

Das Schwarze Auge



AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

FEUERTRÄNEN

MONSTERERWEITERUNG

Feuertränen

Inhaltsverzeichnis

Inhalt	Seite 02
Spielmaterial	Seite 02
Kampf gegen den Riesenlindwurm	
Duell-Modus	Seite 03
Abentuer-Modus	Seite 05
Abenteuer „Feuertränen“	Seite 08

Inhalt

In dieser Erweiterung präsentieren wir euch ein völlig neues Spielformat für Aventuria: den **Kampf gegen den Riesenlindwurm**, bei dem ihr es mit einem leibhaftigen dreiköpfigen Drachen zu tun bekommt! Durch eine Auswahl aus insgesamt sechs verschiedenen Köpfen – je einen pro Element Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis –, sowie je zwei Altersstufen der jeweiligen Köpfe bleibt dieses Format über viele Spiele fordernd und abwechslungsreich.

Hinzu kommt, dass der Riesenlindwurm-Kampf sowohl im Duell-Modus als auch im Abenteuer-Modus ausgetragen werden kann. Das bedeutet, ihr könnt euch der Bestie gemeinsam stellen, oder einer von euch schlüpft in die Rolle des Drachen und versucht, die Helden seiner Mitspieler mit Feuerodem und Prankenschlägen den Garaus zu machen.

Im Abenteuer-Modus habt ihr zudem die Möglichkeit, direkt in den Kampf einzusteigen, oder ihn im Rahmen des namensgebenden Abenteuers „**Feuertränen**“ auszutragen.



Lebenspunktmarke



Gift-Marke



Eis-Marke



Abenteurermarke



Ei-Marke



Lava-Marke

Spielmaterial

2 doppelseitige Riesenlindwurm-Ablagen

Karten für den Duell-Modus

6 Drachenkopf-Karten

16 Basis-Aktionskarten

48 Element-Aktionskarten

Karten für den Abenteuer-Modus

6 doppelseitige Drachenkopf-Anführer-Karten

16 Anführer-Aktionen

4 Abenteuerkarten „Feuertränen“

Karten für beide Modi

3 Heldenaktionskarten

15 Schergenkarten

6 Fluchkarten

18 Belohnungskarten

6 Heldentitel-Karten

Marken

8 Kopf-Marken

(4 x geöffnetes Auge, 4 x geschlossenes Auge)

3 Lava-Marken

6 Gift-Marken

12 Eis-Marken

7 Ei-Marken

9 Lebenspunkte-/Abenteurermarken

2 Schicksalspunkte



Kopf-Marke



geöffnetes Auge
(Kopf-Marke)



geschlossenes Auge
(Kopf-Marke)

Kampf gegen den Riesenlindwurm

Endlich hatten die Helden nach mühsamem Aufstieg die Höhle erreicht, in der einer Legende nach ein unbezwingbares Ungeetüm hausen und unermessliche Reichtümer horten sollte. Gerade glaubten die Helden, die riesige dunkle Grotte der Bergflanke sei unbewohnt, als sich drei gewaltige Köpfe aus der Finsternis erhoben und ihnen ein tiefes Grollen in die Glieder fuhr ...

Spiel-Modi

Die Rolle des dreiköpfigen Riesenlindwurms kann entweder im Duell-Modus durch einen Spieler übernommen werden, dessen Ziel es ist, mindestens einen der Helden auszuschalten, oder alle Helden versuchen, den Drachen gemeinsam im Abenteuer-Modus zu bezwingen. Je nach Modus gelten unterschiedliche Sonderregeln und Spielvorbereitungen und es kommt anderes Spielmaterial zum Einsatz.

Duell-Modus

Ein Spieler übernimmt die Rolle des Lindwurms und 1-6 Helden versuchen gegen ihn zu bestehen. Dieser Modus basiert auf dem Duell-Modus des Grundspiels. Es gibt jedoch einige Sonderregeln, die im Folgenden beschrieben werden.

Spielziel

Der Spieler des Riesenlindwurms gewinnt, sobald die  eines Helden auf 0 sinken. Der Spieler des Riesenlindwurms darf sich auf einen Helden konzentrieren, um dies zu erreichen. Die Helden-Spieler können mithilfe der Heldenaktionen „Provozieren“ und „In Deckung gehen“ versuchen, das zu verhindern.

Die Helden gewinnen gemeinsam, wenn die  aller drei Köpfe des Riesenlindwurms auf 0 sinken. Doch Achtung: Die Köpfe können nachwachsen!

Benötigtes Material

2 doppelseitige Riesenlindwurm-Ablagen
(4 Altersstufen auf Vorder- und Rückseite)

94 Karten

- 6x Drachenkopf (in den Elementen Feuer, Wasser, Luft, Humus, Eis, Erz)
- 16x Basis-Aktionskarten des Riesenlindwurms
- 48x Element-Aktionskarten des Riesenlindwurms (je 8 pro Element)
- 3x Heldenaktion („In Deckung gehen“, „Provozieren“, „Schwachstelle suchen“)
- 15x Schergen (3x „Maru-Kultist“, 5x „Achaz-Priester“, 7x „Drachewelpe“)
- 6x Fluch (3x „Eisfluch“, 3x „Frostschock“)

38 Spielmarken

- 8x Kopf-Marke zum Nachwachsen
- 3x Lava-Marke
- 6x Gift-Marke
- 12x Eis-Marke
- 7x Ei-Marke
- 2x Schicksalspunkte ()

Spielvorbereitung

Alle Spieler einigen sich, wie alt der Riesenlindwurm sein soll und bestimmen damit die Schwierigkeit. Anschließend entscheiden die Spieler, wer die Rolle des Riesenlindwurms übernimmt – sie dürfen den Zufall entscheiden lassen. Dieser Spieler legt die entsprechende Riesenlindwurm-Karte vor sich aus und zieht anschließend 3 zufällige Köpfe. Diese schaut er sich geheim an und legt sie verdeckt auf seine Riesenlindwurm-Ablage. Er darf sie während der Partie jederzeit anschauen.

Nun legt er neben jeden Kopf eine Anzahl an , wie auf der Riesenlindwurm-Karte angegeben. Sie hängen vom Alter des Drachen und der Anzahl der Helden () ab. Die Riesenlindwurm-Karte selbst besitzt keine .



Er mischt alle 24 Element-Aktionskarten seiner 3 Köpfe in die 16 Basis-Aktionskarten des Riesenschlange. Diese platziert er als Zugstapel verdeckt vor sich und zieht zu Beginn wie üblich 5 Karten, von denen er einmalig beliebig viele ersetzen darf.

Die Schergen und Fluch-Karten „Eisfluch“ und „Frostschock“ werden sortiert und offen bereit gelegt.

Die drei Heldenaktionen werden offen ausgelegt. Sie können von den Helden in ihrem Zug genutzt werden.

Die Spielmarken werden sortiert und bereit gelegt.

Ansonsten wird das Spiel nach den normalen Duell-Regeln vorbereitet, d.h. die anderen Spieler suchen sich einen Helden

aus, mischen dessen Deck etc. Auch für den Spieler des Riesenschlange werden 2 Schicksalspunkte (☘) und Würfel in der Tischmitte platziert.

Kein Spieler erhält zu Beginn einen Schicksalspunkt.

Die Helden beginnen das Spiel.

Heldenzug

Jede Runde sind zunächst die Helden am Zug. Sie führen die Phasen 1-4 (Zugbeginn, Karten ziehen, Karten bereit machen, Ausdauer spielen) des Spielzugs gleichzeitig durch. Danach einigen sie sich auf eine Reihenfolge, in der sie jeweils pro Spieler nacheinander die Phasen 5-6 (Agieren, Zugende) durchspielen.

Schicksalspunkte (☘) dürfen wie beim Teamspiel auch für andere Helden ausgegeben werden, um ihnen das Ziehen einer Karte, den Erhalt von ① Ausdauer oder den Wiederholungswurf eines Angriffs zu ermöglichen.

Die drei speziellen Heldenaktionen können die Helden nur im eigenen Zug nutzen. Eine davon können beliebig viele Helden nutzen, zwei können pro Runde nur von jeweils einem Helden genutzt werden.

Zug des Riesenschlange

Anschließend ist der Spieler des Riesenschlange mit seinem Zug an der Reihe. Grundsätzlich besteht sein Zug aus denselben 6 Phasen wie der eines Helden, mit folgenden Ergänzungen:

- Zu Beginn der Partie liegen alle 3 Köpfe des Drachen verdeckt, da sie noch schlafen. Liegt **zu Beginn des Zuges** des Riesenschlange noch mindestens 1 **Kopf** verdeckt, lässt der Spieler einen beliebigen davon erwachen und deckt ihn auf.
- Jeder Kopf verändert die Attribute (☘, ⚔, 🛡) des Riesenschlange, indem der jeweilige Bonus hinzu gezählt wird. Die Gesamtwerte gelten dann für alle Angriffe und Proben.
- Nur erwachte Köpfe können angreifen und Fähigkeiten ihrer Karte nutzen. Auch Element-Aktionskarten dürfen nur gespielt werden, wenn der entsprechende Kopf erwacht ist und solange er ☘ besitzt. Basis-Aktionskarten sind keinem Kopf zugeordnet. Daher darf der Spieler sie von Beginn an spielen.
- Jeder Kopf gilt als eigener „Gegner“ und kann angegriffen werden. Greift ein Held einen noch schlafenden Kopf an, erwacht dieser bei Ankündigung des Angriffs.

- Beim Ausweichen (👉) und der Rüstung wird jeweils der Wert des angegriffenen Kopfes genutzt.

- Ein Kopf gilt als abgeschlagen, sobald er 0 🩸 besitzt. Ein abgeschlagener Kopf kann nicht mehr geheilt werden und er gilt nicht mehr als Gegner. Der Spieler des Riesenlindwurms addiert seinen Bonus nicht mehr zu den Attributen des Drachen und darf keine Karten des Elements mehr spielen. Die Karte des Kopfes wird umgedreht und alle an ihm anliegenden dauerhaften Karten abgelegt. Anschließend werden 4 Kopf-Marken (2 x 🌪️, 2 x 🌿) verdeckt auf die umgedrehte Karte gelegt und gemischt. Zu Beginn jedes eigenen Zuges darf der Spieler des Riesenlindwurms auf jedem abgeschlagenen Kopf eine Marke umdrehen. Wurden beide 🌿-Marken aufgedeckt, wächst der Kopf mit vollen 🩸 nach. Seine Karte wird wieder aufgedeckt und der Kopf ist wieder im Spiel.

- Auf jedem Kopf sind ein Grundangriff und eine Grundfähigkeit beschrieben. Da deren Nutzung jeweils den Kopf erschöpft, muss der Spieler sich entscheiden, was davon er nutzen möchte.

- Jeder Kopf darf pro Zug einen Angriff durchführen. Dies kann der Grundangriff, ein ausgespielter, an den Kopf angelegter Angriff oder ein einmaliger Angriff sein. Anders als bei Helden darf der Drachenspieler unterschiedliche Angriffe einer Angriffsart nutzen. Er kann also z.B. mit mehreren Köpfen ✂️-Angriffe in einem Zug durchführen.

- Durch manche Aktionskarten können Schergen ins Spiel kommen. Schergen agieren, wie im Abenteuer-Modus des Grundspiels beschrieben, mit der Ausnahme, dass der Spieler des Riesenlindwurms pro Scherge ① ausgeben muss, damit dieser seine Anzahl an Aktionswürfen durchführt. Jeder Scherge kann wie üblich nur einmal pro Zug agieren.

- Bei Aktionswürfen für Schergen gelten die normalen Regeln für kritische Erfolge und Patzer.

- Nehmen Schergen oder andere Karten Bezug auf den „Anführer“, gelten die Köpfe als Anführer. Kommen mehrere Anführer als Ziel einer Aktion in Frage, wird ein zufälliger bestimmt.

Spielende

Das Spiel endet mit einem Sieg für den Riesenlindwurm, sobald die 🩸 eines einzigen Helden auf 0 sinken.

Gelingt es den Helden, dass alle 3 Köpfe gleichzeitig abgeschlagen sind, ohne dass zwischenzeitlich einer davon nach-

wächst, haben sie das Ungetüm bezwungen und gehen in die Geschichte Aventuriens ein (je nach Schwierigkeitsgrad als Fußnote, als Name für ein Getränk im schwarzen Keiler, als Idol der Heranwachsenden in Gareth oder als Heldenstatue in jedem Dorf des Landes). Zusätzlich dürfen sich die Helden noch Erfahrungspunkte und weitere Belohnungen nehmen, wenn sie wollen – siehe hierzu Seite 7 –, doch dies hat nur Auswirkungen auf den Abenteuer-Modus.

Abenteuer-Modus

Bis zu 6 Helden versuchen gemeinsam gegen den Riesenlindwurm zu bestehen, der eigenständig durch Karten agiert. Dieser Modus basiert auf dem Abenteuer-Modus des Grundspiels. Es gibt jedoch einige Sonderregeln, die im Folgenden beschrieben werden.

Benötigtes Material

46 Karten

- **6x Drachenkopf-Anführer-Karten (in den 6 Elementen und in 2 Altersstufen auf Vorder- und Rückseite)**
- **2x Zeitskalen (mit 4 Schwierigkeitsgraden auf Vorder- und Rückseite)**
- **16x Anführer-Aktion (2 pro Element und 4 Basis-Aktionen)**
- **1x Heldenaktion „Schwachstelle suchen“**
- **15x Schergen (3x „Maru-Kultist“, 5x „Achaz-Priester“, 7x „Drachewelpe“)**
- **6x Fluch (3x „Eisfluch“, 3x „Frostschock“)**

28 Spielmarken

- **8x Kopf-Marke zum Nachwachsen**
- **2x Lava-Marke**
- **6x Gift-Marke**
- **12x Eis-Marke**

Spielziel

Die Helden versuchen, die 🩸 aller drei Köpfe des Riesenlindwurms auf 0 zu bringen. Doch Achtung: Die Köpfe können nachwachsen!

Spielvorbereitung

Zunächst entscheiden die Spieler, ob sie den Kampf gegen den Riesenlindwurm einzeln oder im Rahmen des Abenteurers „Feuertränen“ (Seite 8) spielen wollen.

Entscheiden sie sich für das **Abenteuer**, so wird dieses nach den üblichen Regeln des Abenteuer-Modus durchgeführt, während für den abschließenden Drachenkampf die hier aufgeführten Regeln zur Anwendung kommen.

Entscheiden sie sich hingegen für den reinen **Kampf** ohne vorheriges Abenteuer, so wird aus dem Abenteuer nur die Zeitskala übernommen und die Spieler einigen sich auf einen Schwierigkeitsgrad (einfach, normal, schwer, legendär). Die entsprechende Zeitskala wird offen in die Tischmitte gelegt und die angegebene Anzahl an Zeitmarken (🕒) darauf platziert.

Anschließend werden aus den Drachenkopf-Anführer-Karten drei zufällige gezogen. Sie gelten jeweils als „Anführer“ und bilden den Anfang der Gegnerreihe. Die Zeitskala gibt an, welche Seite des jeweiligen Kopfes (jung oder alt) oben liegt. Nun werden auf jeden Kopf die angegebene Anzahl an 🍀 gelegt. Sie hängen vom Alter des Drachen und der Anzahl der Helden (👤) ab.

Sucht nun die Anführer-Aktionen heraus, deren Elemente zu den 3 gezogenen Drachenkopf-Anführer-Karten gehören. Es sind 2 Karten pro Element, insgesamt also 6 Karten. Mischt diese mit den 4 Basis-Aktionen und platziert sie als verdeckten Zugstapel.

Aus den Fluch-Karten „Eisfluch“ und „Frostschock“ wird ein verdeckter Zugstapel gebildet.

Die Schergen werden ebenfalls gemischt und als verdeckter Stapel platziert. Sie kommen erst während des Kampfes ins Spiel.

Die Heldenaktion „Schwachstelle suchen“ wird offen ausgelegt. Sie kann von den Helden in ihrem Zug beliebig oft genutzt werden. Andere Heldenaktionen kommen nur zum Einsatz, wenn ihr das Abenteuer „Feuertränen“ spielt.

Die Spielmarken werden sortiert und bereit gelegt.

Aus dem Grundspiel werden die Verderbensmarken (☠️), Heldenmarken und Schicksalspunkte (🎲) verwendet.

Ansonsten wird das Spiel nach den normalen Abenteuer-Regeln vorbereitet, d.h. alle Spieler suchen sich einen Helden aus, mischen dessen Deck etc.

Ablauf

Der Kampf läuft wie im Abenteuer-Modus des Grundspiels ab. Mit folgenden Ergänzungen:

- Ein Kopf gilt als abgeschlagen, sobald er 0 🍀 besitzt. Ein abgeschlagener Kopf kann nicht mehr geheilt werden und er gilt nicht mehr als Gegner. Alle an ihm anliegenden dauerhaften Karten werden abgelegt. Anschließend werden 4 Kopf-Marken einer Farbe (2 x 🍀, 2 x 🍀) verdeckt auf die Karte gelegt und gemischt. Zu Beginn des Gegnerzugs einer Runde wird auf jedem abgeschlagenen Kopf eine Marke umgedreht. Wurden beide 🍀-Marken aufgedeckt, wächst der Kopf mit vollen 🍀 nach und der Kopf ist wieder im Spiel.
- Wird eine Anführer-Aktion aufgedeckt, die dem Element eines abgeschlagenen Kopfes zugeordnet ist, wird sie ohne Auswirkung abgelegt.
- Durch die Zeitskala und manche Aktionen können Schergen ins Spiel kommen. Schergen agieren, wie im Abenteuer-Modus des Grundspiels beschrieben.

Spielende

Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, bekommen die Helden eine Verderbensmarke (☠️). Sobald die Helden eine Anzahl an ☠️ in Höhe der Anzahl der Helden (👤) erhalten haben, verlieren sie den Kampf. Helden können nach den Abenteuer-Regeln des Grundspiels wiederbelebt werden.

Gelingt es den Helden, dass alle 3 Köpfe gleichzeitig abgeschlagen sind, ohne dass zwischenzeitlich einer davon nachwächst, haben sie das Ungetüm bezwungen und gehen in die Geschichte Aventuriens ein. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt. Wenn der Riesenlindwurm im Schwierigkeitsgrad „Schwierig“ besiegt wurde, bekommt jeder Held zusätzlich eine Heldentitel-Karte „Drachentöter“. Wurde der Riesenlindwurm im Schwierigkeitsgrad „Legendär“ besiegt, darf sich jeder Held zusätzlich noch die Belohnungskarten „Karfunkel“ und „Drachenschuppen“ im Heldendokument notieren.

Neue Regeln

Mit dieser Erweiterung werden auch einige neue Regelmechanismen eingeführt. Die neuen Regelmechanismen betreffen allerdings nur den Abenteuer-Modus und haben keine Auswirkung auf den Duell-Modus.

Negative Aktionskarten - Karten einmischen

Der Riesenlindwurm verfügt über 6 Fluchkarten, die er gegen die Helden einsetzen kann, wenn er die dazugehörigen Aktionskarten einsetzt bzw. die entsprechende Anführerkarten-Karte gezogen wird. Bei diesen Fluchkarten handelt es sich um **negative Aktionskarten**: nachdem sie durch einen Spieleffekt ausgelöst wurden, ist der davon anvisierte Held nicht unmittelbar betroffen, sondern muss sie zunächst in seinen Zugstapel mischen. Die Karten verfügen hierzu über den selben Kartenrücken wie eine normale Aktionskarte, dafür

aber über eine andersfarbige Vorderseite. Zieht ein Held eine solche Karte zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels, so wird der auf der Karte beschriebene Spieleffekt sofort abgehandelt.

In einen Zugstapel eingemischte negative Aktionskarten bleiben bis zum Ende eines Abenteuers in diesem Stapel. Erst nach Abenteuerende werden sie aus dem Zugstapel entfernt und abgelegt.

Heldentitel

Indem ihr einen Riesenlindwurm im Schwierigkeitsgrad „Schwer“ oder „Legendär“ besiegt, habt ihr die Gelegenheit, Heldentitel zu erringen. Heldentitel sind besondere Karten im Besitz eines Helden, die nicht auf sein Aktionskartenmaximum von 30 angerechnet werden, sondern im Abenteuermodus zu Beginn jedes Abenteuers neben der Heldenkarten auslegen werden (im Duell-Modus finden sie keine Verwendung). Der Held darf dann während des gesamten Abenteuers auf die Sonderregeln zurückgreifen, die ihm seine Heldentitel-Karten zur Verfügung stellen.



Feuertränen – drei Wege zum Drachen

Aventuria-Abenteuer von Christian Lonsing, basierend auf dem DSA-Multiparallel-Abenteuer „Drachentränen“ von Philipp Neitzel, Björn Hinrichs, Norman Kobel und Fabian Sinnesbichler

Die Grüne Ebene, 1039 BF

Wenn man sich einem gewaltigen dreiköpfigen Riesenlindwurm zum Kampf stellt, freut man sich über jede Unterstützung, die man bekommen kann. Vielleicht haben die Götter also tatsächlich ihre schützenden Hände über euch gehalten, indem sie dafür sorgten, dass ihr nicht allein gegen die Bestie antreten müsst, sondern zwei weitere Gruppen aus tapferen Helden auf eurer Seite habt.

Aber auch das ist freilich noch keine Garantie dafür, dass ihr das Untier zur Strecke bringen und den vom Himmel gestürzten Stern – die „Träne des Drachen“ – bergen könnt.

Doch so weit sind wir noch nicht! Lasst uns zunächst die Zeit zurückdrehen. Einige Wochen zuvor, an drei weit voneinander entfernten Orten, brechen drei Heldengruppen mit verschiedenen Zielen und Hoffnungen auf, nicht ahnend, dass sich ihre Wege schon bald im Angesicht eines furchterregenden Drachen kreuzen werden.

Legt die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“ (mit der Seite „Vorbereitung“ obenliegend) aus.

Drei Wege führen zum Drachen. Ihr könnt euch entweder für einen davon entscheiden, oder euch in zwei oder drei kleinere Gruppen aufteilen. Eine einzelne Gruppe darf hierbei auch aus einem einzelnen Helden bestehen, aber wir empfehlen Gruppengrößen von jeweils 2 oder mehr Helden.

Während sie ihre individuellen Abenteuer erleben, bestehen die einzelnen Heldengruppen nur aus ihren jeweiligen Gruppenmitgliedern – um dies zu veranschaulichen, haben wir das Symbol für die Anzahl Helden (♠) an den entsprechenden Stellen mit einem „*“ gekennzeichnet. Nehmen insgesamt 6 Helden am Abenteuer teil, aber in der entsprechenden Gruppe befinden sich nur 2 Helden, so entspricht ♠* der Anzahl 2.

Welchen Weg eine jeweilige Gruppe einschlägt, könnt ihr auf der nachfolgenden Tabelle dem Zufall überlassen, oder euch frei für einen davon entscheiden.

W6

- 1-2 Elfenpfad (Seite 8)
- 3-4 Drachenkunde (Seite 11)
- 5-6 Der Händlerzug (Seite 13)

Die verschiedenen Gruppen erleben ihre Abenteuer parallel. Dies könnt ihr am Spieltisch regeln, indem die Gruppen jeweils für sich das zu ihnen gehörende Abenteuer durchspielen, oder indem jede Gruppe jeweils einen Abschnitt durchführt und dann den anderen Gruppen dabei zuschaut, wie diese ihre Abschnitte durchführen – dies erhöht die Spieldauer, aber dafür kommen alle Spieler in den Genuss aller Abenteuer. Die Abenteuer sind hierfür in die Abschnitte 1 bis 5 aufgeteilt.

Außerdem könnt ihr auf der Landkarte auf der Rückseite dieses Heftes mitverfolgen, wo sich die einzelnen Gruppen jeweils befinden.

Elfenpfad

1 Gerasim, 1039 BF

Ihr befindet euch in der von Menschen und Elfen gemeinsam bewohnten Stadt Gerasim und habt die Gelegenheit, dort an einem großen „Salasandra“ teilzunehmen. Bei dieser magischen Meditation betretet ihr die Traumwelt des „Salanur tala'a'feya“, dem Vermächtnis der Völker, um euer Wesen und Wissen mit den anderen Besuchern zu teilen und am Wissensschatz der Gemeinschaft teilzuhaben.

Durchsucht den Belohnungskartenstapel nach ♠* Karten mit dem Wort „Salasandra“ im Titel. Jeder Held darf sich eine dieser Karten aussuchen und in seinen Aktionskartenstapel mischen. Er darf auch auf die Karte verzichten und erhält dann stattdessen 1 🍄.

Anschließend führt jeder Held eine **Willenskraft**-Probe durch.

Kritischer Erfolg: Du befindest dich im perfekten Einklang mit den anderen Teilnehmern des Salasandra. Die Waldelfen aus Gerasim und die Magier der Schule des direkten Weges beschenken dich mit ihrem Wissen. Lege 3 🍄 auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Erfolg: Die Traumwelt ist von Musik erfüllt, und die Elfen spielen auf ihren „Iama“ genannten Seeleninstrumenten. Du gehst gestärkt und zuversichtlich aus diesem Erlebnis hervor. Lege 2  auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Misserfolg: Du fühlst dich berauscht vom Salasandra, aber als du aus diesem Rausch erwachst, bleiben dir nur verschwommene Erinnerungen, wie an einen Traum.

Kritischer Misserfolg: Es gelingt dir nicht, die Konzentration aufzubringen, um an diesem seltsamen Ritual teilzunehmen. Du hast das Gefühl, etwas sei dir verloren gegangen. Lege die oberste Karte von deinem Aktionskartenstapel in den Ablagestapel.

2 Aus dem Unterbewusstsein der Teilnehmer des Salasandra manifestieren sich dunkle Vorahnungen. Die Bilder zeigen erst vage Bedrohungen und Ahnungen vom Ende eines Zeitalters. Doch dann wird es konkreter: ein fallender Stern. Im

Salasandra einigt man sich, dem nachzugehen, und wählt euch aus, dies zu tun. Dazu sollt ihr die Grüne Ebene bereisen, denn fallende Sterne wie in der Vision wurden dort vor Kurzem gesichtet.

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

Kritischer Erfolg: Du kennst die Grüne Ebene wie deine Westentasche und kannst deinen unerfahrenen Kameraden beistehen. Ein Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Du bist gut vorbereitet auf die Wildnis und weißt, wie man ziehende Karenherden umgehen und in der Steppe überleben kann.

Misserfolg: Die weglose, karge Landschaft macht dir zu schaffen. Du verlierst 2 .

Kritischer Misserfolg: Die Grüne Ebene? Das klingt nach deutlich mehr Natur als dir lieb ist. Durch die (für dich) entbehrrungsreiche Reise verlierst du 1W6 .



3 Während eurer Suche nach Spuren und Zeugen des Sternenfalls trifft ihr auf die steppenelfische Sippe der Goldzaum. Sie haben den fallenden Stern beobachtet und wissen, wo die „Träne des Drachen“ niederging. Sie sind allerdings misstrauisch gegenüber Fremden, sodass ihr erst einmal ihr Vertrauen erringen müsst.

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

Kritischer Erfolg: Du bist der Goldzaum-Sippe von Anfang an sympathisch und kannst auch kleinere Schnitzer deiner Kameraden ausgleichen.

Erfolg: Die Steppenelfen verraten euch, dass der Stern jenseits der Aspe niederging. Sie wissen außerdem zu berichten, dass ein Untier auf der Grünen Ebene umgeht: ein gewaltiger, dreiköpfiger Drache!

Misserfolg: Du hast kein gutes Händchen mit der Sippe und ziehst dich eilig zurück, bevor ihr Unwillen in Handgreiflichkeiten übergeht.

Kritischer Misserfolg: Du weißt nicht wie, aber es gelingt dir, die Steppenelfen tödlich zu beleidigen. Nur ein hastiger Abschied vermag Schlimmeres zu vermeiden.

Kritische Erfolge und kritische Misserfolge gleichen sich gegenseitig aus. Wenn danach noch mindestens ein kritischer Misserfolg übrig ist oder die Helden keinen einzigen Erfolg erzielt haben, verweigert ihnen die Steppenelfen-Sippe die Hilfe und sie müssen den gefallen Stern auf eigene Faust suchen: Jeder Held verliert 1W6  durch die damit verbundenen Anstrengungen. Haben die Helden dagegen mindestens einen Erfolg erzielt und es ist gleichzeitig kein kritischer Misserfolg übrig, so erhalten sie die Hilfe der Steppenelfen und verlieren keine .

4 Als ihr euch dem Flußlauf der Aspe nähert, seht ihr aufsteigenden Rauch und stellt fest, dass ein Zug von Gauklern auf dem Weg nach Norburg vom Drachen angegriffen wurde. Das Untier hat das Dach vom Wagen einer Wahrsagerin gerissen und ihre Kugel ergriffen. Ein Wagen ist umgestürzt, ein weiterer steht in Flammen. Es gibt Verletzte.

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

Kritischer Erfolg: Du hilfst den Gauklern aus der Patsche und verhinderst zudem, dass sich deine Kameraden durch ihre Inkompetenz selbst verletzen. Ein Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Du kannst den Gauklern helfen, das Feuer zu löschen und die Verletzten zu versorgen.

Misserfolg: Du stellst dich bei der Rettung der Gaukler tapfer aber ungeschickt an und verlierst 1 .

Kritischer Misserfolg: Du ziehst dir Blessuren und Brandwunden zu und verlierst 2 .

5 Die Gaukler danken euch für eure Hilfe und zeigen euch, in welche Richtung der Drache davongeflogen ist. Ihr folgt dem Verlauf der Aspe und bemerkt immer deutlichere Spuren der Kreatur. Ihr seid eurem Ziel jetzt sehr nahe ...

Es geht weiter bei „Kampf gegen den Drachen“ (Seite 15).



Drachenkunde

1 Festum, 1039 BF

Ihr wurdet von der Hesindekirche im Namen des Drachenu-museums angeworben, um den Berichten eines Geweihten über einen ungewöhnlichen Drachen nahe Norburg nachzugehen. Eine solche Mission ist mit großen Gefahren verbunden, deshalb werdet ihr ordentlich instruiert und ausgerüstet, bevor ihr euch auf die beschwerliche Reise begeben.



Durchsucht den Belohnungskartenstapel nach **1*** Karten mit dem Wort „Drachenjäger“ im Titel. Jeder Held darf sich eine dieser Karten aussuchen und in seinen Aktionskartenstapel mischen. Er darf auch auf die Karte verzichten und erhält dann stattdessen 1 **1**.

Anschließend führt jeder Held eine **Wissen**-Probe durch.

Kritischer Erfolg: Du vertiefst deine profunden Kenntnisse über Drachen und kannst dich nun zu den führenden Experten auf diesem Gebiet zählen. Lege 3 **1** auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Erfolg: Du lernst viele neue Dinge über Drachen, die den meisten Normalsterblichen völlig unbekannt sind. Lege 2 **1** auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Misserfolg: Du findest einiges über die Eigenarten und Besonderheiten von Drachen heraus, aber um die größeren Zusammenhänge zu begreifen, steht dir leider nicht genug Zeit zur Verfügung.

Kritischer Misserfolg: Aufgrund eines Missverständnisses bereitest du dich falsch vor und stellst deinen Irrtum erst fest, als es bereits zu spät ist. Lege die oberste Karte von deinem Aktionskartenstapel in den Ablagestapel.

2 Die Spur des Drachen führt euch immer weiter in die entlegene Region nordwestlich des Bornlands, die auch als die Grüne Ebene bekannt ist. Schon bald habt ihr die ausgetretenen Pfade der Zivilisation hinter euch gelassen und befindet euch in unwegsamer Wildnis.

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

Kritischer Erfolg: Du betätigst dich als erfahrener Führer und kannst deine Begleiter auf so manche Gefahren hinweisen. Ein Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Deine Wildniskenntnisse lassen dich nicht im Stich.

Misserfolg: Schon nach einigen Tagen beginnst du, ein warmes Bett und ein Dach über den Kopf zu vermissen und verlierst durch die Strapazen 2 .

Kritischer Misserfolg: Die Wildnis zeigt sich von ihrer rauen Seite, und durch eine ganze Reihe kleinerer Unglücke und Verletzungen verlierst du 1W6 .

3 Nachdem ihr euer erstes gemeinsames Nachtlager mit einer Gruppe Barden und Gauklern errichtet und Geschichten und Legenden über Ungeheuer ausgetauscht habt, trifft ihr am nächsten Tag auf eine Gruppe Nivesen, die ihr Lager wenige Schritte abseits des Weges aufgeschlagen haben. Ihr errichtet eure Unterkunft in der Nähe und werdet nachts durch die Geräusche einer fremdartig geschlagenen Trommel wach.

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

Kritischer Erfolg: Du beobachtest den Tanz einer Nivesischen Schamanin und lauschst ihren rätselhaften Sätzen von einem Weg, dem ihr folgen müsst, und einem Ungeheuer, das die Welt bedroht. Du kannst ihren Worten wichtige Hinweise auf eure bevorstehende Zukunft entnehmen und darfst zu Beginn des folgenden Kampfes 2 zusätzliche Aktionskarten ziehen. Ziehe zur Erinnerung sofort 2 Aktionskarten und lege sie verdeckt vor dir ab.

Erfolg: Wie kritischer Erfolg, aber die Hinweise erscheinen dir nicht so deutlich, deshalb darfst du nur 1 zusätzliche Aktionskarte ziehen. Ziehe zur Erinnerung sofort 1 Aktionskarte und lege sie verdeckt vor dir ab.

Misserfolg: Du beobachtest den Tanz und lauschst den Worten, aber sie ergeben für dich keinen Sinn.

Kritischer Misserfolg: Du verschläfst den Tanz und bist ahnungslos gegenüber den kommenden Ereignissen. Zu Beginn des folgenden Kampfes ziehst du eine Aktionskarte weniger als üblich.

4 Am nächsten Morgen stellt ihr fest, dass die Nivesen bereits abgereist sind. Weil ihr alle anderen Möglichkeiten bereits ausgeschöpft habt, versucht ihr den Hinweisen der Schamanin zu folgen und so einen Weg zum Drachen zu finden.

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

Kritischer Erfolg: Die rätselhaften Worte der Schamanin ergeben plötzlich einen Sinn. Nimm dir 1 .

Erfolg: Durch einen genauen Blick auf die von euch durchquerte Landschaft und die hervorstechenden Landmarken beginnst du, dir einen Reim darauf zu machen, was die Schamanin mit ihren wirren Worten gemeint hat.

Misserfolg: Du tappst im Dunkeln. Dieses Rätsel ist wirklich eine harte Nuss. Dir raucht der Kopf und du verlierst 1 .

Kritischer Misserfolg: Rätsel waren noch nie deine Stärke, und alle deine Bemühungen, das Rätsel der Schamanin zu verstehen, führen dich nur noch mehr in die Irre. Du hast Kopfschmerzen und verlierst 2 .

Jeder Held, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, muss die Probe noch einmal wiederholen, mit einem Bonus von +1 für jeden seiner Kameraden, der einen Erfolg gewürfelt hat, und +3 für jeden Kameraden, der einen Kritischen Erfolg gewürfelt hat. Dies wiederholt er solange (unter Beachtung des damit verbundenen -Verlustes), bis ihm ein Erfolg oder Kritischer Erfolg gelingt.

5 Nach einigen Irrungen und Wirrungen gelingt es euch tatsächlich, den von der Schamanin beschriebenen Weg zu finden, bis ihr schließlich an den Zusammenfluss der beiden Flüsse Born und Aspe gelangt, wo sich immer deutlichere Spuren der Bestie zeigen. Ihr seid eurem Ziel jetzt sehr nahe ...

Es geht weiter bei „Kampf gegen den Drachen“ (Seite 15).

Der Händlerzug

1 Riva, 1039 BF
Der Händler Panek hat euch in Riva angeworben, um den ersten Wagenzug zu begleiten, der jedes Jahr am Ende des Winters zum großen Bardentreffen nach Norburg aufbricht. Panek plant, dort mit Phexens Gunst wertvolle Instrumente aus dem Hause Vardari gewinnbringend zu veräußern. Ihr reist von Riva aus auf einer schmalen Straße gen Osten.

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

Kritischer Erfolg: Du kennst dich mit Fuhrwerken aus und kannst deinen unerfahrenen Kameraden unter die Arme greifen. Ein Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Durch die Schneeschmelze sind die Bäche und Flüsse über die Ufer getreten, und immer wieder muss der Wagen befreit werden, da er sich im Matsch festgefahren hat. Routiniert gehst du zu Werke.

Misserfolg: Die anstrengende Tätigkeit führt bei dir zum Verlust von 2 .

Kritischer Misserfolg: Ein Wagenrad bricht und der Wagen quetscht deinen Fuß ein. Du verlierst 1W6 .

2 Nach einem kurzen Halt in Gerasim, wo Elfen und Menschen im Einklang leben und an der Schule des direkten Weges junge Magier ausbilden, führt euch der Weg ins Gebirge – in die Gelbe Sichel. Der Weg wird mühsamer und ihr müsst euch um andere Mal die Straße von umgestürzten Bäumen befreien, die von den Winterstürmen umgeknickt wurden.

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

Kritischer Erfolg: Du kennst dich in der Wildnis aus und kannst deinen unerfahrenen Kameraden helfen. Ein Held deiner Wahl, der einen Misserfolg oder Kritischen Misserfolg gewürfelt hat, darf seine Probe einmal wiederholen.

Erfolg: Die Gelbe Sichel kann dich nicht schrecken.

Misserfolg: Durch die anstrengende Reise verlierst du 2 .

Kritischer Misserfolg: Als du einem umgestürzten Baum mit der Axt zu Leibe rückst, bricht dieser in der Mitte entzwei und ein Teil des Stamms fällt dir auf den Fuß. Du verlierst 1W6 .

3 Ihr überwindet die Gelbe Sichel und kommt zu einem Landgasthof mit Holzpalisade. Zum Gasthaus gehört ein Stall nebst Scheune, die groß genug ist, eure Wagen und Zugtiere zu beherbergen, während ihr es euch im Gasthaus bei einer kräftigen Fleischsuppe mit vielen Kräutern und einer Runde Bier gutgehen lasst.

Plötzlich bricht völlig überraschend und wie aus dem Nichts ein dreiköpfiger Drache durch das Dach und schnappt sich euren Freund und Weggefährten Panek! Sofort entsteht ein heilloses Chaos – die anwesenden Leute reagieren panisch, das Dach droht einzustürzen und es bricht ein Feuer aus.

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

Kritischer Erfolg: Du bringst dich in Sicherheit und kannst zudem noch das Feuer löschen. Die Menge feiert dich als Held des Tages. Nimm dir 1 .

Erfolg: Du kannst dich in Sicherheit bringen.

Misserfolg: Du wirst von herabfallenden Trümmern getroffen und verlierst 1 .

Kritischer Misserfolg: Das einstürzende Dach klemmt deine Beine ein, und deine Begleiter müssen große Anstrengungen unternehmen, dich dort herauszuholen. Du und jeder andere Held der Gruppe verlieren jeweils 2 .

4 *Ihr seht, wie das Untier am Horizont mit Panek entschwindet und schwört euch, den Händler, der euch im Laufe der letzten Tage sehr ans Herz gewachsen ist, zu befreien. Aus seiner Wagenladung bestückt ihr euch mit nützlicher Ausrüstung, bevor ihr euch an die Verfolgung des Drachen macht.*

Jeder Held darf jeweils drei Karten vom Belohnungskartenstapel ziehen und sich eine davon aussuchen, die er in seinen Aktionskartenstapel mischt. Er darf auch auf die Karte verzichten und erhält dann stattdessen 1 .

Anschließend führt jeder Held eine **Willenskraft**-Probe durch.

Kritischer Erfolg: Du fühlst dich dazu berufen und in der Lage, dieser Bestie die Stirn zu bieten. Lege 3  auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Erfolg: Ein Riesenlindwurm! Nicht gerade ein einfacher Gegner, aber du spürst, dass ihr dazu auserkoren seid, die Bestie zu bezwingen. Lege 2  auf die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“.

Misserfolg: Du spürst, dass das Schicksal dich dazu auserkoren hat, gegen diesen Drachen zu kämpfen. Ob du diese Begegnung auch überleben wirst, da bist du dir allerdings nicht so sicher.

Kritischer Misserfolg: Du hast Angst, aber du lässt es dir nicht anmerken, um deine Kameraden nicht zu entmutigen. Zu Beginn des folgenden Kampfes ziehst du eine Aktionskarte weniger als üblich.

5 *Ihr verfolgt den Drachen quer über die Grüne Ebene und trifft unterwegs auf eine Gruppe Steppenelfen, die das Untier bereits in ihren Träumen gesehen haben, sowie einen dicken Mann, der offensichtlich eine etwas direktere Begegnung mit der Bestie hatte, da ihr ihn verletzt in einer Baumkrone liegend findet. Während ihr euch dem Zusammenfluss der beiden Flüsse Born und Aspe nähert, werden die Spuren der Bestie immer deutlicher. Ihr seid eurem Ziel jetzt sehr nahe ...*

Es geht weiter bei „Kampf gegen den Drachen“ (Seite 15).



Kampf gegen den Drachen

Schließlich erreicht ihr eine „Lichtung“. Besser gesagt handelt es sich um ein Areal umgestürzter Bäume, das einen tiefen Meteoritenkrater umgibt. Hier ist die „Träne des Drachen“, ein vom Himmel gefallener Stern, zu Boden gegangen. Dem Meteoriten wohnen große magische Kräfte inne – unter anderem kann er genutzt werden, um eins der legendären Schwarzen Augen herzustellen –, deshalb ist es wichtig, dass er nicht in falsche Hände fällt.

Zeitgleich mit euch treffen noch zwei weitere Gruppen von Abenteurern ein, und während ihr darüber berätet, wie der Meteorit geborgen werden kann, erscheint der Riesenlindwurm Delapyr, um die „Träne des Drachen“ zu erbeuten. Es entbrennt ein heftiger Kampf, bei dem ihr gleichzeitig versuchen müsst, den Drachen zu bezwingen und den Meteoriten zu bergen, bevor er auf Nimmerwiedersehen im Sumpf versinkt.

Dreht die Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“ auf die Seite „Heldenaktion: Drachenkampf“ um. Die auf der Karte liegenden  werden auf die nun oben liegende Seite übertragen.

Es wird ein Kampf ausgetragen, wie im Kapitel „Kampf gegen den Riesenlindwurm: Abenteurermodus“ (Seite 5) beschrieben. Hierbei kommt neben der Karte „Gemeinschaft der Drachenjäger“ zusätzlich noch die Karte „Heldenaktion: Träne des Drachen“ zum Einsatz.

Nach einer Niederlage:

Für einen Augenblick sah es wirklich so aus, als ob ihr gegen den Riesenlindwurm eine Chance hättet, aber am Ende steht ihr vor der bitteren Erkenntnis, dass all euer Heldenmut nicht ausreicht, um die Bestie in die Knie zu zwingen. Mit Mühe und Not könnt ihr euch in Sicherheit bringen, aber die Träne des Drachen geht in den Besitz des Drachen Delapyr über.

Nach einem Sieg (Träne des Drachen geborgen):

Die Gemeinschaft der Drachenjäger ist siegreich! Der Drache Delapyr findet unter euren Schwertern und Zaubersprüchen ein hart erkämpftes Ende und wird die Drachenträne nicht nutzen können, um Unheil über die Welt zu bringen. Stattdessen ist es euch gelungen, den Meteoriten zu bergen und abzutransportieren, sodass er im Namen der Rechtschaffenheit genutzt werden kann, um die Finsternis in der Welt zurückzuschlagen.

Nach einem Sieg (Träne des Drachen nicht geborgen):

Die Gemeinschaft der Drachenjäger ist siegreich! Der Drache Delapyr findet unter euren Schwertern und Zaubersprüchen ein hart erkämpftes Ende und wird die Drachenträne nicht nutzen können, um Unheil über die Welt zu bringen. Leider hat euch der Kampf gegen den Drachen so sehr vereinnahmt, dass ihr euch nicht um die „Träne des Drachen“ kümmern konntet. Der Meteorit ist mittlerweile so tief im Sumpf verschwunden, dass eure Kräfte nicht ausreichen, um ihn zu bergen. Dafür ist eine größere Bergungsexpedition vonnöten – ein Abenteurer für sich, dem ihr euch vielleicht in der Zukunft stellen werdet.

Es werden die Regeln für das „Kampfende“ angewandt. Jeder Held bekommt 1 Erfahrungspunkt (bzw. 2 Erfahrungspunkte, wenn ihr die Träne des Drachen erfolgreich ausgegraben habt – siehe Heldenaktion „Träne des Drachen“). Wenn der Riesenlindwurm im Schwierigkeitsgrad „Schwierig“ besiegt wurde, bekommt jeder Held zusätzlich eine Heldentitel-Karte „Drachentöter“. Wurde der Riesenlindwurm im Schwierigkeitsgrad „Legendär“ besiegt, darf sich jeder Held zusätzlich noch die Belohnungskarten „Karfunkel“ und „Drachenschuppe“ im Heldendokument notieren. Anschließend werden die üblichen Schritte nach einem Abenteuer ausgeführt (siehe **Aventuria Regelheft**, Seite 17).

Impressum

Aventuria - Feuertränen
von Lukas Zach und Michael Palm
Kartenspiel-Duelle und -Abenteuer
in der Welt des Schwarzen Auges

Riesensindwurm-Regeln

Michael Palm, Lukas Zach

Abenteuer und Redaktion

Christian Lonsing

Lektorat

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

Coverbild

Nadine Schäkel

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth, Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Christina Krauss, Nikolai Ostertag,
Claudia Schmidt, Michael Wittmann

Wir danken allen unerschrockenen Drachenbezwingern, insbesondere Adrian, Babs, Demian, Nathan, Silas, Thilini und Torsten, sowie Frauke Forster für ihre Zitate in den Karten.

Außerdem danken wir dem Team von Ulisses Spiele für die tollen gemeinsamen Abenteuer und die freundschaftliche Zusammenarbeit.

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 urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Version 1.0

EAN 4260091157311

Artikelnummer US25536

