

The background of the entire image is a dramatic scene of a medieval castle under attack. The castle is made of grey stone with multiple towers and battlements. A large fire is burning in the central courtyard area. In the sky, a large, glowing meteor streaks from the upper right towards the center. The overall atmosphere is dark and ominous, with a cloudy, grey sky.

Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

MEISTERIN DER ALCHIMIE

Kommando Greifax

Ein Aventuria-Abenteuer von Christian Lonsing
für Niam Hassanesz und bis zu 5 weitere Helden

Auswahl der Helden

Einer von euch muss als Held die in dieser Box enthaltene Zauberalchimistin Niam Hassanesz auswählen. Die anderen Spieler dürfen mit beliebigen Helden am Abenteuer teilnehmen. Wir empfehlen hierbei Helden mit einem hohen *Handwerk*-Wert, wie den Zwergenschmied Arbosch Sohn des Angrax.

Ferdok, 1003 BF

„Du bist Niam Hassanesz“, sagte der Zwerg, der sich mir gegenüber an den Kneipentisch gesetzt hatte. Es war keine Frage, sondern eine Feststellung.

Ich blickte von meinem Bier auf und schaute ihm in die Augen. Es waren die Augen von jemandem, der schon so manches erblickt hatte. Die Augen eines Veteranen, eines Kriegers, eines Abenteurers.

„Zu Diensten“, erwiderte ich knapp. „Was kann ich für dich tun, Herr ...?“

„Arbosch Sohn des Angrax.“ Der Zwerg machte eine ausschweifende Geste zu den anderen Zwergen, die sich mit ihm an meinen Tisch gesetzt hatten. „Wir suchen jemanden, der sich mit Zaubertinkturen und magischen Artefakten auskennt. Für eine ... nicht ganz ungefährliche Mission. Wir haben gehört, dass du eine Expertin deines Faches bist, und nicht davor zurückschreckst, rabiät zu werden, wenn es nötig ist.“

„Wenn es sich nicht vermeiden lässt“, erwiderte ich. Hatte sich mein Ruf hier in Ferdok schon so weit herumgesprochen? Vielleicht war es Zeit für einen erneuten Ortswechsel. „Erzähl mir mehr“, forderte ich Arbosch auf.

Der Zwerg musterte mich eindringlich: „Kennst du die Geschichte vom Grafen von Gratenfels und dem Wirtshaus zum Schwarzen Keiler?“



„Du meinst die illegale Silbermine und die ...“, ich blickte mich am Tisch um, „... versklavten Zwerge?“
Arbosch nickte bedächtig. „Und weißt du auch, wie Graf Baldur Greifax Grotho von Gratenfels für seine Untaten bestraft wurde?“

„Ähm ... gar nicht?“

„Ganz genau!“, sagte der Zwerg grimmig. „Gar nicht! Unser braver Kaiser Hal legte einfach die Hände in den Schoß und unternahm nichts. Greifax durfte einfach weiter regieren. Erst einige Jahre später gelang es mir und meinen Freunden, die Sklaven zu befreien und die Mine zu schließen. Aber selbst danach hielt der Kaiser des Mittelreichs noch seine schützende Hand über den Grafen.“



Ich konnte den Zorn der anderen Zwerge am Tisch fast körperlich spüren. „Na ja“, erwiderte ich vorsichtig. „So ist es halt mit den Blaublütigen. Die sind ja alle irgendwie miteinander verwandt. Und eine Krähe hackt der anderen kein Auge aus, oder so.“ So etwas zu sagen kam schon fast einer Majestätsbeleidigung gleich, aber ich stellte mich in dieser Situation lieber auf die Seite der zornigen Zwerge, von denen jeder einzelne stark genug war, um mich in der Mitte entzwei zu brechen, wie einen trockenen Ast.

Arbosch nickte nur. „So ist es wohl. Aber wir sind Zwerge. Wir respektieren die Rechte und Gesetze der Menschen, aber für uns gelten auch noch andere Regeln. Wir vergessen keine Schmach, die man uns zugefügt hat! Und früher oder später werden wir unsere Rache bekommen, selbst wenn es Jahre dauert.“

„Und ich nehme an, nun ist es soweit?“

„Ganz recht. Wir haben den Grafen in den letzten fünf Jahren nicht aus den Augen gelassen. Er hat heimlich in den Koschbergen eine Armee aus Söldnern gesammelt, in der alten Festung Koschwacht. Was er und seine Verbündeten nicht ahnen ist, dass es in der Nähe dieser Festung noch ein verstecktes Seitental gibt. Dort stehen unsere eigenen Truppen. Wir haben ein Dokument des Hochkönigs, das uns seine finanzielle Unterstützung zusagt, aber davon abgesehen handeln

wir auf eigene Faust. Wir haben das Geld und die Zeit genutzt, um in aller Stille direkt neben der Festung Koschwacht unsere eigenen Befestigungsanlagen aufzubauen.“

Natürlich! Ich musste schmunzeln. Der Zorn der Zwerge schlug sich nieder in was? Fleiß und Arbeitsamkeit, was sonst?

Aber Arbosch achtete gar nicht auf mich. Er hatte sich bereits in Rage geredet. „Alles was uns noch gefehlt hat, um loszuschlagen, war Kaiser Hal! Fünf Jahre lang hat er sich die Intrigen und Grenz-Scharmützel des Grafen gefallen lassen, aber nun ist ihm endlich der Kragen geplatzt. Vor nicht ganz einer Woche hat er sein Schoßhündchen Raidri Conchobair entsandt, um Greifax abzusetzen. Aber Greifax konnte fliehen und sich in die Festung Koschwacht zurückziehen, wo er von mehreren hundert Söldnern und einer Schwarzmagierin umgeben ist. Was er als nächstes vorhat, weiß keiner. Aber soweit werden wir es nicht kommen lassen. Greifax ist nun vogelfrei. Der Zeitpunkt für unsere Rache ist endlich gekommen!“

Ein grimmiges Raunen ging durch die versammelte Zwergenschar.

„Ich verstehe“, sagte ich. „Und ihr braucht mich vermutlich, um mit der Schwarzmagierin klarzukommen?“

„Ganz recht“, sagte Arbosch. „Eine Zauberalchimistin gegen eine Schwarzmagierin. Um den Rest kümmern wir uns. Was sagst du?“

„Klingt interessant“, antwortete ich. „Aber auch ziemlich gefährlich. Was springt für mich dabei heraus?“

Arbosch grinste. Auf diese Frage hatte er wohl schon gewartet. „Es soll dein Schaden nicht sein. Meine Freunde und ich haben im Laufe unserer Expeditionen so manches seltsame Erinnerungsstück gesammelt. Und wenn ich mich nicht irre, seid ihr Alchimisten doch immer auf der Suche nach solchen Paraphernalia. Wir haben sogar noch irgendwo einen ganzen Drachen herumliegen.“
Ein ganzer Drache! Wer kann da schon nein sagen?

Die Mission

Bei der alten Festung Koschwacht stehen sich die verfeindeten Heere des in Ungnade gefallenen Grafen Greifax und seiner ehemaligen Zwergensklaven gegenüber. Eure Aufgabe ist es, den Zwergen im Kampf gegen Greifax' Söldner beizustehen und ihnen beim Ausbau und Betrieb verschiedener Gebäude zu helfen. Auf diese Weise könnt ihr eure Feinde Stück für Stück in die Knie zwingen und am Ende zu Graf Greifax selbst vordringen, um seiner Schreckensherrschaft ein Ende zu setzen.

Sucht aus den „Kommando Greifax“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Schlacht um Koschwacht“, „Ressource: Kräuter“, „Ressource: Koschbasalt“, „Ausrüstung: Schutztränke“, „Ausrüstung: Stärketränke“, „Ausrüstung: Koschbasalt-Ketten“, „Baldur Greifax Grotho von Gratenfels“ und „Ai Gortona“ heraus und legt sie in die Tischmitte.

Gebäude-Reservestapel: Sucht die 7 Gebäude-Karten heraus und legt sie auf einen eigenen Gebäude-Reservestapel. Bei diesem Kampf gelten die Sonderregeln für Gebäude-Karten – siehe Seite 10.

Ausdauerstapel: Nehmt bei Kampfbeginn alle Aktionskarten von Helden, die nicht am Abenteuer teilnehmen, und dreht sie auf die Rückseite. Legt alle diese Karten auf einen einzelnen Stapel, den sogenannten „Ausdauerstapel“. Von diesem Stapel könnt ihr über die Gebäude „Brauerei“ und „Werkstatt“ zusätzliche Ausdauerkarten erhalten, die dauerhaft in eurem Besitz bleiben. **Wichtig:** Alle Karten, die ihr aus dem Ausdauerstapel erhaltet, bleiben das ganze Spiel über Ausdauerkarten – sie können auf keine Weise in normale Aktionskarten umgewandelt werden! Wenn euch ein Spieleffekt zwingt, eine solche Karte auf die Hand zu nehmen oder abzulegen, so wird sie stattdessen in den Ausdauerstapel zurückgelegt.


Ausdauerkarten, die mithilfe der Brauerei ins Spiel gebracht werden, kommen erschöpft ins Spiel. Ausdauerkarten, die mithilfe der Werkstatt ins Spiel gebracht werden, sind dagegen nicht erschöpft und können in der laufenden Runde noch eingesetzt werden.

Es gibt keine Obergrenze an Ausdauerkarten, die ein Held maximal aus dem Ausdauerstapel erhalten darf.

Beispiel: *Ihr spielt das Abenteuer mit Niam, Arbosch und Layariel. Aus der Grundbox habt ihr außerdem die Aktionskarten von Mirhiban und Carolan. Diese dreht ihr bei Kampfbeginn um und formt daraus den Ausdauerstapel. Von dort gezogene Karten zählen das ganze Spiel über als Ausdauerkarten, d.h. sie werden niemals auf die Vorderseite gedreht.*

Anführer: Baldur Greifax Grotho von Gratenfels, Ai Gortona

Schergen: Bildet einen Schergenstapel aus Schergen eurer Wahl. Alle Schergen sollten das Schlagwort „Söldner“, „Wächter“, „Diener“ oder „Zauberer“ aufweisen, es dürfen aber auch andere Schergen gewählt werden, die ihr für passend haltet. Greifax hat eine bunte Schar von Söldlingen unter seinem Kommando.

Gefahrenwert:  x 3. (Dies repräsentiert die Gegner, mit denen es die Helden persönlich zu tun bekommen. Um sie herum tobt außerdem das Gefecht um die Festung Koschwacht zwischen mehreren hundert verbündeten Zwergen und verfeindeten Söldnern.)


Niederlage: Wenn Niam Hassanesz ausgeschaltet wird, habt ihr das Abenteuer sofort verloren.

Sieg: Um den Kampf zu gewinnen, müsst ihr Baldur Greifax Grotho von Gratenfels ausschalten.

Gebäude-Karten

Bei diesem Kampf kommen Gebäude-Karten zum Einsatz. Diese Karten sind beidseitig und zeigen jeweils die kleine und große Gebäudevariante. Bei Kampfbeginn befinden sie sich noch nicht im Spiel, sondern liegen in einem Gebäude-Reservestapel.


In seinem Spielzug darf ein beliebiger Held ein beliebiges Gebäude vom Reservestapel ins Spiel bringen, indem er die oben links auf der Karte angegebenen Ausdauerkosten bezahlt. Dies funktioniert genauso wie beim Ausspielen von dauerhaften Aktionskarten, aber das Gebäude wird in der Mitte des Spieltisches platziert und steht allen Helden zur Verfügung.

Ins Spiel gebrachte Gebäude starten in der kleinen Variante. Unten auf der Gebäude-Karte sind die Ausdauerkosten angegeben, um das Gebäude auf seine große Variante **aufzurüsten**. Diese Kosten hängen von der Anzahl Helden () ab. Die Aufrüstung darf im Spielzug eines beliebigen Helden erfolgen, wobei auch alle Helden, die gerade nicht am Zug sind, Ausdauerkarten erschöpfen dürfen, um Ausdauerpunkte hinzuzufügen. Der Ausbau ist auch bei Gebäuden möglich, die in derselben Runde in der kleinen Variante errichtet wurden.

***Beispiel:** Wir befinden uns in der zweiten Runde. Die teilnehmenden Helden sind Niam, Arbosch, Carolan und Mirhiban. Jeder Held hat 4 Ausdauerkarten und es wurden noch keine Gebäude gebaut. Arbosch ist Startspieler und somit als erstes an der Reihe. Er beschließt, die Kleine Brauerei zu bauen, weil man bei*

diesem Kampf nicht genug Ausdauer haben kann und weil Zwerge immer eine Brauerei bauen, wenn sie die Gelegenheit dazu erhalten. Also erschöpft er zwei seiner Ausdauerkarten und sucht sich aus dem Gebäude-Reservestapel die Brauerei heraus. Er legt sie mit der Seite „Kleine Brauerei“ obenliegend in die Tischmitte – ab nun steht sie allen Helden zur Verfügung.

Als nächstes möchte Arbosch eine weitere Ausdauerkarte erschöpfen, um die Kleine Brauerei zu nutzen, aber Carolan hält ihn zurück und argumentiert, dass es nur eine Sache gibt, die besser ist als eine Kleine Brauerei und das ist eine Große Brauerei. Carolan hat einen niedrigen Handwerk-Talentwert, aber bei einer Großen Brauerei bekommt er auch dann eine Karte vom Ausdauerstapel, wenn die Probe misslingt, daher sein hohes Interesse an einer Aufrüstung.

Die Aufrüstung auf eine Große Brauerei kostet ( x 2) Ausdauer, bei 4 Helden also 8 Ausdauer. Arbosch ist bereit, hiervon 1 Ausdauer zu bezahlen, während Carolan 3 Ausdauer beisteuert und Mirhiban und Niam jeweils 2 Ausdauer. Die Helden erschöpfen ihre dazugehörigen Ausdauerkarten und Arbosch dreht die Brauerei-Karte auf die Seite „Große Brauerei“, bevor er seine verbleibende Ausdauer nutzt, um die Brauerei zu nutzen.



Nach einer Niederlage:

Langsam komme ich wieder zur Besinnung und sehe Arbosch, der mir gerade einen Heiltrank eingeflößt hat. Ich liege immer noch zwischen einigen Trümmerstücken des Schwarzen Turms. „Was ist passiert?“, fragt er mich. Ich höre keinen Zorn in seiner Stimme, aber Enttäuschung. Das schmerzt mich mehr, als meine zahlreichen Wunden.

„Dieser verhexte Turm ist plötzlich wieder auf seine ursprüngliche Größe geschrumpft“, sage ich. „Mit mir in seinem Inneren! Das hat mich umgehauen.“ Es hört sich an wie eine Ausrede. Weil es zum größten Teil eine Ausrede ist. In Wahrheit war ich der Situation einfach nicht gewachsen.

„Wir haben Greifax einen empfindlichen Schlag versetzt, aber er konnte mit einem Kontingent seiner Söldner in die Wälder entkommen“, berichtet Arbosch. „Es wird uns noch viele Monate, vielleicht sogar Jahre kosten, um ihn endgültig zur Strecke zu bringen.“

„Ich werde euch dabei helfen, das schwöre ich!“, sage ich mit heiserer Stimme, gefolgt von einem Hustenanfall.

Arbosch nickt. „Das ist sehr zwergisch von dir. Es freut mich, dass unsere guten Wesenszüge auf dich abgefärbt haben. Und ich nehme deine Hilfe gerne an. Aber jetzt erhole dich erst einmal! Du wirst deine Kraft noch brauchen.“

Nach einem Sieg:

Ich werfe eine weitere mit Königswasser gefüllte Glaskugel in Richtung des geifernden Grafen und achte darauf, nicht erneut sein Kettenhemd zu treffen, das anscheinend auf magische Weise vor der ätzenden Säure geschützt ist. Diesmal zerschellt die Kugel am Kopf des Grafen und frißt sich in seine Haut. Der Getroffene schreit auf und spring zurück, durch eine Fensteröffnung des Turms – ins Freie. Ein schnell leiser werdender Schrei kündigt von seinem Sturz in die Tiefe.

Ich eilt zum Fenster, um hinauszuschauen, mir sicher, dort unten den zerschellten Leib unseres Widersachers zu erblicken – einen solchen Sturz aus über 20 Schritt Höhe kann niemand überleben. Doch zu meiner Überraschung muss ich mitansehen, wie sich der ehemalige Graf am Fuße des Turms erhebt und eilig in das Gestrüpp jenseits der Festung davon taumelt. Dieser Kerl hat wirklich mehr Leben als eine streunende Katze!

Hinter mir höre ich Arbosch schnaufen. Der Zwerg hat sich während des Kampfes sichtlich verausgabt, aber wenn ich seinen Gesichtsausdruck richtig deutete – was keine leichte Aufgabe ist! – dann ist er hochofrenut. Umso mehr schmerzt es mich, ihm die Wahrheit zu berichten.

„Es tut mir leid“, sage ich. „Greifax ist entkommen. Wir haben versagt.“

„Mitnichten“, erwidert Arbosch, während er grunzend zwischen einigen zertrümmerten Möbelstücken niederkniet und einen kleinen Gegenstand aufhebt: ein handlanger, daumendicker Zylinder aus Jade, mit der Gravur eines Wappens. Bevor ich einen genaueren Blick auf das seltsame Kleinod erhaschen kann, hat der Zwergenschmied es bereits weggesteckt. Er sieht mich nur vielsagend an: „Greifax kann nun keinen Schaden mehr anrichten, und unser Auftraggeber wird zufrieden sein. Soweit es mich betrifft, haben wir die Schmach des Wirtshauses gerächt.“

Nun gut, solange die Zwerge mit diesem Ergebnis zufrieden sind, bin ich es auch. Und mit der Zeit werde ich dem Geheimnis dieses Kleinods schon auf die Spur kommen!

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder Held bekommt 1 Abenteuerpunkt und eine Belohnungskarte seiner Wahl aus der Kategorie „Ausrüstung“. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.



Niam Hassanesz

Das Haus Hassanesz gehörte zu den Alten Familien von Selem, die in direkter Linie von den urtulamidischen Stadtgründern abstammen und auch heute noch einen großen Einfluß auf die Geschicke der Stadt haben. Viele Geheimnisse ranken sich um diese Familien und man munkelt von schwarzmagischen Verjüngungsritualen und unheiligen Verbindungen mit den Achaz, die den Selemgrund schon seit Urzeiten als ihre Heimat betrachten.

Aufgrund dieser Verschwiegenheit weiß heute niemand, was für den Sturz des Hauses Hassanesz und das spurlose Verschwinden sämtlicher Familienmitglieder verantwortlich war. Niam war damals nur einige Monate alt und ist die einzige Überlebende dieser Vorfälle. Ihre Zieheltern in Mengbilla versuchten sie von jeder Form der Magie fernzuhalten, und so war sie trotz ihrer großen Zauberkraft gezwungen, die Laufbahn einer einfachen Alchimistin einzuschlagen. Ihre Zurschaustellung von Spruchzauberei lässt allerdings vermuten, dass sie heimlich unterwiesen wurde.

Niam spricht niemals über ihre Vergangenheit, und ihre gelegentlichen unkontrollierten Wutausbrüche sorgen dafür, dass sich niemand traut, sie direkt danach zu fragen.



Impressum

Aventuria – Meisterin der Alchimie

Zauberalchimistin

Lukas Zach und Michael Palm

Abenteurer

Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz

Coverbild

Elif Siebenpfeiffer und
Marc Bornhoeft

Innenillustrationen

Christina Kraus, Nadine Schäkel
und Matthias Rothenaicher

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Vielen Dank an Thomas Heinrich, Gernot Ohrner,
Tobias Samusch und Sebastian Schmidt.

Besonderer Dank an Alexander Grimme
für seinen großen Einsatz für Aventuria.

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

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

Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Ver-
arbeitung, 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 4260630771435 Artikelnummer US25467

Wenn du mit dieser Heldin am Abenteuer
„Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ teil-
nimmst, gelten für sie die folgenden Listen:

Anfangskarten

Aeolitus
Alchimielabor
Alchimistenschale
Anatomie
Balsam
Fingerfertigkeit
Kriegskunst
Magiekunde
Wachtrunk
Waffengift

Beutekarten

Balestrina
Drachenspeichel
Granatapfel
Königswasser
Kulminatio Kugelblitz
Mengbilar
Samthauch
Schwarzer Lotos
Unsichtbarkeitstrank
Wattierter Waffenrock

