



Das Schwarze Auge

AVENTURIA

VON LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

DER WALD OHNE WIEDERKEHR

ABENTEUERERWEITERUNG

Der Wald ohne Wiederkehr

Inhaltsverzeichnis

Spielmaterial	Seite 02
Inhalt	Seite 02
Neue Regeln	Seite 03
Abenteurer „Wald ohne Wiederkehr“	Seite 05
Kurzabenteurer „Kopfgeld“	Seite 12
Kurzabenteurer „Selemer Wahn“	Seite 14

Spielmaterial

- 1 Heldendeck „Hilbert aus Auen“ bestehend aus
 - 1 Heldenkarte
 - 1 Talentkarte
 - 30 Aktionskarten
- 1 Heldenmarke „Hilbert aus Auen“
- 1 Lebenspunkte-Anzeiger „Hilbert aus Auen“
- 1 Schicksalspunkt
- 4 Gepackt-Marken
- 6 Körperbeherrschungsmarken
- 3 Verderbensmarken
- 37 Abenteuerkarten „Wald ohne Wiederkehr“
- 5 Abenteuerkarten „Kopfgeld“
- 7 Abenteuerkarten „Selemer Wahn“
- 22 Schergenkarten
- 13 Sonstige Karten
- 4 Belohnungskarten
- 1 Liturgiemarke



Verderbensmarke



Liturgiemarke



Gepackt-Marke



Körperbeherrschungsmarke

Inhalt

In dieser Erweiterung sind ein neuer Held, ein Abenteurer mit 3 Akten sowie zwei Kurzabenteurer mit jeweils einem einzelnen Akt enthalten. Der Perainegeweihte Hilbert aus Auen, der sowohl im Duell- als auch im Abenteurermodus eingesetzt werden kann, führt zudem einen neuen Kartentyp bei den Aktionskarten ein. Als Geweihter der Göttin Peraine kann ihr treuer Diener mächtige Liturgien wirken und steht auch fähigen Magiern wie Mirhiban in nichts nach.

Das Abenteurer „Der Wald ohne Wiederkehr“ besteht aus drei Akten, die zusammenhängend oder auch einzeln gespielt werden können. Der Einsatz dieses Abenteurers und der beiden Kurzabenteurer „Kopfgeld“ und „Selemer Wahn“ ist nur im Abenteurermodus möglich (siehe Abenteurer-Regeln in der Spielanleitung ab Seite 11).

Deck- konstruktion

Natürlich kann auch das Deck von Hilbert aus Auen entsprechend der Regeln aus dem **Aventuria-Regelheft** auf Seite 9 selbst gebaut werden. Benutzt hierfür die nebenstehende Tabelle.

Achtung! Bei dieser Liste sind ausdrücklich Änderungen vorbehalten! Eine aktuelle Version findet ihr unter www.ulisses-spiele.de/aventuria.

	PG
Hilbert aus Auen	
Leichte Nahkampfwaffe	4
Mittlere Nahkampfwaffe	2
Schwere Nahkampfwaffe	0
Leichte Fernkampfwaffe	4
Mittlere Fernkampfwaffe	2
Schwere Fernkampfwaffe	0
Leichte Rüstung	2
Mittelschwere Rüstung	0
Schwere Rüstung	0
Ausrüstung	4
Vorteil	6
Talent	6
Leichter Zauber	0
Komplexer Zauber	0
Leichte Liturgie	12
Komplexe Liturgie	8
Freie Aktion	6



Die „Kampfumgebung: Knüppeldamm“ modifiziert die Regeln für den Kampf.

Neue Regeln

Mit dieser Erweiterung werden einige neue Regelmechanismen eingeführt. Nur ein einziger davon betrifft den Duellmodus, die restlichen müssen nur beim Abenteuermodus beachtet werden. Aber seid beruhigt, alle sind ausnahmslos einfach und intuitiv gestaltet.

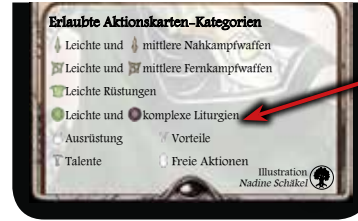
Kampfumgebung

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 verschiedene Boni und 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 Kampfbende abgelegt.

Liturgien

Hierbei handelt es sich um einen neuen Kartentyp, der in der linken unteren Ecke jeder Aktionskarte in Textform angegeben wird. Nur Geweihten wie Hilbert aus Auen steht dieser Kartentyp zur Verfügung. Ebenfalls links unten in der Ecke ist die Kategorie der Karte als Symbol angegeben.



Hilbert beherrscht leichte und komplexe Liturgien.









„Tiergestalt“ ist vom Kartentyp eine Liturgie und von der Kategorie eine komplexe Liturgie.



Dies ist lediglich für die Konstruktion von eigenen Decks relevant. In der Tabelle zur Deckkonstruktion (siehe Spielanleitung auf Seite 9) sind die Liturgien (leichte und komplexe) bereits angegeben. Ansonsten sind Liturgien mit Zaubern komplett identisch. Sie werden ebenfalls meist über eine Probe auf den Magie-Wert abgehandelt und können teilweise als Angriff eingesetzt werden. Die Unterscheidung zu Zaubern besteht also darin, welche Helden sie jeweils einsetzen können.

Die dem Spiel beiliegende **Liturgiemarke** kann dazu verwendet werden, die Anwendung von Hilberts Heldenfertigkeit „Geweiht“ auf der entsprechenden Karte zu markieren.

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.

Neue Schergenkarten - 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)*.

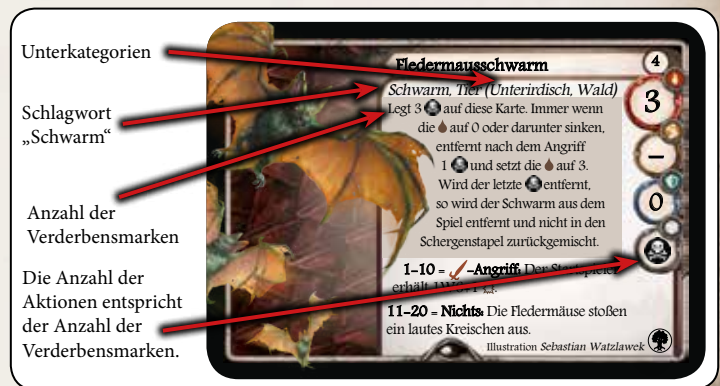
Diese Unterkategorien sind keine Schlagwörter, können aber die Schergen für einen Kampf einschränken. Kommen z.B. *Tiere (Wald)* in einem Kampf vor, kommen nur Tiere in den Schergenstapel, die auch über die Unterkategorie „Wald“ verfügen. Hat ein Tier mehrere Unterkategorien, so kommt es in den Schergenstapel,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

Negative Aktionskarten - Karten einmischen

Einige Gegner verfügen ab nun über zusätzliche Karten, die Helden in ihren Zugstapel mischen müssen, sobald dieser Gegner bei ihnen einen entsprechenden Spieleffekt auslöst. Welcher Spieleffekt das ist, wird auf der Karte des Gegners beschrieben – üblicherweise der Verlust von Lebenspunkten durch einen Angriff dieses Gegners.

Die einzumischenden Karten haben denselben Kartenrücken wie eine normale Aktionskarte, verfügen aber über eine andersfarbige Vorderseite. Zieht ein Held eine solche Karte zu einem späteren Zeitpunkt des Spiels, so wird der auf der Karte beschriebene Spieleffekt sofort abgehandelt.

In einen Zugstapel eingemischte Karten bleiben bis zum Ende eines Abenteurers in diesem Stapel. Erst nach Abenteuerende werden sie wieder aus dem Zugstapel entfernt und abgelegt.



Impressum

Aventuria - Der Wald ohne Wiederkehr

von Lukas Zach und Michael Plam

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

Abenteurer

Christian Lonsing, Michael Mingers, Markus Plötz

Redaktion

Timo Roth

Lektorat

Frank Gerken, Michael Palm,
Markus Plötz, Lukas Zach

Coverbild

Nadine Schäkel

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Timo Roth, Nadine Schäkel

Illustrationen

Marc Bornhöft, Sandra Braun, Tristan Denecke,
Anja Di Paolo, Regina Kallasch, Djamila Knopf,
Alan Lathwell, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger,
Nathaniel Park, Luisa Preissler, Tia Rambaran,
Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Nadine Schäkel,
Fabian Schempp, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer,
Sebastian Watzlawek, Patrice Weiss, Malte Zirbel

Mit Texten von

Alex Spohr

Vielen Dank an Frauke Forster für die Zitate.

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2016 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant Gbr.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

EAN 4260091156734

Artikelnummer US25512

Hilbert aus Auen

Kaum jemand würde hinter den gutmütigen Augen und der Knubbelnase von Bruder Hilbert einen erfahrenen Abenteurer vermuten. Hilbert strahlte schon als Jugendlicher Ruhe und Gelassenheit aus. Und obwohl Bruder Hilbert der friedlichste Mensch auf ganz Dere zu sein scheint, ist er sich bewusst darüber, dass nicht jeder so friedlich ist. Jede Art von Ungerechtigkeit erzürnt ihn und er ist der Erste, der sich für Schwächere einsetzt und sich schützend vor sie stellt – egal ob es sich bei der Gefahr um einen brutalen Schläger, einen ungerechten Zöllner oder einen Dämon handelt.

Er entstammt einer gutsituierten Bauernfamilie aus Auen, und stellte sich wie viele Mitglieder seiner Familie vor ihm in den Dienst der Perainekirche. Sein Dienst an der Göttin und den Menschen erfüllt ihn und er lebt streng nach den Geboten der Kirche. „Wer viel arbeitet, muss auch gut essen“ ist seine Devise, denn neben der Aussaat auf den Äckern, dem Verbinden von Verletzungen und der Segnung der Gläubigen ist Hilberts liebste Beschäftigung das Essen und Trinken – Gaben seiner Göttin, die man kosten muss!

Obwohl er in seiner Heimat glücklich war, zog es Hilbert in die Ferne, da er spürte, dass dort die Not der Menschen größer ist als in Auen. Er schloss sich anderen Abenteurern an, zog durch die Tulamidenlande bis zum Pilgertempel in Anchopal, versuchte in den Schattenlanden das Leid der Gläubigen

zu mildern und stellte sich niederhölischen Bedrohungen und Untoten in der Warunkei, die er mit Hilfe seines eisernen Willens und Glaubens besiegte. Seine größte Schwäche ist seine lockere Zunge. Wann immer Hilbert etwas zu tief in seinen Weinbecher geschaut hat, wird er redselig und spricht unangenehme Wahrheiten aus, die ihn in Schwierigkeiten bringen können.



Das Schwarze Auge

 **ULISSES
SPIELE**