



EIN SPIEL VON CHRISTIAN LONSING, LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

AVENTURIA

REGELHEFT

Aventuria Abenteuerbrettspiel

Spannende Abenteuer für 1-6 Spieler ab 14 Jahren von Christian Lonsing, Lukas Zach und Michael Palm.

Inhaltsverzeichnis

Die Kampagne	Seite 2
Das Abenteuer	Seite 4
Proben	Seite 5
Die Erzählung	Seite 6
Der Kampf (Vorbereitung)	Seite 7
Kampfablauf	Seite 9
Helden-Spielzug	Seite 11
Ausgeschaltete Helden	Seite 13
Kampfende	Seite 14
Atempause	Seite 14
Abenteuerpunkte ausgeben	Seite 15
Ergänzende Regeln	Seite 16
Optionalregeln	Seite 18
Freies Spiel	Seite 19

Hallo und herzlich willkommen bei **Aventuria**, dem Abenteuerbrettspiel aus der Welt von **Das Schwarze Auge**!

Bei diesem Spiel müssen die **Helden** versuchen, in der Welt von Aventurien zu bestehen, indem sie sich im Rahmen einer epischen **Kampagne** gefährlichen **Abenteuern** stellen. Sie erleben eine spannende **Erzählung** und müssen sich im **Kampf** gut absprechen und gegenseitig unterstützen. Nur gemeinsam können die Helden ihr Ziel erreichen, Schätze und Erfahrungen anhäufen und sich so immer größeren Herausforderungen stellen.

Wir wünschen euch viel Spaß und Erfolg!

Eure Anlaufstelle für Regelfragen, Errata und ergänzende Hintergrundinformationen zur Welt von Aventurien:
ulisses-spiele.de/game-system/aventuria



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

Regel Nummer Eins

Falls der Text auf einer Karte den Regeln widerspricht, so hat der Kartentext immer Vorrang. Der Spieleffekt auf der Karte hebt hierbei nur die Regel auf, die auf diese spezielle Situation zutrifft.

Falls eine Regel oder ein Spieleffekt etwas erlaubt oder anordnet, während eine andere Regel oder ein anderer Effekt dies verbietet, so hat das Verbot Vorrang.

Die Kampagne

Das Herzstück von Aventuria bildet die **Kampagne**. Eure Helden beginnen als blutige Anfänger und wachsen durch ihre Erfahrungen, während sie immer mehr über ihre Aufgabe und ihre Widersacher herausfinden. Am Ende mündet die Handlung in einem großen Finale, in dem sich die Helden einem großen Oberbösewicht im Kampf stellen und hoffentlich die Oberhand behalten.

Diese Box enthält die komplette Aventuria-Kampagne „**Kelche der Macht**“.

Für das freie Spiel außerhalb einer Kampagne siehe Seite 19.

Während der Vorbereitungsphase des ersten Abenteuers einer Kampagne entscheidet sich jeder von euch für einen Helden oder eine Heldin und nimmt die dazugehörigen Karten aus dem dazugehörigen **Heldendeck**-Fach. Die männliche und weibliche Version eines Helden sind identisch (abgesehen von der Verteilung der Talentwerte) und verwenden dasselbe Kartendeck.

Solo-Spiel

Wenn du Aventuria als Solo-Spiel spielst, empfehlen wir, mit einer Gruppe aus 2 Helden anzutreten.

Held oder Heldin aussuchen

Die **Helden** sind eure Spielfiguren und die Protagonisten der Kampagnen-Handlung. Die **Kelche der Macht** Box enthält 6 Helden (Elfische Kundschafterin, Halbelfischer Streuner, Tulamidische Magierin, Zwergenschmied, Perainegeweihter und Thorwalsche Kriegerin) in jeweils männlicher und weiblicher Ausführung.

Die Abenteuer

Eine Kampagne besteht aus durchnummerierten **Abenteuern**, die ihr in den dazugehörigen Kampagnenheften findet. Das erste Abenteuer der „Kelche der Macht“-Kampagne ist „**Silvanas Befreiung**“.

Um ein Abenteuer zu starten, führt die Anweisungen auf Seite 4 „Das Abenteuer“ durch.



Heldenkarte



- A Nahkampf-Eigenschaft** (♣): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um im Nahkampf anzugreifen.
- B Fernkampf-Eigenschaft** (♠): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um im Fernkampf anzugreifen.
- C Magie-Eigenschaft** (✱): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um mit Zaubern oder Liturgien anzugreifen. Einige Helden haben hier anstelle einer Zahl ein „-“ abgebildet. Das bedeutet, dass ihnen diese Eigenschaft nicht zur Verfügung steht.
- D Grundausstattung**: Die Heldin verfügt im Kampf immer über diesen Angriff.
- E Sonderfertigkeit**: Diese Fertigkeit kann die Heldin einmal pro Kampf einsetzen.
- F Ausweichen-Eigenschaft** (♣): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um Angriffen auszuweichen.
- G Stufe**: Die Stufe der Heldenkarte (I, II oder III).
- H Heldensymbol**: Zeigt, zu welcher Heldin die Karte gehört. Auf diese Weise können die **Aktionskarten** ihrer **Heldenkarte** zugeordnet werden.
- I Heldename**: Der Name der Heldin.
- J Profession**: Die Profession der Heldin.
- K Set**: Das Set, zu der diese Karte gehört, und die Nummer der Karte im Set.

Talentkarte



- A Heldename**: Der Name der Heldin.
- B Talente**: Eine Auflistung der 8 Talente der Heldin, und deren Talentwerte.
- C Stufe**: Die Stufe der Talentkarte (I, II oder III).
- D Heldensymbol**: Zeigt, zu welchem Helden die Karte gehört.
- E Erlaubte Aktionskarten**: Diese Tabelle gibt an, welche Kartenkategorien die Heldin in ihrem Helden deck haben darf. Ist eine Kartenkategorie nicht angegeben, so darf die Heldin keine Karten aus dieser Kategorie in ihr Deck aufnehmen.

Aktionskarte



- A Ausdauerkosten**: Gibt an, wie viel Ausdauer ein Held bezahlen muss, um die Karte auszuspielen.
- B Kartentitel**: Die Bezeichnung der Karte.
- C Kartenkategorie**: Die Kategorie der Aktionskarte, dargestellt durch ein Symbol und ein Wort.
- D Stufe**: Die Stufe der Aktionskarte.
- E Heldensymbol**: Zeigt, zu welchem Helden die Karte gehört. Auf diese Weise können die **Aktionskarten** ihrer **Heldenkarte** zugeordnet werden.
- F Spieleffekt**: Der Spieleffekt der Karte.

Kartenkategorien

♣	Leichte Nahkampfwaffe
♠	Mittlere Nahkampfwaffe
♣	Schwere Nahkampfwaffe
♠	Leichte Fernkampfwaffe
♠	Mittlere Fernkampfwaffe
♠	Schwere Fernkampfwaffe
♣	Leichte Rüstung
♠	Mittelschwere Rüstung
♠	Schwere Rüstung
♠	Ausrüstung
♠	Vorteil
♠	Talent
♣	Leichter Zauber
♠	Komplexer Zauber
♠	Leichte Liturgie
♠	Komplexe Liturgie
♠	Begleiter

Das Abenteuer

Die Aventuria-Kampagne besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden Abenteuern, die ihr in der Reihenfolge spielt, in der sie im Kampagnenheft erscheinen.

Vorbereitung

- Legt den **Abenteuerplan** in die Tischmitte und holt alle Karten aus dem **Organisationskarten-Fach** hervor. Legt die 8 **Ressourcenkarten** ungemischt und offen in das **Ressourcen-Reserve-Feld** links oben auf dem Abenteuerplan. Legt die **Referenzkarten** daneben ab. Mischt die 12 **Schicksalskarten** zu einem **Schicksalsstapel** und legt diesen in das Feld ganz oben rechts auf dem Abenteuerplan.
- Nehmt alle **Marken** und **Würfel** aus der Spielbox und legt sie neben dem Abenteuerplan bereit.
- Jeder Spieler platziert eine **Heldenablage** vor sich.

- Jeder Spieler nimmt die **Spielkarten** seines Helden aus dem dazugehörigen Heldendeck-Fach. Mit diesen Karten nimmt er am Abenteuer teil. (Wenn es sich um das erste Abenteuer der Kampagne handelt, wählt nun jeder Spieler seinen Helden bzw. Heldin aus.)
- Jeder Spieler legt die **Heldenkarte** und **Talentkarte** seines Helden auf seine Heldenablage. Falls er über **Heldentitel** verfügt, legt er diese ebenfalls vor sich aus. Danach mischt er seine **Aktionskarten** und legt das gemischte **Heldendeck** auf seine Heldenablage.

Pausierende Helden

Falls ein Spieler nicht an einer Spielsitzung teilnehmen kann, setzt sein Held für diese Sitzung aus, kann aber später jederzeit wieder einsteigen. Setzt ein Held ein ganzes Abenteuer aus, so erhält er hierfür keine Abenteuerpunkte, darf aber trotzdem weiter an der Kampagne teilnehmen.

- Jeder Spieler legt 1 **Fertigkeitsmarke** auf seine Heldenkarte. Dies zeigt an, dass die Sonderfertigkeit des Helden noch nicht genutzt wurde.
- Jeder Spieler nimmt 1 **Lebenspunkterad** und dreht es auf die Zahl „40“. Legt außerdem pro teilnehmendem Helden 2 **Schicksalspunkte** auf das Schicksalspunktefeld des Abenteuerplans. Legt alle übrigen Schicksalspunkte zurück in die Spielbox.
- Einigt euch nun, wer **Startspieler** wird. Dieser bekommt die **Startspielermarke**.
- Schlagt die erste Seite des Abenteuers im Kampagnenheft auf. Dort ist angegeben, welche **Abenteuerkarten**, **Schergenkarten**, **Herausforderungskarten** und sonstige Karten bei diesem Abenteuer zum Einsatz kommen. Sucht diese Karten aus den dazugehörigen Fächern der Sortierhilfe heraus und platziert sie neben dem Abenteuerplan.

Die Vorbereitungen sind abgeschlossen und das Abenteuer kann beginnen!

Ablauf

Ein Abenteuer besteht aus zwei Teilen, der **Erzählung** und dem **Kampf**. Die Erzählung stellt die Rahmenhandlung des Abenteuers dar und verwendet die Regeln auf Seite 6, während bei Kämpfen auf die Kampfregeln ab Seite 7 zurückgegriffen wird.

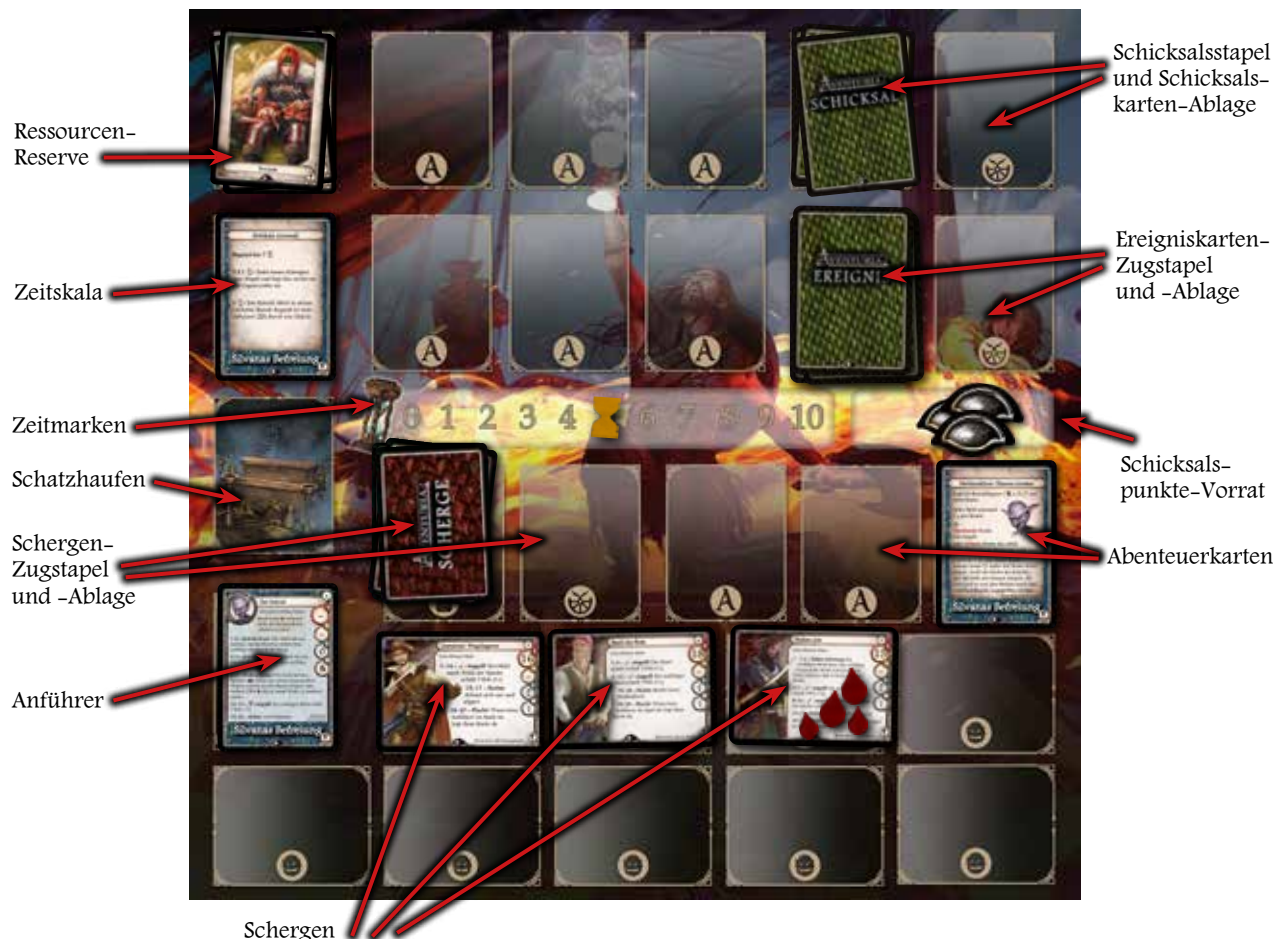
Kurze Abenteuer bestehen aus einer Erzählung, gefolgt von einem abschließenden Kampf. Längere Abenteuer, z.B. „Der Schwarze Turm“, sind in mehrere **Akte** unterteilt. Jeder einzelne Akt besteht hierbei aus einer Erzählung, gefolgt von einem Kampf.

Zu Beginn eines Abenteuers und zu Beginn jedes neuen Aktes stoßt ihr außerdem manchmal auf einen Kasten „**Abkürzung**“. Hier könnt ihr als Gruppe entscheiden, das Abenteuer zu beschleunigen, indem ihr die Erzählung überspringt und direkt mit dem Kampf weitermacht.

Schwierigkeitsgrad

Die Abenteuer können auf Schwierigkeitsgrad „normal“ oder „schwer“ gespielt werden. Jedes Mal, wenn euch ein Abenteuer danach fragt (üblicherweise vor einem Kampf), dürft ihr euren gewünschten Schwierigkeitsgrad frei wählen.

Beispielhafter Aufbau des Abenteuerplans während eines Kampfes



Heldenablage



Proben

Das Abwickeln von Proben ist das wichtigste Element von Aventuria. Alle Proben verwenden die hier aufgeführten Regeln. Je nachdem, wann eine Probe stattfindet (während der **Erzählung** oder im **Kampf**), kommen weitere Regeln zur Anwendung.

Abwicklung

Immer wenn bei Aventuria eine Probe verlangt wird, muss der Spieler einen **W20** würfeln. Dies kann zu vier verschiedenen Ergebnissen führen:

Kritischer Erfolg: Der Spieler hat eine „1“ gewürfelt.

Erfolg: Das Würfelergebnis ist kleiner oder gleich dem zur Probe gehörenden **Spielwert**, jedoch keine gewürfelte „1“.

Misserfolg: Das Würfelergebnis ist höher als der zur Probe gehörende Spielwert, jedoch keine gewürfelte „20“.

Kritischer Misserfolg: Der Spieler hat eine „20“ gewürfelt.

Spielwerte

Als Spielwerte gibt es erstens die **Eigenschaften**, dargestellt durch ihr dazugehöriges Symbol (☙ = Nahkampf, ☒ = Fernkampf, ✨ = Magie, 🐾 = Ausweichen). Die Eigenschaftswerte findest du auf der Heldenkarte deines Helden. Zweitens gibt es die 8 **Talente**, die stets in Rot und kursiv ausgeschrieben werden (**Handwerk**, **Heimlichkeit**, **Körperbeherrschung**, **Sinnesschärfe**, **Überzeugen**, **Wildnisleben**, **Willenskraft** und **Wissen**). Du findest sie auf der Talentkarte deines Helden.

Besondere Proben: Manchmal werden Proben auf einen Wert **X** abgelegt, der sich auf unterschiedliche Weise errechnet und von der jeweiligen Spielsituation abhängt. Solche Proben funktionieren ansonsten wie hier beschrieben.

Modifikatoren

Folgt der Proben-Angabe eine Zahl mit einem „+“, ist die Probe erleichtert. Ein „-“ erschwert die Probe.

Beispiel: Wird eine „**Wissen**-Probe +5“ verlangt, addierst du zu deinem aktuellen **Wissen**-Wert +5 und versuchst gleich oder unter diesen Wert zu würfeln. Wird eine ☙-Probe -2 verlangt, so ziehst du von deinem ☙-Wert 2 Punkte ab und versuchst gleich oder unter diesen Wert zu würfeln.

Falls bei einer Probe mehrere Erleichterungen und Erschwernisse zur Anwendung kommen, werden sie addiert. Falls der modifizierte Spielwert hierdurch auf 0 oder darunter sinkt, wird nicht gewürfelt, sondern die Probe zählt automatisch als Misserfolg.

Unterschied zwischen Proben und Würfeln

Alle Würfelwürfe während des Spiels, die von den dazugehörigen Spielanweisungen nicht als **Probe** bezeichnet werden, zählen stattdessen als **Würfe**. Hierzu gehören der ☙-Wurf (Schadenswurf) und der ☉-Wurf (Aktionswurf). Würfe verwenden keine der hier beschriebenen Proben-Regeln.

Modifikatoren gelten auch bei allen Wiederholungen einer Probe – siehe rechts.

Beträgt ein Spielwert „-“, so ist eine Probe auf diesen Spielwert nicht möglich. Wird dennoch eine Probe verlangt, so zählt sie automatisch als Misserfolg. Modifikatoren ändern nichts an diesem automatischen Ergebnis.

Würfelergebnis verändern

Verschiedene Aktionskarten und andere Spieleffekte erlauben es einem Spieler, die Augenzahl des Probenwürfels nach dem Würfeln zu erhöhen, zu senken, oder auf einen bestimmten Wert zu verändern. Dies erfolgt direkt nach dem Würfeln und vor der Ermittlung des Probenergebnisses. Das Würfelergebnis kann hierdurch nicht unter 1 sinken oder über 20 steigen.

Wird das Ergebnis hierdurch auf eine 1 geändert, so zählt dies nicht als kritischer Erfolg. Wird es auf eine 20 geändert, so zählt dies nicht als kritischer Misserfolg.

Die Veränderung des Würfelergebnisses gilt nur für das aktuelle Würfelergebnis. Wird die Probe wiederholt (siehe rechts), so gilt die Veränderung nicht mehr für das neue Würfelergebnis!

Probenwiederholung

Falls du über Schicksalspunkte (☉) verfügst, darfst du diese nach dem Würfeln einsetzen, um den Probenwürfel erneut zu würfeln und das neue Ergebnis zu verwenden. Auch die anderen Spieler in deiner Gruppe dürfen Schicksalspunkte einsetzen, um dir eine Probenwiederholung zu erlauben.

Der Einsatz von Schicksalspunkten darf mit beliebig vielen anderen Spieleffekten kombiniert werden, die eine Probenwiederholung oder eine Veränderung des Würfelergebnisses erlauben (auch dem Einsatz weiterer ☉).

Probenergebnis

Sobald ihr entschieden habt, keine weiteren Spieleffekte mehr einzusetzen, steht das Probenergebnis endgültig und unveränderlich fest.

Oft folgt der Probe eine **Ergebnistabelle** mit den Einträgen „Kritischer Erfolg“, „Erfolg“, „Misserfolg“ und „Kritischer Misserfolg“. Sobald das Probenergebnis feststeht, liest du den zu deinem Ergebnis gehörenden Eintrag vor und führst die dort genannten Spieleffekte aus.

In einigen Situationen musst du eine Probe ablegen, ohne dass dem eine Ergebnistabelle folgt. Stattdessen erklärt der Probentext an dieser Stelle nur, was bei einem Erfolg oder einem Misserfolg geschieht. Kritische Erfolge und Kritische Misserfolge haben in diesem Fall keine zusätzlichen Spieleffekte, sondern zählen wie normale Erfolge bzw. Misserfolge.

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

Beispiel für eine Probe während der Erzählung

Bevor ihr aufbrecht, zieht ihr in den Archiven der Tempel und beim Konzil von Perainefurten erst einmal Erkundigungen bezüglich der Baronie Wildenstein ein. Vielleicht können euch diese Informationen später weiterhelfen?

Jeder Held legt eine Probe auf **Wissen** ab.

Kritischer Erfolg: Du bist hervorragend vorbereitet. Nimm dir 2 ☉.

Erfolg: Du findest ein paar brauchbare Informationen. Nimm dir 1 ☉.

Misserfolg: Du findest nichts Wichtiges heraus. Keine Spieleffekte.

Kritischer Misserfolg: Du sammelst irreführende Informationen. Entferne 1 ☉ vom Abenteuerplan aus dem Spiel.

Vorlesetext

Spielanweisung zum Ablegen einer Probe

Ergebnistabelle

Die Erzählung

Die Erzählung führt eure Helden durch die Geschichte des Abenteurers und verfügt hierzu über **Abschnitte**, die wiederum in **Vorlesetexte** und **Spielanweisungen** unterteilt sind. Die Vorlesetexte bilden die Rahmenhandlung, während die Spielanweisungen die regeltechnischen Details festlegen. Vorlesetexte sind *kursiv* geschrieben. Bei allem nicht kursiv geschriebenem Text handelt es sich dagegen um Spielanweisungen, die zur weiteren Hervorhebung außerdem oft in Kästen stehen.

Spielanweisungen, denen ihr immer wieder begegnen werdet, sind die **Befragung des Schicksals**, **Entscheidungen**, **Ressourcenkarten** und **Proben**.

Eine weitere Spielanweisung ist der **Kampfkasten**, der den Beginn eines Kampfes signalisiert. Auch hier lest ihr die Spielanweisungen vor und führt sie aus. Die weiteren Details werden im Kapitel **Der Kampf** (Seite 7) beschrieben.

Befragung des Schicksals

In der Erzählung kommen **Schicksalskarten** zum Einsatz, von denen es vier verschiedene Arten gibt: „Großes Glück“, „Glück“, „Unglück“ und „Großes Unglück“.

Während eines Abenteurers fordern euch die Spielanweisungen oftmals auf, eine Karte vom **Schicksalsstapel** zu ziehen und abzuhandeln, gefolgt von einer Tabelle mit bis zu vier verschiedenen Einträgen, von denen ihr denjenigen abhandelt, der zur gezogenen Karte gehört.

Während des Spiels dürft ihr jederzeit nachschauen, welche Karten aktuell im Schicksalsstapel liegen. Anschließend müsst ihr den Stapel gut mischen.

Eine vom Schicksalsstapel gezogene Karte wird nach ihrer Abwicklung in die **Schicksalskarten-Ablage** des Abenteuerplans gelegt – sie kommt nicht zurück in den Schicksalsstapel!

Schicksalskarten ablegen

Manchmal weist euch der Abenteuerplan an, eine oder mehrere Karten aus dem Schicksalsstapel abzulegen. Durchsucht hierzu den Stapel nach den geforderten Karten und legt sie in die Schicksalskarten-Ablage. Falls Karten abgelegt werden sollen, die sich nicht im Schicksalsstapel befinden, ignoriert ihr die Spielanweisung. Mischt den Schicksalsstapel anschließend.

Schicksalsstapel auffrischen

Befinden sich nach dem Ziehen und Abwickeln einer Schicksalskarte **3 oder weniger Karten** im Schicksalsstapel, so nehmt sofort alle Karten aus der Schicksalskarten-Ablage und mischt sie in den Schicksalsstapel zurück.

Entscheidungen

Oft fordern euch Spielanweisungen dazu auf, eine **Entscheidung** zu treffen. Hierbei gibt es drei unterschiedliche Arten von Entscheidungen:

Startspielerentscheidung

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

Nach jeder Startspielerentscheidung reicht der Startspieler die Startspielermarke an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Folgeentscheidung

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

Mehrheitsentscheidung

Manchmal ist eine Entscheidung so wichtig, dass alle Spieler gemeinsam entscheiden müssen, wobei der Mehrheitsentscheid zählt. Im Falle eines Unentschiedens entscheidet ein Würfelwurf.

Ressourcenkarten

Die Spielanweisungen fordern euch oft dazu auf, Abenteuermarken (☒) auf **Ressourcenkarten** zu legen. Diese Karten repräsentieren positive Einflussfaktoren (Informationen, Mitstreiter, etc.) und negative Einflussfaktoren (Feinde, Verstrichene Zeit, etc.), die ihr während eines Abenteurers sammelt.

Werdet ihr aufgefordert, ☒ auf eine Ressourcenkarte zu legen, die noch nicht im Spiel ist, so sucht ihr diese Karte aus der **Ressourcenkarten-Reserve** des Abenteuerplans heraus und legt sie auf ein freies **A** Feld des Abenteuerplans. Anschließend platziert ihr die ☒, wie vom Abenteuer gefordert. Sollte es dazu kommen, dass ihr alle ☒ von einer Ressourcenkarte entfernt habt, so legt ihr diese zurück in die Ressourcenkarten-Reserve. Eine Ressourcenkarte ist nur dann für das Spiel relevant, wenn mindestens 1 ☒ darauf liegt.

Falls euch das Spiel anweist, ☒ von einer Ressourcenkarte zu entfernen, obwohl gerade keine ☒ auf dieser Karte liegt, so müsst ihr keine ☒ entfernen.

Im Spiel befindliche Ressourcenkarten bleiben grundsätzlich bis zum Ende eines Abenteurers liegen und werden dann aus dem Spiel entfernt, es sei denn der Abenteuerplan besagt ausdrücklich etwas anderes.

Proben während der Erzählung

Immer wenn ein Held während der Erzählung eine Probe ablegen muss, gelten hierfür die im Kapitel „Proben“ auf Seite 5 genannten Regeln.

Als weitere Option darf der Held nach einer misslungenen Probe **Gepäck opfern** (siehe unten).

Gepäck opfern

Nach einer misslungenen Probe während der **Erzählung** darfst du entscheiden, einen Teil deines Gepäcks zu opfern, um die Probe doch noch zu schaffen.

Wichtig: Gepäck darf nur nach einfach misslungenen Proben geopfert werden! Bei einem Kritischen Misserfolg ist dies nicht erlaubt!

Entscheidest du dich, Gepäck zu opfern, ziehe 2 Karten von deinem Heldendeck und lege sie in die Ablage.

Falls von den gezogenen Karten eine oder beide eine **Nachteilskarte** sind (siehe Abschnitt „Nachteilskarten“ auf Seite 17), wird deren Spieleffekt nicht ausgelöst, aber die Probe zählt automatisch als kritischer Misserfolg.

Ist dagegen keine der gezogenen Karten eine Nachteilskarte, so darfst du die misslungene Probe wiederholen.

Die abgelegten Karten beginnen den nächsten Kampf in der Ablage und kommen regulär erst nach dem Kampf zurück ins Heldendeck.

Das Opfern von Gepäck ist nur einmal pro Probe möglich und ist nur erlaubt, wenn aktuell 25 oder mehr Karten im Heldendeck liegen (inklusive Nachteilskarten).

Gruppenproben: Oft besagt die Proben-Spielanweisung, dass jeder Held die Probe ablegen muss. In diesem Fall muss jeder von euch eine Probe auf den geforderten Spielwert ablegen und das Ergebnis bei sich anwenden. Hierbei gilt, dass die Proben und die Anwendung der Ergebnisse gleichzeitig erfolgen.

Nachdem alle Helden gewürfelt haben, dürfen sie in beliebiger Reihenfolge entscheiden, ob sie Gepäck opfern wollen oder nicht, und jeweils das Ergebnis des Gepäck-Opferns anderer Helden abwarten, bevor sie ihre Entscheidung treffen.

Falls ein positives Proben-Ergebnis bei einer Gruppenprobe besagt, dass ihr 1 ☒ auf eine Ressourcenkarte legen dürft, und ein negatives Ergebnis besagt, dass ihr 1 ☒ davon entfernen müsst, so gleichen sich diese beiden Ergebnisse unmittelbar aus. Es wird nicht erst das eine und dann das andere Ergebnis abgehandelt.

Der Kampf (Vorbereitung)

Beim Kampf stellen sich die Helden den Feinden aus dem Abenteuer.

Lest hierfür die zum Kampf gehörenden Spielanweisungen durch und platziert die folgenden Karten auf dem Abenteuerplan.

- 1) Zeitskala-Karte
- 2) Anführerkarte
- 3) Weitere Abenteuerkarten
- 4) Spezialkarten
- 5) Schergenkarten

Die Karten-Typen 1 bis 3 sind hierbei abenteurerspezifisch und stets mit dem Namen des Abenteurers und ggf. der Nummer des Aktes versehen.

1 Zeitskala-Karte

Dreht die zum Kampf gehörende **Zeitskala-Karte** auf den gewünschten **Schwierigkeitsgrad**. Zur Auswahl stehen „Normal“ (ideal für Einsteiger und Gelegenheitsspieler) oder „Schwer“ (eine knackige Herausforderung für Spieler, die sich gut mit den Spielregeln und den Karten ihrer Helden auskennen). Legt die Zeitskala auf das **A** Feld des **Abenteuerplans** und platziert die **Zeitmarke** (**I**) auf der angegebenen Startnummer in der Zeitleiste des Abenteuerplans.

2 Anführerkarte

Nimmt die **Anführerkarte** und legt sie auf das Feld **A** des **Abenteuerplans**. Je nach Kampf können auch mehrere Anführerkarten oder keine Anführerkarten zum Einsatz kommen. Bei mehreren Anführern werden diese entsprechend der Reihenfolge in der Spielanweisung von links nach rechts platziert.

Die Anführerkarten stellen den Beginn der **Gegnerreihe** dar, die üblicherweise mit **Schergenkarten** fortgeführt wird.

3 Weitere Abenteuerkarten

Kommen bei einem Kampf weitere Abenteuerkarten (z.B. **Heldenaktionen**) zum Einsatz, werden diese zunächst vorgelesen und anschließend entsprechend der Spielanweisung auf den **A** Feldern des **Abenteuerplans** platziert. Auf einigen Karten werden anschließend Spielmarken platziert – dies wird auf der Karte oder in der Spielanweisung festgelegt.

Manchmal kommen Abenteuerkarten erst im Laufe eines Kampfes ins Spiel und werden zunächst neben dem Spielbereich bereitgelegt oder unter anderen Karten platziert.

Anführerkarte



Zeitskala



A Name: Der Name des Anführers.

B Schlagwörter: Identifizieren die Art des Gegners. Sie kommen im Zusammenhang mit Spieleffekten zum Einsatz.

C Sonderregeln: In einem grau unterlegten Kasten sind besondere Regeln aufgeführt, die für diesen Anführer gelten.

D Abenteuernamen: Der Name des Abenteurers sowie (falls notwendig) die Nummer des Aktes zu dem dieser Anführer gehört.

E Lebenspunkte: Die Lebenspunkte (♠) des Anführers bei Kampfbeginn.

F Ausweichen: Der Ausweichen-Wert (👉) des Anführers.

G Rüstungswert: Der Rüstungswert (🛡️) des Anführers.

H Aktionen: Die Anzahl der Aktionen (🕒), die der Anführer durchführen darf, wenn er an der Reihe ist.

I Aktionstabelle: Deckt alle Zahlen von 1 bis 20 ab und beschreibt die Spieleffekte, die der Anführer dadurch auslöst.

A Kartentitel: Die Bezeichnung der Karte. Eine Seite gilt für den Schwierigkeitsgrad „Normal“, die andere für den Schwierigkeitsgrad „Schwer“.

B Zeitmarken-Position bei Kampfbeginn: Gibt an, wo die Zeitmarke (🕒) bei Kampfbeginn in der Zeitleiste platziert wird.

C Zeiteffekte: Werden im Zeiteffekte-Schritt einer Runde abgehandelt.

D Abenteuernamen: Der Name des Abenteurers sowie (falls notwendig) die Nummer des Aktes, zu dem diese Zeitskala gehört.

4 Spezialkarten

Bei vielen Kämpfen kommen außerdem Zugstapel aus Spezialkarten (z.B. Ereigniskarten) zum Einsatz. Diese werden vor Kampfbeginn mithilfe der Spielanweisung zusammengestellt. Jede Karte weist Schlagwörter auf, und die Spielanweisung gibt an, welche Schlagwörter die Karten aufweisen müssen, aus denen der Zugstapel gebildet wird.

Der Stapel wird anschließend gemischt und auf dem **A** Feld des **Abenteuerplans** platziert. Zum Zugstapel gehört eine eigene **Ablage** (🗂️). Bei einigen Kämpfen kommen mehrere Zugstapel zum Einsatz – verwendet in diesem Fall freie **A** Felder für diese Zugstapel und ihre Ablagen.

5 Schergenkarten

Diese Karten stellen allgemeine Gegner dar, mit denen es die Helden während des Kampfes zu tun bekommen. Sie ergänzen die **Anführerkarten** und bilden zusammen mit ihnen die **Gegnerreihe**.

Bildet bei Kampfbeginn einen Zugstapel aus Schergenkarten. Hierbei kommen nur die Schergen aus dieser Spielbox zum Einsatz, und der „Scherge“-Eintrag des Kampfkastens gibt vor, welche Schlagwörter sie aufweisen müssen. Zusätzliche Angaben im Kampfkasten beziehen sich meist auf besondere Schergen und deren Platzierung im Schergen-Zugstapel.

Schergenkarte



Mischt nun den Zugstapel und zieht dann nacheinander jeweils eine Karte davon und legt sie in die Felder der Gegnerreihe des **Abenteuerplans**, rechts neben die bereits dort liegenden Karten. Oben rechts auf einer Schergenkarte sind die **Gefahrenpunkte** () des Schergen angegeben. Es werden solange Karten aufgedeckt und in die Gegnerreihe gelegt, bis ihr Gesamtwert den in der Spielanweisung des Kampfes genannten **Gefahrenwert** erreicht oder übertrifft (siehe hierzu auch das Beispiel im Kasten auf der rechten Seite).

Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl Gegner pro Kampf. Falls der Platz auf dem Abenteuerplan nicht ausreicht, setzt ihr die Gegnerreihe außerhalb des Abenteuerplans fort.

Legt den Zugstapel mit den übrigen Schergenkarten griffbereit auf das **Schergenstapel** () Feld des **Abenteuerplans**, für den Fall, dass während des Kampfes weitere Schergen als Nachschub gezogen werden. Zum Schergenstapel gehört außerdem eine eigene **Ablage**.

Ergänzende Vorbereitungen

Jeder Spieler zieht 5 Handkarten von seinem Heldendeck. Falls ein Spieler **Plus-** oder **Minus-Marken** hat, ist die Zahl der Handkarten entsprechend erhöht oder gesenkt – siehe Abschnitt **Plus- und Minus-Marken** auf Seite 17.

Nach dem Ziehen der Handkarten darf jeder Spieler eine „**Fuchshand**“ nehmen, indem er beliebig viele seiner Handkarten verdeckt beiseitelegt und dieselbe Anzahl neuer Karten vom Heldendeck zieht. Danach werden die beiseitegelegten Karten wieder in das Heldendeck gemischt.

Nachteilskarten: Falls ihr beim Ziehen eurer Handkarten Nachteilskarten (Seite 17) zieht, dürft ihr sie mithilfe der Fuchshand in euer Heldendeck zurückmischen, bevor sie ihre Wirkung entfalten. Alle Nachteilskarten, die ihr nach der Abwicklung der Fuchshand noch auf der Hand habt, entfalten ihre Wirkung direkt in der ersten Runde.

- A Name:** Der Name des Schergen.
- B Schlagwörter:** Identifizieren die Art des Gegners.
- C Sonderregeln:** In einem grau unterlegten Kasten sind besondere Regeln aufgeführt, die für diesen Schergen gelten.
- D Gefahrenpunkte:** Diese Punkte geben die Gefährlichkeit des Schergen an.
- E Lebenspunkte:** Die Lebenspunkte () des Schergen bei Kampfbeginn.
- F Ausweichen:** Der Ausweichen-Wert () des Schergen.
- G Rüstungswert:** Der Rüstungswert des Schergen.
- H Aktionen:** Die Anzahl der Aktionen (), die der Scherge durchführen darf, wenn er an der Reihe ist.
- I Aktionstabelle:** Deckt alle Zahlen von 1 bis 20 ab und beschreibt die Spieleffekte, die der Scherge dadurch auslöst.

Spezialkarte



- A Kartentitel:** Die Bezeichnung der Karte.
- B Schlagwort:** Identifiziert die Art der Karte.
- C Vorlesetext:** Wird vorgelesen, wenn die Karte gezogen wird.
- D Spieleffekt:** Beschreibt die Spieleffekte, die nach dem Ziehen der Karte zur Anwendung kommen.

Beispiel für das Auslegen von Gegnern (Anführer und Schergen)

Im zweiten Akt von „Das Erbe von Wildenstein“ ist angemerkt, dass Schergenkarten mit dem Schlagwort „Wächter“ und Schergenkarten mit dem Schlagwort „Diener“ zum Einsatz kommen. In dieser Spielbox sind es die Karten „Böse Magd“, „Buckliger“, „Folterknecht“, „Hofnarrin“, „Armbrust-Schütze“ (2x vorhanden), „Ängstlicher Wächter“ (3x vorhanden), „Treuer Leibwächter“ (2x vorhanden), „Rachsüchtige Leibwächterin“ und „Zäher Wächter“. Aus diesen insgesamt 13 Karten wird der **Schergenstapel** gebildet.

Der Gefahrenwert beträgt „Anzahl der Helden () x 5“. Bei drei teilnehmenden Helden beträgt der Gefahrenwert also $3 \times 5 = 15$.

Zunächst wird der Anführer „Baron von Wildenstein“ ganz links platziert. Seine Anfangs- betragen x 8, in einem 3-Spieler-Spiel startet er also mit 24 . Anschließend ziehen die Spieler den ersten Schergen vom Schergenstapel. Es handelt sich um einen Treuen Leibwächter. Dieser wird rechts neben die Anführerkarte gelegt. Der ausliegende Gefahrenwert beträgt nun 5 (die Gefahrenpunkte () des Treuen Leibwächters) und liegt damit unter der geforderten 15, also wird eine weitere Karte gezogen. Es handelt sich um einen weiteren Treuen Leibwächter, sodass der ausliegende Gefahrenwert nun 10 beträgt. Dies ist immer noch niedriger als 15, also wird eine weitere Karte gezogen. Ein Zäher Wächter! Durch seine Gefahrenpunkte von 7 beträgt der ausliegende Gefahrenwert nun 17. Er liegt damit über den geforderten 15, sodass das Auslegen der Schergen nun beendet ist. Die Helden bekommen es mit folgenden Gegnern zu tun:



Kampfablauf

Ein Aventuria-Kampf läuft in **Runden** ab. Jede Runde besteht aus den folgenden **Schritten**:

- 1) Vorbereitung
- 2) Helden-Spielzüge
- 3) Gegner-Spielzüge
- 4) Zeiteffekte
- 5) Ende der Runde

1 Vorbereitung

Dieser Schritt umfasst 3 **Phasen** (Kartenzug-Phase, Ausdauer-Phase und Bereitmach-Phase), die nun von allen Helden zeitgleich ausgeführt werden.

A Kartenzug-Phase

Die Spielerin zieht 2 Karten von ihrem Heldendeck auf die Hand. Sollte das Heldendeck aufgebraucht sein, wird die Ablage nicht gemischt, sondern das Spiel wird normal fortgesetzt, ohne dass die Spielerin weitere Karten ziehen kann.

Falls es sich bei einer der gezogenen Karten um eine Nachteilskarte (Seite 17) handelt, so muss der auf der Karte genannte Spieleffekt sofort ausgeführt werden. Die gezogene Nachteilskarte zählt trotzdem wie eine normal gezogene Aktionskarte. Falls 2 Nachteilskarten gezogen werden, so werden beide nacheinander abgewickelt.

B Ausdauer-Phase

Die Spielerin darf **bis zu 2 Karten verdeckt** als Ausdauer vor sich auslegen. Diese Ausdauerkarten kommen **bereit** ins Spiel (d.h. sie sind in einer aufrechten Position, siehe Abbildungen unten). Es darf sich bei ihnen um Karten von der Hand oder um eigene, in vorangegangenen Runden ausgespielte dauerhafte Aktionskarten handeln.

Spieltipp: Als Ausdauer wählt man am besten Karten, die man momentan am wenigsten braucht, denn eine als Ausdauer gespielte Karte ist danach keine Aktionskarte mehr, d.h. ihren normalen Spieleffekt kann man während der laufenden Partie nicht mehr nutzen. Eine Spielerin darf sich ihre eigenen Ausdauerkarten jederzeit anschauen.

Von Runde zu Runde steht der Spielerin dadurch immer mehr Ausdauer zur Verfügung, d.h. sie kann immer mehr und immer mächtigere Aktionskarten spielen. Wenn eine Spielerin der Meinung ist, dass sie bereits genug Ausdauer besitzt, so kann sie sich entscheiden, in dieser Phase nur eine oder keine Karte als Ausdauer zu spielen.

C Bereitmach-Phase

Hatte die Spielerin zuvor Ausdauerkarten oder ausgespielte Aktionskarten **erschöpft** (quergelegt), werden diese wieder bereit gemacht und in eine aufrechte Position gedreht. Sie können ab sofort wieder benutzt werden.

2 Helden-Spielzüge

Nun ist jede Spielerin einmal am Zug, beginnend beim aktuellen **Startspieler** (angezeigt durch die Startspielermarke).

Spieleffekte, die eine Spielerin **zu Beginn ihres Zuges** abwickeln muss, werden jetzt abgewickelt. Bei mehreren Effekten entscheidet die Spielerin, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden.

Anschließend führt die Spielerin ihren Spielzug durch, wie im Kapitel „Helden-Spielzug“ auf Seite 11 beschrieben.

Nachdem die Spielerin alle gewünschten Aktionen ausgeführt hat, endet ihr Spielzug.

Spieleffekte, die eine Spielerin **am Ende ihres Zuges** abwickeln muss, werden nun abgewickelt. Bei mehreren Effekten entscheidet die Spielerin, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden. Gibt es keine Effekte abzuwickeln, überspringt die Spielerin diesen Schritt.

Nun ist die nächste Spielerin an der Reihe.

Die 3 Phasen des Vorbereitungs-Schrittes



3 Gegner-Spielzüge

Nachdem alle Helden an der Reihe waren, überprüft ihr als erstes, ob auf Gegnern oder Abenteuerkarten Spieleffekte aufgeführt sind, die zu Beginn des Gegner-Zuges ausgelöst werden. Falls ja, so werden diese nun ausgeführt.

Anschließend handeln die **Gegner**. Sie handeln in der Reihenfolge, in der sie in der Gegnerreihe liegen, **von links nach rechts**.

Auf jeder Karte eines Gegners ist genannt, wie viele **Aktionen** (🌀) er in seinem Zug ausführt. Bei einigen Gegnern kann es sich auch um eine variable Anzahl von Aktionen handeln, die beispielsweise von der Anzahl der Helden (👤) abhängt. Für jede Aktion (🌀) wird nacheinander ein W20 gewürfelt und das Ergebnis in der Aktionstabelle des Gegners abgelesen.

Nach dem Würfeln und vor dem Ablesen der Aktionstabelle kann das Würfelergebnis noch durch Aktionskarten und andere Spieleffekte verändert werden. Das Ergebnis kann hierdurch nicht unter 1 sinken oder über 20 steigen. Ein Ergebnis von 1 oder 20 löst keine zusätzlichen Spieleffekte aus.

Angriffe

Viele Aktionen der Gegner stellen Angriffe dar. Bei ihnen ist jeweils angegeben, um welche Art von Angriff (🗡️, 🏹 oder 🍷) es sich handelt und wie viel Schaden (🔥) er verursacht. Der Gegner muss keine zusätzliche Angriffsprobe durchführen, sondern der Angriff gilt automatisch als erfolgreich. Die genannten Würfel werden gewürfelt und die Summe zu einem eventuell angegebenen Wert hinzuaddiert (zum Beispiel „2W6+3 🔥“: zwei 6-seitige Würfel würfeln und zu deren Ergebnis eine 3 hinzuaddieren).

Falls Spieleffekte auf Abenteuerkarten, Spezialkarten oder Gegnerkarten den 🔥 des Gegners verändern, wird diese Änderung direkt bei der Ermittlung des 🔥 vorgenommen.

Zielauswahl

Die Aktionen der Gegner richten sich meist gegen einen bestimmten Helden. Dieser wird auf unterschiedliche Weise bestimmt:

- **Startspieler:** Das Ziel des Angriffs ist der Held mit der Startspielermarke.
- **Zufällig:** Der vom Angriff betroffene Held wird zufällig ermittelt. Hierfür weist ihr jedem Helden eine Zahl zu und würfelt einen W6. Das Würfelergebnis entscheidet, welcher Held betroffen ist.

Beispiel: Selestia, Miraculo, Yoleyana und Lavalox nehmen am Kampf teil und ein Gegner greift einen zufälligen Helden an. Selestia wird die „1“, Miraculo die „2“, Yoleyana die „3“ und Lavalox die „4“ zugeordnet. Ein Spieler würfelt mit einem W6 und erzielt eine „5“. Der Wurf wird wiederholt und zeigt diesmal eine „3“ an. Yoleyana wird zum Ziel dieses Angriffs.

- **Am meisten/wenigsten:** Einige Gegner wählen den Helden als Ziel ihrer Aktionen aus, der die meisten oder wenigsten Schicksalspunkte (👤), Lebenspunkte (💧) o.ä.

Beispiel Gegner-Spielzüge



Im zweiten Akt von „Das Erbe von Wildenstein“ führen die Gegner ihren Gegnerzug durch. Es beginnt der Baron von Wildenstein. Als Aktionen (🌀) steht bei ihm das Symbol „👤“. Das bedeutet, dass er eine Anzahl Aktionen in Höhe der Anzahl Helden (👤) durchführen darf. Bei drei Helden sind es also drei Aktionen. Ein Spieler würfelt für ihn und erzielt eine „15“ und eine „20“, wodurch der Baron unheilvoll lächelt, sonst aber nichts Schlimmes passiert. Danach wird eine „8“ gewürfelt und demnach eine Anführer-Aktion-Karte vom dazugehörigen Zugstapel gezogen und ausgeführt. Damit sind die Aktionen des Barons abgeschlossen.

Nach ihm sind zunächst der erste Treue Leibwächter, dann der zweite Treue Leibwächter und schließlich der Zäher Wächter mit jeweils einer Aktion (dargestellt durch die „1“ bei den Aktionen (🌀) an der Reihe. Danach enden die Gegner-Spielzüge.

besitzt. Haben in diesem Fall mehrere Helden die gleiche Anzahl an Schicksalspunkten (👤), Lebenspunkten (💧), usw., wird unter diesen Helden zufällig entschieden, welcher betroffen ist – siehe oben. Die zufällige Auswahl gilt auch, wenn z.B. alle Helden 0 🔥 haben.

- **Spezielle Auswahlkriterien:** Je nach Gegner kann es auch andere, sehr spezielle Auswahlkriterien geben. In diesem Fall wird die Anweisung auf der Gegnerkarte befolgt.

Ausweichen

Der vom Angriff getroffene Held legt nun eine Probe auf **Ausweichen** (👉) ab. Diese Probe verwendet die Proben-Regeln auf Seite 5, wobei ein Kritischer Erfolg oder Kritischer Misserfolg keinen zusätzlichen Effekt hat. Gelingt die Probe, so wird der 🔥 durch 2 geteilt und aufgerundet. Misslingt die Probe, so bleibt der 🔥 unverändert.

Anschließend darf der Held Spieleffekte einsetzen, um den 🔥 weiter zu reduzieren.

Rüstung

Rüstungen sind dauerhafte Aktionskarten der Kategorie „Rüstung“. Rüstungen dürfen jederzeit zum Einsatz kommen, wenn der Held von einem gegnerischen Angriff betroffen ist, also üblicherweise außerhalb des eigenen Spielzugs.

Der **Rüstungsschutz** der Rüstung wird vom **Schaden** (🔥) des Angriffs abgezogen. Sinkt der Schaden (🔥) dadurch auf 0 oder darunter, bleibt der Held unverletzt. Andernfalls zieht der getroffene Held den restlichen Betrag von seinen Lebenspunkten (💧) ab. Falls die Rüstungskarte weitere Spieleffekte aufweist, können diese nun ebenfalls genutzt werden.

Wichtig: Falls du mehrere Rüstungskarten im Spiel hast, darfst du gegen einen gegnerischen Angriff nur maximal eine davon einsetzen. **Nur von dieser** Rüstung können der Rüstungsschutz oder andere Effekte genutzt werden. Weitere Rüstungen können bei diesem Angriff nicht eingesetzt werden.

Rüstungen reduzieren ausschließlich den Schaden (🔥) von Angriffen und nicht den 💧-Verlust durch andere Spieleffekte – siehe **Lebenspunktverlust** (Seite 16).

4 Zeiteffekte

Bewegt die **Zeitmarke** (🕒) auf der Zeitleiste des **Abenteurerplans** um ein Feld nach links. Falls die Marke bereits auf dem Feld „0“ liegt, bleibt sie dort liegen.

Lest dann die Zahl ab, die unter der Zeitmarke liegt. Falls für diese Zahl auf der Zeitskala-Karte ein Spieleffekt angegeben ist (z.B. das Ziehen einer Ereigniskarte), führt ihr diesen nun durch.

Falls die Zeitmarke auf dem Feld „0“ liegt, so wickelt den Spieleffekt ab, der auf der Zeitskala bei „0“ aufgeführt ist. Dies geschieht auch in allen folgenden Runden.

5 Ende der Runde

Zum Schluss gibt der aktuelle Startspieler die Startspielermarke an den links neben ihm sitzenden Spieler weiter und die nächste Runde beginnt.

Helden-Spielzug

Während seines Spielzugs darf jeder Held in beliebiger Reihenfolge eine beliebige Anzahl der folgenden Aktionen durchführen:

- Aktionskarte ausspielen
- Aktionskarte aktivieren
- Heldenaktion durchführen
- Angriff durchführen

Aktionskarte ausspielen

Ausspielkosten

Um eine Aktionskarte von der Hand zu spielen, musst du die oben links auf der Karte gezeigten **Ausdauerkosten** bezahlen. **Erschöpfe** hierfür entsprechend viele deiner **Ausdauerkarten**, indem du sie querdreht (siehe Abbildung).

Ausdauerkosten von **X** bedeuten, dass du frei wählen darfst, wie viel Ausdauer du einsetzen möchtest. Dabei kann **X** auch **Null** sein.

Wann ausspielen?

Du darfst Aktionskarten normalerweise nur in deinem eigenen Spielzug ausspielen. Einige Karten weisen jedoch im Kartentext eine **Voraussetzung** auf, wann sie ausgespielt werden dürfen („Spielbar [...]“). Solche Karten darfst du nur dann ausspielen, wenn die Voraussetzung erfüllt ist, dies darf aber gegebenenfalls auch außerhalb deines eigenen Spielzugs geschehen.

2 Ausdauerkarten werden erschöpft.



Nach dem Ausspielen wird ihr Spieleffekt sofort angewendet, es sei denn sie hat eine Aktivierungsbedingung (siehe „Aktionskarte aktivieren“ auf der nächsten Seite).

Karten mit der Angabe „Jederzeit spielbar“ darfst du jederzeit innerhalb oder außerhalb deines Spielzugs ausspielen.

Einmalig oder Dauerhaft?

Einige Karten enthalten die Angabe „Lege diese Karte anschließend ab“ mit dem Ablege-Symbol (A). Nachdem du sie vollständig abgewickelt hast, legst du sie in deine Ablage. Je nach Karte passiert dies unmittelbar beim Ausspielen (z.B. Balsam) oder zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. Wundbrand).

Alle Aktionskarten ohne das A-Symbol zählen als **Dauerhafte Karten**. Du legst sie nach dem Ausspielen vor dir aus und sie bleiben im Spiel. Weisen diese Karten das Erschöpfen-Symbol (E) auf oder enthalten sie die Angabe „Aktivierbar [...]“, so kannst du ihre Spielwirkung ab nun mit der Aktion „Aktionskarte aktivieren“ (Seite 12) nutzen. Du kannst dies auch schon im selben Spielzug tun, in dem du die Karte ausgespielt hast.

Falls eine dauerhafte Karte weder das Erschöpfen-Symbol noch die Angabe „Aktivierbar [...]“ aufweist, ist die Kartenwirkung ununterbrochen aktiv (z.B. Riposte). Dies gilt auch für die sogenannten „**Eigenschaftskarten**“, die eine Eigenschaft des Helden verbessern (z.B. Selbstbeherrschung). Eigenschaftskarten legst du nicht vor dir aus, sondern schiebst sie seitlich unter deine Heldenkarte, um die Verbesserung anzuzeigen (siehe hierzu auch den Kasten unten).

Einige Karten kombinieren eine ununterbrochen aktive und eine aktivierbare Spielwirkung (z.B. Kettenrüstung auf Stufe 2). Die ununterbrochen aktive Wirkung steht dann oberhalb der aktivierbaren und gilt auch dann, wenn die Karte erschöpft ist.

Ziel eines Spieleffekts

Bei jedem Spieleffekt ist angegeben, welches Ziel davon betroffen sein kann:

- Ist von einem „Helden“ die Rede, so darf man diesen Effekt sowohl bei sich selbst als auch bei beliebigen anderen Helden anwenden.
- Ist von einem „Gegner“ die Rede, so darf man den Effekt nur bei Gegnern in der Gegnerreihe anwenden.
- Ist von einem „Schergen“ die Rede, so darf man den Effekt ausschließlich auf Schergenkarten in der Gegnerreihe anwenden.
- Fehlt eine solche Angabe, so darf man den Effekt nur bei sich selbst anwenden.

Proben und Angriffe

Verlangt der Kartentext eine **Probe**, so musst du diese wie auf Seite 5 beschrieben ablegen. Bei Erfolg kommt der Effekt der Karte zur Anwendung, andernfalls nicht.

Wichtig: Für Karten, die eine Probe beinhalten und nach ihrem Einsatz abgelegt werden, gilt im Falle einer misslungenen Probe, dass sie ohne Wirkung abgelegt werden.

Ist von einem **Angriff** die Rede, so gelten die bei der Aktion „Angriff durchführen“ auf Seite 12 genannten Regeln.

Verschiedene Arten von Aktionskarten



Diese Karte bleibt im Spiel und kann später aktiviert werden, indem du sie erschöpfst und 1 Ausdauer bezahlst.



„Waffengift“ wird nach dem Ausspielen halb unter die Karte „Rapiert“ geschoben, um anzuzeigen, dass sie diese Karte verbessert.



Eigenschaftskarten schiebst du unter die Heldenkarte, sodass der Bonus neben dem Basis-Eigenschaftswert erkennbar ist.



Wie beschrieben legst du diese Karte nach ihrem Einsatz ab.



Diese Karte enthält eine Voraussetzung, die nur während des Gegner-Spielzugs eintritt, deshalb kann sie nur dann eingesetzt werden.

Aktionskarte aktivieren

Viele Karten bieten Spieleffekte an, die genutzt werden können, indem der Spieler die Karte **aktiviert**. Dies wird durch das Erschöpfen-Symbol  angezeigt oder durch die Bedingung „Aktivierbar [...]“ (z.B. Armatrutz).

Um eine Karte zu aktivieren, müssen bestimmte **Bedingungen** erfüllt werden.

• Voraussetzung erfüllen

Enthält der Kartentext eine Voraussetzung, so muss diese erfüllt sein, damit die Aktionskarte aktiviert werden darf. Die Karte „Armatrutz“ darfst du beispielsweise einmal pro Angriff gegen dich nach deiner -Probe aktivieren.

• Ausdauer bezahlen

Eine Zahl im Kreis (z.B. „①:“) gibt die Anzahl an Ausdauer an, die du jedes Mal bezahlen musst, wenn du die Karte aktivierst. Ausdauerkosten von  bedeuten, dass du frei wählen darfst, wie viel Ausdauer du einsetzen möchtest. Hierbei darf X auch Null sein.

• Karte erschöpfen ()

Wenn das Erschöpfen-Symbol  auftaucht, musst du die Karte zum Aktivieren **erschöpfen**, indem du sie querdrehst. Ist die Karte bereits erschöpft, so kannst du ihren Spieleffekt in der laufenden Runde nicht mehr nutzen.

• Eine Probe bestehen

Wird eine **Probe** verlangt, so musst du diese wie auf Seite 5 beschrieben ablegen. Bei einem Misserfolg kommt der Spieleffekt nicht zum Einsatz.

• Einen Angriff durchführen

Ist von einem Angriff die Rede, so gelten die bei der Aktion „Angriff durchführen“ genannten Regeln.

Heldenaktion durchführen

Bei vielen Kämpfen liegen sogenannte **Heldenaktionen** (siehe Kasten rechts) aus, die von allen Helden eingesetzt werden können. Heldenaktionen sind meistens mit einer Probe auf ein Talent verbunden, die mithilfe der Regeln im Kapitel **Proben** auf Seite 5 abgewickelt wird.

Weitere Kosten, Bedingungen und Spieleffekte von Heldenaktionen sind auf der jeweiligen Karte angegeben.

Angriff durchführen

Die **Grundausrüstung** einer Heldin und viele Karten, wie zum Beispiel Waffen und Zauber, erlauben ihr einen „Angriff“ durchzuführen. Bei jedem Angriff ist die **Art des Angriffs** mit angegeben:  = Nahkampf,  = Fernkampf,  = Magie.

Wichtig: Für die -Angriffe von **Begleitern** gelten besondere Regeln, die wir auf Seite 16 erklären.

Eine Heldin kann in ihrem Zug **in jeder der drei oben genannten Angriffsarten maximal einen einzigen Angriff** ausführen. Also maximal einen Nahkampf-, einen Fernkampf- und einen Magieangriff pro Zug! Hat die Heldin mehrere Angriffe derselben Angriffsart, muss sie sich für einen davon entscheiden.

Ein Angriff besteht aus folgenden Schritten:

- 1) Ziel wählen
- 2) Bedingungen erfüllen
- 3) Angriffsprobe durchführen
- 4) Schadenswurf durchführen
- 5) Ausweichen-Probe durchführen
- 6) Schaden ermitteln
- 7) Lebenspunkte reduzieren

1 Ziel wählen

Bestimme **einen Gegner** in der Gegnerreihe als Ziel.

2 Bedingungen erfüllen

Erfülle die **Bedingungen** des Angriffs, die auf der Karte angegeben sind, mit der du den Angriff durchführst (siehe „Aktionskarte aktivieren“).

3 Angriffsprobe

Anschließend legst du eine **Probe** auf den zum Angriff gehörenden Spielwert ab (bei einem -Angriff also auf den Fernkampf-Spielwert deiner Heldin). Diese Probe verwendet alle normalen Regeln im Kapitel **Proben** auf Seite 5.

Nachdem das Ergebnis endgültig feststeht, wendest du es auf die folgende Tabelle an:

Erfolg / Kritischer Erfolg: Du triffst deinen Gegner.

Misserfolg / Kritischer Misserfolg: Du verfehlst deinen Gegner. Falls bei diesem Angriff keine  eingesetzt wurden, um die Probe zu wiederholen, darfst du dir sofort 1  vom Abenteuerplan nehmen. Liegt kein  auf dem Abenteuerplan, so verfällt dieser Effekt.

4 Schaden (-Wurf)

Falls du den Gegner getroffen hast, würfelst du nun den Schaden () des Angriffs aus. Dafür würfelst du **beim Angriff genannten Würfel** und addierst zur Summe einen eventuell angegebenen Wert hinzu (zum Beispiel „2W6+3“). Zusätzlich können weitere Effekte zum Tragen kommen, die den Schaden erhöhen.

Heldenaktion



5 Ausweichen-Probe

Falls der Gegner über einen **Ausweichen-Wert** (👉) verfügt, führst du nun für ihn eine Ausweichen-Probe durch. Gelingt die Probe, so wird der Schaden (💥) durch 2 geteilt und aufgerundet. Misslingt sie, so bleibt der Schaden unverändert.

Für Gegner mit einem „–“ beim Ausweichen-Wert wird keine Ausweichen-Probe durchgeführt!

6 Schaden ermitteln

Vom **Schaden** (💥) des Angriffs wird nun der **Rüstungswert** (🛡️) des Gegners abgezogen. Zusätzlich können weitere Effekte zum Tragen kommen, die den Schaden senken. Hierdurch kann der Schaden auch auf 0 sinken, nicht jedoch darunter.

7 Lebenspunkte reduzieren

Nun werden die **Lebenspunkte** (❤️) des Gegners um den verbliebenen Schaden reduziert. Zeige dies an, indem du eine entsprechende Anzahl 🩸-Marken auf der Karte des Gegners platzierst.

Die Lebenspunkte von Gegnern sind rechts oben auf ihrer Karte angegeben. Bei Schergen handelt es sich normalerweise um einen festen Wert, während die Lebenspunkte von Anführern oft von der Anzahl der Helden (👤) abhängt. Nehmen z.B. 3 Helden an einem Kampf teil und der Anführer hat die Angabe „(👤 x 8)“, so verfügt er über 24 Lebenspunkte.

Sobald auf einer Gegnerkarte 🩸-Marken in Höhe der Lebenspunkte (❤️) des Gegners liegen, wird der Gegner sofort **ausgeschaltet**. Ist es ein **Scherge**, so lege dessen Karte auf den Schergen-Ablagestapel (🗑️). Handelte es sich um einen **Anführer**, so entferne dessen Karte aus dem Spiel.

Für jeden Gegner, den eine Heldin **ausschaltet**, bekommt sie sofort 1 Schicksalspunkt (🎲). Dies gilt nicht nur für die Angriffe der Heldin, sondern auch für alle Effekte ihrer eigenen Aktionskarten (z.B. „Dschinnenruf“, „Jagdfalle“ oder „Schwerer Sturz“), inklusive solcher Effekte, die

einen Gegner direkt ausschalten, ohne dessen ❤️ zu reduzieren. Für Gegner, die das Spiel verlassen, ohne ausgeschaltet worden zu sein (zum Beispiel durch Flucht), gibt es keine 🎲.

Beispiel: Tsaiana ist mit ihrem Spielzug an der Reihe und entscheidet, mit ihrem Rapier anzugreifen. Als erstes wählt sie einen Gegner in der Gegnerreihe als Ziel aus – sie entscheidet sich für den Kobold-Anführer. Anschließend würfelt sie ihre Angriffsprobe und erzielt einen Treffer. Das Rapier verursacht $1W6+3$ 💥. Tsaiana würfelt eine 4 und würde somit insgesamt 7 💥 verursachen.

Der Kobold hat einen Ausweichen-Wert (👉) von 8. Die Spielerin führt für ihn eine Ausweichen-Probe durch und erzielt eine „5“. Der Kobold ist erfolgreich ausgewichen, was den 💥 des Rapier-Angriffs auf 4 reduziert ($7 \div 2 = 3,5$, aufgerundet 4).

Der Kobold hat einen Rüstungswert (🛡️) von 0, deshalb wird der 💥 nicht reduziert und der Kobold verliert 4 ❤️. Da er nur noch 3 ❤️ hatte, sinken seine ❤️ auf 0 und er zählt als ausgeschaltet. Die Anführerkarte des Kobolds wird aus dem Spiel entfernt und Tsaiana erhält 1 🎲.

Ausgeschaltete Helden

Die Lebenspunkte (❤️) eines Helden können nicht unter 0 sinken. Sinken sie auf 0 und kein Spieleffekt verhindert dies, so zählt er als **ausgeschaltet**.

Ein ausgeschalteter Held wird bei der Zielauswahl der Gegner und bei allen Spieleffekten ignoriert, bei der Weiterreichung der Startspielermarke übersprungen und kann auf keine Weise in das Spiel eingreifen. Seine ausgespielten Karten bleiben im Spiel, seine Ausdauerkarten, seine Handkarten und Schicksalspunkte sowie sein Heldendeck und seine Ablage bleiben unberührt. Sein Spielzug wird übersprungen.

Sollte der Startspieler ausgeschaltet werden, wird die Startspielermarke sofort an den nächsten nicht ausgeschalteten Helden im Uhrzeigersinn weitergereicht. In diesem Fall wechselt die Startspielermarke bei Schritt 5 am Ende der Runde nicht den Besitzer.

Ausgeschaltete Helden können ins Spiel zurückgebracht werden, indem man ihnen durch einen Spieleffekt auf einen Schlag **4 oder mehr Lebenspunkte** (❤️) heilt (zum Beispiel durch die Aktionskarte „Heiltrank“). Effekte, die weniger ❤️ heilen, wirken bei ausgeschalteten Helden nicht. Eine weitere Alternative ist der **Wiederbelebungswurf** (siehe rechts). Der wiederbelebte Held darf selbst entscheiden, ob er augenblicklich oder zu Beginn der nächsten Runde ins Spiel zurückkehren möchte. Sobald er ins Spiel zurückkehrt, darf er wieder normal am Kampf teilnehmen.

Wiederbelebungswurf

Ein Spieler kann in seinem Zug versuchen, den ausgeschalteten Helden eines Mitspielers auf die folgende Art wieder ins Spiel zu holen: Er erschöpft X Ausdauerkarten und führt anschließend mit einem W20 einen Wiederbelebungswurf durch. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als X, kehrt der ausgeschaltete Held mit X Lebenspunkten (❤️) ins Spiel zurück. Fällt das Würfelergebnis dagegen höher als X aus, bleibt der Held ausgeschaltet. Der Wiederbelebungswurf ist keine Probe und darf deshalb nicht mithilfe von Schicksalspunkten (🎲) wiederholt werden.

Kampfende

Die Vorgehensweise am Ende eines Kampfes hängt davon ab, ob das Abenteuer nach dem Kampf weitergeht (z.B. bei Abenteuern mit mehreren Akten) oder beendet ist.

Das Abenteuer geht weiter

Im Fall, dass sich das Abenteuer nach dem Kampf fortsetzt, geht ihr wie folgt vor:

- 1) Entfernt alle Abenteuerkarten und sonstigen Karten, die in diesem Akt zum Einsatz kamen, aus dem Spiel, es sei denn der Abenteuertext besagt ausdrücklich etwas anderes. Ressourcenkarten bleiben im Spiel.
- 2) Helden, deren aktuelle Lebenspunkte (🔥) unter 30 liegen, dürfen sie auf 30 anheben (nicht auf 40). Alle Schicksalspunkte (🔥), die ein Held bei Kampfende hat, werden auf den Abenteuerplan zurückgelegt.
- 3) Mischt alle ausgespielten Aktionskarten, Ausdauerkarten, eure Ablage und eure Handkarten in euer Helden-deck zurück.
- 4) Wurde die Sonderfertigkeit eines Helden genutzt, wird die Fertigkeitsmarke (🌿) auf die Heldenkarte zurückgelegt.
- 5) Die Helden führen nun eine **Atempause** durch (siehe unten), es sei denn der Abenteuertext besagt etwas anderes.
- 6) Mischt nun alle Schicksalskarten aus dem Schicksalskarten-Ablagestapel zurück in den Schicksalsstapel.

Danach beginnt der nächste Akt des Abenteuers.

Ende des Abenteuers

Falls das Abenteuer nach dem Kampf vollständig beendet ist, geht ihr wie folgt vor:

- 1) Entfernt alle Herausforderungskarten, Schicksalskarten, alle Ressourcenkarten sowie alle Abenteuerkarten und sonstigen Karten, die bei diesem Abenteuer zum Einsatz kamen, aus dem Spiel, es sei denn der Abenteuertext besagt ausdrücklich etwas anderes.
- 2) Legt alle Schicksalspunkte (🔥) in eurem Besitz ab.
- 3) Mischt alle ausgespielten Aktionskarten, Ausdauerkarten, eure Ablage und eure Handkarten in euer Helden-deck zurück.
- 4) Wurde die Sonderfertigkeit eines Helden genutzt, wird die Fertigkeitsmarke (🌿) auf die Heldenkarte zurückgelegt.
- 5) Als nächstes habt ihr die Möglichkeit, die für das Bestehen des Abenteuers erhaltenen **Abenteuerpunkte** auszugeben, um eure Helden zu verbessern – siehe hierzu das Kapitel **Abenteuerpunkte ausgeben** auf der nächsten Seite.
- 6) Bei ihrem nächsten Abenteuer beginnen die Helden wieder mit 40 Lebenspunkten (🔥) und 0 Schicksalspunkten (🔥).

Niederlage

Ganz wichtig: Wenn ihr eine Niederlage erleidet, bedeutet dies nicht das Ende der Kampagne! Eure Helden haben einen Rückschlag erlitten und erleiden negative Spieleffekte, aber danach läuft die Kampagne normal weiter. Handelt den entsprechenden Abschnitt („Das Abenteuer geht weiter“ oder „Ende des Abenteuers“) auf der linken Seite ab und setzt das Spiel wie im Kampagnenheft beschrieben fort. Außerdem sind eure Helden durch die Niederlage so entschlossen, es beim nächsten Mal besser zu machen, dass ihr **beim nächsten Abenteuer der Kampagne die dort angegebenen Herausforderungskarten ignorieren** dürft!

Alternativ dürft ihr nach einer Niederlage auch entscheiden, eure Helden in ihren Zustand vor dem Kampf zurückzusetzen und den Kampf noch einmal von vorne zu starten.



Atempause

Zwischen zwei Akten eines Abenteuers wird den Helden eine **Atempause** gewährt, bei der sie sich von den vergangenen Strapazen erholen und für den kommenden Akt stärken können. **Jede** Heldin erhält eine Anzahl **Erholungspunkte** gleich der Nummer, auf der die Zeitmarke (🕒) bei Kampfende lag, **plus 2**.

Beispiel: Miraculo, Yoleyana und Lavalox beenden einen Kampf bei 2 🕒. Jeder von ihnen hat während der Atempause 4 Erholungspunkte zur Verfügung.

Jede Heldin darf ihre Erholungspunkte nun für die folgenden Optionen nutzen:

- **Ausruhen:** Die Heldin heilt sich pro eingesetztem Erholungspunkt 2 🔥. Die 🔥 können dadurch nicht über 40 steigen.
- **Zu den Göttern beten:** Für jeweils 3 eingesetzte Erholungspunkte darf sich eine Heldin 1 Schicksalspunkt (🔥) nehmen. Diese Aktion darf auch mehrmals gewählt werden, solange noch Schicksalspunkte auf dem Abenteuerplan vorhanden sind.

- **Vorbereiten:** Diese Option kostet 2 Erholungspunkte und kann von jeder Heldin maximal einmal gewählt werden. Nimm dir 1 **Plus-Marke**.

Abenteurpunkte ausgeben

Nach einem Abenteuer könnt ihr eure Abenteurpunkte ausgeben, um Belohnungskarten zu erwerben und/oder mithilfe eures Erfahrungsschatzes Karten zu verbessern.

Belohnungskarten erwerben

Du darfst eine Belohnungskarte aus dem Schatzhaufen dauerhaft in dein Heldendeck aufnehmen. Dies kostet dich **2 Abenteurpunkte**. Hast du nicht genug Abenteurpunkte zur Verfügung, so kannst du die Karte nicht erwerben.

Falls mehrere Spieler dieselbe Belohnungskarte haben wollen, müsst ihr euch einigen oder zufällig einen Helden bestimmen, der die Karte erhält.

Für den Erwerb der neuen Belohnungskarte müssen die Regeln im nebenstehenden Kasten „Einschränkungen“ eingehalten werden.

Für die neu erworbene Belohnungskarte musst du eine beliebige andere Aktionskarte dauerhaft aus deinem Heldendeck entfernen, sodass sich die Gesamtzahl der Karten im Deck nicht verändert. Die ersetzte Karte legst du in deinen Erfahrungsschatz.

Wichtig: Nachteilskarten (Seite 17) dürfen hierbei nicht entfernt werden!

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

Alle nicht erworbene Belohnungskarten wandern ebenfalls in die Spielbox zurück.

Karten verbessern

Bei der Verbesserung von Karten kommt der **Erfahrungsschatz** deines Helden zur Anwendung.

Entscheide dich für eine der folgenden Optionen:

a) Tausche eine deiner Stufe-1-Karten gegen die gleichnamige Stufe-2-Karte aus deinem Erfahrungsschatz. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **3 Abenteurpunkte** und bei den Aktionskarten je **1 Abenteurpunkt**. Lege die entfernte Stufe-1-Karte in deinen Erfahrungsschatz.

b) Tausche eine deiner Stufe-2-Karten gegen die gleichnamige Stufe-3-Karte aus deinem Erfahrungsschatz. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **3 Abenteurpunkte** und bei den Aktionskarten je **1 Abenteurpunkt**, und ist nur erlaubt, wenn du die dazugehörige Stufe-2-Karte bereits besitzt. Lege die entfernte Stufe-2-Karte in deinen Erfahrungsschatz.

Wichtig: Du darfst eine Aktionskarte nicht direkt von Stufe 1 auf Stufe 3 verbessern. Zwischen beiden Verbesserungen muss mindestens 1 Abenteuer vergehen.

Einschränkungen

Bei der hier beschriebenen Veränderung des Helden-decks müsst ihr die folgenden Regeln befolgen:

- Ein Heldendeck enthält immer genau **30 Aktionskarten**. (Hinzu kommen evtl. Nachteilskarten.)
- Jede Aktionskarte hat ein Symbol für ihre Kategorie, z.B. für leichte Nahkampfwaffen (4). Auf der Talentkarte eines Helden ist angegeben, welche Kartenkategorien er in seinem Heldendeck haben darf.



Genesung

Für die Entrichtung **1 Abenteurpunktes** kann sich dein Held gründlich von den erlittenen Strapazen seines gefährlichen Lebens erholen – alle Nachteilskarten werden aus dem Heldendeck entfernt.

Heldentitel



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

Heldentitel können nicht für Abenteurpunkte erworben werden, sondern nur auf die im dazugehörigen Abenteuertext angegebene Weise. Ein Held darf beliebig viele Heldentitel besitzen.

Die Abenteurer 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 den Empfänger des Heldentitels.

Heldentitel sind besondere Karten im Besitz des Helden, die nicht auf das Aktionskartenmaximum von 30 angerechnet werden, sondern zu Beginn jedes Abenteuers neben der Heldenkarte ausgelegt werden. Der Held darf während des gesamten Abenteuers auf die Sonderregeln zurückgreifen, die ihm die Heldentitel-Karten zur Verfügung stellen.



Ergänzende Regeln

Die folgenden Regeln ergänzen die bereits vorgestellten Grundregeln. Es handelt sich nicht um optionale Regeln, sondern um notwendige Bestandteile des Spiels.

Ablage

Alle Karten, die durch Spieleffekte abgelegt werden können (Aktionskarten, Ereigniskarten, Anführer-Aktionen, Schergen, usw.), verfügen über ihre eigene **Ablage**.

Für Aktionskarten gilt, dass nach dem Ziehen der letzten Karte vom Heldendeck dieses verbraucht ist und keine weiteren Karten von dort gezogen werden können.

Für alle anderen Karten gilt: Wenn euch das Spiel anweist, eine solche Karte zu ziehen und der dazugehörige Zugstapel ist leer, so mischt ihr aus der dazugehörigen Ablage einen neuen Zugstapel und zieht dann von dort die neue Karte.

Aus dem Spiel entfernt

Einige Spieleffekte fordern euch dazu auf, Karten oder Schicksalspunkte **aus dem Spiel zu entfernen**. In einem Abenteuer mit mehreren Akten gilt dies nur für den aktuell gespielten Akt. Am Ende des Aktes werden alle Schicksalspunkte, die aus dem Spiel entfernt wurden, wieder auf den Abenteuerplan zurückgelegt. Karten, die aus dem Spiel entfernt wurden, werden wieder in die Heldendecks bzw. Zugstapel eingemischt, zu denen sie ursprünglich gehörten.

Begleiter

Begleiter sind eine eigene Kartenkategorie. Jeder Held darf maximal 2 Begleiterkarten in sein Deck aufnehmen.

Begleiter haben einen eigenen **Angriffswert** (👊), mit dem man ihre Angriffsproben durchführt. 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.

Dämonen

Dämonenkarten wie z.B. die des Irrhalks (Nr. 884) in dieser Box sind besondere Gegnerkarten. Sie kommen nur über Kampf-Sonderregeln ins Spiel und verwenden alle allgemeinen Regeln für Gegner, zählen aber für Spieleffekte weder als Anführer noch als Schergen.

Doppelseitige Abenteuerkarten

Die meisten regulären Abenteuerkarten weisen nur eine Seite auf, aber einige sind doppelseitig. Solche Karten weisen rechts oben ein „A“ oder „B“ auf, was die A-Seite und B-Seite der Karte anzeigt. Sie starten üblicherweise mit ihrer A-Seite ins Spiel und werden zu einem späteren Zeitpunkt umgedreht.

Gruppenkarten

Einige Abenteuerkarten sind als „Gruppenkarte“ ausgewiesen. Solche Karten sind Gruppenbesitz, d. h. die Karten gehören der ganzen Gruppe. Sofern der jeweilige Abenteuertext nichts anderes besagt, ist der Einsatz von Gruppenkarten immer von einer **Mehrheitsentscheidung** abhängig.

In der Sortierhilfe der Spielbox gibt es ein gesondertes Fach, in dem ihr zwischen euren Partien solche Karten aufbewahren könnt.

Heilung

Es gibt Spieleffekte, die es den Helden und ihren Gegnern erlauben, Lebenspunkte (❤️) zu heilen (zurück zu erhalten). Wenn ein Held Lebenspunkte geheilt bekommt, passt der Spieler das Lebenspunkte-Rad des Helden entsprechend an. Ein Held kann hierdurch nicht seine Anfangs-Lebenspunkte von 40 überschreiten.

Wird ein Gegner geheilt, so entfernt ihr die entsprechende Anzahl 🩸-Marken von seiner Karte. Auch hier können durch Heilung die Lebenspunkte nicht über den Anfangswert des Gegners steigen, es sei denn dies wird ausdrücklich angemerkt.

Herausforderungskarten

Die Herausforderungskarten werden zu Beginn eines Abenteuers ausgelegt, wie im Abenteuertext angegeben. Sie gelten für das gesamte Abenteuer und werden danach aus dem Spiel entfernt.

Karte-Umdrehen-Symbol (🔄)

Auf einigen Heldentitel-Karten kommt das folgende Symbol zum Einsatz: 🔄. Es 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 danach wieder auf die Vorderseite gedreht.

Karte-Zurückholen-Symbol (🔄)

Auf einigen Aktionskarten kommt folgendes 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 Aktionskarte im Gegner-Spielzug“), so musst du diese zusätzlich zum Bezahlen der Ausdauer erfüllen, um die Karte aus der Ablage zu holen.

Lebenspunktverlust

Einige Spieleffekte verursachen bei einem Ziel nicht Schaden (💥), sondern den Verlust von Lebenspunkten (❤️). Dies wird dadurch angezeigt, dass anstelle des 💥-Symbols das ❤️-Symbol verwendet wird.

Lebenspunktverlust verursachende Spieleffekte zählen nicht als Angriffe, d.h. das Ziel darf gegen sie weder ausweichen (🏃) noch seine Rüstung oder andere Spieleffekte einsetzen, um die Anzahl der verlorenen ❤️ zu reduzieren.

Beispiel: Selestia verliert durch den Vampirgriff des Barons von Wildenstein 1W6+1 ❤️. Da es sich dabei nicht um einen Angriff handelt, darf sie weder ausweichen, noch sich mit einer Rüstung oder ähnlichen Spieleffekten verteidigen.



Mehrere Angriffe derselben Angriffsart

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

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.

Nachteilskarten

Einige Spieleffekte können bewirken, dass die Helden **Nachteilskarten** erleiden, z.B. wenn sie einen Kampf verlieren oder vergiftet werden.

Nachteilskarten sind Aktionskarten mit dem Wort „Nachteil“ anstelle eines Heldensymbols. Erleidet ein Held eine solche Karte, so muss er sie in sein Heldendeck mischen. Nachteilskarten zählen nicht zur festgelegten Anzahl von 30 Aktionskarten pro Heldendeck, werden ansonsten aber wie normale Aktionskarten behandelt. Sie bleiben auch nach einem Abenteuer im Deck, es sei denn, auf der Karte oder im begleitenden Abenteuertext wird ausdrücklich etwas anderes erwähnt. Durch **Genesung** (Seite 15) kann ein Held alle Nachteilskarten loswerden.

Immer wenn ein Held während eines **Kampfes** Karten von seinem Heldendeck zieht und eine oder mehrere Nachteilskarten darunter sind, müssen deren Spieleffekte sofort abgewickelt werden. Während der **Erzählung** (Seite 6) und bei der **Fuchshand** (Seite 8) gelten hingegen andere Regeln.

Narben

Wenn ein Held eine Narbe erleidet, muss er sofort eine zufällige Nachteilskarte „Narbe“ in sein Heldendeck aufnehmen. Falls ein Held eine Narbe erleidet und es sind keine weiteren Narben-Karten verfügbar, so muss er stattdessen aus allen anderen verfügbaren Nachteilskarten eine zufällige Karte ziehen und diese in sein Deck mischen.

Plus- und Minus-Marken

Immer wenn ein Spieleffekt besagt, dass ein Held 1 **Plus-Marke** oder 1 **Minus-Marke** erhält, nimmt der Spieler eine Plus/Minus-Marke aus der Markenreserve und legt sie mit der Plus-Seite oder Minus-Seite obenliegend auf die Talentkarte des Helden.

Falls ein Held während eines Abenteuers eine Plus-Marke erhält und bereits eine Minus-Marke hat, wird die Plus-Marke nicht platziert und stattdessen die Minus-Marke entfernt. Umgekehrt entfernt eine neu hinzukommende Minus-Marke eine ausliegende Plus-Marke.

Falls zu Beginn eines Kampfes eine oder mehrere Plus-Marken auf der Talentkarte eines Helden liegen, darf der Spieler eine entsprechende Anzahl zusätzlicher Handkarten ziehen. Liegen dagegen eine oder mehrere Minus-Marken auf der Talentkarte, startet der Spieler mit einer entsprechend niedrigeren Anzahl Handkarten in den Kampf. Danach werden alle Plus/Minus-Marken von den Talentkarten zurück in die Reserve gelegt.

Dies geschieht vor der Abwicklung der **Fuchshand** (siehe Seite 8).

Schicksalspunkte

Ein Held darf Schicksalspunkte () ablegen (d.h. auf den Abenteuerplan zurücklegen), um sich einen der folgenden Vorteile zu verschaffen:

• Probe wiederholen

Der Held darf 1 Schicksalspunkt () ablegen, um eine eigene **misslungene Probe** zu wiederholen. Dies ist bei beliebigen Proben erlaubt, inklusive Angriffs- und Ausweichen-Proben. Der Held darf dieselbe Probe auf Wunsch mehrmals wiederholen, solange er genug Schicksalspunkte dafür besitzt. Das letzte gewürfelte Ergebnis zählt.

Es dürfen auch Proben wiederholt werden, die einen Kritischen Misserfolg ergeben hätten.

Ein Held darf außerdem ablegen, um einen anderen Helden seiner Gruppe eine misslungene Probe wiederholen zu lassen.

Wichtig: Man darf einen , den man durch eine misslungene Angriffsprobe erhalten hat, nicht einsetzen, um dieselbe Angriffsprobe zu wiederholen.

• Ausdauer erhalten

Der Held darf zu einem **beliebigen Zeitpunkt** einer Runde für jeden Schicksalspunkt () den er ablegt, ① Ausdauer erhalten, um Ausdauerkosten zu bezahlen. Er darf nicht ablegen, um anderen Helden seiner Gruppe Ausdauer zu verleihen.

• Karte ziehen

Der Held darf zu einem **beliebigen Zeitpunkt** einer Runde für jeden Schicksalspunkt () den er ablegt, 1 Karte von seinem Heldendeck ziehen. Er darf nicht ablegen, um andere Helden seiner Gruppe Karten ziehen zu lassen.

Sonderfertigkeiten

Jeder Held besitzt eine einzigartige Sonderfertigkeit. Jede Sonderfertigkeit kann nur **einmal pro Kampf** genutzt werden. Sonderfertigkeiten können – gegebenenfalls bei Eintritt einer bestimmten Bedingung – jederzeit eingesetzt werden.

Nach dem Einsatz der Sonderfertigkeit entfernst du die Fertigkeitmarke () von deiner Heldenkarte. Dies zeigt an, dass du die Sonderfertigkeit im laufenden Kampf nicht mehr nutzen kannst.

Schwärme

Schwärme sind ein besonderer Gegner-Typ mit dem Schlagwort „Schwarm“. Sobald ein Schwarm ins Spiel kommt, legt ihr eine bestimmte Anzahl Verderbensmarken () auf die dazugehörige Karte. Die zeigen die Größe und Gefährlichkeit des Schwarms an.

Wenn auf einem Schwarm -Marken in Höhe seiner liegen, wird er **nicht sofort ausgeschaltet!** Entfernt stattdessen 1 sowie alle -Marken von der Karte. Mit einem einzelnen Angriff oder Spieleffekt kann man einem Schwarm nur maximal 1 abnehmen. Wird der Schwarm zum Ziel eines Spieleffekts, der einen Gegner automatisch ausschaltet, so wird stattdessen nur 1 entfernt.

Erst wenn die letzte von einer Schwarm-Gegnerkarte entfernt wird, zählt der Schwarm als ausgeschaltet, und man erhält auch erst dann den dafür.



Schergen-Schlagwörter

Einige Schlagwörter auf den Gegnerkarten verfügen zusätzlich über mehrere Unterkategorien, die sich in Klammern hinter dem Schlagwort befinden, z.B. *Kultur (Ork)*, *Übernatürlich (Untot, Zombie)* oder *Tier (Unterirdisch, Wald)*.

Der Schergen-Eintrag in den Kampfkästen und verschiedene Spieleffekte beziehen sich manchmal nur auf eine Oberkategorie („An diesem Kampf nehmen Schergen mit dem Schlagwort „Übernatürlich“ teil.“), nur auf eine Unterkategorie („An diesem Kampf nehmen Schergen mit dem Schlagwort „Untot“ teil.“) oder auf beide gleichzeitig („An diesem Kampf nehmen Schergen mit dem Schlagwort „Tier (Unterirdisch)“ teil.“).

Side Quests

Side Quests sind Kurzabenteuer, die in den Aventuria Heldensets zur Verfügung gestellt werden. Sie erlauben euch, die Kampagne an bestimmten Punkten zu verlängern und eure Helden mit zusätzlichen Abenteuerpunkten zu stärken.

Ungenutzte Ausdauer

Ungenutzte Ausdauer aus Spieleffekten verfällt am Ende des aktuellen Spielzuges. Ungenutzte Ausdauer aus Ausdauerkarten und Aktionskarten verfällt am Ende der Runde.

Piratenschätze

In einigen Abenteuern in diesem Buch haben eure Helden die Gelegenheit, **Piratenschätze** zu erbeuten. Auf jedem dieser Gegenstände liegt allerdings ein **Piratenfluch**, den ihr brechen müsst, bevor ihr in den Genuss des **Piratensegens** kommt.



Wenn ihr während eines Abenteuers aufgefordert werdet, eine Karte vom Stapel der Piratenschätze zu ziehen, geht diese direkt in euren Besitz über, es sei denn der Abenteuertext besagt ausdrücklich etwas anderes. Bei Karten, deren Piratenfluch-Eintrag mit dem Wort „Falle!“ beginnt, müsst ihr diesen Spieleffekt direkt beim Erhalt der Karte abwickeln. Danach zählt der Fluch als gebrochen, und ihr dürft die Karte um 180° drehen.

Karten, deren Piratenfluch-Eintrag mit den Worten „Glück gehabt!“ beginnt, sind nicht mit einem Fluch verbunden. Stattdessen darf die Karte von ihrem Besitzer sofort um 180° gedreht werden.

Alle anderen Piratenschätze enthalten im Piratenfluch-Eintrag einen negativen Spieleffekt, der mit Ziehen der Karte ins Spiel kommt. Außerdem ist die Bedingung angegeben, die ihr erfüllen müsst, um den Fluch zu brechen. Sobald ihr diese Bedingung erfüllt habt, dreht die Karte um 180°

Nachdem eine Piratenschatz-Karte um 180° gedreht wurde, wird ihr **Piratensegen**-Eintrag lesbar. Dies sind positive Spieleffekte, die für den Rest des Abenteuers gelten.

Abgelegte Piratenschätze werden auf einen eigenen Piratenschatz-Ablagestapel gelegt. Sollte der Piratenschatz-

Zugstapel leer sein, so mischt ihr den Piratenschatz-Ablagestapel zu einem neuen Zugstapel.

Am Ende eines Abenteuers werden alle Piratenschatz-Karten aus dem Spiel entfernt.

FAQ

Zählt eine „Gedenken an den Kelch“-Karte als Kelch?

Nein.

Zählen Heldentitel als Dauerhafte Karten?

Nein. Als Dauerhafte Karten zählen ausschließlich Aktionskarten ohne das -Symbol im Kartentext.

Darf ich den Zusatzeffekt der Stufe-3-Sichel nur nutzen, wenn sie bereits auslag, oder geht das auch von der Hand?

Es geht auch von der Hand, wobei wie üblich alle Regeln für das Auslegen von Ausdauerkarten befolgt werden müssen.

Muss ich die Karte „Gezielter Schuss“ vor dem Schadenswurf spielen, oder darf ich das Ergebnis des Schadenswurfs abwarten?

Spieleffekte mit der Angabe „beim -Wurf“ werden direkt nach dem Schadenswurf aktiviert.

Wenn ich eine Karte mit einer Modifikation (z.B. Rapier mit Waffengift) in eine Ausdauer verwandle, was geschieht dann mit der Modifikations-Karte?

Wird eine modifizierte Karte durch einen Spieleffekt auf die Ablage gelegt oder wieder auf die Hand genommen, wandert die modifizierende Karte in die Ablage ihres Eigentümers. Wird die modifizierte Karte zu Ausdauer gemacht, muss auch die modifizierende Karte zu Ausdauer gemacht oder abgelegt werden.

Kelch erhalten

Wenn du eine Kelch-Karte erhältst, musst du sie dauerhaft in dein Heldendeck aufnehmen und dafür eine beliebige Karte dauerhaft aus deinem Heldendeck entfernen. Kelch-Karten können nicht dauerhaft aus einem Heldendeck entfernt werden, es sei denn der Abenteuertext besagt dies ausdrücklich.

Falls bereits jeder Held der Gruppe mindestens einen Kelch im Heldendeck hat, wird stattdessen aus den Helden mit den wenigsten Kelchen ein zufälliger Empfänger ermittelt.

Kelch verlieren

Wenn eine Spielanweisung im Abenteuertext besagt, dass du einen Kelch verlierst, entfernst du die Karte dauerhaft aus deinem Heldendeck und legst sie in das Kelchkarten-Fach zurück. Nimm hierfür eine Karte „Gedenken an den Kelch“ aus dem Kelchkarten-Fach und nimm diese dauerhaft in dein Heldendeck auf. Falls du den Kelch zurückerhältst (oder einen anderen Kelch erbeutest), tausche diesen gegen die Karte „Gedenken an den Kelch“ aus.

Wenn ein Held ausgeschaltet wurde, reduziert sich dann die Anzahl Aktionen des Anführers?

Alle Spieleffekte mit der Angabe  (Anzahl Helden) beziehen sich immer auf die Anzahl der Helden bei Spielbeginn. Werden Helden während des Spiels ausgeschaltet, so ändert sich dieser Wert nicht.

Optionalregeln

Beim Crowdfunding für diese Spielbox wurden eine Reihe von optionalen Karten als Stretchgoals freigeschaltet. Entscheidet als Gruppe, ob und welche ihr davon bei eurer Kampagne verwenden wollt. Folgende Optionalregeln kommen dann zur Anwendung:

Alternative

Herausforderungskarten

Diese Optionalregel dürft ihr bei Abenteuern nutzen, bei denen mindestens eine Herausforderungskarte ins Spiel kommt. Bildet zu Beginn des Abenteuers einen Zugstapel aus den 6 **Alternativen Herausforderungskarten** (Nr. 901-906). Zieht dann 1 Karte vom Stapel und legt sie auf den Abenteuerplan – sie ersetzt eine der regulären Herausforderungskarten eurer Wahl.

Besondere Umstände

Wenn ihr mit diesen Optionalregeln spielt, bildet ihr zu Beginn jedes zweiten Abenteuers einen Zugstapel aus den

6 **Besondere-Umstände-Karten** (Nr. 895-900). Zieht dann 1 Karte vom Stapel und legt sie auf den Abenteuerplan. (Legt die anderen Karten zurück in die Spielbox.) Solange diese Karte im Spiel ist, gilt der auf ihr angegebene Spieleffekt. Befindet sich die Karte am Ende des Abenteuers noch im Spiel, so wird sie abgelegt.

Nachdem eine Besondere-Umstände-Karte abgelegt wurde, kommt sie für den Rest der Kampagne nicht mehr zum Einsatz.

Beziehungen

Diese Optionalregel steht euch ab dem Ende des Abenteuers „Das Erbe von Wildenstein“ zur Verfügung und erfordert eine feste Sitzordnung der Spieler.

Mischt hierzu die 6 **Beziehungskarten** (Nr. 907-912) zu einem Stapel und legt sie verdeckt zwischen euch, sodass jeder Held je 1 Karte zwischen sich und seinem linken und rechten Tischnachbar liegen hat. Die überzählige Karte entfernt ihr aus dem Spiel. Dreht die ausliegenden Karten nun um. Sie gelten für den Rest der Kampagne! Notiert

euch, welche Beziehungskarten ausliegen und zwischen welchen Helden sie liegen.

Legendäre Schicksalskarten

Mischt hierzu am Anfang eines Abenteuers die Schicksalskarten mit den blauen Titeln (Nr. 891-894) zusammen mit den 12 regulären Schicksalskarten in den Schicksalsstapel.

Wenn ihr während des Spiels eine Legendäre Schicksalskarte zieht, befolgt ihr die Anweisungen auf der Karte. Im Gegensatz zu den normalen Schicksalskarten wird die Karte danach nicht auf den Schicksals-Ablagestapel gelegt, sondern aus dem Spiel entfernt. Jede dieser Karten kommt also nur maximal einmal pro Abenteuer zum Einsatz.

Falls ein Spieleffekt euch anweist, alle Karten eines bestimmten Typs aus dem Schicksalsstapel zu entfernen (oder alle bis auf eine), so entfernt zusätzlich alle legendären Schicksalskarten.

Freies Spiel

Bei dieser Variante sucht ihr euch ein beliebiges Abenteuer aus und spielt dieses mit beliebigen Helden. Ihr benötigt hierbei nur die normalen Spielkarten (Heldenkarte, Talentkarte und Aktionskarten) eures Helden. Der Erfahrungsschatz ist nicht erforderlich, es sei denn ihr spielt mehrere Abenteuer hintereinander und steigert eure Helden zwischendurch mit Abenteuerpunkten.

Weitere Vorbereitungen sind nicht nötig – sucht euch nun ein beliebiges Abenteuer aus und beginnt zu spielen. Die „**Herausforderung**“-Einträge und alle Anmerkungen, die sich auf die sieben magischen Kelche und ihre Kelchträger beziehen, ignoriert ihr hierbei. Eure Gruppe hat keine magischen Kelche in ihrem Besitz. Außerdem besteht natürlich Spoiler-Gefahr für die **Kelche der Macht**-Kampagne, falls ihr diese noch nicht gespielt habt.

Nachdem ihr ein Abenteuer abgeschlossen habt, legt ihr alle benutzten Karten zurück in ihre Sortierhilfe, sodass sie für kommende Partien zur Verfügung stehen.

Das Abenteuer „Kampf um Ilsur“ eignet sich besonders gut für Partien im Freien Spiel. Siehe hierzu den Kasten unten.

Kampf um Ilsur als Freies Spiel

Das Abenteuer „Kampf um Ilsur“ im **Kampagnenheft Eins** auf Seite 30 hat eine weit verzweigte Handlung und endet in 14 verschiedenen Kämpfen, sodass es sich gut für ein wiederholtes Spielen eignet.

Falls ihr dieses Abenteuer im **Freien Spiel** spielt, handelt es sich nicht um eine Zukunftsvision, sondern eure Helden sind tatsächlich Freiwillige, die nach Ilsur reisen, um das Blutbanner im Kampf gegen die Borbaradianer zu unterstützen. Beginnt euer erstes Abenteuer im Abschnitt „1 – Willkommen in Ilsur.“

Ignoriert beim Ende des Abenteuers die Angaben zur Schatzkarte (unterster Kasten im Abschnitt 45) und zur Zeitschleife (Abschnitt 46).

Bei späteren Partien dürft ihr zu Beginn eine **Mehrheitsentscheidung** treffen: Ihr könnt erneut bei der Klippenburg als Neulinge vorstellig werden (weiter bei „2 - Klippenburg“), den Verwundeten des jüngsten Beschusses beistehen (weiter bei „4 - Die Verwundeten“) oder euch direkt ins Getümmel stürzen (weiter bei „5 - Mauer im Norden“).

Mit erfahrenen Helden spielen

Beim Freien Spiel könnt ihr eure Helden nach einem bestandenem Abenteuer mithilfe der erhaltenen Abenteuerpunkte aufsteigen lassen (Seite 15) und spätere Abenteuer mit diesen erfahrenen Helden spielen. Für solche Helden gelten alle folgenden Regeln:

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 im Besitz des Helden. Eine Heldenkarte bzw. Talentkarte auf Stufe 2 oder 3 zählt ebenfalls als jeweils eine verbesserte Karte.

Addiert alle verbesserten Karten aller teilnehmenden Helden und teilt die Summe durch die Anzahl Helden, um den Durchschnitt zu ermitteln:

Heldenstufe	Durchschnittliche Anzahl verbesserter Karten pro Held
0	0-1
1	2-3
2	4-6
3	7-9
4	10-12

Herausforderungsgrad (👤)

Passt nun den **Herausforderungsgrad** (👤) des Abenteuers an, indem ihr aus den **Herausforderungskarten** (Nr. 525-534) einen Zugstapel bildet und von diesem so viele Karten zieht, wie eure aktuelle **Heldenstufe** beträgt. Jede Herausforderungskarte erhöht den Herausforderungsgrad um +1 👤.



Bei den Abenteuern in dieser Box ersetzen diese Karten die Angabe im Herausforderungs-Kasten des Abenteuers.

Die Herausforderungskarten enthalten Zusatzregeln, die während des Abenteuers zur Anwendung kommen. Auf den Karten ist jeweils angegeben, wann sie gelten.

Individueller Herausforderungsgrad

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 einem höheren oder niedrigeren Herausforderungsgrad spielen, als eure Heldenstufe eigentlich vorsieht.

Absolviert ihr erfolgreich ein Abenteuer auf Schwierigkeitsgrad „Schwer“ und einem höheren Herausforderungsgrad als gefordert, so ergibt die **Differenz** zwischen dem Herausforderungsgrad 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**

Gepäck opfern

Voraussetzungen:

- Nur während der Erzählung
- Nur bei einem Misserfolg, nicht bei einem Kritischen Misserfolg!
- Nur, wenn aktuell 25 oder mehr Karten im Heldendeck liegen.

Ablauf:

- Ziehe 2 Karten von deinem Heldendeck und lege sie in deine Ablage.
- Ist eine oder sind beide Karten eine Nachteilskarte, zählt die Probe automatisch als kritischer Misserfolg.
- Ist keine Karte eine Nachteilskarte, so darfst du den misslungenen Proben-Würfelwurf einmal wiederholen.

Schicksalspunkt (👁️) einsetzen

- Probe wiederholen:** jederzeit, auch für andere Helden
- ① Ausdauer erhalten:** während eines Kampfes jederzeit
- Eine Karte ziehen:** während eines Kampfes jederzeit

Kampfablauf

- Vorbereitung:** Alle Helden führen zeitgleich die Vorbereitungs-Phasen A bis C durch:
 - 2 Karten vom Heldendeck ziehen
 - Bis zu 2 Karten verdeckt als Ausdauerkarten auslegen
 - Erschöpfte Karten wieder bereit machen
- Helden-Spielzüge:** Reihum, beginnend beim Startspieler, agiert jeder Held.
- Gegner-Spielzüge:** Die Gegner agieren in der Reihenfolge, in der sie in der Gegnerreihe ausliegen.
- Zeiteffekte:** Bewegt die Zeitmarke (🕒) in der Zeitleiste und wickelt die Spieleffekte der Zeitskala-Karte ab.
- Ende der Runde:** Der aktuelle Startspieler gibt die Startspielermarke an den links neben ihm sitzenden Spieler weiter und die nächste Runde beginnt.

Atempause zwischen den Akten

Erholungspunkte = 🕒-Nummer in Zeitleiste + 2

- Ausruhen:** 2 💧 pro Erholungspunkt.
- Zu den Göttern beten:** 1 👁️ pro 3 Erholungspunkte.
- Vorbereiten:** 2 Erholungspunkte. Nimm dir 1 **Plus-Marke**.

Erklärung der Symbole

🗡️ Nahkampf	👤 Herausforderungsgrad
🏹 Fernkampf	① Ausdauer
🔮 Magie	🗑️ Karte erschöpfen
🦋 Ausweichen	🔄 Karte zurückholen
🐾 Begleiter-Angriff	🔄 Karte umdrehen
💀 Fluchtwert (Begleiter)	👤 Anzahl Helden
👁️ Schicksalspunkt	🕒 Gegner-Aktion
💧 Lebenspunkt	📌 Lebenspunkte-Marke
🔥 Schaden	🕒 Zeitmarke
🗡️ Abenteuermarke	👤 Verderbensmarke
🛡️ Rüstungswert	📌 Gefahrenpunkte
📁 Ablagebedingung	👤 Fertigkeitmarke

Kartenkategorien

🗡️ Leichte Nahkampfwaffe
🗡️ Mittlere Nahkampfwaffe
🗡️ Schwere Nahkampfwaffe
🏹 Leichte Fernkampfwaffe
🏹 Mittlere Fernkampfwaffe
🏹 Schwere Fernkampfwaffe
🛡️ Leichte Rüstung
🛡️ Mittelschwere Rüstung
🛡️ Schwere Rüstung
👤 Ausrüstung
🏆 Vorteil
🏆 Talent
🌟 Leichter Zauber
🌟 Komplexer Zauber
🌿 Leichte Liturgie
🌿 Komplexe Liturgie
🐾 Begleiter

