



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

WIRTSHAUS ZUM SCHWARZEN KEILER
SPIELANLEITUNG

Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Ein Dungeon-Abenteuer für 1 bis 4 Helden ab 14 Jahren von Christian Lonsing
und 4 neue Helden für Aventuria-Duelle und Abenteuer von Lukas Zach und Michael Palm.

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite 2
Spielmaterial	Seite 2
Die Flucht aus dem Keller	Seite 3
Die Dungeon-Erkundung	Seite 5
Sonderregeln	Seite 6
Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler	Seite 9
Neue Helden	Seite 27

Inhalt

In dieser Erweiterung sind vier neue Helden enthalten: die Amazonenkriegerin Palinai Erlendur von Kurkum, der grolmische Händler Neerax Dal, die maraskanische Buskur Nicole Sororis und der tobrische Söldner Heigan Malleaux, die sowohl im Duell- wie auch im Abenteuermodus eingesetzt werden können.

Außerdem ist das Dungeon-Abenteuer „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ enthalten. Dungeonkarten, Verzweilungskarten und ein Schwung von Sonderregeln entscheiden darüber, ob die Helden den Häschern des Grafen von Gratenfels entkommen können. In 4 aufeinanderfolgenden Kämpfen müssen sich die Helden behaupten – welche 4 dies aus den 20 möglichen Kämpfen sind, wird mithilfe der Sonderregeln bei jedem Abenteuer neu ermittelt.

Spielmaterial

4 Heldendecks

Dies sind die Karten, mit denen die Helden in regulären Aventuria-Duellen gegeneinander antreten oder im Abenteuermodus gemeinsam in ein Abenteuer ziehen. Bei der Flucht aus dem Keller kommen aber noch zusätzliche Regeln zur Anwendung – siehe Seite 3. Jedes Heldendeck besteht aus 1 **Heldenkarte**, 1 **Talentkarte** und 30 **Aktionskarten**.

Allgemeines Spielmaterial

Hierunter fallen alle Spielmaterialien, die bereits aus der Aventuria Grundbox bekannt sind.

Für jeden der vier Helden gibt es 1 **Heldenmarker** und 2 **Lebenspunkte**-Karten, sowie 2 **Schicksalspunkte**. Desweiteren sind **Lebenspunkte**-/**Abenteuermarken** enthalten, für die die normalen Regeln aus der Aventuria Grundbox gelten.

Die „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Box enthält außerdem 35 **Abenteuerkarten**, 80 **Schergenkarten**, 6 **Ereigniskarten**, 6 **Anführeraktion**-Karten und 17 **Belohnungskarten**, die genauso funktionieren wie die gleichlautenden Karten in der Grundbox. Einige Karten greifen auf Sonderregeln zurück, die wir im Abschnitt „Sonderregeln“ ab Seite 6 erläutern.

Dungeonkarten

Bei den 65 **Dungeonkarten** handelt es sich um einen neuen Kartentyp. Sie kommen bei der Dungeon-Erkundung zum Einsatz und werden im Kapitel „Die Flucht aus dem Keller“ erläutert.



Vorderseite



Rückseite

Verzweilungskarten

Auch die 40 **Verzweilungskarten** sind ein neuer Kartentyp. Die Helden starten ihre Flucht aus dem Keller unter dem Wirtshaus mit stark geschrumpften Decks, in die zusätzliche Verzweilungskarten gemischt werden. Genauereres hierzu erfahrt ihr ebenfalls im Kapitel „Die Flucht aus dem Keller“.



Gruppenausrüstungsmarken

Bei diesem Abenteuer können die Helden Pechfackeln, Werkzeuge und Schlüssel sammeln, was mit den dazugehörigen Marken dargestellt wird. Siehe hierzu den Abschnitt **Gruppenausrüstung** auf Seite 4.



Pechfackel



Werkzeug



Schlüssel



Netz

Netzmarken

Einige Schergen verfügen über Angriffe, die den **W**-Wert eines Helden bis zum Ende der laufenden Runde auf 0 reduzieren. Dies wird mithilfe der Netzmarken angezeigt.

Sonstige Marken

Freund- und Feind-Marken werden unter **Freunde und Feinde** auf Seite 6 beschrieben. Die Beritten-Marken kommen auf Seite 23 und die Kinder-Marken in der Ergänzungsbox **Rückkehr zum Schwarzen Keiler** zum Einsatz.



Freund



Beritten



Feind



Kind

Wirtshaus zum Schwarzen Keiler Abenteuerkarten

Die Abenteuerkarten dieses Abenteuers sind in fünf Gruppen unterteilt, um einzelne Karten leichter auffindbar zu machen. Alle Karten, die nur den Schriftzug „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ tragen, sind **universelle** Karten – sie kommen entweder von Anfang bis Ende des Abenteuers zum Einsatz oder treten an verschiedenen Punkten des Abenteuers in Erscheinung.

Alle Karten, die den Schriftzug „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“ gefolgt von der römischen Ziffer I, II, III oder IV tragen, beziehen sich dagegen auf einen der vier verschiedenen **Kämpfe** des Abenteuers und kommen nur dort zum Einsatz. Hier im Regelwerk wird ihr Kartentitel von der dazugehörigen Nummer in Klammern begleitet.

Die Flucht aus dem Keller

Mit diesem Abenteuer verlassen wir den Pfad linearer Aventuria-Abenteuer und präsentieren euch und euren Helden ein neues, abwechslungsreiches Abenteuerformat: Das **Flucht-Dungeon**. Die Helden beginnen das Abenteuer geschwächt und auf der Flucht vor ihren Häschern und müssen versuchen, mithilfe erbeuteter Ausrüstung so schnell es geht zu ihrer alten Form zurückzufinden, um lebend zu entkommen. Dies wird durch ein bei Abenteuerbeginn empfindlich zusammengeschrumpftes Heldendeck und die sogenannten „Verzweiflungskarten“ dargestellt.

Die Kellergewölbe unterhalb des Wirtshauses zum Schwarzen Keiler sind ein Wirrwarr aus Gängen, Kammern, Höhlen und Bergbau-Schächten, in dem sich die Helden erst einmal zurechtfinden müssen. Je nachdem, welchen Pfad sie wählen, stolpern die Helden in gefährliche Fallen, hinterhältige Feinde und andere Hindernisse, können aber auch den einen oder anderen Schatz ergattern und sich mit den Sklaven verbünden, die in den Höhlen ihr tristes Dasein fristen. Dies wird mithilfe von „Dungeonkarten“ dargestellt, die von einem zufällig zusammengestellten Stapel gezogen werden und damit auch über mehrere Spiele hinweg eine abwechslungsreiche Abenteuerhandlung bieten.

Die Zwischenstationen der Flucht werden von Kampfszenen gebildet, von denen pro Station jeweils fünf verschiedene Varianten zur Verfügung stehen.

Vorbereitungen für das Abenteuer

Um **Wirtshaus zum Schwarzen Keiler** zu spielen, müsst ihr die folgenden Vorbereitungen durchführen, bevor das Abenteuer beginnt:

Helden auf der Flucht

Zu Beginn des Abenteuers werden die Helden gefangen genommen und um ihren gesamten Besitz erleichtert, sodass das Abenteuer darin besteht, aus dieser misslichen Lage zu entkommen und sich im Laufe der Flucht mit unterwegs gefundenen Gegenständen und improvisierten Waffen zu behelfen. **Aus diesem Grund verfügt jeder Held bei Abenteuerbeginn nur über ein reduziertes Heldendeck aus 10 Karten.** Die unten aufgeführten Listen geben für jeden Helden an, aus welchen Karten sein Heldendeck besteht.

Verzweiflung

Um die schlechte Verfassung der Helden und ihren Mut der Verzweiflung darzustellen, bekommen die Helden **Verzweiflungskarten**. Hierzu wird zunächst ein Stapel aus allen Verzweiflungskarten zusammengestellt. Anschließend muss jeder Held **10 Karten** von diesem Stapel

Individuelle Heldendecks

Die Helden dürfen auch individuell mithilfe der Deckkonstruktionsregeln (siehe **Aventuria Duell-Regeln**, Seite 12) zusammengestellt werden. Dabei gilt jedoch, dass ein solches Deck aus genau 10 Karten bestehen muss. Außerdem dürfen in diesen Karten keine des Typs „Nahkampfwaffe“ (♣, ♠, ♠), „Fernkampfwaffe“ (♣, ♠, ♠), „Rüstung“ (♣, ♠, ♠) oder „Ausrüstung“ (♣) enthalten sein. Zauberkundige dürfen maximal 3 leichte Zauber (★), Geweihte maximal 3 leichte Liturgien (☺) in ihr Deck aufnehmen, und bei diesen darf es sich nicht um dauerhafte Angriffskarten handeln. Außerdem darf das Heldendeck keine dauerhaften Lebenspunktverlust verursachenden Karten enthalten (z. B. das Schlachtross der Amazonenkriegerin).

ziehen und ungesehen in sein Heldendeck mischen. Die restlichen Karten werden zurück in die Box gelegt.

Verzweiflungskarten sind deutlich schlechter als normale Aktionskarten, aber die Helden dürfen ausdrücklich nicht auf diese Karten verzichten und können sie auch zu einem späteren Zeitpunkt des Abenteuers nur mithilfe besonderer Spieleffekte loswerden.

Es kann vorkommen, dass ein Held über Karten eines Typs verfügt, die er nicht ausspielen darf (z. B. ♣ für Neerax). In diesem Fall darf er die entsprechende Karte nur als Ausdauer spielen.

Anfangskarten für Helden im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Palinai Erlendur von Kurkum

Adrenalinschub
Arenaerfahrung
Athletik
Fingerfertigkeit
Fürsorge
Kriegskunst
Rondragefällig
Schnellziehen
Selbstbeherrschung
Wuchtschlag

Nicole Sororis

Akrobatik
Anatomie
Gezielter Angriff
Provozieren
Kriegskunst
Nivesische Wurzeln
Plötzlich verschwunden
Schnell auf den Beinen
Selbstbeherrschung
Wachsamkeit

Rovena aus dem Überwals

Akrobatik
Anatomie
Betören
Blick in die Sterne
Krötensprung
Magiekunde
Selbstbeherrschung
Sonnenwende
Traumgestalt
Weissagung

Mirhiban Al'Orhima

Armaturz
Astrale Meditation
Attributo
Desintegratus
Feste Matrix
Fingerfertigkeit
Gutes Gedächtnis
Kraftkontrolle
Magiekunde
Magische Begabung

Tjalva Garheldottir

Akrobatik
Fingerfertigkeit
Hammerfaust
Kriegskunst
Meeresbrise
Sturmangriff
Swafnirs Beistand
Unerwarteter Angriff
Wachsamkeit
Wink des Schicksals

Arbosch, Sohn des Angrax

Betäubender Schlag
Eisern
Fingerfertigkeit
Kampfrausch
Kraftakt
Kraftakt
Kriegskunst
Unerwarteter Angriff
Wundbrand
Zehen

Neerax Dal

Aeolitus
Anatomie
Axxeleratus
Gebildet
Magiekunde
Magische Begabung
Meisterliches Ausweichen
Oculus Illusionis
Traumgestalt
Unerwarteter Schuss

Heigan Malleaux

Anatomie
Athletik
Betäubender Schlag
Kriegskunst
Rundumschlag
Schlagabfolge
Schwäche ausnutzen
Selbstbeherrschung
Umreißen
Zehen

Hilbert aus Auen

Anatomie
Gardinenpredigt
Gutes Gedächtnis
Heilkunde Wunden
Kräftigung
Magiekunde
Magische Begabung
Märtyrersegen
Mirakel
Tempelspende

Carolan Calavanti

Akrobatik
Anatomie
Beutezug
Finte
Kriegskunst
Sich verkleiden
Taschendiebstahl
Verspotten
Wachsamkeit
Zehen

Layariel Wipfelglanz

Akrobatik
Armaturz
Auskundschaffen
Balsam
Blitz dich find
Fingerfertigkeit
Gezielter Schuss
Heilkunde Wunden
Magiekunde
Selbstbeherrschung

Wichtig: Die Helden verfügen außerdem von Anfang an über die Grundausstattung auf ihrer Heldenkarte.

Beutekarten

Zu Beginn ihrer Flucht stehen die Helden vergleichsweise hilflos dar, weil ihnen ihre Ausrüstung fehlt (sie verfügen allerdings über die Grundausrüstung, die auf ihrer Heldenkarte aufgeführt ist). Während des Abenteuers versuchen sie deshalb, ihre Kampfkraft wiederherzustellen, indem sie alles verwertbare Material an sich reißen.

Dies wird mithilfe des **Beutekarten-Stapels** dargestellt, der aus Aktionskarten und Belohnungskarten besteht. Die untenstehende Liste gibt für jeden Helden an, welche Aktionskarten und welche Belohnungskarten er zu diesem Stapel beisteuert. Die Beutekarten aller teilnehmenden Helden werden zu einem Stapel zusammengemischt und während des Abenteuers ziehen alle Spieler von diesem einen Stapel. Wie die Belohnungskarten während des Abenteuers funktionieren, wird auf Seite 6 unter „Beutekarten“ erklärt.

Gruppenausrüstung



Die Helden starten mit der Karte „Gruppenausrüstung“ ins Spiel (siehe links), auf der sie während des Abenteuers erbeutete **Gruppenausrüstungsmarken** – Werkzeuge (🔨), Pechfackeln (🔥) und Magische Schlüssel (🔑) – platzieren dürfen. Zu Beginn des Abenteuers verfügen sie aber noch über keine solche Marken, sondern müssen sie erst noch finden!

Während des Abenteuers können sie die Ausrüstung nutzen, um sich Proben zu erleichtern. Pechfackeln erlauben es ihnen, Proben bei Licht abzulegen, während Werkzeug bei

Individuelle Beutekarten

Neben den Heldendecks dürfen auch die von einem Helden zum Beutekarten-Stapel beigesteuerten Karten individuell ausgewählt werden, anstatt die unten aufgeführten Karten zu nehmen. Entscheiden sich die Spieler für diese Option, so muss jeder von ihnen die folgende Menge an Aktionskarten auswählen:

- 1 leichte Nahkampfwaffe **oder** 1 leichte Fernkampfwaffe
- 2 mittlere Nahkampfwaffen **oder** 2 mittlere Fernkampfwaffen **oder** 2 einfache Zauber **oder** 2 einfache Liturgien
- 1 schwere Nahkampfwaffe **oder** 1 schwere Fernkampfwaffe **oder** 1 komplexen Zauber **oder** 1 komplexe Liturgie
- 2 Ausrüstungen
- 1 Rüstung **oder** 1 zusätzliche Ausrüstung
- 3 beliebige Belohnungskarten oder jede beliebige andere Aktionskarte. Diese sind unabhängig von den oben genannten Mengen-Festlegungen.

Proben hilfreich ist, die nur mit blossen Händen schwer zu bewältigen sind. Magische Schlüssel letztendlich erlauben es, Türen und Schlösser direkt und ohne Probe zu öffnen.

Dungeonkarten

Das Kernstück des Dungeon-Spielformats bilden die **Dungeonkarten**. Bei Spielbeginn werden diese Karten in fünf Stapel unterteilt: vier Stapel aus je 15 Karten der Stufen 1 bis 4 sowie ein **Alarmkartendeck** mit den 5 Alarmkarten. Die Karten weisen hierzu unten links die Anmerkung „Stufe

Optional: Je ein Beutekarten-Stapel pro Held

Wenn ihr sichergehen wollt, dass jeder Held genau die Ausrüstungsstücke findet, die er benötigt, könnt ihr anstelle des großen, gemeinsamen Beutekarten-Stapels für jeden Helden einen einzelnen Beutekarten-Stapel anlegen, der aus seinen Aktions- und Belohnungskarten besteht. Immer wenn das Abenteuer euch dazu auffordert, Beutekarten zu ziehen, zieht dann jeder von euch seine Beutekarte von seinem eigenen Stapel.

Falls ihr diese Variante benutzt, müsst ihr aufpassen, eure individuellen Beutekarten-Stapel nicht mit denen der anderen Helden oder mit eurem aktuellen Helden-deck zu verwechseln. Es bietet sich daher vor allem für kleine Spielrunden aus 2 bis 3 Spielern an. Außerdem wird das Abenteuer dadurch ein bisschen leichter für die Helden – jedoch nicht in dem Maße, dass es eine Erschwernis an anderer Stelle nötig machen würde.

1“, „Stufe 2“, „Stufe 3“, „Stufe 4“ und „Alarm“ auf. Achtet darauf, die verschiedenen Stapel während des Spiels nicht zu verwechseln, da sie aus spieltechnischen Gründen identische Rückseiten haben! Wie die Karten während des Abenteuers funktionieren, wird ab der nächsten Seite erklärt.

Schergen

Bei ihrer Flucht begegnen die Helden **Goblins, Neandertalern, Söldnern, Orks** und **Echsenmenschen**. Für ein schnelles Spiel bietet es sich deshalb an, die dazugehörigen Schergenkarten bei Spielbeginn in diese fünf verschiedenen Gruppen zu unterteilen.

Beutekarten für Helden im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Palinai Erlendur von Kurkum
Amazonen-Wurfspeer
Amazonenrüstung
Amazonensäbel
Amazonensäbel
Großschild
Heiltrank
Kurbogen
Schlachtrösser
Wurfnetz
Geweihter Amazonensäbel

Nicole Sororis
Balsam
Boltan-Spiel
Diskus
Hartholzarnisch
Lederarmschienen
Leichte Armbrust
Treuer Begleiter
Tuzakmesser
Wurfsterne
Dreigliederstab

Rovena aus dem Überwals
Alpgestalt
Alwinja
Hexenbesen
Hexengalle
Hexenkessel
Pandaemonium
Unsichtbarkeitstrank
Wirselskraut
Yagan-Nuss
Axxeleratus-Gürtel

Mirhiban Al'Orhima
Animatio
Balsam
Blitz dich find
Dschinnenruf
Ignisphaero
Kampfstab
Konventsgewand
Kurbogen
Geweihter Armreif
Machtvolles Zepter

Tjalva Garheldottir
Bastardschwert
Kurbogen
Lederschild
Wirselskraut
Wurfbeil
Wurfdolche
Wurfnetz
Kraft-Elixier
Pökelfleisch
Vernichter-Dolch

Arbosch, Sohn des Angrax
Eisenwalder
Holzschild
Kettenrüstung
Ochsenherde
Orknase
Urkunde des Hochkönigs
Wurfdolche
Meisterhafte Hellebarde
Stachelkeule
Starker Heiltrank

Neerax Dal
Feuerfinger
Fulminictus Donnerkeil
Granit und Marmor
Grolm-Hellebarde
Handarmbrust
Konventsgewand
Leichte Armbrust
Plumbumbarum
Applicatus-Granatapfel
Astraltrank

Heigan Malleaux
Balestra
Großschild
Heiltrank
Kettenbeinlinge
Kettenrüstung
Ogerschelle
Speerschleuder
Verborgener Dolch
Magischer Felsspalter
Orkjäger

Hilbert aus Auen
Dicke Robe
Eine Handvoll Sand
Fesselranken
Heilige Salbung
Hornissenschwarm
Schleuder
Sichel
Wurfnetz
Halbgift
Unfehlbarer Wurfdolch

Carolan Calavanti
Heiltrank
Kurbogen
Langschwert
Schleuder
Verborgener Dolch
Waffengift
Wattierter Waffenrock
Fledermaus
Knochendolch
Starker Heiltrank

Layariel Wipfelglanz
Elfenbogen
Fulminictus Donnerkeil
Heiltrank
Jagdfall
Langschwert
Lederrüstung
Speerschleuder
Waffengift
Gewandheit-Elixier
Pfeilgift

Alle Karten stammen aus den Standardkartendecks der Helden. *Kursive Karten* sind Belohnungen.

Die Dungeon-Erkundung

Dieses Abenteuer folgt weitestgehend demselben Ablauf wie die bisherigen *Aventuria*-Abenteuer, beginnend beim Prolog „Im Wirtshaus“ (Seite 9).

Im weiteren Verlauf verlassen wir aber regelmäßig die lineare Handlung und führen eine **Dungeon-Erkundung** durch.

Immer wenn ihr im Abenteuer-Text zu einer **Dungeon-Erkundung** aufgefordert werdet, führt ihr die folgenden Schritte durch:

- 1) Zusammenstellung des Dungeonkarten-Stapels
- 2) Vom Dungeonkarten-Stapel ziehen und ausführen
- 3) Alarmkarte
- 4) Kampfszene

Ein Spiel, zwei Spiel-Modi

Die Flucht aus dem Wirtshaus findet in zwei verschiedenen Spiel-Modi statt: Zum einen der **Dungeon-Erkundung**, bei der ihr Karten vom jeweils aktuellen Dungeonkarten-Stapel zieht und ausführt, bis eine Alarmkarte gezogen wird. Zum anderen der normale **Abenteuermodus**, der mit dem Ziehen einer Alarmkarte beginnt und bis zum Beginn der nächsten Dungeon-Erkundung anhält. Die hier vorgestellten Regeln (insbesondere Pechfackeln und Werkzeuge) gelten ausschließlich für die **Dungeon-Erkundung** und nicht für den **Abenteuermodus**!

entfernt und kommt im laufenden Abenteuer nicht mehr zum Einsatz, es sei denn der Kartentext oder eine der folgenden Regeln besagt etwas anderes.

Es gibt vier verschiedene Arten von Dungeonkarten. Die Art ist in Klammern hinter der Kartenbezeichnung aufgeführt.

Entscheidung (siehe Beispiel rechts): Bei dieser Karte handelt es sich um eine *Herausforderung*, bei der die Spieler entscheiden dürfen, ob sich ihre Helden dieser stellen sollen oder nicht. Stellen sie sich der Herausforderung nicht, so bleibt die Karte liegen und kann zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt abgehandelt werden, es sei denn die Helden ziehen in der Zwischenzeit eine Alarmkarte – in diesem Fall werden alle noch ausliegenden Entscheidung-Karten sofort aus dem Spiel entfernt.

Falle: Die Heldengruppe erleidet Schaden, ohne etwas dagegen tun zu können.

Herausforderung (siehe Beispiel rechts): Ein Held oder alle Helden müssen eine Probe ablegen, um negative Spieleffekte zu vermeiden, oder positive Spieleffekte zu erlangen.

Schatz: Die Heldengruppe bekommt etwas geschenkt, ohne etwas dafür tun zu müssen.

3 Alarmkarte

Sobald die Alarmkarte gezogen wird, setzt sich die Handlung im Abenteuermodus fort. Die Alarmkarte gibt an, welche Variante gespielt wird: Die Helden bekommen es mit Goblins, Neandertalern, Söldnern, Orks oder Echsenmen-



Auf der linken Seite die „Ausrutschgefahr“. Hier muss jeder Held auf **Körperbeherrschung** würfeln und das Ergebnis anwenden. Auf der rechten Seite „Das Rattennest“. Hier dürfen die Spieler entscheiden, ob die Helden das Rattennest erkunden. Falls ja, muss jeder Held eine **Wildnisleben**-Probe ablegen und das Ergebnis anwenden.

schen zu tun. Auf der Alarmkarte sind außerdem die Sonderregeln abgedruckt, die für diesen Gagnetyp zur Anwendung kommen. Diese Sonderregeln beziehen sich auf **Gegner-Ereignisse** (☹️), die durch die Zeitskala ausgelöst werden, deshalb wird die Alarmkarte neben der Zeitskala platziert.

Alle übrigbleibenden Karten des aktuellen Dungeonkarten-Stapels, die nicht zum Einsatz kamen, werden dagegen aus dem Spiel entfernt. Dasselbe gilt für alle Entscheidung-Karten (siehe oben), die zu diesem Zeitpunkt noch nicht abgehandelt wurden – auch sie werden nun entfernt und können im laufenden Abenteuer nicht mehr genutzt werden.

4 Abenteuerszene und Kampf

Es folgt eine von fünf möglichen Abenteuerszenen, je nachdem welche Alarmkarte gezogen wurde – die Tabelle auf der nächsten Seite gibt an, um welche Szene es sich handelt. Im Anschluss an einen Vorlesetext (sowie eventuellen Proben und anderen Spieleffekten) folgt ein Kampf, der mithilfe der *Aventuria*-Abenteuerregeln (siehe **Grundregelbox**) ausgefochten wird, modifiziert durch die in diesem Kapitel vorgestellten Sonderregeln.

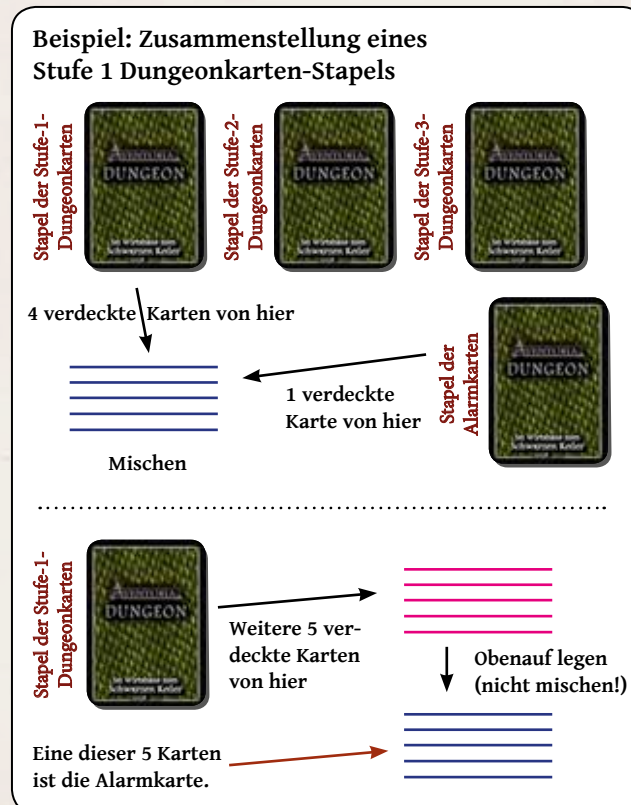
Achtung! Die Abenteuerszenen finden im normalen *Aventuria*-Abenteuermodus statt, d.h. die Helden können bei den dazugehörigen Proben weder Pechfackeln noch Werkzeuge einsetzen. Umgekehrt handelt es sich bei vielen der provisorischen Waffen, über welche die Helden im Rahmen ihrer Verzweilungskarten verfügen, technisch gesehen um Werkzeuge, aber dennoch stehen diese nur während Kämpfen zur Verfügung, und nicht während der Dungeon-Erkundung!

1 Zusammenstellung des Dungeonkarten-Stapels

Nehmt euch den Stapel der **Dungeonkarten** der aktuellen **Stufe** zur Hand und zieht von diesem 4 Karten. Zieht als nächstes 1 Karte vom Stapel der Alarmkarten und mischt die 4 Dungeonkarten und die Alarmkarte zu einem verdeckten Zugstapel. Auf diese 5 Karten werden anschließend weitere 5 Dungeonkarten der aktuellen Stufe gelegt. Das Resultat ist ein **Dungeonkarten-Stapel** aus 10 Karten, bei dem eine der 5 unteren Karten eine Alarmkarte ist. Die verbleibenden 6 Dungeonkarten der aktuellen Stufe werden aus dem Spiel entfernt – sie kommen im laufenden Abenteuer nicht zum Einsatz!

2 Vom Dungeonkarten-Stapel ziehen und ausführen

Nun zieht ihr nach und nach je eine Karte vom Dungeonkarten-Stapel. Nach dem Ziehen einer Dungeonkarte muss diese komplett abgehandelt werden, bevor die nächste Karte gezogen wird. Eine abgehandelte Karte wird aus dem Spiel



Kämpfe

Die einzelnen Kämpfe und dazugehörigen Szenen (mit Seitenangabe) lauten:

1. Kampf

- Goblin-Alarmkarte: Fliehende Goblins (Seite 10)
- Neandertaler-Alarmkarte: Stumpfsinnige Höhlenmenschen (S. 11)
- Söldner-Alarmkarte: Geordneter Rückzug (Seite 11)
- Ork-Alarmkarte: Ruf nach Verstärkung (Seite 12)
- Echsenmenschen-Alarmkarte: Kampf am Abgrund (Seite 13)

2. Kampf

- Goblin-Alarmkarte: Mieser kleiner Verräter (Seite 14)
- Neandertaler-Alarmkarte: Das Ablenkungsmanöver (Seite 15)
- Söldner-Alarmkarte: In der Falle (Seite 16)
- Ork-Alarmkarte: Ogan Krummsäbels Plan (Seite 17)
- Echsenmenschen-Alarmkarte: Der Angeklagte (Seite 17)

3. Kampf

- Goblin-Alarmkarte: Allein mit der Bestie (Seite 19)
- Neandertaler-Alarmkarte: In der Höhle des Tatzelwurms (S. 19)
- Söldner-Alarmkarte: Söldnertaktiken (Seite 20)
- Ork-Alarmkarte: Zahlenmäßige Überlegenheit (Seite 21)
- Echsenmenschen-Alarmkarte: Echsenmagie (Seite 21)

4. Kampf

- Goblin-Alarmkarte: Mutters Rache (Seite 22)
- Neandertaler-Alarmkarte: Kampf im Talkessel (Seite 23)
- Söldner-Alarmkarte: Gegen den Turm (Seite 24)
- Ork-Alarmkarte: Ork-Überfall (Seite 24)
- Echsenmenschen-Alarmkarte: Das Bernstein-Gefängnis (S. 25)

Kampfende und bessere Ausrüstung

Nachdem ein Kampf beendet ist, wird die Alarmkarte **zurück in den Stapel der Alarmkarten** gemischt, sodass dort immer 5 Karten zur Auswahl stehen und dieselbe Variante auch mehrmals pro Abenteuer zum Einsatz kommen kann.

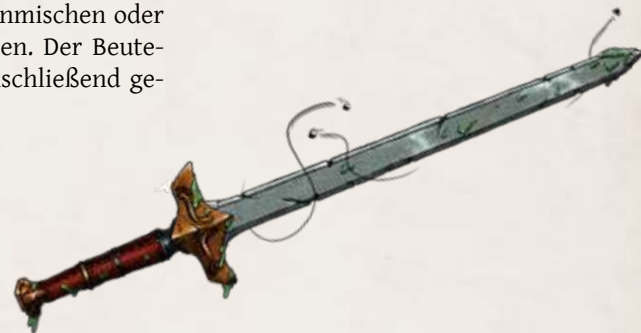
Nach jedem Kampf darf jeder Held außerdem die folgenden Schritte durchführen:

- Er darf eine Verzweiflungskarte seiner Wahl für den Rest des Abenteuers aus seinem Heldendeck entfernen.
- Er darf eine Karte aus dem Beutekarten-Stapel auswählen und diese in sein Heldendeck einmischen. Alternativ darf er zwei Karten zufällig vom Beutekarten-Stapel ziehen und diese in sein Heldendeck einmischen oder an einen oder mehrere Mitspieler geben. Der Beutekarten-Stapel wird in beiden Fällen anschließend gemischt.

Auf zur nächsten Stufe!

Falls die Helden einen Kampf verlieren, so verlieren sie auch das Abenteuer und müssen von vorn beginnen. Sind die Helden dagegen siegreich, so setzen sie anschließend ihre Reise durch die Katakomben unter dem Wirtshaus fort, indem sie in den nächsten Bereich vordringen. Dies beginnt stets mit einem **Interludium** der jeweiligen Stufe, auf den eine **Dungeon-Erkundung** der dazugehörigen Stufe folgt.

Insgesamt müssen die Helden alle vier Dungeon-Stufen (Stufe 1 bis 4) und die vier damit verbundenen Kämpfe überleben, um aus dem Wirtshaus zum Schwarzen Keiler zu entkommen und das Abenteuer zu bestehen.



Sonderregeln

Beutekarten

Beutekarten erhalten die Spieler am Ende von bestandenen Kämpfen oder durch Dungeonkarten. Wenn ein Spieler eine Beutekarte erhält, darf er diese vom Stapel der Beutekarten ziehen und in das Heldendeck seines Helden mischen. Alternativ darf er die Karte auch an einen anderen Spieler abgeben, der diese dann in das Heldendeck seines Helden mischt.

Sollte eine Karte von keinem Spieler gewollt werden, so darf sie aus dem Spiel entfernt werden. Diese Zuteilung ist nur direkt bei Erhalt der Karten möglich. Einmal zugeteilt dürfen die Karten später nicht mehr untereinander getauscht oder aus dem Deck entfernt werden. Wenn ein Held die Voraussetzungen für eine Karte nicht erfüllt, kann er sie nicht im Kampf ausspielen (außer als Ausdauerkarte).

Sollte der Beutekarten-Stapel aufgebraucht sein, werden alle Effekte, die es erlauben würden, Beutekarten zu ziehen, ab jetzt ignoriert.

Freunde und Feinde

Im Laufe des Abenteuers haben die Helden Gelegenheit, wertvolle Freunde oder erbitterte Feinde zu finden, die mittels der **Freund/Feind-Karten** dargestellt werden. Diese werden, sobald das Abenteuer dies erwähnt, mit der Freund-Seite nach oben in der Tischmitte platziert.

Im weiteren Verlauf des Abenteuers werden **Freund (👤)/Feind (👤)-Marken** auf diese Karten gelegt. Hierbei heben sich 👤 und 👤 gegenseitig auf. Sobald auf einer Freund/Feind-Karte mindestens 1 👤 liegt, wird die Karte auf ihre Feind-Seite gedreht und die Marker auf diese Seite verschoben. Sobald auf ihr mindestens 1 👤 liegt, wird die Karte auf ihre Freund-Seite gedreht und die Marker auf diese verschoben.

Sobald es zum Kampf kommt, beteiligen sich Freunde (mit mindestens einer 👤) auf der Seite der Helden, während Feinde (mit mindestens einer 👤) an Seite der Gegner kämpfen. Freund/Feind-Karten ohne 👤 oder 👤 nehmen nicht am Kampf teil.

Nach einem Kampf werden Freunde und Feinde abgelegt – sie wirken sich also immer nur auf einen Kampf aus.

Beispiel: Das Abenteuer fordert euch auf, die Karten „Versklavte Höhlenschrabe“ und „Versklavte Zwerge“ ins Spiel zu bringen, also legt ihr sie mit der Seite „Freund“ nach oben aus.



Später im Abenteuer bekommt ihr eine Freund-Marke bei den Höhlenschrauben und eine Feind-Marke bei den Zwergen. Die Zwergen-Karte wird deshalb auf die Rückseite gedreht.







Im weiteren Verlauf des Abenteuers erhaltet ihr 2 Freund-Marken bei den Zwergen. Die erste davon reduziert die aktuellen Feind-Marken auf 0, und die zweite wird auf die erneut umgedrehte Zwergen-Karte gelegt.





Gruppenausrüstung

Durch Dungeonkarten (Schatz) und gelungene Proben können die Helden in den Besitz von wertvoller Ausrüstung gelangen. Dies wird mithilfe der folgenden Symbole und Stichworte dargestellt:

: Die Spieler legen die angegebene Anzahl Pechfackel-Marken () auf ihre Karte **Gruppenausrüstung**.

: Die Spieler legen die angegebene Anzahl Werkzeug-Marken () auf ihre Karte **Gruppenausrüstung**.

: Die Spieler legen die angegebene Anzahl Schlüssel-Marken () auf ihre Karte **Gruppenausrüstung**.

Keine Anführer

An vielen Kämpfen nimmt im Gegensatz zu bisherigen Aventuria-Abenteuern kein gegnerischer Anführer teil. Falls eine Karte auf den Anführer Bezug nimmt, gilt dieser als bereits besiegt.

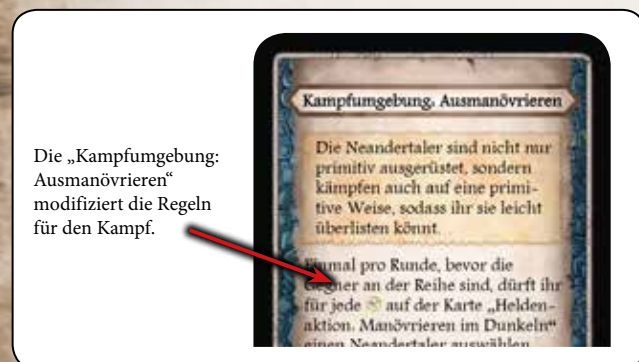
Beispiel: *Ork-Bogenschützen fliehen bei einer 18-20 auf ihrer Aktionstabelle, wenn der Anführer besiegt ist. In Szenarien ohne Anführer ist dies also ab der ersten Runde möglich.*

Kampfumgebung


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



Kampfumgebungs-Karten sind **Abenteuerkarten**.

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






Magische Schlüssel

Magische Schlüssel werden in Form von Schlüssel-Marken () auf der Karte „Gruppenausrüstung“ gesammelt.

Treffen die Helden während der Erkundung auf eine Probe, die mit einem Schlüsselsymbol () versehen ist, und sie haben zu diesem Zeitpunkt mindestens einen Magischen Schlüssel bei sich, so dürfen sie vor dem Würfeln entscheiden, diesen zu benutzen. Sie müssen dann nicht würfeln, sondern die Probe zählt automatisch als normaler Erfolg. Anschließend wird ein W6 gewürfelt. Bei einer 1-3 wurden die magischen Kräfte des Schlüssels erschöpft und es muss 1  von der Karte „Gruppenausrüstung“ abgelegt werden.

Pechfackeln, Licht und Dunkelheit



Pechfackeln werden in Form von Pechfackel-Marken () auf der Karte **Gruppenausrüstung** gesammelt. Das Wort „Pechfackeln“ verwenden wir in diesem Fall als Sammelbegriff für verschiedene Ausrüstungsgegenstände, zu denen auch Feuerstein, Stahl und Zunder zum Feuermachen sowie Öllampen und Lampenöl als alternatives Beleuchtungsmittel zählen.

Für alle auf den Dungeonkarten verlangten Proben gilt, dass sich die Helden vor dem Würfeln entscheiden müssen, ob sie die Probe bei **Licht** oder **Dunkelheit** ablegen wollen. Wollen sie sie bei Licht ablegen, so müssen sie zuvor eine Pechfackel-Marke () von der Karte **Gruppenausrüstung** entfernen. Befinden sich dort keine -Marken (mehr), dann haben die Helden keine andere Wahl, als die Probe in Dunkelheit abzulegen. Falls die Karte besagt, dass jeder Held eine Probe ablegen muss, so ist nur eine Pechfackel-Marke erforderlich, damit alle Helden die Probe im Licht ablegen dürfen.

Im Licht: Es gelten die normalen Regeln für eine Probe.





In Dunkelheit: Normale Misserfolge zählen als kritische Misserfolge.



Achtung! Die obige Regel gilt ausdrücklich für alle auf Dungeonkarten verlangten Proben, einschließlich Proben auf Heimlichkeit, Wildnisleben, Überzeugen usw. Im Abenteuermodus kommt sie hingegen nicht zum Einsatz.



Beispiel: Die Helden ziehen eine Herausforderung-Dungeonkarte und müssen eine Probe ablegen. Sie entscheiden sich, die Probe **im Licht** abzulegen. Hierfür legen sie eine -Marke ab und führen die Proben normal durch. Zu einem späteren Zeitpunkt ziehen sie erneut eine Herausforderung-Dungeonkarte und müssen eine Probe ablegen, haben aber keine -Marken zur Verfügung. Sie müssen deshalb die Probe **in Dunkelheit** ablegen, wodurch ihre normalen Misserfolge als kritische Misserfolge zählen.

Schwärme

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

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

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

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



Tiere

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

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

W3 (Dreiseitiger Würfel)

Manchmal werdet ihr aufgefordert, einen „W3“ zu würfeln. In diesem Fall würfelt ihr einen W6 und teilt das Ergebnis durch 2, aufrunden.

Werkzeuge und Werkzeugproben

Werkzeuge werden in Form von Werkzeug-Marken (🔧) auf der Karte „**Gruppenausrüstung**“ gesammelt. Sie umfassen alles mögliche von Sägen, Hämmern und Stemmeisen bis hin zu Stützbalken und Eisennägeln. Mit ihnen können sich die Helden bestimmte Proben erleichtern, die mit bloßen Händen schwierig zu bewältigen wären.

Einige Proben auf den Dungeonkarten zählen als **Werkzeugproben**, dargestellt durch das Werkzeugsymbol (🔧) hinter dem Namen des auf die Probe gestellten Talents. Vor einer solchen Probe müssen sich die Helden entscheiden, ob und wie viele Werkzeug-Marken sie bei der Probe benutzen wollen. Jede Werkzeug-Marke (🔧) auf der Karte „**Gruppenausrüstung**“ zählt als verwendbares Werkzeug.

(Die provisorischen Waffen, die sich als Verzweiflungskarten in den Heldendecks befinden, können nicht benutzt werden!)

Setzen die Helden **kein Werkzeug** ein, ist die Probe um 5 Punkte erschwert. Setzen sie **mindestens ein Werkzeug** ein, ist die Probe nicht erschwert. Setzen sie **mehr als ein Werkzeug** ein, dürfen sie eine Anzahl Würfel werfen, die der Zahl der eingesetzten Werkzeuge entspricht, und das niedrigste Wurfresultat verwenden.

Falls eine Dungeonkarte besagt, dass jeder Held eine Probe ablegen muss, so gelten die eingesetzten Werkzeuge für alle Proben. Es muss nicht für jeden Helden eine einzelne (🔧)-Marke eingesetzt werden.

Nachdem die Proben abgelegt wurden – egal ob erfolgreich oder nicht – werden die benutzten (🔧)-Marken abgelegt.

Beispiel: Die Helden werden mit einer Dungeonkarte konfrontiert, die von jedem Helden eine **Handwerk** (🔧)-Probe verlangt. Sie entscheiden sich, zwei Werkzeuge einzusetzen. Als nächstes würfelt jeder Held der Gruppe mit jeweils 2 Würfeln und verwendet für seine Probe das niedrigere Ergebnis. Die 2 benutzten (🔧)-Marken werden danach abgelegt.

Ein Stück DSA-Geschichte

Das DSA-1-Abenteuer „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“, dessen Aventuria-Version du hier in Händen hältst, ist das erste jemals erschienene DSA-Abenteuer und dadurch unzertrennlich mit der Geschichte des Schwarzen Auges und Aventuriens verknüpft.

Vor allem ist der Schwarze Keiler ein Name, der jeden Abenteuerer aufhorchen lässt, und so ist es kein Wunder, dass wir immer wieder einmal die Gelegenheit erhalten, ins Wirtshaus zurückzukehren und nachzuschauen, wie es seinen Bewohnern seither ergangen ist. Und vielleicht auch, um

das eine oder andere neue Kapitel aufzuschlagen, eine neue, bislang unentdeckte Höhle zu finden, und diese mit neuen, bislang noch nicht erblickten Kreaturen und Schätzen zu füllen.

So auch diese Aventuria-Umsetzung. Nicht nur könnt ihr euch hier mit fünf verschiedenen Gegner-Fraktionen messen, darüber hinaus habt ihr auch die Möglichkeit, ins Wirtshaus zurückzukehren. Der Aventuria-Ergänzungspack „Rückkehr zum Schwarzen Keiler“ bietet euch genug Spielmaterial, um das Wirtshaus mit bis zu 6 Helden un-

sicher zu machen, und stellt darüber hinaus zwei weitere Gegner-Fraktionen vor, wodurch die Flucht durch die Dungeons noch abwechslungsreicher wird.

Fühlt ihr euch dagegen von einem Hauch Nostalgie berührt und dazu berufen, in die Welt der ersten Editon des Schwarzen Auges zurückzukehren, so können wir euch die Kaiser-Retro-Box wärmstens empfehlen. Hier findet ihr zahlreiche alte Abenteuer in der Remastered Edition wieder, darunter auch „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“!



Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler

Prolog: Im Wirtshaus

Gratenfels, 996 BF

Langsam versinkt die rotgoldene Sonne am Horizont, und bläuliche Dämmerung hüllt das Land ein. Bald wird die Nacht kommen und euren anstrengenden Ritt beenden. Vor euch liegt euer Tagesziel, der Marktflecken Gratenfels im Vorland der Koschberge. Ihr durchquert fruchtbares Ackerland und passiert die ersten strohgedeckten Hütten der Bauern. Vor euch, in einer kleinen grünen Talsenke, könnt ihr die Fachwerkgiebel von Gratenfels erkennen.

Ihr begleitet Gevatter Karolus, einen Tuchhändler aus Havena, um auf dem jährlich stattfindenden Markt in Angbar jenseits der Koschberge Tuch und Seide einzukaufen. Die Reise von Havena bis hierher war lang und anstrengend, und ihr braucht dringend etwas Erholung, bevor es am nächsten Tag mit der Überquerung der Koschberge weitergeht.

Ihr übergebt die Reittiere und Traglast dem Knecht und werdet im Wirtshaus herzlich begrüßt. Nachdem ihr eure Zimmer bezogen und euch eine Weile ausgeruht habt, geht ihr hinunter in den Schankraum und setzt euch an einen Tisch, um etwas zu essen und einen Schoppen Wein zu trinken.

Die Stimmung ist ausgelassen, aber nicht alle Gäste sind fröhlich. Manche trinken verdrossen ihren Wein und tuscheln leise miteinander. Anhand einiger Gesprächsfetzen stellt ihr fest, dass sich die Sorge der Leute um ihren Grafen Baldur dreht, der anscheinend dem Größenwahn verfallen ist. Er befindet sich nun bereits mit zwei Nachbarn im Streit und fühlt sich an allen Seiten von Spionen umgeben.

Doch das bekümmert euch nicht, denn morgen früh seid ihr sowieso wieder fort. Also bestellt ihr beim Schankmädchen Leti noch eine Runde Wein und lasst es euch gutgehen.



Zwei Stunden später wollt ihr gerade aufstehen, um in eure Schlafkammern zu gehen, als plötzlich die Tür mit lautem Krachen auffliegt. Ein finster blickender Edelmann tritt in die Gaststube, begleitet von einem Wachhauptmann mit Kettenhemd und Schwert und einem ganzen Trupp aus Söldnern. Die Anwesenden schrecken zusammen und werfen sich auf den Boden. Dann rufen sie:

„Grotho, Garax, Grotho Greifax, Graf von Gratenfels.“

Gelangweilt blickt sich der Graf um. Dann fällt sein Blick auf euch, und seine Miene verfinstert sich: „Und was ist mit euch?“, donnert er los. „Wollt ihr nicht grüßen, wie es sich gehört?“

Falls alle Spieler einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielt haben, lest folgendes vor:

Ihr habt euch wirklich redlich bemüht, nicht aus der Reihe zu tanzen, aber der größtenwahnsinnige Graf hat euch eindeutig auf dem Kieker. Es geht ihm nicht wirklich um eure Redlichkeit, sondern nur darum, seine Macht zu demonstrieren und ein Exempel zu statuieren.

Das Ergebnis zählt trotzdem, als hätte mindestens ein Held einen Misserfolg gewürfelt, aber als ausgleichende Gerechtigkeit erhöht sich die Gesamtzahl der  im Spiel in diesem Abenteuer um (/2, aufrunden). Lest anschließend unten weiter.

Falls mindestens ein Spieler einen Misserfolg oder kritischen Misserfolg erlitten hat, lest folgendes vor:

„Packt die Verräter!“, brüllt der Graf. „Ich bin von Spionen umgeben. Alle trachten mir nach dem Leben. Sie warten nur auf eine Gelegenheit, mich hinterhältig zu meucheln.“


All eure Unschuldsbeteuerungen nützen nichts und auch nicht die Versicherung, ihr stammet nicht aus Gratenfels und würdet euch mit hiesigen Sitten und Gebräuchen nicht auskennen. Baldur Greifax läßt nichts gelten. Auch von den einheimischen Tavernengästen ist keine Unterstützung zu erwarten.


Ein Dutzend Wachen ergreifen und entwaffnen euch und nehmen euch eure Wertgegenstände ab. Dann werdet ihr gefesselt. „Schafft mir das Pack aus den Augen!“, schreit Greifax. „Ich kann die Anwesenheit dieses Gesindels nicht länger ertragen. Wir wollen morgen früh über sie zu Gericht sitzen.“ Unsanfte Hände packen euch und stoßen euch die Kellertreppe hinunter, in den spärlich erleuchteten Weinkeller.


Kurz danach öffnet sich die Tür noch einmal, und zwei Einheimische, in denen ihr Zecher aus dem Schankraum erkennt, werden ebenfalls gefesselt hereingebracht. „Wir haben nicht über seinen Witz gelacht“, meint der eine niedergeschlagen.


Die Stunden rinnen langsam dahin. Euer ungewisses Schicksal zehrt an euren Nerven und Kräften. Die Unterhaltung mit den Einheimischen erbringt nicht viel, aber einige Informationen könnt ihr vielleicht doch bekommen.

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

Kritischer Erfolg: Anstrengungen? Pah, so ein bisschen Reisedust kann dir nichts anhaben. Du fühlst dich wie ein Fisch im Wasser. Nimm dir 2 .

Erfolg: Du weißt, wie man auf solchen Reisen schonend mit seinen Kräften umgeht, und bist guter Dinge. Nimm dir 1 .

Misserfolg: In der Tat steckt dir die lange Reise schon jetzt in den Knochen und du bist nicht sicher, ob du bis zum Ende durchhalten wirst. Du verlierst 2 .

Kritischer Misserfolg: Du bist vollkommen fix und fertig. Allein deine Loyalität zu deinem Auftraggeber und deinen Freunden hält dich noch bei der Stange. Du verlierst 5 .

Nun habt ihr Gratenfels erreicht und reitet durch die schmutzigen Gassen des Dorfes, vorbei an neugierigen Kindern und gackerndem Geflügel. Euer Ziel ist der „Schwarze Keiler“, ein etwas außerhalb von Gratenfels gelegenes Gasthaus, dessen Wirt der Tuchhändler von früheren Reisen kennt.

Ihr lasst gerade die letzten Häuser des Dorfes hinter euch, als vor euch am rechten Wegesrand das große, zweistöckige Gasthaus auftaucht. Der Abend dämmt bereits und hinter den Fenstern brennt Licht, aber dennoch könnt ihr das Wirtshauschild gut erkennen: ein Wildschwein aus schwarzem Schmiedeeisen. Das Gasthaus steht an einem steilen Hügel, hinter dessen Kuppe die Kegelspitze eines Turms zu sehen ist.

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



Kritischer Erfolg: Du verbeugst dich tief und reziest die Begrüßungsworte perfekt. Dadurch kannst du den Grafen von einem deiner weniger geschickten Kameraden ablenken. Das Wurfresultat eines Spielers deiner Wahl wird ignoriert.


Erfolg: Du begrüßt den Grafen, wie er es von dir verlangt, bist dir aber nicht sicher, ob du den Wortlaut ganz genau getroffen hast.

Misserfolg: Du hast keine Ahnung, wie die Begrüßung geht, und bist auch nicht in der Laune, dem eingebildeten Grafen nach dem Mund zu reden.




Kritischer Misserfolg: Du zeigst dem Grafen einen Vogel und fragst ihn, ob das als Begrüßung ausreicht.

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

Kritischer Erfolg: Du erfährst, dass der Hügel hinter dem Gasthaus ausgehöhlt ist und es hier früher ein Bergwerk gab. Vielleicht ein möglicher Fluchtweg? Die Gesamtzahl der  im Spiel erhöht sich für das laufende Abenteuer um 1. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du erfährst, dass der Graf einen Krieg gegen seinen Nachbarn in Wengenhalm plant und dafür Söldner um sich sammelt, für deren Unterhalt er auf ständiger Suche nach finanziellen Mitteln ist. Nimm dir 1 , falls vorhanden.

Misserfolg: Der Graf ist dem Wahnsinn verfallen. Er lässt wahllos Leute hinrichten, die er für Spione hält. Und du bist der nächste.

Kritischer Misserfolg: Du erfährst nichts und findest dich mit deinem Schicksal ab. Lege 1  ab. Falls du keinen  hast, entferne stattdessen 1  aus der Tischmitte für den Rest des Abenteuers aus dem Spiel, falls vorhanden.

Während die Zeit verstreicht, dringt lautes Gejohle aus dem Schankraum zu euch in den Keller. Der Graf und seine Schergen lassen es sich gutgehen. Die Fackel an der Wand brennt nieder und erlischt. Ihr sitzt in völliger Dunkelheit da.

Plötzlich öffnet sich die Tür des Weinkellers. Leti kommt mit einem großen Krug und einer Laterne in der Hand herein. Hinter ihr folgt ein Söldner, der den beiden Einheimischen die Fesseln durchschneidet und sie zur Tür hinauschiebt. „Die beiden hatten noch einmal Glück“, sagt er im Hinausgehen, „aber ihr seid morgen früh dran!“

Leti geht an ein kleines Weinfass an der Ostwand und füllt den Krug. Dann lässt sie wie zufällig ein Messer aus ihrem Kleid fallen und flüstert: „Durch das mittlere große Fass!“ Einer von euch packt das Messer mit gefesselten Händen und schneidet seinem Nebenmann die Fesseln durch. Wenige Sekunden später seid ihr alle frei, obschon immer noch im Keller eingesperrt.

Also schaut ihr euch das mittlere Weinfass des Kellers genauer an und rüttelt kräftig an dem Deckel. Dieser gibt plötzlich nach und lässt sich zu eurer Verwunderung nach innen aufklappen. Ohne Schwierigkeiten steigt der erste von euch in das Fass und tastet sich bis zum hinteren Ende vor. Auch der Boden ist beweglich

und klappt nach innen auf. Dahinter ist es dunkel, aber es gibt kein Zurück: dies ist eure einzige Fluchtmöglichkeit.

Um euch ist es stockdunkel, ihr seid erschöpft und nur mit den notdürftigsten Waffen ausgerüstet, aber die Angst vor einem ungewissen Schicksal im Morgengrauen treibt euch vorwärts, in die Dunkelheit.

Es geht weiter mit der ersten **Dungeon-Erkundung**, wie ab Seite 5 beschrieben. Es kommen hierbei die Dungeon-Karten der 1. Stufe zum Einsatz.



Fliehende Goblins


(1. Kampf mit Alarmkarte „Goblins“)

Vorsichtig arbeitet ihr euch durch die unterirdische Anlage voran. Einige Aushöhlungen scheinen natürlichen Ursprungs zu sein, aber der Großteil der Gänge und Kammern wurde gezielt angelegt. Welchem Zweck sie einmal dienten, vermögt ihr nicht zu sagen, doch mit Sicherheit sind sie schon viele Jahre unbewohnt.

Ihr hört ein Grölen vor euch, das nicht aus menschlichen Kehlen stammt. Vielleicht Orks? Mit eurer bemitleidenswerten Ausrüstung sind die aggressiven Schwarzpelze nicht gerade die Art von Gegnern, mit denen ihr euch im Kampf messen wollt. Deshalb zieht ihr euch eilig in einen ruhigeren Bereich zurück.


Eure Flucht endet in einem Raum, der mit Gerümpel und Baumaterial vollgestellt ist. Alles hier ist mit Schimmelpilzen übersät, und die Luft ist klamm und feucht. Aber ihr spürt auch einen leichten Windhauch, der darauf hindeutet, dass diese Kammer keine Sackgasse für euch darstellen muss.


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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem findest du ein paar Werkzeuge, die noch nicht vollständig verschimmelt sind. Hat mindestens ein Held einen kritischen Erfolg erzielt, dürft ihr 1 Werkzeug () auf eure Gruppenausrüstung legen. Mehr als 1 Werkzeug ist in diesem Raum jedoch nicht zu finden.

Erfolg: Du räumst das Gerümpel beiseite und findest dahinter eine kleine Türöffnung, die tiefer in die unterirdische Anlage hinein führt.

Misserfolg: Du stöberst missmutig im verschimmelten Gerümpel herum.

Kritischer Misserfolg: Du atmest eine Wolke aus Schimmelpilzen ein und erleidest einen Schwindelfall. Du verlierst 1W6 .

Falls nicht mindestens 1 Held einen Erfolg oder kritischen Erfolg gewürfelt hat, verliert jeder Held 2  durch giftige Schimmelpilze und anschließend müssen alle Helden die Probe wiederholen.




Ihr setzt eure Reise fort, schafft es aber nicht einmal zur nächsten Weggabelung, als ihr auch schon einen Goblin „Alarm!“ kreischen hört. In der Dunkelheit beginnen sich kleine Schemen zu regen. Anscheinend seit ihr in das Territorium der Goblins eingedrungen.


Ihr könnt nicht genau erkennen, wie viele der hageren, duckmäuserischen Gestalten euch eingekreist haben, aber für Goblins verhalten sie sich im Moment ungewöhnlich tapfer. Das mag daran liegen, dass sie sich hier unten auskennen und euch aufgrund eures heruntergekommenen Erscheinungsbildes für leichte Beute halten. Diese Mätzchen werdet ihr ihnen schon bald austreiben! Das hofft ihr jedenfalls.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteurkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Goblins!“ neben die Zeitskala.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Goblin“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 7

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr die Zahl eurer Gegner unter  reduziert habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Mit euren improvisierten Waffen setzt ihr euch so gut es geht gegen die Goblins zur Wehr. Zum Glück sind diese Kreaturen nicht besonders mutig, deshalb genügt es, einige von ihnen niederzustoßen, um den Rest in die Flucht zu schlagen. In ihrer Angst fliehen die Rotpelze in alle Richtungen, sodass sie keine große Gefahr mehr für euch darstellen. Andererseits könnten sie natürlich auch ihre Wunden lecken und Verstärkung herbeirufen, um euch an anderer Stelle aufzulauern. Deshalb beeilt ihr euch mit der Erkundung des Höhlensystems, auf der Suche nach besserer Ausrüstung und – hoffentlich – einem Ausgang.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 14 bei „**Interludium: Begegnung mit Parkatrak**“ weiter.

Stumpfsinnige Höhlenmenschen

(1. Kampf mit Alarmkarte „Neandertaler“)

Vor euch im Dunkeln hört ihr ein Grunzen und Schnaufen, das rasch näherkommt. Es handelt sich um haarige, menschengroße Wesen mit platten Nasen. Sie sind in primitive Fellkleidung gehüllt und tragen als Bewaffnung nur große Holzkeulen bei sich. Sie sehen ein bisschen aus wie Orks, sind aber menschenähnlicher.

Als die Höhlenmenschen euch sehen, bleiben sie stehen, und schauen euch eine Weile verblüfft an. Ihr bleibt stock und steif stehen, um die Wesen nicht zu einem Angriff zu provozieren. Sie sind zwar ebenso primitiv ausgerüstet wie ihr, aber ziemlich robust gebaut, und stellen damit eine große Gefahr für euch dar.

Es vergehen einige angespannte Minuten, und ihr erkennt, dass der Ausdruck der Verblüffung nicht aus den Gesichtern der Höhlenmenschen weicht. Tatsächlich scheint es sich dabei um ihren ganz gewöhnlichen Gesichtsausdruck zu handeln. In diesen mischt sich allerdings allmählich eine aggressive Gereiztheit. Wenn ihr auf friedlichem Wege an diesen Wesen vorbeikommen wollt, müsst ihr euch sputen.

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

Kritischer Erfolg: Es handelt sich bei diesen Wesen um Neandertaler, das weiß doch jedes Kind! Mit einem lässigen Grinsen nickst du den Neandertalern zu. Beim nächsten Kampf startest du mit 2 zusätzlichen Handkarten. Ziehe nun 2 Karten von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Erfolg: Du hast schonmal etwas von diesen primitiven Affenmenschen gehört. Eine friedliche Verhandlung ist mit ihnen so gut wie aussichtslos. Beim nächsten Kampf startest du mit 1 zusätzlichen Handkarte. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Misserfolg: Du schreitest auf die Wesen zu und sagst laut: „Uga aga uga!“ Die Verblüffung weicht aus den Gesichtern der so Angesprochenen. Sie heben ihre Keulen zum Angriff.


Kritischer Misserfolg: Diese Viecher sehen so aus, als wären sie dumm wie die Nacht. Du kannst dir ein Lachen nicht verkneifen. In der ersten Runde des nächsten Kampfes greifen die Gegner anstelle ihrer normalen Zielauswahl nur Helden an, die einen kritischen Misserfolg gewürfelt haben. Ist dies für mehrere Helden der Fall, so wird bei jedem Angriff zufällig einer von ihnen als Ziel ermittelt.




Die Höhlenmenschen sind äußerst aggressiv und dumm, und ihr stellt euch vielleicht auch nicht gerade sehr intelligent an. Jedenfalls enden die Verhandlungsversuche schon nach kurzer Zeit mit einem Fehlschlag. Wütende Grunzlaute ausstoßend, stürmen die Wesen auf euch zu und beginnen mit ihren Keulen auf euch einzudreschen.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Ausmanövrieren (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Neandertaler!“ neben die Zeitskala.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Neandertaler“ aufweisen.

Bildet zusätzlich einen speziellen Zugstapel aus Schergen eurer Wahl mit dem Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ oder „Tier (Wald)“. Keiner dieser Schergen darf einen Gefahrenpunktewert über 4 aufweisen.

Gefahrenwert:  x 6

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Neandertaler ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Durch ihre Wildheit und zahlenmäßige Überlegenheit hätten euch die Höhlenmenschen fast überwältigt, aber schließlich gelingt es euch, kühlen Kopf zu bewahren und die fast schon tierische Dummheit eurer Gegner gegen sie zu wenden. Ihr manövriert eure Gegner aus und setzt ihnen mit euren improvisierten Waffen dermaßen zu, dass sie schon bald ihr Heil in der Flucht suchen. Dennoch hat der Kampfeslärm wahrscheinlich die Aufmerksamkeit stärkerer Gegner geweckt, also beeilt ihr euch mit der Suche nach besseren Waffen und - hoffentlich - einem Ausgang aus diesem unterirdischen Labyrinth.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).


Lest dann auf Seite 14 bei „Interludium: Begegnung mit Parkatrak“ weiter.

Geordneter Rückzug

(1. Kampf mit Alarmkarte „Söldner“)


Plötzlich ertönt aus dem dunklen Gang vor euch ein Ruf: „Halt! Wer da?“ Die Stimme scheint zu einem Menschen zu gehören, und sie klingt herrisch und militärisch. Vermutlich handelt es sich um einen der Söldner in Diensten des Grafen. Ein Rückzug kommt für euch nicht in Frage, weil ihr dann in der Falle sitzen würdet. Was wollt ihr tun? Ihr könnt versuchen, zu verhandeln, oder euren Gegner mit einem Sturmangriff überraschen.


Sturmangriff

Ihr stürmt voran und überrascht den Söldner. Der Eifrige Grünschnabel hat bei Kampfbeginn nur 5  und darf in der ersten Runde keine Aktion durchführen.

Verhandeln

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

Kritischer Erfolg: Du kannst den Söldner völlig überrumpeln. Wie Erfolg, außerdem hat die Söldner-Feldwebelin bei Kampfbeginn nur 10 .

Erfolg: Du vermittelst dem Söldner den Eindruck, harmlos zu sein und du kannst ihn zu euch locken und ausschalten. Der eifrige Grünschnabel nimmt nicht am Kampf teil und der Gefahrenwert des Kampfes wird um  gesenkt (siehe unten).

Misserfolg: Der Söldner ist misstrauisch und hält Abstand.


Kritischer Misserfolg: Du verhältst dich sehr verdächtig und die Gegner sind gut vorbereitet. Alle Helden beginnen den nächsten Kampf mit einer Handkarte weniger als üblich.


Leider stellt sich heraus, dass der Söldner nicht allein war, sondern Teil einer Patrouille darstellt. Was diese Leute hier unten zu schaffen haben, könnt ihr nicht genau sagen - jedenfalls scheinen sie nicht mit euch gerechnet zu haben.




Als sie sehen, dass ihr zwar schlecht ausgerüstet, aber durchaus kampfkraftig und vor allem von einem starken Kampfeswillen

beseelt seid, beginnen sie einen geordneten Rückzug in die Tiefe des Höhlensystems. Zu eurem Leidwesen scheinen sie sich hier sehr gut auszukennen, und ihr seid gezwungen, ihnen mit aller Kraft nachzusetzen, um nicht eingeschlossen zu werden.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Rückzug verhindern (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Söldner!“ neben die Zeitskala. Bildet einen Zugstapel aus Anführeraktion-Aktionskarten, mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Taktik“ und „Söldnertaktik“.

Schergen: Legt als erstes die Schergenkarte „Söldner-Feldwebelin“ und dann die Schergenkarte „Eifriger Grünschnabel“ aus (je nachdem, wie die Szene abgelaufen ist, nimmt der Grünschnabel evtl. nicht am Kampf teil oder er bzw. die Söldner-Feldwebelin startet mit weniger  als üblich). Bildet anschließend einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Mensch“, „Elf“, „Halbelf“ oder „Zwerg“ in Kombination mit „Diener“ oder „Söldner“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 6. Beachtet, dass die Gefahrenpunkte der Feldwebelin und des Grünschnabels bei der ausliegenden Gefahrenpunkt-Summe mitgerechnet werden. Bei einem 1-Spieler-Spiel werden also z. B. keine weiteren Schergen ausgelegt.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)



Ruf nach Verstärkung (1. Kampf mit Alarmkarte „Orks“)

Vorsichtig arbeitet ihr euch durch die unterirdische Anlage voran. Einige Aushöhlungen scheinen natürlichen Ursprungs zu sein, aber der Großteil der Gänge und Kammern wurde gezielt angelegt. Welchem Zweck sie einmal dienten, vermögt ihr nicht zu sagen, doch mit Sicherheit sind sie schon viele Jahre unbewohnt. Plötzlich ertönen aus einem Seitengang direkt vor euch laute Stimmen von Orks. Ihr schreckt zurück und versteckt euch hinter einer Geröllhalde, doch die Orks scheinen euch nicht bemerkt zu haben. Vielmehr befinden sie sich wohl in Feierlaune, und dem Klang ihrer Stimmen nach zu urteilen haben einige von ihnen schon ziemlich tief ins Glas geblickt.

Mit eurer bemitleidenswert schlechten Ausrüstung versucht ihr eine offene Konfrontation zu vermeiden. Um tiefer in die Anlage vorzudringen, müsst ihr aber dennoch alles auf eine Karte setzen und versuchen, an den feiernden Orks vorbeizuschleichen.




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

Kritischer Erfolg: Du findest einen guten Schleichweg. Jeder andere Held, der einen Misserfolg würfelt, darf seinen Wurf wiederholen. Helden, die einen kritischen Misserfolg gewürfelt haben, dürfen dagegen nicht erneut würfeln.

Erfolg: Du kriechst zwischen Holzkisten und Gerümpel hindurch und schaffst es, den Raum mit den Orks unbemerkt zu durchqueren.

Misserfolg: Du stößt ein paar leere Flaschen um und machst genug Lärm, um die Orks stutzig zu machen. Sie sind aber viel zu beschäftigt mit ihrem kleinen Gelage, um dem Geräusch nachzugehen. Der Gefahrenwert des nächsten Kampfes erhöht sich um 1.

Kritischer Misserfolg: Wie Misserfolg. Außerdem greifst du in ein Spinnennetz und wirst gebissen. Du verlierst 2 .

Nachdem ihr die Orks erfolgreich umgangen habt, wollt ihr euch bereits zufrieden auf die Schulter klopfen, doch ihr habt euch zu früh gefreut. Denn als ihr wenig später eine etwas größere Höhle betretet, in die mehrere Gänge münden, werdet ihr plötzlich von einer anderen Gruppe Orks eingekreist, die bereits ihre Waffen gezückt haben. Anders als ihre Kameraden sind diese Orks nüchtern und kampfbereit.

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Ihr verfolgt die Söldner durch die dunklen Gänge, und diese nutzen jede sich bietende Gelegenheit, um euren Vormarsch zu bremsen und euch einzuschließen, aber es gelingt ihnen nicht. Stattdessen schaltet ihr sie nach und nach aus. Eure Gegner kämpfen mit Disziplin und Tapferkeit – oder vielleicht ist es auch nur die Angst vor ihrem Auftraggeber? Jedenfalls seid ihr gezwungen, sie bis auf den letzten Mann niederzumachen, sodass leider niemand übrig bleibt, den ihr über den Zweck dieses Höhlensystems ausfragen könnt.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).




Lest dann auf Seite 14 bei „Interludium: Begegnung mit Parkatrak“ weiter.

Während die Orks euch mit ihren Waffen in Schach halten, läuft einer von ihnen, laute Warnrufe ausstoßend, durch den Gang davon, aus dem ihr gerade gekommen seid. Euer Orkisch ist zwar etwas eingerostet, aber es hört sich so an, als wolle er die anderen Orks als Verstärkung herbeirufen. Das solltet ihr auf jeden Fall verhindern, wenn ihr nicht von einer Übermacht übermannt werden wollt.

Sucht aus den „Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Einkesseln (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Orks!“ neben die Zeitskala.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ aufweisen, und dürfen nicht mehr als 4 Gefahrenpunkte wert sein.

Gefahrenwert:  x 5

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Ihr kämpft mit dem Mut der Verzweiflung und schafft es tatsächlich, die Orks in die Knie zu zwingen. Als sie sehen, dass sie eurer Kampfkraft nichts entgegenzusetzen haben, wenden sich die

Überlebenden zur Flucht und lassen ihre toten Kameraden zurück, die ihr als nächstes ausplündern könnt. Stinkende Ork-Kadaver nach Waffen und Ausrüstung zu durchsuchen stellt zwar nicht gerade einen Höhepunkt eurer Heldenkarriere dar, aber als Gefangener auf der Flucht darf man nicht allzu wählerisch sein. Wer weiß, mit welchen grässlichen Gegnern ihr es als nächstes zu tun bekommt?

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 14 bei „**Interludium: Begegnung mit Parkatrak**“ weiter.

Kampf am Abgrund

(1. Kampf mit Alarmkarte „Echsenmenschen“)


Der Gang öffnet sich in eine natürliche Höhle, die so groß ist, dass euer Licht nicht ausreicht, um sie vollständig auszuleuchten. Irgendwo über euch könnt ihr gerade noch so die Höhlendecke erkennen, während unter euch anstelle des Bodens ein riesiges Loch aufklafft, das in stockdunkle Finsternis gehüllt ist.


Nur ein schmaler Sims, der entlang der Wand zur gegenüberliegenden Seite der Höhle führt, verhindert einen Sturz in die tödliche Tiefe. Ihr könnt das Plätschern von Wasser vernehmen, das von unten zu euch herauf schallt und durch seinen Widerhall Schwindelgefühle bei euch wachruft.

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

Kritischer Erfolg: Du erweist dich als vollkommen schwindelfrei und der Situation mehr als gewachsen. Ziehe 5 Karten von deinem Deck und wähle 1 davon aus, die du als Ausdauerkarte für den kommenden Kampf vor dir ablegst. Mische die restlichen Karten zurück in dein Deck.

Erfolg: Vorsichtig arbeitest du dich am Sims entlang.

Misserfolg: Du rutschst auf den glitschigen Steinen aus und stürzt ab. Zum Glück befindet sich unter dir ein weiterer Sims. Dennoch verlierst du durch den Sturz 2  und startest den nächsten Kampf nur mit 4 Handkarten, weil du wieder hinaufklettern musst.




Kritischer Misserfolg: Du rutschst auf den glitschigen Steinen aus und stürzt ab. Zum Glück befindet sich unter dir ein weiterer Sims. Durch die Wucht deines Aufpralls rutschst du weiter und stürzt erneut, doch zum Glück befindet sich unter dir noch ein dritter Sims, auf dem du halb besinnungslos zum Halten kommst. Durch den Sturz verlierst du 1W6+2  und startest den nächsten Kampf mit nur 3 Handkarten, weil du wieder hinaufklettern musst.

Während ihr euch vorsichtig, Schritt für Schritt, den Sims entlang in Richtung des schutzverheißenden Ausgangs voranbewegt, könnt ihr plötzlich vor euch und hinter euch Bewegungen ausmachen. Leises Scharren von krallenbewehrten Füßen und zischende Zungen, die eine seltsame Sprache sprechen, machen euch bewusst, dass ihr es mit fremdartigen Wesen zu tun habt: Echsenmenschen! Ohne sich lange mit Verhandlungsversuchen oder Drohgebärden aufzuhalten, dringen die Wesen auf euch ein und schlagen mit ihren Waffen nach euch.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Kampf am Abgrund (I)“ und „Heldenaktion: Manövrieren im Dunkeln (I)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Echsenmenschen!“ neben die Zeitskala. Zusätzlich wird ein spezieller Zugstapel aus Ereigniskarten gebildet, die das Schlagwort „Allgemein“ oder „Unterirdisch“ aufweisen.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Achaz“ oder „Amphibie“ aufweisen, und dürfen nicht mehr als 4 Gefahrenpunkte wert sein.

Gefahrenwert:  x 6

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Die Echsenmenschen kämpfen mit einem inbrünstigen, fast schon religiösen Eifer und versuchen euch in die Tiefe zu stoßen, aber ihr könnt ihnen widerstehen und stattdessen einige von ihnen kreischend abstürzen lassen. Am Ende kehrt Ruhe ein – alle eure Gegner sind entweder tot, geflohen oder in den Abgrund gestürzt, aus dem immer noch das Plätschern zu euch heraufschallt. Das ist definitiv nicht der Weg in die Freiheit, also lasst ihr diese tödliche Umgebung so schnell ihr könnt hinter euch und folgt dem weiteren Verlauf des Gangs.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 14 bei „**Interludium: Begegnung mit Parkatrak**“ weiter.



Interludium (Stufe 2): Begegnung mit Parkatrak

Ihr lasst den stillen Bereich der unterirdischen Anlage hinter euch und betretet nun einen Bereich, in dem ein geschäftiges Treiben herrscht. Jedenfalls hört ihr aus verschiedenen Richtungen Geräusche, die so klingen, als würde hier jemand Bergbau betreiben.

Vorsichtig setzt ihr euren Weg fort, und als ihr um eine Ecke biegt, steht ihr unvermittelt vor einem kleinen Goblin. Das Wesen erstarrt, als es euch erblickt, und dicke Schweißperlen rinnen an seinem Gesicht herab. Als der Goblin realisiert, dass ihr ihn nicht auf der Stelle töten wollt, entspannt er sich ein wenig und begrüßt euch mit einem schiefen Grinsen: „Hallo! Mein Name ist Parkatrak. Und ich rate euch, hier nicht weiterzugehen.“

Ihr stellt ihn zur Rede, und er erklärt euch, dass seine Aufgabe hier unten darin besteht, die Fallen des Bergwerks funktionsfähig zu halten. Und eine solche Falle befindet sich in eben jenem Gang, den ihr gerade betreten wollt.



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

Kritischer Erfolg: Du erkennst, dass der Goblin die Wahrheit sagt, und kannst deine Kameraden zurückrufen, gerade noch rechtzeitig, bevor sie die Falle auslösen. Alle Helden, die einen Misserfolg würfeln, dürfen diesen stattdessen als Erfolg werten. Helden, die einen kritischen Misserfolg gewürfelt haben, tappen trotzdem in die Falle.

Erfolg: Du schaust den Goblin scharf an und gelangst zu der Erkenntnis, dass er die Wahrheit sagt. Ihr geht an dieser Stelle lieber nicht weiter.

Misserfolg: Einem Goblin kann man nicht trauen. Du setzt deinen Weg fort ... und hörst ein verräterisches Klicken, bevor über dir die Decke einstürzt! Da du nicht völlig unvorbereitet bist, kannst du rechtzeitig zurückspringen, wirst aber von ein paar Steinsplittern getroffen, und verlierst 2 🍷.

Kritischer Misserfolg: Du stampfst missmutig an dem Goblin vorbei, und geradewegs in die Falle hinein. Du verlierst 1W6 🍷.

Nachdem nun feststeht, dass Parkatrak die Wahrheit gesagt hat, fragt ihr ihn nach einem alternativen Weg. Er führt euch ein paar Meter in dem Gang zurück, den ihr gekommen seid, und zeigt euch eine Geheimtür, durch die man die Falle umgehen kann.

Dann denkt er kurz nach, bevor er sagt: „Ich werde hier unten ganz mies behandelt von ... von einfach allen! Nur weil ich kleiner bin als sie, glauben sie, sie könnten mir die ganze Drecksarbeit zuschustern! Und etwas ordentliches zu essen geben sie mir auch nicht! Das ganze ist eine fürchterliche Gemeinheit!“ Sein heiseres Fistelstimmchen nimmt mit jedem Satz an Entrüstung zu, und ihr müsst schmunzeln.

„Ich sag euch jetzt was“, fährt Parkatrak fort. „Ich kenne hier viele Fallen und Geheimgänge. Ich bringe euch hier heraus, wenn ihr mir versprecht, mich anschließend laufen zu lassen.“

Ihr überlegt eine Weile. Goblins sind nicht sehr vertrauenswürdige Wesen, aber Parkatrak hat euch ehrlich vor der Falle gewarnt. Und wenn ihr ihn später laufen lasst, wird das der Welt keinen großen Schaden verursachen. Ein Goblin mehr oder weniger macht den Braten nicht fett. Also willigt ihr ein, und Parkatrak macht einen Luftsprung vor Freude.

Danach geht es tiefer in den Berg hinein, dem Ausgang entgegen.

Es geht weiter mit der zweiten **Dungeon-Erkundung**, wie ab Seite 5 beschrieben. Es kommen hierbei die Dungeon-Karten der 2. Stufe zum Einsatz. Außerdem begegnet ihr versklavten Zwergen und Höhlenschraten, die ihr als Freunde gewinnen oder euch zum Feind machen könnt. Legt deshalb nun die beiden Karten „Versklavte Zwerge“ und „Versklavte Höhlenschräte“ mit der Seite „Freund“ obenliegend aus.

Mieser kleiner Verräter (2. Kampf mit Alarmkarte „Goblins“)

Im Laufe eurer Flucht begegnet ihr einigen Gruppen von Zwergen und Höhlenschraten, die hier gegen ihren Willen festgehalten werden. Sie berichten, dass ihr euch in einem Silberbergwerk befindet, das vom Grafen Grotho Greifax und seiner Söldnerschar genutzt wird, um Falschgeld herzustellen.

Ihr müsst dringend einen Ausweg aus diesem unterirdischen Labyrinth finden. Nur so könnt ihr den heimtückischen Grafen bloßstellen und seine Sklaven befreien. Im Laufe eurer Begegnungen mit den Bergwerkssklaven habt ihr dafür einige Verbündete gewonnen, aber vielleicht auch den einen oder anderen Feind geschaffen.

Weitere Hilfe erhaltet ihr durch den kleinen Goblin Parkatrak, den ihr inzwischen zu eurem Gruppenmaskottchen gekürt habt. Doch eure Freundschaft mit dem Goblin ist nur von kurzer Dauer, denn er lockt euch geradewegs in einen Hinterhalt. Das bemerkt ihr allerdings erst, als es bereits zu spät ist und die Tür hinter euch ins Schloss fällt, während ein Pfeilhagel auf euch niedergeht.

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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem bist du so kampfbereit, dass du im beim nächsten Kampf mit 1 zusätzlichen Handkarte startest. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Erfolg: Du hast bereits geahnt, dass der Goblin ein falsches Spiel spielt, bist aber zum Schein darauf eingegangen. Du gehst rechtzeitig vor den Pfeilen in Deckung.

Misserfolg: Du bist völlig überrascht und bekommst einen Pfeil ins Knie. Du verlierst 1W6 🍷.

Kritischer Misserfolg: Wie Misserfolg. Außerdem bist du so überrumpelt, dass du den nächsten Kampf mit 1 Handkarte weniger als üblich beginnst.



Nachdem sie euch mit ihren Pfeilen gespickt haben, kreisen euch die zahlenmäßig überlegenen Goblins ein und stoßen dabei ein hämisches Gelächter aus. Über ihnen ragt der Bergwerkschef Plumpatsch auf, ein riesiger Höhlentroll mit langem Bart und einer mächtigen Schlachtaxt in der Hand.


Zu allem Überfluss bemerkt ihr erst jetzt, dass ein wichtiger Teil eurer Ausrüstung fehlt. Parkatrak hat euer Vertrauen ausgenutzt, um euch hinterlistig zu bestehlen!




Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Diebstahl (II)“, „Parkatrak (II)“ und „Plumpatsch (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Goblins!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Parkatrak, Plumpatsch

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Goblin“ aufweisen.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert:  x 4. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platziere der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Plumpatsch und Parkatrak ausgeschaltet habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Das war eine heimtückische Falle und ein harter Kampf, aber mit dem Sieg über den verräterischen Goblin und den riesenhaften Bergwerkschef habt ihr nun einen wichtigen Teil der Wachmannschaft des Bergwerks bezwungen und könnt euch weiter in Richtung Ausgang vorarbeiten.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 18 bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ weiter.

Das Ablenkungsmanöver (2. Kampf mit Alarmkarte „Neandertaler“)

Im Laufe eurer Flucht begegnet ihr einigen Gruppen von Zwergen und Höhlenschraten, die hier gegen ihren Willen festgehalten werden. Sie berichten, dass ihr euch in einem Silberbergwerk befindet, das vom Grafen Grotho Greifax und seiner Söldnerschar genutzt wird, um Falschgeld herzustellen.

Ihr müsst dringend einen Ausweg aus diesem unterirdischen Labyrinth finden. Nur so könnt ihr den heimtückischen Grafen bloßstellen und seine Sklaven befreien. Im Laufe eurer Begegnungen mit den Bergwerkssklaven habt ihr dafür einige Verbündete gewonnen, aber vielleicht auch den einen oder anderen Feind geschaffen.

Der kleine Goblin Parkatrak führt euch indessen sicher durch das Bergwerk, vorbei an allen Gefahren. Das glaubt ihr jedenfalls, doch leider erweist es sich als Irrtum! Unvermittelt findet ihr euch in einer Höhle wieder, umgeben von Neandertalern, die von eurer Ankunft ebenso überrascht sind wie ihr und zornig zu ihren Keulen greifen.

Kritischer Misserfolg: Als Geste des Friedens überreichst du den Höhlenmenschen ein Geschenk. Leider sind sie zu dumm, um mit diesem Geschenk irgendetwas anfangen zu können, und ihr eigenes Versagen macht sie so zornig, dass sie zum Angriff übergehen. Lege die oberste Karte von deinem Heldendeck ab.

Ihr stellt euch den Höhlenmenschen zum Kampf, während Parkatrak davonläuft und schreit: „Ich hole rasch Verstärkung!“ Was er damit meint, ist leider Verstärkung für die Neandertaler durch den Bergwerkschef Plumpatsch, einem leibhaftigen Troll, doch das findet ihr erst heraus, als der Kampf schon eine Weile tobt. In der Zwischenzeit bemerkt ihr, dass euch wichtige Ausrüstung fehlt – gestohlen vom verräterischen Goblin.


Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Diebstahl (II)“ und „Kampfumgebung: Ablenkungsmanöver (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Sucht außerdem die Karten „Parkatrak (II)“ und „Plumpatsch (II)“ heraus und legt sie verdeckt unter die Karte „Kampfumgebung: Ablenkungsmanöver (II)“. Legt die Alarmkarte „Neandertaler!“ neben die Zeitskala.




Anführer: Parkatrak, Plumpatsch (ab dem Ende der 4. Runde)

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Neandertaler“ aufweisen.

Bildet zusätzlich einen speziellen Zugstapel aus Schergen eurer Wahl mit dem Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ oder „Tier (Wald)“. Keiner dieser Schergen darf einen Gefahrenpunktwert über 4 aufweisen.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert:  x 5. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platziere der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Plumpatsch und Parkatrak ausgeschaltet habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.


Nach einem Sieg:

Ihr lasst euch von Parkatraks Verrat nicht verunsichern, sondern macht zuerst die Neandertaler und danach den Goblin und seinen Bergwerkschef unschädlich. Die Wachmannschaft des Bergwerks wurde damit seiner Anführer beraubt, was euer weiteres Vorankommen erleichtern sollte, aber noch immer liegt eine unüberschaubare Menge aus Gängen und Höhlen zwischen euch und dem ersehnten Ausgang.


Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 18 bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ weiter.

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

Kritischer Erfolg: Dir ist sofort klar, dass jeder Verhandlungsversuch mit diesen primitiven Wesen zum Scheitern verurteilt ist und bereitest dich schonmal auf den Kampf vor. Nimm 1  aus der Tischmitte.

Erfolg: Du gibst dein Bestes, um die Neandertaler davon zu überzeugen, dass ihr nicht hier seid, um ihnen irgendetwas anzutun, aber am Ende bleiben deine Versuche einer friedlichen Lösung unbeantwortet.

Misserfolg: Du zeigst den Höhlenmenschen dein strahlendes Lächeln, doch leider interpretieren diese es als aggressives Zähnefletschen und werfen einen Stein in deine Richtung. Du verlierst 2 .

In der Falle

(2. Kampf mit Alarmkarte „Söldner“)

Im Laufe eurer Flucht begegnet ihr einigen Gruppen von Zwergen und Höhlenschraten, die hier gegen ihren Willen festgehalten werden. Sie berichten, dass ihr euch in einem Silberbergwerk befindet, das vom Grafen Grotho Greifax und seiner Söldnerschar genutzt wird, um Falschgeld herzustellen.

Ihr müsst dringend einen Ausweg aus diesem unterirdischen Labyrinth finden. Nur so könnt ihr den heimtückischen Grafen bloßstellen und seine Sklaven befreien. Im Laufe eurer Begegnungen mit den Bergwerkssklaven habt ihr dafür einige Verbündete gewonnen, aber vielleicht auch den einen oder anderen Feind geschaffen.

Weitere Hilfe erhaltet ihr durch den Goblin Parkatrak. Der freche, kleine Kerl führt euch sicher durch das Bergwerk, und ihr habt ihn inzwischen zu eurem Gruppenmaskottchen gekürt.

Durch eine große Tür aus Metall gelangt ihr in einen länglichen Blindschacht, dessen Boden sich zunehmend absenkt, bis er bei einer Deckenhöhe von über 8 Schritt abrupt an einer Lehmmauer endet, vor der sich eine tiefe Wasserpfütze gesammelt hat.



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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem findest du an der Lehmmauer ein praktisches Utensil. Durchsuche die unbenutzten Verzweiflungskarten nach einer Karte deiner Wahl und mische diese in dein Helden-deck, wenn du möchtest.

Erfolg: Hier geht es mit Sicherheit nicht weiter. Entweder der Goblin hat sich verlaufen, oder er hat euch absichtlich in eine Falle gelockt. Du machst dich kampfbereit und beginnst den nächsten Kampf mit 1 zusätzlichen Handkarte. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Misserfolg: Du kennst dich nicht gut genug mit dem Bergbau aus um auch nur eine Idee zu haben, wie es hier weitergehen könnte.

Kritischer Misserfolg: Du rutschst in die Wasserpfütze und bringst deine Ausrüstung durcheinander, sodass du den nächsten Kampf mit 1 Handkarte weniger als üblich beginnst.

Ihr sucht noch nach einem möglichen Ausweg, da hört ihr hinter euch plötzlich Stimmen. Dort steht ein riesiger Troll mit einigen Menschen. Die Menschen zeigen in eure Richtung und der Troll nickt. Während sich die Menschen zurückziehen, verschließt der Troll die Metalltür mit einem Zackenbart-Schlüssel um seinen Hals. Danach kommt er euch drohend entgegen, während Parkatrak mit einem hämischen Lachen hinter ihm Schutz sucht.

Der Troll schleudert seine riesige Axt in eure Richtung und ihr duckt euch, um nicht getroffen zu werden. Doch dann stellt sich heraus, dass nicht ihr das Ziel der Attacke wart, sondern die Lehmwand hinter euch. Nachdem die Axt dort eingeschlagen ist, bilden sich Risse, durch die Wasser in den Gang sprudelt. Schneller und schneller. Wenn ihr nichts dagegen unternimmt, wird das Wasser den Gang in wenigen Minuten überschwemmt haben.

Der Troll scheint der Meinung zu sein, dass er länger als ihr die Luft anhalten kann, und greift euch siegessicher an. Der kleine Goblin Parkatrak stößt dagegen ein entsetztes Kreischen aus, als er begreift, dass er in der Falle sitzt. Verzweifelt hämmert er gegen die geschlossene Eisentür und lässt dabei die Gegenstände fallen, die er euch in der Zwischenzeit heimlich gestohlen hat.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Plumpatsch (II)“, „Kampfumgebung: Wassereinbruch (II)“ und „Heldenaktion: Wassereinbruch stoppen (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Achtung: Die Alarmkarte „Söldner!“ kommt in diesem Kampf nicht zur Anwendung!

Anführer: Plumpatsch

Schergen: Es nehmen keine Schergen am Kampf teil. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins“ ausliegen, erhöhen sich die von Plumpatsch für jede bzw. auf diesen Karten um +5. Die Karten werden danach abgelegt.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

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 Plumpatsch ausschaltet und den Wassereinbruch gestoppt habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Ihr habt den Bergwerkschef Plumpatsch zur Strecke gebracht und den Wassereinbruch gestoppt, bevor euch die Luft ausging. Der verräterische Goblin Parkatrak hatte weniger Glück. Obwohl er sich als erstes der von euch gestohlenen Ausrüstung entledigte, wurde er kurze Zeit später von einem Strudel unter Wasser gezogen und so zu einem Opfer der Fluten. Die Frage, ob ihr ihm geholfen hättet, wenn euch das in der Hektik eures eigenen Überlebenskampfes aufgefallen wäre, ist nun müßig. Stattdessen nehmt ihr den Schlüssel des Bergwerkschefs und öffnet die Tür, nachdem genug Wasser abgeflossen ist, um sie aufzuziehen.

Ihr habt einen Verräter überführt und einen gefährlichen Gegner bezwungen, aber vom Ausgang seid ihr noch weit entfernt und die Söldner des Grafen wissen nun von eurer Anwesenheit. Ihr müsst euch deshalb beeilen, wenn ihr es heil hier heraus schaffen wollt.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 18 bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ weiter.

Ogan Krummsäbels Plan

(2. Kampf mit Alarmkarte „Orks“)

Im Laufe eurer Flucht begegnet ihr einigen Zwergen und Höhlenschraten, die als Bergwerks-Sklaven ihr tristes Dasein fristen. Einige von ihnen sind bereit, sich euch anzuschließen, während andere eher feindselig auf euch reagieren.

Nach einer Weile könnt ihr die bruchstückhaften Informationen zusammensetzen und euch einen Reim auf die Geschehnisse machen: ihr befindet euch in einem geheimen Silberbergwerk, das vom Grafen Grotho Greifax und seiner Söldnerschar genutzt wird, um Falschgeld herzustellen, um damit ihre Kriegspläne zu finanzieren.

Ihr müsst dringend einen Ausweg aus diesem unterirdischen Labyrinth finden, um den heimtückischen Grafen bloßzustellen und seine Sklaven zu befreien. Eine große Hilfe stellt hierbei der Goblin Parkatrak dar, der euch schon an einigen Fallen vorbei gelotst hat und nun entlang eines geheimen Korridors Richtung Ausgang führt.

Kritischer Misserfolg: Du wirst völlig überrascht, als eine große Steinplatte direkt auf deinen Kopf hinab fällt. Du verlierst 1W6 🗡️.

Mit einem meckernden Lachen rennt Parkatrak vor euch davon, und ihr setzt ihm nach, bis ihr in einen Raum mit Bergbauwerkzeug gelangt. Hier werdet ihr bereits von einer großen Bande aus Orks erwartet, hinter denen der Goblin Schutz sucht.

„Vergesst nicht was Ogan Krummsäbel gesagt hat: Der Goblin muss überleben!“, ruft einer der Orks, und während die Schwarzpelze auf euch einschlagen, stellen sie sich schützend zwischen euch und den Goblin. Das ist nicht nur ärgerlich, weil ihr gerne euer Mütchen an dem Verräter kühlen würdet, sondern auch deshalb, weil er euch in der Zwischenzeit um eure wertvollsten Ausrüstungsstücke erleichtert hat..

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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem kannst du deinen Kameraden noch eine Warnung zurufen. Wenn mindestens ein Held einen kritischen Erfolg erzielt, darf jeder Held, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg erlitten hat, seinen Würfelwurf einmal wiederholen.

Erfolg: Fast hättest du dich von Parkatrak einlullen lassen, doch als eine Bodenplatte unter dir einsinkt, erkennst du sofort, dass ihr in eine Falle getappt seid. Mit einem gewagten Sprung bringst du dich in Sicherheit, während hinter dir die halbe Decke einstürzt.

Misserfolg: Du hast dich zu sehr in Sicherheit wiegen lassen und bezahlst für deine Unaufmerksamkeit mit ein paar blauen Flecken, als sich ein Teil der Decke löst und auf dich hinab fällt. Du verlierst 2 🗡️.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Heldenaktion: Parkatrak angreifen (II)“ und „Parkatrak (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Orks!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Parkatrak

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ aufweisen, und dürfen nicht mehr als 4 Gefahrenpunkte wert sein.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert: 🗡️ x 5. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschrate (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platzieren der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 🗡️. Sobald ihr eine Anzahl 🗡️ in Höhe von 🗡️ erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Parkatrak ausgeschaltet habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Die Orks waren ein wirklich harter Brocken, aber am Ende könnt ihr euch gegen sie durchsetzen und auch den verräterischen Goblin zur Strecke bringen. Was der Plan von Ogan Krummsäbel genau beinhaltet, könnt ihr nicht sagen, aber ihr habt ihm mit einiger Sicherheit einen Strich durch die Rechnung gemacht. Dennoch seid ihr dem Ausgang selbst noch nicht wirklich nähergekommen, deshalb müsst ihr euch beeilen, bevor die anderen Bewohner des Bergwerks auf euch aufmerksam werden.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 18 bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ weiter.

Der Angeklagte

(2. Kampf mit Alarmkarte „Echsenmenschen“)

Im Laufe eurer Flucht begegnet ihr einigen Zwergen und Höhlenschraten, die als Bergwerks-Sklaven ihr tristes Dasein fristen. Einige von ihnen sind bereit, sich euch anzuschließen, während andere eher feindselig auf euch reagieren.

Nach einer Weile könnt ihr die bruchstückhaften Informationen zusammensetzen und euch einen Reim auf die Geschehnisse machen: ihr befindet euch in einem geheimen Silberbergwerk, das vom Grafen Grotho Greifax und seiner Söldnerschar genutzt wird, um Falschgeld herzustellen, um damit ihre Kriegspläne zu finanzieren.

Ihr müsst dringend einen Ausweg aus diesem unterirdischen Labyrinth finden, um den heimtückischen Grafen bloßzustellen

und seine Sklaven zu befreien. Eine große Hilfe stellt hierbei der Goblin Parkatrak dar, der euch schon an einigen Fallen vorbei gelotst hat und nun durch eine Höhle in einen anderen Bereich führt, hinter dem ein geheimer Weg aus dem Bergwerk hinaus führen soll.

Beim Durchqueren der Höhle werdet ihr plötzlich von Echsenmenschen umstellt. „Paaa-kaaaa-Zrack! Du hazz unzz bestohlen!“, zischt einer von ihnen, und deutet auf den Goblin in eurer Mitte. Hinter den Echsenmenschen tritt ein riesiger Troll aus dem Schatten hervor und brüllt erobost: „Dein Auftrag war es, diese Abenteurer zu bestehen und in eine Falle zu locken! Aber stattdessen hast du dich mit ihnen verbündet. Das wirst du mit deinem Leben bezahlen!“

Der Goblin weicht furchtsam zurück und holt einige Gegenstände aus seinem Rucksack hervor. Es handelt sich dabei um eure Ausrüstung!



„Stimmt nicht! Stimmt nicht!“, piepst er verängstigt. „Hier, ich habe auch von den Abenteurern gestohlen!“ Aber das scheint den Troll in seinem kalten Zorn nicht mehr stoppen zu können, denn er kommt mit hoch erhobener Schlachtaxt bedrohlich auf Parkatrak – und damit auf euch – zu.

Ihr dürft entscheiden, ob ihr den Goblin beschützen oder dem Troll ausliefern wollt.

Beschützen

Parktrak gibt euch dankbar die Ausrüstung zurück, die er zuvor von euch gestohlen hat und kämpft als Verbündeter an eurer Seite. Beim folgenden Kampf wird die Abenteuerkarte „Verbündeter: Parktrak“ mit ausgelegt.

Ausliefern

Ihr nehmt dem Goblin zunächst die Ausrüstung ab, die er euch gestohlen hat, und schiebt ihn dann in Richtung des Trolls. Dieser ist in den ersten beiden Runden damit beschäftigt, den Goblin zu verprügeln und führt deshalb keine  durch, es sei denn er verliert zuvor durch einen Helden .


Egal ob ihr euch entscheidet, den Goblin zu beschützen oder auszuliefern, wollen die Echsenmenschen und der Troll auf jeden Fall Blut sehen. Euer Blut! Ein Kampf ist deshalb unausweichlich.




Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad) und „Plumpatsch (II)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Echsenmenschen!“ neben die Zeitskala. Zusätzlich wird ein spezieller Zugstapel aus Ereigniskarten gebildet, die das Schlagwort „Allgemein“ oder „Unterirdisch“ aufweisen.

Anführer: Plumpatsch

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Achaz“ oder „Amphibie“ aufweisen, und dürfen nicht mehr als 4 Gefahrenpunkte wert sein.

Verbündete: Falls die Karten „Versklavte Höhlenschratte (Freund)“ oder „Versklavte Zwerge (Freund)“ ausliegen, werden diese in der Gegnerreihe vor den Gegnern platziert, um anzuzeigen, dass sie in jeder Runde vor diesen an der Reihe sind.

Gefahrenwert:  x 5. Falls die Karten „Versklavte Höhlenschratte (Feind)“, „Versklavte Zwerge (Feind)“ oder „Kampfumgebung: Fliehende Goblins (I)“ ausliegen, werden diese nach dem Platzieren der normalen Schergen ganz rechts in der Gegnerreihe platziert.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle **Schergen** ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Der diebische Goblin Parktrak hat den Kampf nicht überlebt. Ihr wisst nicht genau, ob es der Bergwerkschef Plumpatsch oder der vergiftete Pfeil eines Echsenmenschen war, der seinem Leben ein Ende setzte, jedenfalls liegt er nun tot am Boden. Seinen Häschern erging es allerdings nicht besser. Wahrscheinlich vermuteten sie den gestohlenen Schatz bei euch und griffen euch deshalb mit todesverachtendem Eifer an. Was immer auch ihre Pläne waren, ihr werdet es vielleicht nie herausfinden. Der kalte Zorn des Bergwerkschefs – sofern ihr ihn am Leben gelassen habt – ist dagegen durch den Tod des verräterischen Goblines beigelegt und er „trollt“ sich.

Nach einer kurzen Rast setzt ihr euren Weg durch das Bergwerk fort – dem verheißungsvollen Ausgang entgegen.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest dann auf Seite 18 bei „**Interludium: Tropfsteinhöhlen**“ weiter.

Interludium (Stufe 3): Tropfsteinhöhlen


Falls ihr verbündete Zwerge und Höhlenschratte in eurer Begleitung habt, sind diese durch den hinter euch liegenden Kampf so erschöpft, dass sie in kommenden Auseinandersetzungen keine große Hilfe mehr darstellen, sondern nur noch mit letzten Kräften hinter euch her trotten. Glücklicherweise sind auch feindlich gesonnene Bergwerkssklaven zu erschöpft, um euch weiter nachzusetzen.


Legt die Karten „Versklavte Zwerge“ und „Versklavte Höhlenschratte“ und alle eventuell darauf liegenden Spielmarken ab.

Ihr befindet euch nun in einem natürlich entstandenem Höhlensystem abseits des Bergwerks. Ihr habt Gerüchte aufgeschnappt, dass sich hier irgendwo ein Ausgang befinden soll, der nicht von Greifax' Söldnern bewacht wird. Ihr hofft, diesen Ausgang zu finden, und dadurch einer Auseinandersetzung mit diesen blutrünstigen Gesellen aus dem Weg gehen zu können.


Ihr betretet eine große Tropfsteinhöhle, die von einem Wald aus verschiedenfarbigen Pilzen bedeckt ist. Einige dieser Pilze sind möglicherweise heilsam, andere mit Sicherheit tödlich.

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

Kritischer Erfolg: Du findest ein paar vielversprechende Pilze und schlingst sie gierig hinunter. Angenehme Wärme breitet sich in deinem Körper aus, und du hast eine kurze Vision künftiger Ereignisse. Nimm 2  aus der Tischmitte.

Erfolg: Du findest zwar keine Pilze mit heilender Wirkung, aber immerhin ein paar recht schmackhafte Exemplare, die deinen knurrenden Magen füllen. Nimm 1  aus der Tischmitte.

Misserfolg: Du entscheidest dich, lieber die Finger von diesen Pilzen zu lassen.

Kritischer Misserfolg: Einer der Pilze explodiert in einer Sporenwolke, als du ihn berührst. Hustend und keuchend weicht ihr vor der Wolke zurück. Jeder Held verliert 2 .

Am anderen Ende der Pilzhöhle findet ihr nach einigem Suchen einen engen Spalt, durch den ihr euch hindurchzwängen könnt. Dahinter geht es in unbekannter Richtung weiter, hoffentlich dem Ausgang entgegen.

Es geht weiter mit der dritten **Dungeon-Erkundung**, wie ab Seite 5 beschrieben. Es kommen hierbei die Dungeon-Karten der 3. Stufe zum Einsatz.



Allein mit der Bestie

(3. Kampf mit Alarmkarte „Goblins“)

Ihr stolpert über eine Gruppe aus Goblins, die anscheinend schon von euren Begegnungen mit den anderen Höhlenbewohnern gehört haben, denn sie ergreifen sofort panisch die Flucht. Ihr setzt ihnen nach, um zu verhindern, dass sie Alarm schlagen.

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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem kannst du deinen Kameraden einen sicheren Pfad durch die Falle zeigen. Alle Misserfolge und Kritischen Misserfolge zählen stattdessen als Erfolge.

Erfolg: Gerade noch rechtzeitig bemerkst du, dass die Goblins einen seltsam gewundenen Fluchtweg nehmen. Der Grund dafür ist eine von ihnen angelegte Fallgrube, die durch ihr geringes Gewicht nicht ausgelöst wird, als sie darüber hinweg rennen. Sorgsam läufst du um die Falle herum.

Misserfolg: Während du hinter den Goblins herläufst, bricht unter dir plötzlich der Boden weg. Mit Zweigen und Erdreich wurde an dieser Stelle eine Felsspalte so geschickt abgedeckt, dass du sie nicht rechtzeitig bemerkst hast. Du stürzt ab und verlierst 1W6.

Kritischer Misserfolg: Du brichst an der ungünstigsten Stelle in die getarnte Felsspalte ein, sodass du eine ganze Weile brauchst, um dich wieder daraus zu befreien. Du verlierst 1W6 und startest im nächsten Kampf mit 1 Handkarte weniger als üblich.

Ihr setzt eure Verfolgung der Goblins fort und gelangt in eine weitere große Tropfsteinhöhle, als plötzlich ein lautes Zischen ertönt, dass euch das Blut in den Adern gefrieren lässt. Dieser Laut wurde eindeutig von einer großen Kreatur ausgestoßen. Einer sehr großen Kreatur!

Die Schatten teilen sich, und aus dem Hintergrund der Höhle schlurft ein alptraumhaftes Monster auf euch zu: ein gewaltiger, sechsbeiniger Tatzelwurm! Selbst im gesunden Zustand und mit all eurer Ausrüstung würde er euch vor eine große Herausforderung stellen, aber hier und jetzt, mit wenig mehr als einer Handvoll improvisierter Waffen kann diese Begegnung leicht tödlich für euch enden.

Zu eurem Unglück hört ihr hinter euch ein lautes Rasseln, mit dem ein großes, gusseisernes Fallgatter hinabfällt und die Höhle in zwei Teile teilt. Leider befindet ihr euch im selben Teil mit dem Tatzelwurm – die Goblins haben euch mit der Bestie eingeschlossen! In der plötzlichen Enge seid ihr dem Monster schutzlos ausgeliefert, deshalb müsst ihr so schnell wie möglich einen Weg finden, das Fallgatter wieder anzuheben.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Eingesperrt (III)“, „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ und „Tatzelwurm (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Achtung: Die Alarmkarte „Goblins!“ kommt in diesem Kampf nicht zum Einsatz!

Anführer: Tatzelwurm

Schergen: Es kommen keine Schergen zum Einsatz.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl in Höhe von erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr den Tatzelwurm ausgeschaltet habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Es war ein gnadenloser und blutiger Kampf. So sehr ihr ihm auch mit euren Waffen zusetzt, der Tatzelwurm wollte einfach nicht von euch ablassen. Nur unter größten Anstrengungen gelang es euch schließlich, das scheußliche Untier in Stücke zu schlagen, bis es sich nicht mehr rührte. Ihr könnt nur hoffen, dass hier unten nicht noch weitere Monster seiner Art hausen. Nach einer kurzen Rast setzt ihr euren Weg fort.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest anschließend auf Seite 22 bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ weiter.

In der Höhle des Tatzelwurms

(3. Kampf mit Alarmkarte „Neandertaler“)

Ihr stolpert über eine Gruppe aus grobschlächtigen, nur mit Lendenschurzen und stinkenden Bärenfellen bekleideten Neandertalern. Die Wesen knurren euch an, sehen aber, dass sie in der Unterzahl sind, und verhalten sich deshalb vorläufig friedlich.

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

Kritischer Erfolg: Die Neandertaler sind zu primitiv, um dich überlisten zu können. Du folgst ihnen mit einem Lächeln, bereitest dich aber insgeheim schon auf die unvermeidliche Auseinandersetzung vor. Beim nächsten Kampf startest du mit 2 zusätzlichen Handkarten. Ziehe nun 2 Karten von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Erfolg: Diese Neandertaler verhalten sich euch gegenüber erstaunlich friedfertig. Wahrscheinlich führen sie etwas im Schilde. Du bereitest dich entsprechend vor und startest beim nächsten Kampf mit 1 zusätzlichen Handkarte. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Misserfolg: Du kannst die Neandertaler friedlich stimmen und wirst von ihnen zum Essen eingeladen.

Kritischer Misserfolg: Einer der Neandertaler begrüßt dich mit einem traditionellen Kopfstoß. Du verlierst 2 .

Ihr folgt den Neandertalern in die nächste Höhle, als euch unvermittelt ein fürchterliches Miasma entgegenschlägt, das euch die Tränen in die Augen treibt. Es ist eine Mischung aus moschushaftem Raubtiergestank und dem ranzigen Geruch faulender Eier.

Für einen Moment seid ihr von diesem Sinneseindruck so überwältigt, dass ihr nicht genau mitbekommt, was um euch herum vorgeht. Erst ein lautes Rasseln hinter euch weckt euch aus eurer Starre, als ein großes, gusseisernes Fallgatter herabfällt und euren Teil der Höhle vom Eingang abtrennt.

In den dunklen Ecken der Höhle vor euch könnt ihr Bewegungen ausmachen. Mehrere kleine Wesen und eine sehr große schie-

ben sich langsam aus der Dunkelheit hervor. Es ist ein gewaltiger, sechsbeiniger Tatzelwurm, von dem der atemberaubende Gestank ausgeht, und eine Meute anderer Tiere, die unter dem Bann der schamanistischen Magie der Neandertaler zu stehen scheinen. Aber vielleicht greifen sie euch ja auch nur an, weil sie ebenso wie ihr in der Falle sitzen? In jedem Fall ist es eine gute Idee, das Fallgatter anzuheben und euch so eine Fluchtmöglichkeit zu eröffnen.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ und „Tatzelwurm (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Neandertaler!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Tatzelwurm

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

Gefahrenwert: ❸ x 4.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 🟡. Sobald ihr eine Anzahl 🟡 in Höhe von ❸ erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr das Fallgatter angehoben und die 🟠 des Tatzelwurms auf die Hälfte oder weniger reduziert habt. Alternativ könnt ihr den Kampf gewinnen, indem ihr alle Gegner ausschaltet.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Nachdem ihr das Fallgatter angehoben habt, piesakt ihr den Tatzelwurm so lange, bis er frustriert das Weite sucht. Die anderen

Bestien ergreifen ebenfalls die Flucht, und die Neandertaler, die euch hier in eine Falle gelockt haben, sind auch schon über alle Berge, sodass sich eine gespenstische Stille in der Höhle ausbreitet. Ihr nutzt die Gelegenheit, um euch kurz auszuruhen und dann euren Weg fortzusetzen.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest anschließend auf Seite 22 bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ weiter.



Söldnertaktiken

(3. Kampf mit Alarmkarte „Söldner“)

Leise marschiert ihr durch das Reich der Tropfsteinhöhlen und nach einer Weile fällt euch auf, dass es auch um euch herum sehr still geworden ist. Fast schon ein bisschen unheimlich ...

kommt eine Gruppe von Söldnern hämisch grinsend aus ihren Verstecken hervor und sie ziehen ihre Bögen, um euch durch die Gitterstäbe zu beschießen.

Aber das ist noch nicht die schlimmste Neuigkeit, denn aus einer dunklen Ecke der Höhle auf eurer Seite des Fallgatters schiebt sich die Silhouette eines großen, sechsbeinigen Monstrums in das Licht eurer Fackeln. Ein Tatzelwurm! Dieses Wesen würde selbst gut gerüstete Kämpfer vor eine schwere Herausforderung stellen. Ihr dagegen seid erschöpft und tragt nur notdürftige Ausrüstung bei euch. Deshalb tut ihr gut daran, der Bestie nur einige Blessuren zu verabreichen, damit sie von euch ablässt, sodass ihr eilig das Weite suchen könnt.

Ihr seid auf der einen Seite vom Fallgatter und den dahinter stehenden Söldnern und auf der anderen vom angriffslustigen Tatzelwurm umgeben, also bleibt euch nur der Kampf.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteurkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Fernkämpfer (III)“, „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ und „Tatzelwurm (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Söldner!“ neben die Zeitskala. Bildet einen Zugstapel aus Anführeraktion-Aktionskarten mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Taktik“ und „Söldnertaktik“.

Anführer: Tatzelwurm

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Mensch“, „Elf“, „Halbelf“ oder „Zwerg“ in Kombination mit „Diener“ oder „Söldner“ aufweisen.

Gefahrenwert: ❸ x 3.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 🟡. Sobald ihr eine Anzahl 🟡 in Höhe von ❸ erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle Söldner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen und die 🟠 des Tatzelwurms auf die Hälfte oder darunter reduziert habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Die Söldner sind tot oder geflohen, und auch dem riesengroßen, stinkenden Tatzelwurm dämmert es irgendwann, dass ihr keine leichten Opfer seid, also lässt er von euch ab und verzieht sich in die dunklen Tiefen des Höhlensystems. Ihr seid froh, diesen Kampf überstanden zu haben, also macht ihr euch nicht an die Verfolgung eurer Feinde, sondern nutzt die Gunst der Stunde, um eure Suche nach dem Ausgang fortzusetzen.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest anschließend auf Seite 22 bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ weiter.

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

Kritischer Erfolg: In deinem Kopf klingen laute Warnglocken und du hast das Gefühl, geradewegs in eine Falle zu laufen. Durch deine Nervosität verlierst du 2 🟠, aber dafür beginnst du den nächsten Kampf mit einer bereits ausliegenden Ausdauerkarte. Lege hierzu die oberste Karte von deinem Heldendeck verdeckt vor dir ab.

Erfolg: Ihr habt keine andere Wahl als voran zu marschieren, wenn ihr jemals aus diesem Bergwerk entkommen wollt. Also beißt du die Zähne zusammen und behältst die Nerven.

Misserfolg: Nervös blickst du dich um und erschrickst vor den tanzenden Schatten, die eure Fackeln an die Wände werfen. Lege 1 🟠 ab. Falls du keinen 🟠 hast, entferne stattdessen 1 🟠 aus der Tischmitte für den Rest des Abenteuers aus dem Spiel.

Kritischer Misserfolg: Du pfeifst ein lustiges Lied, um dich auf andere Gedanken zu bringen. Der Gefahrenwert des nächsten Kampfes erhöht sich um 2.

Ihr gelangt in eine große, geräumige Höhle und schöpft neue Hoffnung, dem Ausgang näherzukommen, doch diese wird kurz darauf zerschlagen, als ein Fallgatter direkt hinter euch hinab rasselt und den Raum in zwei Teile teilt. Hinter dem Fallgatter


Zahlenmäßige Überlegenheit


(3. Kampf mit Alarmkarte „Orks“)


Ihr durchquert eine Reihe von Tropfsteinhöhlen und gelangt schließlich an eine kleine Öffnung im Fels, durch die Tageslicht hereinfällt. Ihr blickt durch die Öffnung und seht dahinter eine weitere Höhle, die nach draußen zu führen scheint. Doch leider ist die Öffnung nur einige Handbreit groß, sodass ihr sie erweitern müsst, um hindurchzupassen.


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

Kritischer Erfolg: Mit einem mächtigen Hieb gelingt es dir, die Öffnung in der Felswand um ein gutes Stück zu erweitern.

Erfolg: Unter großen Kraftanstrengungen schlägst einige Splitter aus dem Felsen heraus und erweiterst die Öffnung. Du verlierst 2 .

Misserfolg: Du schufstest dich ab, um die Öffnung zu erweitern, aber ohne großen Erfolg. Du verlierst 2 .

Kritischer Misserfolg: Du schneidest dich am Felsgestein und verlierst 1W6 .

Falls mindestens ( /2, aufrunden) Helden einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielt haben, ist die Öffnung breit genug, um hindurch zu kriechen. Andernfalls müssen die Helden die Probe einmal wiederholen. Spätestens nach der zweiten Probe ist die Öffnung auf jeden Fall breit genug, um sie zu durchqueren, egal wie viele Helden einen Erfolg erzielt haben.

Ihr zwingt euch durch das enge Loch und gelangt dahinter in eine große Höhle, die sich nach außen hin öffnet und in helles Tages-

licht gehüllt ist. Euer Triumphgeschrei verstummt jedoch schon bald, als ihr seht, dass sich draußen vor der Höhle eine Hundertschaft aus Orks versammelt hat. Ihr zählt mindestens einhundert schwer bewaffnete Orkkrieger und glaubt auch den einen oder anderen Schamanen zu erkennen.

Inmitten der Orkarmee befindet sich außerdem ein beeindruckend großer, sechsbeiniger Tatzelwurm. Ob sich die Bestie unter der Kontrolle der Orks befindet, könnt ihr nicht mit Sicherheit sagen, denn sie wendet sich auch immer wieder einmal mit einem Biss oder Schwanzschlag gegen ihre vermeintlichen Herren, während sie von den Orks auf den Höhleneingang zu getrieben wird.

Die Orks bemerken euch und stürmen euch entgegen. Eure einzige Chance, diese Begegnung zu überleben, besteht in einer eiligen Flucht zurück in die Höhle, die ihr gerade erst hinter euch gelassen habt. Dort befindet sich ein großes Fallgatter, mit dem ihr den Vormarsch der Orks stoppen könnt, indem ihr es herablasst und danach den Zugmechanismus irreparabel beschädigt.




Als die Orks erkennen, was ihr vorhabt, rennen sie in großer Zahl gegen euch an. Wenn ihr euch nicht beeilt, bekommt ihr es früher oder später mit der gesamte Armee zu tun, deshalb wird es ein Wettlauf mit der Zeit.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Kampf ums Gatter (III)“, „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ und „Tatzelwurm (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Orks!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Tatzelwurm

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 7.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr das Fallgatter geschlossen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Mit einem Krachen saust das Fallgatter hinab und zerschmettert dabei die Reste des Zugmechanismus, sodass es die Orks mehrere Stunden kosten wird, dieses Hindernis aus dem Weg zu räumen. Dies gibt euch hoffentlich die nötige Zeit, einen anderen Ausgang zu finden und das Bergwerk zu verlassen, bevor es von den Schwarzpelzen überrannt wird.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).

Lest anschließend auf Seite 22 bei „Interludium: Dem Ausgang entgegen“ weiter.

Echsenmagie

(3. Kampf mit Alarmkarte „Echsenmenschen“)

Ihr durchquert eine Ansammlung von kleineren und größeren Höhlen, die allesamt natürlichen Ursprungs sind und euch die Orientierung erschweren, da sie kreuz und quer verlaufen und die eine oder andere Kletter- und Rutschpartie erfordern. Immer wieder geratet ihr in ein totes Ende und müsst zur letzten Weggabelung zurückkehren.

Wieder einmal landet ihr in einer kleinen Seitenhöhle, in der es nicht weitergeht, doch diesmal löst ihr ein Fallgatter aus, das hinter euch zu Boden rasselt und euch einsperrt. Ihr sitzt in der Falle!



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

Kritischer Erfolg: Du findest ein geheimes Fach, hinter der eine Kurbel angebracht ist, mit der sich das Fallgatter wieder anheben lässt.

Erfolg: Du bringst einen Hebel an, mit dem sich das Fallgatter anheben lässt. Das wird euch ganz schön aus der Puste bringen, aber es sollte klappen.

Misserfolg: Du hast keine Ahnung, wie ihr hier herauskommen sollt.

Kritischer Misserfolg: Du rüttelst verzweifelt an den Gitterstäben und behinderst damit deine Kameraden. Wenn mindestens ein Held einen kritischen Misserfolg erlitten hat, müssen alle anderen Helden, die einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielt haben, ihren Würfelwurf einmal wiederholen.

Falls die Helden mindestens einen Kritischen Erfolg erzielt haben, heben sie das Fallgatter problemlos an. Haben sie keinen Kritischen Erfolg, aber mindestens einen normalen Erfolg erzielt, so heben sie das Fallgatter an, aber durch die Anstrengung verliert jeder Held 2 . Haben sie dagegen nur Misserfolge oder Kritische Misserfolge gewürfelt, so sind sie gezwungen, das Gatter mit purer Muskelkraft anzuheben, wodurch jeder Held 1W6  verliert.

Nachdem ihr euch aus der Falle befreit habt, setzt ihr eure Reise fort und trefft in der nächsten Höhle auf eine Gruppe aus Echsenmenschen, die damit beschäftigt ist, einen seltsamen Obelisk aus dem Stein zu brechen. In ihrer Begleitung befindet sich eine große, sechsbeinige Bestie, von der ein atemberaubender Gestank ausgeht: Ein Tatzelwurm. Das Wesen stößt ein ärgerliches Grunzen aus, als es euch bemerkt, und schlurft mit wuchtigen Schritten auf euch zu, fast wie ein Wachhund.

Nun blicken auch die Echsenmenschen in eure Richtung und einige folgen dem Tatzelwurm, um euch anzugreifen, während sich der Rest mit dem Obelisk aus dem Staub macht. Ihr würdet ihnen gerne folgen, um mehr über das seltsame Artefakt herauszufinden, aber im Moment habt ihr ein größeres Problem. Ein viel größeres Problem! Denn der Tatzelwurm erweist sich nicht nur als monströs groß und stark, er wird zudem von der Magie der Echsenmenschen gelenkt und kämpft wie einer der ihnen.

Ihr weicht vor der Bestie zurück und befindet euch wieder in der Seitenhöhle mit dem Gatter. Wenn es euch gelingt, das Monster dort hinein zu locken und dann das Fallgatter hinter ihm zu schließen, habt ihr schonmal ein Problem weniger und müsst euch nur noch um die Echsenmenschen kümmern ...






Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Echsenmagie (III)“, „Heldenaktion: Das Fallgatter (III)“ und „Tatzelwurm (III)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Echsenmenschen!“ neben die Zeitskala. Zusätzlich wird ein spezieller Zugstapel aus Ereigniskarten gebildet, die das Schlagwort „Allgemein“ oder „Unterirdisch“ aufweisen.

Anführer: Tatzelwurm

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Achaz“ oder „Amphibie“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 6.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr alle **Schergen** ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Belohnung: Bessere Ausrüstung (Seite 6)

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Nachdem ihr das sechsbeinige, stinkende Biest hinter dem Fallgatter eingesperrt habt, wendet ihr euch den Echsenmenschen zu, die mit dem Mut der Verzweiflung weiterkämpfen. Aber was einen aus der Verzweiflung geborenen Mut betrifft, könnt ihr ihnen noch eine gute Lektion erteilen, und so habt ihr sie schon kurz darauf besiegt.

Was immer es mit dem Obeliskens auf sich hatte, werdet ihr dagegen wahrscheinlich niemals erfahren – von der anderen Gruppe der Echsenmenschen fehlt nämlich jede Spur, als wären sie vom Erdboden verschluckt worden.

Es werden nun die Regeln für das **Kampfende** angewandt und es kommt es zu einer **Atempause**, die nach den normalen Regeln abläuft (siehe **Grundregelheft**).


Lest anschließend auf Seite 22 bei „**Interludium: Dem Ausgang entgegen**“ weiter.

Interludium (Stufe 4): Dem Ausgang entgegen




Ihr habt inzwischen den größten Teil des Bergwerks und damit verbundenen Höhlensystems erforscht und seid euch sicher, dem Ausgang nun sehr nah zu sein. Doch hier, in diesem belebten Bereich, geht es natürlich sehr geschäftig zu, sodass sich die Gefahr erhöht, entdeckt zu werden.

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

Kritischer Erfolg: Wie Erfolg. Außerdem kannst du deine Kameraden davor bewahren, durch laute Geräusche die Aufmerksamkeit eurer Feinde zu erregen. Ein anderer Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg erlitten hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Du verhältst dich leise und unauffällig, und hältst Augen und Ohren auf, um feindliche Patrouillen rechtzeitig zu bemerken. Nimm dir 1  aus der Tischmitte.

Misserfolg: Durch die hinter dir liegenden Anstrengungen bist du müde und angespannt, sodass dir immer wieder kleine Patzer unterlaufen, die unnötigen Lärm verursachen.

Kritischer Misserfolg: Du machst einen Heidenlärm, der eure Gruppe jederzeit in eine prekäre Situation bringen könnte. Lege 1  ab. Hast du keinen  entferne stattdessen 1  aus der Tischmitte für den Rest des Abenteurers aus dem Spiel.


Ihr schmiedet bereits Pläne, wie ihr das Treiben des Grafen aufdecken und ihm und seiner Söldnerschar ein Ende setzen werdet. Aber noch ist es nicht soweit. Zuvor müsst ihr ein weiteres Mal all eure Kräfte zusammennehmen, um auch diesen gefährlichen Teil der unterirdischen Anlage zu durchqueren, und endlich den lang ersehnten Ausgang zu finden.

Es geht weiter mit der vierten **Dungeon-Erkundung**, wie ab Seite 5 beschrieben. Es kommen hierbei die Dungeon-Karten der 4. Stufe zum Einsatz. Außerdem begegnet ihr möglicherweise versklavten Zwergen, die ihr als Freunde gewinnen könnt. Legt deshalb nun die Karte „Versklavte Zwerge“ mit der Seite „Freund“ obenliegend aus.

Mutters Rache (4. Kampf mit Alarmkarte „Goblins“)


Ihr weicht einigen Wachposten und Patrouillen aus, die anscheinend bereits Jagd auf euch machen, und gelangt dadurch wieder in den Bereich der Tropfsteinhöhlen. Diese sehen den Höhlen, die ihr bereits durchquert habt, zum Verwechseln ähnlich. Seid ihr etwa im Kreis gelaufen?

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

Kritischer Erfolg: Kein Zweifel! Du weißt genau, wo du bist und führst die Gruppe sicher aus dem Höhlensystem heraus. Nimm dir 1  aus der Tischmitte.

Erfolg: Dieses Höhlensystem ist wirklich unübersichtlich und verwirrend, aber nachdem du dich eine Weile umgeschaut hast, bist du sicher, dass ihr nicht im Kreis gelaufen seid, und führst die Gruppe den Weg entlang, der euch hoffentlich aus dem Berg hinaus führt.

Misserfolg: Du bist dir nicht sicher, wo ihr seid. Ein anderer Held, der sich bislang noch nicht dieser Probe gestellt hat, muss diese nun durchführen. Haben sich bereits alle anderen Helden dieser Probe gestellt, so zählt das Ergebnis automatisch als Kritischer Misserfolg.

Kritischer Misserfolg: Du bist dir sicher, das ihr hier schon einmal gewesen seid, also lässt du die Gruppe umdrehen und den Weg zurückgehen, den ihr gekommen seid. Als du deinen Irrtum bemerkst, habt ihr viel Zeit verloren und seid nun noch müder und erschöpfter. Jeder Held verliert 1W6 .

Tageslicht! Ihr steht am Ende eines schmalen Gang, der nach ein paar Schritten ins taghell erleuchtete Freie führt. Nachdem sich eure Augen an das helle Licht gewöhnt haben, erkennt ihr, dass ihr euch in einem dicht mit Bäumen und Büschen bewachsenen Talkessel befindet, und stellt zu eurer großen Erleichterung fest,

dass dieser Höhlenausgang unbewacht ist! Entweder wissen eure Häscher nichts von diesem Ausgang, oder ihr seid so schnell gewesen, dass sie eure Flucht noch nicht einmal bemerkt haben. So oder so lasst ihr nichts anbrennen und beeilt euch, schleunigst das Weite zu suchen.

Ihr feiert bereits eure erfolgreiche Flucht, als ihr plötzlich zwischen den Bäumen Bewegungen bemerkt. Den Geräuschen nach zu urteilen handelt es sich um eine Rote aus Wildschweinen, doch dann teilen sich die Zweige und ihr stellt fest, dass auf den Wildschweinen Goblins reiten! Und weder die Reiter noch ihre Reittiere machen einen sonderlich gutgelaunten Eindruck.

Einer der Reiter ist eine alte Goblinfrau, die über und über mit Knochenschmuck behangen ist und mit einer großen, runenverzierten Knochenkeule auf euch deutet. Mit dem gutturalen Akzent der Goblins beginnt sie zu sprechen:



„Sagt euren Göttern, wer euch geschickt hat ins Jenseits. Ich bin Patrikka, Mutter von Parkatrak. Ich werde euch strafen für die Ermordung von meinem Sohn!“




Die Goblinreiter preschen voran.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Berittene Goblins (IV)“ und „Patrikka, die Schamanin (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Goblins!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Patrikka, die Schamanin

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Goblin“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 4. Auf jede Goblin-Schergenkarte wird eine -Marke gelegt, um anzuzeigen, dass die Goblins beritten sind (siehe „Kampfumgebung: Berittene Goblins“).

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Patrikka ausgeschaltet habt

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Wer hätte gedacht, dass dieser Tag mit einem Kampf gegen Wildschwein-reitende Goblins enden würde? Die kleinen Racker sind an und für sich keine große Gefahr für einen gestandenen Abenteurer, aber auf den aggressiven Wildschweinen und unterstützt durch eine zornige Schamanin hätten sie eure kleine Gruppe beinahe ausgelöscht. Doch so leicht lasst ihr euch den Sieg nicht nehmen! Erbittert schlagt ihr zurück, bis es euch gelingt, Patrikka zu besiegen und den Rest ihres Trupps in alle Winde zu zerstreuen.


Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).

Kampf im Talkessel

(4. Kampf mit Alarmkarte „Neandertaler“)


Ihr weicht einigen Wachposten und Patrouillen aus, die anscheinend bereits Jagd auf euch machen, und gelangt dadurch wieder in den Bereich der Tropfsteinhöhlen. Diese sehen den Höhlen, die ihr bereits durchquert habt, zum Verwechseln ähnlich. Seid ihr etwa im Kreis gelaufen?

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

Kritischer Erfolg: Kein Zweifel! Du weißt genau, wo du bist, und führst die Gruppe sicher aus dem Höhlensystem heraus. Nimm dir 1  aus der Tischmitte.

Erfolg: Dieses Höhlensystem ist wirklich unübersichtlich und verwirrend, aber nachdem du dich eine Weile umgeschaut hast, bist du sicher, dass ihr nicht im Kreis gelaufen seid, und führst die Gruppe den Weg entlang, der euch hoffentlich aus dem Berg hinaus führt.

Misserfolg: Du bist dir nicht sicher, wo ihr seid. Ein anderer Held, der sich bislang noch nicht dieser Probe gestellt hat, muss sich ihr nun stellen. Entscheidet euch gemeinsam, welcher dieser Helden als nächstes die Probe durchführen soll. Haben sich bereits alle anderen Helden dieser Probe gestellt, so zählt das Ergebnis automatisch als Kritischer Misserfolg.

Kritischer Misserfolg: Du bist dir sicher, das ihr hier schon einmal gewesen seid, also lässt du die Gruppe umdrehen und den Weg zurückgehen, den ihr gekommen seid. Als du deinen Irrtum bemerkst, habt ihr viel Zeit verloren und seid nun noch müder und erschöpfter. Jeder Held verliert 1W6 .

Tageslicht! Ihr steht am Ende eines schmalen Gang, der nach ein paar Schritten ins taghell erleuchtete Freie führt. Nachdem sich eure Augen an das helle Licht gewöhnt haben, erkennt ihr, dass ihr euch in einem dicht mit Bäumen und Büschen bewachsenen Talkessel befindet. Aber leider seid ihr nicht allein!

Die Ränder des Talkessels werden von Neandertalern und ihren verbündeten Tieren gesäumt. Angeführt wird diese animalische Horde von einem Neandertaler-Schamanen, der einen magischen Tanz aufführt – ein Ritual, das euch ebenso fremd ist wie alles andere an diesen Höhlenmenschen.

Während der Schamane seinen Tanz aufführt, bildet sich um ihn herum die geisterhafte Form eines Bären. Der Geisterbär blickt in eure Richtung und stößt ein markerschütterndes Brüllen aus, das in ein lautes Kriegsgebrüll der Neandertaler-Horde übergeht. Die Höhlenmenschen stürmen den Hang hinab auf euch zu.




Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Geistertanz (IV)“ und „Neandertaler-Schamane (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Sucht die Dämonenkarte „Geisterbär“ heraus und legt sie rechts neben den Neandertaler-Schamanen. Legt die Alarmkarte „Neandertaler!“ neben die Zeitskala.

Anführer: Neandertaler-Schamane

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Neandertaler“ oder „Tier (Wald)“ aufweisen. Schergenkarten mit dem Schlagwort „Tier (Wald)“ müssen zudem über einen Gefahrenpunktwert von 5 oder mehr verfügen.

Bildet zusätzlich einen speziellen Zugstapel aus Schergen eurer Wahl mit dem Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ oder „Tier (Wald)“. Keiner dieser Schergen darf einen Gefahrenpunktwert über 4 aufweisen.

Gefahrenwert:  x 4.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr den Neandertaler-Schamanen und den Geisterbären ausgeschaltet habt.

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Die primitiven, aber furchtlosen Höhlenmenschen und ihre reißenden Bestien liefern euch einen harten Kampf. Doch so kurz vor der lang ersehnten Freiheit lasst ihr euch nicht unterkriegen und macht eure Gegner bis auf den letzten Mann nieder.


Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).


Gegen den Turm

(4. Kampf mit Alarmkarte „Söldner“)

Am Rande des Bergwerks stößt der Gang auf eine wuchtige Steinmauer, die sich architektonisch vom Rest der Anlage unterscheidet. Diese Mauer bildet die äußere Begrenzung eines quadratischen Gebäudekellers, vermutlich eines Turms, denn die Deckenhöhe beträgt hier fast 10 Schritt. Ein weiterer Hinweis darauf, dass ihr einen möglichen Ausgang aus dem Bergwerk gefunden habt, sind die Söldner, die gerade damit beschäftigt sind, eine Plattform mit Kisten zu beladen. Die Plattform lässt sich über einen Flaschenzug nach oben ziehen und die Kisten enthalten zweifellos die im Bergwerk hergestellten Silbermünzen. Wenn es euch gelingt, die Söldner zu überraschen, ist eure Freiheit zum Greifen nah!



Misserfolg: Die Söldner sind sehr aufmerksam und bemerken dich, bevor du nahe genug herangekommen bist. Vermutlich haben sie bereits mit einem Überfall gerechnet.

Kritischer Misserfolg: Du stolperst und verursachst ein lautes Geräusch, während du dir auf dem Steinboden die Stirn aufschlägst. Du verlierst 2 .


Falls keiner der Helden einen Erfolg erzielt hat, werden 5 zusätzliche  auf die Karte „Plattform-Verteidiger“ gelegt und der Startspieler legt die Marke seines Helden auf die Karte „Kampfumgebung: Plattform“.

Die Söldner schlagen Alarm und ihre Kollegen im oberen Bereich des Turms beginnen damit, die Plattform nach oben zu ziehen. In ihrer Hektik bemerken sie nicht, dass es einige von euch auf die Plattform geschafft haben und mit nach oben gezogen werden – oder es ist ihnen egal. Der Rest von euch ist gezwungen, eine Tür aufzubrechen und über die dahinter liegende Treppe nach oben zu steigen, während sie den Angriffen der verteidigenden Söldner schutzlos ausgeliefert sind.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad) und „Iganzio Maleficio (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte „Söldner!“ neben die Zeitskala. Bildet einen Zugstapel aus Anführeraktion-Aktionskarten mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Taktik“ und „Söldnertaktik“.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Kampfumgebung: Plattform (IV)“ und „Plattform-Verteidiger (IV)“ heraus. Legt ( x 5)  auf die Karte „Plattform-Verteidiger“.

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




Kritischer Erfolg: Du wirfst dich auf einen der Söldner und schleuderst ihn zu Boden, während ein anderer seine Waffe zieht und nach oben ruft: „Wir werden angegriffen!“ Entferne 5  von der Karte „Plattform-Verteidiger“. Lege die Marke deines Helden auf die Karte „Kampfumgebung: Plattform“.

Erfolg: Du gelangst ein gutes Stück in den Raum hinein, bevor dich die Söldner bemerken und einen Alarm auslösen. Lege die Marke deines Helden auf die Karte „Kampfumgebung: Plattform“.

Anführer: Iganzio Maleficio. Die Plattform-Verteidiger zählen als Scherge und werden rechts von Iganzio platziert.

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Mensch“, „Elf“, „Halbelf“ oder „Zwerg“ in Kombination mit „Diener“ oder „Söldner“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 4.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Iganzio Maleficio ausgeschaltet habt.

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg:

Zum Schluss bekommt ihr es auch noch mit dem zauberkundigen Anführer der Söldner zu tun, dem verschlagenen Schwarzmagier Iganzio Maleficio. Doch so kurz vor der rettenden Freiheit lasst ihr euch den Sieg nicht mehr nehmen, und als der Magier erkennt, dass er keine Chance gegen euch hat, teleportiert er sich im letzten Moment in Sicherheit. Die restlichen Söldner sehen keinen Grund, ihr Leben für eine verlorene Sache zu geben, und strecken die Waffen.

Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).

Ork-Überfall

(4. Kampf mit Alarmkarte „Orks“)


Am Rande des Bergwerks stößt der Gang auf eine wuchtige Steinmauer, die sich architektonisch vom Rest der Anlage unterscheidet. Diese Mauer bildet die äußere Begrenzung eines quadratischen Gebäudekellers, vermutlich eines Turms, denn die Deckenhöhe beträgt hier fast 10 Schritt. Ein weiterer Hinweis darauf, dass ihr einen möglichen Ausgang aus dem Bergwerk gefunden habt, ist eine Plattform in der Mitte des Raums, auf der einige Kisten stehen, in denen sich zweifellos die im Bergwerk befindlichen Silbermünzen befinden.


Ihr habt leider keine Zeit, die Kisten genauer in Augenschein zu nehmen, denn über euch hört ihr Kampfplärm. Die Söldner, die den Turm bewachen, werden anscheinend von außerhalb angegriffen, und ihr beschließt, keine Zeit zu verlieren, sondern die Gunst der Stunde zu nutzen und zu entkommen.

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

Kritischer Erfolg: Du stürmst die Treppe zur Spitze des Turms hinauf und kommst mit einigem Vorsprung oben an. Du darfst beim nächsten Kampf mit 1 zusätzlichen Handkarte beginnen. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Erfolg: Durch eine offenstehende Tür gelangst du zu einer Treppe, die nach oben führt. Eilig erklimmst du die Stufen.

Misserfolg: Du steigst die Stufen hinauf, so schnell du kannst, bist aber schon bald aus der Puste. Du verlierst 2 .

Kritischer Misserfolg: Du verschätzt dich beim Erklimmen der Treppe und erleidest einen bösen Sturz auf den harten Steinstufen, durch den du 1W6  verlierst.

Oben angelangt bietet sich euch ein Bild des Chaos: ein rasch schrumpfendes Kontingent aus Söldnern verteidigt sich gegen eine Hundertschaft aus Orks, die gegen die Turmbefestigungen anrennt. Der Anführer der Orks ist ein muskelbepackter Halbork – der berühmte Räuberhauptmann Ogan Krummsäbel. Vermutlich hat er von den Schätzen des Bergwerks gehört und sich für einen Überfall entschieden.

Eure einzige Chance besteht darin, den Räuberhauptmann durch einen gezielten Angriff auszuschalten und damit den Kampfeswillen seiner Kumpanen zu brechen. In dem dadurch entstehenden Durcheinander wird es euch hoffentlich gelingen, zu fliehen.




Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Turmverteidiger (IV)“ und „Ogan Krummsäbel (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Legt die Alarmkarte

„Orks!“ neben die Zeitskala. Bildet einen Stapel aus Anführeraktion-Karten mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Taktik“ und „Söldnertaktik“.

Anführer: Ogan Krummsäbel

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Ork“ oder „Goblin“ aufweisen.

Gefahrenwert:  x 10.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr 1 . Sobald ihr eine Anzahl  in Höhe von  erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, sobald ihr Ogan Krummsäbel ausgeschaltet habt.

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.



Nach einem Sieg:

Ihr streckt Ogan Krummsäbel nieder, und tatsächlich bricht schon Augenblicke später Unordnung in den Reihen seiner Orks aus. Mehrere seiner Unteroffiziere wittern ihre Gelegenheit, sich zum neuen Anführer zu küren und sammeln ihre Verbündeten um sich. Genau darauf hattet ihr gehofft. Ein letztes Mal nehmt ihr alle eure Kräfte zusammen und stürmt durch eine Lücke in der feindlichen Schlachtreihe. Die Orks sind zu überrascht von eurem entschlossenen Vorgehen, um euch zu stoppen, und der Streit um die Nachfolge des großen Söldnerhauptmanns Ogan Krummsäbel sorgt dafür, dass sie euch nicht in die Wälder verfolgen.


Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).

Das Bernsteingefängnis

(4. Kampf mit Alarmkarte „Echsenmenschen“)


Hinter einer Geheimgtür führt der Weg in eine völlig andere Architektur als alles, was ihr bisher hier unten gesehen habt. Kunstvolle Säulen und antike Feuerschalen deuten darauf hin, dass es sich wohl um einen uralten Tempel handelt.

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

Kritischer Erfolg: Die Inschrift an den Wänden deutet darauf hin, dass diese Anlage von Rohal dem Weisen errichtet wurde, einem der größten Magier aller Zeiten. Du fühlst dich vom Schicksal berührt und darfst 1  aus der Tischmitte nehmen.

Erfolg: Du kannst die Symbole an den Wänden keiner bestimmten Gottheit zuordnen. Vielmehr deuten sie auf eine magische Tradition hin. Das ist nicht viel, aber immerhin hast du eine Ahnung, was dich hier unten erwarten könnte. Beim nächsten Kampf startest du mit 1 zusätzlichen Handkarte. Ziehe nun 1 Karte von deinem Deck und lege sie verdeckt vor dir ab, um dies anzuzeigen.

Misserfolg: Du hast keine Ahnung, was die Symbole zu bedeuten haben.

Kritischer Misserfolg: Du bist davon überzeugt, dass es sich um Dämonenzeichen handelt, und die Angst schnürt dir die Kehle zu. Du verlierst 2 .

Über eine Reihe von Treppen steigt ihr tiefer hinab, bis ihr in einen Bereich gelangt, der hüfthoch mit Wasser überflutet ist. Das Wasser ist frisch und klar – anscheinend ist es erst vor kurzem hier eingedrungen. Aus der Ferne hört ihr seltsame Geräusche, die wie ein Ritualgesang klingen, der jedoch nicht menschlichen, sondern echsischen Kehlen entspringt.

Ihr schleicht näher heran, bis ihr eine große Kammer erreicht, in der sich eine Gruppe von Echsenmenschen um einen großen, braunen Stein versammelt hat und sich im Takt ihres Gesangs


hin und her wiegt. Der braune Stein ist halb durchsichtig und in seinem Inneren könnt ihr eine große Echsenkreatur erkennen. Ihre Gestalt erinnert an die legendären Leviathanim, allerdings ragen aus ihrem Hals fünf groteske Hörner heraus.




Ihr wurdet entdeckt! Die Echsenmenschen deuten zischend in eure Richtung, aber keiner von ihnen bewegt sich auf euch zu, um euch anzugreifen. Stattdessen beschleunigt sich ihr Gesang und in dem großen Stein, bei dem es sich um einen riesenhaften Bernstein handeln könnte, beginnen sich Risse zu bilden.

Sucht aus den „Im Wirtshaus zum Schwarzen Keiler“-Abenteuerkarten die Karten „Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Kampfumgebung: Das Ritual (IV)“ und „Priesterzirkel (IV)“ heraus und legt sie offen auf den Spieltisch. Sucht die Dämonenkarte „Fünfgehörnte Echse“ heraus und legt sie unter die Karte „Kampfumgebung: Das Ritual“. Legt die Alarmkarte „Echsenmenschen!“ neben die Zeitskala. Zusätzlich wird ein spezieller Zugstapel aus Ereigniskarten gebildet, die das Schlagwort „Allgemein“ oder „Unterirdisch“ aufweisen.

Anführer: Priesterzirkel

Schergen: Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Achaz“ oder „Amphibie“ 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 alle Gegner ausgeschaltet oder in die Flucht geschlagen habt.

Nach einer Niederlage:

Lest weiter bei „Niederlage“ auf Seite 26.

Nach einem Sieg

(Fünfgehörnte Echse wurde nicht befreit):

Es gelingt euch, die Echsenmenschen so sehr abzulenken, dass sie es nicht schaffen, die Fünfgehörnte Echse zu befreien. Nachdem ihr den geschuppten Kultisten den Garaus gemacht habt, werft ihr einen vorsichtigen Blick auf das Bernsteingefängnis. Zahlreiche Risse ziehen sich durch den Stein, aber es sieht so aus, als wäre das Gefängnis noch intakt. Tatsächlich glaubt ihr sogar zu erkennen, dass sich die Risse langsam wieder schließen. Ist dies eines der legendären Rohalsgefäße, in dem der Erzmagier gefährliche Dämonen einschloss, um ihnen für immer den Weg in die Welt der Sterblichen zu verwehren? Ihr wisst es nicht.

Eine genauere Untersuchung des Raums fördert eine Verbindung zu einem nahegelegenen Bach zu Tage, durch den das Wasser in die unterirdische Anlage eingedrungen ist. Durch diesen Riss könnt ihr ins Freie klettern und damit das alptraumhafte Bergwerk hinter euch lassen. Um das Bernsteingefängnis zu verbergen, bringt ihr den Durchgang hinter euch zum Einsturz.

Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).

Nach einem Sieg (Fünfgehörnte Echse wurde befreit):

Leider könnt ihr die Echsenmenschen nicht davon abhalten, das Bernsteingefängnis zu zerstören und die darin gefangene Fünfgehörnte Echse zu befreien. Die Bestie hätte euch fast vernichtet, aber mit viel Glück konntet ihr gegen sie bestehen und sie in die Niederhöhlen zurücktreiben.

Eine genauere Untersuchung des Raums fördert eine Verbindung zu einem nahegelegenen Bach zu Tage, durch den das Wasser in die unterirdische Anlage eingedrungen ist. Durch diesen Riss könnt ihr ins Freie klettern und damit das alptraumhafte Bergwerk hinter euch lassen.

Lest weiter bei „Entkommen!“ (Seite 26).

Entkommen!

Freiheit! Eine epischen Flucht durch das Bergwerk des Grafen von Gratenfels liegt hinter euch. Ihr seid durch die Dunkelheit gekrochen, in schmerzhaftem Fallen getappt und habt zahlreiche Feinde überwunden, die sich euch den Weg stellten. Anfänglich nur mit verrosteten Werkzeugen und notdürftigen Waffen ausgestattet, konntet ihr euch im Laufe eurer Flucht neu bewaffnen, und sogar das eine oder andere wertvolle Artefakt unter den Nagel reißen.

Ihr seid den Bergwerkssklaven des Grafen begegnet und habt euch geschworen, nicht wie diese in Vergessenheit zu fallen und auf ewig unter der Knute des Grafen zu schuften. Stattdessen wuchs eure Entschlossenheit, aus dem Bergwerk zu entkommen und der Welt von den Untaten des Baldur Greifax von Gratenfels zu berichten. All seine Verbrechen - die Entführungen, die Zwangsarbeit, die Falschgeldherstellung und die Kriegspläne gegen seine Nachbarn - werdet ihr bloßstellen, und dafür sorgen, dass er seiner gerechten Strafe zugeführt wird.

Doch zunächst einmal bringt ihr etwas Abstand zwischen euch und das Herrschaftsgebiet des Grafen, um euch von euren zahlreichen Wunden zu erholen, eine vernünftige Mahlzeit zu euch zu nehmen und euch zum ersten Mal seit Tagen eine ordentliche Portion Schlaf zu gönnen. Ihr habt es euch wahrlich verdient!



Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder von euch bekommt 4 Abenteuerpunkte. Außerdem dürft ihr Belohnungskarten ziehen und untereinander aufteilen. Lest anschließend die Auswirkungen eures Erfolges in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteurers“ nach (siehe **Grundregelheft**).

Erneutes Spiel: Durch die variablen Dungeonkarten und die insgesamt 20 verschiedenen Kampfszenen, die euch im Bergwerk des Grafen erwarten, könnt ihr euch erneut diesem Abenteuer stellen und dabei völlig neuen Herausforderungen begegnen. Um sicherzugehen, dass ihr es beim nächsten Mal mit anderen Gegnern zu tun bekommt, könnt ihr bei den jeweiligen Stufen jeweils die Alarmkarte des Gegnertyps entfernen, dem ihr bereits begegnet seid.

Niederlage

Trotz eurer Bemühungen könnt ihr euch nicht gegen eure Gegner durchsetzen und werdet einer nach dem anderen niedergemacht. Doch anstatt euch endgültig den Garaus zu machen, lassen sie euch am Leben und nehmen euch erneut gefangen. Diesmal werdet ihr sorgfältig bewacht und müsst mehrere Monate als Sklaven im Bergwerk des Grafen von Gratenfels schuften, bis es am Ende einer anderen Heldengruppe gelingt, in die unterirdische Anlage einzudringen, um die Schergen des Grafen zu bezwingen und euch zu befreien.

Ihr habt das Abenteuer verloren, aber ihr könnt es direkt noch einmal versuchen. Diesmal kennt ihr schon einen Teil der Herausforderungen und seid deshalb besser vorbereitet. Durch die zufällige Zusammenstellung der Dungeonkarten und Alarmkarten kann sich das Abenteuer allerdings auch völlig anders entwickeln.



Palinai Erlendur von Kurkum, Amazonenkriegerin

Palinai wurde auf der Amazonenburg Kurkum geboren und erlebte dort eine klassische, strenge Erziehung zur Amazonenkriegerin. Ihre Mutter bemühte sich, ihr neben dem traditionellen Lehrplan auch Wissen über die Welt jenseits der Amazonenburg zu vermitteln, doch Palinai fühlte sich geborgen im Schoß der Amazonen und wollte niemals ein anderes Leben führen als dieses.

Ihre durchaus glückliche Kindheit fand jedoch ein jähes Ende, als Kurkum während der Invasion der Borbaradianer unter dem Ansturm der dunklen Horden fiel und bis auf die Grundmauern geschleift wurde. Von ihrer Mutter rechtzeitig in ein sicheres Kellerversteck gebracht, gehörte Palinai zu den wenigen Überlebenden der Schlacht und es war ihr nicht einmal vergönnt, den Leichnam ihrer Mutter in den Resten der Burg zu finden und ehrenvoll zu bestatten. Seit dieser Nacht fühlt sie sich schuldig. Sie glaubt, ihre Schwestern und vor allem ihre Mutter verraten zu haben, und wird besonders in den namenlosen Tagen von Alpträumen geplagt.

Zwei Jahre lang irrte die junge Amazone durch die Schwarzen Lande, bevor sie in Gefangenschaft geriet und mit einem Sklavenhändlerschiff über die Blutige See nach Al'Anfa geschickt wurde. Dort erkannte man ihre kriegerischen Wurzeln und ließ sie zur Gladiatorin ausbilden. Immer wieder wurde sie von ihren Besitzern zum Kampf in die Große Arena geschickt, bis ihr unter mysteriösen Umständen und äußerst spektakulär die Flucht aus Al'Anfa gelang.

Am Ende einer abenteuerlichen Reise zurück ins Mittelreich stand die Aufnahme in die Amazonenburg Yeshinna unter ihrer neuen Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum. Endlich eine neue Heimat findend, konnte Palinai ihre Ausbildung zur Amazonenkriegerin abschließen. Als Botenreiterin mit gelegentlichen diplomatischen Aufgaben bereiste sie weite Teile Aventuriens und erlebte viele Abenteuer.

Palinai's Schwertname lautet „Erlendur“ (die Fremde) – dies symbolisiert ihr langes Umherirren als Abenteurerin nach dem Fall Kurkums, auf der Suche nach ihrer Bestimmung. Noch heute betrachtet sie ihre Abenteuer als Prüfungen ihrer Göttin Rondra und als Sühne ihres Versagens beim Fall Kurkums. Mittlerweile wurde sie durch eine zweifache Weihe zur Blutlöwin erkoren und die Zukunft wird zeigen, welche Rolle die göttliche Leuin noch für sie vorgesehen hat, bevor sie sie an ihre Tafel beruft.



Neerax Dal, Grolmischer Händler

Neerax Dal war der Spross einer Sippe wenig einflussreicher Orkland-Grolme und hätte die heimatischen Höhlen wohl niemals ganz hinter sich gelassen, wenn er nicht durch Zufall auf eine Gruppe aus menschlichen Abenteurern gestoßen wäre. Diese waren bei der Durchquerung und Erkundung des Orklandes in die Gefangenschaft der Grolme geraten und erzählten dem jungen Grolm von ihrer Suche nach einem sagenumwobenen Schatzhort. Also schloss Neerax einen Handel mit ihnen: er würde sie aus der Gefangenschaft befreien, und als Gegenleistung würden sie ihn mitnehmen und an der Schatzjagd teilnehmen lassen. Die Abenteurer willigten ein, und tatsächlich gelang es ihnen später gemeinsam, den legendären Orkenhort zu finden und sagenhafte Schätze zu erbeuten.

Viele Abenteuer später hatte Neerax eine denkwürdige Begegnung mit Emmeran Stoerrebrandt und konnte dem Handelsfürsten in einer Angelegenheit von großer Bedeutung behilflich sein. Stoerrebrandt lernte die organisatorischen und kaufmännischen Fähigkeiten des Grolms, sein Verhandlungsgeschick, seine buchhalterische „Kreativität“ und sein Einfühlungsvermögen zu schätzen, und heuerte ihn deshalb für verschiedenste Tätigkeiten an.

Nach der Rückeroberung der Piratenküste wurde Neerax von Stoerrebrandt mit der Wiedereröffnung der Nordlandbank-Zweigstelle in Mendena beauftragt. Wie erwartet stellte er sich als genau der richtige Geschäftspartner für die in dieser Gegend ansässige Kundschaft heraus und führt die Niederlassung seither mit beachtlichem Erfolg. Der gezielte Einsatz von unkonventionellen Mitteln, wie zum Beispiel eines wohl platzierten Imperavi oder Bannbaladin, leistet ihm dabei gute Dienste und hat ihm zu einem respektierten Stand verholfen. In Mendena und anderswo ist Neerax Dal auch einfach als „Der Grolm“ bekannt.

Seit seiner Abenteuerreise durch das Orkland, bei der er in Kontakt mit einem leibhaftigen Schwarzen Auge kam, ist Neerax von diesen mächtigen magischen Artefakten besessen und sammelt alles, was mit ihnen im Zusammenhang steht – von unlesbaren Zauberthesen über dubiose Fachliteratur bis hin zu magischen Zutaten, die für die Herstellung eines eigenen Schwarzen Auges erforderlich sind. Dieser Sammelwahn treibt ihn dazu, immer wieder die Sicherheit seines Heims zu verlassen, um auf Abenteuer auszugehen und der Welt ihre Geheimnisse zu entreißen.



Nicole Sororis, Maraskanische Buskur

Nicole mit den zwei Halbschwestern, wie ihr vollständiger Name lautet, ist das Kind eines nivesischen Abenteurers und einer Tuzakerin. Nach dem frühen Tod ihrer Mutter übergab ihr Vater sie in die Obhut ihres Onkels, der sie in der Tradition der Buskur ausbildete. Diese „Königskrieger“ sind die maraskanische Entsprechung der mittelreichischen Ritter und werden von den Tetrarchen der Insel ernannt. In den langen Jahren der politischen Unruhen vor und nach der Machtergreifung Borbarads und später Helme Haffax hat dieser Stand viele Veränderungen durchgemacht, aber geblieben ist ihr kriegerisch geprägter Ehrenkodex, dem sich auch Nicole verschrieben hat.

Davon abgesehen pflegt sie den freizügigen Lebensstil der Maraskaner auch auf ihren Reisen fernab ihrer Heimat. Obwohl sie zunächst immer etwas unterkühlt wirkt, liebt sie es, mit ihren Freunden einen Becher Wein zu trinken, zu singen und zu tanzen, und dabei ihre Umgebung völlig zu ignorieren. In einer Gefahrensituation kann man sich jedoch auf ihre Tapferkeit und ihre geschulten Kampfsinstinkte verlassen.

Ohne es zu wissen, trägt Nicole den Funken der Magie in sich. Dies wissen vor allem ihre Halbschwestern zu nutzen, in deren Begleitung sie des Öfteren auf Abenteuer auszieht. Aber auch auf sich allein gestellt vollbringt sie manchmal Kunststücke, die allein durch die harte Ausbildung ihres Onkels nicht erklärt werden können. Ihre Abneigung gegen Metallrüstungen führt sie auf ihre nivesisch-maraskanische Herkunft zurück und zieht es vor, mit ihrem traditionellen Hartholz-harnisch in den Kampf zu ziehen.

Eine wichtige Rolle in Nicoles Leben spielt ihr Hund Rusty, ein Mischlingshund, der es liebt, für mehrere Stunden zu verschwinden und danach mit allerlei nützlichen Dingen zurückzukehren. Er trägt das Blut seiner wilden nivesischen Vorfahren in sich, denen man eine fast menschliche Intelligenz nachsagt und ihre Linie bis hin zu den legendären Himmelswölfen zurückverfolgen kann.



Heigan Malleaux, Tobrischer Söldner

Heigan Malleaux war Zeit seines Lebens auf der Suche nach einer Familie. Seine wirklichen Eltern lernte er niemals kennen – stattdessen wuchs er in der zweifelhaften Obhut einer Kinderbande in Mendena auf. Jeden Tag war er gezwungen, sich das Nötigste zum Leben zu erbetteln und zu stehlen, und so wäre es wohl auch geblieben, wenn man ihn nicht auf frischer Tat ertappt und auf die nahegelegene Gefängnisinsel Rulat verbannt hätte.

Auf Rulat gelangt, geriet er in die Kreise der Answinisten unter Praiodane von Falkenstein und ließ sich von ihren revolutionären, aufrührerischen Ideen mitreißen. Ehe er sich versah, war er zum Trommlerjungen einer Söldnertruppe aufgestiegen, die sich am Gefangenenauflauf beteiligte und später zu den ersten gehörte, die unter dem Banner der Borbaradianer tobrisches Festland betrat. Für Heigan war es eine Gelegenheit, sich an seinen Peinigern in Mendena zu rächen und von seinem jugendlichen Eifer und seinem Hass auf die Obrigkeit getrieben weiter zu marschieren, bis nach Gareth, um den König zu stürzen, den er persönlich für alles Schlechte verantwortlich machte, das ihm in seinem jungen Leben widerfahren war.

Doch so weit kam es nie. Als Speerspitze des Tobrienfeldzugs starben viele seiner Kameraden in der Schlacht, und viele weitere verfielen dem Wahnsinn, den die Kreaturen mit sich brachten, die in den Reihen der Borbaradianer marschierten und furchtbare Gräueltaten verübten. Erneut musste Heigan mitansehen, wie seine Familie zerfiel, bis er am Ende allein zurückblieb, um verwundet und ziellos durch das Marschland der Tobimora zu stolpern.

Dort traf der junge Knabe, der noch nicht einmal seine Mannbarkeit erreicht hatte, auf eine Gruppe von Freischärlern, die ihn gesundpfligten und später auf ihre Einsätze mitnahmen. Überrascht stellte Heigan fest, dass er erneut die Seiten gewechselt hatte und nun mithalf, die Nachschublinien der borbaradianischen Invasionsarmee zu überfallen. Die einstigen Unterdrücker, gegen die er sich so erbittert zur Wehr gesetzt hatte, waren zu den neuen Unterdrückten geworden. Da erst begann er, den Lauf der Welt zu begreifen, und die Sinnlosigkeit des Krieges erschütterte ihn schwer, aber im selben Moment wurde ihm auch auch klar, dass dieses blutige Handwerk das einzige war, was er wirklich gut beherrschte.

Für eine Weile konnte er seine Herkunft geheimhalten und bei einem weißtobrischen Söldnerregiment Karriere machen, doch dann wurde er von einem ehemaligen Kameraden erkannt und seine wahre Identität offenbart, also musste er erneut seine liebgewonnene Familie verlassen und aus Tobrien fliehen. Nun zieht er als Abenteurer fernab der großen Schlachten durch die Lande, um sein Glück zu finden – und eine neue Familie.



Impressum

Aventuria – Wirtshaus zum Schwarzen Keiler
von Lukas Zach und Michael Palm

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

Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

Dungeon-Regeln und Abenteuer

Christian Lonsing

Redaktion

Markus Plötz

Lektorat

Mirko Bader, Michael Heitsch, Christian Kretschmer,
Frank Gerken, Michael Palm, Markus Plötz,
Alexander Grimme, Lukas Zach und Frauke Forster

Coverbild

Julia Metzger

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel und
Michael Mingers

Innenillustrationen

Tim Brothage, Tristan Denecke, Annika Maar,
Julia Metzger, Anja di Paolo, Nathaniel Park,
Diana Rahfoth, Petra Rudolf, Nadine Schäkel,
Wiebke Scholz

Kickstarter Legendary Backer

Jan Alfter

Alexander „Der Grolm“ Grimme

Anthony Sammartino

Stefan Schnaitl

Vielen Dank an Jens Falk, Alexander Grimme, Sandra
Grimme, Michael Heitsch, Edwin Kurz, Kevin Kurz,
Daniel Oberstelehn, Gernot Ohrner, Marion Puhlmann,
Tobias Samusch, Benjamin Schwentker, Raphael
Schwentker, Michael Schwentker, Raphael Weiß und
Sandra Weiß für ihre ausdauernden Spieltests.

Vielen Dank an Frauke Forster für Zitate.

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGER, 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 Bearbei-
tung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des
Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfälti-
gung auf photomechanischem, elektronischem oder ähn-
lichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der
Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

EAN 4260091157502

Artikelnummer US25566









Ablauf der Dungeon-Erkundung

- 1) Dungeonkarten-Stapel der aktuellen Stufe (1-4) bilden.
Der Stapel enthält 10 Karten. Eine der unteren 5 Karten ist
die **Alarmparte**.
- 2) Nacheinander Karten vom Dungeonkarten-Stapel ziehen
und ausführen. Die Karten werden anschließend abgelegt.
(Ausnahme: „Entscheidung“-Karten dürfen später ausge-
führt werden, solange noch nicht die Alarmparte gezogen
wurde.)
- 3) Sobald die Alarmparte gezogen wird, beginnt die dazugehö-
rige Szene – siehe Seitenverweise auf Seite 6.
- 4) Die Kampfszene und der dazugehörige Kampf wird mithilfe
der normalen Aventuria-Abenteuerregeln abgehandelt.

Heldendeck

Zu Beginn des Abenteuers besteht jedes Heldendeck aus 10 eigenen Karten (Zusammenstellung
siehe Seite 3) und 10 zufällig gezogenen **Verzweiflungskarten**. Außerdem wird ein Stapel aus
Beutekarten gebildet (Zusammenstellung siehe Seite 4), von dem die Helden während des
Abenteuers Karten ziehen dürfen, wenn eine Dungeonkarte oder der Abenteuertext sie dazu
auffordert.

Erklärung der Symbole

-  Pechfackel
-  Werkzeug
-  Schlüssel
-  Netz
-  Beritten
-  Gegner-Ereignis
-  Freundlich
-  Feindlich

