



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

RÜCKKEHR ZUM SCHWARZEN KEILER ERGÄNZUNGSPACK

Willkommen zurück!

Dieser Ergänzungspack für **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** erlaubt euch eine Rückkehr zu den geheimnisvollen Höhlen unter dem Wirtshaus, um dem verrückten Grafen Greifax und seinen Schergen ein weiteres Mal ein Schnippchen zu schlagen.

20 zusätzliche Verzweilungskarten erweitern nicht nur die Vielfalt der Gegenstände, mit denen sich die Abenteurer zu Beginn ihrer Flucht begnügen müssen, sondern ermöglichen es euch darüber hinaus, euch nun **mit bis zu 6 Helden** ins Abenteuer zu stürzen.

Darüber hinaus stellen wir in diesem Pack **zwei neue Gegner-Fraktionen** vor, die in den Höhlen und Katakomben ihr Unwesen treiben: Untote und Schwarzmagier! Die dazugehörigen **Abenteuerkarten** und **Schergenkarten** stellen alles benötigte Material zur Verfügung, um diese Gegner in acht spannenden neuen Gefechten „kennenzulernen“.

Also auf geht's, ein weiteres Mal, hinab in die gefährliche Dunkelheit! Viel Glück, Abenteurer!



Ein lustiger Umzug

(1. Kampf mit Alarmkarte „Untote“)

Im Tunnel kommt euch eine groteske Prozession entgegen. Zombies, Skelette und auch einige Leichname, die sich erst bei genauerem Hinsehen als untot herausstellen, wurden in die bunte Kleidung von Gauklern und Zirkusakrobaten gesteckt. Langsam, aber energisch führen sie die typischen Tätigkeiten ihrer Zirkuskunst aus, angeleitet von einem jungen Mann, der sich lauthals als „Alrico, der Zirkusdirektor“ vorstellt und euch zu seiner Vorstellung einlädt. Einem von euch drückt er ein kunstvolles Papierticket in die Hand und ernennt ihn zu seinem „Ehrengast“. Die untoten Akrobaten beginnen daraufhin, ihn einzukreisen und mit Schlägen und Bissen zu traktieren. Ihr müsst hier schleunigst weg, aber leider lässt sich der wahnsinnige Alrico nicht so ohne weiteres abschütteln. Deshalb bleibt euch keine andere Wahl, als seiner traurigen Existenz ein schnelles Ende zu setzen. Sein untotes Zirkusvolk macht das ganze nicht gerade einfacher.

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Alrico, der Nekromant“, „Kampfumgebung: Leichname“, „Kampfumgebung: Ehrengast schützen (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Der aktuelle Startspieler bekommt die Karte „Ehrengast“. Er behält diese Karte für den Rest des Abenteuers. Legt die Alarmkarte „Untote!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Alrico, der Nekromant

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Untot“ oder „Diener“ aufweisen und ihr Gefahrenpunktwert darf nicht über 4 liegen.

Gefahrenwert:  x 4

Niederlage: Falls der Ehrengast ausgeschaltet wird, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Alrico ausgeschaltet habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „**Niederlage**“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Ihr hattet durchaus Mitleid mit dem geistig verwirrten Nekromanten, der euch eigentlich nur zum Lachen bringen wollte. Aber in eurer misslichen Lage gab es für euch keine andere Wahl, als ihm mit euren improvisierten Waffen ein schnelles, schmerzloses Ende zu bereiten. Sobald das blutige Werk vollbracht ist, zerstreuen sich seine untoten Gefolgsleute in alle Himmelsrichtungen. Ihr indes beeilt euch, diesen schrecklichen Ort so schnell wie möglich hinter euch zu lassen.

Es werden nun die Regeln für das Kampfende angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Begegnung mit Parkatrak**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 14) weiter.

Eine unablehnbare Einladung

(2. Kampf mit Alarmkarte „Untote“)

Falls noch kein Spieler die Karte „Ehrengast“ vor sich liegen hat, sucht sie heraus und legt sie vor dem aktuellen Startspieler ab. Er behält diese Karte für den Rest des Abenteuers. Lest anschließend vor:

Parkatrak führt euch in eine Wachstube, die seltsam geschmückt wurde, als wäre der Zirkus in der Stadt. In der Mitte des Raums thront ein gewaltiger Troll, der jedoch durch seine weißen, fauligen Augen und eine klaffende Wunde am Hals klar zu erkennen gibt, dass er nicht mehr unter den Lebenden weilt. Neben ihm steht Alrico, der Nekromant, in der Kleidung eines Zirkusdirektors. Er deutet auf einen von euch und sagt: „Du bist der Ehrengast in unserer nächsten Aufführung. Mein Assistent Plumpatsch wird dich jetzt für deine Rolle vorbereiten. Und ihr anderen könntet ruhig etwas dankbarer sein für die gute Unterhaltung, die ich euch hier liefere. LOS, LACHT!“


Der kleine Goblin Parkatrak hat euch absichtlich hierher gelockt, um die Ablenkung zu nutzen und sich mit Gegenständen aus dem Staub zu machen, die er euch zuvor gestohlen hat. Doch leider wurden alle Ausgänge verschlossen, und so sitzt er mit euch in der Falle ...

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Alrico, der Nekromant“, „Plumpatsch, der Zombie (II)“, „Parkatrak (II)“ und „Kampfumgebung: Diebstahl (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Untote!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Alrico, der Nekromant, Plumpatsch, der Zombie, Parkatrak

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Untot“ aufweisen.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrute (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert:  x 2. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrute (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platziere der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Falls der Ehrengast ausgeschaltet wird, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Alrico und Plumpatsch ausgeschaltet habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Weder der gewaltige Troll-Zombie noch sein Beschwörer zählen zu den Überlebenden des Kampfes. Im Falle von Plumpatsch könnte man argumentieren, dass der Troll bereits vor Kampfbeginn tot war und ihr ihn lediglich vom Fluch des Untoten-Daseins erlöst habt, während ihr bei Alrico nicht sicher seid, ob er bereits ein Untoter war oder noch ein normaler Mensch. Auch der kleine Goblin Parkatrak hat leider Pech gehabt und seinen Verrat mit dem Leben bezahlt.

Falls ihr im laufenden Abenteuer schon einmal gegen Alrico gekämpft habt, lest außerdem vor:

Diesmal achtet ihr darauf, dass Alrico wirklich tot ist. Ihr habt immer noch Mitleid mit dieser kranken Seele, aber Nekromantie ist hierzulande kein Kavaliersdelikt.

Es werden nun die Regeln für das Kampfende angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 18) weiter.

Rekrutierung aus dem Grab

(3. Kampf mit Alarmkarte „Untote“)

Falls noch kein Spieler die Karte „Ehrengast“ vor sich liegen hat, sucht sie heraus und legt sie vor dem aktuellen Startspieler ab. Er behält diese Karte für den Rest des Abenteuers. Lest anschließend vor:

Ihr gelangt in ein System aus Höhlen, die im Gegensatz zu den Bergwerksstollen natürlichen Ursprungs sind. In einem seitlichen Ausläufer, der sich als totes Ende herausstellt, seht ihr eine Reihe alter Gräber, die bereits mehreren Jahrhunderten des Verfalls ausgeliefert sind.

Plötzlich ertönt ein lautes Rasseln, als ein großes Fallgatter zwischen euch zu Boden rauscht und die Höhle mit einem lauten Donnern in zwei Teile spaltet. Auf der einen Seite befindet sich einer von euch allein mit den Gräbern, aus denen sich nun knöchernen Skelette erheben. Auf der anderen Seite nähert sich der gewaltig Leib eines untoten Tatzelwurms, der auf groteske Weise wie ein Zirkuselefant mit Bändern und Glocken geschmückt wurde. Neben dem Wesen seht ihr den Nekromanten und selbsternannten Zirkusdirektor Alrico, der die Skelette in den Gräbern anruft, seinen auserwählten „Ehrengast“ nun endlich für die kommende Zirkusvorstellung vorzubereiten.

Allein hat euer Kamerad nur wenig Überlebenschancen gegen die wachsende Zahl an Skeletten, die sich aus den Gräbern erhebt. Ihr müsst deshalb möglichst rasch das Fallgatter anheben und ihn aus seiner gefährlichen Lage befreien.

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Alrico, der Nekromant“, „Zombie-Tatzelwurm (III)“, „Heldenaktion: Das Fallgatter“ und „Kampfunggebung: Grab-Grotte (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt außerdem 4 Grab-Karten aus der Aventuria-Grundbox mit der Seite „flüsterndes Grab“ obenliegend aus. Die Alarmkarte „Untote!“ kommt nicht zum Einsatz.

Anführer: Alrico, der Nekromant, Zombie-Tatzelwurm

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Skelett“ aufweisen und ihr Gefahrenpunktwert darf nicht über 3 liegen.

Gefahrenwert: 7

Niederlage: Falls der Ehrengast ausgeschaltet wird, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Alrico ausgeschaltet und das Fallgatter angehoben habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Es gelingt euch, das Fallgatter anzuheben, den „Ehrengast“ aus den Klauen der Skelette zu befreien und den widerwärtigen Nekromanten mitsamt seiner Geschöpfe zu zerstören. Was immer diesen Wahnsinnigen zu seiner Tat angestachelt hat, ihr hofft ihm mit seinem Tod für immer ein Ende bereitet zu haben. Ermattet aber lebendigen Leibes setzt ihr eure Suche nach dem Ausgang fort.

Falls ihr im laufenden Abenteuer schon einmal gegen Alrico gekämpft habt, lest außerdem vor:

Diesmal geht ihr auf Nummer sicher, dass Alrico wirklich vollständig vernichtet ist, indem ihr seine Überreste mit einer Fackel in Brand steckt. Das sollte ihn endgültig von seinem Fluch der Nekromantie befreien.

Es werden nun die Regeln für das Kampfbild angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 22) weiter.

Die Zirkusvorstellung

(4. Kampf mit Alarmkarte „Untote“)

Falls noch kein Spieler die Karte „Ehrengast“ vor sich liegen hat, sucht sie heraus und legt sie vor dem aktuellen Startspieler ab. Er behält diese Karte für den Rest des Abenteuers. Lest anschließend vor:

Ihr betretet eine große, unregelmäßig geformte Höhle, an deren anderem Ende durch einen Spalt in der Decke Tageslicht hereinfällt. Bevor ihr diesen Ausgang erreichen könnt, müsst ihr jedoch erst die Höhle selbst durchqueren, und das könnte sich als schwierig erweisen. Der ganze Raum ist mit bunten Laken, Gardinen, Bändern und Fahnen geschmückt, und wird von einer grob zusammengezimmerter Holztribüne gesäumt. Auf der Tribüne sitzt eine Gruppe verschreckter und verängstigter Kinder, flankiert von Untoten, die merkwürdigerweise mit den Händen klatschen. An einem bunt angestrichenen Leierkasten steht ein Skelett und dreht mit beklemmender Gleichmäßigkeit an der Kurbel, wodurch eine gespenstische Melodie aus dem Kasten ertönt. Über dem ganzen seht ihr einen untoten Goblin, der auf einem improvisierten Hochseil balanciert.

In der Mitte des Raums steht der Nekromant und selbsternannte Zirkusdirektor Alrico und lässt gerade einen untoten Bären durch einen Ring springen. Freundlich wendet er sich euch zu und begrüßt euch: „Ah! Weitere Zuschauer! Willkommen in meinem Zirkus. Setzt euch, Freunde. Setzt euch, und wohnt der Aufführung bei! Ihr glaubt, ich wäre so schlimm wie mein Meister? Neinei-neineineineineinein! Er wollte das Lachen töten. Ich jedoch erschaffe eine Welt voller Fröhlichkeit! ALSO WARUM SEID IHR NICHT FRÖHLICH?!“ Der letzte Satz ist an die Kinder gerichtet, die sich ängstlich weinend und zitternd an die Tribüne klammern.



Eines ist euch sofort klar. Nach all euren Strapazen seid ihr bereit, fast jeden Preis zu zahlen, um diesen Ort lebend zu verlassen, aber das Leben der Kinder wäre ein zu hoher Preis. Entweder ihr flieht gemeinsam mit ihnen, oder gar nicht.

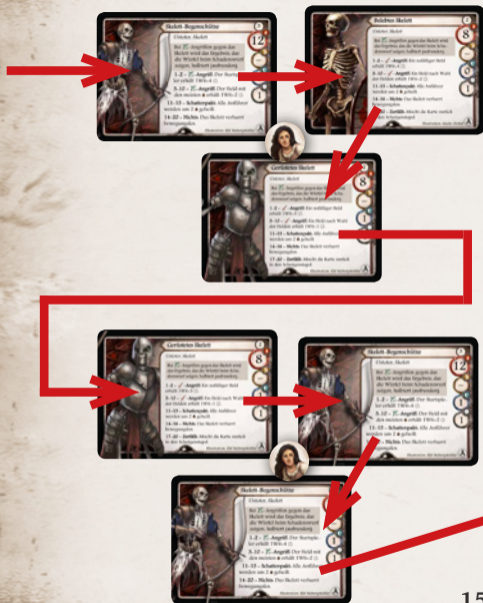
Dementgegen steht die große zahlenmäßige Überlegenheit der Untoten, ganz zu schweigen davon, dass sich die Kinder mitten in dieser feindlichen Gruppe befinden. Bevor ihr losschlagen könnt, müsst ihr also erst einmal die kleinen Racker in Sicherheit bringen, und dafür ist es notwendig, bei Alricos makabrem Spiel mitzumachen.

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Alrico, der Nekromant“, „Kampfumgebung: Leichname“, „Kampfumgebung: Bewacher (IV)“, „Zirkusvorstellung (IV)“ und „Heldenaktion: Eine gute Vorstellung (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Untote!“ neben die Zeitskala.

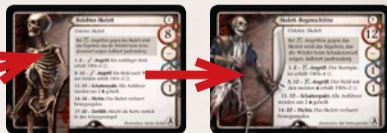
Anführer: Alrico, der Nekromant

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Untot“, „Räuber“ oder „Diener“ aufweisen und ihr Gefahrenpunktewert darf nicht über 4 liegen.

Gefahrenwert:  x 8. Die Gegnerreihe wird so aufgebaut wie im nebenstehenden Diagramm gezeigt, sodass jeweils 3 Schergen ein Dreieck bilden, in dessen Mitte 1 Kinder-Marke () gelegt wird. Überzählige Schergen und alle später als Verstärkung hinzukommenden Schergen werden daneben wie in einer normalen Gegnerreihe platziert. Die in Dreiecken angeordneten Schergen zählen für besondere Fähigkeiten als aneinander angrenzend, wie im Diagramm gezeigt.







Beispiel-Gegnerreihe mit Reihenfolge der Aktionen.



Sonderregeln: Jede Dreiergruppe aus Schergen, die ein Dreieck um ein Kind bildet, zählt als dessen **Bewacher**. Wird ein Bewacher ausgeschaltet oder anderweitig aus dem Kampf entfernt, so bleibt der von ihm eingenommene Bereich leer – das Kind hat einen Bewacher weniger.

Bewacher werden nur aus ihrem Dreieck entfernt, wenn sie ausgeschaltet werden oder fliehen. Andere Effekte, welche die Positionierung eines Schergen innerhalb der Gegnerreihe verändern (z. B. die Fähigkeit „Schutzschild“), haben auf Bewacher keine Auswirkung.

Um ein Kind zu befreien, müssen alle seine Bewacher ausgeschaltet werden. Ist dies erreicht, so dürft ihr die -Marke als gerettet an euch nehmen.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Habt ihr alle Kinder gerettet, so habt ihr den Kampf gewonnen und dürft fliehen. Wollt ihr stattdessen weiterkämpfen, um Alrico und seine Untoten vollständig zu vernichten, so dürft ihr dies tun, jedoch auf eigene Gefahr.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Ihr geht zum Schein auf Alricos Zirkusvorstellung ein und lenkt ihn gekonnt ab, damit er nicht merkt, wie ihr Stück für Stück seine Schergen niederstreckt und die Kinder durch den Höhlenausgang nach draußen eskortiert. Leider sind Alricos Untote weniger auf den Kopf gefallen als er und verpassen euch eine ordentliche Abreibung, aber ihr lasst es nicht zu, dass sie den Kindern ein Haar krümmen.

Am Ende sind alle Kinder in Sicherheit und ihr könnt Alrico ein letztes Mal übertölpeln, um eure eigene Flucht zu tarnen. Oder aber ihr entscheidet euch, vor Ort zu bleiben und Alricos Treiben für immer ein Ende zu setzen, indem ihr ihn und seine gesamte Horde auslöscht. Dann jedoch auf die Gefahr, selbst den Tod zu finden – doch immerhin mit dem ruhigen Gewissen, dass die Kinder zu dem Zeitpunkt bereits in Sicherheit sind.

Lest weiter bei „**Entkommen!**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Begegnung mit Tala

(1. Kampf mit Alarmkarte „Schwarzmagier“)

Urplötzlich hört ihr aus einer Nische jemanden flüstern: „Psst! Hier herüber. Hört ihr nicht die Patrouille?“ Tatsächlich könnt ihr nun vor euch im Gang das leise Scharren von krallenbewehrten Füßen und zischende Zungen vernehmen, die eine seltsame Sprache sprechen. Echsenmenschen! Eilig drängt ihr euch in die Nische und trifft dort auf eine kleine, drahtige Frau, die sich leise als Tala, die Händlerin, vorstellt. „Hört zu“, sagt sie, „es führt kein anderer Weg aus diesem Teil der Anlage heraus als an diesen Echsenmenschen vorbei. Und zufällig sind die geschuppten Gesellen auch hinter mir her und werden uns schon bald mit ihren guten Nasen erschnüffelt haben. Also warum tun wir uns nicht zusammen und machen ihnen den Garaus?“




Ein lautes, ärgerliches Zischen aus dem Gang kommt eurer Antwort zuvor. Diese Echsenmenschen haben wirklich sehr gute Nasen!

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Verbündete: Tala, die Händlerin (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Die Alarmkarte „Schwarzmagier!“ kommt in diesem Kampf nicht zum Einsatz. Sucht stattdessen die Alarmkarte „Echsenmenschen!“ heraus und legt diese neben die Zeitskala.

Anführer: An diesem Kampf nehmen keine Anführer teil.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Achaz“ oder „Amphibie“ aufweisen und ihr Gefahrenpunktwert darf nicht über 4 liegen.

Gefahrenwert:  x 7

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Nachdem ihr die Echsenmenschen mit Talas Hilfe bezwungen habt, verabschiedet sich die Händlerin von euch und verschwindet in der Dunkelheit – ebenso spurlos wie sie erschienen ist. So seid ihr gezwungen, euren Weg in Richtung Ausgang allein fortzusetzen.

Es werden nun die Regeln für das Kampfende angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Begegnung mit Parkatrak**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 14) weiter.

Der belästigte Troll

(2. Kampf mit Alarmkarte „Schwarzmagier“)

Parkatrak führt euch in eine Wachstube, aber das Lächeln in seinem Gesicht erstirbt augenblicklich, als er sieht, was sich gerade dort abspielt. Ihr erblickt einen Troll, der mit großen Metallketten gefesselt am Boden liegt. Die Ketten sind von einem gespenstischen Eigenleben erfüllt – hier ist Magie im Spiel! Um den Troll herum steht eine große Gruppe Menschen in schwarzen Kutten, die ihn mit Speeren und Stäben triezen.

Bevor ihr über ein geeignetes Vorgehen beraten könnt, stürmt Parkatrak in den Raum und brüllt: „Wie könnt ihr es wagen, so mit unserem Bergwerkschef umzugehen?! Lasst ihn sofort frei!“

Die Schwarzgewandeten wenden sich zu euch herum und einer von ihnen deutet auf den Goblin: „Schweig still, du Abschaum! Höllenpein zerreiße dich!“ Mit einem unmenschlichen Schrei geht Parkatrak zu Boden und windet sich vor Schmerzen, wobei er einige Gegenstände fallenlässt, die er euch zuvor gestohlen hat!


Peinlich, peinlich. Aber im Moment habt ihr größere Probleme. Am besten befreit ihr den Troll und zieht ihn auf eure Seite, denn sonst sieht es im Angesicht dieser Überzahl an magisch begabten Gegnern zappenduster für euch aus.




Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Verbündeter: Plumpatsch, der Troll (II)“ und „Heldenaktion: Plumpatsch befreien (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Schwarzmagier!“ neben die Zeitskala.

Anführer: An diesem Kampf nehmen keine Anführer teil.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Zauberer“ oder „Wächter“ aufweisen. Für einen stimmungsvollen Kampf empfehlen wir, hauptsächlich Schergen mit dem Schlagwort „Borbaradianer“ zu verwenden.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrute (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert:  x 7. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrute (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platzieren der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Die Schwarzmagier liegen in ihrem Blut. Plumpatsch bedankt sich, dass ihr ihm das Leben gerettet habt, und zeigt euch einen Geheimgang, der in Richtung Ausgang führt. Mehr kann er leider nicht für euch tun, weil er es sich ansonsten mit dem Grafen von Gratenfels verspaßen würde, dem er ebenfalls zum Dank verpflichtet ist. Der diebische Goblin Parkatruk hat den schwarzmagischen Zauberspruch nicht überlebt, was euch die Entscheidung über sein weiteres Schicksal abnimmt.

Nach einer kurzen Rast verabschiedet ihr euch vom Troll und geht eurer Wege.

Es werden nun die Regeln für das Kampfende angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 18) weiter.

Verdächtige Aktivitäten

(3. Kampf mit Alarmkarte „Schwarzmagier“)

Hinter einer Geheimtür führt der Weg in eine völlig andere Architektur als alles, was ihr bisher hier unten gesehen habt. Kunstvolle Säulen und antike Feuerschalen deuten darauf hin, dass es sich wohl um einen uralten Tempel handelt. Die Symbole an den Wänden könnt ihr aber keiner bestimmten Gottheit zuordnen, vielmehr deuten sie auf eine magische Tradition hin.

Über eine Reihe von Treppen steigt ihr tiefer hinab, bis ihr in zum Eingang einer Kammer gelangt, in deren Zentrum sich ein großer Monolith aus halbdurchsichtigem Bernstein erhebt. Um den Monolithen drängt sich eine Gruppe aus Menschen in schwarzen Gewändern. Der Boden des Raums ist mit toten Echsenmenschen übersät, die anscheinend gerade erst von den Schwarzmagiern erschlagen wurden. Auch die Magier haben Verluste erlitten, aber es sind immer noch mehrere Dutzend von ihnen übrig – und sie machen einen äußerst gefährlichen Eindruck.

Zum Glück haben sie euch noch nicht bemerkt, sodass ihr eure Umgebung genauer in Augenschein nehmen könnt. Ihr stellt fest, dass der Eingang, an dem ihr euch gerade befindet, mit einem großen Fallgatter verschlossen werden kann, dessen Gitterstäbe mit hell leuchtenden Runen ver-

ziert sind. Abgesehen von diesem Eingang scheint es keine weiteren Zugänge zur Kammer zu geben.

Ihr macht euch an dem Mechanismus zu schaffen, der das Fallgatter herabsenkt, um die Magier einzuschließen. Keine schlechte Idee, nur leider ist der Mechanismus sehr langsam und verursacht einen Heidenlärm.

Nun haben euch die Magier bemerkt und einige von ihnen kommen auf euch zu, um euer Treiben mithilfe ihrer schwarzen Magie zu beenden. Der Großteil von ihnen schert sich aber nicht um euch, sondern macht sich weiterhin am Monolithen zu schaffen. Anscheinend wollen sie ihn von hier abtransportieren. Im Innern des Bernsteins erkennt ihr den Schemen einer großen Kreatur. Irgendetwas ist in dem Stein eingeschlossen, und ihr seid nicht darauf erpicht, am eigenen Leib herauszufinden, worum es sich handelt. Ein Grund mehr, das Fallgatter so schnell es geht zu verschließen!






Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Schwarze Magie (III)“ und „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Schwarzmagier!“ neben die Zeitskala.

Anführer: An diesem Kampf nehmen keine Anführer teil.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Zauberer“ oder „Wächter“ aufweisen. Für einen stimmungsvollen Kampf empfehlen wir, hauptsächlich Schergen mit dem Schlagwort „Borbaradianer“ zu verwenden.

Gefahrenwert:  x 6

Niederlage: Wenn bei  0 noch  auf der Karte „Heldenaktion: Das Fallgatter“ liegen, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle  von der Karte „Heldenaktion: Das Fallgatter“ entfernt habt. Die laufende Runde wird in diesem Moment abgebrochen und nicht zu Ende gespielt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ auf (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Gerade noch rechtzeitig gelingt es euch, das Fallgatter vollständig herabzusenken, da zerbricht der Bernstein-Monolith plötzlich in tausend Teile, und eine alptraumhafte Kreatur steigt aus den Trümmern hervor. Sie sieht aus wie ein großer, muskulöser Echsenmensch, aus dessen Hals mehrere groteske Hörner herausragen.

Die Schwarzmagier versuchen das Wesen unter Kontrolle zu bringen, aber ohne Erfolg. Diejenigen von ihnen, die nicht vom explodierenden Bernstein niedergestreckt wurden, fallen einer nach dem anderen unter den Hieben des Dämonen. Wie gebannt schaut ihr zu, bis das Wesen schließlich auf euch aufmerksam wird und sich mit großen Schritten nähert. Ängstlich schreckt ihr zurück, doch zu eurer Erleichterung glühen die magischen Runen des Fallgatters noch intensiver als zuvor und werfen den Dämon zurück. Er ist in der Kammer gefangen.

Das hofft ihr jedenfalls, denn im Moment ist euch dieses Wesen, das gerade Dutzende von Schwarzmagiern dahingerafft hat, bei weitem überlegen. Es wird Zeit, diesen Ort so schnell es geht zu verlassen! Eilig zieht ihr euch zurück und setzt die Suche nach dem Ausgang fort.

Die letzten verbliebenen Echsenmenschen und Borbaradianer wurden allesamt erschlagen. Die Alarmkarten „Echsenmenschen!“ und „Schwarzmagier!“ werden deshalb für den Rest des Abenteuers aus dem Spiel entfernt.

Es werden nun die Regeln für das Kampfende angewandt (siehe **Grundregelheft**). Danach kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln (siehe **Grundregelheft**) abläuft. Lest dann bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ (Wirtshaus zum **Schwarzen Keiler**, Seite 22) weiter.

Eine prekäre Situation

(4. Kampf mit Alarmkarte „Schwarzmagier“)

Tageslicht! Ihr stellt einige der Höhlenbewohner ruhig und geht einigen anderen erfolgreich aus dem Weg, und findet schließlich einen schmalen Gang, der nach ein paar Schritten ins taghell erleuchtete Freie führt. Nachdem sich eure Augen an das helle Licht gewöhnt haben, erkennt ihr,

dass ihr euch in einem dicht mit Bäumen und Büschen bewachsenen Talkessel befindet. Nur ein kleiner Trampelpfad führt aus dem Dickicht heraus, und auf diesem Trampelpfad seht ihr eine kleinwüchsige Menschenfrau, die damit beschäftigt ist, die in Lederhäute gehüllte Ladung eines Eselskarrens festzuzurren.

Als die Frau euch erblickt, stellt sie sich als Tala, die Händlerin vor (sofern ihr ihr im Verlauf dieses Abenteuers noch nicht begegnet seid). Nervös bittet sie euch, sie und ihren Eselskarren zu ignorieren und eurer Wege zu gehen, und im Gegenzug wird sie niemandem davon erzählen, dass ihr euch hier aus dem Bergwerk geschlichen habt.

Ob ihr auf diesen Wunsch eingeht oder der Händlerin mit euren Fragen auf den Pelz rückt, macht keinen großen Unterschied, denn schon wenige Augenblicke später erschallt ein lauter Ruf: „Halt! Wer seid ihr? Was habt ihr hier zu suchen?“




Der Ruf stammt von einem Mann in der Kluft eines Schwarzmagiers, der von ähnlich gewandeten Gestalten umringt ist, die euch feindselig beäugen. Tala versucht zwischen euch und die Magier zu treten, um zu vermitteln, aber dafür ist es bereits zu spät. „Wir können keine Zeugen gebrauchen! Macht sie nieder!“, brüllt der Anführer, und seine Schergen kreisen euch ein.

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad) und „Inganzio Maleficio (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Schwarzmagier!“ neben die Zeitskala. Bildet einen Zugstapel aus Anführeraktion-Karten mit den Schlagworten „Allgemein“, „Taktik“ und „Übernatürlich“.

Anführer: Inganzio Maleficio

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Zauberer“ oder „Wächter“ aufweisen. Für einen stimmungsvollen Kampf empfehlen wir, hauptsächlich Schergen mit dem Schlagwort „Borbaradianer“ zu verwenden.

Gefahrenwert:  x 5

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Nach einer Niederlage:

Lest den Text „Niederlage“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Nach einem Sieg:

Nach einem langen, harten Kampf habt ihr alle Schwarzmagier und ihre Untergebenen bezwungen. Nur die Händlerin Tala ist noch am Leben. Sie hat die ganze Zeit über versucht, den Kampf zu unterbrechen und eine friedliche Lösung zu finden, doch ohne Erfolg. Als Dank für ihre Bemühungen hat sie sogar einige Kampfzauber ihrer Verbündeten einstecken müssen und blutet deshalb aus zahlreichen Wunden.

Nun bittet sie euch, sie zu verschonen und mit ihrer geheimnisvollen Fracht ziehen zu lassen. Im Gegenzug bietet sie an, euch in einer geheimnisvollen neuen Form der Magie zu unterrichten, die auch von Nicht-Magiebegabten eingesetzt werden kann.

Lasst ihr euch auf das Angebot ein, so bekommen diejenigen von euch, die dies wollen, die Heldentitel-Karte „Borbarad-Magie“. Wenn ihr euch dagegen nicht auf das Angebot einlasst, übergebt ihr Tala stattdessen der Inquisition und bewahrt ein gefährliches magisches Artefakt davor, in die falschen Hände zu geraten, was für euch jedoch keine spieltechnischen Auswirkungen hat.

Lest weiter bei „**Entkommen!**“ (**Wirtshaus zum Schwarzen Keiler**, Seite 26).

Impressum

**Aventuria – Rückkehr zum Schwarzen Keiler
von Lukas Zach und Michael Palm**

Abenteurer

Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz

Coverbild

Uğurcan Yüce

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Verena Biskup, Karin Wittig

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, 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.

EAN 4260091158004

Artikelnummer US25431

