



Das Schwarze Auge

# AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

## DAS STEINERNE SCHIFF

# Das Steinerne Schiff

## Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	Seite 02
Inhalt	Seite 02
Neue Regeln	Seite 03
Abenteuer	
„Wald ohne Wiederkehr“	Seite 05
Kurzabenteuer „Kopfgeld“	Seite 09
Kurzabenteuer „Selemer Wahn“	Seite 11
Abenteuer	
„Das Schiff der verlorenen Seelen“	Seite 13
Kurzabenteuer „Rietholtz' Schatz“	Seite 18
Expertenabenteuer	
„Das Steinerne Schiff“	Seite 19

## Inhalt

In dieser Sammelbox findet ihr alle Abenteuer und dazugehörigen Spielmaterialien aus den beiden Aventuria Erweiterungsboxen „Wald ohne Wiederkehr“ und „Schiff der Verlorenen Seelen“ – zwei große Abenteuer in jeweils 3 Akten sowie drei Kurzabenteuer mit jeweils einem Akt. Außerdem ist das brandneue Experten-Abenteuer „Das Steinerne Schiff“ enthalten, das Elemente aus den beiden Erweiterungsboxen aufgreift.

Darüber hinaus enthält diese Box die Thorwalsche Kriegerin Tjalva Garheltdottir und den Perainegeweihten Hilbert aus Auen, sowie alle Spielmaterialien, um diese beiden Helden sowohl im Duell- als auch im Abenteuermodus zu spielen.

## Spielmaterial

- 2 Heldendecks
- „Thorwalsche Kriegerin Tjalva Garheltdottir“ und „Hilbert aus Auen“, bestehend aus je
  - 1 Heldenkarte
  - 1 Talentkarte
  - 2 Lebenspunkte-Karten
  - 30 Aktionskarten
- 2 Heldenmarken „Tjalva“ und „Hilbert“
- 4 Schicksalspunkte
- 1 Liturgien-Marke
- 10 Gepackt-Marken
- 6 Körperbeherrschung-Marken
- 6 Verderbnis/Zeitmarken
- 19 Lebenspunkte/Schicksalspunkte 1er
- 3 Lebenspunkte/Schicksalspunkte 5er
- 33 Abenteuerkarten (Schiff d.v. Seelen)
- 6 Belohnungskarten (Schiff d.v. Seelen)
- 24 Schergenkarten (Schiff d.v. Seelen)
- 25 Sonstige Karten (Schiff d.v. Seelen)
- 49 Abenteuerkarten (Wald ohne Wiederkehr)
- 4 Belohnungskarten (Wald ohne Wiederkehr)
- 22 Schergenkarten (Wald ohne Wiederkehr)
- 13 Sonstige Karten (Wald ohne Wiederkehr)
- 11 Abenteuerkarten (Das Steinerne Schiff)
- 12 Hinderniskarten (Das Steinerne Schiff)
- 8 Koboldzwangskarten (Das Steinerne Schiff)
- 2 Schergenkarten (Das Steinerne Schiff)

## Deckkonstruktion

Die Heldendecks von Hilbert aus Auen und Tjalva Garheltdottir dürfen entsprechend der Regeln aus dem **Aventuria-Regelheft** selbst gebaut werden. Benutzt hierfür die Tabellen auf der Rückseite ihrer Talentkarten, oder die unten aufgeführte Tabelle.

	PG	TK
		
 Leichte Nahkampfwaffe	4	6
 Mittlere Nahkampfwaffe	2	6
 Schwere Nahkampfwaffe	0	2
 Leichte Fernkampfwaffe	4	4
 Mittlere Fernkampfwaffe	2	4
 Schwere Fernkampfwaffe	0	2
 Leichte Rüstung	2	4
 Mittelschwere Rüstung	0	4
 Schwere Rüstung	0	0
 Ausrüstung	4	4
 Vorteil	6	6
 Talent	6	6
 Leichter Zauber	0	0
 Komplexer Zauber	0	0
 Leichte Liturgie	12	0
 Komplexe Liturgie	8	0
 Freie Aktion	6	8



Lebenspunktmarke



Abenteuermarke



Verderbnismarke



Liturgiemarke



Gepackt-Marke



Körperbeherrschungsmarke

# Neue Regeln

Mit dieser Erweiterung werden einige neue Regelmechanismen eingeführt. Nur ein einziger davon betrifft den Duellmodus, die restlichen müssen nur beim Abenteuermodus beachtet werden. Aber seid beruhigt, alle sind ausnahmslos einfach und intuitiv gestaltet.

## Gruppenkarten

Bei Gruppenkarten handelt es sich um spezielle Karten, die im Abenteuermodus von der gesamten Gruppe genutzt werden können. Auf der Gruppenkarte ist jeweils eine Bedingung angegeben, die definiert, wann die Karte eingesetzt wird. Danach tritt die angegebene Auswirkung ein. Gruppenkarten können entweder obligatorisch sein, d.h. man muss sie anwenden, sobald die angegebene Bedingung erfüllt ist, oder die Anwendung kann freiwillig sein.

Sollte die Karte freiwillig anwendbar sein, wird von der Heldengruppe gemeinsam entschieden, ob der Spieler, dessen Held die Bedingung erfüllt, die Karte anwenden soll. Im Abenteuer ist vermerkt, wann die Gruppenkarte ausgelegt wird. Es handelt sich daher um eine **Abenteuerkarte**.



## Kampfumgebung

Je nachdem, an welchem Ort ein Kampf ausgetragen wird, kann sich dessen Umgebung stark auf den Kampfverlauf auswirken. Dies wird mithilfe von Sonderregeln dargestellt, die nur für diesen Kampf gelten und deshalb auf einer Kampfumgebungs-Karte aufgeführt sind. Einige Gegner sind vielleicht schwieriger zu treffen oder lassen sich gar nicht angreifen, oder die Helden erhalten verschiedene Boni und Malus auf ihre Würfelwürfe, um nur einige Beispiele zu nennen.

Kampfumgebungs-Karten sind **Abenteuerkarten**.

Falls ein Kampf über Kampfumgebungs-Regeln verfügt, so wird die dazugehörige Karte bei Kampfbeginn ausgelegt – dies wird auch in der Beschreibung des Kampfes ausdrücklich erwähnt. Die Kampfumgebung gilt nur für diesen Kampf und wird bei Kampfbeginn ausgelegt.



## Liturgien

Hierbei handelt es sich um einen neuen Kartentyp, der in der linken unteren Ecke jeder Aktionskarte in Textform angegeben wird. Nur Geweihten wie Hilbert aus Auen steht dieser Kartentyp zur Verfügung. Ebenfalls links unten in der Ecke ist die Kategorie der Karte als Symbol angegeben.

Dies ist lediglich für die Konstruktion von eigenen Decks relevant. In der Tabelle zur Deckkonstruktion (siehe linke Seite) sind die Liturgien (leichte und komplexe) bereits angegeben. Ansonsten sind Liturgien mit Zaubern komplett identisch. Sie werden ebenfalls meist über eine Probe auf den Magie-Wert



abgehandelt und können teilweise als Angriff eingesetzt werden. Die Unterscheidung zu Zaubern besteht also darin, welche Helden sie jeweils einsetzen können.

Die dem Spiel beiliegende **Liturgiemarke** kann dazu verwendet werden, die Anwendung von Hilberts Heldenfertigkeit „Geweiht“ auf der entsprechenden Karte zu markieren.

## Negative Aktionskarten – Karten einmischen

Einige Gegner verfügen ab nun über zusätzliche Karten, die Helden in ihren Zugstapel mischen müssen, sobald dieser Gegner bei ihnen einen entsprechenden Spieleffekt auslöst. Welcher Spieleffekt das ist, wird auf der Karte des Gegners beschrieben – üblicherweise der Verlust von Lebenspunkten durch einen Angriff dieses Gegners.

Die einzumischenden Karten haben denselben Kartenrücken wie eine normale Aktionskarte, verfügen aber über eine andersfarbige Vorderseite. Zieht ein Held eine solche Karte zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels, so wird der auf der Karte beschriebene Spieleffekt sofort abgehandelt.

In einen Zugstapel eingemischte Karten bleiben bis zum Ende eines Abenteuers in diesem Stapel. Erst nach Abenteuerende werden sie wieder aus dem Zugstapel entfernt und abgelegt.

Es gibt unter den negativen Aktionskarten auch bleibende negative Aktionskarten. Lege diese Karten sobald du sie gezogen hast, direkt an deine Heldenkarte an, um die Auswirkungen kenntlich zu machen. Sie bleibt bis zum Ende des Aktes bestehen und wird danach zurück in das Aktionsdeck des Helden gemischt. Erst nach Abenteuerende werden sie aus dem Zugstapel entfernt und abgelegt.



## Neue Schergenkarten - Tiere

In dieser Erweiterung werden neue Schlagwörter für Schergen eingeführt, die genauso funktionieren wie in der **Aventuria-Grundbox**. Eine Ausnahme hierzu bilden Schergen mit dem Schlagwort „Tier“. Diesen werden zusätzlich eine oder mehrere Unterkategorien zugewiesen, die sich in Klammern hinter dem Schlagwort befinden, z.B. *Tier (Unterirdisch, Wald)*.

Diese Unterkategorien sind keine Schlagwörter, können aber die Schergen für einen Kampf einschränken. Kommen z.B. *Tiere (Wald)* in einem Kampf vor, kommen nur Tiere in den Schergenstapel, die auch über die Unterkategorie „Wald“ verfügen. Hat ein Tier mehrere Unterkategorien, so kommt es in den Schergenstapel, sobald eine der Unterkategorien im Schergenstapel enthalten sein soll. Der Fledermausschwarm (s.u.) ist z.B. genauso Teil eines Schergenstapels, bei dem *Tiere (Wald)* enthalten sein sollen, wie in einem, der *Tiere (Unterirdisch)* enthalten soll.

## Piratenschätze

Im **Schiff der verlorenen Seelen** haben die Helden die Gelegenheit, „Piratenschätze“ zu erbeuten. Allerdings liegt auf diesen stets ein „Piratenfluch“, der gebrochen werden muss. Sobald ihr einen Piratenschatz erhalten habt, legt ihn offen vor euch aus, so dass ihr den Piratenfluch lesen könnt. Dies sind meist negative Auswirkungen, die bis zum Ende des Abenteuers gelten oder bis der Fluch mittels der unter „Fluch brechen“ angegebenen Bedingung gebrochen wird. Sobald ihr diese Bedingung erfüllt habt, dreht die Karte so, dass ihr den „Piratensegen“ lesen könnt. Dies sind positive Auswirkungen, die für den Rest des Abenteuers gelten.

Am Ende des Abenteuers werden die Piratenschätze aus dem Spiel entfernt wobei jeder „Piratenschatz“, dessen Fluch gebrochen wurde, 1 Abenteuerpunkt wert ist, es sei denn, dies ist auf der Karte anders angegeben.

## Schwärme

Schwärme sind ein besonderer Gegner-Typ, der auf der jeweiligen Schergenkarte mit dem Schlagwort „Schwarm“ markiert ist.

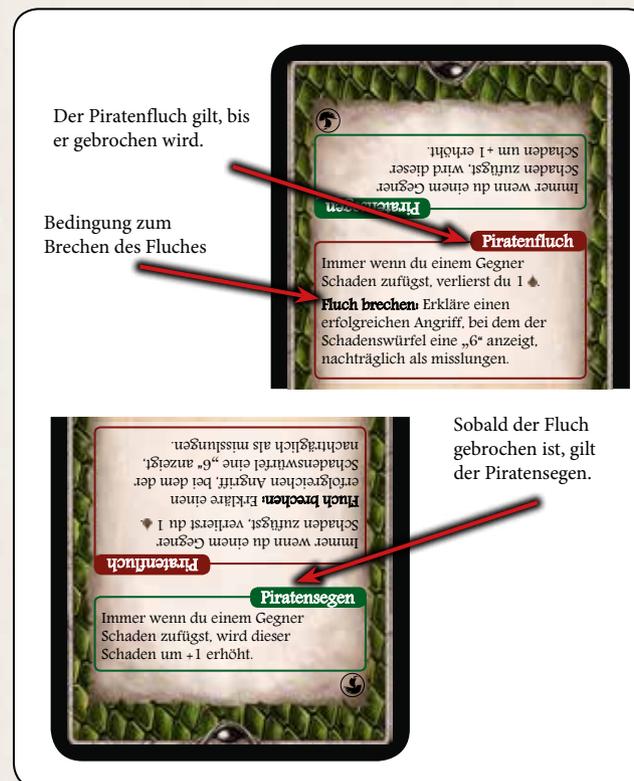
Sobald ein Schwarm ins Spiel kommt, wird eine bestimmte Anzahl  auf der dazugehörigen Karte platziert. Die Anzahl ist auf der Karte angegeben. Die  repräsentieren die Größe des Schwarms. Je mehr  auf einer Schwarm-Gegnerkarte liegen, desto größer und gefährlicher ist der Schwarm. So verfügen viele Schwärme über eine Anzahl Aktionen in Höhe ihrer aktuellen .

Ein Schwarm hat im Vergleich mit anderen Gegnern nur wenige Lebenspunkte. Allerdings wird ein



Schwarm nicht sofort ausgeschaltet, sobald seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, sondern stattdessen wird eine  entfernt und die Lebenspunkte des Schwarms werden sofort wieder auf seinen Startwert angehoben. Dabei spielt es keine Rolle, wieviel Schaden der Schwarm durch einen Angriff erhalten hat – selbst falls seine Lebenspunkte durch einen massiven Angriff auf -10 oder tiefer sinken, wird nur eine  entfernt, und anschließend werden die Lebenspunkte des Schwarms wieder auf den Anfangswert gesetzt.

Mit einem einzelnen Angriff kann man einem Schwarm maximal eine  abnehmen. Erst wenn die letzte  von einer Schwarm-Gegnerkarte entfernt wird, zählt der Schwarm als ausgeschaltet, und man erhält auch erst dann den Schicksalspunkt dafür. Dies macht den Kampf gegen Schwärme außerordentlich kraftraubend. Allerdings werden die meisten Schwärme nicht wieder in den Schergenstapel zurückgemischt, sondern werden nachdem sie ausgeschaltet wurden aus dem Spiel entfernt.



## Ein Stück DSA-Geschichte

Die DSA-1-Abenteuer „Der Wald ohne Wiederkehr“ und „Das Schiff der verlorenen Seelen“, deren Aventuria-Versionen du hier in Händen hältst, gehören zu den ersten jemals erschienenen DSA-Abenteuern und sind dadurch unzertrennlich mit der Geschichte des Schwarzen Auges und Aventuriens verknüpft.

Das DSA-3-Abenteuer „Das Steinerne Schiff“ ist ein nostalgischer Rückblick auf „Das Schiff der verlorenen Seelen“, und bei der Aventuria-Version in diesem Heft sind wir noch

einen Schritt weitergegangen und haben den „Wald ohne Wiederkehr“ ebenfalls damit verknüpft.

Falls euch nach dem Spielen dieser Aventuria-Abenteuer ein Hauch von Nostalgie überkommt, könnt ihr mit der Kaiser-Retro-Box in die Welt der ersten Edition des Schwarzen Auges zurückzukehren. Hier findet ihr zahlreiche alte Abenteuer in der Remastered Edition wieder, darunter auch „Der Wald ohne Wiederkehr“ und „Das Schiff der verlorenen Seelen“.



# Abenteuer:

## Der Wald ohne Wiederkehr

### Akt I „Der Wald“

Nostria, im Jahre 993 BF

Ihr wurdet von König Kasimir höchstpersönlich dazu auskoren, ein wertvolles Pergament zurückzuholen, auf dem der Stammbaum seiner königlichen Familie verzeichnet ist. Ohne dieses Pergament ist er nicht in der Lage, seinen legitimen Anspruch auf den Thron zu beweisen und es steht ein Bürgerkrieg zu befürchten. Um dieses Unheil abzuwenden, müsst ihr allerdings den gefürchteten Wald ohne Wiederkehr durchqueren und seinen Gefahren trotzen. Denn jenseits dieses Waldes, in der Burg Andergast, soll sich das Pergament befinden. Doch niemand scheint Genaueres über diesen verfluchten Wald zu wissen, auch wenn etliche Gerüchte die Runde machen. Ihr lasst euch von dem Geschwätz der Bauern nicht einschüchtern und brecht sofort auf.

Einige Tage später steht ihr vor einem dichten Gehölz, das trotz des schönen Wetters einen furchterregenden Eindruck macht. Knorrige Bäume säumen einen steinigen Weg, der tief in den nebelverhangenen Forst hineinführt. Kein Windhauch ist zu spüren und eine Totenstille liegt über diesem Ort, und doch habt ihr das Gefühl, als ob ihr von tausenden unsichtbaren, hasserfüllten Augen beobachtet werdet. Ihr habt den Wald ohne Wiederkehr erreicht!

Doch davon lasst ihr euch nicht abschrecken, sondern schreitet mutig voran und erreicht schon bald darauf die Hütte eines Köhlers. Als ihr euch der Hütte nähert, erscheint



ein vollbärtiger Mann, der eine Axt in seinen kräftigen Händen hält. Während er euren Fragen mit ausweichenden Antworten begegnet, schleicht sich sein Sohn in euren Rücken und fordert euch schließlich mit gezogenem Bogen dazu auf, eure Waffen fallen zu lassen.

Ein einzelner Held führt eine **Überzeugen**-Probe durch. Entscheidet euch gemeinsam, welcher Held die Probe durchführen soll.

**Kritischer Erfolg:** Als der Köhler erkennt, dass ihr nicht zu den Räufern gehört, die diese Gegend unsicher machen, begrüßt er euch freundlich. Zu eurer Unterstützung erklärt er euch die Umgebung und sagt euch, wo ihr mit einem Überfall durch Räuber rechnen müsst. Beim folgenden Kampf startet jeder Held mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe zieht jeder von euch nun eine Karte seines Zugstapels und legt sie verdeckt vor sich ab.

**Erfolg:** Als der Köhler erkennt, dass ihr nicht zu den Räufern gehört, die diese Gegend unsicher machen, begrüßt er euch freundlich und bittet euch, etwas gegen die Räuber zu unternehmen.

**Misserfolg:** Bevor ihr dem Köhler erklären könnt, dass ihr nicht hier seid, um ihn auszurauben, hat sich der Bogen seines Sohnes gelöst und einer von euch wird von einem Pfeil getroffen. Eilig zieht ihr euch zurück. Ein zufälliger Held verliert 1W6+2 🍀.

**Kritischer Patzer:** Der Köhler und sein Sohn halten euch für die gefürchteten Räuber, die den Wald unsicher machen, und greifen euch an. Da die beiden aber eigentlich harmlos sind und sich nur ihrer eigenen Haut erwehren wollen, erwidert ihr den Angriff nicht, sondern zieht euch vor ihnen zurück. Ein zufälliger Held verliert 1W6+2 🍀 durch den Axthieb des Köhlers. Ein anderer zufälliger Held verliert 1W6+2 🍀 durch den Pfeil vom Bogen seines Sohnes.

Schließlich gelangt ihr zu einem steilen Felsen, der hoch über den Wald hinausragt. An seinem Fuß findet ihr eine geräumige Höhle, in der ein zerlumpter Eremit sein Dasein fristet. Als er euch bemerkt, kommt er fröhlich auf euch zu und beginnt ungefragt damit, euch vom Wald ohne Wiederkehr zu erzählen.

Jeder Held führt eine **Sinnesschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du hörst dir die Geschichte des Eremiten an und dir fällt auf, dass er heimlich versucht, dich zu bestehen. Freundlich, aber bestimmt hältst du dir den Alten vom Leib. Nimm dir 1 🍀.

**Erfolg:** Der Eremit berichtet, dass Burg Andergast von einem Heer aus Untoten vernichtet wurde und seitdem der böse Magier Murgol dort haust und seine finsternen Pläne schmiedet.

**Misserfolg:** Nachdem euch der Eremit seine Geschichte erzählt hat und ihr euren Weg in die Tiefe des Waldes fortgesetzt habt, stellst du fest, dass er dich bestohlen hat! Decke solange Karten von deinem Zugstapel auf, bis du eine Rüstung, Waffe oder Ausrüstung ziehst. Lege diese in deine Ablage; die restlichen gezogenen Karten werden wieder in den Zugstapel zurückgemischt. Sollte in deinem Zugstapel keine Rüstung, Waffe oder Ausrüstung enthalten sein, wird stattdessen die letzte aufgedeckte Karte in deine Ablage gelegt.

**Kritischer Patzer:** Unbemerkt hat der freundliche Eremit dich ordentlich bestohlen. Decke solange Karten von deinem Zugstapel auf, bis du zwei Rüstungen, Waffen und/oder Ausrüstungen gezogen hast. Lege diese in deine Ablage. Alle anderen aufgedeckten Karten werden wieder in deinen Zugstapel zurückgemischt. Sollten in deinem Zugstapel keine zwei Rüstungen, Waffen oder Ausrüstungen enthalten sein, werden stattdessen die letzte oder die letzten beiden aufgedeckten Karten in deine Ablage gelegt.

Nach eurer Begegnung mit dem Eremiten durchquert ihr weiter den Wald in Richtung Burg Andergast, bis ihr schließlich an den Rand eines Knüppeldamms gelangt, der durch den trügerischen Sumpf zur Burg führt. Der Wald ohne Wiederkehr liegt hinter euch und war nicht halb so gefährlich, wie ihr gedacht habt. Doch während ihr das noch denkt, beginnen die Weidenbäume um euch herum plötzlich zum Leben zu erwachen und peitschen mit ihren Zweigen auf euch ein!

Jeder Held führt eine **Wildnisleben**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du entrinnst den umherpeitschenden Ästen der verhexten Weiden und kannst sogar noch deine Kameraden unterstützen. Jeder andere Held, der seine **Wildnisleben**-Probe nicht geschafft hat, darf seinen Würfelwurf einmal wiederholen.

**Erfolg:** Die verhexten Weiden peitschen wild um sich, sind aber immer noch an ihrem Ort verwachsen, sodass du ihnen mithilfe deiner naturkundlichen Kenntnisse aus dem Weg gehen kannst.

**Misserfolg:** Autsch! Der Wald ohne Wiederkehr zeigt sich letzten Endes doch noch von seiner gefährlichen Seite. Du verlierst 1W6 🍄.

**Kritischer Patzer:** Ein Weidenzweig peitscht dir schmerzhaft ins Gesicht und lässt dich den Knüppeldamm hinabstürzen, direkt in eine Ansammlung aus rasiermesserscharfem Elefantengras! Du verlierst 1W6+2 🍄.

**Falls mindestens ein Held einen Misserfolg oder einen Kritischen Misserfolg gewürfelt hat:** Von einer der Weiden erhebt sich zudem eine große Eule, die euch in einem weiten Bogen umkreist und auf eine Gelegenheit wartet, euch anzugreifen. Sucht die Schergenkarte „Dämonische Eule“ heraus und legt sie bereit. Sie wird beim folgenden Kampf als zusätzlicher Scherge eingesetzt.

Nachdem ihr die Weiden überwunden habt, betretet ihr den Knüppeldamm und meint bereits in einiger Entfernung die Umrisse der Burg ausmachen zu können, als sich plötzlich eine grünbraune Gestalt aus dem Sumpf erhebt und den Damm vor euch blockiert. Es handelt sich um ein riesenhaftes Sumpfmonstrum mit Klauen und Schwimmhäuten und einem gewaltigen Maul voller nadelspitzer Zähne.

Während ihr noch vor dieser Gefahr zurückweicht, tauchen hinter euch plötzlich mehrere Personen und Tiere auf. Die Räuber haben euch in eine Falle gelockt, und wie es scheint werden sie dabei von den verhexten Tieren des Waldes unterstützt. Es entbrennt ein Kampf auf Leben und Tod.

Nehmt alle „Wald ohne Wiederkehr-I“-Karten („Zeitskala“, „Monster im Sumpf“, „Kampfumgebung: Knüppeldamm“ und „Heldenaktion: Illusion bekämpfen“ (mit der Seite „Illusion durchschauen“ obenliegend)) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Räuber“ oder „Tier (Wald)“ aufweisen. Falls mindestens einem Helden die vorherige **Wildnisleben**-Probemisslungen ist, kommt die bereitgelegte Schergenkarte „Dämonische Eule“ zusätzlich ins Spiel – nach dem Platzieren der normalen Schergen wird sie rechts an die Gegnerreihe angelegt.

**Gefahrenwert:** 🍄 x 4

**Heldenaktionen:** Illusion bekämpfen

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 🍄

**Nach einer Niederlage:**

Die Räuber überwältigen euch und sperren euch in ein dunkles Loch, während sie versuchen, ein Lösegeld für euch zu erpressen. Erst Wochen später gelingt euch die Flucht, als eine andere Heldengruppe die Räuber aufspürt und vernichtend schlägt.

**Nach einem Sieg:**

Schließlich könnt ihr das Monster aus dem Sumpf mit vereinten Kräften bezwingen und es dauert nicht lange, bis auch das letzte verhexte Tier geflohen ist und der letzte Räuber besiegt zu euren Füßen liegt. Ihr durchsucht die besiegten Räuber und setzt dann rasch euren Weg fort. Es gibt noch viel zu tun!

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

Danach geht es weiter mit Akt II.



## Akt II „Die Burgruine“

Burg Andergast, im Jahre 993 BF

Während ihr euch der Burg Andergast nähert, dämmert es euch, was hier passiert ist. Die Burg liegt in Trümmern! Von den einstmals trutzigen Bauwerken der Burganlage stehen nur noch die unteren Stockwerke, und die Burgmauern sind rauchgeschwärzt von dem Feuer, das hier mehrere Tage gewütet haben muss. Dennoch stellen die Mauern immer noch ein formidables Hindernis dar, sodass euch nichts anderes übrig bleibt, als euch einen Weg durch das Torhaus zu arbeiten.

Nehmt die „Wald ohne Wiederkehr-II“-Karten zur Hand und sucht aus ihnen die „Lärm“-Karte heraus. Legt diese offen auf den Spieltisch und platziert 🍄 in Höhe 🍄 darauf.

Jeder Held führt eine **Handwerk**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Als wahrer Profi weißt du natürlich, dass man Metallteile erst einmal einölt, bevor man sie bewegt. Entferne 1 🍄 von der Karte „Lärm“.

**Erfolg:** Leise machst du dich ans Werk und findest heraus, wie sich das Fallgatter des Torhauses anheben lässt.

**Misserfolg:** Du ackerst an dem Fallgatter des Torhauses herum, ohne irgendetwas Sinnvolles zustande zu bringen. Lege 1 🍄 auf die Karte „Lärm“.

**Kritischer Patzer:** Quietsch!!! Lege 2 🍄 auf die Karte „Lärm“.

**Falls kein Held einen Erfolg erzielt hat:** Alle Helden müssen erneut eine **Handwerk**-Probe mit den oben beschriebenen Folgen durchführen.

Ihr betretet die Burg und klettert in ihren Ruinen herum. Euch fällt sofort die merkwürdige Architektur auf, aber niemand ist anwesend, der euch die Frage beantworten könnte, ob dies schon immer der Fall war oder der seltsamen Magie des Ortes zu verdanken ist. Auch hier spürt ihr die unwirkliche Stille wie eine schwere Decke auf euch lasten und fühlt euch von Tausenden hasserfüllter Augen beobachtet. Ihr wisst, dass es die verhexten Tiere sind, doch außer einigen schnell weghuschenden Schemen könnt ihr nichts Genaues erkennen.



Nach einigem Suchen stoßt ihr endlich auf etwas Brauchbares: die Waffenkammer! Hier könnt ihr euch auf die unausweichlich bevorstehende Auseinandersetzung mit den Monstern, die diese Burg inzwischen bevölkern, vorbereiten.

Jeder Held führt eine **Sinnesschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du findest einen wertvollen Gegenstand!

Decke solange Karten vom Belohnungskartendeck auf, bis du eine Rüstung, Waffe oder Ausrüstung ziehst und nimm diese zu Beginn des nächsten Kampfs als zusätzliche Karte auf die Hand. Falls dir die Karte nicht gefällt oder du sie nicht benutzen darfst (siehe hierzu auf der Rückseite deiner Talentkarte nach), darfst du sie in das Belohnungskartendeck zurückmischen und dir dafür 1 nehmen. Am Ende des Aktes wird diese Belohnungskarte so behandelt, als ob ihr sie zusätzlich vom Belohnungskartendeck gezogen hättet.

**Erfolg:** Du kannst dich erfolgreich vorbereiten. Beim folgenden Kampf startest du mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe ziehst du nun eine Karte deines Zugstapels und legst sie verdeckt vor dir ab.

**Misserfolg:** Du stolperst hilflos in den Überresten der Waffenkammer herum, ohne etwas Wertvolles zu finden. Lege 1 auf die Karte „Lärm“.

**Kritischer Patzer:** Du veranstaltest bei deiner ergebnislosen Suche einen Heidenlärm. Lege 2 auf die Karte „Lärm“.

Nach einigen Stunden ereignisloser Suche kommt ihr schließlich in die ehemalige Festhalle der Burg. Der Raum ist völlig verwüstet und sogar die Decke ist herabgestürzt. Fast scheint es, als hätten sich die letzten Verteidiger der Feste hier ihren übermächtigen Feinden gestellt. In einer Ecke findet ihr inmitten der Trümmer ein in Leder gebundenes Tagebuch mit Einträgen in einer zierlichen weiblichen Handschrift. Das Papier hat so stark gelitten, dass die Buchstaben kaum noch zu entziffern sind.

Jeder Held führt eine **Wissen**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** In dem Tagebucheintrag ist die Rede von einem schrecklichen Geheule, als ob Tausende von Geistern und Dämonen auf die Burg losgelassen worden seien. Du bist dir sicher: Burg Andergast wurde von den Mächten des Bösen zerstört. Du darfst [/2 (aufrunden)] auf die Gruppe verteilen.

**Erfolg:** Du kannst nur wenig entziffern, aber eines scheint sicher: Burg Andergast wurde von den Mächten des Bösen zerstört. Nimm dir 1 .

**Misserfolg:** Das Buch ist völlig unleserlich!

**Kritischer Patzer:** Auch wenn du nichts entziffern kannst, beschleicht dich ein mulmiges Gefühl. Welche Mächte mögen hier am Werk gewesen sein? In einem Anflug von Verzweiflung teilst du deine Einsichten mit deinen Freunden: „Wir werden hier alle sterben!“

Jeder Held muss 1 abwerfen. Sollte mindestens ein Held keinen besitzen, wird stattdessen 1 auf die Karte „Lärm“ gelegt.

Als ihr euch noch fragt, welche Schrecken hier gewütet haben mögen, vernehmt ihr ein schauriges Heulen, und ein nervenzerfetzendes Kratzen an den Türen zeugt vom baldigen Erscheinen eben dieser unheimlichen Gegner. Von einer unbekanntem Kraft gelenkt springen, kriechen und krabbeln alsdann eine große Menge von Tieren aller Größen und Formen durch die Risse und Löcher in den Wänden und der Decke direkt auf euch zu. Angeführt werden sie von einem Werwolf – einer schrecklichen magischen Kreatur, deren Biss einen fürchterlichen Fluch mit sich bringt.



Nehmt alle restlichen „Wald ohne Wiederkehr-II“-Karten („Zeitskala“, „Werwolf von Andergast“, „Kampfumgebung: Eingestürzte Festhalle“ und „Heldenaktion: Mit Silberbesteck angreifen“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Die Karten „Werwolf-Fluch“ und „Werwolf-Verfluchter“ legt ihr als zwei offene Stapel daneben. Bildet außerdem ein verdecktes Zugkartendeck aus Ereigniskarten mit den Schlagwörtern „Allgemein“ oder „Ruine“. \*

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Tier (Wald)“ oder „Tier (Unterirdisch)“ aufweisen.

**Gefahrenwert:** x 3 + Anzahl auf der Karte „Lärm“

**Heldenaktionen:** Mit Silberbesteck angreifen

**Niederlage:** Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr eine . Sobald ihr eine Anzahl in Höhe erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren. Sobald sich alle verbliebenen aktiven Helden in einen „Werwolf-Verfluchter“ verwandelt haben oder sich der dritte Held in einen „Werwolf-Verfluchter“ verwandelt, habt ihr den Kampf verloren.

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe

**Nach einer Niederlage:**

Gepeinigt und gebissen müsst ihr euch aus der Burgruine zurückziehen. Wer auch immer den magischen Fluch über diesen Ort verhängt hat, er und seine Schergen haben sich als stärker erwiesen, und ihr könnt nur hoffen, dass es irgendwann einer stärkeren Heldengruppe gelingt, dem bösen Treiben Einhalt zu gebieten.

**Nach einem Sieg:**

Die verfluchten Tiere haben keine Chance gegen euch und schließlich geht auch der Werwolf mit einem Gurgeln unter euren Hieben und magischen Einschlägen zu Boden. Nachdem ihr euch auf diese Weise erst einmal Ruhe erkämpft habt, pflegt ihr eure Wunden und schaut euch noch einmal genauer um, bis ihr schließlich eine Falltür findet, die nach unten führt!

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

Danach geht es weiter mit Akt III.

\*) Die Karte „Mysteriöse Stärkung“ aus der Grundbox ist sehr stark, wenn sie im Zusammenhang mit dem „Werwolf von Andergast“ gespielt wird, und sollte deshalb nicht mit ins Ereigniskarten-Deck aufgenommen werden.

## Akt III „Der Keller“

Burg Andergast, im Jahre 993 BF

Ihr öffnet die Falltür, die ihr im Festsaal der Burg gefunden habt, und klettert in die Tiefe hinab. Hier unten erstreckt sich ein verzweigtes System aus Gängen und Kammern. Die Luft ist klamm und riecht nach Moos. Ihr hört das leise Plätschern von Wasser und – hin und wieder – einen gequälten Schrei aus der Ferne. Nun gilt es erst einmal, sich in dieser Umgebung zu orientieren.

Jeder Held führt eine **Handwerk**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du findest eine Geheimtür, hinter der sich ein Gang verbirgt, der wichtige Teile des Kellers miteinander verbindet. Das sollte euer Vorankommen deutlich beschleunigen. Nimm dir 1 🍷.

**Erfolg:** Nach einer Weile bemerkst du, dass es hier unten Schiebewände gibt, die durch Druckplatten im Boden ausgelöst werden. Nachdem du das Funktionsprinzip herausgefunden hast, kommt ihr endlich voran, ohne weiter im Kreis herumzulaufen.

**Misserfolg:** Dieser Keller ist verhext! Immer wieder kommst du an ein totes Ende, wo eigentlich ein Durchgang hätte sein müssen. Es ist, als wären die Wände von einem gespenstischen Eigenleben erfüllt. Lege 1 🍷 ab. Falls du keine 🍷 hast, entferne stattdessen 1 🍷 von der Tischmitte aus dem Spiel.

**Kritischer Patzer:** Wie „Misserfolg“, allerdings wirst du zusätzlich noch zum Opfer einer Spiegel Falle: Jenseits einer Fallgrube erzeugt ein Spiegel die Illusion, dass sich der Gang dort fortsetzt, aber nachdem du den Sprung gewagt hast, stürzt du stattdessen in die Tiefe. Du verlierst 5 🍷.

**Falls kein Held einen Erfolg erzielt hat:** Alle Helden müssen erneut eine **Handwerk**-Probe durchführen, mit den oben beschriebenen Folgen.

Auf der Suche nach dem Pergament durchkämmt ihr die Kelleranlage und stoßt schließlich auf die Schatzkammer der Burg. Leider wurde sie bereits gewaltsam geöffnet und geplündert, aber mit etwas Glück lassen sich vielleicht noch ein paar brauchbare Dinge finden.

Jeder Held führt eine **Wissen**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Wer sagt es denn, da war doch tatsächlich noch etwas Brauchbares zu finden! Beim folgenden Kampf startest du mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe ziehst du nun eine Karte deines Zugstapels und legst sie verdeckt vor dir ab.

**Erfolg:** Leider wurden nur solche Gegenstände zurückgelassen, die mit einem Fluch belegt sind. Zum Glück kennst du dich ebenfalls mit solchen Dingen aus und lässt deshalb die Finger davon.

**Misserfolg:** Die in der Schatzkammer zurückgelassenen Gegenstände sind allesamt verflucht! Das findest du aber erst heraus, nachdem du die schmerzhafteste Bekanntschaft mit einigen magischen Fallen gemacht hast. Du verlierst 2 🍷.

**Kritischer Patzer:** Du greifst in eine Glasflasche, um einen wertvollen Granat aus ihr herauszuholen, doch als du den Edelstein berührst, schwillt deine Hand auf die doppelte Größe an! Dummerweise ist die Flasche unzerbrechlich, sodass deine Hand fürs Erste darin feststeckt und nicht mehr genutzt werden kann. Nimm die „Wald ohne Wiederkehr-III“-Karten zur Hand und suche aus ihnen die „Hand in der Flasche“-Karte heraus. Lege diese offen vor dir auf den Spieltisch. Für den Rest des Abenteuers sind die Ausdauerkosten aller Aktionskarten für dich um ① erhöht. Falls mehrere Helden einen kritischen Misserfolg erleiden, wird zufällig einer davon ermittelt, der die „Hand in der Flasche“-Karte erhält.

Ihr gelangt in den Gefängnistrakt des Kellers und stoßt dort auf die Folterkammer. Der Folterknecht wird von seinem Haustier – einem geifernden Wolf – durch ein Heulen gewarnt und ergreift eilig die Flucht. Die von ihm gefolterte Person stellt sich als Raban, der Burgvogt, heraus. Bevor er in Ohnmacht fällt, kann er euch noch berichten, dass die Burg von Murgol, dem Magier der Nacht, und seinen toten Schergen angegriffen und zerstört wurde. Murgol stand einst in Diensten des Burgherrn, hat sich jedoch gegen diesen verschworen, um seine eigene Schreckensherrschaft auszurufen. Die Bewohner der Burg wurden fast alle umgebracht. Nur eine Handvoll von ihnen wurde am Leben gelassen und eingesperrt, um sie zu foltern und aus ihnen die Geheimnisse der Burg herauszuquetschen.



Mit dem vom geflohenen Folterknecht zurückgelassenen Schlüsselbund könnt ihr nun die anderen Gefangenen befreien.

Jeder Held führt eine **Sinnesschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du bemerkst, dass es sich bei einem der Gefangenen um einen Gestaltwandler handelt und kannst ihm bei seiner Flucht einen Schlag versetzen. Der Gestaltwandler beginnt den kommenden Kampf mit 3 🍷 weniger.

**Erfolg:** Du erkennst in einem der Gefangenen einen Gestaltwandler, als dieser gerade versucht, einen von euch zu bestehlen. Solcherweise ertappt ergreift er die Flucht. Falls ihr 🍷 aus der Tischmitte entfernt habt, könnt ihr sie nun zurück legen.

**Misserfolg:** Spät, aber nicht zu spät, erkennst du in einem der gefangenen einen Gestaltwandler, als dieser gerade versucht, einen von euch zu bestehlen. Ihr habt Glück im Unglück, denn der Gestaltwandler lässt seine Beute auf der Flucht fallen.

**Kritischer Patzer:** Leider bemerkst du zu spät, dass du bestohlen wurdest. Unter den Gefangenen hat sich ein Gestaltwandler gemischt, der sich nun schleunigst mit seiner Beute aus dem Staub macht. Decke solange Karten von deinem Zugstapel auf, bis du zwei Rüstungen, Waffen und/oder Ausrüstungen gezogen hast. Lege diese in deine Ablage. Alle anderen aufgedeckten Karten werden wieder in deinen Zugstapel zurückgemischt. Sollten in deinem Deck keine zwei Rüstungen, Waffen oder Ausrüstungen enthalten sein, werden stattdessen die letzte oder die letzten beiden aufgedeckten Karten in deine Ablage gelegt.

Schließlich steht ihr vor einem dunkelhaarigen Mann von stattlicher Gestalt, der einen Vollbart und ein grünes Gewand trägt. Kein Zweifel: Dies ist Murgol, der Magier der Nacht. Mit einem schrillen Lachen löst er einen goldenen Gürtel von seiner Hüfte und wirft ihn euch vor die Füße. Die goldenen Skorpione, aus denen der Gürtel besteht, erwachen daraufhin zum Leben und versuchen, euch zu stechen. Aus der Dunkelheit treten indessen mehrere Untote hervor, um ihren Meister im Kampf gegen euch zu unterstützen.



Nehmt alle restlichen „Wald ohne Wiederkehr-III“-Karten („Zeitskala“, „Murgol, Magier der Nacht“, „Kampfumgebung: Goldene Skorpione“ und „Heldenaktion: Skorpione zertreten“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Bildet außerdem ein verdecktes Zugkartendeck aus allen Anführer-Aktionen mit den Schlagworten „Allgemein“, „Falle“, „Nekromantie“ oder „Gildenmagie“. Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abchnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Untoter“ oder „Diener“ aufweisen. Außerdem kommt die Schergenkarte „Geschwächter Gestaltwandler“ zusätzlich ins Spiel – nach dem Platzieren der normalen Schergen wird sie rechts an die Schergenreihe angelegt. Beachtet, dass der „Geschwächter Gestaltwandler“ bereits  durch die vorausgegangene **Sinnesschärfe**-Probe verloren haben kann.

**Gefahrenwert:**  x 3

**Heldenaktionen:** Skorpione zertreten

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 



### Nach einer Niederlage:

*Ihr werdet von Murgol und seinen Schergen überwältigt und in ein dunkles Verlies eingesperrt. Hin und wieder lässt der Schwarzmagier einen von euch hervorholen, um ihn zu foltern, obwohl ihr nichts wisst, was für ihn von Interesse sein könnte. Erst nach einigen Wochen gelingt es einer anderen Heldengruppe, den Magier zu besiegen und euch zu befreien.*

### Nach einem Sieg:

*Murgol, der Magier der Nacht, liegt tot zu euren Füßen und auch seine untoten Schergen konntet ihr vernichten. Ihr konntet seinen finsternen Plan vereiteln, einen Bürgerkrieg in Nostria anzuzetteln und ein Reich des Schreckens im Norden zu errichten.*

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

*Nach einiger Suche findet ihr das vermisste Pergament, verborgen im Zepter des Magiers. Mit seiner Hilfe kann König Kasimir seinen Anspruch auf den Thron von Nostria untermauern und dem Land bleibt ein verheerender Bürgerkrieg erspart. Eins ist gewiss: Ihr habt die Welt von einem schrecklichen Übel befreit und großes Leid verhindert!*

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder von euch bekommt 3 Abenteuerpunkte. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

## Kurzabenteuer: Kopfgeld

Einige Dutzend Meilen nordwestlich von Lowangen, 1024 BF Seit einigen Tagen folgt ihr der Spur von Alrik Kieselfuß, einem geisteskranken Mörder, der in Lowangen mehrere Menschen auf dem Gewissen hat, bevor er auf frischer Tat ertappt wurde. Zu aller Entsetzen gelang ihm allerdings kurz darauf die Flucht. Ohne zu zaudern habt ihr euch auf den Weg gemacht, um den gefährlichen Verbrecher seiner gerechten Strafe zuzuführen.

Ihr habt einen Steckbrief mit einer Skizze von Alriks Gesicht sowie eine Beschreibung seines ungewöhnlichen Körperbaus erhalten: seine Hände und Füße sind fast doppelt so groß wie bei einem normalen Menschen – und ihr habt die Berichte gehört, nach denen es sich bei ihm um einen Magiedilettanten handeln soll: ein Magiebegabter, der nie gelernt hat, seine Kräfte zu kontrollieren. Da er zudem geistig zurückgeblieben ist, sind seine Kräfte schwer einzuschätzen und es ist große Vorsicht geboten. Tief im Wald trifft ihr auf ein Holzfäll-

lager, über dem eine eigentümliche Stille liegt. Die Tiere des Waldes sind entweder gänzlich geflohen oder schweigend vor Schreck erstarrt. Ihr nähert euch den einfachen Holzhöhlen und werdet von einem widerlichen Gestank begrüßt. Etwas Schreckliches hat sich hier zugetragen!

Nehmt die „Kopfgeld“-Karten zur Hand und sucht aus ihnen die „Das Grauen des Waldes“-Karte heraus. Legt diese offen auf den Spieltisch.

Jeder Held führt eine **Willenskraft**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du hast Eiswasser in den Adern.

**Erfolg:** Du reißt dich zusammen, kannst aber nicht vermeiden, dass die Furcht dein Rückgrat hinaufsteigt und sich in deinem Nacken festsetzt. Lege 1  auf die Karte „Das Grauen des Waldes“.

**Misserfolg:** Der Schreck über den grausigen Anblick, der sich dir bietet, breitet sich in deinen Eingeweiden aus und wird dir für die nächsten Tage, vielleicht sogar Wochen, den Appetit verderben. Lege 2  auf die Karte „Das Grauen des Waldes“. Dein Held verliert 1 .

**Kritischer Patzer:** Der Schreck fährt dir tief in die Knochen und du musst dich übergeben. An deinem kreidebleichen Gesicht kann man erkennen, dass du diesen Ort am liebsten sofort verlassen würdest. Lege 3  auf die Karte „Das Grauen des Waldes“. Dein Held verliert 5 .

*Der grausige Fund besteht aus den Leichen der Holzfäller. Etwa zwanzig Männer und Frauen wurden auf furchterregende Weise enthauptet und zu einem grotesken Stapel*

aufgehäuft. Die Köpfe wurden ihnen hierbei nicht mit scharfem Stahl von den Leibern getrennt, sondern anscheinend mit Bärenkräften herausgerissen. Eine furchtbare Tat, die alles übertrifft, was ihr jemals zu Gesicht bekommen habt, und nur mit dem unkontrollierten Wirken großer magischer Kräfte zu erklären ist.

Ihr nehmt euren ganzen Mut zusammen, um die Verfolgung wiederaufzunehmen. Nicht auszudenken, welche abscheulichen Taten dieser Wahnsinnige sonst noch an Unschuldigen vollführen könnte. Ihr hofft, dass eine Tat von diesem Ausmaß die astralen Kräfte des Mörders so stark erschöpft hat, dass ihr leichtes Spiel mit ihm habt, wenn ihr ihn rasch genug ausfindig macht.

Zum Glück hat sich Alrik Kieselfuß keine Mühe gemacht, seine Spur zu verbergen. Ganz im Gegenteil: Er scheint sich sogar noch einen der Holzfäller geschnappt und diesen hinter sich her geschleift zu haben. Vielleicht gibt euch das die Möglichkeit, wenigstens eines der Opfer lebend aus den Fängen dieses Ungeheuers zu retten. Ihr befürchtet allerdings das Schlimmste.

Jeder Held führt eine **Wildnisleben**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du folgst der Spur ohne Probleme und kannst durch dein souveränes Auftreten dem Mumm deiner Kameraden wieder etwas Auftrieb verleihen. Nimm dir 1  und entferne 1  von der Karte „Das Grauen des Waldes“.

**Erfolg:** Du hast keine Schwierigkeiten, der Spur zu folgen. Nimm dir 1 .

**Misserfolg:** Immer wieder verlierst du die Spur aus den Augen, und nur mithilfe deiner Kameraden kannst du sie wiederaufnehmen.

**Kritischer Patzer:** Du stolperst unbeholfen durch das Dickicht und schrammst dir die Arme auf. Dein Held verliert 1W6 .

Euer Weg führt euch tiefer und tiefer ins Unterholz, bis ihr schließlich zu einem Hohlraum gelangt, der in das Dickicht geschlagen wurde. Im Inneren dieser von Zweigen und Blättern umgebenen „Höhle“ findet ihr einen weiteren Leichnam.

Auch diesem Opfer wurde auf grausame Weise der Kopf vom Rumpf getrennt, und als ihr euch die Leiche aus der Nähe anschaut, zieht sich euch der Magen zusammen und ein kaltes, beklommenes Gefühl breitet sich in euren Gliedmaßen aus. Bei dem Toten handelt es sich um niemand anderen als Alrik Kieselfuß!

Jeder Held führt eine **Sinneschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Ihr seid in eine Falle getappt! Zum Glück hattest du die ganze Zeit über schon das Gefühl, dass etwas nicht stimmt und bist deshalb gut vorbereitet. Du startest mit einer Handkarte mehr als üblich in den nächsten Kampf.

**Erfolg:** Da ist etwas in den Bäumen! Etwas Unsichtbares, das jeden eurer Schritte verfolgt.

**Misserfolg:** Du blickst wie erstarrt auf die Überreste von Alrik Kieselfuß und startest mit einer Handkarte weniger als üblich in den nächsten Kampf.

**Kritischer Patzer:** Du fühlst dich beobachtet, kannst aber nichts erkennen. Überhaupt nichts! Du startest mit einer Handkarte weniger als üblich in den nächsten Kampf und musst 1  auf die Karte „Das Grauen des Waldes“ legen.

Wie aus dem Nichts fällt eine Kreatur aus den Bäumen und landet direkt zwischen euch. Es handelt sich um einen knorrigen Geist des Waldes, ein über vier Meter großer Riese in der Gestalt eines Baumes. Und als ob das noch nicht erschreckend genug wäre, trägt das Ungeheuer einen Bart aus Wurzeln, der über und über mit dem Blut seiner Opfer bedeckt ist. Die Köpfe der Opfer hat es sich dagegen an den Haaren zusammengebunden wie eine groteske Kette um den Leib geschlungen. Die Bartwurzeln des Waldschrats zucken hin und her und greifen gierig nach euch, während er mit seinen beiden riesigen Pranken um sich schlägt.

Im selben Moment stürmen mehrere Tiere des Waldes von allen Seiten auf euch zu. Ihre leuchtend roten Augen lassen erkennen, dass ein Zauber auf ihnen liegt, und anders ließe sich ihre brutale Wildheit auch nicht erklären, mit der sie an der Seite des dämonischen Schrates auf euch losgehen.

Nehmt alle restlichen „Kopfgeld“-Karten („Zeitskala“, „Blutbart, der Waldschrat“, „Heldenaktion: „Kette abschlagen“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Tier (Wald)“ aufweisen.

**Gefahrenwert:**  x 3 + Anzahl  auf der Karte „Das Grauen des Waldes“

**Heldenaktionen:** Kette abschlagen

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 

**Nach einer Niederlage:**

Der furchterregende Waldschrat überwältigt euch, doch bevor es ihm gelingt, euch auf grausame Weise zu enthaupten, werdet ihr von einem Angehörigen des Feenvolkes entrückt und dadurch gerettet. Die nächsten Wochen verbringt ihr in der Obhut der Feen, die eure körperlichen und seelischen Wunden pflegen und euch schließlich geheilt in die Welt der Sterblichen zurück eskortieren, nachdem es einer anderen Heldengruppe gelungen ist, den Waldschrat zu vernichten.

**Nach einem Sieg:**

Es gelingt euch, den Waldschrat zu Fall zu bringen und seine tierischen Helfer in alle Winde zu zerstreuen. Ihr übergebt die kleingehackten Überreste der abscheulichen Kreatur der reinigenden Kraft des Feuers und macht euch dann an die makabre, aber notwendige Aufgabe, die abgetrennten Köpfe der Opfer zu ihren Körpern zurückzubringen und Boron-gefällig zu begraben. Nachdem ihr euer Werk vollbracht habt, fühlt ihr den beruhigenden Blick des Totengottes auf euch ruhen und euren geplagten Geistern Linderung verschaffen. Allein den Kopf des Mörders Alrik Kieselfuß bringt ihr zurück nach Lowangen, um der Bevölkerung zu beweisen, dass der Mörder keine Bedrohung mehr darstellt.

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder von euch erhält 1 Abenteuerpunkt.



# Kurzabenteuer: Selemer Wahn

Selem, 1031 BF

Dicker gelber Nebel kriecht durch die modrigen Straßen von Selem und treibt euch Tränen in Augen. Die drückende, schwüle Hitze tut ihr Übriges, um wilde Halluzinationen in eure Köpfe zu projizieren. Ihr befindet euch an einem verfluchten Ort, das ist sicher.

Ihr seid mit nach Selem gekommen, um eine verlorene Seele aufzuspüren, die es hierher verschlagen hat: die alanfanische Prinzessin Ursania. Euer Auftrag lautet, sie zurück in die schützende Obhut ihres Vaters zu bringen. Sie ist nicht wirklich eine Prinzessin, das ist euch klar, aber als einer der reichsten Händler Al'Anfas hat ihr Vater das Recht, ihr jeden beliebigen Ehrentitel zu verleihen, solange er euch nur reichlich für eure Dienste entlohnt. Auch das familiäre Verhältnis der beiden interessiert euch nur am Rande. Es ist nicht eure Angelegenheit, dass sich die „Prinzessin“ einem dubiosen selemsischen Kult in die Hände gegeben hat, um der harten Hand ihres Vaters zu entgehen. Eure Angelegenheit ist es, sie wohlbehalten wieder zurückzubringen.

Schließlich habt ihr den Tempel des Kultes gefunden, der der Göttin Marboechem geweiht ist – eine obskure Gottheit, von der ihr vorher noch nie gehört habt. Ihr zieht euch die Kapuzen tief ins Gesicht. Nun ist es erst einmal wichtig, keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen.

Jeder Held führt eine **Überzeugen**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du kannst dich erfolgreich als Novize des Kultes ausgeben und bringst sogar noch die eine oder andere nützliche Information über den Kult in Erfahrung. Nimm dir 1 🍷.

**Erfolg:** Du wirst misstrauisch beäugt, bleibst aber unbehelligt.

**Misserfolg:** Urplötzlich reißt jemand von hinten deine Kapuze herunter und ruft: „Ein Eindringling!“ Du wirst gepackt und unsanft herumgeschubst, kannst dich aber losreißen und deinen Häschern in den verzweigten Katakomben unterhalb des Tempels entrinnen. Dein Held verliert 2 🍷.

**Kritischer Patzer:** Wie beim „Misserfolg“, allerdings rammt dir zusätzlich noch jemand einen Dolch in den Leib, trifft dabei aber zum Glück keine lebenswichtigen Organe. Der Held verliert insgesamt 1W6+1 🍷.

Unterhalb des Tempelgebäudes beginnt ein unübersichtliches Netz aus Katakomben und Gängen, in denen sich Menschen, Tiere und Nicht-Menschen einem orgiastischen Treiben hingeben, das einem von Rauschkraut benebelten Fiebertraum zu entstammen scheint.

Mehr oder weniger zielsicher macht ihr euch daran, dieses unterirdische Reich auf der Suche nach der Prinzessin zu durchkämmen. Mehrere Male glaubt ihr bereits, sie gefunden zu haben, sei es als verwahrlostes, vom Rauschkraut gezeichnetes Häuflein Elend am Wegesrand oder als Teilnehmerin einer bizarren Initiationszeremonie. Aber nein, jede dieser Spuren erweist sich als Sackgasse.

Plötzlich geht ein Ruck durch den Gang, in dem ihr euch gerade aufhaltet, und der Boden beginnt zu erzittern. Was ist das?

Jeder Held führt eine **Sinnesschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du bemerkst die Fallgrube unter dir, bevor sie sich öffnet, erkennst aber auch, dass sie über die gesamte Länge des Gangs verläuft und es somit kein Entrinnen gibt. Also hältst du dich an der Wand fest und gleitest, so gut es geht, in die Tiefe hinab. Tatsächlich gelingt es dir, unbeschadet den Fuß der Grube zu erreichen, nur wirst du dort leider von einem heftigen Schlag auf den Hinterkopf begrüßt, der dich unerwartet aus der Dunkelheit ereilt. Dein Held verliert 1 🍷.

**Erfolg:** Es ist eine Falle im Boden! Gerade noch rechtzeitig kannst du dich zu einer Kugel zusammenrollen, bevor du unweigerlich in die Tiefe stürzt. Dein Held verliert 1 🍷. Nimm die oberste Karte von deinem Zugstapel und lege sie in deine Ablage.

**Misserfolg:** Dir wird buchstäblich der Boden unter den Füßen weggerissen, als der Gang über seine gesamte Länge nachgibt und eine tiefe Grube zum Vorschein kommt, in die du nun unkontrolliert hineinstürzt. Dein Held verliert 1W6 🍷. Nimm die obersten drei Karten von deinem Zugstapel und lege sie in deine Ablage.

**Kritischer Patzer:** Der Boden sackt unter dir weg und du stürzt kopfüber in die lichtlose Tiefe. Dein Held verliert 2W6 🍷. Nimm die obersten fünf Karten von deinem Zugstapel und lege sie in deine Ablage.

Als ihr wieder zu euch kommt, wisst ihr nicht, wieviel Zeit vergangen ist. Man hat euch in einem Kreis angeordnet mit Händen und Füßen an grotesken Steinstatuen festgekettet, sodass eure Gesichter nach unten und zueinander gewandt sind. Vor jedem von euch wurde auf einem kleinen steinernen Podest ein großes grünes Ei platziert, keine drei Finger von euren Gesichtern entfernt.

Aus der Dunkelheit hinter euch hört ihr ein Zischen, Heulen und Knurren wie von Hunderten eingepferchten Kreaturen. Über diesen Lärm hinweg vernehmt ihr plötzlich eine Stimme: „Ich sehe, ihr seid alle wieder wach. Ich grüße euch, Fremde! Mein Name ist Chonkean, genannt ‚Das Kind der Göttin‘. Meine Aufgabe: zu Dienen. Wem diene ich? WEM – DIENE – ICH?!? Der Göttin. Marboechem, so lautet ihr Name. Sie ist noch jung und muss gefüttert werden, wie ein kleines, süßes Küken. Ihr werdet ihrer ersten Brut als Wirtskörper dienen. Und vielleicht ... vielleicht wird einer von euch sogar vom Schicksal auserkoren. Als Wirt eines mächtigen Basilisken, eines Avatars und Sendboten der GÖTTIN!“ Die Eier vor euch beginnen sich zu bewegen...



Jeder Held führt eine **Willenskraft**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Entschlossen stemmst du dich gegen die Ketten. Du startest mit einer Handkarte mehr als üblich in den nächsten Kampf.

**Erfolg:** Dieser Chonkean hat eindeutig den Verstand verloren. Ein bisschen mulmig wird dir beim Anblick des vor deinen Augen hin und her wackelnden Eis allerdings schon ...

**Misserfolg:** Obwohl du dich mit aller Macht gegen die Ketten stemmst, kannst du dich nicht befreien. Du startest mit einer Handkarte weniger als üblich in den nächsten Kampf.

**Kritischer Patzer:** Die Panik vor dem, was dir bevorsteht, lässt dich wild gegen deine Fesseln aufbauen, aber ohne Erfolg. Du startest mit zwei Handkarten weniger als üblich in den nächsten Kampf.

Die Eier vor euren Gesichtern platzen auf und kleine Schildkrötenköpfe lugen daraus hervor, um euch neugierig zu mustern. Ein enttäushtes Kreischen hinter euch macht euch klar, dass dies nicht das von eurem Gastgeber erhoffte Ergebnis ist. Wieder einmal zeigt sich, wie tief die Wahnvorstellungen werden können, die eine getriebene Seele in Selem erwarten. Das Rasseln von Ketten und ein herannahendes Hecheln, Knurren und Schlurfen lässt euch allerdings nichts Gutes ahnen. Es sieht ganz so aus, als hätte dieser Wahnsinnige die eingepferchten Kreaturen freigelassen, darunter auch einen mörderisch großen Krakenmolch, dessen Tentakel sich nun um eure Beine wickeln.

„Nun gut, dann müssen nun eben alle sterben!“, kreischt Chonkean und beginnt auf euch einzuschlagen.

Nehmt alle „Selemer Wahn“-Karten („Zeitskala“ , „Chonkean, der Achaz“, „Krakenmolch von Selem“, „Kampfumgebung: Animosität“, „Helden-Aktion: Ketten sprengen“ sowie die „Angekettet“-Karte) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ oder „Tier (Meer)“ aufweisen.

**Gefahrenwert:** 🍄 x 5

**Heldenaktionen:** Kette sprengen

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 🍄

**Nach einer Niederlage:**

Der Krakenmolch setzt euch übel zu, sodass ihr mit euren schwer verwundeten Kameraden flüchten müsst. Zum Glück sind die Kreaturen in diesen Albtraum-Katakomben zu sehr damit beschäftigt, sich gegenseitig zu zerfleischen, als dass sie eurer kleinen, versprengten Gruppe den Garaus machen könnten. Nach stundenlangem Umherirren im unterirdischen Labyrinth von Selem gelingt euch schließlich die Flucht. Was aus der Prinzessin geworden ist, werdet ihr wohl nie erfahren.



**Nach einem Sieg:**

Ihr befreit euch aus euren Ketten und erschlagt den verdammten Krakenmolch. Über und über besudelt mit dem Blut und Gedärm eurer Feinde krabbelt ihr, halb dem Wahnsinn nahe, aus diesen unterirdischen Albtraum-Katakomben heraus und findet einen unzugänglichen Hohlraum, in dem ihr euch verbarrikadieren und eure Wunden versorgen könnt. Dort findet ihr auch die gesuchte Prinzessin Ursania, schwer gebeutelt und am Ende ihrer Kräfte. Stumm und kraftlos lässt sie sich von euch aus Selem abtransportieren und zu ihrem Vater zurückbringen. Ihr werdet wohl nie erfahren, was ihr dort unten Schreckliches widerfahren ist.

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

Jeder von euch erhält 1 Abenteuerpunkt.



# Abenteuer:

## Das Schiff der verlorenen Seelen

### Akt I „Das Enterkommando“

Perlenmeer, südöstlich von Maraskan, im Jahre 994 BF

Ihr seid als Teil einer großen Expedition des Handelshauses Stoorrebrandt an Bord der „Königin von Festum“ unterwegs in Richtung Süden, als sich am Horizont das schwarze Segel einer Dämonenarche zeigt. Diese Schiffe werden in regelmäßigen Abständen vom Zauberkönig Morda entsandt und haben die Aufgabe, einen schwarzen Diamanten nach Aventurien zu tragen. In ihm sind die Seelen der Verdammten eingeschlossen, die sich dem Dienst an Morda verschrieben haben, und immer wenn ein Schwarzer Diamant Aventurien erreicht, errichtet er ein Dämonennest für das Böse. Das muss um jeden Preis verhindert werden! Ihr macht euch bereit, das unheilbringende Schiff mit einem Beiboot abzufangen und die Expedition mit eurem Leben zu verteidigen.

Nun aber, als ihr mit eurem kleinen Ruderboot am glitschigen Vorderdeck der gewaltigen Dämonenarche festmacht, die zudem unangenehm hin und her schaukelt, seid ihr euch eurer Sache nicht mehr so sicher ...

außerdem einen Piraten, der mit einem großen Nagel durch die Stirn an den Hauptmast genagelt wurde. Plötzlich stößt er ein heiseres Krächzen aus, dem ein Chor aus tierischen und bestialischen Lauten aus dem Schiffsrumpf antwortet. Untote! In einer Geste nachträglicher Genugtuung schlägt ihr dem Piraten den Kopf vom Rumpf. Eure nächsten Gegner werden sich nicht so einfach besiegen lassen, das ist sicher.

Durch einen Einstieg im Achterdeck steigt ihr in das Schiffsinnere hinab. Die Gänge und Kammern sind eng und muffig, und im Licht eurer Öllampen erkennt ihr, dass die Luft mit feinen Staub- und Algenpartikeln durchsetzt ist, die mit jedem Atemzug in eure Lungen geraten. Ihr tut gut daran, euch nicht länger als unbedingt nötig an Bord dieses dämonischen Schiffes aufzuhalten.

Unvermittelt stoßt ihr auf das Waffenarsenal des Schiffs: ein großer Raum, in dem sich eine unüberschaubare Menge an Krakoniern, Ziliten und untoten Piraten aufhalten. Einer der Krakonier, der gerade dabei ist, seine Waffen einzufetten, blickt zu euch auf ... und schaut durch euch hindurch! Obwohl ihr für ihn deutlich zu erkennen sein müsstet, scheint er euch nicht bemerkt zu haben.

„Pssst! Hier herüber!“, hört ihr ein Flüstern neben euch. Ihr folgt vorsichtig der Aufforderung in die Segelkammer des Schiffs. Dort seht ihr eine kleine, hutzelige Gestalt in Ölleidung und einem Zweispitz, die mit einem Federkiel in einem dicken alten Buch herumkritzelt und dabei Pfeife raucht. Ihr habt den Klabautermann des Schiffes gefunden, und an seinem pfiffig-höhnischen Gesichtsausdruck könnt ihr erkennen, dass er euch nicht unmittelbar böse gesonnen ist.



Nehmt alle „Schiff der verlorenen Seelen-I“-Karten und sucht die „Seekrank“-Karten heraus. Jeder Held führt eine **Körperbeherrschung**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du springst an Bord wie ein watschlechter Seemann und bist frohen Mutes. Nimm dir 1 .

**Erfolg:** Etwas wackelig, aber voller Entschlossenheit setzt du deinen Fuß auf das Schiffsdeck und schreitest langsam und vorsichtig voran.

**Misserfolg:** In deinem seekranken Zustand gleitest du mehrmals auf dem algenbewachsenen Schiffsdeck aus und ziehst dir üble Schrammen zu. Das kann ja heiter werden. Dein Held verliert 1  und erhält eine Karte „Seekrank“.

**Kritischer Patzer:** In einem Anfall schwerer Seekrankheit torkelst du unsicher auf dem Schiffsdeck herum und bemerkst zu spät, dass das Rahsegel in einem plötzlichen Windstoß herumschlägt – direkt in dein Gesicht! Dein Held verliert 5  und erhält eine Karte „Seekrank“.

Ihr werdet von einer schaurigen Szenerie begrüßt. Die Galiionsfigur am Bug stellt ein scheußliches Wesen dar – eine Mischung aus einem Menschen und einer zähnefletschenden Echse –, und zwischen dem Algenbewuchs könnt ihr weitere abscheuliche Schnitzereien erkennen. Ihr bemerkt

Nehmt alle „Schiff der verlorenen Seelen-I“-Karten und sucht die „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ heraus. Jeder Held führt eine **Überzeugen**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Der Klabautermann mag dich so sehr, dass er dir einen seltenen Klabautermann-Segen verleiht. Du darfst 2  auf die „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ legen.

**Erfolg:** Du bist dem Klabautermann sympathisch und er beschließt, dir bei deinen Unternehmungen ein bisschen unter die Arme zu greifen. Du darfst 1  auf die „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ legen.

**Misserfolg:** Der Klabautermann verzieht bei deinem Anblick das Gesicht. Du spürst einen kleinen Stich in deinem Herzen. Du musst 1  abgeben. Hast du keinen , so wird stattdessen 1  von der Tischmitte dauerhaft aus dem Spiel entfernt.

**Kritischer Patzer:** Du regst den Klabautermann mit deiner Dummheit dermaßen auf, dass er dir einen Streich spielt und dir etwas Wertvolles stiehlt. Du musst die oberste Karte deines Zugstapels für den Rest des Aktes aus dem Spiel entfernen.

Der Klabautermann blickt euch mit freundlichem Spott an: „Ich habe euch vor den Blicken dieser Grobiane verborgen, damit wir ein lustiges Spiel spielen können. Ich stelle jedem von euch eine Rätselaufgabe, und wenn er sie richtig beantwortet, verrate ich ihm eines der vielen Geheimverstecke, in denen die Piraten ihre Beute versteckt haben. Also los geht's!“

Nehmt alle „Schiff der verlorenen Seelen-I“-Karten und sucht die „Wasser-zu-Eis-Elixier“-Karte heraus. Mischt außerdem die Sonderkarten mit der Aufschrift „Piratenschatz“ und bildet daraus ein Zugkartendeck. Jeder Held führt eine **Wissen**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Es gelingt dir nicht nur, die Rätselaufgabe des Klabauteermanns erfolgreich zu beantworten, du kannst ihm zudem noch eine eigene Rätselaufgabe beibringen, wofür er dir sehr dankbar ist. Du darfst eine Piratenschatz-Karte ziehen. Außerdem bekommen die Helden das Wasser-zu-Eis-Elixier, falls mindestens einer von ihnen einen kritischen Erfolg erzielt hat. Das Elixier gibt es nur einmal, egal wie viele kritische Erfolge erzielt wurden!

**Erfolg:** Du kannst das Rätsel des Klabauteermanns beantworten und er verrät dir dafür ein Versteck der Piratenschätze. Du darfst eine Piratenschatz-Karte ziehen.

**Misserfolg:** Du scheiterst an deiner Aufgabe und der Klabauteermann lacht dich aus.

**Kritischer Patzer:** Der Klabauteermann behandelt dich mit großer Zuvorkommenheit, doch das ist nur ein Trick, denn in Wirklichkeit hasst er dich abgrundtief und stiehlt dir deshalb etwas Wertvolles! Du musst die oberste Karte seines Zugstapels für den Rest des Aktes aus dem Spiel entfernen.

Jeder Held, der die Probe bestanden hat, darf das Ratespiel fortsetzen, indem er eine zweite **Wissen**-Probe durchführt und das dazugehörige Ergebnis ausführt. Danach ist aber Schluss – zu mehr als zwei Ratespielen hat der Klabauteermann keine Lust.

„So, genug gespielt“, sagt der Klabauteermann unvermittelt. „Es ist Zeit für den Ernst des Lebens. Der einzige Weg tiefer in das Schiff hinein führt über eine Leiter im Waffenarsenal. Ihr wisst, was das bedeutet.“ Er schnippt mit dem Finger und löst sich daraufhin in Luft auf.

Hinter euch hört ihr ein überraschtes Grunzen. Dort stehen mehrere Mannschaftsmitglieder, die euch erschrocken anlotzen. Bevor ihr reagieren könnt, haben sie Alarm geschlagen und es entbrennt ein wilder Kampf.

Nehmt alle restlichen „Schiff der verlorenen Seelen-I“-Karten („Zeitskala“, „Piratenkapitän Rammbock Ramses“ und „Kampfumgebung: Waffenarsenal“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Nehmt außerdem alle Ereigniskarten mit dem Schlagwort „Schiff“ oder „Allgemein“ zur Hand und bildet daraus ein Zugkartendeck.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen sowohl das Schlagwort „Untoter“ als auch „Pirat“ aufweisen. Außerdem dürfen Schergenkarten mit dem Schlagwort „Amphibie“ und die Schergenkarten „Quälgeister“ zum Einsatz kommen.

**Gefahrenwert:**  x 5

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 

### Nach einer Niederlage:

Mit letzter Kraft könnt ihr von der Dämonenarche fliehen. Hoffentlich hat das nächste Enterkommando mehr Erfolg als ihr.

### Nach einem Sieg:

Selbst mit abgetrennten Gliedmaßen und mit Pfeilen gespickt drängen die Untoten immer weiter auf euch ein, bis ihr sie schlussendlich doch in einem zähen Kampf niederbringen konntet. Ob dies allerdings ausreichen wird, die zum ewigen Dienst an Morda verfluchte Mannschaft für immer loszuwerden, wagt ihr zu bezweifeln.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Falls ihr das „Wasser-zu-Eis-Elixier“ sowie „Piratenschätze“ und/oder Marken auf der „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ in eurem Besitz habt, dürft ihr diese in den nächsten Akt übernehmen.

Nach einer kurzen Verschnaufpause durchsucht ihr eure Gegner, könnt den Schwarzen Diamanten aber leider nicht finden. Wie erwartet müsst ihr tiefer in die Eingeweide dieses schrecklichen Schiffes vordringen.



## Akt II „Die Eingeweide der Dämonenarche“

Spielt ihr den zweiten Akt, ohne vorher den ersten gespielt zu haben, so beginnt ihr diesen Akt mit 40 Lebenspunkten , aber ohne Belohnungskarten oder Atempause-Aktionen aus dem vorherigen Akt nutzen zu können.

Habt ihr zuvor den ersten Akt gespielt und aus diesem das „Wasser-zu-Eis-Elixier“ sowie „Piratenschätze“ und/oder  auf der „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ in eurem Besitz, so dürft ihr diese Karten in diesen Akt übernehmen.

Über die Leiter im Waffenarsenal gelangt ihr zu einer Wendeltreppe, die tiefer hinab in das Innere des Schiffs führt. Die

drückende, schwüle Luft macht euch das Atmen schwer, und hinter jeder Ecke könnte ein Monster lauern – sei es ein untoter Pirat, ein schuppiger Krakonier oder eine andere Ausgeburt des Schreckens. Ihr könnt die Präsenz des Schwarzen Diamanten deutlich spüren, so nah seid ihr ihm.

Nach einer Weile gelangt ihr in einen seltsamen Raum, dessen Wände sich bewegen lassen, und bevor ihr euch verseht, schließt sich die Wand hinter euch. Nun gibt es keinen Weg mehr zurück, nur noch den Weg nach vorne!

Mit grimmigen Gesichtern setzt ihr euren Weg fort und steht bald darauf in einem anderen Raum, dessen Boden knietief mit Wasser bedeckt ist. Über den ganzen Raum verteilt hängen große Glaskugeln an Seilen befestigt von der Decke

herab. In den Gefäßen könnt ihr allerlei Gewürm erkennen: Krebse, Spinnen, Molche, Seeigel und verschiedene Insekten. All diesen Tieren ist gemein, dass sie hochgradig giftig und aggressiv sind, und ihr langer Aufenthalt als Gefangene in den Glaskugeln hat sicher nichts zu ihrer Beruhigung beigetragen.

Da euer Rückweg versperrt ist, arbeitet ihr euch vorsichtig durch dieses Kugellabyrinth hindurch, sorgsam darauf bedacht, keine der äußerst brüchigen Kugeln zu berühren. Dies wird zusätzlich dadurch erschwert, dass die Glaskugeln hin und her zu schwingen beginnen, sobald ihr euch ihnen nähert. Die eingesperrten Gifttiere scheinen hungrig zu sein ...

Nehmt alle „Schiff der verlorenen Seelen-II“-Karten und sucht die Karte „Gewürm“ heraus. Jeder Held führt eine **Heimlichkeit**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Scheinbar mühelos durchquerst du den Raum, ohne eine einzige Kugel zu berühren. Du erhältst 1 🍀.

**Erfolg:** Vorsichtig schreitest du voran, kannst es jedoch nicht vermeiden, eine der Kugeln zu berühren, die daraufhin sofort zerbricht und ein unangenehmes Kriechgetier in das Wasser neben dir platschen lässt. Du beeilst dich, diesen Raum rasch hinter dir zu lassen. Es wird eine ☒ auf der Karte „Gewürm“ platziert.

**Misserfolg:** Du gibst dir größte Mühe, kannst aber nicht vermeiden, mehrere Kugeln zu berühren, die allesamt in einer Scherbenwolke zerplatzen und giftiges Getier in die Freiheit entlassen. Ein wespenähnliches Insekt sticht dir in den Arm, bevor du es erschlagen kannst, die anderen fliehen in die Dunkelheit. Dein Held verliert 1W6 🍀. Es werden zwei ☒ auf der Karte „Gewürm“ platziert.

**Kritischer Patzer:** Unbeholfen stolperst du durch den Raum und um dich herum zerplatzen die Glaskugeln. Eine davon direkt in deinem Gesicht! Ein Skorpion, der in der Kugel eingesperrt war, sticht mit seinem Stachel in deinen Arm. Dein Held verliert 1W6+4 🍀. Es werden drei ☒ auf der Karte „Gewürm“ platziert.

Nachdem ihr diesen fürchterlichen Raum hinter euch gelassen habt, steht ihr unversehens im nächsten Albtraum. Dieser hier besteht aus zwei tiefen Bassins, die nur durch einen schmalen Steg voneinander getrennt sind. Im linken Bassin schwimmt ein ganzes Rudel hungriger Haie und im rechten Bassin eine unüberschaubare Menge an Piranhas. Die einzige Überquerungshilfe zur anderen Seite des Raums besteht in Form einer sogenannten „Hosenboje“: ein hosenförmiges Stück Segeltuch, das an einem Seilzug befestigt ist, der über den gefährlichen Bereich hinwegführt. Um diesen halbwegs gefahrlos zu überqueren, müsst ihr nacheinander von euren Kameraden mit dem Segeltuch über das Bassin geschwungen werden.



Falls die Spieler die Karte „Wasser-zu-Eis-Elixier“ in ihren Besitz gebracht haben, wird diese nun abgelegt. Die Helden gießen das Elixier in ein Bassin ihrer Wahl. Jeder Held, der später in dieses Bassin fallen würde, übersteht seine Reise stattdessen schadlos.

Jeder Held führt für den Helden links von sich eine **Handwerk**-Probe durch. Nimmt nur ein einzelner Held am Abenteuer teil, darf er für sich selbst würfeln, die Probe ist jedoch um 2 Punkte erschwert.

**Kritischer Erfolg:** Mit sicherer Hand ziehst du an den Seilen und dein Kamerad gleitet völlig unbehelligt über den Gefahrenbereich hinweg. Zur Belohnung bekommt dein Held 1 🍀.

**Erfolg:** Gar nicht so einfach, diese Hosenboje ordnungsgemäß zu bedienen, aber nach etwas Übung gelingt es dir letztlich doch, deinen Kameraden über den Gefahrenbereich hinwegzuziehen.

**Misserfolg:** Du verwechselst die Seile und mit einem Mal sinkt dein Kamerad in der Mitte des Weges herab und fällt aus der Hosenboje in eines der beiden Becken. Wirf einen W6: Bei einer 1-3 fällt der transportierte Held in das Haifischbecken, bei einer 4-6 in das Piranhabecken. Der Held muss sofort eine **Körperbeherrschung**-Probe durchführen. Im Piranha-Becken verliert er bei einer gelungenen Probe 1W6 🍀 und bei einer misslungenen Probe 2W6 🍀. Im Haifisch-Becken verliert er bei einer gelungenen Probe keine Lebenspunkte und bei einer misslungenen Probe 1W6+5 🍀.

**Kritischer Patzer:** Eines der Seile reißt! Du versuchst noch, deinen Kameraden aufzufangen, aber du verlierst die Balance und ihr stürzt beide in eines der Bassins. Es tritt der gleiche Effekt ein wie bei einem Misserfolg für den transportierten Helden und zusätzlich (unter Umständen zum zweiten Mal) für den Helden, der die Hosenboje bedient hat.

Nach diesem unschönen Erlebnis hofft ihr inständig, es nun endlich überstanden zu haben, aber wie üblich kommt alles anders. Gerade als ihr den nachfolgenden Raum durchquert habt und an einer geschlossenen Tür rüttelt, die den einzigen Ausweg darstellt, öffnet sich eine Klappe in der Außenwand des Schiffes und ein gewaltiger Schwall Wasser ergießt sich in den Raum. Der Wasserspiegel beginnt unaufhaltsam zu steigen und spült in die Räume hinüber, die ihr bereits durchquert habt. Während ihr versucht, die Tür mit aller Macht aufzubrechen, bemerkt ihr, dass das Gewürm aus den Glaskugeln mit dem Wasser in den Raum geschwemmt wird.

Nehmt alle restlichen „Schiff der verlorenen Seelen-II“-Karten („Zeitskala“, „Kampfumgebung: Wassereinbruch“, „Heldenaktion: Leck abdichten“ und „Heldenaktion: Tür öffnen“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt 3 🍀 auf die Karte „Kampfumgebung: Wassereinbruch“.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abchnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Tier (Meer)“ oder „Tier (Unterirdisch)“ aufweisen. Außerdem kommen die Schergenkarten „Quälgeister“ zum Einsatz. An diesem Kampf nimmt kein Anführer teil. **Das Ergebnis „Flucht“ in den Aktionstabellen der Tiere wird stattdessen als „Nichts“ behandelt.**

**Gefahrenwert:** 🍀 x 6

**Heldenaktionen:** Leck abdichten, Tür öffnen

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr die Tür am Ende des Raums geöffnet habt.

**Belohnung:** Für die Bewältigung dieses Kampfes gibt es keine Belohnung.

#### Nach einer Niederlage:

Es hilft alles nichts, ihr kommt hier nicht weiter. Also entschließt ihr euch notgedrungen für die einzige Möglichkeit, die euch noch bleibt, die Dämonenarche zu verlassen: durch das Loch in der Außenwand nach oben tauchend. Ohne den Schwarzen Diamanten und am Ende eurer Kräfte müsst ihr zur „Königin von Festum“ zurückkehren und dem nächsten Enterkommando das Feld überlassen.

#### Nach einem Sieg:

Im letzten Moment gelingt es euch, diese verfluchte Tür zu öffnen. Die Lösung besteht darin, zunächst die andere Tür zu verschließen, durch die ihr den Raum betreten habt. Nachdem ihr dies bewerkstelligt habt, lässt sich die Tür vor euch problemlos öffnen, und mit einem Schwall Wasser werdet ihr in den Raum dahinter geschwemmt. Zum Glück erwartet euch dort keine weitere Falle, sondern eine Leiter, die wieder nach oben führt.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Falls ihr noch „Piratenschätze“ und/oder 🍀 auf der „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ in eurem Besitz habt, dürft ihr diese in den nächsten Akt übernehmen.

Ihr erklimmt die Leiter und gelangt in eine enge Schiffskabine, die nur über eine einzelne Tür mit dem Rest des Schiffes verbunden ist. Nachdem ihr diese Tür verrammelt habt, legt ihr eine kurze Rast ein, bevor ihr eure Mission fortsetzt – tiefer hinein in die bislang unerforschten Bereiche des Schiffes.

## Akt III „Der Dämonendiamant“

Spielt ihr den dritten Akt, ohne vorher den ersten gespielt zu haben, so beginnt ihr diesen Akt mit 40 Lebenspunkten (♣), aber ohne Belohnungskarten oder Atempause-Aktionen aus dem vorherigen Akt nutzen zu können.

Habt ihr zuvor den ersten und/oder den zweiten Akt gespielt und aus „Piratenschätze“ und/oder ☹ auf der „Gruppenkarte: Ein guter Tipp“ in eurem Besitz, so dürft ihr diese Karten in diesen Akt übernehmen.

Nachdem ihr eine Weile durch das Schiff gewandert seid, könntet ihr schwören, inzwischen jeden Winkel erkundet zu haben, doch immer noch fehlt von dem Schwarzen Diamanten jede Spur.

Einen weiteren Dämpfer erhält eure Moral durch die unverändert große Zahl an Besatzungsmitgliedern, die sich in der Dämonenarche aufhalten. Ein genauer Blick offenbart, dass es sich um dieselben untoten Piraten handelt, gegen die ihr bereits gekämpft habt, und auch die Fischmenschen machen den Eindruck, als hättet ihr ihre Zahl in keiner Weise reduziert. Das lässt weitere Kämpfe reichlich sinnlos erscheinen: der Fluch, der auf diesem Schiff und seinen Besatzungsmitgliedern liegt, ist so stark, dass sie immer wieder zurückkehren würden, während euch allmählich die Kräfte ausgingen. Ihr habt nur eine Chance: Ihr müsst den Schwarzen Diamanten finden und zerstören. Nur so wird es euch gelingen, aus diesem Teufelskreis auszubrechen.

Also geht ihr einer offenen Konfrontation aus dem Weg und versteckt euch im sogenannten „Kabelgatt“, in dem die Schiffstau untergebracht sind, um einer Patrouille eurer Feinde zu entgehen.

Jeder Held führt eine **Heimlichkeit**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du verhältst dich mucksmäuschenstill. Diese hirnlosen Untoten und ihre Fischmenschen-Freunde haben keine Chance, dich jemals zu finden! Nimm dir 1 ☹.

**Erfolg:** Du versteckst dich erfolgreich vor deinen Feinden.

**Misserfolg:** Es gelingt dir zwar, den Blicken der Mannschaft zu entgehen, aber dafür bietet dein Versteck eine andere Überraschung: Flöhe und Zecken, die dich mit ihren Bissen piesacken. Dein Held verliert 1 ♣.

**Kritischer Patzer:** Du wirst von einer giftigen Spinne gebissen und dein Held verliert insgesamt 1W6+1 ♣.

*Es gelingt euch, einen Kampf zu vermeiden, aber auf Dauer kann es so nicht weitergehen. Wo ist nur dieser verfluchte Diamant?*

*Ihr seid schon drauf und dran, aufzugeben und die Dämonenarche unverrichteter Dinge zu verlassen, als ein Lichtschein in eine Ecke des Schiffs euer Interesse weckt. Diese Stelle der Arche ist euch bislang anscheinend verborgen geblieben.*

*Ihr könnt euren Augen kaum trauen - mit dem Ellenbogen aufgestützt auf einer Kokosmatte, abgesehen von einem Ledenschurz völlig nackt, liegt Uribert von Kieselburg, ein ehemaliger Abenteurer, dessen Ruhm so groß war, dass er sogar an eure Ohren drang. Es ist eine denkwürdige Begegnung mit diesem alten Haudegen, die euch zeigt, was euch bevorsteht, wenn ihr euch zu lange auf diesem Schiff aufhaltet.*

*Der einstmals stolze Krieger ist nun ein dicker Mann mit Halbglatze, Stoppelbart und einer riesigen roten Nase, aus der sehr lange Haare herauswachsen. In der Hand hält er einen Humpen mit billigem Fusel und neben ihm liegt ein Würfelbecher mit Würfeln. Mit glasigen Augen fordert er euch zu einem Würfelspiel auf.*

Jeder Held muss sich entscheiden, ob er die Einladung zum Zechgelage annimmt oder nicht. Wer nicht teilnimmt, muss nicht würfeln, darf dafür aber auch nicht am folgenden Würfelspiel mit Uribert teilnehmen. Wer teilnimmt, muss nun eine **Körperbeherrschung**-Probe durchführen.

**Kritischer Erfolg:** Der Wein aus den Fässern des Schiffes hat schon bessere Tage gesehen, aber du kannst dich seiner betäubenden Wirkung widersetzen. Nimm dir 1 ☹.

**Erfolg:** Schmeckt wirklich scheußlich, aber du lässt dir deine Abscheu nicht anmerken.

**Misserfolg:** Die Brühe schlägt dir ordentlich auf den Magen, aber aus Höflichkeit würgst du ein paar weitere Schlucke hinunter. Dein Held verliert 1W6 ♣.

**Kritischer Patzer:** Du findest Gefallen an diesem Gesöff und trinkst ... viel zu viel. Als du dich später wackelig erhebst, stellst du fest, dass du einen ordentlichen Werwolf (die aventurische Version eines irdischen Katers) hast. Dein Held verliert 2W6 ♣.

*Nun wird es Zeit, die Würfel zu rollen! Ihr habt schon lange keine Würfel mehr in der Hand gehabt, aber dennoch fühlt ihr eine seltsame Vertrautheit, als ihr sie ergreift und über den Boden kullern lasst, gespannt darauf, welche Zahl am Ende oben liegen wird.*

Mischt die Sonderkarten mit der Aufschrift „Piratenschatz“ und bildet daraus ein Zugkartendeck. Anschließend wirft jeder Spieler einen W6 und legt diesen vor sich ab. Danach wird ein weiterer W6 gewürfelt und in die Tischmitte gelegt. Dies ist das Wurfresultat von Uribert.

Jeder Held, dessen Wurfresultat größer oder gleich dem Wurfresultat von Uribert ausfällt, erhält von Uribert einen Tipp, wo die Piraten ihre Beute versteckt haben, und darf eine Piratenschatz-Karte ziehen. Jeder Held, dessen Wurfresultat kleiner ausfällt, muss die oberste Karte von seinem Zugstapel in seine Ablage legen.

Anschließend dürfen die Helden entscheiden, ob sie das Würfelspiel fortsetzen wollen (in diesem Fall wird wie zuvor gewürfelt und die Wurfresultate miteinander verglichen) oder es vorzeitig beenden. Es dürfen auch einzelne Helden aus dem Würfelspiel aussteigen. Spätestens nach drei Würfelspielen hat auch Uribert erst einmal genug und bricht das Würfelspiel ab.

*Uribert erzählt euch die traurige Geschichte, wie er eine schwere Pfeilwunde erlitt und von seinen Kameraden zurückgelassen wurde, um dann in die Gewalt der Untoten zu fallen. Seither ist er durch einen Fluch an dieses Schiff gebunden und muss seinen neuen Meistern alles über Aventurien erzählen. Inzwischen hat er sich mit dieser Existenz abgefunden, sodass für ihn jede Hilfe zu spät kommt, aber er zeigt euch eine gut versteckte Geheimtür, durch die ihr in das Herz der Dämonenarche gelangen könnt. Er wünscht euch viel Glück, aber an der Gleichgültigkeit in seiner Stimme erkennt ihr, dass er es nicht ernst meint, bevor er sich auf seiner Kokosmatte herumdreht, um ein Nickerchen zu machen.*



So wollt ihr auf keinen Fall enden, also fasst ihr eure Waffen fester und tretet durch die Geheimgtür in das Allerheiligste des Schiffes.

Am Ende eines verwinkelten Ganges gelangt ihr in einen großen Raum, dessen Wände mit schwarzen Tüchern verhängt sind. Im Zentrum des Raums seht ihr einen Käfig, in dem ein fast dreißig Zentimeter großer, dunkel leuchtender Edelstein liegt. Ihr habt den Schwarzen Diamanten gefunden!

Doch nicht nur das. Mit ihm stoßt ihr auch auf den Wächter des Diamanten: Ein Riesenseestern mit einem einzelnen großen Auge und messerscharfen Armen, der sich besitzergreifend über den Käfig schlängelt. In der Ecke des Raumes seht ihr zudem drei Gestalten in schwarzen Kutten, die um einen dampfenden Kessel versammelt waren und sich euch nun zuwenden. Unter ihren dunklen Kapuzen glühen rote Augen. Es sind Heshtots, Mordas dämonische Diener. Und als ob das alles noch nicht genug wäre, schieben sich nun hinter euch die verfluchten Mannschaftsmitglieder in den Raum. Zweifellos herbeigerufen vom Schwarzen Diamanten, der sich durch eure Anwesenheit bedroht fühlt. Das macht euch trotz der feindlichen Übermacht ein bisschen Hoffnung.

Nehmt alle „Schiff der verlorenen Seelen-III“-Karten („Zeitskala“, „Jetsabel, Pfuhligor und Nheidraz“, „Kampfumgebung: Wiedergänger“, „Seelenkasten“, „Heldenaktion: Diamant zerstören“ und „Heldenaktion: Dämonenkessel“ (mit der Seite „Kessel umwerfen“ obenliegend)) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen: Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen sowohl das Schlagwort „Untoter“ als auch „Pirat“ aufweisen.

Zieht von diesem Schergenstapel  Schergen und platziert sie unter der Karte „Seelenkasten“. Danach dürft ihr zusätzlich die Schergenkarten „Quälgeister“ in den Schergenstapel mischen. Im Anschluss werden wie üblich Schergen in Höhe des Gefahrenwertes aufgedeckt.

**Gefahrenwert:**  x 4

**Heldenaktionen:** Diamant zerstören, Dämonenkessel

**Niederlage:** Sobald sich keine Zeitmarken mehr auf der Zeitskala befinden, haben die Helden verloren.

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr den Schwarzen Diamanten zerstört habt und kein Scherge mehr neben der Anführerkarte liegt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe 

### Nach einer Niederlage:

Der Seestern, die Piraten und nicht zuletzt das Dämonen-Trio sind einfach zu viel für euch in eurem bereits durch die vorangegangenen Strapazen geschwächten Zustand. Ihr seid zwar bis in Sichtweite an den Schwarzen Diamanten herangekommen, aber hier endet eure Mission mit einem Fehlschlag. Ihr könnt von Glück sagen, dass ihr rechtzeitig die Beine in die Hand nehmen und das Schiff der verlorenen Seelen hinter euch lassen könnt, bevor ihr selbst erschlagen und in die Mannschaft eingegliedert werdet. Möge einem späteren Enterkommando mehr Erfolg beschieden sein als euch!

### Nach einem Sieg:

Mit einem lauten Krachen zerbricht der Schwarze Diamant und zerfällt vor euren Augen zu Staub. Damit ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis ihr sämtliche Schergen der drei Dämonen vernichtet habt. Jetsabel, Pfuhligor und Nheidraz scheinen von eurer Kampfkraft überrascht zu sein und ziehen sich in die Niederhöhlen zurück, bevor euch doch noch ein Weg einfällt, wie ihr sie endgültig zerstören könnt.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

Mit der Vernichtung des Schwarzen Diamanten habt ihr die Dämonenarche ihrer Bestimmung beraubt. Das Bersten von Holz und Sprudeln von Wasser in den Decks unter euch ist ein sicheres Zeichen dafür, dass die Reise des Schiffes hier zu Ende ist und es mit Mann und Maus ein ewiges Grab am Meeresboden finden wird.

Weil ihr kein Interesse daran habt, zusammen mit diesem verfluchten Schiff in die Tiefe gezogen zu werden, schnappt ihr eilig eure Siebensachen und lauft zurück zu dem Ruderboot, das euch hierhergebracht hat. Während ihr mit festen Ruderschlägen zur „Königin von Festum“ zurückkehrt, seht ihr das gewaltige schwarze Dämonenschiff hinter euch in den Fluten versinken.

Vor euch hört ihr dagegen die Jubelrufe der Besatzung der „Königin von Festum“. Ihr habt das Schiff der verlorenen Seelen versenkt, bevor es ein weiteres Dämonennest nach Aventurien bringen konnte. Ganz Aventurien ist euch dafür zu Dank verpflichtet!

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder von euch bekommt 2 Abenteuerpunkte. Legt alle „Piraten-schatz“-Karten ab – für einige davon bekommt ihr Besitzer zusätzliche Abenteuerpunkte.

Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.



# Kurzabenteuer: Rietholtz' Schatz

Küste von Mendena, 1038 BF

Es ist ein kalter Morgen an der Mendenischen Küste. Die Gischt der nahen Brandung erfüllt die Luft mit einer klammen Feuchtigkeit, die in eure Kleidung dringt und euch den eisigen Wind noch deutlicher spüren lässt. Ihr fröstelt.

Vor euch liegen die Ruinen einer alten Seefestung, deren Namen schon vor langer Zeit in Vergessenheit geraten ist. Und dennoch boten ihre kümmerlichen Reste schon immer einen Rückzugsort für dubiose Gestalten. Einst hausten hier Strandräuber, bevor sie von einem einsiedlerischen Chimärenmeister vertrieben wurden, der dann wiederum durch den ruchlosen Piratenkapitän Rietholtz seinen Tod fand. Seitdem der Diener des Dämonenbeschwörers Xeraan mit seiner unseligen Mannschaft von der Perlenmeer-Flotte auf den Grund des Meeres gejagt wurde, ist die Festung herrenlos. Und irgendwo dort unten, in den Eingeweiden des Gemäuers, harrt noch immer Rietholtz' Schatz, und wartet auf die Tapferen, die bereit sind, Leib und Leben zu riskieren, um seiner habhaft zu werden. Vorsichtig arbeitet ihr euch durch das glitschige Felsenlabyrinth voran.

Nehmt alle „Rietholtz' Schatz“-Karten und sucht die Karte „Die alte Seefestung“ heraus. Legt diese mit der Seite „Erkundung“ nach oben in die Tischmitte und platziert  in Höhe  x2 auf ihr. Jeder Held führt eine **Wildnisleben**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du trotzst Wind und Wetter und bewegst dich emsig über die Felsen hinweg. Schon nach kurzer Zeit hast du dich sehr gut mit deiner Umgebung vertraut gemacht. Es wird 1  von der Karte „Erkundung“ entfernt.

**Erfolg:** Die klamme Kälte und der rutschige Untergrund machen dir zu schaffen, aber du arbeitest dich unbeirrt deinem Ziel entgegen.

**Misserfolg:** Während deiner Kletterpartie rutschst du aus und knallst der Länge nach hin. Du verlierst 1W3 .

**Kritischer Patzer:** Es kommt sogar noch schlimmer als es kommen musste. Nicht nur rutschst du aus, du verlierst dabei auch noch einen deiner Gegenstände. Du verlierst 1W6 . Decke solange Karten von deinem Zugstapel auf, bis du eine Rüstung, Waffe oder Ausrüstung ziehst. Lege diese in deine Ablage; die restlichen gezogenen Karten werden wieder in den Zugstapel zurückgemischt. Sollte in deinem Zugstapel keine Rüstung, Waffe oder Ausrüstung enthalten sein, wird stattdessen die letzte aufgedeckte Karte in deine Ablage gelegt.

Im Inneren der Festung findet ihr alles leer und verlassen vor, als ob hier schon seit Jahrzehnten niemand mehr gewesen wäre. Ihr seid euch aber sicher, dass die Geschichten von Rietholtz und seinem Piratenversteck wahr sind, also lasst ihr euch nicht ins Bockshorn jagen und nehmt jeden einzelnen Winkel genauestens unter die Lupe.

Jeder Held führt eine **Sinnesschärfe**-Probe durch.

**Kritischer Erfolg:** Du findest entscheidende Hinweise. Es werden 2  von der Karte „Erkundung“ entfernt.

**Erfolg:** Du bringst die Suche voran, aber die feuchtkalte Umgebung zerrt an deiner Gesundheit. Es wird 1  von der Karte „Erkundung“ entfernt.

**Misserfolg:** Dir ist kalt und du willst nach Hause an das warme Herdfeuer. Du verlierst 1W3 .

**Kritischer Patzer:** Du suchst dich zu Tode – und wenn das so weitergeht, dann im wahrsten Sinne des Wortes. Du verlierst 1W6  und musst die oberste Karte von deinem Zugstapel in deine Ablage legen.

Nachdem alle Helden ihre Probe abgewickelt haben, wird geprüft, ob noch  auf der Karte „Erkundung“ liegen. Liegen dort keine  mehr, so haben die Helden die Geheimtür entdeckt. Ansonsten muss jeder Held erneut die oben angegebene **Sinnesschärfe**-Probe durchführen.



Nach einer nervenaufreibenden Suche findet ihr endlich eine Geheimtür. Ein großer Teil der Felswand lässt sich hier zur Seite schieben und gibt den Blick auf eine dunkle Wendeltreppe frei, die in die Tiefe führt. Vorsichtig steigt ihr die Treppe hinab und gelangt in eine große Meereshöhle unterhalb der Festung. Ein geheimer Hafen, gerade groß genug, um einem kleinen Schoner Platz zu bieten. Und genau so ein Schiff liegt hier auch gerade vor Anker. Ob dies die berühmte „Schwarzer Krebs“ ist, das Schiff von Kapitän Rietholtz, könnt ihr nicht genau sagen, aber es ist von schweren Ballista-Treffern und Brandspuren gezeichnet und wirkt so, als hätte es sich mit allerletzter Kraft hierher geschleppt. An Bord dieses ganz offensichtlich verfluchten Schiffes zu gehen, um es seiner Schätze zu berauben, erfordert echten Heldenmut. Nun könnt ihr zeigen, wie viel ihr davon in euren Knochen habt.

Mischt die Piratenschatz-Karten und bildet daraus ein Zugkartendeck. Jeder Held muss nun für sich entscheiden, wie tief er sich in das Schiff hinein wagen möchte und darf demnach 1 oder 2 Karten vom Piratenschatz-Zugkartendeck ziehen, aufdecken und wie üblich einsetzen.

Ihr habt mit eurem Eindringen irgendetwas erweckt. Grünes Elmsfeuer huscht über die Spanten des Schiffes und in den klammen, moosbewachsenen Ecken beginnen sich unförmige Schemen zu regen. Klauenartige Hände greifen nach euch und versuchen euch zu packen, während ihr einen eiligen Rückzug durch das Schiff antretet.

Dreht die Karte „Die alte Seefestung“ in der Tischmitte auf die Seite „Gefahr“. Jeder Held muss 1 bis 2 Proben auf **Körperbeherrschung** ablegen, je nachdem, wie viele Piratenschatz-Karten er gezogen hat.

**Kritischer Erfolg:** Geschickt entwindest du dich deinen Angreifern. Falls du noch weitere Proben auf **Körperbeherrschung** ablegen müsstest, so verfallen diese.

**Erfolg:** Mit Mühe und Not erwehrst du dich der Angreifer auf deinem Weg von diesem verfluchten Schiff hinunter.

**Misserfolg:** Bei deiner Flucht wirst du von den Angreifern gepackt und eine Weile festgehalten, bevor du dich wieder losreißen kannst. Lege 1  auf die Karte „Gefahr“.

**Kritischer Patzer:** Deine Flucht wird massiv aufgehalten. Lege 2  auf die Karte „Gefahr“.

Als ihr das verfluchte Piratenschiff hinter euch lasst und auf den Eingang zurennt, läuft eine Erschütterung durch die Meereshöhle und eine Wolke aus Geröll und Staub dringt aus dem Gang hervor, der zur Wendeltreppe führt. Euer Rückweg ist abgeschnitten! Oder vielleicht doch nicht? Eine wacklige Steganlage führt an der Felswand der Höhle entlang hinaus in Richtung Meeresbrandung.

Inzwischen haben euch allerdings die untoten Piraten umzingelt und Kapitän Rietholtz höchstpersönlich tritt aus ihrer Mitte hervor:

Ein buckliger Hügelzwerger mit Zweispitz auf dem Kopf, einem Walross-Schnauzbart und toten Augen, die euch finster anstarrten. Er reitet auf einem grotesken Riesenkrebs. Nein! Als ihr genauer hinseht, erkennt ihr, dass seine untere Körperhälfte fehlt und durch den Leib eines Krebses ersetzt wurde!



Nehmt alle restlichen „Rietholtz' Schatz“-Karten („Zeitskala“, „Kapitän Rietholtz“ und „Heldenaktion: Flucht aus der Festung“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Lege in Höhe +1 auf die Karte „Heldenaktion: Flucht aus der Festung“).

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird.

**Schergen: Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen sowohl das Schlagwort „Untoter“ als auch „Pirat“ aufweisen.

**Gefahrenwert:** x 5 + auf der Karte „Gefahr“. Entferne die Karte „Gefahr“ danach aus dem Spiel.

**Heldenaktionen:** Flucht aus der Festung

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner besiegt habt oder alle von der Karte „Flucht aus der Festung“ abgelegt habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe

**Nach einer Niederlage:**

Ihr habt der Übermacht der Piraten nicht viel entgegenzusetzen, und am Ende bleibt euch nichts anderes übrig, als in das Meer unter euch zu springen. In dem kalten Wasser holt ihr euch beinahe den Tod, bevor ihr euch am Ende eurer Kräfte und einem Großteil eurer Habe beraubt in einigen Meilen Entfernung an Land schleppen könnt.

**Nach einem Sieg (Alle Gegner besiegt):**

Nachdem ihr Kapitän Rietholtz und seine Schergen vernichtet habt, lasst ihr es euch nicht nehmen, sein Schiff den Flammen zu übergeben. Hoffentlich habt ihr damit ihrer verfluchten Existenz ein Ende gesetzt.

**Nach einem Sieg (Flucht):**

Ihr hackt euch durch eure widerwärtigen Widersacher und arbeitet euch auf der wackeligen Steganlage immer weiter nach draußen. Schließlich befindet ihr euch auf der Meereseite, unter euch die brausende Brandung, während über euch der Himmel aufreißt und die kreischende Piratenschar zurück in ihre dunkle, klamme Höhle verbannt.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder von euch bekommt 1 Abenteuerpunkt.

## Expertenabenteuer: Das Steinerne Schiff

Nach dem gleichnamigen DSA-Abenteuer von Bernhard Hennen. Mit herzlichem Dank.

### Experten-Abenteuer

Achtung! Dieses Abenteuer enthält komplexe Sonderregeln (Koboldzwang-Karten, Hinderniskarten), die Anfänger-Spieler überfordern könnten. Wir empfehlen euch deshalb, zunächst die beiden Abenteuer „Wald ohne Wiederkehr“ und „Schiff der verlorenen Seelen“ zu spielen, um euch mit den Aventuria-Grundregeln und den Fähigkeiten eurer Helden vertraut zu machen. Auch thematisch ist „Das Steinerne Schiff“ eine Art Fortsetzung der beiden vorangegangenen Abenteuer, insofern bietet es sich als Finale dieser Sammelbox an.

Das Abenteuer enthält zwar nur einen Kampf, doch dieser ist aufgrund seiner Sonderregeln sehr lang – rechnet mit einer Spieldauer von mindestens zwei normalen Aventuria-Kämpfen!

Trollzacken, im Travia 28 Hal

Die Invasion der Borbaradianer ist in vollem Gange, und ihr befindet euch auf der Flucht ins Herz des Mittelreichs. Nordöstlich von Perricum gelangt ihr zu einem alten Bergpass, der euch über die Trollzacken führen soll. Ihr seid von mehr als tausend Flüchtlingen umgeben, bei denen sich ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit breitmacht. Die Leute sind seit Tagen unterwegs und dem Erschöpfungstod nahe, und Gerüchten zufolge befinden sich die Streitkräfte des Feindes nur noch wenige Wegstunden hinter euch.

In dieser angespannten Lage sind die Menschen verständlicherweise zornig und auf der Suche nach jemandem, dem sie die Schuld für ihre schreckliche Lage in die Schuhe schieben können. Dazu zählen vor allem die Alten, Schwachen und Gebrechlichen, die nicht schnell genug mitkommen, aber auch kräftige Gesellen wie ihr, denen man Feigheit vor dem Feind vorwirft.

Tatsächlich plagen euch Gewissensbisse – auch wenn ihr wisst, dass es einem Selbstmord gleichkäme, jetzt umzukehren und sich als kleine Gruppe Abenteurer einer ganzen Armee aus Söldnern und Dämonen in den Weg zu stellen. Stattdessen habt ihr euch entschieden, den schwächsten Flüchtlingen beizustehen und niemanden zurückzulassen.

Und so seid ihr mittlerweile hinter der Hauptgruppe zurückgeblieben und befindet euch in der Begleitung von zwei schwangeren Frauen, einem Ehepaar aus steinalten Greisen und einer Gruppe ausgemergelter Kinder, die ihre Eltern verloren haben. Die Abenddämmerung setzt ein und ihr befindet euch mitten auf dem Pass, umgeben von Wildnis, völlig schutzlos und hilflos.

Da tritt aus dem Wald ein hochgewachsener Mann an euch heran und stellt sich als Kassadan, der Jäger vor. Er kennt sich in der Gegend aus und bietet an, euch über einen sicheren Pfad abseits der Passstraße durch die Trollzacken zu bringen. Vorausgesetzt ihr seid bereit, seinen Preis zu zahlen.

## Kassadans Preis

Wenn ihr Kassadans Dienste in Anspruch nehmen wollt, muss jeder Held sein Deck nach seiner teuersten Gegenstandskarte (Waffe, Rüstung, Ausrüstung) durchsuchen und diese aus dem Spiel entfernen. Hat er mehrere Gegenstandskarten, auf die dies zutrifft, so darf er eine davon auswählen.

Helden, die keine einzige Gegenstandskarte in ihrem Heldendeck haben, müssen stattdessen aus allen ihren Karten die teuerste herausuchen und diese aus dem Spiel entfernen.

Ihr könnt auch auf Kassadans Dienste verzichten und versuchen, auf euch allein gestellt die Wildnis zu durchqueren, doch das ist mit größeren Gefahren für euch und eure Schützlinge verbunden.

## Über Stock und Stein

Ihr schlagt euch abseits der Passstraße durch die Wildnis, im Schatten dunkler Tannendickichte und über unsichere Geröllhalden. Hier, umgeben von freier Natur, fühlt ihr euch zum ersten Mal seit Tagen in Sicherheit vor Borbarads Schergen, aber dafür bringt die wilde Natur ihre ganz eigenen, unbekannteren Gefahren mit sich.

Jeder Held legt eine Probe auf **Wildnisleben** ab.

**Kritischer Erfolg:** Zufällig warst du schon einmal in dieser Gegend und erkennst einige wichtige Wegmarken wieder. Du verlierst keine 🍷. Habt ihr entschieden, euch ohne Kassadans Hilfe durch die Wildnis zu schlagen, so kannst du an seiner Stelle die Gruppe führen und die Ergebnisse aller anderen Spieler zählen so, als befändet ihr euch in Kassadans Begleitung.

**Erfolg:** Du kämpfst dich tapfer über Stock und Stein. Auf dich allein gestellt hättest du keine Schwierigkeiten, doch leider musst du dich zusätzlich noch um deine Schutzbefohlenen kümmern. Du verlierst 2 🍷, falls euch Kassadan hilft, oder 5 🍷, wenn ihr ohne seine Hilfe unterwegs seid.

**Misserfolg:** Du bist der wilden Natur nicht gewachsen und bereust es, die Passstraße verlassen zu haben, doch zum Umkehren ist es jetzt zu spät. Du verlierst 5 🍷. Wenn ihr auf Kassadans Hilfe verzichtet habt, verunglückt für jeden Helden, der einen Misserfolg erleidet, außerdem ein Schutzbefohlener, wodurch für den Rest des Abenteurers jeweils 2 🍷 aus der Tischmitte entfernt werden.

**Kritischer Misserfolg:** Wie Misserfolg, aber du stürzt zusätzlich in eine Felsspalte und verlierst weitere 1W6 🍷, es sei denn ihr seid mit Kassadan unterwegs. Ist dieser bei euch, so führt er euch an diesem gefährlichen Gebiet vorbei und ein kritischer Misserfolg zählt nur wie ein normaler Misserfolg.

## Mitternächtliche Begegnung

Während eurer Wanderung stoßt ihr auf die Reste einer großen Feuerstelle und werdet danach das Gefühl nicht los, als würde euch jemand aus der Ferne beobachten. In der darauffolgenden Nacht, kurz vor der Mitternachtsstunde, verstummt plötzlich die Natur um euch herum. Ihr könnt riesige, dunkle Schatten in der Finsternis ausmachen und hört ein tiefes, langanhaltendes Summen aus den Kehlen riesenhafter Wesen, die euch eingekreist haben. Trolle!

Falls sich Kassadan in eurer Begleitung befand, fehlt von ihm nun jede Spur – der Jäger hat die Anwesenheit der Trolle bemerkt und sein Heil in der Flucht gesucht. Für euch ist es dagegen viel zu spät, einen Fluchtversuch zu unternehmen, erst recht weil ihr dadurch eure Schützlinge im Stich lassen würdet. Also fügt ihr euch in euer Schicksal und wartet ab.

Der Anführer der Trolle tritt an euch heran. Er überragt seine Gefährten um einen ganzen Kopf und gibt durch seine Gebärden und seinen Knochenschmuck zu erkennen, dass er ein Schamane ist. Er deutet auf eure Schutzbefohlenen, die sich ängstlich hinter euch gescharrt haben, und nickt anerkennend. Dann beginnt er in einer seltsamen Sprache zu sprechen, und ihr begreift erst nach einer Weile, dass es sich um eure Sprache – Garethi – handelt, jedoch mit einem so starken Akzent gesprochen, dass ihr ihn kaum verstehen könnt.

Sucht die Karte „Heldenaktion: Der Weiße Berg“ heraus und legt sie in die Tischmitte. Der Text auf dieser Karte spielt jetzt noch keine Rolle und kommt erst beim nächsten Kampf zum Einsatz. Jeder Held legt eine Probe auf **Wissen** ab.

**Kritischer Erfolg:** Du erinnerst dich an ein paar Worte der Trollsprache, die du irgendwann einmal aufgeschnappt hast und in die Konversation einwirfst. Das trägt nicht viel zum Verständnis bei, hebt aber deine Stimmung. Lege 1 🍷 auf die Karte „Heldenaktion: Der Weiße Berg“ und nimm dir 1 🍷 aus der Tischmitte.

**Erfolg:** Du verstehst im großen und ganzen, was der Troll dir sagen will. Lege 1 🍷 auf die Karte „Heldenaktion: Der Weiße Berg“.

**Misserfolg:** Du kannst dem Kauderwelsch des Troll-Schamanen keinen rechten Sinn entnehmen.

**Kritischer Misserfolg:** Durch ein Missverständnis fühlst du dich dazu verpflichtet, einen Schluck vom Getränk des Schamanen zu nehmen, und verdirbst dir den Magen. Du verlierst 2 🍷.

So verbringt ihr eine Weile, bis ihr eine Einigung erzielt habt: Die Trolle werden euch und eure Schützlinge sicher zum nächsten Menschendorf geleiten, und im Gegenzug bitten sie euch, einen Troll namens Bagsh ausfindig zu machen, der sich zur legendären „Blitzeiche“ aufgemacht hat. Ihr sollt dafür sorgen, dass er zu seinem Stamm zurückkehrt, da er dringend für eine Abstimmung gebraucht wird. Ziel dieser Abstimmung ist es, ein Bündnis zwischen den Trollen und den Borbaradianern zu verhindern, deshalb willigt ihr ein, dem Troll-Schamanen zu helfen.

Die Trolle geleiten euch sicher durch die Dunkelheit, bis ihr ins Dorf Heimbach westlich des Gebirges gelangt. Keine Sekunde zu früh, wie sich herausstellt, denn eine der schwangeren Frauen steht kurz vor der Geburt und im Dorf gibt es eine Hebamme. Eine Notgeburt ohne passende Hilfsmittel inmitten in der unbekannteren Wildnis – das wäre etwas viel für eure angespannten Nerven gewesen. Vielleicht später mal in einem anderen Abenteuer.

## Die Blitzeiche

Nachdem ihr dafür gesorgt habt, dass eure Schutzbefohlenen in Sicherheit sind, erkundigt ihr euch im Dorf nach der Blitzeiche und erhaltet genug Informationen, um euch am nächsten Tag in dieser Richtung auf den Weg zu machen. Tatsächlich findet ihr schon nach kurzem Suchen diesen phantastischen Baum, in dem Kobolde und Feen ihr Unwesen treiben sollen. Vom Troll dagegen fehlt leider jede Spur. Also schlagt ihr in der Nähe ein Lager auf und beobachtet die Umgebung.

Ihr müsst nicht lange warten, denn als die Nacht hereinbricht, kommen die Kobolde hervor, die in der Blitzeiche wohnen. Sie spielen euch allerlei böse Streiche und hexen euch lustige, aber nervenaufreibende Flüche an, über deren genaue Natur wir an dieser Stelle den gnädigen Schleier des Vergessens ausbreiten wollen. Völlig folgenlos bleibt diese Begegnung aber nicht, denn jeder von euch behält eine mächtige Verzauberung zurück – einen Koboldzwang.



Die Koboldzwang-Karten haben keine spieltechnischen Auswirkungen, sondern dienen allein eurer Unterhaltung. Sie sind am besten mit Party-Spielen zu vergleichen. Falls ihr solchen Spielen nichts abgewinnen könnt, oder euch das vorliegende Abenteuer auch ohne dieses Extra schon komplex genug ist, dürft ihr gerne auf ihren Einsatz verzichten. Das gleiche gilt für Spielrunden aus 1 oder 2 Spielern. Erst ab 3 Spielern kommen die rollenspielerischen Aspekte der Koboldzwang-Karten richtig zum Tragen.

Mischt die **Koboldzwang**-Karten zu einem Zugstapel. Anschließend zieht jeder Spieler eine Karte und liest sie sich verdeckt durch. Die Karte enthält Anweisungen, die er **während des nächsten Kampfes** unbedingt befolgen muss. Also nicht jetzt bereits, sondern erst wenn der Kampf beginnt!

Für ein gutes Spielerlebnis ist es das beste, wenn ihr euch die Koboldzwang-Karten vor Spielbeginn noch nicht durchlest, und den Inhalt eurer Karte zunächst geheim haltet. Dadurch haben die anderen Spieler die Möglichkeit, von allein darauf zu kommen, was euer besonderer „Tick“ ist. Eine Geheimhaltung ist aber keineswegs Pflicht.

Bei den Koboldzwang-Karten steht der Spaß im Vordergrund. Wer das Gefühl hat, mit seinem Koboldzwang überhaupt nicht zurechtzukommen, darf deshalb eine weitere Karte ziehen und stattdessen deren Zwang erfüllen.

## In den Schattenforst

*Am nächsten Morgen erscheint Molan, der „Mann ohne Gesicht“. Er ist ein Fleischhändler, der sich regelmäßig an der Blitzeiche mit den Jägern der Umgebung trifft, um deren Jagdwild einzukaufen. Er trägt einen straffen Verband um den Kopf, der sein Gesicht verhüllt und ihm beim Sprechen hindert. Mithilfe von Gesten könnt ihr aber in Erfahrung bringen, dass er weiß, wo der Troll ist, und euch gerne dort hin bringt.*

*Molan bringt euch mit seinem Fuhrwerk zu einem kleinen See inmitten des Schattenforstes, aus dessen Mitte sich eine Felseninsel erhebt, zu der ein Knüppeldamm hinüber führt. Die Felseninsel sieht so aus, als hätte ihr jemand die Form eines Schiffes gegeben, hinter dem sich eine Burg erhebt. Oder ist es eine Burg, hinter dem sich ein Schiff erhebt? Ihr könnt es im Nebel nicht genau erkennen.*

*Neben dem Knüppeldamm hat jemand zwei Schilder angebracht. Auf einem ist ein Totenschädel und eine Henkerschlinge aufgemalt, auf dem anderen steht in mehreren Sprachen: VORSICHT! LEBENSGEFAHR! Molan blickt auf die Schilder, dann auf euch, und zuckt anschließend mit den Schultern, bevor er sich in eine Hütte neben dem See begibt, die seine Unterkunft zu sein scheint.*

*Mutig nähert ihr euch der Felsinsel.*



Sucht aus den „Das Steinerne Schiff“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Illusionen“ und „Illusion durchschauen“ heraus und legt sie in die Tischmitte. Die Karte „Heldenaktion: Der Weiße Berg“ sollte bereits ausliegen – sie kommt ab jetzt zum Einsatz. Bildet einen Zugstapel aus den Sonderkarten mit der Aufschrift „Piratenschatz“ (abzüglich der Karten „Siebzehnkarätiger Opal“, „Diamantenbesetztes Armband“, „Saphir“, „Geheimgang“ und „Magischer Kapitänsschlüssel“). Legt außerdem neben dem Spielbereich alle Karten bereit, die im Abschnitt „Karten in Bereitschaft“ aufgelistet sind – sie kommen erst zum Einsatz, wenn euch andere Spieleffekte dazu auffordern.

Falls euch die Fülle dieser Karten und Regeln überwältigt und ihr mehr über die Hintergründe erfahren wollt, bevor ihr euch diesem Kampf stellt, dann könnt ihr diese im Kasten „Was ist hier eigentlich los?!?“ nachlesen.

**Hinderniskarten:** Legt die Hindernisreihe aus, wie im Kasten „Hindernis-Reihe“ unter „Vorbereitungen“ angegeben.

**Anführer:** Zu Beginn des Kampfes ist kein Anführer anwesend. Schergen, die bei einem Flucht-Ergebnis von einem Anführer von der Flucht abgehalten würden, fliehen deshalb, sofern kein anderer Spieleffekt sie daran hindert.

**Schergen:** An diesem Kampf nehmen vier Gruppen von Schergen teil:

- 1) Schergen, die sowohl das Schlagwort „Untot“ als auch „Pirat“ aufweisen
- 2) Schergen mit dem Schlagwort „Tier (Wald)“
- 3) Schergen mit dem Schlagwort „Ork“
- 4) Schergen mit dem Schlagwort „Amphibie“

Um eine gute Mischung zu erzielen, bildet ihr für jede dieser Gruppen einen einzelnen Stapel. Zieht dann von jedem dieser Stapel verdeckt je 1 Karte und mischt sie zu einem 4er-Pack. Wiederholt diesen Vorgang, wobei ihr die einzelnen Packs übereinander legt, bis einer der Schlagwort-Stapel leer ist. Entfernt die verbliebenen Schlagwort-Stapel aus dem Spiel. Der aufeinandergetürmte Stapel vor euch ist der fertige Schergenstapel – er wird nicht erneut gemischt.

**Gefahrenwert:**  x 5

**Sonderregeln:** Alle Sonderregeln dieses Kampfes werden im Kasten „Illusionäre Hindernisse“ unter „Während des Spiels“ erklärt.

**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 Hinderniskarten aus dem Spiel entfernt habt.

## Karten in Bereitschaft

Die folgenden Karten sucht ihr am besten schon vor dem Kampf zusammen und legt sie neben dem Spielbereich bereit, damit ihr nicht lange suchen müsst, wenn ihr während des Kampfes dazu aufgefordert werdet, sie ins Spiel zu bringen:

- „Heldenaktion: Das Färbemittel“ und „Letzte Reserve“ (**Das Steinerne Schiff** Abenteuerkarten)
- Die 2 speziellen Hinderniskarten (weißer Totenschädel oben rechts)
- Gegnerkarten „Zargor Nagachot“, „Schattenforst-Sumpfmönster“, „Schattenforst-Werwolf“ und „Schattenforst-Seestern“ (**Das Steinerne Schiff** Abenteuerkarten)
- „Seekrank“-Karten (aus **Schiff der verlorenen Seelen**)
- Schergenkarte „Geschwächter Gestaltwandler“ und „Dämonische Eule“, sowie alle Schergenkarten mit dem Schlagwort „Tier (Meer)“

## Während des Spiels

Während des Spiels ist die Hinderniskarte, auf der die  liegt, sowie alle **links** an sie angrenzenden Hinderniskarten **aktiv**. D.h. alle auf diesen Karten genannten Spieleffekte kommen zur Anwendung, während die Effekte der rechts daran angrenzenden Karten (noch) nicht im Spiel sind. Über die Zeitef-

ekte auf der Zeitskala wird die  schrittweise nach rechts bewegt, bis sie schließlich ganz rechts angekommen ist.

### **freiwillig weiterbewegen?**

Wenn ihr wollt, dürft ihr beim Abwickeln der Zeiteffekte die  in der Hindernisreihe auch freiwillig um eine beliebige Anzahl Karten weiterbewegen, selbst wenn der aktuelle Zeiteffekt dies nicht vorsieht.

Zu Beginn jeder Runde (vor „Phase 1: Beginn des Zuges“) habt ihr die Möglichkeit, **aktive** Hinderniskarten, die mit der Seite „Illusion“ obenliegend ausliegen, mithilfe der  auf der Karte „Illusion durchschauen“ umzudrehen. Dies kostet euch (  x 2 )  pro umgedrehter Hinderniskarte. Nach dem Umdrehen werden sofort die Spieleffekte auf der Rückseite („Wahrheit“) abgehandelt. Die Karten müssen nicht zwingend in der Reihenfolge umgedreht werden, in der sie ins Spiel gekommen sind, und ihr dürft auch mehrere Karten umdrehen, falls ihr genug  zur Verfügung habt. In diesem Fall werden immer erst die Spieleffekte auf der Rückseite einer umgedrehten Karte abgehandelt, bevor die nächste Karte umgedreht und abgehandelt wird, usw.

Anschließend geht ihr die **aktiven** Hinderniskarten von links nach rechts durch und handelt alle Spieleffekte ab, die auf ihnen als „zu Beginn jeder Runde“

## Hindernisreihe

Die **Hindernisreihe** ist eine Kartenreihe ähnlich der Gegnerreihe, die während des Spiels oberhalb der Gegnerreihe ausliegt. Sie besteht aus Hinderniskarten, die von den euch abgearbeitet und aus dem Spiel entfernt werden müssen, um das Abenteuer zu bestehen.

### **Vorbereitung:**

Mischt die 5 einfachen Hinderniskarten (grüner Totenschädel oben rechts) mit der Seite „Illusion“ obenliegend und legt sie nebeneinander von



links nach rechts in die Hindernisreihe. Mischt anschließend die 5 schweren Hinderniskarten (roter Totenschädel oben rechts) mit der Seite „Illusion“ obenliegend und legt sie in die Hindernisreihe rechts an die einfachen Hinderniskarten an. Die 2 speziellen Hinderniskarten (grauer Totenschädel oben rechts) werden bei Kampfbeginn noch nicht ausgelegt – legt sie griffbereit neben dem Spielbereich. Die Hindernisreihe sollte nun aus 10 Karten bestehen, die jeweils mit der Seite „Illusion“ obenliegend ausliegt – siehe auch das nebenstehende Beispiel-Diagramm. Platziere 1  auf dem Totenschädel-Feld der ganz links ausliegenden Karte.

vermerkt sind. Anschließend beginnt die normale Runde mit „Phase 1: Beginn des Zuges“.

Euer Ziel ist es, alle Hinderniskarten aus dem Spiel zu entfernen, indem ihr sie erst wie oben beschrieben auf die Rückseite dreht und dann die dort genannten Bedingungen erfüllt. Die Karte wird daraufhin aus dem Spiel genommen. Lag zu diesem Zeitpunkt die  auf ihr, so wird diese auf die links an die entfernte Karte angrenzende Hinderniskarte umplatziert. Befindet sich links von der entfernten Karte keine Hinderniskarte mehr, so wird der  stattdessen auf die rechts angrenzende Hinderniskarte umplatziert.

## Illusionäre Schergen

Die folgenden Regeln sind auch auf den Karten „Kampfumgebung: Illusionen“ und „Illusion durchschauen“ enthalten. Zur Vollständigkeit führen wir sie hier nochmals auf:

Für jeden **ausgeschalteten** Schergen wird sofort ein neuer Scherge vom Stapel gezogen und rechts an die Gegnerreihe angelegt.

Falls ein Scherge **flieht**, wird für ihn kein neuer Scherge ins Spiel gebracht. Sollte es dazu kommen, dass sich kein einziger Scherge mehr in der Gegnerreihe befindet, zieht ihr sofort neue Schergen für einen Gefahrenwert von ( x 3).

Wenn ein Held einen Schergen ausschaltet, erhält er dafür nicht wie üblich 1 , sondern darf  in Höhe der Gefahrenpunkte des Schergen auf die Karte „Illusion durchschauen“ legen. Diese  dürfen zu Beginn jeder Runde genutzt werden, um Hinderniskarten umzudrehen (siehe oben).

**Wichtig: Bei diesem Kampf erhaltet ihr ausdrücklich keine  für ausgeschaltete Schergen!**



### Nach einer Niederlage:

*Die Gegner erweisen sich als zu hart, die Aufgaben als zu schwierig, und so kommt es, wie es kommen musste: einer nach dem anderen werdet ihr von den Monstern ausgeschaltet oder erleidet ein unrühmliches Ende in einer der tödlichen Fallen, mit denen das Schiff gespickt ist. Oder ist es eine Burg? Ihr werdet es niemals erfahren, denn als ihr wieder zu euch kommt, befindet ihr euch mutterseelenallein auf der Felseninsel im Schattenforst, ohne die geringste Spur von euren Feinden. Ihr seid außerdem völlig unverletzt und seid euch nicht sicher, ob das ganze nicht nur ein Traum gewesen ist. Oder vielleicht ein weiterer Streich, den euch die Kobolde gespielt haben?*

*Unglücklicherweise fehlt auch vom Troll Bagsh jede Spur, sodass ihr unverrichteter Dinge abziehen müsst und die Trollzacken auf schnellstem Wege hinter euch lasst, um nicht dem kalten Zorn des Troll-Schamanen zum Opfer zu fallen.*

### Nach einem Sieg:

*Ihr schlagt Zargor Nagachot – falls dies überhaupt sein richtiger Name war – in die Flucht und setzt allen seinen Illusionen ein Ende. Im selben Augenblick verschwinden wie von Geisterhand auch die Wunden, die euch eure Feinde zugefügt haben, und es bleibt nur ein dumpfer Schmerz wie von einer lange zurückliegenden Erinnerung.*

*Allein Bagsh der Troll und sein rosafarbener Bart haben sich als echt herausgestellt. Zum Glück findet ihr inmitten des Chaos ein Färbemittel und konntet den Troll dazu überreden, es anzuwenden, sodass er nun wieder normal aussieht und sich nicht vor den anderen Mitgliedern seines Stammes schämen muss. Als er von euch erfährt, dass seine Heimat an die finsternen Borbaradianer vermacht werden soll, kehrt er eilig zu seinem Volk zurück. Der Schamane ist sehr erfreut über eure Leistung und überreicht euch zum Dank wertvolle Geschenke.*

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Zur Belohnung erhaltet ihr  Belohnungskarten, die ihr beliebig untereinander aufteilen dürft. Jeder Held bekommt außerdem 2 Abenteuerpunkte. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

## Was ist hier eigentlich los?!?

Dieser Kampf enthält viele verschiedene Spieleffekte und Gegner, und ihr werdet euch vermutlich fragen, wer diese Gegner sind, und was sie zu ihrem Treiben inspiriert hat. Falls ihr das Gefühl habt, mehr über den Hintergrund des Abenteurers wissen zu müssen, um vernünftig spielen zu können, lest diesen Kastentext weiter – alles wird offenbar. Oder ihr nehmt die Dinge erst einmal so wie sie kommen, und lest euch die wahren Hintergründe später durch.

Der Magier Zargor Nagachot hat auf einer kleinen Felseninsel im Schattenforst eine mächtige Illusion geschaffen, mit der er den größten Leistungen seiner Mentoren ein Denkmal setzen möchte: dem Zauberkönig Mordor und seinem Schiff der verlorenen Seelen sowie Murgol, dem Magier der Nacht, dem Eroberer der Burg Andergast im Wald ohne Wiederkehr. Die Illusion wirkt mal wie ein großes Schiff, das auf dem endlosen Meer treibt, und mal wie eine gespenstische Wasserburg inmitten eines trügerischen Sumpfes, aber in Wirklichkeit ist nichts hier so wie es scheint.

Inmitten dieser Illusionen versteckt sich der Troll Bagsh, der so wie ihr zu einem Opfer der Kobolde wurde. Die kleinen Biester haben seinen Bart rosa gefärbt! Er schämt sich darüber so sehr, dass er sich nicht zurück zu seiner Sippe traut. Ihr werdet während des Kampfes über ihn stolpern und müsst im Laufe des Kampfes die beiden Heldenaktionen „Der Weiße Berg“ und „Das Färbemittel“ finden und erfüllen, um ihn dazu zu bekommen, zu seinem Volk zurückzukehren.

Das ist aber nur ein Teil eurer Mission auf der Felseninsel. Zusätzlich müsst ihr die illusionären Gegner und Fallen überwinden, die von Zargor Nagachot erschaffen wurden, und dem Treiben des Illusionisten ein Ende setzen.

All dies entfaltet sich im Rahmen des folgenden Kampfes – eines sehr langen Kampfes, der euch bis an die Grenze eurer Kampfkraft und Ausdauer treiben wird. Rechnet mit einer Kampfdauer von 10 oder mehr Runden und komplett leergezogene Heldendecks.



# Impressum

## Aventuria - Das Steinerne Schiff

von Lukas Zach und Michael Plam

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

### Abenteurer

Christian Lonsing, Michael Mingers, Markus Plötz

### Redaktion

,Christian Lonsing, Timo Roth

### Lektorat

Frank Gerken, Michael Palm,  
Markus Plötz, Lukas Zach

### Coverbild

Nadine Schäkel, Tia Rambaran

### Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth, Nadine Schäkel

### Illustrationen

Marc Bornhöft, Sandra Braun, Tristan Denecke,  
Anja Di Paolo, Regina Kallasch, Djamilia Knopf,  
Alan Lathwell, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger,  
Don-Oliver Matthies, Nathaniel Park, Luisa Preissler,  
Tia Rambaran, Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald,  
Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Wiebke Scholz,  
Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Watzlawek, Patrice Weiss,  
Malte Zirbel

### Mit Texten von

Alex Spohr

Vielen Dank an Frauke Forster für die Zitate.

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 4260091157786

Artikelnummer US25432



### Hilbert aus Auen

*Kaum jemand würde hinter den gutmütigen Augen und der Knubbelnase von Bruder Hilbert einen erfahrenen Abenteurer vermuten. Hilbert strahlte schon als Jugendlicher Ruhe und Gelassenheit aus. Und obwohl Bruder Hilbert der friedlichste Mensch auf ganz Dere zu sein scheint, ist er sich bewusst darüber, dass nicht jeder so friedlich ist. Jede Art von Ungerechtigkeit erzürnt ihn und er ist der Erste, der sich für Schwächere einsetzt und sich schützend vor sie stellt – egal ob es sich bei der Gefahr um einen brutalen Schläger, einen ungerechten Zöllner oder einen Dämon handelt.*

*Er entstammt einer gutsituierten Bauernfamilie aus Auen, und stellte sich wie viele Mitglieder seiner Familie vor ihm in den Dienst der Peraineikirche. Sein Dienst an der Göttin und den Menschen erfüllt ihn und er lebt streng nach den Geboten der Kirche. „Wer viel arbeitet, muss auch gut essen“ ist seine Devise, denn neben der Aussaat auf den Äckern, dem Verbinden von Verletzungen und der Segnung der Gläubigen ist Hilberts liebste Beschäftigung das Essen und Trinken – Gaben seiner Göttin, die man kosten muss!*

*Obwohl er in seiner Heimat glücklich war, zog es Hilbert in die Ferne, da er spürte, dass dort die Not der Menschen größer ist als in Auen. Er schloss sich anderen Abenteurern an, zog durch die Tulamidenlande bis zum Pilgertempel in Anchopal, versuchte in den Schattenlanden das Leid der Gläubigen zu mildern und stellte sich niederhöllischen Bedrohungen und Untoten in der Warunkei, die er mit Hilfe seines eisernen Willens und Glaubens besiegte.*

*Seine größte Schwäche ist seine lockere Zunge. Wann immer Hilbert etwas zu tief in seinen Weinbecher geschaut hat, wird er redselig und spricht unangenehme Wahrheiten aus, die ihn in Schwierigkeiten bringen können.*



### Tjalva Garheltdottir

*Die gebürtige Olporterin überragte bereits als Kind alle ihre Spielkameraden um einen ganzen Kopf. Schon früh erhielt sie von ihrer Mutter den Spitznamen „Bärin“, den sie bis heute mit Stolz trägt. Und kein anderes Tier spiegelt Tjalvas Charakter so gut wieder: ruhig und besonnen zu ihren Freunden, gefährlich und wild im Kampf. Vor ihrer Geburt mutmaßten die Olporter bereits, ob Tjalva das Erbe ihres Vaters in sich tragen würde. Er war ein Swafnirkind, ein Berserker, der in Raserei verfiel, wenn man ihn zu sehr reizte. Hin und wieder blitzte zwar in Tjalva diese Wut auf, anders als bei ihrem Vater konnte sie von ihrer Mutter oder ihren Freunden jedoch immer wieder beruhigt werden, bevor der lodernde Zorn außer Kontrolle geriet. Wegen ihrer Statur und Kraft war Tjalvas Weg früh vorherbestimmt.*

*Ihre Mutter war keine Seefahrerin, sondern diente viele Jahre lang Tronde Torbenson, dem Hetmann der Hetleute, als Kriegerin. Und diesen Weg wollte Tjalva ebenfalls bestreiten, denn es ging ihr seit jeher um Mut, Ehre und Anerkennung, weniger um Gold, Silber und anderes Plündergut. An der Trutzburg zu Prem lernte Tjalva das Waffenhandwerk und machte sich schnell einen Ruf als die stärkste und ausdauerndste Kriegerin weit und breit. Obwohl ihr etliche Hetleute und so mancher Jarl anboten, in ihre Dienste zu treten, lehnte Tjalva stets ab. Tief in ihrem Inneren spürte sie eine Wut, das Erbe ihres Vaters, das jeden Tag auszubrechen drohte und dann wäre niemand vor ihr sicher.*

*Also beschloss sie, keinen Freund und kein Familienmitglied in Gefahr zu bringen und bereiste Aventurien, bis sie sich einer kleinen Gruppe von Abenteurern anschloss. In deren Mitte fühlt sie sich gut aufgehoben, aber meidet jede persönliche Bindung aus Angst, dass das Swafnirkind in ihr irgendwann ihre neuen Freunde verletzen könnte.*

