

The cover art depicts a man with a mustache, wearing a dark, heavy hooded cloak with a white fur lining. He is looking upwards with a serious expression. In his right hand, he holds a glowing orange and yellow orb. The background is a dark, swirling blue and purple, suggesting a storm or a magical atmosphere. The overall style is reminiscent of classic fantasy book covers.

Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

GESCHICHTEN-REGELN

Aventuria Abenteuerkartenspiel: Geschichten-Regeln

Herzlich Willkommen beim *Aventuria* Geschichtenmodus, bei dem eure Helden noch tiefer in die Welt von **Das Schwarze Auge** eindringen und vielschichtige Abenteuer mit zahlreichen neuen Entscheidungsmöglichkeiten und Herausforderungen erleben werden! Wir verwenden in diesem Regeltext die Begriffe „Held“ und „Heldin“ vollständig analog zueinander. Sie bedeuten exakt dasselbe.

Spielmaterial

Geschichtenbuch

196-seitiges Buch mit 8 Abenteuern.

Geschichtenablage

Auf dieser Ablage werden die Spielmaterialien aufbewahrt.

20 Plus/Minus-Marken

Mithilfe dieser Marken wird der Ausrüstungszustand der Helden angezeigt.

12 Schicksalskarten

Diese Karten kommen zum Einsatz, wenn das Schicksal in den Verlauf einer Geschichte eingreift.

8 Ressourcenkarten

Diese Karten helfen beim Abwickeln des internen Ablaufs einer Geschichte.

22 Nachteilskarten

Nachteilskarten werden in das Deck eines Helden gemischt, wenn er während eines Abenteuers einen Nachteil erleidet.

6 Reliktkarten

Diese Karten könnt ihr in den Geschichten des Geschichtenbuchs erbeuten, um das große Abschluss-Abenteuer freizuschalten.



116 Abenteuerkarten

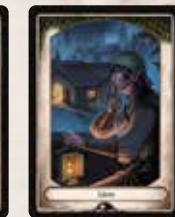
27 Schergenkarten

2 Dämonenkarten

26 Sonstige Karten

1 Belohnungskarte

Für die Abenteuerkarten, Schergenkarten, Dämonenkarten, Belohnungskarten und sonstigen Karten gelten alle normalen *Aventuria-Abenteuerregeln*.



Impressum

Aventuria – Mythische Geschichten

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

Aventuria-Grundregeln

Lukas Zach und Michael Palm

Geschichten-Regeln

Markus Plötz, Christian Lonsing
und Alexander Grimme

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz, Frauke Forster,
Elisabeth Raasch

Coverbild

Annika Maar

Illustrationen (Geschichtenbuch)

Isabeau Backhaus, Helge Balzer, Lukas Banas, Verena Biskup, Marc Bornhöft, Sandra Braun, Tristan Denecke, Fifa Finnsdottir, Anja Di Paolo, Florian Häckh, Jennifer Lange, Julia Metzger, Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Nathaniel Park, Luisa Preissler, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Robert Schneider, Wiebke Scholz, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Karin Wittig, Maurice Wrede, Malte Zirbel

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Vielen Dank an Jan Alfter, Jens Falk,
Alexander Grimme, Sandra Grimme, Sven Milpauer,
Max Melsheimer, Gernot Ohrner, Tobias Samusch,
Sebastian Schmidt, Alexander Schöffmann
und Daniel Wolf.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

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

EAN 4260630773057

Artikelnummer US25665

Geschichten

Ein Abenteuer im Geschichtenmodus bezeichnen wir als „**Geschichte**“. Eine Geschichte verwendet alle normalen Aventuria-Regeln des **Abenteuermodus**, ergänzt um eine Handvoll spannender Zusatzregeln.

Vorbereitung

Bei der Vorbereitung einer Geschichte geht ihr immer in den folgenden Schritten vor:

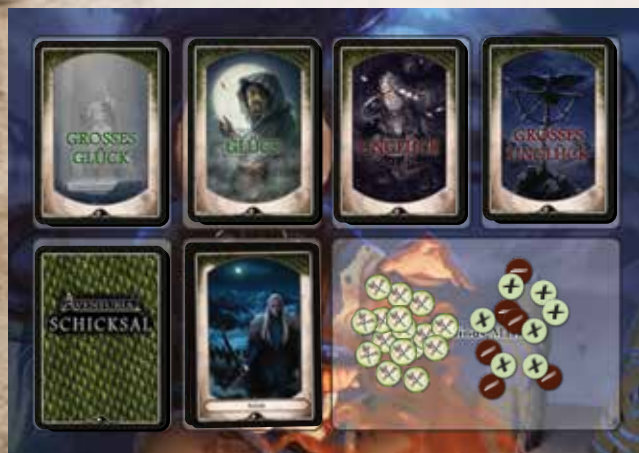
- 1) Legt die **Geschichtenablage** in die Tischmitte.
- 2) Sortiert die Schicksalskarten in ihre 4 Arten „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“, und legt jede Art auf das dazugehörige Feld der Geschichtenablage. Dies ist die **Schicksalskarten-Reserve**.
- 3) Nehmt nun je eine Karte „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“ aus der Schicksalskarten-Reserve, und mischt sie zu einem verdeckten Stapel, den ihr auf das dazugehörige Feld der Geschichtenablage legt. Dies ist der **Schicksalsstapel**.
- 4) Sucht alle Ressourcenkarten heraus, und legt sie als offenen Stapel auf das dazugehörige Feld der Geschichtenablage. Dies ist die **Ressourcenkarten-Reserve**.
- 5) Sucht alle **Plus/Minus-Marken, Abenteuermarken** und **Verderbensmarken** heraus, und legt sie auf das dazugehörige Feld der Geschichtenablage.
- 6) Ein zufälliger Spieler erhält die **Startspielermarke**.

Ablauf

Eine Geschichte läuft grundsätzlich so ab wie ein normales Aventuria-Abenteuer, d. h. sie besteht aus der **Erzählung** (*Aventuria Abenteuer-Regeln*), die an einer oder mehreren Stellen durch einen **Kampf** unterbrochen wird.

Bei den **Kämpfen** ändert sich grundsätzlich nichts! Sie laufen nach den bekannten Regeln ab.

Was sich dagegen stark verändert, ist die **Erzählung**. Diese verläuft nun nicht mehr linear vom Anfang bis zum Ende, sondern ist in einzelne **Abschnitte** unterteilt, und ihr bewegt euch von Abschnitt zu Abschnitt. Dies erklärt sich



Anfangsaufbau der Geschichtenablage

größtenteils von selbst, indem ihr einfach wie gewohnt den Spielanweisungen folgt. Der besondere Clou hierbei ist, dass ihr an vielen Stellen eine **Entscheidung** treffen müsst, die sich dann unmittelbar auf den weiteren Verlauf der Geschichte auswirkt.

Außerdem kommen während einer Geschichte **Schicksalskarten** zum Einsatz, die dafür sorgen, dass die Geschichte jedes Mal anders abläuft.

Eine weitere Neuerung sind die **Ressourcenkarten**, mit deren Hilfe ihr Verbündete, besondere Ausrüstung, gesammelte Informationen usw. festhalten könnt, die ihr während einer Geschichte erlangt.

Entscheidungen

Immer wieder wird euch der Abenteuertext dazu auffordern, **Entscheidungen** zu treffen. Hierbei gibt es drei unterschiedliche Arten von Entscheidungen: *Startspielerentscheidungen*, *Folgeentscheidungen* und *Mehrheitsentscheidungen*.

Startspielerentscheidung

Eine **Startspielerentscheidung** wird allein vom **Startspieler** getroffen, d. h. von demjenigen Spieler, der gerade die Startspielermarke hat. Die anderen Spieler dürfen mit Ratschlägen helfen, aber der Startspieler trifft die Entscheidung allein.

Nach jeder Startspielerentscheidung reicht der Startspieler die Startspielermarke an den Spieler zu seiner Linken weiter. Auf diese Weise ist sichergestellt, dass jeder Spieler immer wieder einmal die Macht und Verantwortung hat, eine wichtige Entscheidung zu treffen.

Folgeentscheidung

Einige Entscheidungen führen zu Situationen, bei denen eine **Folgeentscheidung** nötig ist. Diese Entscheidung wird deshalb vom Spieler getroffen, der rechts vom aktuellen Startspieler sitzt, d. h. von dem Spieler, der die vorherige **Startspielerentscheidung** getroffen hat.

Mehrheitsentscheidung

Manchmal ist eine Entscheidung so wichtig für den weiteren Verlauf einer Geschichte, dass wir sie nicht einem einzelnen Spieler überlassen wollen. In diesem Fall entscheidet nicht der Startspieler, sondern alle Spieler gemeinsam, wobei der Mehrheitsentscheid zählt. Im Falle eines Unentschiedens hat der Startspieler das letzte Wort.

Schicksalskarten

Bei den Geschichten kommen **Schicksalskarten** zum Einsatz, von denen es vier verschiedene Arten gibt: „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“.

Während einer Geschichte fordern euch die Spielanweisungen oftmals auf, eine Karte vom **Schicksalsstapel** zu ziehen und abzuhandeln, gefolgt von einer Tabelle mit den vier verschiedenen Einträgen, von denen ihr dann den

jenigen abhandelt, der zur gezogenen Karte gehört. Dies stellt sicher, dass ihr niemals genau wisst, wie sich eine Entscheidung in der Geschichte auswirken wird, und sorgt so dafür, dass eine Geschichte auch dann noch spannend ist, wenn ihr sie schon einmal gespielt habt.

Um die aktuelle Lage eures Schicksals abzuschätzen, dürft ihr jederzeit nachschauen, welche Karten aktuell im Schicksalsstapel liegen. Anschließend müsst ihr den Stapel allerdings gut mischen.

Eine vom Schicksalsstapel gezogene Karte wird nach ihrer Abwicklung in die **Schicksalskarten-Reserve** zurückgelegt – sie kommt nicht zurück in den Schicksalsstapel! Mit anderen Worten: Wenn ihr eine negative Karte zieht, dann hat sich das damit verbundene Pech „aufgebraucht“ und wird euch nicht weiter heimsuchen. Umgekehrt „verbraucht“ sich aber auch das mit positiven Karten verbundene Glück.

Schicksalskarten nachlegen

Befinden sich nach dem Ziehen und Abwickeln einer Schicksalskarte **3 oder weniger Karten** im Schicksalsstapel, so nehmt sofort je eine Karte „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“ und mischt sie in den Schicksalsstapel. Dies stellt sicher, dass das Schicksal unvorhersehbar bleibt.

Werdet ihr aufgefordert, eine Schicksalskarte aus der Schicksalskarten-Reserve in den Schicksalsstapel zu mischen und es befindet sich keine Karte dieser Art mehr in der Reserve, so wird dieser Schritt übersprungen.

Neuer Akt

Bei Geschichten mit mehreren Akten sortiert ihr zu Beginn jedes neuen Aktes zunächst alle Schicksalskarten in die **Schicksalskarten-Reserve** zurück und bildet anschließend einen neuen **Schicksalsstapel** aus je einer Karte „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“.

Ressourcenkarten

Während eines Abenteuers im Geschichtenmodus werdet ihr immer wieder dazu aufgefordert, Abenteuermarken (⊗) auf **Ressourcenkarten** zu legen. Diese Karten repräsentieren positive Einflussfaktoren (Informationen, Verbündete, etc.) und negative Einflussfaktoren (Feinde, Verstrichene Zeit), die ihr während der Geschichte sammelt.

Werdet ihr während einer Geschichte aufgefordert, ⊗ auf eine Ressourcenkarte zu legen, die noch nicht im Spiel ist, so sucht ihr diese Karte aus der **Ressourcenkarten-Reserve** heraus und legt sie in die Mitte des Spieltischs. Anschließend platziert ihr die ⊗, wie von der Geschichte gefordert. Sollte es auf der anderen Seite dazu kommen, dass ihr alle ⊗ von einer Ressourcenkarte entfernt habt, so legt ihr sie zurück in die Ressourcenkarten-Reserve. Eine Ressourcenkarte ist nur dann für das Spiel relevant, wenn sich mindestens 1 ⊗ darauf befindet.

Ergänzende Regeln zum Abenteuerablauf im Geschichtenmodus

Gepäck opfern

Nach jeder einfach misslungenen Talentprobe während der **Erzählung** darfst du entscheiden, ein Teil deines Gepäcks zu opfern, um die Probe doch noch zu schaffen.

Wichtig! Gepäck darf nur nach einfach misslungenen Talentproben geopfert werden! Nach einem Kritischen Misserfolg ist dies nicht erlaubt!

Bei Talentproben, an denen mehrere Helden teilnehmen, dürfen die Helden in beliebiger Reihenfolge entscheiden, ob sie Gepäck opfern wollen oder nicht, und jeweils das Ergebnis des Gepäck-Opferns anderer Helden abwarten, bevor sie ihre Entscheidung treffen.

Entscheidest du dich, Gepäck zu opfern, so ziehe zunächst 3 Karten von deinem Heldendeck, und schau sie dir an.

Falls eine dieser Karten eine **Nachteilskarte** ist (siehe Abschnitt „Nachteilskarten“ unten), wird diese nicht ausgelöst. Mische stattdessen alle 3 Karten zurück in dein Deck, und die Talentprobe zählt automatisch als Kritischer Misserfolg.

Falls keine der gezogenen Karten eine Nachteilskarte ist, musst du von diesen Karten nun 1, 2 oder 3 in deine Ablage legen (du musst mindestens 1 Karte opfern!).

Legst du 1 Karte ab, so darfst du die misslungene Probe **wiederholen** und das neue Wurfresultat zählt.



Legst du 2 Karten ab, so zählt die Probe automatisch als **Erfolg**.

Legst du alle 3 Karten ab, so zählt die Probe automatisch als **Kritischer Erfolg**.





Mische alle nicht abgelegten Karten danach wieder in dein Heldendeck.


Alle abgelegten Karten beginnen den nächsten Kampf in der Ablage und kommen regulär erst nach dem Kampf zurück ins Deck. Im Kampf kannst du auf diese Karten nur zugreifen, wenn du Aktionskarten oder Sonderfertigkeiten einsetzt, die dir Zugriff auf den Ablagestapel erlauben.

Das Opfern von Gepäck ist nur einmal pro Talentprobe möglich und ist nur erlaubt, wenn aktuell 25 oder mehr Karten im Heldendeck liegen.

Falls ihr über  verfügt, dürft ihr zusätzlich wie üblich  einsetzen, um Talentproben zu wiederholen.

Gruppen-Talentproben

Bei vielen Talentproben sind alle Helden gefordert, das heißt jeder von ihnen muss für sich eine Probe auf das geforderte Talent ablegen und das Ergebnis bei sich anwenden. Hierbei gilt, dass die Proben und die Anwendung der Ergebnisse **gleichzeitig** erfolgen. Falls zum Beispiel ein positives Ergebnis besagt, dass die Gruppe 1  auf eine Ressourcenkarte legen darf, und ein negatives Ergebnis, dass sie 1  davon entfernen muss, so gleichen sich diese beiden Ergebnisse unmittelbar aus. Es wird nicht erst das eine und dann das andere Ergebnis abgehandelt. (Sollte es dennoch darauf hinauslaufen, dass euch das Spiel anweist,  von einer Karte zu entfernen, obwohl gerade keine 

auf dieser Karte liegt, so habt ihr Glück gehabt und müsst keine  entfernen.)

Nachteilskarten

Nachteilskarten sind Aktionskarten mit dem Heldenkürzel „Nachteil“. Erleidet eine Heldin eine solche Karte, so muss sie diese in ihr Heldendeck mischen.

Zieht die Heldin während des Kampfes eine Nachteilskarte, so muss sie deren Spieleffekt sofort abhandeln. Die gezogene Nachteilskarte zählt trotzdem wie üblich zu den gezogenen Aktionskarten.

Die folgenden Karten aus früheren Aventuria-Boxen zählen ebenfalls als Nachteilskarten: „Infizierte Wunde“, „Werwolf-Fluch“ (Das steinerne Schiff / Wald ohne Wiederkehr), „Dämonenpusteln“ (Das steinerne Schiff / Schiff der verlorenen Seelen), „Mantikorgift“ (Nedime, die Tochter des Kalifen) und „Berauscht / Betrunknen / Sturzbetrunken“ (Spielmatten-Zusatzkarten).

Plus- und Minus-Marken

Immer wenn ein Spieleffekt besagt, dass du **1 Plus-Marke** erhältst, nimmst du eine Plus/Minus-Marke von der Geschichtenablage und legst sie mit der Plus-Seite obenliegend auf deine Talentkarte.

Immer wenn ein Spieleffekt besagt, dass du **1 Minus-Marke** erhältst, nimmst du eine Plus/Minus-Marke von der Geschichtenablage und legst sie mit der Minus-Seite obenliegend auf deine Talentkarte.

Falls du während einer Geschichte eine Plus-Marke erhältst und bereits eine Minus-Marke hast, so platzierst du die Plus-Marke nicht und legst stattdessen die Minus-Marke ab. Umgekehrt negiert eine neu hinzukommende Minus-Marke eine ausliegende Plus-Marke.

Falls zu Beginn eines Kampfes eine oder mehrere Plus-Marken auf deiner Talentkarte liegen, darfst du eine entsprechende Anzahl zusätzlicher Handkarten ziehen. Liegen dagegen eine oder mehrere Minus-Marken auf deiner Talentkarte, startest du mit einer entsprechend niedrigeren Anzahl Handkarten in den Kampf. Danach legst du alle Plus/Minus-Marken von deiner Talentkarte zurück auf die Geschichtenablage.

Beispiel: Carolan hat Glück gehabt und während der Erzählung einer Geschichte 1 Plus-Marke erhalten, d. h. es befindet sich 1 Plus/Minus-Marke mit der Plus-Seite obenliegend auf seiner Talentkarte. Er beginnt den nächsten Kampf mit insgesamt 6 Handkarten. Arbosch hatte dagegen Pech und steht zu Beginn des Kampfes mit 2 Minus-Marken (auf der Minus-Seite liegende Plus/Minus-Marken) da, sodass er mit nur 3 Handkarten in den Kampf startet.

Verkürzte Probenergebnisse

Manchmal werdet ihr vom Abenteuerer aufgefodert, eine Probe abzulegen, ohne dass dem eine Tabelle mit „Kritischer Erfolg“, „Erfolg“, „Misserfolg“ und „Kritischer Misserfolg“ folgt. Stattdessen erklärt der Abenteuerer an dieser Stelle nur, was bei einem Erfolg oder einem Miss-

erfolg geschieht. Kritische Erfolge und Kritische Misserfolge haben in diesem Fall keine zusätzlichen Auswirkungen, sondern zählen wie normale Erfolge bzw. Misserfolge.

Manchmal ist sogar nur angegeben, was bei einem Erfolg passiert, oder nur das, was bei einem Misserfolg passiert. Dies bedeutet, dass im jeweils anderen Fall nichts passiert.

Reliktkarten

Während der Geschichten könnt ihr in den Besitz von **Reliktkarten** gelangen. Hierbei handelt es sich um Gruppenbesitz, d. h. die Karten gehören der ganzen Gruppe. Ihr dürft diese Karten nach der erfolgreichen Bewältigung der Geschichte behalten. Insgesamt gibt es 6 solche Karten.


Habt ihr mindestens 3 Reliktkarten gesammelt, so dürft ihr das Abenteuer „Drachenaugen“ (Geschichtenbuch, Seite 189) spielen. Weitere Informationen zur Bedeutung und Funktion der Relikte erfahrt ihr dann in diesem Abenteuer.



Da ihr die Relikte über mehrere Abenteuer hinweg sammelt, bietet es sich natürlich an, diese Abenteuer als Kampagne mithilfe der **Legendenregeln** aus der Aventuria-Ergänzungsbox „Pfad der Legenden“ zu spielen.

Gruppenausrüstung

Einige Abenteuerkarten weisen das Schlagwort „Gruppenausrüstung“ auf. Solche Karten sind Gruppenbesitz, d. h. die Karten gehören der ganzen Gruppe. Sofern der jeweilige Abenteuerer nichts anderes besagt, ist der Einsatz von Gruppenausrüstung immer von einer **Mehrheitsentscheidung** abhängig.

Karte-Umdrehen-Symbol (🔄)

Auf einigen Heldentitel-Karten kommt ein neues Symbol zum Einsatz: . Dieses Symbol gibt an, dass die Karte auf die andere Seite gedreht werden muss.

Konkret bedeutet dies für den betroffenen Heldentitel, dass er nur einmal genutzt werden kann und danach auf die Rückseite gedreht wird. Um die Karte zurück auf die Vorderseite zu drehen, muss der Spieler dann zunächst die dort genannten Bedingungen erfüllen, z. B.  oder  ausgeben, Handkarten ablegen, einen Gegner ausschalten usw. Ansonsten bleibt die Karte bis zum Ende des Abenteuers auf der Rückseite liegen und wird erst dann wieder auf die Vorderseite gedreht.

Der Mythische Geschichten Soundtrack!



Auf der beigelegten CD sind für alle Abenteuer passende Soundtracks enthalten. Die Soundtracks können außerdem hier heruntergeladen werden:
<https://ulisses-spiele.de/mythen-soundtrack>