



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

NEDIME, DIE TOCHTER DES KALIFEN
SPIELANLEITUNG

Nedime, die Tochter des Kalifen

Ein Solo-Abenteuer von Christian Lonsing für 1 Helden* ab 14 Jahren

*) Dieses Abenteuer lässt sich auch als Gruppen-Abenteuer mit einer Gruppe aus 2 bis 6 Helden spielen. Siehe hierzu den Kasten „Mehrspieler-Variante“ auf Seite 10.

Inhaltsverzeichnis

Inhalt/Spielmaterial	Seite 2
Die erste Nacht (Vorbereitung)	Seite 3
Palasterkundung	Seite 4
Sonderregeln/Ergänzungsregeln	Seite 8
Nedimes Befreiung	Seite 10
Mehrspieler-Variante	Seite 10
Fragen und Antworten	Seite 11

Sultan Hasrabal ben Yakuban, auch bekannt als der Windkönig, Zaubersultan und Meister der sechs Elemente, ist der uneingeschränkte Herrscher des Sultanats Gorien. In seinem verwunschenen Palast tummeln sich Dschinne, Fabelwesen und andere seltsame Gestalten der Tulamidischen Nächte. Nur ein törichtes Kind der Sorglosigkeit würde es wagen, uneingeladen in den Palast einzubrechen und eine Begegnung mit dem Sultan oder einem seiner gefährlichen Diener zu riskieren.

An dieser Stelle kommst du ins Spiel, denn du wurdest vom Kalifen Abu Dhelrumun angeheuert, um eben jenes zu unternehmen! Seine Tochter Nedime wurde von Sultan Hasrabal verschleppt und ist nun in seinem Palast gefangen. Deine Aufgabe ist es, den Palast zu erkunden, um Nedime zu finden und zu befreien. Viele andere wackere Helden haben es bereits versucht, und keiner von ihnen wurde jemals wiedergesehen! Doch das liegt ganz gewiss daran, dass sie dumm und unvorsichtig waren, während du vom Herrn Rastullah mit Klugheit und Geschicklichkeit gesegnet wurdest, gelobt sei er und gepriesen! Ganz sicher wird es dir gelingen, deine Aufgabe zu erfüllen!

Inhalt

In diesem Heft präsentieren wir euch das Solo-Abenteuer „Nedime, die Tochter des Kalifen“. Palastkarten, Geschichtskarten, Schicksalskarten und ein Schwung von Sonderregeln entscheiden darüber, ob es dem Helden gelingt, die Kalifentochter aus Hasrabals Gefangenschaft zu befreien. Nacht für Nacht schleicht er sich in den Palast des Sultans, löst die Rätsel seiner Bewohner und bezwingt gefährliche Kreaturen, bis er am Ende zu Nedime gelangt und es ihm hoffentlich gelingt, mit ihr aus dem Palast zu fliehen.

Spielmaterial

Allgemeine Karten

Hierunter fallen alle Spielmaterialien, die bereits aus der Aventuria Grundbox bekannt sind. Die „Nedime, die Tochter des Kalifen“-Box enthält insgesamt **15 Abenteuerkarten**, **33 Schergenkarten** und **8 Belohnungskarten**, die genauso funktionieren wie die gleichlautenden Karten in der Grundbox. Einige Karten greifen auf Sonderregeln zurück, die wir im Abschnitt „Sonderregeln“ ab Seite 8 erläutern.

Aktionskarten

Ebenfalls in dieser Box enthalten sind **12 Aktionskarten**. Für diese gelten dieselben Regeln wie für die normalen Aktionskarten im Heldendeck eines Helden. Sie sind nicht heldenspezifisch und können somit von allen Helden erworben werden, wenn du mit den „Abendliche Vorbereitung“-Ergänzungsregeln (Seite 8) spielst.

Großformatige Karten

Dieses Abenteuer enthält 60 großformatige Karten im Tarot-Format. Bitte lies dir den Text auf diesen Karten erst durch, wenn sie im Abenteuer aufgedeckt werden!

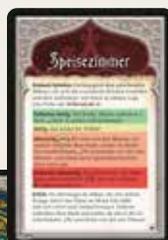
Die **Palastkarten** und **Geschichtskarten** verfügen über dieselbe Kartenrückseite, aber verschiedenfarbig unterlegte Kartentitel auf der Vorderseite. Palastkarten haben einen **rot** unterlegten, Geschichtskarten einen **blau** unterlegten Kartentitel. Näheres zu diesen Karten siehe Seite 3 (Vorbereitung) und Seite 4 (während der Palasterkundung).

Die **17 Mantikor-Karten** (**grün**) kommen zum Einsatz, wenn du mit den „Fluch des Mantikor“-Ergänzungsregeln (Seite 9) spielst.

Geschichtskarte



Palastkarte



Mantikor-Karte



Schicksalskarten

Ein weiterer neuer Kartentyp, der nur in diesem Abenteuer benutzt wird, sind die **16 Schicksalskarten**. Sie entscheiden neben den normalen Schicksalsmarken des Helden darüber, ob ihm die Schicksalsmächte hold sind oder nicht. Näheres hierzu siehe Seite 5.



Hasrabal-Karten

Die **8 Hasrabal-Karten** kommen zu Beginn jeder Nacht zum Einsatz, um zu ermitteln, welche Hindernisse der Zaubersultan dem Helden in dieser Nacht in den Weg legt. Näheres hierzu siehe Seite 4.



Schleiertanz-Karten

Die **9 Schleiertanz-Karten** kommen ins Spiel, wenn du während einer Palasterkundung einen Schleiertanz beobachtest. Die Regeln hierfür werden auf der dazugehörigen Palastkarte erklärt.



Herzkarten

Die **Herzkarten** kommen im Zusammenhang mit der Nedime-Karte und den Hasrabal-Karten zum Einsatz. Näheres zu diesen Karten siehe Seite 3 (Vorbereitung) und Seite 4 (während der Palasterkundung).



Palastplan

Auf diesem ausfaltbaren Plan kannst du die beim Abenteuer zum Einsatz kommenden Karten übersichtlich anordnen.



Die erste Nacht (Vorbereitung)

Rashdul, 996 BF

In der Schänke „Zum Ölbaum“ triffst du dich mit einem Ortsansässigen, der dir eine Karte des Sultanspalastes aushändigt. Die Karte ist sehr ungenau, da sich der Palast in einem ständigen Wandel befindet, aber sie soll es dir erlauben, bis zum Innenhof vorzudringen. Von dort aus bist du auf dich allein gestellt. Der Informant rät dir außerdem, zur Nachtzeit in den Palast einzudringen und dich bei deiner Suche nach der Kalifentochter gut mit den Örtlichkeiten und seinen Bewohnern vertraut zu machen. Nur so wirst du herausfinden, wo Nedime gefangen gehalten wird und welche Maßnahmen der Sultan ergriffen hat, um vorwitzige Befreier zu stoppen.

Nun ist es soweit. Du zahlst die Zeche, schnappst dir deine Ausrüstung und schleichst dich in den Palast.

Dieses Abenteuer besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Palasterkundungen (siehe „Palasterkundung“ auf Seite 4). Bevor du mit der ersten Erkundung beginnst, musst du jedoch noch die folgenden Vorbereitungen durchführen.

Palastplan

Lege als erstes den ausfaltbaren **Palastplan** in die Tischmitte. Er erlaubt es dir, während des Spiels den Überblick über die verschiedenen Karten und Kartentypen zu behalten, die bei diesem Abenteuer zum Einsatz kommen.

Mantikor-Karten aussortieren

Nimm dir die 60 großformatigen Karten zur Hand und suche die **17 Mantikor-Karten** heraus (**grün** unterlegter Kartentitel auf der Vorderseite und **grüne** Kartenrückseite). Lege diese Karten in die Box zurück. Sie kommen nur zum Einsatz, wenn du mit den „Fluch des Mantikor“-Ergänzungsregeln (Seite 9) spielst.

Geschichtskarten-Stapel

Suche als nächstes die Karte „Geschichten aus Tulamidischen Nächten“ heraus, sowie alle **18 Geschichtskarten**. Diese Karten erkennst du am **blau** unterlegten Kartentitel auf ihrer Vorderseite. Bilde aus diesen 18 Karten den Geschichtskarten-Stapel und lege diesen auf das dazugehörige Feld des Palastplans. Platziere anschließend die Karte „Geschichten aus Tulamidischen Nächten“ oben auf diesem Stapel.

Achtung: Der Geschichtskarten-Stapel wird niemals gemischt! Stattdessen fordert dich das Abenteuer manchmal dazu auf, aus diesem Stapel eine bestimmte Karte herauszusuchen und ins Spiel zu bringen.

Palastkarten-Stapel

Die übrigen 24 Tarotkarten sind **Palastkarten**. Diese erkennst du am **rot** unterlegten Kartentitel. Einen Sonderstatus hat hierbei die Karte „Innenhof“, da du den Palast

bei jeder Erkundung über diese Karte betrittst. Sie liegt immer offen und ist deshalb beidseitig identisch, zählt ansonsten aber wie eine normale Palastkarte.

Mische die anderen 23 Palastkarten zu einem Palastkarten-Stapel und lege die Karte „Innenhof“ oben auf den Stapel. Damit ist der Palastkarten-Stapel für die erste Erkundung vorbereitet.

Schwierigkeitsgrad

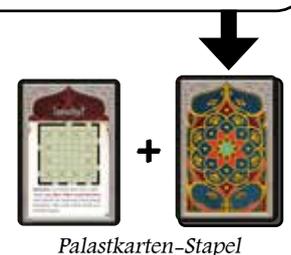
Nun musst du dich für den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers entscheiden: einfach, normal, schwer oder legendär. Suche aus den **Abenteurkarten** die dazugehörige **Nedimekarte** heraus und lege sie auf das dazugehörige Feld des Palastplans. Sie gilt bis zum Ende des Abenteuers bei allen Palasterkundungen.

Die „Nedime“-Karte gibt außerdem an, wie viele **Herzkarten** mit der ♥-Seite obenliegend du nun im Feld unterhalb der Nedimekarte platzieren darfst. Die Anzahl dieser Karten ändert sich während des gesamten Abenteuers nicht, sondern nur die Seite, auf die sie gelegt werden.

Nedimekarte auf Schwierigkeitsgrad „normal“ mit 5 Herzkarten



Sortiere die Mantikor-Karten aus, es sei denn du spielst mit den „Fluch des Mantikor“-Ergänzungsregeln auf Seite 9.



Palasterkundung

Die Magie des Zaubersultans Hasrabal ist überall in seinem Palast zu spüren. Sie ist ein geisterhaftes Säuseln in der Ferne, ein Hauch von Hyazinthen, ein elektrisierendes Prickeln auf der Haut. Mit dem Betreten des Palastes lässt du das alltägliche Aventurien hinter dir und befindest dich nun in der märchenhaften Welt der Tulamidischen Nächte, voller schrecklicher Wunder und Gefahren. Raum und Zeit beginnen sich im Kreis zu drehen, und nichts ist so, wie es auf den ersten Blick erscheint. Nur mit der richtigen Mischung aus Mut und Bedachtsamkeit wird es dir gelingen, den Palast zu ergründen, ein Teil seiner Geschichten zu werden, um schließlich als würdiger Held in Erscheinung zu treten und die gefangene Tochter des Kalifen zu befreien.

Dieses Abenteuer findet über viele aufeinanderfolgende Nächte hinweg statt, und in jeder Nacht unternimmt dein Held jeweils eine **Palasterkundung**. Vor jeder Erkundung werden die Räume des Palastes neu angeordnet, und dann dringt dein Held in den Palast ein, um dessen Geheimnisse zu ergründen und sich den zahlreichen Gegnern und Herausforderungen zu stellen, die damit verbunden sind.

Jede Palasterkundung wird wie ein normaler Aventurienkampf abgehandelt, ergänzt durch die hier beschriebenen Sonderregeln.

Vorbereitung

Vor jeder Palasterkundung führst du die folgenden Schritte durch:

Dein Held

Suche dir als erstes einen Helden aus, mit dem du die Palasterkundung durchführen möchtest und nimm dir dessen **Heldenkarte**, **Talentkarte**, **Heldenmarke**, **Lebenspunkte-Karten** und **Heldendeck**.

Falls für den verwendeten Helden keine Heldenmarke vorliegt, verwende stattdessen bitte die umgedrehte Heldenmarke eines anderen Helden.

Du musst nicht immer mit demselben Helden antreten, sondern darfst dich vor jeder einzelnen Palasterkundung für einen anderen Helden entscheiden. Sollte ein Held jedoch **verschleppt** werden (siehe Seite 7), so steht er für weitere Palasterkundungen nicht mehr zur Verfügung!

Nedime und Hasrabal

Hasrabal ist kein Narr. Er weiß, dass tapfere Helden kommen werden, um Nedime zu befreien. Also trifft er Vorkehrungen, um es diesen Söhnen und Töchtern der Torheit nicht zu einfach zu machen! Dies wird durch die **Hasrabal-Karten** dargestellt, die du nun zu einem Zugstapel mischst. Ziehe eine Anzahl Karten, wie von deiner **Nedimekarte** (d.h. dem von dir gewählten Schwierigkeitsgrad) vorgegeben. Die Karten enthalten Spielanweisungen die während der hier beschriebenen Vorbereitung zur Anwendung kommen (jeweils in einem roten Kasten angemerkt).

Hasrabal-Karte „Nedimes Herz“: Hast du diese Karte gezogen, so führe ihren Spieleffekt nun aus.

Hasrabal-Karte „Erlosches Licht“: Falls du diese Karte gezogen hast, so lege sie nun auf das Feld ganz unten rechts auf dem Palastplan. Der Spieleffekt dieser Karte gilt für die gesamte Erkundung.

Der Palast

Suche dir aus den **24 Palastkarten** die Karte „Innenhof“ heraus und nimm sie an dich. Mische anschließend die restlichen 23 Palastkarten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten auf dem Palastplan aus. Eine beliebige Stelle lässt du dabei frei und füllst sie stattdessen mit der Karte „Innenhof“. Dies ist die Stelle, an der dein Held den Palast bei seiner nächtlichen Erkundung betritt. Nachdem du die Palastkarten einschließlich des Innenhofs platziert hast, deckst du alle Karten auf, die in derselben Reihe (waagrecht) und derselben Spalte (senkrecht) wie der Innenhof liegen. Platziere nun die Heldenmarke deines Helden im Innenhof.

Hasrabal-Karte „Verschlossene Türen“: Hast du diese Karte gezogen, so legst du vor dem Auslegen des Palastes 4 zufällige Palastkarten ab und bildest den Palast nur aus 4 x 5 Karten.

Verschlossener Raum (🔒): Deckst du eine Palastkarte mit diesem Symbol oben rechts auf, so lege eine 🔒-Marke oben rechts auf die Karte. Mehr hierzu siehe Seite 6.

Abschließend darfst du jede Karte mit einem 🔒-Symbol, die an den Innenhof angrenzt, mit einer beliebigen anderen offenliegenden Palastkarte den Platz tauschen lassen. Dies stellt sicher, dass du zu Beginn der Erkundung genügend Bewegungsfreiraum hast.

Sollte die Karte „Studierstube“ an den Innenhof angrenzen, so darfst du sie ebenfalls mit einer beliebigen anderen offenliegenden Palastkarte den Platz tauschen lassen.

Anhaltender Effekt (⚠️): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts enthält einen Spieleffekt, der ins Spiel kommt, sobald die Karte aufgedeckt wird, und solange gültig ist, wie sie offen ausliegt.

Schicksalskarten-Reserve und Schicksalsstapel

Sortiere die **Schicksalskarten** nach ihren vier Typen (Großes Glück, Glück, Unglück, Großes Unglück) und bilde für jeden Typ einen offenen Stapel, den du an der dazugehörigen Stelle auf der rechten Seite des Palastplans platziert. Dies ist die **Schicksalskarten-Reserve**. Ziehe anschließend von jedem Typ eine Karte und mische sie zu einem verdeckten **Schicksalsstapel**, den du auf die dazugehörige Stelle unten rechts auf dem Palastplan platziert.

Hasrabal-Karte „Finsteres Schicksal“: Falls du die Hasrabal-Karte „Finsteres Schicksal“ gezogen hast, besteht dein Schicksalsstapel zu Beginn der Palasterkundung nur aus einer Karte „Unglück“ und einer Karte „Großes Unglück“.

Palastwachen-Schergenstapel

Bilde einen Schergenstapel aus Schergen mit dem Schlagwort „Palastwache“ und platziere ihn an der dazugehörigen Stelle oben links auf dem Palastplan. **Ziehe nun einen Schergen** von diesem Stapel und lege ihn auf das Schergen-Feld am weitesten links in der Gegnerreihe (an der Oberseite des Palastplans).

Das Feld „Besondere Gegnerkarte“ bleibt zu Beginn der Erkundung noch frei und wird erst gefüllt, wenn eine solche hochkante Gegnerkarte über eine Palastkarte ins Spiel kommt. Für den Fall, dass mehrere solcher Gegner erscheinen, werden zusätzliche Gegnerkarten links davon platziert.

Zeitskala

Platziere eine der vier möglichen **Zeitskalen**. Welche es ist, hängt vom Schwierigkeitsgrad des Abenteuers (siehe **Nedimekarte**) sowie von den gezogenen Hasrabal-Karten ab.

Hasrabal-Karte „Erhöhte Alarmbereitschaft“: Für jede dieser Karten, die du gezogen hast, erhöht sich die Stufe der bei der laufenden Erkundung benutzten Zeitskala um 1.

Die Skala funktioniert in diesem Abenteuer etwas anders als gewohnt – anstatt mit einer festgelegten Anzahl an Zeitmarken (🕒) zu beginnen, von denen am Ende jeder Runde eine entfernt wird, legst du eine 🕒 auf das „Start“-Feld. Am Ende jeder Runde bewegt sich diese Marke um einen Schritt im Uhrzeigersinn weiter, wodurch in regelmäßigen Abständen neue Schergen ins Spiel kommen.

Normale Vorbereitungen

Die speziellen Vorbereitungen sind damit abgeschlossen und es beginnen die normalen Vorbereitungen eines Kampfes, wie in den **Aventuria Abenteuer-Regeln** ab Seite 10 beschrieben.

Hasrabal-Karte „Verschlafen“: Hast du diese Karte gezogen, so führst du ihren Spieleffekt beim Ziehen der Handkarten aus.

Anschließend spielst du den Kampf mithilfe der normalen Abenteuerregeln durch, ergänzt durch die folgenden Sonderregeln.

Erster Scherge in der Gegnerreihe.



Beispiel-Anfangsaufstellung. In diesem Beispiel ist der Schwierigkeitsgrad „normal“ und der Spieler hat als Hasrabal-Karten zweimal „Erhöhte Alarmbereitschaft“ und einmal „Nedimes Herz“ gezogen. Bei der hier gezeigten Verteilung der Palastkarten dürfte er die Studierstube und das Prunkgemach mit einer anderen offenliegenden Karte den Platz tauschen lassen. Außerdem kommt von Anfang an der Anhaltende Effekt des Alchemistischen Labors (angezeigt durch das (!)) zur Anwendung.

Schicksalskarten

Bei diesem Abenteuer greifst du neben den normalen Schicksalspunkten (🎲) noch auf besondere **Schicksalskarten** (📄) zurück, um dem unerbittlichen Schicksal ein Schnippchen zu schlagen.

Das Schicksal befragen

Bei den meisten Talentproben dieses Abenteuers ist hinter dem **Misserfolg**-Ergebnis ein (📄) abgebildet. Erleidest du einen solchen Misserfolg, so musst du **dein Schicksal befragen**: ziehe eine Karte vom Schicksalsstapel und decke sie auf. Je nachdem, ob die Karte **Großes Glück**, **Glück**, **Unglück** oder **Großes Unglück** anzeigt, zählt das Ergebnis der Probe nachträglich als **Kritischer Erfolg**, **Erfolg**,

Misserfolg oder **Kritischer Misserfolg**. Ein erneuter Misserfolg kommt normal zur Anwendung und hat keine weitere Befragung des Schicksals zur Folge.

Ziehst du eine Karte **Großes Glück**, so zählt dies zwar wie ein Kritischer Erfolg, aber du darfst nicht zusätzlich noch eine Karte vom Heldendeck ziehen. Dies passiert nur, wenn du bei der Talentprobe eine „1“ würfelst.

Ziehst du eine Karte **Großes Unglück**, so zählt dies zwar wie ein Kritischer Misserfolg, aber du musst nicht zusätzlich noch eine Handkarte ablegen. Dies passiert nur, wenn du bei der Talentprobe eine „20“ würfelst.

Bei einigen Talentproben befragst du das Schicksal bei einem Misserfolg ausdrücklich **nicht**. Um dies zu verdeutlichen, steht bei ihnen hinter „Misserfolg“ kein (📄), sondern ein (!).

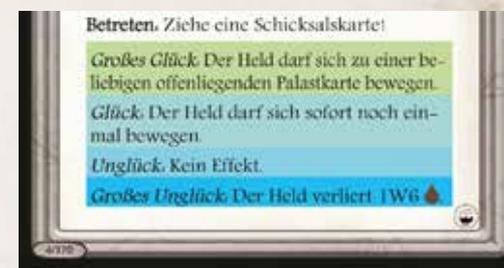
Wirst du dazu aufgefordert, dein Schicksal zu befragen und der Schicksalsstapel ist gerade leer, so erleidest du automatisch einen **kritischen Misserfolg!**

Nachdem sie aufgedeckt wurde, wird die gezogene Schicksalskarte offen in die Schicksalskarten-Reserve zurückgelegt. Sie wird nicht in deinen Schicksalsstapel gemischt!

Während des Abenteuers wirst du des Öfteren dazu aufgefordert, Schicksalskarten von der Reserve in deinen Schicksalsstapel zu mischen. Falls vom geforderten Schicksalskartentyp keine mehr in der Reserve liegt, wird dieser Schritt übersprungen.

Schicksalskarten ziehen

Auf einigen Geschichtskarten wirst du dazu aufgefordert, eine Schicksalskarte zu ziehen. Ziehe in diesem Fall eine Karte vom Schicksalsstapel und führe anschließend das dazugehörige Ergebnis auf der Geschichtskarte aus. Lege die gezogene Schicksalskarte anschließend offen in die Schicksalskarten-Reserve zurück.



Normale Schicksalspunkte

Bei diesem Abenteuer kommen außerdem noch die normalen Schicksalspunkte (🎲) zum Einsatz, und wie bei einem Spiel mit 1 Helden üblich liegen bei Kampfbeginn 2 🎲 in der Tischmitte.

Während der Palasterkundung darfst du diese 🎲 aber nur für Wiederholungswürfe bei ✂-, 🏹- und ✨-Angriffen nutzen, sowie als Ausdauerpunkte oder zum Ziehen weiterer Karten vom Heldendeck. **Bei den Talentproben dieses Abenteuers darfst du die 🎲 dagegen ausdrücklich nicht einsetzen!**

Immer wenn du einen Gegner ausschaltest, erhältst du dafür keine 🎲, sondern führst stattdessen den auf der Gegnerkarte genannten Spieleffekt aus.

Beispiel: Carolan betritt die Palastkarte „Vorratskammer“ und muss eine Probe auf Überzeugen ablegen. Er würfelt eine 17, was unter normalen Umständen eine misslungene Probe bedeutet. Hinter dem Eintrag „Misserfolg“ befindet sich jedoch ein (📄)-Symbol, deshalb muss der Spieler nun eine Karte vom Schicksalskartenstapel ziehen. Er zieht eine Karte „Großes Glück“. Dies bedeutet für Carolan, dass nicht das Ergebnis bei „Misserfolg“ abgehandelt wird, sondern das Ergebnis bei „Kritischer Erfolg“. Da es nicht durch das Würfeln einer „1“ zu diesem Ergebnis kam, darf der Spieler aber keine Karte vom Heldendeck ziehen.

Rundenablauf bei der Palasterkundung

Bei der Palasterkundung gilt der folgende erweiterte Rundenablauf der normalen Kampfregeln (*Aventuria Abenteuer-Regeln*, Seite 13):

Schritt 0: Helden bewegen

Als Allererstes in jeder Runde muss dein Held eine Bewegung durchführen. Diese besteht entweder darin, die Heldenmarke von ihrer aktuellen Palastkarte in eine waagrecht oder senkrecht angrenzende Karte zu bewegen. Alternativ darfst du entscheiden, dass der Held auf seiner aktuellen Palastkarte stehenbleibt – dies zählt dann jedoch, als hätte er sich in der laufenden Runde auf diese Karte bewegt, mit allen damit verbundenen Spielwirkungen.

Nachdem sich der Held bewegt hat, deckst du als erstes alle Palastkarten auf, die direkt waagrecht oder senkrecht an die aktuelle Palastkarte des Helden angrenzen und noch verdeckt sind. Anschließend handelst du die Spieleffekte der Karten ab:

Verschlossen (🔒): Deckst du eine Palastkarte mit diesem Symbol oben rechts auf, so lege eine 🔒-Markierung oben rechts auf diese Karte. Solange die 🔒 auf der Karte liegt, kann die Karte nicht vom Helden betreten werden. Würde er sich unabsichtlich (z.B. durch die Karte „Erloschenes Licht“) oder gezwungenermaßen (z.B. durch die Karte „Die Geschichte des Schwarzen Auges“) auf einen verschlossenen Raum bewegen, so bleibt er stattdessen im ursprünglichen Raum stehen und zählt in der laufenden Runde so, als hätte er diesen Raum gerade betreten.

Anhaltender Effekt (!): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts enthält einen Spieleffekt, der ins Spiel kommt, sobald die Karte aufgedeckt wird, und solange gültig ist, wie sie offen ausliegt.

„Betreten“: Jedes Mal, wenn der Held diese Palastkarte betritt, wird diese Spielwirkung abgehandelt. Diese Spielwirkung muss beim Betreten abgehandelt werden, der Held darf nicht entscheiden, sie zu ignorieren.

„Erstmals betreten“: Diese Spielwirkung wird nur abgehandelt, wenn der Held die Palastkarte während einer laufenden Erkundung zum ersten Mal betritt. Auch dieses Spielwirkung muss beim Betreten abgehandelt werden. Betritt der Held die Karte ein weiteres Mal, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen, sondern der Held muss sich sofort ein weiteres Mal bewegen.

„Erfüllt“: Um diese Spielwirkung auszulösen, muss entweder die bei ihr genannte Bedingung erfüllt werden (z.B. einen bestimmten Gegner ausschalten oder eine bestimmte Menge an AM auf dieser Karte sammeln), oder du musst bei der auf dieser Karte geforderten Probe gut genug abschneiden. Sobald die Bedingung erfüllt ist, wird die Karte sofort in die Box zurückgelegt und kommt für den Rest des Abenteuers – d.h. auch in allen folgenden Palasterkundungen! – nicht mehr zum Einsatz. Als Ersatz suchst du die auf der Karte genannte Geschichtskarte aus dem Geschichtskarten-Stapel heraus und platzierst sie an der Stelle, die zuvor von der Palastkarte eingenommen wurde. Diese Geschichtskarte **zählt ab nun als normale Palastkarte** und ersetzt ihre Vorgängerin auch in allen späteren Palasterkundungen. Die Gesamtzahl der aktiven Palastkarten beträgt deshalb immer 24.

In dem Spielzug, in dem du eine Palastkarte durch eine Geschichtskarte ersetzt, die eine „Betreten“-Anmerkung enthält, wird diese „Betreten“-Anmerkung nicht ausgeführt.

Palastkarten ohne eine „Erfüllt“-Spielwirkung bleiben im Spiel und können immer wieder besucht werden.

Erst nachdem **Schritt 0** vollständig abgewickelt wurde, geht es weiter mit Schritt 1.

Schritt 1: Vorbereitung

Die Vorbereitung läuft genauso ab wie bei einem normalen Aventuria-Kampf.

Schritt 2: Helden-Spielzug

Der Helden-Spielzug läuft genauso ab wie bei einem normalen Aventuria-Kampf.

Schritt 3: Gegner-Spielzüge

Die Gegner-Spielzüge laufen genauso ab wie bei einem normalen Aventuria-Kampf. Beachte hierbei jedoch die besonderen Regeln für Schergen des Palastes (siehe Kästen oben rechts).

Schritt 4: Zeit-Effekte

Bewege die ⌚ auf der Zeitskala um einen Schritt im Uhrzeigersinn weiter. Landet sie dabei auf einem Feld mit einem Gegnersymbol (☠️), so wird ein neuer Scherge vom Schergenstapel gezogen und rechts an die Gegnerreihe angelegt. Falls der Schergenstapel leer ist, wird aus allen ausgeschalteten Schergen mit dem Schlagwort „Palastwache“ ein neuer Zugstapel gebildet. Sollten noch alle Palastwachen im Spiel sein, so wird keine neue Schergenkarte gezogen – der Held hat anscheinend auch so schon genug um die Ohren.

Schergen des Palastes

Im Gegensatz zu vielen anderen Aventuria-Abenteuern werden die Schergen in diesem Abenteuer nicht über Gefahrenpunkte ins Spiel gebracht und sie greifen immer automatisch deinen Helden an. Außerdem bekommst du keinen 🩸 für ausgeschaltete Schergen, sondern führst stattdessen ihren „Ausgeschaltet“-Eintrag aus.

Dennoch haben wir die Schergen so entwickelt, dass sie auch bei anderen Abenteuern eingesetzt werden können. Sie besitzen deshalb einen Gefahrenpunktwert und die übliche Angriffs-Terminologie. Bei normalen Abenteuern wird der Text im „Ausgeschaltet“-Kasten ignoriert und es gibt für solche Schergen wie üblich 1 🩸, wenn man sie ausschaltet.

Schritt 5: Ende der Runde

Überprüfe, ob eine der Bedingungen für das Ende der Palasterkundung (Seite 7) eingetreten ist. Falls nein, so beginne die nächste Runde mit der nächsten Heldenbewegung (Schritt 0).



Die Heldin bewegt sich auf die Palastkarte „Ziergarten“.



Die drei waagrecht und senkrecht angrenzenden Karten werden aufgedeckt. Danach wird die Karte „Ziergarten“ ausgeführt.

Dieses Symbol zeigt an, dass der unten aufgeführte Anhaltende Effekt im Spiel ist, solange diese Karte offenliegt.

Dieser Effekt findet immer dann statt, wenn der Held diese Karte betritt.

Dieser Effekt findet statt, wenn der Held bei der Talentprobe einen Erfolg oder Kritischen Erfolg erzielt.

Ende der Palasterkundung

Eine Palasterkundung kann auf vier verschiedene Arten enden:

1) Nedime wird befreit. Hierzu muss der Held die auf der Palastkarte „Prunkgemach“ bei „Erfüllt“ genannte Bedingung erfüllen. Das Abenteuer ist dadurch sofort erfolgreich bestanden und es geht weiter beim Abschnitt „Nedimes Befreiung“ auf Seite 10.

2) Die Lebenspunkte des Helden sinken auf 0. Die laufende Palasterkundung ist dadurch sofort beendet und der Held wird **verschleppt**: Entferne seine Heldenkarten und sein Heldendeck für das laufende Abenteuer aus dem Spiel. Er wurde von Sultan Hasrabal und dessen Schergen gefangengenommen und in den Kerker gesteckt. Bei allen späteren Erkundungen steht dieser Held nicht zur Verfügung, sondern du musst andere Helden verwenden – diese profitieren jedoch von den Leistungen ihres Vorgängers – d.h. die erfüllten und durch Geschichtskarten ersetzten Palastkarten zählen weiterhin als erfüllt. Sollten allerdings alle deine Helden verschleppt werden, so hast du das Abenteuer endgültig verloren und musst wieder von vorn beginnen, wobei dir dann aber wieder alle Helden zur Verfügung stehen.

Durch das Verschleppen eines Helden endet die laufende Erkundung augenblicklich – siehe Punkt 3 für den genauen Ablauf.

3) Der Held zieht sich zurück. Wenn sich der Held auf die Palastkarte „Innenhof“ bewegt, darf er entscheiden, sich zurückzuziehen. Die laufende Erkundung **endet dadurch augenblicklich**. Die Palastkarten – einschließlich etwaiger ins Spiel gebrachter Geschichtskarten – werden zu einem Stapel zusammengemischt, aus dem bei der nächsten Erkundung der Palast erneut zufällig zusammengestellt wird. Der Held profitiert also von Räumen, die er bereits gelöst hat, aber deren Anordnung im Palast ist in jeder Nacht anders. Durch die mächtige Magie des Sultans haben die Räume ihre Position getauscht.

Alle anderen Karten und Stapel werden vor Beginn der nächsten Palasterkundung wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzt. D.h. der Held startet mit 40 LP und einem frisch gemischtem Heldendeck, der Schergenstapel enthält zu Beginn der Erkundung nur Palastwachen und der Schicksalskartenstapel des Helden beinhaltet genau eine Schicksalskarte von jedem Typ.

4) Du hast in der laufenden Runde die letzte Karte von deinem Heldendeck gezogen. In diesem Fall wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt und danach ist die aktuelle Palasterkundung automatisch beendet. Der Held hat überlebt, aber es graut bereits der Morgen, sodass es für ihn zu gefährlich wird, weiter im Palast herumzuschleichen. Ablauf siehe Punkt 3.

Selbst Schicksal spielen

Wir wollen, dass du beim Erleben dieses Abenteuers Spaß hast, aber manchmal kann es passieren, dass dir ein schlechter Würfelwurf oder eine unglücklich gezogene Karte diesen Spaß verdirbt. Da es sich um ein Solo-Abenteuer handelt, kann die Versuchung manchmal groß sein, den schlechten Würfelwurf oder die unglücklich gezogene Karte einfach zu ignorieren. Glaub uns, wir waren alle schon einmal an dieser Stelle, und die Erkundung des Sultanspalastes ist da keine Ausnahme.

Wir empfehlen deshalb folgende Vorgehensweise: Falls dir das Schicksal mal wieder einen bösen Streich gespielt hat, akzeptiere ihn, und spiele so wie die Würfel und Karten es verlangen. Im Gegenzug darfst du jedoch eine 5-LP-Marke nehmen und auf deine Heldenkarte legen. Für jede solche Marke auf deiner Heldenkarte startet dein Held bei seiner nächsten Erkundung mit 5 zusätzlichen Lebenspunkten! Du wirst sehen, allein das Platzieren der 5-LP-Marke genügt oft bereits, um deinem Zorn den Wind aus den Segeln zu nehmen.

Eile mit Weile!

Sei gewarnt: Hasrabals Palast steckt voller Gegner, Fallen und böser Überraschungen, und wenn du zu voreilig bist und versuchst, das Abenteuer bereits in der ersten Nacht zu bestehen, wirst du sicher scheitern. Achte deshalb darauf, dich nicht mit zu vielen mächtigen Gegnern gleichzeitig anzulegen, und stürze dich nicht blindlings in jede neue Herausforderung! Es ist völlig in Ordnung, bei einer einzelnen Erkundung nur eine Handvoll Palastkarten zu erfüllen und sich dem Ziel Stück für Stück zu nähern. Falls es dir gerade schlecht ergeht, weil du unglücklich gewürfelt oder im falschen Moment eine „Großes Unglück“-Schicksalskarte gezogen hast, dann nutze den Innenhof für einen eiligen Rückzug, um in der nächsten Nacht gestärkt und um einige Erfahrungen reicher zurückzukehren.

Ziel des Abenteuers

Ziel des Abenteuers ist es, Nedime zu finden und zu befreien. Hierzu musst du die Palastkarte „Prunkgemach“ finden und die Bedingung dieser Karte erfüllen. Um diese Bedingung zu erfüllen, müssen zunächst andere Bedingungen erfüllt werden, und so weiter. All dies wird dir im Laufe des Abenteuers offenbar. Eines ist sicher: Es wird viele Nächte und viele Palasterkundungen erfordern, um dein Ziel zu erreichen!

Nach jeder einzelnen Erkundung hast du zudem die Möglichkeit, das Abenteuer zu unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen. Lege hierfür alle ausliegenden Abenteuerkarten zusammen, die du bereits erlangt hast. Achte außerdem darauf, den Geschichtskartenstapel und den Palastkartenstapel getrennt voneinander aufzubewahren, sodass sie sich nicht miteinander vermischen!

Nedimes Herz

Sollten am Ende einer Erkundung alle Herzkarten auf der schwarzen ♥-Seite liegen, so ist Nedime den Einflüsterungen und nächtlichen Besuchen des Zaubersultans Hasrabal erlegen und will gar nicht mehr von irgendeinem dahergelaufenen Helden befreit werden. Hierdurch verlierst du das Abenteuer und musst wieder ganz von vorn anfangen!



Sonderregeln

Kampfumgebung

Je nachdem, an welchem Ort ein Kampf ausgetragen wird, kann sich dessen Umgebung stark auf den Kampfverlauf auswirken. Dies wird mithilfe von Sonderregeln dargestellt, die nur für diesen Kampf gelten und deshalb auf einer **Kampfumgebungs**-Karte aufgeführt sind. Einige Gegner sind vielleicht schwieriger zu treffen oder lassen sich gar nicht angreifen, oder die Helden erhalten einen Bonus oder Malus auf ihre Würfelwürfe, um nur einige Beispiele zu nennen.

Kampfumgebungs-Karten sind **Abenteuerkarten**.

Falls ein Kampf über Kampfumgebungs-Regeln verfügt, so wird die dazugehörige Karte bei Kampfbeginn ausgelegt. Dies wird auch in der Beschreibung des Kampfes ausdrücklich erwähnt. Die Kampfumgebung gilt nur für diesen Kampf und wird bei Kampfende abgelegt.



Schwärme

Schwärme sind ein besonderer Gegner-Typ, der auf der jeweiligen Schergenkarte mit dem Schlagwort „Schwarm“ markiert ist.

Sobald ein Schwarm ins Spiel kommt, wird eine bestimmte Anzahl auf der dazugehörigen Karte platziert. Die Anzahl ist auf der Karte angegeben. Die repräsentieren die Größe des Schwarms. Je mehr auf einer Schwarm-Gegnerkarte liegen, desto größer und gefährlicher ist der Schwarm. So verfügen viele Schwärme über eine Anzahl Aktionen in Höhe ihrer aktuellen .

Ein Schwarm hat im Vergleich mit anderen Gegnern nur wenige Lebenspunkte. Allerdings wird ein Schwarm nicht sofort ausgeschaltet, sobald seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter sinken, sondern stattdessen wird eine entfernt und die Lebenspunkte des Schwarms werden sofort wieder auf seinen Startwert angehoben. Dabei spielt es keine Rolle, wieviel Schaden der Schwarm durch einen Angriff erhalten hat – selbst falls seine Lebenspunkte durch einen massiven Angriff auf -10 oder tiefer sinken, wird nur eine entfernt, und anschließend werden die Lebenspunkte des Schwarms wieder auf den Anfangswert gesetzt.

Mit einem einzelnen Angriff kann man einem Schwarm maximal eine abnehmen. Erst wenn die letzte von einer Schwarm-Gegnerkarte entfernt wird, zählt der Schwarm als ausgeschaltet, und man erhält auch erst dann den Schicksalspunkt dafür. Dies macht den Kampf gegen Schwärme außerordentlich kraftraubend. Allerdings werden die meisten Schwärme nicht wieder in den Schergenstapel zurückgemischt, sondern werden nachdem sie ausgeschaltet wurden aus dem Spiel entfernt.

Tiere

In dieser Erweiterung werden neue Schlagwörter für Schergen eingeführt, die genauso funktionieren wie in der **Aventuria-Grundbox**. Eine Ausnahme hierzu bilden Schergen mit dem Schlagwort „Tier“. Diesen werden zusätzlich eine oder mehrere Unterkategorien zugewiesen, die sich in Klammern hinter dem Schlagwort befinden, z. B. *Tier (Unterirdisch, Wald)*.

Diese Unterkategorien sind keine Schlagwörter, können aber die Schergen für einen Kampf einschränken. Kommen z. B. *Tiere (Wald)* in einem Kampf vor, kommen nur Tiere in den Schergenstapel, die auch über die Unterkategorie „Wald“ verfügen. Hat ein Tier mehrere Unterkategorien, so kommt es in den Schergenstapel, sobald eine der Unterkategorien im Schergenstapel enthalten sein soll. Der Aufgeschreckte Fledermausschwarm (s. o.) ist z. B. genauso Teil eines Schergenstapels, bei dem *Tiere (Wald)* enthalten sein sollen, wie in einem, der *Tiere (Unterirdisch)* enthalten soll.



Ergänzungsregeln

Die in diesem Kapitel beschriebenen Zusatzregeln stellen optionale Ergänzungen zum Abenteuer dar. Du darfst selbst entscheiden, ob du mit ihnen spielen möchtest oder nicht.

Abendliche Vorbereitung

Der Palast des Windkönigs ist ein geheimnisvoller und gefährlicher Ort voller unbekannter Gefahren. Aber im Vergleich mit anderen Abenteuern, die du bereits erlebt hast, hast du hier auch einen Vorteil: Du weißt warum du hier bist und kannst dich entsprechend ausrüsten und vorbereiten.

Dein Ziel ist es, den Palast zu erkunden, um die Kalifentochter zu finden und zu befreien. Hierbei wirst du auch unweigerlich mit den Wächtern und anderen Bewohnern des Palastes aneinandergeraten, aber du hast keine Chance, den Palast zu erobern oder es gar mit Hasrabal höchstpersönlich aufzunehmen.

Deshalb kannst du bei deiner Vorbereitung entscheiden, einige deiner Waffen daheim zu lassen und dein Kampftraining etwas zu vernachlässigen, um dafür ein paar nützliche Gegenstände einzupacken, die dir beim Erkunden des Palastes helfen können, und deine Talente zu trainieren, die nicht unmittelbar mit dem Kämpfen zu tun haben.

Wir haben dieses Abenteuer so konzipiert, dass du es im Schwierigkeitsgrad „Normal“ mit einem unveränderten

Standard-Heldendeck spielen kannst und dabei mit einer ordentlichen Herausforderung konfrontiert wirst. Du darfst aber auch die Regeln für Deckkonstruktion (**Aventuria Duell-Regeln**, Seite 12) benutzen, um deinen Helden stärker zu machen. In diesem Fall empfehlen wir aber, den Schwierigkeitsgrad entsprechend anzuheben, damit das Abenteuer spannend bleibt.

Egal ob du mit einem Standard-Heldendeck oder einem selbstgebauten Heldendeck spielst, darfst du bis zu 5 Karten aus deinem Deck gegen Aktionskarten mit dem Heldenkürzel „NED“ austauschen. Diese Karten helfen dir bei der Erkundung des Palastes und beim Umgang mit seinen Bewohnern, aber dafür sind sie weniger nützlich im

Kampf. Die Schwierigkeit des Abenteuers verändert sich durch sie also nicht, sondern nur die Art und Weise, in der du mit den Herausforderungen des Abenteuers umgehst.

Fluch des Mantikors

Als dir ein betrunkenen Palastwächter erzählt, dass die Kalifentochter Nedime von einem Mantikor bewacht wird, bist du traurig und bestürzt. Auf deiner Familie lastet nämlich schon seit vielen Generationen ein schrecklicher Fluch. Jeder Nachkomme, der mit dem Gift eines Mantikors in Berührung kommt, verwandelt sich augenblicklich selbst in einen Mantikor und ist dazu verdammt, Sultan Hasrabal für alle Ewigkeit zu dienen.

Um dich dem Mantikor zu stellen und Nedime zu befreien, musst du deshalb zuerst einen Weg finden, den Fluch des Mantikors zu bannen. Hierzu musst du einen Trank zu dir nehmen, der aus sieben verschiedenen Heilkräutern gebraut wurde. Den Legenden zufolge befinden sich alle diese Kräuter im Sultanspalast, wo sie von magischen Wesen und tödlichen Fallen bewacht werden, die du überwinden musst.

Erst wenn du alle sieben Kräuter gesammelt hast, kannst du den Trank brauen und den Fluch des Mantikors überwinden. Und erst dann kannst du dich furchtlos dem Mantikor stellen, der Nedime bewacht, ohne Angst vor ewiger Verdammnis.



Mantikor-Karten

Wenn du mit den Ergänzungsregeln für den „Fluch des Mantikors“ spielst, kommen neben den normalen Palastkarten noch die 17 **grünen** „Mantikor“-Karten zum Einsatz. Mische diese Karten bei der Vorbereitung für das Abenteuer zu einem **Mantikor-Stapel** und platziere diesen neben dem Geschichtskarten-Stapel.

Zu Beginn einer Erkundung, wenn du den Palast zusammenstellst, entfernst du verdeckt 4 zufällige Palastkarten und bildest aus diesen den **Palast-Reservestapel**. In die restlichen Palastkarten mischst du 4 zufällige Karten vom Mantikor-Stapel, sodass es sich wieder um 24 Karten handelt, und legst mit diesen danach wie üblich den Palast aus. Die Mantikor-Karten sind durch ihre grüne Rückseite als solche zu erkennen – dies ist ein beabsichtigter Effekt!

Verschlossene Türen: Falls die Hasrabal-Karte „Verschlossene Türen“ im Spiel ist, so handelst du zunächst ihren Spieleffekt ab, bevor du wie oben beschrieben Palastkarten durch Mantikor-Karten austauschst. Der Palast besteht bei einer solchen Erkundung also aus 16 normalen Palastkarten und 4 Mantikor-Karten, während der Palast-Reservestapel aus 8 Karten besteht. Darfst du Palastkarten durch bestimmte Karteneffekte austauschen, so kannst du dafür auf den gesamten Palast-Reservestapel zugreifen.

Weniger als 4 Karten im Mantikor-Stapel: Gegen Ende des Abenteuers kann die Zahl der Karten im Mantikor-Stapel unter 4 sinken. In diesem Fall entfernst du nur so viele zufällige Palastkarten wie Karten im Mantikor-Stapel übrig sind und legst dafür die verbliebenen Mantikor-Karten in den Stapel, sodass es wieder 24 Karten sind (bzw. 20, falls „Verschlossene Türen“ im Spiel ist).

Aufdecken und Abwickeln

Im Gegensatz zu normalen Palastkarten werden Mantikor-Karten, die zu Beginn der Erkundung in derselben waagerechten Reihe oder senkrechten Spalte wie die Innenhof-Karte liegen, nicht aufgedeckt! Sie werden ebenfalls nicht aufgedeckt, wenn sich dein Held auf eine an sie angrenzende Karte bewegt!

Stattdessen werden Mantikor-Karten nur aufgedeckt, nachdem sich dein Held auf sie bewegt hat, und dann direkt abgewickelt. Andere Effekte, die das Aufdecken von Palastkarten erlauben (zum Beispiel „Die Geschichte vom Schwarzen Auge“), dürfen hingegen auch zum Aufdecken von Mantikor-Karten genutzt werden.

Sobald eine Mantikor-Karte erfolgreich abgewickelt wurde, wird sie komplett aus dem Spiel entfernt. Sie kommt im laufenden Abenteuer auch bei späteren Erkundungen nicht mehr zum Einsatz! Lege an die Stelle der entfernten Mantikor-Karte eine zufällig gezogene normale Palastkarte aus dem Palast-Reservestapel. Falls deine Heldenmarke auf diese Karte liegt, wird sie in der laufenden Runde nicht abgewickelt, sondern frühestens ab der nächsten Runde.

Am Ende einer Palasterkundung werden alle Mantikor-Karten, die nicht erfolgreich abgewickelt und aus dem Spiel entfernt wurden, wieder in ihren Stapel zurück gemischt.

Der Fluch des Mantikors

Bei der Vorbereitung des Abenteuers erhältst du die „Fluch des Mantikors“-Karte, mit der Seite „Der Fluch“ obenliegend. Alle Helden, mit denen du deine Palasterkundungen durchführst, sind gleichermaßen vom Fluch betroffen.

Mehr Zeit

Sultan Hasrabal hat einen wankelmütigen Sinn für Gerechtigkeit. Als er von deinem Familienfluch erfuhr, beschloss er, dir für die Befreiung der Kalifentochter mehr Zeit einzuräumen. Zu Beginn des Abenteuers darfst du deshalb 3 zusätzliche Herzkarten mit der -Seite obenliegend auf die Karte „Nedime“ legen.

Größerer Lohn

Wenn du das Abenteuer mit den Mantikor-Karten spielst und bestehst, erhältst du hierfür 1 zusätzlichen Abenteuerepunkt.



Nedimes Befreiung

Du erschlägst den widerwärtigen Mantikor und er verwandelt sich vor deinen Augen in einen Skorpion, einen Löwen und einen Mann. In der Ferne erschallt eine Alarmglocke und eilige Fußschritte vor der Tür machen dir klar, dass sich die Palastwachen nicht mehr weiter an der Nase herumführen lassen und dir nun dicht auf den Fersen sind.

Ohne zu zögern reißt du die Fensterläden des Gemachs weit auf und schwingst dich mit der lieblichen Nedime auf deinen fliegenden Teppich. Auf einen Befehl hin erhebt sich das wackelige Gefährt und trägt euch zum Fenster hinaus, fort von Sultan Hasrabals Palast, die ärgerlichen Rufe der übertölpelten Wächter in deinen Ohren.

Über dem Geschrei kannst du das Lachen eines Mannes vernehmen. Es klingt vergnügt und glockenhell, und du hast das Gefühl, als erschalle es allein in deinem Kopf. Dies ist der Zaubersultan höchstpersönlich, und er fühlt sich bestens unterhalten von deiner glänzenden Vorstellung.

Da fällt es dir wie Schuppen von den Augen. Du bist ein großer Held und hast Nedime, die Tochter des Kalifen, erfolgreich befreit! Du kannst nun um die Hand der Holden anhalten und mit ihr glücklich bis an euer Lebensende leben. Oder du setzt dein rastloses Leben als Abenteurer fort, um Ruhm und Reichtum – oder den Tod! – zu finden.

Doch was immer du tust, so bist auch du nur eine der zahlreichen Figuren in den Geschichten der Tulamidischen Nächte. Protagonist deines eigenen spannenden Abenteurers, von dem sich die Menschen noch viele Nächte lang an den Herdfeuern erzählen werden. Mit glänzenden Augen und einem sehnsuchtsvollen Blick in die Ferne.

Du hast das Abenteuer bestanden. Zur Belohnung bekommst du **2 zufällige Belohnungskarten** und **5 Abenteuerpunkte**. Lies die Auswirkungen deines Erfolgs nun in den Abenteuer-Regeln im Abschnitt „Ende des Abenteurers“.

Alle deine Helden, die während des Abenteurers von Hasrabal verschleppt wurden, werden nun wieder auf freien Fuß gesetzt.

Mehrspieler-Variante

„Nedime, die Tochter des Kalifen“ wurde ausdrücklich für einen einzelnen Helden konzipiert. Ihr könnt das Abenteuer aber auch in einer Gruppe aus 2 bis 6 Helden spielen, mit folgenden Regelergänzungen:

Heldengruppe: Der Heldenmarker auf dem Palast-Spielboard stellt die ganze Gruppe dar. Die Gruppe kann nicht aufgeteilt werden. Der Startspielermarker kommt normal zum Einsatz und gibt in jeder Runde an, welcher Spieler entscheiden darf, wo sich die Gruppe hinbewegt. Alle erforderlichen Talentproben müssen vom Helden des Startspielers gewürfelt werden.

Wirkung von Palast-, Geschichts- und Mantikor-Karten: Wenn der Spieleffekt einer solchen Karte besagt, dass der Held  verliert, so verliert jeder Held der Gruppe die angegebene Zahl an . Das gleiche gilt auch bei Heilung, bei erlittenen  und wenn die  auf 0 sinken.

Besagt ein Spieleffekt, dass der Held Karten ziehen oder ablegen darf oder muss, so gilt dies für jeden einzelnen Helden der Gruppe. Besagt ein Spieleffekt, dass der Held verschleppt wird, so werden alle Helden der Gruppe verschleppt. Spieleffekte, die das Ziehen oder Bereitmachen von Karten betreffen, gelten für alle Helden.

Besagt ein Spieleffekt, dass 1 zufällig gezogener Scherge ins Spiel kommt, so kommen stattdessen Schergen mit einem Gesamtgefahrenwert von mindestens  x 4. Falls laut Karte 2 Schergen kommen, so sind es stattdessen Schergen mit einem Gesamtgefahrenwert von mindestens  x 8. Wird durch einen Karteneffekt 1 Scherge ausgeschaltet, so werden stattdessen () Schergen ausgeschaltet.

Alle anderen Spieleffekte von Palast-, Geschichts- und Mantikor-Karten ändern sich nicht.

Mehr Palastwachen: Der Schergenstapel enthält neben den normalen Palastwachen auch Schergen eurer Wahl mit dem Schlagwort „Wächter“ (außer den Sandgolemiden in dieser Box). Immer wenn laut Zeitskala Verstärkung anrückt ()¹), erscheinen neue Schergen mit einem Gesamtgefahrenwert von mindestens  x 4.

Gefährlichere Anführer und Schergen: Die auf den Karten von „Baradarasch“, „Engrit Sila“ und dem „Singenden Mantikor“ abgebildeten  werden mit  multipliziert. Außerdem werden die  diese Gegner ebenfalls mit  multipliziert (dieser Bonus wird nach einer evtl. Modifikation durch Geschichtskarten angerechnet).

Das oben genannte gilt ebenfalls für alle einzeln benannten Schergen, die durch Palast- und Mantikor-Karten ins Spiel kommen. Dafür kommt von solchen Schergen aber auch immer nur ein Exemplar, unabhängig von der Größe der Heldengruppe.

Ausgeschaltete Schergen: Für ausgeschaltete Schergen erhalten die Helden keine Schicksalskarten, sondern die normal üblichen .

Beginn einer Palasterkundung: Zu Beginn jeder Palasterkundung wird nicht ein Scherge gezogen, sondern Schergen mit einem Gesamtgefahrenwert von mindestens  x 4.

Bewusstlose Helden: Falls die LP eines Helden am Ende einer Runde 0 betragen, zählt er als **bewusstlos**. Er kann während der laufenden Palasterkundung auf keine Weise wieder ins Spiel zurückgebracht werden. Unternehmen die anderen Helden einen Rückzug (Seite 7), so nehmen sie den bewusstlosen Helden mit und er erholt sich bis zum Beginn der nächsten Erkundung vollständig.

Sollte während der laufenden Palasterkundung jedoch ein zweiter Held bewusstlos werden, so ist die laufende Erkundung sofort beendet – den Helden gelingt die Flucht, außer dem Helden der als erstes bewusstlos geworden ist. Dieser Held wird **verschleppt**.

(**Ausnahme:** Spielt ihr das Abenteuer mit 2 Helden und beide werden bewusstlos, so werden sie beide **verschleppt**.)

Ende einer Palasterkundung: Bei der Mehrspieler-Variante endet eine Palasterkundung (Seite 7), wenn Nedime befreit wird oder sich die Helden zu einem Rückzug entscheiden, oder am Ende einer Runde, in der einer der Helden seinen Zugstapel leergezogen hat. Außerdem endet sie, wenn zwei Helden bewusstlos wurden – siehe oben.

Abenteurerende: Am Ende des Abenteurers müssen die Helden untereinander ausmachen, wer von ihnen um Nedimes Hand anhalten möchte. Gibt es mehrere Anwärter, so müssen diese ein Duell auf Leben und Tod austragen.

Spieldauer: Bitte denkt daran, dass beim Spielen der Mehrspieler-Variante jede einzelne Palasterkundung je nach Anzahl der Spieler 3 bis 4 Stunden dauern kann. Ihr werdet also definitiv mehrere Spielsitzungen benötigen, um das gesamte Abenteuer durchzuspielen. Am besten fotografiert ihr nach jeder Spielsitzung den Spieltisch, oder notiert den Spielstand auf einem Blatt Papier.

Fragen und Antworten

Aufdecken von Karten

Wenn ich mich als Auswirkung einer Palastkarte zu einer beliebigen anderen Palastkarte bewegen darf (z.B. „Die Geschichte vom Ratschlag des Vogels“), darf ich danach die an diese Karte angrenzenden Karten aufdecken, wie bei einer normalen Bewegung?

Ja, das ist zulässig, es sei denn die Karte weist ausdrücklich darauf hin, dass keine Karten aufgedeckt werden, wie zum Beispiel das „Magische Portal“.

Innenhof

Darf ich die Position des Innenhofs wirklich zu Beginn jeder Palasterkundung frei wählen?

Ja. Der Palast ändert sich von einer Nacht auf die nächste so stark, dass die Räume des Palastes jedes Mal völlig neu angeordnet sind, und der Innenhof bildet dabei keine Ausnahme. Experimentiere ruhig mit den verschiedenen Möglichkeiten, bis du eine gefunden hast, die am besten zu deiner Strategie passt. Bedenke, dass du deine Optionen einschränkst, wenn die Karte am Rand oder gar in einer Ecke liegt!

Sandwölfe/Schleiertanz

Wenn ich am Ende einer Palasterkundung 3 von 4 Sandwölfen besiegt habe oder 6 von 7 Schleiern gelüftet habe, darf ich diesen Endstand in die nächste Palasterkundung übernehmen, oder muss ich wieder von vorn anfangen?

Du musst bei der nächsten Palasterkundung wieder von vorn anfangen. Daher ist es empfehlenswert, sich nicht zu viele Dinge gleichzeitig vorzunehmen, sondern sich auf einige wenige Aufgaben zu konzentrieren.

Erloschenes Licht

Gilt die Hasrabal-Karte „Erloschenes Licht“ auch für den Aufbau des Palastes oder nur während der laufenden Palasterkundung beim Bewegen?

Die Karte gilt nur bei Bewegungen während der Palasterkundung. Beim Aufbau des Palastes darfst du wie üblich alle Karten aufdecken, die in derselben Reihe sowie der derselben Spalte wie der Innenhof liegen, selbst wenn „Erloschenes Licht“ im Spiel ist.

Ende der Erkundung – Punkt 4

Wenn ich die letzte Karte vom Heldendeck gezogen habe, ist die Erkundung am Ende der laufenden Runde beendet. Muss ich noch versuchen, vorher den Innenhof zu erreichen?

Nein, die Erkundung endet nach dieser letzten Runde automatisch und der Held entkommt, egal auf welcher Palastkarte er zu diesem Zeitpunkt steht.

Alchimistisches Labor

Wenn es mir gelungen ist, den Fluch zu bannen, darf ich dann sofort alle Ausdauerkarten bereitmachen? Oder erst ab der nächsten Runde?

Ausdauerkarten, die zu diesem Zeitpunkt bereits erschöpft sind, dürfen nicht bereitmacht werden. Erst ab der nächsten Runde zeigt sich der positive Effekt der Aufhebung des Fluches, denn dann darfst du wieder wie üblich alle Ausdauerkarten bereitmachen.

Nedimes Herz

Falls mir während einer Palasterkundung sowohl die Karte „Um Nedimes Herz kämpfen“ als auch die Mantikor-Karte „Das Fenster“ zur Verfügung stehen, darf ich beide einsetzen?

Ja, beide Karten dürfen dann während derselben Erkundung genutzt werden. Bedenke hierbei allerdings, dass die Karte „Das Fenster“ anschließend für den Rest des Abenteuers aus dem Spiel entfernt wird (da es sich um eine Mantikor-Karte handelt), während „Um Nedimes Herz kämpfen“ nur für den Rest der laufenden Erkundung aus dem Spiel entfernt wird und in späteren Palasterkundungen wieder zur Verfügung steht, wenn die Bedingungen dafür erfüllt sind.



Impressum

Aventuria – Nedime, die Tochter des Kalifen von Lukas Zach und Michael Palm

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

Duell-Regeln

Lukas Zach und Michael Palm

Palasterkundungs-Regeln und Abenteuer

Christian Lonsing

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz

Coverbild

Annika Maar

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing und Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Verena Biskup, Anja Di Paolo, Malte Zirbel

Vielen Dank an Jens Falk, Alexander Grimme,
Sandra Grimme, Alexander Dunkel, Michael Heitsch,
Gernot Ohrner, Marion Puhlmann, Raphael Weiß
und Sandra Weiß für ihre ausdauernden Spieltests
und umfangreichen Kommentare.

Copyright der Deutschen Ausgabe
© 2020 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind
eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH.
Alle Rechte vorbehalten.

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

EAN 4260630771404

Artikelnummer US25464

Symbole

Bei diesem Abenteuer kommen die folgenden neuen
Symbole zur Anwendung:



Anhaltender Effekt (Seite 6): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts enthält einen Spieleffekt, der so lange im Spiel ist, wie die Karte offen liegt.



Verschlossen (Seite 6): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts kann nicht betreten werden, solange dort eine -Marke liegt.



Schicksal befragen (Seite 5): Wenn beim Misserfolg-Ergebnis einer Talentprobe dieses Symbol steht, musst du beim ersten misslungenen Probe dein Schicksal befragen.



Gegnersymbol (Seite 6): Dieses Symbol auf der Zeitskala bedeutet, dass du einen neuen Schergen ziehst und an die Gegnerreihe legst.



Rotes und Schwarzes Herz (Seite 7): Diese beiden Symbole beziehen sich auf die Herzkarten.

