



The Dark Eye



AVENTURIA

BY LUKAS ZACH AND MICHAEL PALM

LEGENDEN-REGELN

Aventuria Abenteuerkartenspiel: Legenden-Regeln

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	Seite 03
Vorbereitung der Helden	Seite 04
Abenteurer	Seite 05
Zwischenspiel	Seite 06
Abenteurerpunkte ausgeben	Seite 08
Schwierigkeitsgrad von Abenteuern	Seite 09
Neue Kartentypen	Seite 10
Fragen und Antworten	Seite 11



Herzlich Willkommen beim **Aventuria Legendenmodus!** Hier bieten wir euch die Gelegenheit, eure Helden über mehrere Abenteuer hinweg zu verbessern und mit individuellen Fähigkeiten und Möglichkeiten auszustatten. Hierdurch wird jeder Held zu einem echten aventurischen Individuum mit einer eigenen Geschichte und ganz eigenen Stärken und Schwächen.

Der Legendenmodus verwendet alle normalen **Aventuria-Abenteurer-Regeln** aus der **Aventuria Grundbox**, ergänzt um die in diesem Heft erklärten Zusatzregeln.

Wir verwenden in diesem Regeltext die Begriffe „Held“ und „Heldin“ vollständig analog zueinander. Sie bedeuten exakt dasselbe.

Impressum

Aventuria – Pfad der Legenden

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

Aventuria-Grundregeln

Lukas Zach und Michael Palm

Legenden-Regeln

Markus Plötz, Christian Lonsing
und Alexander Grimme

Redaktion & Lektorat

Markus Plötz, Frauke Forster

Coverbild

Nele Klumpe

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Innenillustrationen

Annika Maar, Maximilian Schiller,
Jeanette Vollmer, Sebastian Watzlawek

Illustrationen (Lokalitätsbögen)

Lukas Banas, Verena Biskup, Tristan Denecke,
Kim van Deun, Christof Grobelski, Regina Kallasch,
Nele Klumpe, Marcus Koch, Jennifer Lange, Alan
Lathwell, Ben Maier, Julia Metzger, Julianna Michek,
Nathaniel Park, Diana Rafoth, Tia Rambaran,
Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Christian
Schob, Elif Siebenpfeiffer, Michael Witmann

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

Besonderer Dank an Sven Milpauer.

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 4260630772692

Artikelnummer US25626

Spielmaterial

Im Aventuria Legendenmodus kommen die folgenden Spielmaterialien zum Einsatz:

Alle Materialien aus dem Abenteuermodus

Der Legendenmodus benutzt alle im **Aventuria Abenteuer-Regelheft** im Abschnitt „Spielmaterial“ aufgeführten Spielmaterialien.

478 Ergänzende Karten

Die ergänzenden Aktionskarten in dieser Box können während des Spiels im Legendenmodus mithilfe von Abenteuerpunkten erworben werden. Sie unterteilen sich in die Helden-spezifischen **Erfahrungsschätze** und in die durch Begegnungen erhältlichen **Besonderen Aktionskarten**.



Heldenkarte auf Stufe 2 und 3



Aktionskarte auf Stufe 2 und 3

1 Schatzhaufen-Karte

Auf dieser Karte werden während eines Abenteuers die von den Helden erbeuteten Belohnungskarten gesammelt.



16 Lokalitätsbögen

Die **Lokalitätsbögen** sind Faltblätter, die im sogenannten „Zwischenspiel“ zum Einsatz kommen, das im Legendenmodus zwischen zwei Abenteuern stattfindet.

6 Legendenboxen

In diesen Boxen bewahren die Spieler ihre Heldendecks und Erfahrungsschätze auf. Siehe hierzu auch Seite 4.

24 Spezialfähigkeiten

Die **Spezialfähigkeiten** sind ein neuer Kartentyp, der auf Seite 10 erklärt wird. Sie können bei Begegnungen gefunden und dann mit Abenteuerpunkten erworben werden.



20 Nachteilskarten

Die **Nachteilskarten** sind ein neuer Kartentyp, der auf Seite 10 erklärt wird. Sie haben dieselbe Rückseite wie Aktionskarten und werden in ein Heldendeck gemischt, wenn ein Held einen Nachteil erlitten hat.



50 Konsequenz-Karten

Die **Konsequenz-Karten** sind ein neuer Kartentyp, der auf Seite 10 erklärt wird. Sie kommen ebenfalls im Zwischenspiel zum Einsatz und decken alle Konsequenzen des Heldenlebens zwischen den Abenteuern ab.



2 Abenteuer-Schwierigkeit- & 30 Herausforderungskarten

Mithilfe der **Abenteuer-Schwierigkeit-Karten** und **Herausforderungskarten** könnt ihr den Schwierigkeitsgrad eines Abenteuers im Legendenmodus feinjustieren. Sie werden im Kapitel „Schwierigkeitsgrad von Abenteuern“ auf Seite 9 näher erläutert.



Abenteuer-Schwierigkeit-Karte

Vorbereitung der Helden

Wenn ihr eine neue Kampagne im **Legendenmodus** beginnt, stellt sich als erstes jeder Spieler eine **Legendenbox** für seinen Helden zusammen.

1 Legendenbox basteln

Nimm eine der kleinen Faltschachteln aus der **Pfad der Legenden** Box und faltet daraus anhand der rechts abgebildeten Anleitung eine **Legendenbox** für deinen Helden.

Die Legendenboxen enthalten 3 **Fächer**, getrennt durch 2 **Trenner**. Das erste Fach befindet sich vor dem Trenner mit der Zahl „1“. Das zweite Fach befindet sich in der Mitte, zwischen den Trennern mit den Zahlen „1“ und „2“. Das dritte Fach befindet sich ganz hinten in der Box, hinter dem Trenner mit der Zahl „2“.

Das erste Fach enthält alle aktiven **Spielkarten** (z.B. Heldenkarte, Heldendeck, etc.), das zweite Fach den **Erfahrungsschatz** und das dritte Fach die **Erfahrungsreserve**. Was diese drei Begriffe bedeuten, erklären wir euch im Folgenden.

2 Helden aussuchen

Suche dir einen Aventuria-Helden aus. Dein Start-Held verfügt über sein normales Basis-Heldendeck aus 30 Aktionskarten.

3 Erstes Fach (Spielkarten) befüllen

Lege nun die Heldenkarte, die Talentkarte, die beiden Lebenspunkte-Karten und die 30 Aktionskarten deines Helden in das erste Fach seiner Legendenbox. Dies sind die **Spielkarten**, mit denen du an Abenteuern teilnimmst.

4 Zweites Fach (Erfahrungsschatz) befüllen

Als nächstes suchst du dir den zu deinem Helden gehörenden **Erfahrungsschatz** heraus. Dies sind die 22 Karten mit dem Heldenkürzel deines Helden sowie den römischen Ziffern „II“ und „III“. Zum Erfahrungsschatz gehört je eine Heldenkarte der 2. und 3. Erfahrungsstufe, je eine Talentkarte der 2. und 3. Erfahrungsstufe, sowie je 9 Aktionskarten der 2. und 3. Erfahrungsstufe.

Alle Erfahrungsschatz-Karten weisen ein **schwarzes** Heldenkürzel auf, d.h. sie stehen nur ihrem eigenen Helden zur Verfügung.

Lege nun den Erfahrungsschatz ins zweite Fach der Legendenbox.

5 Drittes Fach (Erfahrungsreserve) befüllen

Falls du zusätzliche Karten mit dem Heldenkürzel deines Helden besitzt, die nicht zum Start-Heldendeck des Helden gehören (z.B. Promo-Karten), so stecke diese ins dritte Fach der Legendenbox.

Die Vorbereitung deines Helden ist nun abgeschlossen und du kannst dich ins erste Abenteuer wagen!



Heldenkarte, Talentkarte, Lebenspunkte-Karten und 30 Aktionskarten des Basis-Heldendecks.



Der komplette Erfahrungsschatz von Layariel: oben jeweils die Heldenkarte, Talentkarte und 9 Aktionskarten auf Stufe 2, unten die gleichen Karten auf Stufe 3.

Abenteuer

Im **Legendenmodus** bleiben alle grundlegenden Abenteuerregeln erhalten und ihr könnt alle erhältlichen Aventuria-Abenteuer in diesem Modus spielen. Lediglich der Umgang mit Belohnungskarten, die Festlegung des Schwierigkeitsgrads sowie die Behandlung von während eines Abenteuers ausgeschalteten Helden ändert sich.

Schwierigkeitsgrad festlegen

Vor einem Abenteuer legt ihr dessen **Schwierigkeitsgrad** mithilfe der im Kapitel „Schwierigkeitsgrad von Abenteuern“ erklärten Regeln fest – siehe Seite 9.

Belohnungsstapel vorbereiten

Zu Beginn eines Abenteuers stellt ihr wie üblich einen Zugstapel aus Belohnungskarten zusammen, wobei folgende Sonderregeln gelten:

- 1) Im Legendenmodus könnt ihr als Schätze nur physisch greifbare Objekte (Waffen, Rüstung, Ausrüstung) erbeuten. Belohnungskarten aus anderen Kategorien (z.B. die „Untoten-Kenntnis“ aus der **Aventuria Grundbox**) stehen nicht zur Verfügung und müssen aussortiert werden. Im unten aufgeführten Kasten haben wir alle Karten aufgelistet, die von dieser Regel betroffen sind.
- 2) Der Belohnungsstapel enthält nur die zum Abenteuer gehörenden Belohnungskarten, erkennbar am Editions-symbol unten rechts.
- 3) Wenn ihr wollt, dürft ihr diesen Stapel nun durch beliebige Belohnungskarten der **Aventuria Grundbox** (kleines „A“ unten rechts) und Promo-Belohnungskarten (kleines „P“ unten rechts) ergänzen. Mischt den Stapel anschließend gründlich.

Nicht verwendete Belohnungskarten

Alle Belohnungskarten, die keine Ausrüstung, Rüstung oder Waffe sind, können im **Legendenmodus** während eines Abenteuers nicht als reguläre Belohnungen erbeutet werden.

Dies betrifft die folgenden Karten: „Untoten-Kenntnis“, „Elysias Heilkunst“, „Letztes Aufbäumen“, „Blöße ausnutzen“, „Rüstungsmeisterschaft“, „Salasandra: ...“ (alle 6 Varianten), „Drachenjäger: ... (alle 6 Varianten)“, „Orkjäger“ und „Nachahmung“.

Die betroffenen Karten dürfen nicht Teil eines Belohnungsstapels sein, können aber über Begegnungen während eines Zwischenspiels oder als besondere Belohnungen in einem Abenteuer errungen werden.

Der Schatzhaufen

Immer wenn euch während eines Abenteuers der Abenteuertext anweist, eine bestimmte Menge an Belohnungskarten zu ziehen, zieht ihr sie vom vorbereiteten Belohnungsstapel. Das Ziehen der Belohnungskarten erfolgt immer zufällig, es sei denn, der Abenteuertext besagt explizit etwas anderes.

Die so erlangten Karten gehen nicht in den Besitz eines bestimmten Helden über, selbst wenn der Abenteuertext dies besagt. Stattdessen werden alle so erlangten Karten offen auf den sogenannten „Schatzhaufen“ gelegt. Zur Kennzeichnung des Schatzhaufens verwendet ihr die „Schatzhaufen“-Karte (siehe Abbildung).

Wichtig: Die oben genannte Regel betrifft auch die Belohnungskarten, die ihr manchmal nach einem gewonnenen Kampf erhaltet (Punkt 4 beim Kampfende).



Die Belohnungskarten im Schatzhaufen dürfen jederzeit eingesehen werden, aber ihr könnt sie noch nicht während des laufenden Abenteuers benutzen! Erst nach dem Abenteuer dürft ihr Karten aus dem Schatzhaufen für Abenteuerpunkte erwerben – siehe Seite 8.

Ausgeschaltete Helden und Narben

Die Helden von Aventuria sind hartgesottene Abenteurer, die sich selbst von schweren Verletzungen schnell wieder erholen, aber dennoch bleiben von solchen Erlebnissen **Narben** zurück, die an die erlittene Schmach erinnern.

Wird eine Heldin während eines Abenteuers ausgeschaltet, so muss sie sofort eine zufällige Nachteilskarte „Narbe“ in ihr Heldendeck aufnehmen. Wie für Nachteilskarten (siehe Seite 10) üblich, zählt diese Karte nicht zur Deckgröße von 30 Karten hinzu, wird ansonsten aber wie eine normale Aktionskarte behandelt.

Erlittene „Narben“-Karten bleiben dauerhaft im Heldendeck und können ausschließlich durch besondere Abenteuerereffekte oder Begegnungen beim Zwischenspiel, wie zum Beispiel einem Heiler oder einer Heilerin, abgelegt werden. Bis dahin bleiben sie im Heldendeck!

Durch **Ausgeschaltet werden** kann eine Heldin maximal 1 neue Narbe pro Abenteuer erleiden, es sei denn der Abenteuertext besagt ausdrücklich etwas anderes.

Falls eine Heldin eine Narbe erleidet und es sind keine weiteren Narben-Karten verfügbar, so muss sie stattdessen eine Nachteilskarte „Wundtrauma“ in ihr Heldendeck aufnehmen.

Geschichten

Neben den normalen Abenteuern stehen euch in der Ergänzungsbox **„Mythische Geschichten“** auch **Geschichten** zur Verfügung. Eine Geschichte funktioniert grundsätzlich wie ein normales Aventuria-Abenteuer, enthält aber einen vielfältigeren **Erzählmodus** und bietet mehr Handlungsmöglichkeiten für die Helden. Wichtig ist hierbei, dass die Geschichten vollständig unabhängig vom Legendenmodus funktionieren, und umgekehrt. Ihr könnt den in dieser Box beschriebenen Legendenmodus also mit oder ohne die Geschichten spielen.

Weitere Informationen zu den Geschichten findet ihr in der Ergänzungsbox **„Mythische Geschichten“**.



Nach einem Abenteuer

Jedes Abenteuer endet entweder mit einem **Sieg** oder einer **Niederlage**, und ihr geht folgendermaßen vor, um dieses Ergebnis abzuwickeln:

Sieg

Dieser Abschnitt ersetzt den Abschnitt „Sieg (Ende des Abenteurers)“ im **Abenteuer-Regelheft**.

Nach einem Sieg erhalten die Helden die übliche, vom jeweiligen Abenteuer vorgegebene Zahl an Abenteuerpunkten, aber anstelle der normalen Regeln für das Ende eines Abenteurers nach einem Sieg geht ihr folgendermaßen vor:

- 1) Die Helden legen alle Schicksalspunkte (🎲) in ihrem Besitz ab.
- 2) Falls der abschließende Kampf oder das Ende des Abenteurers eine Belohnung mit sich brachte, zieht ihr nun die angegebene Menge an Belohnungskarten und legt sie auf den Schatzhaufen (siehe „Der Schatzhaufen“ auf Seite 5).
- 3) Als nächstes führt die Heldengruppe ein **Zwischenspiel** durch. Die Helden reisen zu einem nahegelegenen Ort, um sich auszuruhen, neue Fähigkeiten zu erlernen und Ausrüstung zu kaufen. Alle Details hierzu erklären wir euch im Kapitel „Zwischenspiel“ (siehe unten).
- 4) Bei ihrem nächsten Abenteuer beginnen die Helden wieder mit 40 Lebenspunkten (❤️) und 0 Schicksalspunkten (🎲). Diese Anfangswerte ändern sich dann gegebenenfalls durch die Effekte von Konsequenz-Karten (Seite 10).



Epische Helden-Karriere

Die normalen Regeln des Legendenmodus erlauben euren Helden einen langsamen, aber stetigen Aufstieg von unerfahrenen Neulingen zu kampferprobten Veteranen. Falls euch dagegen an einem schnelleren Aufstieg zu legendären Heldengestalten gelegen ist, dürft ihr euch für eine **Epische Helden-Karriere** entscheiden. In diesem Fall erhaltet ihr für jedes bestandene Abenteuer die doppelte Anzahl der dort angegebenen Abenteuerpunkte.

Ihr dürft auch später noch beliebig zwischen dem normalen Aufstieg und der Epischen Helden-Karriere wechseln.

Heldentitel

Bei einigen Abenteuern können die Helden in den Besitz von Heldentitel-Karten gelangen, üblicherweise indem sie das Abenteuer bestehen oder während des Abenteurers eine besondere Heldentat vollbringen.

Heldentitel können nicht für Abenteuerpunkte erworben werden, sondern nur durch die oben beschriebene Methode. Eine Heldin darf nicht mehr Heldentitel besitzen als ihre aktuelle Obergrenze (siehe Seite 8). Sie darf jederzeit Heldentitel ablegen, um Platz für neue zu schaffen, es sei denn der Heldentitel erwähnt ausdrücklich etwas anderes.

Die Abenteuer geben jeweils vor, welche Helden der Gruppe ein Anrecht auf Heldentitel haben. Gibt es mehr zulässige Anwärter auf einen Titel als Karten zur Verfügung stehen, so einigen sich die Spieler oder bestimmen zufällig die Empfängerin des Heldentitels.

Niederlage

Dieser Abschnitt ersetzt den Abschnitt „Niederlage“ im **Abenteuer-Regelheft**.

Wenn ihr ein Abenteuer verliert, so gilt dieses Abenteuer als beendet und alle während des Abenteurers erhaltenen **Karten, Marken** etc. werden **entfernt**. Auch alle Karten im Schatzhaufen werden abgelegt.

Doch zum Glück ist dies noch nicht das Ende für eure Helden, sondern sie dürfen ihre Karriere normal fortsetzen, aber es bleiben trotzdem **Narben** zurück.

Nach einer Niederlage muss jeder Held eine zufällige „Narbe“-Nachteilskarte in sein Heldendeck aufnehmen, es sei denn er hat bereits während des Abenteurers eine Narbe erhalten.

Nach einer Niederlage findet kein Zwischenspiel statt. Die Helden starten direkt mit 40 Lebenspunkten (❤️) und 0 Schicksalspunkten (🎲) ins nächste Abenteuer. Wenn ihr wollt, dürft ihr das gerade gescheiterte Abenteuer sofort noch einmal versuchen.

Mehrmals hintereinander?

Die grundsätzliche Idee einer Kampagne im Legendenmodus ist es natürlich, dass eure Helden nacheinander verschiedene Abenteuer erleben und auf diese Weise eine ereignisreiche Helden-Karriere durchleben.

Wenn ihr wollt, dürft ihr aber trotzdem auch mit denselben Helden dasselbe Abenteuer mehrmals bestreiten und bei einem Sieg jedes Mal die entsprechenden Abenteuerpunkte einstreichen. Gerade die **Geschichten** mit ihrer vielfach verzweigten Handlung bieten sich für ein mehrmaliges Spiel an, und die Geschichte „Kampf um Ilsur“ aus der Box **Mythische Geschichten** wurde gezielt für Spieler entwickelt, die Spaß an einem schnellen „Hochstufen“ ihrer Helden haben.

Zwischenspiel

Beim Zwischenspiel begeben sich die Helden an einen **Ort**, der zwischen dem gerade bestandenen Abenteuer und dem nächsten Abenteuer liegt, um sich auszuruhen, neue Fähigkeiten zu erlernen und neue Ausrüstung zu kaufen. Hierbei geht ihr folgendermaßen vor:

Ort

Würfelt als erstes mit **2W6** auf der folgenden Tabelle den Ort aus, an dem das Zwischenspiel stattfindet. In der Tabelle ist außerdem angegeben, welche **Lokalitäten** sich an diesem Ort befinden. Sucht die entsprechenden **Lokalitätsbögen** heraus und legt sie in die Tischmitte.

2 Baumwipfeldorf

Elfensiedlung, Bauernhof, Gasthaus, Hospital, Magierakademie, Tiefer Wald

3 Magischer Ort

Gasthaus, Kramladen, Hospital, Magierakademie, Marktplatz, Tiefer Wald

4 Metropole

Adelshof, Gasthaus, Gildenhof, Göttertempel, Hafen, Kaserne, Kramladen, Hospital, Magierakademie, Marktplatz, Rathaus, Waffenschmiede

5 Kloster

Bauernhof, Gasthaus, Göttertempel, Hospital, Tiefer Wald, Waffenschmiede

6 Stadt

Gasthaus, Gildenhof, Göttertempel, Kaserne, Kramladen, Hospital, Magierakademie, Marktplatz, Rathaus, Waffenschmiede

7 Dorf

Bauernhof, Gasthaus, Göttertempel, Kramladen, Hospital, Marktplatz, Rathaus, Tiefer Wald, Waffenschmiede

8 Handelsposten

Elfensiedlung, Gasthaus, Gildenhof, Hafen, Kramladen, Marktplatz, Zwergenbinge

9 Weiler

Bauernhof, Gasthaus, Kramladen, Tiefer Wald, Waffenschmiede

10 Burg

Adelshof, Bauernhof, Göttertempel, Kaserne, Kramladen, Hospital, Tiefer Wald, Waffenschmiede

11 Hafenstadt

Gasthaus, Gildenhof, Göttertempel, Hafen, Kaserne, Kramladen, Hospital, Magierakademie, Marktplatz, Rathaus, Waffenschmiede

12 Bergwerkssiedlung

Adelshof, Gasthaus, Gildenhof, Göttertempel, Kaserne, Kramladen, Hospital, Rathaus, Waffenschmiede, Zwergenbinge

Der Aufenthalt

Die Helden verbringen nun ein paar Tage am ausgewürfelten Ort und haben dabei einige Begegnungen mit seinen Bewohnern. Der Aufenthalt läuft in den folgenden Schritten ab:

- 1 Die Gruppe entscheidet gemeinsam, welcher Held seinen Aufenthalt als nächster abwickeln soll. Jeder Held ist pro Zwischenspiel einmal an der Reihe. Der ausgewählte Held wickelt alle seine Begegnungen alleine ab – die anderen Helden können ihm dabei nicht helfen! Die anderen Spieler dürfen aber dennoch am Geschehen teilhaben und den agierenden Spieler beraten.
- 2 Der Held nimmt nun drei verschiedene **Lokalitätsbögen** aus der Tischmitte. Es dürfen hierbei auch Lokalitäten gewählt werden, die zuvor schon ein anderer Held besucht hat.
- 3 Der Held nimmt einen der gewählten Lokalitätsbögen zur Hand und würfelt 1W20. Das Wurfresultat bestimmt, welche Begegnung der Held an dieser Lokalität hat.
- 4 Als nächstes handelt der Held die Begegnung vollständig ab. Bei vielen Begegnungen ist die Anmerkung „**Auswahl**“ aufgeführt, gefolgt von einem oder mehreren Kartentiteln. Dies sind die Karten, die dem Helden im laufenden Zwischenspiel als **Besondere Karten** zur Auswahl stehen (siehe unten). Der Held sucht sie hierzu aus der Kartensammlung eurer Gruppe heraus (sofern vorhanden) und legt sie in die Mitte des Spieltisches. (Falls Karten dabei sind, die dieser Held auf keinen Fall erwerben möchte oder kann, so kann er auch darauf verzichten, diese Karten aus der Sammlung herauszusuchen.)

Zufällige Auswahl

Bei einigen Begegnungen ist als **Auswahl** „ein zufälliger Hunde-Begleiter“, „ein zufälliger Katzen-Begleiter“ oder „ein zufälliger Pferde-Begleiter“ angegeben. Mische in diesem Fall alle verfügbaren Aktionskarten (nicht Belohnungskarten!) dieses Typs zu einem Zugstapel und ziehe eine zufällige Karte von diesem Stapel, die du zur Auswahl erhältst.

Bei einigen Begegnungen ist als **Auswahl** „eine zufällige Belohnungskarte“ angegeben. Mische in diesem Fall alle verfügbaren Belohnungskarten, die sich nicht im Schatzhaufen befinden, zu einem Zugstapel und ziehe eine zufällige Karte von diesem Stapel, die du zur Auswahl erhältst.

5 Nachdem der Held die Begegnung abgehandelt hat, wiederholt er die Schritte 3 und 4, bis er alle drei Lokalitätsbögen abgehandelt hat. Er darf nicht auf das Abhandeln von Lokalitätsbögen verzichten.

6 Nun darf der Held Abenteuerpunkte ausgeben, um **Besondere Karten** aus der Tischmitte und aus dem Schatzhaufen zu erwerben und/oder Karten in seinem Besitz mithilfe von Karten aus seinem **Erfahrungsschatz** zu verbessern. Siehe „Abenteuerpunkte ausgeben“ auf Seite 8.

Wichtig! Abenteuerpunkte können nicht nach einem Zwischenspiel aufgespart werden! Alle während eines Zwischenspiels nicht investierten Abenteuerpunkte gehen verloren!

7 Alle nicht gewählten Karten aus der Tischmitte wandern nun in die Kartensammlung zurück. (Nicht gewählte Karten im **Schatzhaufen** bleiben dagegen bis zum Ende des Zwischenspiels für die weiteren Helden liegen und werden erst danach abgeräumt!)

8 Kehrt zu Schritt 1 zurück und wählt den nächsten Helden aus. Dies setzt ihr so lange fort, bis alle Helden einmal an der Reihe waren.

9 Das Zwischenspiel ist danach beendet und eure Helden sind bereit für das nächste Abenteuer! (Nicht gewählte Belohnungskarten im Schatzhaufen werden nun abgeräumt.) Falls eure Session nach dem Zwischenspiel endet und ihr erst einige Tage später mit dem nächsten Abenteuer beginnt, könnt ihr eure Helden bis dahin in euren Legendenboxen aufbewahren. Legt hierzu eure Spielkarten und evtl. während des Zwischenspiels erhaltene **Konsequenz-Karten** (Seite 10) in das vorderste Fach eurer Legendenbox.

Kampfbegegnungen

Bei einer **Kampfbegegnung** führst du einen Kampf zwischen deinem Helden und Schergen mit dem angegebenen Schlagwort durch. Der Gefahrenwert der Schergen ist **6 + aktuelle Heldenstufe deines Helden** (siehe Seite 9) und dein Held startet immer mit **20** und **0** in den Kampf.

Wichtig: Konsequenz-Karten werden in Kampfbegegnungen noch nicht angewendet, sondern gelten erst für das nächste reguläre Abenteuer!

Der Scherge mit dem höchsten Gefahrenwert zählt zusätzlich als Anführer. Eine Zeitskala kommt nicht zur Anwendung – stattdessen läuft der Kampf, bis entweder dein Held ausgeschaltet oder alle Gegner ausgeschaltet oder geflohen sind.

Gewinnst du den Kampf, so erhältst du eine Konsequenz-Karte „Glückliches Schicksal“. Außerdem erhältst du alle Karten, die bei der Begegnung unter dem Eintrag „Trophäe:“ genannt werden, als **Besondere Karten** zur Auswahl. Verlierst du den Kampf, so erleidest du stattdessen eine **Narbe**.

Mögliche Begegnungen

Konsequenz

Bei einigen Begegnungen gibt es den Eintrag „**Konsequenz**“, gefolgt von einem Kartentitel. Dies bedeutet, dass du dir sofort eine Konsequenz-Karte dieses Titels nehmen musst. Mehr zu den Konsequenz-Karten siehe Seite 10.

Anderen Helden begegnen

Einige Begegnungen erlauben es dir, Aktionskarten mit dem Heldenkürzel eines bestimmten anderen Helden zu erwerben. Dies ist nur erlaubt, wenn eurer Gruppe ein Heldendeck des entsprechenden Helden zur Verfügung steht, welches aktuell nicht von einem anderen Teilnehmer der Kampagne genutzt wird. In allen anderen Fällen würfelst du eine neue Begegnung aus.

Ist dies der Fall, so bilde aus den Aktionskarten mit weißem Heldenkürzel dieses Helden einen Stapel. Ziehe dann von diesem Stapel 3 zufällige Karten und lege sie in die Tischmitte, wo sie während des aktuellen Aufenthalts deines Helden als Besondere Karten erworben werden dürfen.

Wichtig: Helden dürfen niemals Aktionskarten mit dem **schwarzen** Heldenkürzel eines anderen Helden erwerben!

Kommende Helden

Falls ihr ein oder mehrere Heldendecks von Helden vorliegen habt, die erst nach dem Erscheinen der „Pfad der Legenden“ Box erschienen sind, so dürft ihr den Eintrag „Aventurischer Held“ einer Lokalität so werten, als ob euer Held einem dieser Helden begegnet. Stehen mehrere solcher Helden zur Auswahl, so wird einer davon zufällig ermittelt.

Sich selbst begegnen

Manchmal hat eure Heldin die Möglichkeit, bei einem Zwischenspiel einer anderen Heldin desselben Typs zu begegnen. In diesem Fall dürft ihr eine beliebige Karte aus eurer **Erfahrungsreserve** (dem dritten Fach eurer Legendenbox) holen und als Besondere Karte in die Tischmitte legen, von wo aus sie dann mit Abenteuerpunkten erworben werden darf. Hierbei gelten alle Regeln der Deckkonstruktion und es muss wie üblich beachtet werden, dass vom selben Kartentitel nur maximal 2 Karten in einem Heldendeck enthalten sein dürfen, unabhängig von deren Stufe.

Spezialfähigkeiten auswählen

Falls eine Begegnung einem Helden eine Spezialfähigkeit zur Auswahl stellt, aber diese befindet sich bereits im Besitz eines anderen Helden, so darfst du stattdessen alle verbleibenden Spezialfähigkeit-Karten zu einem Stapel mischen und eine zufällige Karte davon ziehen, die deinem Helden stattdessen als Besondere Karte zur Auswahl steht.

Abenteuerpunkte ausgeben

Während des Zwischenspiels können die Helden ihre Abenteuerpunkte ausgeben, um Besondere Karten zu erwerben oder Karten mithilfe ihres Erfahrungsschatzes zu verbessern.

Besondere Karten erwerben

Besondere Karten können während Schritt 6 des Aufenthalts im Zwischenspiel durch Zahlung von Abenteuerpunkten erworben werden. Hierbei stehen nur die Karten zur Auswahl, die deine Heldin zuvor während den Begegnungen als **Besondere Karten** in die Tischmitte gelegt hat, sowie der **Schatzhaufen**. Es müssen hierbei alle Regeln der Deckkonstruktion (siehe *Aventuria Duell-Regeln*) sowie die Karten-Obergrenzen des Legendenmodus (siehe Kasten „Obergrenzen“) eingehalten werden.

Kartenart	Abenteuerpunktekosten
Aktionskarte Stufe 1	1
Aktionskarte Stufe 2	2
Aktionskarte Stufe 3	3
Belohnungskarte	2 oder Belohnungskarte abgeben
Spezialfähigkeit	2 oder Spezialfähigkeit abgeben

Falls du nicht über genügend Abenteuerpunkte verfügst, um die Kosten einer Karte vollständig zu bezahlen, so kannst du sie nicht erwerben.

Handelt es sich bei einer neu erworbenen Karte um eine Aktionskarte, so ersetzt diese eine beliebige andere Aktionskarte in deinem Heldendeck, sodass sich die Gesamtzahl der Karten im Deck nicht verändert. Die ersetzte Karte legst du in das dritte Fach (die Erfahrungsreserve) deiner Legendenbox. (Voraussetzung hierfür ist, dass es sich um eine Karte mit deinem eigenen Heldenkürzel handelt - andere Karten gehen stattdessen in den allgemeinen Vorrat zurück!)

Wichtig: Nachteilskarten (Seite 10) dürfen hierbei nicht abgelegt werden.

Aus dem Schatzhaufen darf ein Held pro Zwischenspiel nur maximal 1 Karte erwerben.

Anstatt die Kosten für eine Belohnungskarte oder Spezialfähigkeit zu bezahlen, darfst du eine andere Belohnungskarte oder Spezialfähigkeit dauerhaft aus deinem Deck entfernen. Die Kosten für den Erwerb der neuen Karte sinken hierdurch auf 0, aber die dauerhaft entfernte Karte wandert wieder in den allgemeinen Vorrat zurück und steht deinem Helden nicht mehr zur Verfügung!

Obergrenzen

Bei der hier beschriebenen Veränderung des Helden-decks müssen immer alle Regeln der Deckkonstruktion (siehe *Aventuria Duell-Regeln*) eingehalten werden (z.B. dürfen von jedem Kartentitel nur max. 2 Karten im Deck enthalten sein). Zusätzlich gibt es für die Belohnungskarten, Spezialfähigkeiten und Heldentitel-Karten jeweils eine **Obergrenze** an Karten, die eine Heldin maximal vom jeweiligen Typ besitzen darf. Diese Obergrenze ist auf der Talentkarte der Heldin angegeben (siehe Abbildung rechts) und ändert sich, wenn die Heldin eine höherstufige Talentkarte erwirbt. (Auf den Stufe-1-Talentkarten früherer Helden fehlt diese Angabe; greift in diesem Fall bitte auf die unten angegebene Tabelle zurück!)



Die Obergrenzen sind:

	Stufe 1	Stufe 2	Stufe 3
Spezialfähigkeiten (S)	1	2	3
Heldentitel (H)	2	3	4
Belohnungskarten (B)	3	4	5
Begleiter-Karten (🐾)	2	2	2

Karten verbessern

Bei der Verbesserung von Karten kommt der **Erfahrungsschatz** deines Helden zur Anwendung, der sich im zweiten Fach deiner Legendenbox befindet.

Entscheide dich für eine der folgenden Optionen:

a) Tausche eine deiner Stufe-1-Karten in deinem Heldendeck gegen die gleichnamige Stufe-2-Karte aus deinem Erfahrungsschatz. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **3 Abenteuerpunkte** und bei den Aktionskarten je **1 Abenteuerpunkt**. Die aus dem Heldendeck entfernte Stufe-1-Karte legst du in deine Erfahrungsreserve (das dritte Fach deiner Legendenbox).

b) Tausche eine deiner Stufe-2-Karten in deinem Heldendeck gegen die gleichnamige Stufe-3-Karte aus deinem Erfahrungsschatz. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **3 Abenteuerpunkte** und bei den Aktionskarten je **1 Abenteuerpunkt**, und ist nur erlaubt, wenn sich die dazugehörige Stufe-2-Karte zu diesem Zeitpunkt bereits in deinem Heldendeck befindet. Die aus dem Heldendeck entfernte Stufe-2-Karte legst du in deinen Erfahrungsschatz (das zweite Fach deiner Legendenbox).

Hinweis: Es ist erlaubt, eine Aktionskarte direkt von Stufe 1 auf Stufe 3 zu verbessern. Dies kostet dann entsprechend 2 Abenteuerpunkte.

Komplettbeispiel

Layariel hat als Teil einer Heldengruppe an einem Abenteuer teilgenommen und dabei 3 Abenteuerpunkte eingeheimst. Im Schatzhaufen liegen 6 Belohnungskarten, die die Gruppe im Laufe des Abenteuers errungen hat.

Nach dem Abenteuer kommt es zu einem Zwischenspiel. Als erstes würfeln die Spieler mit 2W6 einen Ort aus und erzielen eine 3 - das Zwischenspiel findet an einem magischen Ort statt und die Lokaltätsbögen „Gasthaus“, „Kramladen“, „Hospital“, „Magierakademie“, „Marktplatz“ und „Tiefer Wald“ stehen zur Auswahl.

Als Layariel mit ihrem Aufenthalt an der Reihe ist, entscheidet sie sich für „Kramladen“, „Magierakademie“ und „Tiefer Wald“ und nimmt die entsprechenden Lokaltätsbögen an sich.

Als erstes würfelt sie auf dem Lokaltätsbogen „Tiefer Wald“ und erzielt eine 7: „Der Druide“. Hier hat sie die Möglichkeit, eine Narben-Karte aus ihrem Heldendeck abzulegen oder eine Konsequenz-Karte „Glückliches Schicksal“ zu nehmen. Da sie im Moment keine Narbe hat, entscheidet sie sich für das Glückliche Schicksal.

Danach würfelt sie auf dem Lokaltätsbogen „Kramladen“. Hier erzielt sie eine 11: „Ins Netz gegangen“. Sie sucht deshalb die Karte „Wurfnetz“ heraus und legt sie in die Tischmitte.

Zum Schluss würfelt sie auf dem Lokaltätsbogen „Magierakademie“ und erzielt eine 19: „Schusseliger Alchimist“. Sie entscheidet sich, die ✨-Probe abzulegen und diese gelingt, also darf sie die Karte „Gewandtheit-Elixir“ in die Tischmitte legen.

Nun darf sie ihre Abenteuerpunkte ausgeben. Sie entscheidet sich, das Wurfnetz zu erwerben. Es handelt sich um eine Aktionskarte der 2. Stufe, also bezahlt Layariel 2 Abenteuerpunkte und legt das Wurfnetz in ihr Heldendeck. Damit die Obergrenze von 30 Aktionskarten im Deck nicht überschritten wird, muss sie nun 1 Karte entfernen. Sie entscheidet sich für die Karte „Pech“ und legt diese in ihre Erfahrungsreserve (das dritte Fach ihrer Legendenbox).

Ihren dritten Abenteuerpunkt gibt sie aus, um ihren Elfenbogen zu verbessern. Sie entfernt den Stufe-1-Elfenbogen aus ihrem Heldendeck und legt ihn in ihre Erfahrungsreserve, und holt dafür den Stufe-2-Elfenbogen aus ihrem Erfahrungsschatz (das zweite Fach ihrer Legendenbox) und legt ihn in ihr Heldendeck. Zu Beginn des nächsten Abenteuers legt sie die Karte „Glückliches Schicksal“ ab, und erhält dafür 1 🍀.

Schwierigkeitsgrad von Abenteuern

Die folgenden Regeln passen den **Schwierigkeitsgrad** von Aventuria-Abenteuern im Legendenmodus an eure Heldengruppe an. Der Schwierigkeitsgrad basiert auf der bekannten Spielmechanik der **Zeitskala** mit ihren vier Schwierigkeitsstufen *leicht*, *normal*, *schwer* und *legendär*, ergänzt um die hier beschriebenen **Herausforderungskarten**.

Heldenstufe

Ermittelt zunächst die **Heldenstufe** eurer Heldengruppe. Diese hängt von der Anzahl **verbesserter Karten** in euren Heldendecks ab. Als verbesserte Karten zählen Belohnungskarten, Aktionskarten auf Stufe 2 und 3, sowie alle Heldentitel und Spezialfähigkeiten im Besitz des Helden. Eine Heldenkarte bzw. Talentkarte auf Stufe 2 oder 3 zählt ebenfalls als jeweils eine verbesserte Karte.

Addiert alle verbesserten Karten aus allen Heldendecks und teilt die Summe durch die Anzahl Helden, um den Durchschnitt zu ermitteln:

Heldenstufe	Durchschnittliche Anzahl verbesserter Karten pro Held
1	0-1
2	2-3
3	4-6
4	7-9
5	10-12
6	13-15
7	16-18
8	19-21
9	22-24
10	25-27
11	28-30
12	31+

Ihr könnt die Zahl der verbesserten Karten und die sich daraus ergebende Heldenstufe auch auf eurem **Heldendokument** festhalten (siehe Kopiervorlage auf der Rückseite dieses Regelhefts).

Schwierigkeitsgrad

Zu Beginn eines Abenteuers im Legendenmodus wählt ihr zunächst eine der beiden **Abenteuer-Schwierigkeitskarten** aus und legt sie auf die gewünschte Seite: einfach, normal, schwer oder legendär. Die gewählte Karte gilt für das gesamte Abenteuer und entspricht einer Schwierigkeit (👤) zwischen 1 und 4, die rechts auf der Karte angegeben ist.

Einfach	1 👤
Normal	2 👤
Schwer	3 👤
Legendär	4 👤



Ihr dürft unabhängig von der Heldenstufe eurer Gruppe eine beliebige Abenteuer-Schwierigkeitskarte wählen, jedoch muss die Gesamtzahl der 👤 des Abenteuers der Heldenstufe entsprechen. Dies erreicht ihr, indem ihr einen Zugstapel aus allen **Herausforderungskarten** bildet und so viele zufällige Karten davon zieht, bis die Gesamtzahl der 👤 der Heldenstufe entspricht.

Bei einer Heldenstufe zwischen 1 und 5 besteht der Zugstapel der Herausforderungskarten nur aus Karten, die jeweils +1 👤 entsprechen. Ab einer Heldenstufe von 6 werden zusätzlich die Herausforderungskarten in den Zugstapel gemischt, die jeweils +2 👤 entsprechen. (Hierdurch kann die Anzahl der 👤 jedoch nicht über die Heldenstufe steigen.)

Auf den Herausforderungskarten ist jeweils angegeben, wann die dazugehörigen Effekte zur Anwendung kommen. Im Zweifelsfall gelten diese Effekte das ganze Abenteuer über.

Wichtig: Einige Herausforderungskarten weisen unten links das Schlagwort „Geschichtenmodus“ auf. Diese Karten funktionieren nur, wenn ihr zusätzlich mit den Regeln aus der Ergänzungsbox „**Mythische Geschichten**“ spielt. Andernfalls sortiert diese Karten bitte aus dem Zugstapel aus.

Beispiel: Eine Gruppe aus 3 Helden hat bereits mehrere Abenteuer bestanden und Abenteuerpunkte investiert, um ihre Karten zu verbessern. Ein Held hat 15 verbesserte Karten, der zweite 14 verbesserte Karten und der dritte 13 verbesserte Karten. Addiert und durch die Anzahl der Helden geteilt ergibt dies durchschnittlich 14 verbesserte Karten pro Held. Die Gruppe ist demnach auf Heldenstufe 6. Vor dem Beginn des nächsten Abenteuers entscheiden sie sich für die Abenteuer-Schwierigkeitskarte „Schwer“, wodurch sie 2 👤 erhalten. Um auf die benötigte Gesamtzahl von 6 👤 zu kommen, müssen sie nun Herausforderungskarten ziehen. Da ihre Heldenstufe 6 beträgt, werden in den Zugstapel der Herausforderungskarten alle +1 👤 Karten und alle +2 👤 Karten gemischt.



Individueller Schwierigkeitsgrad

Da die Stärke einer Spielergruppe nicht nur von der Heldenstufe ihrer Helden abhängt, sondern auch von ihrer grundsätzlichen Erfahrung als Aventuria-Spieler und ihrer Tagesform, dürft ihr auf Wunsch auch mit mehr oder weniger 👤 spielen als eure Heldenstufe eigentlich vorsieht.

Absolviert ihr erfolgreich ein Abenteuer mit mehr als gefordert, so ergibt die Differenz zwischen den 👤 und eurer Heldenstufe euer **Spielergebnis**.

Hierdurch könnt ihr die folgenden Achievements erringen:

Spielergebnis 1 = **Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze**

Spielergebnis 2 = **Greifenstern in Bronze**

Spielergebnis 3 = **Kaiser-Rauls-Schwerter in Silber**

Spielergebnis 4 = **Greifenstern in Silber**

Spielergebnis 5 = **Kaiser-Rauls-Schwerter in Gold**

Spielergebnis 6 = **Greifenstern in Gold**

Die errungenen Orden könnt ihr auf eurem Heldendokument festhalten, das im Download-Bereich der Aventuria-Webseite heruntergeladen werden kann. Spieltechnisch haben diese Orden keine Auswirkung.

Optionalregel: Erfahrungsschatz XXL

Bei den Legendenregeln dürft ihr normalerweise nur die 9 Aktionskarten verbessern, die in eurem eigenen Erfahrungsschatz vorhanden sind. Spielt ihr dagegen mit der **Erfahrungsschatz XXL** Optionalregel, so dürft ihr zusätzlich auch solche Karten verbessern, die ihr zuvor bei einer Begegnung als Besondere Karten erworben habt, selbst wenn die entsprechenden Stufe-2- und Stufe-3-Karten dann das schwarze Heldenkürzel eines anderen Heldentyps als eurem eigenen aufweisen.

Die Helden ziehen als erstes die Karte „*Einer geht noch (+1 👤)*“, als zweites die Karte „*Zähe Anführer (+2 👤)*“. Danach ziehen sie die Karte „*Endlose Horden (+2 👤)*“, aber weil sie dadurch auf 7 👤 kommen würden, legen sie diese Karte ab. Die nächste Karte, die sie ziehen, ist „*Bruchfaktor (+1 👤)*“. Hierdurch kommen sie nun auf genau 6 👤 und das Abenteuer kann beginnen!

Anstelle der Abenteuer-Schwierigkeitskarte „Schwer“ hätten die Spieler auch eine beliebige andere Schwierigkeit wählen dürfen. Hätten sie sich z.B. für „Legendär“ entschieden, so hätten sie hierdurch 3 👤 erhalten und durch Herausforderungskarten nur noch 3 weitere 👤 ergänzen müssen.

Neue Kartentypen und Spielmechaniken

Im **Legendenmodus** kommen einige neue Kartentypen und Spielmechaniken zum Einsatz, die wir euch an dieser Stelle ausführlich erklären.

Spezialfähigkeiten


Spezialfähigkeiten können für Abenteurpunkte erworben werden und bleiben danach im Besitz ihrer Heldin. Sie zählen nicht als Aktionskarten, sondern werden vor Abenteurerbeginn neben die Heldenkarte ihrer Heldin gelegt. Dort stellen sie ihren Spieleffekt während des gesamten Abenteuers – sowohl bei der **Erzählung** als auch im **Kampf** – zur Verfügung, bis sie evtl. abgelegt oder umgedreht werden.



Auf der Talentkarte einer Heldin ist angegeben, wie viele Spezialfähigkeiten sie maximal besitzen darf.



Wichtig: Einige Spezialfähigkeiten weisen unten links das Schlagwort „Geschichtenmodus“ auf. Diese Karten funktionieren nur, wenn ihr zusätzlich mit den Regeln aus der Ergänzungsbox „**Mythische Geschichten**“ spielt.

Begleiter

Begleiter sind gleichzeitig ein neuer Kartentyp und eine neue Kartenkategorie.

Als Kartentyp (dargestellt durch das ausgeschriebene Wort „Begleiter“ unten links auf der Karte) interagieren sie mit den Spieleffekten von anderen Karten. Als Kartenkategorie (dargestellt durch das  unten links auf der Karte) wirken sie sich bei der **Deckkonstruktion** (siehe **Aventuria Duell-Regeln**) aus. Jeder Held darf grundsätzlich bis zu 2 Begleiter-Karten in sein Deck aufnehmen. Diese Zahl kann jedoch durch den Erwerb von Spezialfähigkeiten erhöht werden.

Begleiter haben einen eigenen **Angriffswert** () , mit dem du ihre Angriffs-Proben durchführst. Für diese Proben gelten alle Regeln, die auch für die anderen drei Angriffsarten gelten. Ausnahme: Nach einer misslungenen Angriffsprobe erhältst du keinen  . Außerdem darf ein Held pro Runde eine beliebige Anzahl an  -Angriffen durchführen.

Begleiter haben außerdem einen **Fluchtwert** (). Sobald eine Anzahl  in Höhe des Fluchtwerts auf einer Begleiterkarte liegt, wird sie aus dem Spiel entfernt. Erst nach dem Kampf wird sie zurück in das Heldendeck gemischt.

Wichtig: Einige Begleiter-Karten sind zusätzlich als Belohnungskarten ausgewiesen. Solche Karten zählen gleichzeitig zur Obergrenze der Begleiter und der Belohnungskarten, die ein Held besitzen darf.

Nachteilskarten

Nachteilskarten sind Aktionskarten mit dem Heldenkürzel „Nachteil“. Erleidet eine Heldin eine solche Karte, so muss sie sie in ihr Heldendeck mischen. Nachteilskarten zählen nicht zur festgelegten Anzahl von 30 Aktionskarten pro Heldendeck. Sie bleiben auch nach einem Abenteuer im Deck der Heldin, es sei denn, auf der Karte oder im begleitenden Abenteuertext wird ausdrücklich etwas anderes erwähnt.

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.

In dieser Box sind die Nachteilskarten „Narbe“ und „Wundtrauma“ enthalten.


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).

Konsequenz-Karten

Konsequenz-Karten sind grüne Karten mit der Bezeichnung „Konsequenz“ auf der Rückseite. Sie gelangen durch bestimmte Begegnungen während des **Zwischenspiels** in den Besitz eines Helden. Sie können sowohl negative als auch positive Effekte haben, welche zu Beginn des nächsten Abenteuers oder zu Beginn des ersten Kampfes im nächsten Abenteuer abgewickelt werden.



Falls ein Spieleffekt euch auffordert, eine Konsequenz-Karte zu nehmen, aber es sind schon alle Karten mit diesem Titel vergriffen, so macht euch stattdessen eine Notiz.


Karte-Zurückholen-Symbol ()

Auf einigen Aktionskarten kommt ein neues Symbol zum Einsatz:  . Dieses Symbol gibt an, dass du diese Karte unter bestimmten Umständen aus deiner Ablage zurück auf die Hand holen kannst.


Diesen Spieleffekt darfst du jederzeit in deinem Spielzug auslösen, indem du die genannte Menge an Ausdauer bezahlst. Falls zusätzlich noch eine Bedingung aufgeführt ist (z.B. „spielst du eine Freie Aktion“), so muss du diese zusätzlich zum Bezahlen der Ausdauer erfüllen, um die Karte aus der Ablage zu holen.



Mehrere Angriffe derselben Angriffsart

Einige Karten erlauben es dem Helden, 2 Angriffe von derselben Angriffsart durchzuführen, z.B. der „Elfenbogen (Stufe 3)“, der 2  -Angriffe erlaubt, und der „Frigifaxius (Stufe 3)“, der 2  -Angriffe erlaubt. Dies stellt eine Abweichung von den Aventuria Grundregeln dar und ist im Rahmen dieser Karten erlaubt.


Führt ein Held auf diese Weise 2 Angriffe derselben Angriffsart durch, so erhält er für jeden misslungenen Angriff je 1  , es sei denn auf der Karte ist ausdrücklich etwas anderes angegeben.

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.

Alte Promokarten verwenden

Es gab im Laufe der Zeit eine Reihe von Aktionskarten und Belohnungskarten, die als Promokarten erhältlich waren, aber mittlerweile vergriffen sind. Damit diese Karten im Legendenmodus auch von Spielern genutzt werden können, die diese Karten nicht besitzen, liegen dieser Box **geänderte Versionen** dieser Karten bei. Als Unterscheidung zu den alten Promokarten sind die geänderten Versionen daran zu erkennen, dass sie unten rechts das Pfad-der-Legenden-Box-Symbol () aufweisen und die Illustrationen auf den Karten gespiegelt sind. Die alten Promokarten behalten somit ihre Rarität als Sammlerobjekte.

Auch die alten Promokarten dürfen im Legendenmodus genutzt werden (über die „Schicksalshafte Begegnung“ und als Teil des Belohnungskarten-Zugstapels), aber wir empfehlen, stattdessen die in dieser Box enthaltenen geänderten Versionen zu benutzen.

Legendäre Duelle: Die Stahlfaust-Arena

Der Legendensmodus stellt in erster Linie eine Erweiterung des Abenteuermodus dar, aber viele Spezialfähigkeiten, viele besondere Karten und viele Aktionskarten der Stufe 2 und 3 eignen sich auch sehr gut für den **Duellmodus**. Deshalb stellen wir euch an dieser Stelle das neue Turnierformat „Stahlfaust-Arena“ vor.

Stahlfaust-Arena

Bei diesem Turnierformat gelten alle Regeln des Aventuria Duellmodus (siehe Duellregelheft in der **Aventuria Grundbox**) mit folgenden Zusatzregeln:

- Jeder Teilnehmer beginnt mit dem Basis-Heldendeck eines Helden (inklusive dessen Talentkarte; auch alternative Helden sind erlaubt).

- Nun darf jeder Teilnehmer **30 Abenteuerpunkte** ausgeben, um neue Karten in sein Heldendeck aufzunehmen. Hierbei kosten Stufe-1-Aktionskarten **1 Abenteuerpunkt**, Stufe-2-Aktionskarten, Belohnungskarten und Spezialfähigkeiten **2 Abenteuerpunkte** und Stufe-3-Aktionskarten **3 Abenteuerpunkte**.
- Für jede neu ins Deck genommene Aktionskarte muss eine alte Aktionskarte entfernt werden, sodass immer genau 30 Aktionskarten im Heldendeck enthalten sind.
- Außerdem dürfen Abenteuerpunkte ausgegeben werden, um die Heldenkarte bzw. Talentkarte eines Helden zu verbessern. Eine Verbesserung auf Stufe 2 kostet hierbei je Karte **3 Abenteuerpunkte**, und eine Verbesserung auf Stufe 3 insgesamt je Karte **6 Abenteuerpunkte**.

- Das Heldendeck muss die Obergrenzen auf der Vorder- und Rückseite der Talentkarte befolgen und von keinem Kartentitel dürfen mehr als 2 Karten im Deck enthalten sein.
- Heldentitel sind nicht erlaubt.
- Stufe-2- und Stufe-3-Aktionskarten mit dem schwarzen Heldenkürzel anderer Helden dürfen nur dann ins Heldendeck aufgenommen werden, wenn ihre Stufe-1-Version ein weißes Heldenkürzel aufweist. (Beispiele: Fulminictus Donnerkeil, Zechen, Leichte Armbrust, Gezielter Angriff).
- Karteneffekte, die sich nur auf den Abenteuermodus beziehen, können im Duellmodus nicht genutzt werden.

Fragen und Antworten

Bei einigen Karteneffekten steht, dass „Schergen“ von ihnen betroffen sind, während bei anderen der Begriff „Gegner“ benutzt wird. Was ist der Unterschied?

Als Schergen zählen nur die Gegner, die in Form von Schergenkarten ausliegen. Ein Spieleffekt, der bei **Schergen** wirkt, kann also nicht gegen andere Gegner (z.B. Anführer) gerichtet werden, die nicht als Schergen zählen. Wirkt ein Spieleffekt dagegen bei **Gegnern**, so kann er gegen alle Arten von Gegnern gerichtet werden.

Karten wie „Samthauch“ und „Goldener Skorpion“ erlauben das sofortige Ausschalten von Gegnern, wenn deren einen bestimmten Wert unterschreiten. Gilt dies auch für Schwarm-Gegner?

Nein, im Falle eines Gegners mit dem Schlagwort „Schwarm“ wird dieser Gegner nicht vollständig ausgeschaltet, sondern nur 1 von seiner Karte entfernt.

Einige Karten („Eisern“, „Heilige Salbung“) werden dadurch ausgelöst, dass die eines Helden auf 0 sinken, und erhöhen die danach wieder über 0. Zählt der Held in diesem Fall trotzdem für einen kurzen Zeitraum als ausgeschaltet, sodass er eine Narbe erleidet und (falls die Niederlage-Bedingung des Kampfes dies vorschreibt) eine Verderbensmarke nehmen muss?

Nein. Wenn der Effekt von Aktionskarten wie „Eisern“ und „Heilige Salbung“ genutzt wird, um die eines Helden sofort wieder über 0 anzuheben, so zählt er nicht als zwischendurch ausgeschaltet.

Beim Zusammenstellen des Belohnungskarten-Zugstapels nehme ich neben den Karten der Grundbox und Promokarten noch die Belohnungskarten des gespielten Abenteurers auf. Was tue ich, wenn dieses Abenteuer keine eigenen Belohnungskarten enthält? Und was ist mit Karten aus der Box „Das steinerne Schiff“, die ja auch schon bei „Wald ohne Wiederkehr“ und „Schiff der verlorenen Seelen“ dabei waren? Und wie gehe ich bei den Geschichten in der Box „Mythische Geschichten“ vor?

Falls die Box, aus der das gespielte Abenteuer stammt, keine eigenen Belohnungskarten aufweist, spielt ihr nur mit den Belohnungskarten der Grundbox und Promokarten. Bei den Abenteuern aus dem „Wald ohne Wiederkehr“ oder „Schiff der verlorenen Seelen“ dürft ihr zusätzlich die Belohnungskarten aus der Box „Das steinerne Schiff“ aufnehmen. Die Geschichten in der Box „Mythische Geschichten“ zählen für diese Betrachtung als Abenteuer ihrer ursprünglichen Box, falls vorhanden.

Darf ich beim Einsatz der Karte „Glücksritter“ auch eine dauerhafte Karte von meiner Hand entfernen?


Nein. Spieleffekte die dauerhafte Karten zum Ziel haben, beziehen sich immer auf ausgespielte dauerhafte Karten, es sei denn der Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.

Wie wird bei den Abenteuern „Nedime, die Tochter des Kalifen“ und „Borbarads Fluch“ das Erleiden von Narben gehandhabt?

Bei „Nedime, die Tochter des Kalifen“ erleidet jeder verschleppte Held am Ende des Abenteurers 1 **Narbe**. Bei „Borbarads Fluch“ erleiden die Helden keine Narben.

Der Kartentext der Nachteilskarten „Berauscht“, „Betrunken“ und „Sturzbetrunken“ ändert sich wie folgt:

Ziehst du diese Karte während eines Kampfes, lege sie vor dir aus.

Solange diese Karte vor dir liegt, sind alle deine -Angriffe um X Punkte erschwert.

Lege am Ende jeder Runde eine **Willenkraft**-Probe ab. Gelingt diese, wird diese Karte aus dem Spiel entfernt.

Entferne diese Karte am Ende des Kampfes aus deinem Heldendeck.



