

# ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN

KAPITEL 0: PROLOG

**Spinne**

**6** **5+**

:

Lähmendes Gift

:

Trampelangriff

:

Klebende Netze

### Konsequenzen

1. Streiche das Tier.
2. Verliere für jeden nicht erfüllten Machtwürfel die bei angegebenen Vorräte.
3. Erhalte so viel Erfahrung wie angezeigt werden.
4. Würfel die angegebenen Würfel & lege sie auf die Felder im Beutekasten. Wähle dann so viel Beute wie .

**Viefüssler**

**5+** **3+**

:

Greifzangen

:

Niederwalzen

:

Exoskelett

**Wespe**

**4+** **4+**

:

Gierig

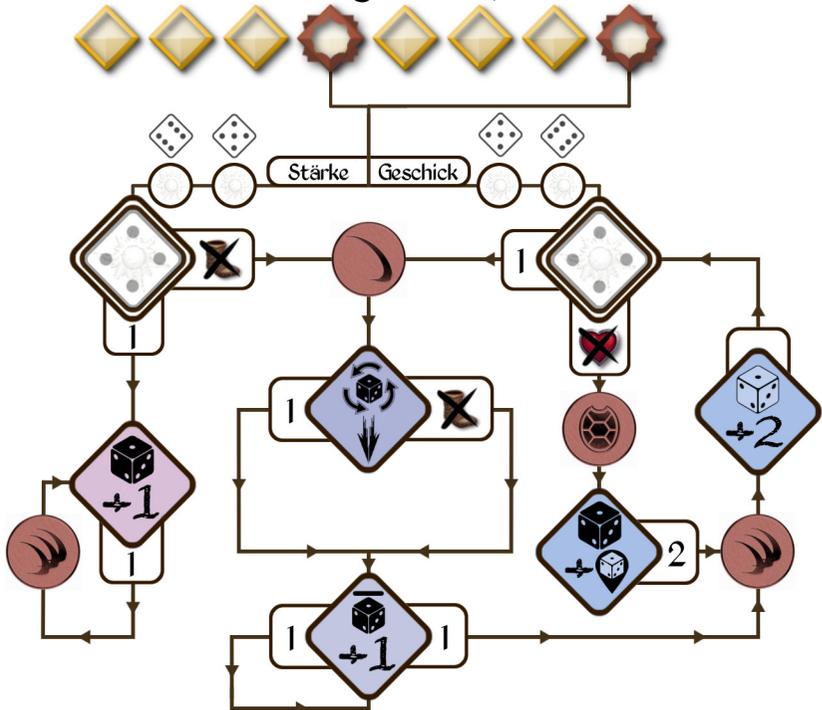
:

Sturzflug

:

Giftstachel

## Erfahrung & Kampf



- Erhöhe 1 beliebigen Würfel der Farbe um X.
- Würfel einen Machtwürfel & verschiebe ihn nach unten.
- Erhöhe einen unten liegenden Machtwürfel um 1
- Erhöhe einen Machtwürfel um den Wert dieses wissen.



Du darfst keine Linien überqueren & Rot eingefärbte Felder betreten. Betrittst du ein ungestrichenes, umrahmtes Feld, beende deine Bewegung sofort.

Tier-Begegnung: Kämpfe gegen die Kreatur im Feld. Siehe: Kampf  
 Orts-Begegnung: Du kannst Aktionen durchführen. Siehe: entsprechender Ort.  
 Feld-Begegnung: Je nach deinen Bewegungswürfeln.

### Macht

### Ausrüstung

- : Tausche die 2 weißen .
- : Bei : würfel neu.
- : +2
- : +1

## Verfügbare Würfel

Vor jedem Bewegungswurf:

**Bewegen**  
 Lege auf passendes Feld & gehe in 1 der Richtungen

**Orientieren**  
 Addiere zu/ subtrahiere von gleicher Farbe

**& ablegen**

**Verwendete Würfel**  
 Am Ende der Bewegung:

### Beute

### Lebenspunkte

### Vorräte

Kannst du etwas nicht abstreichen, streiche das höhere.

## Rundenablauf

- 1 abstreichen
  - 2 Bewegungswurf
  - 3 Bewegung
  - 4 Bewegungsende
  - 5 Begegnung
- Von Links abstreichen. Ggf. verlieren. Bei hast du verloren.
- Würfel alle & . Lege sie in "Verfügbar".
- Einen Würfel aus "Verfügbar" je für "Bewegen" oder "Orientieren" verwenden, bis freiwillig beendet oder ein umrahmtes Feld betreten wird.
- Bei mehr als in "Verwendet": steiche einen zusätzlichen .
- Stehst du in einem der umrahmten Felder, das nicht gestrichen ist, führe nun die angegebene Aktion des Feldes aus.

