

Das Schwarze Auge



# AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

## HELDENREIGEN

ABENTEUERERWEITERUNG

# Heldenreigen

## Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	Seite 02
Inhalt	Seite 02
Deckkonstruktion Rovena aus dem Überwals	Seite 02
Neue Regeln	Seite 03
Kurzabenteurer „Hexenreigen“	Seite 05
Kurzabenteurer „Ein Goblin mehr oder weniger“	Seite 08
Kurzabenteurer „Die gehäutete Schlange“	Seite 10
Kurzabenteurer „Kibakadabra“	Seite 13
Kurzabenteurer „Die Thorwalertrommel“	Seite 16
Kurzabenteurer „Kaiser der Diebe“	Seite 18

## Spielmaterial

1 Heldendeck „Rovena aus dem Überwals, die Bornländische Katzenhexe“ bestehend aus

- 1 Heldenkarte
- 1 Talentkarte
- 30 Aktionskarten

- 1 Heldenmarke „Rovena aus dem Überwals“
- 1 Lebenspunkte-Anzeiger „Rovena aus dem Überwals“
- 1 Schicksalspunkt
- 11 Lebenspunkte-/Abenteuermarken
- 3 Verderbens-/Zeitmarken
- 7 Abenteuerkarten „Hexenreigen“
- 9 Abenteuerkarten „Ein Goblin mehr oder weniger“
- 11 Abenteuerkarten „Die gehäutete Schlange“
- 3 Abenteuerkarten „Kibakadabra“
- 6 Abenteuerkarten „Die Thorwalertrommel“
- 5 Abenteuerkarten „Kaiser der Diebe“
- 19 Schergenkarten
- 16 Steinschlange-Karten
- 7 Belohnungskarten
- 5 Dämoneneigenschaft-Karten

## Inhalt

In dieser Erweiterung enthalten sind sechs Kurzabenteurer und eine neue Heldin. Die Bornländische Katzenhexe Rovena aus dem Überwals, die sowohl im Duell- wie auch im Abenteuermodus eingesetzt werden kann, setzt ihre Zauber und Fähigkeiten auf subtile Weise ein, um ihre Gegner zu überwinden und stellt damit eine erfrischende Abwechslung zu ihren Haudrauf-Begleitern dar.

Die Abenteuer „Hexenreigen“, „Ein Goblin mehr oder weniger“, „Die gehäutete Schlange“, „Kibakadabra“, „Die Thorwalertrommel“ und „Kaiser der Diebe“ bestehen aus jeweils einem einzelnen Akt. Der Einsatz dieser Abenteuer ist nur im **Abenteurermodus** möglich (siehe **Aventuria-Regelheft**, Seite 11).

## Deckkonstruktion Rovena aus dem Überwals

Das Deck von Rovena darf, wie alle anderen Helden auch, entsprechend der Regeln aus dem **Aventuria-Regelheft** auf Seite 9 selbst gebaut werden. Benutzt hierfür die nebenstehende Tabelle.

Achtung! Bei dieser Liste sind ausdrücklich Änderungen vorbehalten! Eine aktuelle Version findet Ihr unter:

[www.ulisses-spiele.de/aventuria](http://www.ulisses-spiele.de/aventuria)

	BH
Rovena aus dem Überwals	
♣ Leichte Nahkampfwaffe	4
♣ Mittlere Nahkampfwaffe	2
♣ Schwere Nahkampfwaffe	0
♣ Leichte Fernkampfwaffe	4
♣ Mittlere Fernkampfwaffe	2
♣ Schwere Fernkampfwaffe	0
♣ Leichte Rüstung	2
♣ Mittlere Rüstung	0
♣ Schwere Rüstung	0
♣ Ausrüstung	6
♣ Vorteil	4
♣ Talent	6
♣ Einfacher Zauber	12
♣ Komplexer Zauber	8
♣ Einfache Liturgie	0
♣ Komplexe Liturgie	0
♣ Freie Aktion	6

# Neue Regeln

Mit dieser Erweiterung werden auch einige neue Regelmechanismen eingeführt.

## 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 Kampfumgebungskarte aufgeführt sind. Einige Gegner sind vielleicht schwieriger zu treffen oder lassen sich gar nicht angreifen oder die Helden erhalten verschiedene Boni und Mali auf ihre Würfelwürfe, um nur einige Beispiele zu nennen.

Kampfumgebungs-Karten sind **Abenteuerkarten**.

Wenn 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 Kampfbende abgelegt.



## Schwärme

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

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. 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, 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. Dies macht den Kampf gegen Schwärme außerordentlich kraftraubend. Allerdings werden Schwärme nicht wieder in den Schergenstapel zurückgemischt, sondern werden nachdem sie ausgeschaltete wurden, aus dem Spiel entfernt.

## Neue Schergenkarten – Tiere

In dieser Erweiterung werden neue Schlagwörter für Schergen eingeführt, die genauso funktionieren wie im Aventuria-Grundspiel. 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 Krähschwarm ist z.B. genauso Teil eines Schergenstapels, bei dem *Tiere (Wald)* enthalten sein sollen, wie in einem, der *Tiere (Siedlung)* enthalten soll.

## Ermittlungskarten

Bei den Abenteuern „Die gehäutete Schlange“ und „Ein Goblin mehr oder weniger“ 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. Jede erfolgreiche Probe 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 Proben in beliebiger Reihenfolge abgewickelt werden.

**Krähschwarm**

Schwarm (Wald, Siedlung)

Legt 3 Abenteuermarken auf 0 oder darüber. Immer wenn die Karte auf 0 oder darüber liegt, entfernt, so wird der Schwarm aus dem Spiel entfernt und nicht in den Schergenstapel zurückgemischt.

**1-2 - Angriff.** Ein zufälliger Held erhält 1W6+4 CL.

**3-6 - Angriff.** Ein Held nach Wahl der Spieler erhält 1W6+1 CL.

**7-10 - Belästigung.** Der Startspieler muss 1 ablegen, wenn vorhanden. Ansonsten verliert er 1.

**11-20 - Nichts.** Krächzen bedrohlich.

Illustration: Sandra Braun

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.

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.

**Pieno, der Mörder**

Als Pieno Florigan seinen Lehrmeister Melchior Arenbruch erstach, war er bereits seit drei Monaten ein Mitglied der Gemeinschaft des Lernens und hatte sich nie verdächtig genommen. Er schien wie alle von Melchior inspiriert und voll des Lobes, deshalb bleibt seine Tat rätselhaft.

Als ihr ihn in Vinsalt ausfindig macht, ist er bereits tot, ermordet durch den Taugenichts Ludolfo, augenscheinlich das Resultat eines Streits. Mehr über Pieno und sein Tatmotiv könnt ihr hoffentlich aus seinen Habseligkeiten und seinem Tagebuch erfahren.

Bitte drehe diese Karte um.

**Die gehäutete Schlange**

**Pieno, der Mörder**

Lege bei Kampfbeginn in Höhe von in diesen Kreis.

**Aufspüren (Sinnesschärfe)**

**Tagebuch untersuchen (Wissen)**

Sobald alle im untersten Ermittlungskreis liegen, lege diese Karte ab und drehe die Karte „Beweisstück A“ um.

**Die gehäutete Schlange**

# Hexenreigen

Das kleine Dorf Wirsenheim, 1038 BF

Ihr bereist eine ländliche Umgebung, als ihr eine kleine Dorfgemeinschaft erreicht. Das Dorf ist groß genug, um eine Taverne, eine Herberge, eine Mühle und sogar einige Läden aufzuweisen, aber dennoch macht das Gebiet einen verlassenen Eindruck.



Einige Leute scheinen dennoch hier zu leben, denn ihr werdet von einer jungen Dorfschönheit angesprochen, die eine dringende Bitte an euch hat. Da ihr die Verzweiflung in ihren Augen erkennt, willigt ihr ein, in der örtlichen Herberge ihrer Geschichte zu lauschen.

Alevtia berichtet euch, dass in Wirsenheim ein gut gesonnener Hexenzirkel lebt, dessen Kräfte jedoch von einem finsternen Hexer namens Cordax übernommen wurden. Die Hexen von Wirsenheim können nichts direkt gegen ihn unternehmen, weil er sie mit seinen Flüchen kontrolliert. Sie hoffen aber, dass Reisende wie ihr, die nicht unter seinem Bann stehen, ihn im Augenblick seiner durch den Neumond geschwächten Kräfte überwältigen und den Fluch brechen können.

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

**Kritischer Erfolg:** Dir wird klar, dass Alevtia mehr über diese Angelegenheit weiß, als sie vorgibt. Als du sie freundlich darauf hinweist, gibt sie zu, ein Mitglied des Hexenzirkels zu sein. Als Gegenleistung für eure Hilfe bietet sie magische Artefakte an. Zieht sofort  $\frac{1}{2}$  (aufgerundet) Belohnungskarten und verteilt sie untereinander, wie ihr es für richtig haltet. Die Karten werden in den Zugstapel ihres Besitzers gemischt.

**Erfolg:** Du erkennst, dass Alevtia nicht die dumme Dorf-pomeranze ist, die sie vorgibt zu sein. Vermutlich ist sie eng mit den Hexen befreundet und vielleicht sogar selbst eine von ihnen. Ihr willigt unter der Bedingung ein, euch persönlich mit den Hexen zu unterhalten. Zu Beginn des folgenden Kampfes darf jeder Held eine zusätzliche Handkarte ziehen. Zur Erinnerung zieht nun jeder Held eine Aktionskarte und legt sie verdeckt vor sich ab.

**Misserfolg:** Ihr versprecht zu helfen und verabschiedet euch von Alevtia. Als ihr das Dorf verlasst, werdet ihr am Waldrand von den Hexen erwartet, von denen das Mädchen gesprochen hat.

**Kritischer Misserfolg:** Ihr versprecht zu helfen, tut dies aber ein bisschen zu laut. Cordax und seine Diener erfahren vorzeitig von euren Plänen. Entfernt eine Anzahl  $\frac{1}{2}$  in Höhe der  $\frac{1}{2}$  aus dem Spiel.

Eure Reise in den nahegelegenen Wald bringt euch zu einem geheimnisvollen Ort, der ganz offensichtlich die Heimstatt von Zauberwirkern ist. Eine kurze, natürliche Treppe aus Wurzelgehölz führt in eine Höhle, die unter den Wurzeln einer alten Eiche versteckt liegt. Die gemütliche Höhle ist mit wundersamem Hexenwerk angefüllt – getrocknete Kräuter hängen von der Decke, unter der auch Fledermäuse leben, und in einer Ecke blubbert ein Hexenkessel.

Neben dem Kessel sitzen zwei Frauen, bei denen es sich um die von Alevtia beschriebenen Hexen handeln muss. Die Ältere stellt sich als Satunya und ihre Begleiterin als Madayana vor. Die beiden lächeln wissend, als ihr ihnen erzählt, was ihr bereits wisst. Sie berichten euch, dass der Hexer einen Pakt mit einer Schwarzfee namens Wic geschlossen hat. Wic verleiht Cordax seine Kräfte durch eine Kraftlinie, die durch den Wald verläuft und die alte Mühle umgibt, in der Cordax lebt. Wenn es euch gelänge, die Kraftlinie zu unterbrechen, dann könntet ihr Wics Aufmerksamkeit erregen und sie überreden, den Pakt zu beenden. Aber dazu müsst ihr die Kraftlinie zunächst aufspüren.

Die Hexen schicken euch aus, mithilfe von magisch gewachsenen Pilzen die Kraftlinie zu finden. Dies führt euch zu einem großen magischen Baum, der als Schimmelbaum bekannt ist und die Quelle der Feenmacht darstellt. Zu eurer Überraschung wird dieses Gebiet von Pilzen bewohnt, bei denen es sich in Wirklichkeit um Biestinger handelt. Diese seltsamen Feen-creaturen sind sehr gesprächig, sodass ihr vielleicht wertvolle Informationen von ihnen erhalten könnt.

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

**Kritischer Erfolg:** Du überzeugst die Biestinger davon, dass du ihnen freundlich gesonnen bist und sie beraten dich, wie du die Kraftlinie finden und unterbrechen kannst. Du bekommst 1 🍷.

**Erfolg:** Du hast eine im Großen und Ganzen freundliche Unterhaltung mit den Biestingern, aber sie sind zu schnell abgelenkt mit den Geschichten, die sie voneinander erzählen. Du entschließt dich, deinen Weg ohne ihre Hilfe fortzusetzen.

**Misserfolg:** Die Biestinger misstrauen dir und schreien dich mit einer Mischung aus Angst und Zorn an. Bei deinem eiligen Rückzug stolperst du über eine Wurzel. Du verlierst 1 🍷.

**Kritischer Misserfolg:** Die Biestinger schreien dich wütend an. Du ergreifst die Flucht und fällst dabei in ein Feld mit Raubpilzen. Du verlierst 1W6+1 🍷.

Ihr folgt der Kraftlinie durch den Wald hindurch bis zur alten Mühle. Der Weg windet sich durch eine Klamm, die sich durch eine wachsende Zahl an Knochen und widerwärtigen Fetischen auszeichnet. Am Boden der Klamm entdeckt ihr eine Höhle, und in der Höhle den schlafenden Schemen eines Ogers!

Jeder Held führt eine **Heimlichkeit**-Probe durch. Beachte hierbei, dass die Ergebnisse eines Kritischen Erfolgs und Erfolgs negiert werden, falls mindestens ein Held einen Kritischen Misserfolg erleidet (siehe unten)!

**Kritischer Erfolg:** Während du an ihm vorbei schleichst, stellst du fest, dass etwas an diesem Oger und seinem Schmuck seltsam ist – sie erscheinen dir fast menschlich! Du gehst das Risiko ein, ihn zu wecken und mit ihm zu kommunizieren. Anhand seiner menschlichen Gesten erkennst du, dass es sich tatsächlich um einen verwandelten Menschen handelt. Nachdem du ihm den Grund für eure Anwesenheit erklärt hast, beschließt er, euch zu helfen. Im kommenden Kampf wird der Gefahrenwert um 2 reduziert.

**Erfolg:** Du schleichst dich geschwind an dem Oger vorbei und erhältst 1 🍷.

**Misserfolg:** Du störst den Schlaf des Ogers und er schlägt nach dir, als du dich an ihm vorbei bewegst. Du verlierst 2 🍷.

**Kritischer Misserfolg:** Der Oger erwacht und greift euch zornig an! Die Probenergebnisse aller Helden werden automatisch auf „Misserfolg“ geändert. D.h. jeder Held verliert 2 🍷 und alle Vorteile, die ein Erfolg oder Kritischer Erfolg gebracht hat, werden negiert.

Schließlich gelangt ihr zu der Mühle, in der Cordax wohnt. Hier erhebt sich der Wald höchstpersönlich gegen euch, zusammen mit den verzauberten Dienern des Hexers. Und was noch schlimmer ist: Euch läuft die Zeit davon! Es geht auf Mitternacht zu,

und wenn es euch nicht gelingt, Cordax bis dahin zu besiegen, habt ihr eure Chance vertan!

In der Zwischenzeit erhält Cordax von der Schwarzfée Wic die Macht, die er benötigt, um eure Angriffe zurückzuschlagen. Ihr könnt die magischen Kräfte fast sehen, die an diesem Ort fließen. Wenn es euch nicht gelingt, den magischen Bund der Schwarzfée zu brechen, dann werdet ihr den Hexer niemals besiegen können. Ihr könntet eure Kenntnisse der Umgebung nutzen, um die Kraftlinie zu unterbrechen oder ihr bedroht die Fée und schlägt sie dadurch in die Flucht oder aber ihr nutzt eure handwerklichen Fähigkeiten, um das Wasserrad der Mühle zu zerbrechen und mithilfe des eindringenden Wassers den magischen Kreis fortzuwaschen.



Nehmt alle „Hexenreigen“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Heldenaktion: Den Pakt brechen“, „Cordax“, „Fluch: Opfer!“, „Fluch: Hexenschuss“ und „Fluch: Zunge lähmen“) und legt sie offen auf den Spieltisch. Sucht die Anführerkarten mit den Schlagworten „Allgemein“ und „Übernatürlich“ heraus und bildet daraus einen Zugstapel.

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 „Diener“ oder „Magier“ aufweisen.

**Gefahrenwert:**  x 5

**Heldenaktion:** Den Pakt brechen

**Schutzamulett:** Die Aktionskarte „Schutzamulett“ darf benutzt werden, um die Auswirkung eines Fluchs abzuwenden.

**Niederlage:** Wenn Cordax beim Entfernen der letzten  noch am Leben ist, habt ihr den Kampf verloren.

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, wenn Cordax besiegt wurde. Wenn zu dem Zeitpunkt noch Schergen übrig sind, fliehen sie automatisch.

### Nach einer Niederlage:

Ihr schafft es nicht, Cordax rechtzeitig zu besiegen. Die Mitternacht bricht an und Cordax erneuert seine magische Herrschaft über Wirsenheim. Euch bleibt nichts anderes übrig, als weiterzuziehen und zu hoffen, dass eines Tages andere Abenteurer erfolgreicher sind als ihr und den Fluch brechen können.

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteurerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

### Nach einem Sieg:

Ihr habt es geschafft! Ihr habt Wirsenheim vom Fluch des Hexers befreit! Die drei Hexen Satunya, Madayana und Alevtia eilen herbei und danken euch herzlich, dass ihr Cordax Fluch gebrochen habt. Schon bald darauf kehrt das Dorf zur Normalität zurück und ihr könnt eure Reise voller Stolz fortsetzen, wohl wissentlich dass Wirsenheim von nun an wieder vom weisen Hexenzirkel geschützt wird.

Ihr habt das Abenteuer bestanden und es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt. Außerdem dürfen die Helden  Belohnungskarten ziehen und untereinander aufteilen.

# Ein Goblin mehr oder weniger

Festum, im Jahre 1038 BF

Mit einer gefangenen Sumpfranze zu reisen ist sehr gefährlich, aber nachdem euch bei euren Reisen durch Nordaventurien ein lebendes Exemplar in die Hände fiel, erinnertet ihr euch daran, dass der Festumer Tiergarten eine hohe Belohnung für solche Kreaturen ausgeschrieben hat. Und weil ihr gerade knapp bei Kasse seid, nehmt ihr die beschwerliche Reise ins Bornland auf euch, um das Tier für gutes Geld zu verkaufen.

Die Reise verlief erstaunlicherweise ohne größere Zwischenfälle, aber nun da ihr am Stadttor von Festum angelangt seid, dämmt es euch, dass eure Probleme gerade erst beginnen. Die Torwachen wollen keine Verantwortung für die ominöse Fracht übernehmen und bitten euch höflich aber bestimmt, ihnen zur nahegelegenen Garnison zu folgen.

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

**Kritischer Erfolg:** Du verhältst dich souverän im Umgang mit dem eingepferchten Tier. Nimm dir 1 .

**Erfolg:** Du bewahrst die Ruhe und kannst die Stadt wachen davon überzeugen, dass du alles im Griff hast.

**Misserfolg:** Du wirkst nervös und steckst deine Umgebung damit an. Zu Beginn des folgenden Kampfes ziehst du eine Karte weniger als üblich.

**Kritischer Misserfolg:** Du benimmst dich äußerst verdächtig und läufst Gefahr, eure gesamte Gruppe in Verruf zu bringen, also steckst du deine Hand in den Käfig mit der Sumpfranze, um ihre Harmlosigkeit unter Beweis zu stellen. Ziehe dir zur Strafe 1W6  ab. Zu Beginn des folgenden Kampfes ziehst du eine Karte weniger als üblich.



In der Garnison angekommen stellt ihr fest, dass die Gardisten mit der tagtäglichen Aufgabe, die Stadt am Laufen zu halten, schwer überfordert sind – auch ohne die Probleme, die eure gefangene Sumpfranze verursachen könnte. So werdet ihr Zeugen, wie der örtliche Weibel von einem Amtsrat zur Schnecke gemacht wird, kurz bevor er sich mit euch herumärgern muss – sicher nicht sein leichtester Tag heute. Ihr befürchtet schon, er würde euch ohne langes Federlesen direkt wieder aus der Stadt werfen, aber stattdessen verhält er sich euch gegenüber außergewöhnlich freundlich.

## Mörderjagd

*Eine Hand wäscht die andere. Der Weibel erklärt sich bereit, die Sumpfranzen-Angelegenheit unbürokratisch und zu euren Gunsten abzuwickeln. Im Gegenzug bittet er euch jedoch, als außerordentliche Ermittler den Mord an einem gewissen Albin Sewerski aufzuklären. Nach kurzem Überlegen willigt ihr ein.*

*Das Mordopfer galt als aufbrausender, aber auch angesehener und wohlthätiger Mann, sodass die Stadtgarde bezüglich des Täters und Tatmotivs völlig im Dunkeln tappt. Der einzige Augenzeuge ist der Trunkenbold Peddar, der zwei Gestalten dabei beobachtet haben will, wie sie in der Nähe von Sewerskis Anwesen herumschlichen.*

*Für die Ergreifung des Täters bietet euch der Weibel 30 Batzen an, außerdem erhaltet ihr für die Dauer der Ermittlungen freie Kost und Logis in der norbardischen Taverne „Zur Elchschaufel“. Der Goblinjunge Groink soll euch zur Taverne bringen. Der kleine Goblin hat sogleich einen Narren an euch gefressen und weicht nicht mehr von eurer Seite.*

Nehmt die „Ein Goblin mehr oder weniger“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Malwina“, „Die falsche Fährte“, „Bluurz, ein toter Rattenfänger“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt außerdem die Karten „Tantchen Manriischa“ und „Urmegs Zeugenaussage“ verdeckt aus. Legt die Karte „Groink, der Goblinjunge“ unter die Karte „Tantchen Manriischa“ und die Karte „Stanko Ilmeroff“ unter die Karte „Urmegs Zeugenaussage“ - sie kommen jeweils zum Einsatz, wenn die über ihnen liegende Karte aufgedeckt wird.

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 „Dieb“ aufweisen.

**Gefahrenwert:**  x 4

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr den Anführer „Stanko Ilmeroff“ besiegt habt.

## Ablauf der Mörderjagd

Die Mörderjagd wird während des Kampfes mithilfe von Ermittlungskarten abgewickelt. Alle regeltechnischen Informationen befinden sich auf den Karten. An dieser Stelle erläutern wir lediglich den Zusammenhang zwischen den Karten und der Handlung der Detektivgeschichte, den ihr euch je nach Geschmack vor oder nach dem Spiel durchlesen könnt:

- Zu Beginn habt ihr es mit dem Trunkenbold **Peddar** zu tun, der die Mörder gesehen hat, aber keine große Hilfe bei ihrer Identifizierung ist, weil er inzwischen in jedem Fremden einen der Übeltäter erkennt und sich das Kopfgeld einstreichen will. Während eurer Ermittlungen deckt ihr zudem ein Familiendrama der Sewerskis auf, das sich um ein Verhältnis zwischen Albins Sohn **Nikol** und einem leichten Mädchen dreht, das von Albin nicht gutgeheißen wurde. Dies erweist sich jedoch als falsche Fährte.
- Albin Sewerski wurde in Wirklichkeit von zwei gedungenen Mördern umgebracht, die inzwischen über alle Berge sind. Ihr Auftraggeber **Vadim Grumperow** ist jedoch noch in der Stadt. Er hat Albin umbringen lassen, weil er ihn des Mordes an den Goblins verdächtigte und ein Schutzabkommen mit den Goblins hat, das er erfüllen musste.
- Vadim wurde von seiner Bande, den **Mondkindern**, festgesetzt, die wiederum ein Abkommen mit **Mantka Riiba** haben, ihn auszuliefern. Zuvor nutzt sie ihn aber noch euch gegenüber als Druckmittel. In der Rolle von „**Tantchen Manriischa**“ beauftragt sie euch, den Goblinmörder zu fassen. Zuvor müsst ihr jedoch euren Wert als gewissenhafte Ermittler unter Beweis stellen.
- Dies gelingt euch, indem ihr den Leichnam des Rattenfängers **Bluurz** entdeckt und durch eine Untersuchung herausfindet, dass er keineswegs Opfer eines Unfalls war, sondern ermordet wurde und anschließend die Tatsache zu Tage fördert, dass bereits sechs weitere Goblins der **Familie Erzpelz** ähnliche „Unfälle“ erlitten haben.
- Sobald ihr nach dem Goblinmörder zu fahnden beginnt, wird auch euer Stadtführer in Festum, der Goblinjunge **Groink**, gesprächiger und führt euch - nachdem ihr ihn vor einem Attentat durch die wahren Täter bewahrt habt - zu seinem Onkel **Urmeg**.

- Urmeg hat den Händler **Stanko Ilmeroff** bei dessen Schmugglertätigkeit ertappt und hält sich seitdem versteckt. Ilmeroff hat den Goblin gesehen, kann sich aber nur an dessen dunkle Pelzfarbe erinnern, sodass er nun mit seiner Komplizin **Malwina** einfach alle Mitglieder der Familie Erdpelz umbringt und das ganze als Unfälle tarnt.
- Weil er ein Goblin ist, genügt Urmegs Zeugenaussage nicht, um Ilmeroff zu überführen, also müsst ihr in das Haus des Händlers eindringen, um handfeste Beweise zu finden. Hierbei geratet ihr in einen Hinterhalt der Verbrecher, die bereits wissen, dass ihr hinter ihnen her seid und es kommt zu einem Kampf auf Leben und Tod.

### Nach einer Niederlage:

Die Mörderjagd nimmt kein gutes Ende für euch. Die Hintermänner der Mordfälle entsenden eine große Menge ihrer gedungenen Schergen und als ihr schließlich vor dem Drahtzieher Stanko Ilmeroff steht, erleidet ihr eine blutige Niederlage, die euch entkräftet und ohne handfeste Beweise zurücklässt, sodass ihr wie getretene Hunde die Stadt hinter euch lassen müsst.

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteuerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

### Nach einem Sieg:

Es gelingt euch, den Schmuggler und Goblinmörder Stanko Ilmeroff auf frischer Tat zu ertappen und in einem erbitterten Gefecht in seinem Anwesen bringt ihr ihn und seine Schergen zur Strecke. Aus Dank dafür, dass ihr die Mörder überführt und ihrer gerechten Strafe zugeführt habt, hält Tantchen Manrischa ihr Versprechen und liefert den Auftraggeber für Albins Ermordung, den Taschendieb und Schutzgelderpresser Vadim Grumperow, an die Stadtwache aus. Der Dank der Festumer Bevölkerung – sowohl der Menschen als auch der Goblins – ist euch sicher.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt. Außerdem dürfen die Helden  Belohnungskarten ziehen und untereinander aufteilen.

## Die gehäutete Schlange

Vinsalt, im Jahre 1038 BF

Eure Reise hat euch ins Horasreich geführt, wo ihr kurz vor Vinsalt im Gasthaus „Roter Hahn“ untergekommen seid, um bei einem Becher Limoncello oder einer Partie Boltan mit den anderen Gästen ins Gespräch zu kommen. Doch Moment einmal, was ist das für ein seltsamer Geruch? Da brennt es doch nicht irgendwo!?

Legt die Karte „Roter Hahn“ (mit der Seite „Brennender Stall“ nach oben) in die Tischmitte und platziert (  x 2) Abenteuermarken darauf.

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

**Kritischer Erfolg:** Bevor irgendjemand reagieren kann, rufst du „Feuer! Feuer!“ und stürmst nach draußen. Ungläubig blickt man dir nach, während du bereits mit den Löscharbeiten beginnst. Entferne 2  von der Karte „Brennender Stall“.

**Erfolg:** Im benachbarten Stall ist ein Feuer ausgebrochen! Zum Glück bist du schnell genug darauf aufmerksam geworden und kannst das Feuer bekämpfen, bevor es zu sehr um sich greift. Entferne 1  von der Karte „Brennender Stall“.

**Misserfolg:** Irgendetwas stimmt hier nicht! Feuer? Du bist irritiert und lässt dich mit der Menge nach draußen ziehen.

**Kritischer Misserfolg:** Du hast wohl etwas zu tief in deinen Becher geschaut. Die meisten Gäste sind bereits nach draußen geeilt, bevor du begreifst, was hier gerade passiert. Lege 1  auf die Karte „Brennender Stall“.

Anschließend setzen sich die Geschehnisse außerhalb des Gasthauses fort.

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

**Kritischer Erfolg:** Mutig stürmst du in die Flammen und kannst einen großen Brandherd löschen, bevor er sich ausbreitet. Dein Held verliert 1 . Entferne 2  von der Karte „Brennender Stall“.

**Erfolg:** Du behältst die Nerven und verlässt dich auf dein handwerkliches Geschick bei der Brandbekämpfung. Entferne 1  von der Karte „Brennender Stall“.

**Misserfolg:** Kopflos irrst du durch die Flammen und weißt nicht, was du tun sollst. Dein Held verliert 2 .

**Kritischer Misserfolg:** Du tust dein Bestes, um der Flammen Herr zu werden, aber anstatt etwas Sinnvolles zu Wege zu bringen, bringst du dich nur unnötig selbst in Gefahr. Dein Held verliert 1W6 .

Falls noch  auf der Karte „Brennender Stall“ liegen, muss jeder Held eine zweite **Handwerk**-Probe ablegen, mit den oben beschriebenen Folgen. Mehr als eine zweite Probe ist nicht möglich.

Falls nach der zweiten Handwerk-Probe jedes Helden noch  auf der Karte „Brennender Stall“ liegen, geht es direkt weiter bei „Mörderjagd“. Wurden dagegen alle  von der Karte entfernt, so wird folgendes vorgelesen:

*Durch euer beherztes Eingreifen habt ihr den Stallknecht Curon gerettet und den Brand schnell genug gelöscht, bevor er auf andere Häuser übergreifen konnte. Für diese ruhmreiche Tat werdet ihr von den Vinsaltern wie Helden gefeiert – jedenfalls für die nächsten paar Tage.*

Die Karte „Roter Hahn“ wird auf die Seite „Gruppenkarte: Guter Ruf“ gedreht und (  x 2 )  werden darauf platziert. Es geht weiter bei „Mörderjagd“.

## Mörderjagd

*Nachdem ihr euren Beitrag dazu geleistet habt, den Brand zu bekämpfen, spendiert der Gastwirt eine Runde seines besten Weins, um den Rauch aus den Kehlen und den Schrecken aus den Knochen zu spülen. Beeindruckt von eurem Mut tritt die adlige Wundärztin Elysia ya Berisac an euch heran und bittet euch, ihr bei der Aufklärung eines Mordes behilflich zu sein.*



Das Opfer ist Melchior Arenbruch, der Begründer der Gemeinschaft des Lernens, der von seinem eigenen Schüler Pieno Florigan ermordet wurde. Pieno floh anschließend Richtung Vinsalt und Elysia ist ihm auf den Fersen, um Gerechtigkeit walten zu lassen. Sie fühlt sich dieser Herausforderung jedoch nicht gewachsen und bittet deshalb um eure Hilfe. Im Gegenzug bietet sie an, euch in ihrer Kunst zu unterrichten, also willigt ihr ein.

Kurz darauf befindet ihr euch in Vinsalt und stoßt dort in das Wespennest einer großangelegten Intrige um das Amt des Hochmeisters der Gelehrsamten Stube im Hesindetempel zu Kuslik. Umgeben von Meuchelmördern und gedungenen Schergen müsst ihr versuchen, den Hintermännern auf die Spur zu kommen und das Netz der Intrige zu entwirren.

Nehmt alle restlichen „Die gehäutete Schlange“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Pieno, der Mörder“, „Ludolfo, der Mörder des Mörders“, „Gurdo, der Meuchler“ und „Visitor Festo“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Karte „Seitenhandlung: Sayodir“ unter die Karte „Visitor Festo“ - sie kommt zum Einsatz, wenn Festo abgelegt wird. Legt außerdem die Karten „Beweisstück A“, „Beweisstück B“ und „Beweisstück C“ verdeckt aus.

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 „Dieb“ oder „Diener“ aufweisen. Alle Schergen müssen außerdem das Schlagwort „Mensch“ aufweisen.

**Gefahrenwert:**  x 4

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald ihr die Karten „Beweisstück A“ und „Beweisstück B“ erlangt habt. Ihr dürft den Kampf aber noch fortsetzen, um noch die Karte „Beweisstück C“ zu erlangen, die 1 Bonus-Erfahrungspunkt wert ist - falls es hierbei zu eng für euch wird, dürft ihr jeweils am Ende einer Runde entscheiden, den Kampf abzubrechen.

## Ablauf der Mörderjagd

Die Mörderjagd wird während des Kampfes mithilfe von Ermittlungskarten abgewickelt. Alle regeltechnischen Informationen befinden sich auf den Karten. An dieser Stelle erläutern wir lediglich den Zusammenhang zwischen den Karten und der Handlung der Detektivgeschichte, den ihr euch je nach Geschmack vor oder nach dem Spiel durchlesen könnt:

- Melchior wurde von seinem Schüler **Pieno** erstochen. Pieno ist anschließend nach Vinsalt geflohen. Um herauszufinden, wer ihn zu der Tat angestiftet hat, müsst ihr ihn **aufspüren** und sein **Tagebuch untersuchen**. Dadurch erlangt ihr an das **Beweisstück A**.
- Als ihr Pieno aufspürt, ist dieser bereits tot - seinerseits ermordet durch **Ludolfo**, der einem aus eurer Gruppe so ähnlich sieht, dass ihr selbst in Verdacht geratet. Um eure Unschuld zu beweisen, müsst ihr Ludolfo **aufspüren**, **festsetzen** und **befragen**. Dadurch werdet ihr den aufdringlichen Visitor Festo los und die **Seitenhandlung** wird eröffnet.
- Visitor Festo ist ein Ermittler im Auftrag der *Connettablia Criminalis Capitale*, der euch für die Mörder von Pieno hält und mit seinen Nachstellungen eure eigenen Ermittlungen stört. Sobald ihr ihn losgeworden seid, hilft er euch bei euren Ermittlungen, wodurch die Schergen eher das Weite suchen. Regeltechnisch zählt er deshalb als **Anführer**, auch wenn er natürlich nicht im Bunde mit den Schergen steht.
- Pienos Auftraggeberin hat ihren Diener, den Meuchelmörder **Gurdo** entsandt, um euch unauffällig aus dem Weg zu räumen. Indem ihr seine **Fallen überlebt** und ihn **enttarnt**, gelangt ihr an **Beweisstück B**.
- Sobald ihr **Beweisstück A** und **Beweisstück B** besitzt, habt ihr den Mord an Melchior aufgeklärt und den Kampf gewonnen.
- Die **Seitenhandlung** ermöglicht es euch, zusätzlich herauszufinden, dass Ludolfo vom Meuchelmörder **Sayodir** angestachelt wurde, der seinerseits im Auftrag von Comto Thûan handelte. Indem ihr Sayodir **enttarnt** und **festsetzt**, gelingt es euch, das ganze Ausmaß der Intrige zu verstehen und dafür Bonus-Erfahrungspunkte zu verdienen.

## Nach einer Niederlage:

Die Mörderjagd nimmt kein gutes Ende für euch. Immer wieder werdet ihr zu Opfern von seltsamen „Unfällen“ oder müsst euch in den dunklen Gassen von Vinsalt mit zwielichtigem Gesindel herumprügeln. Nachdem ihr auf diese Weise mehrere entkräftende Wochen verbracht habt, müsst ihr euch eingestehen, dass die Spur erkalte ist. Ihr werdet wahrscheinlich niemals herausfinden, wer wirklich hinter dem Mord an Melchior Arenbruch steckt.

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteuerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

## Nach einem Sieg:

Es gelingt euch, den Taugenichts Ludolfo aufzuspüren, der hinter dem Mord am Mörder steckt und ihn der Gerichtsbarkeit zu übergeben. Außerdem findet ihr heraus, dass die Vinsalter Tempelvorsteherin Arba von Silas hinter dem Mordanschlag auf Melchior steckt. Eure Beweise reichen zwar nicht aus, um sie hinter Gitter zu bringen, aber sie gerät ins Straucheln und verfehlt das Ziel ihrer Intrige.

## Wenn ihr außerdem Beweisstück C errungen habt:

Darüber hinaus konntet ihr Sayodir, einen Meuchler der Xeledon-Schule, dingfest machen. Von ihm findet ihr heraus, dass sich das Netz der Intrigen noch weiter spinnst und bis zu Comto Thüan della Gribaldi reicht, der die Vorfälle um den Mord an Melchior Arenbruch genutzt hat, um seine Konkurrentin Arba von Silas aus dem Weg zu schaffen. Auch Comto kommt ungeschoren davon, aber dafür habt ihr einen tiefen Einblick in die Intrigen des Horasreiches gewonnen.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt, bzw. 2 Erfahrungspunkte, wenn die Helden Beweisstück C errungen haben.

Sucht die Belohnungskarte „Elysias Heilkunst“ heraus und zieht zusätzlich zufällige Belohnungskarten. Teil diese Karten dann beliebig untereinander auf.

# Kibakadabra

Dschungel Norduthurias, im Jahre 1037 BF

Fern eurer aventurischen Heimat hat es euch im uthurischen Dschungel in ein Dorf der Jucumaq verschlagen. Ihr lernt so manches über die Sitten der Dschungelbewohner, darunter auch über den Echsen Gott Uguan, dessen Zorn im Zaum gehalten werden muss, indem tapfere Krieger in den Schlund des nahen Schlangenkopfes hinabsteigen, um ihn zu besänftigen.

Bei einer heimlichen Unterredung mit der Dorfschönheit Hokioi erfahrt ihr, dass vor kurzem ihr Geliebter, der Krieger Whakamiharo, vom Schamanen des Dorfes aufgefordert wurde, in den Schlangenkopf zu gehen. Zwar ist sie stolz auf das Opfer ihres Geliebten, doch sie fürchtet, der Schamane wolle Whakamiharo nur loswerden, weil er selbst ein Auge auf sie geworfen hat. Sie bittet euch deshalb, ebenfalls in den Schlund hinabzusteigen und nach ihrem Geliebten zu suchen.



Heldenhaft erklärt ihr euch bereit zu helfen. Einen weiteren Anreiz stellen die Schätze und magischen Geheimnisse dar, die den Legenden zufolge dort unten auf euch warten. Ganz zu schweigen von der Ehre, die euch zuteil wird, wenn ihr euch freiwillig meldet, in den Schlangenkopf hinabzusteigen. Im Rahmen einer Zeremonie mit wilden Stammestänzen, Feuer und Schaukämpfen werdet ihr in die Tiefe entlassen. Es beginnt ein schwieriger Abstieg.



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

**Kritischer Erfolg:** Emsig kletterst du die enge Röhre hinab. An dieser Stelle wieder hinauszukommen, dürfte dagegen fast unmöglich sein – selbst für dich!

**Erfolg:** Du rutschst einige Male aus und ziehst dir Schürfwunden zu, kommst aber alles in allem wohlbehalten am Boden der steinernen Röhre an. Hier wieder hinaufzukommen dürfte dagegen ein Ding der Unmöglichkeit sein. Du verlierst 1 .

**Misserfolg:** Schon nach kurzer Zeit verlierst du den Halt und rutschst die dunkle Röhre hinab, wobei du mehrmals schmerzhaft Begegnungen mit hervorstehenden Felsbrocken hast. Du verlierst 2 .

**Kritischer Misserfolg:** Du rutschst ab und stürzt mit dem Kopf voran in den Schlund der Schlange. Das wird sehr wehtun, wenn du unten ankommst ... Du verlierst 1W6 .

Nachdem ihr den Abstieg in das Innere der Steinschlange mehr oder weniger heil überstanden habt, müsst ihr euch eingestehen, dass ein späterer Aufstieg an dieser Stelle äußerst gefährlich, kraftraubend und potentiell tödlich wäre und ihr deshalb gut daran tut, neben dem Krieger Whakamiharo auch einen alternativen Ausweg aus diesem Labyrinth zu finden.

Ihr beginnt mit der Erkundung des unterirdischen Höhlensystems und stellt fest, dass ihr euch in den versteinerten Überresten einer zweiköpfigen Riesenschlange befindet, einer sogenannten „Kibakaba“. Neben wilden Bestien wird sie von den Sadsch'Tarr bewohnt – einer Gruppe untoter echsischer Kultisten, die sie wie eine Göttin verehren.

Eine Schlange mit zwei Köpfen könnte bedeuten, dass es hier unten noch irgendwo einen zweiten Ausgang gibt – ihr müsst ihn nur finden. Und zwar am besten, bevor euch das langsam steigende Wasser zum Verhängnis wird.

Legt als erstes die Karte „Kampfumgebung: Steinschlange“ in die Tischmitte und entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad. Nehmt als nächstes die 16 Steinschlange-Karten zur Hand und sucht die Karten „Heldenaktion: Die Obsidianscherbe“ und „Heldenaktion: Das grüne Herz“, „Whakamiharo“ heraus – diese werden beiseite gelegt und kommen erst später in den Steinschlange-Stapel. Bildet aus den anderen 13 Steinschlange-Karten einen Zugstapel.

Nehmt alle Gräber-Karten (aus der Aventuria-Grundbox) zur Hand und legt  davon mit der Seite „Flüsterndes Grab“ obenliegend in die Mitte des Spieltisches. Darüber hinaus benötigt ihr noch einen Belohnungskarten-Zugstapel.

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 (Wald)“ oder „Kultist“ oder „Achaz“ oder „Amphibie“ aufweisen. Legt für die Gräber-Karten einen separaten Zugstapel für Schergen mit dem Schlagwort „Skelett“ an.

**Gefahrenwert:**  x 2

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, wenn ihr Whakamiharo gefunden und den Tuatara-Zirkel mithilfe des grünen Herzens ausgeschaltet habt.

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteuerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

### Nach einem Sieg:

*Ihr schlagt den Tuatara-Zirkel und die anderen schrecklichen Bestien im Inneren der steinernen Schlange zurück, befreit den gesuchten Krieger Whakamiharo und findet gemeinsam mit ihm einen Ausgang aus der steinernen Schlange. Eine lange Tauchstrecke durch den ehemaligen hinteren Schädel der Schlange führt euch zurück in den Dschungel.*

*Ihr kehrt in das Dorf der Jucumaqh zurück und werdet dort als die Helden gerehrt, die den Echsen Gott Uguan besänftigten und lebend aus der steinernen Schlange zurückkehrten. Auch Whakamiharo kehrt als gefeierter Held in die Arme seiner geliebten Hokioi zurück. Ihr habt gute Arbeit geleistet!*

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt. Außerdem dürfen die Helden  Belohnungskarten ziehen und zusammen mit den während des Abenteuers erbeuteten Belohnungskarten beliebig untereinander aufteilen.

### Nach einer Niederlage:

*Ihr schlagt euch recht wacker, aber die Zahl eurer Gegner reißt nicht ab und nach einigen schlechten Entscheidungen seid ihr mit euren Kräften am Ende. Ihr findet ein Versteck, in dem ihr euch verbarrikadieren und die nächsten Wochen ausharren könnt, bis euch schließlich eine zweite aventurische Expedition findet und aus der Tiefe rettet, kurz bevor ihr an eurer Unterernährung zugrunde geht.*



# Die Thorwalertrommel

Festum, im Phex 1038 BF

Ordnung muss sein. Ihr habt euch deshalb freiwillig gemeldet, um beim diesjährigen Atmaskot-Umzug in Festum als „Ordnener“ zu fungieren. Und die Bezahlung, die Elkman Timpiski, der Hauptmann der Stadtgarde, für diese Tätigkeit ausgelobt hat, kann sich ebenfalls sehen lassen.

Eure Aufgabe wird es sein, den Atmaskot-Umzug zu begleiten und dafür zu sorgen, dass er ohne größere Zwischenfälle vonstatten geht. Bei diesem Umzug wird die Befreiung von Festums Speicherinsel aus den Klauen des berüchtigten Thorwalerkapitäns Atmaskot Blutsäufer gefeiert, indem eine mit seiner Haut bespannte Trommel herumgetragen wird. Ja, ihr habt richtig gehört – die Trommel ist mit Menschenhaut bespannt und die Festumer tragen sie durch ihre Stadt.

In diesem Jahr führt der umstrittene Umzug erstmals durch die gesamte Stadt, sodass Zusammenstöße zwischen den patriotisch aufgeheizten Bürgern und den in Festum ansässigen Minderheiten der Thorwaler, Goblins und Norbarden zu befürchten sind. Ihr werdet also alle Hände voll zu tun haben.



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

**Kritischer Erfolg:** Du erkundest die Route, die der Umzug nehmen wird und unterhältst dich mit den Leuten vor Ort, um ein Gespür dafür zu bekommen, an welchen Orten mit welcher Art von Störungen gerechnet werden kann. Nimm dir 2 .

**Erfolg:** Am Tag vor dem Umzug schaust du dir die Route an, die er durch die Stadt nehmen wird und prägst dir die Orte ein, an denen es zu Störungen kommen könnte. Nimm dir 1 .

**Misserfolg:** Als der Umzug beginnt, fällt dir ein, dass es vielleicht eine gute Idee gewesen wäre, sich die Route vorher einmal anzuschauen. Naja, jetzt ist es zu spät.

**Kritischer Misserfolg:** Verspätet und vollkommen unvorbereitet erscheinst du wenige Minuten bevor der Umzug losgeht. Zu Beginn des folgenden Kampfes ziehst du eine Handkarte weniger als üblich.

Der Umzug beginnt auf der Speicherinsel, wo vor der Hafenmeisterei unter dem Johlen der Menge der ersten Stroh puppe der Garaus gemacht wird. Es handelt sich um einen von Atmaskots Gefolgsleuten: „Borzi Rostbutt, ein dreckiger Goblinpirat, der drei Männer und eine Frau so heftig gebissen hat, dass ihnen der Wundstarrkrampf den Rest gab.“ Ihr könnt die in der Luft liegende Fremdenfeindlichkeit deutlich spüren und fragt euch, ob ihr auf der richtigen Seite angeheuert habt.

Kurz darauf führt die Prozession in die Stadt hinein und es kommt zum ersten echten Gerangel. Der Mob besteht aus nationalstolzen Patrioten, aufgebrachten Bürgern, empörten Freigeistern, beleidigten Minderheiten und betrunkenen Störenfriedern, die sich gegenseitig mit Beleidigungen und gelegentlichen Fausthieben eindecken. Das Beste wäre es, diese Leute auseinanderzutreiben und voneinander fernzuhalten, aber genau dies ist nicht im Interesse eurer Auftraggeber. Euch bleibt deshalb nichts anderes übrig, als den Mob halbwegs unter Kontrolle zu halten und eine Eskalation zu vermeiden, bis der Umzug endlich vorüber ist.

Nehmt alle "Die Thorwalertrummel"-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Straßenschlacht“, „Der Mob“, „Heldenaktion: Trommel beschützen“ und „Heldenaktion: Die Menge beruhigen“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch.

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

**Anführer:** Bei diesem Kampf gibt es keinen Anführer.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Mensch“ oder „Goblin“ aufweisen. Ihr müsst nicht zwingend alle Menschen und Goblins in den Stapel mischen – wählt einfach die Schergenkarten aus, die euch am stimmungsvollsten erscheinen.

**Gefahrenwert:** Bei Kampfbeginn werden keine Schergen platziert.

**Heldenaktionen:** Trommel beschützen, Die Menge beruhigen

**Niederlage:** Ab **8** 5 kommt die Heldenaktion „Trommel beschützen“ ins Spiel. Diese muss einmal pro Runde erfolgreich durchgeführt werden oder ihr verliert den Kampf.

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, wenn bei **8** 0 noch mindestens einer von euch auf den Beinen steht und die Thorwalertrummel nicht in feindliche Hände gefallen ist.

### Nach einer Niederlage:

*Es gelingt euch nicht, den wütenden Mob unter Kontrolle zu halten und im Nu bricht eine wilde Straßenschlacht aus. Hauptmann Elkman Timpiski gerät in eine Traube wildgewordener Bürger und als ihr das Chaos unter Kontrolle gebracht habt, stellt ihr fest, dass ihm die Trommel entrissen wurde. Der Hauptmann ist außer sich vor Zorn über euer Versagen und lässt euch aus der Stadt werfen.*

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteurerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

### Nach einem Sieg:

*Es kommt zu einigen üblen Szenen, bei denen die verfeindeten Parteien aufeinander losgehen und der auf der Thorwalertrummel spielende Hauptmann Timpiski trägt nicht gerade dazu bei, die Lage zu entspannen. Ihr schluckt euren Widerwillen hinunter und tut das, wofür er euch beauftragt hat. Mit Zuckerbrot*

*und Peitsche haltet ihr die Ordnung aufrecht und verhindert, dass es zu schlimmeren Handgreiflichkeiten kommt.*

Ihr habt gesiegt und es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. **Das Abenteuer ist noch nicht beendet, sondern läuft weiter!**

*Nachdem der Umzug beendet ist und sich die Gemüter wieder beruhigt haben, erhaltet ihr die versprochene Bezahlung. Einige Tage später wendet sich der Adelsmarschall Jucho von Dallengin und Persanzig mit einer ungewöhnlichen Bitte an euch. Er befürchtet, dass die Trommel den Frieden in der Stadt dauerhaft gefährden könnte, deshalb beauftragt er euch, sie aus der Asservatenkammer der Festumer Garnison zu stehlen. Es ist eine Chance, für euren zwielichtigen Einsatz während des Umzugs Sühne zu leisten und gleichzeitig eine weitere ordentliche Belohnung an Land zu ziehen, also willigt ihr gerne ein.*

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

**Kritischer Erfolg:** Als Meister deiner Kunst lässt du nicht nur die Thorwalertrummel mitgehen, sondern noch einen weiteren Gegenstand, der sich als nützlich erweisen könnte. Am Ende des Abenteurers dürft ihr eine zusätzliche Belohnungskarte ziehen und verteilen.

**Erfolg:** Du verkleidest dich erfolgreich und gelangst mithilfe eines gefälschten Dokuments in die Asservatenkammer, um die Thorwalertrummel zu entwenden.

**Misserfolg:** Deine Tarnung fliegt auf und du musst eilig die Flucht ergreifen, aber immerhin gelingt es dir, den Verdacht nicht auch noch auf deine Begleiter zu lenken.

**Kritischer Misserfolg:** Du benimmst dich extrem unbeholfen und verdächtig, sodass die Gardisten alarmiert sind und eure gesamte Mission auffliegt. Eilig müsst ihr aus der Stadt fliehen. Die Probenergebnisse aller Helden ändern sich auf „Misserfolg“ und es werden keine weiteren Würfe durchgeführt.

Wenn mindestens ein Held einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielt hat, haben die Helden die Thorwalertrummel erfolgreich entwendet und erhalten 2 Erfahrungspunkte. Ansonsten erhalten sie nur 1 Erfahrungspunkt. In beiden Fällen dürfen die Helden  Belohnungskarten ziehen und untereinander aufteilen. **Das Abenteuer ist beendet.**

# Kaiser der Diebe

Phexcaer, 24. Phex 1038 BF

Eure Reisen haben euch in die Stadt der Diebe geführt, in der gerade der alljährliche Lauf der Diebe stattfindet. Bei diesem Wettbewerb messen die Banden von Phexcaer ihre Schläue, ihr Geschick und ihre Zähigkeit. Die Bande, die als erste den Marmorkopf der Statue von Kaiser Bodar (auch bekannt als das Idol der vielen Hände) durch die fünf Stationen zum Altar des Phex trägt, wird zum Sieger erklärt. Auch ihr nehmt an dem Wettbewerb teil, um euer Ansehen in der Stadt zu vergrößern. Der Wettkampf ist nicht ganz ungefährlich. Der Einsatz von Waffen ist zwar verboten, aber darüber hinaus gibt es keine weiteren Regeln. Von Fallen über Hinterhalte und Zauberei bis hin zu nackter Gewalt ist alles erlaubt und wird von der johlenden Menge sogar mit Applaus bedacht.

## Der Kopf

Zu Beginn des Abenteuers gelangt ihr in den Besitz des Kopfes. Benennt einen Helden als Träger. Er bekommt die Startspieler-Marke.

Jeder Held beginnt das Abenteuer mit 1  und 5 Karten aus seinem Aktionskartenstapel. Diese Karten dürfen gezielt ausgesucht werden, müssen dann jedoch gemischt und verdeckt vor sich abgelegt werden, sodass der Spieler nicht weiß, wo welche seiner Karten liegt.

Bei Abenteuerbeginn liegen keine  in der Mitte des Spieltisches. Während des Abenteuers können die Helden zusätzliche Karten und  erlangen oder diese verlieren.

Die Helden müssen den Kopf zu den fünf Stationen und anschließend zum Phex-Tempel befördern.

Bei allen Proben, an denen alle Helden teilnehmen, würfelt als erstes der Startspieler und danach im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler.

## Station 1: Das Spielhaus Silber und Gold

Als ihr euch dem Spielhaus nähert, wirft die Fuchs-Bande vom Dach eines angrenzenden Hauses ein Netz über den Träger.

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

### Kritischer Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du siehst die Falle meilenweit voraus. Die Probenergebnisse aller anderen Spieler werden ignoriert und dir gelingt automatisch die **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du siehst die Falle meilenweit voraus. Die Probenergebnisse aller anderen Spieler werden ignoriert und dem Träger gelingt automatisch die **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station.

### Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du bemerkst die Falle im letzten Augenblick. Deine **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist um 1 Punkt erleichtert.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du bemerkst die Falle im letzten Augenblick und rufst dem Träger eine Warnung zu. Seine **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist um 1 Punkt erleichtert.

### Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du bemerkst die Falle zu spät. Deine **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist um 1 Punkt erschwert.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du bemerkst die Falle zu spät. Die **Körperbeherrschung**-Probe des Trägers an dieser Station ist um 1 Punkt erschwert.

### Kritischer Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du stolperst über deine eigenen Füße. Deine **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist um 3 Punkte erschwert.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du stolperst in den Träger und ihr fallt zu Boden. Die **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist für den Träger um 2 Punkte erschwert. Lege eine der vor dir liegenden Karten zurück auf deinen Aktionskartenstapel.

Um dem Netz zu entkommen, muss der Träger nun eine **Körperbeherrschung**-Probe ablegen, bei der alle Modifikationen durch die **Sinnesschärfe**-Proben der Helden angewendet werden. Bei einem Erfolg dürfen die Spieler 1  in die Tischmitte legen. Bei einem Misserfolg muss ein zufällig ermittelter Spieler 1  ablegen. Dieser  wird aus dem Spiel entfernt – er wird nicht in die Tischmitte gelegt.

## Station 2: Der Peraine-Tempel

Die Otter-Bande hat auf der Straße, die zum Peraine-Tempel führt, eine knietiefe Schlammgrube ausgehoben und mit trockener Erde getarnt.

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

### Kritischer Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Dir fällt auf, dass der Boden nicht so stabil ist wie er erscheint und findest einen sicheren Umweg um ihn herum, der auch deinen Begleitern erlaubt, die Grube gefahrlos zu umgehen. Die Probenergebnisse aller anderen Spieler werden ignoriert und dir gelingt automatisch die **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Dir fällt auf, dass der Boden nicht so stabil ist wie er erscheint und findest einen sicheren Umweg um ihn herum, der auch deinen Begleitern erlaubt, die Grube gefahrlos zu umgehen. Die Probenergebnisse aller anderen Spieler werden ignoriert und dem Träger gelingt automatisch die **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station.

### Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du bemerkst, dass der Boden nicht so stabil ist, wie er erscheint. Deine **Körperbeherrschung**-Probe dieser Station ist um 1 Punkt erleichtert.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du bemerkst, dass der Boden nicht so stabil ist, wie er erscheint. Du kannst zum neuen Träger werden, wenn dem ursprünglichen Träger dessen **Körperbeherrschung**-Probe misslingt.

### Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du übersiehst die Grube und bleibst im Schlamm stecken. Der Kopf droht dir dabei zu entgleiten.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du übersiehst die Grube und bleibst im Schlamm stecken. Du kannst dem Träger nicht zur Seite stehen und seine **Körperbeherrschung**-Probe an dieser Station ist um 1 Punkt erschwert.

### Kritischer Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du übersiehst die Grube und bleibst im Schlamm stecken. Lege eine der vor dir liegenden Karten zurück auf deinen Aktionskartensapel.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du übersiehst die Grube und bleibst im Schlamm stecken. Lege eine der vor dir liegenden Karten zurück auf deinen Aktionskartensapel. Du kannst dem Träger nicht zur Seite stehen und seine **Körperbeherrschung**-Probe an dieser Station ist um 1 Punkt erschwert.

Wenn der Träger einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg erlitten hat, aber mindestens ein anderer Held einen Erfolg erzielt hat, wird einer dieser Helden zum neuen Träger – er bekommt sofort die Startspieler-Marke. Hat der Träger einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg erlitten und kein anderer Held hat einen Erfolg erzielt, so bleibt er der Träger, aber die folgende **Körperbeherrschung**-Probe misslingt automatisch.

Um die Grube zu überwinden, muss der Träger nun eine **Körperbeherrschung**-Probe ablegen, bei der alle Modifikationen durch die **Wildnisleben**-Proben der Helden angewendet werden. Bei einem Erfolg dürfen die Spieler 1  in die Tischmitte legen. Bei einem Misserfolg muss ein zufällig ermittelter Spieler 1  ablegen. Dieser  wird aus dem Spiel entfernt – er wird nicht in die Tischmitte gelegt!

### Station 3: Der Palazzo des Pagol Thiron

Die Storchen-Bande hat aus Heuwagen eine Barrikade um den Palazzo errichtet und versucht, euch zu Fall zu bringen und den Kopf abzuluchsen.

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

#### Kritischer Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Leichtfüßig umläufst du die Stolperfallen der Störche. Lege 1  in die Tischmitte.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Leichtfüßig umläufst du die Stolperfallen der Störche. Lege 1  in die Tischmitte. Du kannst zum neuen Träger werden, wenn dem ursprünglichen Träger dessen **Körperbeherrschung**-Probe misslingt.

#### Erfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Du kannst den Stolperfallen der Störche ausweichen.

**Wenn du nicht der Träger bist:** Du kannst den Stolperfallen der Störche ausweichen. Wenn dem ursprünglichen Träger die Probe misslingt, kannst du eine weitere **Körperbeherrschung**-Probe ablegen, bei deren Gelingen du zum neuen Träger wirst - du bekommst dann die Startspieler-Marke.

#### Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Die Störche bringen dich mit Stöcken zu Fall. Du verlierst 1W6 . Der Kopf droht dir aus den Händen zu fallen - falls kein anderer Held zum neuen Träger wird, verlierst du weitere 1W6 .

**Wenn du nicht der Träger bist:** Die Störche bringen dich mit Stöcken zu Fall. Du verlierst 1W6 .

#### Kritischer Misserfolg:

**Wenn du der Träger bist:** Als du an einem Heuwagen vorbeiläufst, wirft man dir einen Stock zwischen die Beine und du stürzt schwer zu Boden. Du verlierst 1W6+2 . Der Kopf droht dir aus den Händen zu fallen - falls kein anderer Held zum neuen Träger wird, verlierst du weitere 1W6 .

**Wenn du nicht der Träger bist:** Als du an einem Heuwagen vorbeiläufst, wirft man dir einen Stock zwischen die Beine und du stürzt schwer zu Boden. Du verlierst 1W6+2 .

### Station 4: Das Stadthaus

Als ihr euch dem Stadthaus nähert, macht alles einen ruhigen Eindruck. Einen viel zu ruhigen Eindruck ...

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

**Kritischer Erfolg:** Es ist ein Täuschungsmanöver! Jemand hat sich die Mühe gemacht, ein falsches Stadthaus zu errichten, um euch in eine Falle zu locken. Ihr könnt an dieser Falle vorbeischleichen und gelangt zum echten Stadthaus. Jeder Held darf 1 Karte von seinem Aktionskartenstapel ziehen und verdeckt vor sich ablegen.

**Erfolg:** Als du genauer hinschaust, fällt dir auf, dass das Gebäude nicht echt ist, sondern von jemandem errichtet wurde, um euch den Kopf abzuluchsen. Ihr umgeht das falsche Gebäude und meldet euch im richtigen Stadthaus. Legt 1  in die Tischmitte.

**Misserfolg:** Leutselig geht ihr in das Stadthaus und händigt einem Phex-Geweihten den Kopf aus. Leider erweist sich das gesamte Haus als eine Fälschung und der Geweihte als ein verkleidetes Mitglied der Katzen-Bande. Ein zufälliger Held muss 1  ablegen. Dieser  wird aus dem Spiel entfernt - er wird nicht in die Tischmitte gelegt.

**Kritischer Misserfolg:** Nachdem ihr das Stadthaus betreten und den Kopf einem Phex-Geweihten übergeben habt, stellt sich heraus, dass das Haus eine Fälschung und der Geweihte ein verkleidetes Mitglied der Katzen-Bande war. Ihr müsst die Diebe bestechen, um den Kopf zurückzuerhalten. Jeder Held muss eine der vor ihm ausliegenden Karten zurück auf seinen Aktionskartenstapel legen.



### Station 5: Das Brauhaus Phexmet

Außerhalb des Brauhauses hat sich eine große Menschenmenge zusammengefunden. Ihr versucht, in der Menge unterzutauchen, aber ein kleines Mädchen ruft: „Sie haben den Kopf!“

Ihr müsst versuchen, die Menge irgendwie abzulenken und euch durch das entstehende Gewirr hindurchzumogeln.

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

**Kritischer Erfolg:** Es gelingt dir, die Menge davon zu überzeugen, dass jemand anderes den Kopf hat und gerade damit entkommt. Der Träger muss bei dieser Station keine **Körperbeherrschung**-Probe durchführen.

**Erfolg:** Du kannst zwischen den Leuten einen Streit darüber entfachen, wer gerade den Kopf bei sich hat. Die **Körperbeherrschung**-Probe des Trägers bei dieser Station ist um 2 Punkte erleichtert.

**Misserfolg:** Dein Ablenkungsversuch ist nicht besonders überzeugend und sorgt nur dafür, die Aufmerksamkeit noch mehr auf euch zu lenken. Die **Körperbeherrschung**-Probe des Trägers bei dieser Station ist um 2 Punkte erschwert.

**Kritischer Misserfolg:** Mit deinem lauten Gequatsche sorgst du dafür, dass alles in eure Richtung schaut. Die Menge wird euch nicht so ohne weiteres passieren lassen. Jeder Held verliert 1W6. Die **Körperbeherrschung**-Probe des Trägers bei dieser Station ist um 4 Punkte erschwert.

Der Träger muss nun eine **Körperbeherrschung**-Probe ablegen, bei der alle Modifikationen durch die **Überzeugen**-Proben der Helden angewendet werden. Bei einem Erfolg dürfen die Spieler 1 in die Tischmitte legen. Bei einem Misserfolg muss ein zufällig ermittelter Spieler 1 ablegen. Dieser wird aus dem Spiel entfernt – er wird nicht in die Tischmitte gelegt!

### Der Phex-Tempel

Die Menge der Schaulustigen an der Ziellinie zu durchqueren ist ein äußerst schwieriges Unterfangen, vor allem weil es in der Menge von rivalisierenden Bandenmitgliedern nur so wimmelt.

Jeder Held führt eine Probe auf wahlweise **Körperbeherrschung**, **Handwerk**, **Sinnesschärfe** oder **Heimlichkeit** durch.

**Kritischer Erfolg:** Du darfst eine Karte von deinem Aktionskartenstapel ziehen und verdeckt vor dir ablegen. Lege 1 in die Tischmitte.

**Erfolg:** Du darfst dich entscheiden, ob du eine Karte von deinem Aktionskartenstapel ziehen und verdeckt vor dir ablegen oder stattdessen 1 in die Tischmitte legen möchtest.

**Misserfolg:** Du musst dich entscheiden, ob du eine der vor dir liegenden Karten auf den Ablagestapel legst oder 1 deiner aus dem Spiel entfernst, falls du einen besitzt.

**Kritischer Misserfolg:** Du musst eine der vor dir liegenden Karten auf den Ablagestapel legen und 1 deiner aus dem Spiel entfernen, falls du einen besitzt.



### **Das Rennen ist vorbei!**

Während die Bürger mit den Feierlichkeiten beginnen, tritt die Vogtvikarin Delia Natjal an euch heran und teilt euch leise mit, dass der Kopf, den ihr in den Phex-Tempel gebracht habt, eine Fälschung ist. Um die Leute nicht zu beunruhigen, bittet sie euch, nach dem echten Kopf zu suchen und die beidem am nächsten Tag der Feierlichkeiten heimlich auszutauschen. Ihr willigt ein und untersucht den falschen Kopf nach Hinweisen.



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

**Kritischer Erfolg:** Es ist noch schlimmer als ihr befürchtet habt! Das Idol ist von dunkler, dämonischer Magie erfüllt! Du musst dich gründlich auf deine Aufgabe vorbereiten. Ziehe eine Karte von deinem Zugstapel und lege sie verdeckt vor dir ab.

**Erfolg:** Eine geheimnisvolle Aura umgibt das Idol. Du überredest Delia, dass es wichtiger ist, mehr über die Fälschung herauszufinden, als sie einfach nur gegen das Original auszutauschen.

**Misserfolg:** Es gelingt dir nicht, mehr über die Statue herauszufinden. Du verschwendest einige Zeit damit, die Steinmetze der Umgebung zu befragen und bist unvorbereitet, wenn die Verschwörer ihr wahres Gesicht zeigen. Lege die oberste Karte deines Aktionskartenstapels auf den Ablagestapel.

**Kritischer Misserfolg:** Die Agenten des Namenlosen haben deine Nachforschungen bemerkt und bereiten sich auf euch vor. Jeder Held muss die oberste Karte seines Aktionskartenstapels auf den Ablagestapel legen.

Während der Nachforschungen findet ihr heraus, dass die Fälschung an sich nicht wichtig ist, aber in ihrem Inneren befindet sich eine Leeren spinne – ein Artefakt, das die karmischen Kräfte der Zwölfgötter schwächt und die Stadt dadurch für die Einflüsterungen des Namenlosen empfänglich macht. Ihr bittet Delia, das Artefakt weit vom Tempel entfernt zu verstecken, während ihr euch auf die Suche nach seinem Ursprung begeben.

Nach einer Weile gelangt ihr zu einem verlassenem Tempel des Efferd, der inzwischen als Tempel des Goldenen missbraucht wird. Ektor Gremob, ein alternder Hochgeweihter des Namenlosen, entsendet Dämonen und verhexte Bürger, die euch in einen Kampf verwickeln, während er euch mit schrecklichen Zaubersprüchen heimsucht.

Nehmt alle "Kaiser der Diebe"-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Heldenaktion: Die Menge durchdringen“, „Heldenaktion: Weihwasser“ und „Ektor Gremob“) zur Hand. Nehmt aus der Aventuria-Grundbox die drei Ereigniskarten mit dem Schlagwort „Dämonenbeschwörung“ und bildet aus ihnen einen Zugstapel. Zieht zufällig eine Gegnerkarte mit dem Schlagwort „Dämon“ (oder entscheidet euch für einen) und stellt einen Zugstapel mit allen Dämoneneigenschaft-Karten zusammen, die zu den Schlagworten des Dämonen passen.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird, mit den folgenden Sonderregeln:

Es sind nur die  im Spiel, die von den Helden im Verlauf des Abenteuers erworben wurden. Es werden keine  hinzugefügt oder entfernt.

Jeder Held beginnt den Kampf mit einer Kartenhand aus den Karten, die aktuell verdeckt vor ihm liegen. Vor Kampfbeginn werden die Aktionskartenstapel der Helden gemischt.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Dieb“ oder „Wächter“ aufweisen.

**Gefahrenwert:**  x 5

**Heldenaktion:** Die Menge durchdringen, Weihwasser

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, wenn sowohl Ektor Gremob als auch sein Dämon (sofern es ihm gelang, einen zu beschwören) besiegt wurden. Wenn zu dem Zeitpunkt noch Schergen übrig sind, fliehen sie automatisch.

### **Nach einer Niederlage:**

*Ektor Gremob und seine Gedankensklaven vertreiben euch aus dem Tempel des Goldenen und ihr flieht voller Entsetzen aus der Stadt. Hoffentlich wird es einer anderen Gruppe gelingen, die Stadt der Diebe aus dem schrecklichen Griff des Namenlosen zu befreien.*

Lest die Auswirkungen einer Niederlage in den Abenteurerregeln (**Grundbox**-Regelheft, Seite 16) nach.

### **Nach einem Sieg:**

*Ihr erschlagt den dunklen Priester und seinen Dämonen, wodurch außerdem die Verzauberung gebrochen wird, mit der er seine Anhänger unter Kontrolle gebracht hat. Ihr meldet Delia euren Erfolg und sie ist außer sich vor Dankbarkeit. Phexcaer wurde gerettet!*

*Unglücklicherweise war es ihr nicht möglich, die Leerenspinne zu zerstören, aber sie hat sie an einem sicheren Ort, weit entfernt von heiligen Artefakten versteckt. In der Zwischenzeit erklärt sich Isa Werge, eins von Ektors Opfern, bereit, alle verbleibenden willigen Anhänger von Ektor Gremob und dem Namenlosen aufzuspüren.*

Ihr habt das Abenteuer bestanden und es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt. Außerdem dürfen die Helden  Belohnungskarten ziehen und untereinander aufteilen.



# Impressum

Aventuria - Heldenreigen

von Lukas Zach und Michael Palm

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

## Abenteurer

Christian Lonsing, Eric Simon

## Redaktion

Timo Roth, Christian Lonsing

## Lektorat

Patrick Holtkamp, Christian Kretschmer,  
Peer Lagerpusch, Michael Palm, Markus Plötz,  
Jannes Rupf, Lukas Zach

## Coverbild

Nadine Schäkel

## Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth, Nadine Schäkel

## Innenillustrationen

Verena Biskup, Annika Maar, Ben Maier,  
Nikolai Ostertag, Nathaniel Park,  
Luisa Preißler, Nadine Schäkel,  
Karin Wittig, Malte Zirbel

Vielen Dank an Familie Schwentker und Freunde  
für die unermüdlichen Spieltests sowie an  
Frauke Forster für ihre Zitate in den Karten.

Copyright der Deutschen Ausgabe  
© 2018 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.

Version 1.1

EAN 4260091157298

Artikelnummer US25535

## Rovena aus dem Überwals

Rovenas Vater war ein leibeigener Waldhüter aus dem Bornland, ihre Mutter die Tochter des Bronnjaren, in dessen Diensten der Jäger stand. Ihre Liebe mussten sie geheim halten, da der Graf von Jerenow streng gegen die unstandesgemäße Verbindung war. Da die Grafentochter das Kind unmöglich behalten konnte, gab sie es an eine Einsiedlerin, die Rovena großzog. Graf Malik von Jerenow, der Bronnjar, erfuhr dennoch von dem Kind und seinem Vater, ließ den Jäger hängen und steckte seine Tochter in ein Traviakloster, wo sie den Rest ihres Lebens über ihr Vergehen nachdenken sollte.

Was jedoch niemand ahnte: Die Frau, bei welcher Rovena in Obhut gebracht wurde, war eine Hexe, die eine magische Begabung bei dem Mädchens erkannte und sie deshalb annahm. Jahrelang lebte Rovena bei ihrer Ziehmutter und lernte bei ihr die Kunst der Magie. Erst als sie alt genug war, verriet ihre Lehrmeisterin ihr das Geheimnis ihrer Geburt und Rovena beschloss, ihre Mutter zu suchen. Sie kam jedoch zu spät: Die Tochter des Grafen war kurz vor ihrer Ankunft an der Blauen Keuche verstorben. Rovena, in der Zorn wegen der Behandlung ihrer Eltern aufstieg, schwor, sich an ihrem Großvater zu rächen und es gelang ihr, ihm in den nächsten Monaten mit zahlreichen Flüchen das Leben schwer zu machen. Mal erlitt er einen Hexenschuss, mal stürzten sich bei der Jagd selbst friedliche Tiere auf ihn. Irgendwann erkannte Rovena aber, dass ihre Rache sie nicht erfüllte. Vielmehr war es ihr ein Anliegen, solche Ungerechtigkeit, wie sie ihr Großvater begangen hatte, zu bekämpfen. Seitdem zieht sie mit ihrer Katze Alwinja durch die Lande und setzt sich für jene ein, die Hilfe brauchen. Sie hat mittlerweile Gefallen an dem städtischen Treiben gefunden, stiehlt dort, was sie braucht oder verdingt sich als Alchimistin. Gelegentlich schloss sie sich anderen Abenteurern an, denen sie als Heilerin und Wildniskundige zur Seite stand. Dass sie eine Hexe ist, hält sie nicht geheim, da sie ihre Hexensträhne und Alwinja schnell als solche entlarven.

Obwohl sie ihren Großvater schon lange nicht mehr gesehen hat, fürchtet sie immer noch, dass er eines Tages etwas gegen sie unternimmt, denn Rovena ist sich sicher, dass die Bosheit des alten Mannes keine Grenzen kennt. Er gibt ihr noch die Schuld an dem Schicksal seiner Familie und nach den Flüchen, die sie ihm geschickt hatte, hoffte sie nicht mehr auf eine friedliche Lösung des Familienstreits.



# Das Schwarze Auge

 **ULISSES  
SPIELE**