

Der Bürger oder Abenteurer

Immer wenn ein Spieler des Schwarzen Auges bei der Erschaffung seines Helden durchschnittliche Zahlen würfelt, entsteht in Aventurien ein neuer Abenteurer. Das ist ein Mensch, der sich für ein gefährvolles, spannungsgeladenes Leben entschieden hat, obwohl der vom Schicksal nicht mit außergewöhnlichen Gaben gesegnet wurde. Er besitzt weder die magische Kraft der Zauberer und Elfen noch den Instinkt der Zwerge oder das Kampfgeschick der Krieger. Trotzdem sind einige meiner Lieblingshelden Abenteurer. Gerade mit durchschnittlichen Charakteren kann ich mich besonders gut identifizieren, und es hat seinen besonderen Reiz, den gefährlichen Situationen in Aventurien mit den Waffen eines normalen Menschen - List, Einfallsreichtum, Improvisationstalent und Klugheit - zu begegnen.

Als Sie das Dokument der Stärke für Ihren ersten Helden ausfüllten rieten wir Ihnen, die Laufbahn eines Abenteurers einzuschlagen. Das geschah aus gutem Grund. Denn, auch wenn es ein Abenteurer in den Straßen und Verliesen Aventuriens nicht gerade leicht hat, so ist er doch am einfachsten zu spielen. Vieles, was Sie zur Führung eines Abenteurers wissen müssen, ist Ihnen bereits aus dem Alltagsleben vertraut - Sie müssen es nur in die Spielwelt des Schwarzen Auges übertragen.

Im Verlaufe seines Heldenlebens wird der Abenteurer übrigens notgedrungen gewisse Fertigkeiten entwickeln - Schleichen, Messerwerfen u. ä. - und so die anderen Helden-Typen auf manchen Gebieten übertreffen. Ein Abenteurer kann sich - sobald er gewisse Voraussetzungen erfüllt - für ein Leben als Krieger entscheiden.

Der Abenteurer im Spiel

Für die Entstehung eines Abenteurers gibt es keine Grundvoraussetzungen. Jeder kann Abenteurer werden. Wichtig: Auch wenn Sie einen Helden erschaffen haben, dessen Eigenschaftswerte so gut sind, daß er eigentlich Magier oder Zwerg sein könnte, dürfen Sie beschließen, daß der Held ein Abenteurer sein soll. Diese Entscheidung ist jedoch nicht rückgängig zu machen, kein menschlicher Abenteurer kann sich später in einen Zwerg, Elf oder Magier verwandeln. Um einen Abenteurer gut und rollengetreu zu führen, sollten Sie sich besonders auf ihren gesunden Menschenverstand verlassen. Umfassende Regelkenntnisse sind nicht erforderlich. Erst wenn der Abenteurer eine höhere Stufe erreicht hat, bilden sich seine besonderen Fertigkeiten heraus.

Der Abenteurer in Stichworten:

Grundvoraussetzungen: keine

Beschränkungen: Keine magische Begabung, darf keine Ritterrüstungen und keine Zweihänder-Waffen benutzen. Lebensenergie bei der Entstehung: 30 LP

Stufenanstieg

Bei Stufenanstieg darf der Abenteurer mit 1w6 würfeln und das Ergebnis seiner Lebensenergie zuschreiben. Ihm stehen 30 Talentsteigerungsversuche zu.