

ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN

EIN FANTASTISCHES SOLO ROLL & WRITE

KAPITEL I: MORGENGRAUEN



Regeln & Lernpartie

Ein letzter Schritt und du stehst auf dem großen Hügel. Vor dir breitet sich die große Ebene von Brachwacht aus und du siehst all die Möglichkeiten, die sie dir bietet praktisch vor dir: all die Abenteuer, die du erleben wirst, all die Erfahrungen, die du machen wirst, all das, was vor dir liegt. Du weißt, wenn du dich jetzt umdrehst, würdest du noch einmal dein Heimatdorf sehen. Doch du drehst dich nicht um, sondern schreitest den Hügel hinab, hinab in dein neues Leben...

Willkommen zu Zwischen Licht & Schatten. In diesem Solo-Spiel erlebst du die Geschichte der Rückkehr des Schattens, einer vor langer Zeit gebannten dunklen Kreatur. In jeder Partie übernimmst du die Rolle eines anderen Charakters und erlebst einen anderen Teil der Geschichte. Du kannst dabei jeden Teil, genannt Szenario, einzeln spielen oder spielst die gesamte Geschichte nacheinander als Kampagne. In dieser verändern deine Entscheidungen die Welt, so dass jeder Charakter mit den Konsequenzen aus den Taten der vorher gespielten zurechtkommen muss.

Diese Regeln sind als Lern-Regeln aufgebaut. Dies bedeutet, dass du beim Regeln Lesen direkt mitspielen kannst. Du wirst dabei Stück für Stück alle Regeln lernen, die du für deine weiteren Partien benötigst. Wenn du doch einmal etwas nachschlagen musst, findest du auf der Rückseite dieser Regeln ein Stichwortverzeichnis.

In diesen Lern-Regeln erlebst du die Geschichte von Mara, wie sie hätte ablaufen können. Spielst du die Kampagne, wirst du an ihrem Ende Maras Geschichte noch einmal spielen, allerdings so, wie sie wirklich geschehen ist.

INHALT

1.) Regelaufbau und Lernpartie	2
2.) Das freie Spiel	38
3.) Die Kampagne	39
4.) Hinweise und Dank	45

Bitte beachte: Die Spielbögen sind aus umweltfreundlichem Hartschaum. Von diesem lassen sich Markierungen schlechter wieder abwischen als du es evtl. gewohnt bist. Du kannst aber die Spielpläne jederzeit mit einem leicht feuchten Schwamm oder Wischtuch komplett reinigen. Ein Beispielvideo, wie man die Platten reinigt und mehr Videos, auch zu den Regeln, findest du unter: boardgame-racoon.de/zlsvideo

Zwischen Licht & Schatten

Autoren: Horst Bauer und Benjamin Schultz,

Schachtel und Charakter Illustrationen: Paolo Yabao, Buch Illustrationen: Benjamin Schultz

Redaktion: Benjamin Schultz

@2023 By Boardgame Racoon e.K., Herwarthstraße 25, D-53115 Bonn

Alle Rechte vorbehalten.

1. Regelaufbau und Lernpartie

Im Folgenden findest du die Lern-Regeln. In diesen wirst du ein Lernszenario spielen und dabei Stück für Stück die Regeln lernen. Dabei bekommst du immer den Hintergrund erzählt, erfährst, welches Spielmaterial du ab jetzt benötigst, und wie die Regeln dazu sind. Dazu gibt es einige Beispiele und immer eine Aufgabe, die du abschließen musst. Hast du diese Aufgabe geschafft, kannst du weiter lesen. Verwende dabei immer alle bisher gelernten Regeln.

Benötigst du neues Spielmaterial, ist dies immer in Rot geschrieben.

Nimm dann das beschriebene Spielmaterial aus der Schachtel und lege es vor dich. Ab diesem Zeitpunkt benötigst du dieses Material.

Neue Regeln

Neue Regeln findest du immer in einem solchen Kasten. Die neuen Regeln beziehen sich immer auf das neue Material und deine Aufgabe. Die neuen Regeln gelten ab sofort.

Beispiele sind stets von solchen Rahmen umgeben und kursiv geschrieben.

Hier findest du immer Beispiele für die neuen Regeln in der Anwendung. Schau hier nach, wenn du dir bei einer Regel nicht sicher bist.

Aufgaben sind ebenfalls immer in Rot geschrieben, gefolgt von diesem Symbol.

Lege dann dieses Regelheft beiseite und spiele so lange mit den bisher gelernten Regeln, bis du die Aufgabe erfüllt hast. Danach kannst du die Regeln weiterlesen.

Du kannst diese Lern-Regeln, wie auch das normale Spiel, jederzeit unterbrechen und zu einem späteren Zeitpunkt weiter spielen. Markiere dazu am Ende einer Runde einfach die Position deiner Spielfigur auf der Karte. Alles andere ist auf den Spielbögen festgehalten und du kannst das Spiel einfach einräumen. Wenn du weiter spielen willst, stelle einfach deine Spielfigur auf die markierte Stelle und beginne eine neue Runde. (Spielst du ein Szenario - egal, ob in der Kampagne oder einzeln - lege noch die entsprechenden zwei Szenariokarten auf ihre Position).

Nimm nun die 6 Würfel und den Stift. Nimm den Bogen mit der Überschrift Karte Kapitel 1 und lege ihn vor dich. Nimm die Spielfigur Mara, stecke sie in den Standfuß und stelle sie nach Brachwacht.



Zwei Wochen waren nun vergangen, seit du dich den Gilden angeschlossen hattest. Meister Thomax persönlich war in dein Dorf gekommen, um die tapfersten Frauen und Männer zu versammeln, sich dem Kampf gegen die beseesenen Tiere anzuschließen, die seit einiger Zeit die Lande unsicher machten. Du hattest diese Chance genutzt, endlich dein kleines Dorf in den Bergen zu verlassen. Und jetzt solltet ihr Freiwilligen eure erste Aufgabe erhalten und zu diesem Zweck hatte Thomax euch im Innenhof versammelt. Nun warteten nur noch du und die Farun Zwillinge, zwei stämmige Burschen aus dem Sturmgebirge im Nordosten, auf euren Auftrag. "Und nun zu euch. Es ist wichtig, dass wir wissen, wo sich diese Kreaturen aufhalten. Wir haben beunruhigende Gerüchte aus dem



Norden gehört. In der Nähe der Bluthöhle hat man eine Leiche gefunden, der angeblich jegliches Blut ausgesaugt worden ist. Ob dies das Werk einer dieser besessenen Bestien ist oder einfach nur das Gerede der Einheimischen, wissen wir nicht. Deshalb möchte ich, dass ihr euch zur Bluthöhle aufmacht und dort nach Spuren Ausschau haltet. Seid vorsichtig dabei und wenn dort wirklich eine solche Kreatur ihr Unwesen treibt, kehrt sofort zurück und erstattet mir Bericht. Wir brauchen euch noch und zwar mit eurem Blut." Und so hattet ihr drei euch noch am selben Tag auf den Weg gemacht, aus dem Nordtor über die große Straße. Deine beiden Begleiter spotteten noch über die weite Ebene, wie leicht es hier doch war, voran zu kommen im Vergleich zu ihren heimatlichen Bergen. Doch schon bald änderte sich ihre Laune, als ihr die Straße verlassen und euch durch einen Wald schlagen musstet. Dieser Weg schien nicht ganz so leicht zu werden, wie ihr angenommen hattet.

Spielablauf

Das Spiel läuft in Runden ab. Jede Runde besteht aus fünf Phasen.
Eine Übersicht über den Rundenablauf findest du auf der Übersichtskarte.

Verwende zunächst nur Phase zwei und drei:

2) Bewegungswurf

3) Bewegung

Ist eine Phase beendet, beginnt direkt die nächste.

Hast du alle Phasen beendet, beginne eine neue Runde.

"Aber die Berge liegen in dieser Richtung!" "Ja, aber der Weg führt hier entlang!" Die beiden stritten sich schon wieder. Ihr kamt nur sehr langsam voran und an jeder Kreuzung entspann sich eine neue Diskussion. Die Augen verdrehend schaust du dich um, aber du bist dir auch nicht sicher, welchen der möglichen Wege ihr nun einschlagen solltet.

Bewegungswurf

In dieser Phase nimmst du alle sechs Würfel und würfelst sie.
Lege sie danach alle in den Kasten "Verfügbare Würfel" auf deinem Karten-Bogen.

Du beginnst deine Runde mit dem Bewegungswurf. Nachdem du alle sechs Würfel geworfen hast, legst du sie alle in den "Verfügbare Würfel" Kasten. Dies sind die Wege, die du in der Wildnis ausmachen kannst. Damit ist die "Bewegungswurf" Phase beendet und die nächste Phase "Bewegung" beginnt.



*"Nein, nein, nein, dann laufen wir in die falsche Richtung. Mara, sag ihm, dass ich Recht habe."
"Woher soll sie denn wissen, wo wir lang müssen?"
So langsam hast du genug von den beiden. Kurzentschlossen entscheidest du dich für den schmalen Waldpfad zu deiner Linken und gehst einfach los. Hinter dir hörst du noch das Gezanke der beiden, welches allerdings schnell von schweren Schritten abgelöst wird, als sie dir eilig folgen. Endlich seid ihr auf dem Weg zur Bluthöhle.*



Bewegung (1)

In dieser Phase kannst du einen Würfel nach dem anderen aus dem "Verfügbare Würfel" Kasten verwenden.

Du kannst einen Würfel zunächst nur für "Bewegen" verwenden.
Lege ihn dafür auf ein freies Würfeld mit dem gleichen Wert und in der gleichen Farbe wie der Würfel, den du gerade verwenden willst, unter dem Kasten "Bewegen".

Danach musst du deine Spielfigur genau einen Schritt in eine der beiden Richtungen bewegen, die neben dem Würfeld angegeben sind.

Rot eingefärbte Felder mit gestricheltem Rand darfst du dabei jedoch niemals betreten.

Betrittst du ein silber oder golden umrahmtes Feld, endet diese Phase sofort.

Du kannst diese Phase auch jederzeit freiwillig beenden und auf deinem aktuellen Feld stehen bleiben, wenn du dich nicht weiter bewegen möchtest oder kannst.

In diesem Beispiel hast du die Phase drei gerade begonnen und kannst dich nun bewegen. Wenn du etwa zur Bluthöhle willst, verwendest du z.B. als erstes eine



weiße 1 für "Bewegen". Du legst den Würfel auf das passende Würfeld und kannst nun entweder ein Feld nach oben oder ein Feld nach rechts oben gehen. Du entscheidest dich für oben. Beachte, dass du nun die

zweite weiße 1 nicht mehr für Bewegungen verwenden kannst, da ihr Würfeld bereits belegt ist. Daher verwendest du nun die schwarze 1. Wieder nach oben kannst du nicht gehen, da sich dort ein rotes Feld befindet, welches du nicht betreten darfst. Also gehst du nach rechts-oben.

Du könntest dich jetzt noch weiter bewegen, entscheidest dich aber, diese Phase freiwillig zu beenden.

Damit fängt (nach den momentanen Regeln) eine neue Runde mit Phase zwei an.



Dies ist deine erste Aufgabe. Spiele nun so lange mit den dir bisher bekannten Regeln, bis du diese Aufgabe abgeschlossen hast. Lese danach weiter.

Bewege dich zur Bluthöhle.

Schließlich hattet ihr das Gebiet der Bluthöhle erreicht, jedoch keine Hinweise auf die Anwesenheit einer dieser rasenden Kreaturen entdeckt. Und so hattest du dich von deinen beiden Begleitern überreden lassen, die Höhle selbst zu erkunden. Dann könntet ihr Meister Thomax einen vollständigen Bericht überbringen. Als ihr euch nun dem dunklen Höhleneingang vorsichtig nähert, zuckt einer der Zwillinge plötzlich zusammen. "Was war das?" flüstert er euch unruhig zu. Und jetzt hörst du es auch. Ein Geräusch als würden tausende lederne Riemen die Luft zerreißen. Und plötzlich kommen sie aus dem Schlund der Höhle:

Hunderte von riesigen Fledermäusen, deren gewaltige Flügel mit unnatürlich großen Krallen bewehrt sind. Die Zwillinge neben dir kreischen in Panik auf und auch dich erfüllt nur noch ein Gedanke: weg hier! Hastig drehst du dich um und beginnst zu rennen. Im Augenwinkel siehst du noch, wie einer der Zwillinge stolpert und blutend am Boden liegt, doch die Angst treibt dich unaufhaltsam weiter.

Nun stehst du schwer atmend alleine im Wald. Es ist dir gelungen, den Schwarm abzuhängen, aber deine Begleiter hast du ebenfalls verloren. Doch wie sollst du allein ihnen helfen? Es bleibt dir nur eine Möglichkeit: So schnell wie möglich nach Brachwacht zurückkehren, um von diesen Kreaturen zu berichten und Hilfe zu holen. Du bist den Weg schon einmal gegangen und bist sicher, diesmal wirst du ihn leichter finden.

Bewegung (2)

In der Phase "Bewegung" kannst du nun Würfel auch für "Orientieren" verwenden. Lege den Würfel dafür auf ein freies Würfelfeld unter "Orientieren". Dann kannst du den Wert eines verfügbaren Würfels der gleichen Farbe um den Wert des abgelegten Würfels verändern. Drehe den veränderten Würfel auf seinen neuen Wert.

Du kannst den Wert addieren oder subtrahieren. Der neue Wert, muss aber möglich sein.

Du kannst einen veränderten Würfel auch erneut zum Orientieren benutzen.

In der "Bewegungswurf" Phase hast du diese Würfel geworfen. Da du nicht beide 4en für Bewegung verwenden kannst, entscheidest du dich, dich mit der weißen 1 zu orientieren.



Du legst die weiße 1 auf ein Würfelfeld unter "Orientieren". Nun darfst du den Wert einer weißen 4 um eins verändern. Du könntest also eine 3 oder 5 erstellen. Da du dich gleich nach oben bewegen willst, entscheidest du dich für eine 5 und drehst eine weiße 4 auf eine 5. Nun kannst du deine Bewegungsphase normal fortsetzen.



Lege die weißen Würfel mit den Werten 1, 2 und 5 und die schwarzen Würfel mit den Werten 1, 4 und 4 in den "Verfügbare Würfel" Kasten. Spiele direkt die Phase drei "Bewegung" und bewege dich in dieser Runde nach Brachwacht.

Völlig erschöpft warst du in das Gildenhaus zurückgestolpert, wo du mit trockener Kehle nach Meister Thomax verlangt hattest. Nachdem du ihm alles berichtet hattest, hatte der alte Gildenmeister dir besorgt befohlen, dich erst einmal zu erholen, er würde sich um alles kümmern. Am nächsten Morgen hatte er dich aber schon wieder rufen lassen. "Ah, ich sehe, du bist wieder auf den Beinen. Gut, gut. Ich muss sagen, ich bin beeindruckt. Du hast wirklich Umsicht und Hingabe bewiesen, genau das, was wir benötigen. Leider haben deine Kameraden nicht so viel Weitsicht bewiesen. Aber keine Sorge, wir suchen



nach ihnen." Mit einer knappen Geste wies er aus dem Fenster, wo du eine Gruppe Bewaffneter mit schwarz-weißen Wappenröcken sehen konntest, die gerade dabei waren aufzubrechen. "Die Lage ist ernster als wir angenommen haben. Wenn sich die Raserei bei den Tieren schon so deutlich zeigt, ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis diese besessenen Kreaturen eine wirkliche Bedrohung darstellen. Deshalb wirst du jetzt diesen Brief zu den Druiden von Tiefwalde bringen und mir die Antwort des Zirkels sofort zurückbringen. Dein Weg wird länger und beschwerlicher sein, aber ich werde dich dieses mal alleine losschicken. Teile dir deine Kraft gut ein, vermeide Gefahren, aber bring mir die Antwort der Druiden so schnell wie möglich!"

Rundenbeginn und Energie

Streiche ab jetzt zu Beginn jeder Runde ein  von deiner Energieleiste auf deinem Kartenbogen durch. Streiche von links nach rechts im Zickzack durch.

Die ersten drei Felder sind transparent. Diese werden nur in manchen Szenarien verwendet. In diesem Lernspiel werden sie benutzt, beginne also mit dem Abstreichen beim ersten transparenten Stiefel.

Wann immer du im Spiel ein  verlierst, streiche ihn auf dieser Leiste. Streichst du ein  mit einem zugehörigen Pfeil durch, führe die Aktion am Ende des Pfeils durch:

 : Du musst etwas Essen. Verliere eine Nahrung (Siehe Vorrat)

 : Ein Ereignis tritt ein (Siehe Ereignisse)

Hast du alle Stiefel  gestrichen und musst diesen  Kasten durchstreichen, so hast du zu lange gebraucht und die Mächte des Schattens sind zu stark.

Du hast das Spiel sofort verloren.

Mit diesen ermahnenden Worten hatte Thomax dir den versiegelten Brief übergeben. Dazu noch einen Zettel mit der Anweisung, dir vom Zeugwart einen Vorrat und eine kleine Summe als Reisekasse geben zu lassen. "Brich heute noch auf. Wir haben nicht viel Zeit."

Nimm den Vorratsbogen und lege ihn neben den Kartenbogen.

Vorrat

Auf deinem Vorratsbogen findest du links-unten deinen Zustand und deine Vorräte.

Es gibt folgende vier Ressourcen:

♥ 🍷 : Lebenspunkte bzw. Heiltränke

👤 : Entschlossenheit

🍲 : Nahrung

💰 : Geld

Ein Kreis mit durchgezogener Außenlinie bedeutet, dass du eine dieser Ressource besitzt.



Zu Beginn dieses Lern-Spiels verfügst du über sechs Lebenspunkte, keinen Heiltrank und keine Entschlossenheit. Du besitzt sieben Nahrung und drei Geld.

Zunächst war der alte, zahnlose Zeugwart äußerst skeptisch gewesen, als du ihm den Zettel von Meister Thomax übergeben hattest. Er hatte dich für alles unterschreiben lassen und jede Münze abgezählt. Schließlich aber hattest du deinen Rucksack für die Reise erhalten und auch deine privaten Habseligkeiten in ihm verstaut.



Vorräte erhalten und verlieren

Immer, wenn du eine Ressource erhältst, umkreise die Außenlinie eines gestrichelten Kreises in der Zeile der Ressource. Du verfügst dann über die Ressource.

Gibt es keinen gestrichelten Kreis mehr, kannst du die Ressource nicht erhalten.

Bei diesem Symbol ✕ verlierst du die entsprechende Ressource. Streiche dann einen Kreis mit durchgezogener Außenlinie durch.



Links siehst du die Situation vor einer neuen Runde. Zu Rundenbeginn streichst du zunächst eine Energie, also ein Stiefelsymbol. Dadurch wird die Aktion "verliere Nahrung" ausgelöst. Nun musst du eine Nahrung auf deinem Vorratsbogen streichen.



Lebenspunkte und Heiltränke

Lebenspunkte kannst du nicht erhalten. Aber du kannst Heiltränke  erhalten. Wann immer du Lebenspunkte verlierst, kannst du stattdessen auch einen Heiltrank verlieren.

Dies gilt allerdings nicht umgekehrt. Du kannst also keinen Lebenspunkt für einen Heiltrank streichen.

Verlierst du deinen letzten Lebenspunkt, hast du sofort verloren.

Vorräte Reihenfolge

Musst du eine Ressource durchstreichen, verfügst aber nicht über sie (du hast keinen Kreis mit durchgehender Außenlinie bei dieser Ressource), so verlierst du die nächst höhere:

Hast du kein Geld, kannst du mit Nahrung bezahlen.

Hast du keine Nahrung, hungerst du und verlierst Entschlossenheit.

Hast du keine Entschlossenheit mehr, verlierst du Lebenspunkte.

Hast du keine Lebenspunkte/Heiltränke mehr, verlierst du sofort.

"Du bist doch nicht etwa diejenige, die die Nachricht aus der Bluthöhle überbracht hat? Donnerlittchen!" Der alte Zeugwart schenkte dir doch noch ein zahnsloses Lächeln. "Und jetzt nach Tiefwalde, ja? Ha, als ich noch da draußen unterwegs war, kannte ich die ein oder andere Abkürzung, aber man brauchte Mumm, um sich da durch das Unterholz zu schlagen." Während du deinen Rucksack richtest, ergießt sich über dich eine Flut an guten Ratschlägen. Doch das ein oder andere Nützliche ist dabei. "Und pass auf, manche Wege da draußen sind so anstrengend und unheimlich, ich sag es dir, man könnte meinen sie sind vom Schatten selbst verflucht."

Bewegungsende

Der Rundenablauf wird nun durch eine vierte Phase erweitert:

1) Rundenbeginn (Stiefel streichen)

2) Bewegungswurf

3) Bewegung

4) Bewegungsende

Überprüfe in dieser Phase alle Würfel, die im "Verwendete Würfel" Kasten liegen. Dies sind alle Würfel, die du für "Bewegen" und "Orientieren" verwendet hast.

Befinden sich dort mehr schwarze als weiße Würfel, bist du zu sehr im Schatten gewandelt. Du verlierst eine Energie: .

Befinden sich dort alle sechs Würfel, bist du gut voran gekommen:

Du erhältst eine  Entschlossenheit.

Bewegung (3)

In der Bewegungsphase kannst du nun jederzeit "Sich durchschlagen" aktivieren. Verliere eine Entschlossenheit  oder streiche eine Energie , um einen Würfel im "Verfügbare Würfel" Kasten auf einen beliebigen Wert zu drehen.

Während deiner Bewegungsphase entscheidest du dich, dich durchzuschlagen, da du die verfügbare schwarze 5 nicht verwenden könntest. Du streichst eine Entschlossenheit und drehst die 5 auf eine 6. Nachdem du diese für "Bewegen" verwendet hast, betriffst du ein umrahmtes Feld, wodurch deine Bewegungsphase sofort beendet wird. In Phase vier "Bewegungsende" überprüfst du nun deine verwendeten Würfel. Du hast nicht alle Würfel verwendet, erhältst also keine Entschlossenheit zurück. Allerdings hast du mehr schwarze als weiße Würfel verwendet, weshalb du ein Stiefelsymbol  auf der Energieleiste auf deinem Kartenbogen streichen musst.



Nimm die Karte Zugreihenfolge und lege sie mit der Rückseite gut sichtbar vor dich.

Bewegung (4)

Du findest alle Regeln zur Bewegung auch auf der Hilfskarte und auf deinem Kartenbogen. Die drei möglichen Aktionen in der Bewegungsphase ("Bewegen", "Orientieren" und "Sich durchschlagen") findest du in den weißen Kästen bei deinen verfügbaren bzw. verwendeten Würfeln. Dort findest du auch, was du vor und nach der Bewegung tun bzw. prüfen musst.

Beachte auch, dass du die Bewegung jederzeit freiwillig beenden kannst und dass die Bewegung sofort endet, wenn du ein umrahmtes Feld betriffst.

Bewege dich nach Tiefwalde. Du darfst dabei kein golden umrahmtes Feld und kein Feld mit einem Totenkopf betreten.

Zusatz Aufgabe: Hast du irgendwann während dieser oder deiner nächsten Aufgaben den dritten Stiefel mit einem Ereignis, also einem Pfeil auf ein Buch durchgestrichen, lese sofort den Abschnitt "Spezielle Regeln für Ereignisse".

- Spezielle Regeln für Ereignisse -
Beginne hier zu lesen, wenn du das erste Buch auf deiner Energieleiste
gestrichen hast.

Ereignisse (1)

Wenn du ein  mit einem Pfeil auf ein  durchstreichst, wird ein Ereignis ausgelöst. Aktiviere dann sofort ein Ereignis, es sei denn, du befindest dich gerade in einem Kampf.

Aktiviere dann das Ereignis direkt nach dem Kampf.

Du findest die Ereignisse links oben auf deinem Vorratsbogen.

Ein Ereignis hat immer eine Ereignis Nummer (Goldene Zahl im roten Kreis). Wird im Laufe des Spiels auf diese Nummer verwiesen, prüfe dieses Ereignis.

Ist diese Nummer gestrichen oder gelöscht, gibt es dieses Ereignis nicht mehr.

Das Ereignis selbst findest du über der Nummer.

Ereignisse:	<i>Der Sammler</i> <i>Du triffst auf einen Faun. Er betrachtet dich & sein Blick verharnt lange auf allen glänzenden Dingen an dir...</i> Wähle:    
Ereignis Nr. Entscheidung	 1 
Ereignis Wurf	 

Hier siehst du wie die Ereignisse aufgebaut sind. Dies ist z.B. das Ereignis "Der Sammler" mit seinem Ereignistext, der dir sagt, was passiert und was du bei diesem Ereignis tun kannst. Darunter findest du die Nummer des Ereignisses. In diesem Fall hat das Ereignis die Nummer 1. Bei der 1 siehst du auch die zwei Entscheidungsmöglichkeiten, sowie die Zahlen für den Ereigniswurf. Wird irgendwo auf das Ereignis 1 verwiesen, so ist damit in diesem Szenario dieses Ereignis gemeint.

Ein Ereignis aktivieren

Du kannst dich vor jeder Partie entscheiden, ob du mit festen oder mit zufälligen Ereignissen spielen möchtest.

Bei festen Ereignissen: löse bei dem Buch Symbol mit Würfel  kein Ereignis aus. Aktiviere immer, wenn ein Ereignis ausgelöst wird, das linkeste Ereignis, dessen Nummer nicht gestrichen ist.

Bei Zufälligen Ereignissen: Würfel mit einem Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der Ereignis Wurf Zeile direkt unter den Ereignis Nummern. Würfel so lange, bis du ein Ereignis erwürfelt hast, dessen Nummer noch nicht gestrichen ist und aktiviere dann dieses Ereignis.

Hast du dich vor dem Spiel dafür entschieden, mit festen Ereignissen zu spielen, würdest du jetzt Ereignis 2 aktivieren. Hast du zufällige Ereignisse gewählt, aktivierst du mit einer gewürfelten 4 das Ereignis mit der Nummer 3.



Verwende in diesem Lern-Spiel feste Ereignisse.
Aktiviere als erstes Ereignis das weiter unten abgebildete Sonderereignis in diesem Regelbuch.

Ereignisse (2)

Aktivierst du ein Ereignis, lese dir den Text des aktivierten Ereignisses durch. Befolge die Anweisungen und streiche danach die Ereignis Nummer. Das Ereignis hat stattgefunden und kann nicht wieder aktiviert werden.

Generell gilt bei Ereignissen: kursiver Text beschreibt das Ereignis, normaler Text sind Anweisungen.

Führe die Anweisungen eines Ereignisses genau aus.

Dabei kann es zu zwei Sonderfällen kommen: "Wenn...Sonst..." oder "Wähle".

Bei Wähle kannst du dich zwischen zwei Dingen entscheiden. Daumen hoch oder Daumen runter. Befolge dann die Anweisungen hinter deiner Wahl und streiche deine Entscheidung bei dem Ereignis durch, um zu markieren, wie du dich entschieden hast.

Bei Wenn steht eine Bedingung, die erfüllt sein muss. Hier findest du oft Verweise auf andere Ereignisse (Zahl im roten Kreis) oder Aufgaben (Buchstabe im blauen Kreis). Überprüfe die Bedingung. Erfüllst du sie, führe die Anweisung durch. Sonst führe die Anweisung durch, die hinter Sonst steht.

Vergiss abschließend nicht, die Nummer des aktivierten Ereignisses zu streichen.

Der Sammler
 Du triffst auf einen Faun. Er betrachtet dich & sein Blick verharrt lange auf allen glänzenden Dingen an dir...

Wähle:



Aktivierst du dieses Ereignis, liest du dir zunächst durch, was passiert. Dann darfst du dich entscheiden: bei Daumen hoch gibst du dem Faun zwei Geld. Streiche zwei Geld aus deinem Vorrat und streiche unter dem Ereignis Daumen hoch.

Bei Daumen runter geschieht nichts. Streiche Daumen runter bei dem Ereignis.

Abschließend musst du noch die Ereignis Nummer streichen und setzt das Spiel danach normal fort.

Ereignisbedingung

Steht ein "Wenn" am Anfang eines Ereignisses, überprüfe die dahinterstehende Bedingung. Erfüllst du sie, aktiviere das aktuelle Ereignis nicht, sondern aktiviere das mit einem Pfeil angegebene Ereignis. Erfüllst du sie nicht, aktiviere das aktuelle Ereignis normal.

Aktivierst du hier Ereignis 3, prüfst du zunächst, ob Ereignis 1 nicht gestrichen ist. Da dies der Fall ist, liest du einfach weiter. Das nächste "Wenn" fragt, ob bei Ereignis 1 Daumen hoch gewählt wurde. Da dies nicht der Fall ist (da Daumen runter gestrichen wurde) gehst du zu "Sonst": du verlierst also 2 Energie.

Abschließend musst du noch die Ereignis Nummer 3 streichen.

<u>Der Sammler</u> Du triffst auf einen Faun. Er betrachtet dich & sein Blick verharret lange auf allen glänzenden Dingen an dir... Wähle:  :    : 	<u>Licht des Raben</u> Die Eremitin fragt sich, ob du genügend Magie besitzt oder sie eingreifen muss. Wenn    gestrichen:  Sonst: würfel & streiche auf der Karte das entsprechende Tier.	Wenn  nicht gestrichen:  <u>Feenfluch</u> Der Faun steht erneut vor dir... Wenn   :  & steiche  ! Er lüchelt & du spürst Zuversicht. Sonst:   Du spürst Kälte & er verschwindet.	<u>Schatten in den Wäldern</u> Das Land selbst scheint dich aufhalten zu wollen. Nicht streichen, markiere 1 □:     Wenn weniger  gestrichen als hier  + 2:  Sonst: 
			

Ereignisse (3)

Eine genaue Beschreibung und Erläuterung der Ereignisse für jedes Szenario findest du auch in der entsprechenden Szenariobeschreibung im Kampagnenbuch.

Aktiviere nun das unten stehende Ereignis 0.

Kehre danach zu deiner aktuellen Aufgabe zurück.

Wenn du in Tiefwäldle bist oder warst: ♣ <u>Der Wagen</u> Du begehst eine Bäuerin, die dich zum Tiefwälder Markt mitnehmen kann. Wähle: • Setze dich • nach Tiefw.	<u>Der Pfad</u> Dir fällt ein dunkler, schmaler Pfad auf, der eine Abkürzung sein könnte. <u>Wenn</u> kein gestrichen, bewege dich sofort: ♠/♣ <u>Sonst:</u> bewege dich sofort: →
0 ♣ ♠	00 ♣ ♠

Überprüfe zunächst die Ereignisbedingung. Wenn du in Tiefwalde bist oder warst, aktivierst du sofort Ereignis 00. Ansonsten findet das Ereignis 0 normal statt: du kannst dir aussuchen, ob du dich direkt nach Tiefwalde setzt oder nichts passiert.

Beim Ereignis 00 prüfst du die Bedingung. Wenn kein Gefahrenfeld auf der Karte durchgestrichen ist, darfst du dich sofort ein Feld nach oben oder nach rechts oben bewegen. Ist bereits ein Gefahrenfeld durchgestrichen, darfst du dich sofort ein Feld nach rechts bewegen.

Spiele in jedem Fall nach dem Ereignis normal weiter.

Ende Abschnitt Ereignisse.

Setze deine Aufgabe, mit der du vor dem Aktivieren des Ereignisses beschäftigt warst, fort.

Schon von weitem hattest du ihn gesehen, den großen Baum von Tiefwalde. Jenes markante Wahrzeichen der Stadt, das sich weit über die Dächer erhob. Du hattest schon viel über dieses Wunder gehört, ein Baum mitten in der Stadt, der den Bewohnern Nahrung im Überfluss bescherte. Hier befand sich also der große Zirkel der Druiden und du hattest keine Probleme den Brief von Meister Thomax zu übergeben. Auf die Antwort würdest du jedoch noch warten müssen, hatte dir der einsilbige Druiden mitgeteilt, dem du den Brief übergeben hattest. Man hatte dir noch nicht einmal etwas zu Essen, geschweige denn einen Platz zum Ausruhen angeboten. Mit Menschen konnten diese Verehrer der Natur wohl nicht sehr viel anfangen. Nun gut, so konntest du dir wenigstens in aller Ruhe die Stadt ansehen.



Begegnungs-Phase (1)

Als fünfte und letzte Phase in einer Runde kann es zu einer Begegnung kommen. Stehst du auf keinem umrahmten Feld, passiert nichts und diese Phase endet sofort.

Stehst du auf einem golden umrahmten Feld, kommt es zu einer Tier Begegnung.

Führe einen Kampf aus und beende die Phase danach (siehe Kampf).

Stehst du auf einem silber umrahmten Feld, kannst du möglicherweise Stadt Begegnungen durchführen.

Nimm den Begegnungsbogen und lege ihn neben den Kartenbogen.

Stadtbegegnungen (1)

Stehst du in der Begegnungsphase auf einem silber umrahmten Feld mit Namen, schaue auf deinem Begegnungsbogen unter Stadtbegegnungen rechts oben.

Findest du dort die Stadt nicht, gibt es hier in diesem Szenario keine Stadtbegegnung.

Die Begegnungsphase endet sofort und eine neue Runde beginnt.

Ist die Stadt, in der du gerade stehst jedoch dort aufgeführt, kannst du sofort beliebig viele der unter der Stadt angegeben Aktionen ausführen.

Es gibt zwei Arten von Stadtbegegnungen: Aufgaben, gekennzeichnet durch einen goldenen Buchstaben in einem blauen Kreis (Diese wirst du später kennenlernen).

Und Tausch-Aktionen, erkennbar durch dieses ♾ Symbol und das Wort "Tauschen".



Hast du dich in Phase drei deiner Runde auf das Feld "Sturmfels" bewegt, endet deine Bewegung sofort, da es sich um ein umrahmtes Feld handelt. Nachdem du in Phase vier deine verwendeten Würfel überprüft hast, kann es nun in Phase fünf zu einer Begegnung kommen. Du stehst auf einem silber umrahmten Feld und "Sturmfels" ist unter den möglichen Stadtbegegnungen aufgeführt. Du kannst also nun in beliebiger Reihenfolge die "Tauschen" Aktion und die Aufgabe B "Die Bettler" durchführen.

Überall in der Stadt siehst du Stände und Läden, welche die Frucht des großen Baumes anbieten. Du kommst aus dem Staunen gar nicht mehr raus, was man alles kulinarisches damit anstellen kann. Dir wird die Frucht in allen erdenklichen Darreichungsformen angeboten. Sei es gebraten, gekocht, frittiert, am Stil, karamelisiert, gepöckelt, getrocknet und die meisten Zubereitungsmethoden kennst du noch nicht einmal. Du bist dir sogar sicher, dass du jemanden gesehen hast, der sich breit lächelnd eine Pfeife mit der getrockneten Frucht gestopft hat. Irgendwann kannst du deine Neugier und auch das flaue Gefühl in deinem Magen nicht mehr im Zaum halten und nährst dich einem der Stände, an dem die Frucht in verschiedensten Größen und Reifegraden angeboten wird.

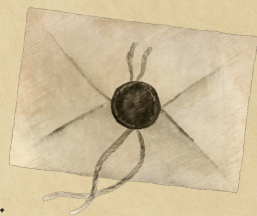
Stadtbegegnungen (2) - Tauschen

Bei der Stadtaktion "Tauschen" siehst du immer zwei Ressourcen mit einem Doppelpfeil dazwischen. Du kannst beliebig oft eine der Ressourcen verlieren und dafür eine der anderen erhalten.

Ist eine der Ressourcen eine Schriftrolle oder ein Phiole (siehe Ausrüstung) darfst du eine beliebige aus dieser Kategorie wählen.

Kaufe in Tiefwalde eine Nahrung.

Endlich hatte man dir den Brief mit der Antwort der Druiden übergeben. Nun solltest du nach Brachwacht zurückkehren. Nachdem du jedoch in der Stadt so viele abenteuerliche Geschichten von den Wäldern um Tiefwalde gehört hattest, hast du dich entschlossen, diese auf deinem Rückweg genauer zu erkunden. Du hast dein Dorf nicht zurückgelassen, um dir jetzt diese Erfahrung entgehen zu lassen.



Gefahrenfelder

Betrittst du in deiner Bewegung ein ungestrichenes Feld mit einem Totenkopf, befindest du dich in einer gefährlichen Gegend. Unterbrich (nicht beende!) deine Bewegung sofort.

In Gefahrenfeldern verlierst du immer Energie oder etwas aus deinem Vorrat. Was du in dem Feld verlierst, siehst du in dem Kreis unter dem Totenkopf.

Wie viel du von der Ressource verlierst, hängt davon ab, wie geschickt du das Feld betreten hast. Überprüfe deine "Verwendeten Würfel" (also alle Würfel, die du bisher in dieser

Bewegungsphase für "Bewegen" und "Orientieren" verwendet hast):

Du verlierst immer 1 + die Differenz, also den Unterschied in der Anzahl, der verwendeten schwarzen und weißen Würfeln. Also mindestens eine, maximal vier Ressourcen.

Für das Reisen durch solch eine gefährliche Gegend erhältst du danach sofort zwei Erfahrungspunkte  (siehe Erfahrungspunkte (1)).

Streiche abschließend das Gefahrenfeld auf der Karte durch. Du kennst nun die Gefahr dort und kannst es normal betreten.

Setze danach deine Phase drei "Bewegung" normal fort.

Eine Regelerinnerung zu den Gefahrenfelder findest du rechts unten auf deinem Kartenbogen.

Hier siehst du ein Gefahrenfeld. In diesem Feld verliert man als Beispiel Energie. Man kann sich also in dieser Gegend leicht verlaufen und muss mindestens einen Stiefel streichen.



Erfahrungspunkte (1)

Jedes mal bei diesem  Symbol erhältst du einen Erfahrungspunkt.

Mit Erfahrungspunkten kannst du später zusätzliche Fähigkeiten freischalten.

Deine Erfahrung findest du auf deinem Vorratsbogen rechts oben. Streiche für jedes Erfahrungspunktesymbol  dort eine Raute. Beginne in der obersten Zeile und streiche von links nach rechts.

Dies ist bspw. die Situation in deiner Bewegungsphase. Verwendest du nun die 6, um dich nach rechts zu bewegen, betrittst du ein Gefahrenfeld. Du unterbrichst deine Bewegung sofort und prüfst, wie viele weiße und wie viele schwarze Würfel du momentan verwendet hast. Da du zwei weiße und einen



schwarzen Würfel verwendet hast, verlierst du zwei Ressourcen (eine verlierst du immer plus eine durch die Differenz von eins). In diesem Feld verlierst du Lebenspunkte. Du musst also zwei Lebenspunkte/Heiltränke streichen. Anschließend markierst du dir zwei Erfahrungspunkte und streichst das Feld auf dem du gerade stehst. Nun kannst du deine Bewegung normal fortsetzen.

**Kehre mit genau zwei Erfahrungspunkten zurück nach Brachwacht.
Du darfst keine golden umrahmten Felder betreten.**

Als du endlich in Brachwacht angekommen warst und Meister Thomax den Brief übergeben hattest, hatte dieser dir nur kurz gedankt und sich dann seinen Aufgaben zugewandt. Die Lage schien wirklich ernst zu sein. Um so erfreuter warst du gewesen, als kurz darauf die schwer Bewaffneten zurückkehrten und die Farun Zwillinge mit sich brachten. Beide waren übel zugerichtet und einer blutete immer noch aus einer hässlichen Wunde am Arm. Aber sie waren am Leben. Auch du konntest deine Erschöpfung von der Reise nicht mehr unterdrücken und begabst dich schließlich in den Schlafsaal, um dich endlich auszuruhen.

Nimm den Charakterbogen und lege ihn vor dich.

Mitten in der Nacht schreckst du aus deinem Schlaf hoch. Zunächst unsicher, was dich geweckt hat, doch dann bemerkst du es. Da ist es wieder, dieses Geräusch von Leder, das die Luft zerreißt. Nervös springst du auf, wirfst dir schnell etwas über und eilst in Richtung Innenhof. Jetzt hörst du es ganz deutlich. Das ist das Geräusch jenes Schwarms furchteinfößender Fledermäuse aus der Bluthöhle.

Und als du den Hof erreichst, hast du Gewissheit. Deutlich zeichnen sich die Silhouetten der Kreaturen im Mondlicht ab, als sie sich dem Gildenhaus nähern. Im Hof herrscht bereits Durcheinander. Menschen rennen, schreien sich an und jemand schlägt Alarm. "Sie müssen die Fährte des Blutes von diesen zwei Tölpeln bis hierher verfolgt haben." hörst du noch einen der schwarz-weiß gekleideten Bewaffneten sagen, als sich der Schwarm auf euch stürzt und Chaos im Hof ausbricht.



Begegnungsphase - Kampf

Begegnest du in Phase fünf einer Kreatur, musst du gegen sie kämpfen. Diese Phase dauert dann so lange, bis du die Kreatur besiegt oder vertrieben hast.

Jede Kreatur besitzt eine so genannte Schattenmacht, welche die Widerstandskraft der Kreatur darstellt. Um eine Kreatur zu besiegen, musst du diese Schattenmacht mit deiner eigenen Macht erreichen oder übertreffen.

Du kannst einen Kampf jederzeit freiwillig beenden, z.B. weil du die Schattenmacht nicht mehr übertreffen kannst. Dafür erleidest du zwar Schaden durch die Kreatur, hast diese dann aber vertrieben.

Nimm einen beliebigen schwarzen Würfel und lege ihn mit dem Wert 1 auf ein beliebiges Würfelfeld im Macht-Kasten links oben auf deinem Charakter Bogen.

Nimm nun einen beliebigen weißen Würfel und lege ihn mit dem Wert 4 auf ein beliebiges Würfelfeld im Fokus-Kasten auf deinem Charakter Bogen.

Kampf (1)

Deine eigene Macht, welche die Schattenmacht des Gegners erreichen oder übertreffen muss, wird durch schwarze Würfel dargestellt, die auf deinem Charakterbogen im Machtkasten liegen. Diese beginnen jeden Kampf mit dem Wert 1.

Du erhöhst deine Macht, indem du weiße Würfel aus deinem Fokus in eine der drei Fähigkeitenfelder - Stärke, Geschick und Geist - einsetzt und dann durch das Flow-Chart entlang durchgezogener Linien von Raute zu Raute bewegst.

Dabei überquerst du manchmal rote Kreise, welche eine Reaktion des Gegners auslösen, oder grüne Kreise, welche eine Aktion abschließen.

Sobald du deinen Würfel auf eine Raute bewegst, wird die Aktion in der Raute ausgelöst.

Kampf (2)

Während eines Kampfes hast du immer vier mögliche Aktionen:

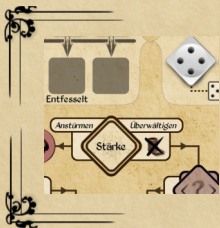
- 1.) Kampf beenden. Du hast die Kreatur vertrieben und der Kampf endet sofort.
Es folgen direkt die Konsequenzen (siehe Kampf - Konsequenzen).
- 2.) Ausrüstung verwenden. Streiche eine Ausrüstung und führe ihren Effekt sofort aus (siehe Ausrüstung).
- 3.) Dich fokussieren. Setze einen weißen Würfel aus deinem Fokus Kasten auf eine der doppelt umrahmten Fähigkeitenfelder ohne den Wert zu verändern.
- 4.) Würfel bewegen. Bewege einen weißen Würfel aus einer Raute entlang der Pfeile auf einer durchgezogenen Linie zur nächsten freien Raute und löse ihre Aktion aus.

*Du stehst mitten im Kampf. Überall um dich herum schlagen Frauen und Männer auf flatternde Ungeheuer ein, die wiederum ihre Krallen und Zähne in ihre Opfer bohren. Plötzlich steht im Chaos der alte Zeugwart vor dir, schwer keuchend vor Anstrengung.
"Komm schon Mädchen, ich weiß, dass du es kannst. Mach mir einfach alles nach." Und mit diesen Worten stürzt er sich auf die nächste Fledermaus und versetzt ihr einen Hieb mit einer Kraft, die du ihm nicht zugetraut hättest*

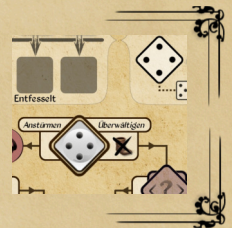
Kampf (3) - Dich fokussieren

Liegt mindestens ein weißer Würfel auf einem der Würfelfelder im Fokus Kasten auf deinem Charakterbogen, darfst du ihn auf eine der drei Fähigkeitenrauten einsetzen.

Eine Fähigkeitenraute hat immer einen doppelten Rahmen und den Namen der Fähigkeit darin geschrieben - Stärke, Geschick oder Geist.
Wichtig dabei ist, dass die Fähigkeitenraute frei sein muss und du den Wert des Würfels nicht veränderst.



Im Kampf entscheidest du dich, für die Aktion "dich fokussieren". Also nimmst du die weiße 4 und legst sie ohne ihren Wert zu verändern z.B. auf die Fähigkeitenraute "Stärke".



Kampf (4) - Einen Würfel Bewegen (1)

Bewege einen weißen Würfel aus einer Raute entlang der durchgezogenen (nicht gestrichelten) Linien und Pfeile bis du die nächste Raute erreichst und aktiviere diese. Hierfür musst du zunächst die Kosten für das Verlassen der Raute bezahlen. Diese stehen immer in dem Kasten beim Ausgang der Raute, in der sich dein Würfel gerade befindet.

Dabei kann es sein, dass du eine deiner Ressourcen verlierst.

Ist dieser Kasten leer ist, dann musst du nichts bezahlen.

Ist der Kasten weiß mit einer schwarzen Zahl darin, so musst du den Wert des weißen Würfels, den du gerade bewegst um die Zahl im Kasten reduzieren.

Ist der Kasten schwarz mit einer weißen Zahl darin, so musst du den Wert eines beliebigen schwarzen Würfels in deinem Macht Kasten um die Zahl reduzieren.



Bewegst du die weiße 4 nach links, so müsstest du ihren Wert auf 3 reduzieren. Bewegst du sie nach rechts, so würde ihr Wert gleich bleiben, du würdest aber eine Energie verlieren.

Kampf (5) - Würfelwerte

Wann immer in einem Kampf der Wert eines weißen oder eines schwarzen Würfels unter 1 sinkt, entferne den Würfel sofort aus dem Kampf.

Dadurch kann es passieren, dass du nicht mehr die vollständige Schattenmacht des Gegners mit deiner Macht erreichen kannst.

Wann immer der Wert eines weißen oder schwarzen Würfels über 6 steigt, steigt der Wert nur auf 6.

Kampf (6) - Einen Würfel Bewegen (2)

Hast du die Raute beim "Würfel Bewegen" verlassen, bewege den Würfel weiter entlang der Linie. Erreichst du dabei einen roten Kreis, reagiert die Kreatur.

Es gibt drei mögliche Reaktionen: heftiger Angriff, Gegenangriff und Verteidigung. Prüfe bei deinem aktuellen Gegner, wie die Kreatur reagiert. Schaue bei dem Symbol, dass dein weißer Würfel gerade überquert hat und wende die Reaktion sofort an.

Auch hier kannst du Ressourcen verlieren oder Würfel werden reduziert. Musst du einen weißen Würfel reduzieren, reduziere den Würfel, der sich gerade bewegt. Musst du einen schwarzen reduzieren, reduziere einen beliebigen schwarzen Würfel.

Erreichst du einen grünen Kreis, kannst du dich neu fokussieren: lege den weißen Würfel, der den grünen Kreis betreten hat, mit dem Wert 2 zurück in ein beliebiges freies Würfelfeld in deinem Fokuskasten.

Bewegst du den weißen Würfel nach links, löst du den heftigen Angriff deines Gegners aus. Dieser besteht z.B. darin, dass die Vampirfledermäuse dich aussaugen. Du verlierst also sofort einen Lebenspunkt und bewegst den Würfel danach weiter.



Kampf (7) - Einen Würfel Bewegen (3)

Erreicht dein weißer Würfel eine neue Raute, kann folgendes passieren: handelt es sich um eine kleine leere Raute oder eine kleine Raute mit Fragezeichen endet die Würfelbewegung sofort. Lasse den weißen Würfel unverändert in dieser Raute liegen.

Du kannst nun erneut eine der vier Kampffaktionen durchführen, also auch z.B. den Würfel oder einen anderen noch einmal bewegen.

Diese Rauten stellen nur einen Zwischenschritt dar. Leere Rauten haben immer nur einen Ausgang, Rauten mit Fragezeichen immer mehrere.

Erreichst du jedoch eine große Raute mit Symbolen, führe zunächst die Symbole in der Raute aus und lege den Würfel danach in die Raute. Auch dann ist dein "Würfel bewegen" beendet und du kannst weitere Kampffaktionen durchführen.



Nachdem du dich fokussiert hast und die weiße 4 aus deinem Fokus auf "Stärke" gelegt hast, bewegst du ihn nach rechts. Dadurch verlierst du zunächst eine Energie, um die Raute zu verlassen. Danach bewegst du den Würfel entlang der Linie und betrittst eine Raute mit Fragezeichen. Die Würfelbewegung ist abgeschlossen.



Hinter dem alten Mann, der in einen Kampf mit einer dieser blutsaugenden Kreaturen verstrickt ist, tauchen auf einmal die Umrissr zweier weiterer Fledermäuse auf. Dir ist klar, dass sie sich jeden Moment auf ihn stürzen werden, wenn du nichts unternimmst. Du atmest noch einmal tief durch und rufst dir die Bewegungen des Alten ins Gedächtnis, dann nimmst du deinen ganzen Mut zusammen und greifst die beiden Ungeheuer an.



Kampf (8) - Symbole (1)

Bewegst du einen weißen Würfel in eine Raute mit Symbolen, musst du diese ausführen.

Die Symbole sind immer eine Kombination aus zwei oder drei Anweisungen. Die Kombination aus diesen Anweisungen ergibt die Aktion des Symbols.

Diese Anweisungen findest du ganz links oben auf deinem Charakter Bogen und eine Erklärung aller Symbole findest du auf Seite 28. In diesem Lern-Spiel wirst du zunächst nur drei Symbole erreichen können, welche hier nun genauer erklärt sind:



Aktion: Erhöhe den Wert irgendeines schwarzen Würfels um 1.



Aktion: Würfle den weißen Würfel in diesem Feld (und lege ihn mit dem neuen Wert wieder in diese Raute).



Aktion: Erhöhe den Wert irgendeines schwarzen Würfels um den Wert, den der weiße Würfel in dieser Raute gerade hat.

Besiege den unten abgebildeten Teil des Schwarms Vampirfledermäuse, indem dein Würfel in Macht mindestens einen Wert von 3 erreicht und du so ihre Schattenmacht erreichst.

Verwende dabei nur Stärke und überlege dir genau, auf welchen der zwei Wege bei Stärke du deinen Würfel bewegen willst.



Vor dir fällt eine weitere von dir erschlagene Fledermaus zu Boden. Doch auch der alte Zeugwart liegt verletzt und am Ende seiner Kräfte dort, während um euch weiterhin überall gekämpft wird. "Weiter!", keucht er dir zu und deutet in Richtung eines der Bewaffneten, der gerade mit vier Kreaturen gleichzeitig kämpft. Sein Kampfstil ist ganz anders als der des Alten. Seine Bewegungen sind geschmeidig und instinktiv versuchst du, sie nachzuahmen, als du dich ins Getümmel stürzt

Lasse den schwarzen Würfel im Macht Kasten mit seinem aktuellen Wert liegen, genau so den weißen Würfel im Flow-Chart.

Nimm einen weiteren schwarzen Würfel und legen ihn mit dem Wert 1 auf ein freies Würfelfeld in deinem Macht Kasten. Nimm danach einen anderen weißen Würfel und lege ihn mit dem Wert 4 auf ein beliebiges freies Würfelfeld im Fokus-Kasten auf deinem Charakter Bogen.

Kampf (9)

Die Schattenmacht der Kreatur, die du mit deiner Macht erreichen oder übertreffen musst, um sie zu besiegen, besteht normalerweise aus drei Werten. Deine eigene Macht besteht aus drei Würfeln. Um die Schattenmacht zu erreichen oder zu übertreffen, ist es dabei egal, an welcher Position und in welcher Reihenfolge deine Machtwürfel liegen. Sie können also in der oberen oder unteren Zeile liegen und können beliebig angeordnet sein, solange jedem geforderten Schattenmacht Wert genau ein Würfel entspricht. Erfüllst du die Schattenmacht zu irgendeinem Zeitpunkt im Kampf, endet dieser sofort und du kannst mit den Konsequenzen des Kampfes fortfahren (siehe Konsequenzen).



Dein Gegner benötigt hier eine 6, mindestens eine 5 und mindestens eine 4. Deine Macht von 6, 5 und 5 reichen aus, um die Schattenmacht zu übertreffen. Diesen Gegner hättest du sofort besiegt.

Kampf (10) - Entfesseln

Einige Symbole in Rauten verlangen von dir einen Machtwürfel zu entfesseln. Musst du dies tun, so verschiebe den Würfel in die untere Zeile unter dem Strich in deinem Macht Kasten. Bei einigen Symbolen ist angegeben, dass du spezifisch nur entfesselte oder nicht-entfesselte Machtwürfel verändern darfst. In diesem Fall darfst du dann nur schwarze Würfel unter bzw. über der Linie verändern. Für das Erfüllen der Schattenmacht hat es keinen Einfluss, ob ein schwarzer Würfel entfesselt ist oder nicht.

Kampf (11) - Symbole (2)

Im nächsten Schritt dieses Lern-Spiels wirst du zwei neuen Symbolen begegnen.
Diese sind hier genauer erklärt:



: Würfel einen beliebigen schwarzen Würfel. Lege ihn danach wieder in sein Feld im Macht Kasten und verschiebe ihn falls nötig nach entfesselt.



: Erhöhe den Wert eines beliebigen entfesselten schwarzen Würfels um 1. Der zu verändernde Würfel muss also unter der Linie liegen und bleibt dort.

Besiege auch diesen Teil des Schwarms, indem deine Würfel in Macht in beliebiger Reihenfolge und Position der unten abgebildeten Schattenmacht des Schwarms entsprechen. Verwende dabei dieses mal nur Geschick. Du kannst diese Aufgabe jederzeit freiwillig beenden und mit der nächsten weitermachen.



Nichts als spitze, blutverschmierte Zähne, scharfe Krallen und flatternde Flügel um dich herum.
Doch langsam lichten sich die Reihen des Schwarms. Die Gefahr ist noch nicht gebannt, doch du und deine Gefährten fassen neuen Mut.
Und so stürzt du dich noch einmal mit aller Kraft in den Kampf.

Lasse die schwarzen Würfel im Macht Kasten mit ihrem aktuellen Wert liegen, genau so die weißen Würfel im Flow-Chart.

Nimm den letzten schwarzen Würfel und lege ihn mit dem Wert 1 auf ein freies Würfelfeld in deinem Macht Kasten. Nimm auch den letzten weißen Würfel und lege ihn mit dem Wert 4 auf ein beliebiges freies Würfelfeld im Fokus-Kasten auf deinem Charakter Bogen.

Kampf (12) - Einen Würfel Bewegen (4)

Möchtest du einen weißen Würfel bewegen, achte darauf, dass sein Weg frei sein muss. Befindet sich in der Raute, in die du ihn bewegen möchtest, bereits ein anderer weißer Würfel, so darfst du den Würfel nicht dort hin bewegen. Du musst das Feld also erst frei machen, indem du den blockierenden Würfel bewegst.

Besiege oder vertreibe den Schwarm vollständig. Du kannst dich nun frei entscheiden, wie du dies erreichen willst. Beachte, dass du jeden weißen Würfel bewegen kannst.

Übertriffst du die unten abgebildete Schattenmacht mit deiner Macht, sind die Vampirfledermäuse besiegt. Beendest du den Kampf freiwillig, weil du z.B. die Werte nicht mehr erreichen kannst, sind sie vertrieben.



Langsam verebbt der Lärm der Kämpfe und wird abgelöst vom Stöhnen der Verwundeten. Ihr habt es geschafft, den rasenden Schwarm abzuwehren, doch der Preis war hoch. Während du erschöpft zwischen den Kadavern erschlagener Fledermäuse sitzt, siehst du, wie Meister Thomax über den Hof schreitet, die Versorgung der Wunden organisiert und allen Mut zuspricht. Als er bei dir angekommen ist, nickt er dir zu. "Ich wusste, dass du Potential hast, aber du hast dich heute selbst übertroffen. Lass deine Wunden versorgen, wir brauchen jemanden wie dich."

Kampf (13) - Konsequenzen

Nach jedem Kampf geschehen, unabhängig davon, ob du die Kreatur besiegt oder vertrieben hast, immer Konsequenzen. Konsequenzen finden immer in dieser Reihenfolge statt (siehe auch Begegnungsbogen):

Schaden erleiden, Erfahrung erhalten und Beute bekommen.

Bist du damit fertig, ist der Kampf abgeschlossen, die Begegnungsphase endet und eine neue Runde beginnt.

Schaden

Für jeden der drei Schattenmacht Werte deines Gegners, den du nicht erfüllst hast, erleidest du Schaden. Schau bei den Werten des Gegners auf dieses Symbol: .

Für jeden nicht erfüllten Machtwürfel verlierst du die dort angegebenen Ressourcen.

Hast du alle Schattenmacht des Gegners erfüllt, ihn also besiegt, erleidest du keinen Schaden.



Hättest du hier zwei Schattenmacht nicht mit deiner Macht erreicht, würdest du vier Lebenspunkte und zwei Nahrung verlieren.

Überprüfe, ob du Schaden erleidest, weil du den Schwarm nur vertrieben hast.



Schwarm

4+ 3+ 4+

Aussaugen Flügelschlag Ausweichen

Während dein Arm versorgt und verbunden wird, kommst du immer mehr zur Ruhe und eine bleierne Erschöpfung macht sich in deinen Gliedern breit. Erst jetzt beginnst du langsam zu verstehen, was du heute vollbracht hast. Ein ungewohntes und warmes Gefühl von Stolz erfüllt dich. Sicher, etwas Glück war auch dabei, aber heute hast du so viel neues gelernt und bewiesen, was alles in dir steckt.

Erfahrung

Du erhältst nach jedem Kampf, unabhängig davon, ob du den Gegner besiegt oder vertrieben hast, Erfahrungspunkte. Schau, wie viele Erfahrungssymbole beim aktuellen Gegner abgebildet sind. Du erhältst so viel Erfahrung (siehe Erfahrungspunkte (1)).



Hättest du diesen Gegner besiegt, würdest du drei Erfahrungspunkte erhalten und könntest sie auf deinem Vorratsbogen markieren.

Erfahrungspunkte (2)

Immer wenn du Erfahrungspunkte markierst und dabei eines dieser roten Rauten  durchstreichst, hast du genügend Erfahrung gesammelt, um eine neue Fähigkeit freizuschalten. Du darfst dann sofort eine gestrichelte Linie auf deinem Charakter Bogen nachziehen. Du findest gestrichelte Linien sowohl in deinem Flow Chart, als auch in deinem Fokus Kasten.

Ziehst du eine gestrichelte Linie in deinem Flow Chart nach, darfst du diese ab jetzt im Kampf benutzen und deinen Würfel dort entlang bewegen.

Ziehst du eine der gestrichelten Linien im Fokus Kasten nach, so beginnt einer der weißen Fokus Würfel nicht mit dem Wert 4, sondern mit dem Wert 5.

Erhalte die 2 Erfahrung für den Schwarm und schalte eine Fähigkeit frei. Für deine erste Partie empfehlen wir entweder eine der 5en im Fokus Kasten oder eine Verbesserung einer bekannten Fähigkeit freizuschalten. Auf der nächsten Seite findest du eine Erklärung aller Kampfsymbole, falls du lieber einen neuen Weg freischalten möchtest.



The interface shows a black square with a colon and two crossed swords, followed by two yellow diamonds. To the right is a circular icon of a swarm of red insects. Below these is a yellow banner with the word "Schwarm". Underneath are three grey boxes containing "4+", "3+", and "4+". At the bottom are three circular icons: a hand (Aussaugen), a winged figure (Flügelschlag), and a target (Ausweichen). Each icon has a crossed sword next to it, indicating they are locked or unavailable.

Aussaugen Flügelschlag Ausweichen

Kampf Symbole

Hier eine Erklärung aller Symbole in Rauten auf deinem Charakterbogen:



: Erhöhe den Wert eines beliebigen schwarzen Würfels um den angegebenen Wert (1 oder 2).



: Würfel den weißen Würfel in diesem Feld und lege ihn mit dem neuen Wert wieder in diese Raute.



: Erhöhe den Wert des weißen Würfels in dieser Raute um 1.



: Erhöhe den Wert eines beliebigen schwarzen Würfels um den Wert, den der weiße Würfel in dieser Raute gerade hat.



: Würfel einen beliebigen schwarzen Würfel. Lege ihn dann wieder in sein Feld im Macht Kasten und verschiebe ihn nach entfesselt.



: Erhöhe den Wert eines beliebigen entfesselten schwarzen Würfels um 1.



: Erhöhe den Wert eines beliebigen nicht-entfesselten schwarzen Würfels um 1.



: Erhöhe den Wert eines beliebigen weißen Würfels um 1.



: Entfessele einen beliebigen schwarzen Würfel ohne seinen Wert zu verändern.



: Erhöhe den Wert aller entfesselten schwarzen Würfel um 1.



Als du fertig verbunden bist, siehst du, wie um dich herum die Leichen weggeräumt werden. Ein Schauer durchfährt dich, als du siehst, wie auch den Menschen das noch Brauchbare abgenommen wird. Einer der Heiler kommt auf dich zu und hält dir ein Fläschchen hin. "Nimm das. Frisches Fledermausblut. Nicht sehr appetitlich, aber in geringen Dosen äußerst heilsam."

Beute (1)

Du erhältst nach jedem Kampf, unabhängig davon, ob du den Gegner besiegt oder vertrieben hast, ebenfalls Beute. Bei der Beschreibung deiner Gegner findest du rechts oben eine Anzahl an Beuteln und teilweise auch Heiltränke.

Du erhältst sofort so viele Heiltränke, wie dort angegeben ist.

Zusätzlich erhältst du so viele Beutestücke, wie dort Beutel abgebildet sind.

Allerdings erhältst du für jeden nicht erfüllten Schattenmacht Wert des Gegners ein Beutestück weniger.



Bei diesem Gegner erhältst du einen Heiltrank und zwei Beutestücke. Hättest du ihn vertrieben und eine Schattenmacht nicht erreicht, so würdest du einen Heiltrank und ein Beutestück bekommen.

Beute (2)

Um deine Beutestücke zu bestimmen, nimm die Würfel, die unter den Beuteln und Heiltränken angegeben sind und würfel sie. Solltest du dabei eine Zahl in einer Farbe doppelt würfeln, würfel diese erneut, so lange bis du in jeder Farbe jede Zahl nur einmal gewürfelt hast.

Platziere diese Würfel nun in den entsprechenden Würfelfeldern in deiner Beutetabelle rechts unten auf deinem Begegnungsbogen.

Nun darfst du aus den dadurch entstandenen Schnittpunkten so viel Ausrüstung (siehe Ausrüstung) und Ressourcen auswählen, wie du Beutestücke erhältst.

Du darfst dabei allerdings jeden Schnittpunkt nur einmal wählen.



Nachdem du den Heiltrank erhalten hast, würfelst du jetzt mit drei weißen Würfeln und einem schwarzen und platzierst diese auf deiner Beute Tabelle. Dadurch ergeben sich drei Schnittpunkte: die orangefarbene Phiole, das Geld und die Nahrung. Von diesen drei Dingen darfst du dir nun zwei aussuchen.



Ausrüstung

Es gibt drei Arten von Ausrüstung: Phiolen, Schriftrollen und Zauberstäbe. Du kannst jede Art von Ausrüstung, abhängig vom Szenario, als Beute erhalten, in einer Stadt tauschen (siehe Stadtbegegnung (2)) oder als Belohnung für Aufgaben oder Ereignisse erhalten. Erhältst du eine Ausrüstung, markierst du dies auf die gleiche Art wie deine Ressourcen, allerdings in deinem Ausrüstungskasten rechts oben auf deinem Charakter Bogen.

Auch hier gilt: Hast du bereits alle gestrichelten Kästen einer Ausrüstung markiert, kannst du keine weitere dieses Typs erhalten (Du kannst also im Laufe einer Partie z.B. maximal drei Phiolen einer Art erhalten).

Ausrüstung benutzen

Während eines Kampfes kannst du jederzeit deine Ausrüstung benutzen. Streiche dafür die entsprechende Ausrüstung, wenn du sie besitzt, durch und wende ihren Effekt sofort an. Manche Ausrüstung kannst du während anderer Kampf Aktionen aktivieren. Streiche sie dann ebenfalls und wende ihren Effekt an. Eine Übersicht über die Effekte aller Ausrüstungsgegenstände findest du auf der nächsten Seite.



so einen weißen Würfel um 1 erhöhen.

Am Anfang besitzt du keine Ausrüstung, kannst also auch keine benutzen. Würdest du z.B. in einem Kampf diese Phiole als Beute erhalten, so markierst du sie mit einer durchgezogenen Linie. In deinem nächsten Kampf darfst du sie streichen und

Erhalte die Beute für den Schwarm.



Ausrüstung - Effekte

Steht irgendwo dieses  Symbol (Phiolen) oder dieses  Symbol (Schriftrollen), so darfst du dir eine beliebige davon aussuchen.

Phiolen

  +2 : Erhöhe den Wert eines weißen Würfels, den du gerade in einen grünen Kreis bewegst und zurück in den Fokus Kasten gelegt hast, um 2.

  +1 : Erhöhe den Wert eines beliebigen weißen Würfels um 1.

  +1 : Erhöhe den Wert eines beliebigen entfesselten schwarzen Würfels um 1.

  +2 : Erhöhe den Wert eines beliebigen nicht-entfesselten schwarzen Würfels um 2.

Schriftrollen

 lasse aus:  : Du musst die Energiekosten für das Verlassen einer Raute bei "Würfel Bewegen" einmal nicht bezahlen.

  zurück nach Fokus. : Lege einen beliebigen weißen Würfel, ohne den Wert zu verändern, auf ein freies Würfelfeld in deinem Fokus Kasten.

 Tausche 2 weisse  : Tausche zwei beliebige weiße Würfel irgendwo in deinem Flow Chart, ohne ihre Werte zu verändern.

 Bei  : Hast du gerade einen weißen oder schwarzen Würfel gewürfelt, würfeln erneut. Dein zweiter Wurf zählt.

Zauberstäbe

 lasse aus:  : Wenn du gerade einen Würfel über eine Reaktion des Gegners bewegst, lässt du diese aus.

  +5 : Erhöhe den Wert eines beliebigen schwarzen Würfels um 5.

  +1 : Dieser Stab steht nicht unter Ausrüstung, sondern im Fokus Kasten. Erhältst du ihn markiere seinen Kasten. Er gilt permanent und muss nicht abgestrichen werden. Ab jetzt gilt: erhöhe den Wert eines weißen Würfels, den du gerade in einen grünen Kreis bewegst und zurück in den Fokus Kasten gelegt hast, um 1.

Damit hast du deinen ersten Kampf hinter dir und kennst alle Spielmaterialien. Ordne die vier Bögen nun in der für dich besten Reihenfolge an und beginne eine neue Runde.

Begegnungs-Phase (2)

Befindest du dich in der Begegnungsphase in einem golden umrahmten Feld, kommt es zum Kampf mit der im Feld abgebildeten Kreatur.

Platziere dann deine drei schwarzen Würfel mit dem Wert 1 auf die Würfelfelder im Macht Kasten und die drei weißen Würfel mit dem Wert 4 (oder einzelne mit 5, wenn du die entsprechende Fähigkeit freigeschaltet hast) im Fokus Kasten.

Die Werte deines Gegners für Schattenmacht, Reaktionen und Kampf Konsequenzen findest du auf deinem Begegnungsbogen.

Der Kampf dauert so lange, bis du die Kreatur entweder besiegt oder vertrieben hast.

Dann führst du die Kampf Konsequenzen durch. Ab jetzt streichst du nach einem Kampf die bekämpfte Kreatur auch auf der Karte und auf deinem Begegnungsbogen. In diesem Feld treibt sich keine Kreatur mehr herum und du kannst es normal betreten.

Nachdem du die Kreatur gestrichen hast, endet die Begegnungsphase.

Vier Tage sind seit dem Angriff nun vergangen und endlich hat dich Meister Thomax rufen lassen. Du findest ihn in einem Raum voller Bücher. Briefe und Pergamente liegen überall verstreut und der Gildenmeister sieht sehr besorgt aus.

"Mara, komm herein. Entschuldige die Unordnung, es gibt viel zu tun." Er schaut dich abwägend an, bevor er fortfährt:

"Du hast nun selbst erlebt, was die Raserei der Tiere anrichten kann. Und ich befürchte, es ist bereits zu spät, etwas gegen die Ursache dieses Übels zu unternehmen. Von überall erreichen mich Berichte von Angriffen wilder Bestien.

Die Menschen haben Angst und sie verlassen sich auf uns. Du hast bewiesen,

dass du über außergewöhnliche Talente verfügst und deshalb habe ich beschlossen, dass auch du auf die Jagd nach diesen Bestien gehen sollst. Viele Gildenmitglieder werden aufbrechen und du bist eine von ihnen. Wir müssen so viele der rasenden Kreaturen zur Strecke bringen wie möglich, bevor sie noch mehr Opfer fordern.



Szenarioziel

In jeder Partie spielst du ein bestimmtes Szenario. In diesem Lern-Spiel spielst du das Hauptszenario. In jedem Szenario gibt es ein Ziel, welches du erreichen musst. In der Kampagne ist es nicht notwendig, das Ziel zu erreichen, um zu gewinnen oder weiter zu spielen (jedoch ist es meist gut, da sonst Konsequenzen drohen). Dort geht es mehr darum, die Geschichte zu erleben.

Spielst du ein einzelnes Szenario oder das freie Spiel, musst du das Ziel erreichen, um zu gewinnen.

Das Ziel des aktuellen Szenarios findest du immer auf deinem Vorratsbogen bei den Ereignissen in der Zeile "Ziel".

Szenarioziel - Hauptszenario

In diesem Szenario ist es dein Ziel, vom Schatten besessene Kreaturen zu besiegen oder zu vertreiben, bevor diese Besessenheit zu viele Opfer fordert.

Anschließend musst du nach Brachwacht zurückkehren.

Dafür musst du insgesamt Kreaturen in der Stärke von 13 Erfahrungspunkten bekämpft haben. Als Sonderregel in diesem Szenario streichst du nach jedem Kampf so viele der  Symbole bei deinem Ziel, wie dir die Kreatur Erfahrung gebracht hat.

Die beiden transparenten  Symbole werden für die Kampagne benötigt. Spielst du dieses Szenario als freies Spiel benötigst du sie nicht. Sie werden aber ebenfalls in diesem Lern-Spiel verwendet (siehe unten).

Streiche für deinen Kampf gegen den Schwarm Vampirfledermäuse die zwei transparenten  Symbole im Ziel des Szenarios.

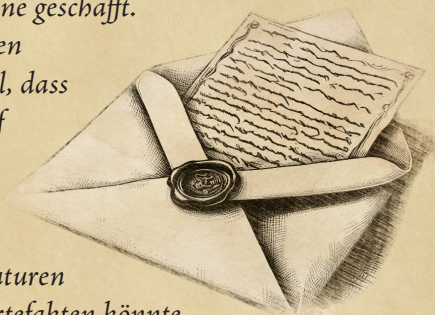
Gerade als du aufbrechen willst, um dich deiner Aufgabe zu stellen, steht Meister Thomax noch einmal vor dir. "Ich weiß, es ist viel, was ich von dir verlange. Aber wir brauchen dich. Sei vorsichtig, bekämpfe nicht sofort die schlimmsten Bestien und lerne. Hier, nimm diesen Brief. Öffne ihn erst, wenn du bei deiner ersten Jagd erfolgreich warst und dich für weitere Herausforderungen bereit fühlst." Mit diesen Worten überreicht er dir einen versiegelten Umschlag, nickt dir noch einmal zu und wendet sich dann abrupt ab.

Bekämpfe eine weitere Kreatur.

Spiele dafür normal deine Runde, bewege dich auf das Feld der Kreatur und bekämpfe sie dann nach den normalen Regeln. Streiche dann auch gemäß der Sonderregeln in diesem Szenario zusätzlich die Erfahrung im Ziel ab.

Heute hast du deine erste rasende Kreatur besiegt. Es war ein harter Kampf gewesen und du spürst ihn noch in jeder Faser deines Körpers, als du jetzt am Lagerfeuer sitzt und voller Stolz daran zurückdenkst. Du hast es ganz alleine geschafft.

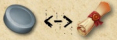
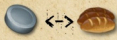
Wenn die Bewohner deines alten Dorfes dich nun sehen könnten, sie würden es nicht glauben. Mit dem Gefühl, dass du alles schaffen kannst, öffnest du nun auch den Brief von Meister Thomax. Darin schreibt er von besorgniserregenden Berichten darüber, wie stark einige der rasenden Tiere geworden sein sollen. Er sieht nur einen Weg, wie man die gefährlichsten unter den Kreaturen besiegen kann: Zauberstäbe. Mit diesen mächtigen Artefakten könnte man selbst diese Bestien bezwingen. Es wird jedoch nicht einfach, sie zu beschaffen. Er weiß, dass die Eremitin im Rabenturm über einen Stab wacht. In Tiefwalde gibt es eine alte, schwer kranke Druidin, die solche Stäbe sogar selber herstellen kann. Und in Sturmfels wurde vor Jahren ein weiterer entwendet. Seit dem kursieren immer wieder Geschichten, dass er im Besitz von zwielichtigen Gestalten gesehen worden ist. Auch wenn es nicht leicht wird, vielleicht solltest du versuchen, einen dieser Stäbe zu bekommen.



Stadtbegegnungen (3) - Aufgaben

Wie du bereits weißt, kann es in der Begegnungsphase auf einem silber umrahmten Feld zu einer Stadtbegegnung kommen. Prüfe, ob die Stadt, in der du dich gerade befindest, auf deinem Begegnungsbogen aufgeführt ist. Ist dies der Fall, kannst du alle dort aufgeführten Stadtbegegnungen durchführen.

Neben den ∞ Tauschen Aktionen kannst du in Städten auch Aufgaben erfüllen. Aufgaben erkennst du immer an einem goldenen Buchstaben in einem blauen Kreis. Du kannst nur Aufgaben erfüllen, die in der Stadt angegeben sind, in der du dich gerade befindest und deren Buchstabe nicht in der Zeile unter den Stadtbegegnungen gestrichen ist. Diese Zeile mit Buchstaben in Kästen heißt Aufgabenleiste.

Sturmfels	Tiefwalde
∞ Tauschen	∞ Tauschen
	
B Die Bettler Verliere 2 	D Die Kranke Verliere 2 
A	C
B	

Befindest du dich in der Begegnungsphase in Sturmfels könntest du beliebig Geld gegen Schriftrollen tauschen und die Aufgabe B "Die Bettler" erfüllen.

Befindest du dich in Tiefwalde könntest du zwar beliebig Geld und Nahrung tauschen, die Aufgabe D "Die Kranke" könntest du jedoch nicht durchführen, da ihr Buchstabe in der Aufgabenleiste bereits gestrichen ist.

Aufgaben erfüllen

Ist eine Aufgabe in der Aufgabenleiste nicht gestrichen, erfüllst du sie, indem du einfach ihren Anweisungen folgst. Abschließend streichst du ihren Buchstaben in der Aufgabenleiste. Diese Aufgabe gilt als erfüllt und kann nicht noch einmal durchgeführt werden.

Die Anweisungen können aus einer Kombination von Ressourcen bestehen, die du erhältst oder verlierst oder an eine Bedingung geknüpft sein. Bedingungen stehen immer vor einem Doppelpunkt. Sie können von unterschiedlichster Art sein. Z.B. kann es sein, dass du bestimmte Ressourcen verlieren musst, dass andere Aufgaben erfüllt sein müssen oder dass woanders Dinge gestrichen sein müssen. Erfüllst du die Bedingung, erhältst du die hinter dem Doppelpunkt stehende Belohnung und hast diese Aufgabe erfüllt (streiche sie also in der Aufgabenleiste).

Erfüllst du die Bedingung nicht oder willst die Aufgabe nicht erfüllen, streichst du die Aufgabe auch nicht. Du kannst sie später immer noch durchführen.

Eine genaue Beschreibung und Erläuterung jeder Aufgabe für jedes Szenario findest du auch in der entsprechenden Szenariobeschreibung im Kampagnenbuch.

Aufgabe F hat z.B. keine Bedingung. Erfüllst du sie, hörst du dich mit dem ein oder anderen Getränk in der Taverne um. Du erhältst eine Entschlossenheit, verlierst aber zwei Geld.

Die Aufgabe G hat als Bedingung, dass genau diese Aufgabe F gestrichen sein muss. Du musst also Aufgabe F erfüllt haben. Wenn das

der Fall ist, darfst du eines der speziellen Szenarioziel Symbole streichen, erhältst einen Zauberstab und hast diese Aufgabe erfüllt.

Bei Aufgabe D ist die Bedingung, dass du zwei Heiltränke (nicht Lebenspunkte!) verlierst. Wenn du also diese zwei Heiltränke streichst, erhältst du dafür zwei Zauberstäbe und hast die Aufgabe erfüllt.



Bekämpfe eine weitere Kreatur

ODER

erfülle eine Aufgabe, durch die du einen Stab erhältst.

Auch dieser nächsten Herausforderung hast du dich gestellt und sie schließlich erfolgreich gemeistert. Voller Zufriedenheit denkst du an all das, was du bisher schon erreicht hast und was noch vor dir liegen mag.

Punkte und Erfolge

Spielst du das Hauptszenario (also das Szenario, dass du gerade spielst) als freies Spiel oder als Abschluss der Kampagne, so kannst du, wenn du willst, am Ende des Spiels deine Punkte berechnen, um zu sehen, wie gut du abgeschlossen hast.

Deine Punkte trägst du auf deinem Vorratsbogen im Erfolg Kasten ein.

Dort benutzt du die Zeile ganz unten. Deine Gesamtpunkte setzen sich zusammen aus:

Übrige Lebenspunkte plus Heiltränke und Entschlossenheit:

Jede Ressource hiervon bringt dir einen Punkt. Trage die Summe in das erste Feld ein.

Tier Erfahrung: Schaue auf deinem Begegnungsbogen,
welche Kreaturen du besiegt hast.

Jedes besiegte Tier bringt dir Punkte im Wert seiner Erfahrung.

Trage die Summe in das zweite Feld ein.

Erfolge sind besondere Errungenschaften, die du erreichen kannst und die dir

Extrapunkte bringen. Du siehst die sechs möglichen Erfolge über der Punkte Zeile.

Überprüfe jeden einzelnen, ob du ihn erfüllst, und markiere, wenn du willst als Hilfe die Kästen. Jeder Erfolg bringt dir so viele Punkte wie in Klammern in seiner Überschrift angegeben ist.

Zähle die Summe aller deiner Erfolge zusammen und trage das Ergebnis
in das letzte Feld der Punktezeile ein.

Nun kannst du deine Gesamtpunkte zusammenrechnen, indem du die drei Werte
zusammenzählst.

Jedes Ergebnis über 20 ist gut und bei über 25 Punkten bist du eine
wahre Heldin.

*Für den linken Erfolg
musst du z.B. drei
Geld besitzen. Für
den rechten die*

*Für eine Hand voll Silber {3}
Du musst min-
destens 3
Geld übrig
haben.*



*Wider giftiges Getier {3}
Du musst
diese Tiere
vertrieben
haben:*



Spinne, den Skorpion und die Wespe besiegt haben. Beide bringen je drei Punkte.

Vom Hügel aus schweift dein Blick über das Land. Einige der rasenden Tiere konntest du



bereits besiegen und diese Gegend ein wenig sicherer machen. Viel hast du schon erlebt und gelernt. Du hast nicht mehr viel Ähnlichkeit mit dem einfachen Bauernmädchen, das aus seinem Dorf geschlichen war, um die Welt zu sehen und Abenteuer zu erleben. Und doch weißt du, dass es ist noch ein weiter Weg ist, bis endgültig wieder Frieden und Sorglosigkeit herrschen.

Du kennst nun alle Regeln, die du benötigst, um das freie Spiel zu spielen. Wenn du dir bei einer Regel unsicher bist, schaue auf deine Spielbögen und die Rundenübersichtskarte. Dort ist alles zusammengefasst. Oder schlage die entsprechende Regel mit Hilfe des Stichwortverzeichnis am Ende dieses Regelbuchs nach.

Wenn du willst, kannst du nun diese Partie nach den normalen Regeln weiterspielen und schauen, ob es Mara gelingt genügend besessene Kreaturen zu vertreiben und wie gut sie abschneidet.

Du kannst diese Partie aber auch hier beenden und ein freies Spiel beginnen.

Oder du beginnst mit dem ersten Szenario der Kampagne und erlebst die ganze Geschichte, wie es zu Maras Abenteuer kam und was wirklich geschehen ist...

2. Das freie Spiel

Du kannst Zwischen Licht & Schatten als Kampagne mit den verschiedenen Szenarien oder als freies Spiel spielen. Beim freien Spiel spielst du das auf den Bögen aufgedruckte Haupt-Szenario und versuchst dieses zu gewinnen und, wenn du willst, möglichst viele Punkte zu erreichen.

Material: Nimm alle vier Spielbögen und entferne alle Markierungen auf ihnen. Nimm den Charakter Mara, sowie alle sechs Würfel und den Stift. Das weitere Material wird nicht benötigt.

Start: Stelle deine Figur nach Steinhof. Du beginnst mit den aufgedruckten Ressourcen.

Die drei transparenten Stiefel der Energieleiste auf deinem Kartenbogen werden nicht verwendet, streiche diese. Die zwei transparenten Sondersymbole des Ziels auf deinem Vorratsbogen werden nicht verwendet, streiche diese.

Sonderregeln: Keine. Entscheide dich, ob du mit zufälligen oder festen Ereignissen spielen willst.

Maras Geschichte im freien Spiel

Verzweifelt rekrutierten die Gilden jeden, der sich ihnen anschließen wollte, ungeachtet dessen, ob die Person geeignet war oder nicht. So ausgedünnt waren ihre Reihen nach der großen Schattenpest vor einiger Zeit, so sehr waren sie immer noch mit dem Wiederaufbau von Sturmfels nach dem verheerenden Ausbruch des Vulkans beschäftigt, so verzweifelt war die Lage. Und so waren sie auch in dein kleines Dorf in den Bergen gekommen und hatten auf dem Marktplatz ihre Trommel geschlagen und ihre Reden gehalten, dass es an der Zeit sei, sich ihnen anzuschließen und dass jeder Mann und jede Frau gebraucht würde, um den unheimlichen Kreaturen, die seit einiger Zeit im Land auftauchten, Einhalt zu gebieten. Auch du hattest so ein Tier schon einmal von weitem gesehen.

Vollkommen schwarze Augen, ein lauernder Gang und eine Gier nach Blut in jedem Schritt. Die Werber hatten nicht viel Erfolg gehabt. Kein Wunder, nicht nur war die Aussicht, sich solchen Kreaturen zu stellen, alles andere als verlockend, auch im Dorf wurde jede Hand gebraucht. Das Leben in den Bergen war ohnehin nicht leicht und seit vor einigen Monaten die Früchte auf den Feldern von einer Art Fäulnis betroffen gewesen waren, war es noch härter geworden. Aber gerade das war es, was dich die letzten Tage nicht in Ruhe gelassen hat. Seit du diese Kreatur schattenhaft in der Ferne gesehen hast, fragst du dich, ob all die Arbeit, all die Mühe es wirklich wert ist, wenn so etwas durch die Lande streift. Wenn niemand solchem Schrecken Einhalt gebietet. Wenn immer mehr dunkle Übel erscheinen. Es war nicht leicht, den endgültigen Entschluss zu fassen, aber schließlich hattest du das Gefühl, dass es richtig war: Du würdest das Dorf verlassen. Du würdest deinen Beitrag an der Bekämpfung dieser Kreaturen leisten und dann den Gilden Bericht erstatten. Und so hast du dich heimlich fort geschlichen, früh im Morgengrauen, zu einer Zeit zwischen Licht und Schatten...

3. Das Kampagnenspiel

In der Kampagne erlebst du die Ereignisse, die zu Maras Abenteuer geführt haben, aus unterschiedlichen Perspektiven. Dabei spielst du nacheinander unterschiedliche Szenarien. Jedes dieser Szenarien wird dabei die Welt und damit die Spielbögen verändern. Am Ende der Kampagne spielst du noch einmal Maras Geschichte, nun aber in der veränderten Welt und mit dem Ausgang der Kampagne.

Szenarien

Szenarien werden in Zwischen Licht & Schatten mit Karten dargestellt. Diese Karten werden auf bestimmte Felder deiner Spielbögen gelegt und ersetzen die aufgedruckten Informationen während des Szenarios. Ein Szenario besteht meist aus mehreren Karten.

Auf der Vorderseite dieser Szenariokarten findest du die neuen Spielinformationen: neue Stadtbegegnungen, neue Ereignisse, neue Gegner oder neue Kampfregeln. Dort findest du auch immer das aktuelle Szenario Ziel, welches du erfüllen musst.

Auf der Rückseite findest du links oben ein Symbol mit einem "S" gefolgt von einer Zahl (z.B. "S1"). Dies ist die Szenariozuordnung. Alle Karten mit dieser Zahl gehören zu einem Szenario.

Ebenso findest du dort die Geschichte hinter dem Szenario, sowie die Startwerte, Sonderregeln und das Ziel des Szenarios.

Außerdem sind hier für jedes Szenario die Konsequenzen deiner Entscheidungen aufgeführt (siehe Konsequenzen). Diese findest du immer hinter diesem  Symbol. Alle Informationen zu einem Szenario findest du auch detaillierter im Kampagnenbuch.



Start: Brachwacht. 6 7 2 . Normale .
Würfel alle (keine Doppelten). Bei Bonus aus S1: alle -1, bei
Malus alle +1. Umkreise die 3 Tiere mit den Nummern.

Ziel: ist gestrichen & von / / sind 2+ gestrichen.

Sonderregeln

- Die 3 ausgewürfelten Tier-Felder gelten als goldene Felder. Andere -Felder beenden die Bewegung nicht & lösen keinen Kampf aus.
- Die 3 Machtwerte der 3 umkreisten Tiere sind alle jeweils um 1 erhöht (Maximal auf 6).
- Betritts du die Bluthöhle, nimmst du einige Heilsteine auf. Streiche die Bluthöhle. Bis du die Steine mit in Dürnheim abgegeben hast, sind alle Verluste bei Gefahrenfeldern verdoppelt.

Bei der zweiten Karte dieses Szenarios erfährst du zunächst die Geschichte des Szenarios. Unten auf der Karte siehst du die fünf möglichen Konsequenzen, jeweils mit einem Konsequenzsymbol gekennzeichnet.

Dies sind die beiden Karten für das Szenario S2, wie du an den gleichen Symbolen links oben erkennst. Auf der linken Karte siehst du oben die Startwerte, gefolgt vom Ziel dieses Szenarios. Darunter folgen die Sonderregeln.



Wenn der Schnitter reitet - Du spürst die Pest in deinen Gliedern, die schwarzen Beulen, die Kälte. Du weißt, was das bedeutet: du hast nicht mehr viel Zeit, das Heilmittel zu finden...

Eine unbekannte Krankheit ist ausgebrochen. Schattenpest genannt. & verschont weder Mensch noch Tier. Du spielst eine junge Alchemistin & kennst die Rezeptur für ein Heilmittel, bist aber bereits infiziert. Beile die dich, Essenzen von infizierten Tieren & die anderen Zutaten zu finden!

- 1 Wenn gestrichen: Lösche "Die Kranke".
- 2 Wenn bei .
- 3 Wenn : Lösche ein Feld bei Lebenspunkten.
- 4 Wenn Ziel erfüllt: Bonus in S3. Sonst: lösche zwei .
- 5 Wenn Ziel erfüllt & weniger als 4 nicht gestrichen: lösche das erste Feld in jeder Zeile in . Sind weniger als 2 nicht gestrichen, lösche dazu das zweite Feld jeder Zeile.

3.1. Ablauf der Kampagne

Bevor du eine neue Kampagne beginnst, vergewissere dich, dass sämtliche Markierungen auf allen Spielbögen entfernt sind.

Während einer Kampagne gehst du immer folgende Schritte durch:

- Szenariovorbereitung
- Szenario spielen
- Konsequenzen und Aufräumen

Hast du diese Schritte abgeschlossen, beginnst du von vorne, solange bis du die Kampagne abgeschlossen hast.

Vergiss auch nicht, dass du das Spiel jederzeit unterbrechen und später weiter spielen kannst, sowohl zwischen den Szenarien, als auch während du gerade spielst.

Unterbrichst du nach einem Szenario, so schreibe die Szenarienzuordnung des gerade gespielten Szenarios auf einen beliebigen Bogen und räume das Spiel dann weg.

Unterbrichst du während des Spielens, so markiere die Position deiner Figur auf der Karte und schreibe die Szenarienzuordnung auf, bevor du das Spiel wegräumst.

So kannst du das Spiel einfach wieder an der Stelle fortsetzen, nachdem du die gerade gemachten Markierungen entfernt hast.

Szenariovorbereitung

Als Erstes bestimmst du, welches Szenario du als nächstes spielst.

Generell spielst du immer das Szenario mit der nächsten Nummer: also erst S1, dann S2, dann S3 und abschließend S4, welches keine Karten besitzt, sondern die normalen Spielbögen benutzt. Nimm dann alle Karten mit der Szenariozuordnung, die dem Szenario entspricht, welches du als nächstes spielst. Die Szenarien S3-A und S3-B sind Sonderszenarien. Spielst du S3 nimm diese noch nicht.

Generell kannst du für die folgenden Schritte die Rückseite der Karte oder die ausführliche Szenariobeschreibung im Kampagnenbuch verwenden.

Nimm nun die Spielfigur des Szenarios und stelle sie auf das bei "Start" angegebene Feld.

Passe deine Ressourcen den angegebenen Startressourcen an.

Verwendet das Szenario "normale" Energie, streiche die drei transparenten  am Anfang deiner Energie Leiste.

Jedes Szenario hat noch zusätzliche Startanweisungen. Führe diese nun aus. Hier wird auch ein möglicher Bonus oder Malus aus dem vorherigen Szenario angewendet.

Lese dir nun das Szenarioziel und die Sonderregeln durch.

Abschließend legst du die Szenariokarten auf deine Spielbögen: Stadtbegegnungen auf deinen Begegnungsbogen, Ziel und Ereignisse auf deinen Vorratsbogen.

Lege die Karten jeweils so, dass die aufgedruckten Informationen verdeckt werden, aber so, dass Ereignisnummern und Aufgabenleiste weiter sichtbar sind (siehe Beispiel).

Beginnst du beispielsweise eine neue Kampagne, spielst du, nachdem du alle Markierungen von den Spielbögen entfernt hast, zunächst das erste Szenario, also S1. Nun nimmst du die zwei Szenariokarten mit der Szenariozuordnung S1 heraus. Da du in diesem Szenario den Druiden spielst, nimmst du auch seine Spielfigur und stellst sie, wie unter "Start" angegeben,



nach Tiefwalde. Dir stehen zu Beginn sechs Lebenspunkte, sechs Nahrung und ein Geld zur Verfügung. Dies musst du auf deinem Vorratsbogen markieren. Außerdem verwendet das Szenario normale Energie, also streichst



du auch die ersten drei transparenten Stiefel der Energieleiste auf deinem Kartenbogen.

Die zusätzliche Startanweisung lässt dich die weißen Würfel auf eine der Karten

STADT-BEGEGNUNGSBOGEN



legen. Nachdem du das Szenarioziel und die Sonderregeln durchgelesen hast, legst du nun die Karte mit den neuen Stadtbegegnungen auf deinen Begegnungsbogen und platzierst gemäß der Startanweisungen die drei weißen Würfel mit den Werten 4, 4 und 5 auf der Karte.

Abschließend legst du noch die Karte mit dem Szenarioziel und den Ereignissen auf deinen Vorratsbogen. Achte bei den Karten darauf, dass Ereignis Nummern und Aufgaben Leiste weiterhin sichtbar sind und du dort auch etwas abstreichen kannst.

Damit kann das Szenario nun beginnen.

EREIGNISSE

Du musst das Ziel des Szenarios erreichen, um das Spiel zu gewinnen. Wenn du in deiner Energie Leiste ein auslöst, aktiviere ein Ereignis.

Ziel: Streiche alle Orte auf der Karte & erreiche Tiefwalde.

Ereignisse:	Der Lichthain	Die Einöde	Geist des Waldes	Bluttrakt
Aktiviere von links nach rechts. Lasse aus.	Du findest einen Obsthain umgeben von Verderbnis. Schätz du ihn mittels Magie oder sammelst seine Früchte ein?	Vor dir liegt ein Gebiet voller toter Pflanzen. Wenn :	Ein Faun - krank wie sein Wald - kreuzt deinen Weg. Du könntest ihn unter grossen Mühen heilen...	Du führst das Druidenritual der Wertsicht durch. Die Natur wird dich jetzt nicht mehr aufhalten. Streiche beliebig viele auf der Karte.
oder	Wähle: : -2 -1	Du pflanzt die Früchte hier ein. Sonst: : -1 -1	Wähle: : Alle in +1.	Verliere so viele wie du gestrichen hast.
Würfel & aktiviere das Ereignis. Würfel gestrichen neu.		Dir gelingt es, einige Pflanzen zu heilen.		

Ereignis Nr.	1	2	3	4
Entscheidung				
Ereignis Wurf				

Szenarien spielen

Nach den Szenariovorbereitungen spielst du das Szenario nach den normalen Regeln und den Szenario spezifischen Sonderregeln. Sonderregeln haben dabei immer Vorrang vor den normalen Regeln.

Bist du dir bei einer Sonderregel nicht sicher, schlage die Sonderregel in der Szenariobeschreibung im Kampagnenbuch nach. Diese sind dort genau erklärt. Beachte auch das spezielle Szenario Ziel. Es ist in der Kampagne nicht nötig, das Ziel zu erreichen, um zu gewinnen. Die Kampagne geht in jedem Fall weiter. Es wird aber Konsequenzen haben, wenn du das Ziel nicht erreichst.

Diese Sonderregel gibt z.B. an, dass in golden umrahmten Tier-Feldern kein Kampf stattfindet. Diese Regel hat Vorrang vor den normalen Regeln. Betrittst du also ein solches Feld, findet keine Tier-Begegnung statt.

- Tiere sind noch nicht besessen. Betrittst du ein Tier-Feld, umsorgst du die Natur (in diesem Szenario gibt es keinen Kampf): Beende deine Bewegung sofort, streiche das Feld und  -2.

Konsequenzen

Hast du ein Szenario beendet, sei es dadurch, dass du das Ziel erreicht hast oder weil du das Spiel verloren hast, erfolgen in einer Kampagne immer sofort die Konsequenzen. Gehe auf den Szenariokarten oder in der Szenariobeschreibung alle Zeilen bzw. Kästen mit diesem  Symbol durch. Dort stehen Anweisungen oder Bedingungen.

Anweisungen führst du direkt aus.

Bedingungen erkennst du am "Wenn" zu Beginn der Zeile. Überprüfe dann die Bedingung auf deinen Spielbögen. Erfüllst du sie, führe die Anweisung hinter dem Doppelpunkt direkt aus.

Bei den Stadtbegegnungen, Ereignissen und Gegnern der Szenariokarten findest du häufig auch das Konsequenzsymbol. Dies dient als Hilfe. Jede Aufgabe und jedes Ereignis, welches am Ende des Szenarios Konsequenzen nach sich zieht, ist mit dem Konsequenzsymbol markiert.

Wenn du ein strategischeres Spiel möchtest, kannst du dir die möglichen Konsequenzen bereits während des Spiels anschauen. Spielst du lieber die Geschichte, kannst du darauf verzichten und dich von den Konsequenzen überraschen lassen.

Bei dieser Konsequenz handelt es sich z.B. um eine Bedingung. Du würdest nun auf  Wenn  nicht gestrichen: Lösche . deinem Begegnungsbogen prüfen, ob die Aufgabe E in der Aufgabenleiste gestrichen ist. Ist dies der Fall, hast du also die Aufgabe erfüllt, geschieht nichts. Ist sie jedoch nicht gestrichen, würdest du die Konsequenz ausführen, nämlich die Aufgabe H in der Aufgabenleiste zu löschen (s.u.).

Löschen und Streichen

Bei den Konsequenzen wirst du häufig die Anweisung finden, etwas zu löschen. Es ist wichtig, zwischen Löschen und Streichen zu unterscheiden.

Bisher hast du nur Dinge gestrichen. Gestrichene Dinge stehen für den Rest des Szenarios nicht mehr zur Verfügung.

Gelöschte Dinge stehen hingegen für den Rest der gesamten Kampagne nicht mehr zur Verfügung.

Um etwas zu löschen, fülle den entsprechenden Kasten, Kreis oder das Feld komplett mit deinem Stift aus. Dieses gilt nun als gelöscht. Gelöschte Ereignisse können nicht aktiviert werden, gelöschte Aufgaben können nicht erfüllt werden und gelöschte Ressourcen und Ausrüstung können nicht erhalten werden.



Um beim obigen Beispiel für Konsequenzen zu bleiben: in diesem Fall hast du die Aufgabe G erfüllt, sie ist gestrichen. Die Aufgabe E jedoch ist nicht gestrichen. Die Konsequenz sagt dir nun Aufgabe H zu löschen. Also füllst du das Aufgabenfeld H komplett aus. Für den Rest der Kampagne wirst du keine Aufgabe mehr mit diesem Buchstaben durchführen können. Beachte in diesem Beispiel die unterschiedliche Markierung für Streichen und Löschen. In diesem Beispiel siehst du auch, dass bei der Aufgabe E bereits das Konsequenz Symbol abgebildet ist, das darauf hinweist, dass mit dieser Aufgabe eine Konsequenz am

Ende des Szenarios verbunden ist.

Bonus und Malus

Bei einigen Szenarien bekommst du als Konsequenz einen Bonus oder einen Malus. Dieser gilt immer für das nächste Szenario. Was genau der Bonus bzw. Malus bewirkt, steht immer in den Startanweisungen des folgenden Szenarios. Unterbrichst du dein Spiel nach einem Szenario, schreibe dir auf, dass du einen Bonus oder Malus erhältst.

🕒 Wenn Ziel erfüllt: Bonus in S3. Hier erhältst du z.B. einen Bonus im dritten Szenario, wenn du das Szenarioziel erreicht hast. Beachte diesen, wenn du S3 vorbereitest.

Aufräumen

Hast du alle Konsequenzen eines Szenarios markiert und die Anweisungen befolgt, musst du die Spielbögen noch aufräumen, so dass sie für das nächste Szenario bereit sind. Entferne die Spielfigur und alle Szenariokarten von allen Bögen. Da im nächsten Szenario ein anderer Charakter die Geschichte weiter erlebt, musst du alle Markierungen von den Spielbögen entfernen. Einzige Ausnahmen sind die gelöschten Kästen, Kreise und Felder. Entferne also alle Streichungen, sowie die erhaltenen Ressourcen und freigeschalteten Fähigkeiten, aber keine der Löschungen. Komplett ausgefüllte Spielelemente bleiben komplett ausgefüllt.

Nachdem du in unserem Beispiel die Aufgabe H gelöscht hast, entfernst du beim Aufräumen zunächst die Szenariokarten von den Spielbögen.

Anschließend entfernst du die Streichung der Aufgabe G. Aufgaben mit diesem Buchstaben stehen den nächsten



Charakteren weiter zur Verfügung. Die Aufgabe H wurde jedoch in unserem Beispiel (siehe oben) gelöscht. Ihr Feld bleibt weiterhin markiert und die Löschung wird nicht entfernt. Im Laufe der Kampagne kann kein anderer Charakter mehr eine Aufgabe mit dem Buchstaben H erfüllen.



Dies sind alle Regeln, die du benötigst, um die Kampagne zu spielen. Wenn du willst, starte direkt mit den Szenariovorbereitungen zu Szenario S1 im Kampagnenbuch. Oder verwende die Rückseiten der Szenariokarten.

4. Hinweise

Hier noch einige Hinweise zum Spielen von Zwischen Licht & Schatten.

Spielmaterial:

Falls du den Hinweis über das Spielmaterial überlesen hast, beachte die Hinweise über die Spielbögen auf Seite eins dieser Regeln. Sollte dennoch etwas von deinem Spielmaterial beschädigt sein oder fehlen, schick uns bitte eine Email an kontakt@boardgame-racoon.de. Wir werden versuchen, dir so schnell wie möglich Ersatz bereit zu stellen.

Regeln:

Zwischen Licht & Schatten ist ein komplexes Spiel. Aber es gibt kein "falsches" Spielen. Eine falsche Interpretation der Regel hat keine erhebliche Auswirkung auf dein Spielerlebnis. Wenn du einmal vergisst etwas zu streichen oder einen Würfel anders wirken lässt als von uns geplant, ist das kein Problem. Erlebe einfach die Geschichte und hab Spaß daran, wie du die Welt durch deine eigenen Entscheidungen und Pläne formst.

Videos:

Auf boardgame-racoon.de/zlsvideo sammeln wir Videos zu Zwischen Licht & Schatten. Dort gibt es nicht nur ein Beispiel, wie man das Material reinigt, sondern auch Regel Erklärungen.

Tipps:

Hier noch ein paar Ratschläge, die sich beim Testen des Spiels als wertvoll erwiesen haben:

- Nutze das Kampagnenbuch für die Hintergrundgeschichte und Beschreibungen der Aufgaben, Ereignisse und Konsequenzen für ein immersiveres Spiel.
- Behalte dein Ziel in jedem Szenario vor Augen. Überlege dir, was du tun musst, um es zu erreichen und überlege dir, wie du dies erreichen kannst.
- Plane deine Würfel nach dem Bewegungswurf möglichst Energie schonend. Energie und Nahrung sind zwei wichtige Ressourcen.
- Gefahrenfelder sind eine Möglichkeit ohne Kampf Erfahrungspunkte zu erhalten. Unterschätze sie nicht und suche diese Felder auf, um neue Freischaltungen zu bekommen.
- Überlege dir gut, welche Ausrüstung du dir kaufst, in Aufgaben erhalten willst und du dir als Beute wählst. Ausrüstung ist ein guter Weg, auch die schwierigsten Kämpfe zu bestehen.
- Das Spielerlebnis ist ein anderes, je nachdem, ob du mit festen oder zufälligen Ereignissen spielst. Suche dir die Variante aus, die dir mehr Spaß macht.
- Achte in der Kampagne auf die Konsequenzen für den Fortschritt der Geschichte. Es werden negative Konsequenzen geschehen, aber es liegt an dir, welche.
- Genieße das Spiel. Spiele das Spiel, so wie es dir Spaß macht. Es ist egal, ob du über jeden Zug etliche Stunden brütest oder aus dem Bauch spontan entscheidest. Und wenn du eine Regel mal nicht genau befolgt hast, spiele einfach weiter. Es ist dein Spiel.

Danksagung

Liebe Testerinnen und Tester, Abenteuererinnen und Abenteuerer,

Mit großer Freude und noch größerer Dankbarkeit wenden wir uns an euch, die viel Zeit investiert und das Spiel auf Herz und Nieren geprüft haben. Eure Energie, euer Enthusiasmus und eure wertvollen Rückmeldungen haben Zwischen Licht & Schatten zu dem gemacht, was es heute ist. Jede Unstimmigkeit, auf die ihr gestoßen seid, wurde zu einer wertvollen Herausforderung für uns, und jede positive Reaktion hat uns immer weiter motiviert.

Ihr habt das Ergebnis wahrlich mitgestaltet und wir freuen uns darauf, mit euch gemeinsam das zweite Kapitel zu entwickeln.

Unser besonderes und persönliches Dankeschön geht an Sabine für Geduld und das beste spontane Standkonzept, Jenny für das erste Durchspielen der Kampagne, Moni für Hilfe bei fast allem, Raoul für unzählige Verbesserungen, Kritik und grandiose Vorschläge, Tanja für Probelesen und spontane Messehilfe, Thomas für seinen Einsatz in der print & play Gemeinschaft und natürlich an alle Mitglieder der Between Light & Shadow Facebookgruppe, die nicht nur Geduld bewiesen, sondern auch großartiges Feedback gegeben haben, ohne das das Spiel heute nicht das wäre, was es ist.

Tiefster Dank für eure einzigartige Reise mit uns.

Benni und Horst

5. Stichwortverzeichnis

Hier findest du die wichtigsten Regeln als Stichworte zum Nachschlagen.

Suchst du speziell Sonderregeln, so sind diese bei dem entsprechenden Szenario in der Szenariobeschreibung im Kampagnenbuch genauer erklärt.

Suchst du die Erklärung für eine Aufgabe oder ein Ereignis, so findest du diese ebenfalls in der Szenariobeschreibung des entsprechenden Szenarios im Kampagnenbuch.

Eine Übersicht über die Symbole im Kampf Flow-Chart findest du auf Seite 28.

Eine Übersicht über die Symbole und Effekte von Ausrüstung findest du auf Seite 31.

Beides findest du auch auf der Rückseite des Kampagnenbuches.

Aufgaben	34	Kampf	18-29
Ausrüstung	30	- Aktionen	19
- Effekte	31	- Konsequenzen	26-29
- benutzen	30	- Schaden	27
Begegnungsphase	14	- Symbole	28
- Kampf	18	Löschen	43
- Stadt	14, 34	Malus	44
Beute	29	Punkte	36
Bewegung	4-10	Rundenablauf	3, 9, 14
Bewegungswurf	4	Stadtbegegnung	14
Bewegungsende	9	- Aufgaben	34
Bonus	44	Szenarien	39
Energie	7	-Aufräumen	44
Enfesseln	23	- Konsequenzen	42
Ereignis	11-13	- spielen	42
- aktivieren	11	- Vorbereitung	40
- Bedingung	13	Szenarioziel	33
Erfahrung	16, 27	Streichen	8, 9, 43
Erfolge	36	Tauschen	15
Freies Spiel	38	Tierbegegnung	32
Gefahrenfelder	16	Vorrat	8-9
Heiltränke	9	- erhalten und verlieren	8
Kampagne	39-44	- Reihenfolge	9
- Ablauf	40		