



Das Schwarze A

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

ARSENAL DER HELDEN

DUELLERWEITERUNG

Arsenal der Helden

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite 02
Spielmaterial	Seite 02
Regelklarstellungen	Seite 03
Regelfragen und -antworten	Seite 06
Turniersystem	Seite 10
Helden und Varianten	Seite 12

Spielmaterial

9 Aventuria-Würfel
60 Aktionskarten
2x5 ergänzende Aktionskarten

Inhalt

Mit dieser Duellerweiterung für die **Aventuria Grundbox** geben wir dir alle zusätzlichen Aktionskarten, die du benötigst, um dir mithilfe der Deckkonstruktionsregeln ein beliebiges Heldendeck zusammenzustellen. Dies erlaubt dir, deinen Helden individuell zu gestalten und so auf alle Herausforderungen optimal zu reagieren – sei es im Rahmen eines Aventuria-Turniers oder an der Seite seiner Mitstreiter in einem **Aventuria**-Abenteuer.

Zur Inspiration enthält dieses Regelheft vier Varianten-Decks der Helden aus der **Aventuria Grundbox**, zusammen mit taktischen Hinweisen und Spieltipps. Zusätzlich bieten wir dir Regelklarstellungen und Antworten auf häufig gestellte Fragen, mit denen wir die bestehenden Regeln klarer und detaillierter erläutern, als es in der Kürze des allgemeinen Regelhefts möglich wäre. Zu guter Letzt präsentieren wir dir die **Aventuria**-Turnierregeln.

Bitte bedenke dabei, dass der Inhalt dieses Hefts nicht der Weisheit letzter Schluss ist. Eine stets auf dem aktuellsten Stand gehaltene FAQ und Turnierregeln findest du unter:

www.ulisses-spiele.de/aventuria



Regelklarstellungen

Der folgende Abschnitt stellt eine Ergänzung und Klarstellung der bisherigen **Aventuria**-Regeln dar. Er enthält keine neuen Regeln, sondern dient allein dazu, die bestehenden Regeln klarer zu definieren, um Missverständnisse und Regelstreitigkeiten zu vermeiden.

Besitz von Karten

Als Besitzer einer Karte gilt der Spieler, der diese Karte zu Beginn des Spiels in seinem Zugstapel hatte.

Ablage

Die Reihenfolge der Karten in der Ablage aller Zugstapel darf nicht verändert werden, außer der Text einer Karte besagt etwas anderes.

Aktionskarten, die abgelegt werden, werden immer in die Ablage ihres Besitzers gelegt, außer der Text einer Karte besagt etwas anderes. Scheidet ein Spieler aus dem Spiel aus und er hat eine Karte übernommen (z.B. durch Taschendiebstahl), so wird diese Karte ebenfalls in die Ablage ihres Besitzers gelegt. Scheidet der Besitzer einer Karte, die ein anderer Spieler übernommen hat, aus dem Spiel aus, so bleibt diese im Spiel, bis sie abgelegt wird.

Die Zugkartenstapel für Ereignisse, Anführer-Aktionen etc. im Abenteuer-Modus haben ebenfalls eine Ablage. In der Regel enthalten solche Stapel immer eine Karte, die verhindert, dass der Stapel vollständig leergezogen werden kann. Sollte es dennoch einmal dazu kommen, dann wird die entsprechende Ablage zu einem neuen Zugkartenstapel gemischt.

Ablauf eines Angriffs

Ein Angriff läuft im Detail betrachtet in den folgenden Schritten ab:

- 1) Der Spieler kündigt den Angriff an. Er teilt mit, welcher Gegner mit welchem Angriff angegriffen werden soll.
- 2) Wenn der Angriff mithilfe einer einmaligen Karte durchgeführt wird, so spielt der Spieler diese nun aus und bezahlt die erforderliche Menge an Ausdauerpunkten.

3) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die das Ziel des Angriffs verändern, das für den Angriff verwendete Attribut verändern oder die Ausdauerkosten des Angriffs erhöhen.

4) Der Spieler, der den Angriff durchführt, würfelt die Angriffsprobe.

5) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die den Wurf modifizieren oder ein erneutes Würfeln erzwingen/erlauben. Hierzu zählt die Möglichkeit des Spielers, einen misslungenen Wurf mithilfe eines Schicksalspunktes zu wiederholen ebenso wie Freie Aktionen eines Gegners, wie zum Beispiel „Pech“, was einen Wiederholungswurf mit einem Malus erzwingt. Die Effekte können in beliebiger Reihenfolge ausgelöst werden, aber es geht erst mit dem nächsten Schritt weiter, wenn alle Beteiligten keine weiteren der o.g. Spieleffekte mehr durchführen wollen.

6) Der Spieler, der den Angriff durchführt, teilt den Ausgang der Probe mit. Sie zählt entweder als Kritischer Erfolg, normaler Erfolg, normaler Misserfolg oder Kritischer Misserfolg. Spieleffekte, die durch einen kritischen Erfolg oder Misserfolg ausgelöst werden (Karte ziehen bzw. zufällig ermittelte Karte abwerfen), werden nun abgehandelt.

7) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die sich auf das Ergebnis der Probe beziehen bzw. „nach einer Angriffsprobe“ zur Anwendung kommen, z.B. die „Jagdfrage“.

8) Falls der Angriff erfolgreich war, darf der Gegner nun eine Ausweichenprobe würfeln, sofern ihm dies gestattet ist.

9) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die das Ergebnis der Ausweichenprobe modifizieren.

10) Der Angreifer würfelt die Trefferpunkte des Angriffs aus.

11) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die die Trefferpunkte des Angriffs modifizieren, z.B. „Nachsetzen“, „Kampfrausch“ oder „Gleichklang des Geistes“.

12) Falls die Ausweichenprobe erfolgreich war, wird der Schaden nun halbiert. Bei einer Bruchzahl wird aufgerundet.

13) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die das Ergebnis der Ausweichenprobe modifizieren, z.B. die Sonderfertigkeit „Aufmerksamkeit“.

14) Handelt es sich bei dem angegriffenen Gegner um einen Helden, so darf dieser nun entscheiden, ob er Rüstung einsetzen möchte, um den Schaden zu reduzieren. Bei Gegnern im Abenteuermodus kommt deren Rüstung automatisch zum Einsatz.

15) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die sich auf die Wirksamkeit der Rüstung beziehen, die Rüstungskarte beeinflussen oder den Schaden zusätzlich zur Rüstungswirkung reduzieren (z.B. „Armatrutz“ und „Märtyrersegen“).

16) Der getroffene Gegner reduziert seine Lebenspunkte um die (ggf. durch die obigen Effekte modifizierten) Trefferpunkte.

17) Nun können Spieleffekte ausgelöst werden, die sich auf den Verlust von Lebenspunkten beziehen.



Modifikation eines Würfelwurfs

Einige Effekte verändern das Ergebnis eines Würfelwurfs oder legen es auf einen bestimmten Wert fest. Das Ergebnis eines solchen Wurfs wird erst nach diesen Effekten geprüft – einschließlich der Überprüfung, ob es sich um einen Kritischen Erfolg oder Kritischen Patzer handelt. Ein negatives Ergebnis oder eine 0 gilt in diesem Fall als eine 1, ein Ergebnis über 20 als 20 (bzw. als das Maximum des möglichen Würfelergebnisses).

Schicksalspunkte

Folgende Tabelle stellt noch einmal klar, in welchem Modus ein Schicksalspunkt für was verwendet werden darf:

	Duell-Modus (inkl. Team)	Abenteuer- Modus
Selbst eine Karte ziehen	Ja	Ja
Mitspieler eine Karte ziehen lassen	Ja	Nein
Selbst 1 Ausdauer erhalten	Ja	Ja
Mitspieler 1 Ausdauer erhalten lassen	Ja	Nein
Selbst den Wurf für Angriff wiederholen	Ja	Ja
Selbst den Wurf für Talent wiederholen	Nein	Ja
Mitspieler den Wurf für Angriff wiederholen lassen	Ja	Ja
Mitspieler den Wurf für Talent wiederholen lassen	Nein	Ja

Ausdauer

Ausdauerkarten können jederzeit erschöpft werden, um Ausdauer zu erhalten. Erhaltene Ausdauer (egal ob aus Ausdauerkarten, Schicksalspunkten oder anderen Effekten) verfällt grundsätzlich am Ende eines Zuges, außer der Text einer Karte besagt etwas anderes.

Deckkonstruktion

Entscheidend für die Deckkonstruktion ist die Kategorie einer Karte (Symbol links unten auf der Karte). Die Kategorie hat während des Spiels keinerlei Bedeutung. Der Text neben dem Symbol für die Kategorie ist der Kartentyp. Dieser wiederum hat bei der Deckkonstruktion keinerlei Bedeutung.

Ein Beispiel ist das „Konventsgewand“. Dieses hat die **Kategorie** „Komplexer Zauber“. Damit darf diese Karte nur für Helden verwendet werden, die auch komplexe Zauber in ihr Deck aufnehmen dürfen (und zählt auch als solcher gegen das Maximum an komplexen Zaubern, die in das Deck des Helden aufgenommen werden dürfen). Gleichzeitig ist die Karte vom **Typ** „Rüstung (Brust)“. Im Spiel darf sie also nicht gleichzeitig mit anderen Rüstungen genutzt werden, die ebenfalls vom Typ „Rüstung (Brust)“ sind. Außerdem darf die Karte deshalb mittels Taschendiebstahl oder in Abenteuern von Gegnern gestohlen werden.

Promo-Karten dürfen entsprechend den Regeln der Deckkonstruktion in allen Decks eingesetzt werden. Außerhalb von offiziellen Turnieren, bei denen diese Karten per se erlaubt sind, sollte der Einsatz allerdings mit den Mitspielern abgesprochen werden.

Belohnungskarten dürfen offiziell nur in Decks für den Abenteuer-Modus eingesetzt werden. In offiziellen Turnieren sind sie nur erlaubt, wenn das verwendete Turnierformat dies erlaubt – siehe Seite 10.

Startspieler

Falls ein Startspieler während eines Zuges ausgeschaltet wird, wird der Spieler, der im Uhrzeigersinn links von ihm sitzt, zum neuen Startspieler. In diesem Fall wechselt der Startspieler nicht in Schritt 6 der aktuellen Kampfrunde.

Schergen

Einige Schergen weisen auf ihrer Karte besondere Bedingungen bei der Zusammenstellung des Schergenstapels auf. Diese Karten dürfen nur dann in einen Schergenstapel gemischt werden, wenn diese Bedingungen erfüllt sind. Dies gilt auch für den Fall, dass ein Schergenstapel aus „allen Karten“ bestehen soll.

Gräberskelette verfügen z.B. über die Bedingung „Nur mit Gräber-Karten einsetzbar.“ Sie werden also nur dann in den Schergenstapel gemischt, falls auch die Gräberkarten im Spiel sind.



Regelfragen und -antworten

An dieser Stelle präsentieren wir euch alle Regelfragen, die bislang (Stand: Januar 2017) von den **Aventuria**-Spielern gestellt wurden, und die dazugehörigen offiziellen Antworten. Eine aktuelle FAQ-Liste könnt ihr jederzeit im Internet unter www.ulisses-spiele.de/aventuria einsehen.

WENN ICH BEI EINEM WÜRFELWURF EINE 20 WÜRFELE, KANN ICH EINEN SCHICKSALSPUNKT EINSETZEN, UM DIE KONSEQUENZEN ZU VERHINDERN, INDEM ICH NEU WÜRFLE?

Ja, das ist erlaubt. Allerdings nur bei solchen Würfelwürfen, bei denen Schicksalspunkte eingesetzt werden dürfen (siehe Seite 4).

Bei Ausweichenproben dürfen beispielsweise keine Schicksalspunkte für einen Wiederholungswurf genutzt werden, sodass eine gewürfelte 20 bei einer Ausweichenprobe nicht durch einen Schicksalspunkt verhindert werden kann.

GIBT ES EINEN UNTERSCHIED, OB EIN SCHERGE AUS DEM SPIEL ODER AUS DEM KAMPF ENTFERNT WIRD?

Ja. „Aus dem Kampf entfernt“ bedeutet, dass die Schergenkarten, wie im Regelheft beschrieben, zurück in den Schergenstapel gemischt werden. „Aus dem Spiel entfernt“ bedeutet, dass die Karte nicht zurück in den Schergenstapel gemischt wird.

DARF DER HALBELFISCHE STREUNER MITTELS „TASCHENDIEBSTAHL“ AUCH WAFFEN UND RÜSTUNGEN STEHLEN UND EINSETZEN, DIE ER NORMALERWEISE NICHT IN SEINEM DECK INTEGRIEREN DÜRFTE?

Ja, der Streuner kann so durchaus auch schwere Nahkampfwaffen oder schwere Rüstungen einsetzen.

DIE ZAUBER „INVOCATIO MINOR“ UND „INVOCATIO MAIOR“ IM DECK DER TULAMIDISCHEN MAGIERIN SIND ALS MAGISCHE ANGRIFFE BESCHRIEBEN. BEDEUTET DAS, DASS MAN IN DIESEM ZUG KEINEN WEITEREN MAGIEANGRIFF AUSFÜHREN KANN? IM TEXT HEISST ES ZUDEM: „DER SCHADENSWURF DIESES ANGRIFFS ENTSPRICHT 12 SCHADEN“. MUSS TROTZDEM EIN ANGRIFFSWURF DURCHFÜHRT WERDEN?

Die beiden *Invocatio*s sind Magieangriffe und gelten daher auch als Angriff für den laufenden Zug. „Wurfbeil“ oder „Dschinnenruf“ hingegen gelten nicht als Angriffe, daher kann im selben Zug ein weiterer Angriff ihrer Art erfolgen.

Die von diesen Zaubern verursachten Trefferpunkte sind festgelegt und werden deshalb nicht ausgewürfelt – es muss für sie aber eine normale Angriffsprobe durchgeführt werden, mit allen damit verbundenen Effekten.

DIE JAGDFALLE KANN NACH DER ANGRIFFSPROBE EINES HELDEN AUSGELÖST WERDEN. KOMMT IHRE SCHADENSWIRKUNG VOR DER SCHADENSWIRKUNG DES ANGRIFFS ZUM TRAGEN UND KANN DIES DAZU FÜHREN, DASS DER ANGREIFER AUSGESCHALTET UND SOMIT DER VON IHM BEIM ANGRIFF VERURSACHTE SCHADEN NICHT MEHR ANGEWENDET WIRD?

Für den detaillierten Ablauf eines Angriffs siehe Seite 3. Wenn die Jagdfalle genug Schaden verursacht, um den Angreifer auszuschalten, dann wird der Schaden seines Angriffs nicht mehr angewendet.



KARTENFRAGE: ARMATRUTZ, MÄRTYRERSEGEN, GLEICHKLANG DES GEISTES

WANN KOMMEN DIE EFFEKTE DIESER KARTEN ZUR ANWENDUNG – VOR ODER NACH DEM AUSWEICHEN? **SPRICH: WERDEN IM FALLE EINER ERFOLGREICHEN AUSWEICHEN-PROBE ERST DIE TREFFERPUNKTE HALBIERT UND DANN MODIFIZIERT ODER UMGEKEHRT?**

Für den detaillierten Ablauf eines Angriffs siehe Seite 3.

Für „Armatruz“ und „Märtyrersegen“ gilt: Diese Effekte wirken wie eine Rüstung, werden also nach dem Ausweichen angewandt.

Für „Gleichklang des Geistes“ gilt: Dieser Effekt wirkt wie Waffengift, wird also vor dem Ausweichen angewandt.

KARTENFRAGEN: BANNBALADIN

1) FALLBEISPIEL IM DUELL-TEAMSPIEL ZWEI GEGEN ZWEI: ARBOSCH UND CAROLAN SPIELEN GEGEN LAYARIEL UND MIRHIBAN. ARBOSCH UND LAYARIEL HABEN VON DEN JEWEILIGEN TEAMS DIE MEISTEN LEBENSPUNKTE. LAYARIEL WIRKT DEN ZAUBER „BANNBALADIN“ AUF SICH UND ARBOSCH. WEN KANN, BZW. MUSS DIE ELFE JETZT ANGREIFEN?

1) In diesem Fall kann Layariel niemanden angreifen, da Arbosch, der die meisten Lebenspunkte der Gegner besitzt, nicht von ihr angegriffen werden darf.

2) SIND AKTIONEN, DIE NICHT ALS ANGRIFFE DEKLARIERT SIND (Z.B. „WURFAXT“, „DSCHINNENRUF“), VOM BANNBALADIN BETROFFEN?

2) Der Bannbaladin bezieht sich nur auf Angriffe. Alle anderen Effekte, die nicht als Angriffe zählen, dürfen normal eingesetzt werden.

3) IM ABENTEUERMODUS: WAS MACHT EIN GEGNER, WENN ER EINEN HELDEN ALS ZIEL ERWÜRFELT, DER ZUVOR EINEN BANNBALADIN AUF IHN GEWIRKT HAT?

3) Wenn es sich um einen Angriff handelt (Trefferpunkte-Symbol), so verpufft dieser wirkungslos. Andere Effekte (LP-Verlust, SP-Verlust, Karten abwerfen, usw.) kommen normal zur Anwendung.



KARTENFRAGE: SCHUTZAMULETT

DARF ICH IM DUELLMODUS MIT DEM SCHUTZAMULETT AUCH GEGNERISCHE ZAUBER WIE Z. B. BALSAM ODER ARMATRUTZ VERHINDERN?

Ja. Einmalige Zauber wie der Balsam müssen dadurch ohne Effekt abgelegt werden, während dauerhafte Zauber wie der Armatruz nur für eine Runde ihre Wirkung einbüßen, aber im Spiel bleiben.

SONDERFÄHIGKEIT „NACHSETZEN“ GEGEN „AUFMERKSAMKEIT“

IM DUELLMODUS KÄMPFT CAROLAN GEGEN ARBOSCH. BEIDE DÜRFEN IHRE SONDERFÄHIGKEIT NACH DEM SCHADENSWURF EINSETZEN. WER VON BEIDEN MUSS ZUERST SEINE FÄHIGKEIT EINSETZEN BZW. ANSAGEN?

Für den detaillierten Ablauf eines Angriffs siehe Seite 3. Arbosch setzt zuerst Nachsetzen ein, da er dadurch seinen Schadenswurf erhöht. Erst im Anschluss daran darf sich Carolan entscheiden, ob er Aufmerksamkeit einsetzen möchte oder nicht.

KARTENFRAGE: FESTE MATRIX

DARF DIESE KARTE BELIEBIG OFT GENUTZT WERDEN, AUCH BEI DERSELBEN PROBE? DARF ICH DANN AUCH BEI EINEM MISSEERFOLG JEDES MAL EINEN SCHICKSALSPUNKT NEHMEN? UND WENN ICH EINEN MAGIEWERT VON 19 HABE, DARF ICH DANN EINE KARTE ZIEHEN OBWOHL ICH DIE PROBE GESCHAFFT HABE?

Die Karte darf beliebig oft genutzt werden, wenn in Folge Wurfsergebnisse von 18 oder 19 gewürfelt werden.

Bei einem missglückten Magie-Angriff (gewürfelte 18 oder 19) darfst du zunächst entscheiden, ob du den Würfelwurf wiederholen möchtest. Entscheidest du dich für einen Wiederholungswurf, so bekommst du keinen Schicksalspunkt, sondern würfelst erneut. Entscheidest du dich gegen einen Wiederholungswurf, so darfst du eine Karte ziehen und bekommst einen Schicksalspunkt.

Wenn du dich bei einer missglückten Magie-Probe (gewürfelte 18 oder 19) gegen den Wiederholungswurf entscheidest, bekommst du keinen Schicksalspunkt, weil es Schicksalspunkte nur für misslungene Angriffe gibt.

Bei einer aufgrund eines sehr hohen Magiewerts gelungenen Magie-Probe /-Angriff (gewürfelte 18 oder 19) darfst du entscheiden, entweder eine Karte zu ziehen und dann die Auswirkungen der gelungenen Probe/Angriff abzuhandeln, oder neu zu würfeln (aus welchem Grund auch immer).

KARTENFRAGE: SKELETT ERWECKEN

WENN DER BARON VON WILDENSTEIN IM 2. AKT VON „DER ERBE VON WILDENSTEIN“ DIE ANFÜHRER-AKTION „SKELETT ERWECKEN“ AUS DER ERGÄNZUNGSBOX „WALD OHNE WIEDERKEHR“ ZIEHT, BEFINDET SICH IM SCHERGENSTAPEL KEIN SKELETT. WIE WIRD IN DIESEM FALL VORGEGANGEN?

Hier können sich die Spieler für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Die Karte „Skelett erwecken“ wird ungenutzt abgelegt und dafür sofort eine weitere Anführer-Aktion-Karte gezogen.
- Es wird ein zusätzlicher Stapel aus Skelett-Schergen gebildet und eine Karte von diesem Stapel gezogen.

Anmerkung der Redaktion

Je mehr Karten für Aventuria erscheinen, desto mehr Kombinationsmöglichkeiten wird es geben, die zu ähnlichen Ausnahmesituationen wie bei „Skelett erwecken“ führen können.

Von Verlagsseite werden wir versuchen, auf alle dadurch aufkommenden Fragen eine eindeutige Antwort zu geben und euch diese Antworten in einer stets auf dem neuesten Stand gehaltenen FAQ-Liste zu präsentieren. Dies gilt definitiv für alle Fragen, die den Duellmodus betreffen. Beim Abenteuermodus verhält es sich grundsätzlich ebenso, aber mit folgendem Hinweis:

In den meisten Fällen gibt es für eine strittige Regelfrage zwei mögliche Antworten. Eine, von der die Spieler profitieren würden und eine, von der die Gegner profitieren würden. In diesem Fall schlagen wir vor, während eines laufenden Spiels immer zugunsten der Spieler zu entscheiden. Später kann man immer noch darüber diskutieren, ob das die richtige Entscheidung war oder nicht – falls es dann überhaupt noch wichtig ist. Sollte das Spiel durch eine solche Vorgehensweise zu leicht für die Spieler werden, dann kann man dies ausgleichen, indem man um einen Schwierigkeitsgrad hinaufgeht.

Dieser Hinweis gilt wie gesagt ausschließlich für den Abenteuer-Modus! Beim Duellmodus treten dagegen zwei oder mehr gleichberechtigte Spieler gegeneinander an, für die wir der Fairness halber auf alle Regelfragen eindeutige Antworten geben werden.

KARTENFRAGE: WERWOLF VON ANDERGAST MIT „MYSTERIÖSE STÄRKUNG“

DER ANFÜHRER „WERWOLF VON ANDERGAST“ IM 2. AKT VON „WALD OHNE WIEDERKEHR“ KÖNNTE DURCH DIE EREIGNISKARTE „MYSTERIÖSE STÄRKUNG“ 3 LP ERHALTEN, WAS IHN ÄUSSERST STARK MACHEN WÜRD. IST DIES BEABSICHTIGT?

Dies ist ein weiteres Beispiel dafür, wie im Abenteuermodus zwei Karten aus verschiedenen Sets zusammenkommen und eine tödliche Synergie erzeugen können. Die Antwort lautet: Ja, das passiert dann tatsächlich.

Eine mögliche Lösung besteht darin, tödliche Synergien zu vermeiden, indem die entsprechende Karte – in diesem Fall die „Mysteriöse Stärkung“ – vor dem Kampf aus dem Stapel genommen wird. Die andere Möglichkeit besteht darin, die Karte im Spiel zu lassen und der Gefahr heldenhaft ins Auge zu blicken.

KARTENFRAGE: WERWOLF-FLUCH

WENN DIE KARTE INS SPIEL KOMMT, ERHÄLT DER SPIELER RECHTS VOM AUSLÖSENDEN SPIELER DIREKTEN SCHADEN. WAS PASSIERT, WENN DIESER SPIELER:

- AUSGESCHALTET IST?
- EIN WERWOLF-VERFLUCHTER IST?

Ausgeschaltete Helden werden bei der Zielauswahl ignoriert (**Regelheft**, Seite 16) und Helden, die einen Werwolf-Verfluchten ausgelöst haben (der dann als Gegner in der Gegnerreihe liegt), müssen in dieser Zeit aussetzen. Für den Angriff der Werwolf-Fluch-Karte bedeutet dies, dass ausgeschaltete Helden und Werwolf-Verfluchter-Helden ignoriert werden. Das kann im Extremfall dazu führen, dass der Held sich selbst angreift.

KARTENFRAGE: ZEITSKALA

AUF VIELEN ZEITSKALEN (SILVANAS BEFREIUNG, ZUFALLSBEGEGNUNG, WALD OHNE WIEDERKEHR I, USW.) STEHT GESCHRIEBEN, DASS BESTIMMTE GEGNER „IN DIESER RUNDE DOPPELT SO VIELE AKTIONEN“ DURCHFÜHREN DÜRFEN. DER ZEITSKALA-EFFEKT TRITT ABER ERST EIN, WENN BEREITS ALLE GEGNER GEHANDELT HABEN. WIE IST DIES DEMNACH ZU VERSTEHEN?

Erlaubt ein Effekt der Zeitskala einem Gegner zusätzliche Angriffe (z.B. durch eine Verdopplung der Anzahl Angriffe – siehe Kobold bei Silvanas Befreiung), so werden diese beim

Auslösen der Zeitskala-Effekte durchgeführt (Schritt 4 der Kampfunde). Dürfen mehrere Gegner zusätzliche Angriffe durchführen, so tun sie dies in derselben Reihenfolge, in der sie ihre regulären Angriffe durchgeführt haben.

KARTENFRAGE: VERSPOTTEN

WIE WIRD DIESE KARTE IM ABENTEUER-MODUS GENUTZT? WANN LEGE ICH FEST, WEN DER BETROFFENE GEGNER ANGREIFEN SOLL UND WIE VERHÄLT ES SICH IM ZUSAMMENHANG MIT EFFEKTEN WIE DER PIRATENSCHATZKARTE „ROSTIGES MESSER“? WELCHE ZIELE DARF ICH FÜR DEN BETROFFENEN GEGNER BESTIMMEN – NUR HELDEN ODER AUCH ANDERE GEGNER?

Du kannst erst abwarten, wen der Gegner unter normalen Umständen angreifen würde und dann ansagen, wen er stattdessen anzugreifen hat. Dies gilt auch, wenn Karten wie die Piratenschatzkarte „Rostiges Messer“ im Spiel sind. Als Ziele dürfen nicht nur Helden gewählt werden, sondern auch alle Schergen und Anführer, die man angreifen dürfte.

KARTENFRAGE: MACHTVOLLES ZEPTER

MUSS DER ZWEITE ANGRIFF GEGEN DEN GLEICHEN GEGNER GEFÜHRT WERDEN, WIE DER ERSTE?

Nein, es darf ein beliebiger gültiger Gegner gewählt werden.

KARTENFRAGE: DAUERHAFTHE KARTEN, DIE ANDERE DAUERHAFTHE KARTEN MODIFIZIEREN (Z.B. HALBGIFT)

DÜRFEN SOLCHE KARTEN AUCH AUF DIE WAFFE GESPIELT WERDEN, DIE EIN HELD ALS GRUNDAUSSTATTUNG AUF SEINER HELDENKARTE HAT? WAS PASSIERT, WENN DIE DAUERHAFTHE KARTE, AUF DER „HALBGIFT“ LIEGT, ABGELEGT WIRD?

Dauerhafte Karten können nur auf andere dauerhafte Karten gespielt werden, nicht auf Heldenkarten. Daraus ergibt sich, dass eine Karte wie „Halbgift“ nicht auf die Grundausstattung eines Helden angewandt werden können.

Wird die dauerhafte Karte, auf der eine modifizierende dauerhafte Karte liegt, abgelegt, so wird die modifizierende Karte auf die Ablage ihres Besitzers gelegt.



Turniersystem

An dieser Stelle wollen wir das **Aventuria**-Turniersystem vorstellen. Die Turnierspiele werden im Duellmodus ausgetragen und verwenden alle Regeln aus dem **Aventuria-Regelheft** ab Seite 2. Darüber hinaus gibt es verschiedene Arten von Turnieren, die von den Veranstaltern frei gewählt werden können.

Einzel- oder Team-Turnier?

In einem klassischen Einzeltturnier melden sich die Spieler einzeln an und versuchen, für sich den Sieg davonzutragen.

In einem Team-Turnier bilden dagegen jeweils zwei Spieler ein Team. Diese können sich entweder vor dem Turnier gemeinsam als Team angemeldet haben oder vor Turnierbeginn aus den Einzelanmeldungen zufällig zusammengestellt worden sein, was verschiedene organisatorische und strategische Herausforderungen mit sich bringt.

Turnierformat

Die im Turnier verwendbaren Heldendecks hängen vom gespielten Turnierformat ab. Es gibt drei verschiedene Formate:

Vinsalter Salon:

Die Spieler spielen mit den vorkonstruierten Heldendecks aus dem **Aventuria**-Grundspiel oder aus später erschienenen Erweiterungen. **Veränderungen an den Decks oder den Helden sind nicht gestattet.**

Die Listen mit dem Inhalt der vorgefertigten Decks stehen auf www.ulisses-spiele.de/aventuria zur Verfügung.

Dieses Turnierformat erfordert wenig Vorbereitungszeit und eignet sich am besten für unkomplizierte, spontane Turniere.

Zwöfgöttertjost:

Die Decks können gemäß den Regeln zur Deckkonstruktion auf Seite 9 im **Aventuria-Regelheft** individuell zusammengestellt werden. Im Rahmen dieser Deckbauregeln ist

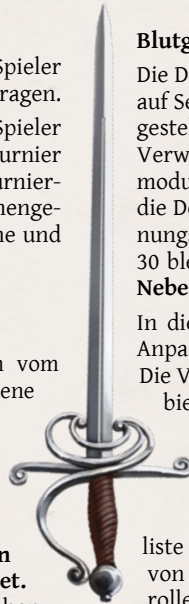
die Verwendung von Promo-Karten zulässig, die für den Duellmodus geeignet sind. **Belohnungskarten sind in dieser Turnierform hingegen nicht zugelassen.** Es dürfen 5 Karten zusätzlich als **Nebendeck** (s.u.) verwandt werden. In dieser Turnierform sind die Fähigkeiten beim Erstellen des eigenen Decks ebenso gefragt wie die Spielstärke der Teilnehmer.

Blutgruben von Fasar:

Die Decks können gemäß den Regeln zur Deckkonstruktion auf Seite 9 im **Aventuria-Regelheft** individuell zusammengestellt werden. Im Rahmen dieser Deckbauregeln ist die Verwendung von Promo-Karten zulässig, die für den Duellmodus geeignet sind. Es dürfen im Rahmen der Regeln für die Deckkonstruktion in jedem Deck zudem bis zu 3 Belohnungskarten verwendet werden. Das Kartenmaximum von 30 bleibt dabei erhalten. Es dürfen 5 Karten zusätzlich als **Nebendeck** (s.u.) verwandt werden.

In diesem Turnier-Modus stehen die Fähigkeiten bei der Anpassung der Heldendecks noch mehr im Vordergrund. Die Vorbereitung für die Teilnehmer ist aufwändiger, dafür bietet es auch erfahrenen Veteranen eine komplexe Herausforderung.

Beim Zwöfgöttertjost und in den Blutgruben von Fasar müssen die Spieler vor Turnierbeginn eine Deckliste (mit Nebendeck) ihres Heldendecks einreichen, die von der Turnierleitung geprüft wird. Nach der Deckkontrolle & Abnahme sind keine Veränderungen am Deck mehr gestattet. Einzige Ausnahme dazu stellt das **Nebendeck** dar: hier dürfen bis zu fünf Aktionskarten bereitgehalten werden, die vor jedem einzelnen Turnierspiel gegen Aktionskarten im Heldendeck ausgetauscht werden können, nachdem feststeht, mit welchem Helden der Gegner antritt. Das Heldendeck muss bei jedem Spiel den Regeln für die Deckkonstruktion auf Seite 9 im **Aventuria-Regelheft** entsprechen.



Turnierablauf

Jeder Spieler trägt bei Turnierbeginn seinen Namen leserlich in die Paarungslisten ein. Es spielt keine Rolle, wer welche Spielernummer hat, im Zweifelsfall kann die Spielernummer aber zu Beginn des Turniers zufällig bestimmt werden. Diese ändert sich während des Turniers nicht.

Aventuria-Turniere werden als Rundenturniere gespielt, um ein frühes Ausscheiden der Spieler zu vermeiden. Ein Spiel endet, wenn ein Spieler das Spiel gemäß den Regeln für das Spielende im **Aventuria-Regelheft** auf Seite **9** verliert. Um die Turnierspiele zu beschleunigen, können die Veranstalter ein Zeitlimit vorschreiben. Ist dieses Zeitlimit erreicht, bevor ein Spieler das Spiel verloren hat, so gewinnt stattdessen der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt die meisten LP aufweist. Haben beide Spieler gleich viele LP, so entscheidet das Los.

Nach Spielende melden die Spieler das Ergebnis an den Turnierleiter. Der Sieger eines Spiels erhält für das Spiel so viele Turnierpunkte, wie ihm am Spielende Lebenspunkte verblieben waren. Der unterlegene Spieler erhält immer 0 Turnierpunkte, egal wie sein Lebenspunktstand bei Spielende betrug.

Sieger des Turniers ist der Spieler, der die meisten Siege verbuchen konnte. Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Siegen, werden die erzielten Turnierpunkte verglichen. Sollte es hier auch einen Gleichstand geben, spielen diese beiden ebenbürtigen Kontrahenten ein Entscheidungsspiel gegeneinander.

Bei kleineren Turnieren mit bis zu 6 Spielern bietet es sich an, dass jeder Spieler einmal gegen jeden seiner Kontrahenten antritt und dann eine Rangliste erstellt wird.

Bei einem größeren Turnier bietet es sich dagegen an, die Anzahl der zu spielenden Turnierrunden zu begrenzen und das **Schweizer System** zu verwenden. Die Spielerpaarungen der ersten Turnierrunde werden mithilfe des Losverfahrens bestimmt. In späteren Runden entscheidet dagegen eine Rangliste darüber, wer gegen wen antreten muss. Hierzu erstellt der Turnierleiter nach jeder Turnierrunde eine neue Rangliste, indem er die Siege jedes Spielers addiert und die Spieler dann in absteigender Reihenfolge sortiert. Haben zwei Spieler die gleiche Anzahl an Siegen, entscheidet die Anzahl der Turnierpunkte (je mehr, desto besser) über die Platzierung in der Rangliste. Anschließend tritt der Bestplatzierte gegen den Zweitbestplatzierten an, der Drittbestplatzierte gegen den Viertbestplatzierten, usw.

Bei einer ungeraden Anzahl an Teilnehmern spielt unser unsichtbarer Freund **Alrik der Spielfreie** gerne mit. Alle Spiele gegen ihn werden nicht ausgespielt (denn er ist nicht nur unsichtbar, sondern auch nicht anwesend), sondern zählen automatisch als Sieg für seinen Gegner, für den dieser aber keine Turnierpunkte erhält. Im Laufe eines kleinen Turniers tritt jeder Spieler einmal gegen Alrik an, sodass es am Ende wieder ausgeglichen ist. Bei einem größeren Turnier nach dem Schweizer System ist Alrik immer der am schlechtesten platzierte Spieler ganz am Ende der Rangliste.

Etikette

Eine Bitte richten wir an alle Teilnehmer: Bitte legt für das Turnier eine Etikette-Probe ab und haltet dafür einen Schicksalspunkt bereit. Aventuria ist ein schnelles und actionreiches Spiel, daher kann es durchaus zu hitzigen Momenten kommen. Das ist zwar spannend und aufregend, aber bitte haltet euch an die Regeln der Höflichkeit und Sportlichkeit und sorgt dafür, dass möglichst alle Beteiligten Spaß am Spiel haben.

Wir drücken allen Teilnehmern und wackeren Helden alle verfügbaren Daumen und wünschen ganz viel Spaß!

Jedes angemeldete Turnier wird mit einem Turnier-Support-Paket unterstützt, welches Preise und Promomaterialien enthält. Der Umfang ist von der Größe des Turniers abhängig. Bitte meldet euer Turnier hierfür über **feedback@ulisses-spiele.de** an, wo wir euch auch gerne mit weiteren Tipps und Hilfestellungen für die Veranstaltung eures Turniers weiterhelfen.



Helden und Varianten

Arbosch, Sohn des Angrax

Als ältester Vierling des berühmten ambosswergischen Pilzzüchters Angrax und der angesehenen Schmiedin Valoschgra, war bereits Arboschs Geburt von einem ungewöhnlichen Vorzeichen begleitet. Anders als seine drei Brüder, die allesamt schwarzhaarig waren, kam Arbosch mit weißen Haaren zur Welt, ein Zeichen, dass die Angroschpriester als Wohlwollen des Gottes deuteten. Heute erzählt man sich gar, dass Arbosch schon im Säuglingsalter ein Bart gewachsen sei. Tatsächlich war er bis zu seinem fünfundzwanzigsten Geburtstag bartlos und litt schwer unter seinen glatten Wangen.

Nach seiner Feuertaufe erlernte Arbosch bei seiner Mutter das Handwerk des Schmiedens und mit zunehmendem Bartwuchs wuchs auch sein Selbstvertrauen. Er bewies trotz großer Hände ein erstaunliches Geschick, etwa für das Herstellen von Kettenringen oder die Anfertigung von feinmechanischen Apparaturen.

Trotz seines Talents erfüllte ihn sein Beruf aber nicht vollends. Seit seiner Jugend verschlang er alle Geschichten über die mutigen Helden des Ehernen Zeitalters der Zwerge und in ihm wuchs der Gedanke, die Welt außerhalb der heimischen Hallen zu erforschen. Arbosch träumte davon, Aventurien zu bereisen und Abenteuer zu erleben, zumindest für einige Jahrzehnte, bis er als gemachter Zwerg wieder nach Hause zurückkehren und um die Hand einer Zwergenfrau anhalten würde. Von einem Koscher Händler, der die Sippe von Arbosch gelegentlich besuchte, erfuhr er von der menschlichen Tradition der Walz. Fasziniert von diesem Brauch beschloss er nach dem Ende seiner Lehre seine Heimat zu verlassen und sich auf Wanderschaft zu begeben.

Auf seinen Reisen schloss sich Arbosch anderen Abenteurern an und stand mehrfach in den Diensten Hochkönig Albrax', der den Schmied nicht nur wegen der exzellenten Waffen und Rüstungen schätzte, sondern auch wegen seines Mutes.

Besonderen Ruhm erlangte er durch den Kampf mit einem Zyklopen, den Arbosch bitten wollte, ihm das Geheimnis der zyklopischen Schmiedetechnik beizubringen. Die Begegnung endete in einem blutigen Gemetzel, das widererwarten der Zwerg für sich entscheiden konnte.



Der Ochsenhirte

Ochsenherde (2x)	Glück (2x)
Orknase (2x)	Gutes Gedächtnis (2x)
Streitaxt (2x)	Kampfrausch (2x)
Kurzbogen (2x)	Unerwarteter Angriff (2x)
Kriegskunst (2x)	Kettenrüstung
Selbstbeherrschung (2x)	Kettenbeinlinge
Zechen (2x)	Lederschild
Urkunde des Hochkönigs (2x)	Helm
Kraftakt (2x)	

Die Ochsenherde ist eine der interessantesten Waffen des Spiels, aber nicht unbedingt die effizienteste. Bei dieser Variante des Zwergenschmieds geht es deshalb darum, den Effekt dieser Waffe zu maximieren und sie vor dem Unbill der Welt zu schützen.

Die Karte „Ochsenherde“ kostet 9 Ausdauer und ist somit eine Waffe, die erst in der Endphase des Kampfes in Erscheinung tritt, um deinen Gegner innerhalb weniger Runden zu pulversieren. Du benötigst deshalb eine Taktik für die ersten 4 bis 5 Runden, in der dir diese Waffe noch nicht zur Verfügung steht. Karten wie der „Kraftakt“, „Urkunde des Hochkönigs“ und „Zechen“ bilden einen soliden Grundstock an Ausdauer und Handkarten. Insbesondere an Handkarten benötigst du eine große Menge, weil du konsequent jede Runde zwei davon in Ausdauerkarten umwandeln wirst. Versuche deshalb unbedingt, bei Kampfbeginn bereits eine „Urkunde des Hochkönigs“ auf der Hand zu haben und eine frühe „Ochsenherde“ auf der Hand zu vermeiden.

In den ersten Runden teilst du so gut wie keinen Schaden aus, sondern konzentrierst dich darauf, deinen Körper mit Rüstungsteilen zu bestücken, deinen Nahkampfwert zu verbessern und mithilfe von misslungenen Nah- und Fernkampfangriffen Schicksalspunkte zu sammeln, die du später für Wiederholungswürfe bei misslungenen Angriffen mit der Ochsenherde nutzen kannst. Aus diesem Grund verbesserst du auch nicht deinen Fernkampfwert – es ist okay, mit dem Kurzbogen daneben zu schießen, weil dir das einen gern gesehenen Schicksalspunkt einbringt.

Wenn du das Glück hast, in der Anfangsphase zwei „Kraftakte“ und eine „Ochsenherde“ auf der Hand zu haben, könntest du diese nutzen, um überraschend schnell mit der Ochsenherde in den Kampf zu stürmen. Bedenke hierbei jedoch, dass viele Gegner die Möglichkeit haben, dir die Waffe abzuluxhen oder dich zu zwingen, sie wieder auf die Hand zu nehmen. Klüger ist es, die Kraftakte zu nutzen, um dich mit Rüstungsteilen, einem „Schutzamulett“, der „Urkunde des Hochkönigs“ usw. intensiv auf die Endphase des Kampfes vorzubereiten.

Die „Orknase“ ist eine wunderbare Waffe für die Mittelphase des Kampfes, da du sie abwerfen kannst, um durch die Rüstung deines Gegners zu schmettern. Und du hast sogar zwei davon! Die „Streitaxt“ ist dagegen eine Waffe für den Notfall, sodass du insgesamt 6 solide Nahkampfwaffen in deinem Deck hast – genug, um auch fieseren Taschendieben Paroli bieten zu können.

In der Endphase des Kampfes geht es dann ans Eingemachte. Du hast die Ochsenherde im Spiel, dazu einen „Kampfrausch“, um den verursachten Schaden zu verstärken, sowie „Glück“ und hoffentlich auch eine Handvoll Schicksalspunkte, um misslungene Angriffswürfe zu wiederholen.

Die Karte „Unerwarteter Angriff“ ist eine nette Ergänzung für die Endphase, falls du sie in dieser Phase auf die Hand bekommst. Solltest du sie dagegen schon früher ziehen, dann ist es wahrscheinlich das Beste, sie in Ausdauerkarten umzuwandeln.

Die Ochsenhirte-Variante ist ein Beispiel für Decks, die eine einzelne starke Angriffskarte enthalten, und sich darum drehen, diese Karte weiter zu verstärken und gleichzeitig vor den gegnerischen Effektkarten zu schützen. Damit ist der Vor- und Nachteil eines solchen Decks klar umrissen: Es steht und fällt mit deiner Fähigkeit, deine geliebte Killer-Karte effektiv zum Einsatz zu bringen. Viel Glück!

Der Ochsenhirte und die neuen Karten:

„Hehlerei“ hilft dir dabei, schnell weitere Karten ins Spiel zu bringen, sodass es sich lohnen könnte, einen „Kampfrausch“ gegen sie einzutauschen. Die Karte „Schwarzes Auge“ kann dich davor beschützen, eine Ochsenherde auf der Hand durch einen Patzer zu verlieren, deshalb stellt es eine gute Alternative zu „Urkunde des Hochkönigs“ dar.

Carolan Calavanti

Calavanti ist Carolans bevorzugter Name – in jeder Stadt trägt er jedoch einen anderen. In Kuslik wird er wegen Betrugs gesucht und nennt sich Ramirez Zotti, in Grangor ist er als Hochstapler Lorenzo Dicora bekannt und in Vinsalt sucht ihn die Garde wegen Diebstahls unter dem Namen Furio Faruzzi. Der Streuner mit den spitzen Ohren wuchs als Findelkind im Vinsalter Tsatempel auf, wo ihn die Geweihten vor fast dreißig Jahren an der Pforte fanden. Schon bald erkannten die Geweihten, dass ein Elternteil wohl elfisch war, aber dieser Umstand hinderte sie nicht daran, ihm gute Eltern zu sein und ihm ein neues Zuhause zu bieten.

Dem etwas chaotischen Alltag seiner tsageweihnten Pflegeeltern ist es zu verdanken, dass er hin und wieder als jugendlicher Kontakt zur Vinsalter Unterwelt aufnehmen konnte. Zunächst gehörte er einer Kinderbande an, später wandte sich gar die Königin der Vinsalter Unterwelt, Niam von Bosparan, an ihn und versicherte sich seiner Dienste. Carolans Geschick in Verbindung mit seinem magischen Talent machten ihn zum Meisterdieb und zum Schrecken der Stadtgarde.

Über seine unbekanntenen Eltern hat sich Carolan zwar Zeit seines Lebens Gedanken gemacht, aber sein elfisches Erbe nimmt er gelassen hin, ohne sich darüber zu beklagen, dass ihn die Kinder mit denen er aufgewachsen ist, „Spitzörchen“ nannten.

Seine Zeit als Verbrecher ist jedoch vorbei: Als er miterlebte, wie seine Kumpanen immer brutaler bei ihren Raubzügen vorgehen und sogar vor heiligen Tempelhallen nicht Halt machten, entschloss er sich die Seite zu wechseln und sie bei der Stadtgarde zu verpfeifen. Da er Niams Rache fürchtete, entschloss er sich aus dem Horasreich zu fliehen und lebt seitdem das Leben eines Abenteurers. Sein Geld verdient er sich als Boltanspieler oder Gaukler in Tavernen, hin und wieder schließt er sich aber einer Heldengruppe an, der er mit seiner Fähigkeit, sich in jeder Stadt zu Recht zu finden, beisteht. Außerdem ist er ein Charmeur, der mit Worten Männer wie Frauen für sich einnimmt.

Immer wieder stolpert Carolan durch Missgeschicke in gefährliche Situationen. Phex scheint dem Halbelfen aber dennoch beizustehen, denn genauso oft gelingt es ihm durch Zufall, sich wieder aus allen nur erdenklichen Lagen herauszuwinden. Er selbst nimmt sein wechselndes Glück dem Fuchsgott nicht übel. Als jemand, der jahrelang in einem Tsatempel wohnte und die Lehren der Göttin des Neuanfangs verinnerlichte, weiß Carolan, dass jede Situation eine neue Chance bietet – man muss sie nur ergreifen und mit Humor nehmen.



Der Taschendieb

Taschendiebstahl (2x)	Wattierter Waffenrock
Verspotten (2x)	Lederhelm
Plötzlich verschwunden (2x)	Holzschild
Gutes Gedächtnis (2x)	Lederbeinschienen
Wachsamkeit (2x)	Langschwert
Beutezug (2x)	Kurzbogen
Zechen (2x)	Anatomie
Heiltrank (2x)	Kriegskunst
Waffengift (2x)	Akrobatik
Schutzamulett (2x)	Athletik

Diese Variante des Halbelfischen Streuners dreht sich in ihrem Kern um die Karte „Taschendiebstahl“. Mithilfe dieser phantastischen Karte kannst du deinem Gegner nicht nur dessen Lieblingswaffen stehlen, sondern sie gleichzeitig auch noch selbst zum Einsatz bringen. Die Karte „Gutes Gedächtnis“ erlaubt dir, ausgespielte Taschendiebstahl-Karten wieder auf die Hand zu bringen, sodass du in einem Spiel bis zu vier Diebstähle durchführen kannst.

Der wichtigste taktische Tipp beim Einsatz dieser Deck-Variante lautet: Ruhe bewahren! Konzentriere deine Diebstähle auf die starken Waffen deines Gegners (Ausdauerkosten 3 oder höher) und lass dich nicht dazu verleiten, seine Rüstungen oder schwachen Waffen zu stehlen. Halte deinen Diebstahl hierfür ruhig auch mal eine Runde zurück. Unterstützend kommen hierbei die Karten „Plötzlich verschwunden“ und „Verspotten“ zum Einsatz, die dir die nötige Zeit verschaffen, um deinen nächsten Taschendiebstahl einzufädeln.

Spiele auf Zeit. Nutze „Wachsamkeit“, „Akrobatik“ und „Athletik“, um den Schaden gegnerischer Angriffe zu reduzieren, erwehre dich magischer Beeinflussung mithilfe eines „Schutzamuletts“, setze einen „Heiltrank“ ein, um dich wieder fit zu machen, und mache dich mithilfe von „Beutezug“ und „Zechen“ kampfbereit. Sobald der Gegner dann seine erste starke Waffe ins Spiel bringt, schlage unerbittlich zu, und nimm sie ihm ab! Dies sollte ihm den Wind aus den Segeln nehmen und gibt gleichzeitig dir die Möglichkeit, nun deinerseits ihn anzugreifen – und zwar mit seiner eigenen Waffe!

Und wenn er ein oder zwei Runden später seine nächste Waffe ins Spiel bring, stiehlt du sie ihm erneut, usw. Während er bei dir keinen oder nur wenig Schaden anrichtet, gehst du in die Offensive und fügst ihm schwere Wunden zu – unterstützt durch die Karte „Waffengift“. Wenn feststeht, dass ihm die Waffen ausgegangen sind, kannst du den nächsten Taschendiebstahl nutzen, um die mächtigste Rüstung des Gegners an dich zu nehmen. Danach gibt es nichts mehr, was deinen Siegeszug stoppen könnte.

Weil du dich nicht darauf verlassen kannst, dass der Gegner eine ordentliche Menge an Ausrüstung mitbringt, die du ihm stehlen kannst, hast du je ein „Langschwert“ und einen „Kurzbogen“ sowie ordentliche Rüstungsteile in deinem Arsenal. Da du dir im Grunde Zeit lassen kannst, bei der moralischen und körperlichen Vernichtung deines Gegners, sind die Karten „Anatomie“ und „Kriegskunst“ nicht zwingend erforderlich, können dir aber in schwierigen Situationen aus der Patsche helfen, deshalb sind sie mit dabei.

Diese Variante hat natürlich einige Schwächen. Zum einen könnte ein Gegner genügend Waffen einpacken, dass ihm auch vier Diebstähle kein Leid zufügen. In diesem Fall solltest du dich auf eine Waffengattung konzentrieren – entweder Fernkampf oder Nahkampf. Vorzugsweise natürlich die Waffengattung, mit der dein Gegner am besten umgehen kann. Dadurch machst du den Gegner zwar nicht völlig kampfunfähig, halbiert aber immerhin seine Kampfkraft.

Wirklich unangenehm wird es aber im Kampf gegen Zauberkundige und Geweihte. Da man Zaubersprüche nicht stehlen kann, ist der Taschendiebstahl hier wirkungslos. Dennoch kannst du auch gegen solche Gegner eine gute Figur machen, da sie oft nur wenige echte Waffen mitbringen und diese meistens nutzen, um durch fehlgeschlagene Angriffe Schicksalspunkte zu generieren. Dies kannst du ihnen verweigern, indem du dafür sorgst, dass sie überhaupt keine Waffen mehr haben.

Der Taschendieb und die neuen Karten:

Du kannst die Vorteilskarte „Wachsamkeit“ gegen die Talentkarte „Entrinnen“ tauschen und dafür die Talentkarte „Zechen“ gegen die Vorteilskarte „Hehlerei“ tauschen. Letztere verbessert nicht nur deinen Vorrat an neuen Karten, sondern auch den deines Gegners. Und das ist gut für dich, denn du willst ihn ja bestehlen.

Layariel Wipfelglanz

Layariel wuchs in einem kleinen Dorf südlich der Salamandersteine auf. In den Auen und Wäldern erlernte sie, sich in der Natur zurechtzufinden und entwickelte großes Geschick beim Bogenschießen und der Jagd. Seit sie zum ersten Mal einen Menschen sah, galt ihre Neugier dem merkwürdigen Volk mit den Rosenohren, deren Sitten sie zugleich abstießen wie faszinierten. Ihre Neugier wuchs im Laufe der Jahre und so früh es ihre Eltern erlaubten reiste sie ins nahegelegene Donnerbach, um die Rosenohren zu studieren.

Ein großer Wendepunkt in ihrem Leben war das Verschwinden ihres Bruders Edorion vor zehn Jahren. Damals waren Layariel und er nach Donnerbach gereist, um Pelze gegen andere Waren einzutauschen. Ihr Bruder verschwand während des Aufenthaltes in der Stadt jedoch spurlos. Edorions Verschwinden löste in Layariels Sippe große Trauer aus. Da alle Mühen ihn wiederzufinden vergeblich blieben, beendete die Wipfelglanz-Sippe die Suche nach einigen Tagen. Nur Layariel gab nicht auf. Sie verließ ihre Familie, zog weiter nach Süden, ging jeder noch so kleinen Spur nach und erlebte zahlreiche Abenteuer auf ihrer Reise. Ihr Bruder blieb jedoch verschollen.

Layariel wollte nicht mehr zu ihrer Sippe zurückkehren, da sie es ihrer Familie übel nahm, dass sie Edorion aufgaben. Und die Welt jenseits ihrer Heimat bot so viele Wunder, die sie noch entdecken wollte. Ihre Reise führte sie nach Gareth, wo sie mehr Menschen sah als in ihrem gesamten bisherigen Leben, nach Punin, wo sie sie sich mit der elfischen Bognerin Noiona Abendwind anfreundete und von ihr ihren hervorragenden Elfenbogen Zavril geschenkt bekam und bis zum Reich des Horas, wo sie trotz ihrer Sitten ein gern gesehener, exotischer Gast bei Festen wurde.



Die Elfenkriegerin

Fulminictus Donnerkeil (2x)	Wattierter Waffenrock
Zorn der Elemente (2x)	Lederhelm
Langschwert (2x)	Holzschild
Langdolch (2x)	Lederbeinschienen
Elfenbogen (2x)	Kriegskunst
Kurzbogen (2x)	Selbstbeherrschung
Armatrutz (2x)	Anatomie
Zechen (2x)	Fingerfertigkeit
Auskundschaften (2x)	Magiekunde
Wachsamkeit (2x)	Magische Begabung

Diese erfrischend unsubtile Variante der elfischen Kundschafterin erkennt die Tatsache an, dass sie von allen Helden die vielseitigste Auswahl aus Waffen, Zaubersprüchen und Rüstungen hat. Das Ziel ist es, innerhalb der ersten drei bis vier Runden je eine solide Nahkampfwaffe, eine solide Fernkampfwaffe und einen soliden Kampfzauber parat zu haben, sowie die dazugehörigen Talente, um den Gegner gut zu treffen und dadurch ordentlich Schaden anzurichten. Danach wird der Gegner konsequent jede Runde mit drei starken Angriffen beharkt, wodurch seine Lebenspunkte dahinschmelzen sollten wie Schnee in der Sonne.

„Zechen“ und „Auskundschaften“ dienen dazu, möglichst schnell die nötigen Karten für die 3-Angriffs-Kombination auf die Hand und ins Spiel zu bekommen, deshalb solltest du von der Möglichkeit, bei Kampfbeginn unerwünschte Karten auszutauschen, ausgiebig Gebrauch machen, um wenigstens eine davon, besser noch alle beide, von Anfang an auf der Hand zu haben.

Ebenfalls sehr hilfreich in den ersten Runden, aber im Grunde auch während des gesamten Kampfes, ist die Karte „Fulminictus Donnerkeil“. Für 0 Ausdauer schenkt sie dir einen 1W6-Angriff, während sie in späteren Runden eingesetzt werden kann, um Ausdauer zu verbraten, die ansonsten ungenutzt verfallen würde. Der „Zorn der Elemente“ dient dagegen nur als Absicherung, damit du auf jeden Fall rasch einen Kampfzauber ins Spiel bekommst.

Beim Nahkampf- und Fernkamparsenal gehen jeweils zwei Elfenbögen, Kurzbögen, Langschwerter und Langdolche an den Start, um sicherzugehen, dass du bis Runde 3 jeweils mindestens eine gute Nahkampf- und Fernkampfwaffe auf der Hand hast. Eine absolute Garantie gibt es natürlich nicht, aber bei jeweils 4 Karten jeder Kategorie ergibt sich eine Verteilung von 1 auf jeweils 7,5 Karten im Deck. Nimm hierzu die Tatsache, dass du in der 3. Runde bereits mindestens 11 Karten aus deinem Deck gezogen hast – vielleicht sogar mehr, wenn du „Auskundschaften“ nutzen konntest – und die 3-Angriffs-Kombination wird für dich zu einem Klacks.

Zu deiner Verteidigung dient zum einen der „Armatrutz“, zum anderen eine durch „Wachsamkeit“ verbesserte Ausweich-Fähigkeit, und als krönender Abschluss noch jeweils eine Rüstung für jeden Körperteil.

Der Nachteil dieser Deck-Variante ist, dass du deinen Gegnern nicht mit besonderen Effekten zusetzt und dir selbst ebenfalls kaum eine Möglichkeit zur Verfügung steht, ihren fiesen Tricks zu entgehen. Stattdessen verlässt du dich vollständig darauf, dass keiner von ihnen es mit der Geschwindigkeit aufnehmen kann, mit der du deine drei soliden Angriffe (mit jeweils durchschnittlich 7,5 Trefferpunkten!) an den Start bringst, und auf den konstanten Schaden, den du danach wie einen warmen Sommerregen auf sie herab prasseln lässt.

Die Elfenkriegerin und die neuen Karten:

Das „Schwarze Auge“ ist für dich eine sehr gute Karte, weil du im Laufe des Kampfes viele Angriffswürfe durchführen wirst. Vielleicht packst du zur Sicherheit zwei davon ein und verzichtest dafür auf je einmal „Auskundschaften“ und „Wachsamkeit“. „Hehlerei“ ist für dich ebenfalls sehr praktisch, aber bedenke, dass du mit ihr auch das Spiel deines Gegners beschleunigst, und das möchtest du unter Umständen nicht.

Mirhiban Al'Orhima

Obwohl sich beide in Fasar ansässigen Magierakademien bemühen, magisch begabte Kinder aufzuspüren, um sich ihres Potenzials zu bedienen, war es in Mirhibans Fall der gildenlose Magier Halid abu'l Ketab, der auf ihre Gabe aufmerksam wurde. Dass das Kind von Reisbauern einst in der luxuriösen Behausung des Zauberers die Kunst der Magie studieren würde, hätte sich niemand in ihrem kleinen Heimatdorf vorstellen können. Schon bei den ersten Übungen zeigte sich aber, dass sie eine besondere Begabung für das Element Feuer aufwies: Sie vermochte Kerzen zu entzünden und die Flammen wieder löschen, ein erster zaghafter Ignifaxius gelang auf Anhieb (wobei sie dabei den Schwanz der Hauskatze versengte) und bei der Beschwörung von Feuerelementaren zeigte Mirhiban bald ein größeres Talent als ihr Meister.

In den Jahren nach ihrer Abschlussprüfung studierte sie die Geschichte der Magiermogule vom Gadang, denn deren Geheimnisse hatten schon in Mirhibans Jugend eine Faszination in ihr ausgelöst. Aber auch eine Magierin lebt nicht von Studien und Luft allein: Um für ihren Lebensunterhalt aufzukommen, nahm Mirhiban von Zeit zu Zeit Aufträge an, die sie in ferne Länder führten. Glücklicherweise hatte ihr Meister sie nicht nur die Feuermagie, sondern ebenfalls einen Grundstock an Zaubern gelehrt, war er doch wie sie in seiner Jugend ein reisender Abenteurer und wusste, welche Zauberkräfte sich für seine Schülerin als nützlich erweisen würden.

Außerhalb der Tulamidenlande scheute Mirhiban den Kontakt zu anderen Magiern, waren ihre ersten Begegnungen mit Puniner und Garether Kollegen doch von Vorurteilen geprägt. In Mirhibans Umfeld maß man dem Codex Albyricus nur wenig Bedeutung bei, insbesondere den Kleidervorschriften, wohingegen sie im Mittelreich mehrfach Ärger wegen ihrer nichtstandesgemäßen Kleidung bekam.

Neben der Erforschung der Magiermogule ist Mirhibans weiteres Steckenpferd die Suche nach einem echten Schwarzen Auge. Als Kind lauschte sie den Geschichten der Haimamudin über die legendären Artefakte und sie würde alles dafür geben, wenn sie eines der Erzartefakte untersuchen könnte.



Die Fluchmagierin

Konventsgewand (2x)	Plötzlich verschwunden (2x)
Feste Matrix (2x)	Desintegratus (2x)
Kraftkontrolle (2x)	Kurze Ohnmacht (2x)
Gutes Gedächtnis (2x)	Betäubender Schlag (2x)
Zechen (2x)	Kurzbogen
Dschinnenruf (2x)	Langschwert
Ignisphaero (2x)	Magiekunde
Atemnot (2x)	Magische Begabung
Aeolitus (2x)	

Als Fluchmagierin machst du deinem Gegner das Leben zur Hölle. Er wird sich wünschen, dir niemals über den Weg gelaufen zu sein, doch jetzt ist es zu spät für ihn. Während er selbst niemals richtig ins Spiel findet, haust du ihm deine Zaubersprüche um die Ohren, dass ihm Hören und Sehen vergeht.

Die Basis für diese ungewöhnliche Variante der Tulamidischen Magierin bilden klassische Angriffskarten wie der „Ignisphaero“ und jeweils ein „Langschwert“ und ein „Kurzbogen“. Mit letzteren kannst du zwar nicht wirklich umgehen, aber wenn ein solcher Angriff mal trifft, so ist es sicher nicht verkehrt, wenn dieser auch ordentlich Schaden verursacht.

Deine wirklichen Kampfkarten sind jedoch „Atemnot“, „Aeolitus“, „Plötzlich verschwunden“, „Desintegratus“, „Kurze Ohnmacht“ und „Betäubender Schlag“. Mit ihnen stellst du sicher, dass dein Gegner nie die Menge an Ausdauerkarten, Handkarten oder ausliegenden Karten besitzt, die er gerne hätte. In der richtigen Kombination gespielt, kannst du ihm als erstes eine teure ausliegende Karte zurück auf die Hand befördern und ihn dann zwingen, sie abzuwerfen – und ihm gleichzeitig noch Ausdauerkarten abnehmen, um zu verhindern, dass er die Karte wieder ins Spiel bringen kann, falls er eine weitere davon in seinem Zugstapel hat. Einzelne betrachtet sind diese Effektkarten nicht besonders wirksam, aber in der geballten Form, in der du sie gegen deinen Gegner richten wirst, werden sie ihn vollständig lähmen.

Hinzu kommt noch der psychologische Effekt. Genauso wie du selbst hat auch dein Gegner einen Plan gefasst, was er in der ersten Runde, in der zweiten Runde, usw. erreichen möchte, und misst seinen Erfolg vor allem daran, welche Meilensteine er in welchem Zeitraum erreicht hat. Und genau diese Meilensteine zerhagelst du ihm gründlich, sodass seine gesamte Planung aus dem Fenster fliegt. Er wird nervös, vielleicht auch ein bisschen ärgerlich, und beginnt, Fehler zu machen – ein weiterer Vorteil für dich, der sich schwierig in festen Zahlen ausdrücken lässt, aber dennoch sehr wertvoll ist.

Eine solche Menge an Effekten einzusetzen, kostet dich allerdings ebenfalls Ausdauer. Damit dir nicht die Puste ausgeht, verfügst du über „Kraftkontrolle“, „Zechen“, „Feste Matrix“ und das „Konventsgewand“. „Gutes Gedächtnis“ dient dir zur Unterstützung deiner Sonderfertigkeit „Gebildet“, damit du immer genug Karten zur Verfügung hast, um deinen Gegner unter Druck zu setzen.

Die Fluchmagierin ist ein unterhaltsames, aber beileibe kein leicht zu spielendes Deck! Du verlässt dich auf eine Menge einmaliger Karten (bzw. Karten, die nach einmaliger Nutzung abgelegt werden), sodass du ebenso in Atemnot geraten kannst wie dein Gegner. Die Kunst besteht darin, ihn mehr leiden zu lassen als dich selbst. Wenn du dafür sorgst, dass er über mehrere Runden hinweg kampfunfähig bleibt (und den Tränen nahe ist), während du ihm jede Runde mit deinem soliden „Ignisphaero“ und dem phantastischen „Dschinnenruf“ zusetzt, hast du den Sieg bereits in der Tasche. (Eventuell musst du dir danach aber neue Freunde suchen.)

Die Fluchmagierin und die neuen Karten:

Du hast ein ständiges Bedürfnis nach neuen Handkarten, deshalb würde sich „Wissensdurst“ für dich anbieten, allerdings musst du dafür eine andere Talentkarte wie zum Beispiel „Betäubender Schlag“ ablegen.

Eine sehr wertvolle Ergänzung stellt für dich außerdem „Verlockender Köder“ dar. Mit dieser Karte kannst du deinem Gegner sogar wehtun, wenn er Schicksalspunkte einsetzt, und damit deckst du dann wirklich so ziemlich jede Möglichkeit ab, ihm das Leben schwer zu machen.

Impressum

Aventuria - Arsenal der Helden

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

Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

Redaktion

Christian Lonsing

Lektorat

Frank Gerken, Patrick Holtkamp,
Christian Kretschmer, Michael Palm,
Markus Plötz, Timo Roth, Lukas Zach

Coverbild

Djamila Knopf

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth, Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Karin Wittig,
Patrice Weiss, Elif Siebenpfeiffer

Mit Texten von Daniel Simon Richter.

Vielen Dank Frank Gerken für die Erstellung der FAQ,
Thomas Echelmeyer für das Erstellen der Turnier-
Regeln sowie an Frauke Forster für ihre Zitate
in den Karten.

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2017 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, 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 urhe-
berrechtlich 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.

Version 1.0

EAN 4260091157250

Artikelnummer US25531



Das Schwarze Auge

 **ULISSES
SPIELE**