



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

DIENER DES NAMENLOSEN

Der Namenlose

Der Namenlose ist ein uralter Gott, der als Verkörperung des Allbösen in einem ewigen Kampf mit den Zwölfgöttern verstrickt ist. Er ist der Gott der Lügen, der Hinterlist und der Verschlagenheit, und so ist es nicht verwunderlich, dass die Sterblichen nur wenig Wahres über ihn wissen. Stattdessen ranken sich unzählige Rätsel, Mythen, Legenden um seine wahre Herkunft und Gestalt, und selbst seine glühendsten Anhänger sind in einem Netz aus Lügen und Halbwahrheiten verfangen.

Sein ursprünglicher Name ist schon vor Äonen in Vergessenheit geraten, aber dafür hat er mehr Beinamen als jeder andere Gott. Er ist bekannt als „Der Dreizehnte“, was ein Hinweis darauf ist, dass er einst im Bunde mit den Zwölfgöttern stand, oder gar der mächtigste von ihnen war, bevor er im Dritten Zeitalter gestürzt und verbannt wurde. Mit dreizehn Ketten aus Eternium fesselten sie ihn in die Große Bresche, und seither versucht er, aus diesem Gefängnis zu entkommen. Dann wird das Dreizehnte Zeitalter anbrechen und er wird die Sonne vom Firmament reißen, und die Längste Nacht wird anbrechen.

Weitere verbreitete Bezeichnungen für den Namenlosen sind „Der Güldene“, „der Purpurne“ und „Das Rattenkind“, aber jedes Volk und jede Kultur Aventuriens kennt weitere Namen für ihn,

und oft wird er mit anderen Göttern, Drachen und Wesenheiten gleichgesetzt oder verwechselt. So gibt es Sterbliche, die in ihm den Dämonensultan wiederzuerkennen glauben, oder den dreizehnhörnten Satinav, der ebenfalls angekettet wurde. Andere sehen in ihm den Goldenen Drachen Pyrdacor oder den Orkgötzen Brazoragh, und wieder andere den Eingott Rastullah.

Unbestritten ist jedoch die Macht des Namenlosen während der Namenlosen Tage, den fünf Tagen und Nächten jedes Jahres zwischen dem 30. Rahja und dem 1. Praios, wenn die Sternenleere im Meridian steht. Die Kraft der Zwölgötter und ihrer geweihten Diener ist in dieser Zeit stark geschwächt und das Wirken zwölgöttlicher Wunder fällt deutlich schwerer. Die Rechtschaffenen ziehen sich zum Gebet in ihre Häuser zurück, während die Ruchlosen wilde Orgien feiern.



Die Diener des Namenlosen rekrutieren sich aus den Unerfüllten und Verzweifelten, die keinen anderen Ausweg mehr aus ihrem tragischen Schicksal sehen als ihre Seelen dem Guldernen zu verschreiben. Auch die Gelehrten auf ihrer unersättlichen Suche nach mehr Wissen und Macht sind anfällig für die Einflüsterungen des Bösen, ebenso wie gelangweilte und degenerierte Adlige und Großbürger, die sich vom Ruch des Verbotenen anlocken lassen. Und nicht zuletzt gibt es diejenigen, die von jeher einen Keim des Bösen in sich tragen und von Hass und Rachsucht verzehrt zu einem Werkzeug des Namenlosen werden.

Die Kultisten des Namenlosen geben sich nicht in der Öffentlichkeit zu erkennen, sondern tarnen sich als Gelehrte und Anhänger anderer obskurer Religionen und Halbgötter. Sie verbreiten ihre Lehre im Verborgenen, stets auf der Suche nach Leichtgläubigen, nach Zweiflern und Verzweifelten, die so wie sie bereit sind, einem schnellen, leichten Weg zu Macht, Einfluss und Reichtum zu folgen. Doch auch diejenigen, die bereits über große weltliche oder himmlische Macht verfügen, sind gegen die Einflüsterungen des Namenlosen nicht gefeit. So finden sich auch viele Barone und Grafen, und selbst Geweihte der Zwölfgötter in ihren Reihen, und es gab in der Vergangenheit sogar einige Kirchenoberhäupter, die dem Ruf des Namenlosen folgten.

Diener des Namenlosen

Die Karten in diesem Set erlauben es euch, den Namenlosen in euer Herz zu lassen, um die Welt ein kleines bisschen böser, gemeiner und heimtückischer zu machen. Hierbei stehen euch zwei Optionen zur Auswahl:

1) Ein Spieler in der Gruppe spielt mit den Karten von **Zardok von Marternpfehl**, einem Geweihten des Namenlosen. Dieser besteht wie üblich aus einer Heldenkarte, einer Talentkarte, 2 Lebenspunkte-Karten und 30 Aktionskarten, und kann im Abenteuermodus* wie ein normaler Held gespielt werden. Da er an der Seite rechtschaffener Helden kämpft, kann er ihnen seine wahre Identität natürlich nicht offenbaren, und hat sich stattdessen eine Geheimidentität zugelegt. Außerdem gilt seine wahre Loyalität nicht seinen Mitstreitern, sondern dem Namenlosen, für den er geheime, bösertige Ziele verfolgt. Um dies im Spiel darzustellen, muss er vor jedem Kampf mindestens eine zufällige Namenlos-Karte ziehen. Insgesamt darf er bis zu drei zufällige Namenlos-Karten ziehen, wenn er möchte. Die Karte „Grenzenlose Gier“ kommt in diesem Spielmodus nicht zur Anwendung. Weitere Infos zu den Namenlos-Karten siehe Seite 9.



Zardok beginnt das Spiel mit dieser Kartenseite obenliegend.

*) Zardok darf außerdem wie jeder andere Held im Duellmodus eingesetzt werden, dann jedoch ohne Namenlos-Karten!

2) Die gesamte Gruppe hat sich dem Namenlosen verschrieben und handelt im Auftrag seiner Kirche. Dies ändert nichts an den Helden selbst und ihren Spielregeln während des Spiels, aber es erlaubt ihnen, heldenspezifische Aktionskarten (schwarzes Kürzel) des Namenlosen Geweihten in ihr Heldendeck aufzunehmen, sofern sie mit den Deckkonstruktions-Regeln (*Aventuria Duellregelheft*, Seite 12) spielen und alle anderen Bedingungen für den Erwerb der jeweiligen Karte erfüllen. Sie dürfen durch den Einsatz solcher Karten auch Namenlos-Symbole (☞) sammeln und von deren Effekten profitieren, aber diese zählen jeweils nur für ihren eigenen Helden und werden nicht zu den ☞ anderer Helden addiert. Die Gruppenmitglieder wissen, dass sie alle dem Ruf des Namenlosen folgen, aber dennoch verfügt jeder von ihnen über eine Geheimidentität, um alle anderen Leute in ihrer Umgebung zu täuschen. Deshalb muss jeder Held genau eine zufällige Namenlos-Karte ziehen. Alle Namenlosen Geweihten in einer solchen Gruppe müssen eine und dürfen bis zu drei zufällige Namenlos-Karten ziehen. In diesem Modus kommt auch die Karte „Grenzenlose Gier“ zum Einsatz.



Zardok darf seine Sonderfertigkeit nur einmal pro Kampf einsetzen, wenn er 13 oder mehr ☞ gesammelt hat. Entscheidet er sich, ☞ hinzuzufügen, so finden die entsprechenden Zeiteffekte ein weiteres Mal statt, es sei denn es handelt sich um Effekte, die nur einmal passieren können.

Böse Layariel & böser Hilbert?

Da *Aventuria* auf dem Rollenspiel *Das Schwarze Auge* basiert und bei einem Rollenspiel grundsätzlich alles möglich und erlaubt ist (solange die Meisterin damit einverstanden ist), gibt es keine Einschränkung bezüglich der Frage welche Helden dem Namenlosen dienen dürfen. Bei listigen Streunern und finsternen Söldnern ist es natürlich einfacher, sie sich als Schurken vorzustellen. Darüber hinaus gibt es aber auch Elfen, die so *badoc* sind, dass sie sich dem Namenlosen verschreiben (oder gar von ihm erschaffen wurden), und für jeden heilig gesprochenen Geweihten der Zwölfgötterkirchen gibt es auch einen, der den Versuchungen des Bösen verfiel, und kurioserweise auch im Dienst an seinen neuen Herrn noch seine alten Liturgien weiterverwenden kann. Die Macht des Namenlosen reicht soweit, dass er sogar die Götter selbst zu täuschen vermag.

Insofern ist diese Erweiterung eine Einladung an die *Aventuria*-Spieler, sich in unbekannte Gefilde vorzuwagen und etwas neues auszuprobieren.



Mit einer Gruppe, die von einem Geweihten des Namenlosen unterwandert wurde, oder die sich vollständig dem Namenlosen verschrieben hat, lassen sich problemlos alle existierenden *Aventuria*-Abenteuer spielen. Bedenkt allerdings, dass die Erzähltexte einiger Abenteuer so geschrieben wurden, dass sie sich an gute Helden richten, die den Zwölfgöttern treu ergeben sind. Solche Texte müsst ihr dann in eurem Sinne umdichten oder neu interpretieren.

Alles oben genannte gilt auch für das in dieser Erweiterung enthaltene Abenteuer „Diebe in Khezzara“ (ab Seite 14). Hier wurden die Erzähltexte so gestaltet, dass sie sich auf eine von Zardok von Marternpfehl unterwanderte Heldengruppe beziehen. Zardok hat sich als Agent der KGIA getarnt und heuert die Helden an, um in die orkische Hauptstadt Khezzara einzudringen und niemand anderen als den Aikar Brazoragh höchstpersönlich zu bestehlen. Eine diebische Großtat, die Helden und Schurken miteinander vereint!

Namenlos Karten

Die „Namenlos“ Spezialkarten werden jeweils zu Beginn eines Kampfes gezogen und bleiben den ganzen Kampf über aktiv.

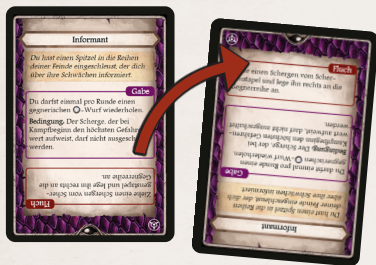
Jede Namenlos-Karte verfügt über eine **Gabe**- und eine **Fluch**-Seite. Bei Kampfbeginn wird die Karte so gedreht, dass die Gabe lesbar ist, und der Held profitiert vom dort genannten Spieleffekt. Gleichzeitig muss er aber auch die ebenfalls dort genannte **Bedingung** erfüllen. Sobald er gegen diese Bedingung verstößt, wird die Karte sofort um 180° gedreht und der Gabe-Spieleffekt kommt nicht mehr zur Anwendung. Stattdessen gilt für den Helden für den Rest des Kampfes der Fluch-Spieleffekt.

Am Ende eines Kampfes werden alle Namenlos-Karten abgelegt, egal ob zu diesem Zeitpunkt die Gabe- oder Fluch-Seite aktiv ist.

Beispiel

Alrike hat sich entschieden, mit dem Namenlosen Geweihten an einem Abenteuer teilzunehmen. Als es zum Kampf kommt, zieht sie eine Namenlos-Karte. Es ist die Karte „Informant“, die es Alrike erlaubt, einmal pro Runde einen gegnerischen Aktionswurf zu wiederholen. Diese Gabe steht

ihr ab sofort zur Verfügung, aber sie ist an die Bedingung geknüpft, dass der Scherge mit dem höchsten Gefahrenwert nicht ausgeschaltet werden darf. Leider handelt es sich dabei um einen Orklandminotaurus, der den Spielern arge Schwierigkeiten macht, deshalb greifen sie ihn an und schalten ihn aus. Da die Bedingung nun nicht mehr erfüllt ist, muss Alrike die Namenlos-Karte umdrehen. Sie profitiert ab nun nicht mehr von der Gabe und muss stattdessen sofort den Fluch ausführen, der darin besteht, einen zusätzlichen Schergen ins Spiel zu bringen.



Wenn du mit diesem Helden am Abenteuer „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ teilnimmst, gelten für ihn die folgenden Listen:

Anfangskarten

Dunkles Omen
 Durchbohrender Angriff
 Ewige Jugend
 Gesichtslös
 Lebensraub
 Namenlose Kälte
 Namenloser Zweifel
 Opferung der Seele
 Opferung des Auges
 Opferung des Schattens

Beutekarten

Bezaubernder Sphärenklang
 Borndorn
 Die XIII Lobpreisungen
 Großer Heiltrank
 Herrscharen des Rattenkinds
 Krone des Ketzers
 Pech und Schwefel
 Ritualschwert
 Unheilige Robe
 Verfluchtes Relikt


Neue Regeln

Ermittlungskarten

Bei diesem Abenteuer kommen **Ermittlungskarten** zum Einsatz. Eine Ermittlungskarte funktioniert wie eine normale Heldenaktion, allerdings besteht sie aus mehreren Ermittlungskreisen, die jeweils mit einem Talent verbunden sind.

Wenn eine Ermittlungskarte platziert wird, wird eine vorbestimmte Anzahl an Abenteuermarken (☒) in ihren obersten Ermittlungskreis gelegt. Das Ziel ist es, alle ☒ in den untersten Ermittlungskreis zu befördern. Hierzu müssen die Helden Proben bestehen, die auf den einzelnen Kreisen verlangt werden. Diese Proben werden **Ermittlungsproben** genannt. Jede erfolgreiche Ermittlungsprobe befördert eine ☒ vom darüberliegenden Kreis in den Kreis, für den die Probe abgelegt wurde, aber nur dann, wenn im darüberliegenden Kreis noch mindestens eine ☒ liegt! Solange diese Bedingung erfüllt ist, dürfen die Ermittlungsproben in beliebiger Reihenfolge abgewickelt werden.

Jeder Held darf sich pro Runde jeder Ermittlungskarte maximal einmal erfolgreich widmen, er darf jedoch beliebig viele Versuche unternehmen, solange er noch Ausdauer zur Verfügung hat. Jeder Versuch kostet 1 Ausdauer.

Die Auswirkung einer bewältigten Ermittlungskarte ist ganz unten auf der Karte aufgeführt. Sie tritt ein, sobald alle  im untersten Ermittlungskreis angelangt sind.

Auf der Rückseite jeder Ermittlungskarte befindet sich ein kurzer Erzähltext, der die Begleitumstände der Ermittlungskarte erklärt und vorgelesen wird, wenn die Karte ins Spiel kommt.

Der Erzähltext wird der Gruppe vorgelesen, wenn die Karte ins Spiel kommt, damit die Spieler wissen, welchen Ermittlungsaufgaben sich ihre Helden widmen werden.

Anschließend wird die Karte umgedreht.

Auswirkungen, sobald alle Abenteuermarken auf den untersten Ermittlungskreis gelegt wurden.




Oberster Ermittlungskreis



Verlauf der Abenteuermarken



Verlangtes Talent für die Probe

Untersster Ermittlungskreis

Schwärme

Schwärme sind Gegner mit dem Schlagwort „Schwarm“. Wenn 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, und viele Schwärme haben eine Anzahl Aktionen in Höhe ihrer aktuellen .

Ein Schwarm wird nicht sofort ausgeschaltet, wenn seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken. Stattdessen wird eine  entfernt und die Lebenspunkte des Schwarms sofort wieder auf seinen Anfangswert angehoben. Dabei spielt es keine Rolle, wieviel Schaden der Schwarm durch einen Angriff erhalten hat – selbst wenn seine Lebenspunkte durch einen massiven Angriff auf -10 oder tiefer sinken, wird nur eine  entfernt und anschließend 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. Ein ausgeschalteter Schwarm wird nicht wieder in den Schergenstapel zurückgemischt, sondern aus dem Spiel entfernt.

Diebe in Khezzara

Ein Aventuria-Abenteuer von Christian Lonsing
für 1 bis 5 Helden und 1 Geweihten des Namenlosen

Auswahl der Helden

Einer von euch muss als Held den in dieser Box enthaltenen Geweihten des Namenlosen, Zardok von Marternpfehl, auswählen. Die anderen Spieler dürfen mit beliebigen Helden am Abenteuer teilnehmen. Diese Helden wissen nichts von Zardoks wahrer Identität, sondern behandeln ihn wie einen der ihren.


Khezzara ist die Hauptstadt der Orks und gehört damit zu den gefährlichsten Orten von ganz Aventurien. Selbst für die Orks, die dort leben, ist diese Stadt nicht ganz ungefährlich, und „Glatthäute“ wie euch trifft man hier vor allen Dingen als Sklaven an. Und doch befindet ihr euch nun genau hier, mitten in Khezzara, umgeben von Tausenden von Orks, und ihr plant eine Sache, die euch ganz gewiss nicht die Freundschaft dieser Orks einbringen wird.


Euer Plan ist es, in den Palast des Aikar Brazoragh höchstpersönlich einzudringen. Sein Thronsaal ist gleichzeitig auch die Schatzkammer Khezzaras und des gesamten Orkreiches - bis an die Decke gefüllt mit Tributzahlungen und Plündergut aus ganz Aventurien, darunter auch zahlreiche magische Artefakte. Auf diesen Schatz habt ihr es abgesehen.

Euer Auftraggeber ist ein geheimnisvoller Agent der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur, KGIA, den ihr nur unter seinem Decknamen „Z“ kennt. Agent Z verfügt über sehr gute Verbindungen und hervorragende Ressourcen, die es euch ermöglicht haben, unbemerkt in die Stadt zu gelangen. Doch nun beginnt der eigentliche Teil der Mission, für die ihr angeworben wurdet. Ihr müsst einen Weg in den Palast hinein und wieder aus ihm heraus finden, und dabei versuchen, möglichst wenig unerwünschte Aufmerksamkeit zu erregen. Kenntnisse des Orkischen wären hierbei natürlich sehr hilfreich.



Jeder Held außer Zardok von Marternpfluß legt eine Probe auf **Wissen** ab. Zardok von Marternpfluß erzielt stattdessen automatisch einen kritischen Erfolg.

Kritischer Erfolg: Du sprichst fließend orkisch und bist somit bestens auf deine Aufgabe vorbereitet. Nimm dir 2 .

Erfolg: Du beherrschst nur einige Brocken Orkisch, aber immerhin gleicht dein Aussehen dem eines Orks. Nimm dir 1 .

Misserfolg: Du kennst nur ein paar orkische Schimpfworte, was leider keine große Hilfe ist.

Kritischer Misserfolg: Du glaubst, dass du perfekt Orkisch sprechen kannst, überschätzt dich dabei aber maßlos. Lege bei Kampfbeginn 5  auf die Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“.

Agent Z hat als Zeitpunkt für den Raubüberfall die Festivitäten vor dem nächsten Dunkelmond gewählt, bei denen sieben heilige Stiere durch die Straßen der Stadt gehetzt werden. Als gottgesandter oberster Priester und Anführer seines Volkes leitet der Aikar Brazoragh diese Zeremonie und ist deshalb in dieser Zeit nicht in seinem Thronsaal anwesend. Außerdem sollte die Aufregung auch die Aufmerksamkeit der restlichen Stadtbewohner stark genug fesseln, dass ihr unbemerkt hinein und hinaus gelangen und mit fetter Beute aus der Stadt fliehen könnt.

Sucht aus den „Diebe in Khezzara“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Unerwünschte Aufmerksamkeit“, „Heldenaktion: Spuren verwischen“ und „Aikar Brazoraghs Präsenz“ heraus und legt sie in die Tischmitte.


Legt die drei Ermittlungskarten „Der Weg hinein“, „Der Eingeweihte“ und „Der Weg hinaus“ mit der Textseite obenliegend in die Tischmitte.


Legt außerdem die Karten „Tordochai-Viertel“, „Urkig, das Auge“ und „Fluchtwagen“ mit der Rückseite obenliegend in die Tischmitte. Legt die Gegnerkarte „Geister der Tordochai“ unter die Karte „Tordochai-Viertel“.

Anführer: Aikar Brazoraghs Präsenz

Schergen: Bildet einen Schergenstapel aus Schergen eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ aufweisen. Auf Wunsch – oder falls ihr nicht genug Ork-Schergen vorrätig habt – dürft ihr auch andere Schergen mit in den Stapel aufnehmen, die ihr für die orkische Hauptstadt Khezzara passend findet. Zieht eine zufällige Karte vom Stapel und legt sie unter die Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“.

Legt zusätzlich einen Stapel mit „Feiger Goblin“ Schergen bereit.




Gefahrenwert:  x 9. (Diese Gegner sind bereits bei Kampfbeginn im Spiel. Während des Kampfes kommen weitere Gegner hinzu – siehe „Unerwünschte Aufmerksamkeit“.)




Sonderregeln: Dieser Kampf verwendet die Sonderregeln für Ermittlungskarten (Seite 11). Einer von euch liest nun die Textseiten der ausliegenden Ermittlungskarten laut vor. Dreht die Karten anschließend um und bestückt sie mit den geforderten .



Niederlage: Wenn Zardok von Marternpfehl ausgeschaltet wird, habt ihr das Abenteuer sofort verloren.





Sieg: Zunächst müsst ihr die Zwischen-Szene „Der Raub“ auslösen. Am Ende dieser Szene erfahrt ihr die Siegbedingung.


Spielbeispiel „Unerwünschte Aufmerksamkeit“


Es ist die 5. Runde in einer Partie mit 4 Helden (Zardok, Carolan, Arbosch, Layariel) und Schwierigkeitsgrad „Normal“. Bei Beginn der Runde liegen 3  auf der Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“ und unter ihr die Schergenkarte „Orkischer Wegelagerer“. Die Helden versuchen sich an verschiedenen Ermittlungskarten und würfeln dabei mehrere Erfolge, aber leider auch mehrere Misserfolge. Für jeden Misserfolg legen sie 1  auf die Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“. Insgesamt erleiden sie 5 Misserfolge, sodass nun 8  auf der Karte liegen.

Am Ende der Runde wird zunächst der -Effekt abgewickelt, der darin besteht, dass weitere ( ) auf die Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“ gelegt werden müssen. Es nehmen 4 Hel-

den am Abenteuer teil, deshalb werden 4  auf die Karte gelegt, sodass nun insgesamt 12  auf der Karte liegen.

Die 12  werden mit dem Gefahrenpunktwert der Schergenkarte unter „Unerwünschte Aufmerksamkeit“ verglichen. Der Orkische Wegelagerer ist 5 Gefahrenpunkte wert, sodass er an die Gegnerreihe angelegt und die Zahl der  auf der Karte um 5 reduziert wird, sodass deren Anzahl nun 7 beträgt. Nun ziehen die Spieler einen weiteren Schergen und legen ihn unter „Unerwünschte Aufmerksamkeit“. Es handelt sich um einen Ork-Krieger mit Gefahrenpunktwert 5, deshalb wird dieser ebenfalls an die Gegnerreihe angelegt und die Zahl der  auf der Karte um weitere 5 reduziert, sodass dort nun 2  liegen.

Erneut ziehen die Spieler einen Schergen und legen ihn unter die Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“. Diesmal ist es ein Orkischer Bogenschütze, der 4 Gefahrenpunkte wert ist. Dies ist mehr als die 2  auf der Karte, sodass der Bogenschütze unter der Karte liegen bleibt und die Runde beendet ist.

Hätten die Helden stattdessen am Ende der Runde nur 3  auf der Karte „Unerwünschte Aufmerksamkeit“, so würde der Orkische Wegelagerer nicht ins Spiel kommen. Da somit durch die „Unerwünschte Aufmerksamkeit“ kein Scherge ins Spiel kommt, müsste stattdessen ein „Feiger Goblin“ Scherge platziert werden.

Zwischenszene: Der Raub

Diese Zwischenszene wird erst vorgelesen und abgehandelt, sobald ihr euch entscheidet, den Raub durchzuführen. **Wichtig:** Dies ist erst möglich, nachdem ihr die Karte „Tordochai-Viertel“ umgedreht und die Geister der Tordochai ausgeschaltet habt!

Ihr klettert über die Dächer des Tordochai-Viertels und erwehrt euch dabei einer zornigen Geisterhorde. Danach wadet ihr durch das rote Wasser des Khez und schleicht durch die Uferböschung hinauf zum Palast. Die Hintertür wird von einem einzelnen Gardisten des Roten Mondes bewacht, der seinen Kummer darüber, dass er nicht an den Feierlichkeiten teilnehmen darf, mit billigem Schnaps ertränkt hat. Er stellt kein ernstzunehmendes Hindernis für euch dar.


Kurz darauf steht ihr im Thronsaal des Aikar Brazoragh. Von zehn mächtigen Pfeilern getragen, bildet diese Halle das Herz des Palastes, und im übertragenen Sinne auch das Herz des Orkreiches selbst. Und ganz gleich, welche Gefühle ihr sonst gegenüber den Schwarzpelzen hegt, so weckt dieser Ort vor allem eure Ehrfurcht.

Der Weg zum Roten Thron des Aikar wird von Rüstungen, Waffen und den Bannern erschlagener Feinde gesäumt. Dahinter seht ihr Kisten und Körbe voller Gold und Geschmeide. Die Wände sind mit golddurchwirktem Stoff und Edelsteinen bedeckt. Dies ist nicht nur der Thronsaal von Khezzara, es ist auch seine Schatzkammer! Doch ihr seid nicht als Eroberer hier, um diesen Ort in Besitz zu nehmen, sondern als lausige Diebe, um euch ein paar Kostbarkeiten unter den Nagel zu reißen – gerade soviel wie ihr tragen könnt – und dann so schnell wie möglich zu verschwinden, bevor euch jemand bemerkt.

Wie geplant sind der Aikar Brazoragh und seine Leibgarde nicht anwesend, und der Saal wird nur von einer Handvoll Gardisten bewacht. Aber dennoch wird es nun gefährlich für euch, denn der Saal und seine Schätze werden durch zahlreiche Fallen geschützt, um Diebesgesindel wie euch fernzuhalten.

Jeder Held muss mit 1W20 auf der folgenden Tabelle würfeln und das Ergebnis anwenden. Falls ihr die Karte „Urkig, das Auge“ umgedreht habt, hat euch der abtrünnige Ork alles über die Fallen und Schutzmaßnahmen der Schatzkammer erzählt, was er wusste, sodass ihr +10 auf eure Wurfresultate addieren dürft.


1-7: Du berührst einen Edelstein an der Wand und explodierst in einer widerwärtigen Wolke aus Schleim, die deinen Kameraden um die Ohren fliegt. Du wirst ausgeschaltet und kannst auf keine Weise wiederbelebt werden.


8-12: Wie aus dem Nichts saust eine Klinge herab und fügt dir eine schwere Wunde zu. Deine aktuellen  werden halbiert.

13-20: Du bleibst in einer seltsamen klebrigen Substanz stecken, die den Boden bedeckt, und kannst dich nur unter großen Anstrengungen befreien. Du musst die Hälfte (abgerundet) deiner Ausdauerkarten (zufällig ermittelt) ablegen.

21+: Du hörst auf Urkigs Ratschläge und entgehst allen Fallen.

Ihr habt es geschafft, euch ins Herz der orkischen Hauptstadt Khezzara zu schleichen und seine Fallen zu überleben, und allein das ist bereits eine phexische Großtat! Aber das ist natürlich nur die halbe Miete. Nun gilt es, eure Taschen mit Raubgut zu füllen und es lebend wieder hier heraus zu schaffen! Nur Agent Z scheint nicht recht zufrieden mit seiner Leistung. Immer wieder murmelt er leise: „Er ist nicht hier. Er ist nicht hier. Verdammt, ich habe versagt.“ Aber als ihr ihn fragt, wonach er gesucht hat, winkt er nur beschwichtigend ab.

Zieht ( x 3) Belohnungskarten. Angefangen beim Startspieler darf jeder Held reihum eine dieser Karten auf seine Hand nehmen, bis jeder Held 2 Belohnungskarten ausgewählt hat. Die Gesamtzahl der Karten im Besitz eines Helden darf dadurch über 30 steigen, muss aber bei Abenteuer-Ende wieder auf 30 reduziert werden.

Anstatt eine Karte auf die Hand zu nehmen, darf ein Held sie auch aus dem Spiel entfernen und sich stattdessen sofort 5  heilen (er trinkt einen Heiltrank).

Der Kampf wird fortgesetzt und darf am Ende einer Runde von einem beliebigen Helden für beendet erklärt werden, dessen Talentkarte sich auf der Karte „Fluchtwagen“ befindet. Der Kampf ist dann vorbei und alle Helden, deren Talentkarte sich zu diesem Zeitpunkt auf der Karte „Fluchtwagen“ befinden, sind erfolgreich aus Khezzara geflohen. Alle anderen Helden werden von den Orks gefasst und finden ein blutiges Ende.

Nach einer Niederlage:

Was hattet ihr euch nur dabei gedacht? Welcher Größenwahn hat euch dazu getrieben, nach Khezzara zu reisen und den Aikar Brazoragh zu bestehlen? Selbst die Orks sind von eurer Tapferkeit beeindruckt. Nachdem sie euch überwältigt haben, stellen sie euch deshalb für einige Monate in Käfigen aus, wo ihr jeden Tag von Hunderten von Besuchern bestaunt werdet, bevor sie euch in einem blutigen Ritual ihren Göttern opfern.

Nach einem Sieg:

Ein stadtweiter Alarm übertönt den Lärm der Festivitäten und die Oger beginnen die mächtigen Stadttore zu schließen, doch es ist bereits zu spät. Mit einem lauten Donnern stößt der gewaltige Kriegswagen durch die Lücke und überfährt dabei eine überraschte Orkfamilie. Ohne abzubremsen durchquert er das Ackerland vor den Mauern der Stadt und verschwindet in der Dunkelheit, bevor die Garde des Roten Mondes Zeit genug hat, ihre Kavallerie in Marsch zu setzen und die Verfolgung aufzunehmen. Eine unbekannte überderische Kraft des Agenten Z hilft, eure Spuren zu verwischen, und damit ist es vollbracht! Ein perfektes Verbrechen, eine schmachvolle Niederlage für die Orks von Khezzara, und ein großer Sieg für ... die Menschheit? Auf jeden Fall aber ein großer Sieg für euch.

Euer Auftraggeber bedankt sich mit einem düsteren Lächeln und verschwindet danach auf eine ebenso mysteriöse Weise wie er erschienen ist. Ihr wisst nicht, ob ihr ihm jemals wiederbegegnen werdet.

Ihr wisst nicht, ob ihr ihm jemals wiederbegegnen wollt.

Ihr habt das Abenteuer bestanden und jeder Held bekommt 2 Abenteuerpunkte. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

Impressum

**Aventuria –
Diener des Namenlosen 1.1**

Namenloser Geweihter
Lukas Zach und Michael Palm

Abenteurer
Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat
Markus Plötz

Cover
Lorena Lammer

Innenillustrationen
Nadine Schäkel, Florian Stitz

Layout & Gestaltung
Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Unser Dank gilt dem eingeschworenen Geheimzirkel des Kaiser Raul Konvents 2018, insbesondere Arne, Carsten, Christian, Dieter, Flo, Marion, Michael, Milan, Raphael, Sandra, Stefan, Taro, Thomas, Tom und Ute, sowie den Testspielern Sebastian und Tobias. Außergewöhnlicher Dank an Alexander, Sandra und Raphael für ihre Hilfe bei der Gestaltung des Namenlosen Geweihten.

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

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

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 4260630771428 Artikelnummer US25466

