



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACHUND MICHAEL PALM

BORBARADS FLUCH

SPIELANLEITUNG

Borbarads Fluch

Ein Solo-Abenteuer von Christian Lonsing für 1 Helden* ab 14 Jahren

*) Dieses Abenteuer lässt sich auch als Gruppen-Abenteuer mit einer Gruppe aus 2 bis 6 Helden spielen. Siehe hierzu den Abschnitt „Mehrspieler-Variante“ auf Seite 15.

Inhaltsverzeichnis

Inhalt/Spielmaterial	Seite 2
Der Anfang (Vorbereitung)	Seite 3
Turmerkundung	Seite 5
Fragen und Antworten	Seite 14
Die Schatzsucher (Mehrspieler-Variante)	Seite 15

Inhalt

In diesem Heft präsentieren wir euch das Solo-Abenteuer „Borbarads Fluch“. Turmkarten, Lernkarten und ein Schwung von Sonderregeln entscheiden darüber, ob es dem Helden gelingt, das Geheimnis von Borbarads Fluch zu lüften und den Süden Aventuriens vor einer schrecklichen Katastrophe zu bewahren. Die Fallen und Wächter des Turms sind so tödlich, dass unser Held viele Male sterben wird. Doch in Borbarads verfluchtem Magierturm ist der Tod nicht das Ende, sondern nur ein neuer Anfang, und so kann es dem Helden dennoch am Ende gelingen, siegreich zu sein.

Spielmaterial

Allgemeine Karten

Hierunter fallen alle Spielmaterialien, die bereits aus der Aventuria Grundbox bekannt sind. Die „Borbarads Fluch“-Box enthält insgesamt **32 Abenteuerkarten**, **33 Schergenkarten** und **8 Belohnungskarten**, die genauso funktionieren wie die gleichlautenden Karten in der Grundbox. Einige Karten greifen auf Sonderregeln zurück, die wir im Abschnitt „Turmerkundung“ ab Seite 5 erläutern.

Turmplan

Mithilfe dieses ausfaltbaren Plans kannst du die während des Abenteuers zum Einsatz kommenden Karten übersichtlich anordnen. Darüber hinaus werden auf dem Plan wichtige Spielinformationen festgehalten.



Turmkarten

Dieses Abenteuer enthält 30 **Turmkarten**, die Borbarads Turm darstellen. Sie sind in vier verschiedene Farben unterteilt, die den vier Stockwerken des Turms entsprechen. Bitte lies dir den Text der Turmkarten erst durch, wenn du sie während des Abenteuers aufdeckst!



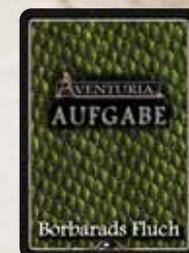
Lernkarten

Dieses Abenteuer enthält außerdem 30 großformatige Tarotkarten, bei denen es sich um sogenannte „**Lernkarten**“ handelt. Zu jeder Turmkarte gehört eine Lernkarte desselben Namens, und die Lernkarten sind genauso wie die Turmkarten in vier Farben unterteilt, die ihren Stockwerken entsprechen. Bitte lies dir den Text auf diesen Karten erst durch, wenn du sie im Verlauf des Abenteuers erhältst!



Aufgabenkarten

Die 3 **Aufgabenkarten** kommen erst ganz zum Schluss des Abenteuers zum Einsatz.



Eingebungs-Karten

Die 4 Eingebungs-Karten kommen ins Spiel, wenn der Held so viele Erfahrungen in Borbarads Turm gesammelt hat, dass er einige Herausforderungen mit schlafwandlerischer Sicherheit bewältigen kann.



Maluskarte

Zu diesem Abenteuer gehört eine beidseitige Maluskarte, die an die Heldenkarte deines Helden angelegt werden muss, wenn dieser während des Abenteuers den entsprechenden Malus erleidet.



Der Anfang (Vorbereitung)

Ich laufe. Meine Lungen schmerzen, meine Beine schmerzen. Aber ich laufe.

Schweiß, Blut und Tränen sind längst getrocknet, und meine Haut brennt unter der heißen Sonne der Gorischen Wüste. Am Fuße des Tafelberges, den die Einheimischen „den Namenlosen“ nennen, halte ich kurz inne und blicke auf.

Eine Außentreppe, in den Stein geschlagen. Dies ist kein natürlicher Tafelberg, sondern der Überrest eines riesigen, mehrere hundert Jahre alten Turms. Des Magierturms von Borbarad! Wegen ihm bin ich hier. Borbarads Fluch. Meine Aufgabe ist es, herauszufinden, was es mit diesem Fluch auf sich hat. Und ihn dann zu brechen. Ich bin der einzige, der das tun kann. Der einzige, der noch am Leben ist.

In meine Gedanken drängt sich das Bild eines blutigen Dolchs, der an einem Gewand abgewischt wird. Immer wieder und wieder. Mit Mühe verdränge ich dieses Bild aus meinem Kopf.

Ich darf keine Zeit verlieren! Also laufe ich weiter, die steile Treppe hinauf, in schwindelerregende Höhe. Hinter mir sind meine Verfolger. Orks! Ich höre ihre scharrenden und schlurfenden Geräusche. Sie sind unermüdlich und gnadenlos.

Schließlich erreiche ich die flache Spitze des Tafelberges und erkenne deutlich die Reste des einstigen Magierturms. Vor mir ein dunkles Loch mit einer Treppe, die in das Innere des Berges hinein führt.

Eilig entzünde ich eine Fackel, greife nach meiner Waffe und beginne die steile Treppe hinabzusteigen.

Dieses Abenteuer besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden **Turmerkundungen**. Bevor du mit der ersten Erkundung beginnst, musst du jedoch noch die folgenden Vorbereitungen durchführen:

Der Turmplan

Lege den großen, ausfaltbaren **Turmplan** auf den Spieltisch. Er stellt während des gesamten Abenteuers deine Spielunterlage dar. Nicht nur erlaubt er dir, die im Abenteuer benutzten Karten übersichtlich anzuordnen, darüber hinaus werden bestimmte Spieleffekte direkt auf dem Turmplan festgehalten. Der Turmplan ist deshalb zum Spielen unerlässlich!

Dein Held

Such dir einen Helden aus und nimm dir seine Heldenkarte, Heldenmarke, Talentkarte, LP-Karten und sein Heldendeck. (Falls für den verwendeten Helden keine Heldenmarke vorliegt, verwende stattdessen bitte die umgedrehte Heldenmarke eines anderen Helden.) Du spielst das gesamte Abenteuer mit diesem Helden, und bereitest ihn vor jeder Turmerkundung so vor, als würdest du ein neues Abenteuer beginnen.

Schwierigkeitsgrad und Zeitskala

Nun musst du dich für den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers entscheiden: einfach, normal, schwer oder legendär. Suche aus den Abenteuerkarten die dazugehörige **Zeitskala** heraus und platziere sie im dafür vorgesehenen Feld des Turmplans. Platziere außerdem die angegebene Anzahl an **II** auf der Karte. Die Zeitskala funktioniert genauso wie bei normalen Aventuria-Abenteuern von nun an bis zum Ende des Abenteuers bei allen Turmerkundungen.

Wichtig: Die Anmerkung auf der Zeitskala, die sich auf den Orkschamanen bezieht, kommt bei den ersten Turmerkundungen noch nicht zur Anwendung. D.h. du darfst diesen Schritt auf der Zeitskala zunächst ignorieren.

Turmkarten

Die **Turmkarten** stellen die einzelnen Räume von Borbarads Turm dar. Während des Spiels legst du einen Teil von ihnen in einem Rechteck vor dir aus und bewegst deine **Heldenmarke** von Karte zu Karte, was die Wanderung deines Helden durch den Magierturm darstellt.

Etagen-Farben

Borbarads Turm ist in vier Etagen unterteilt, die zur besseren Unterscheidung nach Farben sortiert sind: Obergeschoss (**grün**), Mittelgeschoss (**blau**), Raumschiff (**gelb**) und Untergeschoss (**rot**).

Suche dir aus den 30 Turmkarten die Karte „Eingangstreppe“ und die 5 Karten mit der Rückseite „Turmkarte: Obergeschoss“ heraus. Mische diese Karten verdeckt (wobei die Eingangstreppe absichtlich auf beiden Seiten identisch ist) und lege sie verdeckt in 2 Reihen zu je 3 Karten auf dem Turmplan. Platziere anschließend die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.



Im späteren Verlauf des Abenteuers findet dein Held die versteckten Zugänge zu den tieferen Etagen von Borbarads Turm, wodurch zusätzliche Turmkarten ins Spiel kommen. Dies wird in den dazugehörigen Abschnitten des Abenteuers genau erklärt, wobei der grundsätzliche Ablauf jedoch derselbe bleibt wie hier beschrieben.

Schergenstapel und Start-Scherge

Bilde einen Schergenstapel aus Schergen deiner Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ aufweisen. **Dies ist der normale Schergenstapel für die Turmerkundung.** Platziere den Stapel im vorgesehenen Feld oben links auf dem Turmplan.

Ziehe einen Schergen vom Schergenstapel und lege ihn in die Gegnerreihe oberhalb des Turmplans.

Die Gegner verfügen zu Beginn des Abenteuers noch über keinen Anführer. Für viele Ork-Schergen bedeutet dies, dass sie bei einem Ergebnis „Flucht“ die Flucht ergreifen.

Ledermänner-Schergenstapel

Zusätzlich bildest du einen speziellen Schergenstapel mit Schergen deiner Wahl, die das Schlagwort „Ledermann“ aufweisen müssen. Platziere diesen Stapel im vorgesehenen Feld rechts neben dem normalen Schergenstapel. Um die beiden Stapel auseinanderzuhalten, steht die Bezeichnung „Ledermänner-Schergenstapel“ über einem davon.

Vom Ledermänner-Schergenstapel ziehst du nur dann Schergen, wenn dich das Abenteuer ausdrücklich dazu auffordert.

Wenn du auf einer Ledermann-Schergenkarte das Ergebnis „Zerfällt“ würfelst, mischst du die Karte nicht in den normalen Schergenstapel zurück, sondern in den Ledermänner-Schergenstapel.

Lernkarten

Die **Lernkarten** erlauben es deinem Helden, aus seinen Erfahrungen zu lernen. Zu jeder Turmkarte gehört eine Lernkarte desselben Namens. Die Funktion von Lernkarten wird im Abschnitt „Lernkarten“ auf Seite 5 erklärt.

Platziere die 30 Lernkarten als Stapel auf dem Feld „Das Unbekannte“ am linken Rand des Turmplans. Es handelt sich nicht um einen Zugstapel, d.h. die Karten müssen nicht gemischt werden. Am besten sortierst du sie verdeckt nach Farben, in der Reihenfolge (von oben nach unten): Obergeschoss (**grün**), Mittelgeschoss (**blau**), Raumschiff (**gelb**) und Untergeschoss (**rot**).

Erfahrungsstufen und Boni

Auf der linken Seite des Turmplans befinden sich die Einträge für die Erfahrungsstufen. Diese sind in die vier verschiedenen Etagen des Turms unterteilt, und gehen von 0 bis 10. Lege nun auf jedes Feld „0“ je eine ☒. Der Held hat noch keinerlei Erfahrungen mit den Gefahren des Turms gemacht.

Die Erfahrungsstufen ändern sich nicht während, sondern erst am Ende einer Turmerkundung, abhängig davon, wie viele Turmkarten zu diesem Zeitpunkt offen liegen. Dies wird in den Spielanweisungen am Ende der jeweiligen Erkundung genau erklärt.

Aus der Erfahrungsstufe ergibt sich bei jeder Etage der aktuelle Etagenbonus des Helden zwischen 0 und 4. Es gibt den **Obergeschoss-Bonus**, den **Mittelgeschoss-Bonus**, den **Raumschiff-Bonus** und den **Untergeschoss-Bonus**.

Erfahrungsstufen

Obergeschoss	0	1	1	1	2	2
	2	3	3	3	3	4

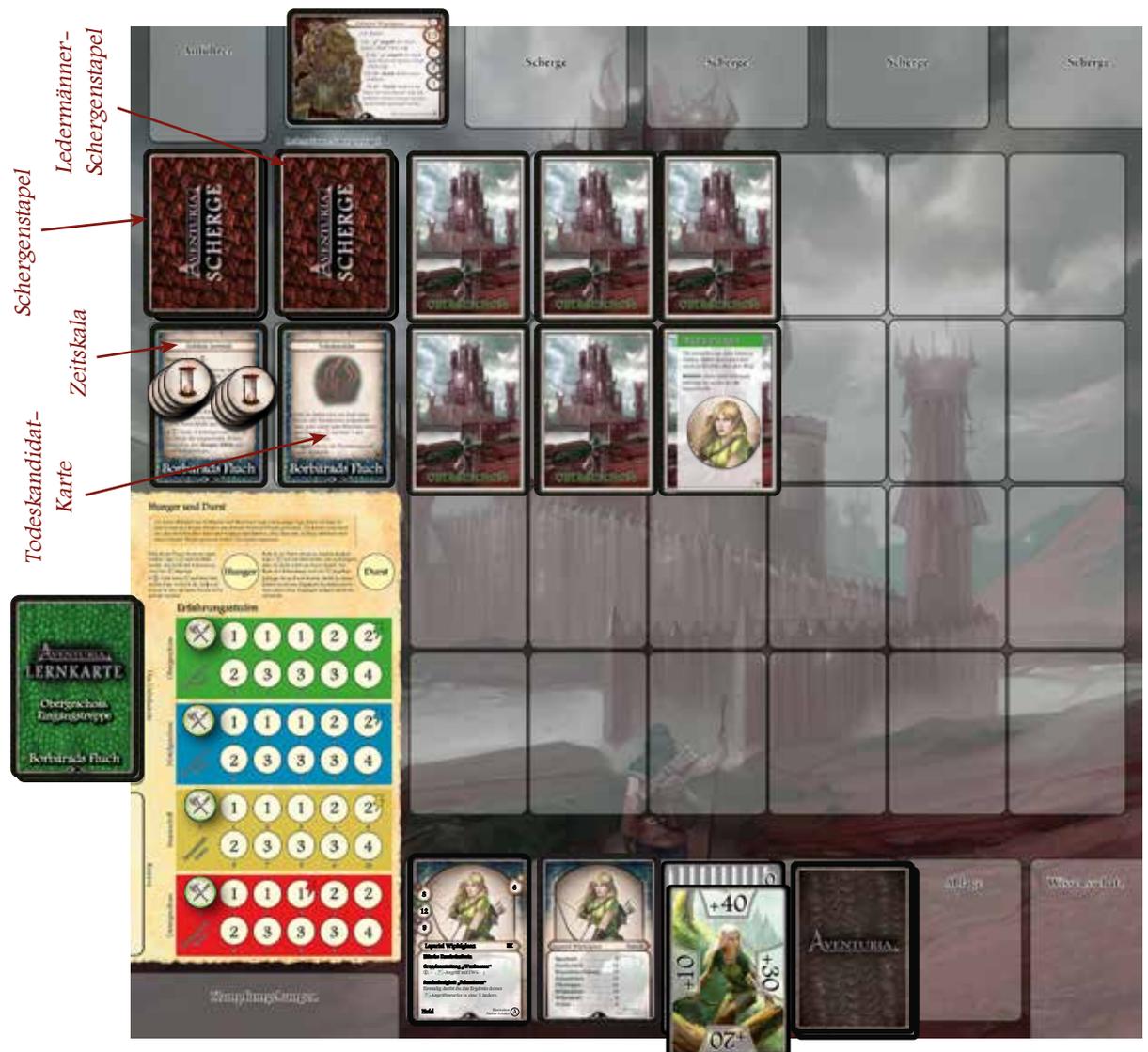
Erfahrungsstufe 0 entspricht einem Bonus von 0 in der entsprechenden Etage, Erfahrungsstufe 1 bis 3 einem Bonus von 1, Erfahrungsstufe 4 bis 6 einem Bonus von 2, usw.

Hunger und Durst

Auf der linken Seite des Turmplans oberhalb der Erfahrungsstufen sind die Auswirkungen von Hunger und Durst aufgeführt, unter denen dein Held zu Beginn des Abenteuers leidet. Diese Spieleffekte sind von Anfang an im Spiel und können nur ausgesetzt werden, wenn dein Held im Turm Wasser und Nahrungsmittel findet.



Beispiel-Anfangsaufstellung



Beispiel-Anfangsaufstellung. In diesem Beispiel ist der Schwierigkeitsgrad „normal“. Der Spieler hat die 6 Obergeschoss-Turmkarten verdeckt ausgelegt, wobei die Eingangstreppe unten rechts erschienen ist, sodass die Heldin von dort ihre Turmerkundung beginnt. Als Scherge wurde ein Orkischer Wegelagerer gezogen. Alle Erfahrungsstufen betragen 0 und alle Lernkarten liegen im Feld „Das Unbekannte“.

Todeskandidat

Borbarads Turm ist ein entsetzlicher Ort voller gefährlicher Gegner und Fallen, und der Tod ist ein ständiger Begleiter deines Helden. Diese wird durch die Abenteuerkarten mit dem Titel „Todeskandidat“ dargestellt, die den Fortgang des Abenteuers und das jeweilige Missionsziel des Helden veranschaulichen. Jede Todeskandidat-Karte lässt sich anhand ihres Symbols identifizieren.

Platziere nun die Karte „Todeskandidat“ im dazugehörigen Feld des Turmplans.

Allgemeine Vorbereitungen

Die speziellen Vorbereitungen sind damit abgeschlossen und es beginnen die normalen Vorbereitungen eines Kampfes, wie in den *Aventuria Abenteuer-Regeln* ab Seite 10 beschrieben. Hierzu gehört auch, 2 in die Tischmitte zu legen.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des *Aventuria*-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.

Turmerkundung

Dieses Abenteuer besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden **Turmerkundungen**. Bei jeder dieser Erkundungen dringt dein Held aufs Neue in Borbarads Turm vor, um dessen Geheimnisse zu ergründen und sich den zahlreichen Gegnern und Herausforderungen zu stellen, die damit verbunden sind. Jede Turmerkundung wird wie ein normaler Aventuria-Kampf abgehandelt, ergänzt durch die hier beschriebenen Sonderregeln.

Sinken die Lebenspunkte des Helden während einer Turmerkundung auf 0, so konnte er nicht gegen die Gefahren des Turms bestehen und **stirbt**. In Borbarads Turm ist der Tod jedoch nicht das Ende, sondern nur ein neuer Anfang!

Bei jeder Turmerkundung liegt eine Karte mit dem Titel „**Todeskandidat**“ aus, auf der ein bestimmtes **Symbol** abgebildet ist (siehe Beispiel-Karte rechts). Immer wenn dein Held stirbt, schlägst du die zu diesem Symbol gehörende Seite des Abenteuerheftes auf. Dort erklärt dir zuerst ein **Lese-Abschnitt**, was nach dem Tod des Helden geschieht, gefolgt von **Spielanweisungen**, die dir Schritt für Schritt erklären, wie du die aktuelle Turmerkundung abschließt und danach die nächste Turmerkundung vorbereitest.

Wichtig: Viele „Todeskandidat“-Karten werden erst durch den Tod des Helden ausgelöst, aber bei einigen gibt es auch noch andere Bedingungen. Lies dir deshalb zu Beginn jeder Turmerkundung die aktuelle „Todeskandidat“-Karte gründlich durch und behalte sie während der Erkundung im Hinterkopf!

Ziel des Abenteuers ist es herauszufinden, was Borbarads Fluch ist, und dann zu versuchen, diesen Fluch zu brechen. Bevor es soweit ist, muss dein Held aber noch weitere Aufgaben erfüllen, die du jetzt noch nicht kennst. All dies wird dir erst im Laufe des Abenteuers offenbar. Eines ist sicher: Es wird viele Anläufe und viele Turmerkundungen erfordern, um dein Ziel zu erreichen!

Ein wichtiger Tipp am Rande: Mit ziemlicher Sicherheit wirst du das Abenteuer nicht ohne Pausen bestehen. Solltest du Kinder, Tiere, sehr ordnungsbewusste oder sehr ungeschickte Mitbewohner im Haushalt haben, bietet es sich an, den letzten Stand deines Spiels jeweils per Foto zu dokumentieren, wenn du den Spielplan offen herumliegen lässt. Dies kann dir eine Menge Ärger ersparen.



Rundenablauf bei der Turmerkundung

Bei der Turmerkundung gilt der folgende erweiterte Rundenablauf der normalen Kampfregeln (*Aventuria Abenteuer-Regeln*, Seite 13):

Schritt 0: Helden bewegen

Als Allererstes in jeder Runde **muss** dein Held eine Bewegung durchführen. Diese besteht entweder darin, die Heldenmarke von ihrer aktuellen Turmkarte auf eine waagrecht oder senkrecht angrenzende Karte zu bewegen. Oder du entscheidest, dass der Held auf seiner aktuellen Turmkarte stehenbleibt – dies zählt dann jedoch, als hätte er sich in der laufenden Runde **auf** diese Karte bewegt, mit allen damit verbundenen Spielwirkungen.

Falls die Karte, auf die sich der Held bewegt hat, noch verdeckt war, so wird sie nun umgedreht.

Wichtig! Im Gegensatz zum *Aventuria* Solo-Abenteuer „*Nedime, die Tochter des Kalifen*“ werden verdeckte Turmkarten bei diesem Abenteuer erst dann aufgedeckt, wenn sich der Held auf sie bewegt! Er bewegt sich also immer ins Unbekannte, sofern es ihm nicht gelungen ist, eine Karte durch andere Spieleffekte bereits vorher aufzudecken.

Als nächstes handelst du die Spieleffekte der Turmkarte ab, auf die sich der Held bewegt hat. Die Vorgehensweise hängt hierbei davon ab, ob sich die zur Turmkarte gehörende **Lernkarte** (siehe rechts) bereits in deinem Besitz befindet oder nicht.

- Befindet sich die zu der aktuellen Turmkarte gehörende Lernkarte noch nicht in deinem Besitz, so handelst du den auf der Turmkarte genannten Spieleffekt ab und nimmst dir anschließend die zur Turmkarte gehörende Lernkarte. (**Wichtig:** Einige Spieleffekte erlauben es dir, Turmkarten aufzudecken, ohne sie dabei zu betreten. In diesem Fall darfst du dir die dazugehörige Lernkarte **nicht** nehmen! Jede Turmkarte muss mindestens einmal normal betreten und ihr normaler Effekt abgehandelt werden, bevor du ihre Lernkarte bekommst.)
- Befindet sich die Lernkarte dagegen bereits in deinem Besitz, so ignorierst du den Spieleffekt auf der Turmkarte und handelst stattdessen die Lernkarte ab.

„Betreten“ oder „Erstmals betreten“

Jede Turmkarte fällt in eine der beiden folgenden Kategorien, angezeigt durch die dazugehörigen Schlagworte zu Beginn ihres Regeltextes.

„Betreten“: Jedes Mal, wenn der Held diese Turmkarte betritt, wird diese Spielwirkung abgehandelt. Diese Spielwirkung **muss** beim Betreten abgehandelt werden, der Held darf nicht entscheiden, sie zu ignorieren, es sei denn die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes aus.

„Erstmals betreten“: Diese Spielwirkung wird nur abgehandelt, wenn der Held die Turmkarte während einer laufenden Erkundung zum ersten Mal betritt. Auch diese Spielwirkung **muss** beim Betreten abgehandelt werden. Betritt der Held die Karte ein weiteres Mal, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen, sondern du bewegst den Helden sofort (ohne zusätzliche Kosten) auf eine angrenzende Turmkarte.

Dauerhafter Effekt

Einige Turmkarten haben einen Dauerhaften Effekt in einem -Kasten unten auf der Karte. Dieser Effekt ist gültig, solange die entsprechende Turmkarte offen liegt.

Schritte 1 bis 4

Erst nachdem **Schritt 0** vollständig abgewickelt wurde, geht es weiter mit Schritt 1 bis 4 der regulären Spielrunde. Für diese Schritte gelten die normalen *Aventuria*-Regeln.

Erfahrungsstufen, Hunger und Durst

Diese Spielwerte werden mithilfe von  auf der linken Seite des Turmplans festgehalten.

Für jede Etage verfügt dein Held über eine Erfahrungsstufe von 0 bis 10. Diese ändert sich jeweils **am Ende** einer Turmerkundung nach den dort beschriebenen Regeln.

Oberhalb jeder der 10 Erfahrungsstufen befindet sich ein Kreis mit dem **Etagenbonus** zwischen 0 und 4. Dieser kommt oft im Zusammenhang mit **Lernkarten** zum Einsatz (siehe unten).

Hunger und **Durst** werden auf dem Turmplan selbst erklärt.

Lernkarten

Für jede Turmkarte gibt es eine dazugehörige Lernkarte mit demselben Titel.

Eine Lernkarte kommt ins Spiel, nachdem dein Held die zu ihr gehörende Turmkarte während einer Turmerkundung betreten hat (siehe den Abschnitt „Schritt 0: Helden bewegen“ auf der linken Seite). Suche die Lernkarte aus dem Stapel „Das Unbekannte“ heraus und platziere sie im „Erfahrungsschatz“ rechts neben dem Turmplan. Bei diesem Betreten kommt sie jedoch **noch nicht** zur Anwendung! Stattdessen wird die Spielanweisung auf der Turmkarte ausgeführt. Falls dein Held durch diese Spielanweisungen stirbt, so ist die Erkundung vorbei, aber du darfst die dazu-



gehörige Lernkarte trotzdem behalten.

Eine einmal im Erfahrungsschatz untergebrachte Lernkarte bleibt dir für den Rest des Abenteuers erhalten und wird nicht am Ende einer Turmerkundung abgelegt! Stattdessen kommt bei jedem weiteren Betreten der dazugehörigen Turmkarte nicht mehr der Regeltext der Turmkarte zur Anwendung, sondern derjenige der Lernkarte. Dieser fällt im Vergleich mit der Turmkarte oftmals positiver für deinen Helden aus, da er aus seinen vergangenen Erfahrungen mit diesem Raum gelernt hat.

Du darfst dir alle Lernkarten in deinem Wissensschatz jederzeit durchlesen, auch unmittelbar nachdem du sie erhalten hast.

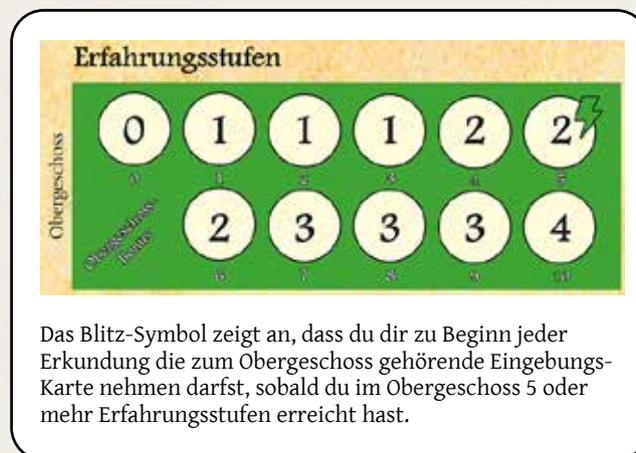
Viele Effekte von Lernkarten beziehen sich auf den **Etagenbonus** des Helden in der zur Lernkarte gehörenden Etage (siehe oben). Je höher der Etagenbonus, desto besser. Die aktuelle Erfahrungsstufen des Helden und die dazugehörigen Etagenboni findest du auf der linken Seite des Turmplans.



Eingebung

Sobald du in einer Etage genug Erfahrungsstufen gesammelt hast, um das Feld mit dem Blitz-Symbol (⚡, ⚡, ⚡, ⚡) zu erreichen oder zu überschreiten, darfst du dir zu Beginn jeder neuen Turmerkundung die zu dieser Etage gehörende Eingebungs-Karte nehmen und in deinen Wissensschatz legen, um sie einmal während der Erkundung zu nutzen. Ungenutzte Eingebungs-Karten werden am Ende einer Turmerkundung abgelegt.

Im Obergeschoss, Mittelgeschoss und Raumschiff befindet sich das Blitz-Symbol auf Erfahrungsstufe 5, im Untergeschoss auf Erfahrungsstufe 3.



Aufgabenkarten

Im späteren Verlauf des Abenteuers kommen Aufgabenkarten ins Spiel. Dies wird an der dazugehörigen Stelle des Abenteuers ausdrücklich erwähnt. Platziere die Aufgabenkarten dann zu Beginn der Turmerkundung im „Reserve“-Feld des Turmplans.

Während der Erkundung hast du die Möglichkeit, in den Besitz dieser Aufgabenkarten zu gelangen, indem du dafür bestimmte Bedingungen erfüllst. Zur Belohnung darfst du dann die entsprechende Aufgabenkarte in deinen Wissensschatz legen und ihre Spieleffekte nutzen. Am Ende der Erkundung werden die Karten wieder zurück auf das „Reserve“-Feld des Turmplans gelegt.

Selbst Schicksal spielen

Wir wollen, dass du beim Erleben dieses Abenteuers Spaß hast, aber manchmal kann es passieren, dass dir ein schlechter Würfelwurf oder eine unglücklich gezogene Karte diesen Spaß verdirbt. Da es sich um ein Solo-Abenteuer handelt, kann die Versuchung groß sein, den schlechten Würfelwurf oder die unglücklich gezogene Karte einfach zu ignorieren. Glaub uns, wir waren alle schon einmal an dieser Stelle, und die Erkundung von Borbarads Turm ist da keine Ausnahme.

Bedenke hierbei jedoch folgendes: Dieses Abenteuer ist von vornherein nicht darauf ausgelegt, dass es dir gleich bei der ersten Turmerkundung gelingt! Stattdessen ist es sogar **beabsichtigt**, dass der Held den Fallen und Verteidigern des Turms oder den verfolgenden Orks einige Male zum Opfer fällt und stirbt. Insofern gibt es für dich keinen Grund, dir von schlechten Würfelwürfen die Stimmung trüben zu lassen.

Falls dir das Schicksal aber trotzdem mal wieder einen bösen Streich gespielt hat, den du nicht so einfach auf sich beruhen lassen willst, so empfehlen wir folgende Vorgehensweise: Akzeptiere das Ergebnis und spiele so wie die Würfel und Karten es verlangen! Im Gegenzug darfst du jedoch eine 5-♣-Marke nehmen und auf deine Heldenkarte legen. Für jede solche Marke auf deiner Heldenkarte startet dein Held bei seiner nächsten Erkundung mit 5 zusätzlichen Lebenspunkten! Du wirst sehen, allein das Platzieren der 5-♣-Marke genügt oft bereits, um deinem Zorn den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Und nun?

Hiermit sind alle allgemeinen Regeln zur Turmerkundung erklärt und das Abenteuer kann mit dem Abschnitt „Der Anfang“ (Seite 3) beginnen.

Die folgenden Seiten enthalten Lese-Abschnitte und Spielanweisungen, die jeweils am Ende einer Turmerkundung durch die dazugehörige „Todeskandidat“-Karte ausgelöst werden. Jeder dieser Abschnitte verfügt hierfür über ein eigenes Symbol. Lese diese Abschnitte jetzt noch nicht, sondern erst wenn dich eine „Todeskandidat“-Karte dazu auffordert!



Ich blicke aus dem Spiegel auf. Es ist ein grauenhaftes Gefühl des Loslassens, gefolgt von einem umso verzweifelteren Festklammern.

All das, was sich gerade zugetragen hat, ist wirklich passiert! Ich gab mein Bestes, aber ich scheiterte. Und ich bezahlte für mein Versagen mit meinem Leben. Aber nicht hier in meiner eigenen Welt, sondern nur in einem magischen Spiegel, in dem ich mich gerade selbst beobachtete.

Dennoch fühlte es sich so lebensecht an, als wäre ich wirklich dort gewesen! Aber es war nicht echt, es war nur die Vision einer möglichen Zukunft.

In Wirklichkeit nahm ich einen anderen Weg durch die Wüste. Ich bemerkte die Orks, aber nur aus dem Augenwinkel. Sie blieben auf Abstand und verfolgten mich größtenteils unter der Erde. Gerade so wie erfahrene Jäger, die sich ihrer Beute sicher sind, und keinen Grund darin sehen, unnötige Anstrengungen auf sich zu nehmen. Am Horizont, weit entfernt, konnte ich die Silhouette eines einzelnen, großen Orks ausmachen, vermutlich der Anführer.

Aber davon ließ ich mich nicht beirren. Meine Aufgabe war es, den Turm von Borbarad zu betreten und herauszufinden, was es mit „Borbarads Fluch“ auf sich hat, der Aranien und die gesamten Tulamidenlande bedroht. Und danach alles Nötige zu tun, um zu verhindern, dass sich dieser Fluch erfüllt. Lebhaft klingen mir noch die letzten Worte meines sterbenden Freundes Turan in den Ohren: „Jetzt musst du es allein versuchen. Du darfst nicht aufgeben!“

Also erklomm ich die steile Außentreppe von Borbarads Turm, der sich riesenhaft aus der Gorischen Wüste erhob. Groß genug, um jedem Uneingeweihten wie ein natürlicher Tafelberg zu erscheinen. Die Treppe war verwittert, ebenso wie der Rest des Turms, und an einigen Stellen zerstört und von seltsam glasigem Gestein überzogen, als wären heiße Feuerlanzen über seine Außenwände gestrichen. Mehrmals hing mein Leben an einem seidenen Faden, als ich auf der glatten Oberfläche abrutschte. Aber am Ende schaffte ich es dennoch, zur flachen Spitze des Turms zu gelangen, und von dort über eine Treppe ins Innere.

Dort begegnete mir der geheimnisvolle Fremde zum ersten Mal. Eine elegante Robe, kluge Augen und ein schwarzer Stutzbart. Das weise Lächeln eines Gelehrten. Er stellte sich mir vor als Rohezal vom Amboss, der hierhergekommen war, um mir in meiner schwierigen Queste beizustehen.

Als erstes führte er mich zu einem Spiegel. Doch dies sei kein normaler Spiegel, erklärte Rohezal. Stattdessen handele es sich um einen magischen Spiegel, der mir eine mögliche Zukunft zeigen würde, in der mir ein schlimmes Ende widerfuhr. Mit diesem Wissen ausgestattet wäre ich dann in der Lage, beim nächsten Mal eine klügere Entscheidung zu treffen.

Also tat ich wie geheißen und lernte durch die Bemühungen meines anderen Ich im Spiegel vieles über die Gefahren in Borbarads Turm. Nun bin ich bereit!

Doch bevor ich aufbreche, hält mich Rohezal zurück und blickt mir eindringlich in die Augen: „Denke daran, dass die Vision im Spiegel nur eine mögliche Zukunft war! Wenn du den Turm nun erkundest, wirst du feststellen, dass sich vieles verändert hat. Die Welt im Spiegel ist nicht identisch mit der deinen! Es ist eine andere Welt, und im Laufe der Äonen können schon kleinste Abweichungen große Veränderungen zur Folge haben. Also sei auf der Hut!“

Ich nicke, und lasse dann den alten Mann hinter mir, um mich erneut den Gefahren von Borbarads Turm zu stellen und Borbarads Fluch zu brechen.

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “. Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Turmerkundung erfüllt, so nimm dir 1 aus der Tischmitte.

Liegen mindestens 3 Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Sammele die 6 Turmkarten vor dir ein und füge die 6 Turmkarten mit der Rückseite „Mittelgeschoss“ hinzu. Mische die 12 Karten und lege sie verdeckt in 3 Reihen zu je 4 Karten aus. Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.

Beispielaufbau



Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfgeln des **Aventuria**-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.

Etagen-Boni und Kritische Erfolge

Etagen-Boni wirken sich oft als Modifikatoren auf Talentproben von Erfahrungskarten aus. Denke hierbei bitte daran, dass bei einer Talentprobe nur eine gewürfelte „1“ zu einem kritischen Erfolg führt, und nicht ein Wurfresultat, das durch einen Modifikator auf eine 1 gesenkt wird (siehe **Aventuria Abenteuer-Regeln**, Seite 9).



Beispiel. In diesem Beispiel hat die Heldin 5 der 6 Obergeschoss-Turmkarten aufgedeckt, sodass sich die Obergeschoss-Erfahrungsstufe um 1 erhöht. Ihr Obergeschoss-Bonus erhöht sich dadurch ebenfalls von 0 auf 1.



Ich blicke aus dem Spiegel auf. Erneut spüre ich ein Gefühl des Loslassens, gefolgt von einem umso verzweifelteren Festklammern. Ich bin hier noch nicht fertig! Ich bin es meinen Kameraden schuldig, diese Mission zu Ende zu bringen!

Zum Schluss waren wir nur noch zu dritt – Rachel, Turan und ich –, als wir Anchopal erreichten, eine grüne Oase inmitten der flimmernden Wüste. Der Tafelberg, den die Wüstenbewohner furchtsam „den Namenlosen“ nennen, war bereits düster drohend am Horizont zu erkennen. Vor der glutroten Scheibe der untergehenden Sonne reckte er seinen felsigen Kegelstumpf in den Himmel. Er schien bereits auf uns zu warten.

Das Gelände zwischen Anchopal und dem Namenlosen war übersät mit Sandtrichtern, Felsspalten und unterirdischen Gängen aus früheren Tagen. Unsere Reitechsen wären in dieser Umgebung in ständiger Gefahr gewesen einzubrechen, deshalb ließen wir sie in der Oase zurück und setzten den Weg zu Fuß fort.

Etwa einen Tagesmarsch vom Tafelberg entfernt schlugen wir in einer Senke unser Nachtlager auf.



Meine Nachtruhe fand jedoch ein jähes Ende, als die Orks angriffen. Rachel, die ausgerissene Tochter eines Landpächters aus Al'Anfa, war bereits tot. Unsere heimtückischen Feinde hatten sie im Schlaf erdolcht. In blinder Wut stürzte ich mich auf ihre Mörder, und der Moment der Überraschung half mir dabei, einige Orks niederzustrecken und den Rest in die Flucht zu schlagen. Doch das würde Rachel nicht zurückbringen. Sie war für immer tot.

Auch Turan, der Wüstenkrieger, lag bereits im Sterben, umgeben von einem Haufen erschlagener Feinde. Es gab nichts mehr, was ich für ihn tun konnte. Mit seinem letzten Atemzug nahm er mir das Versprechen ab, die Mission fortzusetzen, zum Tafelberg zu gehen und auf mich allein gestellt Borbarads Fluch zu brechen.

Das brachte mich schlagartig in die Realität zurück. Die Trauer über den Tod meiner Freunde musste warten. Die Orks waren geflohen, aber sie würden bald zurückkehren. Also beeilte ich mich, den Tafelberg zu erreichen, der sich später als Borbarads Turm herausstellte. Dort begegnete ich Rohezal und blickte in den Spiegel. Diese andere Version von mir, die ich im Spiegel beobachtet habe, hat sich tapfer geschlagen und viele hilfreiche Erfahrungen gesammelt. Aber am Ende hat sie versagt und ist in Borons Hallen eingegangen. Genau wie Rachel und Turan, und die vielen anderen Mitglieder unserer Gruppe.

Ich erschauere, als mir eine Erkenntnis kommt, und blicke misstrauisch über meine Schulter. Bin auch ich nur jemand, der gerade in einem Spiegel beobachtet wird?

Rohezal nickt bedächtig. Er scheint meine Gedanken erraten zu haben. „Ja“, sagt er, „vermutlich ist es so. Aber lass dich davon nicht beunruhigen. Du bist immer noch du selbst, hier und jetzt, und deine Existenz hat eine Bedeutung, selbst wenn dich jemand in einem Spiegel beobachtet oder in einem Buch darüber liest. Dies hier ist deine Geschichte, und du bist der Held in dieser Geschichte. Du kannst alles erreichen, was du willst. Du musst nur an dich glauben!“

Der alte Mann hat Recht. Warum soll ich mir den Kopf darüber zerbrechen, was alles ist und was sein könnte? Ich bin ein Abenteurer, und ich habe eine wichtige Aufgabe zu erfüllen! Ich werde nicht sterben. Ich werde Borbarads Fluch brechen!

Rohezal deutet den Gang hinab: „Irgendwo dort unten befindet sich eine Geheimgtür, hinter der es tiefer hinab in den Turm geht. Finde sie! Nur so kannst du das Geheimnis lüften.“

Entschlossen schreite ich in die Dunkelheit.

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “. Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Turmerkundung erfüllt, so nimm dir 1 aus der Tischmitte.

Liegen mindestens 3 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

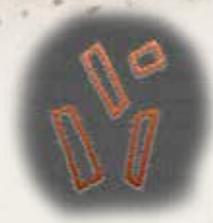
Liegen mindestens 3 Mittelgeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Mittelgeschoss um 1. Liegen alle 6 Mittelgeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Beispiel. In diesem Beispiel hat die Heldin alle 6 Obergeschoss-Turmkarten aufgedeckt, sodass sich die Obergeschoss-Erfahrungsstufe von 1 auf 3 erhöht. Von den 6 Mittelgeschoss-Turmkarten hat sie dagegen nur 4 aufgedeckt, sodass sich die Erfahrungsstufe dort nur von 0 auf 1 erhöht.

Sammele die 12 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 3 Reihen zu je 4 Karten aus. Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des **Aventuria**-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.



Ich blicke aus dem Spiegel auf. Es ist das altbekannte Gefühl des Loslassens und Festklammers, und es ist so schmerzhaft wie eh und je. Daran werde ich mich niemals gewöhnen!

Doch ich schüttle dieses Gefühl ab und erinnere mich daran, warum ich hier bin.

Alles begann in Zorgan, dem Zentrum des Fürstentums Aranien. Dort hatte die Fürstin Sybia zu einem großen Turnier geladen, dessen Siegerin sie ihren ältesten Sohn Arkos zum Gemahl geben würde. Die Amazone Irma aus den Bergen von Beilunk gewann das Turnier, und es folgte ein grandioses Festmahl, das drei Tage und drei Nächte währte, und bei dem es uns die Fürstin an nichts mangeln ließ. Das Fleisch von siebzig Rindern, hundert Schweinen, sechzig Hammeln sowie unzähligen Hühnern, Enten und Gänsen wurde nebst vielen köstlichen Beilagen aufgetragen, und die Zahl der geleerten Bier- und Weinfässer war Legion.

Wir waren eine Gruppe aus elfmunteren Abenteurern, und unser eigentlicher Plan war es, nach dem Festmahl auf Schatzsuche zu gehen. Turan, der schon damals zu uns gehörte, besaß nämlich die Schatzkarte eines Piraten, auf der ein gewaltiger Schatz verzeichnet war, der im überfluteten Tempel einer geheimnisvollen Schlangengöttin im Regengebirge auf seine Finder wartete.

Doch diese Pläne stellten wir hintenan, als es während der Feierlichkeiten zu einem Ereignis kam, das keiner von uns jemals vergessen würde. Es gab einen mächtigen Donner, der uns buchstäblich erstarren ließ, dann eine gleißende Lichtflut, die sich in die Nordwand des Palastes fraß. Ich musste wegschauen, denn meine Augen brannten wie Feuer.

Der Spuk dauerte nur einige Momente hatte unsere Augen aber so stark geblendet, dass uns die vom Licht Hunderter Fackeln, Talglichter und Öllampen erleuchtete Halle stockdunkel erschien. Ein seltsamer Geruch lag in der Luft, und die Nordwand gloste und glühte noch eine Weile, während Rauch von ihr aufstieg und dünne Fäden geschmolzenen Gesteins herabließen, bereits halb erstarrend.

Ich nahm noch einen raschen Schluck aus meinem Bierkrug und gesellte mich dann zu der Menschentraube, die sich um die Wand versammelt hatte. Ein Teil der Wand war mehrere Finger tief eingeschmolzen und wie mit einer Glasur überzogen. Einige Stellen waren tiefer eingekerbt, andere weniger, und schließlich traten klar und deutlich Schriftzeichen hervor:



Es gab jedoch niemanden in Zorgan, der die Schrift lesen konnte, und so musste erst der uralte Magier Rakorium in Festum verständig werden. Er erkannte die Schriftzeichen als Teil einer geheimen Hieroglyphen-Schrift, wie sie bei den Magiergilden vor der Zeit der Magierkriege üblich war. Die Botschaft lautete: „Helft! Sonst muss sich Borbarads Fluch erfüllen, was Tod und schwere Not über Zeta und Oron bringen wird.“

Oron war ein alter Name für Aranien, während es sich bei Zeta vermutlich um die Khom-Wüste handelte. Mit anderen Worten befand sich ein Großteil der Tulamidenlande in Gefahr, und die beeindruckende Art und Weise, in welcher die Botschaft überbracht worden war, ließ nur wenig Zweifel an ihrer Dringlichkeit.

Rakorium hatte außerdem herausgefunden, dass Borbarad vor vierhundert Jahren in einem Zeitalter gelebt hat, das heute als das Zeitalter der Magier gilt. Borbarad selbst soll einer der mächtigsten und ruchlosesten jener Tage gewesen sein – ein Schwarzmagier mit Fähigkeiten, wie sie heute keinem Magier in Aventurien mehr zu eigen sind. Tatsächlich waren es seine Magie und sein unersättlicher Hunger nach Macht, welche die anderen Magier dazu bewogen, ihn in einem gewaltigen Magierduell zu vernichten.

Mit seinem letzten Atemzug soll Borbarad jedoch einen mächtigen Fluch ausgesprochen haben, den die anderen Magier so sehr fürchteten, dass sie beschlossen, seinen Namen und seine Geschichte aus allen aventurischen Geschichtsbüchern zu tilgen. Aus den wenigen Aufzeichnungen, die noch geblieben waren, konnte Rakorium nur noch die Lage von Borbarads Magierturm ermitteln – ein Tafelberg inmitten der Gorischen Wüste. Ganz offensichtlich war dieser Tafelberg der Quell des neuen Bösen, vor dem die Feuerschrift gewarnt hatte.

Bestürzt über diese Erkenntnisse entschloss sich Fürstin Sybia, die aventurischen Helden aufzurufen, der drohenden Gefahr mutig zu begegnen und Borbarads einstigen Turm zu erforschen. Und natürlich erklärte sich unsere Gruppe sofort bereit, der Sache auf den Grund zu gehen. Die von der Fürstin ausgesetzte Belohnung von 100 Dukaten war zwar niedriger als wir gehofft hatten, aber wir willigten trotzdem ein, denn wir rechneten mit großen Schätzen in Borbarads Magierturm, an denen wir uns schadlos halten könnten.

Doch unsere Expedition stand unter keinem guten Stern, und bevor wir auch nur in die Nähe des Turms gelangten, war ich der einzige Überlebende. Und auch mein Leben war in großer Gefahr, denn die Orks hatten meine Fährte aufgenommen und waren noch immer hinter mir her. Ihr geheimnisvoller Anführer mit dem Federschmuck erschien mir nun näher als zuvor, und in seiner Begleitung befanden sich weitere Krieger. Fast so als ahnte er, dass ihre Zahl ansonsten nicht ausreichen würde, um mich zur Strecke zu bringen.

Als ich Rohezal von dem seltsamen Ork erzähle, ist er überrascht. „Das ist eine unerwartete Komplikation. Vielleicht besitzt dieser Orkschamane ebenfalls einen Spiegel, in dem er aus möglichen Zukunftsvisionen lernt. Aber das sollte dich nicht beunruhigen. Du fühlst dich vielleicht manchmal klein und unbedeutend im Angesicht dieser großen Ereignisse. Aber du bist immer noch du selbst. Du bist ein Teil von etwas Größerem, und dieses Größere ist ebenfalls du. Du hast nun schon vieles gelernt über die Dinge, die sich ereignen haben, und die sich noch ereignen könnten, und du, oder ein anderer, der auch du bist, wird am Ende siegreich sein und Borbarads Fluch brechen. Aber du musst dich beeilen, um dem Anführer der Orks zuvorzukommen!“

Platziere die Karte „Kampfumgebung: Orkschamane“ im Abschnitt „Kampfumgebung-Karten“ des Turmplans und führe sie aus. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Turmerkundung abgelegt!

Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Turmerkundung erfüllt? Dann lies unten weiter bei „Eiserne Jungfrau“. Falls du die Aufgabe dagegen nicht erfüllen konntest, führe alle Spielanweisungen auf Seite 8 aus (wobei die Karte „Todeskandidat“ bereits ausliegt) und beginne eine erneute **Turmerkundung**.

Eiserne Jungfrau

Es ist deinem Vorgänger im Spiegel gelungen, hinter der Eisernen Jungfrau in Borbarads Folterkammer einen Geheimgang zu erspähen, der tiefer in den Turm hinab führt, doch leider kam er schon kurze Zeit später ums Leben. Doch seine Bemühungen waren nicht vergeblich, denn du hast aus seinen Taten gelernt, sodass dir nun eine komplette zusätzliche Etage des Magierturms offensteht. Das bringt viele neue Möglichkeiten, aber auch neue Gefahren mit sich.

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die  eines Helden wieder auf 40 und lege alle  in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die  auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. Lege die Karte „Todeskandidat“ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat“.

Platziere die Karte „Kampfumgebung: Beeilung!“ im Abschnitt „Kampfumgebung-Karten“ des Turmplans. Sie bleibt im Spiel und wird nicht am Ende einer Turmerkundung abgelegt, es sei denn eine Spielanweisung fordert dich ausdrücklich dazu auf.

Liegen mindestens 3 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplans die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Verfahre danach genauso mit den Mittelgeschoss-Turmkarten.

Sammele die 12 Turmkarten vor dir ein und füge die 8 Turmkarten mit der Rückseite „Raumschiff“ hinzu. Mische die 20 Karten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 5 Karten aus (siehe Beispiel auf der nächsten Seite). Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des **Aventuria**-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.



Ich blicke aus dem Spiegel auf, und frage mich, wie oft ich das schon getan habe. Mir ist, als hätte ich gerade einen Traum beobachtet, den ich bereits vor vielen Jahren träumte. Oder bin ich selbst dieser Traum? Ich weiß es nicht mehr.

Am Anfang waren wir elf. Elf tapfere Helden brachen aus Zorgan auf, um im Namen der Fürstin herauszufinden, wer die seltsamen Zeichen in die Wand des Palastes schmolz und was es mit Borbarads Fluch auf sich hatte. Doch es schien fast so, als hätte auch uns bereits ein Fluch ereilt, als wir unseren ersten Schritt in Richtung Anchopal taten.

Bonus, ein Bootsmann aus dem Perlenmeer, fiel noch in der ersten Woche dem Stich eines Skorpions zum Opfer. Drei Tage später löste sich unter dem Schritt der Dicken Mimm, der ein Bordell in Festum gehört hatte, ein loser Stein und sie stürzte von den Klippen von Tschenn, hunderte Meter in die Tiefe.

Agur der Seefahrer, der zusammen mit der ehemaligen Söldnerin Doradore zu uns gestoßen war, ließ sich in ein Liebesabenteuer mit der Amazone Foriana ein. Doradore ertappte die beiden, geriet außer sich vor Raserei, erstach Agur und griff dann Foriana an. Es wurde Doradores letztes Gefecht, aber Foriana kam nicht ohne erhebliche Blessuren davon. Wir mussten sie zur Pflege ihrer Wunden in einem kleinen Dorf am Rande unseres Weges zurücklassen.

Beispielaufbau



Shuk der Starke, Bruder Timo vom Praios-Orden und Petasharo, ein Junge, der biegsam wie eine Gerte und geschickt wie eine Katze war, gerieten schließlich in einen Hinterhalt gemeiner Wegelagerer. Sie kämpften wie die Löwen, aber bevor wir ihnen zu Hilfe eilen konnten, hatten ihre Seelen bereits von Aventurien Abschied genommen.

Zuletzt starben auch Rachel und Turan auf dem Weg hierher, am Fuße des verfluchten Turms von Borbarad.

Rohezal lauscht meiner traurigen Erzählung mit einem nachdenklichen Blick, doch dann deutet er auf den Begleiter neben mir und sagt: „Aber ganz genau so hat es sich doch nicht zugetragen, oder?“

Da fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Rohezal hat Recht! Auf unserer beschwerlichen Reise hierher wusste ich auf einmal, was passieren würde, und konnte in einem kurzen Moment der Klarheit verhindern, dass einem meiner Kameraden etwas Schlimmes widerfuhr. Kaum zu glauben, wie viel eine einzelne Geste, ein einzelnes Wort im richtigen Moment bewirken können, um ein Leben zu retten!

Ich blicke mich zu meinem Begleiter um. Nur einen meiner Kameraden konnte ich mit meiner Gabe der Vorsehung retten, aber das ist besser als nichts, und verleiht mir neuen Mut. Gemeinsam haben wir eine größere Chance, den Orks die Stirn zu bieten und Borbarads Fluch zu brechen. Es wird Zeit, die aus dem magischen Spiegel gelernten Erfahrungen zu nutzen, und diesmal wirklich zum Kern des Problems vorzudringen!

Platziere die Karte „Kampfumgebung: Elf Freunde“ im Abschnitt „Kampfumgebung-Karten“ des Turmplans und führe sie aus. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Turmerkundung abgelegt!

Hast du die **Aufgabe** erfüllt und am Ende der vorhergehenden Turmerkundung lagen 11  auf der Karte „Todeskandidat “? Dann lies auf Seite 11 weiter bei „Der Auftrag des Gehirns“.

Hast du die Aufgabe dagegen nicht erfüllt, so lies unten weiter bei „Verständigungsprobleme“.

Verständigungsprobleme

Während seiner Erkundung von Borbarads Turm fand mein Vorgänger seltsame Räume mit Wänden aus Metall, angefüllt mit verwirrenden Geräten unbekannter Funktion. Er versuchte, ihren Sinn zu verstehen und es gelang ihm sogar in einigen Fällen. Am Ende führte sein Herumprobieren aber dazu, dass eine der Maschinen ihn für eine interessante Lebensform hielt, die es zu bewahren galt. Bevor er reagieren konnte, senkte sich eine gläsernen Röhre auf ihn herab und eine klebrige, durchsichtigen Substanz umhüllte ihn, um seinen Körper für alle Ewigkeiten zu konservieren, wie ein in Bernstein eingeschlossenes Insekt. Bei dieser Prozedur fand er bedauerlicherweise den Tod.

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die  deines Helden wieder auf 40 und lege alle  in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die  auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. **Entferne alle  von der Karte „Todeskandidat “!**

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplans die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe sie die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammle die 20 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 5 Karten aus. Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des **Aventuria**-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.

Der Auftrag des Gehirns

Bevor mein Vorgänger in den Tiefen von Borbarads Magierturm den Tod fand, stieß er tief im Innern des Turms auf seltsame Räume mit Wänden aus Metall, angefüllt mit unheimlichen, unverständlichen Geräten. An den Wänden waren Kästen mit blinkenden Lichtern befestigt, und von der Decke hingen Kabel herab, aus denen Blitze hervorstießen. Alles dort machte einen beschädigten und verahrlosten Eindruck.

Inmitten dieser Metall-Räume fand ich – oder genauer gesagt: mein anderes ich aus dem Spiegel – einen Saal mit einer riesigen durchsichtigen Kugel, in der ein gewaltiges Gehirn hing. Eine seltsam gefühllose Stimme erklang und sprach in verschiedenen Sprachen zu mir, bis es eine fand, die ich verstehen konnte.

Die Stimme stellte sich als jenes Kontrollgehirn vor, das in dem Behälter schwamm, und erzählte seine phantastische Geschichte. Bei den seltsamen Räumen im Inneren von Borbarads Turm handele es sich um ein sogenanntes „Raumschiff“, das von den Bewohnern eines Ortes namens Rigel VII erbaut worden war. Mit diesem Raumschiff besuchten sie vor über 400 Jahren Aventurien, wo sie auf den mächtigen Schwarzmagier Borbarad trafen. Dieser brachte das Raumschiff in seine Gewalt und versklavte die Besatzung. Anschließend baute er seinen Turm um das Raumschiff herum und versuchte fortan, von den technischen Errungenschaften der Rigelaner zu profitieren.

Dennoch unterlag Borbarad letztendlich im Duell der Magier, und alles Wissen über das Raumschiff wurde aus den Annalen der Aventurischen Geschichte getilgt. Doch das war ein Fehler, denn Borbarad hatte sich kurz vor seinem Tod mit dem Reaktor des Schiffes beschäftigt, und dieser begann sich über die Jahrhunderte hinweg allmählich zu überladen, was nun niemand mehr verhindern konnte.

Auch das Kontrollgehirn war machtlos, da Borbarad alle Verbindungen zwischen ihm und dem Rest des Schiffes gekappt hatte. Auch die ehemalige Besatzung war mittlerweile so sehr degeneriert, dass sie dem Gehirn nicht mehr helfen konnten. Also blieb ihm nichts anderes übrig, als zu warten und auf Hilfe zu hoffen.

Nun, Hunderte Jahre später, nähert sich der Reaktor der kritischen Temperatur, und weil noch immer keine Hilfe erschienen war, entschied das Gehirn in seiner Verzweiflung, den letzten verbliebenen ferngesteuerten Laser zu nutzen, um im Königspalast von Zorgan die hilfeschende Feuerschrift anzubringen.

Dem Gehirn zufolge befand sich das Raumschiff zwar in einem schlimmen Zustand, sei aber immer noch voll funktionstüchtig. Es bat mein anderes ich, den Bordcomputer zu reparieren, einen Schalter im Arboretum zu betätigen und einen Magnetschlüssel zu finden, der irgendwo in den Tiefen von Borbarads Turm zu finden sei.

Leider war mein Vorgänger mit diesen Informationen so sehr überfordert, dass es ihm nicht gelang, dem Kontrollgehirn zu helfen. Und auch ich bin äußerst verwirrt von dieser seltsamen Geschichte, die ich da gerade im magischen Spiegel vernommen habe. Aber es gibt auch Grund zur Hoffnung, denn endlich weiß ich, was es mit Borbarads Fluch auf sich hat, und ich habe auch eine ungefähre Vorstellung davon, wie ich den Fluch aufhalten und Aventurien vor einer verheerenden Explosion bewahren kann.

Doch leider sind auch die Orks in der Zwischenzeit immer stärker geworden, und nun greift sogar ihr geheimnisvoller Anführer höchstpersönlich ins Geschehen ein. Die Situation spitzt sich zu!

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die  deines Helden wieder auf 40 und lege alle  in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die  auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “.

Bringe die Gegnerkarte „Der Vagabund“ ins Spiel. Für diese Karte gelten alle normalen Regeln für Anführer.

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe sie die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammle die 20 Turmkarten vor dir ein und entferne die folgenden Turmkarten und dazugehörigen Lernkarten dauerhaft aus dem Spiel: „Verwanzte Kojen“, „Teleportations-Amulett“, „Goldene Miniatur“, „Verwirrendes Treppenhaus“, „Kokons an der Decke“, „Felsenwürmer“. **Diese Karten kommen für den Rest des Abenteuers nicht mehr zum Einsatz!**

Füge anschließend die 10 Turmkarten mit der Rückseite „Untergeschoss“ zum Turmkartenstapel hinzu. Mische die 24 Karten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten aus. Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Karte „Eingangstreppe“.

Entferne die Karte „Kampfumgebung: Beeilung!“ und platziere dafür die Karte „Kampfumgebung: Verausgabung“ im Kampfumgebungs-Bereich des Turmplans. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Turmerkundung abgelegt!

Lege nun die **Aufgabenkarten** „Magnetschlüssel“, „Bodenplatte“ und „Bordcomputer“ auf das Aufgaben-Feld des Turmplans. Diese Karten können ab nun von deinem Helden errungen und genutzt werden – siehe hierzu auch den Abschnitt „Aufgabenkarten“ auf Seite 6.

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des **Aventuria**-Abenteurermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.

Wichtig! Bitte denk daran, zu Beginn jeder Turmerkundung je 1  auf die Karten „Kampfumgebung: Elf Freunde“ und „Kampfumgebung: Orkschamane“ zu legen! Dies steht auch auf den Karten selbst, wird jedoch gerne mal übersehen.

Beispielaufbau





Ich habe es geschafft! Durch die tapfere Vorarbeit meiner anderen Ichs, deren Schicksal ich im magischen Spiegel miterlebt habe, ist es mir nun endlich gelungen, mich mit dem Kontrollgehirn des Raumschiffs zu verständigen und alle Aufgaben zu erfüllen. Ich habe Borbarads Fluch abgewendet und vielen Tausend Menschen das Leben gerettet!

Das Gehirn bedankt sich für meine Hilfe und teilt mir mit, dass der Reaktor nun wieder unter seiner Kontrolle steht. Anschließend entsendet es ein Heer aus Robotern, um die schlimmsten Schäden zu beseitigen und die ehemalige Mannschaft zurück an Bord zu holen. Schon bald ist das Raumschiff wieder voll funktionsfähig und wird Aventurien verlassen. Damit ist die Gefahr für alle Zeiten gebannt.

Zufrieden kehre ich zu Rohezal zurück, um ihm die guten Neuigkeiten zu überbringen. Er ist wirklich außer sich vor Freude. Dann hebt er beide Hände, und nadelspitze Energiefäden durchbohren mich und meine Kameraden. Ich spüre einen stechenden Schmerz und den metallischen Geschmack von Blut auf meiner Zunge. Ein letztes Mal bäumt sich mein Körper auf, um sich zur Wehr zu setzen. Aber gegen wen oder was? Ich bin ratlos.

Ich sinke auf die Knie, während sich ein Schwall von Blut aus meiner Brust über den Boden ergießt. Rohezal tritt an mich heran und nimmt mir die Waffe aus der Hand, während er mit seiner ruhigen, weisen Stimme zu mir spricht.

„Erlaube mir, mich mit meinem wahren Namen vorzustellen. Mein Name ist Liscom von Fasar. Dieser Name sagt dir bestimmt nichts, aber ich kann dir versichern, er wird einmal in ganz Aventurien Berühmtheit erlangen. Man wird mich den ‚Zeitfrevler‘ nennen. Der Mann, der es gewagt – und vollbracht! – hat, Borbarad in die Welt zurückzuholen!

Doch all das wird sich erst in vielen Jahren ereignen. Bis dahin werde ich es noch zwei Mal mit Helden wie dir zu tun bekommen. Beide Male werden sie mich töten, aber wie du inzwischen weißt, ist der Tod nichts weiter als ein neuer Anfang! Am Ende werde ich Borbarad dabei helfen, sich zu erheben und einen neuen Magierkrieg vom Zaun zu brechen. Gewaltige göttliche und magische Kräfte werden aufeinanderprallen und ein neues Zeitalter einläuten. Am Ende wird Borbarads Vormarsch gestoppt, aber wird das den Kreislauf beenden? Natürlich nicht! Ich werde ihn immer wieder zurückholen.

Und die Kraft, die Energiequelle, die ich dafür benötige, wird mir das Schiff von Rigel VII zur Verfügung stellen, das ich nun endlich vollständig unter meine Kontrolle habe. Dank deiner Hilfe!

Und weißt du auch, warum sie mich niemals wirklich besiegen können? Schau dich um! Dieses ‚Raumschiff‘ von einer fremden Welt, sie können es nicht sehen! Sie glauben einfach nicht, dass es wirklich existiert! Und etwas, das man für unmöglich hält, das kann man auch nicht bekämpfen.

Du siehst also, es ist alles schon entschieden. Du warst nur eine Spielfigur in diesem großen Plan. Ich brauchte dich, um das Vertrauen des Kontrollgehirns zu erringen. Aber nun ... ist es Zeit für dich, vom Spielbrett genommen zu werden.“

Den letzten Satz höre ich kaum noch. Tiefe Schwärze hat meinen Blick umfassen. All der Schmerz und all das Entsetzen weichen von mir, während Boron mich in seine gnädigen Arme zieht. Es ist endgültig vorbei.

Ich habe versagt.

Ich blicke aus dem Spiegel auf. Ein Schwindel hat mich erfasst, der schlimmer ist als alles, was dieses verfluchte Artefakt mir bislang angetan hat. Mit klopfendem Herzen blicke ich mich um und erkenne, dass Rohezal vom Amboss – in Wirklichkeit Liscom von Fasar – gerade abgelenkt ist und die letzte Szene im Spiegel nicht mitverfolgt hat. Stattdessen hat er sich abgewandt und schäkert angeregt mit der hübschen Rachel. Ich war ihr noch nie so dankbar wie in diesem Moment.

In einem Moment der Klarheit weiß ich, was zu tun ist. Ich packe den Spiegel, ziehe ihn zu mir und lasse dann los. Mit einem Krachen schlägt das Artefakt auf den Boden und zerbricht in tausend Teile.

Rohezal fährt erschrocken herum und brüllt: „Du Narr! Was hast du getan?!?“

Ich setze ein erschrockenes und schuldbewusstes Gesicht auf und antworte in einem weinerlichen Ton: „Ich weiß es auch nicht! Mir war auf einmal so schwindelig und ich musste mich irgendwo festhalten. Dabei ist es dann passiert. Es tut mir wirklich leid!“

Rohezal sieht mich prüfend an. Falls er ahnt, dass ich sein falsches Spiel durchschaut habe, so lässt er es nicht erkennen. „Mach dir keine Gedanken“, sagt er schließlich. „Ich werde den Spiegel reparieren. Das wird allerdings ein paar Stunden dauern. Falls dir in der Zwischenzeit etwas zustoßen sollte, wird dein Tod endgültig sein, also nimm dich in Acht! Sonst wird an deiner Stelle ein anderer Held Borbarads Fluch brechen und die Belohnung einstreichen.“

Ich nicke, ganz so als ob mir das wirklich etwas bedeutet. Dann wende ich mich ab, während der falsche Rohezal die Ärmel seiner Robe hochkrepelt und einen Zauber vorbereitet, der den Spiegel wieder zusammensetzen soll.

Das bedeutet, mir bleiben nur wenige Stunden Zeit! Und ich habe keine weiteren Versuche mehr frei! Liscom von Fasar ist mit Sicherheit viel zu mächtig, als dass ich ihn im Kampf bezwingen könnte. Die einzige Alternative besteht darin, dem Kontrollgehirn des Raumschiffs zu helfen und dann dafür zu sorgen, dass es augenblicklich nach Rigel VII zurückkehrt. Der Start des Raumschiffs wird Borbarads Turm in einen Haufen geschmolzener Asche verwandeln, in der Liscom hoffentlich den Tod finden wird.

Auch mein eigener Tod ist dann eine Gewissheit, aber ich bin bereit, dieses Opfer zu bringen. Meine Freunde will ich dafür aber nicht opfern, deshalb erkläre ich ihnen was ich vorhabe und schicke sie aus dem Turm. Nur Rachel und Turan schütteln den Kopf. Sie sind nicht bereit, mich zurückzulassen, selbst wenn es ihr eigenes Ende bedeutet.

Und damit ist es beschlossen! Ein letztes Mal schreite ich hinab in Borbarads Turm, in einem letzten Versuch, das Böse zu stoppen und Borbarads Fluch – seinen wirklichen Fluch! – zu brechen. Es gibt jetzt kein Zurück mehr!

Genauer gesagt liegt der Punkt, ab dem es kein Zurück mehr gab, schon so weit hinter mir, dass ich inzwischen vergessen habe wie er aussah, als ich an ihm vorüber ging.

Die vorhergehende Turmerkundung ist beendet. Setze die  deines Helden wieder auf 40 und lege alle  in die Tischmitte. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, so mache sie wieder bereit. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Erhöhe die  auf der Zeitskala wieder auf den Anfangs-Wert. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “.

Falls die Gegnerkarte „Der Vagabund“ in der vorherigen Erkundung ausgeschaltet oder durch den Stierschädel-Schrein vorübergehend aus dem Spiel entfernt wurde, bringe sie nun wieder ins Spiel.

Lege alle in der vorherigen Erkundung errungenen Aufgabenkarten auf das „Reserve“-Feld des Turmplans zurück. Reduziere die Anzahl  auf der Karte „Kampfumgebung: Elf Freunde“ auf 2.

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe sie die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammle die 24 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten aus. Platziere die Heldenmarke deines Helden auf der Eingangstreppe.

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel.

Anschließend beginnt eine **Turmerkundung**, für die alle normalen Kampfregeln des **Aventuria**-Abenteuermodus gelten, sowie die ab Seite 5 erklärten Sonderregeln.

Wichtig! Du hast genau diese eine Turmerkundung, um die Aufgabe auf der Karte „Todeskandidat “ zu erfüllen! Scheiterst du, so erleidest du eine Niederlage im Abschnitt . Gelingt es dir dagegen, so endet das Abenteuer erfolgreich im Abschnitt .



Ich blicke aus dem Spiegel auf, und bin sehr erleichtert. Diese Person, die gerade vor meinen Augen all dies erlebt hat und gescheitert ist, das war nicht ich!

Ich bin jemand vollkommen anderes. Und doch habe ich bis hierher dieselbe Geschichte mitverfolgt. Ich weiß nicht, wie das möglich ist! Vielleicht erlauben sich die Götter einen grausamen Scherz? Oder vielleicht gibt es unendlich viele Versionen dieser Geschichte, mit unendlich vielen Protagonisten?

Bin ich nur eine dieser Gestalten? Hat mein Handeln überhaupt einen Nutzen, einen Wert? Ein kurzer Augenblick tiefer Verzweif-

lung überkommt mich, aber ich wische ihn fort. Ich bin ein Abenteurer mit einem Auftrag, und ich werde mich nicht von diesen namenlosen Einflüsterungen von meinem Weg abbringen lassen. Alle meine Kameraden sind gestorben. Ich bin der letzte, der die Aufgabe erfüllen kann!

Die Szenerie verschwimmt vor meinen Augen und ich finde mich in der Wüste, am Fuße des verfluchten Tafelberges wieder. Wütend strecke ich meine Faust in den Himmel.

„Namenloser! Namenloser!“, brülle ich voller Zorn. „Ich werde dich bezwingen!“



Es ist vollbracht! Erneut trat ich mit dem Kontrollgehirn in Kontakt und erfüllte seine Aufgaben, um den Reaktor vor einer Kernschmelze zu bewahren. Es ist erstaunlich, wie viel ich mittlerweile über das Raumschiff weiß, und wie wenig fremdartig und erschreckend es mir inzwischen erscheint.

Das Gehirn will sich gerade bei mir bedanken, da hebe ich beschwichtigend die Hand und sage: „Ein mächtiger Magier ist hier im Turm und hegt den Plan, dich erneut zu unterwerfen. Sobald er herausfindet, dass wir den Reaktor unter Kontrolle haben, wird er zuschlagen. Deshalb musst du jetzt sofort mit dem Raumschiff starten, bevor mitbekommt, dass ich dich gewarnt habe! Verlasse diesen Ort! Verlasse Aventurien, so schnell du kannst!“

Und nach kurzem Zögern füge ich hinzu: „Sorge dich nicht um mich und meine Kameraden. Wir versuchen rechtzeitig aus dem Turm zu kommen, bevor hier alles in die Luft fliegt, aber falls wir es nicht schaffen, ist das nicht dein Problem. Sieh du nur zu, dass du so schnell wie möglich von hier verschwindest!“

Danach wende ich mich um und unsere kleine Gruppe läuft los. Durch ein Loch in der Außenwand des Raumschiffs, das bereits von einigen Robotern repariert wird, und die Treppe hinauf. Ein Zittern geht durch den gesamten Tafelberg. Das Kontrollgehirn verschwendet wahrhaftig keine Zeit!

Das Beben des Bodens nimmt rasch zu und ist schließlich so stark, dass es uns von den Füßen reißt. Staub und Schutt hüllen uns ein und machen das Atmen schwer. Wir schaffen es nicht mehr lebend hier heraus!

Feuer und Licht hüllen uns ein und ein seltsames Prickeln durchfährt meinen Körper. Ich löse mich auf.

Als sich mein Körper wieder zusammensetzt, liege ich auf einer metallischen Plattform im Inneren des Raumschiffs. Aus einem Gerät an der Wand ertönt die Stimme des Kontrollgehirns: „Ich danke euch für eure Hilfe und eure Warnung. Wir befinden uns bereits hoch über dem Kontinent Aventurien und der Tafelberg mit allem darin wurde von unserem Antrieb eingeschmolzen. Da ich aber nicht den Eindruck hatte, dass ihr unbedingt sterben wollt, habe ich den Transporter benutzt, um euch im letzten Moment an Bord zu teleportieren. Auf Rigel VII werden wir euch als unsere wertgeschätzten Gäste willkommen heißen.“

Na gut, denke ich mir, das ist natürlich ebenfalls ein akzeptables Ende.

Ich blicke aus dem Spiegel auf.

Einen kurzen Augenblick lang habe ich tatsächlich das Gefühl, ich befände mich in Borbarads Turm in der Gorischen Wüste, und neben mir stände der leibhaftige Liscom von Fasar.

Aber so ist es natürlich nicht. Stattdessen habe ich all diese Gesehnisse nur hier in diesem magischen Spiegel in der Karawanserei der Mada Basari beobachtet.

Die spannenden Ereignisse beginnen sich bereits in meiner Erinnerung aufzulösen, wie bei einem Traum, aber es bleibt das Gefühl, einem großen Abenteuer zugeschaut zu haben. Mein Freund Alrik hat nicht gelogen – das waren die 20 Dukaten auf jeden Fall wert!

Das Abenteuer ist gescheitert, aber du hast die Möglichkeit, es noch einmal mit einem anderen Helden von neuem zu versuchen. Lege alle während des Abenteuers erlangten Karten und Spielmarken ab – es geht wieder ganz von vorne los, beim Abschnitt „Der Anfang“. Spiele das Abenteuer außerdem nicht mit dem Helden, der gescheitert ist, sondern suche dir einen anderen Helden von Aventuria aus. Möge ihm oder ihr ein besseres Schicksal bestimmt sein!

Ich frage mich allerdings, ob das wirklich alles nur ein verrückter Fiebertraum war, oder ob sich diese Dinge damals wirklich sogetragen haben. Aber das kann eigentlich nicht sein! Schließlich gelang es Liscom von Fasar am Ende doch, seinen Meister Borbarad zu beschwören, und der Borbaradkrieg führte zu schrecklichen Verwüstungen. Das alles ist nun schon Geschichte.

Oder ist die Welt im Spiegel eine andere Welt, in der Liscom gestoppt wurde, und die Invasion der Schwarzen Horden niemals stattfand? Und was, wenn ich selbst jetzt gerade von jemand anderem in einem magischen Spiegel beobachtet werde?

Meine Gedanken werden jäh unterbrochen, als mich Alrik beiseite nimmt und mir ein altes, zusammengerolltes Pergament zeigt. „Das hier“, sagt er stolz, „ist die Schatzkarte! Turans Schatzkarte! Ich glaube es ist an der Zeit, unser eigenes großes Abenteuer zu erleben!“

Du hast das Abenteuer bestanden. Zur Belohnung bekommst du die Heldentitel-Karte „Turans Schatzkarte“ sowie **2 zufällige Belohnungskarten** und **5 Abenteuerpunkte**. Lies die Auswirkungen deines Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

Fragen und Antworten

Todeskandidat

Bei einigen Todeskandidat-Karten steht, dass die laufende Turmerkundung erst mit dem Tod des Helden endet. Das bedeutet, man spielt bei diesen Erkundungen immer so lange, bis man stirbt?

Ja, das ist korrekt.

Eingangstreppe

Bekomme ich die Eingangstreppe-Lernkarte automatisch zu Beginn der ersten Turmerkundung, oder muss ich sie hierfür erst einmal aktiv betreten?

Für die Eingangstreppe gilt wie auch für alle anderen Turmkarten, dass du sie mindestens einmal aktiv betreten musst, bevor du aus den dabei gemachten Erfahrungen lernst. Du bekommst sie also nicht automatisch zu Beginn der ersten Erkundung, sondern musst entweder auf der Eingangstreppe stehenbleiben oder diese später im Rahmen einer Bewegung betreten.

Durch Lernkarten ausgeschaltete Gegner

Wenn ich mithilfe einer Lernkarte einen oder mehrere Gegner ausschalte, bekomme ich dann  dafür, als hätte ich sie im Kampf bezwungen?

Nein, für solche Gegner bekommst du keine , es sei denn dies ist auf der Karte ausdrücklich angemerkt

Gegnerische Angriffe

Die Schergen, denen man in Borbarads Turm begegnet, haben verschiedene Kriterien, nach denen sie das Ziel ihrer Angriffe festlegen. Beim Solo-Spiel mit nur einem Helden ist aber immer nur der Solo-Held betroffen, richtig?

Genau. Da der Solo-Held das einzige gültige Ziel ist, ist er immer derjenige, den die gegnerischen Aktionen betreffen. Dies gilt sogar bei der Mehrspieler-Variante (siehe Seite 15).

Kokons an der Decke

Im Spiel sind 2 Drugonen-Karten enthalten. Wenn mich die Lernkarte „Kokons an der Decke“ dazu auffordert, eine weitere Drugone ins Spiel zu bringen, obwohl schon beide im Spiel sind, wie muss ich dann vorgehen?

In diesem Fall hast du Glück gehabt und es erscheint keine weitere Drugone.

Kampfumgebung: Verausgabung

Diese Karte erlaubt es mir, eine beliebige Zahl an SP und Ausdauerkarten abzugeben, um dieselbe Anzahl an zusätzlichen Bewegungen durchzuführen. Muss ich erst alle  und Ausdauerkarten abgeben, bevor ich die Bewegungen durchführe, oder darf ich nacheinander eine abgeben und dafür eine Bewegung durchführen?

Du darfst jeweils 1  oder 1 Ausdauerkarte abgeben, danach die Bewegung abwickeln, und anschließend entscheiden, ob du 1 weitere  oder Ausdauerkarte abgibst für eine weitere Bewegung, usw.

Der Vagabund

Der Vagabund reduziert den Schaden, den ein Ork-Scherge durch Lernkarten erleiden kann, um 2. Hilft dies auch bei Schergen, die durch Lernkarten-Effekte ausgeschaltet werden?

Nein. Wenn ein Ork-Scherge durch einen solchen Effekt direkt ausgeschaltet wird, kommt diese Fähigkeit des Vagabunden nicht zum Einsatz.

Stierschädel-Schrein

Beim kritischen Erfolg steht unter anderem, dass ich den normalen Schergenstapel mit den Orks nicht mehr benutze. Darf ich auch alle Ork-Schergen ablegen, die zu dem Zeitpunkt in der Gegnerreihe sind.

Nein. Diese Ork-Schergen bleiben in der Gegnerreihe. Es kommen nur ab diesem Moment keine weiteren Orks hinzu.

Der Doppler

Wenn ich diese Schergenkarte richtig interpretiere, kann ich den Doppler nicht normal im Kampf bezwingen, weil er sich dadurch immer weiter vermehrt. Habe ich das richtig verstanden?

Ja, das ist richtig. Es handelt sich hierbei um eine Anspielung auf das Original-Das Schwarze Auge-Abenteuer „Borbarads Fluch“, das seinerseits vermutlich eine Anspielung auf die Tribbles aus Raumschiff Enterprise war (vermuten wir).

Bordcomputer

Ich verstehe nicht genau, wie man mithilfe der Bordcomputer-Lernkarte an die dazugehörige Aufgabenkarte gelangt. Bitte erkläre es mir im Detail!

Der genaue Ablauf ist folgendermaßen: Zunächst musst du mithilfe der verschiedenen Lernkarten im Spiel mindestens 10  auf der Todeskandidat-Karte sammeln. Hierzu darfst du auch die Bordcomputer-Lernkarte benutzen, aber auch jede andere Karte, die das Sammeln von  auf der Todeskandidat-Karte erlaubt. Sobald du mindestens 10  hast und dann mithilfe einer gelungenen Probe auf der Bordcomputer-Lernkarte einen weiteren  ergatterst (wodurch sich die Gesamtzahl auf 11 oder mehr erhöht), hast du die Bedingung erfüllt und darfst die Bordcomputer-Aufgabenkarte nehmen.



Die Schatzsucher (Mehrspieler-Variante)

Nicht alle Gestalten, die mir in Borbarads Turm über den Weg laufen, sind Ledermänner, Orks oder seltsame Wesen aus fernen Welten. Es gibt da auch eine Gruppe aus Abenteurern. Die meisten von ihnen sind Menschen, und dazu vielleicht auch der eine oder andere Elf oder Zwerg. Sie erinnern mich an die Gruppe, mit der ich damals aus Zorgan aufbrach, aber sie sind rauer, unfreundlicher. Sie sind nicht hier, um die Welt zu retten. Sie sind hier, um fette Beute zu machen.

„Wer bist du denn?!?“, will der Anführer von mir wissen. Ein grobschlächtiger Hüne mit einer gefährlich aussehenden Streitaxt in der Hand. Zum Glück weiß ich schon, wie ich mit ihm und seinen Begleitern umgehen muss, denn dies ist nicht unsere erste Begegnung. Zu meinem Vorteil können sich die anderen nicht an unsere vorhergehenden Begegnungen erinnern – ich dagegen schon.

Ich mache mich ganz klein und erwidere: „Ich bin das letzte Mitglied einer Forschungsgruppe, und wurde als Koch angeheuert. Der Rest der Gruppe wurde von den Orks erschlagen und sie haben alle unsere Ausrüstung gestohlen. Ich bin davongelaufen und habe mich verirrt. Könnt ihr mir vielleicht etwas zu essen geben und mir sagen, wie ich hier herauskomme?“

Der Hüne schubst mich in den Staub und sagt herablassend: „Einen Waschlappen wie dich können wir nicht gebrauchen, also geh' uns gefälligst aus dem Weg! Da hinten ist der Ausgang!“

Ich tue so, als würde ich den Anweisungen gehorchen, und als ich mich nach einer Weile umschaue, sind die Schatzsucher bereits in den Tiefen des Turms verschwunden. Ich seufze laut. Wären diese Leute etwas weniger feindselig, dann könnte ich vielleicht mit ihnen zusammenarbeiten und sie vor den tödlichen Fallen warnen, auf die sie gerade zum wiederholten Male zu marschieren. Aber manche Leute können einfach nicht friedlich miteinander auskommen.

„Borbarads Fluch“ wurde ausdrücklich für einen einzelnen Helden konzipiert. Ihr könnt das Abenteuer aber auch mit einer Gruppe aus 2 bis 6 Helden spielen, mit folgenden Regelergänzungen:

Schatzsucher-Gruppe

Bei der Mehrspieler-Variante nimmt ein Spieler mit dem eigentlichen Helden der Geschichte teil. Für ihn gelten alle normalen Regeln der Solo-Variante.

Zusätzlich nehmen noch 1 bis 5 weitere Spieler teil, die jeweils einen Helden aus der Schatzsucher-Gruppe spielen. Sie dürfen hierfür beliebige Aventuria-Helden auswählen und einer von ihnen bekommt die Startspielermarke.

Schicksalspunkte

Bei Spielbeginn werden wie bei einem normalen Gruppenabenteuer  in Höhe der doppelten Anzahl aller Spieler (Solo-Held + Teilnehmer der Schatzsucher-Gruppe) ausgelegt und während des Abenteuers haben alle Helden Zugriff auf diese .

Zusätzliche Vorbereitungen

Zu Beginn jeder Turmerkundung wird neben der Heldenmarke des Solo-Helden noch eine zweite Heldenmarke auf der Eingangstreppe platziert – diese Heldenmarke stellt die Schatzsucher-Gruppe dar. Außerdem wird die Gegnerkarte „Orkhorde“ rechts neben der Gegnerreihe platziert und mit ( x 8)  bestückt. **Wichtig:** Immer, wenn bei der Mehrspieler-Variante von „Borbarads Fluch“ das Symbol  in Erscheinung tritt, ist hiermit die Anzahl Helden in der Schatzsucher-Gruppe gemeint! Bei einem Spiel mit einem Solo-Helden und einer Schatzsucher-Gruppe aus 2 Helden würde  demnach 2 betragen.

Rundenablauf

Schritt 0 wird vom Solo-Helden nach den normalen Regeln abgehandelt.

Anschließend führen die Helden der Schatzsucher-Gruppe ihren Teil von Schritt 0 durch. Sie dürfen gemeinsam entscheiden, ob sie sich in der laufenden Runde bewegen wollen oder nicht. Bewegen sie sich nicht, so passiert nichts. Bewegen sie sich dagegen, so verschieben sie hierfür ihre Heldenmarke auf eine waagrecht oder senkrecht angrenzende Turmkarte ihrer Wahl. Handelt es sich dabei um eine verdeckte Turmkarte, so wird sie aufgedeckt.

Als nächstes handelt die Schatzsucher-Gruppe nicht den normalen Betreten-Effekt der Turmkarte ab, sondern den zu diesem Raum gehörenden Effekt im Kasten „Schatzsucher-Raumeffekte“ auf der Rückseite dieses Abenteuerheftes.

Wichtig: Turmkarten, die von der Schatzsucher-Gruppe aufgedeckt werden, zählen dadurch nicht für den Solo-Helden als betreten! Es gilt wie üblich, dass der Solo-Held jeden Raum mindestens einmal normal betreten muss, bevor er die dazugehörige Lernkarte erhält.

Nachdem die Schatzsucher-Gruppe ihren Teil von Schritt 0 abgewickelt haben, ist als erstes immer der Solo-Held mit seinem Spielzug an der Reihe.

Danach sind die Helden der Schatzsucher-Gruppe der Reihe nach am Zug, angefangen beim Helden mit der Startspielermarke. Nachdem der letzte Schatzsucher-Held seinen Zug beendet hat, gibt der aktuelle Besitzer der Startspielermarke diese an den nächsten Schatzsucher-Helden zu seiner Linken. Danach sind die Gegner an der Reihe, bevor die Runde wie üblich mit der Abwicklung der Zeitskala endet.

Aus dem Weg gehen

Der Solo-Held darf sich nicht auf eine Turmkarte bewegen, auf der sich die Heldenmarke der Schatzsucher befindet, und die Schatzsucher dürfen sich nicht auf eine Turmkarte bewegen, auf der sich die Heldenmarke des Solo-Helden befindet.

Monsterhorden

Durch die Teilnahme der Schatzsucher kommen Gegnerkarten mit dem Schlagwort „Monsterhorde“ zum Einsatz. Diese Gegner werden rechts neben der normalen Gegnerreihe platziert. Sie können nur von den Helden der Schatzsucher-Gruppe bekämpft und beeinflusst werden und sie visieren mit ihren Aktionen nur die Helden der Schatzsucher-Gruppe an.

Umgekehrt können alle Gegner ohne das Schlagwort „Monsterhorde“ nur vom Solo-Helden bekämpft und beeinflusst werden, und ihre Angriffe und Effekte betreffen nur den Solo-Helden.

Sagt der Schatzsucher-Raumeffekt aus, dass eine Monsterhorde eines Monstertyps ins Spiel gebracht werden muss, von der bereits 2 Karten im Spiel sind, so geschieht stattdessen nichts.

Immer wenn ein Held der Schatzsucher-Gruppe eine Monsterhorde ausschaltet, darf jeder Held der Schatzsucher-Gruppe je 1  aus der Tischmitte nehmen, falls vorhanden.

Unerfahren

Die Helden der Schatzsucher-Gruppe profitieren nicht von Boni durch Lernkarten oder aufgedeckte Turmkarten.

Ende der Erkundung

Eine Turmerkundung endet immer durch die Erfüllung der Bedingung auf der aktuellen „Todeskandidat“-Karte, egal wie es zu diesem Zeitpunkt um die Helden der Schatzsucher-Gruppe bestellt ist.

Belohnung der Schatzsucher

Die Schatzsucher-Gruppe erhält zu Beginn des Abenteuers die Karte „Belohnung der Schatzsucher“.

Einige Turmkarten erlauben es den Schatzsuchern, 1  auf die Karte „Belohnung der Schatzsucher“ zu legen, wenn sie diese Karten betreten. Dies ist maximal 3x pro Turmerkundung erlaubt und während einer laufenden Turmerkundung nur 1x pro Raum.

Am Ende des Abenteuers – egal ob der Solo-Held es gewonnen oder verloren hat – bekommt jeder Held der Schatzsucher-Gruppe **Abenteurpunkte** in Höhe der  auf der Karte „Belohnung der Schatzsucher“, geteilt durch 3 (abrunden). Außerdem darf jeder Held der Schatzsucher-Gruppe diese Anzahl an zufälligen Belohnungskarten ziehen, bevor sie wie üblich den Abschnitt „Ende des Abenteuers“ in den Abenteuer-Regeln abhandeln.

Impressum

Aventuria – Borbarads Fluch
von **Lukas Zach und Michael Palm**

Kartenspiel-Duelle und -Abenteuer
in der Welt des Schwarzen Auges

Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

Turmerkundungs-Regeln und Abenteuer

Christian Lonsing

Redaktion und Lektorat

Markus Plötz

Coverbild

Carl Hassler

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing und Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Tim Brothage, Vincent Modler

Ganz herzlichen Dank an Alexander Grimme
und Gernot Ohrner, die die Qualität dieses
Abenteuers mit ihren ausdauernden Spieltests
weit vorgebracht haben.

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2020 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind
eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

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

EAN 4260630771411

Artikelnummer US25465

Schatzsucher-Raumeffekte

Arboretum: Bringt die Gegnerkarte „Feueraugen-
Horde“ ins Spiel.

Borbarads Thronraum: Bringt die Gegnerkarte
„Ledermänner-Horde“ ins Spiel. Legt 1 ☒ auf die
Karte „Belohnung der Schatzsucher“.

Bordcomputer/Metallraum/Zentrale: Kein Effekt.

Chanjus: Bringt die Gegnerkarte „Chanju-Horde“
ins Spiel.

Doppler: Bringt die Gegnerkarte „Doppler-Horde“
ins Spiel.

**Durchgedrehter Roboter/Metallkolosse/
Verschlepp-Roboter:** Bringt die Gegnerkarte
„Roboter-Horde“ ins Spiel.

Eingangstreppe/Teleportations-Amulett: Bringt
die Gegnerkarte „Orkhorde“ ins Spiel.

Felsenwürmer: Jeder Held der Schatzsucher-Gruppe
ist vom normalen Betreten-Effekt dieser Karte
betroffen.

Gemeiner Golem: Bringt die Gegnerkarte „Golem-
Horde“ ins Spiel.

Goldene Miniatur: Jeder Held der Schatzsucher
Gruppe wird zum Ziel eines ☒-Angriffs, durch den er
3W6 ☒ erhält. Legt 1 ☒ auf die Karte „Belohnung der
Schatzsucher“.

Kokons an der Decke: Bringt die Gegnerkarte
„Drugonen-Horde“ ins Spiel. Legt 1 ☒ auf die Karte
„Belohnung der Schatzsucher“.

Kontrollgehirn: Legt 1 ☒ auf die Karte „Belohnung
der Schatzsucher“.

**Konverterkammer/Laserkanone/Ventilator-
schacht:** Jeder Held der Schatzsucher-Gruppe verliert
1W20 🎲.

**Ledermänner/Schatulle/Verwirrendes Treppen-
haus/:** Bringt die Gegnerkarte „Ledermänner-Horde“
ins Spiel.

Replizierer: Legt 1 ☒ auf die Karte „Belohnung der
Schatzsucher“.

Senkrechter Schacht: Die 🎲 des Helden mit der
Startspielermarke sinken auf 0.

Stierschädel-Schrein: Bringt die Gegnerkarte
„Ledermänner-Horde“ ins Spiel. Legt 1 ☒ auf die
Karte „Belohnung der Schatzsucher“.

**Hexenküche/Lerncomputer/Phex-Automat/
Verwandte Kojen:** Jeder Held der Schatzsucher-
Gruppe verliert 1W6 🎲.

