

Willkommen zu **Aventuria**, dem Abenteuer-Kartenspiel von Ulisses Spiele in der fantastischen Welt des Rollenspiels **Das Schwarze Auge**. Bis zu 4 Spieler ab 14 Jahren stellen sich im Abenteuermodus gemeinsam den Gefahren oder bekämpfen sich gegenseitig im Duell-Modus. Übernimm die Rolle eines grimmigen Zwergenschmieds, einer flinken elfischen Kundschafterin, eines gerissenen halbelfischen Streuners oder einer geheimnisvollen tulamidischen Magierin. Auf dieser Seite findest du ein vollständiges Abenteuer, das du mit deinen Freunden erleben kannst. Dazu benötigst du die Karten, die der **spielbox**® beiliegen, sowie die **Aventuria**-Grundbox. Viel Spaß beim Spielen!

## Leute, die nicht spielen

Chorhop, 1024 BF

Die Stadt Chorhop ist bei Nacht ein gefährliches Pflaster. In eurer Begleitung ist das „Glücks-Idol“, eine verschleierte Person, die ihr für einen anonymen Auftraggeber quer durch die Stadt zum Spielhaus „Karfunkel-Elf“ eskortieren sollt. Für diese Mission wurden „Leute, die nicht spielen“ gesucht – also Helden, die sich weder dem Glücksspiel noch anderen Spielen hingeben.



Ihr bahnt euch einen Weg durch enge Gassen und dunkle Straßen voller zwielichtiger Gestalten, bis ihr schließlich euer Ziel unbehelligt erreicht. Als ihr den „Karfunkel-Elf“ betretet, erkennt ihr, dass es sich um eine ehemalige Bibliothek handelt. An den Wänden stehen Bücherregale, aber die Mitte des Saals wurde freigeräumt, um allerlei Spieltischen und Glücksrädern Platz zu machen. Das Glücks-Idol lässt sich von euch zu einer großen goldenen Drachen-Statue im Zentrum des Raumes geleiten. Dort lässt sie ihre Schleier fallen und beginnt anmutig zu tanzen. Es handelt sich anscheinend um eine Frau mit einer atemberaubenden Figur, doch ihr Kopf ist von einer schweren Steinmaske umschlossen, die einen Fuchs darstellt. Wie gebannt beobachtet ihr ihren Tanz und den restlichen Gästen ergeht es nicht anders. Euren Auftrag habt ihr damit erfüllt und ihr könnt euch nun zurückziehen, wenn ihr wollt. Ihr könnt aber auch bleiben und dieses einmalige Schauspiel weiter beobachten.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held **bleiben** oder sich **zurückziehen** will. Diejenigen, die bleiben wollen, nehmen sich 1 .

In diesem Moment beginnt die goldene Statue im Zentrum des Raumes plötzlich zu weinen. Dicke, runde Tränen kullern in Form von Goldstücken aus ihr hervor und prasseln um euch herum zu Boden.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held sich an dem Gold **bereichern** möchte oder **nicht**. Dies gilt für alle Helden, egal ob sie sich zurückziehen wollten oder nicht. Diejenigen, die sich bereichern wollen, nehmen sich 1 .

Wie aus weiter Ferne beginnt eine bezaubernde Melodie zu erklingen und einige Bücher in den Regalen beginnen zu glühen und zu vibrieren. Schließlich fallen sie zu Boden und öffnen sich – aus ihnen heraus kriechen die Monster und Schrecken, die zwischen den Seiten der Lektüre gefangen waren. Das Gold zu euren Füßen ist zwar verführerisch, aber die Kreaturen rücken langsam auf euch zu.

Jeder Spieler darf entscheiden, ob sein Held sich an dem Gold weiter **bereichern** will oder der Versuchung widerstehen möchte. Diejenigen, die sich bereichern wollen, nehmen sich 1 .

Die Monster und Schurken gehen auf die Gäste los, von denen die meisten weiterhin wie gebannt in Richtung des Idols blicken. Auch ihr selbst müsst all euren Willen zusammennehmen, um euch dem Ansturm der Gegner zu erwehren.

Jeder Held muss eine **Willenskraft**-Probe durchführen. Er würfelt dabei so viele Würfel, wie er an sich genommen hat, und verwendet das schlechteste Ergebnis. Hat er keine an sich genommen, wende das Ergebnis „Kritischer Erfolg“ an.

**Kritischer Erfolg:** Du kannst dich dem Einfluss des Glücks-Idols vollständig widersetzen.

**Erfolg:** Es gelingt dir nach einiger Zeit, dich dem Bann zu widersetzen. Du verlierst 1 .

**Misserfolg:** Erst nachdem dir einer der Gegner einen Schlag versetzt hat, gelingt es dir, den Bann zu brechen. Du verlierst 1W6 .

**Kritischer Patzer:** Das Ergebnis gleicht dem Misserfolg, doch du brauchst länger. Du verlierst 2W6 .

Tapfer werft ihr euch in den Kampf mit den Ungetümen und beschützt die wehrlosen Gäste mit eurem Leben.

Legt folgende Karten auf dem Spieltisch aus:

- Alle „Leute, die nicht spielen“-Karten („Zeitskala“, „Kampfungabung: Risiko und Gewinn“, „Glücks-Idol“, „Heldenaktion: Den Einsatz erhöhen“ und „Heldenaktion: Aus dem Spiel aussteigen“)
- Ein verdecktes Zugdeck mit allen **Ereigniskarten**
- Ein verdecktes Zugdeck mit allen **Anführer-Aktionskarten**
- Legt die Karte „Heldenaktion: Aus dem Spiel aussteigen“ auf die Seite „Das Spiel spielen“.

Es kommt zu einem Kampf, der wie im Regel-Abschnitt „Der Kampf“ abgehandelt wird. Jeder Spieler darf in der ersten Runde zusätzliche Aktionskarten in Höhe der von ihm genommenen ziehen. Anschließend werden diese auf die Karte „Risiko und Gewinn“ gelegt.

**Schergen:** Es kommen alle Schergenkarten zum Einsatz.

**Gefahrenwert:** x 4 + auf der Karte „Risiko und Gewinn“. Legt danach alle auf dieser Karte ab.

**Niederlage:** Ihr habt verloren, wenn die letzte Zeitmarke entfernt wird und der Kampf zu diesem Zeitpunkt noch anhält.

**Sieg:** Um den Kampf siegreich zu beenden, müsst ihr die Heldenaktion „Aus dem Spiel aussteigen“ erfolgreich durchführen.

**Belohnung:** Jeder Held erhält 1 Abenteuerpunkt.

**Bei einer Niederlage:**

Als ihr wieder zu euch kommt, findet ihr euch schwer erschöpft, aber unverletzt auf der Straße liegend wieder. Später findet ihr heraus, dass der „Karfunkel-Elf“ bis auf die Grundmauern niedergebrannt ist und sich die Überlebenden an nichts erinnern können.

**Bei einem Sieg:**

Gerade noch rechtzeitig gelingt es euch, den Bann des Glücks-Idols zu brechen und die Gäste aus dem brennenden Spielhaus zu retten. Wer oder was das Glücks-Idol war, könnt ihr euch nicht erklären. Vielleicht wartet hier schon das nächste Abenteuer auf euch.

