

ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN

EIN FANTASTISCHES SOLO ROLL & WRITE

KAPITEL I: MORGENGRAUEN

ERWEITERUNG I

Magistra Artium

Nervös brichst du das Siegel, entfaltest den Brief und überfliegst die Zeilen. Nun gut, eine schwere Aufgabe, einer der komplexesten Tränke überhaupt, aber du bist bereit...

Willkommen bei der ersten Erweiterung zu Zwischen Licht & Schatten Kapitel 1. In dieser Erweiterung erlebst du die Vorgeschichte der Alchemistin aus Szenario 2 und erfährst, wie sie ihren Abschluss in den Gärten der Alchemisten in Dürrhaim erlangt hat, so dass sie später die Schattenpest bekämpfen konnte.

1. Wie du diese Erweiterung verwendest

Um diese Erweiterung zu spielen, benötigst du das Grundspiel Kapitel 1 von Zwischen Licht & Schatten. Dann kannst du dieses Extraszenario entweder als Einzelszenario spielen oder als erstes Szenario in einer Kampagne. Dementsprechend ist es als S0 nummeriert und wird in der Kampagne gemäß der Regeln vor S1 gespielt.

Spielst du dieses Szenario als Einzelszenario, entferne zunächst alle Markierungen von Konsequenzen auf allen vier Spielbögen. Danach folge der Aufbauanleitung auf der nächsten Seite. Es gelten alle Regeln des Grundspiels und zusätzlich die Sonderregeln für dieses Szenario, die du ebenfalls auf der nächsten Seite findest.

Spielst du diese Szenario als Teil der Kampagne, so beginne die Kampagne mit diesem Szenario. Folge dazu den Kampagnenregeln aus dem Grundspiel. Hast du dieses Szenario abgeschlossen, handle wie vorgesehen die Konsequenzen dieses Szenarios ab und setze die Kampagne danach mit S1 fort. Es gelten also weiterhin alle Regeln des Grundspiels für eine Kampagne, also auch die Regeln für Konsequenzen.

2. Spielmaterial

Diese Erweiterung enthält folgendes Spielmaterial:

- 1 Stadtbegegnungskarte.

Diese verwendest du genau so wie die Stadtbegegnungskarten des Grundspiels.

- 1 Ereigniskarte.

Diese verwendest du genau so wie die Ereigniskarten des Grundspiels.

- 1 Trankkarte.

Diese wird auf den Charakterbogen gelegt und bringt neue Effekte von Tränken.

Siehe Sonderregeln (1).

- 1 Licht & Schatten Standfuß.

Diesen speziellen Standfuß kannst du statt des Standfußes des Grundspiels für deine Standees verwenden.

ACHTUNG: Beachte, dass die Standees des Grundspiels auf beiden Seiten Schutzfolien haben. Wenn du diese noch nicht entfernt hast, entferne sie.

SO: MAGISTRA ARTIUM

Unruhig hattest du aus dem Fenster des Labors gestarrt. Vor dir breiteten sich die Gärten der Alchemisten aus, ein Meer aus Blüten, Ranken, Früchten und all der Schönheit der Natur. Doch heute hattest du keinen Sinn dafür. Heute war der Tag, auf den du dein ganzes Leben lang hingearbeitet hattest: der Tag deiner Abschlussprüfung. Du hattest immer noch leer aus dem Fenster gestarrt, den Rucksack schon bereit für das, was vor dir lag, während hinter dir noch einige Mixturen in ihren Kesseln brodelten, als ein Drittklässler eingetreten war und dir ehrfürchtig den versiegelten Umschlag gereicht hatte. Dies war deine letzte Aufgabe: diesen Trank würdest du brauen müssen, dann wäre deine Ausbildung endlich vollendet. Auf dem



Pergament, welches sorgsam gefaltet in dem Umschlag gesteckt war, hatten nur drei Worte gestanden: "Trank der Tränke". Das konnte nicht wahr sein! Das war einer der schwierigsten Tränke überhaupt, bestehend aus fünf einzelnen Tränken. Und die Regularien sahen es vor, dass du alle Zutaten selbst beschaffen musstest. Wie solltest du das schaffen? Warum gab dir deine alte Lehrmeisterin so eine Aufgabe zum Abschluss? Wollte sie, dass du die Prüfung nicht bestehst? War das eine Art von Test, wie du mit unmöglichen Situationen umgehst? Oder traute sie dir tatsächlich zu, diese Herausforderung zu meistern? Sollte es dir gelingen, diesen Trank als deinen Abschlusstrank zu brauen, wäre dir ein Platz unter den Alchemisten von Dürrhaim sicher. Du könntest weiter forschen und dich ganz der Alchemie verschreiben. Sicher, es war eine schwere Aufgabe, aber auch eine große Chance...

Ziel: Habe von jedem Trank mind. 1, sowie 1 🍀 & erreiche Dürrhaim



2 Karten: 1x Stadtbegegnungen (Begegnungsbogen), 1x Ereignisse (Vorratsbogen).

Start: **Dürrhaim** Ressourcen: 5 ❤️ 0 🧤 3 🍞 1 🍷 **Normale** 🦵

Startanweisungen: Du hast in deiner Lehre zwar einiges gelernt, musstest aber nie wirklich körperlich arbeiten. Du darfst in diesem Szenario in einem Kampf keinen Würfel auf "Stärke" einsetzen. Streiche das "Stärke" Feld auf deinem Charakterbogen. Dafür darfst du bei Spielbeginn eine beliebige Fähigkeit freischalten, also eine beliebige gestrichelte Linie auf deinem Charakterbogen ausfüllen.



Startanweisungen (Fortsetzung): Lege die in dieser Erweiterung enthaltene Zusatzkarte



S0-Tränke so in dein Ausrüstungsfeld auf deinem Charakterbogen, dass die Schriftrollen vollständig von der Karte verdeckt werden, aber jeder Trank drei freie Felder zum markieren besitzt und jedem Trank einer der vier Abschnitte zugeordnet ist.

Sonderregeln (1)

- 1.) Du bist zwar eine Meisterin der Tränke, mit Schriftrollen kannst du aber nicht umgehen: in diesem Szenario gibt es keine Schriftrollen.
- 2.) Die Tränke in deiner Ausrüstung sind vier der Tränke, die du brauen musst, um den Trank der Tränke herzustellen. Du musst also von jedem mindestens einen besitzen (also markiert und nicht gestrichen) und zusätzlich einen Heiltrank. Kehrst du dann nach Dürrhaim zurück, erhältst du den Abschluss und hast das Szenario gewonnen.
- 3.) Die Tränke haben alle andere Effekte als im Grundspiel. Du musst aber weiterhin einen Trank streichen, um seinen Effekt zu erhalten. Außerdem kannst du die Tränke selber herstellen. Jedesmal, wenn du die Bedingung eines Trankes hinter "Brauen:" erfüllst, erhältst du einen dieser Tränke.

: Du kannst in der Bewegungsphase alle in Verfügbar auf eine beliebige Seite drehen.
Brauen: Erhalte nach einem Kampf eine weniger, um diesen Trank zu brauen (dies ist auch mehrfach pro Kampf möglich).

: Erhöhe im Kampf den Wert eines beliebigen weißen Würfels um zwei.
Brauen: Betrittst du ein Gefahrenfeld und hast in diesem Moment 10 oder mehr Erfahrung (bevor du diese für das Feld erhältst), kannst du diesen Trank brauen.

: Erhöhe im Kampf den Wert eines beliebigen, entfesselten schwarzen Würfels um zwei.
Brauen: Um diesen Trank zu brauen, lege in einer Bewegungsphase 4 Würfel, je mit einem Wert von mindestens 5 von Verfügbar nach Verwendet. Für diese bewegst du dich nicht.

: Erhalte in der Bewegungsphase zwei Entschlossenheit .

Brauen: Diesen Trank kannst du nur durch Aufgaben erhalten und ihn nicht brauen.

Sonderregeln (2)

- 4.) Die Tiere sind noch nicht wild und haben kaum andere Reisende überfallen. Daher gibt es weniger Beute. In diesem Szenario würfelst du nicht auf Beute, sondern musst nach jedem Kampf statt dessen für jeden entweder oder wählen.

Aufgaben:



Steinhof




A Die Mixtur: Braue aus Blutsteinen & Bergkräutern einen mächtigen Trank. *Zischend und brodelnd beginnen sich die Blutsteine in dem Sud, den du aus den Bergkräutern hergestellt hast, aufzulösen. Du wusstest es! Es hatte sich also gelohnt, diesen alten Schmöker zu lesen und das Rezept für den Trank des unbändigen Willens zu lernen...*

Wenn du die Blutsteine bei dir hast, also die Aufgabe E gestrichen ist, kannst du hier Bergkräuter sammeln und aus diesen Zutaten mit etwas Zeit einen Trank brauen. Verliere 2 Energie, um einen Trank des unbändigen Willens zu erhalten.



Tiefwalde

C Wurzeltrank: Tausche mit den Druiden Tränke aus.  *Du hast schon viel von den Tränken jener Druiden gelesen, doch was du hier in Tiefwalde im Schatten des großen Baumes siehst, übertrifft alles Niedergeschriebene: Ihre Rezepturen sind intuitiv und chaotisch statt mathematisch austariert. Ihr könntet sicher viel voneinander lernen.*

Du kannst mit den Druiden Tränke austauschen, wenn du dies willst.

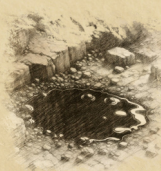
Verliere einen von deinen benötigten Tränken des unbändigen Willens und erhalte dafür einen schwarzen Lotustrank.



Bluthöhle

E Blutstein: Sammle einige der gefährlichen, aber wirksamen Steine. *In dem Moment, als du die Hand um den kleinen, runden Stein legst, spürst du förmlich wie dich ein Teil deiner Kraft verlässt, das Atmen wird schwerer und dein Herz beginnt wie wild zu pochen.*

Wenn du willst, kannst du einige Blutsteine mitnehmen, mit denen man Tränke brauen kann. Verliere 2 Gesundheit.



F Fledermausblut: Gewinne eine Phiole des heilsamen Blutes der Bestien. *Du weißt, dass sich in dieser Höhle diese Bestien, diese Fledermäuse, herumtreiben sollen. Schon oft hast du im Labor ihr Blut verwendet, jedoch sorgsam auf Flaschen gezogen. Hier bietet sich dir die Chance etwas frisches Blut von ihnen zu finden. Du musst nur langsam vorgehen, damit die Biester dich nicht bemerken...*

Du kannst 2 Energie streichen, um dafür einen Heiltrank zu erhalten.



Sturmfels

H Arbeiten: Hilf dem Schmied, indem du für ihn Säuren herstellst. *Als du durch die Stadt schlenderst, bemerkst du, wie ein Schmied auf einen viel kleineren Mann einredet und kurz davor ist, auf ihn los zu gehen. Als du näher kommst, hörst du ihn sagen: "Und wie soll ich ohne deine Säuren mein Metall vom Gestein trennen? Ohne dieses Zeug bin ich ruiniert!"*


Du kannst dem Schmied helfen. Er stellt dir alle Materialien und entlohnt dich sogar dafür. Streiche zwei Energie und erhalte ein Geld.



Ereignisse:

1 Der Kommilitone.

Diese Stimme kennst du doch? Obwohl sie mitten im Nirgendwo zu hören ist und offensichtlich aus einem Busch kommt, erinnert sie dich an viele Stunden in den Lehrräumen bei den Alchemisten. Damals hatte sie stammelnd eine Antwort gesucht, jetzt fluchte sie. Das musste Helme sein! Dein Kommilitone! Auch er müsste jetzt bei seiner Abschlussprüfung sein und es klang nicht so, als würde es gut laufen...

Dein Kommilitone braucht dringend deine Hilfe bei der Erstellung seines Abschluss Trankes.

Wähle: Du kannst ihm helfen, was einige Zeit brauchen wird, so wie er sich anstellt. Streiche  und verliere drei Energie.

Oder du kannst seine bisherigen Ergebnisse besser für dich benutzen, da er es sowieso niemals zu einem ordentlichen Alchemisten bringen wird. Streiche , verliere eine Energie und erhalte .


2 Profite.

Ein Händler hat seine Waren, dir seltsam anmutende Mixturen, auf einer Decke vor sich ausgebreitet. Und nach dem Stapel von Münzen, die ebenfalls dort liegen, laufen die Geschäfte gut. Als du gerade sein Angebot kritisch begutachtest, erkennt er dich offensichtlich als Alchemistin: "Oh, eine Meisterin des Faches. Aber noch eine ziemlich junge. Wohl noch in der Ausbildung, wie? Na mal, sehen, in deinem Alter kann man doch immer etwas Geld gebrauchen, oder?"




Du kannst beliebig viele deiner Tränke für je 2 Geld verkaufen.

3 Quid pro quo.


Bedingung: **1**  ist gestrichen. Ist es nicht gestrichen, aktiviere statt diesem Ereignis Ereignis 4. *"Warte! Es klappt einfach nicht! Bitte hilf mir! Nur noch dieses eine Mal!" Schon wieder Helme, dein alter Kommilitone, doch diesmal scheint es wirklich schlimm um ihn zu stehen: seine Kleidung ist zerfetzt, seine Augenbrauen sind offensichtlich beim Brauen eines Trankes weggebrannt und er scheint den Tränen nahe...*

Er ist nicht wirklich weitergekommen mit seinem Abschlusstrank, lohnt es sich ihm zu helfen?

Wähle: Du kannst ihm helfen und einfach etwas mehr brauen, was du auch verwenden kannst.

Streiche **3** , verliere eine Energie und erhalte einen Heiltrank.

Oder es reicht jetzt und du nimmst seine bisherigen Ergebnisse an dich, so oder so.

Streiche **3** , verliere eine Gesundheit und erhalte einen Trank des Blutes.

4 Geist über Materie.

Du taumelst nur noch den Pfad entlang und vor deinen Augen tanzen kleine Sterne.

Wann hast du das letzte Mal geschlafen? Egal. Es geht um deine Zukunft als Alchemistin!

Du bist völlig erschöpft, aber die Aussicht auf deinen Abschluss treibt dich voran. Streiche ein Energie & erhalte eine Entschlossenheit. Streiche dieses Ereignis nicht, wenn es aktiviert wurde.

Konsequenzen:




Wenn du das Ziel erfüllt hast.


Du hast deinen Abschluss als Alchemistin mit Auszeichnung bestanden und arbeitest und forschst fortan bei den Alchemisten von Dürrhaim.

Die Alchemisten können mehr Tränke verkaufen, wodurch mehr im Umlauf sind. Lösche die weiße 1 in der Beute Tabelle. Würfel für den Rest der Kampagne so lange neu, bis du keine weiße 1 mehr hast. Dadurch steigt die Wahrscheinlichkeit, Tränke als Beute zu erhalten.



Wenn Aufgabe C  gestrichen ist.

Die Druiden haben durch deinen Trank des unbändigen Willens neues Wissen erlangt, das sie für wichtige Missionen einsetzen werden.

Der Druide in S1 beginnt das Szenario als Bonus mit einer Entschlossenheit .



Unabhängig vom Ausgang des Szenarios.

Du hast den Bestand an wilden Tieren verringert, bevor diese besessen wurden.



Es gibt nicht mehr so viele Tiere dieser Art, die Reisende überfallen könnten und ihnen ihre Sachen abnehmen könnten: Lösche eine Beute  bei dem Tier mit der höchsten Zahl, welches








von dir besiegt wurde, also gestrichen ist.

Bsp.: Hast du den Wurm (Nummer 1) und den Skorpion (Nummer 3) besiegt, streiche bei dem Skorpion eine Beute.



Wenn bei Aufgabe 3 ja   gestrichen ist.

Dein Kommilitone Helme schafft, trotz allem und vor allem dank dir, seinen Abschluss. Er verlässt danach Dürrhaim und führt ein ruhiges Leben in den Bergen in der Nähe von Steinhof, wo er sich als Einsiedler niedergelassen hat und seine mehr oder weniger wirksamen Tränke an die Bevölkerung und Reisende verkauft.

Markiere das Feld   von Steinhof mit diesem  Symbol. Dort hat sich Helme niedergelassen. Für den Rest der Kampagne kannst du dort, wenn du deine Bewegung in diesem Feldbeendest einen beliebigen Trank  erhalten und dafür ein Geld  streichen.



DIE GESCHICHTE MARAS UND DER RÜCKKEHR DES
SCHATTENS GEHT BALD WEITER. ERLEBE EINE WELT IN
AUFRUHR, IM RINGEN ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN,
EINE WELT IM ZWIELICHT...



ZWISCHEN LICHT & SCHATTEN
KAPITEL 2: ZWIELICHT



AB DEM
2. QUARTAL 2025
IM HANDEL

