

Achtung!
Dieses Heft bitte
zuerst lesen!

Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

DUELL-REGELN

Aventuria Abenteuerkartenspiel: Duell-Regeln

Ein aventurischer Schlagabtausch für 2 und mehr Helden ab 14 Jahren von Lukas Zach und Michael Palm.

Ein Schrei erschütterte die Stille in den nächtlichen Straßen von Angbar. Es war ein Schrei des Zorns und der Entrüstung, und er stammte vom Waffenschmied Arbosch Sohn des Angrax. Der Zwerg hatte sich nach einem anstrengenden Tag in der Schmiede ein paar Bierchen in seiner Stammkneipe gegönnt, und war prompt bestohlen worden.

Das entwendete Stück war eine sogenannte „Ochsenherde“. Von ihrem Aussehen her ähnelte diese Waffe einem Morgenstern – ein Stab mit einer Kette, an deren Ende eine sternförmige Metallkugel befestigt ist. Doch anstelle einer einzelnen Kette mit einem einzelnen Metallstern wies dieses Exemplar drei Ketten und drei Metallsterne auf. Ein beeindruckendes Mordinstrument, das Arbosch mit großer Sorgfalt geschmiedet hatte, denn nur wenn die Ketten und Metallsterne genau aufeinander abgestimmt sind, ist es dem Träger möglich, seine Gegner zu treffen, anstatt sich mit einem fehlgeleiteten Metallstern selbst ins Jenseits zu schicken.

Diese Waffe befand sich nun in der Hand des halbfischen Streuners Carolan Calavanti, der einen unachtsamen Augenblick genutzt hatte, um dem betrunkenen Zwerg das gute Stück direkt unter der Nase weg zu stibitzen. Eigentlich war dieser Diebstahl als Streich und Gesellenstück gedacht, doch dabei hatte sich der Halbfelf leider verkalkuliert. Trotz der zahlreichen Biere, die der zwergische Schmied zu sich genommen hatte, war er weit weniger be-

trunken als erwartet. Er hatte den Diebstahl sofort bemerkt und war brüllend hinter dem Dieb hergelaufen.

Carolan hatte zwar viel längere Beine als Arbosch und war schneller und gewandter als dieser, aber er kannte sich in der Stadt Angbar nicht gut genug aus, um diesen Vorteil für eine rasche Flucht nutzen zu können. Angbar war seit jeher eine Stätte der Begegnung zwischen Zwergen und Menschen, und Arbosch kannte die Stadt wie seine Westentasche. Und so war es ihm gelungen, den halbfischen Dieb in einer Sackgasse zu stellen.

„Von Rechts wegen ist es dir gar nicht gestattet, Waffen zu stehlen!“, brüllte Arbosch erbost. „Und schon gar nicht welche, die ich selbst geschmiedet habe. Gib sie mir zurück!“

Carolan wog die schwere Ochsenherde in seiner Hand und überspielte seine Furcht mit einem Lächeln, bevor er spöttisch antwortete: „Ist diese Waffe nicht ein bisschen groß für einen kleinen Kerl wie dich? Überlass sie besser mir, ich finde schon jemanden, der damit wirklich umgehen kann.“

„Wen nennst du hier einen kleinen Kerl?!?“ Arboschs Stimme überschlug sich fast vor Zorn. Der Zwerg bemerkte erst jetzt, dass er immer noch seinen Humpen Bier aus der Kneipe in der Hand hielt und leerte ihn in einem Zug, bevor er eine Handaxt vom Gürtel zog. „Ich werde dir erst einmal eins dei-

ner dünnen Beinchen abhacken, und dann vielleicht noch eins, und dann können wir dieses Gespräch gerne fortsetzen.“

Mit einem Mal versengte ein Feuerstrahl den Rücken des Zwergs und der Geruch von verbrannten Haaren hin in der Luft. Hinter ihm trat eine Frau in den langen fließenden Gewändern einer tulamidischen Magierin in die enge Gasse. „Niemand schneidet hier meinem Freund die Beine ab, ohne dass ich etwas dazu zu sagen habe!“

Die Magierin formte eine weitere Feuerkugel in ihren Händen, als sich ein Pfeil in die Wand neben ihr bohrte. „Keinen Schritt weiter!“, ertönte die melodische Stimme einer Elfe aus der Dunkelheit. „Niemand versengt meinem Freund den Bart, ohne dass ich etwas dazu zu sagen habe! Also wenn du Lust auf einen Kampf hast, Magierin, dann leg dich gefälligst mit jemanden in deiner eigenen Größenklasse an.“

Arbosch erhob sich wieder, mit einem grimmigen Ausdruck im Gesicht. „Ich habe eine völlig normale und akzeptable Körpergröße“, murmelte er, „aber das können wir gerne später besprechen. Jetzt wird erst einmal gekämpft.“

Und damit wandte er sich wieder dem Halbfelfen Carolan zu, der inzwischen die Ochsenherde beiseite gelegt und einen Rapier gezogen hatte.

Das Duell konnte beginnen.

Hallo und herzlich willkommen bei **Aventuria**, dem Duell- und Abenteuerkartenspiel aus der Welt des **Schwarzen Auges!**

In diesem Heft erklären wir euch die Grundregeln des Spiels, die ihr benötigt, um eure Helden in spannende Duelle gegeneinander zu führen. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf den Fähigkeiten der Helden und ihrer Ausrüstung, dargestellt durch die **Aktionskarten** in ihrem Heldendeck.

Jeder Held hat ein eigenes Deck mit einer eigenen Zusammenstellung aus Karten, und einige davon sind sogar besondere Karten, die nur ihrem jeweiligen Helden zur Verfügung stehen. Hierdurch ergeben sich individuelle Stärken und Schwächen, die jeden Helden einzigartig machen.

Während des Spiels werden einige dieser Aktionskarten zu **Ausdauerkarten**. Sie können dann nicht mehr mit ihrem normalen Spieleffekt genutzt werden, sondern stellen ihrem Helden stattdessen Ausdauer zur Verfügung, mit der er andere Karten ausspielen und einsetzen kann, um seinen Gegner zu besiegen.

Auf diese Weise werden die Helden von Spielzug zu Spielzug stärker, aber dasselbe gilt auch für ihren Gegner. Es bleibt also vom ersten bis zum letzten Spielzug spannend, wer am Ende die Nase vorn hat und den Sieg davon trägt, indem er die Lebenspunkte seines Gegners auf 0 reduziert, bevor ihm selbst dieses Schicksal widerfährt.

Das Zweite Heft mit den **Abenteuer-Regeln** baut auf den hier beschriebenen Grundregeln auf und führt

euch in die weite, abenteuerliche Welt von Aventuria. Anstatt gegeneinander in Duellen anzutreten, haben eure Helden dort die Möglichkeit, gemeinsam in ein Abenteuer zu ziehen und es mit gefährlichen Monstern und Schergen aufzunehmen.

Wir empfehlen jedoch, zunächst ein paar Duelle auszutragen, um die Spielregeln zu verinnerlichen, bevor ihr euch in euer erstes Abenteuer stürzt. Viel Spaß und viel Erfolg!

Änderungen der 3. Auflage

Dies ist bereits die 3. Auflage der Aventuria-Grundbox. Auf Seite 14 erklären wir euch, welche Regeln sich gegenüber den vorherigen Auflagen geändert haben.

Spielmaterial

Im Duell-Modus werden nur die auf dieser Seite genannten Spielmaterialien benutzt. Lege alle anderen Karten und Spielmarken zurück in die Spielbox.

4 Heldendecks

In dieser Box sind die vier Heldendecks des Zwergenschmieds Arbosch, der elfischen Kundschafterin Layariel, des halbelfische Streunern Carolan und der tulamidische Magierin Mirhiban enthalten. Jedes Heldendeck besteht aus **1 Heldenkarte** und **30 Aktionskarten**. (Die **Talentkarten** kommen im Duell-Modus nicht zum Einsatz.)

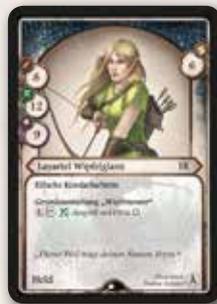
Die **Heldenkarten** erkennst du an der Abbildung des Helden, unter welcher der vollständige Name des Helden aufgeführt ist (siehe die Abbildung der Heldenkarte von Layariel auf dieser Seite). Ganz rechts neben dem Namen befindet sich das **Heldenkürzel** dieses Helden. Bei Layariel ist es „EK“ für „Elfische Kundschafterin“.

Zu jedem Helden gehört außerdem ein vorgefertigtes Deck aus 30 **Aktionskarten**. Jede dieser Karten weist an der selben Stelle wie bei den Heldenkarten das Heldenkürzel des Helden auf, zu dem sie gehören. Alle zu Layariel gehörenden Aktionskarten haben somit das Kürzel „EK“.

Im Spiel werden Aktionskarten manchmal auf die Rückseite gedreht, um sie in **Ausdauerkarten** umzuwandeln. Ausdauer ist die wichtigste Ressource im Spiel, mit der die Helden neue Aktionskarten ausspielen und ausliegende Aktionskarten aktivieren können.



Heldenkarte



Heldenkarte Rückseite



Aktionskarte



Aktionskarte Rückseite



10er Lebenspunkte



1er Lebenspunkte



Schicksalspunkte



Würfel (W20 & W6)

Heldenkarte



- A Edition:** Die Edition, zu der die Karte gehört, in diesem Fall die **Aventuria-Grundbox**.
- B Kartentyp:** Der Kartentyp gibt an, um was für eine Karte es sich handelt, in diesem Fall eine **Heldenkarte**.
- C Heldenkürzel:** Das aus zwei Buchstaben bestehende Heldenkürzel zeigt, zu welchem Helden die Karte gehört. Auf diese Weise können die **Aktionskarten** ihrer **Heldenkarte** zugeordnet werden.
- D Heldenname:** Der vollständige Name des Helden.
- E Profession:** Die Profession des Helden, aus der sich sein Heldenkürzel ergibt.
- F Grundausrüstung:** Jeder Held verfügt bereits bei Kampfbeginn über den hier aufgeführten Angriff. Dieser kann dem Helden durch Spieleffekte nicht abgenommen werden.
- G Sonderfertigkeit:** Jeder Held verfügt über eine Sonderfertigkeit, die er einmal pro Spiel einsetzen darf. Anschließend wird die Heldenkarte auf die Rückseite gedreht, auf der die Sonderfertigkeit nicht aufgeführt ist. Auch die Sonderfertigkeit kann einem Helden nicht durch Spieleffekte abgenommen werden.
- H Nahkampf-Wert (♣):** Auf diesen Spielwert würfelt der Held, um im Nahkampf anzugreifen.
- I Fernkampf-Wert (♠):** Auf diesen Spielwert würfelt der Held, um im Nahkampf anzugreifen.
- J Magie-Wert (*):** Auf diesen Spielwert würfelt der Held, um mit Magie oder Wundern anzugreifen. Einige Helden haben hier anstelle einer Zahl ein „-“ abgebildet. Das bedeutet, dass ihnen dieser Angriff beim Spiel nicht zur Verfügung steht.
- K Ausweichen-Wert (\$):** Auf diesen Spielwert würfelt der Held, um gegnerischen Angriffen auszuweichen.

8 Lebenspunkte-Karten

Zu jedem Helden gehören jeweils 2 Lebenspunkte-Karten, die so übereinandergelagt werden, dass sie seine aktuellen Lebenspunkte anzeigen.

8 Schicksalspunkte

Bei jedem Duell kommen pro teilnehmendem Held 2 Schicksalspunkte zum Einsatz, in denen man Wiederholungswürfe und ähnliche Effekte durchführen kann.

Schicksalspunkte werden im Regeltext durch das Augen-Symbol (👁️) dargestellt.

8 Würfel

In der Box sind außerdem jeweils vier 6-seitige Würfel (im Regeltext als „W6“ abgekürzt) und vier 20-seitige Würfel (im Regeltext als „W20“ abgekürzt) enthalten.

Aktionskarte



- A Kartentitel:** Die vollständige Bezeichnung der Karte.
- B Heldenkürzel:** Das aus zwei Buchstaben bestehende Heldenkürzel zeigt, zu welchem Helden die Karte gehört. Auf diese Weise können die **Aktionskarten** ihrer **Heldenkarte** zugeordnet werden.
- C Ausdauerkosten:** Diese Zahl gibt an, wie viel Ausdauer ein Held bezahlen muss, um die Karte auszuspielen.
- D Kartentyp:** Der Kartentyp gibt an, um was für eine Karte es sich handelt, in diesem Fall ein **Zauber** und eine **Freie Aktion**. Dies wirkt sich auf den Einsatz im Spiel aus.
- E Kartenkategorie:** Die Kategorie einer Aktionskarte wird durch ein Symbol dargestellt und wirkt sich auf die **Deckkonstruktion** (Seite 12) aus. In diesem Fall ein **Leichter Zauber** (♣).

- F Kartenwirkung:** Der Spieleffekt der Karte. Einige Karten haben einen Effekt, der sofort beim Ausspielen ausgeführt wird, andere wirken sich erst im weiteren Spielverlauf aus.
- G Kartenwirkung im Abenteuer:** Wird eine Karte mit einem solchen Kasten im **Abenteuermodus** eingesetzt, so gilt die im Kasten genannte Wirkung anstelle der normalen Kartenwirkung.
- H Edition:** Die Edition, zu der die Karte gehört, in diesem Fall die **Aventuria-Grundbox**.
- I Symbol für Einmalige Karte:** Dieses Symbol gibt an, dass es sich um eine **Einmalige Karte** handelt. Dies ist außerdem am roten Kartenrahmen erkennbar.

Verschiedene Arten von Aktionskarten



Dauerhafte Karte
(schwarzer Rand)



Die Karte „Waffengift“ wird nach dem Ausspielen unter die Karte „Langdolch“ geschoben, um anzuzeigen, dass sie diese Karte verbessert.



Attributsverbessernde Dauerhafte Karten werden unter die Heldenkarte geschoben, sodass der Bonus neben dem Basis-Attributswert erkennbar ist.



Einmalige Karte
(roter Rand und ☉-Symbol)



Freie Aktion (roter Rand und ☉-Symbol, sowie schwarz unterlegte Ausdauerkosten)



Auf die Rückseite gedreht, wird aus einer Aktionskarte eine **Ausdauerkarte**.

Lebenspunkte-Karten



40 LP

Die Lebenspunkte-Karten eines Helden bestehen aus zwei Karten, die übereinandergelegt werden, um seine aktuellen Lebenspunkte anzuzeigen. Die oberste Karte gibt hierbei die 10er-Stelle und die untere Karte die 1er-Stelle an.

Bei Spielbeginn stellt jeder Spieler die Lebenspunkte-Karten seines Helden so ein, dass sie 40 Lebenspunkte anzeigen.



34 LP



Wenn ein Held während des Duells Lebenspunkte verliert oder zurückerhält, werden die Lebenspunkte-Karten angepasst, um den neuen Lebenspunkte-Stand anzuzeigen.

Die 10er-Stelle wird geändert, indem die oben liegende Karte gedreht wird. Es gilt jeweils der aufrecht lesbare Wert.

Die 1er-Stelle wird geändert, indem die obere Karte passend auf die darunter liegende Karte gelegt wird. Der Zahlenwert an der Kante ist die aktuelle 1er-Stelle.

Spielvorbereitung

Das Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, seinen Helden durch das taktische Auspielen von Aktionskarten nach und nach zu verbessern, und durch Angriffe die Lebenspunkte des Gegners auf 0 zu bringen.

Vor der ersten Partie

Im Duellmodus kommt nur das Spielmaterial zum Einsatz, das auf Seite 3 aufgeführt ist. Legt alles andere zurück in die Box!

Die Grundbox bietet euch vier Helden an, die ihr ins Duell schicken könnt: Den Zwergenschmied Arbosch, die südländische Magierin Mirhiban, den halbfischen Streuner Carolan und die Elfische Kundschafterin Layariel. Jeder dieser Helden besteht aus **1 Heldenkarte**, **30 Aktionskarten** und **2 Lebenspunkte-Karten**.

Ihr erkennt die Deck-Zugehörigkeit jeder Karte am **Heldenkürzel** neben dem Kartentitel (siehe Beschreibung der Heldenkarten und Aktionskarten). Mithilfe dieses Kürzels lassen sich die Karten jederzeit ihrem Deck zuordnen.

Vorbereitung

Bei einem 2-Spieler-Duell wird das Spiel folgendermaßen vorbereitet (Partien mit mehr als 2 Spielern werden auf Seite 12 erläutert):

- Jeder Spieler stellt seine Lebenspunktekarten so ein, dass sie **40 Lebenspunkte** anzeigen.
- Jeder Spieler wählt ein **Heldendeck** und legt seine **Heldenkarte** mit der Seite offen vor sich ab, auf der seine Sonderfertigkeit (Seite 3) beschrieben wird.
- Danach mischen die Spieler ihre Aktionskarten und platzieren sie als verdecktes **Zugdeck**.
- Dann ziehen die Spieler jeweils **5 Handkarten** von ihrem Zugdeck.
- Jeder Spieler darf danach **einmalig beliebig viele** seiner Handkarten verdeckt beiseitelegen und durch neue vom Zugdeck **ersetzen**. Anschließend werden die beiseitegelegten Karten wieder in das Zugdeck gemischt.
- Jeder Spieler nimmt sich jeweils einen **W6** (6-seitiger Würfel) und einen **W20** (20-seitiger Würfel).
- Pro Spieler werden **2 Schicksalspunkte** (☉) in der Tischmitte bereit gelegt.



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

Startspieler ermitteln

Jeder Spieler würfelt mit seinem W6. Derjenige mit dem höheren Wurf Ergebnis ist der Startspieler. Bei einem Gleichstand wird der Würfelwurf wiederholt.

Der Gegner des Startspielers darf sich nun zum Ausgleich dafür, dass er als zweiter an der Reihe ist, 1 Schicksalspunkt (☉) aus der Tischmitte nehmen.

Der Startspieler führt als erstes seinen vollständigen Spielzug durch. Danach ist sein Gegner mit seinem vollständigen Spielzug an der Reihe, usw.

Spielbereich eines Spielers

Am Ende seines zweiten Spielzugs. Die Heldin ist Layariel. Er hat insgesamt 4 Ausdauerkarten ausgespielt (2 im ersten, 2 im zweiten Spielzug), sowie die beiden Dauerhaften Karten „Auskundschaften“ und „Langdolch“. Außerdem hat er bereits die einmalige Karte „Blitz dich find“ ausgespielt, sodass diese nun in seinem Ablagestapel liegt. Im laufenden Spielzug hat er bereits alle Ausdauerkarten erschöpft, was dadurch angezeigt wird, dass sie auf die Seite gedreht sind. Er hat 1 Schicksalspunkt und 31 Lebenspunkte.



*) Ein Spieler darf sich jederzeit die eigene Ablage und die des Gegners anschauen, dabei aber die Reihenfolge der Karten nicht ändern.

Spielablauf

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

1 Beginn des Zuges

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

2 Zwei Karten vom Zugdeck ziehen

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

3 Erschöpfte Karten bereit machen

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

4 Bis zu zwei Ausdauerkarten spielen

Der Spieler darf **bis zu 2 Karten verdeckt** als Ausdauer vor sich ausspielen. Diese Ausdauerkarten kommen bereit ins Spiel. Es darf sich bei ihnen um Karten von der Hand oder um eigene, in vorangegangenen Zügen ausgespielte Dauerhafte Karten handeln.

Spieltipp: Als Ausdauer wählt man am besten Karten, die man momentan am wenigsten braucht, denn eine als Ausdauer gespielte Karte ist danach keine normale Aktionskarte mehr, d.h. ihren normalen Spieleffekt kann man dann während der laufenden Partie nicht mehr nutzen. Ein Spieler darf sich seine eigenen abgelegten Ausdauerkarten jederzeit anschauen.

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

5 Agieren

Der Spieler kann nun die folgenden Aktionen durchführen:

- Aktionskarten ausspielen (Seite 8)
- Dauerhafte Karten aktivieren (Seite 8)
- Angriffe durchführen (Seite 9)

Er darf zwischen diesen Aktionen beliebig wechseln.

6 Ende des Zuges

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

Hat der Spieler nun mehr als **7 Handkarten**, muss er so viele davon auswählen und auf seine Ablage legen, bis er nur noch 7 auf der Hand hat.

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

Der Gegner beginnt nun seinen Zug mit Phase 1.

Beispiel: Karten ziehen, Ausdauerkarten ausspielen, Ausdauerkarten bereitmachen

Das Diagramm zeigt drei Phasen des Spielablaufs:

- 1. Zwei Karten ziehen und auf die Hand nehmen:** Ein Zugdeck und ein Stapel von drei erschöpften Ausdauerkarten (auf die Seite gedreht) sind dargestellt. Zwei Karten werden vom Zugdeck auf die Hand gezogen. Die Hand enthält nun vier Karten.
- 2. Bis zu zwei beliebige Karten von der Hand* als Ausdauerkarten ausspielen (und dabei umdrehen):** Zwei Karten werden von der Hand auf den Tisch als Ausdauerkarten gelegt. Die Hand enthält nun zwei Karten. Ein Textfeld erklärt: *Bis zu zwei beliebige Karten von der Hand* als Ausdauerkarten ausspielen (und dabei umdrehen)*. Ein Fußnotenfeld lautet: **) Oder ausliegende Dauerhafte Karten*.
- 3. Erschöpfte Ausdauerkarten werden bereitgemacht, d.h. hochkant gedreht:** Die drei zuvor ausgespielten Ausdauerkarten werden auf den Tisch hochkant gedreht. Die Hand enthält nun vier Karten.

Agieren (Phase 5)

In der fünften Phase seines Spielzugs darf der Spieler in beliebiger Reihenfolge **Aktionskarten ausspielen**, **Dauerhafte Karten aktivieren** und **Angriffe durchführen**.

Aktionskarten ausspielen

Möchte der Spieler eine Karte ausspielen, **bezahlt** er die oben links auf der Karte gezeigten **Ausdauerkosten**. Er **erschöpft** (☐) entsprechend viele seiner **Ausdauerkarten** (dreht sie quer), als Zeichen dafür, dass er mit ihnen bezahlt hat. Die Ausdauer darf erst dann erschöpft werden, sobald die entsprechende Aktionskarte ausgespielt wird.

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

Hat der Spieler die Ausdauer bezahlt, legt er die Karte **offen vor sich** aus. **Er liest den Effekt der Karte laut vor**.

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

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

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



Bedingungen

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

Treten mehrere Bedingungen in Kombination auf, so müssen sie in der Reihenfolge erfüllt werden, in der sie auf der Karte aufgelistet sind.

• Voraussetzung beachten

Enthält der Text auf der Karte eine Voraussetzung wie zum Beispiel „*Spielbar, nachdem du Lebenspunkte durch einen gegnerischen Angriff verloren hast.*“, muss die genannte Voraussetzung erfüllt sein, damit die Aktionskarte ausgespielt werden darf. Die Karte muss unmittelbar auf das Eintreten der Voraussetzung ausgespielt werden.

• Karte erschöpfen (☐)

Die Karte muss als Zeichen dafür, dass ihr Effekt genutzt wird, erschöpft (quer gedreht) werden. Ein Effekt bei dem die Karte erschöpft werden muss, **kann nur genutzt werden, falls sie nicht bereits erschöpft ist**. Dauerhafte Karten, die nicht erschöpft werden müssen, können öfter genutzt werden.

• Weitere Ausdauer bezahlen

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

• Eine Probe bestehen

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

Dauerhafte Karten aktivieren

Viele dauerhafte Karten bieten Spieleffekte an, die in dieser Phase genutzt werden können, indem der Spieler die Karte **aktiviert**. Dies funktioniert genauso wie beim Ausspielen von Einmaligen Karten (siehe oben) und ebenso wie bei diesen müssen bestimmte **Bedingungen** (siehe oben) erfüllt werden, um in den Genuss des Spieleffektes zu gelangen. Im Gegensatz zu den Einmaligen Karten bleibt eine Dauerhafte Karte jedoch liegen (oft wird sie jedoch erschöpft), es sei denn der Kartentext sagt etwas anderes aus.

Einmalige und Dauerhafte Karten

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

Ein **schwarzer** Kartenrahmen zeigt an, dass es sich bei der ausgespielten Karte um eine **Dauerhafte** Karte handelt, die im Spiel bleibt, bis ein Spieleffekt sie entfernt.

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

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

Manche Dauerhafte Karten kann man auf eine bereits ausgespielte Dauerhafte Karte spielen, um sie zu verbessern. Wird die verbesserte Karte durch einen Effekt auf die Ablage gelegt oder wieder auf die Hand genommen, wandert die Verbesserung in beiden Fällen auf die Ablage des Spielers, der die Karte zu Beginn des Spiels in seinem Heldendeck hatte.

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

Angriffe durchführen

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

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

Ein Angriff besteht aus folgenden Schritten:

- 1) Ziel wählen
- 2) Bedingungen erfüllen
- 3) Angriffsprobe durchführen
- 4) Schadenswurf durchführen
- 5) Ausweichenprobe durchführen
- 6) Verlorene Lebenspunkte ermitteln

1 Ziel wählen

Zu Beginn jedes Angriffs bestimmt der Spieler **einen Gegner** als Ziel. Im Duell ist dies immer der Held seines Gegners.

2 Bedingungen erfüllen

Der Spieler erfüllt die **Bedingungen** des Angriffs, die auf seiner Karte angegeben sind (Seite 8).

3 Angriffsprobe durchführen

Anschließend legt der Spieler eine **Probe** (siehe Kasten rechts) auf den zum Angriff gehörenden Spielwert ab (bei einem ✕-Angriff also auf seinen Fernkampf-Spielwert).

Misslingt die Probe, so ist der Angriff **ohne Wirkung** und endet hiermit.

Gelingt die Probe dagegen, so trifft der Held seinen Gegner.

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

4 Schadenswurf

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

Beispiel: Die Streitaxt verursacht 1W6+4 ☼. Der Zwerg würfelt eine 5 und würde somit insgesamt 9 ☼ verursachen.

5 Ausweichenprobe durchführen

Der Gegner legt nun eine **Probe** (siehe Kasten rechts) auf seinen **Ausweichen-Wert** (☼) ab.

Gelingt die Probe, so weicht er aus und der **Schadenswurf** des Angreifers wird **halbiert**. Andernfalls bekommt er den vollen Schaden.

Beispiel: Mirhiban weicht erfolgreich aus, da sie mit einer 5 gleich oder unter ihrem Ausweichen-Wert (☼) würfelt. Hierdurch wird der ☼ von Angroschs Angriff auf 5 reduziert ($9 \div 2 = 4,5$, aufgerundet 5).

6 Verlorene Lebenspunkte ermitteln

Die **Trefferpunkte** (☼) des Angriffs werden direkt von den **Lebenspunkten** (♠) des Gegners abgezogen. Es sei denn, er hat eine Möglichkeit, den Schaden zu reduzieren, z.B. durch eine **Rüstung** (Seite 10).

Der vom Angriff getroffene Held stellt seine Lebenspunkte-Karten (Seite 5) so ein, das sie seinen aktuellen Lebenspunkte-Stand anzeigen.

Proben

Immer wenn bei **Aventuria** eine Probe verlangt wird, muss der Spieler einen W20 würfeln. Ist das Wurfresultat kleiner oder gleich dem zur Probe gehörenden Spielwert (✓ = Nahkampf, ✕ = Fernkampf, * = Magie, ☼ = Ausweichen), so ist die Probe gelungen. Ist es höher als der Spielwert, so ist die Probe misslungen.

Falls bei der Probe eine Zahl mit einem „+“ angegeben ist, so ist die Probe erleichtert. Eine Zahl mit einem „-“ bedeutet dagegen eine erschwerte Probe.

Wird beispielsweise eine „*-Probe +2“ verlangt, so addiert der Spieler 2 Punkte zu seinem aktuellen *-Wert und versucht dann gleich oder unter diesen Wert zu würfeln.

Wird dagegen eine „✓-Probe -4“ verlangt, so zieht der Spieler von seinem aktuellen ✓-Wert 4 Punkte ab und versucht dann gleich oder unter diesen Wert zu würfeln.



Ergänzende Regeln

Die folgenden Regeln ergänzen die bereits vorgestellten Grundregeln. Es handelt sich nicht um optionale Regeln, sondern um notwendige Bestandteile des Spiels.

Freie Aktionen

Normalerweise darf ein Spieler nur in Phase 5 seines eigenen Zuges Aktionskarten ausspielen.

Aktionskarten vom Typ **Freie Aktion** bilden eine Ausnahme. Man erkennt sie an dem **abgedunkelten Kreis** mit den Ausdauerkosten (oben links). Sie können **jederzeit**, also während aller Phasen im eigenen und im gegnerischen Zug gespielt werden, solange der Spieler über genügend Ausdauer verfügt, um sie zu bezahlen.

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

Beispiel: Carolan hat durch einen Angriff von Layariel 10  verloren. Der Streuner hat sich für diesen Augenblick  Ausdauer aufbewahrt und spielt als Freie Aktion „Verborgener Dolch“. Die Bedingung für diese Karte lautet „Spielbar, nachdem du  durch einen gegnerischen Angriff verloren hast“.

Heilung

Viele Karten ermöglichen es einem Helden, Lebenspunkte () zu heilen (zurück zu erhalten). Der Spieler muss seine Lebenspunkte-Karten entsprechend anpassen. Es ist nicht möglich, dass ein Held dadurch mehr Lebenspunkte () erhält, als er zu Beginn des Spiels hatte.

Kritischer Erfolg

Würfelt ein Spieler bei einer **Probe** (einschließlich Angriffs- und Ausweichenproben) mit dem W20 eine „1“, gilt dies immer als Erfolg. Außerdem darf der Spieler sofort eine Karte von seinem Zugdeck ziehen.

Dies gilt nicht, wenn das Ergebnis des Wurfes durch irgendeinen Effekt (z. B. ein Modifikator) auf 1 geändert wurde. Bei Wiederholungen des Wurfes (z. B. durch die Aktionskarte eines Gegners, die dich zwingt einen Wurf zu wiederholen) gilt ausschließlich das letzte Wurfresultat.

WICHTIG: Bei Aventuria verwenden wir W20 mit einem Schwarzes-Auge-Symbol () anstelle einer „1“.

Kritischer Patzer

Würfelt ein Spieler bei einer **Probe** (einschließlich Angriffs- und Ausweichenproben) mit dem W20 eine „20“, gilt dies immer als Misserfolg. Zusätzlich zieht sein Gegner sofort eine zufällige Karte von der Hand des Spielers, die er ablegen muss.

Dies gilt nicht, wenn das Ergebnis des Wurfes durch irgendeinen Effekt (z. B. ein Modifikator) auf 20 geändert wurde. Bei Wiederholungen des Wurfes (z. B. durch den Einsatz eines Schicksalspunktes) gilt ausschließlich das letzte Wurfresultat.

Lebenspunktverlust

Einige Spieleffekte verursachen bei einem Ziel nicht Trefferpunkte () sondern den Verlust von Lebenspunkten (). Dies wird dadurch angezeigt, dass anstelle des -Symbols das -Symbol verwendet wird. Lebenspunktverlust verursachende Spieleffekte zählen nicht als Angriffe, d.h. das Ziel darf gegen sie weder eine Ausweichenprobe durchführen noch eine Rüstung (siehe unten) einsetzen, um den erlittenen Schaden zu reduzieren.

Beispiel: Layariel verliert durch die Karte „Verborgener Dolch“ 5 . Da es sich dabei nicht um einen Angriff handelt, darf sie weder ausweichen, noch eine Rüstung nutzen.

Rüstung

Rüstungen sind Dauerhafte Karten, die einen **Rüstungsschutz**-Wert aufweisen.

Um den Rüstungsschutz und mögliche zusätzliche Effekte einer eigenen Rüstung zu nutzen, müssen die hierfür genannten Bedingungen erfüllt werden. Dies darf auch, wie bei einer Freien Aktion, außerhalb der eigenen Phase 5 erfolgen.

Der **Rüstungsschutz** einer Rüstung wird von den **Trefferpunkten** () eines , - oder -Angriffs **abgezogen**. Sinken die Trefferpunkte () dadurch auf 0 oder darunter, bleibt der Held unverletzt. Andernfalls zieht der getroffene Spieler den restlichen Betrag von seinen Lebenspunkten () ab.

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

Rüstungen reduzieren ausschließlich die Trefferpunkte () von Angriffen und **nicht** den Schaden von anderen Karteneffekten – siehe **Lebenspunktverlust** (oben).



Beispiel: Mirhiban trifft Arbosch mit einem „Ignisphero“ (✱-Angriff). Der Zwerg weicht nicht aus und die Magierin würfelt 10 🎲. Arbosch trägt eine „Kettenrüstung“ (Rüstungsschutz 4) und einen „Helm“ (Rüstungsschutz 3). Er entscheidet sich, die „Kettenrüstung“ zu erschöpfen, und so die Trefferpunkte (🔥) um 4 zu reduzieren. Da er nur noch 5 🧡 besitzt, entscheidet er sich zusätzlich, den besonderen Karteneffekt der „Kettenrüstung“ zu nutzen, indem er die Karte ablegt, und dadurch die Trefferpunkte (🔥) um weitere 3 reduziert. Er verliert also 3 🧡 (10-4-3=3), sodass er das Spiel mit 2 🧡 fortsetzen kann. Den „Helm“ hätte er zur Reduktion der Trefferpunkte (🔥) nicht zusätzlich nutzen dürfen, da bei jedem Angriff immer nur eine Rüstung zum Einsatz kommen darf.

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

Schicksalspunkte

Scheiterte der **Angriff** eines Spielers, weil seine **Angriffsprobe** misslungen ist (nach etwaigen Wiederholungswürfen oder dem Einsatz anderer Effekte), darf er sich einen **Schicksalspunkt** (🧡) aus der Tischmitte nehmen. Dies gilt auch bei kritischen Patzern (siehe oben)!

Ist in der Tischmitte kein Schicksalspunkt mehr vorhanden, nimmt er sich einen von einem beliebigen Mitspieler.

Jeden angesammelten Schicksalspunkt (🧡) kann ein Spieler ablegen, um sich einen der folgenden Vorteile zu verschaffen:

• Angriffsprobe wiederholen

Der Spieler kann einen Schicksalspunkt (🧡) ablegen, um eine eigene **misslungene Angriffsprobe** zu wiederholen. Dies kann er beliebig oft tun, solange er noch Schicksalspunkte (🧡) besitzt. Das letzte gewürfelte Ergebnis zählt.

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

Er kann den Schicksalspunkt (🧡) sogar einsetzen, um einen Wurf für eine Angriffsprobe zu wiederholen, die ursprünglich einen Kritischer Patzer ergeben hätte.

• Ausdauer erhalten

Der Spieler kann zu einem **beliebigen Zeitpunkt** im eigenen oder gegnerischen Zug für jeden Schicksalspunkt (🧡), den er ablegt, ① Ausdauer erhalten, um Ausdauerkosten zu bezahlen.

• Karte ziehen

Der Spieler kann zu einem **beliebigen Zeitpunkt** im eigenen oder gegnerischen Zug für jeden Schicksalspunkt (🧡), den er ablegt, 1 Karte von seinem Zugdeck ziehen.

Beispiel: Die tulamidische Magierin Mirhiban besitzt keine Schicksalspunkte. Sie gibt ihre letzte Ausdauer aus, um einen ✱-Angriff durchzuführen. Ihre Angriffsprobe misslingt und sie erhält dafür 1 🧡. Da in der Tischmitte keine Schicksalspunkte mehr vorhanden sind, darf sie sich einen der vier 🧡 aus dem Vorrat des Gegners nehmen.

Mirhiban darf diesen Schicksalspunkt nicht einsetzen, um die misslungene Angriffsprobe zu wiederholen, da sie ihn erst erhalten hat, als sicher feststand, dass der ✱-Angriff misslungen ist.

Später in der Partie besitzt Mirhiban 2 🧡, jedoch keine Ausdauer mehr. Sie legt einen ihrer beiden Schicksalspunkte in die Tischmitte zurück, um ① Ausdauer zu erhalten und damit einen ✱-Angriff durchzuführen.

Die Angriffsprobe misslingt und sie legt ihren zweiten 🧡 in die Tischmitte zurück, um die Probe zu wiederholen. Die Probe misslingt erneut. Die Magierin erhält durch diesen misslungenen Angriff keinen Schicksalspunkt, da sie bereits einen ausgegeben hat, um die Probe zu wiederholen.

Sonderfertigkeit

Jeder Held besitzt eine einzigartige Sonderfertigkeit. Jede Sonderfertigkeit kann nur **einmalig** pro Partie genutzt werden. Grundsätzlich ist die Sonderfertigkeit **im eigenen und gegnerischen Zug einsetzbar**, es sei denn, auf der Karte wird ein anderer Zeitpunkt genannt.

Nutzt ein Held seine Sonderfertigkeit, dreht er anschließend seine Heldenkarte auf die Rückseite. Dort ist die Sonderfertigkeit nicht aufgeführt, um anzuzeigen, dass sie bereits genutzt wurde.



Spielende

Fallen die **Lebenspunkte** (🧡) eines Helden **auf 0** oder darunter, ist er ausgeschaltet und sein Gegner gewinnt die Partie. Sinken die Lebenspunkte beider Kontrahenten gleichzeitig auf 0, gewinnt der Held, dessen Lebenspunkte (🧡) weniger weit unter 0 gesunken sind.

Bei einem Gleichstand endet die Partie unentschieden.



Mehrspieler-Partie

Der Aventuria Duellmodus kann auch mit mehr als 2 Spielern gespielt werden. Hierbei stehen zwei verschiedene Varianten zur Verfügung, das **Scharmützel** und das **Team-Spiel**.

Scharmützel

Beim Scharmützel gelten die folgenden zusätzlichen Regeln:

- Nach der Ermittlung des Startspielers (Seite 6) erhält jeder Held außer ihm je 1 Schicksalspunkt (☹). Beginnend beim Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Wenn ein Held ausgeschaltet wird, werden alle seine Karten aus dem Spiel entfernt und die Partie wird fortgesetzt.
- Die Partie endet, sobald nur noch ein Spieler über Lebenspunkte (♠) verfügt. Er ist Sieger der Partie.
- Sinken bei allen verbliebenen Spielern die Lebenspunkte (♠) gleichzeitig auf oder unter 0, gewinnt der Spieler von diesen, dessen Lebenspunkte (♠) weniger weit unter 0 gesunken sind.
- Bei einem Gleichstand endet die Partie unentschieden.
- Beim Scharmützel bestimmt der Text einer Karte, auf wen sie gespielt werden darf:

- Ist im Text von einem „Helden“ die Rede, kann die Karte sowohl auf den eigenen Helden als auch auf einen gegnerischen Helden gespielt werden.
- Ist von einem „Gegner“ die Rede, darf die Karte nur auf einen gegnerischen Helden gespielt werden.
- Fehlt eine solche Angabe, kann der Spieler die Karte nur auf seinen eigenen Helden spielen.

Team-Spiel

Diese Variante kann nur bei einer geraden Anzahl von Spielern gespielt werden. Es gelten die folgenden zusätzlichen Regeln:

- Die teilnehmenden Helden werden in **zwei gleich große Teams** aufgeteilt und **sitzen abwechselnd** rund um den Tisch.
- Nach der Ermittlung des Startspielers (Seite 6) erhält jeder Held außer ihm je 1 Schicksalspunkt (☹). Beginnend beim Startspieler wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- ⚔-, 🏹- und ✨-Angriffe dürfen nur gegen den Helden des gegnerischen Teams ausgeführt werden, der die **meisten Lebenspunkte (♠) besitzt**. Haben zwei oder mehr gegnerische Helden die meisten Lebenspunkte (♠), darf sich der Angreifer aussuchen, gegen welchen dieser Helden er seinen Angriff richten möchte.

- **Es gewinnt das Team, das als erstes einen Helden der gegnerischen Seite ausschalten konnte.** Im seltenen Fall, dass mehrere Helden gleichzeitig ausgeschaltet werden, gewinnt das Team, das mehr verbleibende Helden hat. Herrscht auch dort Gleichstand, gewinnt das Team mit der höheren Summe an Lebenspunkten (♠).
- Schicksalspunkte (☹) dürfen im Team-Spiel auch für **Mitspieler des eigenen Teams** ausgegeben werden, um ihnen das Ziehen einer Karte, den Erhalt von ① Ausdauer oder den Wiederholungswurf eines Angriffs zu ermöglichen.
- Bei Team-Spiel bestimmt der Text einer Karte, auf wen sie gespielt werden darf:
 - Ist im Text von einem „Helden“ die Rede, kann die Karte sowohl auf den eigenen Helden, einen Helden im eigenen Team oder einen Helden im gegnerischen Team gespielt werden.
 - Ist von einem „Gegner“ die Rede, darf die Karte nur auf einen Helden im gegnerischen Team gespielt werden.
 - Fehlt eine solche Angabe, kann der Spieler die Karte nur auf seinen eigenen Helden spielen.

Deckkonstruktion

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

- Es müssen immer exakt 30 Aktionskarten sein.
- Jeder Kartentitel darf in einem Deck bis zu 2 Mal vorhanden sein.
- **Helden-gebundene Karten** erkennt man an ihrem schwarzen Helden-Kürzel. Sie dürfen nur in einem Deck genutzt werden, das mit der Heldenkarte gespielt wird, die dasselbe Kürzel zeigt. **Allgemeine Karten** weisen dagegen ein weißes Helden-Kürzel auf und dürfen in allen Decks benutzt werden.
- Belohnungskarten dürfen nur nach Absprache mit dem Gegner in Decks integriert werden. Beachtet hierbei, das bei offiziellen Turnieren klar geregelt ist, ob Belohnungskarten in Decks enthalten sein dürfen. Wie im Abenteuer gilt für Belohnungskarten, dass höchstens 3 in einem Deck enthalten sein dürfen.

- Promo-Karten (zum Beispiel die in dieser Box enthaltene Karte „Schwarzes Auge“) gelten als ganz normale Karten ihrer Kategorie und können dementsprechend in Decks eingebaut werden.
- Jede Aktionskarte hat ein Symbol für ihre Kategorie, z.B. für leichte Nahkampfwaffen (♣). Auf der Rückseite der Talentkarte (siehe **Abenteuer-Regeln**, Seite 7) eines Helden ist angegeben, wie viele Karten er maximal in den einzelnen Kategorien aufweisen darf.

♣	Leichte Nahkampfwaffe
♠	Mittlere Nahkampfwaffe
♣	Schwere Nahkampfwaffe
🏹	Leichte Fernkampfwaffe
🏹	Mittlere Fernkampfwaffe
🏹	Schwere Fernkampfwaffe

🛡	Leichte Rüstung
🛡	Mittelschwere Rüstung
🛡	Schwere Rüstung
🛡	Ausrüstung
🏆	Vorteil
🏆	Talent
🕒	Freie Aktion
🌟	Leichter Zauber
🌟	Komplexer Zauber
🕯	Leichte Liturgie
🕯	Komplexe Liturgie

Regelfragen und -antworten

Trotz allem Bemühen, die Aventuria-Regeln so umfassend und unmissverständlich wie möglich zu präsentieren, gibt es Fragen, die regelmäßig gestellt werden. Diese werden im folgenden Abschnitt ausführlich behandelt.

Wenn ihr darüber hinaus Detailfragen habt und euch erweiterte Regelbeispiele wünscht, könnt ihr euch jederzeit unter feedback@ulisses-spiele.de an uns wenden. Wir freuen uns über jede Anfrage und führen zudem eine stets auf dem neuesten Stand gehaltene FAQ-Liste unter www.ulisses-spiele.de/aventuria.

SCHICKSALSPUNKTE BEI KRITISCHEN PATZERN

WENN ICH BEI EINEM WÜRFELWURF EINE 20 WÜRFLE, 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 11). 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.

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?

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.

RÜSTUNGEN, ARMATRUTZ, MÄRTYRERSEGEN

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?

Es wird immer zuerst die Ausweichen-Probe abgelegt und die Trefferpunkte bei einer erfolgreichen Probe halbiert, bevor Rüstungen und Karten wie der „Armatrutz“ und der „Märtyrersegen“ zum Einsatz kommen.

JAGDFALLE

DIE JAGDFALLE KANN NACH DER ANGRIFFS-PROBE 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 VERURSACHTETE SCHADEN NICHT MEHR ANGEWENDET WIRD?

Wenn die Jagdfalle genug Schaden verursacht, um den Angreifer auszuschalten, dann wird der Schaden seines Angriffs nicht mehr angewendet.

BANNBALADIN

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

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

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

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

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

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.

FESTE MATRIX

DARF DIESE KARTE BELIEBIG OFT GENUTZT WERDEN, AUCH BEI DERSELBEN PROBE? DARF ICH DANN AUCH BEI EINEM MISSERFOLG 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).

INVOCATIO MINOR UND INVOCATIO MAIOR

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 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.

KONVENTSGEWAND

DAS KONVENTSGEWAND GEHÖRT ZUR KATEGORIE „KOMPLEXER ZAUBER“ UND IST VOM TYP „RÜSTUNG (BRUST)“. WELCHES DAVON GILT IM SPIEL?

Beides. Als „Komplexer Zauber“ darf diese Karte nur von Helden verwendet werden, die auch komplexe Zauber in ihr Deck aufnehmen dürfen (und zählt auch gegen das Maximum an komplexen Zaubern, die in das Deck des Helden aufgenommen werden dürfen). Gleichzeitig zählt sie als „Rüstung (Brust)“ und darf deshalb im Spiel nicht gleichzeitig mit anderen Rüstungen vom Typ „Rüstung (Brust)“ ausliegen. Außerdem darf die Karte deshalb mittels Taschendiebstahl oder in Abenteuern von Gegnern gestohlen werden.

MACHTVOLLES ZEPHER

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

Nein, es darf ein beliebiger gültiger Gegner gewählt werden.

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 Armatrutz nur für eine Runde ihre Wirkung einbüßen, aber im Spiel bleiben.

TASCHENDIEBSTAHL

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

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

Abenteuermodus Regelfragen und -antworten

Die folgenden Regelfragen und -antworten beziehen sich auf den Aventuria-Abenteuermodus und verschiedene Abenteuer, die für Aventuria erschienen sind. Sie werden erst relevant, wenn ihr euch dem Abenteuermodus zuwendet.

SCHERGEN ENTFERNEN

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.

ZEITSKALA

AUF VIELEN ZEITSKALEN (SILVANAS BEFREIUNG, ZUFALLSBEGEGNUNG, WALD OHNE WIEDERKEHR I, USW.) STEHT GESCHRIEBEN, DASS BESTIMMTE GEGNER „IN DIESER RUNDE DOPELT 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.

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:

a) Die Karte „Skelett erwecken“ wird ungenutzt abgelegt und dafür sofort eine weitere Anführer-Aktion-Karte gezogen.

b) Es wird ein zusätzlicher Stapel aus Skelett-Schergen gebildet und eine Karte von diesem Stapel gezogen.

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.

WERWOLF-FLUCH

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

A) AUSGESCHALTET IST?

B) EIN WERWOLF-VERFLUCHTER IST?

Ausgeschaltete Helden werden bei der Zielauswahl ignoriert (**Abenteuer-Regeln**, 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.

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 Abenteuermodus! Beim Duellmodus treten dagegen zwei oder mehr gleichberechtigte Spieler gegeneinander an, für die wir der Fairness halber auf alle Regelfragen eindeutige Antworten geben werden.

Änderungen bei der 3. Auflage

Gegenüber den vorherigen Auflagen der Aventuria-Grundregeln haben sich die folgenden Spielregeln und Komponenten geändert:

- Die bisherigen Lebenspunkte-Anzeiger der Helden wurden durch handlichere Lebenspunkte-Karten ausgetauscht

- Die Atempause wurde vollständig überarbeitet und es sind zwei neue Kartentypen hinzugekommen: *Training* und *Übung*.

- Am Ende eines Abenteuer-Kampfes legen die Helden alle verbleibenden Schicksalspunkte ab – sie können nicht mehr aufbewahrt werden.

- Errungene Belohnungskarten werden nicht mehr oben auf das Heldendeck gelegt, sondern einge-

mischt, und für jede hinzugefügte Belohnungskarte muss der Held eine reguläre Karte aus seinem Deck ablegen, sodass in einem Heldendeck immer 30 Karten enthalten sind.

- Die folgenden Karten der Grundbox wurden geändert: *Heldenkarte Streuner*, *Zechen*, *Fulminictus Donnerkeil*, *Verbindungen*, *Finte* und *Verspotten*.

Arbosch, Sohn des Angrax

Als ältester Vierling des berühmten ambosszwerghischen 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.



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 abstieß 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 sich mit der elfischen Bognerin Noiona Abendwind anfreundete und von ihr ihren hervorragenden Elfenbogen anfreundete und bis zum Reich des Horas, wo sie trotz ihrer Sitten ein gern gesehener, exotischer Gast bei Festen wurde.



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 tsageweihten 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 unbekannteren Eltern hat sich Carolan zwar Zeit seines Lebens Gedanken gemacht, aber sein elfisches Erbe nimmt er gelassen hin, ohne sich darüber zu beklagen, dass ihm die Kinder mit denen er aufgewachsen ist, „Spitzhörchen“ nannten.

Seine Zeit als Verbrecher ist jedoch vorbei: Als er miterlebte, wie seine Kumpanen immer brutaler bei ihren Raubzügen vorgingen 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 Halbfelven 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.



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 Zaubers 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 Gareth 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 Erzarfakte untersuchen könnte.



Zusammenfassung

Spielvorbereitung

1. **Lebenspunkte-Karten** auf **40 Lebenspunkte** (♠) setzen
2. **Heldenkarte auslegen** (mit der Sonderfertigkeit sichtbar)
3. **Aktionskarten mischen** und **5 Handkarten** ziehen (ggf. austauschen und neu mischen)
4. Pro Spieler **2 Schicksalspunkte** (♠) in die Tischmitte legen
5. Mit einem Würfelwurf den Startspieler ermitteln (Gegner erhält 1 ♠)

Zugübersicht

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

1. „**Beginn des Zuges**“-Spieleffekte abhandeln
2. **Zwei Karten** vom Zugdeck **ziehen**
3. Erschöpfte **Karten** wieder **bereit machen**
4. **Bis zu zwei Karten als Ausdauer** verdeckt auslegen (von der Hand oder Dauerhafte aus dem Spiel)
5. **Agieren** (in beliebiger Reihenfolge)
 - Aktionskarten ausspielen** (Ausdauer bezahlen, einmalige ablegen, Dauerhafte bleiben)
 - Dauerhafte Karten aktivieren** (Bedingungen erfüllen, Spieleffekt abwickeln)
 - Angriffe durchführen** (für die man Angriffskarten hat, jede Angriffsart nur einmal pro Zug)
 - ✓ Bedingungen erfüllen
 - ✓ Mit W20 gleich oder unter Angriffs-Spielwert (🗡️, 🏹, ✨) würfeln
 - Misserfolg:** Schicksalspunkt (♠) nehmen
 - Erfolg:**
 - Schaden je nach Waffe auswürfeln
 - Ausweichen: Gegner würfelt mit W20 gleich oder unter seinem Ausweichenwert (🛡️) (bei Erfolg wird der Schaden halbiert und aufgerundet)
 - Ggf. Rüstungsschutz abziehen und restlichen Schaden von Lebenspunkten (♠) abziehen
6. „**Ende des Zuges**“-Karten abhandeln und **Handkarten** ggf. **auf 7** reduzieren

Schicksalspunkte

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

- **Karte ziehen** (jederzeit)
- **① Ausdauer erhalten** (jederzeit)
- **Angriffswurf wiederholen** (bei wiederholtem Misserfolg keinen Schicksalspunkt nehmen!)

Ergänzende Regeln

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

Freie Aktionen: als einzige Aktion **jederzeit** spielbar; alle anderen nur im eigenen Zug

Gewürfelte 1: Erfolg und Karte vom Zugdeck **ziehen**

Gewürfelte 20: Misserfolg und ein Gegner zieht verdeckt 1 zufällige Karte von deiner Hand; diese wird **abgelegt**

Erklärung der Symbole

🗡️	Nahkampf
🏹	Fernkampf
⚡	Magie
🛡️	Ausweichen
♠	Schicksalspunkt
♠	Lebenspunkt
☀️	Trefferpunkt
①	Ausdauer
🗑️	Karte erschöpfen
🚫	Rote einmalige Karte