VIPERJAGD	76
ZWISCHENSPIEL IV: IM NAMEN DES REICHES	79
DIE HELDEN ALS AMTSTRÄGER DES REICHES	79
DIE FÜRSTIN VON DARPATIEN	81
UNSTERBLICHER SCHMERZ	83
SPUREN DER VERGANGENHEIT	83
DIE RÜCKKEHR DES FINSTERMANNES	87
DIE ALBTRÄUMWELT	88
DIE BEFREIUNG DER SEELE	90
EPILOG	92
GESAMMELTE ANHÄNGE	93
ANHANG I: ZWEIMÜHLEN – SPIELBALL DER KRIEGSFÜRSTEN ..	93
ANHANG II: DRAMATIS PERSONAE	96
ANHANG III: GERÜCHTE UND LEGENDEN	99
ANHANG IV: GESAMMELTE KAMPFWERTE	101
INDEX DES ABENTEUERS	105
KOPPIERVORLAGEN	107



EINLEITUNG

Als vor einigen Jahren der Schatten der Heptarchen über das Kernland des Raulschen Reiches fiel (nachzuerleben in der Kampagne um das **Jahr des Feuers**), wurde das Fürstentum Darpatien besonders hart von den Ereignissen getroffen. Ein Heerwurm von Untoten, blutgierige Söldner, eine erzdämonische Katastrophe über Wehrheim – all dies hat seine Spuren hinterlassen. Wo die Verheerungen am stärksten waren, verschwand das Licht der Ordnung und entstand ein gesetzloser Landstrich.

In diesem Landstrich ist sich jeder selbst der Nächste: Wo Söldner und Räuber die einfache Bevölkerung mit Terror und Schrecken überziehen. Wo Kriegsfürsten von eigenen Gnaden sich zur Herrschaft aufschwingen und wieder vom Thron gestoßen werden. Wo Verzweiflung und Missgunst vorherrschen. Wo selbst der Glaube an die Götter mitunter schwankt. Die **Wildermark**.

Der vorliegende Kampagnenband liefert Ihnen Material, um eine bis zu drei aventurische Jahre dauernde Kampagne in der Wildermark zu gestalten. Im Rahmen dieser Kampagne steigen die Helden selbst zu Kriegsfürsten eines kleinen Landstriches auf und müssen sich aus eigener Kraft gegen missgünstige Rivalen, finstere Schatten der Vergangenheit und selbst die Kräfte der Niederhöllen durchsetzen. Denn in der Wildermark muss das Recht mit dem eigenen Schwert verteidigt werden, jeder Fehler kann der Letzte gewesen sein. Werden die Helden diese Herausforderungen bestehen?

HANDLUNGSKOMPONENTEN UND AUFBAU

Die Wildermark stellt einen freien Spielhintergrund dar, in dem Sie als Meister bei der Ausgestaltung große Freiheiten genießen. Auch der vorliegende Band gibt keine feste Handlung vor, die von Ihren Helden in dieser Form nacherlebt werden muss. Viel eher soll Ihnen durch die Darstellung von Personen, Orten und Interaktionsmöglichkeiten ermöglicht werden, auf Basis der Informationen in diesem Band Ihre eigene Wildermark-Kampagne zu entwerfen.

Diesem Prinzip folgt auch der Aufbau des Bandes: Nach einem einleitenden Abenteuer (**Ein Licht der Hoffnung**, Seiten 7 bis 20), in dem die Helden in die wildermärkische Kleinstadt Zweimühlen gelangen und dort zu Kriegsfürsten aufsteigen können, findet sich ein längerer Abschnitt über die eher vielfältigen Aspekte des Spiels als Kriegsfürsten (**Herren von eigenen Gnaden**, Seiten 21 bis 31) und das universelle Handwerkszeug zur Kampagne.

Außerdem sind im Band vier weitere Kurzabenteuer enthalten, die sich mit unterschiedlichen Kampagnenphasen und **Bedrohungstypen** beschäftigen. In **Tödliche Schatten** (Seiten 32 bis 44) und **Unsterblicher Schmerz** (Seiten 83 bis 91) sehen sich die Helden dem schrecklichen Finsternmann gegenüber, der ihre gerade gewonnene Herrschaft gefährdet. Ihn gilt es zunächst von der Zerstörung der Stadt abzuhalten, um anschließend seine eigene Vernichtung in die Wege zu leiten. Da die Geschichte um den Finsternmann etwa ein Jahr umspannt, kann sie auch gut als Rahmenhandlung und roter Faden für die gesamte Kampagne dienen.

In **Blut für Kor** (Seiten 49 bis 61) geraten die Helden zwischen göttliche und dämonische Kräfte, die um das Land ringen. Als ein angeblich vom Blutigen Schnitter auserwählter Streiter plötzlich unheilige Wunden schlägt, steckt mehr dahinter, als es den Anschein hat. Eine erzdämonische Bedrohung muss gebannt werden, um die Mark wieder ein Stück sicherer zu machen. Dies muss auch in **Des Greifen stumpfe Krallen** (Seiten 65 bis 78) verwirklicht werden, wenngleich die Umstände gänzlich anders sind: Die Helden werden Opfer einer Intrige und müssen dafür sorgen, dass ihr Name eingewaschen wird. Hierbei sorgen sie außerdem dafür, dass die Armee der Kaiserin in der Mark wieder handlungsfähig wird, und legen so einen Grundstein für eine spätere Befriedung.

Zwischen diesen einzelnen Abenteuern präsentieren **Zwischenspiele** unterschiedliche Szenariovorschläge und jeweils ein ausführlicheres Szenario. In diesen Abschnitten werden das Leben in der Stadt illustriert, Grundsteine für weitere Geschehnisse der Kampagne gelegt



und die fortschreitende Entwicklung der Herrschaft der Helden dargestellt.

VON EIGENEN GNADEN ALS ANTHOLOGIE

Sollte das Spiel als Kriegsfürsten Ihre Helden nicht reizen, besteht dennoch die Möglichkeit, die Abenteuer des Bandes losgelöst von der Kampagne zu spielen. Zu Beginn der fünf Hauptabenteuer ist jeweils in einem Kasten angegeben, wie Sie die Handlung als separates Abenteuer aufziehen können.

ZIELSETZUNG

Der gewählte Aufbau der Kampagne ist stark von der Zielsetzung des Bandes geprägt: **Von eigenen Gnaden** ermöglicht nicht nur ein freies Spiel als Kriegsfürsten, sondern setzt auch einen Grundstein für die später folgende Befriedung der Region (siehe **Epilog**). Hierfür müssen die zuvor genannten Bedrohungen beseitigt werden, um so den Weg für größere Entwicklungen frei zu machen. Der Band versteht sich daher nicht nur als reiner Kampagnen-Baukasten.

ORT

Zentraler Ort der Handlung ist die kleine Stadt **Zweimühlen** (Beschreibung siehe **Anhang** ab Seite 93), zu deren Herrschern die Helden aufsteigen. Der Verlauf der Kampagne führt die Helden jedoch auch in die entferntesten Winkel der Mark.

ZEIT

Die Kampagne kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ab Frühjahr 1031 BF beginnen und spätestens Ende 1034 BF abgeschlossen sein. Es steht ihnen also durchaus auch frei, die Geschehnisse des Bandes beispielsweise nur im Jahr 1032 spielen zu lassen oder sie auf den kompletten Zeitraum auszudehnen. 1035 BF wird dann mit einem weiteren Kampagnenband, der voraussichtlich 2010 erscheint und die Befriedung der Wildermark behandelt, an die Ereignisse in diesem Band angeschlossen. Was bis zu diesem Zeitpunkt geschehen sein muss, finden Sie im **Epilog** ab Seite 92 beschrieben.

DIE HELDEN

Die Kampagne richtet sich an **drei bis sechs** zumindest **erfahrene Helden**. Verbindungen zu Autoritäten in Kirchen, Zaubervereinigungen, Stadtherren, hohem Provinzadel und Kaiserhof des Mittelreichs können moderat existieren, sollten aber keine übermächtigen Artefakte, stramme Hilfsarmeen oder sprudelnde Geldspritzen generieren können.

Die Fähigkeiten Ihrer Helden sollten eine gesunde Mischung aufweisen. Kampffertigkeiten sind in der Wildermark quasi unerlässlich und werden oft gebraucht. Zauberei und Götterwirken sind hilfreich, werden aber an keiner Stelle zur Lösung benötigt. Gerade Geweihte mit hoher Autorität könnten sich für den Kampagnenverlauf jedoch als schwierig erweisen und erfordern daher besondere Aufmerksamkeit des Meisters. In Sachen Kultur und Loyalität bestehen jedoch kaum Einschränkungen, auch Exoten sind spielbar. Es ist nicht nötig, dass Ihre Helden aus dem Mittelreich stammen oder treu zur Kaiserin stehen, auch wenn sich im späteren Verlauf der Kampagne zumindest die lose Zusammenarbeit mit den Soldaten des Reiches anbietet.

Im Verlauf der Kampagne wird davon ausgegangen, dass Ihre Spieler zumindest halbwegs für das Gute einstehen und eine einigermaßen gerechte Herrschaft über Zweimühlen anstreben. Das schließt nicht aus, dass die Helden in die eigene Tasche wirtschaften oder mit Strenge herrschen können. Sollte Ihre Gruppe aber aus kategorischen Menschenchindern und Misanthropen bestehen, so müssen Sie Anpassungen im Abenteuerverlauf vornehmen.

ZUSATZMATERIAL

Da in diesem Band die Zustände in der Wildermark nur angerissen werden können, werden Sie in vielen Fällen auf den Regionalband **Schild des Reiches** verwiesen, der die Wildermark ausführlich beschreibt. Da sich dort viele weitere auch frei für die Kampagne nutzbare Informationen finden, sei Ihnen dieser Band sehr ans Herz gelegt.

WEITERE ABENTEUER IN DER WILDERMARK

Einige weitere in der Wildermark spielende Abenteuer und Szenarien aus anderen Publikationen lassen sich als Vorlauf spielen oder einfach in die laufende Kampagne einbetten.

☛ In **Saat der Hoffnung** (Helden: *Einsteiger*) aus **Auf Elfenpfaden** helfen die Helden einem Weiler in der Wildermark gegen einen verdorbenen Baum und geraten dabei auch mit Elfen aneinander. Die Lage des Weilers lässt sich problemlos in das **Umland Zweimühlens** verlegen, die Helden werden in diesem Fall als Schutzherren um Hilfe angerufen.

☛ In **Eichhornschweif und Schmiedeschürze** (Helden: *Einsteiger bis erfahren*) aus **Märchenwälder, Zaubersflüsse** begleiten die Helden den Exodus einer Gruppe **Wehrheimer Hämmerlinge** (Seite 100) aus der zerstörten Ruinenstadt **ins ferne Warunk**. Dieses Abenteuer eignet sich vor allem als Vorlauf zu **Von eigenen Gnaden**. Hier können die Helden auch bereits auf den **Offizier Wulfhelm von Oppstein** treffen.

☛ Die **Szenariovorschläge Flammenspuren** (Helden: variable Erfahrung) im **AB 111** und **112** sind für das Jahr des Feuers entworfen, lassen sich aber größtenteils problemlos in die derzeitige Wildermark übertragen.

☛ Im **Szenario Danos und Tsalinde** (Helden: alle Erfahrungsstufen) aus dem **AB 123** muss ein Kind um seiner eigenen Sicherheit willen aus einem **Travia-Kloster** im nord-garetischen **Hutt** entführt werden. Hier bietet es sich an, die Helden im späteren Verlauf des Abenteuers statt durch die im Szenario genannten Personen durch bereits bekannte Adlige (beispielsweise **Wulfbrand von Rosshagen**) anheuern zu lassen.

☛ Die **Lanze des Heiligen Orgil** (Helden: alle Erfahrungsstufen) aus dem **AB 128** sendet die Helden auf die Suche nach einer heiligen Waffe. Das eigentlich in der **Traviemark** und den **Trollzacken** spielende Abenteuer lässt sich auch in die Wildermark verlegen. Hier könnte beispielsweise die **Rondra-Geweihte Junivera von Seshwick** aus **Wehrheim** die Helden anheuern, um die Lanze in der **Schwarzen Sichel** zu finden.

☛ In **signe serpentem** im **AB 129** (Helden: *Einsteiger bis erfahren*) spielt an einem nicht näher spezifizierten Ort in der Wildermark. Hier gilt es, im Auftrag des **Draconiter-Ordens** einer **Räuberbande** auf die Spur zu kommen. Das Abenteuer eignet sich als Prolog wie auch als Szenario während der Kampagne.

QUELLENVERWEISE

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind in Fettschrift gehalten. Dabei werden folgende Abkürzungen verwendet.

AB xxx – Aventurischer Bote Nr. xxx

Herz – Herz des Reiches

LCD – Liber Cantiones Deluxe

Schild – Schild des Reiches

Stäbe, Ringe – Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen

WdG – Wege der Götter

WdS – Wege des Schwerts

WdZ – Wege der Zauberei

Zoo-Botanica – Zoo-Botanica Aventurica