

ANLEITUNG 1

LOS GEHT'S



ÜBERBLICK

Kinfire Chronicles: Night's Fall ist ein kooperatives Spiel für 2 bis 4 Abenteuerlustige, in dem ihr je 1 Helden eurer Wahl kontrolliert. Im Solomodus wählt ihr 2 Helden und spielt sie gleichzeitig, doch mit vertrauter Begleitung macht es mehr Spaß. Denn die Zusammenarbeit als Gruppe und das gemeinsame Treffen von Entscheidungen sowie die gegenseitige Unterstützung im Kampf sind ein großer Teil des Spielspaßes.

Ihr spielt eine Reihe von Quests, für jede benötigt ihr ungefähr 45–60 Minuten, und übernehmt die Rolle der Suchenden - Helden der Welt von Atios. Als Suchende erlebt ihr Abenteuer, bekämpft schreckliche Feinde und erforscht die großartige Stadt Din'Lux. Nutzt die Schachtel, um euren Spielstand zwischen Partien zu speichern (*siehe „Partien und euren Fortschritt speichern“ auf S. 12*).

Am einfachsten ist es, wenn ihr die gesamte Kampagne mit denselben Suchenden spielt. Allerdings ist es auch möglich, dass ihr im Laufe der Kampagne Suchende hinzufügt oder ändert. *Siehe „Suchende ändern oder hinzufügen“ auf S. 12*.

Im Gegensatz zu anderen Spielen lernt ihr *Kinfire Chronicles: Night's Fall* während des Spielens. Die ersten Quests sind so gestaltet, dass ihr stückweise immer neue Regeln kennenlernt. Also macht euch keine Sorgen, falls ihr Spielmaterial seht, das ihr noch nicht kennt: Ihr werdet es kennenlernen, sobald es nötig ist.



WILLKOMMEN IN DER WELT VON ATIOS

Stoßt ihr im Lauf der Kampagne auf Geschichtstexte, lest sie laut vor. Zu Beginn lest ihr diesen Einleitungstext laut vor.

Du und deine Gruppe sind Mitglieder der Gilde der Suchenden, einer Vereinigung, deren Ziel der Schutz der Menschen vor den großen Gefahren dieser Welt ist. In bestimmten Nächten, Sternenlose Nächte genannt, erlöschen die Sterne und magische Finsternis bedeckt das Land. Was auch immer diese Finsternis berührt, wird von ihr verändert, vernarbt oder gar zerstört, und Tausende verschwinden, vermutlich für immer verloren. Die Finsternis lässt oft seltsame Wesen und Gegenstände zurück, manche gefährlich oder gar tödlich.

Als Suchende verfügt ihr über Laternen in denen „Kinfire“- euer Sippenfeuer - brennt,

eine magische Flamme, welche die magische Finsternis der Sternenlosen Nächte vertreibt. Diese Laternen werden am Leuchfeuer des Großen Leuchtturms in der mächtigen Stadt Din'Lux entzündet. Sie ist die einzige, deren Kinfire-Leuchtturm nach Jahrtausenden ohne Sternenloser Nacht noch erhalten ist. Und nun, da die Sternenlosen Nächte zurückgekehrt sind, ist sie vielleicht die einzige überlebende große Stadt überhaupt.

Derzeit eskortierst du mit deiner Gruppe eine Karawane mit Vorräten von Din'Lux in das nahe Dorf Vinna, das sich im Schutzzradius des Großen Leuchtturms befindet.

Doch bevor ihr euch ins Abenteuer stürzt, müsst ihr euch aussuchen, welche Suchenden ihr spielt.

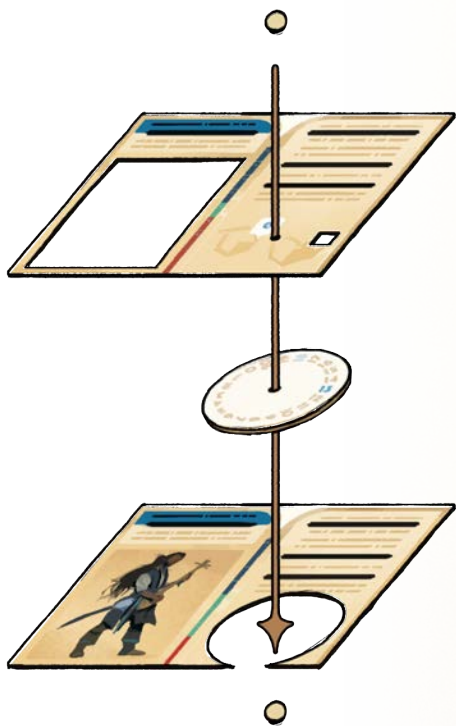
SUCHEDE AUSWÄHLEN

Sehen wir uns nun die spielbaren Charaktere an. In der Schachtel des Grundspiels findet ihr 6 Suchendenschachteln. (Siehe die Abbildung auf der Rückseite der Anleitung für einen Überblick über den Inhalt der Schachtel.) Nehmt ihr sie heraus, seht ihr darauf Abbildungen

der Suchenden auf der Seite sowie einen Teil ihrer Geschichte. Wählt euch alle je 1 Suchenden und öffnet die entsprechende Schachtel. Jede Suchendenschachtel enthält ein Suchendentableau, eine Figur und ein Suchendendeck (bestehend aus 18 Karten plus die Laternenkarte).

ZUSAMMENBAU DER SUCHENDENTABLEAUS

In der Willkommenschachtel (*Welcome box*) findet ihr ein Tableau mit Lebensanzeige für jeden Suchenden, sowie ein Säckchen mit Plastikachsen.



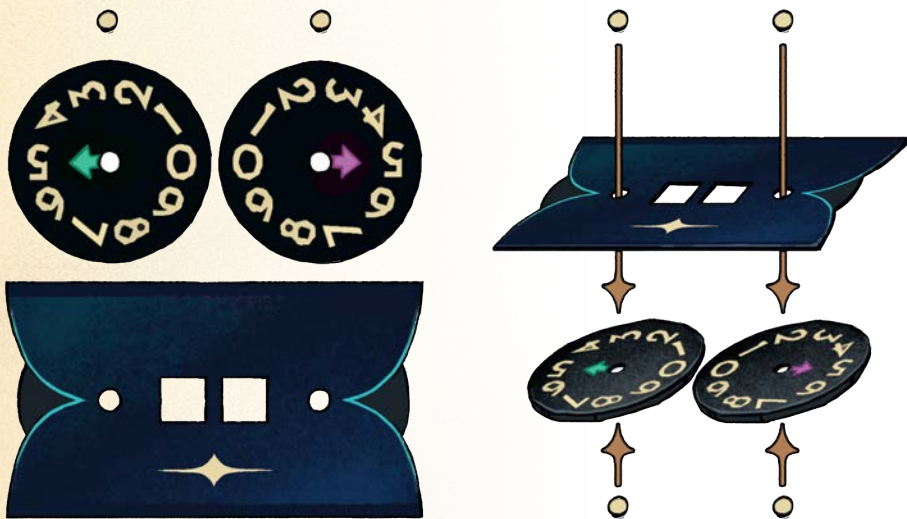
1. Drückt die Löcher für die Achsen aus dem Lebensfenster eures Sucher-Tableaus.
 2. Drückt anschließend die Lebensanzeige heraus (stellt sicher, dass das Gesicht eures Suchenden darauf ist) und platziert sie unter dem Sucher-Tableau (mit den Zahlen nach oben, sodass sie durch das Lebensfenster zu sehen sind).
 3. Drückt die beiden Teile einer Plastikachse zusammen, um Sucher-Tableau und Lebensanzeige wie abgebildet zusammen zu stecken.
- Mit dieser Anzeige haltet ihr die aktuellen Lebenspunkte (♥) eures Suchenden fest. Eure Startlebenspunkte für jede Quest sind hell auf der Lebensanzeige gekennzeichnet. Stellt eure Lebenspunkte zu Beginn jeder Quest auf die Startlebenspunkte ein.
- (Sinken die Lebenspunkte (♥) eines Suchenden jemals auf 0, verliert die gesamte Gruppe den Kampf. Also passt aufeinander auf, alleine ist es gefährlich.)

Ausnahme: Spielt ihr mit nur 2 Suchenden, beginnt jeder Suchende mit 5 zusätzlichen Lebenspunkten (+5 ♥). Diese zusätzlichen Lebenspunkte sind schwach auf eurer Lebensanzeige gekennzeichnet.

DIE 1. FEINDLICHE LEBENSANZEIGE ZUSAMMENBAUEN

Nachdem ihr eure Suchendentableaus zusammengebaut habt, habt ihr noch einige Plastikachsen übrig. Nutzt 2 davon, um die 1. feindliche Lebensanzeige zusammenzubauen.

Drückt die unten abgebildeten Stücke aus dem Papptableau und den beiden Scheiben aus der Willkommenschachtel. Überprüft, ob die Zahlen durch die Fenster sichtbar sind. Stellt ebenso sicher, dass die Scheibe mit dem grünen Pfeil links und die mit dem pinken Pfeil rechts ist. Setzt alles anschließend wie abgebildet mit 2 Plastikachsen zusammen.



Diese feindliche Lebensanzeige nutzt ihr, um die Lebenspunkte eurer Feinde anzuzeigen. Da ihr einigen besonders schrecklichen Kreaturen begegnen könnt, zeigt die Lebensanzeige bis zu 99 Lebenspunkte an.

Im Laufe der Kampagne werdet ihr einige weitere feindliche Lebensanzeigen in den Questmappen finden. Solltet ihr auf eine stoßen, baut sie am Ende der Quest wie hier beschrieben zusammen. Auf diese Weise verfügt ihr immer über ausreichend Lebensanzeigen für Feinde.

EUER SUCHENDECK UND DIE LATERNENKARTE



Werfen wir einen kurzen Blick auf euer Suchendendeck. Jedes Suchendendeck besteht aus 18 Karten plus 1 Laternenkarte. Eure Laternenkarte ist besonders, also nehmt sie aus eurem Deck und sehen wir sie uns an.

Eure **Laternenkarte** zeigt die einzigartige magische Fähigkeit eurer Kinfire-Laterne. Jede Laterne ist anders und passt sich im Lauf der Zeit an ihren Träger an. Im Kampf müsst ihr eure Laterne erst aufladen, bevor ihr sie nutzen könnt, doch dazu kommen wir später. Fürs Erste legt ihr eure Laternenkarte verdeckt neben euer Suchendentableau.

KARTENFARBEN

Die Karten in eurem Suchendendeck kommen in 3 verschiedenen Farben, die für 3 heldenhafte Eigenschaften stehen: Stärke, Geschick und Weisheit.



Rote Karten stehen für **Stärke**. Mit ihnen vollführt ihr Heldentaten, die körperliche Schwerstarbeit und Ausdauer benötigen.



Grüne Karten stehen für **Geschick**. Das beinhaltet sowohl Gewandtheit als auch List und ihr benötigt es für Akrobatik, Tricks und Fingerfertigkeit.



Blaue Karten stehen für **Weisheit**. Weisheit besteht aus Wissen und mentaler Macht. Ihr setzt sie ein, um Aufgaben zu lösen, die Lernfähigkeit, Aufmerksamkeit und Logik erfordern.

ZWEIFARBIGE KARTEN UND WEISSE KARTEN



Karten mit zweifarbigem Rand dürft ihr als eine der beiden Farben nutzen. Wählt einfach, welche der beiden Farben die Karte haben soll. Allerdings kann eine Karte niemals als mehr als 1 Farbe zählen.

Weisse Karten sind Joker, die als 1 beliebige der 3 Farben zählen.

AKTIONSKARTEN (*ACTION*) UND VERSTÄRKUNGSKARTEN (*BOOST*)

Die Karten in euren Suchendendecks sind in Aktionen und Verstärkungen geteilt.



Aktionskarten spielt ihr im Kampf in eurem Zug, um verschiedene Dinge zu tun. Verstärkungen spielt ihr im Kampf außerhalb eures Zugs, meist um den anderen Suchenden zu helfen.

Wie ihr vielleicht bemerkt, stimmt jede Aktionskarte mit einer Verstärkungskarte überein, doch das erklären wir später. Mischt vorerst euer Suchendendeck und legt es verdeckt neben euer Suchendentableau.

DER SCHICKSALSBEUTEL UND JETONS

Der Beutel in der Willkommenschachtel ist ein wichtiger Teil des Spiels und wird Schicksalsbeutel oder nur „der Beutel“ genannt. Ihr bereitet ihn zu Beginn der Kampagne vor, anschließend ändert ihr ihn allerdings nur, falls ihr die Suchenden ändert.

Nehmt die Plastikjetons aus der Willkommenschachtel und sortiert sie.
Legt die folgenden Jetons in den Beutel, egal mit welchen Suchenden ihr spielt:



Als Nächstes legt ihr 12 Suchendenjetons der Suchenden in den Beutel. Teilt sie gleichmäßig auf die Suchenden, die ihr gewählt habt, auf. Spielt ihr z.B. mit Khor, Asha und Feyn, legt ihr 4 Khor-Jetons, 4 Asha-Jetons und 4 Feyn-Jetons in den Beutel.



MIT 4 SUCHENDEN



MIT 3 SUCHENDEN



MIT 2 SUCHENDEN



Habt ihr das getan, ist der Beutel bereit. Legt ungenutzte Suchendenjetons in ihre jeweiligen Schachteln zurück.

EURE SUCHENDENFIGUR



Nehmt die Plastikfigur eurer Suchenden aus der Suchendenschachtel und setzt sie wie unten abgebildet mit der Basis zusammen.

Nutzt ihr eure Suchenden gerade nicht, lagert sie einfach in den Suchendenschachteln. Eure Suchendenfigur gibt im Kampf die Position eurer Suchenden auf dem Spielplan an.

DER SPIELPLAN

Der Deckel der Spielschachtel ist abnehmbar. Dreht ihn um, um ihn als Spielplan zu nutzen.



Legt den Atlas aus der Willkommenschachtel in die Mitte des Spielplans.

Im Atlas sind Kampfpläne, auf denen ihr in verschiedenen Quests kämpft.



Nehmt die **Rüstungskarten** (*Armor*) (🛡️), **Erschöpfungskarten** (*Exhausted*) (👤), und die 4 Arten an kurzzeitigen **Statuskarten** (👤👤👤👤), aus der Willkommenschachtel und legt sie auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.



Legt abschließend den Schicksalsbeutel auf sein gekennzeichnetes Feld, gefüllt mit den Jetons.



LASST UNS BEGINNEN ...

Da ihr nun bereit für euer Abenteuer seid, lasst uns anfangen:

1. Öffnet die Questmappe 1, „Die Straße nach Vinna“ (*The Road to Vinna*).
2. Lest den Einleitungstext auf der Innenseite der Questmappe.
3. Nehmt die Karten aus der Mappe und lest die 1. Karte wie zu Ende der Einleitung angegeben vor. (Stellt sicher, dass ihr keine Karten lest, die ihr nicht lesen sollt. Am besten lasst ihr alles, außer die Karten, in der Mappe, um Spoiler zu verhindern.)
4. Das ist vorerst alles! Viel Glück auf eurer Quest!



WAS SPÄTER NOCH KOMMT

Im Moment müsst ihr nicht weiterlesen, aber diesen Abschnitt der Regeln benötigt ihr vielleicht später.

SUCHENDE ÄNDERN ODER HINZUFÜGEN

Mit der Zeit werden eure Suchenden immer mächtiger, also kann es schwer sein, mittendrin neue Suchende einzuführen oder auszutauschen. Tut ihr das dennoch, müsst ihr euch um die Kinfire-Plättchen und das Deck des Suchenden kümmern.

Kinfire-Plättchen (🔥) sammeln alle Suchenden im Lauf der Kampagne. Fügt ihr einen neuen Suchenden hinzu oder tauscht ihr einen aus, gebt dem neuen Suchenden so viele Kinfire-Plättchen (🔥) wie der Suchende mit den wenigsten Kinfire-Plättchen (🔥) hat. (Wisst ihr noch nicht, was Kinfire ist, macht euch darüber keine Gedanken.)

Im Lauf der Kampagne erhalten die Suchenden mächtige Karten, wodurch ihre Suchendendecks stärker werden. Neue Suchende wissen allerdings noch nicht, welche Karten zu ihrem Spielstil passen. Entscheidet als Gruppe, ob ihr entweder das Suchendendeck des neuen Suchenden mit den verfügbaren Karten für ihn erstellt oder, ob der neue Suchende die erste Quest mit seinen Anfangskarten spielt, um sich einzuspielen.

PARTIEN UND EUREN FORTSCHRITT SPEICHERN

Ihr spielt die Kampagne nicht auf einmal. Stattdessen entscheidet ihr immer, nachdem ihr eine Quest abgeschlossen habt, ob ihr aufhört und das nächste Mal weiterspielt. Packt einfach das Spielmaterial für jeden Suchenden in seine entsprechende Schachtel, die Erinnerungskarten, Aufhängerkarten und die ungenutzten Karten, die die Suchenden gefunden haben, auf die eine Seite der Beuteschachtel und die Münzen und Schicksalsplättchen der Gruppe in eine Suchendenschachtel oder in den Beutel, je nachdem, was euch lieber ist. Feinde und andere Karten der Quest, die ihr gerade abgeschlossen habt, legt ihr in die entsprechende Questmappe zurück.

Verfügt ihr über ungenutzte Stadtaktionen, nutzt sie entweder, bevor ihr einpackt oder notiert sie euch, damit ihr sie nicht vergesst.

INHALT



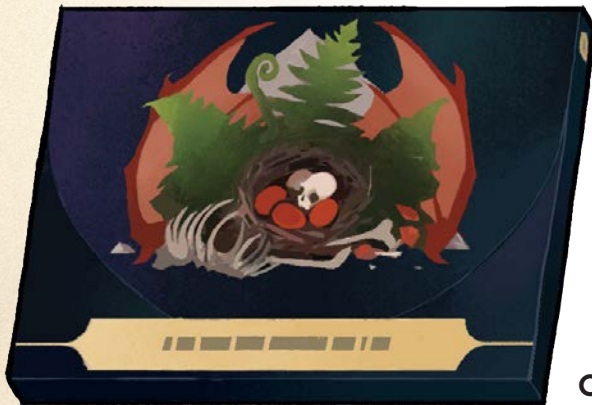
WILLKOMMENSCHACHTEL



BEUTESCHACHTEL



SUCHENDENSCHACHEL



QUESTMAPPE

Copyright © 2023 Incredible Dream Studios Inc.
KINFIRE, INCREDIBLE DREAM, und das D-Logo sind eingetragene
Markenzeichen von Incredible Dream Studios Inc. Alle Rechte vorbehalten.

ANLEITUNG 2

KAMPF



EINLEITUNG

Das Leben der Suchenden ist gefährlich und ihr werdet oft in Kämpfe mit tödlichen Feinden verwickelt. In Quest 1 trifft eure Gruppe auf eine wütende Wyvern. Bereiten wir uns also auf diesen Kampf vor.

KAMPFVORBEREITUNG

1. SPIELPLAN AUSLEGEN



In *Anleitung 1: Los geht's*, solltet ihr bereits den Deckel der Schachtel umgedreht und als Spielplan vorbereitet haben. Habt ihr das noch nicht getan, tut es jetzt. Der Atlas liegt auf dem mittleren Abschnitt, der Schicksalsbeutel auf dem linken Abschnitt des Spielplans. Die Statuskarten (verletzt, schwach, betäubt und gefangen), Rüstungskarten und Erschöpfungskarten liegen auf dem rechten Abschnitt.

2. DER KAMPFPLAN

Öffnet den Atlas auf dem Plan, den die Quest angibt. Faltet ihn so, dass nur dieser Kampfplan zu sehen ist.

Für Quest 1 öffnet ihr Kampfplan 1, so wie es die Einleitung der Quest vorgibt.

3. SCHICKSALSPLÄTTCHEN



Verfügt ihr über Schicksalsplättchen (☆), legt sie auf die entsprechenden Felder im linken Abschnitt des

Spielplans. Für Quest 1 erhaltet ihr 2 Schicksalsplättchen (☆) bevor ihr diese Anleitung beginnt, also stanz sie aus und legt sie auf die entsprechenden Felder.

4. FEINDTABLEAUS

Zu Beginn jedes Kampfes gibt euch eine Karte vor, wie ihr die Feindtableaus vorbereitet. Nehmt die entsprechenden Feindtableaus aus der Questmappe und legt sie über den Kampfplan.

Seht euch für Quest 1 die Karte 1-2 an. Sie zeigt das Feindtableau der Wyvern über dem Kampfplan. Legt es wie abgebildet aus.


5. FEINDLICHE FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN

Die Kampfvorbereitungskarte gibt auch an, wie ihr die Fähigkeitsplättchen der Feinde vorbereitet. Nehmt die 13 Fähigkeitsplättchen aus der

Willkommensschachtel (Zahlen 1-12 und 1 Finsternisplättchen), stantzt sie aus und legt sie wie abgebildet neben die Feinde.

6. FEINDLICHE LEBENSPUNKTE

Legt eine feindliche Lebensanzeige neben jedes Feindtableau und stellt es auf die entsprechenden Startlebenspunkte des jeweiligen

Feindes ein (angezeigt im großen Herz auf dem Feindtableau). In Quest 1 beginnt die Wyvern mit 30 .

7. FEINDFIGUREN

Nehmt den Stanzbogen aus der Questmappe und stantzt die Feindfiguren aus. Steckt jede Feindfigur in einen Plastikstandfuß

aus der Willkommensschachtel. Stellt die Feindfiguren so auf den Kampfplan, wie auf der Kampfvorbereitungskarte abgebildet.

8. KARTEN DER SUCHENDEN

Mischt eure Suchendendecks und zieht alle je 7 Karten.

In manchen Quests habt ihr zu Beginn eines Kampfes bereits Karten in eurem Abwurfstapel. Mischt sie in diesem Fall wieder in euer Deck und zieht anschließend 7 Karten.

Ihr müsst mind. 1 Aktionskarte auf der Hand haben. Habt ihr keine Aktionskarte gezogen, zieht 7 neue Karten und mischt anschließend eure vorigen Handkarten wieder ins Deck.

9. STARTRÜSTUNG

Zieht so viele Rüstungskarten (🛡️), wie auf eurem Suchendentableau auf dem Schild angegeben, und fügt sie euren Handkarten hinzu.

Beispiel: Khor zieht 3 Rüstungskarten (🛡️), während Feyn gar keine zieht.

10. SUCHENDENFIGUREN

In jedem Kampf zeigt die Kampf-vorbereitungskarte 4 Startfelder mit Fußspuren auf dem Kampfplan an.

Stellt eure Suchendenfiguren auf diese Startfelder, sodass nie 2 Suchende auf demselben Feld stehen.

11. FEINDFOKUS

Jeder Feind entscheidet nun, welchen Suchenden er am meisten hasst und fokussiert. Das zeigt der linke untere Abschnitt auf dem Feindtableau an. Einige Feinde fokussieren sich auf den Suchenden mit den meisten Lebenspunkten (❤️) oder der meisten Rüstung (🛡️) oder mit den wenigsten Lebenspunkten oder mit der wenigsten Rüstung. Einige Feinde fokussieren sich auf den nächsten

Suchenden. Bei Gleichstand entscheiden die Suchenden. Legt das Fokusplättchen jedes Feindes neben das Tableau des Suchenden, auf den er sich fokussiert.

In Quest 1 fokussiert sich die Wyvern auf den Suchenden mit den meisten Lebenspunkten (❤️). Legt also das Fokusplättchen der Wyvern neben das entsprechende Suchendentableau.

12. LATERNENKARTE

Stellt sicher, dass eure Laternenkarte verdeckt neben eurem Suchendendeck

liegt (mit der „Laterne lädt“-Seite (*lantern charging*) nach oben).

AUF IN DEN KAMPF

Da der Kampf nun vorbereitet ist und ihr alle eure Startkarten in der Hand habt, ist es Zeit, den Kampf zu beginnen.

Üblicherweise beginnt ein Kampf, indem ihr den Schicksalsbeutel schüttelt und zufällig einen Jeton herauszieht, um zu bestimmen, wer am Zug ist. Doch in Quest 1 begleiten wir euch in eurem 1. Kampf durch die Züge 1 und 2.

KAMPFBEISPIEL


Dieses Beispiel führt euch durch die ersten beiden Züge von Quest 1.

ZUG 1


Wer diese Anleitung liest, macht den 1. Zug, also suche einen deiner Jetons aus dem Beutel und lege ihn in den Bereich der ausgegebenen Jetons auf dem linken Abschnitt des Spielplans. Wann immer du einen deiner Jetons aus dem Beutel ziehst, gibst du ihn aus und bist am Zug.

Zur Veranschaulichung erhältst du in diesem Beispiel einen besonderen einmaligen Angriff. Nimm die Karte „Anfängerglück“ (*Beginner's Luck*) aus den Questkarten und nimm sie auf die Hand. Sie sieht so aus:



Auf „Anfängerglück“ siehst du , gefolgt von der Zahl 4. Das bedeutet, dass du damit einen

Fernkampfangriff ausführst, der 4 Schaden zufügt.


Fernkampfangriffe () kannst du nur gegen Feinde ausführen, die genau 1 Feld entfernt von dir sind. Du darfst dich in jedem Zug bevor oder nachdem du eine Karte spielst, um 1 Feld bewegen. Also bewege deinen Suchenden 1 Feld auf die

Wyvern zu und spiele anschließend „Anfängerglück“ offen vor dir aus.

Nun haben deine Verbündeten die Möglichkeit, dir bei deinem Angriff zu helfen. Alle anderen durchsuchen ihre Handkarten nach Karten, die so aussehen:



Es gibt auch andere Karten, die dir helfen, aber vorerst sind wir nur daran interessiert, den Schaden

deines Angriffs zu erhöhen. Hat ein Verbündeter eine Schadensverstärkung () auf der Hand, sollte er die höchste davon spielen und offen auf seinen Abwurfstapel legen.

Das verstärkt deine Aktion. Alle Verbündeten dürfen bis zu 1 Verstärkungskarte zu jeder deiner Aktionskarten spielen. Du kannst deine eigenen Aktionen nicht verstärken. Üblicherweise muss eine Verstärkungskarte mit der Farbe der Aktion, die sie verstärkt, übereinstimmen. Doch „Anfängerglück“ ist weiß, also stimmt sie mit allen Farben überein.

Zähle den gesamten zusätzlichen Schaden (♣) der Verstärkungskarten zusammen und füge ihm den 4 Schaden (♣) von „Anfängerglück“ hinzu. Ziehe der Wyvern anschließend diese Anzahl an Lebenspunkten (♥) ab und passe die Lebensanzeige an. Ein solider erster Angriff!

Oh, eins noch! Seht ihr, dass die 4 auf „Anfängerglück“ aussieht, als wäre Finsternis rundherum? Das bedeutet, dass der Angriff den Feind wütend macht. Hast du das Fokusplättchen der Wyvern noch nicht, nimm es dir und lege es neben dein Suchendentableau. Wird schon alles gut gehen ... vermutlich.

ZUG 2


Nach deinem Zug ziehst du 1 Jeton aus dem Beutel, um zu bestimmen, wer nun am Zug ist. Suche für dieses Beispiel den feindlichen Jeton mit der Nummer 1 aus dem Beutel und lege ihn in den Bereich für ausgegebene Jetons. Nun rächt sich die Wyvern an dir.

Ziehst du einen feindlichen Jeton mit den Nummern 1–12, ist der Feind am Zug. Suche nach dem Fähigkeitsplättchen, das mit der Nummer des Jetons übereinstimmt. In diesem Fall das Fähigkeitsplättchen 1, das neben der oberen Fähigkeit der Wyvern liegt. Somit aktiviert die Wyvern ihre obere Fähigkeit.

Die Fähigkeit besagt, dass die Wyvern einen Nahkampfangriff  ausführt.

Hast du eine Aktionskarte abgehandelt, lege sie offen auf deinen Abwurfstapel. „Anfängerglück“ hat jedoch die Eigenschaft „wegwerfbar“, was bedeutet, dass du die Karte nicht abwirfst, sondern aus deinem Deck entfernst und dorthin zurücklegst, wo sie herkommt. In diesem Fall also zu den Karten von Quest 1. Leider hält es nicht für immer ...

Hast du dich bewegt und eine Aktion ausgeführt, überprüfe, ob du noch mind. 1 Aktionskarte auf der Hand hast (hast du). Falls ja, endet dein Zug.

mit 8 Schaden (♣) ausführt. Nahkampfangriffe  können nur gegen Feinde auf demselben Feld ausgeführt werden, doch wie auch Suchende dürfen sich Feinde vor dem Angriff 1 Feld bewegen.

Doch woher wisst ihr, wen ein Feind angreift? Nun, wer das Fokusplättchen des Feindes vor sich liegen hat, ist dessen Fokus. Der Feind will diesen Suchenden töten und ignoriert alle anderen Suchenden. Leider hast du die Wyvern in deinem letzten Zug wütend gemacht, weswegen du derzeit ihr Fokusplättchen hast. Die Wyvern bewegt sich 1 Feld in dein Feld und greift dich für 8 Schaden (♣) an.

Jetzt haben deine Verbündeten wieder die Möglichkeit, dir zu helfen. Diesmal suchen sie nach Verstärkungskarten, die so aussehen:



Alle deine Verbündeten dürfen je max. 1 dieser Verteidigungsverstärkung spielen, um den Schaden, den du durch die Wyvern erleidest, zu reduzieren. Sie

sollten nun die Verteidigungsverstärkung aus der Hand offen auf den eigenen Abwurfstapel spielen, die den meisten Schaden verhindert. Du kannst dich nicht selbst verteidigen.

Spielst du eine Verteidigung (🛡️), muss sie mit der Farbe des feindlichen Angriffs übereinstimmen. In diesem Fall ist der Angriff weiß, also stimmen alle Verteidigungen damit überein. Zähle alle gespielten Verteidigungen zusammen und reduziere die 8 Schaden (👹) um die Summe. Sie können jedoch nicht den gesamten Schaden verhindern.

Hier kommt deine Rüstung (🛡️) zum Einsatz, falls du eine hast. Für jede Rüstungskarte auf deiner Hand (zu Beginn des Kampfes ziehst du so viele Rüstungskarten, wie dein Suchendentableau angibt) reduzierst du den Schaden (👹), den du erhältst, um 1. Hast du also 3 Rüstungskarten auf der Hand, reduzierst du Schaden, den du erhältst, um 3 👹, bis zu einem Minimum von 0 👹. Reduziert deine Rüstung Schaden, musst du

anschließend 1 Rüstungskarte auf den Stapel der Rüstungskarten abwerfen. Hast du also 3 Rüstungskarten, reduzierst du den Schaden um 3 👹 und wirfst 1 deiner Rüstungskarten ab.

Du musst deine Rüstung nutzen. Du kannst dich nicht dazu entscheiden, sie nicht zu nutzen, um sie für später aufzuheben.

Nachdem deine Verbündeten dich verteidigt haben und deine Rüstung den Schaden reduziert hat, erleidest du den verbleibenden Schaden: Reduziere deine Lebenspunkte (❤️) um diesen Wert, indem du deine Lebensanzeige anpasst.

Die Fähigkeit der Wyvern besagt, dass sie sich nach ihrem Angriff „neu fokussiert“. Das bedeutet, dass die Wyvern ihren Fokus auf die Startbedingung zurücksetzt. Also fokussiert die Wyvern den Suchenden mit den meisten Lebenspunkten (❤️) und der entsprechende Suchende erhält ihr Fokusplättchen. Hast du viel Schaden durch den Angriff erhalten, ist es gut möglich, dass die Wyvern nun nicht mehr dich fokussiert (Glück gehabt!).

Beachte, dass die Wyvern nicht angegriffen hätte, hätte sie dich nicht mit 1 Schritt erreicht, auch, falls sie andere Suchende erreichen hätte können, da sie nur DICH fokussiert hat.

Da die obere Fähigkeit der Wyvern nun abgehandelt ist, ist ihr Zug vorbei und das Beispiel zu Ende. Viel Glück im Kampf!

Da ihr nun einige Züge erlebt habt, seid ihr mit den wichtigsten Regeln des Kampfes vertraut. Nun fehlen nur noch einige Details, die ihr später benötigt.

FÄHIGKEITEN LESEN

Hier sind einige Symbole, die ihr auf Karten und/oder Feindtableaus auffindet.

ANGRIFFE






Ein Nahkampfangriff trifft nur Gegner auf demselben Feld. Gibt es kein passendes Ziel, ist der Angriff verschwendet und der Effekt „nach dem Angriff“ (*after attacking*) wird nicht ausgelöst.



Ein Fernkampfangriff trifft nur Gegner, die genau 1 Feld entfernt sind. Gibt es kein passendes Ziel, ist der Angriff verschwendet und der Effekt „nach dem Angriff“ (*after attacking*) wird nicht ausgelöst.



Ein explodierender Nah- oder Fernkampfangriff trifft alle Gegner im entsprechenden Feld. Verbündete werden nicht getroffen.

Beispiel: Führst du einen  3 Angriff aus, fügst du allen Feinden auf deinem Feld 3 Schaden () zu. Ebenso trifft ein Feind, der einen  3 Angriff ausführt, alle Suchenden auf seinem Feld, nicht aber andere Feinde.








Schaden, der den Feind nicht wütend macht.




Schaden, der den Feind wütend macht und somit seinen Fokus auf dich lenkt. Erhalte die Fokusplättchen aller Feinde, die du mit diesem Angriff triffst.




Dieser Angriff verletzt () sein Ziel zusätzlich zu dem Schaden (), den er zufügt. Siehe Statusseffekte auf S. 13. Selbiges gilt für schwach (), betäubt (), und gefangen ().

ANDERE NÜTZLICHE SYMBOLE




„Erhalte 2 “ (*gain 2*) bedeutet, dass du deine derzeitigen Lebenspunkte um 2 erhöhst. **Du kannst niemals mehr Lebenspunkte als deine Startlebenspunkte haben.** Feinde dürfen ihre Startlebenspunkte jedoch überschreiten, solange ihre Fähigkeiten nichts anderes sagen.









„Erleide 2 “ (*suffer 2*) bedeutet, dass das Ziel 2 Lebenspunkte verliert.




„Erhalte 1 “ (*gain 1*) bedeutet, dass du 1 Rüstungskarte auf deine Hand ziehst. Erleidest du Schaden, reduzierst du ihn für jede

Rüstungskarte auf deiner Hand um 1 und wirfst anschließend genau 1 Rüstungskarte ab. Du musst Rüstung einsetzen, wann immer du Schaden erleidest.

 „Erhalte 1 “ (*gain 1*) bedeutet, dass du 1 Erschöpfungskarte ziehst und auf deinen Abwurfstapel legst. Das passiert meist zwischen Kämpfen, folglich mischst du die Erschöpfungskarten zu Beginn des nächsten Kampfes in dein Deck. Manchmal wirst du jedoch auch dazu aufgefordert, eine Erschöpfungskarte im Kampf auf deine Hand zu ziehen.

 „Erhalte 1 “ (*gain 1*) bedeutet, dass du 1 Kinfire-Plättchen erhältst. Üblicherweise befinden sie sich in der Questmappe. Gehen sie euch aus, nimm welche aus den vorigen Questmappen. Lege das -Plättchen neben dein Suchendentableau. Seinen Effekt erklären wir später, sobald ihr in einer Taverne  übernachtet.

 Der Effekt einer Wachaktion bleibt nach dem Spielen aktiv, wie auf der Karte beschrieben. Du kannst nur max. 1 Wachaktion gleichzeitig aktiv haben. Spielst du eine neue, musst du die alte abwerfen.

ZUGREIHENFOLGE

Ihr zieht jeden Zug 1 Jeton aus dem Beutel, um zu sehen, wer am Zug ist:



Zieht ihr einen feindlichen Jeton, legt ihn in den Bereich für ausgegebene Jetons und überprüft, mit welchem Fähigkeitsplättchen er übereinstimmt.

Handelt die Fähigkeit neben diesem Plättchen ab.



Zieht ihr einen Suchenden-Jeton, legt ihn in den Bereich für ausgegebene Jetons. Der entsprechende Suchende ist am Zug.



Zieht ihr einen Herz-Jeton, legt ihn auf eines der leeren Felder auf der Zeitleiste auf dem Spielplan. Ihr wählt anschließend, wer von euch am Zug ist.



Zieht ihr einen Finsternis-Jeton, legt ihn auf eines der leeren Felder auf der Zeitleiste. Überprüft anschließend, welches Fähigkeitsplättchen eines Feindes damit übereinstimmt und handelt diese Fähigkeit ab.

ZEITLEISTE

Sind alle 4 Felder der Zeitleiste mit Herz- und/oder Finsternis-Jetons gefüllt, setzt ihr den Schicksalsbeutel zurück. Legt am Ende des Zuges alle ausgegebenen Jetons und die Jetons auf der Zeitleiste in den

Schicksalsbeutel zurück und schüttelt ihn. Dadurch stellt ihr sicher, dass ihr nie alle Jetons seht und nie genau vorhersagen könnt, welcher Jeton als nächstes kommt. Welchen Sinn hätte ein Schicksalsbeutel, der euch nicht überrascht?

SCHICKSALSPLÄTTCHEN

Manchmal geht es um Leben und Tod. In diesen Momenten helfen euch die Schicksalsplättchen (✦) das Blatt zu euren Gunsten zu wenden.

Habt ihr Schicksalsplättchen, dürft ihr 1 ausgeben, bevor ihr aus dem Schicksalsbeutel zieht. Nehmt das Schicksalsplättchen und werft es in den Schlitz der Leerenschachtel (*void*

box) (in der Beuteschachtel). Macht euch um das Plättchen keine Gedanken mehr, es wird alles gut. Ausgegebene Schicksalsplättchen bleiben in der Leere. Gebt ihr ein Schicksalsplättchen aus, zieht ihr 4 Jetons statt 1 aus dem Beutel. Wählt 1 Jeton und legt die anderen in den Beutel zurück. Sind weniger als 4 Jetons im Beutel, zieht alle und wählt daraus 1.

Ihr könnt in jedem Kampf max. 3 Schicksalsplättchen ausgeben, dürft euch übrige jedoch für zukünftige Kämpfe aufheben.

DEIN ZUG

In deinem Zug darfst du Folgendes in beliebiger Reihenfolge ausführen:

BEWEGEN

Du **darfst** deine Suchendenfigur 1 Feld bewegen. Entweder bevor oder nachdem du agierst.

AGIEREN

Du **musst** entweder:

- 1 Aktionskarte aus deiner Hand spielen und abhandeln oder
- passen und entweder 1 Karte ziehen oder abwerfen (⚡/☒).

WACHE

Wachen sind Aktionskarten, die offen vor dir liegen bleiben, nachdem du sie gespielt hast, und dauerhafte Effekte haben. Du darfst max. 1 Wache ausliegen haben. Spielst du also eine zweite Wache, musst du die erste abwerfen.

VERSTÄRKUNGEN

Verstärkungen spielst du außerhalb deines Zuges. Du kannst sie niemals in deinem Zug spielen und auch nicht, um dich gegen einen Angriff zu verteidigen. **Jeder Suchende kann max. 1 Verstärkung für jede Aktion oder jeden Angriff spielen.**



VERTEIDIGUNGSVERSTÄRKUNG

Reduziere Schaden gegen einen Verbündeten um die angegebene Anzahl. Eine Verteidigungsverstärkung muss mit der Farbe des Angriffs, gegen den du sie spielst, übereinstimmen und reduziert nur den Schaden gegen 1 Verbündeten bei ⚡- oder ☒-Angriffen.



SCHADENSVERSTÄRKUNG

Erhöhe den Schaden aller Angriffe, die 1 Verbündeter mit dieser Aktion ausführt, um die angegebene Anzahl. Eine Schadensverstärkung muss mit der Farbe der Aktion, die sie verstärkt, übereinstimmen.



BEWEGUNGSVERSTÄRKUNG

Erlaubt es 1 Verbündeten, sich zusätzlich 1 Feld vor oder nach seiner Aktion zu bewegen. Der Verbündete muss nicht seine gesamte Bewegung auf einmal verbrauchen. Eine Bewegungsverstärkung muss mit der Farbe der Aktion, die sie verstärkt, übereinstimmen.



KARTENVERSTÄRKUNG

Erlaubt es 1 Verbündeten, nach seiner Aktion 1 Karte zu ziehen oder abzuwerfen. Dabei darf er eine beliebige Karte abwerfen. Eine Kartenverstärkung muss mit der Farbe der Aktion, die sie verstärkt, übereinstimmen.



LEBENSVERSTÄRKUNG

Erlaubt es 1 Verbündeten nach seiner Aktion die angegebenen Lebenspunkte zu erhalten. Suchende können ihre Startlebenspunkte nicht überschreiten. Eine Lebensverstärkung muss mit der Farbe der Aktion, die sie verstärkt, übereinstimmen.



SCHICKSALSVERSTÄRKUNG

Spieler diese Verstärkung, nachdem ein Jeton gezogen wurde, um den Jeton in den Beutel zurückzulegen und neu zu ziehen. (Natürlich ist das keine Garantie, dass ihr nicht denselben Jeton erneut zieht.) Schicksalsverstärkungen spielt ihr nicht auf Aktionen oder Angriffe, also müssen sie nicht mit einer Farbe übereinstimmen.

VERSTÄRKUNG AUF WEISSE ODER ZWEIFARBIGE KARTEN SPIELEN

Du darfst Verstärkungen auf zweifarbige Karten spielen, falls sie mit einer der Farben übereinstimmen. Auf weiße Karten darfst du Verstärkungen beliebiger Farbe spielen.


Spielt ihr mehrere Verstärkungen, müssen ihre Farben untereinander nicht übereinstimmen, solange jede Verstärkung mit einer Farbe der Aktion übereinstimmt.

Beispiel: Spielt jemand eine rot/grüne Aktion, dürft ihr sowohl 1 rote als auch 1 grüne Verstärkung spielen.

EURE HAND AUFFÜLLEN

Habt ihr zu einem Zeitpunkt keine Aktionskarten auf der Hand, werft sofort alle eure Handkarten ab und legt Status- sowie Rüstungskarten in den Vorrat zurück.

Zieht 7 neue Handkarten und anschließend Rüstungskarten entsprechend eurem Suchendentableau.

Spielt ihr eure letzte Aktionskarte und jemand spielt eine Kartenverstärkung () darauf, füllt eure Hand auf, bevor ihr die Kartenverstärkung abhandelt.

Ermöglicht euch eure letzte Aktionskarte eine weitere Aktion in eurem Zug, füllt eure Hand auf und ladet eure Laterne auf, bevor ihr diese Aktion ausführt.

Werft ihr eure Hand ab, erleidet 1  für jede Erschöpfungskarte , die ihr abwerft, wie in „Statureffekte“ auf S. 13 beschrieben.

EURE LATERNE AUFLADEN UND EINSETZEN

Zusätzlich ladet ihr eure Laterne auf, wann immer ihr eure Hand auffüllt. Liegt eure Laternenkarte mit der „Laterne lädt“-Seite (*lantern charging*) nach oben, dreht sie um. Ist eure Laterne aufgeladen, dürft ihr sie wie eine Aktionskarte aus eurer Hand spielen. (Wie auch Aktionskarten

haben Laternen eine Farbe und sind verstärkbar.) Dreht eure Laternenkarte nach ihrer Nutzung wieder auf die „Laterne lädt“-Seite. Es ist möglich, eure Laterne in einem Kampf mehr als 1-mal aufzuladen, falls ihr eure Hand mehrmals auffüllt.

LEERES SUCHENDECK

Zieht ihr eine Karte und euer Suchendendeck ist leer, mischt euren Abwurfstapel und legt ihn verdeckt als neues Suchendendeck bereit.

Im seltenen Fall, dass sowohl euer Suchendendeck als auch euer Abwurfstapel leer ist, könnt ihr derzeit keine weiteren Karten ziehen.

EURE SONDERFÄHIGKEIT

Jeder Suchende hat eine Sonderfähigkeit, die im linken oberen Eck seines Tableaus beschrieben ist. Sie ist einzigartig. Vergesst sie in der Hitze des Gefechts nicht! Eure Sonderfähigkeit kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage machen.

ZUG EURER FEINDE

Wann immer ihr einen feindlichen oder Finsternis-Jeton aus dem Beutel zieht, löst er die übereinstimmende Fähigkeit aus. *Beispiel: Zieht ihr Jeton #3, überprüft, neben welcher Fähigkeit Fähigkeitsplättchen #3 liegt und löst sie aus.* Solange das Feindtableau nichts anderes sagt, **darf sich ein angreifender Feind vor dem Angriff 1 Feld bewegen.**

AKTIVE UND PASSIVE FEINDFÄHIGKEITEN

Feindfähigkeiten sind entweder aktiv oder passiv. Aktive Fähigkeiten zeigen rechts einen schwarzen Pfeil und ihr legt Fähigkeitsplättchen neben sie. Eine aktive Feindfähigkeit löst ihr nur aus, falls ihr den übereinstimmenden Jeton aus dem

Beutel zieht. Passive Feindfähigkeiten zeigen keinen schwarzen Pfeil und neben ihnen liegt kein Fähigkeitsplättchen. Passive Fähigkeiten werden entsprechend ihres Texts ausgelöst oder sind manchmal sogar immer aktiv.

FEINDFOKUS UND BEWEGUNG

Ein Feind bewegt sich in die Richtung des Suchenden, der sein Fokusplättchen hat und versucht, ihn anzugreifen.

Führt ein Feind einen Nahkampfangriff aus, versucht er sich auf das Feld des Suchenden zu bewegen.

Führt ein Feind einen Fernkampfangriff aus, versucht er, sich auf ein Feld zu bewegen, das 1 Feld vom Suchenden entfernt ist. Stehen

mehrere Felder zur Auswahl, entscheidet ihr.

NEU FOKUSSIEREN

Fokussiert sich ein Feind neu, verteilt sein Fokusplättchen so wie auf seinem Feindtableau angegeben.

Es gibt allerdings auch Fähigkeiten, die einen Feind auf einen bestimmten Suchenden oder nach bestimmten Regeln neu fokussieren. Gibt es dabei einen Gleichstand, entscheidet ihr.






STATUSEFFEKTE

Statuseffekte sind negative Effekte, die für eine bestimmte Zeit auf einem Ziel verbleiben. Sie sind entweder kurzzeitig (bis zum Ende des aktuellen Kampfes) oder dauerhaft (bis ihr in einer Taverne übernachtet).

EINFLUSS AUF FEINDE

Führt ihr einen Angriff mit Statuseffekt gegen einen Feind aus, nehmt die entsprechende Statuskarte und dreht sie auf die Feindseite. Wählt eine aktive Fähigkeit des Feindes (keine passive) und verdeckt sie mit der Statuskarte. Neben aktiven Fähigkeiten liegen Fähigkeitsplättchen, neben passiven nicht.

Löst der Feind eine aktive Fähigkeit aus, auf der 1 oder mehr Statuskarten liegen, handelt alle Statuskarten ab, bevor ihr die Fähigkeit abhandelt.

Beispiel: Ein Feind mit dem Status „verletzt“ ( auf einer Fähigkeit erleidet 2 Schaden (, bevor er diese Fähigkeit ausführt. Ein Feind mit 2 Statuskarten „verletzt“ () und 2 Statuskarten „gefangen“ () auf einer Fähigkeit, erleidet 4 Schaden () und kann sich nicht bewegen (die zweite Statuskarte „gefangen“ hat keinen Effekt), bevor er die Fähigkeit ausführt. Werft nach ihrem Abhandeln alle Statuskarten auf ihre entsprechenden Stapel ab.

EINFLUSS AUF SUCHENDE

Triffst dich ein Angriff mit Statureffekt, nimm die entsprechende Statuskarte, drehe sie auf die Suchendenseite und nimm sie auf die Hand. Üblicherweise löst du zu Beginn deines Zuges

1 Status jeder Art auf deiner Hand aus und du darfst am Ende deines Zuges

1 Status jeder Art abwerfen. Lege abgeworfene Statuskarten auf ihre jeweiligen Stapel zurück.

Erschöpfungskarten (👤) sind ein bisschen anders, da sie dauerhafte Statuskarten sind. Du löst sie nur aus, falls du deine Handkarten abwirfst sobald du keine Aktionskarten mehr auf der Hand hast. Jede auf diese Weise abgeworfene Erschöpfungskarte (👤)

fügt dir 1 Schaden (👤) zu.

Erschöpfungskarten verbleiben in deinem Deck, bis du in einer Taverne übernachtet.

Beachte, dass dir eine Erschöpfungskarte **keinen** Schaden zufügt, falls du sie durch eine Aktion oder eine Verstärkung abwirfst.

Die Statuskarten „verletzt“ (👤) und „schwach“ (👤) betreffen dich pro Karte dieser Art auf deiner Hand. Beispiel: Hast du zu Beginn deines Zuges 3 Statuskarten „verletzt“ auf der Hand, erleidest du 3 (👤).

BESIEGT WERDEN UND FEINDE BESIEGEN

Sinkt ein Suchender auf 0 (oder weniger) Lebenspunkte (❤️), verliert ihr alle gemeinsam den aktuellen Kampf. Der Kampf endet sofort und die Kampfvorbereitungskarte gibt an, was nun passiert. Ihr verliert vermutlich einige Kämpfe und eure Kampagne endet dadurch nicht.

Sinkt ein Feind auf 0 (oder weniger) Lebenspunkte (❤️), ist er besiegt, außer er erreicht dadurch eine neue Phase (siehe „Feinde mit mehreren Phasen“ auf S. 15). Besiegt ihr einen Feind, entfernt seine Figur vom Schlachtplan, falls nicht anders angegeben, und behaltet sein Fokusplättchen als Trophäe. Vielleicht findet ihr im Dorf einen Nutzen für Trophäen.

Zusätzlich, falls noch Feinde am Leben sind, verschiebt ihr die Fähigkeitsplättchen des besiegten Feindes wie auf S. 15 beschrieben. Einen Feind zu besiegen gewinnt euch nicht unbedingt den Kampf. Lest die Kampfvorbereitungskarte, um herauszufinden, wie ihr den Kampf gewinnt.

FÄHIGKEITSPLÄTTCHEN VON BESIEGTEN FEINDEN VERSCHIEBEN

Besiegt ihr einen Feind und es gibt noch überlebende Feinde, verschiebt die Fähigkeitsplättchen des besiegten Feindes zu dem überlebenden Feind, dessen Feindtableau am weitesten rechts liegt. Verschiebt Fähigkeitsplättchen, falls möglich, in den gleichen Bereich.

Beispiel: Ein Fähigkeitsplättchen neben der oberen Fähigkeit kommt wieder neben die obere Fähigkeit.

Die einzige Ausnahme ist, falls ihr Fähigkeitsplättchen neben eine passive Fähigkeit verschieben würdet (passive Fähigkeiten haben keinen schwarzen Pfeil). Verteilt die Fähigkeitsplättchen in diesem Fall gleichmäßig auf die aktiven Fähigkeiten (ist das nicht möglich, entscheidet ihr).

FEINDE MIT MEHREREN PHASEN

Einige Feinde erreichen eine neue Phase, sobald ihr sie auf 0 Lebenspunkte (♥) reduziert. Erreicht ein Feind eine neue Phase, müsst ihr vielleicht Überlagerungen auf sein Feindtableau legen (*siehe „Überlagerungen“*). Setzt den Feind anschließend auf seine Startlebenspunkte zurück und

werft alle Statuskarten auf seinem Feindtableau ab. Ihr überträgt überschüssigen Schaden nicht auf die neue Phase und der derzeitige Zug endet sofort.

Manche Feinde haben mehr als 2 Phasen. Folgt den Regeln für neue Phasen jedes Mal, sobald sie eine neue Phase erreichen.

ÜBERLAGERUNGEN

Überlagerungen sind Karten, die ihr auf Feindtableaus legt, um Fähigkeiten, Verhalten oder

Illustration des Feindes zu ändern. Sucht die Nummer, die unten auf der Überlagerung angegeben ist, um zu sehen, wo ihr sie hinlegt. Einmal gelegt, ersetzt eine Überlagerung alles, was sie überdeckt.

Ändert eine Überlagerung eine aktive Fähigkeit in eine passive Fähigkeit, teilt die Fähigkeitsplättchen neben der Fähigkeit gleichmäßig auf die übrigen aktiven Fähigkeiten des Feindes auf (ist das nicht möglich, entscheidet ihr).



ENDE EINES KAMPFES





Ist ein Kampf vorbei, setzt ihr eure Lebenspunkte auf eure Startlebenspunkte zurück, werft eure Handkarten ab (Rüstungskarten und Statuskarten auf ihre entsprechenden Stapel) und mischt euren Abwurfstapel und euer Deck zu einem neuen Deck zusammen. Aufgeladene Laternen dreht ihr um. Dauerhafte Statureffekte verbleiben in eurem Deck, bis ihr in einer Taverne übernachtet.





WAS SPÄTER NOCH KOMMT

Im Moment müsst ihr nicht weiterlesen, aber diesen Abschnitt der Regeln benötigt ihr vielleicht später.



TERRAIN

Einige Felder auf Kampfplänen haben Terraineffekte, die entweder positiv oder negativ sind. Die meisten dieser Terraineffekte sind negativ und fügen Suchenden und Feinden den angegebenen Statureffekt zu, wann immer sie das Feld betreten. Negatives Terrain ist mit    , gekennzeichnet.

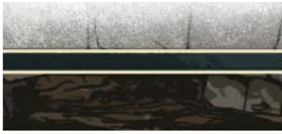
Ebenso gibt es positive Terraineffekte, die Suchenden und Feinden die angegebenen Verstärkungen geben, sobald sie das Feld betreten. *Beispiel: Ein Feld hat eine +1 Verteidigungsverstärkung* . *Folglich verteidigt es Angriffe gegen Suchende und Feinde auf diesem Feld und reduziert sie um 1 Schaden* . *Zeigt ein positiver Terraineffekt zusätzlich ein*  *- oder*  *-Symbol, so hilft es nur gegen Angriffe dieser Art.*

FEINDE BEWEGEN SICH IN TERRAIN

Bei ihrer Bewegung meiden Feinde negatives Terrain, solange sie sich trotzdem auf ihr Ziel zubewegen. Ebenso bevorzugen sie positives Terrain, solange sie sich trotzdem auf

ihr Ziel zubewegen. Feinde beachten Terrain, das sie nicht beeinflusst, nicht (z.B., falls sie durch eine Fähigkeit immun dagegen sind).

UNPASSIERBARES TERRAIN (SCHWARZE UND ROTE LINIEN)



Schwarze Linien auf dem Kampfplan stellen vollständig unpassierbares Terrain dar. Weder Suchende noch Feinde können sich über schwarze Linien bewegen oder angreifen.



Rote Linien stellen Terrain dar, das Bewegung verhindert. Suchende und Feinde dürfen über rote Linien angreifen, können sich jedoch nicht hindurchbewegen, selbst falls eine Aktion sie dort hinbewegen würde.

VERBÜNDETE

Manche Kampfvorbereitungskarten geben an, dass ihr neben Feindtableaus auch Verbündetenkarten offen auslegt. Legt Verbündetenkarten wie angegeben neben die Feindtableaus. Verbündetenkarten stellen Verbündete für Suchende oder Feinde dar oder besondere Gegenstände und Umgebungseffekte.

Verbündete können keine Statusseffekte erleiden.

Hat eine Verbündetenkarte eine aktive Fähigkeit, legt, wie auf der Kampfvorbereitungskarte angegeben, ein Fähigkeitsplättchen neben sie. Gibt eine Verbündetenkarte Lebenspunkte an, benötigt sie eine eigene Lebensanzeige und darf vermutlich angegriffen werden. Entfernt ihr eine Verbündetenkarte aus der Partie (z.B. *weil sie besiegt ist*), verteilt ihre Fähigkeitsplättchen gleichmäßig auf die aktiven Fähigkeiten des am weitesten rechts liegenden lebenden Feindes (falls nicht möglich, entscheidet ihr).

LEERENKARTEN (FARBLOS)

Im Verlauf der Kampagne trifft ihr auch schwarze Suchendenkarten an. Diese „Leerenkarten“ (*void cards*) haben keine Farbe. Sie können nicht verstärkt werden und sind beim Abenteuern niemals ein erfolgreicher Kartenflip. Erschöpfungskarten sind beispielsweise Leerenkarten. Schlagt ihr in einer Taverne oder ändert ihr euer Deck (*siehe Anleitung 4: Städte erkunden*), füllt Leerenkarten einen roten, blauen oder grünen Platz eurer Wahl in eurem Deck, genau wie weiße Karten.

SYMBOLÜBERSICHT

ANGRIFFE



Greife 1 Feind auf deinem Feld an.



Greife 1 Feind 1 Feld entfernt an.



Greife alle Feinde auf dem Feld des Ziels an.

2

Schaden, durch den dich der Feind nicht fokussiert.



Schaden, durch den dich der Feind fokussiert.

STATUSEFFEKTE



Angriffe, die dem Ziel „schwach“ (☞) zufügen.



Angriffe, die dem Ziel „verletzt“ (☞) zufügen.



Angriffe, die dem Ziel „betäubt“ (☞) zufügen.



Angriffe, die dem Ziel „gefangen“ (☞) zufügen.

ANDERE SYMBOLE



Ziehe 1 Rüstungskarte auf die Hand.



Füge deinem Abwurfstapel 1 Erschöpfungskarte hinzu.



Erhalte die angegebene Anzahl an Lebenspunkten.



Nach deiner Aktion: 1 Karte ziehen oder abwerfen.



Erhalte die angegebene Anzahl an Kinfire-Plättchen.



Reduziere Schaden um die angegebene Anzahl.



Vor oder nach deiner Aktion: Bewege dich 1 Feld zusätzlich.



Reduziere die Lebenspunkte des Ziels um die angegebene Anzahl.



Nachdem ihr 1 Jeton zieht: Legt ihn zurück in den Beutel und zieht erneut.



Eine Wachaktion, die aktiv bleibt, bis du eine neue Wache spielst.

ANLEITUNG 3

ABENTEUERN



EINLEITUNG

Suchende stürzen sich nicht nur in Kämpfe. Sie machen auch gefährliche Reisen, untersuchen Mysterien, plaudern mit Fremden und lösen sogar tödliche Rätsel. Diesen Teil der Kampagne bezeichnen wir als Abenteuern und es passiert, während ihr die Geschichtskarten der Quests lest.

Genau gesagt habt ihr ein kleines Abenteuer erlebt, bevor ihr in Quest 1 gegen die Wyvern gekämpft habt. Es war allerdings ein sehr einfaches Abenteuer. Ihr musstet keine Entscheidungen treffen, euch keinen Herausforderungen stellen (außer dem Kampf selber) und es gab keine Möglichkeiten für euch, eure eigenen Stärken unter Beweis zu stellen. Ab Quest 2 erlebt ihr das und mehr jedoch während des Abenteuerns.

ENTSCHEIDUNGEN TREFFEN

Entscheidungen zu treffen ist beim Abenteuern das einfachste. Oft stehen euch mehrere Pfade zur Auswahl und ihr müsst als Gruppe entscheiden, welchen ihr beschreitet. Ihr könnt euch nicht aufteilen und unterschiedliche Pfade wählen. Denn wie eine alte Weisheit besagt: „Teilt nie die Gruppe.“ *Eine einfache Entscheidung sieht zum Beispiel so aus:*

Ihr kommt an eine Wegkreuzung. Der Pfad teilt sich und führt nach links und nach rechts.

Entscheidet ihr euch für links, geht zu 0-2.

Entscheidet ihr euch für rechts, geht zu 0-3.

In diesem Fall entscheidet ihr euch, ob ihr nach links geht und in Questmappe 0 nach Karte 0-2 sucht und sie lest oder, ob ihr nach rechts geht und Karte 0-3 lest.



Geschichtskarten sind auf der Rückseite nummeriert, damit ihr nicht unabsichtlich die falsche lest.

Alle anderen Karten haben Buchstaben auf ihren Rückseiten (Beispiel: 0-A).

EIN OBERHAUPT WÄHLEN

Wählt jemanden von euch zum Oberhaupt, für den Fall, dass ihr zu keiner Entscheidung kommt.

Das Oberhaupt löst Gleichstände bei Entscheidungen. Dadurch verhindert ihr Streitereien, doch ihr müsst kein

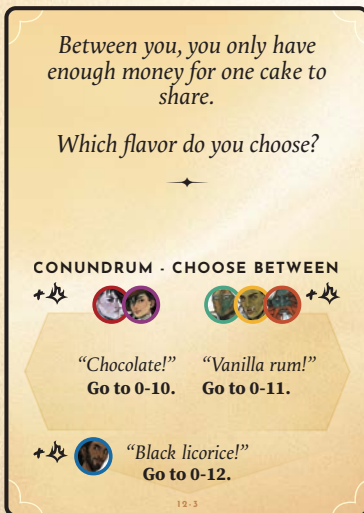
Oberhaupt wählen. Wählt ihr kein Oberhaupt, müsst ihr eine andere Methode finden, um Gleichstände aufzulösen, wie etwa den Wurf einer Münze oder eines Würfels oder den Test, wer die meisten gefüllten Eier essen kann.

KNOBELEIEN (CONUNDRUM)

Manche Entscheidungen sind eine wahre Bewährungsprobe - philosophische Fragen, ethische Probleme oder tiefe Selbstreflexionen, welche die Suchenden auf die Probe stellen.

In solchen Fällen erhältst du 1 Kinfire-Plättchen (🔥), falls ihr euch für den Pfad entscheidet, mit dem dein Suchender übereinstimmt. Diese Ressource stellt den persönlichen Fortschritt deines Suchenden dar. Wofür ihr sie benötigt, ist später erklärt.

Vorerst müsst ihr nur wissen, dass Knobeleien in etwa so aussehen:



In diesem Beispiel erhalten Asha und Valore je 1 Kinfire-Plättchen, falls die Suchenden einen Schokoladenkuchen kaufen.

Kaufen sie einen Vanillerumkuchen, erhalten Roland, Khor und Naz je 1 Kinfire-Plättchen.

Kaufen sie einen Lakritzkuchen, erhält nur Feyn 1 Kinfire-Plättchen.

Drückt die Kinfire-Plättchen aus den Stanzbögen der derzeitigen Questmappe.

Es sollten immer ausreichend vorhanden sein.

ERINNERUNGEN (MEMORIES)

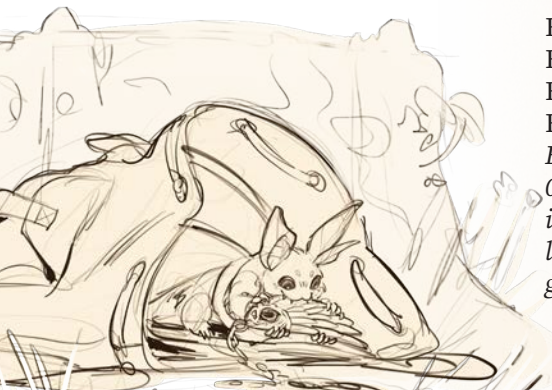
Manchmal erlebt ihr etwas Unvergessliches oder Wichtiges auf euren Abenteuern. In dem Fall erhaltet ihr eine Erinnerungskarte, um euch an dieses Ereignis zu erinnern. Legt Erinnerungskarten offen in euren Spielbereich und lagert sie zwischen Partien in der Beuteschachtel.



Oft gibt ein späteres Ereignis dann z.B. Folgendes an: „*Habt ihr die Erinnerungskarte 0-B, erinnert sich der Koch daran, dass ihr die einen Lakritzkuchen gegessen habt. Geht zu 0-15.*“ Oder: „*Habt ihr Erinnerungskarte 0-C, dürft ihr den goldenen Affen zurückgeben, indem ihr zu 0-16 geht.*“

Der erste Fall ist verpflichtend, da euch der Text einfach sagt, dass ihr zu 0-15 gehen müsst. Der zweite Fall ist optional, da der Text besagt, dass ihr zu 0-16 gehen dürft. Das Wort „*may*“ gibt an, dass ihr entscheiden dürft. Erfüllt ihr die Bedingungen für mehrere Verpflichtungen auf einer Karte, müsst ihr die erste von oben wählen, die ihr erfüllt.

BESONDERE ERINNERUNGSEFFEKTE




Einige Erinnerungskarten geben Effekte an. In dem Fall müsst ihr diesen Effekten so lange folgen, solange die Erinnerungskarte offen ausliegt. *Beispiel: Besagt eine Erinnerungskarte „Würdet ihr zu 0-15 gehen, geht stattdessen zu 0-17“; müsst ihr, solange diese Erinnerungskarte offen ausliegt, immer zu 0-17 gehen, falls ihr zu 0-15 gehen würdet.*




KÖNNENTEST

Macht ihr beim Abenteuern etwas Gefährliches oder Riskantes, müsst ihr manchmal einen Könnentest ausführen. Diese variieren von Karte zu Karte und sind auf der jeweiligen Questkarte erklärt. Allerdings sind einige Mechaniken immer gleich.

KARTEN FLIPPEN





Manche Könnentest verlangen, dass ihr 1 oder mehr Karten flippt , um eine bestimmte Farbe zu finden.

Beispiel: „Alle Suchenden müssen je 2  flippen. Suchende, die keine blaue  flippen, erleiden 1 .“

Um zu erfahren, welche Kartenfarbe in eurem Deck am häufigsten vorkommt, seht euch die Farbbalken in der Mitte eures Suchendentableaus an. Der längste Balken ist die Farbe, die in eurem

Deck am häufigsten vorkommt, der kürzeste die, die am seltensten vorkommt.

Um eine Karte zu flippen, deckt die oberste Karte eures Suchendendecks auf und seht sie euch an. Werft sie anschließend ab.

Beispiel: Im Beispiel links flippst du die obersten 2  Karten deines Decks auf, siehst sie an und wirfst sie ab. Flippst du keine blaue Karte, erleidest du 1 .

Beachtet, dass weiße Karten Joker sind. Sie zählen beim Flippen als eine Karte jeder Farbe: rot, grün oder blau. Schwarze Karten (Leerenkarten) sind genau das Gegenteil: farblos. Flippt ihr sie, haben sie keine Farbe.

WÄHREND DES ABENTEUERNS DAS DECK MISCHEN


Ihr mischt eure Decks zu Beginn jeder Quest sowie zu Beginn jedes Kampfes. Ansonsten mischt ihr euer Deck während einem Abenteuer nur, falls es leer ist.

Mischt ihr euer Deck, mischt euren Abwurfstapel und euer verbleibendes Deck zusammen und bildet daraus ein neues Suchendendeck.

STRAFEN

Hier sind einige Strafen, die ihr beim Abenteuern eventuell erleidet.


ERSCHÖPFUNGSKARTEN

Macht ihr etwas Ermüdendes oder Anstrengendes, erhaltet ihr vielleicht Erschöpfungskarten (angegeben als „erhalte1 “ (gain 1)).

Erhaltet ihr Erschöpfungskarten, legt sie auf euren Abwurfstapel. Erschöpfungskarten haben im Kampf keinen Nutzen und fügen euch Schaden zu, falls ihr eure

Hand abwerft und dabei auch Erschöpfungskarten abwerft. Noch schlimmer, Erschöpfungskarten sind **dauerhafte** Statureffekte. Ihr entfernt sie also nur aus eurem Suchendendeck, falls ihr in einer Taverne übernachtet (keine Sorge, ihr habt regelmäßig die Gelegenheit dazu).

SCHADEN WÄHREND DES ABENTEUERNS

Während des Abenteuerns könnt ihr nicht auf 0 Lebenspunkte () sinken. Habt ihr eine andere Möglichkeit, müsst ihr diese wählen. Erleidet ihr unvermeidbaren Schaden, der euch auf 0 Lebenspunkte reduzieren würde, reduziert er euch stattdessen auf 1 Lebenspunkt.

BELOHNUNGEN

Hier sind einige Belohnungen, die ihr beim Abenteuern eventuell erhaltet.

MÜNZEN (COINS)



Die Währung des Landes wird schlicht als „Münze“ bezeichnet. Erhaltet ihr

beim Abenteuern Münzen, drückt die entsprechende Anzahl aus dem Stanzbogen der Questmappe.

Erhaltet ihr im Dorf Münzen, nutzt entweder Münzen, die ihr bereits ausgegeben habt, oder stantzt sie

aus dem Stanzbogen einer vorigen Questmappe. Münzen gehören euch allen und ihr gebt sie in Städten aus. Manchmal gebt ihr sie jedoch auch beim Abenteuern aus.

Lagert ausgegebene Münzen in der Willkommenschachtel. Lagert nicht ausgegebene Münzen in einer Suchendenschachtel oder im Schicksalsbeutel.

KINFIRE

Meist erhaltet ihr Kinfire (🔥) bei Knobeleien, doch manchmal auch für heldenhafte Taten oder große Siege.

Erhaltet ihr ein Kinfire-Plättchen, drückt es aus dem Stanzbogen der Questmappe. Im Gegensatz zu

Münzen gebt ihr Kinfire-Plättchen fast nie aus. Falls ihr sie doch ausgibt, werft sie in den Schlitz der Leerenschachtel (*void box*) in der Beuteschachtel. Lagert eure Kinfire-Plättchen zwischen Partien in eurer Suchendenschachtel.

BEUTE UND SCHATZTRUHEN

Beim Abenteuern findet ihr neue Karten für eure Suchendendecks. Diese sind entweder bestimmte Beute, die ihr auf eurer Quest findet, oder ihr öffnet Schatztruhen.

Schatztruhen kommen in 3 Wertstufen, kupfer, silber und gold, und ihr findet sie in der Beuteschachtel. Wählt 1 Schatztruhe der Wertstufe, die ihr erhaltet, und öffnet sie.

Im Inneren findet ihr eine kleine Auswahl an Karten für eure Gruppe. Üblicherweise dürft ihr Karten nur eurem Suchendendeck hinzufügen oder daraus entfernen, falls ihr in einer Taverne übernachtet (*siehe Anleitung 4*). Doch manchmal dürft ihr das auch zu anderen Zeitpunkten. Folgt in diesem Fall der entsprechenden Angabe. Ungenutzte Karten (Karten, die ihr erhalten habt, aber derzeit in keinem Suchendendeck habt) lagert ihr in der Beuteschachtel.

AUFHÄNGERKARTEN



Nach Quest 2 wählt ihr, welche Quest ihr aus den verfügbaren Aufhängerkarten als nächste annehmen wollt. Diese Karten erinnern euch daran, welche Quests euch zur Verfügung stehen und beschreiben kurz, worum es in der Quest geht. Euch stehen nie Quests zur Auswahl, denen ihr nicht gewachsen seid. Neue Aufhängerkarten findet ihr entweder in der Questmappe oder im Stadtstapel des Ortes, an dem ihr euch gerade befindet. Erhaltet ihr eine neue Aufhängerkarte, lagert sie in der Beuteschachtel, bis ihr bereit seid, ihre Quest anzunehmen.

WAS SPÄTER NOCH KOMMT

Alles, was ihr bis jetzt gelesen habt, reicht, um euch durch Quest 2 zu leiten. Lest die folgenden Abschnitte, sobald ihr euch aufmacht, Quest 3 zu spielen.

OPTIONEN FÜR BESTIMMTE SUCHENDE

The corridor seems featureless aside from a strange red scribble on the wall.



You may try pulling a secret latch that you've spotted near the red scribble. **To do so, go to 0-6.**



You recognize the red scribble as an ancient symbol of magic. **To read it, go to 0-7.**

Otherwise, continue down the corridor to 0-8.

7-6

In manchen Abenteuern trifft ihr auf Optionen, die nur für bestimmte Suchende verfügbar sind. Spielt ihr nicht mit diesem Suchenden, könnt ihr diese Option nicht wählen. *Beispiel: Ashas Training hilft ihr, eine Geheimtür zu finden oder Rolands wissenschaftliche Kenntnisse lassen ihn antike Texte lesen.*

Solche besonderen Optionen sehen aus, wie links abgebildet.

Ihr könnt die geheime Klinke nur drücken, falls ihr Asha in eurer Gruppe habt, und die roten Schmierereien nur lesen, falls ihr Roland in eurer Gruppe habt.

Habt ihr beide nicht in der Gruppe, bleibt eure einzige Option, dem Korridor zu folgen und Karte

0-8 zu lesen. Beachtet, dass ihr euch auch gegen eine besondere Option entscheiden dürft, selbst, falls der entsprechende Suchende in eurer Gruppe ist. Schließlich ist es nicht immer die beste Idee, den Impulsen der Suchenden zu folgen.

STUFENAUFSTIEG

Manchmal, nach einem besonders harten Kampf, werdet ihr angewiesen, eine der Stufenaufstiegsschachteln in der Beuteschachtel zu öffnen. Diese Schachteln beinhalten neue Karten für eure Suchenden sowie eine Intermezzokarte für jeden Suchenden. Karten, die das Bild eines Suchenden zeigen, können nur von diesem Suchenden genutzt werden.

(Beachtet: Solange nicht anders angegeben, könnt ihr eurem Deck neue Karten nur beim Übernachten in einer Taverne hinzufügen.)

Intermezzokarten erzählen eine kurze Geschichte mit persönlicher Bedeutung für euren Suchenden. Lest sie entweder leise oder lest sie der Reihe nach laut vor, ganz wie ihr als Gruppe wünscht.

ANLEITUNG 4

STÄDTE ERKUNDEN



EINLEITUNG

Zwischen Quests verbringt ihr einen Teil eurer Zeit damit, die Städte der Umgebung zu erkunden. Dabei ruht sich eure Gruppe aus, kauft ein und spielt vielleicht sogar geheime Quests frei.

STADTAKTIONEN (*CITY ACTIONS*)

Ab Quest 2 erhaltet ihr mit Abschluss jeder Quest eine Anzahl an „Stadtaktionen“, um die Stadt zu erforschen. Um eine Stadtaktion auszuführen, seht auf die Stadtkarte und wählt einen der nummerierten Orte, den ihr als Ort besuchen wollt. Sucht anschließend die Stadtkarten mit dieser Nummer aus dem Stadtstapel und lest sie.

Beispiel: In der Stadt Vinna hat Lucas Teewagen (Tea Wagon) die Nummer 5 auf dem Stadtplan. Um Lucas Teewagen zu besuchen, sucht ihr die Karte V-5 aus Vinnas Stadtstapel, lest sie und folgt den Anweisungen.

Eure Stadtaktion endet üblicherweise, nachdem ihr einen Ort besucht und seinen Anweisungen gefolgt seid. Die Stadtkarte selbst gibt an, wann die Stadtaktion genau zu Ende ist.

Habt ihr eure Stadtaktionen aufgebraucht, müsst ihr eine neue Quest annehmen, bevor ihr neue erhaltet. Wählt aus den verfügbaren Aufhängerkarten. Damit wird abstrakt dargestellt, dass ihr nur begrenzt Zeit und Geld habt und verhindert auch, dass ihr alle Geheimnisse einer Stadt auf einmal lüftet. Ihr wollt euch ja nicht langweilen.

Befindet sich die nummerierte Stadtkarte nicht im Stadtstapel, steht euch dieser Ort nicht zur Verfügung. Entweder wart ihr schon dort und habt alles gesehen oder ihr müsst es später erneut versuchen. Wollt ihr einen Ort besuchen und findet heraus, dass ihr ihn nicht besuchen könnt, verbraucht das nicht eure Stadtaktion

LÄDEN (SHOPS) UND EINKAUFEN

Besucht ihr einen Laden, weist euch die Stadtkarte an, dass ihr den Laden bei eurem 1. Besuch dem Markt hinzufügt. Durchsucht den Stadtstapel nach der Menükarte (*Menu*), die das Inventar und die Preise (in Münzen) des Ladens auflistet, sowie die Karten, die dort zum Verkauf stehen. Kauft ihr etwas aus einem Laden, dürft ihr die Karte entweder in euren Vorrat an ungenutzten Karten legen oder sofort laut den Regeln unter **Übernachtung in einer Taverne (inn)** in eines euer Suchendendecks tauschen. Besucht ihr einen Laden mit einer Stadtaktion, dürft in dieser Aktion beliebig viel aus dem Inventar des Ladens kaufen.

WEGWERFBARE GEGENSTÄNDE (DISPOSABLE)

Einige Karten, die ihr in Läden kauft, wie etwa Medizin, sind wegwerfbar. Wegwerfbare Gegenstände legt ihr nach ihrer Nutzung im Kampf ins Inventar des entsprechenden Ladens zurück. Ihr dürft sie später erneut kaufen.

TROPHÄEN IN KOPFGELDHÄUSERN (BOUNTY HOUSES) VERKAUFEN

In manchen Läden dürft ihr die feindlichen Fokusplättchen, die ihr im Kampf erhalten habt, für Münzen verkaufen. Das gibt die Menükarte des Ladens an. Manche Läden bieten sogar besondere Gegenstände für bestimmte Fokusplättchen. *Zum Beispiel*

gibt es Gerüchte, dass euch ein Laden in Din'Lux aus dem Fokusplättchen der Wyvern einen Wyvernumhang macht. Aus dem Grund solltet ihr vielleicht mehrere Läden besuchen, bevor ihr Fokusplättchen verkauft, um nicht besondere Gegenstände zu verpassen. Üblicherweise bestehen solche Gegenstände aus Leder oder anderen Teilen, die tierische Feinde bieten. Bei jedem Besuch eines Kopfgeldhauses könnt ihr nur max. 1 besonderen Gegenstand erhalten, ihr dürft jedoch beliebig viele Fokusplättchen verkaufen.



ÜBERNACHTUNG IN EINER TAVERNE (INN)

Besucht ihr mit einer Stadtaktion eine Taverne, habt ihr dort üblicherweise die Möglichkeit zu übernachten (was manchmal Münzen kostet).

In einer Taverne zu übernachten, erlaubt es euch, alle dauerhaften Statureffekte (wie etwa Erschöpfungskarten) aus euren

Suchendendecks abzuwerfen. Legt sie auf ihre jeweiligen Stapel zurück.

Zusätzlich dürft ihr bei der Übernachtung in einer Taverne eure Suchendendecks anpassen. Dabei nutzt ihr neu gefundene Karten oder tauscht Karten mit anderen Suchenden.

EUER SUCHENDECK ANPASSEN

Erlaubt euch eine Taverne, euer Suchendendeck anzupassen, indem ihr eine oder mehr Karten tauscht, gelten folgende Beschränkungen.

BESCHRÄNKUNG 1: GEHEIME TECHNIKEN

Zeigt eine Karte das Gesicht eines Suchenden, kann nur dieser Suchende diese Karte im Deck haben.



BESCHRÄNKUNG 2:

DECKGRÖSSE

Euer Suchendendeck muss immer aus 18 Karten bestehen: 8 Aktionskarten und die 8 übereinstimmenden Verstärkungskarten (auch die Namen stimmen überein). Eure Laternenkarte und wegwerfbaren Karten zählen nicht zu dieser Beschränkung. Wann

immer ihr eine Aktionskarte aus eurem Deck entfernt, müsst ihr auch die übereinstimmende Verstärkungen aus eurem Deck entfernen und wann immer ihr eurem Deck eine Aktionskarte hinzufügt, müsst ihr auch die übereinstimmende Verstärkung hinzufügen. Ihr habt sozusagen 2 Hälften derselben Karte.

BESCHRÄNKUNG 3:

FARBANFORDERUNG

Euer Suchendentableau zeigt einen Farbbalken in der Mitte, der die Farbanforderungen für euer Suchendendeck vorgibt. Darauf seht ihr die Anzahl an Karten jeder Farbe, die euer Deck beinhalten muss (ohne Laternenkarte oder wegwerfbare Karten).

Beispiel: Der Farbbalken auf Ashas Suchendentableau gibt an, dass sie 4 grüne Aktionen, 3 blaue Aktionen und 2 rote Aktionen in ihrem Suchendendeck haben muss, sowie



deren übereinstimmende Verstärkungskarten. Eine Aktionskarte, die mehr als 1 Farbe hat, zählt für diese Beschränkung als eine ihrer Farben. Eine rot/blau Karte zählt also entweder als rot oder blau. Weiße Karten und Leerenkarten zählen als rot, grün oder blau.



BESCHRÄNKUNG 4: KINFIRE

Einige Karten zeigen unten eine Anzahl an Kinfire-Symbolen. Ihr könnt Karten mit insgesamt maximal so viel Kinfire-Symbolen in eurem Deck haben, wie ihr Kinfire-Plättchen besitzt.

Beispiel: Habt ihr 3 Kinfire-Plättchen, darf euer Deck Karten mit

insgesamt bis zu 3 Kinfire-Symbolen besitzen. Habt ihr noch keine Kinfire-Plättchen, könnt ihr keine Karten mit Kinfire-Symbolen im Suchendendeck haben.

Verliert ihr Kinfire-Plättchen (was manchmal vorkommt), müsst ihr sicherstellen, dass euer Suchendendeck zu Beginn eurer nächsten Quest die Kinfire-Beschränkung einhält. Ist das nicht der Fall, müsst ihr eine Stadtaktion ausgeben, um in einer Taverne zu übernachten und eure Decks entsprechend anzupassen.

BESCHRÄNKUNG 5:

NICHT MEHR ALS 3 SOFORTKARTEN

Einige mächtige Karten verbrauchen keine Aktion, sondern passieren sofort. Diese Karten sind mit dem Sofortsymbol (♣) in den unteren Ecken gekennzeichnet.

Üblicherweise haben diese Karten die Fähigkeit „Kostenlose Aktion“ (*Free Action*), jedoch nicht immer. Aktionskarten, die ihr auch als Verstärkung spielen dürft (die also auch ohne Aktion eure Hand verlassen), zeigen auch manchmal das Sofortsymbol. Ihr könnt max. 3 Aktionskarten mit dem Sofortsymbol (♣) in eurem Suchendendeck haben.



EREIGNISSE (EVENTS)

Ereignisse sind üblicherweise einmalige Begegnungen, die ihr beim Erkunden einer Stadt habt. Werdet ihr angewiesen, zu einem Ereignis zu gehen, nehmt die entsprechende Karte aus dem Stadtstapel, lest sie, und befolgt ihre Anweisungen.

QUESTS FREISPIELEN

Ebenso ist es möglich, dass ihr beim Erkunden einer Stadt neue Quests freispielt. Orte, die ihr besucht, bieten manchmal neue Quests, die ihr sofort annehmen dürft oder ihr müsst erst ein Geheimnis lüften oder ein Hindernis überwinden, um sie freizuspielen. Tut ihr das, weist euch der Ort an, eine Aufhängerkarte zu nehmen. Sucht sie aus dem Stadtstapel und fügt sie euren

verfügbaren Aufhängerkarten hinzu. Habt ihr keine Stadtaktionen mehr, sucht euch eine Quest aus den verfügbaren Aufhängerkarten und werft die Aufhängerkarte anschließend ab (legt sie neben die Leerenschachtel (*void box*), die in der Beuteschachtel ist). Verfügbare Quests lagert ihr mit den ungenutzten Suchendenkarten.



WAS SPÄTER NOCH KOMMT

Im Moment müsst ihr nicht weiterlesen, aber diesen Abschnitt der Regeln benötigt ihr vielleicht, sobald ihr die Stadt Din'Lux erreicht.

TRAINER

Einige Orte sind eine besondere Art von Laden, nämlich Trainer, die euch bestimmte Fähigkeiten beibringen. Behandelt sie wie übliche Läden, doch ihr müsst einen Könnentest bestehen, um die neuen Karten zu erhalten.

Trainiert ihr, könnt ihr den Könnentest so oft versuchen, wie es euch eine einzelne Stadtaktion erlaubt.



