The background of the cover is a detailed illustration of a fantasy landscape. In the foreground, a character with red hair, wearing a grey tunic and a dark cloak, stands on a dark, rocky ledge. The character is holding a staff and looking towards the distance. The landscape features a large, ancient stone archway in the center, with a smaller archway to the left. In the background, there are snow-capped mountains and a large, ornate stone building with Gothic-style architecture. The sky is a clear, bright blue.

CALL TO ADVENTURE

Spielanleitung


1-4
SPIELER


AB
12+


30-60
MINUTEN

Ein Spiel von Chris
& Johnny O'Neal

Der bescheidene Knappe wird ein legendärer Ritter. Ein Waisenmädchen beansprucht ihr Geburtsrecht als Königin des Reiches. Ein Adliger geht zur Bürgerwehr, nachdem seine Eltern unter tragischen Umständen ums Leben gekommen sind. Die Geschichten ändern sich, aber die Themen sind zeitlos ... und die Reise jedes Helden beginnt mit einem Call to Adventure!

In *Call to Adventure* tretet ihr gegeneinander an, um den fantastischsten Helden zu erschaffen. Auf der Reise von eurer bescheidenen Herkunft zu eurem wahren Schicksal werdet ihr Eigenschaften erlangen, euch Herausforderungen stellen und eure Fähigkeiten verbessern. Jeder erschafft einen Charakter und erzählt eine Geschichte, aber nur einer von euch wird es zu großem Heldentum bringen!



Call to Adventure

Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in China. Die Vervielfältigung dieser Spielanleitung ist in jeglicher Form nur für den nichtgewerblichen Gebrauch gestattet.

Der Titel *Call to Adventure* und das Logo sind Markenzeichen von Brotherwise Games, LLC, 2018.

© 2020 Brotherwise Games, LLC.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe:

Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 Essen, www.asmodee.de

CALL TO ADVENTURE

Spielmaterial



45 Charakterkarten
15x Herkunft • 15x Motivation
15x Schicksal



91 Legendenkarten
29x Akt I • 32x Akt II • 30x Akt III



44 Helden- & Antiheldenkarten
22x Held • 22x Antiheld
12 Solo-/Koop-Karten



4 Heldentableaus
mit 4 Heldenmarkern



24 Runen
im Sortierkasten
3x Stärke • 3x Geschicklichkeit
3x Konstitution • 3x Intelligenz
3x Weisheit • 3x Charisma
3x Basisrunen • 3x Dunkle Runen



40 Erfahrungsmarker



1 Wertungsblock

Überblick

In *Call to Adventure* stellt ihr euch über drei Akte hinweg diversen Herausforderungen und erlangt verschiedene Eigenschaften. Dabei erhaltet ihr Triumphpunkte für Siege, Unheilpunkte, falls ihr euch vom Bösen verleiten lasst, und Erfahrungsmarker, falls ihr an Herausforderungen scheitert.

Wer am Ende des dritten Akts die meisten Vermächtnispunkte hat, gewinnt!

Triumph () + Unheil () + Erfahrung () = Vermächtnis

Unter *Spielende* auf Seite 10 erfahrt ihr mehr darüber, wie ihr eure Vermächtnispunkte errechnet.

Spielaufbau

Sortiert alle Karten nach ihren Rückseiten und mischt sie. Nehmt euch jeweils ein Heldentableau und einen Heldenmarker. Legt die Erfahrungsmarker bereit. Bereits beim Aufbau beginnt ihr damit, euren Charakter zu erschaffen.

1. Teilt die Charakterkarten aus

Teilt jedem 6 Charakterkarten aus:

- **2x Herkunft** (braun mit bronzenem Baum)
- **2x Motivation** (blau mit silbernem Baum)
- **2x Schicksal** (rot mit goldenem Baum)

Sucht euch jeweils 1 Karte jeder Art aus, die ihr behaltet, und legt die übrigen zurück in die Schachtel.

Falls ihr *Call to Adventure* zum ersten Mal spielt, erhält jeder einfach 1 zufällige Charakterkarte jeder Art.



Damit beginnt jeder.
(Sucht euch von den Charakterkarten 1 jeder Art aus.)

Teilt dann jedem 1 Heldenkarte aus. Nun hat jeder insgesamt 4 Karten, mit denen er das Spiel beginnt. Haltet eure Heldenkarte geheim.

Zum Schluss erhält jeder 3 Erfahrungsmarker.

2. Zeigt eure Charaktere

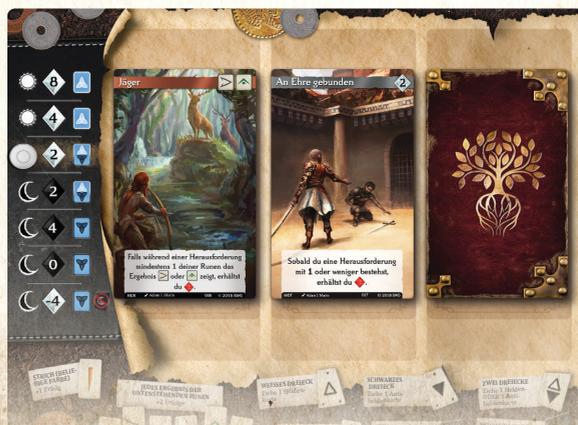
Die 3 Charakterkarten bilden die **Legende** eines Helden. Legt die gewählte Herkunft aufgedeckt auf das linke Feld eures Heldentableaus, die Motivation aufgedeckt in die Mitte und euer Schicksal **verdeckt** auf das rechte Feld. Jeder darf sich sein Schicksal jederzeit ansehen. Eure Legenden werden im Verlauf des Spiels wachsen und beinhalten:

- die Anzahl an Attributsrunen, die euch zur Verfügung stehen,
- Triumph- und Unheilpunkte, die ihr im Verlauf des Spiels erhaltet, und
- Symbole oder besondere Fähigkeiten, die eure Charaktere auszeichnen.

Auf der linken Seite des Heldentableaus befindet sich die **Gesinnungsleiste**. Diese bildet die Moral und Unschuld eines Charakters ab. Beim Spielaufbau legt ihr den Heldenmarker mit der Sonnenseite nach oben auf die dritte Stufe der Leiste. Das zeigt an, dass eure Charaktere im Moment neutral sind. Immer wenn ein Held ein ☾-Symbol (Verderben) erhält, wird sein Heldenmarker eine Stufe nach unten bewegt. Immer wenn ein Held ein ☀-Symbol (Tugend) erhält, wird er eine Stufe nach oben bewegt. Je nach Position dreht ihr euren Heldenmarker auf die Sonnen- oder Mondseite. Die Position auf der Gesinnungsleiste bestimmt, ob ihr ☁- oder ☁-Karten ausspielen und Dunkle Runen eurem Wurf hinzufügen dürft. Außerdem beeinflusst sie eure Vermächtnispunkte am Ende des Spiels.

Beispiel: Heldentableau

Nachdem Susanne 6 Charakterkarten ausgeteilt bekommen hat, entscheidet sie sich für *Jäger* als Herkunft, *Durch Ehre gebunden* als Motivation und *Eins mit der Natur* als verdecktes Schicksal. Sie legt sie auf ihr Heldentableau, stellt ihre Gesinnungsleiste richtig ein und ist startklar!



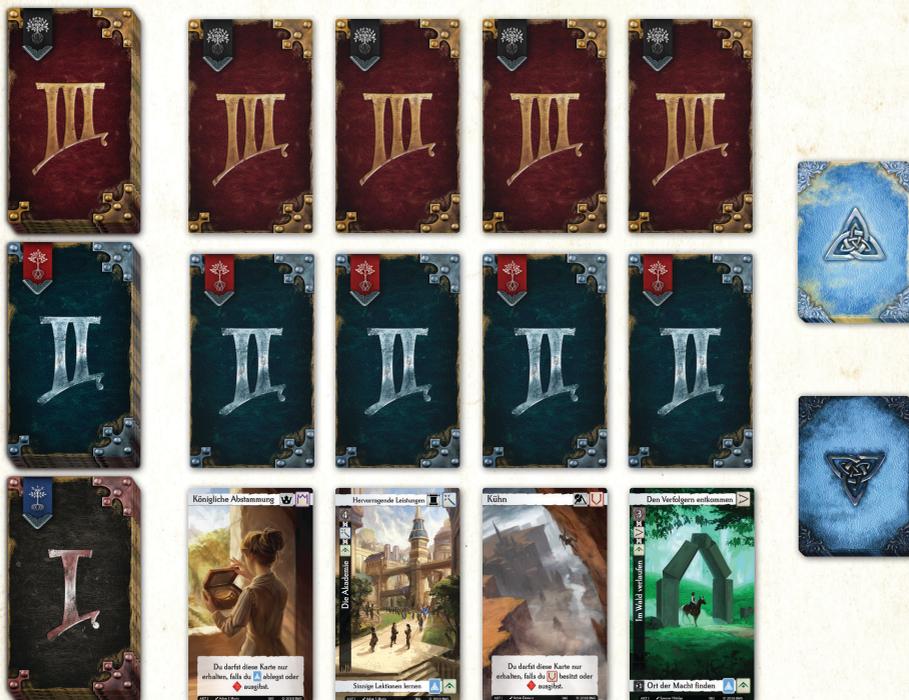
3. Bereitet die Legendenstapel vor

Legt die 3 Legendenstapel, den Heldenstapel und den Antiheldenstapel wie unten abgebildet in die Tischmitte. Legt dann neben jedem Legendenstapel eine verdeckte Kartenreihe aus:

- Bei 1–3 Helden: 4 Karten pro Reihe (wie abgebildet)
- Bei 4 Helden: 5 Karten pro Reihe

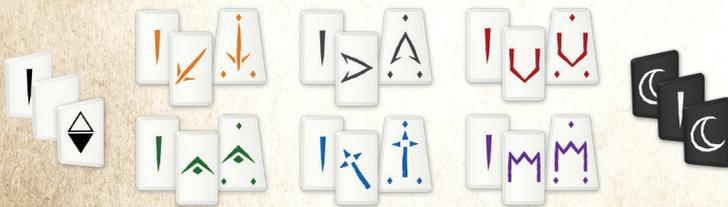
Dann deckt ihr die unterste Reihe (Akt I) auf.

Falls ihr *Call to Adventure* zum ersten Mal spielt, empfehlen wir alle Karten mit der Kennzeichnung **Verbündeter** und **Gegner** (unter dem Titel der Karte) aus den Legendenstapeln auszusortieren. Dazu gehören außerdem folgende Karten aus anderen Stapeln: *Adlig* (Herkunft), *Einzigster Überlebender* und *Racheschwur* (Motivation), *Thronerbe* und *Meister der Gerüchte* (Schicksal), *Grausamer Verrat* (Antihelden).



4. Legt die Runen bereit

Stellt den Sortierkasten mit den Basisrunen, den Attributrunen und den Dunklen Runen auf den Tisch, sodass alle sie gut erreichen können. Die Runen stehen euch während des gesamten Spiels als gemeinsamer Vorrat zur Verfügung. (Auf Seite 7 erfahrt ihr mehr über Runen.)



Jetzt seid ihr bereit und könnt loslegen!
Wer zuletzt ein Buch zu Ende gelesen hat, beginnt.

Eigenschaften und Herausforderungen

Wenn ihr die Akt-I-Karten aufdeckt, könnt ihr zwei verschiedene Kartenarten sehen. **Eigenschaften**, wie *Königliche Abstammung* und *Kühn*, haben nur eine **Option**, die ihr wählen könnt. Eine Eigenschaft erhaltet ihr, indem ihr die Voraussetzung erfüllt (siehe Seite 6). **Herausforderungen**, wie *Die Akademie* und *Im Wald verlaufen*, haben zwei **Optionen**. Einer Herausforderung stellt ihr euch, indem ihr die Runen werft, und ihr erhaltet sie, falls ihr sie besteht (siehe Seite 6).

Spielablauf

Der Startspieler beginnt. Danach führt ihr reihum eure Züge aus, bis das Spielende eingeleitet wird (siehe Seite 10). Wenn du am Zug bist, darfst du entweder eine Eigenschaft erhalten oder dich einer Herausforderung stellen. Außerdem darfst du Zusatzaktionen ausführen, wie Erfahrungsmarker ausgeben und Helden- oder Antiheldenkarten ausspielen.

Immer wenn du eine Legendenkarte erhältst oder ablegst, ersetzt du sie sofort mit einer neuen vom jeweiligen Aktstapel. Falls du in deinem Zug keine Karte erhalten kannst (weil z. B. vier Eigenschaften mit Voraussetzungen ausliegen, die du nicht erfüllst), darfst du ein Mal kostenlos die Aktion „Reisen“ (siehe Seite 8) ausführen.

Eine Eigenschaft erhalten

Eigenschaften bestimmen die Persönlichkeit, den Beruf und die Lebenserfahrung deines Charakters. Eine Eigenschaft hat immer nur eine Option zur Auswahl. Um eine Eigenschaftskarte zu erhalten, musst du eine der Voraussetzungen erfüllen, die auf der Karte angegeben ist. Sobald du die Eigenschaft erhältst, legst du sie unter deine aktuelle Charakterkarte. Normalerweise gilt:

- Akt-I-Karten legst du unter deine Herkunft.
- Akt-II-Karten legst du unter deine Motivation.
- Akt-III-Karten legst du unter dein Schicksal.

Achte darauf, dass die obere Leiste der Eigenschaft sichtbar bleibt. Alle Attributsrunen, Legendensymbole und weiteren Belohnungen dieser Karte werden damit Teil deiner Legende.

Sich einer Herausforderung stellen

Herausforderungen sind riskante Unternehmungen, die dein Held auf seinem Weg zu Ruhm und Ehre auf sich nimmt. Wenn du dich einer Herausforderung stellst, wirfst du die Runen und hoffst auf ein gutes Ergebnis. Führe dafür folgende Schritte durch (Details zu den Runen findest du rechts):

1. Bestimme die Schwierigkeit, die durch die Zahl im -Symbol links oben auf der Karte angegeben ist, und entscheide dich für **eine Option**. Du hast die Wahl zwischen der oberen und der unteren. Falls links neben einer Option ein **+1**-Symbol angegeben ist, erhöht sich ihre Schwierigkeit um 1. Sobald du dich auf eine Option festgelegt hast, darfst du die Herausforderung oder die Option nicht mehr wechseln, außer eine andere Karte erlaubt es dir oder zwingt dich dazu.
2. Dann darfst du **Karteneffekte** mit der Formulierung „Bevor du die Runen wirfst“ aktivieren. Zudem kannst du Erfahrungsmarker () ausgeben, um deinem Wurf Dunkle Runen hinzuzufügen. Danach dürfen deine Mitspieler entsprechende Karteneffekte aktivieren.
3. Stelle die Runen für deinen **Wurf** zusammen (3 Basisrunen + passende Attributsrunen).
4. **Wirf die Runen!** Die Belohnung von geworfenen Helden-/Antihelden- und -Symbolen bekommst du jetzt sofort (andere Belohnungen/Strafen erst in Schritt 6).
5. Dann darfst du **Karteneffekte** mit der Formulierung „Nachdem du die Runen geworfen hast“ aktivieren. Danach dürfen deine Mitspieler entsprechende Karteneffekte aktivieren.
6. Nun bestimmst du das **Ergebnis**, indem du „die Runen liest“. Außerdem erhältst du jetzt Strafen (wie Verderben) sowie Belohnungen, die du noch nicht in Schritt 4 bekommen hast.
 - a. Falls das Ergebnis die Schwierigkeit **erreicht oder übertrifft**, bestehst du die Herausforderung. Du erhältst die Karte und legst sie unter deine aktuelle Charakterkarte, sodass entweder die obere oder die untere Option zu sehen ist, je nachdem, welche du in Schritt 1 gewählt hast.
 - b. Falls du an der Herausforderung **scheiterst**, legst du sie ab und erhältst 1 Erfahrungsmarker ()

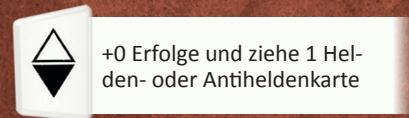
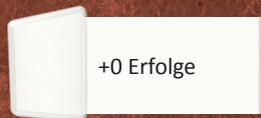
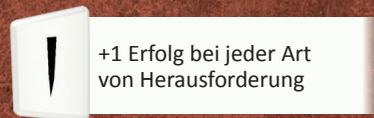


Wurf zusammenstellen und Runen lesen

Wenn du die Runen wirfst, gibt es keine Garantie auf Erfolg – wie im echten Heldenleben. Allerdings kannst du die Chancen verbessern, indem du die Attribute deines Helden ausbaust. Wenn du die Runen werfen sollst, wirfst du sie wie Würfel auf den Tisch und schaust, welche Seiten oben landen. Dann wertest du das Ergebnis aus, indem du die Anzahl an Erfolgen zählst.

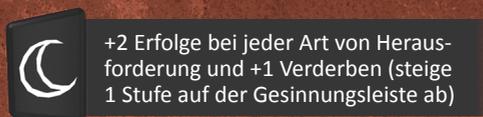
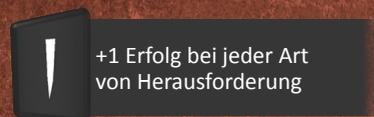
Basisrunen

Die drei Basisrunen wirfst du bei jeder Herausforderung.



Dunkle Runen

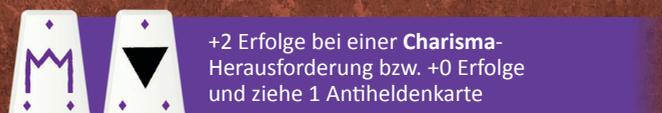
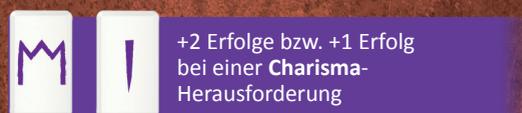
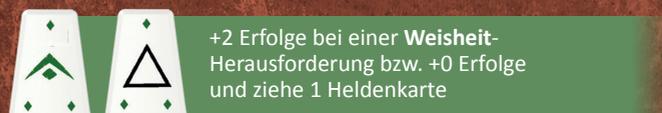
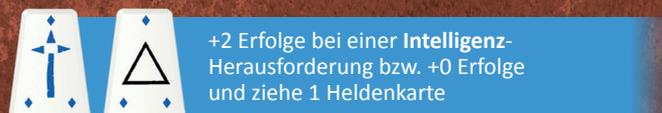
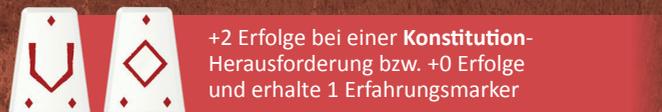
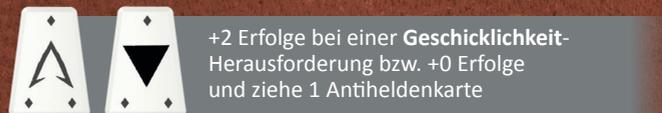
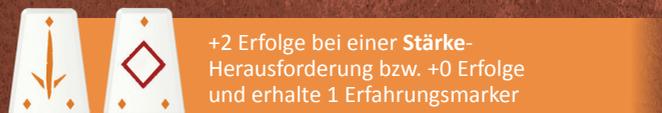
Du darfst bis zu drei Mal in deinem Zug (wenn du dich einer Herausforderung stellst) 1 ausgeben, um deinem Wurf 1 Dunkle Rune hinzuzufügen.



Achtung! Wenn du zu viel Verderben erhältst, verlierst du die Fähigkeit, Heldenkarten zu spielen. Sobald du die unterste Stufe erreichst (also hast), darfst du keine mehr ausgeben, um deinem Wurf Dunkle Runen hinzuzufügen. Zudem verlierst du am Spielende auf der untersten Stufe 4 Triumph.

Attributsrunen

Immer wenn du dich einer Herausforderung stellst, schaust du, welche Attribute dein Charakter besitzt, die du in dieser Herausforderung einsetzen darfst. Das sind nur diejenigen, die links auf der Herausforderungskarte angegeben sind. Füge deinem Wurf für jedes angegebene Symbol so viele Attributsrunen dieser Art hinzu, wie du Symbole dieser Art in deiner Legende hast (bis zu einer Maximalanzahl von 3). Bei 2 oder weniger Symbolen eines Attributs in deiner Legende musst du deinem Wurf die normalen Attributsrunen (siehe linke Spalte) hinzufügen. Erst wenn du 3 Symbole eines Attributs in deiner Legende hast – **und nur dann** –, darfst du deinem Wurf die Spezialrunen (siehe rechte Spalte) hinzufügen.



Beispiel: Sich einer Herausforderung stellen

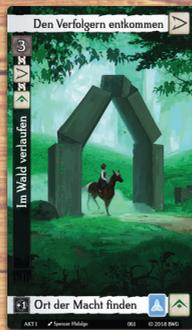
1

Diese Herausforderung hat die Schwierigkeit 3. Du darfst deinem Wurf alle Geschicklichkeits- und Weisheitsrunen hinzufügen, die du in deiner Legende hast.

Bevor du die Runen wirfst, musst du dich für eine Option entscheiden. In diesem Fall entscheidest du dich für „Ort der Macht finden“. Das erhöht die Schwierigkeit um 1.

2

Dein Charakter hat 3 passende Attributsymbole in seiner Legende. Du darfst daher deinem Wurf 1 Geschicklichkeits- und 2 Weisheitsrunen hinzufügen.



3

Die Basisrunen fügen du immer deinem Wurf hinzu. Um kein Risiko einzugehen, gibst du außerdem 1 aus, um deinem Wurf zusätzlich 1 Dunkle Rune hinzuzufügen. Das Ergebnis ist ...

+0 Erfolge

Ziehe 1 Helden- oder Antiheldenkarte.

jeweils +1 Erfolg

+2 Erfolge

+2 Erfolge, erhalte

Dein Ergebnis ist 7 ... 3 mehr als benötigt, um die Herausforderung zu bestehen!

Lege *Im Wald verlaufen* unter deine Herkunftskarte, sodass „Ort der Macht finden“ zu sehen ist. Du ziehst sofort eine Heldenkarte und hast ein Weisheitssymbol erhalten!

Zusatzaktionen

Neben deiner Hauptaktion (eine Eigenschaft erhalten oder sich einer Herausforderung stellen) kannst du folgende Zusatzaktionen ausführen:

- **Reisen:** Ein Mal in deinem Zug darfst du 1 ausgeben, um 1 Legendenkarte aus der Auslage abzuheben und durch 1 neue Karte desselben Stapels zu ersetzen. Falls du eine Herausforderung ablegst, der ein Verbündeter zugeordnet ist, musst du den Verbündeten ebenfalls ablegen (siehe „Das Spiel erweitern“ auf Seite 11). Manche Karteneffekte erlauben dir, die Aktion „Reisen“ mehrfach auszuführen.
- Aktiviere einen anderen Karteneffekt (siehe unten).
- Spiele eine **Helden-** oder **Antiheldenkarte** aus (siehe Seite 9).

Du darfst so viele Karteneffekte aktivieren und Karten ausspielen, wie du zur Verfügung hast.

Andere Karteneffekte

Neben den Helden- und Antiheldenkarten haben auch andere Karten Effekte, die du während deines Zuges aktivieren darfst. Die Effekte und ihre Kosten werden im jeweiligen Kartentext beschrieben.

- Viele **Herkunftskarten** ermöglichen es dir, Erfahrungsmarker zu erhalten, während du bei **Motivationskarten** häufig Erfahrung ausgeben kannst, um einen Vorteil zu erhalten.
- Du darfst deine Herkunft- und Motivationskarten über das gesamte Spiel hinweg aktivieren.



Helden- und Antiheldenkarten

Immer wenn du ein Runenergebnis von \triangle erzielst oder eine Option mit \triangle bestanden hast, ziehst du 1 **Heldenkarte**. Immer wenn du ein Runenergebnis von \blacktriangledown erzielst oder eine Option mit \blacktriangledown bestanden hast, ziehst du 1 **Antiheldenkarte**. Immer wenn du ein Runenergebnis von \blacklozenge erzielst, darfst du wählen, ob du 1 Helden- oder Antiheldenkarte ziehst.

Deine Position auf der Gesinnungsleiste bestimmt, ob du Heldenkarten, Antiheldenkarten oder beides ausspielen darfst:

\triangle : nur Heldenkarten \blacktriangledown : nur Antiheldenkarten \blacklozenge : beides

Der Text auf den meisten Helden- und Antiheldenkarten bestimmt, wann du die Karte ausspielen darfst. Falls nichts angegeben ist, darfst du die Karte zu jedem Zeitpunkt ausspielen, selbst wenn du durch den Effekt eine Rune erhältst, die dir bei deiner aktuellen Herausforderung nichts nutzt. Derlei Effekte können sogar andere Spieler in ihren Aktionen unterbrechen.

Nachdem ein Effekt einer Helden- oder Antiheldenkarte aktiviert worden ist, legst du die Karte offen neben dein Heldentableau. Am Spielende zählst du die Triumph- und Unheilpunkte oben links auf den ausgespielten Karten zu deinen Vermächtnispunkten hinzu.

Ende deines Spielzugs

Sobald du keine Aktionen mehr ausführen möchtest, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Mit dem Ende deines Spielzugs enden alle Effekte ausgespielter Helden- und Antiheldenkarten sowie anderer Karten.

Einen Akt beenden

Sobald du mindestens 3 Eigenschafts- oder Herausforderungskarten unter deine aktuelle Charakterkarte gelegt hast, musst du den Akt für dich beenden. Du darfst keine weiteren Eigenschaften oder Herausforderungen von diesem Akt erhalten.

Zu Beginn deines nächsten Zuges, falls du diesen Akt als Erster beendet hast, deckst du die Karten des nächsten Akts auf.

Sobald eine Reihe Karten aufgedeckt ist, sind diese Karten für jeden verfügbar, der diesen Akt noch nicht für sich beendet hat. Erst nachdem du 3 Karten unter deiner aktuellen Charakterkarte liegen hast, darfst du mit der nächsten Charakterkarte weitermachen.



Beispiel: Akt I beenden

In Akt I hat Susanne eine Eigenschaft erhalten und sich zwei Herausforderungen gestellt. Sie ist nun mit Akt I fertig! In Akt II muss sie ihre erhaltenen Karten unter ihre Motivationskarte *Durch Ehre gebunden* legen.

Falls Susanne als Erste Akt I beendet hat, deckt sie die ausliegenden Karten von Akt II auf, sobald sie ihren nächsten Zug beginnt. Von nun an stehen diese Karten allen zur Verfügung.



Spielende

Sobald jemand 3 Karten unter seine Schicksalskarte gelegt hat, endet der finale Akt.

Jeder andere Spieler darf noch einen letzten Zug machen. Danach endet das Spiel und ihr führt die Schlusswertung auf dem Wertungsbogen durch. Dafür deckt zunächst jeder seine Schicksalskarte auf und rechnet dann seine Vermächtnispunkte aus:

- Zähle zunächst alle sichtbaren Triumph- (♠) und Unheilpunkte (♣) auf den Karten in deiner Legende zusammen.
- Zähle dann die Triumph- oder Unheilpunkte gemäß der Position auf deiner Gesinnungsleiste hinzu. (Die Punkte dort sind nicht kumulativ.)
- Zähle schließlich die Punkte deiner Schicksalskarte hinzu, je nachdem, wie gut du ihre Bedingung erfüllt hast.
- Für jeden nicht ausgegebenen Erfahrungsmarker (♦) erhältst du 1 Punkt.
- Für jede deiner ausgespielten Heldenkarten erhältst du ♠, ungeachtet deiner Position auf der Gesinnungsleiste.
- Für jede deiner ausgespielten Antiheldenkarten erhältst du ♣, ungeachtet deiner Position auf der Gesinnungsleiste.
- Zum Schluss zählst du alle Punkte zusammen, die du für Legendensymbole erhältst (siehe rechts).

Die Summe aller Punkte ist dein Vermächtnis. Wer die höchste Anzahl an Vermächtnispunkten hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten die Partie.

Zum Abschluss kann jeder seine Legende erzählen! Beschreibe, wie der Charakter deines Helden und die Legendenkarten zusammenpassen ... wie er sich von seiner einfachen Herkunft erhoben hat, seiner Motivation gefolgt ist und schließlich sein Schicksal erfüllt hat. Ob du gewonnen hast oder nicht – du hast einen unvergesslichen Charakter erschaffen!

Beispiel: Spielende

Susanne hat am Spielende 17 Triumph- und 2 Unheilpunkte auf ihren Legenden- und Charakterkarten. Außerdem erhält sie 4 Unheilpunkte für ihre aktuelle Position auf der Gesinnungsleiste. Die Bedingungen auf ihrer Schicksalskarte hat sie nur teilweise erfüllt. Da sie kein Stärke-Symbol in ihrer Legende hat, muss sie auf die 5 Triumphpunkte für Weisheit, Stärke und Charisma verzichten. Dafür erhält sie zusätzliche 4 Triumphpunkte für ihre Natur-Legendensymbole.

Für ihre übrigen Erfahrungsmarker erhält sie 2 Punkte und ihre ausgespielten Helden- und Antiheldenkarten geben insgesamt 2 Triumphpunkte und 1 Unheilpunkt. Sie hat 4 übereinstimmende Legendensymbole (Natur), wofür sie weitere 8 Punkte erhält (siehe rechts).

Das ergibt 40 Vermächtnispunkte ... ein gutes Ergebnis! Es wird Zeit, die Legende ihres Helden zu erzählen!



Punkte für Legendensymbole

Je nachdem wie du dich im Verlauf des Spiels entscheidest, wird die Legende deines Helden geprägt. Das spiegelt sich in den Legendensymbolen wider, die dir am Spielende zusätzliche Punkte verschaffen können. Die 6 Legendensymbole sind Göttlichkeit, Gerechtigkeit, Natur, Magie, Königtum und Schurkerei:



Du erhältst zusätzliche Punkte, falls du mehrere gleiche Legendensymbole hast. Zähle für jedes der sechs Symbole, wie oft es auf den in deiner Legende ausliegenden Karten vorkommt. Zwei gleiche Symbole einer Art bringen dir 2 Punkte, drei gleiche Symbole 4 Punkte und vier oder mehr gleiche Symbole sogar 8 Punkte.



Das Spiel erweitern

Sobald ihr euch mit den Eigenschaften und Herausforderungen auskennt, könnt ihr zwei beiliegende neue Kartenarten hinzufügen, die das Spiel erweitern und noch mehr Stoff für Legenden bieten: Verbündete und Gegner!

Verbündete

Die Verbündeten werden in die Legendenstapel von Akt I und Akt II gemischt. Immer wenn du einen Verbündeten aufdeckst, musst du eine Herausforderung desselben Akts wählen und den Verbündeten darunter legen. Dieser ist nun der Herausforderung zugeordnet. Bei beiden Optionen dieser Herausforderung erhöht sich die Schwierigkeit um **+1**. Eigenschaften können keine Verbündete zugeordnet werden. Jeder Herausforderung darf nur 1 Verbündeter zugeordnet werden. Falls keine passende Herausforderung ausliegt, legst du den Verbündeten ab und deckst eine neue Karte auf.

Sobald du eine Herausforderung mit einem zugeordneten Verbündeten bestehst, legst du den Verbündeten offen neben dein Heldentableau. Um die Karteneffekte eines Verbündeten zu aktivieren, musst du meistens entweder **♦** ausgeben oder den Verbündeten opfern (umdrehen). Du darfst beliebig viele **♦** in deinem Zug ausgeben, um Effekte deiner Verbündeten zu aktivieren.



Gegner

Die Gegner werden in die Legendenstapel von Akt II und Akt III gemischt. Ein Gegner ist eine besondere Art von Herausforderung. Es gibt nur eine Option: ihn zu besiegen. Anders als normale Herausforderungen haben Gegner zusätzliche Effekte. Beachtet diese Effekte, sobald ihr den Gegner aufdeckt.

Ansonsten gelten alle Regeln für Herausforderungen auch für Gegner. Um dich in deinem Zug einem Gegner zu stellen, fügst du deinem Wurf die passenden Runen hinzu. Falls du bestehst, legst du den Gegner so unter deine Charakterkarte, dass die Belohnungen sichtbar bleiben. Auch Gegnern können Verbündete zugeordnet werden.



Varianten: Solo- und Koop-Regeln

Die Grundregeln von *Call to Adventure* konzentrieren sich auf ein kompetitives Spielerlebnis für mehrere Spieler. Mit diesen Varianten könnt ihr aber auch alleine oder kooperativ spielen!

Spielaufbau

Um die Solo- oder Koop-Variante aufzubauen, befolgt ihr die normalen Spielaufbau-Regeln auf den Seiten 4 und 5 mit den folgenden Änderungen:

- **Bestimmt den Gegner:** Sucht die Gegnerkarten aus Akt II und Akt III heraus, mischt sie und wählt eine zufällige davon aus. Legt die übrigen in die Schachtel zurück.
- **Beginnt mit der Gegner-Quest:** Sucht die Karte *Der Gegner erwacht* und die zu eurem Gegner gehörende Gegner-Questkarte heraus.
- **Stattet den Gegner aus:** Mischt alle Antiheldenkarten mit dem -Symbol (unten mittig) zusammen. Das ist der Gegnerstapel.
- **Siegbedingungen:** Legt die doppelseitige Sieggkarte so unter die Gegnerkarte, dass eure Spieleranzahl zu sehen ist.

Legt die Gegnerkarte (samt Sieggkarte), die Karte *Der Gegner erwacht* sowie die Gegner-Quest offen in die Tischmitte (siehe Abbildung unten). Die Effekte dieser Karten gelten bis zum Spielende und beziehen sich immer auf den Spieler, der gerade am Zug ist. Legt außerdem den Gegnerstapel in Griffweite bereit.

Hinweis: In der Solo-Variante solltest du die Heldenkarten, die sich auf andere Helden beziehen, aussortieren (z.B. *Seltsame Allianz* und *Kampfgefährte*).

Wichtig: Sobald du in der Koop-Variante eine Helden- oder Antiheldenkarte mit „du“ als Ziel ausspielst, darfst du stattdessen einen beliebigen Spieler wählen.

Die Karten des Gegners spielen

Immer wenn du die Basisrunen wirfst und sie das -Symbol zeigen:

1. Ziehe wie immer 1 Helden- oder Antiheldenkarte für dich.
2. Decke die oberste Karte des Gegnerstapels auf.
3. Aktiviere den Effekt dieser Karte sofort (oder, falls die Karte nach einer Herausforderung gespielt werden muss, zu diesem Zeitpunkt). Falls es eine Wahlmöglichkeit gibt, entscheidet der aktive Spieler.
4. Falls die Karte nicht gültig ist (wie beispielsweise *Grausamer Verrat*, falls keine Verbündeten im Spiel sind), ignoriere sie und lege sie ab.

Sieg und Niederlage

Der Gegner gewinnt, sobald er so viel Erfahrung gesammelt hat, wie auf der Sieggkarte angegeben ist: 5  bei der Solo-Variante, +2  für jeden weiteren Spieler.

Ihr gewinnt, sobald ihr die Gegner-Herausforderung bestanden habt und die Siegbedingungen des Gegners nicht erfüllt sind. Ihr dürft euch der Gegner-Herausforderung nicht vor eurem letzten Zug stellen. Sobald ein Spieler 8 Legendenkarten erhalten hat, muss der letzte Zug verwendet werden, um sich dem Gegner zu stellen (weil diese seine 9. Karte wäre).

Der Gegnerstapel

Der Gegnerstapel besteht aus folgenden Antiheldenkarten:

- *Grausamer Verrat*
- *Held des Dunklen Lords*
- *Harte Lektion*
- *Furcht einflößen*
- *Das Dunkle nutzen*
- *Sabotage*

Legt die aufgedeckte Antiheldenkarte am Ende jedes Zuges ab. Sobald der Gegnerstapel leer ist, mischt ihr die abgelegten Karten und bildet einen neuen Stapel.



Im Gegensatz zum normalen Spiel legt ihr bei der Solo- oder Koop-Variante die Karte des Gegners nicht ab, falls ihr an ihm gescheitert seid. Wie immer, wenn ihr an einer Herausforderung scheitert, erhaltet ihr 1 . Spielt normal weiter, bis ihr den Gegner besiegt habt oder er genug Erfahrung erhalten hat, um zu gewinnen. Auch wenn ihr die finale Gegner-Herausforderung besteht, verliert ihr, falls der Gegner das Spiel mit ausreichend Erfahrung beendet.

Sobald der Gegner besiegt ist, legst du ihn unter deine Schicksalskarte. In der Koop-Variante dürfen, nachdem ein Spieler den Gegner besiegt hat, alle anderen einen letzten Zug ausführen. Ihr alle gewinnt, falls der Gegner besiegt ist, aber wer die höchste Anzahl an Vermächtnispunkten hat, ist der größte Held!



Wahrscheinlichkeit der Runen

Das Runensystem von *Call to Adventure* ist einzigartig. Daher kann es hilfreich sein, die Wahrscheinlichkeiten der Runen zu verstehen. Hier ist eine Übersicht, wie viele Erfolge man mindestens, durchschnittlich und maximal bei häufigen Kombinationen der Basis- und Attributs-/Dunkle Runen erzielen kann:

Runenwurf	Beispiel	Minimum	Durchschnitt	Maximum
nur Basisrunen (BR)		0	1,5	3
BR + 1 Dunkle oder Attributsrune		1	3	5
BR + 2 Dunkle oder Attributsrunen		2	4,5	7
BR + 3 Dunkle oder Attributsrunen		3	6	9
BR + 4 Dunkle oder Attributsrunen		4	7,5	11
BR + 5 Dunkle oder Attributsrunen		5	9	13

Jede zusätzliche **Attributsrune** oder **Dunkle Rune** fügt deinem Wurf einen durchschnittlichen Wert von **+1,5** Erfolgen hinzu. Jede **Spezialrune** (die dritte Rune jedes Attributs) fügt deinem Wurf einen durchschnittlichen Wert von **+1** Erfolg hinzu.

Häufig gestellte Fragen

Falls ich eine Attributsrunen erhalte, halte ich dann einen anderen Spieler davon ab, diese zu erhalten?

Nein. Die Attributsrunen, die deinem Helden zur Verfügung stehen, werden von den sichtbaren Symbolen in deiner Legende bestimmt. Sobald du dich in deinem Zug einer Herausforderung stellst, darfst du deinem Wurf die Runen hinzufügen, die auf der Herausforderungskarte abgebildet sind und gleichzeitig Teil deiner Legende sind. Ihr teilt euch die Runensteine und verwendet sie nur im eigenen Zug.

Darf ich mehr als 3 Runensymbole eines Attributs besitzen?

Ja. Obwohl du deinem Wurf nur maximal 3 Runen pro Attribut hinzufügen darfst, darfst du in deiner Legende weitere Runensymbole desselben Attributs erhalten. Falls dein Schicksal zum Beispiel *Weiser Meister* ist, würdest du mit einem vierten Weisheitsymbol bei der Wertung am Spielende einen weiteren Triumphpunkt erhalten.

Ich bin mir nicht sicher, wann genau ich einen bestimmten Effekt aktivieren oder eine bestimmte Karte ausspielen darf.

Falls es einen besonderen Zeitpunkt gibt, wann du Karteneffekte aktivieren und Helden- oder Antiheldenkarte ausspielen darfst, ist das auf der Karte angegeben:

- „Bevor du bei einer Herausforderung die Runen wirfst“ bedeutet, dass du diesen Effekt in Schritt 2 aktivieren musst, also nachdem du eine Herausforderung gewählt hast (siehe Ablauf auf Seite 6).
- „Bevor ein anderer Held bei einer Herausforderung die Runen wirft“ bedeutet, dass du diesen Effekt in Schritt 2 aktivieren musst, also bevor ein anderer Held die Runen wirft (siehe Ablauf auf Seite 6).
- „Nachdem du bei einer Herausforderung die Runen geworfen hast“ bedeutet, dass du diesen Effekt in Schritt 5 aktivieren musst, also nachdem du in die Runen geworfen hast, aber bevor du in Schritt 6 das Ergebnis bestimmst und die Herausforderung damit beendest (siehe Ablauf auf Seite 6).
- „Nachdem ein anderer Held bei einer Herausforderung die Runen geworfen hat“ bedeutet, dass du diesen Effekt in Schritt 5 aktivieren musst, also nachdem ein anderer Held die Runen geworfen hat, aber bevor er in Schritt 6 das Ergebnis bestimmt und damit die Herausforderung beendet (siehe Ablauf auf Seite 6).

Manche Karteneffekte beziehen sich auf bereits bestandene oder gescheiterte Herausforderungen und müssen ausgespielt werden, nachdem die Herausforderung beendet worden ist.

Wenn ich mich einer Herausforderung stelle, darf ich dann meinem Wurf nur die Attributsrunen hinzufügen, die bei meiner gewählten Option abgebildet sind?

Nein, du darfst deinem Wurf Runen aller Attribute hinzufügen, die auf der linken Seite der Herausforderung abgebildet sind (normalerweise sind das zwei Attribute, manchmal nur eins).

Falls ich während einer Herausforderung werfe, wann ziehe ich die Helden- oder Antiheldenkarte?

Du darfst sie sofort ziehen (siehe Schritt 4 auf Seite 6). Falls es eine Karte ist, die nach dem Werfen der Runen bei einer Herausforderung ausgespielt werden darf, darfst du diese ausspielen, bevor du das Ergebnis bestimmst und die Herausforderung damit beendest (siehe Schritt 5 auf Seite 6).

Wie beeinflusst die Gesinnungsleiste meine Vermächtnispunkte?

Zu Spielbeginn ist dein Held neutral. Immer wenn du  erhältst, steigst du eine Stufe auf der Leiste auf. Immer wenn du  erhältst, steigst du eine Stufe ab. Ein „tragischer Held“ zu werden und deine dunkle Seite anzunehmen, kann deinen Charakter interessant machen ... Du erhältst 4 Unheilpunkte auf Stufe  . Aber Vorsicht ... Falls du   hast, hast du die Linie zur Schurkerei überschritten und erhältst 0 Punkte für deine Gesinnung. Sobald du ganz unten bist, erhältst du sogar eine Strafe! Diese Werte sind nicht kumulativ. Du zählst am Ende nur deine finale Position auf der Gesinnungsleiste hinzu.

Was passiert, falls ich mehr als 3 Verderben erhalte?

Falls du 4 Verderben (   ) hast, kannst du kein weiteres erhalten und deinem Wurf keine Dunklen Runen mehr hinzufügen (außer eine Antiheldenkarte erlaubt es dir ausdrücklich). Falls du Verderben entfernst (indem du  erhältst), bewegst du dich auf   zurück.

Wie werden während des Spiels neue Legendenkarten aufgedeckt?

Immer wenn du in deinem Zug eine Eigenschaft erhältst oder eine Herausforderung bestehst, legst du sie auf dein Heldentableau (oder legst die Herausforderung auf den Ablagestapel, falls du daran gescheitert bist). Bevor du andere Aktionen ausführst, deckst du die nächste Karte vom passenden Stapel auf und legst sie offen in die Auslage.

Was passiert, falls einer der Stapel keine Karten mehr hat?

Falls auf einem Stapel keine Karten mehr liegen, nimmst du alle abgelegten Karten und mischt sie in ihre jeweiligen Stapel. Falls alle Helden- oder Antiheldenkarten ausgespielt wurden oder sich auf der Hand der Spieler befinden, können keine Karten dieser Art gezogen werden.

Falls ein anderer Spieler Akt II aufgedeckt hat und weniger als 3 Karten unter meiner Herkunft liegen, kann ich dann versuchen Akt-II-Karten zu erhalten?

Ja. Sobald eine neue Reihe Legendenkarten aufgedeckt wird, können alle Spieler daraus wählen. Falls du es beispielsweise schaffst, eine Akt-II-Herausforderung zu bestehen, und erst 2 Karten unter deiner Herkunft liegen, legst du die bestandene Herausforderung unter deine Herkunft, NICHT unter deine Motivation. Das kann manchen Spielern helfen, einen Rückstand aufzuholen, aber es gibt auch ein Risiko: Die Herausforderungen eines höheren Akts sind meistens schwieriger.

Was beinhaltet meine „Legende“?

Deine Legende beinhaltet deine Herkunft, Motivation und Verbündete sowie die sichtbaren Optionen auf allen Legendenkarten, die du erhalten hast. Dein Schicksal wird Teil deiner Legende, sobald es aufgedeckt wird. Die Symbole auf Helden- und Antiheldenkarten sowie die Gesinnungsleiste gehören nicht zu deiner „Legende“, aber werden trotzdem zu deinem Vermächtnis hinzugezählt.

Was genau bedeutet es, wenn ich mich einer Herausforderung erneut stellen muss oder darf?

Bevor du das Ergebnis deiner Herausforderung bestimmst (siehe Schritt 6 auf Seite 6), stellst du dich ihr erneut. Das bedeutet, dass du keine Belohnungen oder Strafen aus diesem ersten Versuch erhältst (mit Ausnahme der Belohnungen aus Schritt 4). Bei deinem zweiten Versuch führst du erneut alle Schritte unter „Sich einer Herausforderung stellen“ durch. Du darfst bereits bezahlte Dunkle Runen sowie zusätzliche Runen oder andere Vorteile, die du durch ausgespielte Helden- oder Antiheldenkarten erhalten hast, bei deinem zweiten Versuch ebenfalls verwenden.

Darf ich zusätzliche Runen zu meinem zweiten Versuch hinzufügen?

Ja! Falls du Heldenkarten hast, die dir helfen können, oder Erfahrungsmarker, die du für Dunkle Runen ausgeben möchtest, darfst du diese bei deinem zweiten Versuch hinzufügen.

Credits und Danksagungen

Grafikdesigner: Matt Paquette (Leitung), David Pietrandrea, Ryan Printz • **Künstler:** Adam J. Marin, Paul Scott Canavan, Krystian Biskup, Artem Demura, Max Bedulenko, Sean Robinson, Jordan Jardine, Spencer Hidalgo, Chris Cold, Sean Thurlow; Münzabbildungen freundlicherweise zur Verfügung gestellt von CampaignCoins.com • **Entwicklungsteam:** Matt Gonzalez, Leslie Greitl, Mario Suhardi, Kyle Montpas, Chaz Welker • **Testspieler:** David Baker, David Chang, Bruce Godfrey, Jason Harner, Rob Kalajian, Andy Kaufmann, Joe LeFavi, Jack O'Neal, Matthew Ransom, William Sobel, Patrick Rothfuss, Isaac Stewart und Susan Velazquez. Danke auch an die unzähligen anderen Testspieler, die uns während der Entwicklung unseres Spiels Rückmeldung gegeben haben.

Wir verdanken alles unseren Eltern, John und Sandra O'Neal sowie unseren Ehefrauen, Victoria und Beverly. Zum Schluss danken wir all unseren Kickstarter-Backern, die uns geholfen haben, unseren Traum zu verwirklichen.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany

Übersetzung und Redaktion: Franziska Wolf mit Sebastian Wenzlaff

Lektorat: Veronika Stallmann • **Satz und Layout:** Niklas Tessmer

CALL TO ADVENTURE

Kurzanleitung

Ziel des Spiels

Erlange Eigenschaften und bestehe Herausforderungen, um den Helden mit den meisten Vermächtnispunkten zu erschaffen.

Spielaufbau (S. 4)

Mischt alle Stapel, dann:

1. **Teilt** jedem Spieler 2 Herkunfts-, 2 Motivations- und 2 Schicksalskarten sowie 1 Heldenkarte aus und gebt jedem **◆◆◆◆**.
2. **Deckt** jeweils eure gewählte Herkunft und Motivation auf und lasst das Schicksal verdeckt.
3. **Bereitet** die Legendenstapel vor.

Wer zuletzt ein Buch zu Ende gelesen hat, beginnt. Ihr seid nacheinander reihum am Zug.

Spielablauf (S. 6)

In jedem Zug darfst du eine Eigenschaft erhalten ODER dich einer Herausforderung stellen.

1. **Erhalte eine Eigenschaft**, falls du eine der Voraussetzungen erfüllst.
2. **Stelle dich einer Herausforderung**, indem du die Runen wirfst. Verwende immer die Basisrunen und füge deinem Wurf Attributsrunen hinzu, die du in deiner Legende hast. Pro **◆**, den du aus gibst, darfst du deinem Wurf 1 Dunkle Rune hinzufügen.

Während deines Zuges darfst du außerdem:

- **Reisen:** Gib **◆** aus, um eine Legendenkarte aus der Auslage abzulegen und durch eine Karte desselben Stapels zu ersetzen.
- Spiele **Helden-** oder **Antiheldenkarten** aus (S. 9).
- Aktiviere Effekte deiner Charakterkarten oder Verbündeten.



Die Runen werfen (S. 7)

Sobald du ein Runensymbol in deiner Legende hast, darfst du deinem Wurf diese Rune bei einer Herausforderung dieser Art hinzufügen.



Einen Akt beenden (S. 9)

Sobald 3 Legendenkarten unter einer deiner Charakterkarten liegen, hast du den Akt beendet. Zu Beginn deines nächsten Zuges, falls du den Akt als Erster beendet hast, deckst du die nächste Kartenreihe auf.

Spielende (S. 10)

Sobald 3 Karten unter der Schicksalskarte eines Spielers liegen, ist jeder andere noch ein Mal am Zug. Danach decken alle ihr Schicksal auf und ihr führt die Schlusswertung durch. Jeder zählt seine Punkte zusammen, um einen Gewinner zu ermitteln!