

# Durch das Tor der Welten

oder die Gestrandeten des Sternenmeeres  
Ein Gruppen-Abenteuer für den Meister und 4-7 Helden

ERFAHRUNGSTUFEN

3-8

ABENTEUER 8



**Das Schwarze Auge**  
Fantastische Fantasie-Spiele



ULISSES  
SPIELE

13149PDF

---

Gruppen-Abenteuer

---

Durch das Tor der Welten  
oder  
die Gestrandeten des Sternenmeeres



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von  
Ina Kramer

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.  
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE,  
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA  
sind eingetragene Marken der Significant GbR.  
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.  
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,  
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,  
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,  
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher  
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-739-4

# **Durch das Tor der Welten**

## **die Gestrandeten des Sternenmeeres**

von Werner Fuchs

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-8  
für den Meister und 4-7 Helden ab 12 Jahren

# Inhalt

Vorwort . . . . .	6	Die Nester der Schnabeltorks (12) . . . . .	26
Die Einführung . . . . .	7	Das Jagdrevier der Pflanzenspinnen (13) . . . . .	27
Hintergrund . . . . .	8	Route III . . . . .	29
Kapitel 1: Das Kloster im Berg . . . . .	9	Die Baumlöcher der Gangnager (14) . . . . .	29
Information für den Meister . . . . .	9	Lange Zungen (15) . . . . .	30
Tabelle 1: Zufallsbegegnungen . . . . .	11	Räuber der luftigen Höhen (16) . . . . .	31
Raumbeschreibungen . . . . .	11	Route IV . . . . .	32
Bereich A: Haupteingang . . . . .	11	Der gestreifte Tod (17) . . . . .	33
Bereich B: Nebeneingang . . . . .	11	Bequeme Ruhestätten (18) . . . . .	34
Bereich C: Wachraum . . . . .	12	Route V . . . . .	35
Bereich E: Wachraum . . . . .	12	Die Kraft des Würgers (19) . . . . .	36
Raum 1 . . . . .	13	Zeichen des Verfalls (20) . . . . .	37
Bereich F 1 . . . . .	13	Route VI . . . . .	38
Bereich F 2 . . . . .	13	Der grüne Schrecken (21) . . . . .	38
Bereich G . . . . .	14	Im Dorf der Watabh (22) . . . . .	38
Raum 2 . . . . .	14	Ein imposanter Laufsteg (22a) . . . . .	39
Raum 3 . . . . .	15	Der Lift durch die Lüfte (23) . . . . .	42
Raum 4 . . . . .	15	Kapitel 3: Die Suche nach der Station . . . . .	43
Raum 5 . . . . .	16	Information für den Meister . . . . .	43
Bereich H . . . . .	16	Tabelle 3: Zufallsbegegnungen . . . . .	43
Raum 6 . . . . .	17	Begegnungsstätten . . . . .	44
Raum 7 . . . . .	17	Zwischen den Wäldern (24) . . . . .	44
Raum 8 . . . . .	17	Die Kultstelle (25) . . . . .	44
Kapitel 2: Auf dem Weltenbaum . . . . .	21	Im Pilzwald (26) . . . . .	44
Information für den Meister . . . . .	21	Monster im Schilf (27) . . . . .	46
Tabelle 2: Zufallsbegegnungen . . . . .	22	Pfahlbau der Gmul (28) . . . . .	46
Beschreibung der Kletterrouten und Begegnungsstätten . . . . .	22	Begegnung an der Brücke (29) . . . . .	48
Empfangsstation (9) . . . . .	22	Das Tor der Welten (30) . . . . .	48
Obere Plattform (10) . . . . .	22	Neue Monster und Fremdwesen . . . . .	49
Route I . . . . .	25	Vorgewürfelte Helden . . . . .	54
Aussichtsposten (11) . . . . .	25	Ausrüstungspakete . . . . .	55
Route II . . . . .	26	Vom Meister gespielte Personen . . . . .	55
		Die Pläne des Schicksals . . . . .	
		Zwischen den Seiten . . . . .	28/29

# Vorwort

Das Abenteuer »Durch das Tor der Welten« ist ein Teil der Fantasie-Spielserie **Das Schwarze Auge**. Dieses neu entwickelte Rollenspiel ist auf der geheimnisvollen Welt »Aventurien« angesiedelt.

Zugang zu dieser Welt voller Abenteuer und Gefahren erhält man nur über das *Basis-Spiel* **Das Schwarze Auge**. Dieses *Basis-Spiel* enthält alle Regeln und Utensilien, die zum Spielen erforderlich sind.

Neben den Regeln benötigen Sie für dieses Gruppen-Abenteuer noch einige Mitspieler und einen Spielleiter – aber das wissen Sie ja, Sie haben ja die Regeln gelesen. »Durch das Tor der Welten« ist als Abenteuer für fortgeschrittene Spieler konzipiert. Es eignet sich besonders gut für Helden der 3. bis 8. Erfahrungsstufe. Alle Heldentypen sind zugelassen. Eine Gruppe von 4 bis 7 Helden unterschiedlicher Typen ist die beste Besetzung für dieses Abenteuer.

»Durch das Tor der Welten« kann aber auch durch-

aus von Helden niedrigerer Stufen gespielt werden. In diesem Fall sollte der *Meister des Schwarzen Auges* die Werte der Monster etwas heruntersetzen. Achten Sie als Meister aber darauf, daß die Monster nicht zu sehr geschwächt werden.

Im übrigen gilt für »Durch das Tor der Welten« der gleiche Grundsatz wie für alle anderen Abenteuer des **Schwarzen Auges**: Spielfreude und Spannung gehen vor Regeltreue! Als Meister müssen Sie vor allem für ein unterhaltsames Spiel sorgen. Wenn Ihnen dabei eine unserer Regeln oder Anweisungen im Wege ist, ändern Sie sie ab oder lassen sie weg.

Wenn Sie selbst als Spieler an diesem Abenteuer teilnehmen möchten, so hören Sie auf zu lesen. Dieses Buch ist eigentlich nur für den *Meister des Schwarzen Auges* bestimmt, der sich mit dem Inhalt vertraut macht und die Spieler dann zum richtigen Zeitpunkt mit den Details konfrontiert.

# Die Einführung (Meisterinformation)

Vor Beginn des Spiels sollten Sie sich vergewissern, daß jeder Spieler über einen Helden verfügt. Wenn Mitspieler nicht über eigene Helden verfügen, so müssen sie sich einen Helden erschaffen. Sie können aber auch auf die vorgewürfelten Helden zurückgreifen, die Sie im Anhang des Buches finden (Seite 54).

Doch nun zum Inhalt dieses Buches. »Durch das Tor der Welten« ist in mehrere Teile untergliedert:

- Die Einführung, die Sie gerade lesen, liefert neben einigen allgemeinen Informationen eine kurze Zusammenfassung der Handlung, die dem Meister den Einstieg erleichtern soll.
- Das eigentliche Abenteuer folgt dann in den drei Kapiteln:

- 1) Das Kloster im Berg
- 2) Auf dem Weltenbaum
- 3) Die Suche nach der Station

Diese Kapitel bieten drei verschiedene Handlungsschauplätze, stellen unterschiedliche Anforderungen an die Spieler und müssen in dieser Reihenfolge nacheinander gespielt werden, weil ein Kapitel automatisch zum nächsten führt.

- Dann folgt eine Liste mit neuen Monstern, in die diesmal auch außeraventurische Fremdwesen mit aufgenommen sind, sowie ein Tabellenteil am Ende des Buches (Vorgewürfelte Helden; Packs mit Ausrüstungen; vom Meister gespielte Personen; wichtige Abkürzungen).

Das Abenteuer ist relativ lang und kann kaum in einer Sitzung durchgespielt werden. Es empfiehlt sich daher vielleicht, jedem Kapitel eine Sitzung zu widmen.

Die Handlung: Eine Gruppe von aventurischen Helden hat Wind davon bekommen, daß in der Wüste Khom ein altes Felsenkloster existiert, in dem sagenhafte Schätze versteckt sein sollen. Das Kloster birgt jedoch ein ganz anderes Geheimnis – ein für die Bewohner Aventuriens unerklärliches Tor zu anderen Welten. Die Helden fallen einer Sekte von wahnsinnigen Mönchen in die Hände, die das Tor, das in Wirklichkeit Teil des planetenumspannenden Transportsystems einer Superzivilisation von den Sternen war, als Gottheit ver-

ehren. Die Helden kommen durch das Tor auf eine andere Welt – »Ras Tabor« genannt. Dort materialisieren sie ausgerechnet auf einem 500 m hohen Riesenbaum, auf dem viele seltsame Pflanzen und Tiere leben. Um wieder zurück nach Aventurien zu gelangen, müssen die Helden ein weiteres Weltentor finden. Eine waghalsige Klettertour den Baum hinab beginnt. Dann muß die Umgebung des Riesenbaums nach der Station der *Mächtigen*, jener Superrasse von den Sternen, abgesehen werden. Dieser dritte und letzte Teil bietet dem Meister die Möglichkeit, das Abenteuer nach eigenem Geschmack zu erweitern und Parallelhandlungen einzuführen.

Weitere Informationen für den Meister stehen vor jedem der drei Kapitel, wo sich auch jeweils eine Tabelle mit *Zufallsbegegnungen* befindet, die für das folgende Kapitel Gültigkeit hat.

»Durch das Tor der Welten« ist ein etwas ausgefallenes Abenteuer. Nicht nur, weil hier Science-Fiction-Elemente zum tragen kommen, sondern auch, weil es in drei Stufen den Übergang vom herkömmlichen Verlies-Abenteuer (Das Kloster im Berg) zum Abenteuer in freier Natur (Die Suche nach der Station), das weniger vorgeschriebene Wege und mehr Entscheidungsmöglichkeiten zuläßt, darstellt. Formal unterscheidet es sich jedoch kaum von den anderen **Schwarze-Auge**-Abenteuern. Die Beschreibungen der Räume und Begegnungsstätten sind wieder in *Allgemeine*, *Spezielle* und *Meisterinformationen* aufgeteilt. Hierbei gilt: *Allgemeine* und *Spezielle Informationen* sollten den Spielern vorgelesen oder erzählt werden. *Meisterinformationen* bleiben dem Meister vorbehalten. Sie werden niemals vorgelesen, und nur der Meister entscheidet, was er an die Spieler weitergeben will.

Da in diesem Abenteuer so gut wie keine Schätze abzuräumen, aber dafür ganz erstaunliche und umwerfende Erfahrungen zu sammeln sind, ver gibt der Meister insgesamt 500 *Abenteurpunkte* an die Helden, wenn sie wieder in Aventurien auftauchen. Diese Abenteurpunkte werden gleichmäßig auf die Helden verteilt. Dazu kommen natürlich noch alle AP, die die Helden für überwundene Monster und bravourös gelöste Aufgaben während des Spiels erhalten.