

Das Schwarze Auge

DIE BURG DES SCHRECKENS DAS GROSSE FANTASY- UND ABENTEUERSPIEL



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: spannendes Fantasy-Brettspiel

Spielerzahl: 2-5

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 90 Minuten

Spielautor: Roger Ford

Taktik ○○○●○ Glück

Das Schwarze Auge - ein magischer Gegenstand, ein Artefakt unglaublicher Macht - gewährte dem Reich lange Zeit Frieden und Wohlstand. Die Weisen hüteten dieses Auge, das in alle Zeit und an alle Orte sehen kann, und umgaben es mit den Kräften der Elemente.

Doch dann kam NEMESIS, ein Wesen, finsterner als die Nacht. Er überlistete den Bund der Weisen, zerschlug den schützenden Ring der Elementarkräfte und raubte das Auge.

Mit seinem Zepter der Macht beschwor er seine Diener - Horden schrecklicher Wesen und Untoter, die das Reich mit Verwüstung und Grauen heimsuchten - und stürzte das Reich in die Finsternis.

NEMESIS aber thront nun in seinem Refugium, den Resten des alten Tempels der Weisen, Von hier aus führt er seine Herrschaft des Schreckens. Seine Diener hausen in den Kammern, Korridoren und Gängen des zerstörten Gemäuers.

Die letzten noch verbliebenen Herrscher des alten Reiches waren machtlos, doch sie schickten immer wieder Kämpfer, um NEMESIS zu vernichten. Bisher kam keiner zurück. Die vier besten unter ihnen sind die letzte Hoffnung des Reiches. Sie werden entscheiden, ob der Herrschaft des NEMESIS ein Ende bereitet wird, oder ob das Reich für immer in der Finsternis versinkt.

Ihr seid die Wagemutigen, bereit gegen NEMESIS anzutreten, Ruhm, Ehre und Reichtum zu ernten, oder den Tod zu finden. Doch einer unter Euch ist NEMESIS. Er erwartet Euch ...

DAS ZIEL DES SPIELES

Die Spieler bilden zwei Gruppen. Einer von Euch spielt dabei die Seite des finsternen NEMESIS, Ihr anderen spielt die wackeren Helden. Jede der beiden Gruppen versucht, über die andere zu siegen. Gewinnt Ihr Helden, so ist unter Euch derjenige Sieger, der die meisten Punkte an Schätzen, besiegten Monstern und unverbrauchten Karten vorweisen kann.

Es sind immer alle vier Helden im Spiel. Im Spiel zu zweit übernimmt also einer von Euch alle vier Helden, im Spiel zu dritt die beiden Spieler der Heldenseite je zwei Helden und solltet Ihr zu viert spielen, muß einer der drei Heldenspieler zwei Heldenfiguren übernehmen.

NHALT

I.	SPIELMATERIAL	3
II.	DIE HELDEN UND MONSTER	4
III.	WIE BAUE ICH MIR DEN WEG INS ABENTEUER?	6
IV.	SPIELANLEITUNG	11
V.	SPIELABBAU	24
VI.	DAS LEBEN KOMMT MIT DER FARBE!	24
VII.	IST ES WIRKLICH SCHON ZU ENDE?	27



PIELMATERIAL

HELDENFIGUREN

1 Waldläufer 1
Krieger 1 Barbar
1 Zwerg

MONSTERFIGUREN

1 NEMESIS
2 Mumien
4 Skelette
4 Oger
8 Orks
1 Mantikor (2 Teile)
1 Seelenjäger (Hände, Gesicht, Mantel, Sockel)

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

4 Elfenstiefel
2 Feuerkristalle
12 Heiltränke

WÜRFEL

3 Kampfwürfel
1 zehenseitiger Würfel

WAFFEN

1 Axt
1 Rapier
1 Säbel
1 Streitkolben

MAGISCHE WAFFEN

1 Doppelaxt 1
Breitschwert 1
Kriegshammer 1
Morgenstern

KARTEN

20 Trefferkarten
12 Abwehrkarten

1 SPIELPLAN

5 TEMPELWÄNDE

2 MARMORPLATTEN

4 LEBENSPUNKTERINGE

1 ZEPTER DER MACHT

1 THRONGEMÄUER (7 Teile)

4 FAHNENMASTEN

- 8 MAUERVERANKERUNGSClips**
- 4 HELDENSCHATZLAGER**
- 2 GRUFTKAMMERN**
- 2 GEHEIMTÜRRAHMEN**
- 2 GEHEIMTÜRSTANZTEILE**
- 4 GEHEIMTÜRSCHARNIERE**
- 3 THRONGEMÄUERTÜREN**
- 8 TEMPELTÜREN mit TÜRANGELN**
- 4 TRUHEN (2Teile)**
- 5 TOTENSCHÄDEL**
- 4 DÜBEL**
- 1 AUFKLEBEFOLIE mit Fahnen**
- 4 BODENSOCKEL für Helden**
- 4 BODENHÜLSEN für Helden**
- 20 flache BODENPLATTEN**
- 25 GOLDMÜNZEN**
- 20 LEBENSPUNKTEPLÄTTCHEN**

DIE HELDEN UND MONSTER

DIE HELDEN:

**Der Ritter
von edler Geburt**



Du bist berühmt für Deine Kampfkunst und folgst einem strengen Ehrenkodex. Du bist dazu bestimmt, die Armen, Kranken und Schwachen zu verteidigen.

**Der Barbar
der perfekte Kämpfer**



Du bist ein muskulöser Krieger und stark wie ein Bär. Du bist ehrlich, loyal und ohne Furcht.

**Der Zwerg
bekannt als "Riesentöter"**



Du hast viel Mut und Kraft, um Deinen kleinen Wuchs aufzuwiegen, und erfreust Dich an dem Anblick von funkelndem Geschmeide und strahlenden Schätzen.

**Der Waldläufer
lautlos wie die Nacht**



Du bist ein intelligenter, geschickter und flinker Kundschafter, fähig, Dich unsichtbar unter der Nase Deiner Feinde hinwegzustehen.

DIE MONSTER:

**NEMESIS
der Kobrainer**



Du bist der Herr des Chaos und der Meister der Furcht. Du regierst das Land und Deine Untergebenen mit eiserner Faust. Deine gefürchtetste Waffe ist das Zepter der Macht, das Dir erlaubt, Deine Monster zu kontrollieren.

**Der Mantikor
NEMESIS' Monster**



Ein Mantikor ist eine schrecklich anzusehende Gestalt. Er hat den Körper eines Löwen, das Gesicht eines Menschen und einen langen Skorpionschwanz.

**Der Oger
NEMESIS' Monster**



Der Körper ist der eines kräftigen Menschen, der Geist der eines halbtelligenten Tieres. Stur, primitiv und von unglaublicher Freßsucht beseelt zieht er durch die Gegend.

**Der Ork
NEMESIS' Monster**



Es gibt viele Rassen von Orks. Sie sind grausam, besitzen einen erschreckenden Humor und stinken nach faulem Fisch.

DIE UNTOTEN

Das Skelett



Diese schrecklichen Diener NEMESIS¹ sind magisch belebte Wesen. Sie sind ohne Leben, leere Hüllen, nur bewegt durch NEMESIS¹ Willen und gelenkt durch sein Zepter.

Die Mumie



Mumien sind einbalsamiert mit seinem eisigen Hauch. Er existiert jedoch außerhalb der vollen Kontrolle seiner Herrscher. Sie werden wie Skelette durch Existenz lassen müssen. NEMESIS zum Leben erweckt, und erheben sich, um Furcht und Schrecken zu verbreiten.

Der Seelenjäger



Sein unwirklicher Körper erlaubt es ihm, durch jeden festen Körper hindurchzutreten. Wird er von NEMESIS beschworen, so wandelt er durch den Tempel und berührt alles, was ihm begeg-



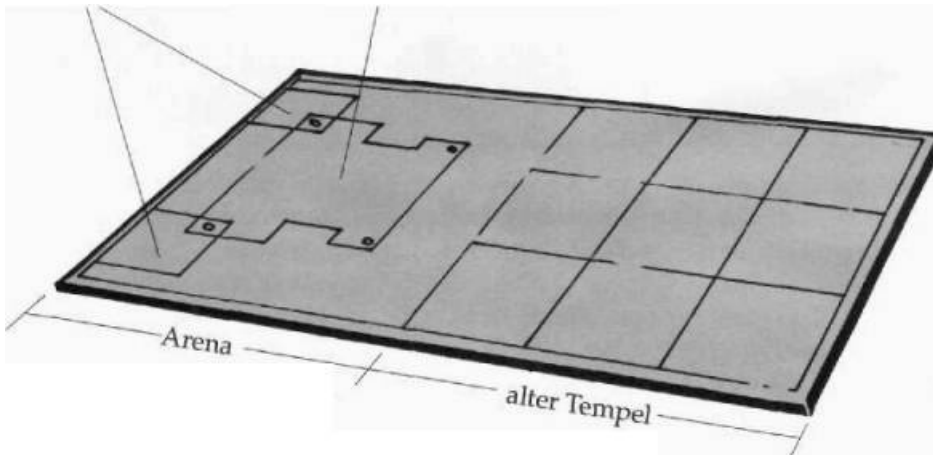
WIE BAUE ICH MIR DEN WEG INS ABENTEUER?

Als erstes nehmt Ihr den Spielplan aus der Box und legt ihn auf die Spielfläche. Der Spielplan unterteilt sich in einen vorderen Teil, auch **alter Tempel** genannt (das ist der Teil mit den 9 verschiedenfarbigen, quadratischen Räumen), und einen hinteren Teil, auch **Arena** genannt (er besteht aus gelben Feldern und einer großen violetten Fläche). Dahinter befindet sich das Zeichen des Schwarzen Auges.

Platz für

Platz für Throngemäuer

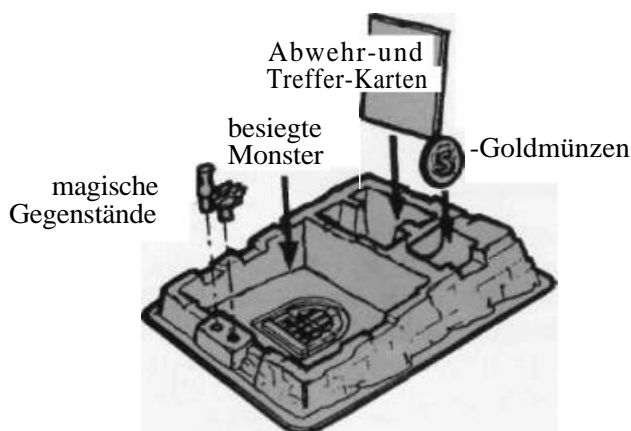
Abb. 1: Spielplanaufteilung



Zur Rechten und zur Linken des Schwarzen Auges seht Ihr je eine dunkelblaue Marmorfläche. Das violette Feld ist die Gruft, über der das **Throngemäuer** errichtet wird. Auf den Marmorflächen dahinter werden die **Grottkammern** (siehe auch Abb. 3) platziert.

Grottkammern

Abb. 2: Heldenschatzlager



Heiltrank
Feuerkristall
Elfenstiefel

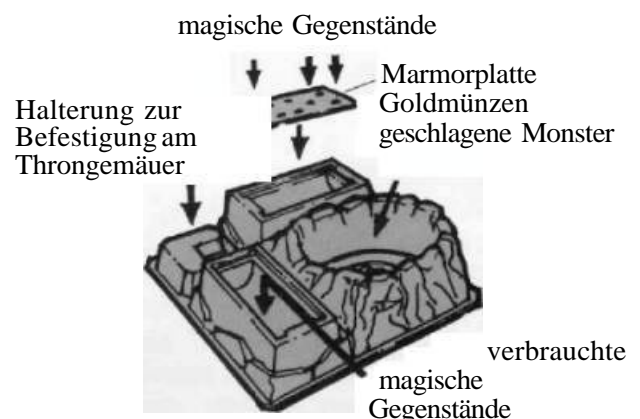


Abb. 3: Grottkammer

Jeder Spieler erhält nun ein Heldenschatzlager, der Spielleiter die beiden Gruftkammern. In die rechte Gruftkammer werden die **Goldmünzen**, die Ihr zuvor aus der Stanztafel herausgebrochen habt, gelegt.

Nehmt nun die kleinen, violetten **Marmorplatten** mit den gelben Streifen darauf (sollten einige Löcher noch mit Kartonteilen verstopft sein, so stoßt die Kleinteile mittels Kugelschreiber heraus) und befestigt sie in den dafür vorgesehenen, rechteckigen Einbuchtungen der Gruftkammern (siehe Abb. 3).

Alle Kunststoffteile werden nun aus den Beuteln genommen und nach Farben sortiert: violett beige, rot, weiß, gold, grün, grau, braun und schwarz.

Die grauen Teile verteilt Ihr wie folgt: Die Mauerverankerungsclips sowie die beiden **Geheimtürrahmen** und deren Drehgelenke werden auf die vordere Spielplanhalfte gelegt.

Auf das violette Feld legt Ihr die restlichen großen, grauen Mauerteile.

Die Waffen könnt Ihr zunächst beiseite legen.

Die 4 weißen **Fahnenmasten** und die 4 schwarzen Dübel finden vorläufig neben dem violetten Feld Platz.



Abb. 4: Mauerverankerungsclip

Drehgelenke



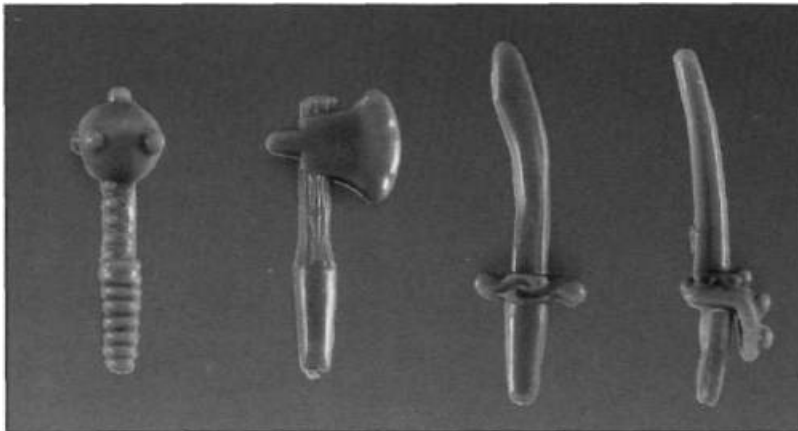
Abb. 5: Geheimtürrahmen



Abb. 6: Fahnenmast



Abb. 7: Dübel



Streitkolben

Abb. 8: Waffen
Axt

Säbel

Rapier



Abb. 9: Truhe

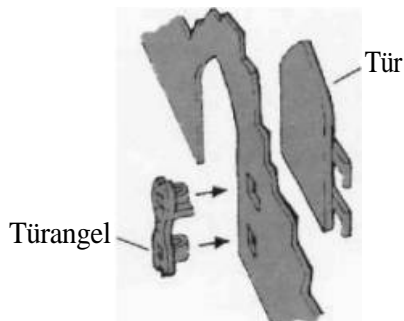
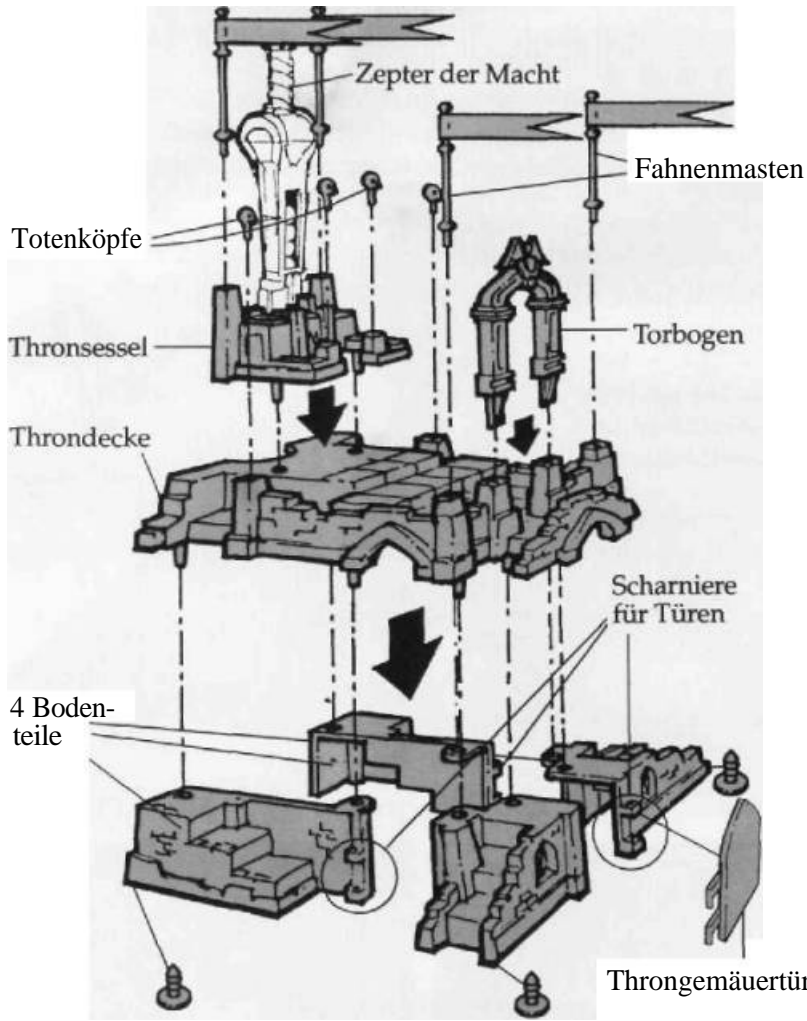


Abb. 10: Befestigung der Türe

Alle braunen **Truhen** und Figuren werden dem Spielleiter gegeben.

Die braunen Türen und Türangeln legt Ihr auf den vorderen Teil des Spielplans, den Tempelbereich.

Nun kann der Aufbau des Throngemäuers und des Tempels beginnen.



Zuerst verdübelt der Spielleiter die vier **Bodenteile** des Throns mit dem Spielplan (während sich die anderen Spieler mit dem Aufbau des Tempels befassen).

Abb. 11:
Aufbau des Throngemäuers

Dann nimmt er die drei Throngemäuertüren und steckt sie in die Scharniere des Throngemäuers.

Nun befestigt er die **Throndecke** an den vier Thronbodenteilen. Auf der Throndecke werden schließlich **Thronessel** und **Torbogen** angebracht. Die Totenköpfe und später auch die **Fahnenmasten** werden daraufgesteckt (siehe Abb. 20).

In der Zwischenzeit bauen die anderen Spieler den alten Tempel auf. Alle Wände tragen in einer Ecke eine Kennzeichnung. Nehmt die beiden **Kartontempelwände "B"** und "C", in deren Mitte sich rechteckige Aussparungen mit je

zwei kleinen Einkerbungen befinden. In diese Aussparungen werden die beiden **Geheimtüren** (Abb. 5) eingesetzt. Das geht so: Zuerst müßt Ihr die **Scharniere** in die Einkerbungen der Tempelwände stecken. Dann befestigt Ihr jeweils ein entsprechendes **Stanzteil** (auf dem ein Bücherregal/Spiegel und ein Bild/Spiegel abgebildet sind) in einem Geheimtürrahmen. Schließlich führt Ihr die **Pinne** des **Geheimtürrahmens** in die beiden Löcher der Scharniere ein.

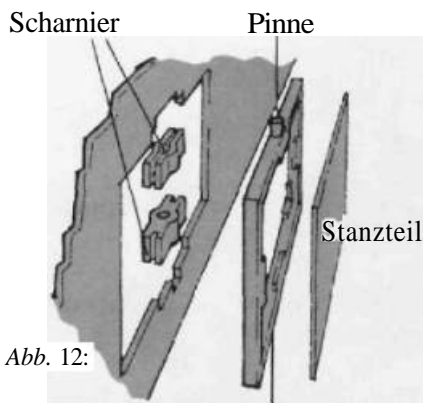


Abb. 12:
Einsetzen der Geheimtüren

Nun werden die **Türangeln** in alle Tempelwände gesteckt, wobei Kartonteile, die sich noch in den dafür vorgesehenen Löchern befinden, vorsichtig durchgedrückt werden dürfen.

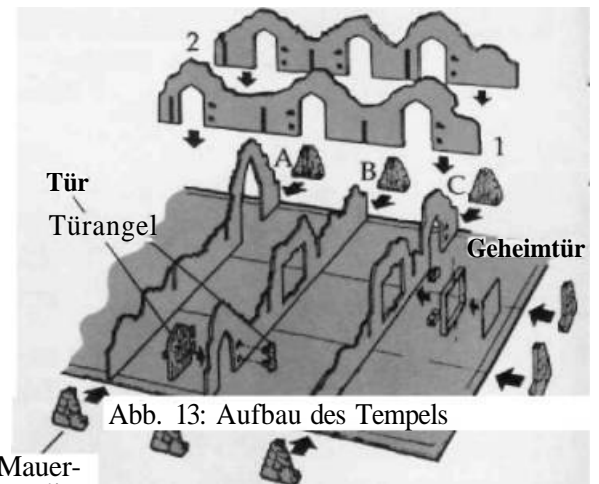


Abb. 13: Aufbau des Tempels
Mauerverankerungsclip

Einsetzen der Geheimtüren

Sind alle Angeln in den Wänden befestigt, werden die 8 **Tempeltüren** eingesteckt. Dann nehmt Ihr die Wände "A", "B" und "C" und positioniert sie so, wie in Abb. 13 dargestellt. Achtet darauf, daß alle Wandfarben zu den Raumfarben passen. Dann befestigt Ihr die Tempelwände mit je zwei **Mauerverankerungsclips** am Spielplan.

Nun werden die Mauerteile "1" und "2" mit ihren Auskerbungen im rechten Winkel auf die Auskerbungen der Mauerteile "A", "B" und "C" gesteckt und mit einem Mauerverankerungsclip am vorderen Spielplanrand befestigt.

Der Spielleiter nimmt die vier goldenen Waffen und legt je eine davon in eine braune Truhe. Die Truhen (zusammengesetzt aus Deckel und Korpus) stellt er bis Spielbeginn neben den Spielplan.



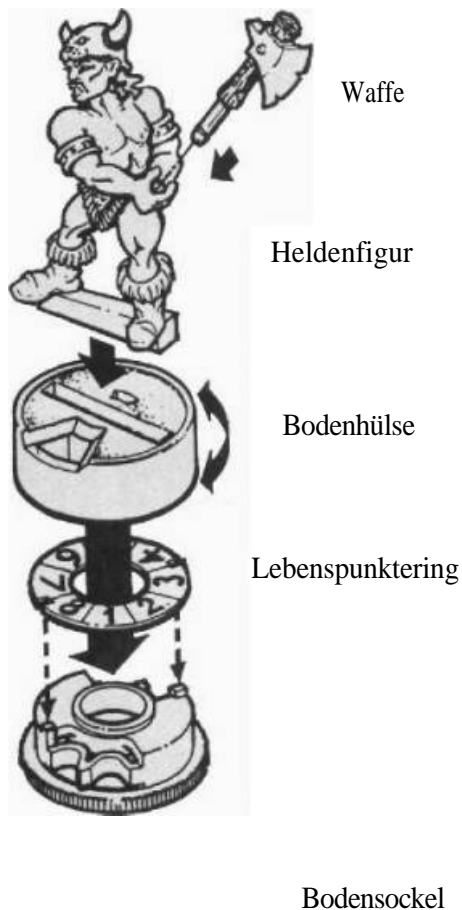
Abb. 14: magische Waffen

Doppelaxt

Breitschwert

Kriegshammer

Morgenstern



Waffe

Heldenfigur

Bodenhülse

Lebenspunktering

Bodensockel

Die Spieler wählen sich ihre Heldenfiguren aus und versehen diese sofort mit den **grauen Waffen** (siehe Abb. 8).

Die **Heldenfiguren** werden auf je eine der dickeren schwarzen **Bodenplatten** gesteckt, nachdem diese wie in Abb. 15 gezeigt zusammengebaut wurden. (Die übrigen schwarzen Bodenplatten benötigt der Spielleiter für NEMESIS und seine Monster.)

Die farbigen **Lebenspunkteringe** werden entsprechend Abb. 15 auf jeweils einen der vier **Bodensockel** gelegt. Dieser wird anschließend mit kräftigem Druck in die Bodenhülse geschoben, bis er einrastet und sich gut drehen läßt.

Zuletzt werden die Helden in die Bodenplatten gesteckt und außerhalb des Spielplans vor den jeweiligen Spielern abgestellt.

Der Spielleiter nimmt alle magischen Gegenstände (Elfenstiefel beige, **Feuerkristall rot**, **Heiltränke grün**) und steckt sie in die Marmorplatten seiner Gruftkammern (siehe Abb. 3).

Abb. 15: Held auf Bodenplatte

Dann setzt er den roten Mantikor zusammen und steckt ihn in eine Bodenplatte (Abb. 16). Anschließend wird der Seelenjäger zusammengesetzt (Abb. 17).

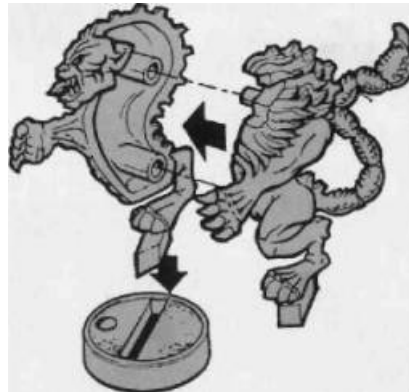


Abb. 16: Mantikor

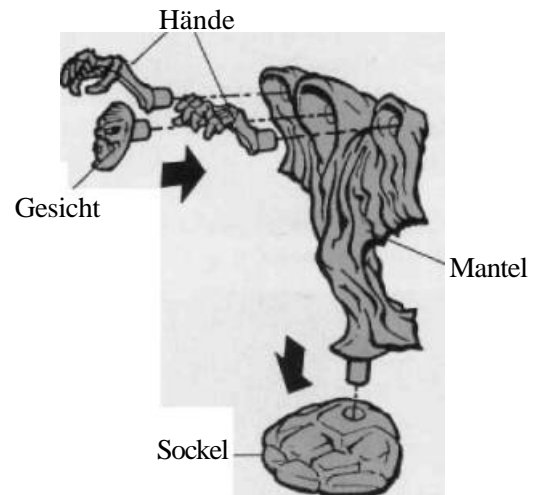


Abb. 17: Seelenjäger

Der Spielleiter steckt nun NEMESIS in eine Bodenplatte und befestigt zusätzlich einen Totenkopf darauf (Abb. 18).

Alle Figuren des Spielleiters werden in Bodenplatten gesteckt und diese wiederum mit den runden Lebenspunkteplättchen versehen. Dies geschieht wie folgt:

Bezeichnung der Figur	Farbe der Figur	Farbe des Plättchens	Lebenspunkte der Figur
NEMESIS	rot	violett	7
Mantikor	rot	rot	6
Mumie (2x)	weiß	dunkelblau	5,3
Skelett (4x)	weiß	hellblau	4,3,2,1
Oger (4x)	braun	rotbraun	4,4,3,2
Ork (8x)	grün	grün	4,3,3,3,2,2,1,1

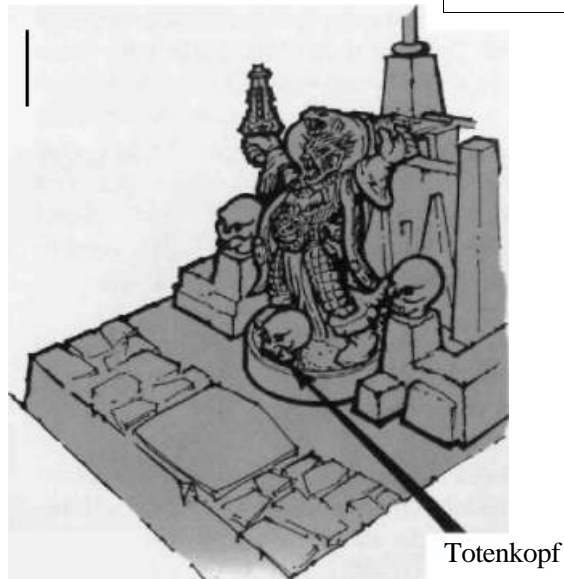


Abb. 18: NEMESIS

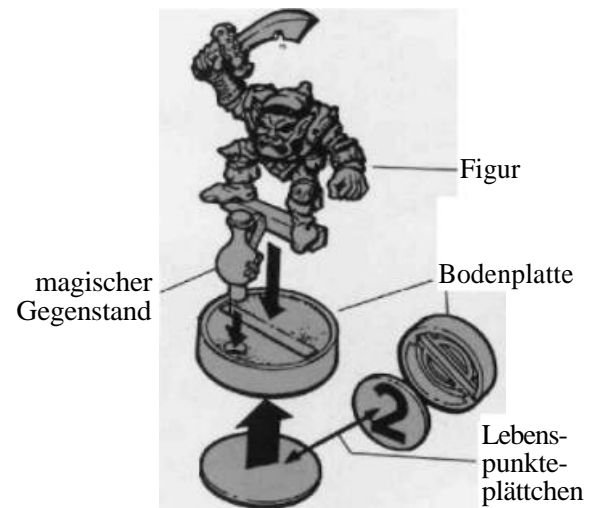


Abb. 19: Aufbau eines Monsters

Die letzten Handgriffe:

Löst nun die Fahnen von der Aufklebefolie und legt sie in 5 cm Abständen - mit der nicht klebenden Seite! - nebeneinander auf den Tisch. Plaziert die Fahnenmasten genau in der Mitte der Fahnen, so daß ein "T" entsteht.

Nehmt nun von einer Seite der Fahne zwei Spitzen und legt diese genau auf die beiden anderen Spitzen. Preßt Euren Daumen darauf und spannt mit dem Fahnenmast die Aufklebefolie. Ein Mitspieler soll nun mit seinem Finger über die straffe Fahne streichen, die somit zusammengeklebt ist. Die Fahnen werden anschließend in den Thron gesteckt (siehe Abb. 11).

Dann nehmt Ihr die Würfel und Karten aus der Schachtel und könnt nun das Spiel beginnen.

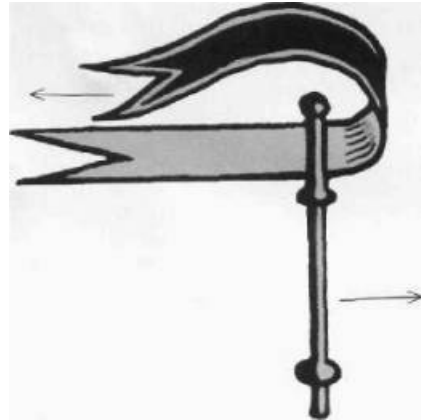


Abb. 20: Bekleben eines Fahnenmastes



PIELANLEITUNG

DIE SPIELVORBEREITUNG:

Als Spieler der Helden stellt Ihr Euere Lebenspunkteanzeige auf 8 und die Figur dann auf die 4 Startfelder vor dem Eingang des alten Tempels. Der jüngste Spieler stellt seinen Helden direkt vor die Eingangstüre, die anderen reihum ihre Helden auf je ein Feld dahinter (Abb. 21/1).

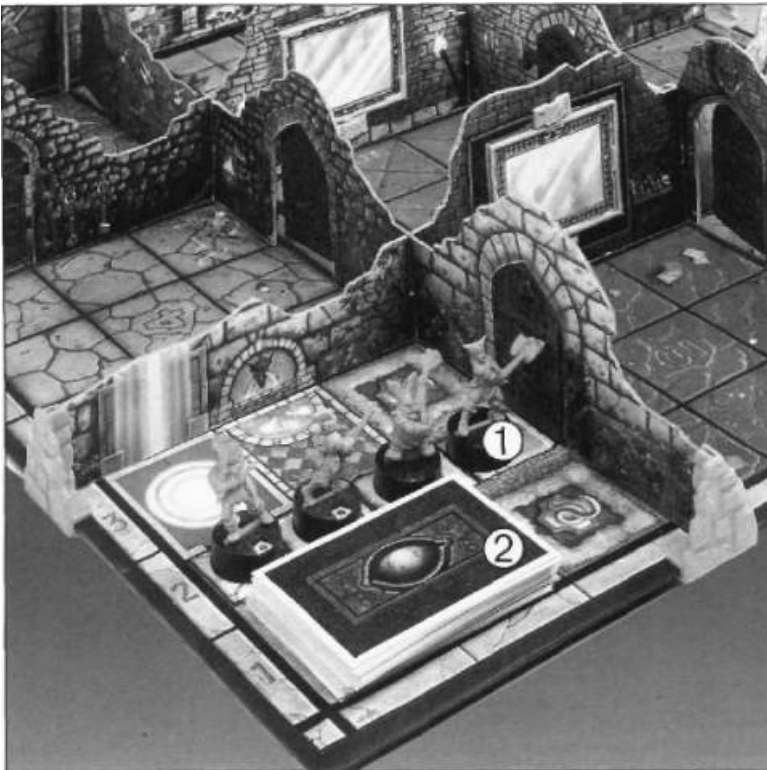


Abb. 21: Aufstellung der Helden

Du als NEMESIS nimmst alle Monster an Dich und plazierst sie in die Gruft unter Deinem Throngemäuer (Abb. 22/1). Du herrschst über Mumien, Skelette, Oger, Orks, einen Mantikor und den schrecklichen Seelenjäger. Rechts und links hinter Deinem Throngemäuer findest Du je eine Gruftkammer zur Verwahrung von magischen Gegenständen, den Goldmünzen und den im Verlauf des Spieles geschlagenen Monstern. Nimm die magischen Gegenstände und stecke sie in die beiden Marmorplatten der rechten und linken Gruftkammer (Abb. 22/2). Du horstest Heiltränke, Elfenstiefel und Feuerkristalle. Die Goldmünzen legst Du in die runde Grube der rechten Gruftkammer (Abb. 22/3).

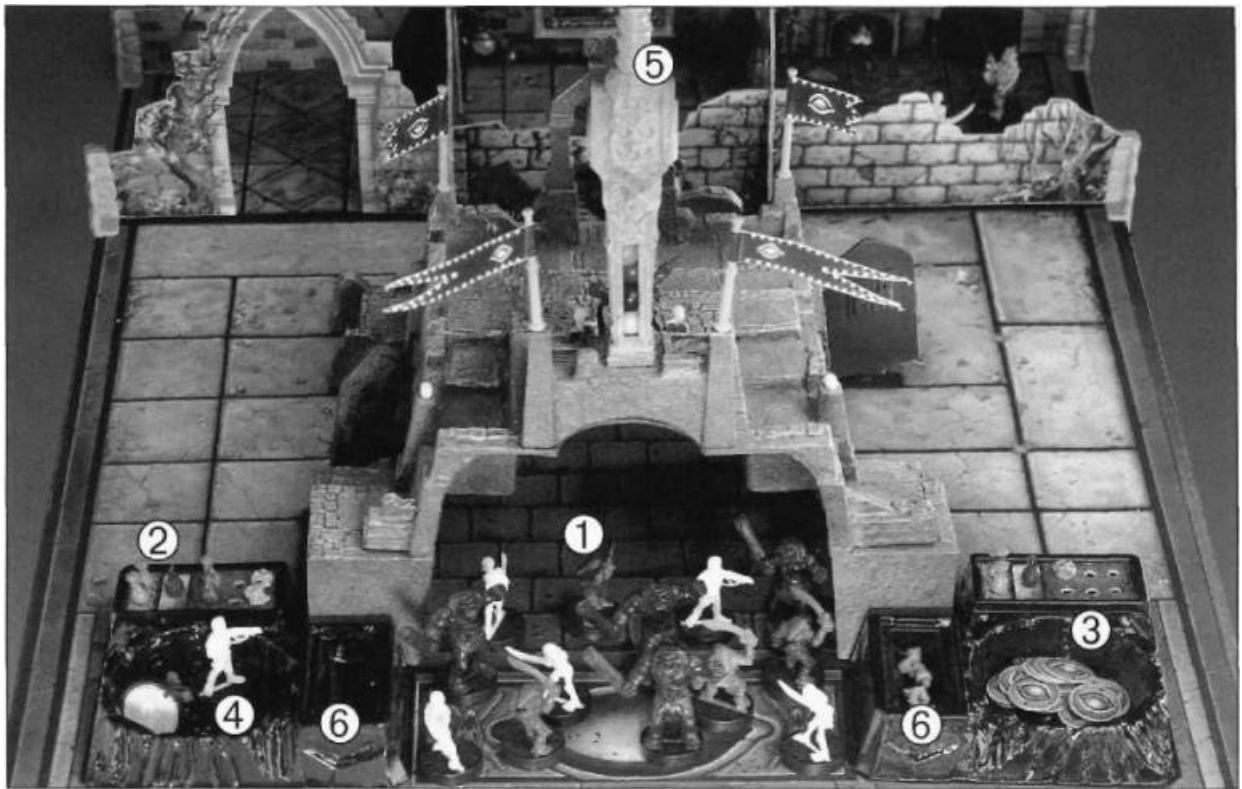


Abb. 22: NEMESIS' Gruft
(6): Ablage für gebrauchte magische Gegenstände

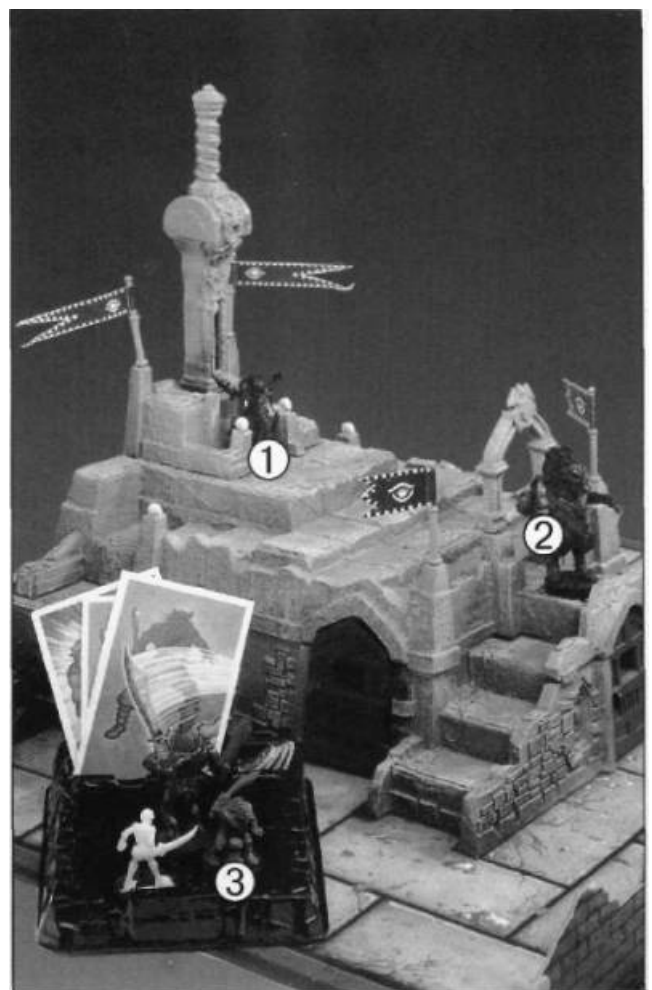
Wann immer ein Monster aus dem Spiel genommen werden muß, lege es in die runde Grube der linken Kammer (Abb. 22/4).

Abb. 23: Das Throngemäuer

Deine eigene Figur, die Figur des finsternen NEMESIS, stellst Du auf den Thron vor das Zepher der Macht (Abb. 23/1). Den Mantikor schickst Du als Wächter auf den Platz über den Treppen der Verdammnis, direkt vor den kleinen Torbogen, der zu dem Platz vor Deinem Thron führt (Abb. 23/2).

Gib nun je eine der goldenen, magischen Waffen in eine der vier Truhen und stelle je eine der Truhen in die ersten vier Räume hinter dem Eingang des Tempels. Achte jedoch darauf, keine Truhe vor oder hinter eine Türe oder Geheimtüre zu stellen.

Du mußt nun jedem Deiner vier Widersacher ein Heldenschatzlager (Abb. 23/3) und je drei Karten vom Stapel der Treffer-/Abwehr-Karten



überreichen. Die restlichen Karten solltest Du mischen und auf das violette Feld neben die Eingangsfelder legen (Abb. 21/2).

Nimm nun das Zepter der Macht an Dich und befestige es an der dafür vorgesehenen Stelle über Deinem Thron (Abb. 22/5).

DIE ZUGREIHENFOLGE:

Zunächst ziehen die Helden. Danach zieht NEMESIS all seine Monster und Diener.

Du, NEMESIS, entscheidest vor Beginn jeder neuen Runde, in welcher Reihenfolge die Helden nun zu ziehen haben. Nimm dazu das Zepter der Macht und schwinde es gut. Laß die Perlen des Schicksals in seinem Inneren ordentlich umherwirbeln. Dann drehe das Zepter, so daß die Spitze nach unten weist und die Perlen in den Schaft fallen. Die Farben der Perlen bestimmen nun in ihrer Reihenfolge, wie die Helden hintereinander zu ziehen haben, da jedem Helden durch die Lebenspunktanzeige eine der Farben Gelb, Rot, Grün oder Blau zugeordnet ist. Die unterste Perle im Schaft des Zepters gibt dabei an, welcher Held in der nächsten Runde als erster ziehen darf. Die zweite Perle zeigt den folgenden Spieler an und so weiter.

Abb. 24: Das Zepter der Macht zeigt die Zugreihenfolge der Helden

4. Spieler
3. Spieler
2. Spieler
1. Spieler

Stecke nun das Zepter der Macht an seinen Platz hinter "Deinem Thron zurück und lasse die Helden ziehen. Danach bist Du an der Reihe.



HANDLUNGSMOGLICHKEITEN **DER HELDEN UND DES NEMESIS:**

Jeder von Euch Helden und jedes einzelne von NEMESIS' Monstern folgt denselben Regeln für einen Zug: Ein Zug besteht aus maximal 3 Aktionen. Ihr müßt nicht von allen 3 **Aktionen** in einem Zug Gebrauch machen. Es gibt zwei verschiedene Arten von Aktionen:

A sich um ein Feld bewegen ▲ **eine Kampfrunde austragen**

Die maximale Bewegung für Euch in einem Zug ist also 3 Felder weit. Zieht niemals diagonal, sondern immer nur auf waagrecht oder senkrecht benachbarte Felder. (Jeder Raum des Tempels mißt übrigens 3 Felder im Quadrat - auch wenn der vierte Raum des Tempels so aussehen mag, als hätte er mehrere; kleinere Felder!)

Eine Kampfrunde ist der Versuch, den Gegner zu besiegen oder zumindest zu schwächen. Der Gegner hat, sollte er den Angriff überstanden haben, einen Gegenschlag frei!

Auch Du NEMESIS, hast für jedes Deiner im Spiel stehenden Monster volle 3 Aktionen zur Verfügung. Du kannst jedoch Deine Monster nur durch offene Türen hindurch in andere Räume ziehen. Sie können weder geschlossene Türen öffnen noch diese durchschreiten.

Seid Ihr Helden an der Reihe, kann NEMESIS mit seinen Monstern nur auf Euch reagieren. Er ist also stets der Verteidiger.

Wenn danach Du, NEMESIS, am Zug bist, können die Helden ebenso nur auf die Aktionen Deiner Monster reagieren. Sie sind dann also stets die Verteidiger in einer Kampfrunde.

Für einen Verteidiger stellt eine Kampfrunde stets keine Aktion dar, nur für den Angreifer.

DAS VORDRINGEN DER HELDEN ...

Betritt einer von Euch Helden ein Feld vor einer Tür, so muß die Tür geöffnet werden. Hast Du noch Aktionen für Deinen Zug übrig, so kannst Du durch die Tür hindurchziehen. Türen (außer Geheimtüren), die geöffnet wurden, bleiben für den Rest des Spieles geöffnet.

Die Steinplatten vor dem Tempelzugang stellen übrigens je ein Feld dar. Diese Felder können von jedem anderen Feld aus betreten werden, das direkt an sie angrenzt.

Auf jedem Feld kann sich nur eine Figur befinden (auch auf den Feldern der Arena um NEMESIS' Throngemäuer, die zuweilen größer sind als die Felder der Tempelräume). Ihr Helden könnt selbstverständlich durch Felder hindurchziehen, auf denen sich einer Eurer Freunde befindet, doch Du, NEMESIS, wirst nicht erlauben, daß einer der Helden durch ein Feld zieht, auf dem eines Deiner Monster steht.

...UND DIE GREUEL DES NEMESIS

Du als NEMESIS hast große Macht über den Tempel und die Arena.

Wird die Türe zu einem Raum geöffnet, so schickst Du sofort Deine Monster in diesen Raum.

Du darfst ein oder mehrere Monster senden, allerdings darf die Summe ihrer Lebenspunkte nicht die Zahl übersteigen, die auf dem Boden in der Mitte des Raumes erscheint.

In den ersten beiden Räumen ist dies z.B. eine 3. Die Monster, die Du hier aufstellst, dürfen also nicht mehr als insgesamt 3 Lebenspunkte besitzen.



Bevor Du die Monster in Deine Räume stellst, kontrollierst Du deshalb zunächst die Zahl ihrer Lebenspunkte, die sie auf der Unterseite ihrer Standfläche tragen. Welche Monster Du in einen Raum stellst, ist ansonsten Deiner finsternen Umgebung überlassen.

Leider haben die Weisen vor Deiner Machtergreifung in jedem Raum des Tempels 2 magische Gegenstände verborgen. Da Du sie nicht einfach vernichten kannst, hast Du Deine Diener beauftragt, sie zu bewachen.

Nimm also, wenn Du Monster in einen Raum schickst, zwei magische Gegenstände aus den Gruftkammern hinter dem Throngemäuer und gib sie je einem Monster. (Stecke den Gegenstand in das Befestigungsloch an der Standfläche eines Monsters!)

Kein Monster kann dabei mehr als einen magischen Gegenstand hüten. Schickst Du nur ein Monster in den geöffneten Raum, mußt Du den zweiten Gegenstand auf ein freies Feld in den Raum legen.

Die goldenen, magischen Waffen zählen nicht als magische Gegenstände.

Zieht einer der Helden auf ein Feld mit einem freien magischen Gegenstand, so kann er diesen an sich nehmen. Dieser Vorgang stellt keine Aktion dar und schränkt den Zug des Helden somit nicht ein.

Ein Monster kann, sofern es keinen magischen Gegenstand besitzt, einen solchen in gleicher Weise aufnehmen. Besitzt es bereits einen, so kann es dennoch den liegenden Gegenstand bewachen, indem es das Feld betritt, denn es muß erst besiegt werden, bevor der Held den Gegenstand an sich nehmen kann.

Bist Du als NEMESIS am Zug, so kannst Du jedes Deiner Monster, das bereits aufgetaucht ist, mit den vollen drei Aktionen kämpfen und sich bewegen lassen.

DER SEELENJÄGER

Der Seelenjäger (Abb. 25/1) stellt eine Deiner unheimlichsten und heimtückischsten Waffen dar, finsterer NEMESIS. Er steht wartend stets am Rande des Spielplans, bis er in Aktion tritt.

Irgendwann während Du am Zug bist, kannst Du ihn rufen.

An den beiden Seiten des Tempels siehst Du die Ziffern von 1 bis 9 (Abb. 25/2). Sie numerieren die Felderreihen, die quer durch die Räume des Tempels laufen. Die ersten drei Feldreihen sind dabei nur 6 Felder lang, da der Tempelzugang, an dem die Helden starten, nicht mitzählt.

Nimm nun den zehneckigen Würfel (Abb. 25/3) zur Hand und wirf ihn. Der Seelenjäger jagt nun über die gesamte Reihe der Felder, die der Würfel entschied, und kommt erst neben dem Spielplan wieder zur Ruhe. Zeigt der Würfel eine "0", so verhält sich der Seelenjäger für diese Runde ruhig.



Abb. 25: Der Seelenjäger streift stets vom Rande des Spielbrettes (A) über eine ganze Felderreihe hinweg bis über das Brett hinaus (B).

Der Seelenjäger streift durch Wände und Türen, ob offen oder geschlossen, als existierten sie nicht und jedes Monster, jeder Held und jeder Gegenstand, der sich auf einem Feld befindet, das der Seelenjäger überzieht, wird von seinem eisigen Hauch berührt.

Helden verlieren dabei ihre Lebenspunkte bis auf einen und finden sich auf einem der 4 Startfelder wieder. Berührte Monster verschwinden für immer und werden von Dir, NEMESIS, aus dem Raum entfernt. Sie stehen Dir nicht mehr zur Verfügung. Lege diese Monster in die runde Gruftkammer mit dem Totenkopf, links hinter Deinem Throngemäuer.

Magische Gegenstände (nicht aber die Truhen und ihr Inhalt) werden, egal ob von einem Deiner Monster bewacht oder frei auf einem Feld liegend, vernichtet und aus dem Spiel genommen. Lege diese in eine der beiden Rinnen der Gruftkammern (Abb. 22/6). Berührte Helden verlieren keine Gegenstände!

DIE GEHEIMTÜREN

Es gibt nur zwei Geheimtüren im Tempel und sie können nur in eine Richtung durchschritten werden.

Wann immer einer von Euch Helden auf ein Feld vor einer Geheimtür tritt, kann er versuchen, diese zu öffnen. Du, der Du es versuchst, nimmst den zehneitigen Würfel zur Hand. Willst Du die Geheimtür (1) benutzen, mußt Du eine 1-5 würfeln. Gelingt es Dir, so dreht sich augenblicklich die Wand, und Du stehst auf dem Feld hinter der Geheimtüre. Die Geheimtüre (2) läßt sich nur bei einem Wurf von 1-3 durchschreiten.

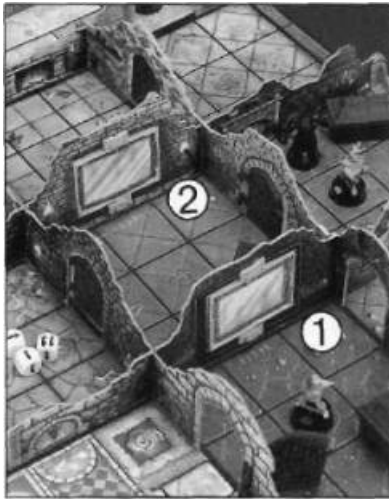


Abb. 26:

Willst Du Geheimtüre (1) benutzen:

Würfle eine 1-5

Willst Du Geheimtüre (2) benutzen:

Würfle eine 1-3

Jeder Würfelversuch zählt wie eine Aktion. Das Wechseln der Felder durch die Geheimtüre ist keine Aktion. Du kannst also in einem Zug bis zu dreimal Dein Glück versuchen, durch eine Geheimtüre zu treten.

Gelangt einer von Euch Helden somit in einen neuen Raum, dessen Türe noch nicht geöffnet wurde, wird NEMESIS seine Monster und die magischen Gegenstände wie gewöhnlich aufstellen.

Befand sich übrigens auf dem Feld hinter der Geheimtüre eine andere Figur, Held oder Monster, so wird auch diese Figur von der Drehung der Geheimtüre erfaßt und wechselt in den anderen Raum hinüber.

NEMESIS' Monster können von sich aus keine Geheimtüren benutzen.

Eine Geheimtüre schließt sich nach dem Öffnen automatisch wieder.

DER BRUNNEN DER HEILUNG

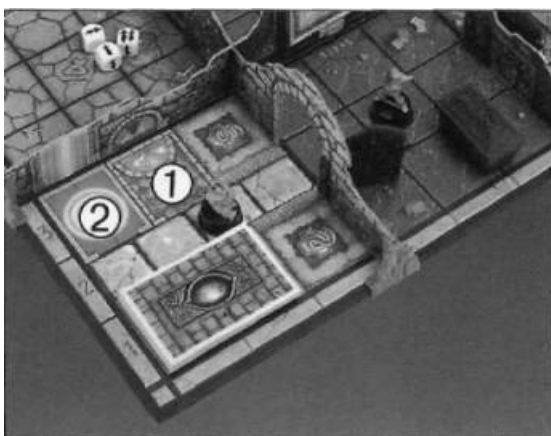


Abb. 27: Brunnen der Heilung (1)
und Kreis der Dimensionen (2)

Vor dem Tempeleingang in einer kleinen Nische liegt der Brunnen der Heilung, der seit alters her den Kranken und Leidenden, die früher zum Tempel der Weisen pilgerten, Heilung und Genesung brachte. Der Brunnen ist durch die alte Magie der Weisen geschützt, NEMESIS ist nicht fähig, ihn zu zerstören und so kann ein jeder von Euch Helden, der nach einem Kampf oder der Berührung durch den Seelenjäger schwach und verletzt auf dem Eingangsfeld vor dem Tempel liegt, den Brunnen benutzen, um sich zu stärken. Wer das Feld betritt, erhält augenblicklich wieder 8 Lebenspunkte. Das Trinken an der Quelle kostet jedoch den Rest der Aktionen des Zuges. Erst in der nächsten Runde kann der Held erneut aufbrechen.

DER KREIS DER DIMENSIONEN

Direkt neben dem Brunnen der Heilung befindet sich in einer weiteren Nische eine ebenso alte Einrichtung der Weisen: Der Kreis der Dimensionen.

Vom Brunnen der Heilung kann im nächsten Zug direkt in den Kreis der Dimensionen gezogen werden.

Dieser magische Kreis diente früher dazu, augenblicklich von einem Ort zum anderen reisen zu können. Heute verfügt er lediglich über die Macht, einen Helden, der ihn betritt, auf ein beliebiges freies Feld in einen beliebigen offenem Tempelraum zu versetzen. Allerdings muß zu diesem Raum eine direkte Verbindung von offenen Türen bis hin zum Tempelzugang bestehen (Abb. 28/3).

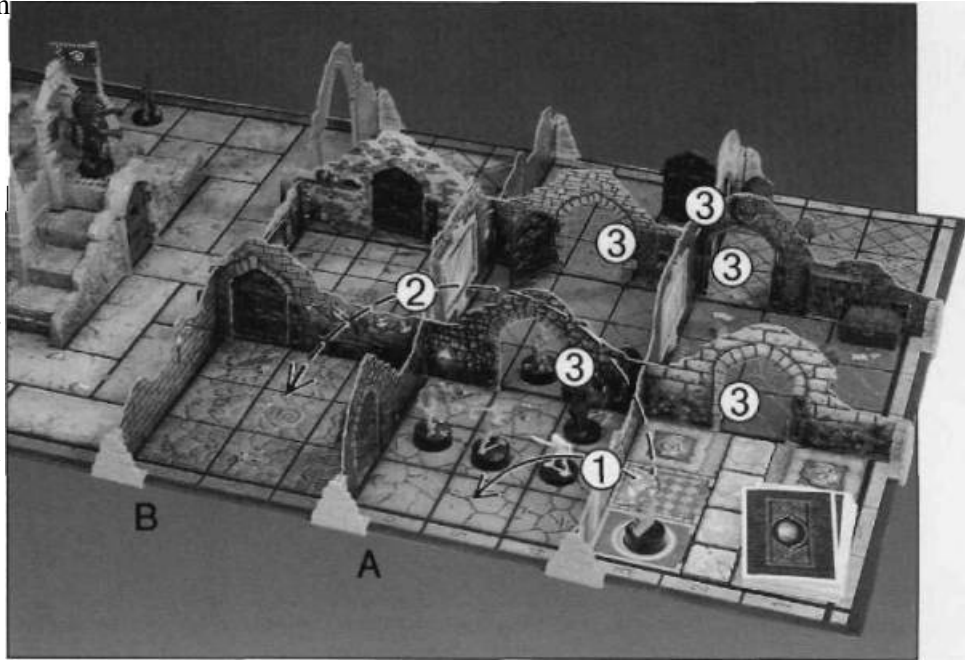


Abb. 28: Vom Kreis der Dimensionen aus kann hier der Zwerg z. B. in ein Feld des Raumes A springen, nicht aber in ein Feld des Raumes B, da dessen Türe noch geschlossen ist. Sprung (1) ist somit ein möglicher Sprung. Sprung (2) ist nicht möglich.

DIE TRUHEN

Wenn Ihr Helden es geschafft habt, einen Raum ganz von Monstern zu befreien, kann einer von Euch sich daranmachen, die Truhe zu öffnen.

Stelle Dich, der Du sie öffnest, aufjenes Feld vor die Truhe, an dessen Seite der Deckel zu öffnen ist. Nimm die goldene, magische Waffe aus der Truhe, lege Deine alte Waffe in die Truhe zurück und schließe sie. Eine magische Waffe erhöht Deine Trefferchance im Kampf.

Auf dem Feld einer Truhe kann keine Figur stehen.

Das Öffnen einer Truhe stellt übrigens keine Aktion dar.

DER KAMPF

In einer Kampfrunde versucht der Angreifer einen möglichst guten Schlag zu erzielen. Hat der Gegner

diesen überlebt, so kann er sofort noch einen Gegenschlag ausführen.

Als Angreifer wird immer der bezeichnet, der gerade am Zug ist und eine Kampfrunde ausführt.

▲ Die Kampfwürfel

Es gibt drei Kampfwürfel, deren Seiten keines, eines oder zwei Schwerter tragen. Jedes Schwert stellt

einen Treffer dar, der den Gegner schwächt.

Zunächst würfelt der Angreifer und zählt den Schaden, den er dem Gegner zufügt. Sollte sein Gegner



diesen Schlag überlebt haben, so hat dieser sofort einen Gegenschlag als Verteidiger frei. Dabei kann es natürlich geschehen, daß der Angreifer den Kampf verliert.

Abb. 29: Die Kampfwürfel

A Wer ist mein Gegner?

Kämpfen könnt Ihr nur gegen Figuren, die auf einem Feld waagrecht oder senkrecht zu Euch stehen. Über diagonale Felder kann nicht gekämpft werden. Auch könnt Ihr in einer Kampfrunde stets nur einen Gegner auf einmal angreifen. Sind für Dich, der Du angreifst, mehrere Gegner auf einmal zu erreichen, so mußt Du vor dem Würfelwurf entscheiden, welchen Gegner Du bekämpfst. Hast Du dann diese Kampfrunde überstanden und noch Aktionen in Deinem Zug übrig, kannst Du entweder erneut den gleichen Gegner angreifen, einen anderen, der von Deinem Standfeld aus erreichbar ist, oder ein Feld weiterziehen.

A Der Kampf der Helden...

Ihr Helden sammelt Eure Verletzungen an. Verringert Eure Lebenspunkte mit der Anzeigescheibe in der Standfläche Eurer Figur um die Anzahl, die Euer Gegner an Schwertern gewürfelt hat. Fällt dabei bei einem von Euch die Zahl seiner Lebenspunkte auf 0 oder sogar darunter, so ist er bewußtlos. Durch NEMESIS' Zauber findet er sich augenblicklich auf einem der 4 Startfelder mit einem Lebenspunkt wieder. Er kann nun sofort noch einen vollen Zug ausführen. Wenn er möchte, kann er am Brunnen der Heilung halt machen, oder gleich den Kreis der Dimensionen betreten.

A ...und der Angriff der Monster

Deine Monster, NEMESIS, hast Du mit einer besonderen Form der Magie geschützt. Übersteigen oder erreichen Ihre Verletzungen im Kampf nicht ihre Lebenspunkte, so verschwinden ihre Wunden augenblicklich wieder. Deine Monster sind also nur durch einen machtvollen Schlag zu besiegen, ihr Schaden häuft sich nicht an.

Hat ein Held eine Zahl von Schwertern gewürfelt, die die Lebenspunkte Deines Monsters erreicht oder übersteigt, ist es besiegt. Die Anzahl der Lebenspunkte, über die ein Monster verfügt, findest Du auf der Unterseite seiner Standfläche. Hat der Held nicht genug gewürfelt, so kannst Du ihm einfach mitteilen, der Schlag sei zu schwach gewesen, denn die Zahl der Lebenspunkte eines Monsters kannst Du geheimhalten, solange das Monster nicht besiegt ist.

Schlägt eines Deiner Monster einen Helden bewußtlos, so hast Du, NEMESIS, es zugleich geschafft, einen der alten magischen Gegenstände zu vernichten, denn jener, den das Monster bei sich trug, verschwindet für den Rest des Spieles in einer Rinne der beiden Gruftkammern hinter Deinem Throngemäuer, wo es für die Helden unerreichbar ist. Das siegreiche Monster kann nun künftig einen frei umherliegenden magischen Gegenstand aufnehmen und bewachen, sobald es auf ein Feld zieht, auf dem ein solcher Gegenstand liegt.

A Die Zahl der geführten Kampfwürfel

Alle Deine Monster kämpfen mit zwei Kampfwürfeln, Du selbst, NEMESIS, mit drei Kampfwürfeln. Die Helden kämpfen zunächst solange mit zwei Kampfwürfeln, bis sie eine goldene, magische Waffe besitzen, die ihnen den Kampf mit drei Kampfwürfeln erlaubt.

A Machtvolle Treffer

Hat ein Angreifer, egal ob auf der Seite des NEMESIS oder auf der Seite der Helden, ein Ergebnis von 4 oder 5 Schwertern erzielt (letzteres ist nur mit 3 Kampfwürfeln möglich!), so war der Schlag so machtvoll, daß er einen Würfel noch einmal werfen darf und das Ergebnis hinzuzählen kann. Es ist somit

möglich, ein Maximum von 7 Schwertern zu erzielen.

Mit 3 Kampfwürfeln ist es sogar möglich, ein Ergebnis von 6 Schwertern zu erzielen. In diesem Fall war er Schlag derart mächtig, daß mit zwei Würfeln noch einmal gewürfelt und das Ergebnis hinzugezählt werden darf. So ist es möglich, sogar einen Wert von 10 Schwertern auf einmal zu erzielen.

Hat einer von Euch Helden ein Monster überwältigt, so macht er Beute. Du erbeutest folgende Dinge, die Du in Deinem Schatzlager aufbewahrst:

▲ Nimm die Monsterfigur und lege sie in die große Einbuchtung Deines Schatzlagers (Abb. 30/1). Es zählt am Ende Punkte.

▲ Du darfst Dir den magischen Gegenstand nehmen, den das Monster bewachte und irgendwann anwenden, wenn Du möchtest. Stecke ihn in eines der beiden Löcher vorne an Deinem Schatzlager (Abb. 30/2). Mehr als zwei magische Gegenstände darfst Du nicht aufbewahren (von der goldenen Waffe abgesehen).

▲ Ziehe vom Stapel der Treffer-/Abwehr-Karten eine Karte und stecke sie in Dein Schatzlager (Abb. 30/3).

▲ Nimm Dir eine Goldmünze aus der Schatzkammer des NEMESIS in der rechten Gruftkammer seines Throngemäuers. Den Wert der Münze kannst Du geheimhalten. Lege sie in die Rinne Deines Schatzlagers (Abb. 30/4).

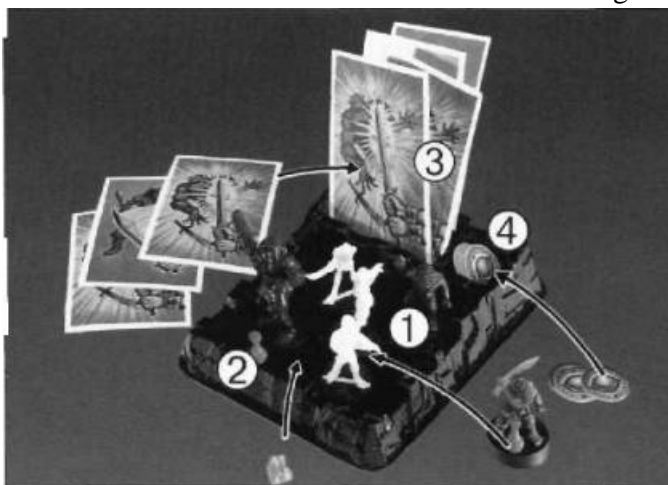


Abb. 30: Das Heldenschatzlager

TREFFER-/ABWEHR-KARTEN

Vor jedem Kampf kannst Du als Held entscheiden, ob Du nicht eine Treffer- oder Abwehr-Karte einsetzen möchtest. Lege die entsprechenden Karten offen aus. Dann würfle mit den Kampfwürfeln. Karten, die nach dem Würfeln eingesetzt wurden, zählen nicht!

Eine Treffer-Karte erhöht das Ergebnis Deines Würfelwurfes um einen Punkt. Du kannst allerdings nicht mehr als drei Treffer-Karten in einer Kampfrunde auf einen Gegner ausspielen.



Abb. 31 a: Treffer-Karte



Abb. 31b: Abwehr-Karte

Eine Abwehr-Karte verringert den Schaden, den Dir ein Gegner zugefügt hat, um einen Punkt. Abwehr-Karten kannst Du beliebig viele in einer Kampfrunde ausspielen.

Bedenke, daß am Ende des Spieles jede unverbrauchte Treffer- oder Abwehr-Karte einen Punkt zu Deinem Spielergebnis zählt, sollte die Seite der Helden gewinnen.

DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

Alle magischen Gegenstände (außer den magischen Waffen!) können einmal angewandt werden. Danach werden sie aus dem Spiel genommen. Legt sie dazu in eine Rinne der Gruftkammern des NEMESIS.

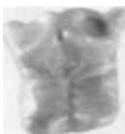


▲ Der Heiltrank:

Die kleinen grünen Amphoren sind Heiltränke. Trinkt ein Held einen Heiltrank, so steigen seine Lebenspunkte augenblicklich auf 8. Das Trinken kann jederzeit erfolgen und stellt keine Aktion dar!

Abb. 32: Heiltrank

▲ Die Elfenstiefel:



Die von Elfen gefertigten Stiefel aus feinstem Leder erlauben es, dem der sie anzieht, sich so flink wie der Wind zu bewegen. Ein Held, der die Stiefel am Ende seines Zuges anzieht, erhält sofort noch einen Extrazug mit vollen drei Aktionen, die er augenblicklich ausführen darf. Danach lösen sich die Stiefel auf.

Abb. 33: Elfenstiefel



▲ Der Feuerkristall:

Der faustgroße, rot glitzernde, magische Kristall ist eine machtvolle Waffe.

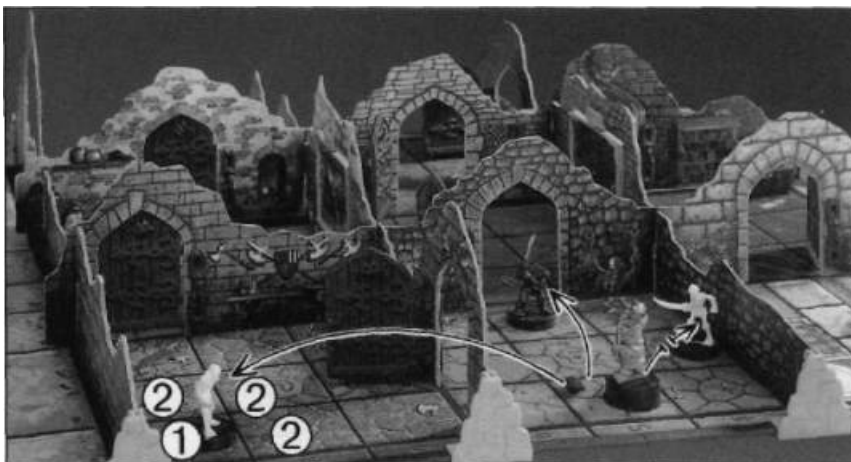
Er kann waagrecht oder senkrecht beliebig weit auf ein Feld geworfen werden, sofern keine Mauer seinen Flug behindert. Durch offene Türen hindurch kann er selbstverständlich geworfen werden.

Abb. 34: Feuerkristall

Wenn ihn ein Held wirft, muß er bestimmen, auf welchem Feld der Kristall landen soll. Dort aufgekommen explodiert der Kristall in einem Feuerball, der der Figur, die auf dem Feld steht, einen Schaden zufügt, der mit drei Kampfwürfeln bestimmt wird (Abb. 35/1). Der Feuerstoß fügt jedoch auch jeder Figur auf einem der angrenzenden Felder einen Schaden zu, der mit zwei Kampfwürfeln ermittelt wird (Abb. 35/2). Der Feuerstoß dringt nicht durch Mauern oder geschlossene Türen.

Abb. 35: Der Zwerg kann den Kristall z.B. auf das Skelett vorne links werfen, oder auf den Ork hinten, nicht aber auf das Skelett hinten, das diagonal an das Feld des Zwerges angrenzt.

Da der Kristall in seiner Wirkung keinen Unterschied zwischen Held und Monster macht, ist es ratsam, wenn Du



ihn wirfst, ihn mindestens zwei Felder weit von Dir fortzuwerfen, da Du sonst selbst Schaden nimmst. Gib auch acht, nicht Deine Freunde zu verletzen.

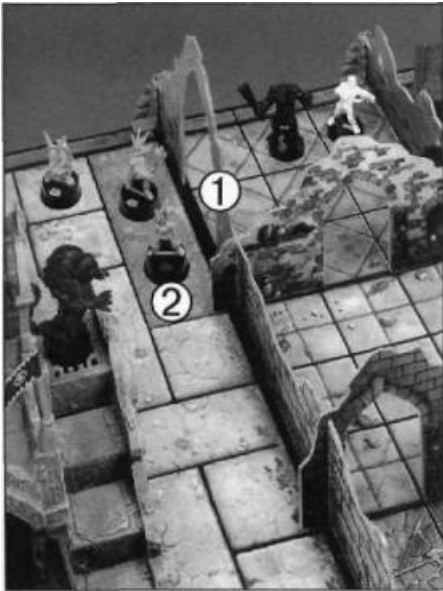
Treffer- und Abwehr-Karten können beim Wurf eines Feuerkristalls nicht eingesetzt werden.

Hast Du ein oder mehrere Monster mit dem Kristall vernichtet, so bleiben magische Gegenstände, die sie bewachten, im leeren Feld zurück. Du erhältst wie gewöhnlich die Figuren der besiegten Monster und je eine Treffer-/Abwehr-Karte sowie eine Goldmünze pro Monster.

DAS PORTAL

Vom letzten Raum des Tempels führt das große Portal (Abb. 36/1) in die Arena, das Herz der Macht des NEMESIS. Auf diesem Feld dürfen auch mehrere Helden stehen!

Der erste Held, der durch das Portal schreitet und das magische blaue Feld (Abb. 36/2) dahinter betritt, erhält hier 4 Karten vom Stapel der Treffer-/Abwehr-Karten. Der zweite Held, der es betritt, erhält 3 dieser Karten, der dritte und der letzte Held dürfen jedoch nur noch je 2 Karten vom Stapel ziehen.



Wer einmal durch das Portal geschritten ist, für den gibt es kein zurück mehr, solange NEMESIS noch existiert.

Monster können das Portal nicht durchschreiten und das blaue magische Portalfeld nicht betreten, denn es ist eines jener Reste des Schutzringes, der früher den Aufbewahrungsort des Schwarzen Auges umgab.

Im Tempel verbleibende Monster können somit auch nicht aus ihm in die Arena ziehen und umgekehrt.

Abb. 36: Wer das magische blaue Feld betritt, erhält Treffer- bzw. Abwehr-Karten.

DIE ARENA

Mitten in der Arena steht das schloßartige Throngemäuer des NEMESIS. Darunter liegt die Gruft, in der die Monster und Untoten NEMESIS' Befehl erwarten. Das Throngemäuer und NEMESIS' Thron sind Teil der Arena, und alle Regeln zur Arena beziehen sich auch darauf.

▲ NEMESIS' Aufgebot:

Du, als NEMESIS, hast nun die Macht, bis zu sechs Monster aus jenen auszuwählen, die Dir noch zur Verfügung stehen. Verteile die verbliebenen magischen Gegenstände aus den Marmorplatten der Gruftkammern auf diese Monster (je Monster nur 1 magischen Gegenstand) und stelle je eines hinter die drei Türen im Throngemäuer (Abb. 37/1), die aus der Gruft führen. Die anderen drei Monster kannst Du auf je ein beliebiges Feld stellen, das an das Throngemäuer angrenzt (Abb. 37/2). Keines dieser sechs Monster kann die Treppen der Verdammnis zum Thron betreten (Abb. 37/3).

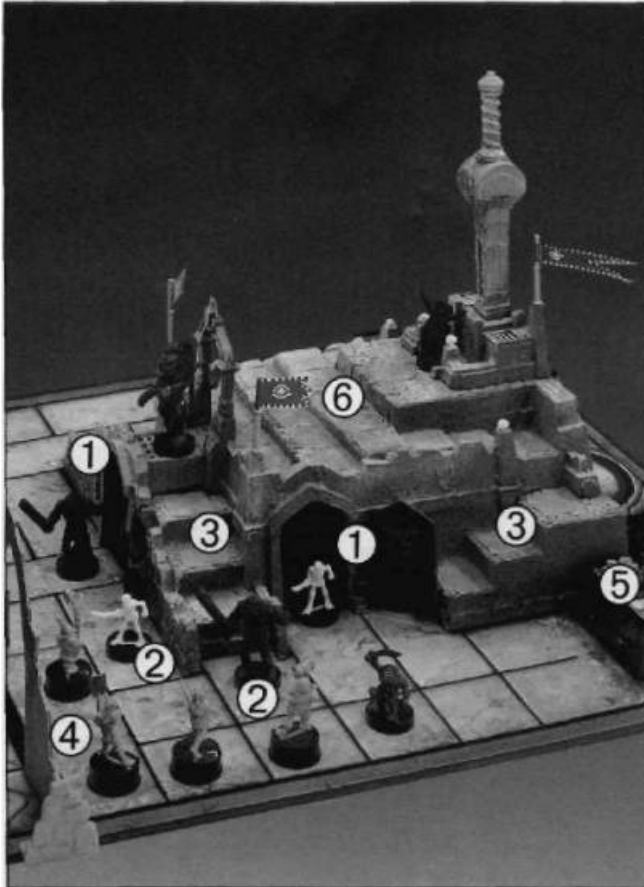


Abb. 37: Die Arena

▲ Der Kampf in der Arena:

Die Kampfregeln in der Arena sind weitgehend dieselben wie im Tempel - mit einer Ausnahme: Wird ein Held von einem Monster bewußtlos geschlagen, erscheint er nicht am Eingang des Tempels, sondern auf dem blauen Portalfeld (Abb. 37/4). Seine Lebenspunkteanzeige wird auf "1" gedreht und sein Zug ist sofort beendet. Zusätzlich raubt ihm die Macht des NEMESIS einen seiner Schätze. Du kannst als Held selbst entscheiden, ob Du

- ▲ einen magischen Gegenstand,
- ▲ eine Treffer- oder Abwehr-Karte,
- ▲ ein Goldstück,
- ▲ oder eine geschlagene Monsterfigur

abgibst. Lege das Teil in die linke Grube der beiden Gruftkammern des NEMESIS (Abb. 37/5). Eine abgegebene Karte wird auf den Ablagestapel der Treffer-/Abwehr-Karten gelegt.

Einen solchen Verlust erleidest Du jedesmal, wenn Dich ein Monster besiegt. Hat ein Spieler keinen Gegenstand mehr, so muß er auch nichts abgeben.

Auf jedem Feld - außer dem blauen, magischen Feld - kann nur eine Figur stehen, auch wenn hier die Felder oft größer und nicht immer quadratisch sind. Gekämpft wird auch hier nur über waagrecht oder senkrecht angrenzende, nie über diagonale Felder.

Aufeinanderfolgende Treppenstufen werden als gewöhnliche, angrenzende Felder betrachtet.

▲ Der Weg zum Thron:

Hat ein Held einmal die Stufen zum Thron betreten (Abb. 37/6), die man auch die Stufen der Verdammnis nennt, hat er nur noch den Mantikor und Dich selbst, NEMESIS, zu fürchten.

Der Mantikor bewegt sich und kämpft nur auf dem Throngemäuer, das er niemals verläßt. Mit 6 Lebenspunkten ist er der Stärkste unter NEMESIS' Monstern.

Du selbst NEMESIS bleibst auf Deinem Thron. Dort erwartest Du die Helden.

▲ Der Kampf gegen NEMESIS:

NEMESIS könnt Dir Helden nur von den Feldern aus bekämpfen, die sich direkt vor seinem Thron sitzen befinden. Ihr könnt allerdings auch von einem anderen Feld aus einen Feuerkristall auf ihn werfen. Im regulären Kampf kann jeder Held, der auf einem Feld vor NEMESIS' Thron steht, gegen NEMESIS antreten (Abb. 38, rote Felder).

Auch NEMESIS muß mit einem Schlag auf einmal besiegt werden. NEMESIS besitzt 7 Lebenspunkte. Treffer von weniger als 7 Schwertern haben keine Wirkung auf ihn. Es empfiehlt sich also, möglichst Treffer- und Abwehr-Karten anzuwenden.

Gelingt es einem von Euch Helden, NEMESIS zu schlagen, so darfst Du, der Du den Kampf gewonnen hast, NEMESIS von seinem Thron stoßen. Nimm seine Figur und lege sie in Dein Schatzlager. Auch jetzt erhältst Du noch eine Goldmünze und eine Karte vom Treffer-/Abwehr-Stapel. Hast Du noch Aktionen für Deinen Zug übrig, so kannst Du noch auf das Thronfeld des NEMESIS steigen, was am Ende zusätzlich Punkte zählt.

▲ NEMESIS' Kampf gegen die Helden:

Du NEMESIS hast natürlich auf jeden Angriffsschlag immer einen Verteidigungsschlag. Ist die Reihe an Dir, so hast natürlich auch Du volle 3 Aktionen zur Verfügung, wobei Du natürlich nicht ziehst, da Du Deinen Thron nicht verlassen wirst.

Gelingt es Dir, einen Helden zu schlagen, so ist dieser nicht bewußtlos, sondern besiegt. Deine Macht ist so groß, daß er seine Hand nicht mehr gegen Dich erheben kann. Der Held scheidet aus dem Spiel aus und muß abwarten, ob seine Seite gewinnt, oder Du, NEMESIS, den Sieg erringst.

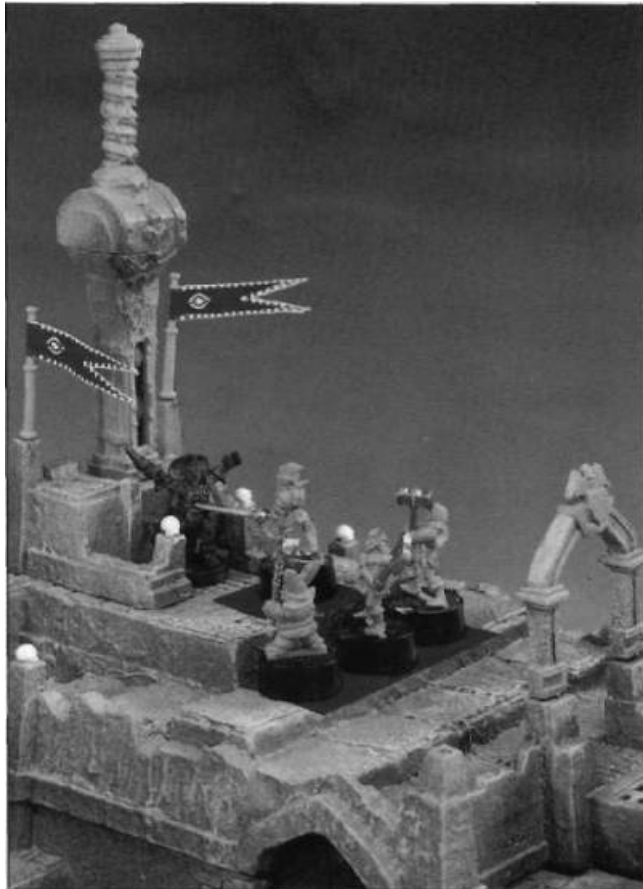


Abb. 38: Der Kampf gegen NEMESIS

DAS ENDE DES SPIELES:

▲ NEMESIS siegt:

Wenn all Deine vier heldenhaften Widersacher, von Dir, NEMESIS, besiegt wurden, hast Du das Spiel gewonnen. Du herrschst künftig über das Reich und das Schwarze Auge!

▲ Die Helden siegen:

Hat einer von Euch Helden NEMESIS zur Strecke gebracht, so ist das Reich befreit. Die Macht des Schwarzen Auges gehört wieder Euch und den Weisen der alten Zeit. Alle Monster die noch übrig sind, verschwinden augenblicklich in das Reich der Finsternis oder zerfallen zu Staub. Nun zählt Eure Schätze. Die Bewertung ergibt sich wie folgt:

▲ Jedes geschlagene Monster im Beutetrog besitzt den Wert seiner Lebenspunkte.

▲ Jede Goldmünze zählt ihren geprägten Wert an Punkten.

▲ Jede unbenutzte Treffer- oder Abwehr-Karte zählt 1

Punkt.

▲ Auf NEMESIS' Platz zu stehen ist 5 Punkte wert.

▲ Jeder unbenutzte magische Gegenstand ist 2 Punkte wert.

Es gewinnt der Held mit den meisten Punkten. Ihm wird Ruhm und Ehre zuteil. Doch Ihr alle werdet mit Sicherheit in den Liedern und Sagen des Reiches besungen werden.

DAS IST DER EINSTIEG INS FANTASY-BRETTSPIEL.
BEREITET EUCH AUF NEUE ABENTEUER VOR.



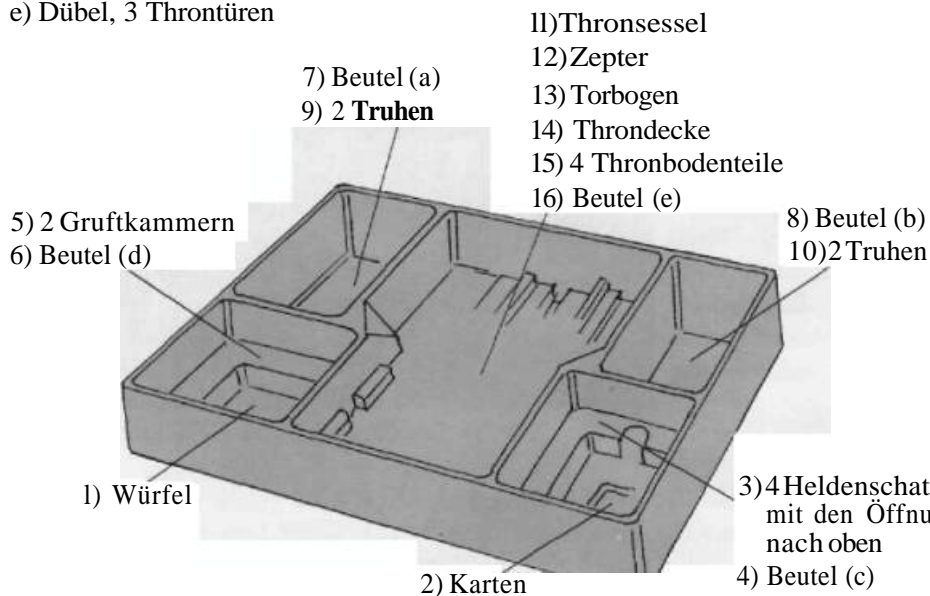
PIELABBAU

Auf- und Abbau gehen am leichtesten, wenn alle Figuren und Teile entsprechend sortiert und in Beutel verpackt werden.

Die Einsortierung in Beutel geschieht wie folgt:

- a) Orks und Untote
- b) alle übrigen Figuren des NEMESIS
- c) Mauerverankerungsclips, Fahnen (Flagge um den Mast wickeln), Totenköpfe, Bodenplatte der Heldenfiguren (komplett).
- d) Goldmünzen und magische Gegenstände
- e) Dübel, 3 Throntüren

Achtung: Laßt den Figuren des NEMESIS ihre Bodenplatten samt Lebenspunkteplättchen. Legt immer je zwei Figuren - Kopf an Bodenplatte.



Legt die Beutel und Teile der Reihe nach entsprechend der Numerierung auf Abb. 39 zurück in die Box. Beim Einlegen der Thronbodenteile müßt Ihr darauf achten, daß die Wandseiten nach außen zeigen, so daß innen ein Hohlraum entsteht. Die Waffen legt Ihr in die Truhen.

Belaßt Türen und Geheimgänge (geschlossen) in

Abb. 39

den Tempelwänden. Legt drei Wände nebeneinander und zwei darüber und zuletzt den Spielplan in die Box.

DAS LEBEN KOMMT MIT DER FARBE!



Abb. 40: NEMESIS unbemalt

Abb. 41: NEMESIS bemalt

Wesentlich schöner noch, sehen Spielfiguren und Thron-gemäuer aus, wenn Ihr sie bemalt.

Das Bemalen ist nicht schwer! Ihr braucht nur die richtige Technik, ein bißchen Übung und das nachfolgend genann-te Werkzeug dazu:

I Bastelpinzette, einige **Pinzel** in verschiedenen Größen (z. B. 3, 1, 0, 000, 1/20), **Acrylfarben** (wobei Farbmisch-Künstler auch mit sehr wenigen Farben auskommen), **Grundierungslack und Klarlack** als Schutzschicht (mög-

lieht nicht glänzend; beide Lacke sollten am besten in FCKW-freien Spraydosen vorliegen, da dies die Bearbeitung bei großen Bauteilen und vielen Figuren sehr erleichtert), **Holzleim** (für die Bodenplatten).

Nun kann's losgehen:

Nehmt die Pinzette und faßt damit die zu bemalende Figur an dem Kunststoffteil, das die beiden Füße verbindet. Schwenkt nun die Figur in einem vorbereiteten Seifenbad, um alle Fett- und Schmutzreste zu beseitigen. Trocknet sie dann mit einem fusselfreien Tuch gut ab. Laßt die Figur noch ein paar Minuten an der Luft trocknen, damit auch die Restfeuchtigkeit beseitigt wird.

Damit wißt Ihr jetzt schon wie Ihr die Figur richtig anfaßt, ohne die zu bemalenden Flächen durch Berührung zu verfetten.

Das Bemalen des Spielmaterials erfolgt in 5 Abschnitten:

- 1) Grundierung
- 2) Grundbemalung
- 3) Schattieren
- 4) Aufhellen (Brushtechnik)
- 5) Detailarbeiten

1) Grundierung:

Die Grundierung erfolgt, damit anschließend die eigentliche Farbe besser hält. Steckt dazu die Figur mit der Pinzette in eine Bodenplatte und stellt sie auf eine Papierunterlage (z.B. alte Zeitung). Besprüht nun die Figur rundum mit dem Grundierungslack (oder trägt den flüssigen Lack mit einem Pinsel auf). Dies sollte nur im Freien oder in gut gelüfteten Räumen geschehen. Ferner ist darauf zu achten, daß der Lack nicht zu dick aufgetragen wird, um die Details der Miniatur nicht zu stark zu überdecken.

2) Grundbemalung:

Bemalt nun die Figuren nach Eurer eigenen Phantasie. Dazu benötigt Ihr feine Pinsel und Acrylfarben Eurer Wahl. Die Farben könnt Ihr nach Wunsch mischen (Pinsel und Acrylfarben sind im Fachhandel für Miniaturen oder Modellbau erhältlich). Das Abmischen z.B. der Farbe der Gesichtshaut erfordert viel Geduld und Übung. Ihr solltet Euch nach eventuellen anfänglichen Mißerfolgen nicht entmutigen lassen, denn "Übung macht den Meister"!

Nachdem die Grundfarben getrocknet sind, könnt Ihr mit dem Bemalen fortfahren. Dazu werden im folgenden zwei Bemalungstechniken in Abhängigkeit von der Grundfarbe beschrieben:

3) Schattieren:

Die Schattierungstechnik beruht darauf, daß man an manchen Stellen der Figur auf die etwas hellere Untergrundfarbe eine sehr dünnflüssige dunklere Farbe in geringen Mengen aufträgt, die sogleich in die Rillen läuft und dort haften bleibt. Dies ruft eine Schattenwirkung hervor. Sie kann nachträglich noch verstärkt werden; darum solltet Ihr erst einmal vorsichtig mit der Schattierung beginnen.



Abb. 42: Ein gutes Beispiel für diese Technik ist der Waldläufer. Auf dem nebenstehenden Bild könnt Ihr sehen, daß die dunkelgrüne Farbe in die entsprechenden Rillen der Figur gelaufen ist.

4) Aufhellen:

Eine weitere Technik um Schattierungen hervorzurufen, ist die **Brushtechnik**. Sie beruht darauf, daß man an hervorstehenden Stellen auf eine etwas dunklere Untergrundfarbe eine hellere Farbe aufträgt und hier somit einen aufhellenden Effekt erzielt.

Dazu taucht Ihr einen Pinsel in die Farbe und streicht ihn dann gut auf einem alten Tuch aus - so, daß nur wenige Farbpartikel auf dem Pinsel verbleiben. Diese Farbpartikel streicht Ihr anschließend dünn auf die Hervorhebungen der Figur.



Diese Technik ist zwar langwieriger als die Schattierungstechnik, dafür jedoch viel exakter, da Ihr mit Eurem Pinsel genau festlegen könnt, wie die Farbe verteilt wird.

Abb. 43:

Die nebenstehende Abbildung zeigt den Mantikor, dessen Körper weitgehend per Brushtechnik mit einer orangeroten Farbe aufgehellt wurde. Ihr könnt nurmehr in den Falten der Hände die dunklere rote Grundfarbe erkennen.

Die Schattierungs- und Brushtechnik schließen einander nicht aus, sondern unterstützen beide die gelungene Bemalung des Spielmaterials. Mit diesen Techniken könnt Ihr sowohl die großen, als auch die kleinen Flächen von Figuren und anderen Objekten bemalen, wobei Ihr natürlich für die großen Flächen auch größere Pinsel verwenden könnt, während für Feinheiten schmalere Pinsel günstiger sind. Auch braucht Ihr einen Pinsel nie ganz einzutauchen, da die Spitze zum Bemalen vollkommen reicht.

Laßt die bemalten Stellen nach dem jeweiligen Auftragen der Farbe gut trocknen!

5) Detailarbeiten:

Abschließend bemalt Ihr noch Details wie z.B. Augen, Zähne oder Waffen, laßt die Farben abermals trocknen und tragt schließlich als Schutzschicht Klarlack auf.

Bearbeiten der Bodenplatten

Wer will, kann nun noch die Bodenplatten bearbeiten. Ihr steckt eine Figur in den Schlitz einer Bodenplatte und verteilt um deren Füße herum auf der Plattenfläche dünn den Holzleim. Dann nehmt Ihr die Figur wieder heraus. Nun wird der Leim bearbeitet zur Darstellung eines Steinplattenbodens, eines Gras- oder Geröllbodens oder eines beliebigen anderen Bodens.

Zur Darstellung des Steinplattenbodens glättet Ihr den aufgetragenen Leim mit einem Messer. Dann ritzt Ihr zwei Kerben in die Leimfläche, so als ob es sich hier um dünne Steinkanten handelte. Zur Darstellung eines Gras- oder Geröllbodens streut Ihr ein wenig feinen Sand auf die Leimfläche. Danach laßt Ihr den Leim jeweils aushärten. Die Bodenplatten können schließlich wie beschrieben beliebig bemalt werden.



Abb. 44: Throngemäuer mit Figuren

IST ES WIRKLICH SCHON ZU ENDE?

Habt Ihr soeben einen spannenden Kampf zwischen dem Herrscher der Finsternis und den vier Helden ausgetragen - und würdet Ihr das Spiel am liebsten fortsetzen? ... mit weiteren Heldenfiguren und Monstergestalten? ... im Land der Phantasie? ... ja? Dann empfehlen wir Euch "Das Schwarze Auge"-Rollenspiel!

Hier übernehmen die Spieler eine Rolle in einem Fantasy-Abenteuer, in dem Schwarze Magie, pfiffige Schelmenstreiche und hitzige Schwertkämpfe zum Alltag gehören. Ihr agiert als Helden in einer imaginären Welt und bestimmt Kraft Eurer Phantasie den Verlauf und Ausgang der Geschichte. Eure Gegenspieler sind Monster, Piraten, Hexenmeister oder andere Bösewichter. Deren Rolle übernimmt unter anderem der Spielleiter, auch Meister des Schwarzen Auges genannt. Du als Meister kennst Deine Figuren sehr genau und weißt, wie sie auf die Handlungen der Helden reagieren. Ihr - Helden und Meister - beschreibt Eure Aktionen und Reaktionen wechselseitig. Dabei werden Talente wie Schauspielkunst, Witz, Tatkraft und Schlagfertigkeit zu Tage gefördert. Das fantastische Land, in dem Ihr Euch bewegt, heißt Aventurien. Hier sind unzählige Abenteuer zu bestehen. Das erste darunter findet Ihr im "Abenteuer-Basis-Spiel", das auch die Grundregeln enthält. Darüberhinaus gibt es zahlreiche spannende "Abenteuer-Bücher", die dem Meister als eine Art Drehbuch dienen, in dem stichpunktartig alle wichtigen Informationen zu einem Abenteuer des Schwarzen Auges enthalten sind.

Wenn auch Ihr zu Rollenspielern des Schwarzen Auges werden wollt, dann könnt Ihr jetzt einsteigen. Ihr findet nachfolgend abgebildet: das "Abenteuer Basis-Spiel", das "Abenteuer Ausbau-Spiel" und verschiedene Abenteuer.

