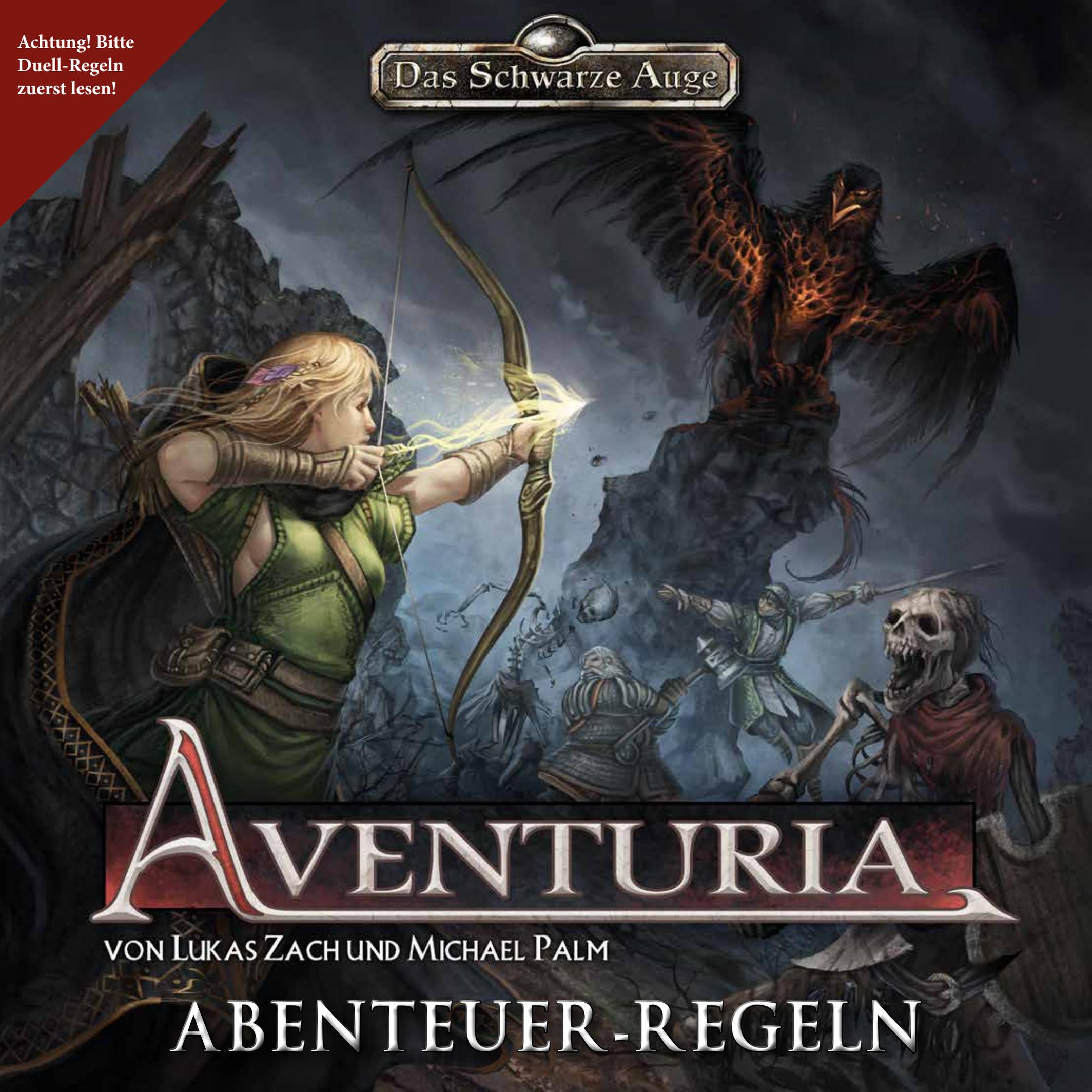


Achtung! Bitte  
Duell-Regeln  
zuerst lesen!

Das Schwarze Auge



# AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

# ABENTEUER-REGELN

# Das Schwarze Auge und Aventurien

## Was ist ein Schwarzes Auge?

Bei einem Schwarzen Auge handelt es sich um einen magischen Gegenstand von großer Macht. Ein solches Auge kommt ausgesprochen selten vor, und nur wenige Zauberer früherer Zeitalter konnten das Metall, aus dem das Artefakt besteht, so verzaubern, dass der Betrachter an ferne Orte oder in die Vergangenheit blicken kann. Um ein Auge herzustellen, benötigt ein Erschaffer neben seiner Magie auch noch Meteor-eisen, das vom Himmel gefallen ist. Beim Verzaubern nimmt der Eisenklumpen eine kugel- oder augenartige Form an.



## Was ist Aventurien?

Aventurien ist ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und Sümpfen des Südens, in dem Echsenmenschen ihr Unwesen treiben, bis in die eisigen Länder der Fjarninger-Barbaren in den nördlichen Weiten erstreckt. Dazwischen gibt es noch die Bergkönigreiche der Zwerge, die Steppen der Orks und die Wälder der Elfen, und natürlich die vielen Länder und Städte der Menschen. Aventurien bietet Abenteuer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zur mächtigen Erzmagierin.

## Eine Welt der Abenteuer

Das Herz Aventuriens wird vom **Mittelreich** (1) eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherren und zusammengehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich die Heimat kühner Ritter und anderer Helden, die für die Ordnung der Götter streiten. Das Mittelreich ist auch der Lebensraum

grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reichs ist jedoch Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um Hunderte von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, den Bewohnern der Steppen im Nordwesten Aventuriens, des sogenannten **Orklands** (2). Wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper nennen die Menschen die Orks meist Schwarzpelze. Sie gelten als wild und barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Im Nordwesten Aventuriens leben die Thorwaler, mutige Seefahrer, die kaum etwas schrecken kann, solange sie ihren Walgott Swafnir an ihrer Seite wissen. Von ihrer Heimat **Thorwal** (3) aus segeln sie die Küsten entlang und genießen einen Ruf als gefürchtete Piraten.

Südlich von Thorwal und dem Orkland liegen die beiden Königreiche **Nostria** (4) und **Andergast** (5). In den Augen anderer Menschen gelten ihre Bewohner als rückständig und hinterwäldlerisch. Die beiden Länder verbindet eine gemeinsame Geschichte mit zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, denn die Bewohner beider Reiche sind sich spinnefeind.

Südlich des Mittelreichs liegt das fortschrittliche **Horasreich** (6), das Land der Künstler und Dichter. Über die Städte dieses ergiebigen Landstrichs herrschen Patrizier, Adlige und Stadträte, die stets darum bemüht sind, ihre Konkurrenten zu übertrumpfen oder sie durch Intrigen zu schwächen. An der Spitze dieses Staates steht der Horas, der das ganze Reich mit Weitblick regiert, und dessen Vater ein leibhaftiger Drache sein soll.

Der horasischen Küste vorgelagert sind die **Zyklopeninseln** (7), wo neben den namensgebenden einäugigen Riesen auch Minotauren und Feen die Wälder durchstreifen. Die Zyklopeninseln gehören politisch zum Horasreich, obwohl der dort lebende Menschenschlag nur wenig mit den Bewohnern des Festlands gemeinsam hat.

In südlichen Gefilden liegt das Imperium von **Al'Anfa** (8), dessen gleichnamige Hauptstadt von manchen auch die Pestbeule des Südens genannt wird. Eine



Stadt voller Dekadenz und Intrigen, in der das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringt. Dieser Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schufteln müssen.

Der **Dschungel des Südens** (9) und die Waldinseln werden vom Volk der Waldmenschen und Utulu bewohnt. Sie kämpfen täglich ums Überleben und werden zudem von den Al'Anfanern und anderen Sklavenhaltern bedroht, die immer wieder Menschenjäger ausschicken, um die Dschungelbewohner zu versklaven.

Noch weiter im Süden liegt das **Südmeer** (10), mit seinen unzähligen kleinen Inseln, die von Piraten und Kolonialherren beherrscht werden. Hier sind es vor allem die Gerüchte um sagenhafte Schätze und die Passagen zu unbekanntem Kontinenten, die Abenteurer anlocken.

Jenseits der Gebirge im Osten des Horasreichs herrschen die Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme des **Kalifats** (11) geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Gottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen.

Noch weiter im Osten liegen die **Länder der Tulamiden** (12), die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer, listigen Diebe und die exotischen Güter ihrer Basare.

Das größte Reich der Tulamiden, sieht man einmal vom Kalifat der Novadis ab, ist **Aranien** (13). Das Land ist sehr fruchtbar und gehörte viele Jahre zum Mittelreich, bis es sich für unabhängig erklärte. In Aranien verbindet sich die Tradition der Tulamiden mit der Kultur der Mittelreicher zu einem einzigartigen Völkergemisch. Die aranischen Männer gehen vor allem dem Müßiggang nach, während die Frauen die eigentlichen Machthaber im Königreich sind.

Östlich der Tulamidenlande, gegenüber dem Golf von Tuzak, liegt **Maraskan** (14). Die Insel gilt den Tulamiden als Bannland und ist bekannt für ihre giftige Tier- und Pflanzenwelt, für Meuchler und die absonderliche, vom Dualismus geprägte Religion ihrer Bewohner, in deren Zentrum die Verehrung die Zwillingsgötter Rur und Gror steht.



Die **Schattenlande** (15), einst Provinzen des Mittelreichs, wurden vor einigen Jahren von menschlichen Dienern der Erzdämonen unterworfen. Finstere Dämonenbeschwörer, sinistre Nekromanten und skrupellose Adlige verfolgen hier ungestört ihre Pläne und wandeln abseits der göttlichen Ordnung.

Die nördlichen Wälder und Steppen rund um die **Salamandersteine** (16) sind der Lebensraum der Elfen. Orks wie Menschen meiden das Gebirge und die umliegenden Wälder, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht ist, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.

Das **Svellttal** (17), gelegen zwischen dem Orkland und den elfischen Siedlungsgebieten, war früher ein Bund von Handelsstädten. Schon seit etlichen Jahren herrschen hier die Orks und fordern von der menschlichen Bevölkerung Tribut. Der wilde Landstrich kennt nur das Recht des Stärkeren, und wer überleben will, tut gut daran, sich zu bewaffnen.

Im Nordosten liegt das **Bornland** (18), ein waldreicher Landstrich, der von den Bronnjaran regiert wird, einer teils verarmten Adelsschicht. Das Leben hier ist hart und entbehrungsreich, vor allem für die Leibeigenen. Die Wälder des Bornlands bergen so manches Mysterium aus der Zeit des mächtigen, aber längst untergegangenen Theaterritterordens, eines Kriegerbundes, auf dessen Erbe sich die Bronnjaran berufen.

Nördlich des Bornlands erstreckt sich der **Hohe Norden** (19). In den wärmeren Bereichen des Nordens durchstreifen die Nivesen die weiten Steppen mit ihren Tierherden, während die Norbarden von Ortschaft zu Ortschaft ziehen, um ihre Waren zu verkaufen. Die nördlichen Eiswüsten werden aber auch von ihnen nicht betreten. Kaum ein Mensch lebt hier, aber immer wieder trauen sich Pelzjäger und Goldsucher in diese entlegene Gegend und treffen auf uralte Geheimnisse und Wesenheiten, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Einzig die Fjarninger, ein Volk von Barbaren, sowie Yetis und Nachtalben trotzen der eisigen Umgebung.

Aventurien ist jedoch nur einer von mehreren Kontinenten auf der Welt Dere. Jenseits des Ehernen Schwertes, eines gewaltigen Gebirges im Nordosten Aventuriens, soll das sagenhafte **Riesland** liegen (von einigen Gelehrten **Rakshazar** genannt). Und erst vor Kurzem gelang es mutigen Abenteurern, die Küsten einer Landmasse jenseits des Südmeers zu entdecken **Uthuria**, das Land der 12.000 Götter.



Die ursprüngliche Heimat der Thorwaler und Mittelländer hingegen, das mysteriöse **Güldenland**, liegt westlich von Aventurien, jenseits eines großen Ozeans. Gelegentlich gelingt es zwar, **Myranor** – so die Bezeichnung des Kontinents in der Sprache der Güldenländer – anzulaufen, aber deutlich öfter scheitert das riskante Unterfangen. Und welche Länder unter dem Meer, in den Tiefen der Erde oder über den Wolken liegen mögen, darüber wissen nur Legenden zu berichten.

## Eine Welt voller Magie

Aventurien ist eine von Magie durchdrungene Welt. Dreiköpfige Drachen, geifernde Ghule, smaragdfarbene Spinnen und andere Abscheulichkeiten bevölkern den Kontinent und stellen eine Gefahr für Leib und Leben der Bewohner dar. Doch nicht nur Ungeheuer unterscheiden Aventurien von unserer Welt. Einige wenige Menschen sind mit „Madas Gabe“ geboren, der Magie, und werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern in der Kunst der Zauberei unterwiesen.

Die bekannteste Zaubertradition sind die **Magier**. Sie sind in der Lage, den Willen anderer Menschen zu beherrschen, sich unsichtbar zu machen oder Feuer auf ihre Feinde zu werfen.

Neben den Magiern gibt es viele weitere Zaubertraditionen, etwa die der **Hexen**. Die Töchter **Satuarias**, wie sich die Hexen selbst nennen, betrachten Magie als ein Geschenk ihrer Göttin und wählen sich meist ein magisch begabtes Vertrautentier, mit dem sie stille Zwiesprache halten können.

Einen gänzlich intuitiven Umgang mit ihren magischen Kräften hingegen pflegen die zaubermächtigen **Elfen**, die von Natur aus mit der Gabe der Magie gesegnet sind. Ihre Magie ist an ihre Lebensart angepasst und hilft ihnen bei der Jagd und dem Überleben in der Wildnis.

## Eine Welt der Götter

Neben der Magie kann ein Aventurier Übernatürliches ebenso bei den Priestern der Götter beobachten, den sogenannten „Geweihten“. Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die **Zwölfgötter**, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem **Praios**, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht.

Kaum eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen.

Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Im Osten Aventuriens erstrecken sich die **Schattenlande**, ein dunkler Ort, an dem die Menschen die **Erzdämonen** anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen. Finstere Schwarzmagier erschaffen hier Untote und beschwören Dämonen, die Angst und Schrecken unter den Götterdienern säen.

Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der **Gott ohne Namen** (auch der **Namenlose** oder der **Güldene** genannt), der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

## Die Götter Aventuriens

Die nachfolgende Auflistung verschafft dir einen schnellen Überblick über die **Zwölfgötter** und für welche Aspekte sie jeweils stehen. Die Zwölfe werden im Mittelreich ebenso verehrt wie im Horasreich, in den Tulamidenlanden und Nord- und Südaventurien, dort jedoch gelegentlich mit anderen Schwerpunkten oder vermischt mit anderen Gottheiten.

Widersacher der Götter sind der **Namenlose**, der in fast allen Kulturen und unter unterschiedlichsten Bezeichnungen bekannt ist, und die **Erzdämonen**, groteske Zerrbilder der Götter. Die Zwerge verehren vor allem **Angrosch**, der bei den Zwölfgöttergläubigen als Ingerimm bekannt ist. Die Elfen hingegen wandten sich nach dem Fall ihrer Hochkultur von ihren alten Göttern ab und beten nicht mehr zu ihnen. Neben diesen Göttern gibt es noch weitere, etwa **Rastullah**, den das Wüstenvolk der Novadis als einzigen Gott verehrt, **Rur** und **Gror**, die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter der Maraskaner, oder **Swafnir**, den Walgott der Thorwaler, der als Halbgott und Kind Rondras und Efferds Einzug ins Zwölfgötterpantheon erhielt.

## Zeitrechnung

Die Völker Aventuriens haben unterschiedliche Zeitrechnungen und Kalender. Am gebräuchlichsten unter den Zwölfgöttergläubigen ist jedoch die Zeitrechnung „nach Bosparans Fall“. Bosparan war vor über 1.000 Jahren die mächtigste Stadt des Kontinents, ging aber durch Aufstände unter. Die aktuelle Spielzeit ist um das Jahr 1040 BF angesiedelt.

Zwölfgötter	Aspekte	Heilige Tiere/Gegenstände
<b>Praios</b> 	Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit	Greif
<b>Rondra</b> 	Ehre, Kampf, Mut	Löwin
<b>Efferd</b> 	Stürme, Wasser, Wind	Delphin
<b>Travia</b> 	Ehe, Gastfreundschaft, Treue	Wildgans
<b>Boron</b> 	Schlaf, Tod, Vergessen	Rabe
<b>Hesinde</b> 	Kunsth Handwerk, Magie, Wissen	Schlange
<b>Firun</b> 	Eis, Jagd, Natur	Polarbär
<b>Tsa</b> 	Jugend, Leben, Wiedergeburt	Eidechse
<b>Phex</b> 	Diebe, Glück, Handel	Fuchs
<b>Peraine</b> 	Ackerbau, Heilung, Viehzucht	Storch
<b>Ingerimm</b> 	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss
<b>Rahja</b> 	Liebe, Rausch, Schönheit	Pferd

## Geld und Währung

Beinahe überall in Aventurien wird die Währung des Mittelreichs akzeptiert, das in gleicher Aufteilung, nur anders geprägt, auch im Horasreich Verwendung findet. Münzen aus Gold, Silber, Bronze und Eisen sind im Umlauf, genannt Dukaten, Silbertaler, Heller und Kreuzer. Ein Golddukat entspricht 10 Silbertalern, 100 Bronzehellern oder 1.000 Eisenkreuzern. Die gängigsten Münzen in den Mittelländern und eigentlich in ganz Aventurien sind fraglos der Silbertaler und der Heller. Mancher Bauer sieht in seinem Leben keine einzige Goldmünze, zu gering ist der Gegenwert der Waren, die er erwirtschaftet.

Erzdämonen	Aspekte	Zweitname
<b>Blakharaz</b> 	Folter, Dunkelheit, Rache	Tyakra'Man
<b>Belhahar</b> 	Blutrausch, Heimtücke, Massaker	Xarfai
<b>Charyptoroth</b> 	Meeresungeheuer, Stürme, verdorbenes Wasser	Gal'k'Zuul
<b>Lolgramoth</b> 	Rastlosigkeit, Ruhelosigkeit, Treulosigkeit	Thezzphai
<b>Thargunitoth</b> 	Alpträume, Nekromantie, Untote	Tijakool
<b>Amazeroth</b> 	Illusionen, Täuschung, Wahnsinn	Iribaar
<b>Nagrach</b> 	Gnadenlosigkeit, Kälte, Unbarmherzigkeit	Belshirash
<b>Asfaloth</b> 	Chaos, Chimären, Verwandlungen	Calijnaar
<b>Tasfarelel</b> 	Geld, Habgier, Neid	Zholvar
<b>Mishkara</b> 	Krankheiten, Missernten, Unfruchtbarkeit	Belzhorash
<b>Agrimoth</b> 	Konstruktionen, Unelemente	Widharcacal
<b>Belkelel</b> 	Orgien, Perversion, Selbstsucht	Dar-Klajid



# Aventuria Abenteuerkartenspiel: Abenteuer-Regeln

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

## Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	Seite 07
Das Abenteuer	Seite 09
Der Kampf (Vorbereitung)	Seite 10
Kampfablauf	Seite 13
Kampfende	Seite 15
Atempause	Seite 15
Ergänzende Regeln	Seite 16
Kurzabenteuer: Silvanas Befreiung	Seite 17
Kurzabenteuer: Leute, die nicht spielen	Seite 19
Abenteuer: Das Erbe von Wildenstein	Seite 20
Kopiervorlage Heldendokument	Seite 24

## Spielziel

Die Helden versuchen, als Gruppe Abenteuer in der Welt von Aventurien zu bestehen. Dabei gilt es, sich gut abzusprechen und im Kampf gegen die Widersacher gegenseitig zu unterstützen. Nur gemeinsam können sie ihr Ziel erreichen, Schätze und Erfahrungen anhäufen und sich so immer größeren Herausforderungen stellen.

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

\*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-Karten** wie in den Duell-Regeln beschrieben vor. Zusätzlich verwenden sie nun die **Talentkarte** (Seite 7) ihres Helden. Außerdem platzieren sie pro Spieler zwei **Schicksalspunkte** (☉) und ausreichend Würfel in der Tischmitte.

Die Spieler einigen sich, wer von ihnen **Startspieler** wird. Dieser bekommt die **Startspielermarke** (Seite 8). Die anderen Spieler erhalten im Gegensatz zum Duell-Spiel **keine** Schicksalspunkte.

## Impressum

### Aventuria

Kartenspiel-Duelle und -Abenteuer  
in der Welt des Schwarzen Auges  
*Grundregeln Version 1.3*

### Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

### Abenteuer-Regeln und Abenteuer

Lukas Zach und Michael Palm, Markus Plötz,  
Christian Lonsing

### mit Texten von

Nicolas Mendrek und Mháire Stritter

### Lektorat

Thomas Echelmeyer, Frank Gerken,  
Christian Lonsing, Michael Mingers, Michael Palm,  
Markus Plötz, Timo Roth 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

© 2019 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGEN, 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

# Spielmaterial

Im Aventuria Duellmodus kommen die folgenden Spielmaterialien zum Einsatz:

## Alle Materialien aus dem Duellspiel

Der Abenteuermodus benutzt alle **Heldendecks**, **Lebenspunkte-Karten**, **Schicksalspunkte** und **Würfel** aus dem Duellmodus (siehe **Duell-Regeln**, Seite 3).



Heldenkarte



Heldenkarte Rückseite



Aktionskarte



Aktionskarte Rückseite



Lebenspunkte-Karten



Schicksalspunkte



Würfel (W20 & W6)

## Talentkarten

Jeder Held fügt seiner normalen Heldenkarte seine **Talentkarte** hinzu. Auf der Vorderseite dieser Karte sind seine Talentwerte aufgeführt, und auf der Rückseite die Maximalzahl an Karten, die er in den verschiedenen Kartenkategorien besitzen darf.



Talentkarte



Talentkarte Rückseite

## Abenteuerkarten

Diese blauen Karten gelten oft nur für ein einzelnes, bestimmtes Abenteuer bzw. einen bestimmten Akt eines Abenteuers und weisen unten auf der Karte den Namen des Abenteuers und die Nummer des Aktes auf, zu dem sie gehören.

Zu den Abenteuerkarten zählen die **Zeitskala-Karten** (Seite 10), **Handlungskarten** (Seite 11), **Anführer-Karten** (Seite 10) und weitere ergänzende Karten, wie zum Beispiel die **Gräber-Karten**.



Zeitskala



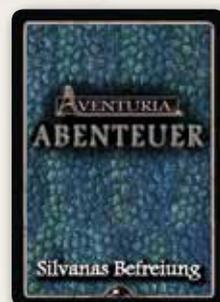
Gräber-Karte



Heldenaktion



Anführer



Abenteuerkarte Rückseite



Übungskarte



Trainingskarte

## Schergenkarten

Mit den **Schergenkarten** (Seite 12) werden Gegner dargestellt, denen die Helden in größerer Zahl in vielen verschiedenen Abenteuern über den Weg laufen können.



Schergenkarte



Schergenkarte Rückseite

## Belohnungskarten

**Belohnungskarten** (Seite 16) sind besondere Aktionskarten, die man während eines Abenteuers erbeuten kann oder am Ende eines Abenteuers als Belohnung erhält. Sie erhöhen die Kampfkraft eines Helden und können beim **Kampagnenspiel** (Seite 16) in sein Heldendeck aufgenommen werden.



Belohnungskarte



Belohnungskarte Rückseite

## Übungs- und Trainingskarten

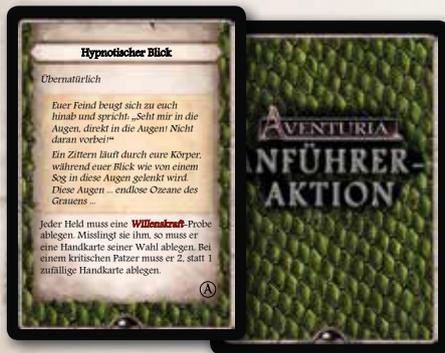
Diese Karten können von Helden während einer **Atempause** (Seite 15) erworben werden, um anzuzeigen, dass sie sich auf die kommenden Herausforderungen vorbereitet haben.

## Spezialkarten

Die grünen **Spezialkarten** (Seite 11) sind Karten, die bei verschiedenen Kämpfen zum Einsatz kommen können, wodurch diese abwechslungsreicher und tödlicher werden. Zu den Spezialkarten gehören **Erigniskarten**, **Anführer-Aktion-Karten**, **Dämoneneigenschaft-Karten** und andere Karten, die üblicherweise zu Zugkarten-Decks zusammengestellt werden.



Ereigniskarte



Anführer-Aktion-Karte



Dämoneneigenschaft-Karte

## Spielmarken

Beim Abenteuermodus kommen alle Spielmarken zum Einsatz:

**Startspielermarke:** Diese Marke zeigt den aktuellen Startspieler (Seite 6) an. Sie wird am Ende jeder Runde weitergereicht (Seite 14).

**Heldenmarken:** Die Heldenmarken kommen bei bestimmten Abenteuersituationen zum Einsatz. Außerdem können sie genutzt werden, um zufällig einen Helden zu bestimmen (Seite 14).

**Lebenspunkte-/Abenteuermarken:** Die Lebenspunktmarken werden genutzt, um die aktuellen Lebenspunkte von Gegnern anzuzeigen. Die Abenteuermarken kommen dagegen bei den Spieleffekten auf Abenteuerkarten zum Einsatz (siehe Seite 11).

**Zeit-/Verderbensmarken:** Die Zeitmarken werden im Zusammenhang mit der Zeitskala (Seite 10) eingesetzt, während die Verderbensmarken bei den Spieleffekten von Gegnerkarten (Seite 14) genutzt werden, und oft im Zusammenhang mit der Niederlage-Bedingung von Abenteuern zum Einsatz kommen.

## Kampfplan

Diese ausfaltbare Auslage hilft beim Platzieren und Aufinden aller im Abenteuermodus benutzter Karten.



# Das Abenteuer

Im Gegensatz zum Duellmodus besteht der Abenteuermodus nicht nur aus einem einzelnen Kampf, sondern aus einem kompletten Abenteuer. Hier geht es darum, in die Rolle seines Helden zu schlüpfen, durch seine Augen die Geschichte zu erleben und gemeinsam mit seinen Kumpanen die Herausforderungen zu meistern.

Im zweiten Teil dieses Buches befinden sich drei Abenteuer unterschiedlicher Länge und Komplexität. Diese müsst ihr euch vor Spielbeginn noch nicht durchlesen. Im Gegenteil ist es sogar spannender, wenn sich die Geschichte des Abenteuers erst während des eigentlichen Spiels entfaltet.

Jedes Abenteuer besteht aus zwei Komponenten, der **Erzählung** und dem **Kampf**. Die Erzählung stellt die Rahmenhandlung des Abenteuers dar, während bei Kämpfen auf die **Aventuria-Grundregeln** aus dem Duellmodus zurückgegriffen wird (siehe Heft **Aventuria Duellmodus**), erweitert um die ab Seite 10 aufgeführten Kampfregeln des Abenteuermodus.

Kurzabenteuer bestehen in der Regel aus einer Erzählung, gefolgt von einem abschließenden Kampf. Längere Abenteuer, wie das auf Seite 20 beginnende Abenteuer „Das Erbe von Wildenstein“, sind dagegen oft in mehrere **Akte** unterteilt. Jeder einzelne Akt besteht hierbei üblicherweise aus einer Erzählung, gefolgt von einem Kampf, und hat dadurch in etwa die Länge eines Kurzabenteuers.

## Schwierigkeitsgrad

Jedes Abenteuer verfügt über vier Schwierigkeitsgrade: **einfach**, **normal**, **schwer** und **legendär**. Bei Abenteuerbeginn müsst ihr euch für einen davon entscheiden. Wenn der Schwierigkeitsgrad relevant wird, weist das Abenteuer explizit darauf hin.

## Erzählung

Um die Helden durch die Geschichte des Abenteuers zu führen, bedient sich die Erzählung **Vorlesetexten** und **Spielanweisungen**. Die Vorlesetexte bilden hierbei den Rahmen, wohingegen die Spielanweisungen die regeltechnischen Details festlegen. Vorlesetexte sind *kursiv* geschrieben, Spielanweisungen stehen in Kästen. Siehe hierzu das Beispiel rechts.

Entscheidet euch, wer aus der Gruppe die Vorlesetexte laut vorliest. 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.

Spielanweisungen werden ebenfalls laut vorgelesen und müssen entsprechend von euch durchgeführt werden. Hierbei werden oft **Talentproben** verlangt – siehe unten.

Eine besondere Spielanweisung stellt der Beginn eines Kampfes dar. Auch hier werden die Spielanweisungen komplett vorgelesen und ausgeführt. Die weiteren Details werden im Abschnitt **Der Kampf** (Seite 10) beschrieben.

**WICHTIG:** Das Deck eines Helden kommt während einer Erzählung nicht zum Einsatz. Helden können sich also zum Beispiel während einer Erzählung nicht mithilfe der Aktionskarte „Heiltrank“ heilen, selbst wenn diese in ihrem Deck enthalten ist.



## Talentproben

Wird eine Talentprobe verlangt, muss der Spieler mit einem W20 gleich oder unter dem Wert des genannten Talents (zu finden auf der **Talentkarte** des Helden) würfeln. Folgt eine Zahl mit einem „+“, ist die Probe erleichtert. Ein „-“ erschwert die Probe. Wird beispielsweise eine „**Wissen**-Probe +5“ verlangt, addiert der Spieler zu seinem aktuellen **Wissen**-Wert „+5“ und versucht dann gleich oder unter diesen Wert zu würfeln.

Die Talentprobe kann zu vier verschiedenen Ergebnissen führen:

**Kritischer Erfolg:** Der Spieler hat eine „1“ gewürfelt (auf den Aventuria-Würfeln durch das Auge dargestellt).

**Erfolg:** Der Spieler hat gleich oder unter seinem modifizierten Talentwert, jedoch keine „1“ gewürfelt.

**Misserfolg:** Der Spieler hat über seinem modifizierten Talentwert, jedoch keine „20“ gewürfelt.

**Kritischer Misserfolg:** Der Spieler hat eine „20“ gewürfelt.

Je nachdem wie gut ein Held bei einer Probe abschneidet, muss er die entsprechende Spielanweisung befolgen.

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

## 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

# Der Kampf (Vorbereitung)

Der Kampf im Abenteuermodus folgt weitestgehend den Regeln des Duellmodus, nur dass die Spieler nicht gegeneinander, sondern gemeinsam gegen Feinde aus dem Abenteuer kämpfen.

Platziert zunächst den **Kampfplan** in der Tischmitte und lest anschließend den zum Kampf gehörenden Spielanweisungs-Kasten des Abenteurers durch. Platziert nun anhand dieser Spielanweisungen die folgenden Karten auf dem Kampfplan.

- 1) Zeitskala-Karte
- 2) Anführerkarte
- 3) Handlungskarten
- 4) Spezialkarten
- 5) Schergenkarten

Die Karten-Typen 1 bis 3 sind hierbei Abenteurerspezifisch und stets mit dem Namen des Abenteurers und ggf. der Nummer des Aktes versehen.

## Zeitskala



- A Kartentitel:** Die vollständige Bezeichnung der Karte.
- B Zeitmarken bei Kampfbeginn:** Gibt an, wie viele Zeitmarken (🕒) bei Kampfbeginn auf dieser Karte platziert werden.
- C Spieleffekte:** Ein solcher Spieleffekt tritt ein, wenn nach dem Entfernen einer Zeitmarke im Schritt 4 einer Runde (Seite 14) eine Anzahl Zeitmarken in Höhe der vor dem Symbol aufgeführten Zahl auf dieser Karte liegt.
- D Abenteuernamen:** Der Name des Abenteurers sowie (falls vorhanden), die Nummer des Aktes, zu dem diese Zeitskala gehört.

## Anführerkarte



- 1) Zeitskala-Karte

Wählt aus den vier **Zeitskalen** diejenige aus, die eurem gewählten Schwierigkeitsgrad (Seite 9) entspricht und legt sie auf das dafür vorgesehene Feld des **Kampfplans**. Platziert auf dieser Karte die angegebene Anzahl an **Zeitmarken** (🕒).

- 2) Anführerkarte

Nehmt die **Anführerkarte** und platziert auf das dafür vorgesehene Feld des **Kampfplans**. Je nach Kampf können auch mehrere Anführerkarten oder keine Anführerkarte zum Einsatz kommen. Bei mehreren Anführern werden diese entsprechend der Reihenfolge in der Spielanweisung von links nach rechts platziert.

Die Anführerkarten stellen den Beginn der **Gegnerreihe** (Seite 12) dar, die üblicherweise mit **Schergenkarten** (siehe unten) fortgeführt wird.

Auf jeder Anführer-Karte werden nun **Lebenspunktmarken** in Höhe der Anfangs-Lebenspunkte des Anführers platziert. Bei vielen Anführern handelt es sich um eine variable Anzahl von Lebenspunkten (♠), die von der Anzahl der Helden (👤) abhängt.

- A Name des Gegners:** Der vollständige Name des Anführers.
- B Schlagworte:** Diese Schlagworte identifizieren die genaue Art des Gegners. Sie kommen im Zusammenhang mit Spieleffekten zum Einsatz.
- C Sonderregeln des Gegners:** In einem grau unterlegten Kasten sind besondere Regeln aufgeführt, die für diesen Anführer gelten.
- D Abenteuernamen:** Der Name des Abenteurers sowie (falls vorhanden), die Nummer des Aktes, zu dem dieser Anführer gehört.
- E Lebenspunkte:** Die Lebenspunkte (♠) des Anführers bei Kampfbeginn. Legt diese in Form von Lebenspunkte-Marken auf die Karte. Bei Anführern errechnen sich die ♠ oft aus der Anzahl der teilnehmenden Helden (👤).
- F Ausweichen:** Der Ausweichen-Wert (👉) des Anführers funktioniert genau so wie bei Helden.
- G Rüstung:** Dieser Wert wird von allem Schaden (👊) abgezogen, den der Anführer durch Angriffe der Helden erleidet.
- H Aktionen:** Die Anzahl der Aktionen (🌀), die der Anführer durchführen darf, wenn er an der Reihe ist. Bei Anführern errechnet sich diese Zahl oft aus der Anzahl der teilnehmenden Helden (👤).
- I Aktionstabelle:** Diese Würfeltabelle deckt alle Zahlen von 1 bis 20 ab, die der Gegner bei einem 🎲-Würfelwurf erzielen kann, und beschreibt die Spieleffekte, die er dadurch auslöst.



## Handlungskarte (Heldenaktion)



- A Kartentitel:** Die vollständige Bezeichnung der Karte.
- B Sub-Titel:** Falls es sich um eine beidseitige Karte handelt, ist hier der Titel angegeben, der für diese Seite der Karte gilt.
- C Wer und wie oft:** Dieser Satz gibt bei einer Heldenaktion an, welche Helden bzw. wie viele Helden diese Aktion in jeder Runde durchführen dürfen und wie oft sie maximal durchgeführt werden darf.
- D Talentprobe:** Hier ist angegeben, auf welches Talent ein Held würfeln muss, der sich dieser Heldenaktion stellt. Falls die Aktion Ausdauerkosten aufweist, sind diese hier ebenfalls angegeben (z.B. ①).

- E Spieleffekte:** Dieser Abschnitt beschreibt die Spieleffekte, die eintreten, wenn ein Held sich der Aktion stellt und die dazugehörige Talentprobe besteht. Bei einem Misslingen der Probe hat dies normalerweise keine besonderen Konsequenzen, es sei denn dies wird an dieser Stelle ausdrücklich erwähnt (in diesem Fall gibt es zwei Absätze, einer mit „Erfolg:“ und einer mit „Misserfolg:“.

Viele Spieleffekte drehen sich um Abenteuermarken (⊗). Diese werden entweder beim Auslegen der Karte auf dieser platziert und müssen durch Heldenaktionen entfernt werden, oder die Helden erhalten sie durch Heldenaktionen und müssen eine bestimmte Anzahl auf dieser Karte sammeln.

- F Abenteuername:** Der Name des Abenteurers sowie (falls vorhanden), die Nummer des Aktes, zu dem diese Handlungskarte gehört.

### 3) Handlungskarten

Kommen bei einem Kampf Handlungskarten zum Einsatz, werden diese zunächst laut vorgelesen und anschließend entsprechend der Spielanweisung auf den dafür vorgesehenen Feldern des **Kampfplans** platziert. Auf einigen Karten werden anschließend Spielmarken platziert – dies wird auf der Karte oder in der Spielanweisung bestimmt.

Teilweise kommen Handlungskarten erst im Laufe des Kampfs ins Spiel und werden zunächst neben dem Spielbereich bereitgelegt.



## Spezialkarte



- A Kartentitel:** Die vollständige Bezeichnung der Karte.
- B Schlagwort:** Dieses Schlagwort identifiziert die genaue Art der Karte. Es entscheidet darüber, in welchen Zugkartendecks die Karte zum Einsatz kommt.
- C Vorlesetext:** Dieser Text wird laut vorgelesen, wenn die Karte gezogen wird.  
**Spieleffekt:** Dieser Abschnitt beschreibt die Spieleffekte, die nach dem Ziehen der Karte und dem Vorlesen des Vorlesetextes zur Anwendung kommen.

### 4) Spezialkarten

Bei vielen Abenteuer-Kämpfen kommen außerdem Zugkartendecks aus **Spezialkarten** zum Einsatz. Diese werden vor Kampfbeginn mithilfe der Spielanweisungen zusammengestellt. Jede Karte weist Schlagworte auf, und die Spielanweisung gibt an, welche Schlagworte die Karten aufweisen müssen, aus denen das Zugkartendeck gebildet wird.

Das Deck wird anschließend gemischt und auf dem **Kampfplan** platziert. Bei einigen Kämpfen können auch mehrere verschiedene Zugkartendecks zum Einsatz kommen – diese werden getrennt platziert. Zu jedem Zugkartendeck gehört eine eigene Ablage.

### 5) Schergenkarten

Mithilfe dieser Karten werden allgemeine Gegner dargestellt, mit denen es die Helden während des Kampfes zu tun bekommen. Sie ergänzen die **Anführer-Karten** (siehe oben) und bilden zusammen mit ihnen die **Gegnerreihe**.

Bei Kampfbeginn wird ein Zugkartendeck aus Schergenkarten gebildet, deren Schlagworte mit denen in der Spielanweisung des Kampfes übereinstimmen. Anschließend wird dieses **Schergendeck** gut gemischt und nacheinander jeweils eine Karte davon gezogen und in die Gegnerreihe des **Kampfplans** gelegt, rechts neben den bereits dort liegenden Karten. Oben rechts auf einer Schergenkarte sind die **Gefahrenpunkte (GP)** des Schergen angegeben. Es werden solange Karten aufgedeckt und in die Gegnerreihe gelegt, bis ihr Gesamtwert den in der Spielanweisung

des Kampfes genannten **Gefahrenwert** erreicht oder übertrifft. (Siehe hierzu auch das Beispiel im Kasten auf der rechten Seite.)

Das Schergendeck mit den übrigen Schergenkarten wird danach griffbereit neben dem **Kampfplan** platziert, für den Fall, dass während des Kampfes weitere Schergen als Nachschub gezogen werden.

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

## Ergänzende Vorbereitungen

Nachdem alle für das Abenteuer benötigten Karten vorbereitet wurden, werden die Reserve-Spielmarken neben dem Spielbereich bereitgelegt. Hierbei handelt es sich **Verderbensmarken** (♣), **Abenteurermarken** (♣) und weitere Spezialmarken, sofern diese in der Spielanweisung des Kampfes erwähnt werden.

Anschließend zieht jeder Held 5 Handkarten von einem Heldendeck und darf sie nach den üblichen Regeln (siehe **Duell-Regeln**, Seite 6) einmalig austauschen.

## Beispiel für das Auslegen von Anführern und Schergen

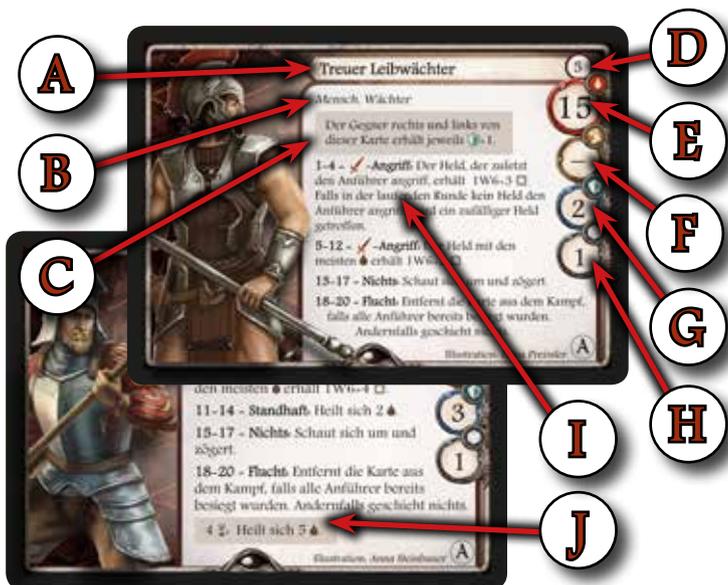
Im zweiten Akt von „Das Erbe von Wildenstein“ ist angemerkt, dass alle Schergenkarten mit dem Schlagwort „Wächter“ und alle Schergenkarten mit dem Schlagwort „Diener“ zum Einsatz kommen. In der Grundbox sind dies die Karten „Ängstlicher Wächter“ (zweimal vorhanden), „Armbrust-Schütze“ (dreimal vorhanden), „Böse Magd“, „Buckliger“, „Treuer Leibwächter“ (dreimal vorhanden) und „Zäher Wächter“ (dreimal vorhanden). Aus diesen insgesamt 13 Karten wird der **Schergendeck** 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 Schergendeck. 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:



## Schergenkarten



- A Name des Gegners:** Der vollständige Name des Schergen.
- B Schlagworte:** Diese Schlagworte identifizieren die genaue Art des Gegners. Sie entscheiden darüber, ob die Karte in das Schergendeck eines Kampfes aufgenommen werden darf oder nicht, und kommen im Zusammenhang mit Spieleffekten zum Einsatz.
- C Sonderregeln des Gegners:** In einem grau unterlegten Kasten sind besondere Regeln aufgeführt, die für diesen Schergen gelten.
- D Gefahrenpunkte:** Diese Punkte geben die Gefährlichkeit des Schergen an und kommen vor allem beim Auslegen der Gegnerreihe zur Anwendung (Seite 12).
- E Lebenspunkte:** Die Lebenspunkte (♠) des Schergen bei Kampfbeginn. Legt diese in Form von Lebenspunkte-Marken auf die Karte.
- F Ausweichen:** Der Ausweichen-Wert (♠) funktioniert genau so wie bei Helden. Die meisten Schergen weisen hier ein „-“ auf, was angibt, dass sie nicht ausweichen dürfen.
- G Rüstung:** Dieser Wert wird von allem Schaden (♠) abgezogen, den der Scherge durch Angriffe der Helden erleidet.
- H Aktionen:** Die Anzahl der Aktionen (♠), die der Scherge durchführen darf, wenn er an der Reihe ist.
- I Aktionstabelle:** Diese Würfeltabelle deckt alle Zahlen von 1 bis 20 ab, die der Gegner bei einem ♠-Würfelwurf erzielen kann, und beschreibt die Spieleffekte, die er dadurch auslöst.
- J Zeitlich eintretende Ereignisse:** Diese Spieleffekte treten wie die Spieleffekte auf der Zeitleiste in bestimmten Runden ein.

# Kampfablauf

Der Kampfablauf im Abenteuermodus unterscheidet sich in einigen wesentlichen Punkten von dem des Duellmodus. Im Gegensatz zum Duell wechseln sich im Abenteuerkampf nicht Spielzüge ab, sondern alle Züge der Helden sowie die Spielzüge der Gegner bilden eine **Runde**.

Jede Runde besteht aus den folgenden Schritten:

- 1) Vorbereitung
- 2) Helden-Spielzüge
- 3) Gegner-Spielzüge
- 4) Zeit-Effekte
- 5) Ende der Runde

## 1 Vorbereitung

Dieser Schritt umfasst die **Phasen 1 bis 4** der Duell-Regeln („Beginn des Zuges“, „Zwei Karten vom Zugdeck ziehen“, „Erschöpfte Karten bereit machen“ und „Bis zu zwei Ausdauerkarten spielen“, **Duell-Regeln**, Seite 7), mit dem Unterschied, dass alle Helden sie **zeitgleich** ausführen. Alle Spieler machen 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 Abenteuers sind, werden auch diese nun bereit gemacht.

## 2 Helden-Spielzüge

Nun ist jeder Held einmal am Zug, beginnend beim aktuellen **Startspieler** (angezeigt durch die Startspielermarke), und kann Karten ausspielen, Dauerhafte Karte aktivieren und Angriffe durchführen und Karten ausspielen. Dieser Schritt umfasst die Phasen 5 und 6 der Duell-Regeln („Agieren“ und „Ende des Zuges“, **Duell-Regeln**, ab Seite 8).

Ist ein Held am Zug, so handelt er nach den üblichen Duell-Regeln, mit folgenden Ergänzungen:

- Gegner können auf dieselbe Weise angegriffen werden wie im Duellmodus gegnerische Helden. Bevor ein Held für einen Angriff würfelt, muss er ankündigen, welchen Gegner er mit diesem Angriff anvisiert.
- Gegner mit einem „–“ beim Ausweichen-Wert dürfen keine Ausweichen-Probe durchführen.
- Der **Rüstungsschutz** der Gegner wird von den Trefferpunkten (☠) jedes Angriffs abgezogen.

- Ein Gegner, dessen **Lebenspunkte** (♠) auf 0 oder darunter sinken, zählt als ausgeschaltet. Handelt es sich um einen **Schergen**, so wird seine Karte auf den Schergen-Ablagestapel gelegt. Handelt es sich um einen **Anführer**, so wird die Karte aus dem Spiel entfernt. Es gibt auch einige Schergen, die aus dem Spiel entfernt und nicht in den Ablagestapel gelegt werden. Dies ist auf den jeweiligen Schergenkarten angegeben.

- 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.

**Beispiel:** Carolan ist mit seinem Spielzug an der Reihe und entscheidet, mit seinem Rapier anzugreifen. Als erstes wählt er einen der Schergen als Ziel aus – er entscheidet sich für einen „Zähen Wächter“. Anschließend würfelt er seine Angriffsprobe und erzielt einen Treffer. Als nächstes macht er seinen Schadenswurf und kommt auf insgesamt 7 ☠.

Der Zähe Wächter hat als Ausweichen-Wert ein „–“, deshalb darf er dem Angriff nicht ausweichen. Sein Rüstungswert beträgt 3, deshalb wird Carolans ☠ auf 4 reduziert. Der Zähe Wächter verliert 4 ♠. Da er nur noch 3 ♠ hatte, sinken seine auf 0 und er zählt als ausgeschaltet. Die Schergenkarte wird auf den Schergen-Ablagestapel gelegt und Carolan erhält 1 ☠.

- Bei vielen Kämpfen liegen als Handlungskarten sogenannte **Heldenaktionen** (Seite 11) aus, die von allen Helden eingesetzt werden können. Heldenaktionen sind meistens mit einer **Talentprobe** (Seite 9) verbunden, die gelingen muss, um die Aktion zu nutzen. Weitere Kosten, Bedingungen und Auswirkungen von Heldenaktionen sind auf der jeweiligen Karte angegeben.

- **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.

Ist auf einer Karte von einem „Gegner“ die Rede, darf diese auf eine Schergen- oder Anführerkarte 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 ei-

nes 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!)



## Beispiel für „Im Abenteuer“

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

### 3 Gegner-Spielzüge

Die Gegner bestehen aus einem oder mehreren **Anführern**, begleitet von einer Gruppe von **Schergen**. Sie handeln beginnend mit dem Anführer in der Reihenfolge, in der sie in der Gegnerreihe liegen, **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 nacheinander ein W20 gewürfelt und das Ergebnis in der Aktionstabelle des Gegners abgelesen.

#### Kritischer Erfolg beim Aktionswurf

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

#### Kritischer Patzer beim Aktionswurf

Eine **gewürfelte 20** beim Aktionswurf bedeutet, dass der Zug dieses Gegners nach Auswertung der Aktion endet. Verfügt er noch über weitere Aktionen, so verfallen diese.

#### Angriffe

Viele 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, außer dass für den Gegner keine Angriffsprobe durchgeführt wird. Der Angriff gilt automatisch als erfolgreich.

Ein von einem Angriff getroffener Held darf wie üblich auf **Ausweichen** (♣) würfeln und **Aktionskarten** einsetzen, um den Schaden abzumildern (z.B. Rüstungen) oder auf Angriffe zu reagieren (z.B. „Verborgener Dolch“).

#### Zielauswahl

Viele Aktionen und Angriffe der Gegner richten sich gegen einen bestimmten Helden. Dieser wird auf unterschiedliche Weise bestimmt:

- **Startspieler:** Das Ziel des Angriffs ist der Held des Spielers mit der Startspielermarke.
- **Zufällig:** Der vom Angriff betroffene Held wird zufällig ermittelt. Hierfür weist ihr jedem Helden eine Zahl zu und würfelt einen W6. Dessen Wurfresultat entscheidet, welcher Held betroffen ist. (Alternativ könnt ihr für die zufällige Ermittlung eines Helden auch die Heldenmarken benutzen.)

### 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 Zugkartendeck gezogen. Damit sind die Aktionen des Barons abgeschlossen.

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

**Beispiel:** Carolan, Arbosch, Layariel und Mirhiban nehmen am Kampf teil und ein Gegner greift einen zufälligen Helden an. Carolan wird die „1“, Arbosch die „2“, Layariel die „3“ und Mirhiban die „4“ zugeordnet. Ein Spieler würfelt mit einem W6 und erzielt eine „5“. Der Wurf wird wiederholt und zeigt diesmal eine „2“ an. Arbosch wird zum Ziel dieses Angriffs.

- **Am meisten/wenigsten:** Einige Gegner wählen den Helden als Ziel ihrer Aktionen aus, der die meisten oder wenigsten Schicksalspunkte (♣), Lebenspunkte (♣) o.ä. besitzt. Haben in diesem Fall mehrere Helden die gleiche Anzahl an Schicksalspunkten (♣), Lebenspunkten (♣), usw., wird unter diesen Helden zufällig entschieden, welcher betroffen ist – siehe oben.
- **Spezielle Auswahlkriterien:** Je nach Gegner kann es auch andere, sehr spezielle Auswahlkriterien geben. In diesem Fall wird die Anweisung auf der Gegnerkarte befolgt.

#### Besondere Gegner-Regeln

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

Wie Helden dürfen auch Schergen und Anführer ihre Lebenspunkte (♣) durch Heilung normalerweise nicht über ihren Anfangswert bringen. Einige Speleffekte erlauben es jedoch, die Lebenspunkte (♣) über den Anfangswert zu erhöhen, dies ist dann aber jeweils ausdrücklich angemerkt.

### 4 Zeit-Effekte

Nun 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 auf der Karte entsprechen. Wurde die letzte Zeitmarke von der Zeitskala entfernt, treten ab nun in jeder Runde die Auswirkungen ein, die bei „0“ (♣) aufgeführt sind.

Im Anschluß daran 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.

### 5 Ende der Runde

Zum Schluss gibt der aktuelle Startspieler die Startspielermarke an den links neben ihm sitzenden Spieler weiter und die nächste Runde beginnt.

# Kampfende

Ein Kampf endet entweder mit einem **Sieg** oder einer **Niederlage**. Unter welchen Umständen es zu einem Sieg oder einer Niederlage kommt, ist von Kampf zu Kampf unterschiedlich geregelt und wird in der Spielanweisung des jeweiligen Kampfes erklärt.

## Niederlage

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 Abenteuers erhaltenen **Karten, Marken** und anderes werden **entfernt**.
- 2) Das Abenteuer wird wie unter „Vorbereitung der Helden“ beschrieben erneut gestartet.

## Sieg (falls das Abenteuer weitergeht)

Im Fall, dass nach dem Kampf der Akt, jedoch noch nicht das vollständige Abenteuer beendet ist, wird wie folgt vorgegangen:

- 1) Helden, deren aktuelle Lebenspunkte (♠) unter 30 liegen, dürfen ihre Lebenspunkte (♠) **wieder auf 30 anheben**. Alle Schicksalspunkte (♣), die ein Held bei Kampfende hat, **werden wieder zurück in die Tischmitte gelegt\***.
- 2) Die Helden **mischen** alle ausgespielten Karten, ihre Ausdauerkarten, ihre Ablage und ihre Handkarten wieder in ihr Zugdeck.

- 3) Wurde die **Sonderfertigkeit** des Helden genutzt, wird die Heldenkarte nun wieder auf die Vorderseite gedreht.
- 4) Falls 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 gleichmäßig untereinander aufteilen. Die Spieler müssen selbst entscheiden, wer welche Karte bekommt. Können sich die Spieler nicht einigen, so wählt reihum jeder von ihnen eine, angefangen beim Startspieler.

Kann oder möchte ein Spieler seine Belohnungskarte nicht nutzen, so darf er sie aus dem Spiel entfernen und erhält dafür während der „Atempause“ (siehe unten) einen zusätzlichen Erholungspunkt.

**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. Die beiden anderen Karten können von Mirhiban nicht eingesetzt werden, also entscheidet sie sich für einen zusätzlichen Erholungspunkt während der Atempause. Damit hat Carolan die Wahl zwischen den beiden Waffen und entscheidet sich für die Fledermaus. Die Stachelkeule wird abgeworfen.

## Sieg (Ende des Abenteuers)

Im Fall, dass das Abenteuer nach dem Kampf vollständig beendet ist, wird wie folgt vorgegangen:

- 1) Falls der Kampf eine Belohnung mit sich bringt, wird wie oben bei Schritt 4 erklärt vorgegangen.
- 2) Zusätzlich bekommen die Helden am Ende eines bestandenen Abenteuers Abenteuerpunkte. Für jeden Abenteuerpunkt darf ein Spieler eine der folgenden Optionen wählen:
  - a) Eine der von ihm in diesem Abenteuer erbeuteten **Belohnungskarten** aussuchen und sie auf dem **Heldendokument** (Seite 24) seines Helden notieren.
  - b) 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. Hat er beispielsweise 3 Abenteuerpunkte erhalten, so darf er für 1 Abenteuerpunkt eine Belohnungskarte aufschreiben und für 2 Abenteuerpunkte zwei Talentwerte um +1 anheben. Man darf Abenteuerpunkte auch aufsparen und sie nach einem späteren Abenteuer ausgeben.

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

\*) Dies ist eine Regeländerung gegenüber vorherigen Versionen der Aventuria-Abenteuerregeln!

# Atempause

Zwischen zwei Akten eines Abenteuers wird den Helden eine **Atempause** gewährt, bei der sie sich von den vergangenen Strapazen erholen und für den kommenden Akt stärken können. **Jeder** Held erhält eine Anzahl **Erholungspunkte** in Höhe der Zeitmarken (⌚), die bei Kampfende noch auf der Zeitskala lagen, **plus 2**.

**Beispiel:** Carolan, Mirhiban und Arbosch beenden einen Kampf mit 2 ⌚ auf der Zeitskala. Jeder Held hat während der Atempause 4 Erholungspunkte zur Verfügung.

Jeder Held darf seine Erholungspunkte nun für die folgenden Optionen nutzen:

• **Ausruhen:** Der Held heilt sich pro eingesetztem Erholungspunkt 2 ♠. Die ♠ können dadurch nicht über den Anfangswert steigen.

• **Zu den Göttern beten:** Für jeweils 2 Erholungspunkte darfst du dir 1 Schicksalspunkt (♣) nehmen. Diese Aktion darf auch mehrmals gewählt werden, solange noch Schicksalspunkte in der Tischmitte vorhanden sind.

• **Vorbereiten:** Diese Option kostet 4 Erholungspunkte und kann von jedem Helden nur maximal einmal gewählt werden. Du darfst zu Beginn des nächsten Kampfes dein Zugdeck nach einer beliebigen Karte durchsuchen und diese auf die Hand nehmen, zusätzlich zu den 5 Karten deiner Starthand.

• **Üben:** Es stehen insgesamt vier **Übungskarten** zur Verfügung. Für 2 Erholungspunkte darfst du dir eine davon nehmen, die noch kein anderer Held gewählt

hat und 5 ⓧ darauf legen. Für jeden zusätzlich investierten Erholungspunkt darfst du 2 weitere ⓧ auf die Karte legen.

• **Trainieren:** Es stehen insgesamt vier **Trainingskarten** zur Verfügung. Für 2 Erholungspunkte darfst du dir eine davon nehmen, die noch kein anderer Held gewählt hat und 4 ⓧ darauf legen. Für jeden zusätzlich investierten Erholungspunkt darfst du 2 weitere ⓧ auf die Karte legen!

Anschließend wird das Abenteuer fortgesetzt.

# Ergänzende Regeln

## 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. Sollte der Startspieler ausgeschaltet werden, wird die Startspielermarke an den nächsten nicht ausgeschalteten Helden im Uhrzeigersinn weitergegeben.

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 Wurfresultat dagegen höher als X aus, bleibt der Held ausgeschaltet. Die Wiederbelebungsprobe ist keine Talentprobe und darf deshalb nicht mithilfe von Schicksalspunkten (♠) wiederholt werden.

## Aus dem Spiel entfernt

Durch einige Ereignisse und Aktionen können Karten oder Schicksalspunkte aus dem Spiel entfernt werden. In einem Abenteuer mit mehreren Akten gilt dies nur für den aktuell gespielten Akt. Für den nächsten Akt werden alle Schicksalspunkte, die aus dem Spiel entfernt wurden, wieder in die Tischmitte zurückgelegt. Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden, werden ganz normal wieder zu Decks hinzugefügt, zu denen sie ursprünglich gehörten.

## Belohnungskarten

Bei der Verwendung von Belohnungskarten gilt dieselbe Einschränkung wie bei den Aktionskarten in der Deckkonstruktion (**Duell-Regeln**, Seite 12). Ein Held kann nur Karten aus bestimmten Kategorien besitzen. Welche dies sind, zeigt die Kategorienliste auf der Rückseite der Talentkarte des jeweiligen Helden. Jeder Spieler mischt die von ihm gewählte Belohnungskarte in sein Zugdeck, muss aber im Gegenzug eine andere Karte seiner Wahl aus dem Deck entfernen.

## Heldentitel

In einigen Abenteuern und Ergänzungsboxen könnt ihr für eure Helden **Heldentitel** erringen. Bei diesen handelt es sich um besondere Karten im Besitz eines Helden, die nicht auf sein Aktionskartenmaximum von 30 angerechnet werden, sondern im Abenteuermodus zu Beginn jedes Abenteuers neben der Heldenkarten auslegen werden (im Duell-Modus finden sie keine Verwendung). Der Held darf während des gesamten Abenteuers auf die Sonderregeln zurückgreifen, die ihm seine Heldentitel-Karten zur Verfügung stellen.

## Kampagnenspiel

Nachdem ein Held ein Abenteuer bestanden und dafür **Belohnungskarten** erhalten und seine **Talentwerte** angehoben hat (Seite 15), darf er diese Änderungen in seinem Heldendokument (Seite 24) notieren und mit demselben Helden an weiteren Abenteuern teilnehmen. Vor jedem Abenteuer darf er dann aus seinen gesammelten Belohnungskarten bis zu drei auswählen, die er in sein Heldendeck aufnimmt. Für jede mitgenommene Belohnungskarte muss er eine reguläre Karte aus seinem Deck entfernen, sodass das Deck nach wie vor aus 30 Karten besteht. Außerdem müssen bei der Zusammenstellung alle Regeln für die „Deckkonstruktion“ (siehe **Duell-Regeln**, Seite 12) befolgt werden.

## 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** (♠) x 7 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-deck gespielt, in dem alle Schergen-Karten enthalten sind. Alternativ könnt ihr den Schergen-deck 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: Silvanas Befreiung

Havena, im Jahre 993 BF

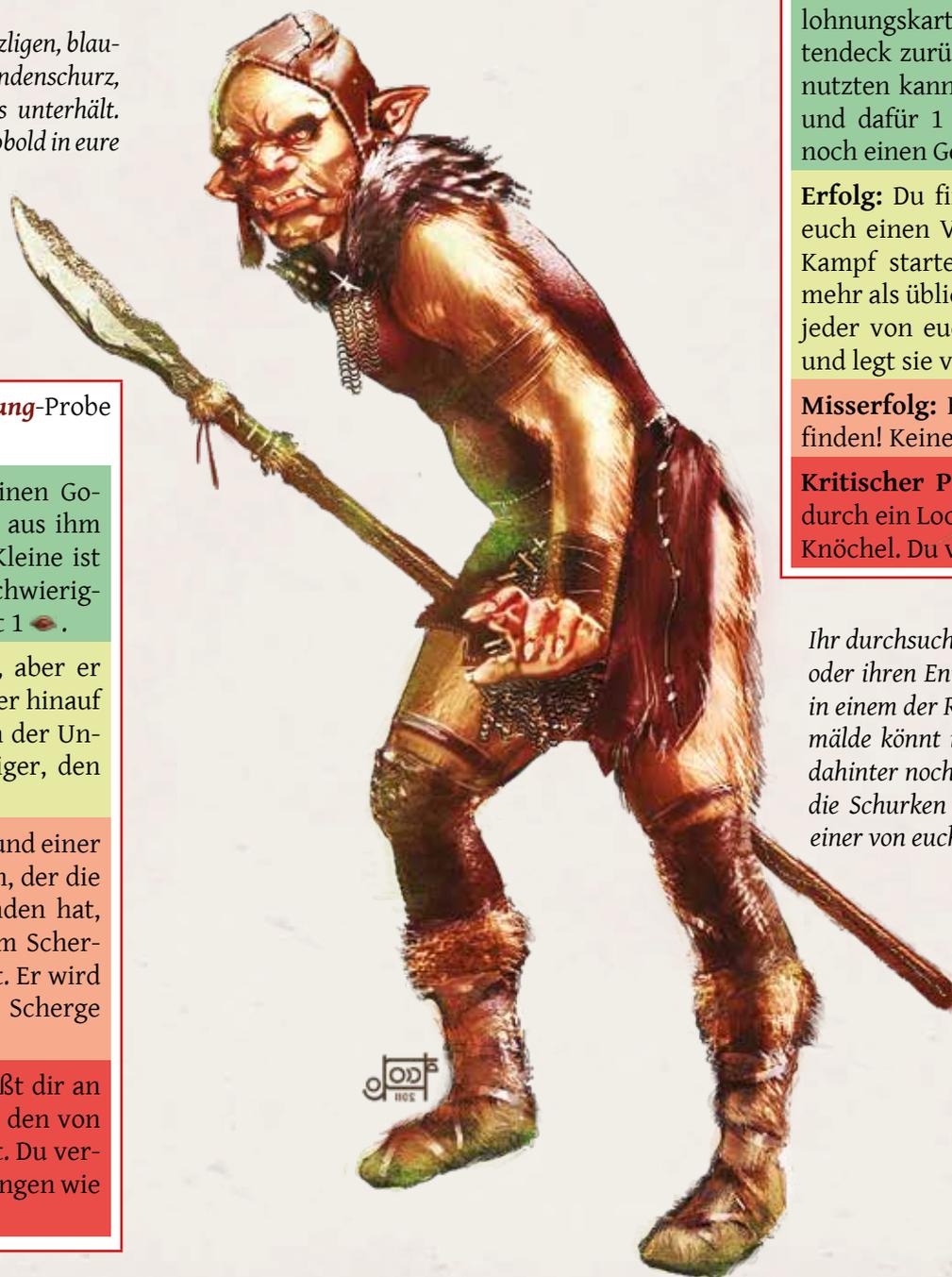
Euer Freund Alrik hat euch herbeigerufen, um ihm bei der Befreiung der schönen Silvana zu helfen, die von heimtückischen Piraten entführt wurde. Die Spuren führen über eine Leiter in eine unterirdische Kelleranlage.

Unterdessen fällt Alrik ein, dass er eine dringende Angelegenheit zu erledigen hat, und er 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 leuchtendgelbem 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 Skelett 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 Schergendeck 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 deinen Zugdeck einmischen oder oben auf deinen Zugdeck legen. Die anderen Belohnungskarten werden in das Belohnungskartendeck zurückgemischt. Falls du die Karte nicht nutzen kannst oder willst, darfst du sie ablegen 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 Zugdecks 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 Zugdecks 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 schwer macht.*

*Warum er so bössartig 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 erreichen, 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.*

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

**Gefahrenwert:** Anzahl der Helden (👤) x 5. Falls einigen Helden die vorherige **Körperbeherrschung**-Probe misslungen ist, kommen die beiseitegelegten Schergenkarten „Feiger Goblin“ zusätzlich ins Spiel.

**Heldenaktionen:** 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, sobald ihr alle Gegner besiegt oder vertrieben habt.

**Belohnung:** Belohnungskarten in Höhe der Anzahl der Helden (👤)

### 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 15, nach.

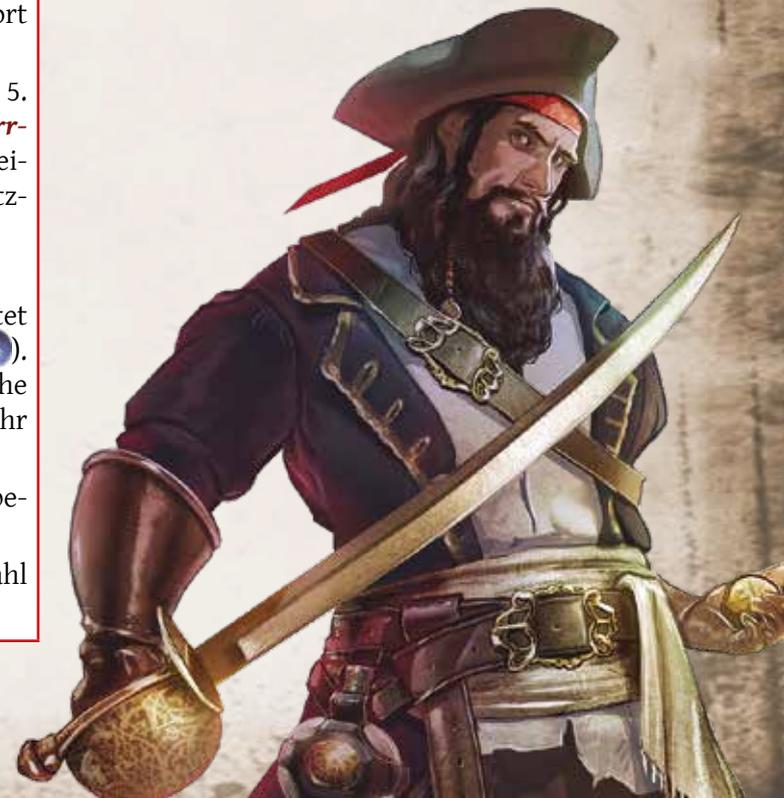
### Nach einem Sieg:

*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 unversehrte 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 Held erhält 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.



# Kurzabenteuer: Leute, die nicht spielen

Chorhop, 1024 BF

Die Stadt Chorhop ist bei Nacht ein gefährliches Pflaster. In eurer Begleitung ist das „Glücks-Idol“, eine verschleierte Person, die ihr für einen anonymen Auftraggeber quer durch die Stadt zum Spielhaus „Karfunkel-Stein“ eskortieren sollt. Für diese Mission wurden „Leute, die nicht spielen“ gesucht – also Helden, die sich weder dem Glücksspiel noch anderen Spielen hingeben.



Ihr bahnt euch einen Weg durch enge Gassen und dunkle Straßen voller zwielichtiger Gestalten, bis ihr schließlich euer Ziel unbehelligt erreicht. Als ihr den „Karfunkel-Stein“ betretet, erkennt ihr, dass es sich um eine ehemalige Bibliothek handelt. An den Wänden stehen Bücherregale, aber die Mitte des Saals wurde freigeräumt, um allerlei Spieltischen und Glücksrädern Platz zu machen. Das Glücks-Idol lässt sich von euch zu einer großen goldenen Drachen-Statue im Zentrum des Raumes geleiten. Dort lässt sie ihre Schleier fallen und beginnt anmutig zu tanzen. Es handelt sich anscheinend um eine Frau mit einer atemberaubenden Figur, doch ihr Kopf ist von einer schweren Steinmaske umschlossen, die einen Fuchs darstellt. Wie gebannt beobachtet ihr ihren Tanz und den restlichen Gästen ergeht es nicht anders. Euren Auftrag habt ihr damit erfüllt und ihr könnt euch nun zurückziehen, wenn ihr wollt. Ihr könnt aber auch bleiben und dieses einmalige Schauspiel weiter beobachten.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held **bleiben** oder sich **zurückziehen** will. Diejenigen, die bleiben wollen, nehmen sich 1 .

In diesem Moment beginnt die goldene Statue im Zentrum des Raumes plötzlich zu weinen. Dicke, runde Tränen kulern in Form von Goldstücken aus ihr hervor und prasseln um euch herum zu Boden.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held sich an dem Gold **bereichern** möchte oder **nicht**. Dies gilt für alle Helden, egal ob sie sich zurückziehen wollten oder nicht. Diejenigen, die sich bereichern wollen, nehmen sich 1 .

Wie aus weiter Ferne beginnt eine bezaubernde Melodie zu erklingen und einige Bücher in den Regalen beginnen zu glühen und zu vibrieren. Schließlich fallen sie zu Boden und öffnen sich – aus ihnen heraus kriechen die Monster und Schrecken, die zwischen den Seiten der Lektüre gefangen waren. Das Gold zu euren Füßen ist zwar verführerisch, aber die Kreaturen rücken langsam auf euch zu.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held sich an dem Gold weiter **bereichern** will oder der Versuchung widerstehen möchte. Diejenigen, die sich bereichern wollen, nehmen sich 1 .

Die Monster und Schurken gehen auf die Gäste los, von denen die meisten weiterhin wie gebannt in Richtung des Idols blicken. Auch ihr selbst müsst all euren Willen zusammennehmen, um euch dem Ansturm der Gegner zu erwehren.

Jeder Held muss eine **Willenskraft**-Probe durchführen. Er würfelt dabei so viele Würfel, wie er  an sich genommen hat, und verwendet das schlechteste Ergebnis. Hat er keine  an sich genommen, wende das Ergebnis „Kritischer Erfolg“ an.

**Kritischer Erfolg:** Du kannst dich dem Einfluss des Glücks-Idols vollständig widersetzen.

**Erfolg:** Es gelingt dir nach einiger Zeit, dich dem Bann zu widersetzen. Du verlierst 1 .

**Misserfolg:** Erst nachdem dir einer der Gegner einen Schlag versetzt hat, gelingt es dir, den Bann zu brechen. Du verlierst 1W6 .

**Kritischer Patzer:** Das Ergebnis gleicht dem Misserfolg, doch du brauchst länger. Du verlierst 2W6 .

Tapfer werft ihr euch in den Kampf mit den Ungetümen und beschützt die wehrlosen Gäste mit eurem Leben.



Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abchnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird. Legt folgende Karten auf dem Spieltisch aus:

- Alle „Leute, die nicht spielen“-Karten („Zeitskala“, „Kampfumgebung: Risiko und Gewinn“, „Glücks-Idol“, „Heldenaktion: Den Einsatz erhöhen“ und „Am Spiel teilnehmen“)
- Ein verdecktes Zugdeck mit **Ereigniskarten** eurer Wahl
- Ein verdecktes Zugdeck mit **Anführer-Aktionskarten** eurer Wahl
- Dreht die Karte „Am Spiel teilnehmen“ auf die Seite „Heldenaktion: Das Spiel spielen“.

Jeder Spieler darf bei Kampfbeginn zusätzliche Aktionskarten in Höhe der von ihm genommenen  ziehen. Anschließend werden diese  auf die Karte „Risiko und Gewinn“ gelegt.

**Schergen:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl.

**Gefahrenwert:**  x 4 +  auf der Karte „Risiko und Gewinn“. Legt danach alle  auf dieser Karte ab.

**Niederlage:** Ihr habt verloren, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird und der Kampf zu diesem Zeitpunkt noch anhält.

**Sieg:** Um den Kampf siegreich zu beenden, müsst ihr die „Heldenaktion: Das Spiel beenden“ erfolgreich durchführen.

**Belohnung:** Jeder Held erhält 1 Abenteuerpunkt.

**Bei einer Niederlage:**

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch schwer erschöpft, aber unverletzt auf der Straße liegend wieder. Später findet ihr heraus, dass der „Karfunkel-Stein“ bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist und sich die Überlebenden an nichts erinnern können.

**Bei einem Sieg:**

Gerade noch rechtzeitig gelingt es euch, den Bann des Glücks-Idols zu brechen und die Gäste aus dem brennenden Spielhaus zu retten. Wer oder was das Glücks-Idol war, könnt ihr euch nicht erklären. Vielleicht wartet hier schon das nächste Abenteuer auf euch.

# Abenteuer: 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 tobriischen 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 verbundene. 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 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, sodass 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 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 den Schlagwörtern „Allgemein“, „Gewässer“ oder „Wald“, mischt sie und platziert sie als verdecktes Zugkartendeck.

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

**Gefahrenwert:** Anzahl der Helden (  ) x 5

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald 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, sodass 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. Falls du keine  hast, entferne stattdessen 1  in der Tischmitte aus dem Spiel.

**Kritischer Patzer:** Wir werden alle sterben! Lege 1  ab. Falls du keine  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 „Zwölgötter-Amulett“ heraus.

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

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

**Erfolg:** Die Bewohner sind dir dankbar für deine professionelle Hilfe. Nimm dir eine Karte „Zwölgötter-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 „Zwölgötter-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 euren 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. Falls du keine  hast, entferne stattdessen 1  in der Tischmitte aus dem Spiel.

*Pünktlich zum zehnten Glockenschlag begeben sich ihr 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 zu euch. 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 von 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 – eine Gruppe von Bewaffneten stürmt durch den Saal auf euch zu.

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“, „Übernatürlich“ und „Nekromantie“, mischt sie und platziert sie als verdecktes Zugkartendeck.

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

**Gefahrenwert:** Anzahl der Helden (♣) x 6

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

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

**Sieg:** Ihr seid erfolgreich, sobald 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. Falls 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 bestehen, 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. Falls 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 Niederhöllen!“

Der Baron stößt ein bösartiges Knurren aus: „Schweig, Weib! 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 Zugkartendeck aus **Dämoneneigenschaftskarten** 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 Zugkartendeck aus **Anführer-Aktionskarten** mit dem Schlagwort „Allgemein“, „Übernatürlich“ und „Nekromantie“, das links neben der Karte „Grautax, der falsche Baron“ platziert wird.
- Ein verdecktes Zugkartendeck 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 Befehl 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:** Bildet einen Stapel aus Schergenkarten eurer Wahl. Alle Schergen müssen das Schlagwort „Skelett“ aufweisen.

**Gefahrenwert:** Anzahl der Helden () x 3

**Dämonenbeschwörung:** Sobald 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, sobald „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 Burgherrn 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. Falls 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“.

## AVENTURIA

### Heldendokument

Name: \_\_\_\_\_

	Startwert	Steigerung	Aktuell
Handwerk .....	_____	_____	_____
Heimlichkeit .....	_____	_____	_____
Körperbeherrschung ...	_____	_____	_____
Sinnesschärfe .....	_____	_____	_____
Überzeugen .....	_____	_____	_____
Wildnisleben .....	_____	_____	_____
Willenskraft .....	_____	_____	_____
Wissen .....	_____	_____	_____

**Belohnungskarten:**

## Erklärung der Symbole

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

## Rundenablauf im Abenteuermodus

### Vorbereitung

- 1) Zeitskala platzieren
- 2) Anführerkarte(n) platzieren und mit  bestücken
- 3) Handlungskarten platzieren
- 4) Spezialkarten zu Zugdecks zusammenstellen und platzieren
- 5) Schergenkarten platzieren und mit  bestücken
- 6) Weitere Spielmarken (Verderbensmarken, Abenteuermarken, Heldenmarken, etc.) bereitlegen
- 7) Jeder Held zieht Handkarten nach den normalen Duell-Regeln.

### Kampfrunde

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

## Atempause zwischen den Akten

**Ausruhen:** 2  pro EP.

**Zu den Göttern beten:** 1  pro 2 EP.

**Vorbereiten:** 4 EP. Eine Karte aus dem Deck suchen und auf die Hand nehmen.

**Üben:** 2+ EP. Nimm dir eine Übungskarte.

**Training:** 2+ EP. Nimm dir eine Trainingskarte.