

ORKENSTURM



SPIELANLEITUNG



aventurien im Jahr 1010 nach Bosparans Fall. Das Raulsche Reich bangt um Kaiser Hal, der seit einem Jagdausflug im Bornland spurlos verschwunden ist. Während Thronerbe Brin von Gareth auf der Suche nach seinem Vater ist, schwingt sich in der Hauptstadt der einflussreiche Answin von Rabenmund auf den Thron. Ausgerechnet jetzt fallen die Orks ins Mittelreich ein! Zu Tausenden strömen die kriegerischen Schwarzelpe aus dem Orkland und überziehen das Land mit Brand und Tod. Verzweifelt sammelt Prinz Brin seine verbliebenen Getreuen, um den Horden des Aikar Brazoragh, dem Auserwählten der Orkgötzen, auf dem Schlachtfeld zu begegnen. Während in Aventurien der dritte Orkensturm tobt, werden in der glanzvollen Capitale Gareth die Karten um Macht und Ansehen neu gemischt. Und genau hier beginnt dieses Spiel!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen jener, die in der Kaiserstadt Gareth zurückgeblieben sind. Sie müssen sich für eine Seite entscheiden: Unterstützen sie Kaiser Answin, den Usurpator, oder den rechtmäßigen Thronerben Brin von Gareth? Wird Prinz Brin die Orks zurückschlagen und siegreich vom Schlachtfeld heimkehren? Oder fällt er im Kampf und Answin bleibt als starker Herrscher die einzige Hoffnung des Mittelreichs? Noch ist ungewiss, wer von beiden am Ende triumphiert und das Raulsche Reich in die Zukunft führt, denn Orkensturm hat viele mögliche Ausgänge. Die Spieler können ihren Einfluss geltend machen, um eine der beiden Parteien zu unterstützen – mit direkten Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte.

Im Laufe des Spiels können sie abwechselnd verschiedene Personen beeinflussen, um Ansehenspunkte (AP) zu verdienen. Oder aber sie setzen ihre gewonnene Macht ein und beeinflussen aus dem fernen Gareth den Kampf gegen die Orks, zu Brins Wohl oder Wehe. Vielleicht wird gar einer von ihnen zum Verräter, sollte sich die Gelegenheit als günstig erweisen!

Am Ende des Spiels beschert der Ausgang des Orkensturms den Unterstützern der Siegerfraktion zusätzliche Ansehenspunkte. Letztlich kann jedoch nur einer gewinnen, ganz unabhängig davon, auf welche Seite er sich geschlagen hat: der Spieler, dem es durch geschicktes Taktieren gelungen ist, die meisten Ansehenspunkte zu erringen.

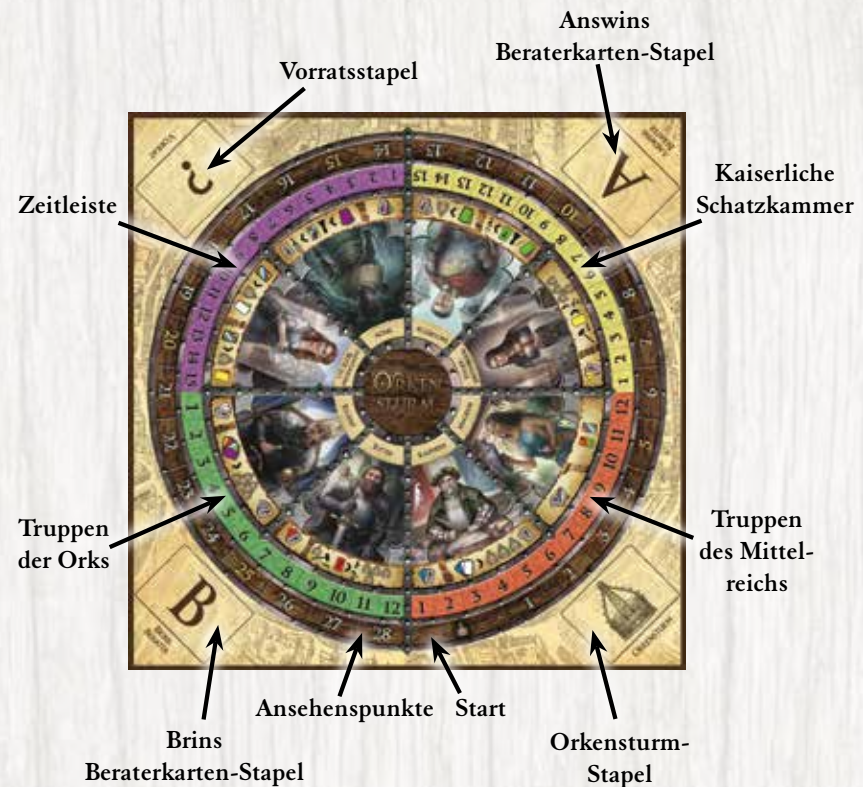
ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, durch geschickte Bündnisse und das Ausüben von Einfluss auf den Verlauf des Orkensturms die meisten Ansehenspunkte (AP) anzusammeln.

- ◆ Ein Spielbrett, auf dem Einfluss auf die Charaktere ausgeübt wird, AP-Stände und die Stärke von Brins Truppen (Truppen des Mittelreichs) und den Truppen des Aikars (Truppen der Orks) nachverfolgt werden, die königliche Schatzkammer verwaltet und die verbleibende Zeit bis zu Brins Rückkehr abgezählt wird
- ◆ 16 Spielfiguren, je zwei für jede der 8 Farben
- ◆ 4 Zählsteine: 1 roter, 1 grüner, 1 violetter und 1 gelber
- ◆ 165 Einflusskarten, die sich wie folgt aufteilen: je 24 Einflusskarten für jede der folgenden Farben: Blau (Handel), Gelb (Vermögen), Violett (Zeit), Weiß (Bündnisse); 33 rote Einflusskarten (Truppen des Mittelreichs); 36 grüne Einflusskarten (Truppen der Orks)
- ◆ 8 Loyalitätskarten: 4 für die Spieler auf Brins Seite und 4 für die Spieler auf Answins Seite
- ◆ 14 Brins Beraterkarten
- ◆ 14 Answins Beraterkarten
- ◆ 18 Ereigniskarten
- ◆ 1 Startspieler-Marker
- ◆ 1 Auslageplan für die übrigen verfügbaren Einflusskarten (= Reserve) und Ereigniskarten



INHALT



SPIELVORBEREITUNGEN

- ◆ Die Spieler wählen auf beliebige Art und Weise einen Startspieler aus ihrer Mitte. Der Startspieler erhält in diesem Spielzug den **Startspieler**-Marker. Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt eine Spielfigur der gewählten Farbe auf die „0“ der AP-Leiste und positioniert die andere Spielfigur vor sich auf dem Tisch.
- ◆ Stellt nun den **Vorratsstapel** zusammen, indem ihr je 12 Einflusskarten von jeder Farbe mischt und diesen Stapel verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielbretts legt. Die übrigen Einflusskarten werden nach Farben sortiert und auf den Auslageplan gelegt; dies ist die **Reserve**. Jeder Spieler erhält je 6 zufällige Karten vom Vorratsstapel (bei einem Spiel mit 5-8 Spielern erhält jeder Spieler je 7 zufällige Karten).

Wichtige Anmerkung: Falls dem Vorratsstapel zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die Karten ausgehen, nehmt 6 Einflusskarten aus der Reserve (eine von jeder Farbe) und mischt sie, um einen neuen Vorratsstapel zu bilden.

- ◆ Mischt **Brins Beraterkarten** und **Answins Beraterkarten** zu zwei separaten Stapeln und legt sie verdeckt auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielbretts.
- ◆ Nehmt nun die **Loyalitätskarten** zur Hand (bei 3-4 Spielern: 2 Loyalitätskarten für Brin und 2 Loyalitätskarten für Answin; bei 5-6 Spielern: 3 Loyalitätskarten für Brin und 3 Loyalitätskarten für Answin; bei 7-8 Spielern: alle Loyalitätskarten). Beginnend mit dem Startspieler entscheiden alle Spieler im Uhrzeigersinn, ob sie sich auf Brins oder Answins Seite stellen, indem sie sich die entsprechende Loyalitätskarte nehmen und diese offen vor sich ablegen.
- ◆ Dann zieht jeder Spieler eine **Beraterkarte** vom Stapel seiner Fraktion, liest sie, und legt sie verdeckt vor sich ab.



OPTIONALE REGEL FÜR ERFAHRENE SPIELER: EREIGNISKARTEN

Die **Ereigniskarten** sollten zu einem Stapel zusammengemischt und verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Auslageplans gelegt werden. Wir empfehlen, dass ihr diese Variante spielt, wenn ihr erfahrene Spieler seid oder bereits wisst, wie man dieses Spiel spielt.

Historia Aventurica: Wenn ihr sogar den historischen Verlauf des Orkensturms nachstellen wollt, dann mischt die Karten nicht. Nehmt stattdessen alle Karten, die mit römischen Zahlen von I bis VIII nummeriert sind, und stapelt sie der Reihe nach (wobei Nummer I die oberste Karte und Nummer VII die unterste Karte ist). Bildet einen Stapel aus den anderen zehn anderen Karten ohne Nummerierung und schiebt sie einzeln oder in Paaren zwischen die vorsortierten nummerierten Ereignisse des Orkensturms. Achtet dabei darauf, dass die mit I nummerierte Karte immer zuoberst liegt, denn der Orkensturm im Mittelreich beginnt mit dem Vormarsch der Orks auf Lowangan. Die Reihenfolge der Ereignisse entspricht derart sortiert der Chronik der offiziellen aventurischen Geschichtsschreibung, aufgelockert durch einige zufällige Ereignisse.

- ◆ Nun muss der **Orkensturm-Stapel** zusammengestellt werden. Nehmt folgende Karten aus der Reserve, um diesen Stapel zu bilden: 1 gelbe, 1 violette, 1 blaue und 1 weiße Einflusskarte. Diesen fügt ihr Folgendes hinzu:
 - je 2 rote Einflusskarten für jeden Spieler, der sich für Answins Seite entschieden hat
 - je 2 grüne Einflusskarten für jeden Spieler, der sich für Brins Seite entschieden hatMischt den Orkensturm-Stapel und legt ihn verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielbretts.
- ◆ Legt den violetten Zählstein auf Feld 12 der **Zeitleiste** (die violetten Felder auf dem Spielbrett), den roten Zählstein auf Feld 10 der **Truppen des Mittelreichs** (die roten Felder auf dem Spielbrett), den grünen Zählstein auf Feld 10 der **Truppen der Orks** (die grünen Felder auf dem Spielbrett) und den gelben Zählstein auf Feld 10 der **Kaiserlichen Schatzkammer** (die gelben Felder auf dem Spielbrett).

Wichtige Anmerkung: Falls ihr während des Spiels Zahlen teilen müsst, rundet jeden Bruch stets auf.

DER SPIELABLAUF IN ALLER KÜRZE

Eine Partie *Orkensturm* unterteilt sich in Spielzüge. Jeder Zug besteht aus mehreren Schritten:

Optional: Wenn ihr mit den optionalen Regeln für Ereigniskarten spielt, wird das Ereignis für den aktuellen Zug aufgedeckt. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen.

1. Die Spieler wetteifern um den Einfluss auf die Charaktere.
2. Die jeweiligen Aktionen der beeinflussten Charaktere werden ausgeführt.
3. Die Spieler tragen zum Ausgang des Orkensturms bei.
4. Der Ausgang des Orkensturms (für den aktuellen Zug) wird ermittelt.

Optional: Wenn ihr mit den optionalen Regeln für Ereigniskarten spielt, werden die Auswirkungen des aktuellen Ereignisses abgehandelt. Andernfalls wird dieser Schritt übersprungen.

5. Im Orkensturm gespielte Karten werden in die Reserve zurück sortiert.

Waren alle Spieler mit ihrem Zug an der Reihe, und die Bedingungen für das Ende des Spiels sind noch nicht erfüllt, wechselt der Startspieler-Marker im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler. Dieser ist im neuen Zug der Startspieler.



DER SPIELABLAUF IM DETAIL

Optional: Aufdecken des Ereignisses

Der Startspieler deckt die oberste Karte des Ereigniskarten-Stapels auf und liest diese laut vor.

1. BEEINFLUSSUNG DER CHARAKTERE – POSITIONIERUNG

Beginnend mit dem Startspieler platziert jeder Spieler im Uhrzeigersinn die Spielfigur seiner Farbe auf einem leeren **Charakterfeld** auf dem Spielbrett. **Ein Spieler kann nicht denselben Charakter beeinflussen, den er bereits im vorigen Zug beeinflusst hat.** Derjenige Spieler, der seine Spielfigur als letzter platziert, zieht zusätzlich 1 grüne oder rote Einflusskarte und 1 weitere Karte einer Farbe seiner Wahl vom Reservestapel. Dieser Spielzug endet, sobald alle Spieler ihre Spielfigur platziert haben.

2. BEEINFLUSSUNG DER CHARAKTERE – ABHANDELN DER AKTIONEN

Beginnend mit dem Startspieler wählt im Uhrzeigersinn jeder Spieler eine der zwei möglichen Aktionen des Charakters, den er im aktuellen Zug beeinflusst, und führt diese aus. Anschließend bewegt jeder Spieler seine Spielfigur vom Charakterfeld auf den **Ausgang des Charakterfelds**.

Hier bleibt die Spielfigur bis zur nächsten Runde stehen. Dies hilft dabei festzuhalten, wer in der laufenden Runde welchen Charakter beeinflusst hat und dies in der kommenden Runde nicht nochmals tun kann.

Eine genaue Aufstellung der die Aktionen der beeinflussbaren Charaktere finden sie ab Seite 5.

3. ZUM AUSGANG DES ORKENSTURMS BEITRAGEN

Beginnend mit dem Startspieler wählt im Uhrzeigersinn jeder Spieler 2 Einflusskarten von seiner Hand und fügt sie dem **Orkensturm-Stapel** hinzu. Die Farbe der Einflusskarten bleibt geheim, aber die Teilnahme ist zwingend. Sollte ein Spieler nicht genügend Karten besitzen, um sich zu beteiligen, verliert er je 1 AP für jede Karte, die er nicht beisteuern kann.

Wichtige Anmerkung: Negative AP-Stände (unter 0) sind möglich.

4. AUSGANG DES ORKENSTURMS ERMITTELN

Es ist Zeit herauszufinden, wie es Brin von Gareth im Kampf gegen die Schwarzpelze ergeht!

Der Startspieler mischt nun den **Orkensturm-Stapel** und deckt eine Anzahl Karten offen auf dem Tisch auf, die der doppelten Spieleranzahl entspricht (6 Karten bei 3 Spielern, 8 Karten bei 4 Spielern, 10 Karten bei 5 Spielern und so weiter, bis maximal 16 Karten bei 8 Spielern).

Vergleicht die Anzahl der Karten der **Truppen des Mittelreichs** (rot) mit der Anzahl der Karten der **Truppen der Orks** (grün):

- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr grüne Karten als rote, werden die Truppen Mittelreichs um die Differenz reduziert und der Anzeiger auf dem Spielfeld um die entsprechende Anzahl nach unten verschoben. In diesem Fall hat Brin die Schlacht verloren.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr rote Karten als grüne, werden die Truppen der Orks um die entsprechende Differenz reduziert und die Veränderung auf dem Spielfeld angezeigt. In diesem Fall hat Brin die Schlacht gewonnen.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen gleich viele rote und grüne Karten, endet die Schlacht in einem Unentschieden und für die Truppen beider Heere ändert sich nichts.
- ◆ Der Zeitzähler wird um 1 Feld weiter auf die 0 zu bewegt, die für die Rückkehr Brins nach Gareth steht.

Vergleicht die Anzahl der Karten für **Zeit und Handel** (violett und blau):

- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr violette Karten als blaue, wird der Zählstein auf der Zeitleiste um 1 nach oben bewegt. In diesem Fall wurde Brins Rückkehr verzögert.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr blaue Karten als violette, wird der Zählstein auf der Zeitleiste um 1 nach unten bewegt. In diesem Fall wurde Brins Rückkehr beschleunigt.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen gleich viele violette und blaue Karten, gibt es keine Veränderung und nichts weiter passiert.

Vergleicht die Anzahl der Karten für **Vermögen und Bündnisse** (gelb und weiß):

- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr weiße Karten als gelbe, wird die Kaiserliche Schatzkammer um die entsprechende Differenz reduziert und die Veränderung auf dem Spielfeld angezeigt.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen mehr gelbe Karten als weiße, wird die Kaiserliche Schatzkammer um die entsprechende Differenz erhöht.
- ◆ Gibt es nach dem Auszählen gleich viele gelbe wie weiße Karten, gibt es keine Veränderung der Zählerstände.

Optional: Auswirkungen der Ereigniskarte

Der Effekt der Ereigniskarten dieses Zuges (der Karte, die vor Schritt 1 gezogen wurde) wird unter Berücksichtigung des Ausgangs des Orkensturms (der in Schritt 4 ermittelt wurde) abgehandelt. Die Karte kommt danach auf den Ablagestapel.

5. NACHWEHEN DES ORKENSTURMS

Die in Schritt 4 gezogenen Karten müssen wieder in die **Reserve** zurückgelegt werden, der Startspieler-Marker wechselt im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler und der Zug endet.



AKTIONS-ÜBERSICHT

REGENT



- ◆ Nimm 2 weiße Einflusskarten von der Reserve und ziehe 1 Einflusskarte vom Vorratsstapel.

oder

- ◆ Lege 6 Karten unterschiedlicher Farbe in die Reserve und erhalte 5 AP. Ziehe die obersten 4 Einflusskarten vom Vorratsstapel.

KAUFHERR



- ◆ Nimm 2 blaue Einflusskarten von der Reserve und ziehe die oberste Einflusskarte vom Vorratsstapel.

oder

- ◆ Lege 2 blaue Einflusskarten und 2 weiße Einflusskarten in die Reserve. Erhalte 3 AP und ziehe 2 zufällige Einflusskarten vom Vorratsstapel.

STEUEREINTREIBERIN



- ◆ Nimm 2 gelbe Einflusskarten vom Reservestapel und ziehe die oberste Einflusskarte vom Vorratsstapel.

oder

- ◆ Kündige eine **Steuereintreibung** an. Beginnend mit dem Spieler zur Linken desjenigen, der die Aktion ausführt, kann jeder Spieler im Uhrzeigersinn offen keine, eine oder mehrere gelbe Einflusskarten bieten. Um dies zu tun, muss der jeweilige Spieler seine gebotenen Karten offen vor sich ablegen. Ein Spieler muss mindestens eine gelbe Einflusskarte bieten, um bei einer Steuereintreibung überhaupt AP erhalten zu können.

Nun geht es an die Auswertung:

- Der Spieler, der die meisten Karten bietet, erhält 3 AP.
- Der Spieler, der nach diesem Spieler die meisten Karten geboten hat, erhält 1 AP.
- Die übrigen Spieler erhalten nichts.

Bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit derselben Anzahl gebotener Einflusskarten die gleiche Menge AP. Alle gebotenen Karten, darunter auch die derjenigen Spieler, die keine AP erhalten haben, werden abgelegt und kommen in die Reserve.

RITTER



- ◆ Nimm 2 rote Einflusskarten von der Reserve und ziehe die oberste Einflusskarte vom Vorratsstapel.

oder

- ◆ Sage eine **Tjost** an. Jeder Spieler bietet im Geheimen so viele rote Einflusskarten, wie er möchte. Die Karten sollten nicht offen gezeigt, sondern in einer Hand unter dem Tisch gehalten werden. Zur Auswertung werden die Gebote gleichzeitig offengelegt:

- Der Spieler, der die meisten Karten bietet, erhält 3 AP
- Der Spieler, der nach diesem Spieler die meisten Karten geboten hat, erhält 1 AP
- Ist der Spieler, der den Tjost angesagt hat, nicht der Gewinner, erhält er 1 AP (auch zusätzlich, falls er auf dem zweiten Platz landet).
- Alle übrigen Spieler gehen leer aus.

Bei Gleichstand erhält der Spieler den Vorzug, der die Tjoste angesagt hat, als nächstes wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nach ihm bedacht. Alle gebotenen Karten, darunter auch die derjenigen Spieler, die keine AP erhalten haben, werden abgelegt und in die Reserve gelegt.

MAGIERIN



- ◆ Ziehe die 2 obersten Einflusskarten vom Vorratsstapel und nimm 1 Einflusskarte einer Farbe deiner Wahl von der Reserve.

oder

- ◆ Ziehe 1 Beraterkarte von dem Stapel deiner Seite (entweder Brin oder Answin) und nimm 1 Einflusskarte einer Farbe deiner Wahl vom Reservestapel.

Wichtige Anmerkung: Beraterkarten können nur einmal im Spiel verwendet werden. Würde eine Beraterkarte aufgedeckt, legt sie nicht wieder in den Beraterkarten-Stapel zurück.



INQUISITOR



- ◆ Nimm 1 grüne und 1 violette Einflusskarte von der Reserve und wähle dann einen Spieler. Der gewählte Spieler muss dir seine Handkarten zeigen, und du erhältst AP in der Höhe seiner grünen Einflusskarten.

oder

- ◆ Lege 2 grüne Einflusskarten in die Reserve. Erhalte 1 AP und ziehe die obersten 3 Einflusskarten vom Vorratsstapel.

SPION



- ◆ Nimm 1 violette und 1 grüne Einflusskarte von der Reserve und ziehe die oberste Einflusskarte vom Vorratsstapel.

oder

- ◆ Lege 2 violette Einflusskarten in die Reserve und wähle dann einen Spieler und eine Farbe. Der gewählte Spieler muss dir seine Handkarten zeigen und du erhältst AP in der Höhe der Anzahl seiner Einflusskarten der gewählten Farbe. Ziehe die oberste Einflusskarte vom Vorratsstapel.

AVENTURISCHER BOTE



- ◆ Lege 1 Einflusskarte deiner Wahl in die Reserve und erhalte 1 AP. Nimm dann 1 weiße und 1 grüne Einflusskarte von der Reserve.

oder

- ◆ Lege 1 Einflusskarte deiner Wahl in die Reserve und erhalte 1 AP. Nimm dann 1 rote und 1 gelbe Einflusskarte von der Reserve.

Wichtige Anmerkung: Der Aventurische Bote kann in einem Spiel mit weniger als 6 Spielern nicht beeinflusst werden.

DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel kann am Ende eines jeden Spielzuges enden. Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist. Denkt bei der Auswertung daran, geteilte AP-Zahlen stets aufzurunden.

SIEGBEDINGUNGEN

- A.** Erreicht der Zählstein für die **Truppen des Mittelreichs** 0, fällt Brin in der Schlacht. Die Spieler, die sich auf Answins Seite gestellt haben, teilen untereinander 8 AP auf. Gibt es nur einen einzigen Spieler, der Answin gegenüber loyal ist, erhält er 8 AP, sind es 2 Spieler, erhalten beide 4 AP, sind es 3, erhalten alle 3 AP.
- B.** Erreicht der Zählstein für die **Truppen der Orks** 0, ist Brin siegreich und der Orkensturm kommt zum Erliegen. Die Spieler, die sich auf Brins Seite gestellt haben, teilen sich untereinander AP in Höhe des Werts der Kaiserlichen Schatzkammer.
- C.** Wird keine der beiden oberen Bedingungen erfüllt, der Zählstein erreicht jedoch die 0 auf der **Zeitleiste**, kehrt Brin vorzeitig nach Gareth zurück und verfügt über genügend Truppen, um seinen Thron zurückzuerobern. Die Spieler, die sich auf Brins Seite gestellt haben, teilen sich untereinander AP in Höhe des halben Werts der Kaiserlichen Schatzkammer.
- D.** Wird keine dieser drei Bedingungen erfüllt, die **Kaiserliche Schatzkammer** sinkt jedoch auf 0, hat Brin sein gesamtes Vermögen verbraucht. Der Kampf gegen die Schwarzpelze war so kostspielig, dass er nun keine Chance mehr hat, den Thron zurückzuerobern, und er hat das Reich in eine tiefe Krise gestürzt. Spieler, die sich auf Answins Seite gestellt haben, teilen untereinander 4 AP auf.

Jeder Spieler erhält zudem am Ende des Spiels AP in der Höhe, die ihm ihre eigenen Beraterkarten einbringen. Der Spieler mit den meisten AP gewinnt das Spiel. Herrscht Gleichstand zwischen den AP-Ständen zweier oder mehr Spieler, gewinnt/gewinnen der/die Spieler, der/die sich auf Answins Seite gestellt hat/haben, falls am Ende des Zuges Bedingung A oder D erfüllt ist. Alternativ gewinnt/gewinnen der/die Spieler, der/die sich auf Brins Seite gestellt hat/haben, falls am Ende des Zuges Bedingung B oder C erfüllt ist.

Ist das Spiel entschieden, darf der Startspieler aus dem Abschnitt „Epilog“ je nach Ausgang der Geschichte das entsprechende Ende vorlesen.

EPILOG

- A.** *Der Morgen graut bereits, als ein erschöpfter Bote Kunde vom Schlachtentod Prinz Brins nach Gareth trägt. Kaiser Answin lässt die Flagge mit dem zerbrochenen Rad, dem Symbol des unergründlichen Totengottes Boron, als Zeichen der Trauer hissen. Seine loyalen Anhänger aber frohlocken innerlich, auch wenn sie der Tod des jungen Prinzen dauern mag. Sie haben ihre Karten klug gespielt, und einer von ihnen steht nun ganz besonders hoch in der Gunst des alten neuen Kaisers – der Sieger des Spiels. Auch wenn die Gefahr durch die Orks noch nicht gebannt ist, und die Schwarzpelze nach diesem wichtigen Sieg verbissener kämpfen denn je, so liegt es nun an Answin von Rabenmund und seinen Getreuen, das Reich in eine glorreiche Zukunft zu führen. Lang lebe Kaiser Answin!*
- B.** *Die Orks blasen zum Rückzug, und auch wenn große Teile des Mittelreichs nun in Schutt und Asche liegen, so hat Prinz Brin von Gareth seine Truppen doch zum Sieg gegen die Schwarzpelze geführt. Answins Tage auf dem Greifenthron sind gezählt, denn es ist nur eine Frage der Zeit, bis Brin in die Hauptstadt zurückkehren wird, um seinen rechtmäßigen Platz einzunehmen. Der junge Thronfolger hat mit seinem Einsatz an vorderster Front bewiesen, dass er dem Raulschen Reich ein würdiger und starker Kaiser sein kann, und seine Getreuen haben in Gareth sichergestellt, dass alles für seine Rückkehr bereit ist. Einer aber von ihnen, steht nun ganz besonders hoch in der Gunst des Thronerben – der Sieger des Spiels. Nun gilt es, den Usurpator und seine Answinisten zu vertreiben, und Brins Herrschaft und dem Wiederaufbau des Mittelreiches steht nichts mehr im Weg. Lang lebe Prinz Brin von Gareth!*
- C.** *Auch wenn die Schlacht gegen die Schwarzpelze noch tobt, sieht Brin von Gareth die Zeit gekommen, Answin zu stürzen. Dank der Unterstützung seiner Getreuen gelingt es ihm, trotz der Kriegswirren, nach Gareth zurückzukehren und den Usurpator festsetzen zu lassen. Answins unrechtmäßige Regentschaft ist vorbei! Brins Anhänger in der Hauptstadt haben ihre Karten klug gespielt, und einer von ihnen steht dank seines Einsatzes besonders hoch in der Gunst des rechtmäßigen Thronerben – der Sieger des Spiels. Auch wenn der Kampf gegen die Orks noch nicht vorbei ist, so ist doch eine neue Zeit angebrochen im Mittelreich, die, wenn auch noch keinen Frieden, zumindest wieder Hoffnung verheißt. Lang lebe Prinz Brin von Gareth!*

D. Die Schatzkammern sind leer! Die Goldreserven des Raulschen Reiches wurden bis auf den letzten Dukaten geschöpft und Answins Getreue verstehen es geschickt, die Schuld an dieser Misere Brins kostspieligem Kriegszug zuzuschreiben. Der Thronerbe hat damit jede Chance auf sein Erbe verspielt, und Answin von Rabenmund ist es, den man als starken Kaiser feiert, der das Mittelreich wieder in eine bessere Zukunft führen wird. Answins loyale Anhänger haben dem Kaiser durch geschicktes Taktieren diesen Triumph ermöglicht, und einer von ihnen steht dank seines Einsatzes nun besonders hoch in der Gunst des Kaisers – der Sieger des Spiels.

Es wird wohl noch Jahrzehnte dauern, bis sich das Reich von diesem herben Schlag erholt, und die stete Gefahr durch die Schwarzpelze erfordert wohl echte Helden, die sich dieses Problems annehmen. So liegt es nun an Answin von Rabenmund und seinen Getreuen, das Reich in eine ungewisse Zukunft zu führen. Lang lebe Kaiser Answin!

WICHTIGE ANMERKUNGEN IN DER ÜBERSICHT

- ◆ Ein Spieler kann nicht denselben Charakter beeinflussen, den er bereits im vorherigen Zug beeinflusst hat.
- ◆ Falls dem Vorratsstapel zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels die Karten ausgehen, nimmt 6 Einflusskarten aus der Reserve (eine von jeder Farbe) und mischt sie, um einen neuen Vorratsstapel zu bilden.
- ◆ Falls ihr während des Spiels Zahlen teilen müsst, rundet jeden Bruch stets auf.
- ◆ Negative AP-Stände (unter 0) sind möglich.
- ◆ Beraterkarten können nur einmal im Spiel verwendet werden. Wurde eine Beraterkarte aufgedeckt, legt sie nicht wieder in den Beraterkarten-Stapel zurück.
- ◆ Der Aventurische Bote kann in einem Spiel mit weniger als 6 Spielern nicht beeinflusst werden.

DER AUSGANG DER GESCHICHTE IM OFFIZIELLEN AVENTURIEN

Aventurien ist als Teil des Rollenspiels **Das Schwarze Auge** eine Welt mit lebendiger Geschichte, die von den Spielern und ihren Spielfiguren, den Helden, mit Leben erfüllt wird. Da der Ausgang von Orkensturm ganz in ihren Händen liegt, entsprechen nicht alle im Spiel möglichen Enden der aventurischen Geschichtsschreibung, Variante C jedoch kommt dieser ziemlich nahe.

Die Kaiserlich Garethische Informations-Agentur, der Geheimdienst des Mittelreiches, stand während des Konflikts zu großen Teilen loyal zu Prinz Brin. Während die mittelreichischen Truppen vor den Toren Gareths einen Angriff vortäuschten, wurde unter größter Geheimhaltung eine Sondereinsatztruppe der KGIA in die Stadt geschleust. Seite an Seite mit Reichsgrößenrat Dexter Nemrod, dem legendären Schwertkönig Raidri Conchobair und dem König Albertrias,

Cuanu ui Bennain, konnten die Spielerhelden damals den Usurpator Answin in der Neuen Residenz festsetzen, und seiner Herrschaft ein Ende bereiten.

Der Orkensturm, nach neuerer aventurischer Geschichtsschreibung Dritter Orkensturm genannt, kam damit aber noch lange nicht zum Erliegen. Nur wenige Monate nach der Entmachtung Answins, im Rondra 1012 BF, wurden die menschlichen Truppen vernichtend geschlagen. Das Orkheer stand schließlich sogar vor den Mauern der Hauptstadt, und auch wenn es schließlich im Winter in der Zweiten Schlacht auf den Silkwiesen zurückgeschlagen werden können, so dauerte der Konflikt noch bis Ende 1013 BF an. Erst dann zogen sich die Schwarzpelze über den Finsterkamm ins Orkland zurück, und im Mittelreich kehrte – wenn auch nur für kurze Zeit – wieder Frieden ein.

HELDEN GESUCHT!

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmen: Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und entdecke mit deinen Gefährten das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden, die dampfenden Dschungel des Südens oder die finsternen Schattenlande. Gemeinsam könnt ihr unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien, Intrigen am Hof der Kaiserin erleben oder bedrohten Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun!

Mit der gewonnenen Erfahrung kannst du deine Abenteuer mit zusätzlichen Fähigkeiten, neuen Zaubern oder besonderen Kampfstilen auszustatten, um dich noch größeren Herausforderungen zu stellen. Um dich mit deinen Freunden ins Abenteuer zu stürzen, brauchst du nur ein paar Stifte, Würfel und dieses



Buch. In diesem Regelwerk erfährst du alles über die Regeln des Spiels und über die Hintergrundwelt des Schwarzen Auges, den Kontinent Aventurien. Erschaffe einen Helden nach deinen Vorstellungen und führe ihn durch die phantastische Welt von Das Schwarze Auge oder wähle deinen Helden aus einem der 12 spielfertigen Archetypen aus. Das Abenteuer erwartet dich!

Mit satten 368 Seiten in Vollfarbe ist dieses Buch mitsamt der beigelegten großformatigen Karte des phantastischen Kontinents Aventurien unverzichtbar

für eure Abenteuer in Aventurien.

Diese Ausgabe enthält als Dreingabe außerdem einen Gutscheincode zum kostenlosen Download des PDFs.

ISBN 978-3-95752-103-3

Artikelnummer US25001

49,95 €

IMPRESSUM

Orkensturm

Ein phantastisches Brettspiel
in der Welt des Schwarzen Auges

Autor

Andrea Chiarvesio

Übersetzung aus dem Englischen

Kai Großkordt, Eevie Demirtel

mit Texten von

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer, Daniel Simon
Richter

Lektorat

Olliver Marke, Kristina Pflugmacher

Coverbild

Nadine Schäkel

Layout & Gestaltung

Christian Lonsing, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Nadine Schäkel

Originaltitel: Richard I

Autor: Andrea Chiarvesio

Illustrationen der Originalversion:

Diana Cammarano

Art Direction der Originalversion:

Daniele Solfrini

Copyright der Deutschen Ausgabe

© 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Unter Lizenz von District Games®

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

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die 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 4260091156376

Artikelnummer US25503

Printed in EU 2015

