



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

SCHATZJÄGER

Perlenräuber

Ein Aventuria-Abenteuer von Christian Lonsing
für Meridiana Bornski und bis zu 5 weitere Helden

Auswahl der Helden: Einer von euch muss als Held den in dieser Box enthaltenen Entdecker Meridiana Bornski auswählen. Die anderen Spieler dürfen mit beliebigen Helden am Abenteuer teilnehmen.

Kapitel 1: Al'Anfa

»Willkommen in Al'Anfa, der Schwarzen Perle des Südens!«

Expeditionstagebuch, Tag 1

Heute erste Besprechung mit unserer Auftraggeberin, der Grandessa Tsaiane Ulfhart. Als Oberhaupt von einer der acht einflussreichen Grandenfamilien von Al'Anfa ist sie überraschend herzlich und zuvorkommend, aber sicher auch eine gewiefte Geschäftsfrau.



Grund für unsere Anwerbung ist ein Überfall auf eine Perlenfarm der Grandessa in der Bucht von Al'Anfa, der sich vor fünf Tagen zugetragen hat. Während des Überfalls ermordeten die unbekannten Täter ein halbes Dutzend Perlenzüchter und entkamen mit Perlen im Wert von mehreren Produktionsmonaten. Dies ist jedoch nicht der Hauptgrund für unsere Expedition. Vielmehr ist es die seltsame Natur eines der Angreifer, der bei dem Überfall von einem Wächter erschlagen wurde.

Bevor man uns zur Leichenhalle führte, um den seltsamen Toten zu untersuchen, machte uns die Grandessa noch mit einem ihrer hochgeschätzten Mitarbeiter bekannt. Dieser Mitarbeiter wird unsere Expedition in ihrem Namen als Kontaktperson begleiten und uns mit seinen Talenten zur Seite stehen.

Sucht euch die Karten mit den Kontaktpersonen (Tehe-Elze, Pumasqua Elvenzifoso, Gascador Beratnas) heraus und wählt von diesen Personen eine, die euch für den Rest des Abenteuers begleitet. Die beiden anderen Kontaktpersonen werden abgelegt – sie kommen im laufenden Abenteuer nicht zum Einsatz.

Falls ihr dieses Abenteuer mit 2 Helden spielt, dürft ihr 2 Kontaktpersonen auswählen, die euch begleiten. Bei einem Solo-Spiel mit nur 1 Helden wird dieser sogar von allen 3 Kontaktpersonen begleitet. An den Forschungsproben (siehe unten) dürfen in diesem Fall auch mehrere Kontaktpersonen anstelle von Helden teilnehmen, wodurch sichergestellt ist, dass für diese Proben immer mindestens 4 Personen zur Auswahl stehen.





Expeditionstagebuch, Tag 1, Nachtrag

Später am Tag Besuch der Leichenhalle im Anwesen der Grandessa. Obwohl eine Batterie aus aufgeschichteten Eisblöcken dafür sorgte, dass der dort aufgebahrte Tote noch nicht vom schwülen Klima von Al'Anfa und den allgegenwärtigen Insekten in seine Bestandteile zersetzt worden war, wies er Spuren eines starken Verfalls auf, die sich normalerweise erst nach vielen Jahren zeigten. An einigen Stellen ragten sogar die Knochen aus dem Kadaver hervor, und einige Beschädigungen des Leichnams deuteten darauf hin, dass er sie sich erst nach seinem Ableben zugezogen hatte. Dies war ein Untoter!

Die Kontaktperson der Grandessa teilte uns mit, dass alle Angreifer Untote gewesen seien. Und während die restlichen Untoten mit den geraubten Perlen entkamen, sei das uns vorliegende Exemplar durch einen Kopftreffer ausgeschaltet worden. Hierbei trat eine erstaunliche Apparatur im Innern seines Schädels zutage, die das Interesse der Grandessa weckte.

Tatsächlich konnten wir erkennen, dass der Schwerthieb einen großen Teil des Hinterkopfes zertrümmert hatte, wodurch ein abgerundeter Kasten aus einem glänzenden Metall zum Vorschein kam, der ebenfalls durch den Kopftreffer in Mitleidenschaft gezogen worden war. Im Inneren sahen wir dünne, gebogene Eisenstangen, auf denen Perlen aufgereiht waren. Mehrere Dutzend Perlen, was einem Wert von einigen hundert Dukaten entspricht! Dies versprach in der Tat ein interessanter Auftrag zu werden.

Legt die Abenteuerkarte „Auf der Spur der Perlenräuber“ in die Tischmitte und platziert 4  darauf. Die Karte bleibt für den Rest des Abenteuers im Spiel. Führt nun eine Forschungsprobe auf *Sinnesschärfe* durch. Der Kasten „Forschungsproben“ auf Seite 8 und 9 erklärt, wie solche Proben funktionieren.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du findest außerdem heraus, dass der Kopf des Untoten von einem anderen, älteren Leib stammt als der Rest seines Körpers. Nimm dir 1 .

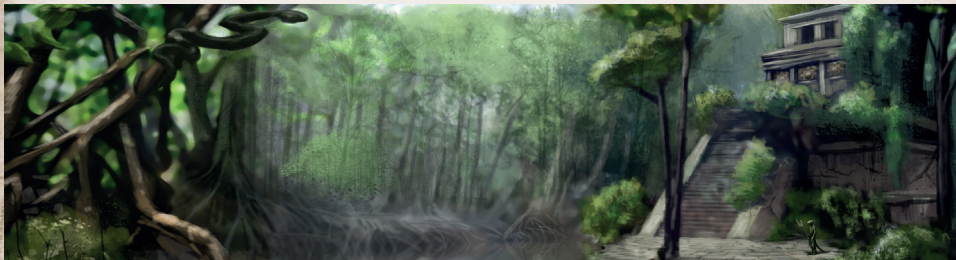
Erfolg: Bei dem Metall handelt es sich um äußerst seltenes Meteoreisen, das bei der Konstruktion von magischen Artefakten zum Einsatz kommt. Die Perlen sind von weißer Färbung und stammen somit eindeutig nicht aus der Perlenzucht der Grandessa. Die Stangen und Perlen im Inneren des Kastens bilden ein kompliziertes Muster, das sich aber durch die Beschädigung nicht mehr rekonstruieren lässt.

Misserfolg: Du kannst dir keinen Reim auf diesen seltsamen Untoten machen und bist nur heilfroh, dass er ausgeschaltet wurde und keine Bedrohung mehr darstellt.

Kritischer Misserfolg: Der Anblick des Leichnams und die seltsamen Gerüche sorgen dafür, dass sich dir der Magen umdreht. Du verlierst 2 .

Weitere Untersuchungen ergaben, dass die zerfallene Rüstung des Untoten aus Iryanleder bestand und mit einem Symbol der Sz'yss'ssar verziert war. Sie wird von den Gesichtslosen in Selem als Göttin des Wahnsinns und ehemalige Schutzgöttin der untergegangenen Stadt Elem verehrt. Auch das Meteoreisen, aus dem der Kasten im Hinterkopf des Untoten besteht, deutet auf Selem hin, da es dort auf dem Schwarzmarkt erhältlich ist und zum größten Teil vom „Stern von Selem“ stammt, ein Meteorit, der vor über tausend Jahren die alte Stadt Elem zerstörte und das verfallene, vom Wahnsinn gezeichnete Selem zurückließ.

Es sieht so aus, als wäre unsere nächste Station Selem – ein scheußlicher Ort voller uralter Geheimnisse. Und anscheinend sind wir gerade dabei, an einem dieser Geheimnisse zu rütteln.






Forschungsproben


Bei diesem Abenteuer werdet ihr manchmal aufgefordert, eine sogenannte „Forschungsprobe“ durchzuführen. Diese besteht immer aus genau 3 Talentproben auf das angegebene Talent, die von 3 verschiedenen Helden abgelegt werden müssen. Maximal eine dieser Talentproben darf anstelle von einem Helden von der Kontaktperson der Helden abgelegt werden – benutzt hierfür die Talentwerte auf der Karte der Kontaktperson. (Bei einem Spiel mit 2 Helden dürfen bei jeder Probe bis zu 2 Kontaktpersonen mithelfen, und bei einem Spiel mit 1 Helden sogar bis zu 3 Kontaktpersonen.)



Beispiel: Eine Gruppe aus 4 Helden und der Kontaktperson „Tehe-Elze“ müssen eine Forschungsprobe durchführen. Die Spieler dürfen entweder 3 ihrer 4 Helden auswählen, die sich der Probe stellen, oder sie wählen 2 Helden aus und würfeln die dritte Probe mit dem Talentwert von Tehe-Elze.

Für jede Talentprobe wird wie üblich gewürfelt und danach das Ergebnis anhand der zur Forschungsprobe gehörenden Tabelle vorgelesen und angewendet. Im Anschluss daran ermittelt ihr aber zusätzlich noch den **Gesamterfolg** der Gruppe:

Falls mindestens **zwei** der Talentproben erfolgreich waren, so war die Gruppe sehr gründlich bei ihren Nachforschungen und ihr dürft zur Belohnung 1  auf die Karte „Auf der Spur der Perlenräuber“ legen. War dagegen **keine** der Talentproben erfolgreich, so müssen die Forscher wertvolle Ressourcen ausgeben, damit ihre Suche nicht im Sande verläuft. Entfernt in diesem Fall 1  von der Karte „Auf der Spur der Perlenräuber“, und falls danach noch mindestens 1  auf der Karte liegt, dürft ihr das „Erfolg“-Ergebnis der Talentprobe vorlesen und anwenden.

Sollten die  auf der Karte „Auf der Spur der Perlenräuber“ jemals auf 0 sinken, dann haben die Helden die Spur verloren und sind gescheitert.

Die Helden dürfen ihre  auch einsetzen, um misslungene Talentproben von Kontaktpersonen zu wiederholen.

Bei den Kontaktpersonen kommen die zusätzlichen positiven oder negativen Spieleffekte von gelungenen oder misslungenen Talentproben ( erhalten bzw.  verlieren) nicht zur Anwendung.

Kapitel 2: Selem

»Alles vergeht, doch wenig von dem ist tot, was in Selem ewig schläft.«

Expeditionstagebuch, Tag 15

Haben heute Selem erreicht. Es ist eine sterbende Stadt voller Fäulnis, Siechtum und Verfall. Schon über tausend Jahre ist es her, als ein Meteor in den Selemgrund einschlug und eine mächtige Flutwelle der Hauptstadt des Großsultanats Elem den Todesstoß versetzte. Aber der kümmerliche Überrest, der heute Selem darstellt – weniger als ein Dreißigstel des ursprünglichen Stadtgebiets! – weigert sich beharrlich, ebenfalls in den Fluten des Szinto zu versinken und klammert sich stattdessen verzweifelt an eine von Schwermut und Wahnsinn geprägte Existenz.

Unser Hauptquartier befindet sich im Hotel Selemer Hof. Ein ebenso heruntergekommenen, nach Schimmel riechender




Ort wie der Rest der Stadt, aber die Grandessa hat keine Kosten gescheut, um uns den Aufenthalt hier durch ihre Mitarbeiter so angenehm wie möglich zu gestalten. Sie hat einen kompletten Trakt des Hotels nur für uns reservieren lassen und uns ein kleines Heer aus Forschern und Ortskundigen an die Seite gestellt. Sogar ein Koch und Mundschenk gehört zum Aufgebot dazu. Unsere Auftraggeberin macht sichtlich keinen Hehl daraus, dass sie eine Menge Geld zur Verfügung hat und nicht davor zurückschreckt es einzusetzen, um die Erfolgsaussichten der Expedition zu verbessern.

Jeder Spieler erhält 1 , was die gute Ausrüstung und Verfassung der Expedition repräsentiert.

Während ein Teil unserer Gruppe damit beginnt, sich auf dem Schwarzmarkt umzuhören und mehr über den Meteoriten, das Meteoreisen und die Gesichtslosen herauszufinden, ist unsere wichtigste Anlaufstelle die Silam-Horas-Bibilothek. Sie wurde um 87 v. BF unter Kaiser Silem-Horas errichtet und beinhaltet alles erhaltene Wissen aus dem zerstörten Elem.


Leider ist das Gebäude heute ebenso verfallen wie der Rest der Stadt, und das schwüle Klima sowie die Tatsache, dass sich nur fünf Gelehrte und einige Gefesselte Seelen um die Pflege der Schriften kümmern, hat dazu beigetragen, dass das gesammelte Wissen aus den Zeiten um Bosparans Fall immer mehr verloren geht. Dennoch ist die Bibliothek im Moment unsere einzige Hoffnung, einen handfesten Hinweis auf die Perlenräuber zu finden.

Führt eine Forschungsprobe auf **Wissen** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du findest außerdem ein Traktat über die magische Affinität bestimmter Edelsteine, darunter auch einige Einträge, die sich mit Perlen beschäftigen. Nimm dir 1 .

Erfolg: In einer Abschrift des Fachwerks „Astrale Geheimnisse“ der Niobara von Anchopal findest du einen Abschnitt, der sich mit den sogenannten „Astrolotomis“ beschäftigt, deren Aussehen und Beschaffenheit mit dem Kopf des von euch untersuchten Untoten übereinstimmt. Nehmt euch die **Handout*-Karte** „Astrale Geheimnisse“.

Misserfolg: Du findest viele interessante Bücher und lernst dadurch einiges über artverwandte Themen, aber leider ist kein Hinweis auf die seltsamen Perlenräuber dabei.

Kritischer Misserfolg: Die stundenlange, ergebnislose Suche in der von Fäulnisgerüchen heimgesuchten Bibliothek verursacht bei dir Kopfschmerzen. Du verlierst 1W6 .

**) Handout-Karten sind Spielkarten ohne regeltechnische Spieleffekte. Stattdessen stellen sie Schriftstücke dar, die den Helden während des Abenteuers in die Hände fallen.*

Kapitel 3: Die Gesichtslosen


»In der Maske der Wahnsinnigen Göttin erkennst du jedes Gesicht, nur nicht dein eigenes.«

Expeditionstagebuch, Tag 19

Nach einer gründlichen Durchsicht der Schriften in der Silam-Horas-Bibliothek gelangten wir zu dem Schluss, dass wir einen Zugang zum Verschollenen Trakt der Bibliothek benötigen. Dort soll sich unter anderem eine Abschrift des „Ymash‘dar Zuul“ befinden, eine Schriftrollensammlung blutmagischer Praktiken, die dem Kontakt der Elemiten mit den Wudu und echsischen Opferkulten entsprangen.


Über unsere Kontakte auf dem Schwarzmarkt konnten wir außerdem mehr über die Gesichtslosen herausfinden. Diese stellen nicht nur ein Eliteregiment des derzeitigen Großkönigs von Selem, sondern sind darüber hinaus ein einflussreicher Kult, der die uralten Traditionen des untergegangenen Großsultanats Elem fortführt. Außerdem kennen sie angeblich einen Zugang zum Verschollenen Trakt der Silam-Horas-Bibliothek, deshalb haben wir uns entschlossen, uns zu maskieren und das nächste Treffen des Kultes zu infiltrieren. Die Tatsache, dass die Kultmitglieder niemals ihre Schuppenmasken ablegen, kommt uns hierbei sehr zugute.

Führt eine Forschungsprobe auf **Heimlichkeit** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du findest außerdem heraus, dass in letzter Zeit größere Mengen von Meteoreisen unter geheimnisvollen Umständen den Besitzer gewechselt haben. Dieses Eisen wird auch „Krakensilber“ genannt, weil es aus Yal-Zoggot stammt, der Hauptstadt des Unterseereichs Wahjad im Meer der Finsternis. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du gibst dich erfolgreich als Gesichtsloser aus und lernst viel über die Geheimnisse dieser verschwiegenen Gemeinschaft. Unter anderem kannst du einen Blick auf einen uralten Zeremonialgegenstand erhaschen: Die Krone der Muschelkönigin. Die Krone macht einen schmucklosen und zerfledderten Eindruck, und man erzählt dir, dass sie einstmals mit Hunderten von Perlen geschmückt war, bevor sie von einem frevlerischen Dieb entweicht wurde. Der Diebstahl ereignete sich angeblich bereits zur Zeit des Großsultanats Elem. Anscheinend war schon vor über tausend Jahren jemand auf der Jagd nach Perlen.

Misserfolg: Du mischst dich als Gesichtsloser unter die Reihen der Kultisten, gehst dabei aber zu zaghaft und vorsichtig vor, um an wertvolle Informationen zu gelangen.

Kritischer Misserfolg: Um deine Tarnung nicht zu gefährden, bist du gezwungen, an einem widerwärtigen Ritual teilzunehmen, das an deinem Verstand zerrt. Du verlierst 1W6 .

Kapitel 4: Der Verschollene Trakt


»Genug Wissen, um einen Normalsterblichen in den Wahnsinn zu treiben, an seiner Weltanschauung zweifeln zu lassen oder wortwörtlich in die Niederhöllen zu reißen.«

Expeditionstagebuch, Tag 20

Wir wissen nun, dass man sieben Tropfen des eigenen Blutes auf eine schwarze Einhornstatue träufeln lassen muss, um einen Zugang zum Verschollenen Trakt zu erhalten, der vom Dämonenmeister Borbarad höchstpersönlich verhehlt wurde. Für jemanden wie mich, der in den Sagen und Legenden der Borbaradkirche bewandert ist, kostete es große Überwindung, dieses Ritual zu vollziehen, während meine unwissenden Begleiter weniger Skrupel hatten.


Nach dem Betreten des Verschollenen Traktes wurde es dann aber selbst den Tapfersten unter ihnen mulmig. Es war hier so still, dass es einer Kakophonie gleichkam, und die vielen Bücher und Schriften erschienen uns wie von einem entsetzlichen Eigenleben erfüllt, obschon unsere Augen und Ohren nichts davon vernahmen. Ich ermahnte meine Begleiter, nichts zu berühren, das wir nicht unter großer Vorsicht in Augenschein zu nehmen gedachten, und langsam arbeiteten wir uns durch das dichte Labyrinth aus Bücherregalen.

Führt eine Forschungsprobe auf **Willenskraft** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem tritt eine unbekannte Wesenheit gedanklich mit dir in Kontakt und warnt dich vor einer großen Gefahr für ganz Aventurien, die du aufhalten musst. Der seltsame Geist segnet dich im Namen seiner geheimnisvollen Götter. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du gelangst an mehrere Kodizes, die in ihrer Gesamtheit eine Abschrift des Ymash'dar Zuul darstellen. Leider findest du in ihnen kein Ritual, das sich mit den Astrolotomis oder irgendeiner anderen Form von Perlenmagie beschäftigt. Du willst schon aufgeben, als dir eine Randnotiz ins Auge fällt. Endlich eine Spur! Nehmt euch die **Handout-Karte** „Ymash'dar Zuul“.

Misserfolg: Du wirst das Gefühl nicht los, dass die Regale hinter eurem Rücken auf übersinnliche Weise ihre Position verändern, um euch für immer in diesem Labyrinth einzuschließen. So sehr konzentrierst du dich darauf, nicht die Orientierung zu verlieren, dass du ansonsten keine nützlichen Hinweise aufspüren kannst.

Kritischer Misserfolg: Eines der Bücher zieht dich wie magisch an und verführt dich dazu, in ihm zu schmökern, während es dir allmählich die Lebenskraft entzieht. Nur durch die Hilfe deiner Begleiter gelingt es dir, dich vom Einfluss des Buches zu befreien. Du verlierst 1W6 .

Kapitel 5: Halle der Letzten Geheimnisse


»Die Elemiten sind reich an allem: Sie sind reich an Glas, reich an Edelsteinen und Gold, reich an Kriegeren und reich an Zauberkunst. Selbst an Elend sind sie reich, und wessen Sklaven lange leben, der gilt als weichherzig und zag.«

Expeditionstagebuch, Tag 22

Die Erforschung des Verschollenen Traktes der Silem-Horas-Bibliothek ließ uns entkräftet und halb wahn-sinnig zurück, aber doch hatte sie uns einen wichtigen Hinweis offenbart. Der Artefaktmagier Yxor Hass-anesz lebte zur Hochzeit des Großsultanats Elem und arbeitete in der „Halle der Letzten Geheimnisse“, der damaligen Magierakademie von Elem, bevor die Stadt dem Meteoriteneinschlag zum Opfer fiel. Dort entwickelte er die Astrolotomis zusammen mit einem weiterem Artefakt, dem „Prachtvollen Abakus“. Leider brachten seine Schöpfungen aber nicht den gewünschten Erfolg, und so fiel er einer politischen Intrige zum Opfer, in deren Verlauf seine Aufzeichnungen verloren gingen.


Unser einziger Hinweis ist die Halle der Letzten Geheimnisse, deren Ruine auch heute noch im Stadtteil Alt-Elem zu finden ist. Als wir dorthin aufbrechen, warnt man uns vor den Geistern und Dämonen, die in dem Gemäuer umgehen sollen und dafür sorgten, dass viele wagemutige Forscher niemals von dort zurückkehrten. Doch als wir im Licht der schwülen Mittagssonne die Gebäude der ehemaligen Akademie erreichen, stellt sich uns ein ganz anderes Problem: Der Teil der Anlage, auf den wir es abgesehen haben, befindet sich zum größten Teil unter Wasser!

Führt eine Forschungsprobe auf **Körperbeherrschung** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du findest außerdem eine einzelne Perle mit einer perfekten Bohrung. Die Präzision, mit der dieses kugelförmige Objekt genau in der Mitte durchbohrt wurde, lässt dich erschauern. Ihr habt es hier mit etwas zu tun, das nicht von dieser Welt ist. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du tauchst durch die überfluteten Gänge der verlassenen Akademie und gelangst in eine luftgefüllte Kammer, die erst kürzlich freigelegt wurde. Wer auch immer sich hier umgesehen hat, hat alles mitgenommen, was hier an Wertsachen und Hinweisen zu finden war. Dennoch gibst du nicht so ohne weiteres auf und findest schließlich hinter einer Holzvertäfelung das Tagebuch von Yxor Hassanesz! Nehmt euch die **Handout-Karte** „Hassanesz‘ Tagebuch“.

Misserfolg: Nach einigen abgebrochenen Tauchgängen musst du dir eingestehen, dass du für diese Art von Tätigkeit nicht geschaffen bist. Hoffentlich gelingt es den anderen Expeditionsteilnehmern, tiefer in die Anlage vorzudringen und wertvolle Hinweise zu finden.

Kritischer Misserfolg: Du bleibst unter Wasser an einem Vorsprung hängen und schluckst eine ordentliche Menge Brackwasser, bevor du im letzten Moment vor dem Ertrinken gerettet wirst. Du verlierst 1W6 .

Kapitel 6: Ch'Rys Szinth

»Die Achaz haben schon vor langer Zeit gelernt, dass die Götter nicht verehrt, sondern gefürchtet werden wollen.«

Expeditionstagebuch, Tag 27

Nach einer akribischen Lektüre des Tagebuchs von Yxor Hassanesz können wir nun nachvollziehen, woran der Artefaktmagier gearbeitet hat. Aus Hunderten von Perlen, von denen er jede einzelne mit einem mächtigen Bewegungszauber belegte, und einem komplexen Netz aus Meteor-eisenstangen baute er einen magischen Abakus. Dieser Abakus erforderte für seine Funktion kein menschliches Zutun mehr, sondern arbeitete unabhängig und unablässig. Ziel war es hierbei, die Luft- und Meeresströmungen des Südmeers perfekt vorherzusagen und es so den Hochseeschiffen des Großsultanats zu ermöglichen, diesen Ozean ohne weitere Orientierungshilfen gefahrlos zu überqueren.

Da der Prachtvolle Abakus jedoch zu groß und zu wertvoll war, um selbst auf Reisen zu gehen, übertrug man sein Wissen auf die Astrolotomis, die hierzu mit ihm verbunden wurden und über eine ähnliche, wenn auch kleinere Vorrichtung aus Perlen und Meteoreisen verfügten wie er – den

sogenannten „Animatio-Kernen“. Die Astrolotomis wurden dann an Bord des Schiffes gebracht und unterstützten dort den Navigator bei seiner Tätigkeit.


Leider unterschätzte man aber die anderen Gefahren des Südmeers, und als ein wertvolles Expeditionsschiff trotz einem Astrolotomis an Bord verloren ging, schob man Yxor die Schuld in die Schuhe. Durch sein exzentrisches Vorgehen hatte er sich schon vorher viele Feinde gemacht, die nun seine Schwäche nutzten, um ihn zu stürzen.

All dies geschah in den letzten Monaten vor dem Meteoriteneinschlag, der Elem zerstörte und das Wissen um Yxor Hassanesz und seinen Prachtvollen Abakus der Vergessenheit anheim fallen ließ – bis heute!

Leider haben wir keinen Anhaltspunkt, wo Yxor das Artefakt aufbewahrte, aber das Erscheinen der Perlenräuber lässt vermuten, dass es noch existiert und von irgendjemandem für unbekannte Zwecke missbraucht wird.


Als nächstes führt uns unser Weg in den Stadteil Ch'Rys Szinth, der hauptsächlich von Achaz bewohnt wird. Dort gehen wir Hinweisen auf eine obskure Variante der Kristallomantie nach, die sich mit der Magie der Perlen befasst.

Führt eine Forschungsprobe auf **Überzeugen** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du erfährst außerdem von einem Straßenhändler, dass besonders scharfer Essig in der Lage ist, Perlen aufzulösen. Zufällig hat er eine Phiole mit einem solchen Essig vorrätig und kann sie dir zu einem günstigen Preis verkaufen. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du wirst zu einem wortgewandten Achaz-Schamanen vorgelassen, der dir ebenso viele Fragen stellt wie du ihm. Am Ende stellt sich heraus, dass auch die Achaz immer wieder mit Angriffen der Perlenräuber zu kämpfen haben – und zwar angeblich bereits seit vielen hundert Jahren! Nachdem du den Schamanen davon überzeugt hast, dass ihr nach einer Möglichkeit sucht, die Räuber zu stoppen und zur Rechenschaft zu ziehen, erklärt er dir den Weg zu einem abgelegenen Achaz-Dorf in den Sümpfen, das schon seit vielen Generationen Perlenzucht und Perlenmagie betreibt, und schon einige Angriffe der Perlenräuber zurückgeschlagen hat. Dort könnt ihr bestimmt mehr erfahren!

Misserfolg: Vielleicht ist es ihre seltsame Sprache oder es sind ihre unmenschlichen Gebärden. Jedenfalls kommst du mit diesen Echsenmenschen nicht zurecht.

Kritischer Misserfolg: Du fühlst dich aus falsch verstandener Höflichkeit dazu verpflichtet, an einem kräftigen Mahl aus frischen Spinnen und Skorpionen teilzunehmen. Du verlierst 1W6 .

Kapitel 7: Durch den Sumpf

*»In der Natur gibt es keinen Schmutz. Der Sumpf, der Wurm, der Vogel,
sie alle genügen sich selbst.«*

Expeditionstagebuch, Tag 29


Wenn man nicht gerade ein Achaz ist, dann kann man den Sumpf des Selemgrundes getrost als lebende Hölle bezeichnen. Trügerische Gräser und Flechten verbergen tückische Sumpflöcher, und die Luftfeuchtigkeit ist so hoch, dass uns der Schweiß wie eine zweite Haut umhüllt. Der Gestank ist fast unerträglich und Schwärme aus blutsaugenden Insekten begleiten jeden unserer Schritte. Wir sind auf dem Weg zum Achaz-Dorf „El'z Zrodarsocz“, das sich fern der Stadt in einer schwer zugänglichen Lagune befindet. Die Achaz widmen sich dort bereits seit vielen Jahrtausenden der Perlenzucht. Tatsächlich hatten sie diese Zucht bereits zur Perfektion verfeinert, als die Menschen noch gezwungen waren, nach wilden Perlen zu tauchen. Es entwickelte sich eine spezialisierte Form der Kristallomantie, auf die wohl auch der elemitische Artefaktmagier Yxor Hassanesz zurückgegriffen hat. Um mehr darüber zu erfahren, haben wir uns entschlossen, diesen beschwerlichen Weg auf uns zu nehmen.

Führt eine Forschungsprobe auf **Wildnisleben** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du findest außerdem ein wirksames Mittel gegen die allgegenwärtigen Insekten. Jedem Helden werden 1W6  geheilt.

Erfolg: Während der beschwerlichen Reise wird dir klar, dass es sich bei den Perlenräubern nicht um normale, schwerfällige Untote handeln kann, denn diese würden hoffnungslos in den Sümpfen des Selemgrundes steckenbleiben. Diese Leichtfüßigkeit der Perlenräuber beruht bestimmt darauf, dass sie von den Animatio-Kernen in ihrem Schädel angetrieben werden, anstatt von einem herkömmlichen schwarzmagischen Ritual. Das ist sicherlich etwas, das man im Kopf behalten sollte, um bei einer Begegnung mit ihnen keine böse Überraschung zu erleben.

Misserfolg: Es gelingt dir, in dieser Umgebung zu überleben. Nicht mehr und nicht weniger.

Kritischer Misserfolg: Die allgegenwärtige Fäulnis schleicht sich schließlich auch in deine Stiefel und sorgt dafür, dass du dich von einigen deiner Zehennägel verabschieden musst. Autsch! Du verlierst 1W6 .

Kapitel 8. Perlenmagie

»Perlen liegen nicht am Meeresufer. Willst du sie ergattern, so musst du nach ihnen tauchen!«

Expeditionstagebuch, Tag 34


Bevor es dem Sumpf gelingt, uns mit Haut und Haaren zu verschlingen, erreichen wir zu guter Letzt das Achaz-Dorf mit diesem unaussprechlichen Namen – Al'z Zrodarzosc. Man begrüßt uns dort mit großem Misstrauen, aber ich kann dieses rasch zerstreuen, als ich den Siegelstein hervorhole, den mir der Achaz-Schamane in Ch'Rys Szinth übergab. Der Stein beginnt zu leuchten und spricht einige Worte in der Sprache der Achaz, bevor er sich auflöst. Danach behandeln uns die Dorfbewohner wie die besten Freunde.

Bereitwillig erteilt man uns Auskunft über die Perlenzucht und Perlenmagie, aber vor allem werden wir hellhörig, als man uns von einem Überfall der Perlenräuber erzählt, der erst einige Tage zurückliegt! Hierbei konnten die Achaz einen der Angreifer unschädlich machen.

Natürlich lassen wir uns daraufhin sofort zum Angreifer führen, und wie erwartet ist es einer der seltsamen Untoten. Im Gegensatz zum Exemplar in Al'Anfa ist er fast vollständig erhalten, aber von einem magischen Angriff außer Gefecht gesetzt.


Wir nutzten unser gutes Verhältnis mit den Achaz, um sie dazu zu überreden, uns den Untoten zu überlassen. Wir wollen versuchen, den Animatio-Kern zu reaktivieren und dem Untoten heimlich zu folgen, wenn er zu seinem Ursprungsort zurückkehrt.

Führt eine Forschungsprobe auf **Handwerk** durch.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Du unterhältst dich außerdem mit einem der Achaz über die Feinheiten der Perlenmagie und die wichtige Rolle des sogenannten „Lüster“, wie man den irisierenden Perlglanz der Oberfläche nennt. Nimm dir 1 .

Erfolg: Deine Untersuchung ergibt, dass der Animatio-Kern dieses Untoten aus „Krakensilber“ besteht. So nennt man das Meteoreisen des „Stern von Selem“, des Meteoriten, der vor tausend Jahren Elem zerstörte. Somit wurde dieser Astrolotomis irgendwann in der Zeit nach dem Tod von Yxor und dem Untergang des Großsultanats gebaut. Ein klarer Hinweis, dass es dort draußen jemanden gibt, der sich noch mit diesem Ritual auskennt, und nicht davor zurückschreckt, es zur Erschaffung von Untoten zu missbrauchen.

Misserfolg: Du fühlst dich mit dieser Aufgabe deutlich überfordert. Zu viele verschiedene Fachbereiche sind hier gefordert – Anatomie, Handwerkskunst, Feinmechanik, obskure Perlenmagie, und nicht zuletzt verabscheuungswürdige Nekromantie.

Kritischer Misserfolg: Die schwüle Luft und der verwesende Leichnam verursachen bei dir eine Übelkeit, die dir jegliche Konzentration raubt. Du verlierst 1W6 .

Expeditionstagebuch, Tag 34, Nachtrag

Leider endete unser Besuch des Achaz-Dorfes mit einer Katastrophe!

Gerade bemühten wir uns, den Animatio-Kern zu reaktivieren, da unternahm die Kontaktperson der Grandessa einen feigen Überraschungsangriff! Bevor wir reagieren konnten, hatte sie einem der Achaz-Wächter einen Dolch in den Rücken gestoßen und den Animatio-Kern an sich gerissen. Wir waren vor Verblüffung und Entsetzen wie erstarrt, sodass es dem heimtückischen Angreifer gelang, mit dem Kern aus der Hütte zu fliehen, bevor wir ihn aufhalten konnten.

Natürlich nahmen wir sogleich die Verfolgung auf, doch dadurch machten wir uns ebenfalls verdächtig, etwas mit dem hinterhältigen Mord an dem Achaz zu tun zu haben, und es kam zu einem Tumult. In all dem Durcheinander entkam die Kontaktperson in den nahegelegenen Dschungel. Wir dagegen waren gezwungen, am Fluss entlang vor den aufgebrachten Achaz zu fliehen, bis wir über ein großes Floß stolperten, mit dem uns zum Glück im letzten Moment die Flucht gelang. Nun sind wir auf dem Rückweg nach Selem. Voller Zorn über den Verrat, und voller Ungewissheit über unsere eigene Zukunft und die der gesamten Expedition.

Legt die Kontaktperson-Karte ab. Von nun an finden keine Forschungsproben mehr statt.

Kapitel 9: Verzweiflung

»Wir leben ebenso wie wir träumen – allein. Doch wo der Traum endet, da geht das Leben schmerzhaft weiter.«

Expeditionstagebuch, Tag 41

Nach einer gefahrvollen Rückreise erreichen wir endlich Selem. Die Stadt heißt uns mit ihrem allgegenwärtigen Zerfall und ihrer schwülstigen, trägen Dekadenz willkommen. Es ist kein freundlicher Willkommensgruß.







Unser ehemaliges Hauptquartier ist wie leergefegt. Alle Mitarbeiter sind fort, schon vor einigen Tagen überstürzt abgereist, wie man uns mitteilt. Die gesamte Ausrüstung und alle gesammelten Hinweise sind ebenfalls verschwunden, und man hat uns unserer gesamten Habe beraubt, abgesehen von den Dingen, die wir am Körper tragen. Noch nicht einmal einer Abschiedsbotschaft hat man uns für würdig erachtet.

Natürlich fehlen uns die Beweise, aber uns ist klar, dass wir betrogen und verkauft wurden. Die Grandessa hatte niemals vor, uns zu entlohnen oder an den Errungenschaften der Expedition teilhaben zu lassen. Sie wollte alle Erkenntnisse über die Perlenräuber für sich selbst. Vermutlich

haben ihre Leute bereits den Aufbewahrungsort des Prachtvollen Abakus ausfindig gemacht und seine Schätze an sich gerissen.

Die allgemeine Lethargie in der Stadt, das feuchte, ungesunde Klima, das Ungeziefer und der schleichende Wahnsinn tun ihr übriges, um mich und meine Begleiter in einen tiefen Sog der Verzweiflung zu reißen, aus dem es kein Zurück mehr gibt. Nicht nur ist dies das unrühmliche Ende unserer Expedition. Es ist auch unser eigenes.

Selem hält uns gefangen, wie eine Spinne in ihrem Netz.

Falls zu diesem Zeitpunkt 9 oder mehr  auf der Karte „Auf der Spur der Perlenräuber“ liegen, bekommt jeder Held zur Belohnung 1  und die  auf der Karte werden auf 8 reduziert. Falls zu diesem Zeitpunkt 4 oder weniger  auf der Karte „Auf der Spur der Perlenräuber“ liegen, so verliert jeder Held 5  und die  auf der Karte werden auf 5 erhöht.

Kapitel 10: Prachtvoller Abakus

»Die Frage ist nicht, ob Maschinen denken können. Die Frage ist, warum Menschen denken können. Das Mysterium einer denkenden Maschine ist das gleiche wie das eines denkenden Menschen.«

Expeditionstagebuch, Tag 48

Wir hatten bereits aufgegeben und unsere verdammten Seelen der fauligen Trägheit von Selem überlassen, da ereilte uns im letzten Augenblick die Erlösung in der Gestalt des Bücher-Meisters Halulan al-Azzar. Der ehemalige Hesinde-Geweihte und Leiter der Silam-Horas-Bibliothek war aus persönlichen Gründen abwesend, als wir der Bibliothek unseren Besuch abstatteten, doch inzwischen ist er zurückgekehrt und erfuhr durch seinen Gehilfen Arsellarman von unseren Erkundigungen. Und dabei erinnerte er sich an einen Eintrag auf einem uralten Stadtplan von Elem, der die Lage der sogenannten Yxor-Pyramide beschreibt.

Diese neue Spur brachte Leben in unsere zerfallene Gruppe, und wir rafften uns ein weiteres Mal auf, besorgten uns ein Darlehen, um uns mit der nötigen Ausrüstung zu versorgen, und eilten alsdann zur Lage dieser Pyramide inmitten der verfluchten Unterstadt. Die Sonne neigte sich bereits

dem Abend entgegen und tauchte die Sumpfgas-Nebel zwischen den vermodernden Ruinen in ein unheilvolles rötliches Glosen, aber wir wollten nicht noch einen weiteren Tag warten, sondern stellten uns den Gefahren dieses verfluchten Stadtteils.


Und tatsächlich fanden wir schon kurz darauf die Pyramide. Oder besser gesagt, was davon noch übrig war. Das Gebäude war im Laufe der Jahrtausende in den Sumpf hinabgesunken und nur noch die schiefe Spitze konnten wir ausmachen. Seltsame Gestalten mit tief ins Gesicht gezogenen Kapuzen bewachten diesen Ort, aber wir erkannten sofort, womit wir es zu tun hatten. Es waren die Animatio-Untoten! Und es waren nicht nur irgendwelche dieser belebten Leichname. Nein, es handelte sich um die Überreste unserer ehemaligen Kollegen, die uns so schändlich verraten hatten.

Auch die Kontaktperson der Grandessa machten wir unter diesen zerlumpten Gestalten ausfindig. Jemand hatte ihr den Kopf eingeschlagen und dort einen Animatio-Kern eingesetzt. Leblos und doch voller unnatürlichem Leben stand der verratene Verräter dort, und blickte stumpf in die Ferne.


Vorsichtig schlichen wir uns um die Wächter der Pyramide herum.

Jeder Held führt eine Probe auf **Heimlichkeit** durch. Achtung! Dies zählt nicht als Forschungsprobe – stattdessen müssen wie üblich alle Helden würfeln.

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem gelingt es dir, einen der Untoten unbemerkt auszuschalten. Zu Beginn des folgenden Kampfes wird direkt nach dem Platzieren der Gegner der Scherge am weitesten rechts in der Gegnerreihe abgelegt.

Erfolg: Der Eingang zur Pyramide ist so gut ausgeleuchtet, dass für euch eigentlich fast unmöglich sein sollte, der Aufmerksamkeit der Animatio-Untoten zu entgehen. Aber dennoch nehmen sie dich nicht wahr. Irgendetwas stimmt hier nicht! Nimm dir 1 .

Misserfolg: Du bist so geschickt und lautlos wie eine Katze.

Kritischer Misserfolg: Du bist ungeschickt und stößt dir mehrmals den Kopf, aber wie durch ein Wunder wirst du von den Untoten übersehen. Du verlierst 2 .

Nachdem wir die untoten Wächter umgangen hatten, entzündeten wir unsere Fackeln und stiegen vorsichtig in die Pyramide hinab.

Als erstes fielen uns die seltsamen Hieroglyphen an den Wänden auf. Diese Zeichen hatten keinerlei Ähnlichkeit mit irgendeiner Schrift, die uns bekannt war, sondern schienen nichts weiter als komplexe Anordnungen von Nullen und Einsen zu sein. Selbst unserem Experten kamen sie völlig fremdartig und zusammenhangslos vor.

Doch zwischen diesen Hieroglyphen fanden wir auch schematische Piktogramme, die mit großer Präzision in den Stein gemeißelt worden waren. Ganz ohne Zweifel beschrieben diese Zeichnungen den Werdegang der Pyramide.

Das erste Bild zeigte einen menschlichen Magier (Yxor Hassanesz?), der einen Abakus in der Mitte der Pyramide platzierte. Alles auf diesem Bild war schlicht und einfach.

Das nächste Bild zeigte, wie der Abakus an Größe und Komplexität zunahm und eine Gruppe aus Köpfen (Astrolotomis?) über eine seltsame Armatur mit ihm verbunden wurde. Dies scheint eine glückliche Zeit zu repräsentieren, mit einem strahlenden Sonnen-Symbol und freundlich lächelnden Gestalten entlang der Pyramide.

Das dritte Bild zeigte den Meteoriteneinschlag und die Überschwemmung. Der Abakus ist in der Pyramide eingeschlossen. Er ist vor der Zerstörung geschützt, aber einsam und allein, während draußen alles vergeht.

Im vierten Bild drangen lange Fäden in die Pyramide ein. Wir vermuteten, dass sie eindringendes Wasser repräsentieren, das über viele Jahrhunderte hinweg auf den Abakus tröpfelt und das Meteoreisen zum Rosten brachte.

Das fünfte Bild zeigte eine Gruppe aus gedrunghenen, kantigen Gestalten (Erzdschinne?), die den Abakus vor der Zerstörung durch das Wasser bewahren und ihn dabei immer weiter ausbauen. In dem Bild sind außerdem volle Kisten mit Kugeln und Stäben zu erkennen. Vermutlich eine Reserve aus Perlen und Meteoreisen, die Yxor in der Pyramide aufbewahrte.

Im sechsten Bild sind die Vorräte vollständig aufgebraucht und der Abakus ist nun deutlich größer als in allen vorherigen Abbildungen. Außerdem ist ein Gesicht in ihm zu erkennen. Die Köpfe, mit denen er verbunden ist, sind nun auch mit eigenen humanoiden Körpern verbunden, und verlassen die Pyramide, um weitere Kugeln und Stäbe herbeizutragen.

Das siebte Bild zeigte wieder ein strahlendes Sonnen-Symbol. Eine neue Zeit des Glücks ist angebrochen. Der Abakus ist nun ebenso groß wie die Pyramide und das Gesicht in seinem Zentrum lächelt weise. Entlang der Pyramide sind viele menschliche Gestalten abgebildet, die auf die Knie gesunken sind und den Abakus in der Pyramide anbeten.

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

Kritischer Erfolg: Auf einen Schlag setzt sich das ganze Puzzle in deinem Kopf zu einem großen Bild zusammen, und du weißt schon jetzt, was als nächstes kommen wird. Beim folgenden Kampf startest du mit zwei Handkarten mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe zieh dir nun zwei Karten deines Zugdecks und lege sie verdeckt vor dir ab.

Erfolg: Du hast das Gefühl, hier einer ganz großen Sache auf der Spur zu sein. Ihr habt es nicht mit einem Nekromanten zu tun, der sich den Abakus zu eigen gemacht hat, sondern es ist der Abakus selbst, der zu einem unheiligen Leben erwacht ist. Beim folgenden Kampf startest du mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe zieh dir nun eine Karte deines Zugdecks und lege sie verdeckt vor dir ab.

Misserfolg: Du hast das Rätsel um die Perlenräuber entschlüsselt, aber du bist dir immer noch nicht sicher, wer hinter dieser ganzen Sache steckt.

Kritischer Misserfolg: In tiefer Grübelelei versunken wirst du von den kommenden Ereignissen überrumpelt. Beim folgenden Kampf startest du mit einer Handkarte weniger als üblich in den Kampf.

Während wir noch über die Bedeutung der Bilder berieten, wurden wir plötzlich von Animatio-Untoten eingekreist und unsanft in Richtung des Zentrums der Pyramide bugsiert. Dort erblickten wir den Prachtvollen Abakus zum ersten Mal in seiner wahren Gestalt!

Die wundersame Maschine war mehrere Stockwerke hoch und bestand aus unzähligen, miteinander verwobenen Meteoreisen-Fäden, auf denen sich unzählige Perlen mit rasender Geschwindigkeit hin und her bewegten. Ein rauschendes Rattern und Klacken lag in der Luft und kündigte von einem geschäftigen Treiben. Da sprachen uns die Astrolotomis an! Erst jetzt erkannten wir die Armatur in der Mitte des Raums, auf der mehrere dieser Köpfe wie Orgelpfeifen aufgereiht waren. Es waren sieben Köpfe, und sie sprachen in einer Art Singsang zu uns, mit perfekt gewählten Worten voller Präzision und Schönheit. Voller Grauen und Faszination blieb uns nichts übrig, als diesen Worten zu lauschen.

Der Prachtvolle Abakus teilte uns mit, dass er nun über ein Maß an Intelligenz und Weisheit verfüge, wie sie sonst nur den Alten Drachen und den Unsterblichen zu eigen sind. Und mit jedem zusätzlichen Ausbau, den er an sich selbst vornahm, würde seine Klugheit weiter wachsen, bis er schließlich die Götter selbst übertrumpfen und die letzten kosmischen Rätsel lösen würde.

Er lud uns ein, seine Diener zu werden und zu den ersten zu gehören, die seine vollendete Pracht und Göttlichkeit erblickten, während er das Großsultanat Elem zu seiner einstigen Größe zurückverhelfen und schließlich den gesamten Kosmos als lebender Gott regieren würde.

Seine Worte waren glockenhell und wundervoll, und doch sprachen sie von Knechtschaft und Tod, und irgendwo tief in uns regte sich etwas, das alle Aventurischen Helden auszeichnete: Widerstand!

Es kommt zu einem Kampf. Sucht aus den „Perlenräuber“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Hieroglyphen“, „Kampfumgebung: Animatio-Untote“, „Heldenaktion: Erzdskinne“ und „Prachtvoller Abakus“ heraus und legt sie in die Tischmitte.

Anführer: Prachtvoller Abakus.

Schergen: Bildet einen Schergenstapel aus Schergen eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Räuber“, „Schläger“ oder „Untot“ aufweisen, und kein Scherge sollte mehr als 5 Gefahrenpunkte wert sein. Während des Kampfes zählen alle Schergen als untot, auch solche, die dieses Schlagwort nicht auf ihrer Karte aufweisen. Schergen mit dem Eintrag „Flucht“ oder „Zerfällt“ tauschen diesen gegen den Eintrag „Nichts“. Die Animatio-Untoten gleichen im Aussehen den Ledermännern aus dem *Aventuria*-Abenteuer „Borbarads Fluch“, welche sich deshalb ebenfalls sehr gut als Schergen für diesen Kampf eignen.

Gefahrenwert:  x 4

Niederlage: Wenn Meridiana Bornski ausgeschaltet wird, habt ihr das Abenteuer sofort verloren.

Sieg: Um den Kampf zu gewinnen, müsst ihr den Prachtvollen Abakus ausschalten.

Nach einer Niederlage:

Expeditionstagebuch, Tag 48, Nachtrag

Wir Narren erkannten leider viel zu spät, dass es der Prachtvolle Abakus selbst war, der die Perlenräuber beauftragt hatte. Genau genommen waren er und die Perlenräuber ein und dieselbe Sache, und sie raubten die Perlen, um den Abakus noch mächtiger und unaufhaltsamer zu machen. Wir versuchten, die größtenwahnsinnige Maschine zu stoppen, doch sie ließ sich nicht mehr aufhalten.

Dies ist der letzte Eintrag. Wir haben versagt. Mit letzter Kraft zogen wir uns in eine enge Seitenkammer der Pyramide zurück, aber wir stecken hier in der Falle. Es gibt keinen Ausweg.

Sie kom

Nach einem Sieg:

Expeditionstagebuch, Tag 48, Nachtrag

Als wir uns endlich einen Reim auf die seltsamen Vorgänge machten, war es schon fast zu spät. Natürlich! Es gab keinen geheimen Erzschorlen, der den Prachtvollen Abakus für seine Zwecke missbrauchte. Es war der Abakus selbst! Die Komplexität seiner vernetzten Meteoreisenstangen und seiner Tausenden von beweglichen Perlen hatte ihm eine Art Bewusstsein verliehen, und dieses Bewusstsein hatte nur ein Ziel: Stärker und mächtiger zu werden.

Und so wären auch wir bald seinen Dienern zum Opfer gefallen und selbst in Animatio-Untote verwandelt worden. Aber wir hatten uns im Laufe unserer Expedition vieles an Wissen angeeignet, das uns nun half,

unsere Feinde in Schach zu halten und die Hieroglyphen an den Wänden der Pyramide zu entziffern. Es handelte sich bei diesen Zeichen weniger um eine Sprache als vielmehr eine Erklärung dessen, was der Abakus war und wie er sich verhielt.

Und obgleich diese Erklärung – dieses „Programm“ – so komplex war, dass es sich unserem Verständnis gänzlich entzog, so konnten wir dennoch genug darüber herausfinden, um einige Änderungen vorzunehmen und so den Abakus zu schwächen. Danach drangen wir in das Allerheiligste der Pyramide vor und stellten die Maschine zum Kampf. Mit Blitzentladungen und Horden aus Animatio-Untoten setzte sie sich zur Wehr, aber am Ende konnte sie uns nicht aufhalten. Wir wussten, was auf dem Spiel stand, und kämpften mit dem Mut der Verzweiflung.

Irgendwann inmitten des Kampfes brach der Prachtvolle Abakus einfach zusammen. Es geschah ohne Vorwarnung, von einem Moment auf den anderen. Das Licht in der Pyramide erlosch und die Untoten sackten in sich zusammen. Kurz darauf ertönte ein Beben, das davon kündete, dass die Pyramide in sich zusammenstürzte.

Wir schnappten uns einige Perlen und andere Beweisstücke unseres Tuns und flohen, so schnell uns unsere Füße trugen, aus der Pyramide, bevor diese hinter uns im Sumpf von Selem versank.

Möge dieses Tagebuch den Weisen als Warnung dienen, die sich in künftigen Tagen anschicken, eine ähnliche monströse Maschine ins Leben zu rufen. Nichts gutes erwartet diejenigen, die sich erdreisten, einen Gott zu erschaffen!

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

Udolf „Meridiana“ Bornski

Udolf wuchs unter der strengen Knute seines Vaters auf, der als Lagerverwalter für das Handelshaus Stoerrebrandt auf der Speicherinsel im Festumer Hafen arbeitete. Als Zweitgeborener musste er schon früh Verantwortung für seine Geschwister übernehmen, und so verwundert es wenig, dass er schließlich eine Ausbildung und Anstellung als Lehrer in der angesehenen Marineschule Admiral-von-Seweritz fand.

Dann kam der Borbaradkrieg, und über seine Kenntnisse und seine familiären Verbindungen verschlug es Udolf in den Süden Aventuriens, wo er im Auftrag der Stoerrebrandts an vielen abenteuerlichen Missionen teilnahm. Ziel dieser Missionen war es, Borbarads Agenten beim Aufspüren von altem Wissen und mächtigen Artefakten zuzuvorkommen, und Udolf lernte dabei vieles über die Geheimnisse der turbulenten Vergangenheit Aventuriens. Mehr noch als das lernte er aber sich selbst kennen, und stellte zu seinem Erstaunen fest, dass er zu den wenigen Menschen gehört, die niemals Angst verspüren und in der Lage sind, ohne Gnade Dutzende von Feinden zu erschlagen, um ihre Kameraden zu beschützen.

Nach dem Krieg blieb Udolf noch viele Jahre lang in Südaventurien und erwarb sich einen legendären Ruf als Kenner der dort beheimateten Völker und ihrer Traditionen, und als jemand, der jedem Geheimnis auf den Grund gehen und jedes noch so gut versteckte Artefakt aufspüren kann.



Impressum

Aventuria – Schatzjäger
von Lukas Zach und Michael Palm

Held

Alexander Grimme

Abenteurer

Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz

Coverbild

Axel Sauerwald

Innenillustrationen

Jennifer Lange, Jenny Harder

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Vielen Dank an Jan Alfter, Thomas Heinrich,
Michael Heitsch, Tobias Samusch und Sebastian Schmidt.

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

DAS SCHWARZE AUG, 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 4260630771459 Artikelnummer US25469

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

Anfangskarten*

Draufgänger

Entwaffnen

Fingerfertigkeit

Fuchssinn

Gelehrter

Geographie

Glücksritter

Kulturrunde

Selbstbeherrschung

Sternkunde

Beutekarten

Balihoer Hut

Blasrohr

Borndorn

Fackel

Großer Heiltrank

Haumesser

Lederstiefel

Schwere Lederjacke

Spaten

Südweiser

**) Meridiana erhält zusätzlich seinen
Entdeckungstapel. Er darf jedoch im ersten
Kampf des Abenteurers nur max. 1 Karte von
diesem Stapel ziehen, im zweiten Kampf nur
max. 2 Karten, im dritten Kampf nur max.
3 Karten und im vierten Kampf nur max.
4 Karten.*

