

EIN SPIEL VON CHRISTIAN LONING, LUKAS ZACH UND MICHAEL PALM

AVENTURIA

A woman with long brown hair, wearing a purple sleeveless top and a long purple shawl with gold floral patterns, walks across a desert landscape. She is carrying a large black stone on her back. In the background, there is a large, multi-tiered stone structure with a crenelated top, resembling a castle or a fort. The sky is blue with some clouds. The overall scene is set in a desert environment.

FLUCH DER WÜSTE

REGELN UND ABENTEUER

Fluch der Wüste

Eine Aventuria-Solo-Kampagne von Christian Lonsing für 1 Helden ab 14 Jahren

Inhaltsverzeichnis

Nedime, die Tochter des Kalifen	Seite 2
Spielmaterial	Seite 3
Vorbereitung des Abenteuers	Seite 6
Proben	Seite 7
Die Erkundung	Seite 8
Helden-Spielzug	Seite 13
Ende der Erkundung	Seite 15
Ergänzende Regeln	Seite 16
Fragen und Antworten	Seite 17
Nedimes Befreiung	Seite 18
Borbarads Fluch	Seite 19
Vorbereitung des Abenteuers	Seite 20
Turmerkundung	Seite 22
Lese-Abschnitte	Seite 24
Fragen und Antworten	Seite 31
Gruppenspiel	Seite 32

Erster Teil:

Nedime, die Tochter des Kalifen

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

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

Erschwerend kommt hinzu, dass Nedime von einem Mantikor bewacht wird. Auf deiner Familie lastet nämlich schon seit vielen Generationen ein schrecklicher Fluch. Jeder Nachkomme, der mit dem Gift eines Mantikors in Berührung kommt, verwandelt sich augenblicklich selbst in einen Mantikor und ist dazu verdammt, Sultan Hasrabal für alle Ewigkeit zu dienen!



Aber es ist noch nicht alles vergebens, denn es gibt einen magischen Trank, der dich vor dem Fluch beschützen kann. Dieser Trank wird aus sieben verschiedenen Heilkräutern gebraut, die sich den Legenden nach im Sultanspalast befinden, wo sie von magischen Wesen und tödlichen Fallen bewacht werden.

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

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

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

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

In diesem Heft entführen wir dich in die aventurische Variante der Geschichten aus Tausendundeiner Nacht, mit den beiden Solo-Abenteuern „**Nedime, die Tochter des Kalifen**“ und „**Borbarads Fluch**“ und den Aventuria-Helden **Hakim ibn Fatih** und **Almakirja el’Fenneq**, die beiden Varianten des **Tulamidischen Phexgeweihten**.

Alle für diese Kampagne benötigten Regeln und Spielmaterialien befinden sich in dieser Box. Falls du bereits die Regeln des Aventuria-Gruppenspiels kennst, empfehlen wir dir trotzdem, die in diesem Heft enthaltenen Solo-Spielregeln gründlich zu lesen, da sie sich in wichtigen Punkten vom Gruppenspiel unterscheiden.

Diese Kampagne wurde speziell für den Einsatz als Solo-Abenteuer konzipiert, kann aber auch mit einer Gruppe aus 2 bis 6 Helden gespielt werden. Siehe hierzu den Abschnitt „Gruppenspiel“ auf Seite 32.

Wir wünschen dir viel Spaß und Erfolg!

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.

Spielmaterial

Heldenkarten

Die Karten der Tulamidischen Phexgeweihten umfassen 3 **Heldenkarten**, 3 **Talentkarten**, 30 **Aktionskarten** und 18 **Erfahrungsschatz-Aktionskarten**.

Großformatige Karten

Diese Box enthält 90 großformatige Karten im Tarot-Format. Die **Geschichtskarten**, **Palastkarten** und **Mantikor-Karten** kommen bei „Nedime, die Tochter des Kalifen“ zum Einsatz und die **Lernkarten** bei „Borbarads Fluch“.

Palast-/Turmplan

Auf diesem ausfaltbaren Plan ordnest du während der Soloabenteuer deine Karten an. Eine Seite ist für den Einsatz mit „Nedime, die Tochter des Kalifen“ gedacht, die andere für den Einsatz mit „Borbarads Fluch“.

Würfel

In der Box sind ein 6-seitiger Würfel (im Regeltext als „W6“ abgekürzt) und ein 20-seitiger Würfel (im Regeltext als „W20“ abgekürzt) enthalten.

Lebenspunkterad

Baue dieses Rad mithilfe der **Plastiknieten** zusammen, wie im Diagramm auf der nächsten Seite gezeigt.

Spielmarken

Heldenmarke: Diese Marke repräsentiert deinen Held.

Schicksalspunkte: Pro teilnehmendem Held kommen 2 Schicksalspunkte zum Einsatz. Sie werden im Regeltext durch das Auge-Symbol (👁️) dargestellt.

Fertigkeitsmarke: Diese Marke zeigt an, ob dein Held bereits seine Sonderfertigkeit genutzt hat. Regeltext-Symbol: 🟢.

Lebenspunkte: Diese Holzmarken zeigen während eines Kampfes an, wie viele Lebenspunkte die Gegner verloren haben. Regeltext-Symbol: 🩸.

Abenteuermarken: Die Abenteuermarken kommen bei Spieleffekten auf Abenteuerkarten zum Einsatz. Regeltext-Symbol: 🗡️.

Zeitmarke: Diese Marke wird im Zusammenhang mit der Zeitskala eingesetzt. Regeltext-Symbol: 🕒.

Verderbensmarken: Diese Marken finden bei Spieleffekten von Gegnerkarten Verwendung. Regeltext-Symbol: 🌪️.

Herz-Marken: Diese Marken kommen beim Abenteuer „Nedime, die Tochter des Kalifen“ zum Einsatz. Regeltext-Symbol: ❤️ und 🎲.



Männliche und weibliche Version einer Heldenkarte der Stufe 1

Männliche und weibliche Version einer Talentkarte der Stufe 1

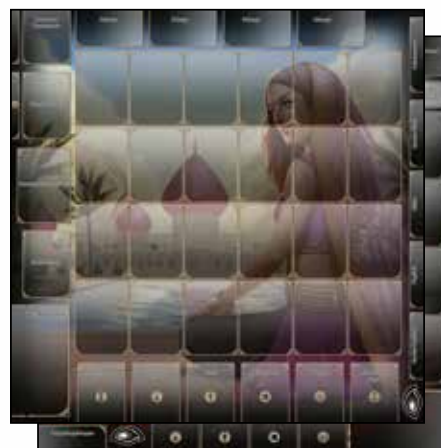


Aktionskarte auf Stufe 1, 2 und 3



Geschichtskarte, Palastkarte und Mantikor-Karte aus „Nedime, die Tochter des Kalifen“

Lernkarten aus „Borbarads Fluch“



Doppelseitiger Palast-/Turmplan



Würfel (W20 & W6)

Enthaltenes Spielmaterial:

90 große Spielkarten

- 43 Palastkarten & Geschichtskarten (Nr. 1-43)
- 17 Mantikor-Karten (Nr. 44-60)
- 30 Lernkarten (Nr. 61-90)

216 normale Spielkarten

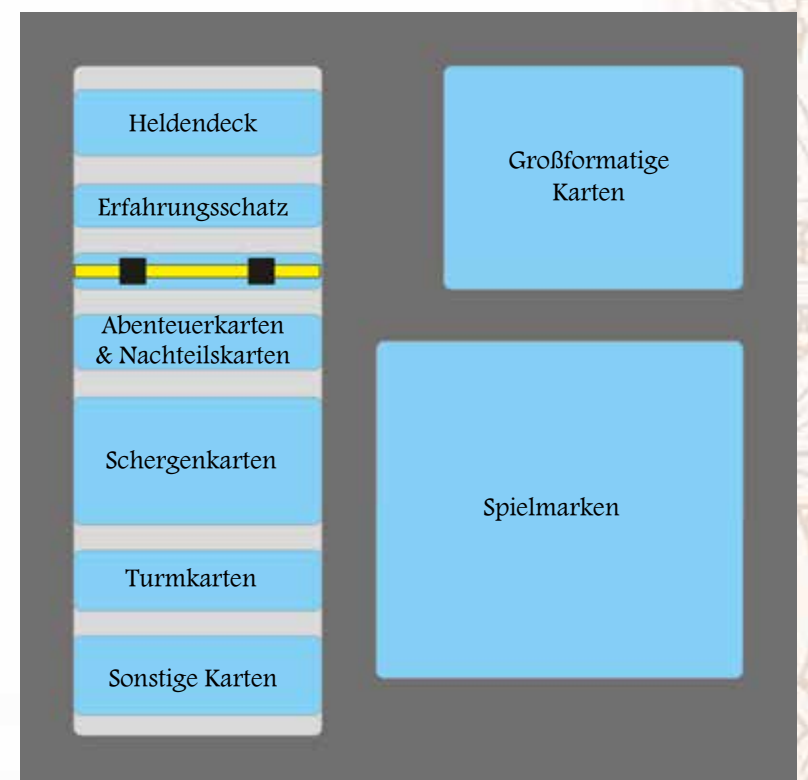
- 1 Helden-Sonderregelkarte (Nr. 91)
- 3 Heldenkarten & 3 Talentkarten (Nr. 92-97)
- 30 Aktionskarten (Nr. 98-127)
- 18 Erfahrungsschatz-Aktionskarten (Nr. 128-145)
- 26 Abenteuerkarten (Nr. 146-171)
- 40 Sonstige Karten (Nr. 172-211)
 - 16 Schicksalskarten
 - 8 Hasrabal-Karten
 - 9 Schleiertanz-Karten
 - 3 Aufgabenkarten
 - 4 Eingebung-Karten
- 30 Turmkarten (Nr. 212-241)
- 2 Nachteilskarten (Nr. 242-243)
- 63 Schergenkarten (Nr. 244-306)

63 Spielmarken

- 1 Heldenmarke
- 1 Fertigkeitmarke
- 2 Schicksalspunkte
- Lebenspunktemarken (2 x 20er / 4 x 5er / 20 x 1er)
- Abenteuermarken (4 x 5er / 10 x 1er)
- 1 Zeitmarke
- 8 Verderbensmarken
- 10 Herz-Marken

Sonstiges Spielmaterial

- 1 Heft mit Regeln und Abenteuern
- 1 Palast-/Turmplan
- 1 Lebenspunkterad
- 2 Würfel



Sortierhilfe

Heldenkarte



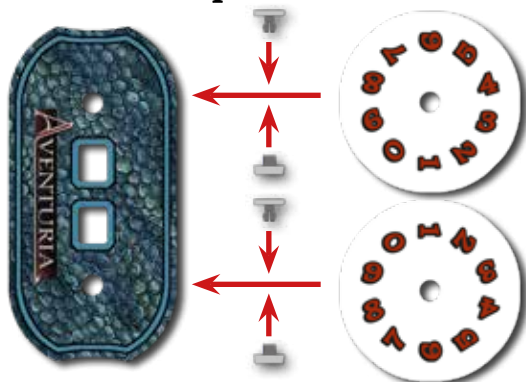
- A Nahkampf-Eigenschaft** (☞): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um im Nahkampf anzugreifen.
- B Fernkampf-Eigenschaft** (☞): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um im Fernkampf anzugreifen.
- C Magie-Eigenschaft** (*): Auf diesen Spielwert würfelt die Heldin, um mit ihren Liturgien anzugreifen.
- 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 Heldenname**: 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.

Spielmarken



Zusammenbau des Lebenspunkterads



Talentkarte



- A Heldenname**: 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 Kategorien**: Diese Tabelle gibt an, welche Kartenkategorien die Heldin in ihrem Heldendeck 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.

Abenteuerkarten

Jede dieser Karten gilt für ein bestimmtes Abenteuer und weist hierzu unten auf der Karte den Namen des Abenteurers auf, zu dem sie gehört.

Turmkarten

Kommen beim Abenteuer „Borbarads Fluch“ zum Einsatz.

Schergenkarten

Mit diesen Karten werden Gegner dargestellt, denen dein Held während der Abenteuer immer wieder über den Weg läuft.

Sonstige Karten

In dieser Box sind 5 Arten von sonstigen Karten (grüne Kartenrückseite) enthalten: die **Schicksalskarten**, **Hasrabal-Karten** und **Schleiertanz-Karten** kommen bei „Nedime, die Tochter des Kalifen“ zum Einsatz. Die **Aufgabenkarten** und **Eingebung-Karten** werden bei „Borbarads Fluch“ benutzt. Die Funktion dieser Kartentypen wird jeweils in den dazugehörigen Abenteuern erklärt.



Die Sonstigen Karten werden anhand ihrer Kartenrückseite unterschieden.

Eine Auswahl verschiedener Abenteuerkarten:



Zeitskala

Kampfumgebung

Anführer

Abenteuerkarte
Rückseite

Anführerkarte



- 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.
- 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.

Schergenkarte



- A Name:** Der Name des Schergen.
- 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 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.

Vorbereitung des Abenteuers

Das Abenteuer „Nedime, die Tochter des Kalifen“ findet über mehrere aufeinanderfolgende **Nächte** statt. Die hier beschriebenen Vorbereitungen führst du nur einmal am Anfang des Abenteuers durch, bevor die erste Nacht beginnt.

Palastplan

Lege den **Palast-/Turmplan** mit dem **Palast** obenliegend in die Tischmitte. Dieser bildet ein Spielfeld aus 4 x 6 Karten.

Marken und Würfel

Nimm alle **Marken** und **Würfel** aus der Spielbox und lege sie neben dem Palastplan bereit.

Dein Held

Suche dir einen Helden aus, mit dem du dich dieser Kampagne stellen möchtest. Dies kann der in dieser Box enthaltene **Phexgeweihte** sein, oder ein beliebiger anderer Aventuria-Held.

Suche alle Spielkarten des Helden heraus, die auf der rechten Seite oberhalb des Heldensymbols ein **I**-Symbol aufweisen: die **Heldenkarte**, die **Talentkarte** und die 30 **Aktionskarten**.



Siehe hierzu auch das Beispiel des **Phexgeweihten** unten. Lege alle Karten mit dem **II**- und **III**-Symbol in das Erfahrungsschatz-Fach der Spielbox – sie kommen jetzt noch nicht zum Einsatz.

Lege die Heldenkarte und Talentkarte auf die dazugehörigen Felder des Palastplans. Lege die **III**-Marke auf deine Heldenkarte. Mische die Aktionskarten zu einem Zugstapel und lege sie auf das Feld „Heldendeck“.

Fluch des Mantikors

Suche die Abenteuerkarte „Fluch des Mantikors“ heraus und lege sie mit der A-Seite obenliegend in das Hasrabal-Feld des Palastplans.

Lebenspunkte und Schicksalspunkte

Nimm das **Lebenspunkterad** und dreht es auf die Zahl „40“. Lege 2 **Schicksalspunkte** auf das Schicksalspunkte-Feld des Palastplans.

Deine Spielkarten: Heldenkarte, Talentkarte und 30 Aktionskarten.



Karten aussortieren

Nimm dir die 90 großformatigen Karten und lege die 30 **Lernkarten** zurück in die Spielbox. Diese Karten kommen beim ersten Abenteuer der Kampagne „Nedime, die Tochter des Kalifen“ noch nicht zum Einsatz.

Geschichtskarten-Stapel

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

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

Mantikor-Stapel

Suche nun die 17 **grünen Mantikor-Karten** heraus und mische sie zu einem **Mantikor-Stapel**, den du neben dem Geschichtskarten-Stapel (neben dem Palastplan) platzierst.

Palastkarten-Stapel

Die übrigen 24 Tarotkarten sind **Palastkarten**. Diese erkennst du am **rot** unterlegten Kartentitel. Einen Sonderstatus hat hierbei die Karte „Innenhof“, da du den Palast bei jeder Erkundung über diese Karte betrittst. Sie liegt immer offen und ist deshalb beidseitig identisch, zählt ansonsten aber wie eine normale Palastkarte.

Mische die anderen 23 Palastkarten verdeckt zu einem **Palastkarten-Stapel** und lege die Karte „Innenhof“ oben auf den Stapel. Damit ist der Palastkarten-Stapel für die erste Nacht vorbereitet. Lege ihn in die Mitte des Palastplans.

Palastwächter-Schergenstapel

Bilde einen Schergenstapel aus Schergen mit dem Schlagwort „Wächter (Palast)“ und platziere ihn auf dem Schergenstapel-Feld des Palastplans.

Schwierigkeitsgrad

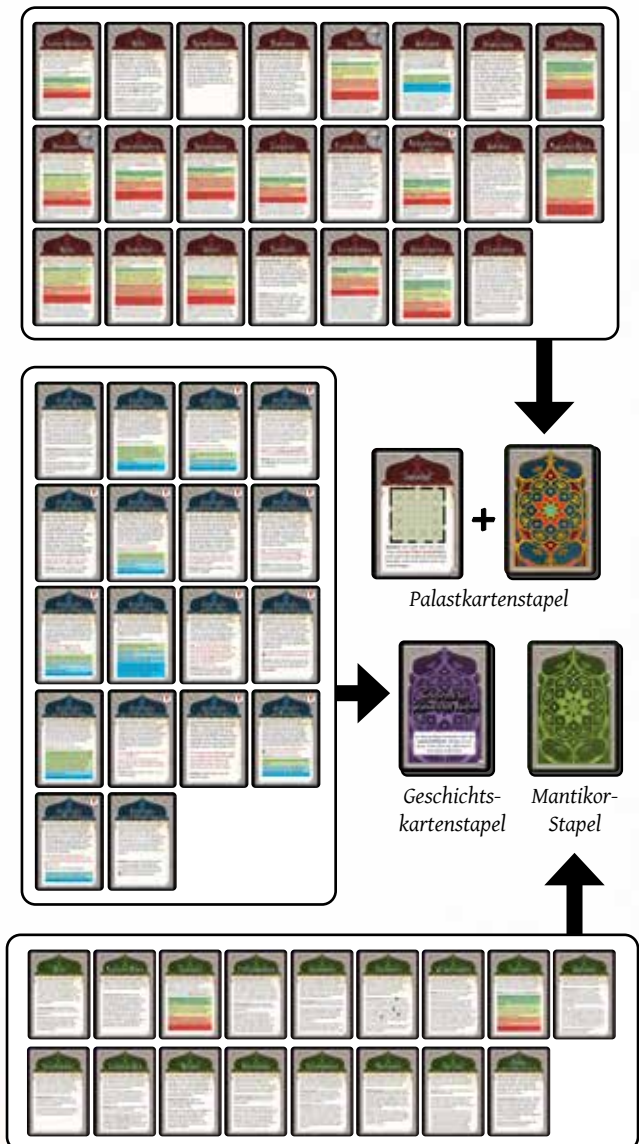
Nun musst du dich für den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers entscheiden: normal oder schwer. Suche aus den **Abenteuerkarten** die Karte „Nedime“ heraus und lege sie mit dem gewünschten Schwierigkeitsgrad obenliegend auf das Nedimekarte-Feld des Palastplans. Diese Karte gilt bis zum Ende des Abenteuers bei allen Erkundungen.

Platziere nun die auf der Nedimekarte genannte Anzahl **Herzmarken** mit der **♥**-Seite obenliegend auf der Nedimekarte. Die Anzahl dieser Marken ändert sich während des gesamten Abenteuers nicht, sondern nur die Seite, auf die sie gedreht werden.

Nedimekarte auf Schwierigkeitsgrad „normal“ mit 9 **♥**-Marken



Die allgemeinen Vorbereitungen sind damit abgeschlossen und die erste Nacht beginnt (siehe Seite 8).



Proben

Das Abwickeln von Proben ist das wichtigste Element von Aventuria. Alle Proben verwenden die hier aufgeführten Regeln.

Abwicklung

Immer wenn eine Probe verlangt wird, musst du einen **W20** würfeln. Dies kann zu vier verschiedenen Ergebnissen führen:

Kritischer Erfolg: Du hast 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: Du hast 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, die vom jeweiligen Abenteuer 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.

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.

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.

Würfelergebnis verändern

Einige Aktionskarten und andere Spieleffekte erlauben es dir, 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.

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 unten), so gilt die Veränderung nicht mehr für das neue Würfelergebnis!

Ergebnis von Eigenschaftsproben

Bei **Eigenschaftsproben** (☞, ☞, ✨ und 🏃) gibt es oft keine Ergebnistabelle. 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.

Falls dein Held über Schicksalspunkte (☞) verfügt, darfst du diese nach dem Würfeln einsetzen, um den Probenwürfel erneut zu würfeln und das neue Ergebnis zu verwenden.

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 ☞).

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

Ergebnis von Talentproben

Die **Talentproben** auf den großformatigen Karten werden von **Ergebnistabellen** mit den Einträgen „Kritischer Erfolg“, „Erfolg“, „Misserfolg“ und „Kritischer Misserfolg“ begleitet. Erzielst du hier einen Kritischen Erfolg, Erfolg, oder Kritischen Misserfolg, so lies den dazugehörigen Eintrag und führe die dort genannten Spieleffekte aus.

Bei einem Misserfolg überprüfst du hingegen zunächst, ob dort ein (☞)-Symbol abgebildet ist. Dieses Symbol bedeutet, dass du nun dein Schicksal befragen musst, indem du die oberste Karte vom **Schicksalsstapel** ziehst. Je nachdem, ob die Karte **Großes Glück, Glück, Unglück** oder **Großes Unglück** anzeigt, zählt das Ergebnis der Probe nachträglich als **Kritischer Erfolg, Erfolg, Misserfolg** oder **Kritischer Misserfolg**. Ein erneuter Misserfolg kommt in diesem Fall normal zur Anwendung und hat keine weitere Befragung des Schicksals zur Folge.

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

Wichtig: Du darfst bei Talentproben keine Schicksalspunkte (☞) zur Wiederholung der Probe einsetzen!

Nachdem sie aufgedeckt wurde, legst du die gezogene Schicksalskarte offen in die Schicksalskarten-Reserve zurück.

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

Beispiel: *Hakim betritt die Palastkarte „Vorratskammer“ und muss eine Probe auf Überzeugen ablegen. Er würfelt eine 17, was unter normalen Umständen eine misslungene Probe bedeutet. Hinter dem Eintrag „Misserfolg“ befindet sich jedoch ein (☞)-Symbol, deshalb muss der Spieler nun eine Karte vom Schicksalskartenstapel ziehen. Er zieht eine Karte „Großes Glück“. Dies bedeutet für Hakim, dass nicht das Ergebnis bei „Misserfolg“ abgehandelt wird, sondern das Ergebnis bei „Kritischer Erfolg“.*

Die Erkundung

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

Vorbereitung

Führe vor jeder neuen Erkundung die folgenden Schritte durch:

Nedime und Hasrabal

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

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

Hasrabal-Karte „Erloschenes Licht“: Falls du diese Karte gezogen hast, so lege sie nun auf das Hasrabalkarten-Feld des Palastplans. Der Spieleffekt dieser Karte gilt für die gesamte Erkundung in dieser Nacht.

Der Palast

Nimm dir von den **24 Palastkarten** die Karte „Innenhof“. Ziehe dann 4 Palastkarten und lege sie verdeckt auf das **Palastreserve-Feld** des Palastplans. Ziehe nun 4 Karten vom Mantikor-Stapel (die restlichen Mantikor-Karten werden in dieser Nacht nicht benötigt), mische sie mit den restlichen Palastkarten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten auf dem Palastplan aus.

Hasrabal-Karte „Verschlossene Türen“: Hast du diese Karte gezogen, so legst du 8 Palastkarten auf das **Palastreserve-Feld** und bildest den Palast nur aus 4 x 5 Karten.

Beim Auslegen der Palastkarten lässt du eine beliebige Stelle frei und füllst diese mit der Karte „Innenhof“. Dies ist die Stelle, an der dein Held den Palast bei seiner nächtlichen Erkundung betritt. Nachdem du die Karten einschließlich des Innenhofs platziert hast, deckst du alle Palastkarten auf, die in derselben Reihe (waagrecht) und derselben Spalte (senkrecht) wie der Innenhof liegen.

Ausnahme: Mantikor-Karten (an ihrer grünen Rückseite erkennbar) werden hierbei nicht aufgedeckt, sondern bleiben verdeckt liegen!

Weniger als 4 Karten im Mantikor-Stapel

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

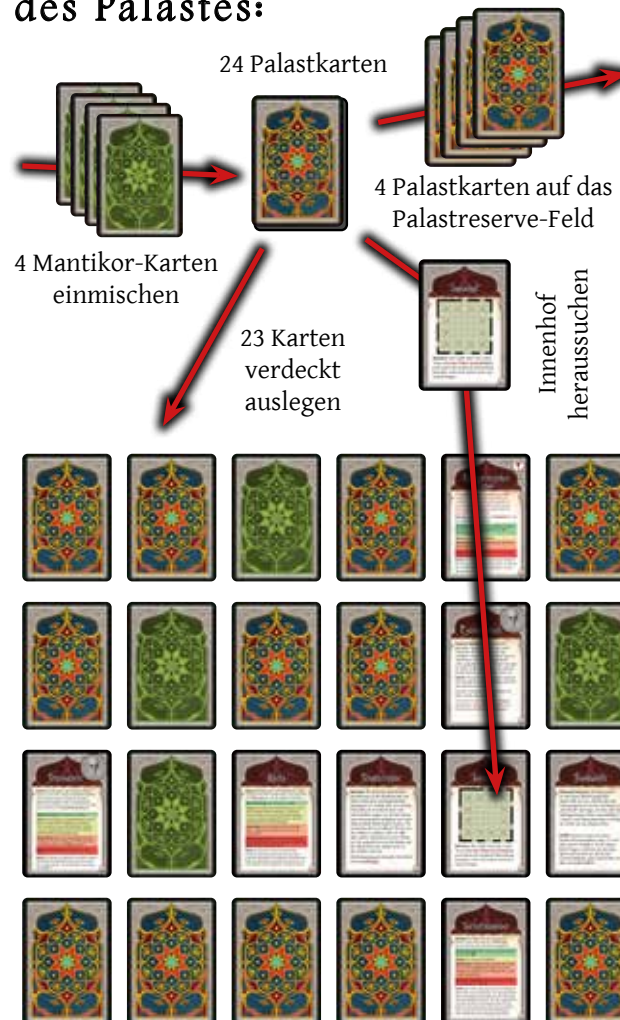
Verschlossener Raum (🔒): Deckst du eine Palastkarte mit diesem Symbol oben rechts auf, so lege eine 🔒-Marke oben rechts auf die Karte. Mehr hierzu siehe Seite 10.

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

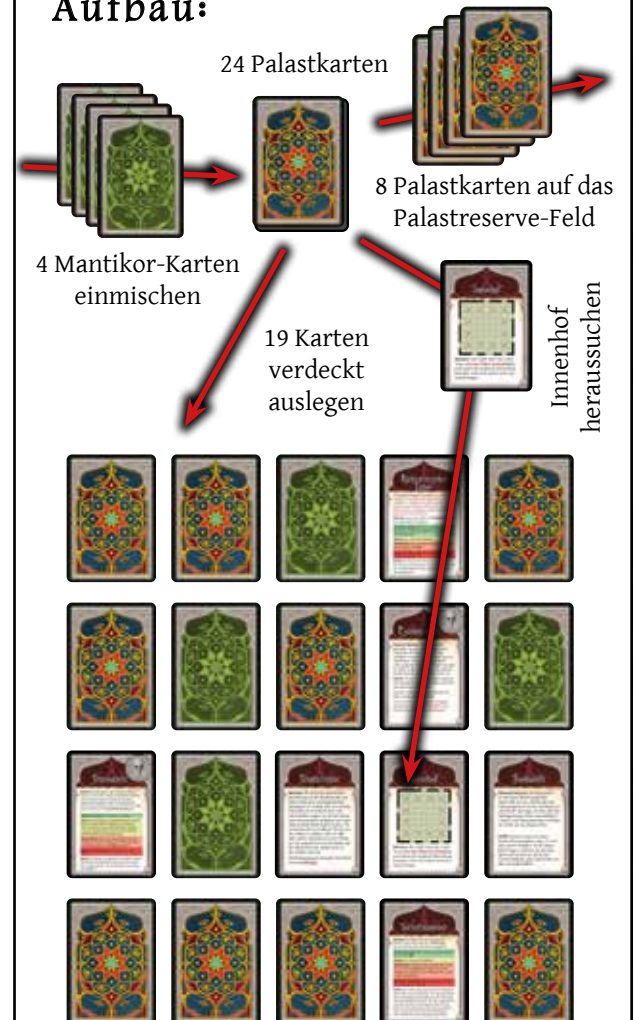
Sollte die Karte „Studierstube“ an den Innenhof angrenzen, so darfst du sie ebenfalls mit einer beliebigen anderen offenliegenden Palastkarte den Platz tauschen lassen.

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

Beispiel-Aufbau des Palastes:



„Verschlossene Türen“-Aufbau:



Alle waagrecht und senkrecht an den Innenhof angrenzenden Karten werden aufgedeckt, abgesehen von der grünen Mantikor-Karte.

Die Heldenmarke

Platziere nun die **Heldenmarke** im Innenhof. Diese Marke repräsentiert während dieses Abenteuers deinen Held.

Schicksalskarten-Reserve und Schicksalsstapel

Sortiere die **Schicksalskarten** nach ihren vier Typen und lege sie als offene Stapel auf die dazugehörigen Felder des Palastplans. Es sollten nun insgesamt 3 „Großes Glück“, 6 „Glück“, 4 „Unglück“ und 3 „Großes Unglück“ Karten ausliegen.


Ziehe von jedem Typ 1 Karte und mische sie zu einem verdeckten **Schicksalsstapel**. Platziere diesen auf dem Schicksalsstapel-Feld des Palastplans.

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

Palastwächter-Schergenstapel

Ziehe 1 Karte vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe oben auf dem Palastplan.

Zeitskala

Platziere eine der vier möglichen **Zeitskalen** auf dem Zeitskala-Feld des Palastplans. Welche es ist, hängt vom Schwierigkeitsgrad des Abenteuers (siehe **Nedimekarte**) ab. Lege die -Marke auf das „Start“-Feld.

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

Die Erkundung beginnt!

Die Vorbereitungen sind damit abgeschlossen und es beginnt die erste Runde der Erkundung. Ziehe 5 Handkarten von deinem Heldendeck. Danach darfst du entscheiden, eine „**Fuchshand**“ zu nehmen, indem du beliebig viele deiner Handkarten verdeckt beiseitelegst und dieselbe Anzahl neuer Karten vom Heldendeck ziehst. Danach werden die beiseitegelegten Karten wieder in das Heldendeck gemischt.

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

Erster Scherge in der Gegnerreihe.



Palastreserve

Palastreserve

Schicksalskarten-Reserve

Schicksalskarten-Reserve

Palastreserve

Palastreserve

Palastwächter-Schergenstapel und Ablage

Geschichtskartenstapel

Nedimekarte mit Herz-Marken

Hasrabal-Karten und Fluch des Mantikors

Zeitskala

Schicksalsstapel

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

Rundenablauf

Die Erkundung läuft in **Runden** ab. Jede Runde besteht aus den folgenden **Schritten**:

- 0) Held bewegen
- 1) Vorbereitung
- 2) Helden-Spielzug
- 3) Gegner-Spielzüge
- 4) Zeiteffekte
- 5) Ende der Runde

0 Held bewegen

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

Nachdem sich der Held bewegt hat, deckst du alle Palastkarten auf, die direkt waagrecht oder senkrecht an die aktuelle Palastkarte des Helden angrenzen und noch verdeckt sind.

Ausnahme: Mantikor-Karten (grüne Rückseite) werden nicht aufgedeckt, wenn sich dein Held auf eine angrenzende Karte bewegt! Um sie aufzudecken, musst du dich dein Held entweder auf sie bewegen (sie werden dann direkt nach dem Aufdecken abgewickelt), oder besondere Effekte nutzen, wie z.B. „Die Geschichte vom Schwarzen Auge“.



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

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

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

Anschließend handelst du die Spieleffekte der aufgedeckten und betretenen Karten ab:

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

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

„Betreten“: Jedes Mal, wenn der Held diese Palastkarte betritt, wird dieser Spieleffekt ausgeführt. Der Effekt musst beim Betreten ausgeführt werden, der Held darf nicht entscheiden, ihn zu ignorieren.

„Erstmals betreten“: Dieser Spieleffekt wird nur ausgeführt, wenn der Held die Palastkarte während einer laufenden Erkundung zum ersten Mal betritt. Auch dieser Effekt musst beim Betreten ausgeführt werden. Betritt der Held die Karte in der laufenden Erkundung ein weiteres Mal, so hat dies keinen Effekt mehr, stattdessen bewegt sich der Held sofort ein weiteres Mal.

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

Wichtig: In dem Spielzug, in dem du eine Palastkarte durch eine Geschichtskarte ersetzt, die einen „Betreten“-Effekt enthält, wird dieser „Betreten“-Effekt nicht ausgeführt.

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

Mantikor-Karten erfüllen: Immer wenn du eine Mantikor-Karte erfüllst, entfernst du sie komplett aus dem Spiel. **Sie kommt im laufenden Abenteuer auch bei späteren Erkundungen nicht mehr zum Einsatz!** Lege an die Stelle der entfernten Mantikor-Karte eine zufällig gezogene normale Palastkarte aus dem Palastreserve-Stapel.



Der Held bewegt sich auf die Palastkarte „Ziergarten“.



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



Der Held bewegt sich auf eine verdeckt ausliegende Mantikor-Karte. Erst nach der Bewegung wird die Karte aufgedeckt. (Beachte außerdem, dass nach der Bewegung die beiden angrenzenden Palastkarten aufgedeckt werden, die angrenzende Mantikor-Karte aber nicht!)

Wichtig: In dem Spielzug, in dem du eine Mantikor-Karte durch eine Palastkarte ersetzt, die einen „Betreten“-Effekt enthält, wird dieser „Betreten“-Effekt nicht ausgeführt.

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

1 Vorbereitung

Dieser Schritt umfasst 3 **Phasen** (Kartenzug-Phase, Ausdauer-Phase und Bereitmach-Phase).

A Kartenzug-Phase

Ziehe 2 Karten von deinem Heldendeck auf die Hand. Wenn du die letzten Karten von deinem Heldendeck ziehst, endet die laufende Erkundung am Ende dieser Runde (siehe Seite 15).

Falls es sich bei einer der gezogenen Karten um eine Nachteilskarte handelt (siehe Abschnitt „Mantikorgift“ auf Seite 16), so führe den auf der Karte genannten Spieleffekt sofort aus. Die gezogene Nachteilskarte zählt trotzdem wie eine normal gezogene Aktionskarte. Falls du 2 Nachteilskarten ziehst, wickle beide nacheinander ab.

B Ausdauer-Phase

Du darfst nun **bis zu 2 Karten verdeckt** als Ausdauer vor dir 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 wählst du am besten Karten, die du momentan am wenigsten brauchst, denn eine als Ausdauer gespielte Karte ist danach keine Aktionskarte mehr, d.h. ihren normalen Spieleffekt kann man während der laufenden Erkundung nicht mehr nutzen. Du darfst dir deine Ausdauerkarten jederzeit anschauen.

Von Runde zu Runde steht dir dadurch immer mehr Ausdauer zur Verfügung, d.h. du kannst immer mehr und immer mächtigere Aktionskarten spielen. Wenn du der Meinung bist, dass du bereits genug Ausdauer besitzt, so darfst du entscheiden, in dieser Phase nur eine oder keine Karte als Ausdauer zu spielen.

C Bereitmach-Phase

Hast du zuvor Ausdauerkarten oder ausgespielte Aktionskarten **erschöpft** (quergelegt), mache diese wieder bereit, indem du sie in eine aufrechte Position drehst. Sie können ab sofort wieder benutzt werden.

2 Helden-Spielzug

Spieleffekte, die du **zu Beginn deines Zuges** abwickeln musst, werden jetzt abgewickelt. Bei mehreren Effekten entscheidest du, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden.

Anschließend führst du deinen Spielzug durch, wie im Abschnitt **Helden-Spielzug** auf Seite 13 beschrieben.

Nachdem du alle gewünschten Aktionen ausgeführt hast, endet dein Spielzug.

Spieleffekte, die du **am Ende deines Zuges** abwickeln musst, werden nun abgewickelt. Bei mehreren Effekten entscheidest du, in welcher Reihenfolge sie abgewickelt werden. Gibt es keine Effekte abzuwickeln, so überspringe diesen Schritt.



Die 3 Phasen des Vorbereitungs-Schrittes



3 Gegner-Spielzüge

Nun sind die Gegner an der Reihe. Überprüfe hierzu als erstes, ob auf Gegnern oder anderen 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. Für jede Aktion (🎲) würfelst du einen W20 und liest das Ergebnis in der Aktionstabelle des Gegners ab.

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.

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 oder Gegnerkarten den 🔥 des Gegners verändern, wird diese Änderung direkt bei der Ermittlung des 🔥 vorgenommen.

Zielauswahl

Das Ziel der Gegner bist immer du, unabhängig davon, welches Ziel auf der Gegnerkarte genannt wird. (Diese Angaben kommen nur im Gruppenspiel zum Einsatz, siehe Seite 32).

Ausweichen

Wenn du von einem Angriff getroffen wirst, legst du eine Eigenschaftsprobe auf **Ausweichen** (🛡️) ab. Diese Probe verwendet die Regeln für Eigenschaftsproben auf Seite 7. Gelingt die Probe, so wird der 🔥 durch 2 geteilt und aufgerundet. Misslingt die Probe, so bleibt der 🔥 unverändert.

Anschließend darfst du Spieleffekte einsetzen, um den 🔥 weiter zu reduzieren.

Deine Lebenspunkte (❤️) können nicht unter 0 sinken. Sinken sie auf 0 und kein Spieleffekt verhindert dies, so zählt dein Held als **ausgeschaltet** und die Erkundung ist sofort beendet (siehe Seite 15).

Beispiel Gegner-Spielzüge



In diesem Beispiel führen die Gegner ihre Spielzüge durch. Es beginnt Baradarasch. Er verfügt über 6 Aktionen (🎲), also würfelst du sechsmal und führst jeweils das dazugehörige Ergebnis auf Baradaraschs Tabelle aus. Danach sind die beiden Ehregardisten und die Haremshüterin an der Reihe. Sie haben jeweils 1 Aktion, also würfelst du je einmal für sie und führst das Ergebnis auf ihrer Tabelle aus.

4 Zeiteffekte

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

5 Ende der Runde

Überprüfe, ob eine der Bedingungen für das **Ende der Erkundung** (Seite 15) eingetreten ist. Falls nein, so beginne die nächste Runde mit der nächsten Heldenbewegung (Schritt 0).



Helden-Spielzug

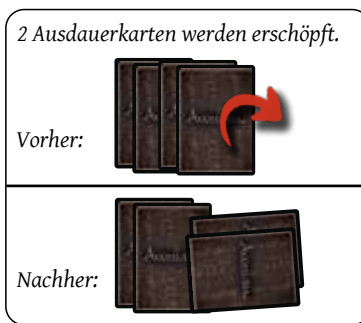
Während deines Spielzugs darfst du in beliebiger Reihenfolge eine beliebige Anzahl der folgenden Aktionen durchführen:

- Aktionskarte ausspielen
- Aktionskarte aktivieren
- 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 auch außerhalb deines Spielzugs geschehen.

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 (☞). Nachdem du sie vollständig abgewickelt hast, legst du sie in deine Ablage. Je nach Karte passiert dies unmittelbar beim Ausspielen (z.B. Listigkeit) oder zu einem späteren Zeitpunkt (z.B. Von hinten anschleichen).

Alle Aktionskarten ohne das ☞-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 ☞ auf oder enthalten sie die Angabe „Aktivierbar [...]“, so kannst du ihre Spielwirkung ab nun mit der Aktion „Aktionskarte aktivieren“ (Seite 14) 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. Mondsilberzunge). Dies gilt auch für die sogenannten „**Eigenschaftskarten**“, die eine Eigenschaft des Helden verbessern (z.B. Akrobatik). Eigenschaftskarten legst du nicht vor dir aus, sondern schiebst sie seitlich unter deine Heldenkarte, um die Verbesserung anzuzeigen (siehe hierzu auch den Kasten unten).

Ziel eines Spieleffekts

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

- Ist von einem „Helden“ die Rede, so darfst du diesen Effekt bei dir selbst anwenden.
- Ist von einem „Gegner“ die Rede, so darfst du den Effekt nur bei Gegnern in der Gegnerreihe anwenden.
- Ist von einem „Schergen“ die Rede, so darfst du den Effekt ausschließlich auf Schergenkarten in der Gegnerreihe anwenden.
- Fehlt eine solche Angabe, so darfst du den Effekt nur bei dir selbst anwenden.

Proben und Angriffe

Verlangt der Kartentext eine **Probe**, so musst du diese wie auf Seite 7 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 14 genannten Regeln.

Verschiedene Arten von Aktionskarten



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



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 du die Karte **aktivierst**. Dies wird durch das Erschöpfen-Symbol  angezeigt oder durch die Bedingung „Aktivierbar [...]“ (z.B. Schritt zur Seite).

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 „Schritt zur Seite“ darfst du beispielsweise nur während eines Angriffs gegen dich vor deiner -Probe einsetzen.

• 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 7 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 (siehe unten).

Angriff durchführen

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

Du kannst in deinem Zug **in jeder der drei oben genannten Angriffsarten maximal einen einzigen Angriff** ausführen. Also maximal einen Nahkampf-, einen Fernkampf- und einen Magieangriff pro Zug! Hast du mehrere Angriffe derselben Angriffsart, musst du dich 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 links).

3 Angriffsprobe



Anschließend legst du eine **Eigenschaftsprobe** auf den zum Angriff gehörenden Spielwert ab (bei einem -Angriff also auf den Fernkampf-Spielwert des Helden). Diese Probe wendet die Regeln für **Eigenschaftsproben** auf Seite 7.

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 du bei diesem Angriff keine  eingesetzt hast, um die Eigenschaftsprobe zu wiederholen, darfst du dir sofort 1  vom Palastplan nehmen. Liegt kein  auf dem Palastplan, so verfällt dieser Effekt.

4 Schaden (-Wurf)



Falls du den Gegner getroffen hast, würfelst du nun den Schaden () des Angriffs aus. Dafür würfelst du **die 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.

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.






Sobald auf einer Gegnerkarte -Marken in Höhe der Lebenspunkte () des Gegners liegen, wird der Gegner sofort **ausgeschaltet**. Ist es ein **Scherge** mit dem Schlagwort „Wächter (Palast)“, so lege dessen Karte auf den Schergen-Ablagestapel. Handelte es sich um einen anderen Gegner, so entferne dessen Karte aus dem Spiel.

Für jeden Gegner, den du **ausschaltest**, mischst du sofort eine Karte „Glück“ aus der Schicksalskartenreserve in den Schicksalsstapel. Dies gilt nicht nur für deine Angriffe, sondern auch für alle Effekte deiner eigenen Aktionskarten (z.B. „Wurfsterne“). Für Gegner, die das Spiel verlassen, ohne ausgeschaltet worden zu sein (zum Beispiel durch Flucht), gibt es keine „Glück“-Karte.

Liegt aktuell keine „Glück“-Karte in der Schicksalsreserve, wird dieser Schritt übersprungen.

Beispiel: Almakirja ist mit ihrem Spielzug an der Reihe und entscheidet, mit ihrem Khunchomer anzugreifen. Als erstes wählt sie einen Gegner in der Gegnerreihe als Ziel aus – sie entscheidet sich für einen Tulamidischen Dieb. Anschließend würfelt sie ihre Angriffsprobe und erzielt einen Treffer. Der Khunchomer verursacht 1W6+4 . Almakirja würfelt eine 3 und würde somit insgesamt 7  verursachen.

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

Der Dieb hat einen Rüstungswert () von 0, deshalb wird der  nicht reduziert und der Dieb verliert 4 . Da er nur noch 3  hatte, sinken seine  auf 0 und er zählt als ausgeschaltet. Die Schergenkarte des Diebs wird auf den Schergen-Ablagestapel links neben dem Zugstapel gelegt und. Almakirja nimmt 1 Karte „Glück“ von der Schicksalskarten-Reserve und mischt sie in ihren Schicksalsstapel.

Ende der Erkundung

Eine Erkundung kann auf vier verschiedene Arten enden:



1) Nedime wird befreit. Hierzu musst du die auf der Palastkarte „Prunkgemach“ bei „Erfüllt“ genannte Bedingung erfüllen. Das Abenteuer ist dadurch sofort erfolgreich bestanden und es geht weiter beim Abschnitt „Nedimes Befreiung“ auf Seite 18.

2) Die Lebenspunkte des Helden sinken auf 0. Die laufende Erkundung ist dadurch sofort beendet und der Held wird **verschleppt**. Er wurde von Sultan Hasrabal und dessen Schergen gefangengenommen und in den Kerker gesteckt. Bei allen folgenden Erkundungen musst du die alternative Version dieses Helden verwenden. Drehe hierzu die Heldenkarte und Talentkarte auf die andere Seite. Die Aktionskarten bleiben unverändert. Der neue Held profitiert außerdem von den Leistungen seines Vorgängers – d.h. die erfüllten und durch Geschichtskarten ersetzten Palastkarten zählen weiterhin als erfüllt, und auch die bereits erfolgreich abgewickelten Mantikor-Karten zählen weiterhin als erfüllt. Sollte dieser Held aber ebenfalls verschleppt werden, so hast du das Abenteuer endgültig verloren und musst wieder von vorn beginnen, wobei dir dann wieder beide Helden zur Verfügung stehen.

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



Selbst Schicksal spielen

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

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

3) Der Held zieht sich zurück. Wenn du deinen Helden auf die Palastkarte „Innenhof“ bewegst, darfst du entscheiden, dich zurückzuziehen. Die laufende Erkundung **endet dadurch augenblicklich**. Mische die Palastkarten – einschließlich solcher, die durch Geschichtskarten ersetzt wurden – zu einem Stapel zusammen, aus dem bei der nächsten Erkundung der Palast erneut zufällig zusammengestellt wird. Der Held profitiert also von Räumen, die er bereits gelöst hat, aber deren Anordnung im Palast ist in jeder Nacht anders. Durch die mächtige Magie des Sultans haben die Räume ihre Position getauscht.

Ausliegende Mantikor-Karten, die am Ende der Erkundung noch nicht erfolgreich abgewickelt und aus dem Spiel entfernt wurden, werden wieder in den Mantikor-Stapel zurück gemischt.

Alle anderen Karten und Stapel werden vor Beginn der nächsten Erkundung wieder in ihren Ursprungszustand zurückversetzt. D.h. der Held startet mit 40  und einem frisch gemischten Heldendeck, der Schergenstapel enthält zu Beginn der Erkundung nur Palastwächter und der Schicksalskartenstapel des Helden beinhaltet genau eine Schicksalskarte von jedem Typ. Falls du während der Erkundung die -Marke von deiner Heldenkarte abgelegt hast, lege diese nun wieder auf deine Heldenkarte.

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

Ziel des Abenteuers


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

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

Eile mit Weile!

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

Nedimes Herz

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

Das Spiel „abspeichern“

Mit ziemlicher Sicherheit wirst du das Abenteuer nicht ohne Pausen bestehen. Solltest du Kinder, Tiere, sehr ordnungsbewusste oder sehr ungeschickte Mitbewohner im Haushalt haben, bietet es sich an, den letzten Stand deines Spiels jeweils per Foto zu dokumentieren, wenn du den Spielplan offen herumliegen lässt. Dies kann dir eine Menge Ärger ersparen.

Ergänzende Regeln

Ablage

Alle Karten, die durch Spieleffekte abgelegt werden können (Aktionskarten, 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. Außerdem läutet das Ziehen der letzten Karte vom Heldendeck das Ende der laufenden Erkundung ein – siehe Seite 15.

Der Schicksalsstapel verwendet ebenfalls besondere Regeln – siehe den Eintrag „Schicksalsstapel“ auf der rechten Seite.

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, Aktionskarten **aus dem Spiel zu entfernen**. Am Ende einer Erkundung werden alle Aktionskarten, die aus dem Spiel entfernt wurden, wieder in dein Heldendeck gemischt.

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.

Heilung

Es gibt Spieleffekte, die es dir und deinen Gegnern erlauben, Lebenspunkte (♠) zu heilen (zurück zu erhalten).

Wenn dein Held Lebenspunkte geheilt bekommt, passt du dein Lebenspunkte-Rad entsprechend an. Der Held kann hierdurch nicht seine Anfangs-Lebenspunkte von 40 überschreiten.

Wird ein Gegner geheilt, so entferne die entsprechende Anzahl an ♠-Marken von seiner Karte. Auch hierdurch können die Lebenspunkte nicht über den Anfangswert des Gegners steigen.

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: Almakirja greift mit Phexens Wurfstern den Fließsandgolem an und verursacht bei diesem den Verlust von 1W20 ♠. Da es sich dabei um direkten Lebenspunktverlust handelt, darf der Golem weder ausweichen, und seine Rüstung schützt ihn ebenfalls nicht.

Mantikorgift

Wenn dein Held durch den Mantikor vergiftet wird, und die Karte „Fluch des Mantikors“ zu diesem Zeitpunkt noch mit der A-Seite oben liegt, wird der Held in einen Mantikor verwandelt und **verschleppt** (siehe Seite 15).

Liegt die Karte „Fluch des Mantikors“ dagegen mit der B-Seite oben, so wird der Held vor diesem schlimmen Schicksal verschont, du musst aber trotzdem eine **Nachteilskarte** „Mantikorgift“ in dein Heldendeck mischen.

Diese Karte bleibt solange im Deck, bis du sie ziehst. Wickle dann sofort ihren Spieleffekt ab und entferne die Karte anschließend aus dem Spiel. Wenn die Karten am Ende einer laufenden Erkundung noch in deinem Deck sind, entfernst du sie nicht, sondern trägst sie mit in die nächste Erkundung.

Falls das „Mantikorgift“ beim Ziehen der Handkarten zu Beginn einer Erkundung dabei ist, darfst du es mithilfe der Fuchshand in dein Heldendeck zurückmischen, bevor es seine Wirkung entfaltet. Hast du die Karte dagegen auch nach der Abwicklung der Fuchshand noch auf der Hand, so entfaltet sie ihre Wirkung direkt in der ersten Runde.

Schicksalspunkte

Während des Spiels darfst du Schicksalspunkte (♠) in deinem Besitz ablegen (d.h. auf den Palastplan zurücklegen), um einen der folgenden Vorteile zu erhalten:

• Eigenschaftsprobe wiederholen

Du darfst 1 ♠ ablegen, um eine misslungene Eigenschaftsprobe zu wiederholen. Achte darauf, dass dies nur bei Eigenschaftsproben (☠, ♠, ♠ und ♠) erlaubt ist, nicht bei Talentproben!

Wichtig: Du darfst einen ♠, den du durch eine misslungene Angriffsprobe erhalten hast, nicht einsetzen, um dieselbe Angriffsprobe zu wiederholen.

• Ausdauer erhalten

Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde für jeden Schicksalspunkt (♠), den du ablegst, ① Ausdauer erhalten, um Ausdauerkosten zu bezahlen.

• Karte ziehen

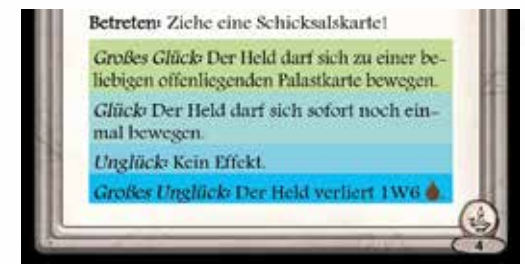
Du darfst zu einem beliebigen Zeitpunkt für jeden Schicksalspunkt (♠), den du ablegst, 1 Karte von deinem Heldendeck ziehen.

Schicksalsstapel

Während des Abenteuers füllt sich der Stapel nicht automatisch auf, aber du wirst immer wieder auf Spieleffekte treffen, die dich anweisen, bestimmte Schicksalskarten von der Reserve in deinen Schicksalsstapel zu mischen. Falls hierbei vom geforderten Schicksalskartentyp keine mehr in der Reserve liegt, wird dieser Schritt übersprungen.

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

Wirst du dazu aufgefordert, eine Schicksalskarte zu ziehen und der Schicksalsstapel ist gerade leer, so zählt dies automatisch so als hättest du ein **Großes Unglück** gezogen.



Sonderfertigkeit

Dein Held besitzt eine einzigartige Sonderfertigkeit, die er einmal pro Erkundung nutzen kann. Nachdem er die Fertigkeit benutzt hat, legt er die ♠-Marke von seiner Heldenkarte ab, um dies anzuzeigen.

Schergen-Schlagwörter

Einige Schlagwörter auf den Schergenkarten verfügen zusätzlich über mehrere Unterkategorien, die sich in Klammern hinter dem Schlagwort befinden, z.B. *Kultur (Mensch)*, *Wächter (Palast)* oder *Tier (Wald)*.

Die Schergen-Schlagwörter sind für verschiedene Spieleffekte relevant, so werden beispielsweise nur Schergen mit dem Schlagwort „Wächter (Palast)“ in einen neuen Schergenstapel gemischt.

Ungenutzte Ausdauer

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

Fragen und Antworten

Aufdecken von Karten

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

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

Innenhof

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

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



Sandwölfe/Schleiertanz

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

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

Erloschenes Licht

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

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

Ende der Erkundung – Punkt 4

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

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

Entfernte Palastkarten

Durch die Spieleffekte auf den Karten „Spiegelsaal“ und „Riesengolem“ muss ich Palastkarten aus dem Spiel entfernen. Fülle ich die hierdurch entstandenen Lücken mit neuen Karten auf?

Nein, diese Lücken bleiben für die laufende Erkundung bestehen und können nicht betreten werden.

Alchemistisches Labor

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

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

Nedimes Herz

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

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


Symbole

Bei diesem Abenteuer kommen folgende Symbole zur Anwendung:



Anhaltender Effekt (Seite 10): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts enthält einen Spieleffekt, der so lange im Spiel ist, wie die Karte offen liegt.



Verschlussen (Seite 10): Eine Karte mit diesem Symbol oben rechts kann nicht betreten werden, solange dort eine -Marke liegt.



Schicksal befragen (Seite 7): Wenn beim Misserfolg-Ergebnis einer Talentprobe dieses Symbol steht, musst du bei der ersten misslungenen Probe dein Schicksal befragen.



Gegnersymbol (Seite 12): Dieses Symbol auf der Zeitskala bedeutet, dass du einen neuen Schergen ziehst und an die Gegnerreihe legen musst.

Nedimes Befreiung

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

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

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

Da fällt es dir wie Schuppen von den Augen. Du bist ein großer Held und hast Nedime, die Tochter des Kalifen, erfolgreich befreit! Doch was immer du tust, so bist auch du nur eine der zahlreichen Figuren in den Geschichten der Tulamidischen Nächte. Protagonist deines eigenen spannenden Abenteuers, von dem sich die Menschen noch viele Nächte lang an den Herdfeuern erzählen werden — mit glänzenden Augen und einem sehnsuchtsvollen Blick in die Ferne.



Einen Monat später überreicht dir ein Bote eine Schriftrolle mit dem Siegel der Fürstin Sybia von Zorgan. Sie lädt alle ruhmreichen Streiter zu einem großen Turnier ein. Nach deiner heldhaften Befreiung von Nedime, deren Geschichte sich in Windeseile verbreitet hat, stehst du natürlich ebenfalls auf der Einladungsliste. Ganz Zorgan freut sich darauf, dich als Ehrengast zu begrüßen und die Geschichten deiner Heldentaten aus deinem eigenen Munde zu vernehmen!

Du hast das Abenteuer bestanden. Falls ein Held während des Abenteuers von Hasrabal verschleppt wurde, wird er wieder auf freien Fuß gesetzt.

Zur Belohnung erhältst du **10 Abenteuerpunkte**, die du nun investieren darfst, um deine Karten zu verbessern (siehe unten). Falls du das Abenteuer mit beiden Helden gespielt hast, darfst du selbst entscheiden, wer von ihnen die Belohnung erhält.

Karten verbessern

Bei der Verbesserung von Karten kommt der **Erfahrungsschatz** deines Helden zur Anwendung, der aus den Heldenkarten, Talentkarten und Aktionskarten besteht, die auf der rechten Seite oberhalb des Helden-symbols ein **II**- oder **III**-Symbol aufweisen (Karten Nr. 128-145).

Die folgenden Optionen stehen dir zur Verfügung:

- Tausche eine deiner Stufe-**I**-Karten gegen die gleichnamige Stufe-**II**-Karte. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **3 Abenteuerpunkte** und bei den Aktionskarten je **1 Abenteuerpunkt**. Lege die entfernte Stufe-1-Karte in die Spielbox zurück.
- Tausche eine deiner Stufe-**I**-Karten gegen die gleichnamige Stufe-**III**-Karte. Dies kostet bei der Helden- oder Talentkarte je **6 Abenteuerpunkte** und bei den Aktionskarten je **2 Abenteuerpunkte**. Lege die entfernte Stufe-1-Karte in die Spielbox zurück.

Die Kampagne geht weiter

Die **Fluch der Wüste**-Kampagne geht mit dem nächsten Abenteuer „Borbarads Fluch“ ab Seite 19 weiter.

Impressum

Aventuria - Fluch der Wüste

Aventuria 2.0 Solo-Grundregeln

Regeln und Abenteuer

Lukas Zach und Michael Palm,
Markus Plötz, Christian Lonsing

Heldendesign

Alexander Grimme

Lektorat

Gernot Ohrner, Markus Plötz

Coverbilder

Annika Maar, Carl Hassler

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Nadine Schäkel

Illustrationen

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

Vielen Dank an Jan Alfter, Miriam Dillinger, Stefan Dillinger,
Jens Falk, Kai Frerich, Alexander Grimme, Sandra Grimme,
Thomas Heinrich, Mario Markiefka, Sven Milpauer,
Max Melsheimer, Gernot Ohrner, Alexander Schöffmann,
Raphael Weiß und Daniel Wolf.

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer,
Kajus Berghof, Steffen Brand, Bill Bridges, Leamon Crafton,
Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster,
Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt,
Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank,
Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing,
Matthias Lück, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler,
Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz,
Brian Reeves, Annika Richter, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr,
Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner,
Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, AVENTURIA, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE
sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
Copyright © 2025 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

EAN 4260630775822 Artikelnummer US91011

Borbarads Fluch

Zweiter Teil der Aventuria-Solo-Kampagne „Fluch der Wüste“

Ich laufe. Meine Lungen schmerzen, meine Beine schmerzen.
Aber ich laufe.

Schweiß, Blut und Tränen sind längst getrocknet, und meine Haut brennt unter der heißen Sonne der Gorischen Wüste. Am Fuße des Tafelberges, den die Einheimischen „den Namenlosen“ nennen, halte ich kurz inne und blicke auf.

Eine Außentreppe, in den Stein geschlagen. Dies ist kein natürlicher Tafelberg, sondern der Überrest eines riesigen, mehrere hundert Jahre alten Turms. Des Magierturms von Borbarad! Wegen ihm bin ich hier. Borbarads Fluch. Meine Aufgabe ist es, herauszufinden, was es mit diesem Fluch auf sich hat. Und ihn dann zu brechen. Ich bin der Einzige, der das tun kann. Der Einzige, der noch am Leben ist.

In meine Gedanken drängt sich das Bild eines blutigen Dolchs, der an einem Gewand abgewischt wird. Immer wieder und wieder. Mit Mühe verdränge ich dieses Bild aus meinem Kopf.

Ich darf keine Zeit verlieren! Also laufe ich weiter, die steile Treppe hinauf, in schwindelerregende Höhe. Hinter mir sind meine Verfolger. Orks! Ich höre ihre scharrenden und schlurfenden Geräusche. Sie sind unermüdlich und gnadenlos.

Schließlich erreiche ich die flache Spitze des Tafelberges und erkenne deutlich die Reste des einstigen Magierturms. Vor mir ein dunkles Loch mit einer Treppe, die in das Innere des Berges hinein führt.

Eilig entzünde ich eine Fackel, greife nach meiner Waffe und beginne die steile Treppe hinabzusteigen.

Das Solo-Abenteuer „Borbarads Fluch“ ist der zweite und abschließende Teil der **Fluch der Wüste**-Kampagne. Du spielst es mit dem Helden, der bereits „Nedime, die Tochter des Kalifen“ befreit und hierfür mit Abenteuerpunkten belohnt wurde, die er in die Verbesserung seines Helden-decks investiert hat.

„Borbarads Fluch“ verwendet die gleichen Regeln wie „Nedime, die Tochter des Kalifen“, allerdings mit einigen Abweichungen, die wir in den folgenden Abschnitten erklären. Hierzu gehört jeweils ein eigener Abschnitt „Vorbereitung des Abenteuers“ und „Turmerkundung“.

Nachdem du dich mit diesen neuen Regeln vertraut gemacht hast, beginnt das Abenteuer. Wird es dir gelingen, das Geheimnis von Borbarads Fluch zu lüften und den Süden Aventuriens vor einer schrecklichen Katastrophe zu bewahren? Die Fallen und Wächter des Turms sind so tödlich, dass dein Held viele Male sterben wird. Doch in Borbarads verfluchtem Magierturm ist der Tod nicht das Ende, sondern nur ein neuer Anfang, und so kann es deinem Helden am Ende dennoch gelingen, siegreich zu sein.



Vorbereitung des Abenteuers „Borbarads Fluch“

Das Abenteuer „Borbarads Fluch“ findet über mehrere aufeinanderfolgende **Tage** statt. Die hier beschriebenen Vorbereitungen führst du nur einmal am Anfang des Abenteuers durch, bevor der erste Tag beginnt.

Turmplan


Lege den **Palast-/Turmplan** mit dem **Turm** obenliegend in die Tischmitte. Er stellt während des gesamten Abenteuers deine Spielunterlage dar und dient zum Festhalten bestimmter Spieleffekte.

Marken und Würfel

Nimm alle **Marken** und **Würfel** aus der Spielbox und lege sie neben dem Turmplan bereit.

Dein Held


In diesem Abenteuer trittst du erneut mit dem Helden an, mit dem du bereits das Abenteuer „Nedime, die Tochter des Kalifen“ gespielt hast. Suche alle Spielkarten des Helden heraus, einschließlich der verbesserten Karten, die du am Ende des letzten Abenteuers mit Abenteuerpunkten erworben hast.

Lege die Heldenkarte und Talentkarte auf die dazugehörigen Felder des Turmplans und lege die -Marke auf deine Heldenkarte. Mische die Aktionskarten zu einem Zugstapel und lege sie auf das Feld „Heldendeck“.

Lebenspunkte und Schicksalspunkte

Nimm das **Lebenspunkterad** und dreht es auf die Zahl „40“. Lege außerdem 2 **Schicksalspunkte** auf das Schicksalspunkte-Feld des Turmplans.

Schwierigkeitsgrad und Zeitskala

Nun musst du dich für den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers entscheiden: normal oder schwer. Suche aus den Abenteuerkarten die dazugehörige **Zeitskala** heraus (wichtig: nicht die „Gruppen-Zeitskala“!) und platziere sie im dafür vorgesehenen Feld des Turmplans. Platziere die Zeitmarke () auf dem Feld der **Zeitleiste** des Turmplans, wie auf der Zeitskala-Karte angegeben.

Hinweis: Die Anmerkung auf der Zeitskala, die sich auf den Orkschamanen bezieht, kommt bei den ersten Erkundungen noch nicht zur Anwendung. D.h. du darfst diesen Schritt auf der Zeitskala zunächst ignorieren.

Turmkarten

Die **Turmkarten** stellen die einzelnen Räume von Borbarads Turm dar. Zu Beginn jeder Erkundung legst du einen Teil von ihnen in einem Rechteck auf dem Turmplan aus und bewegst danach die **Heldenmarke** von Karte zu Karte, was die Wanderung deines Helden durch den Magierturm darstellt.

Etagen-Farben

Borbarads Turm ist in vier Etagen unterteilt, die zur besseren Unterscheidung nach Farben sortiert sind: Obergeschoss (**grün**), Mittelgeschoss (**blau**), Raumschiff (**gelb**) und Untergeschoss (**rot**).

Suche dir aus den 30 Turmkarten die Karte „Eingangstreppe“ und die 5 Karten mit der Rückseite „Obergeschoss“ heraus. Mische diese Karten verdeckt (wobei die Eingangstreppe absichtlich auf beiden Seiten identisch ist) und lege sie verdeckt in 2 Reihen zu je 3 Karten auf dem Turmplan. Platziere anschließend die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.



Im späteren Verlauf des Abenteuers findet dein Held die versteckten Zugänge zu den tieferen Etagen von Borbarads Turm, wodurch zusätzliche Turmkarten ins Spiel kommen. Dies wird in den dazugehörigen Abschnitten des Abenteuers genau erklärt, wobei der grundsätzliche Ablauf jedoch derselbe bleibt wie hier beschrieben.

Karten aussortieren


Nimm dir die 90 großformatigen Karten und suche aus ihnen die 30 **Lernkarten** heraus. Lege die anderen großformatigen Karten zurück in die Spielbox, sie kommen bei „Borbarads Fluch“ nicht zum Einsatz.



Lernkarten

Platziere die Lernkarten als Stapel auf dem Feld „Das Unbekannte“ am linken Rand des Turmplans. Es handelt sich nicht um einen Zugstapel, d.h. die Karten müssen nicht gemischt werden. Am besten sortierst du sie verdeckt nach Farben, in der Reihenfolge (von oben nach unten): Obergeschoss (**grün**), Mittelgeschoss (**blau**), Raumschiff (**gelb**) und Untergeschoss (**rot**).

Erfahrungsstufen und Boni

Auf der linken Seite des Turmplans befinden sich die Einträge für die Erfahrungsstufen. Diese sind in die vier verschiedenen Etagen des Turms unterteilt, und gehen von 0 bis 10. Lege nun auf jedes Feld „0“ je eine . Der Held hat noch keinerlei Erfahrungen mit den Gefahren des Turms gemacht.

Schergenstapel und Start-Schergen

Bilde einen Schergenstapel aus allen Schergen in dieser Box, die das Schlagwort „Ork“ aufweisen. **Dies ist der normale Schergenstapel für die Erkundung.** Platziere den Stapel im vorgesehenen Feld oben links auf dem Turmplan.

Ziehe zwei Schergen vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe oberhalb des Turmplans.

Ledermänner-Schergenstapel

Zusätzlich bildest du noch den speziellen Ledermänner-Schergenstapel aus allen Schergen in dieser Box, die das Schlagwort „Ledermann“ aufweisen. Platziere diesen Stapel im vorgesehenen Feld rechts neben dem normalen Schergenstapel. Um die beiden Stapel auseinanderzuhalten, steht die Bezeichnung „Ledermänner-Schergenstapel“ über einem davon.

Hinweis: Zum Ledermann-Schergenstapel gehört ein eigener Ablagestapel (neben dem Turmplan). Alle ausgeschalteten Ledermänner werden dort abgelegt.

Todeskandidat

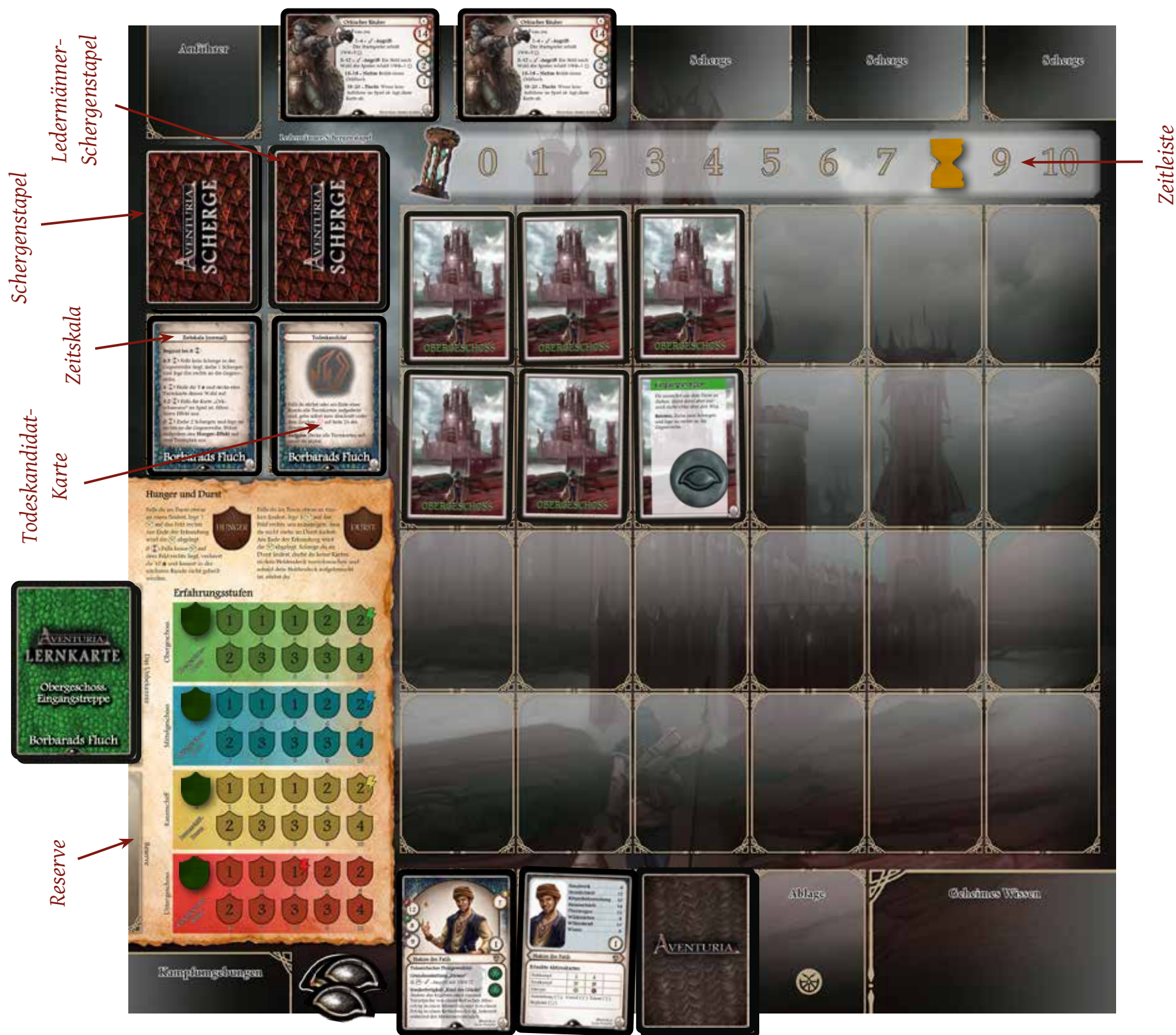
Borbarads Turm ist ein entsetzlicher Ort voller gefährlicher Gegner und Fallen, und der Tod ist ein ständiger Begleiter deines Helden. Diese wird durch die Abenteuerkarten mit dem Titel „Todeskandidat“ dargestellt, die den Fortgang des Abenteuers und dein jeweiliges Missionsziel veranschaulichen. Jede Todeskandidat-Karte lässt sich anhand ihres Symbols identifizieren.

Platziere nun die Karte „Todeskandidat“  im dazugehörigen Feld des Turmplans.

Die Erkundung beginnt!

Die Vorbereitungen sind damit abgeschlossen und es beginnt die erste Runde der ersten **Turmerkundung**.

Beispiel-Anfangsaufstellung



Beispiel-Anfangsaufstellung: In diesem Beispiel ist der Schwierigkeitsgrad „normal“. Der Spieler hat die 6 Obergeschoss-Turmkarten verdeckt ausgelegt, wobei die Eingangstreppe unten rechts erschienen ist, sodass die Heldin von dort ihre Erkundung beginnt. Als Scherge wurden zwei Orkische Räuber gezogen. Alle Erfahrungsstufen betragen 0 und alle Lernkarten liegen im Feld „Das Unbekannte“.

Turmerkundung

Dieses Abenteuer besteht aus mehreren aufeinanderfolgenden **Turmerkundungen**. Bei jeder dieser Erkundungen dringt dein Held aufs Neue in Borbarads Turm vor, um dessen Geheimnisse zu ergründen und sich den zahlreichen Gegnern und Herausforderungen zu stellen, die damit verbunden sind.

Die Turmerkundung verwendet die ab Seite 8 erklärten Regeln, mit folgenden Abweichungen und Zusatzregeln:

Vorbereitung

Ignoriere den Abschnitt „Vorbereitung“ auf den Seiten 8 und 9. Führe stattdessen folgende Vorbereitung durch:

Ziehe 5 Handkarten von deinem Heldendeck. Danach darfst du entscheiden, eine „**Fuchshand**“ zu nehmen, indem du beliebig viele deiner Handkarten verdeckt beiseitelegst und dieselbe Anzahl neuer Karten vom Heldendeck ziehst. Danach werden die beiseitegelegten Karten wieder in das Heldendeck gemischt.

Rundenablauf

Der Rundenablauf ist derselbe wie auf Seite 10 bis 12 beschrieben, wobei du jedoch alle Anweisungen zu Schritt 0 „Held bewegen“ und Schritt 4 „Zeiteffekte“ ignorierst und stattdessen den Anweisungen auf dieser Seite folgst.

Schritt 0 im Turm

In diesem Schritt muss dein Held eine Bewegung durchführen. Diese besteht entweder darin, die Heldenmarke von ihrer aktuellen Turmkarte auf eine waagrecht oder senkrecht angrenzende Karte zu bewegen. Oder du entscheidest, dass der Held auf seiner aktuellen Turmkarte stehenbleibt – dies zählt dann jedoch, als hätte er sich in der laufenden Runde auf diese Karte bewegt, mit allen damit verbundenen Spielwirkungen.

Falls die Karte, auf die sich der Held bewegt hat, noch verdeckt war, so wird sie nun umgedreht.

Wichtig: Im Gegensatz zu den Palastkarten im Abenteuer „Nedime, die Tochter des Kalifen“ werden verdeckte Turmkarten bei diesem Abenteuer erst dann aufgedeckt, wenn sich der Held auf sie bewegt! Er bewegt sich also immer ins Unbekannte, sofern es ihm nicht gelungen ist, eine Karte durch andere Spieleffekte bereits vorher aufzudecken.

Als nächstes handelst du die Spieleffekte der Turmkarte ab, auf die sich der Held bewegt hat. Die Vorgehensweise hängt hierbei davon ab, ob sich die zur Turmkarte gehörende **Lernkarte** (siehe rechts) bereits in deinem Besitz befindet oder nicht.

- Befindet sich die zu zur aktuellen Turmkarte gehörende Lernkarte noch nicht in deinem Besitz, so handelst du den auf der Turmkarte genannten Spieleffekt ab und nimmst dir anschließend die zur Turmkarte gehörende Lernkarte.



Wichtig: Einige Spieleffekte erlauben es dir, Turmkarten aufzudecken, ohne sie dabei zu betreten. In diesem Fall darfst du dir die dazugehörige Lernkarte nicht nehmen! Jede Turmkarte muss mindestens einmal normal betreten und ihr normaler Effekt abgehandelt werden, bevor du ihre Lernkarte bekommst.

- Befindet sich die Lernkarte dagegen bereits in deinem Besitz, so ignorierst du den Spieleffekt auf der Turmkarte und handelst stattdessen die Lernkarte ab.

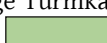
„Betreten“ oder „Erstmals betreten“

Jede Turmkarte (bzw. die dazugehörige Lernkarte) fällt in eine der beiden folgenden Kategorien, angezeigt durch die dazugehörigen Schlagwörter zu Beginn ihres Regeltextes.

„Betreten“: Jedes Mal, wenn der Held diese Karte betritt, wird diese Spielwirkung abgehandelt. Diese Spielwirkung muss beim Betreten abgehandelt werden, der Held darf nicht entscheiden, sie zu ignorieren, es sei denn die Karte sagt ausdrücklich etwas anderes aus.

„Erstmals betreten“: Diese Spielwirkung wird nur abgehandelt, wenn der Held die Turmkarte während einer laufenden Erkundung zum ersten Mal betritt. Auch diese Spielwirkung muss beim Betreten abgehandelt werden. Betritt der Held die Karte ein weiteres Mal, so hat dies keine zusätzlichen Auswirkungen, sondern du bewegst den Helden sofort (ohne zusätzliche Kosten) auf eine angrenzende Turmkarte.

Dauerhafter Effekt

Einige Turmkarten haben einen Dauerhaften Effekt in einem -Kasten unten auf der Karte. Dieser Effekt ist gültig, solange die entsprechende Turmkarte offen liegt.


Schritt 4 im Turm

Schiebe die **Zeitmarke** (Ⓜ) in der Zeitleiste um 1 Feld nach links. Falls sie bereits auf dem Feld „0“ liegt, bleibt sie dort liegen.

Falls für die aktuell verbleibende Anzahl Zeitmarken auf der Zeitskala ein Spieleffekt angegeben ist (z.B. neue Schergen ins Spiel bringen), führe diesen nun durch.

Falls die Zeitmarke auf dem Feld „0“ liegt, dann führe den Spieleffekt durch, der bei „0 Ⓜ“ aufgeführt ist. Dies geschieht auch in allen folgenden Runden.

Erfahrungsstufen, Etagenbonus, Hunger und Durst

Diese Spielwerte werden mithilfe von  auf der linken Seite des Turmplans festgehalten.

Für jede Etage verfügt dein Held über eine **Erfahrungsstufe** von 0 bis 10. Diese ändert sich jeweils am Ende einer Turmerkundung nach den dort beschriebenen Regeln.

Im Feld oberhalb jeder Erfahrungsstufe ist ein **Etagenbonus** zwischen 0 und 4 angegeben. Dieser kommt oft im Zusammenhang mit **Lernkarten** zum Einsatz (siehe unten).

Hunger und **Durst** werden auf dem Turmplan selbst erklärt.

Lernkarten

Für jede Turmkarte gibt es eine dazugehörige Lernkarte mit demselben Titel.

Eine Lernkarte kommt ins Spiel, nachdem dein Held die zu ihr gehörende Turmkarte während einer Erkundung betreten hat (siehe den Abschnitt „Schritt 0: Helden bewegen“ auf der linken Seite). Suche die Lernkarte aus dem Stapel „Das Unbekannte“ heraus und platziere sie im Feld „Geheimes Wissen“ des Turmplans. Bei diesem Betreten kommt sie jedoch noch nicht zur Anwendung! Stattdessen wird die Spielanweisung auf der Turmkarte ausgeführt. Falls dein Held durch diese Spielanweisungen stirbt, so ist die Erkundung vorbei, aber du darfst die dazugehörige Lernkarte trotzdem behalten.

Eine einmal im „Geheimen Wissen“ untergebrachte Lernkarte bleibt dir für den Rest des Abenteuers erhalten und wird nicht am Ende einer Erkundung abgelegt! Stattdessen kommt bei jedem weiteren Betreten der dazugehörigen Turmkarte nicht mehr der Regeltext der Turmkarte zur Anwendung, sondern derjenige der Lernkarte. Dieser fällt im Vergleich mit der Turmkarte oftmals positiver für deinen Helden aus, da er aus seinen vergangenen Erfahrungen mit diesem Raum gelernt hat.

Du darfst dir alle Lernkarten in deinem Wissensschatz jederzeit durchlesen, auch unmittelbar nachdem du sie erhalten hast.

Viele Effekte von Lernkarten beziehen sich auf den **Etagenbonus** des Helden in der zur Lernkarte gehörenden Etage (siehe oben). Je höher der Etagenbonus, desto besser. Die aktuellen Erfahrungsstufen des Helden und die dazugehörigen Etagenboni findest du auf der linken Seite des Turmplans.

Eingebung

Sobald du in einer Etage genug Erfahrungsstufen gesammelt hast, um das Feld mit dem Blitz-Symbol (⚡, ⚡, ⚡, ⚡) zu erreichen oder zu überschreiten, darfst du dir zu Beginn jeder neuen Erkundung die zu dieser Etage gehörende **Eingebung-Karte** nehmen und in deinen Wissensschatz legen, um sie einmal während der Erkundung zu nutzen. Ungenutzte Eingebungs-Karten werden am Ende einer Erkundung abgelegt.

Im Obergeschoss, Mittelgeschoss und Raumschiff befindet sich das Blitz-Symbol auf Erfahrungsstufe 5, im Untergeschoss auf Erfahrungsstufe 3.





Das Blitz-Symbol zeigt an, dass du dir zu Beginn jeder Erkundung die zum Obergeschoss gehörende Eingebung-Karte nehmen darfst, sobald du im Obergeschoss 5 oder mehr Erfahrungsstufen erreicht hast.

Aufgabenkarten


Im späteren Verlauf des Abenteuers kommen Aufgabenkarten ins Spiel. Dies wird an der dazugehörigen Stelle des Abenteuers ausdrücklich erwähnt. Platziere die Aufgabenkarten dann zu Beginn der Erkundung im „Reserve“-Feld des Turmplans.

Während der Erkundung hast du die Möglichkeit, in den Besitz dieser Aufgabenkarten zu gelangen, indem du dafür bestimmte Bedingungen erfüllst. Zur Belohnung darfst du dann die entsprechende Aufgabenkarte in dein „Geheimes Wissen“ legen und ihre Spieleffekte nutzen. Am Ende der Erkundung werden die Karten wieder zurück auf das „Reserve“-Feld des Turmplans gelegt.

Ausgeschaltete Gegner

Immer wenn du während der Turmerkundung einen Gegner ausschaltest, darfst du dir als Belohnung sofort 1  vom Turmplan nehmen. Liegt dort kein , so verfällt diese Belohnung.

Schicksalspunkte

Während des Abenteuers „Borbarads Fluch“ darfst du  einsetzen, um alle Arten von Proben zu wiederholen, einschließlich Talentproben.

Ende der Turmerkundung

Ignoriere die auf Seite 15 genannten Regeln und verwende stattdessen die folgenden Regeln:

Sinken die Lebenspunkte des Helden während einer Erkundung auf 0, so konnte er nicht gegen die Gefahren des Turms bestehen und **stirbt**. In Borbarads Turm ist der Tod jedoch nicht das Ende, sondern nur ein neuer Anfang!

Bei jeder Erkundung liegt eine Karte mit dem Titel „**Todeskandidat**“ aus, auf der ein bestimmtes **Symbol** abgebildet ist (siehe Beispiel-Karte rechts). Immer wenn dein Held stirbt, schlägst du die zu diesem Symbol gehörende Seite des Abenteuerheftes auf. Dort erklärt dir zuerst ein **Lese-Abschnitt**, was nach dem Tod des Helden geschieht, gefolgt von **Spielanweisungen**, die dir Schritt für Schritt erklären, wie du die aktuelle Erkundung abschließt und danach die nächste Erkundung vorbereitest.



Wichtig: Viele „Todeskandidat“-Karten werden erst durch den Tod des Helden ausgelöst, aber bei einigen gibt es auch noch andere Bedingungen. Lies dir deshalb zu Beginn jeder Erkundung die aktuelle „Todeskandidat“-Karte gründlich durch und behalte sie während der Erkundung im Hinterkopf!

Ziel des Abenteuers ist es herauszufinden, was Borbarads Fluch ist, und dann zu versuchen, diesen Fluch zu brechen. Bevor es soweit ist, muss dein Held aber noch weitere Aufgaben erfüllen, die du jetzt noch nicht kennst. All dies wird dir erst im Laufe des Abenteuers offenbar. Eines ist sicher: Es wird viele Anläufe und viele Erkundungen erfordern, um dein Ziel zu erreichen!

Stopp!

Die folgenden Seiten enthalten Lese-Abschnitte und Spielanweisungen, die jeweils erst **am Ende einer Erkundung** durch die dazugehörige „Todeskandidat“-Karte ausgelöst werden. Jeder dieser Abschnitte verfügt hierfür über ein eigenes Symbol.

Du kennst nun alle nötigen Regeln und kannst die erste Turmerkundung beginnen.





Ich blicke aus dem Spiegel auf. Es ist ein grauenhaftes Gefühl des Loslassens, gefolgt von einem umso verzweifelteren Festklammern.

All das, was sich gerade zugetragen hat, ist wirklich passiert! Ich gab mein Bestes, aber ich scheiterte. Und ich bezahlte für mein Versagen mit meinem Leben. Aber nicht hier in meiner eigenen Welt, sondern nur in einem magischen Spiegel, in dem ich mich gerade selbst beobachtete.

Dennoch fühlte es sich so lebensecht an, als wäre ich wirklich dort gewesen! Aber es war nicht echt, es war nur die Vision einer möglichen Zukunft.

In Wirklichkeit nahm ich einen anderen Weg durch die Wüste. Ich bemerkte die Orks, aber nur aus dem Augenwinkel. Sie blieben auf Abstand und verfolgten mich größtenteils unter der Erde. Gerade so wie erfahrene Jäger, die sich ihrer Beute sicher sind, und keinen Grund darin sehen, unnötige Anstrengungen auf sich zu nehmen. Am Horizont, weit entfernt, konnte ich die Silhouette eines einzelnen, großen Orks ausmachen – vermutlich der Anführer.

Aber davon ließ ich mich nicht beirren. Meine Aufgabe war es, den Turm von Borbarad zu betreten und herauszufinden, was es mit „Borbarads Fluch“ auf sich hat, der Aranen und die gesamten Tulamidenlande bedroht. Und danach alles Nötige zu tun, um zu verhindern, dass sich dieser Fluch erfüllt. Lebhaft klingen mir noch die letzten Worte meines sterbenden Freundes Turan in den Ohren: „Jetzt musst du es allein versuchen. Du darfst nicht aufgeben!“

Also erklimm ich die steile Außentreppe von Borbarads Turm, der sich riesenhaft aus der Gorischen Wüste erhob. Groß genug, um jedem Uneingeweihten wie ein natürlicher Tafelberg zu erscheinen. Die Treppe war verwittert, ebenso wie der Rest des Turms, und an einigen Stellen zerstört und von seltsam glasigem Gestein überzogen, als wären heiße Feuerlanzen über seine Außenwände gestrichen. Mehrmals hing mein Leben an einem seidenen Faden, als ich auf der glatten Oberfläche abrutschte. Aber am Ende schaffte ich es dennoch, zur flachen Spitze des Turms zu gelangen, und von dort über eine Treppe ins Innere.

Dort begegnete mir der geheimnisvolle Fremde zum ersten Mal. Eine elegante Robe, kluge Augen und ein schwarzer Stutzbart. Das weise Lächeln eines Gelehrten. Er stellte sich mir vor als Rohezal vom Amboss, der hierhergekommen war, um mir in meiner schwierigen Queste beizustehen.

Als erstes führte er mich zu einem Spiegel. Doch dies sei kein normaler Spiegel, erklärte Rohezal. Stattdessen handele es sich um einen magischen Spiegel, der mir eine mögliche Zukunft zeigen würde, in der mir ein schlimmes Ende widerfuhr. Mit diesem Wissen ausgestattet wäre ich dann in der Lage, beim nächsten Mal eine klügere Entscheidung zu treffen.

Also tat ich wie geheißen und lernte durch die Bemühungen meines anderen Ichs im Spiegel vieles über die Gefahren in Borbarads Turm. Nun bin ich bereit!

Doch bevor ich aufbreche, hält mich Rohezal zurück und blickt mir eindringlich in die Augen: „Denke daran, dass die Vision im Spiegel nur eine mögliche Zukunft war! Wenn du den Turm nun erkundest, wirst du feststellen, dass sich vieles verändert hat. Die Welt im Spiegel ist nicht identisch mit der deinen! Es ist eine andere Welt, und im Laufe der Äonen können schon kleinste Abweichungen große Veränderungen zur Folge haben. Also sei auf der Hut!“

Ich nicke, und lasse dann den alten Mann hinter mir, um mich erneut den Gefahren von Borbarads Turm zu stellen und Borbarads Fluch zu brechen.

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle auf den Turmplan. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “. Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Erkundung erfüllt, so nimm dir 1 vom Turmplan.

Liegen mindestens 3 Turmkarten offen (inklusive der Eingangstreppe), so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Sammele die 6 Turmkarten vor dir ein und füge die 6 Turmkarten mit der Rückseite „Mittelgeschoss“ hinzu. Mische die 12 Karten und lege sie verdeckt in 3 Reihen zu je 4 Karten aus. Platziere die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.

Beispielaufbau



Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe.

Anschließend beginnt eine neue **Turmerkundung**.



Beispiel: In diesem Beispiel hat die Heldin 5 der 6 Obergeschoss-Turmkarten aufgedeckt, sodass sich die Obergeschoss-Erfahrungsstufe um 1 erhöht. Ihr Obergeschoss-Bonus erhöht sich dadurch ebenfalls von 0 auf 1.

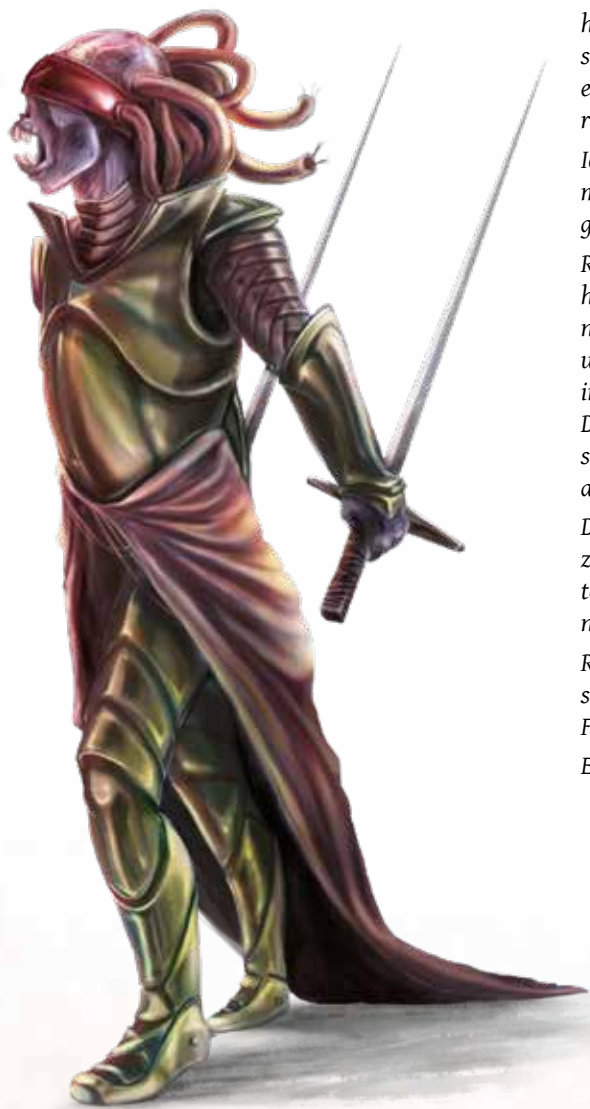


Ich blicke aus dem Spiegel auf. Erneut spüre ich ein Gefühl des Loslassens, gefolgt von einem umso verzweifelteren Festklammern. Ich bin hier noch nicht fertig! Ich bin es meinen Kameraden schuldig, diese Mission zu Ende zu bringen!

Zum Schluss waren wir nur noch zu dritt – Rachel, Turan und ich –, als wir Anchopal erreichten, eine grüne Oase inmitten der flimmernden Wüste. Der Tafelberg, den die Wüstenbewohner furchtsam „den Namenlosen“ nennen, war bereits düster drohend am Horizont zu erkennen. Vor der glutroten Scheibe der untergehenden Sonne reckte er seinen felsigen Kegelstumpf in den Himmel. Er schien bereits auf uns zu warten.

Das Gelände zwischen Anchopal und dem Namenlosen war übersät mit Sandtrichtern, Felsspalten und unterirdischen Gängen aus früheren Tagen. Unsere Reitechsen wären in dieser Umgebung in ständiger Gefahr gewesen einzubrechen, deshalb ließen wir sie in der Oase zurück und setzten den Weg zu Fuß fort.

Etwas einen Tagesmarsch vom Tafelberg entfernt schlugen wir in einer Senke unser Nachtlager auf.



Meine Nachtruhe fand jedoch ein jähes Ende, als die Orks angriffen. Rachel, die ausgerissene Tochter eines Landpächters aus Al'Anfa, war bereits tot. Unsere heimtückischen Feinde hatten sie im Schlaf erdolcht. In blinder Wut stürzte ich mich auf ihre Mörder, und der Moment der Überraschung half mir dabei, einige Orks niederzustrecken und den Rest in die Flucht zu schlagen. Doch das würde Rachel nicht zurückbringen. Sie war für immer tot.

Auch Turan, der Wüstenkrieger, lag bereits im Sterben, umgeben von einem Haufen erschlagener Feinde. Es gab nichts mehr, was ich für ihn tun konnte. Mit seinem letzten Atemzug nahm er mir das Versprechen ab, die Mission fortzusetzen, zum Tafelberg zu gehen und auf mich allein gestellt Borbarads Fluch zu brechen.

Das brachte mich schlagartig in die Realität zurück. Die Trauer über den Tod meiner Freunde musste warten. Die Orks waren geflohen, aber sie würden bald zurückkehren. Also beeilte ich mich, den Tafelberg zu erreichen, der sich später als Borbarads Turm herausstellte. Dort begegnete ich Rohezal und blickte in den Spiegel. Diese andere Version von mir, die ich im Spiegel beobachtet habe, hat sich tapfer geschlagen und viele hilfreiche Erfahrungen gesammelt. Aber am Ende hat sie versagt und ist in Borons Hallen eingegangen. Genau wie Rachel und Turan, und die vielen anderen Mitglieder unserer Gruppe.

Ich erschauere, als mir eine Erkenntnis kommt, und blicke misstrauisch über meine Schulter. Bin auch ich nur jemand, der gerade in einem Spiegel beobachtet wird?

Rohezal nickt bedächtig. Er scheint meine Gedanken erraten zu haben. „Ja“, sagt er, „vermutlich ist es so. Aber lass dich davon nicht beunruhigen. Du bist immer noch du selbst, hier und jetzt, und deine Existenz hat eine Bedeutung, selbst wenn dich jemand in einem Spiegel beobachtet oder in einem Buch darüber liest. Dies hier ist deine Geschichte, und du bist der Held in dieser Geschichte. Du kannst alles erreichen, was du willst. Du musst nur an dich glauben!“

Der alte Mann hat Recht. Warum soll ich mir den Kopf darüber zerbrechen, was alles ist und was sein könnte? Ich bin ein Abenteurer, und ich habe eine wichtige Aufgabe zu erfüllen! Ich werde nicht sterben. Ich werde Borbarads Fluch brechen!

Rohezal deutet den Gang hinab: „Irgendwo dort unten befindet sich eine Geheimgtür, hinter der es tiefer hinab in den Turm geht. Finde sie! Nur so kannst du das Geheimnis lüften.“

Entschlossen schreite ich in die Dunkelheit.

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle auf den Turmplan. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat “. Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Erkundung erfüllt, so nimm dir 1 vom Turmplan.

Liegen mindestens 3 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Liegen mindestens 3 Mittelgeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe im Mittelgeschoss um 1. Liegen alle 6 Mittelgeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Erfahrungsstufen											
Obergeschoss	0	1	2	2	2	2					
	2	3	3	3	4	4					
Mittelgeschoss	0	1	1	2	2	2					
	2	3	3	3	4	4					
Untergeschoss	0	1	1	2	2	2					
	2	3	3	3	4	4					

Beispiel: In diesem Beispiel hat die Heldin alle 6 Obergeschoss-Turmkarten aufgedeckt, sodass sich die Obergeschoss-Erfahrungsstufe von 1 auf 3 erhöht. Von den 6 Mittelgeschoss-Turmkarten hat sie dagegen nur 4 aufgedeckt, sodass sich die Erfahrungsstufe dort nur von 0 auf 1 erhöht.

Sammele die 12 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 3 Reihen zu je 4 Karten aus. Platziere die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.

Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe.

Anschließend beginnt eine neue **Turmerkundung**.



Ich blicke aus dem Spiegel auf. Es ist das altbekannte Gefühl des Loslassens und Festklammers, und es ist so schmerzhaft wie eh und je. Daran werde ich mich niemals gewöhnen!

Doch ich schüttle dieses Gefühl ab und erinnere mich daran, warum ich hier bin.

Alles begann in Zorgan, dem Zentrum des Fürstentums Aranien. Dort hatte die Fürstin Sybia zu einem großen Turnier geladen, dessen Siegerin sie ihren ältesten Sohn Arkos zum Gemahl geben würde. Die Amazone Irma aus den Bergen von Beilunk gewann das Turnier, und es folgte ein grandioses Festmahl, das drei Tage und drei Nächte währte, und bei dem es uns die Fürstin an nichts mangeln ließ. Das Fleisch von siebzig Rindern, hundert Schweinen, sechzig Hammeln sowie unzähligen Hühnern, Enten und Gänsen wurde nebst vielen köstlichen Beilagen aufgetragen, und die Zahl der geleerten Bier- und Weinfässer war Legion.

Wir waren eine Gruppe aus elfmunteren Abenteurern, und unser eigentlicher Plan war es, nach dem Festmahl auf Schatzsuche zu gehen. Turan, der schon damals zu uns gehörte, besaß nämlich die Schatzkarte eines Piraten, auf der ein gewaltiger Schatz verzeichnet war, der im überfluteten Tempel einer geheimnisvollen Schlangengöttin im Regengebirge auf seine Finder wartete.

Doch diese Pläne stellten wir hintenan, als es während der Feierlichkeiten zu einem Ereignis kam, das keiner von uns jemals vergessen würde. Es gab einen mächtigen Donner, der uns buchstäblich erstarren ließ, dann eine gleißende Lichtflut, die sich in die Nordwand des Palastes fraß. Ich musste wegschauen, denn meine Augen brannten wie Feuer.

Der Spuk dauerte nur einige Momente hatte unsere Augen aber so stark geblendet, dass uns die vom Licht Hunderter Fackeln, Talglichter und Öllampen erleuchtete Halle stockdunkel erschien. Ein seltsamer Geruch lag in der Luft, und die Nordwand gloste und glühte noch eine Weile, während Rauch von ihr aufstieg und dünne Fäden geschmolzenen Gesteins herabließen, bereits halb erstarrend.

Ich nahm noch einen raschen Schluck aus meinem Bierkrug und gesellte mich dann zu der Menschentraube, die sich um die Wand versammelt hatte. Ein Teil der Wand war mehrere Finger tief eingeschmolzen und wie mit einer Glasur überzogen. Einige Stellen waren tiefer eingekerbt, andere weniger, und schließlich traten klar und deutlich Schriftzeichen hervor:



Es gab jedoch niemanden in Zorgan, der die Schrift lesen konnte, und so musste erst der uralte Magier Rakorium in Festum verständig werden. Er erkannte die Schriftzeichen als Teil einer geheimen Hieroglyphen-Schrift, wie sie bei den Magiergilden vor der Zeit der Magierkriege üblich war. Die Botschaft lautete: „Helft! Sonst muss sich Borbarads Fluch erfüllen, was Tod und schwere Not über Zeta und Oron bringen wird.“

Oron war ein alter Name für Aranien, während es sich bei Zeta vermutlich um die Khom-Wüste handelte. Mit anderen Worten befand sich ein Großteil der Tulamidenlande in Gefahr, und die beeindruckende Art und Weise, in welcher die Botschaft überbracht worden war, ließ nur wenig Zweifel an ihrer Dringlichkeit.

Rakorium hatte außerdem herausgefunden, dass Borbarad vor vierhundert Jahren in einem Zeitalter gelebt hat, das heute als das Zeitalter der Magier gilt. Borbarad selbst soll einer der mächtigsten und ruchlosesten jener Tage gewesen sein – ein Schwarzmagier mit Fähigkeiten, wie sie heute keinem Magier in Aventurien mehr zu eigen sind. Tatsächlich waren es seine Magie und sein unersättlicher Hunger nach Macht, welche die anderen Magier dazu bewogen, ihn in einem gewaltigen Magierduell zu vernichten.

Mit seinem letzten Atemzug soll Borbarad jedoch einen mächtigen Fluch ausgesprochen haben, den die anderen Magier so sehr fürchteten, dass sie beschlossen, seinen Namen und seine Geschichte aus allen aventurischen Geschichtsbüchern zu tilgen. Aus den wenigen Aufzeichnungen, die noch geblieben waren, konnte Rakorium nur noch die Lage von Borbarads Magierturm ermitteln – ein Tafelberg inmitten der Gorischen Wüste. Ganz offensichtlich war dieser Tafelberg der Quell des neuen Bösen, vor dem die Feuerschrift gewarnt hatte.

Bestürzt über diese Erkenntnisse entschloss sich Fürstin Sybia, die aventurischen Helden aufzurufen, der drohenden Gefahr mutig zu begegnen und Borbarads einstigen Turm zu erforschen. Und natürlich erklärte sich unsere Gruppe sofort bereit, der Sache auf den Grund zu gehen. Die von der Fürstin ausgesetzte Belohnung von 100 Dukaten war zwar niedriger als wir gehofft hatten, aber wir willigten trotzdem ein, denn wir rechneten mit großen Schätzen in Borbarads Magierturm, an denen wir uns schadlos halten könnten.

Doch unsere Expedition stand unter keinem guten Stern, und bevor wir auch nur in die Nähe des Turms gelangten, war ich der einzige Überlebende. Und auch mein Leben war in großer Gefahr, denn die Orks hatten meine Fährte aufgenommen und waren noch immer hinter mir her. Ihr geheimnisvoller Anführer mit dem Federschmuck erschien mir nun näher als zuvor, und in seiner Begleitung befanden sich weitere Krieger. Fast so als ahnte er, dass ihre Zahl ansonsten nicht ausreichen würde, um mich zur Strecke zu bringen.




Als ich Rohezal von dem seltsamen Ork erzähle, ist er überrascht. „Das ist eine unerwartete Komplikation. Vielleicht besitzt dieser Orkschamane ebenfalls einen Spiegel, in dem er aus möglichen Zukunftsvisionen lernt. Aber das sollte dich nicht beunruhigen. Du fühlst dich vielleicht manchmal klein und unbedeutend im Angesicht dieser großen Ereignisse. Aber du bist immer noch du selbst. Du bist ein Teil von etwas Größerem, und dieses Größere ist ebenfalls du. Du hast nun schon vieles gelernt über die Dinge, die sich ereignet haben, und die sich noch ereignen könnten, und du, oder ein anderer, der auch du bist, wird am Ende siegreich sein und Borbarads Fluch brechen. Aber du musst dich beeilen, um dem Anführer der Orks zuvorzukommen!“


Platziere die Karte „Orkschamane“ im Abschnitt „Kampfumgebung“ des Turmplans und führe sie aus. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Erkundung abgelegt!

Hast du die **Aufgabe** der vorherigen Erkundung erfüllt? Dann lies unten weiter bei „Eiserne Jungfrau“. Falls du die Aufgabe dagegen nicht erfüllen konntest, führe alle Spielanweisungen auf Seite 25 aus (wobei die Karte „Todeskandidat“ bereits ausliegt) und beginne eine erneute **Turmerkundung**.

Eiserne Jungfrau

Es ist deinem Vorgänger im Spiegel gelungen, hinter der Eisernen Jungfrau in Borbarads Folterkammer einen Geheimgang zu erspähen, der tiefer in den Turm hinab führt, doch leider kam er schon kurze Zeit später ums Leben. Doch seine Bemühungen waren nicht vergeblich, denn du hast aus seinen Taten gelernt, sodass dir nun eine komplette zusätzliche Etage des Magierturms offensteht. Das bringt viele neue Möglichkeiten, aber auch neue Gefahren mit sich.

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die  deines Helden wieder auf 40 und lege alle  auf den Turmplans. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. Lege die Karte „Todeskandidat“ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat“.

Platziere die Karte „Beeilung!“ im Abschnitt „Kampfumgebung“ des Turmplans. Sie bleibt im Spiel und wird nicht am Ende einer Erkundung abgelegt, es sei denn eine Spielanweisung fordert dich ausdrücklich dazu auf.

Liegen mindestens 3 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe auf dem Turmplans die Erfahrungsstufe im Obergeschoss um 1. Liegen alle 6 Obergeschoss-Turmkarten offen, so erhöhe sie um 2.

Verfahre danach genauso mit den Mittelgeschoss-Turmkarten.

Sammele die 12 Turmkarten vor dir ein und füge die 8 Turmkarten mit der Rückseite „Raumschiff“ hinzu. Mische die 20 Karten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 5 Karten aus (siehe Beispiel auf der nächsten Seite). Platziere die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.

Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe.

Anschließend beginnt eine neue **Turmerkundung**.



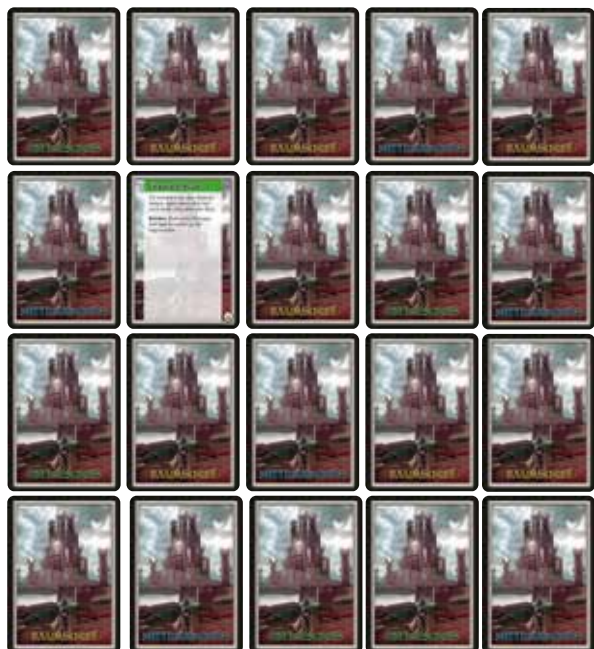
Ich blicke aus dem Spiegel auf, und frage mich, wie oft ich das schon getan habe. Mir ist, als hätte ich gerade einen Traum beobachtet, den ich bereits vor vielen Jahren träumte. Oder bin ich selbst dieser Traum? Ich weiß es nicht mehr.

Am Anfang waren wir elf. Elf tapfere Helden brachen aus Zorgan auf, um im Namen der Fürstin herauszufinden, wer die seltsamen Zeichen in die Wand des Palastes schmolz und was es mit Borbarads Fluch auf sich hatte. Doch es schien fast so, als hätte auch uns bereits ein Fluch ereilt, als wir unseren ersten Schritt in Richtung Anchopal taten.

Bonus, ein Bootsmann aus dem Perlenmeer, fiel noch in der ersten Woche dem Stich eines Skorpions zum Opfer. Drei Tage später löste sich unter dem Schritt der Dicken Mimm, der ein Bordell in Festum gehört hatte, ein loser Stein und sie stürzte von den Klippen von Tschenn, hunderte Meter in die Tiefe.

Agur der Seefahrer, der zusammen mit der ehemaligen Söldnerin Doradore zu uns gestoßen war, ließ sich auf ein Liebesabenteuer mit der Amazone Foriana ein. Doradore ertappte die beiden, geriet außer sich vor Raserei, erstach Agur und griff dann Foriana an. Es wurde Doradores letztes Gefecht, aber Foriana kam nicht ohne erhebliche Blessuren davon. Wir mussten sie zur Pflege ihrer Wunden in einem kleinen Dorf am Rande unseres Weges zurücklassen.

Beispielaufbau



Shuk der Starke, Bruder Timo vom Praios-Orden und Petasharo, ein Junge, der biegsam wie eine Gerte und geschickt wie eine Katze war, gerieten schließlich in einen Hinterhalt gemeiner Wegelagerer. Sie kämpften wie die Löwen, aber bevor wir ihnen zu Hilfe eilen konnten, hatten ihre Seelen bereits von Aventurien Abschied genommen.

Zuletzt starben auch Rachel und Turan auf dem Weg hierher, am Fuße des verfluchten Turms von Borbarad.

Rohezal lauscht meiner traurigen Erzählung mit einem nachdenklichen Blick, doch dann deutet er auf den Begleiter neben mir und sagt: „Aber ganz genau so hat es sich doch nicht zuge-tragen, oder?“

Da fällt es mir wie Schuppen von den Augen. Rohezal hat Recht! Auf unserer beschwerlichen Reise hierher wusste ich auf einmal, was passieren würde, und konnte in einem kurzen Moment der Klarheit verhindern, dass einem meiner Kameraden etwas Schlimmes widerfuhr. Kaum zu glauben, wie viel eine einzelne Geste, ein einzelnes Wort im richtigen Moment bewirken können, um ein Leben zu retten!

Ich blicke mich zu meinem Begleiter um. Nur einen meiner Kameraden konnte ich mit meiner Gabe der Vorsehung retten, aber das ist besser als nichts, und verleiht mir neuen Mut. Gemeinsam haben wir eine größere Chance, den Orks die Stirn zu bieten und Borbarads Fluch zu brechen. Es wird Zeit, die aus dem magischen Spiegel gelernten Erfahrungen zu nutzen, und diesmal wirklich zum Kern des Problems vorzudringen!

Platziere die Karte „Elf Freunde“ im Abschnitt „Kampfumgebung“ des Turmplans und führe sie aus. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Erkundung abgelegt!

Hast du die **Aufgabe** erfüllt und am Ende der vorhergehenden Erkundung lagen 11 auf der Karte „Todeskandidat “? Dann lies auf Seite 28 weiter bei „Der Auftrag des Gehirns“.

Hast du die Aufgabe dagegen nicht erfüllt, so lies unten weiter bei „Verständigungsprobleme“.

Verständigungsprobleme

Während seiner Erkundung von Borbarads Turm fand mein Vorgänger seltsame Räume mit Wänden aus Metall, angefüllt mit verwirrenden Apparaturen unbekannter Funktion. Er versuchte, ihren Sinn zu verstehen und es gelang ihm sogar in einigen Fällen. Am Ende führte sein Herumprobieren aber dazu, dass eine der Apparaturen ihn für eine interessante Lebensform hielt, die es zu bewahren galt. Bevor er reagieren konnte, senkte sich eine gläsernen Röhre auf ihn herab und eine klebrige, durchsichtigen Substanz umhüllte ihn, um seinen Körper für alle Ewigkeiten zu konservieren, wie ein in Bernstein eingeschlossenes Insekt. Bei dieser Prozedur fand er bedauerlicherweise den Tod.

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle auf den Turmplan. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. **Entferne alle von der Karte „Todeskandidat “!**

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammele die 20 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 5 Karten aus. Platziere die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.

Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und platziere sie in der Gegnerreihe.

Anschließend beginnt eine neue **Turmerkundung**.

Der Auftrag des Gehirns

Bevor mein Vorgänger in den Tiefen von Borbarads Magierturm den Tod fand, stieß er tief im Innern des Turms auf seltsame Räume mit Wänden aus Metall, angefüllt mit unheimlichen, unverständlichen Apparaturen. An den Wänden waren Kästen mit blinkenden Lichtern befestigt, und von der Decke hingen Kabel herab, aus denen Blitze hervorstießen. Alles dort machte einen beschädigten und verwahrlosten Eindruck.

Inmitten dieser Metall-Räume fand ich – oder genauer gesagt: mein anderes Ich aus dem Spiegel – einen Saal mit einer riesigen durchsichtigen Kugel, in der ein gewaltiges Gehirn hing. Eine seltsam gefühllose Stimme erklang und sprach in verschiedenen Sprachen zu mir, bis es eine fand, die ich verstehen konnte.

Die Stimme stellte sich als jenes Kontrollgehirn vor, das in dem Behälter schwamm, und erzählte seine phantastische Geschichte. Bei den seltsamen Räumen im Inneren von Borbarads Turm handele es sich um ein sogenanntes „Raumschiff“, das von den Bewohnern eines Ortes namens Rigel VII erbaut worden war. Mit diesem Raumschiff besuchten sie vor über 400 Jahren Aventurien, wo sie auf den mächtigen Schwarzmagier Borbarad trafen. Dieser brachte das Raumschiff in seine Gewalt und versklavte die Besatzung. Anschließend baute er seinen Turm um das Raumschiff herum und versuchte fortan, von den technischen Errungenschaften der Rigelaner zu profitieren.

Dennoch unterlag Borbarad letztendlich im Duell der Magier, und alles Wissen über das Raumschiff wurde aus den Annalen der Aventurischen Geschichte getilgt. Doch das war ein Fehler, denn Borbarad hatte sich kurz vor seinem Tod mit dem Reaktor des Schiffes beschäftigt, und dieser begann sich über die Jahr-

hunderte hinweg allmählich zu überladen, was nun niemand mehr verhindern konnte.




Auch das Kontrollgehirn war machtlos, da Borbarad alle Verbindungen zwischen ihm und dem Rest des Schiffes gekappt hatte. Auch die ehemalige Besatzung war mittlerweile so sehr degeneriert, dass sie dem Gehirn nicht mehr helfen konnten. Also blieb ihm nichts anderes übrig, als zu warten und auf Hilfe zu hoffen.




Nun, Hunderte Jahre später, nähert sich der Reaktor der kritischen Temperatur, und weil noch immer keine Hilfe erschienen war, entschied das Gehirn in seiner Verzweiflung, den letzten verbliebenen ferngesteuerten Laser zu nutzen, um im Königspalast von Zorgan die hilfeschende Feuerschrift anzubringen.

Dem Gehirn zufolge befand sich das Raumschiff zwar in einem schlimmen Zustand, sei aber immer noch voll funktionstüchtig. Es bat mein anderes Ich, den Bordcomputer zu reparieren, einen Schalter im Arboretum zu betätigen und einen Magnetschlüssel zu finden, der irgendwo in den Tiefen von Borbarads Turm zu finden sei.

Leider war mein Vorgänger mit diesen Informationen so sehr überfordert, dass es ihm nicht gelang, dem Kontrollgehirn zu helfen. Und auch ich bin äußerst verwirrt von dieser seltsamen Geschichte, die ich da gerade im magischen Spiegel vernommen habe. Aber es gibt auch Grund zur Hoffnung, denn endlich weiß ich, was es mit Borbarads Fluch auf sich hat, und ich habe auch eine ungefähre Vorstellung davon, wie ich den Fluch aufhalten und Aventurien vor einer verheerenden Explosion bewahren kann.

Doch leider sind auch die Orks in der Zwischenzeit immer stärker geworden, und nun greift sogar ihr geheimnisvoller Anführer höchstpersönlich ins Geschehen ein. Die Situation spitzt sich zu!

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die  deines Helden wieder auf 40 und lege alle  auf den Turmplan. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. Lege die Karte „Todeskandidat“  ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat“ .

Bringe die Gegnerkarte „Der Vagabund“ ins Spiel. Für diese Karte gelten alle normalen Regeln für Anführer.

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammele die 20 Turmkarten vor dir ein und entferne die folgenden Turmkarten und dazugehörigen Lernkarten dauerhaft aus dem Spiel: „Verwandte Kojen“, „Teleportations-Amulett“, „Goldene Miniatur“, „Verwirrendes Treppenhaus“, „Kokons an der Decke“, „Felsenwürmer“. **Diese Karten kommen für den Rest des Abenteuers nicht mehr zum Einsatz!**


Füge anschließend die 10 Turmkarten mit der Rückseite „Untergeschoss“ zum Turmkartenstapel hinzu. Mische die 24 Karten und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten aus. Platziere die Heldenmarke auf der Karte „Eingangstreppe“.

Entferne die Karte „Beeilung!“ und platziere dafür die Karte „Verausgabung“ im Abschnitt „Kampfumgebung“ des Turmplans. Sie bleibt von nun an für den Rest des Abenteuers im Spiel und wird nicht am Ende einer Erkundung abgelegt!

Lege nun die **Aufgabenkarten** „Magnetschlüssel“, „Bodenplatte“ und „Bordcomputer“ auf das „Reserve“-Feld des Turmplans. Diese Karten können ab nun von deinem Helden errungen und genutzt werden – siehe hierzu auch den Abschnitt „Aufgabenkarten“ auf Seite 23.

Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe.

Anschließend beginnt eine neue **Turmerkundung**.

Wichtig: Bitte denk daran, zu Beginn jeder Erkundung je 1  auf die Karten „Elf Freunde“ und „Orkschamane“ zu legen! Dies steht auch auf den Karten selbst, wird jedoch gerne mal übersehen.

Beispielaufbau





Ich habe es geschafft! Durch die tapfere Vorarbeit meiner anderen Ichs, deren Schicksal ich im magischen Spiegel miterlebt habe, ist es mir nun endlich gelungen, mich mit dem Kontrollgehirn des Raumschiffs zu verständigen und alle Aufgaben zu erfüllen. Ich habe Borbarads Fluch abgewendet und vielen Tausend Menschen das Leben gerettet!

Das Gehirn bedankt sich für meine Hilfe und teilt mir mit, dass der Reaktor nun wieder unter seiner Kontrolle steht. Anschließend entsendet es ein Heer aus Robotern, um die schlimmsten Schäden zu beseitigen und die ehemalige Mannschaft zurück an Bord zu holen. Schon bald ist das Raumschiff wieder voll funktionsfähig und wird Aventurien verlassen. Damit ist die Gefahr für alle Zeiten gebannt.

Zufrieden kehre ich zu Rohezal zurück, um ihm die guten Neuigkeiten zu überbringen. Er ist wirklich außer sich vor Freude. Dann hebt er beide Hände, und nadelspitze Energiefäden durchbohren mich und meine Kameraden. Ich spüre einen stechenden Schmerz und den metallischen Geschmack von Blut auf meiner Zunge. Ein letztes Mal bäumt sich mein Körper auf, um sich zur Wehr zu setzen. Aber gegen wen oder was? Ich bin ratlos.

Ich sinke auf die Knie, während sich ein Schwall von Blut aus meiner Brust über den Boden ergießt. Rohezal tritt an mich heran und nimmt mir die Waffe aus der Hand, während er mit seiner ruhigen, weisen Stimme zu mir spricht.

„Erlaube mir, mich mit meinem wahren Namen vorzustellen. Mein Name ist Liscom von Fasar. Dieser Name sagt dir bestimmt nichts, aber ich kann dir versichern, er wird einmal in ganz Aventurien Berühmtheit erlangen. Man wird mich den ‚Zeitfrevler‘ nennen. Der Mann, der es gewagt – und vollbracht! – hat, Borbarad in die Welt zurückzuholen!

Doch all das wird sich erst in vielen Jahren ereignen. Bis dahin werde ich es noch zwei Mal mit Helden wie dir zu tun bekommen. Beide Male werden sie mich töten, aber wie du inzwischen weißt, ist der Tod nichts weiter als ein neuer Anfang! Am Ende werde ich Borbarad dabei helfen, sich zu erheben und einen neuen Magierkrieg vom Zaun zu brechen. Gewaltige göttliche und magische Kräfte werden aufeinanderprallen und ein neues Zeitalter einläuten. Am Ende wird Borbarads Vormarsch gestoppt, aber wird das den Kreislauf beenden? Natürlich nicht! Ich werde ihn immer wieder zurückholen.

Und die Kraft, die Energiequelle, die ich dafür benötige, wird mir das Schiff von Rigel VII zur Verfügung stellen, das ich nun endlich vollständig unter meine Kontrolle habe. Dank deiner Hilfe!

Und weißt du auch, warum sie mich niemals wirklich besiegen können? Schau dich um! Dieses ‚Raumschiff‘ von einer fremden Welt, sie können es nicht sehen! Sie glauben einfach nicht, dass es wirklich existiert! Und etwas, das man für unmöglich hält, das kann man auch nicht bekämpfen.

Du siehst also, es ist alles schon entschieden. Du warst nur eine Spielfigur in diesem großen Plan. Ich brauchte dich, um das Vertrauen des Kontrollgehirns zu erringen. Aber nun ... ist es Zeit für dich, vom Spielbrett genommen zu werden.“

Den letzten Satz höre ich kaum noch. Tiefe Schwärze hat meinen Blick umfängen. All der Schmerz und all das Entsetzen weichen von mir, während Boron mich in seine gnädigen Arme zieht. Es ist endgültig vorbei.

Ich habe versagt.

Ich blicke aus dem Spiegel auf. Ein Schwindel hat mich erfasst, der schlimmer ist als alles, was dieses verfluchte Artefakt mir bislang angetan hat. Mit klopfendem Herzen blicke ich mich um und erkenne, dass Rohezal vom Amboss – in Wirklichkeit Liscom von Fasar – gerade abgelenkt ist und die letzte Szene im Spiegel nicht mitverfolgt hat. Stattdessen hat er sich abgewandt und schäkert angeregt mit der hübschen Rachel. Ich war ihr noch nie so dankbar wie in diesem Moment.

In einem Moment der Klarheit weiß ich, was zu tun ist. Ich packe den Spiegel, ziehe ihn zu mir und lasse dann los. Mit einem Krachen schlägt das Artefakt auf den Boden und zerbricht in tausend Teile.

Rohezal fährt erschrocken herum und brüllt: „Du Narr! Was hast du getan?!?“

Ich setze ein erschrockenes und schuldbewusstes Gesicht auf und antworte in einem weinerlichen Ton: „Ich weiß es auch nicht! Mir war auf einmal so schwindelig und ich musste mich irgendwo festhalten. Dabei ist es dann passiert. Es tut mir wirklich leid!“

Rohezal sieht mich prüfend an. Falls er ahnt, dass ich sein falsches Spiel durchschaut habe, so lässt er es nicht erkennen. „Mach dir keine Gedanken“, sagt er schließlich. „Ich werde den Spiegel reparieren. Das wird allerdings ein paar Stunden dauern. Falls dir in der Zwischenzeit etwas zustoßen sollte, wird dein Tod endgültig sein, also nimm dich in Acht! Sonst wird an deiner Stelle ein anderer Held Borbarads Fluch brechen und die Belohnung einstreichen.“

Ich nicke, ganz so als ob mir das wirklich etwas bedeutet. Dann wende ich mich ab, während der falsche Rohezal die Ärmel seiner Robe hochkrepelt und einen Zauber vorbereitet, der den Spiegel wieder zusammensetzen soll.

Das bedeutet, mir bleiben nur wenige Stunden Zeit! Und ich habe keine weiteren Versuche mehr frei! Liscom von Fasar ist mit Sicherheit viel zu mächtig, als dass ich ihn im Kampf bezwingen könnte. Die einzige Alternative besteht darin, dem Kontrollgehirn des Raumschiffs zu helfen und dann dafür zu sorgen, dass es augenblicklich nach Rigel VII zurückkehrt. Der Start des Raumschiffs wird Borbarads Turm in einen Haufen geschmolzener Asche verwandeln, in der Liscom hoffentlich den Tod finden wird.

Auch mein eigener Tod ist dann eine Gewissheit, aber ich bin bereit, dieses Opfer zu bringen. Meine Freunde will ich dafür aber nicht opfern, deshalb erkläre ich ihnen was ich vorhabe und schicke sie aus dem Turm. Nur Rachel und Turan schütteln den Kopf. Sie sind nicht bereit, mich zurückzulassen, selbst wenn es ihr eigenes Ende bedeutet.

Und damit ist es beschlossen! Ein letztes Mal schreite ich hinab in Borbarads Turm, in einem letzten Versuch, das Böse zu stoppen und Borbarads Fluch – seinen wirklichen Fluch! – zu brechen. Es gibt jetzt kein Zurück mehr!

Genauer gesagt liegt der Punkt, ab dem es kein Zurück mehr gab, schon so weit hinter mir, dass ich inzwischen vergessen habe wie er aussah, als ich an ihm vorüber ging.

Die vorhergehende Erkundung ist beendet. Setze die deines Helden wieder auf 40 und lege alle auf den Turmplan. Hast du die Sonderfertigkeit deines Helden benutzt, lege die -Marke zurück auf die Heldenkarte. Lege alle Aktionskarten in den Ablagestapel und mische daraus einen neuen Zugstapel. Mische alle Schergenkarten zurück in ihren jeweiligen Stapel.

Lege die -Marke auf das Anfangs-Feld der Zeitleiste zurück. Lege die Karte „Todeskandidat “ ab und platziere dafür die Karte „Todeskandidat (/)“.

Falls die Gegnerkarte „Der Vagabund“ in der vorherigen Erkundung ausgeschaltet oder durch den Stierschädel-Schrein vorübergehend aus dem Spiel entfernt wurde, bringe sie nun wieder ins Spiel.

Lege alle in der vorherigen Erkundung errungenen Aufgabenkarten auf das „Reserve“-Feld des Turmplans zurück. Reduziere die Anzahl auf der Karte „Elf Freunde“ auf 2.

Liegt mindestens die Hälfte aller Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe auf dem Turmplan die Erfahrungsstufe der entsprechenden Etage um 1. Liegen sogar alle Turmkarten einer Etage offen, so erhöhe sie die dazugehörige Erfahrungsstufe um 2. Die maximale Erfahrungsstufe von 10 kann hierbei nicht überschritten werden!

Sammle die 24 Turmkarten vor dir ein, mische sie und lege sie verdeckt in 4 Reihen zu je 6 Karten aus. Platziere die Heldenmarke auf der Eingangstreppe.

Ziehe 2 Karten vom Schergenstapel und lege sie in die Gegnerreihe.

Anschließend beginnt deine letzte **Turmerkundung**.

Wichtig: Du hast genau diese eine Erkundung, um die Aufgabe auf der Karte „Todeskandidat (/)“ zu erfüllen! Scheiterst du, so erleidest du eine Niederlage im Abschnitt . Gelingt es dir dagegen, so endet das Abenteuer erfolgreich im Abschnitt .



Ich blicke aus dem Spiegel auf, und bin sehr erleichtert. Diese Person, die gerade vor meinen Augen all dies erlebt hat und gescheitert ist, das war nicht ich!

Ich bin jemand vollkommen anderes. Und doch habe ich bis hierher dieselbe Geschichte mitverfolgt. Ich weiß nicht, wie das möglich ist! Vielleicht erlauben sich die Götter einen grausamen Scherz? Oder vielleicht gibt es unendlich viele Versionen dieser Geschichte, mit unendlich vielen Protagonisten?

Bin ich nur eine dieser Gestalten? Hat mein Handeln überhaupt einen Nutzen, einen Wert? Ein kurzer Augenblick tiefer Verzweif-

lung überkommt mich, aber ich wische ihn fort. Ich bin ein Abenteurer mit einem Auftrag, und ich werde mich nicht von diesen namenlosen Einflüsterungen von meinem Weg abbringen lassen. Alle meine Kameraden sind gestorben. Ich bin der letzte, der die Aufgabe erfüllen kann!

Die Szenerie verschwimmt vor meinen Augen und ich finde mich in der Wüste, am Fuße des verfluchten Tafelberges wieder. Während strecke ich meine Faust in den Himmel.

„Namenloser! Namenloser!“, brülle ich voller Zorn. „Ich werde dich bezwingen!“



Es ist vollbracht! Erneut trat ich mit dem Kontrollgehirn in Kontakt und erfüllte seine Aufgaben, um den Reaktor vor einer Kernschmelze zu bewahren. Es ist erstaunlich, wie viel ich mittlerweile über das Raumschiff weiß, und wie wenig fremdartig und erschreckend es mir inzwischen erscheint.

Das Gehirn will sich gerade bei mir bedanken, da hebe ich beschwichtigend die Hand und sage: „Ein mächtiger Magier ist hier im Turm und hegt den Plan, dich erneut zu unterwerfen. Sobald er herausfindet, dass wir den Reaktor unter Kontrolle haben, wird er zuschlagen. Deshalb musst du jetzt sofort mit dem Raumschiff starten, bevor er mitbekommt, dass ich dich gewarnt habe! Verlasse diesen Ort! Verlasse Aventurien, so schnell du kannst!“

Und nach kurzem Zögern füge ich hinzu: „Sorge dich nicht um mich und meine Kameraden. Wir versuchen rechtzeitig aus dem Turm zu kommen, bevor hier alles in die Luft fliegt, aber falls wir es nicht schaffen, ist das nicht dein Problem. Sieh du nur zu, dass du so schnell wie möglich von hier verschwindest!“

Danach wende ich mich um und unsere kleine Gruppe läuft los. Durch ein Loch in der Außenwand des Raumschiffs, das bereits von einigen Robotern repariert wird, und die Treppe hinauf. Ein Zittern geht durch den gesamten Tafelberg. Das Kontrollgehirn verschwendet wahrhaftig keine Zeit!

Das Beben des Bodens nimmt rasch zu und ist schließlich so stark, dass es uns von den Füßen reißt. Staub und Schutt hüllen uns ein und machen das Atmen schwer. Wir schaffen es nicht mehr lebend hier heraus!

Feuer und Licht hüllen uns ein und ein seltsames Prickeln durchfährt meinen Körper. Ich löse mich auf.

Als sich mein Körper wieder zusammensetzt, liege ich auf einer metallischen Plattform im Inneren des Raumschiffs. Aus einem Gerät an der Wand ertönt die Stimme des Kontrollgehirns: „Ich danke euch für eure Hilfe und eure Warnung. Wir befinden uns bereits hoch über dem Kontinent Aventurien und der Tafelberg mit allem darin wurde von unserem Antrieb eingeschmolzen. Da ich aber nicht den Eindruck hatte, dass ihr unbedingt sterben wollt, habe ich den Transporter benutzt, um euch im letzten Moment an Bord zu teleportieren. Auf Rigel VII werden wir euch als unsere wertgeschätzten Gäste willkommen heißen.“

Na gut, denke ich mir, das ist natürlich ebenfalls ein akzeptables Ende.

Ich blicke aus dem Spiegel auf.

Einen kurzen Augenblick lang habe ich tatsächlich das Gefühl, ich befände mich in Borbarads Turm in der Gorischen Wüste, und neben mir stünde der leibhaftige Liscom von Fasar.

Aber so ist es natürlich nicht. Stattdessen habe ich all diese Gesehnisse nur hier in diesem magischen Spiegel in der Karawanserei der Mada Basari beobachtet.

Die spannenden Ereignisse beginnen sich bereits in meiner Erinnerung aufzulösen, wie bei einem Traum, aber es bleibt das Gefühl, einem großen Abenteuer zugeschaut zu haben. Mein Freund Alrik hat nicht gelogen – das waren die 20 Dukaten auf jeden Fall wert!

Das Abenteuer ist gescheitert, aber du hast die Möglichkeit, es noch einmal von neuem zu versuchen. Entferne alle während des Abenteuers erlangten Karten und Spielmarken aus dem Spiel, aber behalte die Heldenkarte, Talentkarte und das Heldendeck deines Helden. Das Abenteuer beginnt frisch auf Seite 19.

Ich frage mich allerdings, ob das wirklich alles nur ein verrückter Fiebertraum war, oder ob sich diese Dinge wirklich so zugetragen haben, in einer anderen Welt. Und welche Welt ist am Ende die richtige? Werde ich womöglich selbst gerade von jemand anderem in einem magischen Spiegel beobachtet? Gibt es überhaupt jemanden, der diese Frage jemals wahrheitsgemäß beantworten kann?

Meine Gedanken werden jäh unterbrochen, als mich Alrik beiseite nimmt und mir ein altes, zusammengerolltes Pergament zeigt. „Das hier“, sagt er stolz, „ist die Schatzkarte! Turans Schatzkarte! Ich glaube es ist an der Zeit, unser eigenes großes Abenteuer zu erleben!“

Du hast das Abenteuer und die Kampagne „Fluch der Wüste“ bestanden. Zur Belohnung erhältst du die **Spielertitel**-Karte „Wahrheit im Spiegel“ (Nr. 165). Diese Karte ist nicht an einen bestimmten Helden gebunden, sondern an dich. Immer wenn du **Aventuria** spielst, darfst du diese Karte zu Beginn eines Abenteuers neben deiner Heldenkarte auslegen und profitierst während des Abenteuers von ihrer Wirkung.

Fragen und Antworten

Todeskandidat

Bei einigen Todeskandidat-Karten steht, dass die laufende Erkundung erst mit dem Tod des Helden endet. Das bedeutet, man spielt bei diesen Erkundungen immer so lange, bis man stirbt?


Ja, das ist korrekt.


Eingangstreppe

Bekomme ich die Eingangstreppe-Lernkarte automatisch zu Beginn der ersten Erkundung, oder muss ich sie hierfür erst einmal aktiv betreten?

Für die Eingangstreppe gilt wie auch für alle anderen Turmkarten, dass du sie mindestens einmal aktiv betreten musst, bevor du aus den dabei gemachten Erfahrungen lernst. Du bekommst sie also nicht automatisch zu Beginn der ersten Erkundung, sondern musst entweder auf der Eingangstreppe stehenbleiben oder diese später im Rahmen einer Bewegung betreten.

Durch Lernkarten ausgeschaltete Gegner

Wenn ich mithilfe einer Lernkarte einen oder mehrere Gegner ausschalte, bekomme ich dann  dafür, als hätte ich sie im Kampf bezwungen?

Nein, für solche Gegner bekommst du keine , es sei denn dies ist auf der Karte ausdrücklich angemerkt.

Gegnerische Angriffe

Die Schergen, denen man in Borbarads Turm begegnet, haben verschiedene Kriterien, nach denen sie das Ziel ihrer Angriffe festlegen. Beim Solo-Spiel mit nur einem Helden ist aber immer nur der Solo-Held betroffen, richtig?



Genau. Da der Solo-Held das einzige gültige Ziel ist, ist er immer derjenige, den die gegnerischen Aktionen betreffen.



Kokons an der Decke

Im Spiel sind 2 Drugonen-Karten enthalten. Wenn mich die Lernkarte „Kokons an der Decke“ dazu auffordert, eine weitere Drugone ins Spiel zu bringen, obwohl schon beide im Spiel sind, wie muss ich dann vorgehen?

In diesem Fall hast du Glück gehabt und es erscheint keine weitere Drugone.

Verausgabung

Diese Karte erlaubt es mir, eine beliebige Zahl an Schicksalspunkten () und Ausdauerkarten abzugeben, um dieselbe Anzahl an zusätzlichen Bewegungen durchzuführen. Muss ich erst alle  und Ausdauerkarten abgeben, bevor ich die Bewegungen durchführe, oder darf ich nacheinander eine abgeben und dafür eine Bewegung durchführen?

Du darfst jeweils 1  oder 1 Ausdauerkarte abgeben, danach die Bewegung abwickeln, und anschließend entscheiden, ob du 1 weiteren  oder eine weitere Ausdauerkarte abgibst für eine weitere Bewegung, usw.

Der Vagabund

Der Vagabund reduziert den Schaden, den ein Ork-Scherge durch Lernkarten erleiden kann, um 2. Hilft dies auch bei Schergen, die durch Lernkarten-Effekte ausgeschaltet werden?

Nein. Wenn ein Ork-Scherge durch einen solchen Effekt direkt ausgeschaltet wird, kommt diese Fähigkeit des Vagabunden nicht zum Einsatz.

Stierschädel-Schrein

Beim Kritischen Erfolg steht unter anderem, dass ich den normalen Schergenstapel mit den Orks nicht mehr benutze. Darf ich auch alle Ork-Schergen ablegen, die zu dem Zeitpunkt in der Gegnerreihe sind.

Nein. Diese Ork-Schergen bleiben in der Gegnerreihe. Es kommen nur ab diesem Moment keine weiteren Orks hinzu.





Der Doppler

Wenn ich diese Schergenkarte richtig interpretiere, kann ich den Doppler nicht normal im Kampf bezwingen, sondern er wird dadurch sogar noch gefährlicher. Habe ich das richtig verstanden?

Ja, das ist richtig. Es handelt sich hierbei um eine Anspielung auf das Original-Das Schwarze Auge-Abenteuer „Borbarads Fluch“, das seinerseits eine Anspielung auf die Tribbles aus Raumschiff Enterprise war (vermuten wir).

Bordcomputer

Ich verstehe nicht genau, wie man mithilfe der Bordcomputer-Lernkarte an die dazugehörige Aufgabenkarte gelangt. Bitte erkläre es mir im Detail!

Der genaue Ablauf ist folgendermaßen: Zunächst musst du mithilfe der verschiedenen Lernkarten im Spiel mindestens 10  auf der Todeskandidat-Karte sammeln. Hierzu darfst du auch die Bordcomputer-Lernkarte benutzen, aber auch jede andere Karte, die das Sammeln von  auf der Todeskandidat-Karte erlaubt. Sobald du mindestens 10  hast und dann mithilfe einer gelungenen Probe auf der Bordcomputer-Lernkarte einen weiteren  ergatterst (wodurch sich die Gesamtzahl auf 11 oder mehr erhöht), hast du die Bedingung erfüllt und darfst die Bordcomputer-Aufgabenkarte nehmen.







Gruppenspiel

„Fluch der Wüste“ wurde ausdrücklich für einen einzelnen Helden konzipiert. Mithilfe der folgenden Regelergänzungen könnt ihr das Abenteuer aber auch mit einer Heldengruppe spielen. Eine unbedingte Voraussetzung hierfür ist jedoch die **Aventuria-Box „Kelche der Macht“**, da sich in ihr die zusätzlichen Regeln, Spielmaterialien und Helden befinden, um aus „Fluch der Wüste“ eine Gruppenspiel-Kampagne zu machen.



Nedime, die Tochter des Kalifen

Um dieses Abenteuer im Rahmen einer Gruppenspiel-Kampagne zu spielen, wendet die folgenden Ergänzungsregeln an.

Weniger Zeit: Entfernt zu Beginn des Abenteuers 2 -Marken von der Nedimekarte.

Reduzierte Maximal-: Die Helden verfügen über reduzierte Maximal-, abhängig von der Anzahl Helden ().

Anzahl Helden	Maximal- 
2	30
3	25
4-6	20





Jeder Held beginnt jede Erkundung mit dieser Anzahl  und kann nur maximal bis zu dieser Anzahl  geheilt werden.




Heldengruppe: Die Heldenmarke auf dem Palastplan stellt die ganze Gruppe dar. Die Gruppe kann nicht aufgeteilt werden.


Startspieler: Verwendet die Startspielermarke und reicht sie am Ende jeder Runde weiter, wie beim normalen Gruppenspiel. Angriffe von Anführern und andere Effekte, die im Solospiel den Einzelhelden anvisieren, betreffen im Gruppenspiel immer den Startspieler.

Schritt 0: In diesem Schritt führt, beginnend beim aktuellen Startspieler, jeder Held jeweils eine Bewegung durch und handelt ihre Wirkung vollständig ab, bevor der nächste Held an der Reihe ist. Die hierdurch ausgelösten Spieleffekte von Palast-, Geschichts- und Mantikor-Karten gelten nur für den Helden, der die Bewegung durchgeführt hat!

Bei einer Heldengruppe aus 4-6 Helden führen immer nur jeweils die ersten drei Helden eine Bewegung durch.

Gefährlichere Anführer: Die auf den Karten von „Baradarasch“, „Engrit Sila“ und dem „Singenden Mantikor“ abgebildeten  erhöhen sich (nach evtl. Anwendung von Modifikatoren durch Geschichtskarten) um die Anzahl zusätzlicher Helden und ihre  um die Anzahl zusätzlicher Helden x 10. Bei 3 Helden würden sich die  also um 2 und die  um 20 erhöhen.

Schergen: Zu Beginn jeder Erkundung und immer wenn laut Zeitskala Verstärkung anrückt (), zieht ihr nicht 1 Schergen, sondern () Schergen. Für ausgeschaltete Schergen erhalten die Helden keine Schicksalskarten, sondern die im Gruppenspiel üblichen .

Bewusstloser Held: Falls die  von mindestens einem Helden am Ende einer Runde 0 betragen, endet die laufende Erkundung sofort mit einem Rückzug der Helden.

Ende einer Erkundung: Bei der Gruppenspiel-Variante endet eine Erkundung, wenn Nedime befreit wird oder sich die Helden zu einem Rückzug entscheiden oder am Ende einer Runde, in der einer der Helden sein Heldendeck leergezogen hat. Außerdem endet sie, wenn am Ende einer Runde ein Held bewusstlos ist – siehe oben.




Ende des Abenteuers: Wenn ihr das Abenteuer besteht, gelten in Punkto Belohnung für jeden Helden dieselben Angaben wie in der Solo-Variante für den Solo-Helden.






Borbarads Fluch

Um dieses Abenteuer im Rahmen einer Gruppenspiel-Kampagne zu spielen, wendet die folgenden Ergänzungsregeln an.

Leidensgemeinschaft: Seid gewarnt: das reguläre Solospiel dieses Abenteuers ist für den Protagonisten eine erschütternde Erfahrung, und beim Gruppenspiel vervielfacht sich diese Erfahrung.

Reduzierte Maximal-: Die Helden verfügen über reduzierte Maximal-, abhängig von der Anzahl Helden ().

Anzahl Helden	Maximal- 
2	30
3	25
4-6	20


Jeder Held beginnt jede Erkundung mit dieser Anzahl  und kann nur maximal bis zu dieser Anzahl  geheilt werden.

Heldengruppe: Die Heldenmarke auf dem Turmplan stellt die ganze Gruppe dar. Die Gruppe kann nicht aufgeteilt werden.



Startspieler: Verwendet die Startspielermarke und reicht sie am Ende jeder Runde weiter, wie beim normalen Gruppenspiel. Angriffe von Anführern und andere Effekte, die im Solospiel den Einzelhelden anvisieren, betreffen im Gruppenspiel immer den Startspieler.





Gruppen-Zeitskala: Verwendet die Gruppen-Zeitskala (Nr. 158) anstelle der normalen Zeitskala.

Ork-Schergen: Legt zusätzlich alle Schergen mit dem Schlagwort „Ork“ aus der Box „Kelche der Macht“ in den Schergenstapel.

Anfangs-Schergen: Zu Beginn der Erkundung zieht ihr nicht 2 Schergen, sondern ( x 2) Schergen.

Schritt 0: In diesem Schritt führt nur der Startspieler eine Bewegung durch und handelt ihre Wirkung vollständig ab. Die hierdurch ausgelösten Spieleffekte gelten nur für den Startspieler!

Lernkarten und dauerhafte Effekte: Lernkarten und Erfahrungsstufen gelten für alle Helden der Gruppe, egal welcher Held die jeweilige Lernkarte errungen hat. Ausliegende dauerhaften Effekte in -Kästen gelten ebenfalls für die gesamte Gruppe, und wenn  auf den Feldern „Hunger“ und „Durst“ des Turmplans liegen, gelten auch sie für die gesamte Gruppe.

Gefährlicherer Anführer: Die auf der Karte von „Der Vagabund“ abgebildeten  erhöhen sich um die Anzahl zusätzlicher Helden und seine  um die Anzahl zusätzlicher Helden x 10. Bei 3 Helden würden sich die  also um 2 und die  um 20 erhöhen.

Sterbende Helden: Immer wenn ein Held ausgeschaltet wird, zählt er als tot und kann während der laufenden Erkundung auf keine Weise ins Spiel zurückgebracht werden. Er kehrt erst zu Beginn der nächsten Erkundung zurück.

Ende einer Turmerkundung: Es gelten die üblichen Bedingungen auf den „Todeskandidat“-Karten, wobei die Sterbe-Bedingung jeweils für den letzten Helden der Gruppe gilt, sobald dieser das Zeitliche segnet.