

## Zwischen Licht & Schatten Kapitel 1 - Erweiterung Magistra Artium

### Karten basteln: Klappmethode.

Drucke nur diese Seite aus.

Karten: schneide jede Doppelkarte einzeln aus - Vorder- und Rückseite bleiben also zusammen, du schneidest nicht entlang der gestrichelten Linie. Klappe sie dann entlang der gestrichelten Linie zusammen.

Klebe abschließend die Vorder- und Rückseite innen zusammen.

### STADTBEGEGNUNGEN

Führe mögliche Aktionen aus & streiche bei Aktionen.

| Steinhof   | Tiefwalde                                      | Bluthöhle   | Sturmfels                                     |
|--|--|---|---|
| <b>A</b> Die Mixtur ist <b>E</b> gestrichen:<br> | <b>C</b> Wurzeltrank<br>Verliere  :<br>erhalte | <b>E</b> Blutstein<br><br><b>F</b> Fledermausblut<br> | <b>Tauschen</b><br><-><br><b>Arbeiten</b><br> |

**Magistra Artium** - Nervös reißt du den Umschlag auf und überfliegst die Zeilen. Nun gut, eine schwere Aufgaben, einer der komplexesten Tränke überhaupt, aber du bist bereit...

SO

Du bist eine junge Alchemistin aus Dürnhaim. Heute Morgen hat dir deine Lehrmeisterin den Umschlag mit der Aufgabe für deine Abschlussprüfung überreicht. Du sollst den Trank der Tränke brauen, ein kompliziertes Gebräu, welches aus fünf verschiedenen Tränken gemischt werden muss. Nun musst du erst einmal diese fünf beschaffen und deine Zeit ist knapp.

- Wenn Ziel erfüllt: Lösche die weisse 1 in der Beute Tabelle.
- Wenn 1 gestrichen: Beginne SI als Bonus mit 1.
- Lösche 1 bei dem gestrichenen Tier mit der höchsten Zahl.
- Wenn 3 4: Markiere das Feld von Steinhof mit diesem Symbol. Beendest du deine Bewegung dort, kannst du für den Rest der Kampagne dort 1 verlieren und 1 erhalten.

**Start:** Dürnhaim. 5 3 1 . Normale .

Lege die Zusatzkarte SO-Tränke so auf deine Ausrüstung, dass die verdeckt sind und jeder Trank 3 freie Felder hat.

**Ziel:** Habe mind. von jedem 1 und 1 & erreiche Dürnhaim.

Immer wenn du die "Brauen" Bedingung eines auf der SO-Tränke Karte erfüllst, erhältst du 1 dieses Trankes.

Sonderregeln

- Du hast in deiner Lehre zwar einiges gelernt, dich aber nicht wirklich viel bewegt. Du darfst in diesem Szenario in einem Kampf keinen Würfel auf "Stärke" einsetzen. Dafür darfst du bei Spielbeginn eine beliebige Fähigkeit freischalten.
- Die Tiere sind noch nicht wild und haben kaum andere Reisende überfallen. In diesem Szenario würfelst du nicht auf Beute, sondern wählst statt dessen für jeden entweder oder .

Habe mind. von jedem 1 und 1 & erreiche Dürnhaim.

| Der Kommilitone  | Profite  | Wenn 1 gestrichen: → 1  | Streiche dieses Ereignis nicht. Geist über Materie   |
|--|--|---|--|
| Du triffst einen Mitschüler, ebenfalls in der Prüfung. Du kannst ihm helfen oder ihn selbst um Hilfe bitten.<br>Wähle:<br>:<br>: | Ein merkwürdiger Händler möchte dir deine magischen Tränke abkaufen. Du kannst beliebig viele deiner  verlieren. Erhalte für jeden 2 . | Quid pro quo<br>Dein Mitschüler braucht wieder deine Hilfe. Ihr könnt aber zusammen arbeiten.<br>Wähle:<br>:<br>: | Du bist völlig erschöpft. Aber die Aussicht auf deinen Abschluss treibt dich weiter voran.<br> |

**Bewegungsphase:** Drehe alle auf eine beliebige Seite. Brauen: Wenn du ein Tier besiegst, statt eines . (Trank des Blutes)

**Kampf:** +2. Brauen: Wenn du ein Feld betreten hast und mindestens 10 Erfahrung gestrichen sind. (Schwarzer Lotustrank)

**Kampf:** +2 Brauen: Lege in der Bewegungsphase 4 Würfel mit Wert 5+ aus Verfügbar nach Verwendet. (Konservationstrank)

**Bewegungsphase:** Erhalte 2 . Brauen: Diesen Trank kannst du nicht einfach brauen. (Trank des unbändigen Willens)



SO - Tränke

## Zwischen Licht & Schatten Kapitel 1 - Erweiterung Magistra Artium

### Karten basteln: Duplexdruck.

Drucke nur diese und die nächste Seite im Duplexmodus aus.

Karten: schneide jede Karte einzeln aus.



**SO** Start: Dürrhaim. 5 3 1 . Normale .  
Lege die Zusatzkarte SO-Tränke so auf deine Ausrüstung, dass die verdeckt sind und jeder Trank 3 freie Felder hat.

Ziel: Habe mind. von jedem 1 und 1 & erreiche Dürrhaim.  
Immer wenn du die "Brauen" Bedingung eines auf der SO-Tränke Karte erfüllst, erhältst du 1 dieses Trankes.

Sonderregeln

- Du hast in deiner Lehre zwar einiges gelernt, dich aber nicht wirklich viel bewegt. Du darfst in diesem Szenario in einem Kampf keinen Würfel auf "Stärke" einsetzen. Dafür darfst du bei Spielbeginn eine beliebige Fähigkeit freischalten.
- Die Tiere sind noch nicht wild und haben kaum andere Reisende überfallen. In diesem Szenario würfelst du nicht auf Beute, sondern wählst statt dessen für jeden entweder oder .


Bewegungsphase: Drehe alle auf eine beliebige Seite. **Brauen:** Wenn du ein Tier besiegst, statt eines . (Trank des Blutes)

Kampf: +2. **Brauen:** Wenn du ein Feld betreten hast und mindestens 10 Erfahrung gestrichen sind. (Schwarzer Lotustrank)

Kampf: +2 **Brauen:** Lege in der Bewegungsphase 4 Würfel mit Wert 5+ aus Verfügbar nach Verwendet. (Konservationstrank)

Bewegungsphase: Erhalte 2 . **Brauen:** Diesen Trank kannst du nicht einfach brauen. (Trank des unbändigen Willens)












Magistra Artium - Nervös reisst du den Umschlag auf und überfliegst die Zeilen. Nun gut, eine schwere Aufgaben, einer der komplexesten Tränke überhaupt, aber du bist bereit...

Du bist eine junge Alchemistin aus Dürnheim. Heute Morgen hat dir deine Lehrmeisterin den Umschlag mit der Aufgabe für deine Abschlussprüfung überreicht. Du sollst den Trank der Tränke brauen, ein kompliziertes Gebräu, welches aus fünf verschiedenen Tränken gemischt werden muss. Nun musst du erst einmal diese fünf beschaffen und deine Zeit ist knapp.

Wenn Ziel erfüllt: Lösche die weisse 1 in der Beute Tabelle.

Wenn 1 gestrichen: Beginne SI als Bonus mit 1 .

Lösche 1  bei dem gestrichenen Tier mit der höchsten Zahl.

Wenn 3 : Markiere das Feld  von Steinhof mit  diesem Symbol. Beendest du deine Bewegung dort, kannst du für den Rest der Kampagne dort 1  verlieren und 1  erhalten.

Habe mind. von jedem  1 und 1  & erreiche Dürnheim.

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
| <p><u>Der Kommilitone</u><br/>Du triffst einen Mitschüler, ebenfalls in der Prüfung. Du kannst ihm helfen oder ihn selbst um Hilfe bitten.<br/>Wähle:</p> <p>:   </p> <p>:  </p> | <p><u>Profite</u><br/>Ein merkwürdiger Händler möchte dir deine magischen Tränke abkaufen. Du kannst beliebig viele deiner  verlieren.<br/>Erhalte für jeden 2 .</p> | <p>Wenn 1  gestrichen:  <u>Quid pro quo</u><br/>Dein Mitschüler braucht wieder deine Hilfe. Ihr könnt aber zusammen arbeiten.<br/>Wähle:</p> <p>:  </p> <p>:  </p> | <p>Streiche dieses Ereignis nicht.<br/><u>Geist über Materie</u><br/>Du bist völlig erschöpft. Aber die Aussicht auf deinen Abschluss treibt dich weiter voran.</p> <p> </p> |
|---|--|--|--|

