



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

SPIELANLEITUNG

Aventuria Abenteuerkartenspiel: Duell-Regeln

Ein aventurischer Schlagabtausch für 2 und mehr Helden ab 10 Jahren von Lukas Zach und Michael Palm.

Spielmaterial

Achtung! Bei den Duell-Regeln kommen nur die folgenden Spielmaterialien zum Einsatz. Alle anderen Spielmaterialien sind Teil der Abenteuer-Regeln ab Seite 11.

- 4 Heldendecks bestehend aus
 - 1 Heldenkarte
 - 30 Aktionskarten
- 4 Heldenmarker
- 4 Lebenspunkte-Anzeiger
- 9 Schicksalspunkte
- 4 W6 (6-seitige Würfel)
- 4 W20 (20-seitige Würfel)



Heldenkarte



Aktionskarten



Heldenmarken



Schicksalspunkte

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, seinen Helden durch das taktische Ausspielen von Aktionskarten nach und nach zu verbessern, um durch Angriffe die Lebenspunkte der Gegner auf Null zu bringen.

Zur Auswahl stehen dabei in diesem Grundspiel vier ikonische und sehr unterschiedliche Helden: Der Zwergenschmied Arbosch, die südländische Magierin Mirhiban, der halbfische Streuner und Gaukler Carolan und die aus der Wildnis stammende Elfe Layariel.

...Arbosch, Sohn des Angrax, war es endlich gelungen, den dreisten Dieb in die Enge zu treiben! Aus dieser Sackgasse würde er trotz all seiner Kletterkünste nicht entkommen können. Der spitzohrige Mistkerl hatte ihm auf dem Marktplatz die Geldkatze vom Gürtel gestohlen und Arbosch war es gelungen, ihn durch die halbe Stadt zu verfolgen. Mit jedem Schritt auf seinen kurzen Zwergenbeinen war seine Wut gestiegen, so dass sie nun in einem gefährlichen Bereich angelangt war. Ohne den Halbfelsen zu Wort kommen zu lassen, zückte Arbosch sein Wurfbeil und stürzte sich auf ihn ...

Spielvorbereitung

Die Spieler erhalten jeweils einen **Lebenspunkte-Anzeiger** und stellen ihn auf **40 Lebenspunkte** (♠) ein. (Vor der ersten Partie müssen die Lebenspunkte-Anzeiger noch zusammgebaut werden.)



Lebenspunkte-Anzeiger

In diesem Spiel sind vorsortierte Heldendecks, bestehend aus 1 Heldenkarte und 30 Aktionskarten, enthalten. Man erkennt die Deck-Zugehörigkeit jeder Karte am Helden-Kürzel neben dem Kartentitel in der Mitte der Karte. Mit dessen Hilfe kann man die Decks jederzeit voneinander trennen.

Jeder Spieler wählt ein **Heldendeck** und legt seine **Heldenkarte** mit der Seite offen vor sich ab, die seine Sonderfertigkeit umschreibt.

Die Heldenkarte zeigt die Attribute **Nahkampf** (♣), **Fernkampf** (♠), **Magie** (♣) und **Ausweichen** (♠). Außerdem zeigt sie die **Grundausrüstung**, die die erste Angriffsmöglichkeit des Helden darstellt, sowie seine Sonderfertigkeit, die ihm während des Spiels einen besonderen Vorteil zur Verfügung stellt.

WICHTIG: Die Grundausrüstung und die Sonderfertigkeit können dem Helden durch Karteneffekte niemals genommen werden.

Heldenkarte

Ausweichen-Wert

Nahkampf-Wert

Fernkampf-Wert

Magie-Wert

Heldename

Grundausrüstung

Sonderfertigkeit

Kartentyp



Heldenkürzel

Danach **mischen** die Spieler ihre **Aktionskarten** und platzieren sie als verdeckten Zugstapel.

Eine Aktionskarte enthält die Ausdauerkosten, die bezahlt werden müssen, um sie auszuspielen, und die Spielwirkung der Karte. Außerdem ist auf ihr angegeben, um was für einen Kartentyp es sich handelt.

Aktionskarte



Dann ziehen die Spieler jeweils **5 Handkarten** von ihrem Zugstapel. Jeder Spieler darf danach **einmalig beliebig viele** seiner Handkarten verdeckt beiseitelegen und durch neue vom Stapel **ersetzen**. Anschließend werden die beiseitegelegten Karten wieder in den Stapel gemischt.

Beispiel: Arboschs Spieler zieht bei Spielbeginn die Karten „Streitaxt“, „Orknase“, „Kriegshammer“, „Ochsenherde“ und „Zechen“. Dies sind ihm zu viele Nahkampfwaffen, also entscheidet er sich, die Streitaxt, die Orknase und die Ochsenherde verdeckt beiseite zu legen und dafür drei neue Karten zu ziehen. Er zieht die Karten „Eisenwalder“, „Helm“ und „Kraftakt“. Anschließend wird die Streitaxt, die Orknase und die Ochsenherde wieder in den Stapel gemischt.

Jeder Spieler nimmt sich jeweils einen **W6** (6-seitiger Würfel) und einen **W20** (20-seitiger Würfel).

Pro Spieler werden **2 Schicksalspunkte** (☉) in der Tischmitte bereit gelegt.

Die **Heldenmarker** der beteiligten Helden werden gemischt und einer davon gezogen. Dieser Held beginnt die Partie mit seinem Zug. Dafür erhält er keinen Schicksalspunkt. Die restlichen Spieler nehmen sich 1 Schicksalspunkt (☉) aus der Tischmitte. Nach dem Zug des Startspielers folgen die Züge der Mitspieler im Uhrzeigersinn bis die Partie endet.

Nach der Ermittlung des beginnenden Helden werden die Heldenmarker beiseite gelegt, sie kommen während des Spiels nicht zum Einsatz.

...Wer hätte gedacht, dass der pummelige Zwerg so gut zu Fuß sein würde – und dass es ihm dazu noch gelingen würde, Carolan in der dichten Menschenmenge nicht aus den Augen zu verlieren? Dem Streuner blieb nun keine Wahl mehr, als sich auf den Kampfeinzulassen. Es lag ihm fern, den Angroscho zu verletzen und kurz dachte er darüber nach, ihm einfach sein Gold vor die Füße zu werfen. Immerhin war der Diebstahl eher als symbolischer Willkommensgruß in Vinsalt gedacht gewesen. Doch Carolan war für solche Fälle vorbereitet und zückte seine Schleuder. Ein gezielter Schuss sollte den wild gewordenen Zwerg von seinem Vorhaben abbringen ...

Spielablauf

Ist ein Spieler am Zug, führt er nacheinander alle folgenden Phasen durch.

1 Beginn des Zuges

Manche Aktionskarten haben einen Effekt, den der Spieler zu Beginn seines Zuges nutzen darf oder muss. Bei mehreren entscheidet er, in welcher Reihenfolge er sie nutzen will. Gibt es keine entsprechenden Aktionskarten, überspringt er diese Phase.

2 Zwei Karten vom Stapel ziehen

Der Spieler zieht 2 Aktionskarten vom Stapel auf die Hand. Sollte der Stapel einmal aufgebraucht sein, wird die Ablage **nicht gemischt**, sondern das Spiel normal fortgesetzt, ohne dass der Spieler weitere Karten ziehen kann.

Ein Spieler darf die Ablagen aller Spieler jederzeit anschauen.

3 Erschöpfte Karten bereit machen

Hatte der Spieler zuvor Ausdauerkarten oder ausgespielte Aktionskarten erschöpft (quer gelegt), werden diese nun wieder bereit gemacht und in eine aufrechte Position gedreht. Sie können ab sofort wieder benutzt werden.

4 Bis zu zwei Ausdauerkarten spielen

Ausdauer ist zwingend erforderlich, um im weiteren Verlauf Aktionskarten ausspielen zu können. Der Spieler darf pro Zug **bis zu 2 Karten verdeckt** als Ausdauer in aufrechter Position vor sich **ausspielen**. Dies können Karten von seiner Hand oder eigene bereits ausgespielte dauerhafte Karten sein. (Dauerhafte Karten werden weiter unten beschrieben.)

Als Ausdauer wählt der Spieler am besten Karten, die er momentan am wenigsten braucht, denn eine als Ausdauer verdeckt gespielte Karte, ist danach keine Aktionskarte mehr, d.h. ihren Effekt wird er während der Partie nicht mehr nutzen können. Wenn gewünscht, darf sich ein Spieler seine eigenen abgelegten Ausdauerkarten jederzeit anschauen.

Von Runde zu Runde steht dem Spieler dadurch immer mehr Ausdauer zur Verfügung, d.h. er kann immer mehr und immer mächtigere Aktionskarten spielen. Wenn der Spieler der Meinung ist, dass er irgendwann genug Ausdauer besitzt, so kann er sich entscheiden, in dieser Phase nur eine oder keine weitere Karte als Ausdauer zu spielen.



Beispiel: Karten ziehen und Ausdauerkarten ausspielen

1.

Zugstapel Ausdauerkarten

Zwei Karten ziehen und auf die Hand nehmen

Karten auf der Hand

2.

Zugstapel Ausdauerkarten

Bis zu zwei beliebige Karten von der Hand als Ausdauerkarten ausspielen (und dabei umdrehen)

Karten auf der Hand

3.

Zugstapel Ausdauerkarten

Karten auf der Hand

...Arbosch war schnell klar geworden, dass dem Dieb mit einfachen Mitteln nicht beizukommen war. Da mussten schwerere Geschütze her. Während die Steine aus der Schleuder seines Gegners von seinem Schild und seinem Helm abprallten, schnaufte er kurz durch und sammelte seine Kräfte. Dann zog er seine mächtigste Waffe hervor: Die „Orknase“, eine schwere, zweihändig geführte Streitaxt. Er schlug damit überraschend und unter seinem Schild hindurch zu, in der Hoffnung, den Dieb zumindest mit dem langen Schaft der Waffe zum Straucheln zu bringen ...

5 Agieren

Der Spieler kann nun **in beliebiger Reihenfolge Karten von seiner Hand ausspielen und/oder Angriffe ausführen**, solange er sie mit seiner Ausdauer bezahlen kann. Er darf dabei zwischen dem Ausspielen von Aktionskarten und dem Durchführen von Angriffen beliebig wechseln.

Aktionskarten ausspielen

Möchte der Spieler eine Karte ausspielen, **bezahlt** er die oben links auf der Karte gezeigte Anzahl an **Ausdauer**. Er **erschöpft** (☐) entsprechend viele seiner **Ausdauerkarten** (dreht sie quer), als Zeichen dafür, dass er mit ihnen bezahlt hat.

Ausdauerkosten von X bedeuten, dass der Spieler frei wählen kann, wie viel Ausdauer er einsetzen möchte. Dabei kann **X auch Null** sein.

Hat der Spieler die Ausdauer bezahlt, darf er die Karte **offen vor sich** ausspielen. Er **liest** den **Effekt** der Karte laut **vor**. Einige Karten haben einen Effekt, der sofort beim Ausspielen ausgeführt wird, andere wirken sich erst im weiteren Spielverlauf aus.

Der Text einer Karte bestimmt, auf wen sie gespielt werden darf:

- Ist im Text von einem „Helden“ die Rede, kann die Karte sowohl für den eigenen Helden, einen Helden im eigenen Team oder einen gegnerischen Helden gespielt werden.
- Ist von einem „Gegner“ die Rede, darf die Karte nur für einen gegnerischen Mitspieler genutzt werden.
- Fehlt eine solche Angabe, kann der Spieler die Karte nur für seinen eigenen Helden nutzen.

Manche Karten zeigen einen Absatz **„Im Abenteuer“**. Dieser wird nur verwendet, wenn sich die Helden gemeinsam in einem Abenteuer befinden (siehe „Abenteuer-Regeln“).

...Die Orknase hatte Carolan tatsächlich getroffen. Arbosch konnte sogar noch einmal nachsetzen und obwohl ihm die mächtige Waffe dabei aus den Händen gerissen wurde, durchdrang sie dadurch die leichte Rüstung an den Beinen seines Widersachers. Dieser stürzte schreiend zu Boden ...

Einmalige und dauerhafte Karten

Viele der Karten haben einen Effekt, der sofort nach dem Ausspielen **einmalig** ausgeführt wird. Danach wird die Karte offen auf die Ablage des Spielers gelegt. Einmalige Karten erkennt man am **roten** Kartenrahmen.

Ein **schwarzer** Kartenrahmen zeigt an, dass es sich bei der ausgespielten Karte nicht um eine einmalige, sondern um eine **dauerhafte** Karte handelt, die im Spiel bleibt. Manche dauerhaften Karten wirken sich über einen längeren Zeitraum aus, manche können zu einem späteren Zeitpunkt genutzt werden.

WICHTIG: Ein Spieler darf den Effekt einer dauerhaften Karte **nur im eigenen Zug** nutzen, es sei denn, auf der Karte ist ein anderer Zeitpunkt genannt.

Außerdem darf ein Spieler eine Karte mit demselben Kartentitel **niemals mehrfach** vor sich ausgespielt haben.

Manche dauerhafte Karten werden auf eine bereits ausgespielte dauerhafte Karte gespielt, um sie zu verbessern. Wird die verbesserte Karte durch einen Effekt auf die Ablage gelegt oder wieder auf die Hand genommen, wandert die Verbesserung in beiden Fällen auf die Ablage.

Dauerhafte Karten, die ein Attribut des Helden verbessern, werden seitlich unter die Heldenkarte geschoben, um die Verbesserung anzuzeigen.

6 Ende des Zuges

Hat der Spieler alle gewünschten Aktionen ausgeführt, endet sein Zug.

Hat der Spieler nun mehr als 7 **Handkarten**, muss er so wählen und ablegen, dass er nur noch 7 besitzt.

Manche Aktionskarten haben einen Effekt, den der Spieler zum Ende seines Zuges nutzen darf oder muss. Bei mehreren entscheidet er über die Reihenfolge. Gibt es keine entsprechenden Aktionskarten, geschieht nichts weiteres.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn beginnt nun seinen Zug mit Phase 1.

Vorbedingungen für Karteneffekte

Sowohl bei einmaligen, als auch bei dauerhaften Karten kann dem Effekt eine Bedingung voran gestellt sein. Es gibt mehrere Bedingungen, die einzeln oder in Kombination auftreten können und die vom Spieler erfüllt werden müssen, damit er den Effekt der Karte nutzen kann:

• Voraussetzung beachten

Enthält der Text auf der Karte eine Voraussetzung wie zum Beispiel "Spielbar nachdem du Lebenspunkte durch einen gegnerischen Angriff verloren hast.", muss die genannte Voraussetzung erfüllt sein, damit die Aktionskarte ausgespielt werden darf. Die Karte muss unmittelbar auf das Eintreten der Voraussetzung ausgespielt werden. Dabei dürfen auch zwei oder mehr Karten, die dieselbe Voraussetzung benötigen, von einem oder mehreren Spielern ausgespielt werden.

• Karte erschöpfen (☐)

Die Karte muss als Zeichen dafür, dass ihr Effekt genutzt wird, erschöpft (quer gedreht) werden. Ein Effekt bei dem die Karte erschöpft werden muss, kann **nur genutzt** werden, wenn sie **nicht bereits erschöpft** ist. Dauerhafte Karten, die nicht erschöpft werden müssen, können öfters genutzt werden. Einmalige Karten können niemals öfters genutzt werden. Sie haben immer einen einmaligen Effekt und werden danach abgelegt.

• Weitere Ausdauer bezahlen

Eine dem Effekt vorangestellte Zahl ("①, ☐:" oder "①:") gibt die Anzahl an Ausdauer an, die **jedes Mal** bezahlt werden muss, wenn der Effekt **genutzt wird**. Ausdauerkosten von X bedeuten, dass der Spieler frei wählen kann, wie viel Ausdauer er einsetzen möchte. Dabei kann X **auch Null** sein.

• Eine Probe bestehen

Wird eine **Probe** verlangt, muss der Spieler mit einem W20 **gleich oder unter** dem Wert des genannten Attributs würfeln. Folgt eine Zahl mit einem „+“, ist die Probe erleichtert. Ein „-“ erschwert die Probe. Wird beispielsweise eine „*-Probe +5“ verlangt, addiert der Spieler zu seinem aktuellen Magiewert „+5“ und versucht dann gleich oder unter diesen Wert zu würfeln. Bei Erfolg darf der Spieler den Effekt der Karte nutzen, andernfalls nicht. Einmalige Karten werden auch bei Misserfolg anschließend abgelegt.

Dauerhafte und Einmalige Karten



Dauerhafte Karte
(schwarzer Rand)



Einmalige Karte
(roter Rand)



Attributsverbessernde dauerhafte Karten
unter die Heldenkarte geschoben.

Beispielhaftes Spielfeld

nach ungefähr 2 Runden



...Die reisende Magierin Mirhiban hatte den Kampf der beiden Streithähne von einem nahen Balkon aus beobachtet. Carolan war ihr bereits des öfteren begegnet und sie hatte wenig Interesse daran, ihn von einem wütenden Zwergen zerstückelt zu sehen. Doch nun lag er geschlagen am Boden und der Zwerg schien gewillt zu sein, ihm den Rest zu geben. Sie beschloss, den Kampf zu dem ihren zu machen. Doch nicht ohne Vorsichtsmaßnahmen. Der Zauber „Armaturz“ sollte sie vor den wilden Hieben der Zwergenaxt schützen. Sie konzentrierte sich auf die magische Formel und hoffte, dass das Schicksal auf ihrer Seite sein und ihr der Zauber gelingen würde. Sollte ihr der Spruch nicht gelingen, würde sie keine Zeit für einen zweiten Versuch haben ...



Angriffe durchführen

Die Grundausrüstung des Helden und viele Karten wie zum Beispiel Waffen und Zauber erlauben dem Spieler einen Angriff. Bei jedem Angriff ist die **Art des Angriffs** mit angegeben (✓ (Nahkampf)-, ✕ (Fernkampf)-, ✨ (Magie)-Angriff).

Der Spieler kann jedoch in seinem Zug **in jeder der drei Angriffsarten** maximal einen **einzigen Angriff** ausführen. Also maximal einen Nahkampf-, einen Fernkampf- und einen Magieangriff pro Zug! Hat der Spieler mehrere Karten derselben Angriffsart, die ihm einen Angriff erlauben, muss er sich für eine dieser Karten entscheiden.

Ein Angriff besteht aus folgenden Schritten:

- Ziel des Angriffs wählen
- Ausdauer bezahlen und Angriffskarte erschöpfen
 - Angriffsprobe durchführen
 - Gegner versucht auszuweichen
 - Schadenswurf durchführen
 - Lebenspunktverlust ermitteln

Vor jedem Angriff bestimmt der Spieler **einen Gegner** als Ziel. Anschließend führt er die Angriffsprobe durch.

Angriffsprobe

Der Spieler **bezahlt** zunächst die Anzahl der **Ausdauer**, die vor dem Angriff genannt ist und **erschöpft** (☐) die **Angriffskarte**. Anschließend versucht er genau wie bei einer normalen **Probe**, mit einem Wurf mit dem W20 gleich oder unter den Wert des zum Angriff **passenden Attributs** zu würfeln (bei einem ✕-Angriff also auf sein Fernkampf-Attribut). Auch beim Angriff kann die Probe durch die Angriffskarte oder andere Karten erleichtert oder erschwert sein.

Scheitert der Spieler, ist sein Angriff **ohne Wirkung**. Hatte der Spieler bei seiner Angriffsprobe jedoch **Erfolg**, trifft er seinen **Gegner**. Dieser darf nun versuchen, **auszuweichen**.

Ausweichen des Gegners

Bei einer gelungenen Angriffsprobe legt der Gegner eine **Ausweichen-Probe** ab. Schafft er es mit dem W20 gleich oder unter seinen **Ausweichenwert** (🎲) zu würfeln, weicht er aus und der **Schadenswurf** des Angreifers wird **halbiert**. Andernfalls bekommt er den vollen Schaden.

Schadenswurf

Anschließend **würfelt** der Angreifer die Trefferpunkte (🎲) des Angriffs aus. Dafür wirft er die auf der Angriffskarte **genannten Würfel** und addiert zur Summe der Würfel einen eventuell angegebenen Wert hinzu (zum Beispiel “2W6+3 🎲”).

Konnte der Gegner **ausweichen**, wird die ermittelte Summe an Trefferpunkten (🎲) **halbiert** (und gegebenenfalls aufgerundet).

Beispiel: Der Zwerg Arbosch greift mit seiner Streitaxt die Magierin Mirhiban an. Sein Nahkampfwert (✓) gibt vor, dass er eine 14 oder niedriger werfen muss. Der Angriff gelingt, indem er eine 3 würfelt.

Mirhiban weicht erfolgreich aus, indem sie mit einer 5 gleich oder unter ihrem Ausweichwert (🎲) würfelt. Dadurch halbieren sich die 1W6+4 🎲 der Streitaxt. Der Zwerg würfelt eine 5 und verursacht durch seinen Angriff statt 9 nur 5 🎲. (9 ÷ 2 = 4,5, aufgerundet 5)

Die **Trefferpunkte** (🎲) eines Angriffs werden direkt **von den Lebenspunkten** (🔥) des Gegners **abgezogen**. Es sei denn, er trägt eine Rüstung.

Rüstungen

Rüstungen beziehen sich immer auf eine Körperzone (Kopf, Brust, Arme oder Beine). Der Spieler darf für seinen Helden **pro Zone nur eine Rüstung** im Spiel haben. Sollte der Spieler die Rüstung einer Zone ersetzen wollen, wird die schon ausliegende Rüstung derselben Zone ohne Auswirkungen abgelegt.

Um den Rüstungsschutz einer eigenen Rüstung zu nutzen, muss der Spieler die Karte erschöpfen (☐). Der **Rüstungsschutz** dieser Rüstung wird **von den Trefferpunkten** (🎲) eines ✓-, ✕- oder ✨-Angriffs **abgezogen**. Sinken die Trefferpunkte (🎲) dadurch auf Null oder darunter, bleibt der Held unverletzt. Andernfalls zieht der getroffene Spieler den restlichen Betrag von seinen Lebenspunkten (🔥) ab.

WICHTIG: Der Spieler muss sich für eine Rüstung **entscheiden**, die er bei einem Angriff gegen sich einsetzt. **Nur von dieser** Rüstung können der Rüstungsschutz oder andere Effekte genutzt werden. Weitere Rüstungen können bei diesem Angriff nicht eingesetzt werden.

Rüstungen reduzieren ausschließlich die Trefferpunkte (🎲) von Angriffen und **nicht** den Schaden **von anderen Karteneffekten**.

Beispiel: Die Magierin trifft den Zwerg mit einem Ignisphero (♣-Angriff). Der Zwerg weicht nicht aus und die Magierin würfelt 10 🎲 aus. Der Zwerg trägt eine Kettenrüstung (Rüstungsschutz 4) und einen Helm (Rüstungsschutz 3). Er entscheidet sich, dass die Kettenrüstung die Trefferpunkte (🔥) um 4 reduziert. Da er nur noch 5 💧 besitzt, entscheidet er sich zusätzlich, den besonderen Karteneffekt der Kettenrüstung zu nutzen, indem er die Karte ablegt und dadurch die Trefferpunkte (🔥) um weitere 3 reduziert. Er verliert also 3 💧 (10-4-3=3), so dass er das Spiel mit 2 💧 fortsetzen kann. Den Helm hätte er zur Reduktion der Trefferpunkte (🔥) nicht zusätzlich ablegen dürfen, da immer nur eine Rüstung genutzt und abgelegt werden darf.

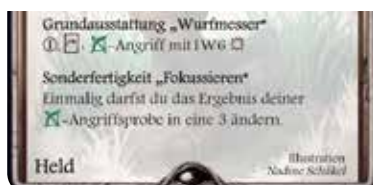
... Mirhiban - in ihrer Widerstandskraft wie ihrem Selbstbewusstsein durch den Armatruz gestärkt - baute sich am Eingang der Gasse und vor dem fremden Zwerg auf. Sie rief ihm zu, von seinem Opfer abzulassen, doch offenbar ging dies im Straßenlärm unter. „Zwerge sind doch feuerfest, oder?“ dachte sie bei sich. „Dann wird ihn das, was nun kommt, vielleicht nur aufhalten.“ In ihrem Geist und mit ihren Händen formte sie einen glosenden Feuerball und schleuderte ihn auf den Zwergen. Dieser war viel zu sehr in seinen Angriff auf den verletzten Streuner vertieft, um darauf zu reagieren oder gar zur Seite zu springen. Die Gasse war ohnehin zu eng, um der Kugel aus Flammen zu entkommen. Tatsächlich lernte Mirhiban an jenem Tag, dass Zwerge mitnichten feuerfest sind. Doch die Rüstung Arbosches fing einen Großteil des Schadens ab, auch wenn sein Helm zu einem verschmurgelten Klumpen verschmorte und er sein glühendes Kettenhemd abstreifen musste ...

Besonderheiten

Sonderfertigkeit

Jeder Held besitzt eine einzigartige Sonderfertigkeit. Jede Sonderfertigkeit kann nur "einmalig" pro Partie genutzt werden. Grundsätzlich ist die Sonderfertigkeit **im eigenen und gegnerischen Zug einsetzbar**, es sei denn, auf der Karte ist ein anderer Zeitpunkt genannt. Nutzt ein Held seine Sonderfertigkeit, dreht er anschließend seine Heldenkarte auf die Rückseite. Dort fehlt die Sonderfertigkeit, um anzuzeigen, dass er sie bereits genutzt hat.

Heldenkarte
(Vorderseite)



Heldenkarte
(Rückseite)

...Carolán war noch nicht am Ende. Er hatte sich wieder aufgerappelt, als der wütende Zwerg versuchte, die Flammen zu ersticken, die ihn umgeben hatten. Doch schon war der Angroscho mit seiner Axt wieder heran und schlug wie wild nach ihm. Geschickt und aufmerksam wie eine Katze warf sich Carolán zur Seite. Eigentlich hätte ihn die Axt zumindest noch ritzen müssen, doch der Diebesgott Phex war an diesem Tag mit ihm. Noch einmal würde er nicht so viel Glück haben ...

Freie Aktionen

Normalerweise darf ein Spieler nur in Phase 5 seines eigenen Zuges Aktionskarten von seiner Hand spielen. Aktionskarten vom Typ „Freie Aktion“ bilden eine Ausnahme. Man erkennt sie an den Ausdauerkosten im abgedunkelten Kreis oben links. Sie können **jederzeit**, also während aller Phasen im eigenen und im gegnerischen Zug gespielt werden, solange der Spieler noch über genügend Ausdauer verfügt, um sie zu bezahlen.

Kündigen mehrere Spieler an, eine Aktionskarte spielen oder nutzen zu wollen, darf derjenige sie zuerst ausspielen bzw. nutzen, der dies zuerst angekündigt hat. Im seltenen Fall, dass die Ankündigung zeitgleich erfolgte, entscheidet der Spieler am Zug, in welcher Reihenfolge die Spieler ihre Karten ausspielen dürfen.

Beispiel: Die elfische Kundschafterin Layariel hat dank ihres Elfenbogens mit einem ♣-Angriff dem Streuner satte 10 💧 genommen. Der Streuner hat sich für diesen Augenblick ② Ausdauer aufbewahrt und spielt als freie Aktion einen verborgenen Dolch. Diesen darf er spielen, wenn er Lebenspunkte (💧) durch einen gegnerischen Angriff verloren hat. Der gegnerische Held verliert dadurch 5 💧. Da es sich bei dem verborgenen Dolch nicht um einen Angriff handelt, darf die Elfe weder ausweichen, noch eine Rüstung nutzen, um die Trefferpunkte (🔥) zu reduzieren.

Heilung

Viele Karten ermöglichen es einem Helden Lebenspunkte (💧) zu heilen (zurück zu erhalten). Der Spieler stellt dies auf seinem Lebenspunkte-Anzeiger ein. Es ist nicht möglich, dass ein Held dadurch mehr Lebenspunkte (💧) erhält, als er zu Beginn des Spiels hatte.



Freie Aktion
(roter Rand und dunkel
unterlegte Ausdauerkosten)

... Der rüddige Dieb und seine magische Helferin waren Arbosch entkommen und er schäumte vor Wut! Zwar hatte der Halbfelf bei seiner Flucht - vermutlich aus Versehen - sein Diebesgut fallen gelassen, doch das tröstete den Zwerg jetzt nur schwach über den Verlust seines Helmes und die zahlreichen Brandblasen an seinem Körper hinweg. Er würde die Verfolgung nicht aufgeben. Doch bevor er sich wieder auf die Jagd begeben konnte, war die Elfe Layariel erschienen. Seine alte Freundin hatte ihm in einem Tonfall, der keinen Widerspruch zuließ, geboten, sich auf den Allerwertesten zu setzen und seine Wunden von ihr versorgen zu lassen. Dass sie dies wie bei ihrem Volk üblich auf magische Weise tat, behagte ihm einmal mehr überhaupt nicht. Doch er wusste inzwischen, dass solche Diskussionen mit dem Spitzohr müßig waren, und ließ die Prozedur über sich ergehen, bis Layariels „Balsam“ ihm wieder zu voller Stärke verholfen hatte ...





Kritischer Erfolg

Würfelt ein Spieler bei einem **Angriff** oder einer **Probe** mit dem W20 eine **“1”**, gilt dies **immer** als **Erfolg**. Außerdem darf der Spieler sofort eine **Karte vom Zugstapel** ziehen. Dies ist **nicht** der Fall, wenn der Wurf durch irgendeinen Effekt wiederholt wird.

Kritischer Patzer

Würfelt ein Spieler bei einem **Angriff** oder einer **Probe** mit dem W20 eine **“20”**, gilt dies **immer** als **Misserfolg**. Zusätzlich wird ihm von einem Gegner sofort eine **zufällige Handkarte** gezogen, die er **ablegen** muss. Dies ist **nicht** der Fall, wenn der Wurf durch irgendeinen Effekt wiederholt wird.

Schicksalspunkte

Scheiterte der Angriff eines Spielers, weil seine **Angriffsprobe misslungen** ist, darf sich der Spieler einen **Schicksalspunkt** (☛) aus der Tischmitte nehmen.

Ist in der Tischmitte keiner mehr vorhanden, nimmt er sich einen von einem beliebigen Mitspieler. Dieser kann den geklauten Schicksalspunkt (☛) nicht mehr einsetzen.

In dem Fall, dass ein misslungener Angriff durch einen Wiederholungswurf doch gelingt, erhält der Angreifer **keinen** Schicksalspunkt (☛).

Jeden angesammelten **Schicksalspunkt** (☛) kann ein Spieler **ablegen**, um sich einen der folgenden Vorteile zu verschaffen.

Zusätzliche Karte vom Stapel ziehen

Der Spieler kann zu einem **beliebigen Zeitpunkt** im eigenen oder gegnerischen Zug für jeden Schicksalspunkt (☛), den er ablegt, 1 Karte vom Zugstapel ziehen.

Einmalig 1 Ausdauer erhalten

Der Spieler kann zu einem **beliebigen Zeitpunkt** im eigenen oder gegnerischen Zug für jeden Schicksalspunkt (☛), den er ablegt, ① zusätzliche Ausdauer bis zum Ende des laufenden Zuges erhalten.

Angriffsprobe wiederholen

Der Spieler kann einen Schicksalspunkt (☛) aus einem vorangegangenen Angriff (nicht vom aktuellen Angriff) ablegen, um eine eigene misslungene Angriffsprobe nachträglich zu wiederholen. Dies kann er beliebig oft tun, so lange er noch einen Schicksalspunkt (☛) besitzt. Das letzte gewürfelte Ergebnis zählt.

Scheitert sein Angriff dennoch, erhält der Angreifer **keinen weiteren Schicksalspunkt** (☛), da er den Wurf bereits mit einem Schicksalspunkt (☛) wiederholt hat.

Beispiel: Die tulamidische Magierin Mirhiban besitzt keine Schicksalspunkte (☛). Sie gibt ihre letzte Ausdauer aus, um einen ✱-Angriff durchzuführen. Ihre Angriffsprobe misslingt und sie erhält dafür 1 ☛. Da in der Tischmitte keiner mehr vorhanden ist, darf sie sich 1 der 4 ☛ aus dem Vorrat des Gegners nehmen. Die Magierin kann den Schicksalspunkt (☛) nicht einsetzen, um die misslungene Angriffsprobe zu wiederholen, da der Schicksalspunkt (☛) von der aktuellen Probe stammt.

Später in der Partie besitzt die Magierin inzwischen 2 ☛, doch keine Ausdauer mehr. Sie legt einen ihrer beiden Schicksalspunkte (☛) in die Tischmitte zurück, um ① Ausdauer zu erhalten und damit einen ✱-Angriff durchzuführen. Da die Angriffsprobe misslingt, legt sie auch ihren zweiten Schicksalspunkt (☛) in die Tischmitte zurück, um die Probe wiederholen zu dürfen. Die Probe misslingt erneut. Die Magierin erhält durch diesen misslungenen Angriff keinen Schicksalspunkt (☛), da sie bereits einen ausgegeben hat, um die Probe zu wiederholen.

...Letztlich war es Arbosch und seiner Freundin Layariel doch noch gelungen, den Streuner und seine zaubernde Begleiterin aufzuspüren. Der halbfische Dieb war bereits stark angeschlagen und Arbosch nutzte das Überraschungsmoment. Dem Streuner entfuhr noch ein „Aber ich hab Euch Eure Geldkatze doch wiederge...“, da sank er schon durch einen Hieb mit der Breitseite von Arboschs Axt zu Boden. Er würde an diesem Tag nicht mehr kämpfen.

„Und jetzt begleitet ihr uns zur Stadtwache!“ drohte Arbosch der verdutzten Magierin. Diese machte einen Schritt zurück und hob beschwichtigend die Hände.

„Soweit muss es doch nicht kommen, oder? Ihr habt Euer Gold doch wieder, Herr Zwerg. Und vielleicht habe ich sogar eine Möglichkeit für euch, noch viel mehr davon zu verdienen ...“

Spielende

Fallen die **Lebenspunkte** (☛) eines Helden **auf Null** oder darunter, ist er ausgeschaltet und **scheidet** aus der Partie aus. Karten zu nutzen, die den Helden jetzt noch heilen, ist nicht mehr möglich. Es sei denn, auf der Karte ist dies anders vermerkt.

Die Karten des Ausgeschiedenen werden aus dem Spiel entfernt und die Partie wird fortgesetzt. Die Partie endet, sobald nur noch ein Spieler über Lebenspunkte (☛) verfügt. Er ist Sieger der Partie.

Sinken bei allen verbliebenen Spielern die Lebenspunkte (☛) gleichzeitig auf oder unter Null, gewinnt der Spieler von diesen, dessen Lebenspunkte (☛) weniger weit unter Null gesunken sind.

Bei Gleichstand endet die Partie unentschieden.



Team-Spiel (gerade Spieleranzahl)

Die teilnehmenden Helden werden in **zwei gleich große Teams** eingeteilt und **sitzen abwechselnd** rund um den Tisch. Es wird zwar im Uhrzeigersinn gespielt, jedoch können **✓**-, **✗**- oder **✱**-Angriffe **nur gegen den Helden** des gegnerischen Teams ausgeführt werden, der die **meisten Lebenspunkte** (♠) besitzt. Haben zwei oder mehr gegnerische Helden die meisten Lebenspunkte (♠), darf sich der Angreifer aussuchen, gegen welchen dieser Helden er seinen nächsten Angriff richten möchte.

Es **gewinnt** das Team, das **als erstes einen Helden** der gegnerischen Seite **ausschalten** konnte. Im seltenen Fall, dass mehrere Helden gleichzeitig ausgeschaltet werden, gewinnt das Team, das mehr verbleibende Helden hat. Herrscht auch dort Gleichstand, gewinnt das Team mit der höheren Summe an Lebenspunkten (♠).

Schicksalspunkte (♣) dürfen im Team-Spiel auch für **Mitspieler des eigenen Teams** ausgegeben werden, um ihnen das Ziehen 1 Karte, den Erhalt ① Ausdauer oder 1 Wiederholungswurf des Angriffs zu ermöglichen.

Wie üblich bestimmt auch im Team-Spiel der Text einer Karte, auf wen sie gespielt werden darf:

Ist im Text von einem „Helden“ die Rede, kann die Karte sowohl für den eigenen Helden, einen Helden im eigenen Team oder einen Helden im gegnerischen Team gespielt werden.

Ist von einem „Gegner“ die Rede, darf die Karte nur für einen Helden eines Mitspielers im gegnerischen Team genutzt werden.

Fehlt eine solche Angabe, kann der Spieler die Karte nur für seinen eigenen Helden nutzen.



Abenteurer

Spieler, die schon einige Partien nach den **Duell**-Regeln gespielt haben, können sich nun gemeinsam ins Abenteuer wagen. In Abenteuern versuchen die Spieler gemeinsam ein Ziel zu erreichen, indem sie sich in Kämpfen gegen das Spiel gegenseitig unterstützen. Mehr hierzu in den **Abenteurer**-Regeln ab Seite 11.

...Arbosch und Layariel hatten sich ihren zwielichtigen Gegenübern nach anfänglichem Zögern angeschlossen. Tatsächlich konnte der Streuner Carolan den Diebstahl überzeugend als ein Missverständnis aufklären und Arbosch war seine ungestüme Reaktion darauf später peinlich. Die vier waren sich schnell einig, dass ihre jeweiligen Talente sich hervorragend ergänzen würden – und tatsächlich konnte die reisende Magierin Mirhiban einige ausgezeichnete Referenzen vorweisen, die auch für den Zwergenschmied klar stellten, dass sie keinen finsternen Drachengötzen diene. Natürlich blieb ein Rest Misstrauen, doch der Abenteuerdurst und die Sympathie für die neuen Gefährten überwog. Ihre Reise sollte sie vom südlichen Vinsalt in den fernen Osten des Kontinents führen – eine Region, die Arbosch noch niemals besucht hatte. Sein größtes Abenteuer lag noch vor ihm ...





Deckkonstruktion

Es ist den Spielern erlaubt, ihr eigenes Heldendeck aus allen ihnen zur Verfügung stehenden Karten selbst zusammen zu stellen. Dafür gelten folgende Regeln.

- Es müssen immer exakt 30 Aktionskarten sein.
- Jeder Kartentitel darf in einem Deck bis zu 2 Mal vorhanden sein.
- Karten, die ein schwarzes Helden-Kürzel zeigen, dürfen nur in einem Deck genutzt werden, das mit der Heldenkarte gespielt wird, die dasselbe Kürzel zeigt.

Man findet das Helden-Kürzel neben dem Kartentitel in der Mitte der Karte.

- Jede Aktionskarte hat ein Symbol für ihre Kategorie, z.B. für leichte Nahkampfwaffen (♣). Im Folgenden ist aufgelistet, welcher Held in welcher Kategorie maximal wie viele Karten verwenden darf.

	EK	ZS	TM	HS
				
♣ Leichte Nahkampfwaffe	6	6	4	6
♣ Mittlere Nahkampfwaffe	2	6	2	4
♣ Schwere Nahkampfwaffe	0	4	0	0
♣ Leichte Fernkampfwaffe	6	4	4	6
♣ Mittlere Fernkampfwaffe	4	4	2	4
♣ Schwere Fernkampfwaffe	2	2	0	0
♣ Leichte Rüstung	4	2	0	4
♣ Mittelschwere Rüstung	2	4	0	2
♣ Schwere Rüstung	0	4	0	0
♣ Ausrüstung	4	2	4	6
♣ Vorteil	4	4	6	8
♣ Talent	8	8	6	8
♣ Leichter Zauber	6	0	12	0
♣ Komplexer Zauber	2	0	10	0
♣ Leichte Liturgie	0	0	0	0
♣ Komplexe Liturgie	0	0	0	0
♣ Freie Aktion	6	6	6	8

Achtung! Bei dieser Liste sind ausdrücklich Änderungen vorbehalten! Eine aktuelle Version findet Ihr unter www.ulisses-spiele.de/aventuria.

Zusammenfassung

Spielvorbereitung

1. **Lebenspunkte-Anzeiger** auf **40 Lebenspunkte** (♠) setzen
2. **Heldenkarte auslegen** (mit Sonderfertigkeit sichtbar)
3. **Aktionskarten mischen** und **5 Handkarten** ziehen (ggf. austauschen und neu mischen)
4. Pro Spieler **2 Schicksalspunkte** (♣) in die Tischmitte legen
5. Ziehen von **Heldenmarker bestimmt Startspieler** (Mitspieler erhalten 1 ♣)

Zugübersicht

Ist ein Spieler am Zug, führt er nacheinander alle folgenden Phasen durch.

1. „**Beginn des Zuges**“-Karten abhandeln
2. **Zwei Karten** vom Stapel **ziehen**
3. Erschöpfte **Karten** wieder **bereit machen**
4. **Bis zu zwei Karten als Ausdauer** verdeckt auslegen (von der Hand oder dauerhafte aus dem Spiel)
5. **Agieren** (in beliebiger Reihenfolge)
Aktionskarten ausspielen (Ausdauer bezahlen, einmalige ablegen, dauerhafte bleiben)
Angriffe durchführen (für die man Angriffskarten hat, jede Angriffsart nur einmal)
 - ✓ Ausdauer für Angriff bezahlen
 - ✓ Mit W20 gleich oder unter Angriffsattribut (♣, ♠, ✱) würfeln
Misserfolg: Schicksalspunkt (♣) nehmen
Erfolg:
 - Ausweichen: Gegner würfelt mit W20 gleich oder unter seinem Ausweichenwert (♣).
 - Danach Schaden je nach Waffe auswürfeln (wurde ausgewichen, wird Schaden halbiert und aufgerundet)
 - Rüstungsschutz abziehen und restlichen Schaden von Lebenspunkten (♠) abziehen.
6. „**Ende des Zuges**“-Karten abhandeln und **Handkarten** ggf. **auf 7** reduzieren

Schicksalspunkte

Können **abgelegt** werden um einen der folgenden Vorteile zu erhalten:

- **Karte ziehen** (jederzeit)
- **bis zum Ende des Zuges ① Ausdauer erhalten** (jederzeit)
- **Angriffswurf wiederholen** (bei wiederholtem Misserfolg keinen Schicksalspunkt nehmen!)

Besonderheiten

Sonderfertigkeit: Einmalig pro Partie, **jederzeit** im eigenen und gegnerischen Zug einsetzbar.

Freie Aktionen: Als einzige Aktion **jederzeit** spielbar. Alle anderen nur im eigenen Zug.

Gewürfelte 1: Erfolg und Karte vom Zugstapel **ziehen**.

Gewürfelte 20: Misserfolg und ein Gegner zieht verdeckt 1 zufällige Karte von der Hand; diese wird **abgeworfen**.

Erklärung der Symbole

♣	Nahkampf
♠	Fernkampf
✱	Magie
♣	Ausweichen
♣	Schicksalspunkt
♠	Lebenspunkt
☀	Trefferpunkt
①	Ausdauer
☐	Karte erschöpfen

Aventuria Abenteuerkartenspiel: Abenteuer-Regeln

Kooperative Abenteuer für 1-4* Spieler ab 10 Jahren von Lukas Zach, Michael Palm, Markus Plötz und Christian Lonsing.

Spielmaterial

Alle Materialien aus dem Duellspiel (Seite 2)

- 4 Talentkarten
- 29 Abenteuerkarten
- 50 Schergenkarten
- 14 Belohnungskarten
- 29 Spezialkarten
 - 12 Ereigniskarten
 - 7 Anführer-Aktion-Karten
 - 1 Dämonenkarte „Irrhalk“
 - 3 Dämoneneigenschaft-Karten
 - 6 Gräber-Karten
- 56 Lebenspunkte-/Abenteuermarken
- 10 Zeitmarken
- 6 Verderbensmarken
- 1 Startspielermarke
- 1 Spielregel
- 1 Block mit Heldendokumenten

ACHTUNG! Wir empfehlen, dass die Spieler zunächst einige Partien nach den Duell-Regeln spielen, bevor sie sich ins Abenteuer wagen.

Spielziel

Die Helden versuchen als Gruppe ein Abenteuer zu bestehen. Dabei gilt es, sich gut abzusprechen und im Kampf gegen die Widersacher gegenseitig zu unterstützen. Nur gemeinsam können sie ihr Ziel erreichen und die wertvollen Belohnungskarten erringen.

nen Startspieler wird. Dieser bekommt die **Startspielermarke**. Die anderen Spieler erhalten im Gegensatz zum Duell-Spiel keine Schicksalspunkte.

*Mit den Materialien in dieser Box können bis zu 4 Spieler dieses Spiel spielen. Durch spätere Erweiterungen wird eine größere Spieleranzahl von 6 oder mehr Spielern möglich.

Vorbereitung der Helden

Die Spieler bereiten ihre **Heldendecks** und **Lebenspunkte** (♠) wie in den Duell-Regeln beschrieben vor. Zusätzlich verwenden sie nun die **Talentkarte** ihres Helden. Außerdem platzieren sie pro Spieler zwei **Schicksalspunkte** (♣) und ausreichend Würfel in der Tischmitte. Die Spieler einigen sich, wer von ih-



Startspielermarke



Abenteuermarken
(5er und 1er)



Lebenspunktmarken
(5er und 1er)



Zeitmarke



Verderbensmarke



Talentkarte



Abenteuerkarte



Gräber-Karte



Belohnungskarte



Dämoneneigenschaft-Karte



Ereigniskarte



Anführer-Aktion-Karte

Das Abenteuer

Ein Abenteuer besteht in der Regel aus **drei Akten**, es gibt aber auch Kurzabenteuer, die aus nur einem Akt bestehen. Jedes Abenteuer ist **mehrfach spielbar** und hält **Belohnungskarten** bereit, die die Spieler nach erfolgreichem Bestehen in ihre Decks einbauen dürfen.

Jedes Abenteuer wird mithilfe von Vorlesetexten und Spielanweisungen aus dem Abenteuerteil dieses Heftes sowie den sogenannten **Abenteurerkarten** erlebt.

Auf jeder Abenteurkarte ist unten der **Titel** des Abenteuers aufgeführt, gefolgt von der **Nummer des Aktes** zu dem die Karte gehört, falls das Abenteuer aus mehreren Akten besteht.


Neben den Abenteurerkarten kommen noch **allgemeine Karten** und **Spielmarken** zum Einsatz, die nicht vom jeweils gespielten Abenteuer abhängen, sondern in jedem Abenteuer genutzt werden. Bei den allgemeinen Karten handelt es sich um **Schergenkarten**, **Belohnungskarten** und **Spezialkarten**


...Der Zwergenschmied Arbosch, die Elfe Layariel, der Streuner Carolan und die Magierin Mirhiban waren gemeinsam ausgezogen, um den Kontinent Aventurien zu bereisen. Sie alle waren alleine aufgebrochen - Arbosch, um die Kultur der Menschen kennen zu lernen, Layariel auf der Suche nach ihrem verschollenen Bruder. Carolan war vor einer rachsüchtigen Bandenführerin geflohen, die er verraten hatte - und für Mirhiban, die nicht den Luxus einer Akademie genoss, die ihre Studien finanzierte, war es der ganz normale Alltag, durch die Welt zu ziehen und ihre magischen Dienste anzubieten. In diesen Zeiten war der Beruf des „Abenteurers“ nichts Unübliches. Gelehrte und Geweihte sprachen von einem schicksalhaften Heldenzeitalter und die Ereignisse der letzten Jahre hatten bewiesen, dass tatsächlich ein Bedarf an solchen Helden existierte. Im Osten Aventuriens hatten finstere Dämonenanbeter die Herrschaft an sich gerissen, überall auf dem Kontinent waren kleinere Konflikte und Grenz- oder Erbstreitigkeiten ausgebrochen und angeblich schmiedeten die Anhänger des dunklen Namenlosen Gottes immer mehr Ränke. Überall wandten sich Dorfschulzen, Geweihte und Adelige an reisende „Helden“, die ihnen bei ihren Problemen unter die Arme greifen sollten. Für die vier Abenteurer war es vielleicht nicht das oberste Ziel, die Welt zu einem besseren Ort zu machen - aber auf der Suche nach Ruhm und Abenteuer war dies ein willkommener Nebeneffekt. Und noch wussten sie nicht, was das Schicksal noch mit ihnen vor hatte ...

Vorlesetext und Spielanweisungen


Bevor ihr aufbrecht, zieht ihr in den Archiven der Tempel und beim Konzil von Perainefurten erst einmal Erkundigungen bezüglich der Baronie Wildenstein ein. Vielleicht können euch diese Informationen später weiterhelfen?

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

Kritischer Erfolg: Du bist hervorragend vorbereitet. Nimm dir 2 .

Erfolg: Du findest ein paar brauchbare Informationen. Nimm dir 1 .

Misserfolg: Du findest nichts wichtiges heraus. Keine Auswirkung.

Kritischer Patzer: Du sammelst irreführende Informationen. Entferne 1  in der Tischmitte aus dem Spiel.

Vorlesetext


Spielanweisung

(Ereigniskarten, Anführer-Aktion-Karten, Dämoneneigenschaften-Karten und Gräber-Karten). Die Spielmarken umfassen **Heldenmarken**, **Lebenspunkte-marken**, **Zeitmarken** und **Verderbensmarken**. Legt zu Beginn eines Abenteuers alle Karten und Marken nach Art **sortiert** in Griffreichweite.

Das Abenteuer beginnt mit dem ersten Akt. Die zu diesem Akt gehörenden **Vorlesetexte** und **Spielanweisungen** aus dem **Abenteuerteil** dieses Heftes werden der Reihe nach vorgelesen bzw. abgehandelt. Vorlesetexte sind *kursiv* geschrieben, Spielanweisungen stehen in Kästen.

Wenn nicht angegeben ist, welcher Spieler einen Vorlesetext vorlesen soll, wählen die Spieler einen aus ihrer Mitte für diese Aufgabe. Manchmal stehen mehrere Vorlesetexte zur Auswahl, je nachdem welche von mehreren Möglichkeiten eingetreten ist (z.B. Sieg oder Niederlage in einem Kampf); in diesem Fall wird nur der zutreffende vorgelesen. Wenn Karten zum Einsatz kommen oder ein Kampf beginnt, wird dies als Spielanweisung mitgeteilt.

Viele Spielanweisungen drehen sich darum, dass ein oder mehrere Helden eine **Probe auf ein Talent** durchführen müssen. Eine Talentprobe wird wie eine Probe nach den Duell-Regeln durchgeführt. Die Talentwerte eines Helden befinden sich auf der **Talentkarte**. Je nachdem, wie gut ein Held bei einer Probe abschneidet, muss er die entsprechende Spielanweisung befolgen.

WICHTIG: Die Helden dürfen bei ihren **Talentproben Schicksalspunkte** () einsetzen, um ihren Würfelwurf zu wiederholen.

Während eines Abenteuers ist oft angegeben, was bei einem kritischen Erfolg oder kritischen Patzer geschieht. Dies ersetzt dann die Grundregel, dass bei ei-

ner gewürfelten “1” eine Karte gezogen und bei einer gewürfelten “20” eine zufällige Handkarte abgelegt wird.

Das Deck eines Helden kommt nur während eines Kampfes zum Einsatz. Das heißt, dass die Aktionskarten eines Helden außerhalb eines Kampfes nicht genutzt werden können. Helden können sich also zum Beispiel nicht mithilfe der Aktionskarte „Heiltrank“ heilen, selbst wenn diese am Ende eines Kampfes noch übrig war.

Schlagt nun den Abenteuerteil dieses Heftes auf und stürzt euch in das erste Kurzabenteuer **“Silvanas Befreiung”** (Seite 18). Kehrt hierher zurück, wenn der erste Kampf beginnt.

Der Kampf

In jedem Akt kommt es zu einem Kampf. Dieser folgt weitestgehend den Duell-Regeln, nur dass die Spieler nicht gegeneinander, sondern gemeinsam gegen Feinde aus dem Abenteuer kämpfen.

Ergänzende Spielmaterialien

Ergänzend zu den normalen Karten der Heldendecks kommen in einem Abenteuer-Kampf die folgenden Karten zum Einsatz:

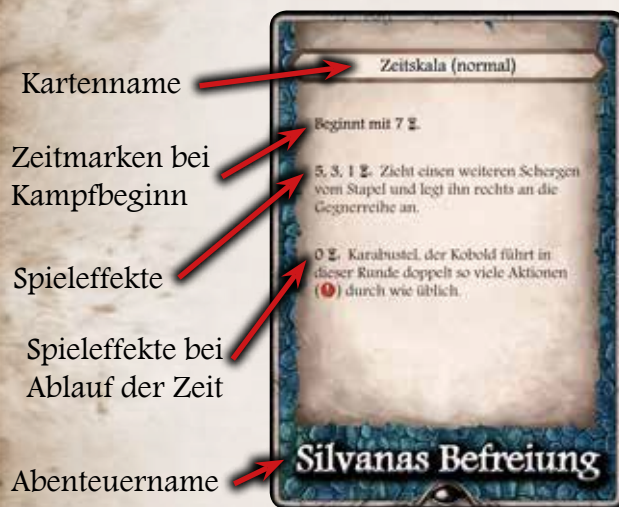
Der Schwierigkeitsgrad

Jeder Kampf verfügt über vier Schwierigkeitsgrade: **einfach**, **normal**, **schwer** und **legendär**. Bei Kampfbeginn müsst ihr euch für einen davon entscheiden. Im ersten Abenteuer sollte der Schwierigkeitsgrad “einfach” gewählt werden. Während des Kampfes kommt dann die Zeitskala zum Einsatz, die dem gewählten Schwierigkeitsgrad entspricht.

Anführerkarte



Zeitskala



Zeitskala

Wählt aus den vier Zeitskalen diejenige aus, die eurem Schwierigkeitsgrad entspricht. Platziert auf dieser Karte die angegebene Anzahl an Zeitmarken (⌘). Am **Ende jeder Runde** wird eine Zeitmarke (⌘) **entfernt** und auf der Karte nachgeschaut, ob dadurch ein **Spieleffekt ausgelöst** wird. Auch auf anderen Karten des Kampfes können sich Auswirkungen durch die passende Anzahl an Zeitmarken (⌘) ergeben.

Gegnerkarten

Mithilfe dieser Karten werden Gegner dargestellt, mit denen es die Helden während des Kampfes zu tun bekommen. Es gibt zwei Arten von Gegnerkarten:

Schergenkarten, bei denen es sich um allgemeine Gegner handelt, die in verschiedenen Abenteuern einsetzbar sind und deshalb einen eigenen Kartentyp darstellen.

Schergenkarten



Anführerkarten, die fest zum jeweiligen Akt eines Abenteurers gehören und deshalb ein Teil der Abenteuerkarten dieses Aktes sind.

Zugkartendecks

Bei vielen Abenteuer-Kämpfen kommen zudem spezielle Zugkartendecks zum Einsatz, die vor Kampfbeginn mithilfe der Abenteuer-Anweisungen zusammengestellt und von denen während des Kampfes Karten gezogen werden. Beispiele für ein Zugkartendeck sind ein **Ereignisdeck**, von dem immer dann eine Karte gezogen wird, wenn die Zeitskala dies angibt, und ein **Anführer-Aktionen-Deck**, von dem immer dann eine Karte gezogen wird, wenn ein Anführer eine Aktion durchführt. Bei einigen Kämpfen

können auch mehrere verschiedene Zugkartendecks zum Einsatz kommen.

Kampfbeginn

Zu Beginn eines Kampfes werden zunächst die **Schergenkarten** platziert. Hierzu wird ein Deck aus allen Schergenkarten gebildet, deren Schlagworte von den Spielanweisungen des gespielten Aktes unter "Schergen" vorgegeben werden. Das Deck wird gut gemischt, und anschließend wird nacheinander jeweils eine Karte davon aufgedeckt. Oben rechts auf einer Schergenkarte sind die **Gefahrenpunkte (GP)** des Schergen angegeben. Es werden solange Karten aufgedeckt, bis ihr Gesamtwert den in der Spielanweisung des gespielten Aktes genannten Gefahrenwert erreicht oder übertrifft.

Die gezogenen Schergenkarten werden in der **Reihenfolge**, in der sie gezogen wurden, von links nach rechts in einer Reihe ausgelegt, sodass jeder Spieler sie gut lesen kann. Das Deck mit den übrigen Schergenkarten wird griffbereit platziert, für den Fall dass während des Kampfes weitere Schergen als Nachschub gezogen werden. Links neben den Schergenkarten wird die **Anführerkarte** gelegt (manchmal handelt es sich dabei auch um mehrere Karten).

Auf jeder Schergen- und Anführerkarte werden nun **Lebenspunktmarken** in Höhe der Anfangs-Lebenspunkte des Gegners platziert. Bei einigen Gegnern (insbesondere Anführern) kann es sich auch um eine variable Anzahl von Lebenspunkten (♠) handeln, die beispielsweise von der Anzahl der Helden (♠) abhängt. Wie Helden können Schergen und Anführer

...Trotz des Fortschritts der menschlichen Zivilisation war Aventurien nach wie vor ein wildes Land. Marodierende Orks fielen immer wieder über die Siedlungen an den Grenzen des Orklands her. Im Sveltal hatten diese Schwarzpelze sogar ganze Menschenstädte unter ihre Herrschaft gebracht. Weiter im Osten waren es eher die rotpelzigen Goblins, die den Einwohnern als Landplage galten. Aber natürlich war überall auf dem Kontinent der schlimmste Feind des Menschen - der Mensch. Vom Straßenräuber über den tyrannischen Baron bis zum waschechten Dämonenanbeter, der jeden Vollmond versuchte, die Tore zu den Niederhöllen zu öffnen - Mirhiban hoffte, dass das Menschenbild ihrer Begleiter Arbosch und Layariel durch die Begegnungen mit solchem Gesocks nicht allzu sehr leiden würde ...

ihre Lebenspunkte (♠) durch Heilung nicht über diesen Anfangswert bringen. Einige Spieleffekte erlauben es, die Lebenspunkte (♠) über den Anfangswert zu erhöhen, dies ist dann aber jeweils ausdrücklich angemerkt.

Die **Heldenmarken** aller teilnehmenden Helden werden in der Tischmitte verdeckt gemischt.

Die **Verderbensmarken** werden bereit gelegt.

Zu Beginn des Kampfes ziehen die Helden 5 Handkarten von ihrem Zugdeck, die sie nach den üblichen Regeln einmalig austauschen dürfen.

Kampfrunden

Der Kampf findet in mehreren Runden statt. Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

- 1) Dieser Schritt umfasst die **Phasen 1 bis 4 der Duell-Regeln** („Beginn des Zuges“, „Zwei Karten vom Stapel ziehen“, „Erschöpfte Karten bereitleiben“, Seite 3), mit dem Unterschied, dass alle Helden sie **zeitgleich** ausführen. Alle Spieler machen deshalb ihre erschöpften Karten gleichzeitig bereit, ziehen danach 2 Aktionskarten und entscheiden sich, ob und welche Karten sie als Ausdauerkarten spielen möchten. Sollte es erschöpfte Karten geben, die Bestandteil des Abenteurers sind, werden auch diese nun bereit gemacht.
- 2) Nun ist jeder **Held** einmal am Zug, beginnend beim aktuellen **Startspieler** (angezeigt durch die Startspielermarke), um Angriffe durchzuführen und Karten auszuspielen. (Dieser Schritt umfasst die **Phasen 5 und 6 der Duell-Regeln** („Agieren“ und „Ende des Zuges“, Seite 4 und 5).)
- 3) Jetzt agieren die **Gegner** (Anführer und Schergen) **von links nach rechts** in der Reihenfolge, in der ihre Karten ausliegen (siehe „Gegnerzug“).
- 4) Danach wird eine **Zeitmarke** (⌚) von der Zeitskala-Karte **entfernt** und es werden die Auswirkungen der Zeitskala-Karte ausgelöst (z.B. das Ziehen einer Ereigniskarte), die der aktuellen Anzahl an Zeitmarken entsprechen. Wurde die letzte Zeitmarke von der Zeitskala entfernt, treten ab sofort in jeder Runde die Auswirkungen ein, die bei 0 Zeitmarken (⌚) aufgeführt sind.
- 5) Dann wird überprüft, ob auf Gegnern oder weiteren Karten des Abenteurers **Auswirkungen** aufgeführt sind, die bei einer bestimmten Anzahl Zeitmarken (⌚) ausgelöst werden, und diese werden abgehandelt.
- 6) Zum Schluss gibt der aktuelle Startspieler die **Startspielermarke** an den links neben ihm sitzenden Spieler weiter.

Beispiel für das Auslegen von Anführern und Schergen

Im zweiten Akt von „Das Erbe von Wildenstein“ ist angemerkt, dass „Schergenkarten mit dem Schlagwort ‚Wächter‘ und ‚Diener‘ zum Einsatz kommen. In der Grundbox sind dies die Karten „Buckliger“, „Armbrust-Schütze“ (zweimal vorhanden), „Treuer Leibwächter“ (dreimal vorhanden) und „Zäher Wächter“ (dreimal vorhanden). Aus diesen insgesamt 9 Karten wird der **Schergenstapel** gebildet.

Der Gefahrenwert beträgt „Anzahl der Helden (♣) x 6“. Bei zwei teilnehmenden Helden beträgt der Gefahrenwert also $2 \times 6 = 12$.

Zunächst wird der Anführer „Baron von Wildenstein“ ganz links platziert. Anschließend ziehen die Spieler den ersten Schergen vom Schergenstapel. Es handelt sich um einen Treuen Leibwächter. Dieser wird rechts neben die Anführerkarte gelegt. Der ausliegende Gefahrenwert beträgt nun 5 (die GP des Treuen Leibwächters) und liegt damit unter der geforderten 12, also wird eine weitere Karte gezogen. Es handelt sich um einen weiteren Treuen Leibwächter, sodass der ausliegende Gefahrenwert nun 10 beträgt. Immer noch niedriger als 12, also wird eine weitere Karte gezogen. Ein Zäher Wächter! Durch seinen GP von 7 beträgt der ausliegende Gefahrenwert nun 17. Er liegt damit über den geforderten 12, sodass das Auslegen der Schergen nun beendet ist. Die Helden bekommen es mit folgenden Gegnern zu tun:

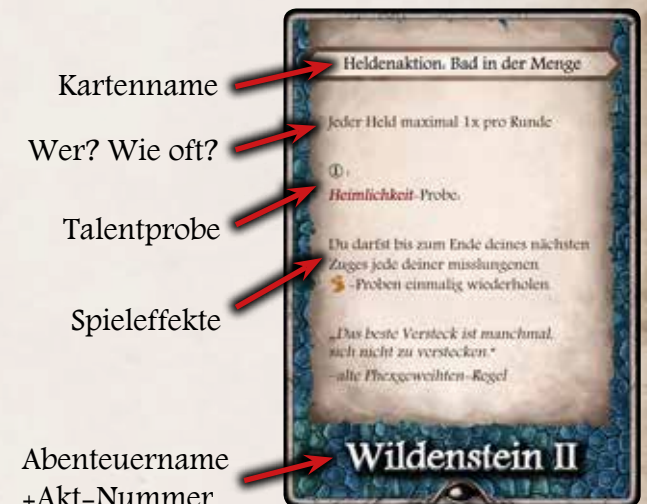


Heldenzug

Ist ein Held am Zug (Schritt 2 der Kampfrunde), so handelt er nach den üblichen Duell-Regeln, mit folgenden Ergänzungen:

- Gegner können auf dieselbe Weise angegriffen werden wie im Duell-Modus gegnerische Helden. Gegner mit einem „-“ beim Ausweichen-Wert dürfen **keine Ausweichen-Probe** durchführen. Ein Gegner, dessen **Lebenspunkte (♠) auf 0** oder darunter sinken, zählt als ausgeschaltet. Handelt es sich um einen **Schergen**, so wird seine Karte **zurück** in das Schergen-Zugdeck **gemischt**. Handelt es sich um einen **Anführer**, so wird die Karte **aus dem Spiel** genommen.
- Für jeden Gegner, den ein Held **ausschaltet**, bekommt er sofort 1 **Schicksalspunkt** (♣) nach den üblichen Regeln. Dies gilt nicht für Gegner, die das Spiel verlassen, ohne ausgeschaltet worden zu sein.
- Bei vielen Kämpfen liegen sogenannte **Heldenaktionen** aus, die von allen Helden so eingesetzt werden können, als handele es sich um vor ihnen liegende dauerhafte Aktionskarten. Helden-Aktionen sind meistens mit einer Talentprobe verbunden, die gelingen muss, um die Aktion zu nutzen. Weitere Kosten, Bedingungen und Auswirkungen von Helden-Aktionen sind auf der jeweiligen Karte genannt.

Heldenaktion



Kartenname

Wer? Wie oft?

Talentprobe

Spieleffekte

Abenteurername +Akt-Nummer

- **Aktionskarten** der Heldendecks, die einen Absatz „Im Abenteuer“ enthalten, verwenden die dort genannten Regeln anstelle ihrer normalen Regeln. Fehlt dieser Absatz, so wirkt sich die Karte nach den üblichen Regeln aus. Passagen, die auf die Gegner der Helden nicht anwendbar sind, werden hierbei ignoriert.



Beispiel für „Im Abenteuer“

Wird die Karte „Blitz dich find“ im Abenteuermodus verwendet, so wird die Spielwirkung „Die eben gewürfelte Angriffsprobe eines Gegners verschlechtert sich um 5.“ vollständig ignoriert. (Im Abenteuermodus führen die Gegner der Helden keine Angriffsproben durch, sondern es werden für sie Aktionswürfe durchgeführt.) Stattdessen gilt der Text im schwarzen Kasten: „Der Aktionswurf eines Gegners wird nachträglich um 3 erhöht.“

- Ist auf einer Karte von einem „Gegner“ die Rede, darf diese auf eine Schergen- oder Anführerkarte des Abenteurers angewendet werden. Ist hingegen von einem „Helden“ die Rede, ist die Karte nur auf Helden anwendbar.
- Ein Spieler darf seine **Schicksalspunkte** (♣) auch nutzen, um einem **Mitspieler** die Wiederholung eines misslungenen Wurfes für eine **Angriffs- oder Talentprobe** zu ermöglichen. Für andere Zwecke darf der abgegebene Schicksalspunkt (♣) für Mitspieler nicht genutzt werden. (**Wichtige Anmerkung:** Dies steht ausdrücklich im Gegensatz zum Teamspiel im Duell-Modus und ist so gewollt!)

Gegnerzug

Die Gegner der Helden bestehen aus einem oder mehreren **Anführern**, begleitet von einer Gruppe von **Schergen**. Sie handeln beginnend mit dem Anführer **von links nach rechts**. Auf jeder Karte eines Gegners ist genannt, wie viele **Aktionen** (♣) er in seinem Zug ausführt. Bei einigen Gegnern (insbesondere Anführern) kann es sich auch um eine variable Anzahl von Aktionen handeln, die beispielsweise von der Anzahl der Helden (♣) abhängt. Für jede Aktion (♣) wird

...Nach einigen Wochen auf der Reichsstraße waren die vier Abenteurer eine eingespielte Gruppe und ließen sich von einfachen Wegelagerern nicht mehr aus der Ruhe bringen. Fünf abgerissene Gestalten hatten ihnen im Unterholz aufgelauert. Sie waren bewaffnet mit schartigen Schwertern und Knüppeln. Mirhiban verspürte fast Mitleid mit diesem Pack. Vermutlich handelte es sich um ehemalige Bauern, denen die Invasion der Dämonenpaktierer die Lebensgrundlage genommen hatte: Deren Wirken hatte im Osten des Mittelreichs Pflanzen verdorren lassen und den Boden auf Jahre hin dämonisch pervertiert. Nach dem leichten Sieg über die Räuber sorgte Mirhiban dafür, dass sie ihre Lektion gelernt hatten, und ließ sie wieder in die Wälder entkommen, auch wenn Layariel und Arbosch protestierten ...

nacheinander ein **W20 geworfen** und das Ergebnis in der Aktionstabelle des Gegners abgelesen.

Manchmal ist im Regeltext von den „Mitstreitern“ des Gegners die Rede. Dies meint alle anderen Gegner außer dem Gegner selbst.

Kritischer Erfolg bei Gegnern

Eine **gewürfelte 1** beim Aktionswurf gibt einem Gegner zusätzlich zum gewürfelten Ergebnis eine weitere Aktion in diesem Zug.

Kritischer Patzer bei Gegnern

Eine **gewürfelte 20** beim Aktionswurf bedeutet, dass der Zug des Gegners nach Auswertung der Aktion endet.

Zufälliges Ziel

Viele Aktionen von Gegnern betreffen ein bestimmtes Ziel. Kann das Ziel einer Aktion nicht eindeutig ermittelt werden, so wird es zufällig bestimmt.

Es wird aus der Tischmitte eine verdeckte Heldenmarke gezogen und aufgedeckt. Der auf der Marke angegebene Held wird zum Ziel des Effekts. Wenn nicht aus allen Helden zufällig einer ermittelt werden muss, sondern nur aus einer Teilgruppe, so werden solange Marken aufgedeckt, bis ein gültiger Held gezogen wird.

Nach der Ermittlung des zufälligen Helden werden die aufgedeckten Marken wieder umgedreht und gemischt.

Die meisten Aktionen der Gegner stellen Angriffe dar. Bei ihnen ist jeweils angegeben, um welche Art von Angriff (♣, ♣ oder ♣) es sich handelt und wie viele Trefferpunkte (♣) er verursacht. Für **Angriffe von Gegnern** gelten dieselben Regeln wie beim Duell zwischen Helden. Ein von einem Angriff getroffener Held darf deshalb wie üblich auf **Ausweichen** (♣) würfeln und **Aktionskarten** einsetzen, um den Schaden abzumildern oder auf Angriffe zu reagieren.

Beispiel Gegnerzug



Im zweiten Akt von „Das Erbe von Wildenstein“ führen die Gegner ihren Gegnerzug durch. Es beginnt der Baron von Wildenstein. Als Aktionen (♣) steht bei ihm das Symbol „♣“. Das bedeutet, dass er eine Anzahl Aktionen in Höhe der Anzahl Helden (♣) durchführen darf. Bei zwei Helden sind es also zwei Aktionen. Ein Spieler würfelt für ihn und erzielt eine „1“, d.h. das Ergebnis „♣-Angriff“ wird durchgeführt und der Baron erhält eine zusätzliche Aktion, darf danach also noch zweimal würfeln. Als nächstes wird eine „15“ gewürfelt, wodurch der Baron unheilvoll lächelt, sonst aber nichts Schlimmes passiert. Danach wird eine „8“ gewürfelt und demnach eine Anführer-Aktionskarte vom dazugehörigen Stapel gezogen. Damit sind die Aktionen des Barons abgeschlossen.

Nach ihm sind zunächst der erste Treue Leibwächter, dann der zweite Treue Leibwächter und schließlich der Zähe Wächter mit jeweils einer Aktion (dargestellt durch die „1“ bei den Aktionen (♣)) an der Reihe, danach endet der Gegnerzug.

... Endlich ein richtiger Kampf: Beim Überqueren der Schwarzen Sichel war die Gruppe auf eine Horde Oger gestoßen. Die fast hausgroßen Menschenfresser stellten eine Gefahr für jeden Reisenden dar. Hier hielt sich Mirhibans Mitleid in Grenzen: Die massiven Wesen waren in etwa so intelligent wie ein Zaunpfosten und hatten in der Vergangenheit in großen Horden unsägliches Leid über die Bewohner des Mittelreichs gebracht. Das war auch Arbosch und Layariel klar, die mit Axt und Bogen die hässlichen Monstrositäten eine nach der anderen zu Boden schickten. Doch dann tauchte eine noch weit hässlichere Kreatur auf: Ein Oger, der all seine Artgenossen noch einmal um einen guten Schritt überragte. Irgendwer oder irgendetwas hatte sich die Mühe gemacht, einen der Arme der Kreatur durch eine lange, rostige Stahlklinge zu ersetzen. Mit Mordgier im Blick stapfte das Wesen auf Carolan zu, der es noch nicht bemerkt hatte ...



Ausgeschalteter Held

Die Lebenspunkte (♠) eines Helden können **nicht unter 0** sinken. Sinken sie auf 0, so zählt er als **ausgeschaltet**. Er wird bei der Zielauswahl der Gegner ignoriert, bei der Weiterreichung der Startspielermarke übersprungen und kann auf keine Weise in das Spiel eingreifen. Seine ausgespielten dauerhaften Karten bleiben im Spiel, seine Ausdauerkarten, seine Handkarten und Schicksalspunkte sowie sein Zugdeck und seine Ablage bleiben unberührt.

Ausgeschaltete Helden können ins Spiel zurückgebracht werden, indem ihre Lebenspunkte (♠) entweder mithilfe von **Aktionskarten**, die **5 oder mehr Lebenspunkte** (♠) heilen, (Beispiel "Heiltrank") oder einer **Wiederbelebungsprobe** (siehe unten) über 0 gebracht werden. Ein wiederbelebter Held zählt in der laufenden Runde noch als ausgeschaltet. Zu Beginn der nächsten Runde kehrt er ins Spiel zurück und darf wieder normal am Kampf teilnehmen.

Wiederbelebungsprobe

Ein Spieler kann in seinem Zug versuchen, den ausgeschalteten Helden eines Mitspielers auf die folgende Art wieder ins Spiel zu holen: Er erschöpft (☐) X Ausdauerkarten und würfelt anschließend mit einem W20 eine Wiederbelebungsprobe. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als X, kehrt der ausgeschaltete Held mit X Lebenspunkten (♠) ins Spiel zurück. Fällt das Würfergebnis dagegen höher als X aus, bleibt der Held ausgeschaltet. Die Wiederbelebungsprobe ist keine Talentprobe und darf deshalb nicht mithilfe von Schicksalspunkten wiederholt werden.

... Arbosch war dem mächtigen Oger mit seiner Orkna-se in die Flanke gesprungen, um Carolan zu retten. Es war ihm gelungen, eine tödliche Wunde zu schlagen, doch gleichzeitig hatte das Monstrum ihn von sich und gegen eine Felswand geschleudert. Layariel war sofort zu ihm geeilt. „Seine Lebensgeister schwinden! Wir müssen schnell handeln!“ ...

Kampfende

Ein Kampf endet entweder mit einem **Sieg** oder einer **Niederlage**. Unter welchen Umständen es zu einem Sieg und unter welchen es zu einer Niederlage kommt, ist von Kampf zu Kampf unterschiedlich geregelt und wird in den gleichnamigen Abschnitten der Spielanweisungen des jeweiligen Abenteurers erklärt. Oft kommen hierbei die Verderbensmarken (☠) zum Einsatz.

Im Falle einer **Niederlage** sind die Helden gescheitert und das Abenteuer ist an dieser Stelle beendet. Die Helden können es aber direkt noch einmal versuchen:

- 1) Alle während des bisherigen Abenteurers erhaltenen **Belohnungskarten** werden **entfernt**.
- 2) Der Akt wird wie unter "Vorbereitung der Helden" und den Spielanweisungen des Aktes erneut gestartet.

Im Falle eines **Sieges** wird folgendermaßen vorgegangen:

- 1) Helden, deren aktuelle Lebenspunkte (♠) unter 30 liegen, dürfen ihre Lebenspunkte (♠) wieder **auf 30** anheben. Die Schicksalspunkte, die ein Held bei Kampfende hat, darf er behalten.
- 2) Die Helden **mischen** alle ausgespielten Karten, ihre Ausdauerkarten, ihre Ablage und ihre Handkarten wieder in ihr Heldendeck.
- 3) Wurde die **Sonderfertigkeit** des Helden genutzt, wird die Heldenkarte nun wieder auf die Vorderseite gedreht.
- 4) Wenn ein gewonnener Kampf eine **Belohnung** für die Helden mit sich bringt, erhalten die Helden nun diese Belohnung. Oft dürfen die Helden eine bestimmte Anzahl **Belohnungskarten** vom Belohnungskartendeck ziehen und diese untereinander aufteilen. Die Spieler müssen selbst entscheiden, wer welche Karte bekommt. Können sich die Spieler nicht einigen, wer welche Belohnungskarte bekommt, so wählt reihum jeder von ihnen eine, angefangen beim Startspieler.

Bei der Verwendung von Belohnungskarten gilt dieselbe Einschränkung wie bei den Aktionskarten in der Deckkonstruktion (siehe Seite 9), dass ein Held nur Karten aus bestimmten Kategorien besitzen darf. Welche dies sind, zeigt die Kategorienliste auf der Rückseite der Talentkarte des jeweiligen Helden. Jeder Spieler darf die von ihm gewählte Belohnungskarte entweder in sein Aktionskartendeck einmischen, oder sie oben auf sein gemischtes Aktionskartendeck legen. Kann oder möchte ein Spieler seine Belohnungskarte nicht

nutzen, so darf er sie aus dem Spiel entfernen und erhält dafür eine zusätzliche Aktion während der „Atempause“ (siehe unten).

Beispiel: Bei einem Spiel mit drei Helden (Mirhiban, Arbosch, Carolan) ziehen die Helden die Belohnungskarten „Fledermaus“, „Stachelkeule“ und „Starker Heiltrank“. Die Helden einigen sich, dass Arbosch den Heiltrank erhält, damit auch er seine Mitstreiter im Notfall heilen kann. Die beiden anderen Karten können von Mirhiban nicht eingesetzt werden, also entscheidet sie sich für eine zusätzliche Aktion während der Atempause. Damit hat Carolan die Wahl zwischen den beiden Waffen und entscheidet sich für die Fledermaus. Die Stachelkeule wird abgeworfen.

Atempause

Zwischen den Akten eines Abenteuers kommt es zu einer **Atempause**, bei der sich die Helden von den vergangenen Strapazen erholen und sich für den kommenden Akt stärken. **Jeder** Spieler darf für **jede** aus dem Kampf zurückbehaltene Zeitmarke (⌚) eine der folgenden Aktionen wählen:

- **Ausruhen:** Heile dir 5 ♠. Diese Aktion darf auch mehrmals gewählt werden. Die Lebenspunkte (♠) können wie üblich nicht über den Anfangswert steigen.
- **Vorbereiten:** Diese Aktion kann nur maximal einmal gewählt werden, aber es darf eine beliebige Menge an Zeitmarken (⌚) in sie investiert werden. Durchsuche dein Deck nach einer dauerhaften Karte mit Ausdauerpunktekosten in Höhe der von dir investierten Zeitmarken und lege sie für den **nächsten** Kampf ausgespielt vor dir aus (beim übernächsten und allen nachfolgenden Kämpfen wandert die Karte wieder in den Zugstapel zurück, es sei denn du wählst wiederum die Aktion „Vorbereiten“).
- **Zu den Göttern beten:** Nimm dir 1 Schicksalspunkt (♣). Diese Aktion darf auch mehrmals gewählt werden, solange noch Schicksalspunkte in der Tischmitte vorhanden sind.

Anschließend wird das Abenteuer fortgesetzt.



... Die Reise in die sogenannten „Schattenlande“ war bislang keine angenehme gewesen. Mehr als einmal war einer der Gefährten den rauschenden Schwingen des Totenvogels Gulgari gerade noch knapp entkommen. Die Erlebnisse hatten die ungleiche Gruppe zu Freunden gemacht. Nun saßen sie einmal mehr um ihr kleines Lagerfeuer und versuchten, ein wenig Atem zu schöpfen oder gar Schlaf zu finden – sofern dies in diesen verfluchten Landen überhaupt möglich war. Arbosch war mit seinen Gedanken bei seinem Volk. War es eine gute Idee gewesen, die heimatliche Binge zu verlassen, um „auf die Walz“ zu gehen? Hatte er nicht bereits genug Reichtümer und Ruhm gesammelt, um zuhause erfolgreich um eine der wenigen Zwergenfrauen werben zu können? Doch auf der anderen Seite gab es hier draußen auch noch so viel Unrecht zu bekämpfen. Finsternes Dämonenwirken, eine Schande vor dem Angesicht des großen Gottes Angrosch. An diesen wandte sich Arbosch jetzt, wie er es schon oft getan hatte. Im stillen Gebet vertieft saß er da, starrte in die Flammen des Lagerfeuers und suchte Rat bei seinem Schöpfer ...

Ende des Abenteuers

Die Helden haben das Abenteuer bestanden, wenn sie den **letzten Akt** des Abenteuers erfolgreich abschließen. Sie erhalten nun noch einmal eine Belohnung wie unter „Kampfende“ (Schritt 4) beschrieben. Nur am Ende eines erfolgreichen Abenteuers erhalten die Helden zusätzlich auch noch Abenteuerpunkte.

Für jeden **Abenteuerpunkt** darf ein Spieler eine der beiden Optionen wählen:

- 1) Eine der von ihm in diesem Abenteuer erbeuteten **Belohnungskarten** aussuchen und sie auf dem **Heldendokument** seines Helden notieren. Bei späteren Abenteuern darf er dann aus seinen gesammelten Belohnungskarten bis zu drei auswählen, die er mit ins Abenteuer nimmt. Außerdem müssen die Duell-Regeln für die „Deckkonstruktion“ berücksichtigt werden.
- 2) Einen seiner **Talentwerte** um +1 **anheben**. Auf diese Weise darf kein Talentwert um mehr als 4 Punkte über den Anfangswert gesteigert werden.

Ein Spieler darf die beiden Möglichkeiten auch kombinieren, also wenn er z.B. 3 Abenteuerpunkte erhalten hat, für 1 Abenteuerpunkt eine Belohnungskarte aufschreiben und für 2 Abenteuerpunkte zwei Talentwerte um +1 anheben.

Bei ihrem nächsten Abenteuer beginnen die Helden wieder mit 40 Lebenspunkten (♠) und 0 Schicksalspunkten (♣).

Zufallsbegegnungen

Die **Zufallsbegegnung** ist ein besonderer Spielmodus, bei dem eure Helden nicht ins Abenteuer ziehen, sondern einen einzelnen Kampf gegen eine zufällig zusammengestellte Gruppe von Gegnern austragen. Möge der Bessere gewinnen!

Eine Zufallsbegegnung läuft wie ein normaler Abenteuer-Kampf ab. Entscheidet euch für einen Schwierigkeitsgrad und legt die entsprechende **Zeitskala** „Zufallsbegegnung“ in die Tischmitte. Anschließend werden Schergenkarten ausgelegt, bis deren Summe an Gefahrenpunkten die **Anzahl der Helden** (♣) x7 erreicht oder übersteigt. Damit sind die Vorbereitungen abgeschlossen und der Kampf kann beginnen!

Bei einer Zufallsbegegnung kommen keine Anführer-Karten zum Einsatz. Bei allen Spielwirkungen, die sich auf den Anführer beziehen, wird der Scherge mit dem höchsten Gefahrenwert als Anführer betrachtet. Haben mehrere Schergen den höchsten Gefahrenpunktwert, wird der am weitesten links liegende von diesen als Anführer betrachtet.

Die Zufallsbegegnung wird mit einem Schergen-Zugdeck gespielt, in dem alle Schergen-Karten enthalten sind. Alternativ könnt ihr das Zugdeck natürlich auch individuell aus euren „Lieblings“-Schergen zusammenstellen. Ebenso könnt ihr eigene Zeitskalen entwickeln, Ereigniskarten ins Spiel bringen, usw., ganz wie es euch beliebt.

Für eine siegreich überstandene Zufallsbegegnung gibt es normalerweise keine Abenteuerpunkte, aber auch hier dürft ihr natürlich gerne Abenteuerpunkte verteilen, wenn ihr das wollt.



Kurzabenteuer 1: Silvanas Befreiung

Havena, im Jahre 993 BF

Euer Freund Alrik hat euch herbeigerufen, um ihm bei der Befreiung der schönen Silvana zu helfen, die von heimtückischen Piraten entführt wurde. Die Spuren führen über eine Leiter in eine unterirdische Kelleranlage.

Unterdessen fällt Alrik ein, dass er eine dringende Angelegenheit zu erledigen hat und verabschiedet sich eilig, noch bevor ihr dazu gekommen seid, die Tür zum ersten Kellerraum aufzustossen.


Hinter der Tür blickt ihr in das Gesicht eines runzligen, blauhäutigen Kobolds in einem leuchtendgelben Lendenschurz, der sich gerade mit einer Gruppe von Goblins unterhält. Nach einer kurzen Schrecksekunde deutet der Kobold in eure Richtung und ruft den Goblins zu: „Schnappt sie euch!“ Danach macht er sich rasch unsichtbar.

Die Goblins schauen sich einen Moment unsicher an – und ergreifen dann hastig die Flucht! Schnell setzt ihr ihnen nach.

Ihr dringt tiefer in die Kelleranlage vor. Der Tumult mit den Goblins scheint die anderen Bewohner aufgeschreckt zu haben, denn ihr begegnet keiner Menschenseele. Ihr findet verlassene Unterkünfte und eine Reihe von Gefängniszellen, die aber leider alle leer sind, wenn man einmal vom zerfallenen Sklett eines unglückseligen Ex-Insassen absieht.




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


Kritischer Erfolg: Du schnappst dir einen Goblin und presst ein paar Informationen aus ihm heraus, bevor du ihn laufen lässt. Der Kleine ist so eingeschüchtert, dass er euch keine Schwierigkeiten mehr machen wird. Du bekommst 1 .

Erfolg: Du schnappst dir einen Goblin, aber er reißt sich los und rennt davon – die Leiter hinauf und auf die Straße, wo er in den Nebeln der Unterstadt verschwindet. Ein Goblin weniger, den ihr bekämpfen müsst.

Misserfolg: Du bist nicht schnell genug und einer der Goblins entkommt! Für jeden Helden, der die Körperbeherrschung-Probe nicht bestanden hat, wird eine Karte “Feiger Goblin” aus dem Stapel der Schergen herausgesucht und bereitgelegt. Er wird beim folgenden Kampf als zusätzlicher Scherge eingesetzt.


Kritischer Patzer: Du stolperst und stößt dir an der niedrigen Decke den Kopf, bevor du den von dir anvisierten Goblin schnappen kannst. Du verlierst 2 . Zusätzlich treten die Auswirkungen wie unter “Misserfolg” ein.

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

Kritischer Erfolg: Du findest einen geschickt versteckten Gegenstand. Ziehe solange Belohnungskarten, bis du eine Ausrüstung gezogen hast. Diese darfst du in dein Deck einmischen oder oben auf dein Deck legen, die anderen Belohnungskarten werden in das Belohnungskartendeck zurückgemischt. Wenn du die Karte nicht nutzen kannst oder willst, darfst du sie abwerfen und dafür 1  nehmen. Außerdem findest du noch einen Geheimgang (siehe „Erfolg“).

Erfolg: Du findest einen Geheimgang! Das wird euch einen Vorteil verschaffen. Beim folgenden Kampf startet jeder Held mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe zieht jeder von euch nun eine Karte seines Stapels und legt sie verdeckt vor sich ab.

Misserfolg: Hier gibt es nicht das geringste zu finden! Keine Auswirkung.

Kritischer Patzer: Bei deiner Suche brichst du durch ein Loch im Boden und verstauchst dir den Knöchel. Du verlierst 5 .

Ihr durchsucht alles, findet aber keine Spur von Silvana oder ihren Entführern. Allein ein großes Wandgemälde in einem der Räume fällt euch ins Auge. Hinter dem Gemälde könnt ihr leise Geräusche vernehmen, als ob es dahinter noch einen geheimen Raum gäbe, in dem sich die Schurken versteckt halten. Am besten schaut sich einer von euch das mal aus der Nähe an.

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

Kritischer Erfolg: Sehr schnell erkennst du, dass sich im Auge eines Kriegers in dem Gemälde ein Mechanismus verbirgt, mit dem sich eine Geheimtür öffnen lässt. Du machst deine Kameraden darauf aufmerksam, und auf ein leises Zeichen hin stoßt ihr die Tür auf und stürmt in den Raum dahinter. Beim folgenden Kampf startet jeder Held mit einer Handkarte mehr als üblich in den Kampf. Als Merkhilfe zieht jeder von euch nun eine Karte seines Stapels und legt sie verdeckt vor sich ab.

Erfolg: Nach einigem Suchen findest du den Mechanismus, mit dem sich die Geheimtür öffnen lässt. Ohne dass sich die Schurken vorbereiten können, stürzt ihr euch in den Kampf.

Misserfolg: Es hilft alles nichts, ihr müsst euch mit Gewalt durch das Gemälde hindurch hacken! Dadurch büßt ihr natürlich jeden Überraschungsvorteil ein. Beim folgenden Kampf startet jeder Held mit einer Handkarte weniger als üblich in den Kampf.

Kritischer Patzer: Bei deiner Suche stellst du dich so laut und ungeschickt an, dass eure Gegner die Zeit nutzen, um euch zu umgehen und von allen Seiten anzugreifen. Beim folgenden Kampf startet jeder Held mit einer Handkarte weniger als üblich in den Kampf und es wird eine Zeitmarke (⌚) entfernt.

Unvermittelt steht ihr vor einem bunt zusammengewürfelten Haufen aus Piraten, Orks und vielleicht auch dem einen oder anderen Goblin. Ohne zu zögern gehen sie auf euch los. In den Reihen eurer Feinde könnt ihr den Kobold ausmachen, der mit einem meckernden Lachen in eure Richtung deutet und euch mit seinen Zaubersprüchen das Leben schwermacht.

Warum er so böse ist, vermögt ihr nicht zu sagen. Ihr wisst nur, dass er von mächtiger Koboldmagie geschützt wird, die jeden eurer Angriffe gegen ihn harmlos verpuffen lässt, solange ihr nicht seinen Namen herausgefunden habt. Um dies zu schaffen, könnt ihr entweder euer Wissen magischer Wesen hervorkramen und wild drauflos raten, oder ihr fordert den Kobold zu einem Gesangsduell heraus. Oder aber ihr versucht ihn zu bezirzen und Honig ums Maul zu schmieren und so vielleicht dazu zu bekommen, seinen Namen freiwillig herauszurücken.

Und in der Zwischenzeit werden euch die anderen Schurken natürlich ebenfalls keine Ruhe lassen.



Nehmt alle "Silvanas Befreiung"-Karten zur Hand. Es kommt nun zu einem Kampf. Lest jetzt den Abschnitt "Der Kampf" in den Abenteuer-Regeln.

Für den Kampf gelten folgende Vorgaben:

Schergen: Es kommen Schergenkarten mit dem Schlagwort „Pirat“ und „Ork“ zum Einsatz. **Gefahrenwert:** Anzahl der Helden (♣) x 5. Falls einigen Helden die vorherige Körperbeherrschung-Probe misslungen ist, kommen die beiseitegelegten Schergenkarten „Feiger Goblin“ zusätzlich ins Spiel.

Helden-Aktionen: Namen erraten

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr eine **Verderbensmarke**. Sobald ihr eine Anzahl Verderbensmarken in Höhe der Anzahl der Helden (♣) erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, wenn ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

Belohnung: Belohnungskarten in Höhe der Anzahl der Helden (♣) und jeder Held bekommt 1 Abenteuerpunkt

Nach einer Niederlage:

Die Piraten und Orks überwältigen euch und sperren euch in eine dunkle Zelle. Als ihr schon kurz vor dem Verhungern seid, findet ihr einen Geheimgang, der euch den Weg in die Freiheit öffnet, aber zu diesem Zeitpunkt sind die Entführer und ihr Opfer bereits über alle Berge.

Lest die Auswirkungen eurer **Niederlage** in den Abenteuer-Regeln, Seite 16, nach.

Nach einem Sieg:

Eure Feinde setzen sich erbittert zur Wehr, haben aber keine Chance gegen eure Kampfkraft und Entschlossenheit. Auch dem Kobold könnt ihr mit einigen Tricks und Kniffen seinen Namen entlocken, und ihm anschließend eine ordentliche Tracht Prügel verpassen.

Einige Minuten später habt ihr gesiegt und eure Feinde liegen euch tot zu Füßen oder haben ihr Heil in der Flucht gesucht.

Aus dem Piratenversteck hinter der Geheimtür hört ihr verängstigt rufen. Dort liegt die zutiefst erschrockene, ansonsten aber unversehrt Silvana. Als sie erkennt, dass ihr gekommen seid, um sie zu befreien, sinkt sie euch dankbar in die Arme, und ihr fühlt euch wie echte Helden!

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder von euch bekommt 1 Abenteuerpunkt. Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt "Ende des Abenteuers". Anschließend könnt ihr das Abenteuer auf einem höheren Schwierigkeitsgrad spielen oder euch dem Abenteuer „Das Erbe von Wildenstein“ stellen.



Abenteuer 1: Das Erbe von Wildenstein

Akt I "Eine unerwartete Botschaft"

Perainefurten, im Jahre 1039 nach Bosprans Fall im Spätherbst Eure Reisen haben euch in die Hauptstadt der mittelreichischen Provinz Tobrien geführt. Perainefurten stellt sich jedoch als Enttäuschung heraus: Die kleine Siedlung im Norden des Reiches hat nicht viel zu bieten. Kein Wunder, handelt es sich doch um einen provisorischen Regierungssitz für den tobrischen Herzog, bis dieser seine eigentlichen Länder von den verräterischen Dämonenbeschwörern zurückerobert hat. Somit seid ihr in der Bredouille: Eure Vorräte und Geldmittel sind von der Reise aufgebraucht. Wie wollt ihr über den Winter kommen? Ihr seid mittlerweile bereit, jeden Auftrag anzunehmen – doch dann ist das Glück euch doch noch hold und einer in euren Reihen erhält durch einen Boten einen besonderen Brief.

Es wird zufällig entschieden, welcher Spieler den Brief erhält. Dieser liest den folgenden Absatz laut vor.

Werter Sonnenschein,

es tut mir leid, dass ich als deine Mutter so lange nichts habe von mir vernehmen lassen. Nachdem wir damals im Streit auseinander gegangen sind, hat sich viel in meinem Leben getan. Ich habe Baron Wildenstein in meinen späten Jahren doch noch geehlicht. Dein verstorbener Vater hätte sicher nichts gegen einen Nachfolger aus dem Adel gehabt. Ich hoffe, das siehst Du genauso. Doch mit dieser freudigen Nachricht ist auch eine sehr schmerzhaft verbunden. Denn auch mein neuer Ehemann wurde nun nach zwei Jahren seltsamer Krankheit in dieser Nacht von Boron erlöst. Ich schreibe diese Zeilen an seinem Totenbett. Da er keine Nachfahren hat und ich bereits im Lebensabend angekommen bin, möchte ich alles zwischen uns Gewesene vergessen und dich inständig darum bitten, eiligst sein Erbe anzutreten, bevor die Aasgeier des niederen Adels oder die Kriegsherren der Schattenlande ihre Ansprüche erheben.

Deine Dich liebende Mutter

Nehmt die Karten „Wildenstein-I“ zur Hand und sucht aus diesen die Karte „Erbe“ heraus. Der Spieler, der den Brief erhielt, legt diese Karte offen vor sich aus, er zählt für den Rest des Abenteuers als der **Erbe**.

Bevor ihr aufbrecht, zieht ihr in den Archiven der Tempel und beim Konzil von Perainefurten erst einmal Erkundi-

gungen bezüglich der Baronie Wildenstein ein. Vielleicht können euch diese Informationen später weiterhelfen?

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

Kritischer Erfolg: Du bist hervorragend vorbereitet. Nimm dir 2 🍀.

Erfolg: Du findest ein paar brauchbare Informationen. Nimm dir 1 🍀.

Misserfolg: Du findest nichts wichtiges heraus. Keine Auswirkung.

Kritischer Patzer: Du sammelst irreführende Informationen. Entferne 1 🍀 in der Tischmitte aus dem Spiel.

Tags darauf packt ihr alle nötigen Dinge auf eure Pferde und reitet in Erwartung eines lohnenden Erbes nach Süden gen Baronie Wildenstein. Trotz des ungemütlichen Wetters kommt ihr auf der Landstraße gut voran und nächtigt in einfachen Gasthäusern oder bei freundlichen Bauern, deren Länder bereits von den Truppen des Mittelreichs befreit wurden. Ihr wundert euch darüber, dass ihr auf eurer Reise kaum jemandem begegnet. Nur ein Schwarm Krähen scheint euch aufmerksam zu verfolgen. Zwischendurch werdet ihr von einem Unwetter überrascht und müsst in der Wildnis einen Unterschlupf errichten und darin übernachten.

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

Kritischer Erfolg: Du baust einen hervorragenden Unterschlupf. Falls die Wildnisleben-Probe eines oder mehrerer anderer Helden misslingt, darfst du einen davon auswählen, der seinen Würfelwurf wiederholen darf.

Erfolg: Du kommst in der Wildnis gut zurecht und findest ausreichend Schlaf.

Misserfolg: Du übernachtet in feuchter Kleidung und ziehst dir einen Schnupfen zu. Du verlierst 2 🍀.

Kritischer Patzer: Du bleibst in einem Schlammloch stecken und die anderen müssen dich mühselig herausziehen. Du verlierst 5 🍀 und jeder andere Held verliert 1 🍀.

Einen Tagesritt vor Burg Wildenstein erreicht ihr eine Furt, die durch einen wilden Flusslauf führt. Ihr steigt ab, um eure Pferde durch das Wasser zu geleiten. Eine eigentümliche Stille umgibt euch ...

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

Kritischer Erfolg: Ein Hinterhalt! Du reagierst blitzgeschwind und startest den folgenden Kampf mit einer Handkarte mehr als üblich.

Erfolg: Ein Hinterhalt! Zum Glück lassen dich deine Sinne nicht im Stich, so dass du normal auf die Gefahr reagieren kannst.

Misserfolg: Du bist überrascht und startest den folgenden Kampf mit einer Handkarte weniger als üblich.

Kritischer Patzer: Vor Schreck stürzt du und ziehst dir an einem Felsen eine Schürfwunde zu. Du verlierst 2 🍀 und startest mit einer Handkarte weniger als üblich in den folgenden Kampf.

Ein zusammengewürfelter Haufen dreckiger Gestalten stürmt aus den Gebüsch der Umgebung heraus und greift euch an.

Nehmt alle „Wildenstein-I“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad) und „Greifbart Gichthain“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Nehmt außerdem alle **Ereigniskarten** mit dem Schlagwort „Bedrohlich“, mischt sie und platziert sie als verdecktes Zugdeck.

Der Größte von ihnen brüllt von der anderen Seite des Flusses seine Befehle: „Holt sie Euch!

Und Ihr wisst, wen es zu töten gilt!“ Dabei zeigt er mit einem gichtkrummen Finger auf den Erben.



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

Schergen: Es kommen Schergenkarten mit dem Schlagwort „Räuber“ zum Einsatz.

Gefahrenwert: Anzahl der Helden (♣) x 5

Niederlage: Ihr scheitert **sofort**, wenn der Erbe ausgeschaltet wird.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, wenn ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt und der Erbe noch am Leben ist.

Belohnung: Belohnungskarten in Höhe der Anzahl der Helden (♣)

Nach einer Niederlage:

Kraftlos sinkt der Erbe zu Boden und ihr müsst euch eilig zurückziehen. Ihr habt versagt und werdet das Erbe des Barons niemals antreten können.

Nach einem Sieg:

Schwer atmend schweift euer Blick über das Schlachtfeld. Ihr macht euch daran, eure Verletzten zu versorgen und eure Pferde wieder einzufangen. Bevor ihr eure Reise fortsetzt, durchsucht ihr eure bezwungenen Gegner, um mehr über sie herauszufinden.

Es werden nun die Regeln für das “Kampfende” angewandt.

Ihr schaut zum Himmel und bemerkt, dass der Abend bald hereinbricht. Noch eine Nacht unter freiem Himmel wollt ihr in den Schattenlanden nicht verbringen, auch wenn ihr weit von deren dunklem Herz entfernt seid. Ihr sattelt eure Pferde und reitet ins nahe gelegene Dorf. Zum Glück werdet ihr von den Dorfbewohnern freundlich begrüßt. Von den Gestalten, die euch aufgelauert haben, wissen sie nichts. Noch eine Übernachtung, bevor ihr Burg Wildenstein erreichen werdet. Vor Neugier und Vorfreude fällt euch das Schlafen zunächst schwer, doch die anstrengende Reise sitzt euch in den Gliedern, so dass ihr schon bald in Borons Armen liegt.

Es geht weiter mit **Akt II**.

Akt II “Auf Burg Wildenstein”

Spielt ihr den zweiten Akt, ohne vorher den ersten gespielt zu haben, so beginnt ihr diesen Akt mit 40 Lebenspunkten (♣), aber ohne Belohnungskarten oder Atempause-Aktionen aus den vorherigen Akten nutzen zu können. Außerdem müsst ihr einen zufälligen Helden bestimmen, der die Karte „Erbe“ des ersten Akts offen vor sich auslegt.

Dorf Wildenstein, im Jahre 1039 BF im Spätherbst

Bei Sonnenaufgang werdet ihr durch den Ruf von Raben aus dem Schlaf gerissen. Der Blick aus dem Fenster zeigt, dass der Schwarm in Richtung Burg Wildenstein fliegt, deren imposante Silhouette ihr auf einem fernen Fels erkennen könnt. Ein eigentümliches Gefühl der Beklommenheit überkommt euch bei diesem Anblick.

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

Kritischer Erfolg: Du schöpfst Mut und bist sicher, dass ihr auf dem richtigen Weg seid. Nimm dir 1 ♣.

Erfolg: Du lässt dich nicht aus der Ruhe bringen. Mal schauen, was noch auf euch zukommt.

Misserfolg: Nervös und zweifelnd schaust du zur Burg hinauf. Lege 1 ♣ ab. Wenn du keine Schicksalspunkte hast, entferne stattdessen 1 ♣ in der Tischmitte aus dem Spiel.

Kritischer Patzer: Wir werden alle sterben! Lege 1 ♣ ab. Wenn du keine Schicksalspunkte hast, entferne stattdessen 1 ♣ in der Tischmitte aus dem Spiel. Im folgenden Kampf startest du außerdem mit einer Handkarte weniger als üblich.

Müde streckt ihr eure Glieder, denn der Kampf des vergangenen Abends steckt euch noch in den Knochen. Ihr teilt mit den Bewohner des Dorfes ihr karges Mahl und hilft

ihnen zum Dank bei einigen kleineren Reparaturarbeiten. Das ist das Mindeste was ihr tun könnt, auch wenn euch die Neugier eigentlich weiter treibt.

Nehmt alle „Wildenstein-II“-Karten zur Hand, sucht aus diesen die Karten „Zwölfgötter-Amulett“ heraus.

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

Kritischer Erfolg: Du bist ein begnadeter Handwerker. Nimm dir 1 ♣ und eine Karte „Zwölfgötter-Amulett“ und lege diese als dauerhafte Aktionskarte vor dir ab.

Erfolg: Die Bewohner sind dir dankbar für deine professionelle Hilfe. Nimm dir eine Karte „Zwölfgötter-Amulett“ und lege diese als dauerhafte Aktionskarte vor dir ab.

Misserfolg: Du bist leider keine große Hilfe.

Kritischer Patzer: Du stümperst herum und richtest einiges an Schaden an – zum Glück bei dir selbst. Du verlierst 1 ♣.

Alle restlichen Karten „Zwölfgötter-Amulett“ werden aus dem Spiel entfernt.

Als Ihr am frühen Abend bei der Burg eintrefft, scheint das wehrhafte Gemäuer vollkommen verlassen zu sein. Kein Mensch ist zu sehen, nur die Raben beobachten euch von den Dächern. Als ihr eure Pferde auf den Burghof lenkt, begrüßt euch ein unauffälliger älterer Herr mit schlohweißem Haar: “Willkommen auf Burg Wildenstein, werte Herrschaften. Wir haben euch bereits erwartet. Folgt mir, ich geleite euch zu euren Unterkünften, damit ihr euch für den Ball hübsch machen könnt.” Ihr wechselt verwunderte Blicke untereinander und folgt der krummen Gestalt über den Burghof. Dabei passiert ihr einen kleinen Boronanger mit mehreren frischen Gräbern. Die Gestalt verlässt euch in eu-

ren prunkvollen Gemächern mit den Worten: “Ihr werdet beim zehnten Glockenschlag im Ballsaal erwartet. Es soll ein Fest zu euren Ehren geben.” Nun gut, dann wollt ihr euch mal feinmachen!

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

Kritischer Erfolg: Du machst einen umwerfenden Eindruck. Du darfst dir 1 ♣ nehmen und startest im folgenden Kampf mit einer Handkarte mehr als üblich.

Erfolg: Du machst einen eleganten Eindruck und darfst dir 1 ♣ nehmen.

Misserfolg: Du siehst aus wie immer.

Kritischer Patzer: Du gibst dir sehr viel Mühe, schießt aber in jeder Hinsicht über das Ziel hinaus. Lege 1 ♣ ab. Wenn du keine Schicksalspunkte hast, entferne stattdessen 1 ♣ in der Tischmitte aus dem Spiel.

Pünktlich zum zehnten Glockenschlag begeben sich euch durch die fackelerhellten Gänge und betreten den prunkvollen Ballsaal. Zu eurer Verwunderung drängen sich bereits unzählige Gäste unter einem gigantischen Kronleuchter in Saal. Als ihr näher tretet, verstummt das Gemurmel und wie auf ein Kommando wenden sich alle Anwesenden euch zu. Langsam teilt sich die Menge und gibt euch einen Gang in Richtung eines verzierten Throns frei. Krachend schließen sich die Türen des Ballsaals und ein älterer, hochgewachsener Mann erhebt sich vom dem Thron und richtet seine Worte an euch: “Meine Gattin ist leider verhindert und so bleibt es an mir, ihren Erben gebührend zu empfangen.”

Ihr wundert euch, dass der Baron noch am Leben ist, von dessen Tod in dem Brief die Rede war, aber bevor ihr euch von eurer Überraschung erholen könnt, kommt schon die nächste überraschende Wendung, als der Baron ruft: „Ergreift sie!”

Mit einem Mal werdet ihr von den Umstehenden bedrängt, in deren Augen ein irres Glitzern getreten ist. Anscheinend stehen sie unter dem Bann des Barons, doch zum Glück sind sie keine guten Kämpfer und ihr könnt sie mühelos abwehren, während ihr euch dem Baron nähert. Leider ... ganz so einfach wird es wohl nicht, stellt ihr fest, als eine Gruppe von Bewaffneten durch den Saal auf euch zustürmt.

Nehmt alle „Wildenstein-II“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Baron von Wildenstein“, „Bad in der Menge“, „Sprung an den Kronleuchter“ und „Hypnose brechen“) zur Hand und legt sie offen auf den Spieltisch. Nehmt außerdem alle **Anführer-Aktionskarten** mit den Schlagworten „Allgemein“, „Übersinnlich“ und „Nekromantie“, mischt sie und platziert sie als verdecktes Zugdeck.

Die kreischende Menge versucht euch zu packen, ist aber in ihrem Übereifer den Soldaten des Barons eher im Wege als ihnen eine große Hilfe darzustellen. Da der Baron sich selbst im Hintergrund hält, könnt ihr ihn nur erreichen, indem ihr einen kühnen Sprung auf eine der Festtafeln und von dort an den Kronleuchter wagt und euch zu ihm hinüber schwingt.

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

Schergen: Es kommen Schergenkarten mit dem Schlagwort „Wächter“ und „Diener“ zum Einsatz.

Gefahrenwert: Anzahl der Helden (♣) x 6

Heldenaktionen: Bad in der Menge, Sprung an den Kronleuchter, Hypnose brechen

Niederlage: Ihr scheitert **sofort**, wenn der Erbe ausgeschaltet wird.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, wenn ihr **entweder** alle Schergen **oder** den Baron besiegt habt **und** der Erbe noch am Leben ist.

Belohnung: Belohnungskarten in Höhe der Anzahl der Helden (♣)

Nach einer Niederlage:

Die Schergen ergreifen euch und zerren euch ins Verlies der Burg. Erst Monate später gelingt euch die Flucht. Ihr werdet wohl nie das Rätsel um den Baron entschlüsseln können.

Nach einem Sieg:

Der letzte der Handlanger geht zu Boden und auch der vermeintliche Baron scheint somit besiegt. Mit einem hasserfüllten Blick in den Augen entwindet dieser sich jedoch eurem Zugriff und flieht durch eine zuvor verborgene Geheimtür hinter dem Thron. Sie schließt sich hinter ihm spurlos wieder und ihr findet keinen Mechanismus, um sie erneut zu öffnen. Schon nach kurzer Zeit herrscht Totenstille im Ballsaal. Eure Gegner sind verschwunden und ihr nutzt die Zeit, um euch zu sammeln.

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

So darf es nicht enden! Was ist mit der Mutter des Erben geschehen? Und warum lebt der Baron noch immer? An Schlaf ist noch nicht zu denken und so bereitet ihr euch auf die gefährliche Suche nach dem Baron vor.

Es geht weiter mit **Akt III**.

Akt III „Das Ritual des Beschwörers“

Spielt ihr den dritten Akt, ohne vorher die ersten beiden gespielt zu haben, so beginnt ihr diesen Akt mit 40 Lebenspunkten (♣), aber ohne Belohnungskarten oder Atempause-Aktionen aus den vorherigen Akten nutzen zu können. Außerdem müsst ihr einen zufälligen Helden bestimmen, der die Karte „Erbe“ des ersten Akts offen vor sich auslegt.

Boronanger von Wildenstein, im Jahre 1039 BF im Spätherbst Ihr habt das halbe Gemäuer auf den Kopf gestellt und schließlich den Ausgang des Geheimgangs gefunden. Die Spuren des Barons führen durch einen Ziergarten im Hinterhof der Burg zu einem Wehrgang. Hier hat der Baron an einem Pfosten ein Seil befestigt und sich in den dunklen Forst jenseits der Burgmauern abgeseilt. Das sieht nicht ganz ungefährlich aus, aber wenn ihr den Baron einholen wollt, bleibt euch nichts anderes übrig, als seinem Beispiel zu folgen.

rissenen Zweigen den Spuren des Barons zu folgen. Dies ist genau die Art Wald in den Schattenlanden, vor deren Betreten man euch immer gewarnt hat. Falls hier keine Dämonen oder pervertierten Pflanzenmonstren hausen, wird der Wald sicher von einem rachsüchtigen Schrat bewacht ... Dennoch versucht ihr euch auf die Verfolgung zu konzentrieren.

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

Kritischer Erfolg: Du findest eine Abkürzung! Du darfst dir 1 ♣ nehmen. Wenn ein oder mehrere Helden einen kritischen Erfolg würfeln, wird beim folgenden Kampf eine zusätzliche Zeitmarke (⌚) auf die Zeitskala gelegt.

Erfolg: Du folgst den Spuren ohne größere Schwierigkeiten und darfst dir 1 ♣ nehmen.

Misserfolg: Du bist keine große Hilfe bei der Suche. Sollte kein Held die Probe erfolgreich schaffen, so gilt automatisch die Auswirkung des kritischen Patzers.

Kritischer Patzer: Du verwechselst die Spur des Barons mit einer älteren Spur und führst die Gruppe in die Irre. Wenn ein oder mehrere Helden einen kritischen Patzer würfeln, wird beim folgenden Kampf eine Zeitmarke (⌚) von der Zeitskala entfernt.

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

Kritischer Erfolg: Du seilst dich gekonnt ab und kannst deinen Kameraden beim Klettern helfen. Falls die Körperbeherrschung-Probe eines oder mehrerer anderer Helden misslingt, darfst du einen davon auswählen, der seinen Würfelwurf wiederholen darf.

Erfolg: Du seilst dich erfolgreich ab.

Misserfolg: Du rutschst ab und verstauchst dir den Fuß. Du verlierst 2 ♣.

Kritischer Patzer: Du verlierst den Halt und stürzt kopfüber zu Boden. Du verlierst 5 ♣.

Ihr seid vom Dickicht eines schaurigen Forstes umgeben und müsst versuchen, anhand von Fußspuren und abge-




Schließlich erreicht ihr eine Lichtung, die mit Findlingen und verfallenen Gräbern übersät ist. Ein alter, in Vergessenheit geratener Boronanger, der den Eindruck macht, als ob hier schon seit Jahrzehnten kein Boron-Geweihter mehr einen heilsamen Segen über die Gräber gesprochen hat. Mitten auf der Lichtung seht ihr zwei Gestalten. Um zu erkennen, wer die Gestalten sind und was sie dort tun, müsst ihr euch näher heranschleichen.

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

Kritischer Erfolg: Lautlos wie ein Schatten näherst du dich deinen Feinden. Du startest mit einer Handkarte mehr als üblich in den folgenden Kampf.

Erfolg: Du schleichst dich erfolgreich an.

Misserfolg: Du stellst dich reichlich ungeschickt an und startest deshalb mit einer Handkarte weniger als üblich in den folgenden Kampf.

Kritischer Patzer: Du verhedderst dich in einer Wurzel und machst eine Bauchlandung. Du verlierst 2  und startest mit einer Handkarte weniger als üblich in den folgenden Kampf.

Ihr erkennt eine der Gestalten als den Baron, der eine schmuckvolle Schatulle in Händen hält. Bei der anderen Gestalt handelt es sich um eine ältere Frau in einem dreckverkrusteten Nachthemd, deren strähnige, zerzausten Haare in ihr schmutziges, verweintes Gesicht hinab hängen, sodass ihr eine Weile braucht, um zu erkennen, um wen es sich handelt. Das ist die Mutter des Erben!


Die Frau hat bis gerade eben mit einer Schaufel ein Loch in eines der Gräber des Boronangers gegraben. Ihr könnt weitere solcher Löcher in einigen anderen Gräbern ausmachen. Nun jedoch hat sie die Schaufel beiseite geworfen und ihre Arme vor der Brust verschränkt: „Du hast meinen geliebten Ehemann ermordet, um seinen Platz einzunehmen und nun willst du auch mich unterwerfen. Aber das werde ich nicht zulassen, du Kreatur der Niederhöhlen!“

Der Baron stößt ein böses Knurren aus: „Schweig, Schlampe! Du wirst meinen Befehlen gehorchen, oder ich lasse dich mit bloßen Händen graben!“ Er streichelt liebevoll über die Schatulle und ihr könnt

im Mondlicht seine spitzen Fangzähne glitzern sehen. Die Schatulle erglüht in einem schaurigen Leuchten und die Glieder der Frau versteifen sich. Wortlos greift sie wieder zur Schaufel und setzt ihre Arbeit fort.

Erst als ihr bereits eure Waffen gezückt habt, um auf den falschen Baron loszugehen, erkennt ihr die hageren Gestalten, die still im Schatten der Bäume verharren und euch aus leblosen Augenhöhlen beobachten. Skelette!

Legt folgende Karten auf dem Spieltisch aus:

- Alle „Wildenstein-III“-Karten („Zeitskala“ (mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad), „Grautax, der falsche Baron“, „Grab segnen“, „Die Mutter des Erben“ (mit der Seite „Beherrschte Mutter“ nach oben), „Mutter befreien“ (mit der Seite „Schatulle aufbrechen“ nach oben) und „Der Dämon von Wildenstein“ (mit der Seite „Böse Vorahnung“ nach oben))
- Die **Dämonenkarte** „Irrhalk“ und ein verdecktes Zugdeck aus **Dämoneneigenschaften-Karten** mit den Schlagworten „Gehörnt“, „Fliegend“ und „Feuer“ werden unter der Karte „Der Dämon von Wildenstein“ platziert.
- **Gräber-Karten** in Höhe der Anzahl der Helden () mit der Seite „Bebendes Grab“ nach oben
- Ein verdecktes Zugdeck aus **Anführer-Aktionskarten** mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Übernatürlich“ und „Nekromantisch“, das links neben der Karte „Grautax, der falsche Baron“ platziert wird.
- Ein verdecktes Zugdeck aus **Ereigniskarten** mit dem Schlagwort „Dämonenbeschwörung“ und „Untotenbeschwörung“

Der Falsche Baron wirbelt herum und deutet in eure Richtung: „Ihr! Ihr schon wieder! Na wartet, dieses Mal werde ich euch nicht so glimpflich davonkommen lassen!“ Die Skelette folgen seinem Fingerzeig und nähern sich euch bedrohlich, und auch die unter dem Bann des Barons stehende Mutter des Erben geht mit einem irren Leuchten in ihren Augen auf euch los. Der Baron legt die Schatulle sorgfältig auf dem Boden ab und zieht einen Zauberstab hervor, mit dem er wild in der Luft gestikuliert, während er dämonische und nekromantische Beschwörungsformeln rezitiert.


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

Schergen: Es kommen Schergen mit dem Schlagwort „Skelett“ zum Einsatz.


Gefahrenwert: Anzahl der Helden () x 3

Dämonenbeschwörung: Wenn der Dämon „Irrhalk“ erscheint, wird die Karte „Der Dämon von Wildenstein“ umgedreht.

Heldenaktionen: „Mutter befreien“ und „Grab segnen“. Später auch „Waffe weihen“.

Niederlage: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommt ihr eine **Verderbensmarke**. Sobald ihr eine Anzahl Verderbensmarken in Höhe der Anzahl der Helden () erhalten habt, habt ihr den Kampf verloren.

Sieg: Ihr seid erfolgreich, wenn „Grautax, der falsche Baron“ besiegt wurde.

Belohnung: Belohnungskarten in Höhe der Anzahl der Helden () und jeder Held bekommt Abenteuerpunkte (siehe unten).

Nach einer Niederlage:

Der Baron und seine Schergen erweisen sich als zu große Herausforderung für euch und ihr müsst euch von diesem götterverlassenen Boronanger zurückziehen. Hoffentlich werden sich andere Helden finden, die dem Baron und seinem schändlichen Treiben ein Ende setzen können.

Nach einem Sieg:

Mit einem Röcheln geht der Baron zu Boden und ihr setzt seiner untoten Existenz ein Ende, indem ihr ihn mit Fackeln in Brand setzt und zu Asche verbrennt. Seine verbliebenen Schergen zerfallen daraufhin ebenfalls zu Staub. Die Mutter des Erben schließt diesen schluchzend in die Arme.

Es werden nun die Regeln für das „Kampfende“ angewandt.

Ihr habt es geschafft! Ihr habt den falschen Baron von Wildenstein enttarnt und seinen schurkischen Taten ein Ende gesetzt, und dürft nun euer wohlverdientes Erbe antreten. Mit der Mutter des Erben kehrt ihr durch den Forst zurück, der nun im Licht des anbrechenden Morgens viel von seiner Bedrohlichkeit verloren hat. Die Bediensteten und Gäste auf der Burg waren ebenfalls in der Lage, den Bann des Barons abzuschütteln, und entschuldigen sich für ihren Angriff am Vorabend. Ob ihr hier Milde walten lasst, wird sich noch entscheiden müssen, doch immerhin können diese armen Menschen nichts für ihre Verzauberung. Euch stehen nun die Mittel und Ressourcen einer ganzen Burg zu Verfügung – aber auch die Pflichten, die das Amt eines Burgherren mit sich bringt. Und eure Burg liegt trotz allem in den Schattenlanden: Unvorstellbare Gefahren mögen direkt vor eurer Haustüre lauern. Was wäre also naheliegender, als hinauszuziehen ins Umland und diese Schrecken aus ihren Höhlen und Verliesen zu jagen?

Ihr habt das Abenteuer bestanden. Jeder von euch bekommt 2 Abenteuerpunkte. Wenn es euch gelungen ist, die Mutter des Erben mithilfe der Helden-Aktion „Mutter befreien“ zu retten, bekommt jeder 1 zusätzlichen Abenteuerpunkt.

Lest die Auswirkungen eures Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteuers“.

Impressum

Aventuria

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

Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

Abenteurer-Regeln und Abenteuer

Lukas Zach und Michael Palm, Markus Plötz,
Christian Lonsing

mit Texten von

Nicolas Mendrek und Mháire Stritter

Lektorat

Thomas Echelmeyer, Christian Lonsing,
Michael Mingers, Michael Palm,
Markus Plötz und Lukas Zach

Coverbild

Nadine Schäkel

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Anja DiPaolo, Nele Klumpe, Ben Maier,
Julia Metzger, Nadine Schäkel, Fabian Schempp,
Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer

Die Autoren danken den zahlreichen Helden, die das Spiel getestet haben. Insbesondere Andreas, Arne, Arthur, Axel, Babs, Benne, Caro, Demian, Florian, Jan, Janek, Katja, Lisa, Lucas, Lukas, Marco, Mike, Nici, Philipp, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini, Thomas, Ü-Säxle, Valerie und Werner.

Vielen Dank an Frauke Forster für die Zitate.

Copyright der Deutschen Ausgabe
© 2015 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 Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

EAN 4260091156376

Artikelnummer US25504

Rundenablauf im Abenteuer-Modus

Kampfbeginn

- 1) Schergenkarten platzieren
- 2) Anführerkarte(n) platzieren
- 3) Lebenspunktmarken platzieren
- 4) Heldenmarken der teilnehmenden Helden und Verderbensmarken bereitlegen
- 5) Jeder Held zieht Handkarten nach den normalen Duell-Regeln.

Kampfrunde

- 1) Alle Helden führen zeitgleich die Phasen 1 bis 4 der Duell-Regeln durch.
- 2) Reihum, beginnend beim Startspieler führt jeder Held die Phasen 5 und 6 der Duell-Regeln durch.
- 3) Die Gegner agieren in der Reihenfolge, in der sie ausliegen.
- 4) Eine Zeitmarke (⌘) wird von der Zeitskala-Karte entfernt und die Auswirkungen der Zeitskala-Karte abgewickelt.
- 5) Falls vorhanden, werden zeitlich ausgelöste Effekte der Gegnerkarten abgewickelt.
- 6) Der aktuelle Startspieler gibt die Startspielermarke an den links neben ihm sitzenden Spieler weiter und die nächste Runde beginnt.

Erklärung der Symbole

	Nahkampf
	Fernkampf
	Magie
	Ausweichen
	Schicksalspunkt
	Lebenspunkt
	Trefferpunkt
	Ausdauer
	Karte erschöpfen
	Anzahl Helden
	Aktionen
	Zeit
	Verderben

