

Original- und Bonusfassung

Während des Crowdfundings wurde versprochen, dass Sie die Möglichkeit erhalten, das alte DSA zu erleben, wie es 1984 erschien. Die Erweiterung des Soloabenteuers sollte ein Bonus sein, keine Ersetzung. Deswegen haben Sie die Wahl, das Originalabenteuer zu erleben oder die erweiterte Fassung zu spielen.

Wenn Sie das Original spielen möchten, schlagen Sie einfach den Abschnitt *Die Geschichte* auf. Folgen Sie dem dortigen Abenteuer und ignorieren Sie die Hinweise auf die erweiterte Fassung im Abenteuer. Wollen Sie dagegen die Bonusinhalte nutzen, starten Sie das Abenteuer mit dem Abschnitt *Ein Märchen beginnt*. Sie werden von dort zu den 300er-Abschnitten

geleitet, welche schließlich im Originalabenteuer münden. Dort bietet sich Ihnen die Möglichkeit, während des Abenteuers eine weitere Örtlichkeit zu besuchen und die 400er-Abschnitte zu lesen. Wenn dann das Originalabenteuer schon fast zu Ende ist, folgt der neue Abschluss bei den 500er-Abschnitten. Hinweise im Abenteuer werden Sie zu gegebener Zeit umleiten.

Ob mit dem Original oder der erweiterten Fassung, ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Eintauchen in die Welt des Schwarzen Auges!

Sebastian Thurau
Hamburg 2017

Spielprotokoll

Auf dem Basar (Erklärung bei Abschnitt:)

Zeit: ○○○○○○○○○○○○○○○○

Säbel ○

In der Höhle (Erklärung bei Abschnitt:)

Zeit: ○○○○○○○○○○○○○○○○

Hinweis bei Abschnitt:

Stab ○ Flöte ○ Spitzhacke ○ Fell ○ Fackel ○ Sense ○ Eimer ○

Das Märchen (Erklärung bei Abschnitt:)

Absatz 1	Absatz 2	Absatz 3	Absatz 4	Absatz 5	Absatz 6	Absatz 7
Nr.:	Nr.:	Nr.:	Nr.:	Nr.:	Nr.:	Nr.:

Das Abenteuer

1

Der Torraum. Die Tür zur Straße steht offen. Von dort fällt helles Licht in den kleinen, leeren Raum. Das zweiflügelige Tor zum Innenhof (Abschnitt 11), läßt sich nur vom *Hof aus* öffnen. Ansonsten besitzt der Torraum eine Tür in der West- und eine in der Ostwand. In die Westtür hat jemand das Wort »Vorsicht« eingeritzt. Diese Tür ist geschlossen. Sie können die Klinke vorsichtig herunterdrücken; lesen Sie Abschnitt 12. Die Tür in der Ostwand ist nur angelehnt. Durch den Türspalt sind regelmäßige Atemzüge zu hören. Falls Sie durch die Osttür schleichen wollen, lesen Sie Abschnitt 10.

2

Gerümpelkammer. Sie stehen in einer geräumigen Abstellkammer mit je einer Tür in der Mitte der Ost- und der Nordwand. Wenn Sie durch die Osttür gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 1. Wenn Sie durch die Nordtür gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11. Falls Sie das Zimmer zunächst einmal durchsuchen wollen, lesen Sie weiter:

Durch ein schmales Fenster in der Nordwand fällt gerade so viel Licht in die Kammer, daß Sie sich einigermaßen zurechtfinden können. Auf Regalen an den Wänden und auf dem Boden entdecken Sie ein Wirrwarr von Gegenständen, die mit einer dicken Staubschicht bedeckt sind: Körbe, Krüge, Flaschen, Kleidungsstücke, Möbel, Kisten und Kästen. Kaum haben Sie den ersten Gegenstand berührt, da steigt eine mächtige Staubwolke auf. Legen Sie eine Klugheitsprobe ab! Falls die Probe gelingt, lesen Sie Abschnitt 175, falls nicht, lesen Sie Abschnitt 91.

3

Das Speisezimmer. Der große Raum hat je eine Tür in der Ost- und in der Nordwand. Falls Sie durch die Tür in der Ostwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11. Falls Sie durch die Tür in der Nordwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 17. Sie können sich das Speisezimmer natürlich auch näher anschauen, dann lesen Sie Abschnitt 93.

Wenn Sie die erweiterte Fassung spielen, haben Sie an dieser Stelle zusätzlich die Möglichkeit, über eine steile Treppe das Dach zu erreichen (Abschnitt 406).

4

Die Küche des Palastes. Der Raum hat drei Türen. Wenn Sie durch die Tür in der Ostwand gehen wollen, lesen Sie Abschnitt 11, durch die Tür in der Nordwand (Abschnitt 5), durch die Tür in der Südwand (Abschnitt 18). Falls Sie sich die Küche zunächst einmal genauer ansehen wollen, lesen Sie Abschnitt 79.

5

Die Vorratskammer. Der große Raum besitzt nur eine einzige Tür und zwar in der Südwand. Durch die Tür kommt man in den Nachbarräum, die Küche (Abschnitt 4). Wenn Sie die Vorratskammer untersuchen wollen, lesen Sie Abschnitt 80.

6

Der Baderaum des Palastes. Er hat eine schmiedeeiserne Gittertür in der Ostwand und eine gewöhnliche Holztür in der Südwand. In der Nordwand ist ein kleines, vergittertes Fenster. Die Osttür führt zu Raum 7. Sie können die Gittertür allerdings nur öffnen, wenn Sie ein bestimmtes, magisches Wort leise gegen das Türschloß hauchen. Falls Sie dieses Wort kennen, lesen Sie Abschnitt 44.

Die Tür in der Südwand führt in den Innenhof (Abschnitt 11). Falls Sie sich den Baderaum zunächst einmal genau ansehen wollen, lesen Sie Abschnitt 23.

7

Der Haremsraum des Palastes. Das große Zimmer hat eine Tür in der Westwand und zwei in der Südwand, eine in der östlichen und die andere in der westlichen Hälfte dieser Wand. Die westliche Südtür ist von innen verschlossen. Sie können den Schlüssel herumdrehen und die Tür öffnen. Sie führt zum In-

103

Jetzt ist es gleich soweit, es kann nur noch Sekunden dauern, lesen Sie Abschnitt **33**.

104

Sie stehen vor einer Tür, die sich leicht öffnen läßt. Sie gehen hindurch und betreten eine kleine Kammer (Abschnitt **107**).

105

Die beiden Wächter tragen Turbane. Sie sind mit weiten Pluderhosen bekleidet, ihre Oberkörper sind nackt. Ihre *Werte*:

MUT: 10	ATTACKE: 10
LEBENSENERGIE: 25	PARADE: 8
RÜSTUNGSSCHUTZ: 2	TREFFERPUNKTE: 1W+3
	Monsterklasse: 12

Wenn Sie die Wächter bezwingen, tragen Sie die gewonnenen Abenteuerpunkte (AP = Monsterklasse) in das DOKUMENT DER STÄRKE ein und lesen Abschnitt **176**. Falls Sie in dem Kampf zu Tode kommen, lesen Sie Abschnitt **13**, falls Sie es vorziehen, sich zu ergeben - was auch während des Kampfes geschehen kann -, lesen Sie Abschnitt **41**.

106

Es gelingt Ihnen nicht, sich am Fensterbrett festzuhalten. Sie stürzen zu Boden. Ziehen Sie einen Punkt von Ihrer Lebensenergie ab. (Sie haben sich den Knöchel verknaxt!) Jetzt können Sie entweder versuchen, die Falltür im Boden zu öffnen (Abschnitt **59**) oder zurück zur Front des Palastes gehen, um durch das Haupttor in ihn einzudringen. (Abschnitt **1**).

107

Die Kammer ist 3 mal 3 Meter groß und hat eine einzige Tür in der Mitte der Nordwand. In der Decke der Kammer ist nahe der Westwand eine Luke angebracht. Wenn Sie die Luke öffnen könnten, stünden Sie im Innenhof des Palastes. Leider wurde die Luke vor Jahren von oben fest verschlossen und kann seitdem nicht mehr benutzt werden. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als die Kammer durch die Nordtür zu verlassen. Kehren Sie zurück in den Gang (Abschnitt **86**).

108

Die Tür ist abgeschlossen. Um sie zu öffnen, benötigen Sie - wie Sie an dem kleinen goldenen Schloß sehen können - ein passendes, vermutlich goldenes Schlüsselchen. Falls Sie irgendwo einen solchen Schlüssel gefunden haben, können Sie in Raum 9 (Abschnitt **9**) gehen. Wenn Sie keinen kleinen goldenen Schlüssel besitzen, lesen Sie Abschnitt **52**.

109

Wenn Sie sich entschieden haben, die Originalversion zu spielen, dürfen Sie nun das Ende des Abenteuers genießen. Spielen Sie dagegen die erweiterte Fassung, lesen nicht weiter, sondern gehen Sie direkt weiter zu Abschnitt **565**. Erst wenn Sie erneut hierher verwiesen werden, dürfen Sie den nachfolgenden Text lesen.

Sie haben es geschafft! Nedime ist frei. Bald kann der Kalif seine geliebte Tochter wieder in die Arme schließen. Er überreicht Ihnen die versprochene Belohnung von 150 Dukaten und bietet Ihnen sogar die Hand seiner Tochter an. Sie können das Angebot annehmen (Abschnitt **47**) oder nicht (Abschnitt **28**). Auf jeden Fall erhalten Sie zu den Dukaten 120 Abenteuerpunkte. Außerdem dürfen Sie das wunderbare Schwert behalten, das Ihren Attacke- und Parade-Wert um je 1 Punkt erhöht. Hüten Sie diese Waffe gut!

Sie haben ein schwieriges und gefahrenreiches Abenteuer bestanden. Bald wird man in ganz Aventurien von Ihnen sprechen. Dann kommen noch gefährvollere Herausforderungen auf Sie zu! Wir wünschen Ihnen Glück auf Ihrem Weg. Sie werden es nötig haben. Salemaleikum!

Nachdem Ihm Nedime entrissen wurde, entläßt Hasrabal alle Gefangenen aus seinem Kerker. Die Helden stehen Ihnen nun für neue Abenteuer wieder zur Verfügung. Wenn Sie möchten, können Sie dieses Abenteuer jetzt als Gruppenspiel versuchen. Siehe Anhang, Seite **75**.

110

Die Tür läßt sich nicht öffnen. Kehren Sie zurück nach Abschnitt **61**.

111

Die Musikantinnen hatten den langsamen Rhythmus jetzt wieder gesteigert. Die Tänzerin dreht sich in rasendem Tempo, in schwindelerregenden Kreisen. Der fünfte Schleier wird gelöst, flattert einen Augenblick wie eine Fahne und schwebt dann davon. Im Nabel der Schönen funkelt ein kleiner Rubin auf. Das bemerken Sie zuerst, dann erst erfassen Sie mit Ihren Blicken die Schönheit des jungen Körpers, der unter heftigen Atemstößen bebzt. Der Tanz wird von Takt zu Takt ekstatischer! Die Frau wendet Ihnen den Rücken zu, ihre Hände tasten nach dem sechsten Schleier. Würfeln Sie wieder mit 2 sechsseitigen Würfeln. Falls Sie keine 8, 9, 10, 11 oder 12 gewürfelt haben, dürfen Sie dem Tanz weiter zusehen (Abschnitt **133**). Wenn Sie eine 8-12 gewürfelt haben, lesen Sie Abschnitt **208**. Wenn Sie freiwillig darauf verzichten wollen, dem Tanz weiter zuzuschauen, können Sie den Raum verlassen. Lesen Sie Abschnitt **82**.



112

Sie befreien die beiden wieder von ihren Fesseln. »Du bist ein feiner Kerl. Rastullah möge dir hundert kräftige Söhne schenken! Also, paß auf! Wir verraten dir jetzt unseren Trick.« Lesen Sie Abschnitt 191.

113

In den tiefenden Fäusten hält er einen mächtigen Dreizack. Er spricht mit dumpf blubbernder Stimme: »Mein Name ist Baradasch. Wie heißt du, du Wicht?« Sie können der unheimlichen Gestalt antworten und den Namen Ihres Helden nennen (Abschnitt 118), sich rasch einen falschen Namen ausdenken (Abschnitt 83) oder die Antwort verweigern (Abschnitt 136).

»Ein schöner Name«, sagt Baradasch. »Vielleicht bringt er dir Glück. Zähle alle seine Buchstaben zusammen und addiere eine 2 zum Ergebnis. Das ist die Anzahl der Kampfrunden, die du gegen mich durchstehen mußt. Falls du den Kampf überlebst, kannst du in Frieden weiterziehen, doch mit diesem Ausgang ist nicht zu rechnen.«

Merken Sie sich die Anzahl der Kampfrunden und lesen Sie dann Abschnitt 120.

114

Sie stehen an einem Knick im Gang. Sie können nach Norden (Abschnitt 110) oder nach Osten gehen (Abschnitt 117).

115

Sie stoßen an einen Hocker, der polternd umfällt. Sofort erhebt sich ein entsetzlicher Lärm. Frauen kreischen schrill: »Ein Mann im Harem! Ein Fremder! Zu Hilfe! Zu Hilfe!« Die Frauen werden in der Tonhöhe nur noch von den Eunuchen übertroffen, die aufgesprungen sind, mit gezückten Säbeln heranstürmen und gellende Alarmschreie ausstoßen. Weitere Haremswächter dringen in das Gemach ein. Bald sind Sie von allen Seiten umzingelt. Sie können sich zum Kampf stellen (Abschnitt 148) oder die Waffen fallen lassen und sich ergeben (Abschnitt 41).

116

Efrit Omar erscheint mit einem dumpfen Knall. Er schaut Sie mitleidig an. »Baradasch ist mein Stiefbruder«, erklärt er. »Ich kämpfe nicht gegen Familienangehörige. Aber ich werde euch beiden eine Weile zusehen.« Kehren Sie zurück zu Abschnitt 120.

117

Sie stehen in einem zwei Meter langen Gang. Am Ostende ist eine Tür (Abschnitt 100), am Westende ein Knick (Abschnitt 114).

118

Tragen Sie hier den Namen Ihres Helden ein:

Ein schöner Name«, sagt Baradasch. »Vielleicht bringt er dir Glück. Zähle alle seine Buchstaben zusammen und addiere eine 2 zum Ergebnis. Das ist die Anzahl der Kampfrunden, die du gegen mich durchstehen mußt. Falls du den Kampf überlebst, kannst du in Frieden weiterziehen, doch mit diesem Ausgang ist nicht zu rechnen.« Merken Sie sich die Anzahl der Kampfrunden und lesen Sie dann Abschnitt 120.

119

Legen Sie eine Geschicklichkeitsprobe +3 ab. Gelingt die Probe, lesen Sie Abschnitt 205, scheitert sie, lesen Sie Abschnitt 115.

120

»Bevor ich dich erschlage, sollst du erfahren, wer dich getötet hat«, blubbert der Fettwanst. »Ich bin der Meister des Bades . . .« Er hält einen Moment inne. »Wage nur nicht, mich *Bademeister* zu nennen«, fährt er dann fort. »Meine Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, daß dieser der Reinlichkeit geweihte Raum nicht von Fremden beschmutzt wird.« Er schüttelt sich. »Gerade mußte ich daran denken, daß der prächtige Marmorboden bald ganz und gar mit deinem Blut besudelt sein wird - eine ekelhafte Vorstellung! Nun, bringen wir es hinter uns!« Falls Sie im Verlaufe dieses