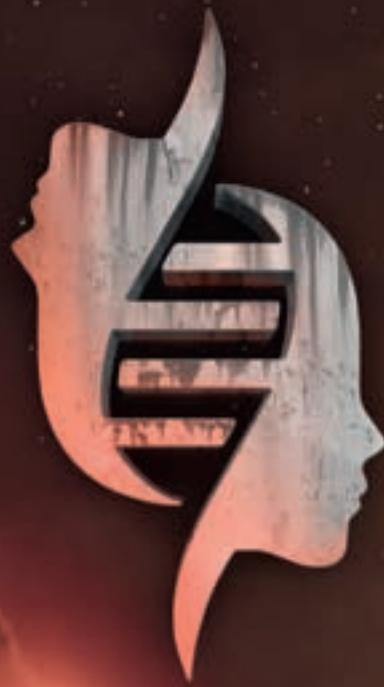


HEREDITY

DIE GESCHICHTE VON SWAN



ANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

SPIELMATERIAL	4	ANGRIFFE	20
SPIELVORBEREITUNG	5	Reichweite im Fernkampf	
ÜBERBLICK: KARTEN	6	Begegnungen besiegen	
DIE ZEITLEISTE	8	Gemeinsam Angreifen	
Zeitleiste abhandeln		SCHADEN AN FAMILIENMITGLIEDERN	22
Karten in die Zeitleiste legen		KARMAKARTEN	23
Karten an andere Karten anlegen		EINLEITUNG	23
Karten aus der Zeitleiste entfernen		SPIELHILFE	24
Karten in der Zeitleiste umdrehen			
ÜBERBLICK: AKTIONEN	11		
ERZÄHLKARTEN	12		
GELÄNDEKARTEN	13		
AKTIONEN AUF DEM GELÄNDE	14		
GEGENSTANDSKARTEN UND MATERIAL	16		
AKTIONEN MIT GEGENSTÄNDEN	16		
BEGEGNUNGSKARTEN	19		

IMPRESSUM

Spieldesign: Jérôme Cance, Laurent Kobel
Entwicklung: David Bertolo
Illustrationen: Tania Sanchez-Fortun, Aurélien Delauzun
Coverillustration: Florian de Gesincourt
Grafikdesign: Denis Hervouet, Laurent Kobel
Künstlerische Leitung: Laurent Kobel
Anleitung: David Bertolo, Gregory Privat, Julien "Roolz" Gross
Lektorat: Elise Martinez, Florence Karasek

Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer
Lektorat: Ronja Lauterbach, Thygra Spiele
Redaktion und Übersetzung: Irina Siefert
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
Deutschland, mit Genehmigung von Blackrock Games. © 2023
Darucat. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung
der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

SPOILER-WARNUNG: SCHAUT EUCH DAS SPIELMATERIAL NOCH NICHT AN.
NEHMT EUCH SPIELMATERIAL IMMER ERST DANN, WENN IHR EXPLIZIT DAZU
AUFGEFORDERT WERDET.

ÜBERBLICK

Heredity ist ein kooperatives Spiel. Ihr übernehmt darin die Rollen der Familienmitglieder Selena, Brick, Djamal und Maeve. Bisher habt ihr friedlich fernab der Zivilisation gelebt, doch nun seid ihr gezwungen, gemeinsam einen abenteuerlichen Überlebenskampf in einer postapokalyptischen Welt zu bestreiten.

Ihr spielt eine zusammenhängende Geschichte aus 5 Kapiteln. Jedes Kapitel dauert ca. 2 bis 3 Stunden. Ein Kapitel solltet ihr immer am Stück spielen; zwischen den Kapiteln könnt ihr das Spiel aber speichern, um zu einem späteren Zeitpunkt weiterzuspielen.

Jedes Kapitel besteht aus einem eigenen Kartenstapel. Die Karten zeigen:

- Gelände, auf dem ihr Aktionen ausführen könnt
- Begegnungen, mit denen ihr interagieren oder kämpfen könnt
- Gegenstände, mit denen ihr euch ausrüsten könnt
- Erzählungen, die die Geschichte fortführen

Viele der Karten legt ihr im Laufe des Spiels nebeneinander in eine Zeitleiste. Die Karten in der Zeitleiste handelt ihr nacheinander ab. Die Zeitleiste bestimmt also, wann Begegnungen aktiv werden, wann Ereignisse in Kraft treten und wann ihr eure Aktionen ausführen dürft. Ihr dürft dann z. B. das Gelände erkunden oder Begegnungen angreifen.

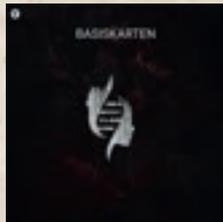
Entdeckt die Geschichte und findet heraus, wie ihr die unterschiedlichen Kapitel meistern könnt. Je nachdem, welche Entscheidungen ihr trifft, könnt ihr ein Kapitel auf unterschiedliche Arten gewinnen. Solltet ihr an einem Kapitel scheitern, versucht es einfach erneut.



SPIELMATERIAL

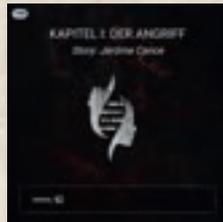
18 BASISKARTEN

(Kartennummern 0-17; Diese Karten – die Familienmitglieder, Übersichtskarten und die Familienkarte – benötigt ihr für alle Kapitel)



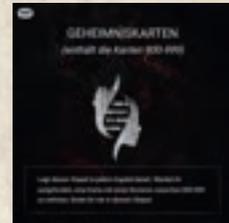
5 STAPEL MIT KAPITELKARTEN

(Ihr benötigt immer nur die Karten für euer aktuelles Kapitel; Kartennummern 100-148 für Kapitel I, 200-266 für Kapitel II, 300-366 für Kapitel III, 400-466 für Kapitel IV, 500-553 für Kapitel V)



29 GEHEIMNISKARTEN

(Kartennummern 900-928)



13 AKTIONSSCHEIBEN

(je 3 in blau, gelb, rot und grün, 1 in violett)



4 FIGUREN „FAMILIENMITGLIEDER“ MIT 4 FARBIGEN STANDFÜßEN



29 MATERIALMARKER

(24 mit 1 Material, 5 mit 3 Material)



26 AKTIONSMARKER

(10 „Anschauen“, 7 „Unterhalten“, 9 „Interagieren“)



16 REFERENZMARKER

(je 2 mit den Zahlen 1 bis 8)



1 ZEITMARKER



33 SCHADENSMARKER



24 STANDARDMARKER



1 MARKER „VERBÜNDET“



12 MARKER „FEINDLICH“



56 FIGUREN „BEGEGNUNGEN“ MIT 14 DURCHSICHTIGEN STANDFÜßEN

(8 für Kapitel I, 14 für Kapitel II, 11 für Kapitel III, 9 für Kapitel IV und 14 für Kapitel V)

13 SPEZIALMARKER

(4 für Kapitel I, 2 für Kapitel III, 7 für Kapitel V)

ERSATZTEILSERVICE: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Tipp: Auf den Stanzbögen ist angegeben, welche Figuren und Spezialmarker zu welchem Kapitel gehören. Löst sie vorsichtig aus den Bögen und legt sie für jedes Kapitel in eine separate Tüte.
Die leeren Stanztableaus könnt ihr dann unter das Inlay legen, damit es sich auf einer Höhe mit dem Rand der Box befindet. So ist das Spielmaterial sicher verstaut.



SPIELVORBEREITUNG

- 1 Nehmt euch **je 1 Übersichtskarte** (Basiskarten 1-4).
- 2 Entscheidet, wer von euch welches Familienmitglied spielt.
Nehmt die **12 Familienmitgliederkarten** (Basiskarten 5-16) und legt die Familienmitglieder vor euch aus. Jedes Familienmitglied besteht aus 3 Karten. Legt neben jedem Familienmitglied die gleichfarbigen Aktionsscheiben bereit. Steckt außerdem die Figuren der Familienmitglieder in die gleichfarbigen Standfüße und stellt sie bereit.
- 3 Nehmt die **Familienkarte** (Basiskarte 17) und legt sie an den Rand der Spielfläche. Dies ist die erste Karte der Zeitleiste. Legt den **Zeitmarker** ⌚ daneben bereit.
- 4 Legt den Stapel mit den **Geheimniskarten** an den Rand der Spielfläche, **ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern**. Denkt daran, euch noch keine Karten anzusehen.
- 5 **Nur für Kapitel 1:** Nehmt euch die Geheimniskarten 901 bis 909. Dies ist euer **Karmastapel**. Mischt den Karmastapel verdeckt und legt ihn bereit.

- 4 Personen: Ihr spielt je 1 Familienmitglied.
- 3 Personen: Ihr spielt je 1 Familienmitglied. Für das vierte Familienmitglied trifft ihr alle Entscheidungen gemeinsam.
- 2 Personen: Ihr spielt je 2 Familienmitglieder. Wählt je 1 Kind (Brick bzw. Selena) und 1 Erwachsenen (Djamal bzw. Maeve).
- 1 Person: Du spielst alle 4 Familienmitglieder.

Für die Kapitel 2-5: Der Karmastapel wird sich zwischen den Kapiteln verändern, besteht aber immer aus 9 Karten. Nehmt jeweils euren aktuellen Karmastapel, mischt ihn verdeckt und legt ihn bereit.

- 6 Legt die **Marker** (👤, 🗺️, 📄, 🎯, 🌱, 🌊, 🏠, 🚪, 🚗, 🚚) als Vorrat bereit. Legt zusätzlich die **Figuren und ggf. Spezialmarker** für euer aktuelles Kapitel bereit.
- 7 Nehmt euch den **Stapel mit den Kapitelkarten** für euer aktuelles Kapitel, **ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern**. Denkt daran, euch noch keine Karten anzusehen.



Nachdem ihr die Anleitung gelesen habt, seid ihr bereit für Kapitel 1. Beginnt ein Kapitel, indem ihr die oberste Kapitelkarte lest und abhandelt. Dort erhaltet ihr eine Einführung in das Kapitel, legt die ersten Geländekarten aus und platziert eure Figuren. Zusätzlich legt ihr ggf. schon Karten in die Zeitleiste. Falls das Kapitel zusätzliche Regeln hat, sind sie ebenfalls hier angegeben.

Tipp: Dreht jetzt die erste Karte von Kapitel 1 (Karte 100) um und handelt die ersten 3 Punkte (Lageplan, Einleitung, Startpositionen) ab. So bekommt ihr direkt ein Gefühl für das Gelände, auf dem ihr spielt, und könnt die nachfolgenden Regeln leichter nachvollziehen.

Hinweis: Am Ende von Kapitel 1 erfahrt ihr, wie ihr euren aktuellen Spielstand speichert. Vor allen weiteren Kapiteln baut ihr nach dem allgemeinen Spielaufbau zusätzlich euren gespeicherten Spielstand wieder auf.

ÜBERBLICK: KARTEN

Die Karten jedes Kapitels zeigen eure Umgebung, erzählen die Geschichte und enthalten alle besonderen Regeln. Je nach Kartentyp übernehmen die Karten dabei unterschiedliche Funktionen.

Achtet darauf, immer nur die Karten anzusehen, zu denen ihr aufgefordert werdet. Es kann sein, dass ihr Karten überspringt oder Karten gar nicht ins Spiel kommen. Ausnahme: Die Übersichtskarten dürft ihr euch jederzeit und von beiden Seiten ansehen.

Um alle Karten richtig zu verstehen, benötigt ihr die folgenden grundlegenden Begriffe und Symbole:

GOLDENE REGEL

Falls der Effekt einer Karte den Regeln in dieser Anleitung widerspricht, hat der Effekt der Karte Vorrang.

Falls es mehrere Möglichkeiten gibt, den Effekt einer Karte regelgerecht auszuführen, entscheidet selbst, welche Möglichkeit ihr ausführt.

KARTENNUMMER

Auf jeder Karte steht oben links die Kartennummer in einem weißen Rahmen, z. B. **100**. So könnt ihr alle Karten eindeutig identifizieren und, wenn nötig, zurück sortieren. Die Karten **0** bis **17** sind Basiskarten, die ihr für jedes Kapitel benötigt. Alle anderen Kartennummern sind dreistellig. Die erste Ziffer gibt i. d. R. an, zu welchem Kapitel die Karte gehört. Kartennummern ab **900** sind Geheimniskarten. Die nachfolgenden 2 Ziffern auf den Kapitel- und Geheimniskarten sind aufsteigend nummeriert. Auf der Rückseite jeder Karte ist die Kartennummer zusammen mit dem Buchstaben „b“ angegeben, z. B. **100b**.

Wichtig: Schaut nur auf die Rückseite, wenn ihr explizit dazu aufgefordert werdet.

CHARAKTERE

Einige Regeln beziehen sich nur auf Familienmitglieder, andere nur auf Begegnungen. Bezieht sich eine Regel auf Familienmitglieder **und** Begegnungen, verwenden wir den Begriff **Charaktere**.

SYMBOLE

-  Karte

Dieses Symbol findet ihr immer zusammen mit einer Kartennummer und einer Anweisung, was ihr mit der entsprechenden Karte tun sollt (z. B. Nehmt  **100**).

-  Karte umdrehen

Handelt ihr dieses Symbol ab, dreht eure aktuelle Karte um (von der Vorderseite auf die Rückseite oder umgekehrt).

Ist das Symbol zusammen mit einer Kartennummer abgebildet (z. B.  **100**), dreht stattdessen die Karte mit der entsprechenden Nummer um.

-  Karte in die Zeitleiste legen

Lege diese Karte in die Zeitleiste (siehe S. 8).

-  Karte entfernen

Handelt ihr dieses Symbol ab, entfernt eure aktuelle Karte aus dem Spiel. Legt sie in die Schachtel zurück, ihr benötigt sie nicht mehr.

Ist das Symbol zusammen mit einer Kartennummer abgebildet (z. B.  **100**), entfernt stattdessen die Karte mit der entsprechenden Nummer.

KARTENTYPEN

Es gibt 6 verschiedene Kartentypen:

- Familienmitglieder



Jedes eurer Familienmitglieder besteht aus 3 Karten, die den Kopf, den Oberkörper und die Beine zeigen. Jede dieser Karten zeigt außerdem Aktionsfelder , ,  oder . Hier setzt ihr Aktionssteine ein, um Aktionen auszuführen. An den Kartenrändern befinden sich zudem die Symbole , ,  und . Sie zeigen an, dass ihr hier Gegenstände anlegen dürft, um das Familienmitglied damit auszurüsten.

- Erzählkarten

(siehe S. 12)



Diese Karten erzählen die Geschichte weiter (beiger Hintergrund) und/oder enthalten neue Regeln bzw. Anweisungen (schwarzer Hintergrund). Viele Erzählkarten legt ihr nach dem Abhandeln in die Zeitleiste. Handelt ihr eine Erzählkarte in der Zeitleiste ab, führt ihren Zeitleisteneffekt (roter Hintergrund) aus.

- Geländekarten

(siehe S. 13)



Die Geländekarten in der Spielfläche zeigen die Umgebung, in der sich eure Familienmitglieder befinden. Durch Linien ist die Umgebung in mehrere Bereiche unterteilt. In jedem Bereich ist angegeben, ob ihr dort Aktionen ausführen könnt. Indem ihr euch bewegt, erkundet ihr neue Bereiche und dürft neue Geländekarten anlegen. Mit den Figuren zeigt ihr an, in welchem Bereich sich die Charaktere gerade aufhalten.

- Gegenstandskarten

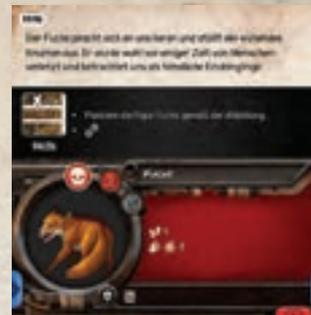
(siehe S. 16)



Im Laufe der Geschichte erhaltet ihr verschiedene Gegenstände. Legt einen Gegenstand links bzw. rechts an das passende Symbol auf der Karte eines Familienmitglieds an. Dieses Familienmitglied hat diesen Gegenstand nun ausgerüstet. Jedes Familienmitglied hat rechts Platz für 3 Gebrauchsgegenstände  und links für 1 Kopfbedeckung , 1 Kleidungsstück  und 1 Paar Schuhe .

- Begegnungskarten

(siehe S. 19)



Diese Karten sind besondere Erzählkarten. Sie erzählen zunächst, wie ihr auf eine Begegnung trefft. Unten auf der Karte zeigen sie Personen, Tiere oder andere Wesen, mit denen ihr im Laufe des Spiels interagieren könnt. Feindliche Begegnungen legt ihr in die Zeitleiste. Die Zeitleiste gibt an, wann euch die feindliche Begegnung angreift.

- Karmakarten

(siehe S. 23)



Diese Karten benötigt ihr, um kleine Zufallselemente ins Spiel zu integrieren. Sie verringern oder erhöhen z. B. die Werte eurer Angriffe im Kampf.

Welche Karmakarten im Spiel sind, habt ihr selbst in der Hand! Durch eure Entscheidungen im Spiel tauscht ihr Karmakarten aus und beeinflusst so euer weiteres Spielgeschehen.



DIE ZEITLEISTE

Die Zeitleiste gibt vor, wann ihr die Aktionen eurer Familienmitglieder ausführt, wann Begegnungen aktiv werden und wann ihr neue Kapitelkarten aufdeckt. Sie ist dadurch eine zentrale Mechanik in *Heredity*.

Zu Beginn des Spiels besteht die Zeitleiste ausschließlich aus der Familienkarte. Im Spielverlauf fügt ihr der Zeitleiste weitere Karten hinzu, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Durch eure Aktionen und die Zeitleisteneffekte ändert sich stetig, welche Karten in der Zeitleiste liegen.

ZEITLEISTE ABHANDELN

Eure erste Kapitelkarte wird euch dazu auffordern, den Zeitmarker ⌚ auf der Familienkarte zu platzieren. Ab sofort handelt ihr immer den **ZEITLEISTENEFFEKT** der Karte ab, auf der ⌚ liegt:

- Wenn ⌚ auf der Familienkarte liegt: Ihr dürft eure Aktionen ausführen. Sollte ein Familienmitglied im Sterben liegen, müsst ihr außerdem prüfen, ob ihr an dem Kapitel scheitert (siehe S. 22).

- Wenn ⌚ auf einer Begegnung liegt: Die Begegnung führt wie angegeben ihre Aktion aus.
- Wenn ⌚ auf einer Karte mit Anweisungen liegt: Handelt diese von oben nach unten ab.

Habt ihr eine Karte vollständig abgehandelt, bewegt ⌚ nach rechts auf die nächste Karte. Habt ihr das Ende der Zeitleiste erreicht, bewegt ⌚ stattdessen ganz links an den Anfang der Zeitleiste. Fahrt auf diese Weise fort, die Zeitleiste abzuhandeln, bis ihr das aktuelle Kapitel beendet habt.

Wenn ihr das aktuelle Kapitel gewonnen habt oder daran gescheitert seid, weist euch eine Karte ausdrücklich darauf hin. Ihr legt dann alle Karten in der Zeitleiste ab. Für das nächste Kapitel beginnt ihr wieder nur mit der Familienkarte.

Hinweis: Effekte, durch die ihr scheitern könnt, sind mit dem Symbol ☠️ markiert. Vermeidet es also, Effekte mit ☠️ auszulösen.



1. ⌚ befindet sich auf der Familienkarte. Ihr dürft eure Aktionen ausführen. Da niemand im Sterben liegt, müsst ihr nicht überprüfen, ob ihr an dem Kapitel scheitert.
2. Nachdem ihr die Familienkarte vollständig abgehandelt habt, bewegt ihr ⌚ um 1 Karte nach rechts und führt den Zeitleisteneffekt dieser Karte aus. Ihr nehmt 1 🗑️ von der Karte. Da danach noch 1 🗑️ auf der Karte liegt, ist die Bedingung für den zweiten Effekt noch nicht erfüllt.

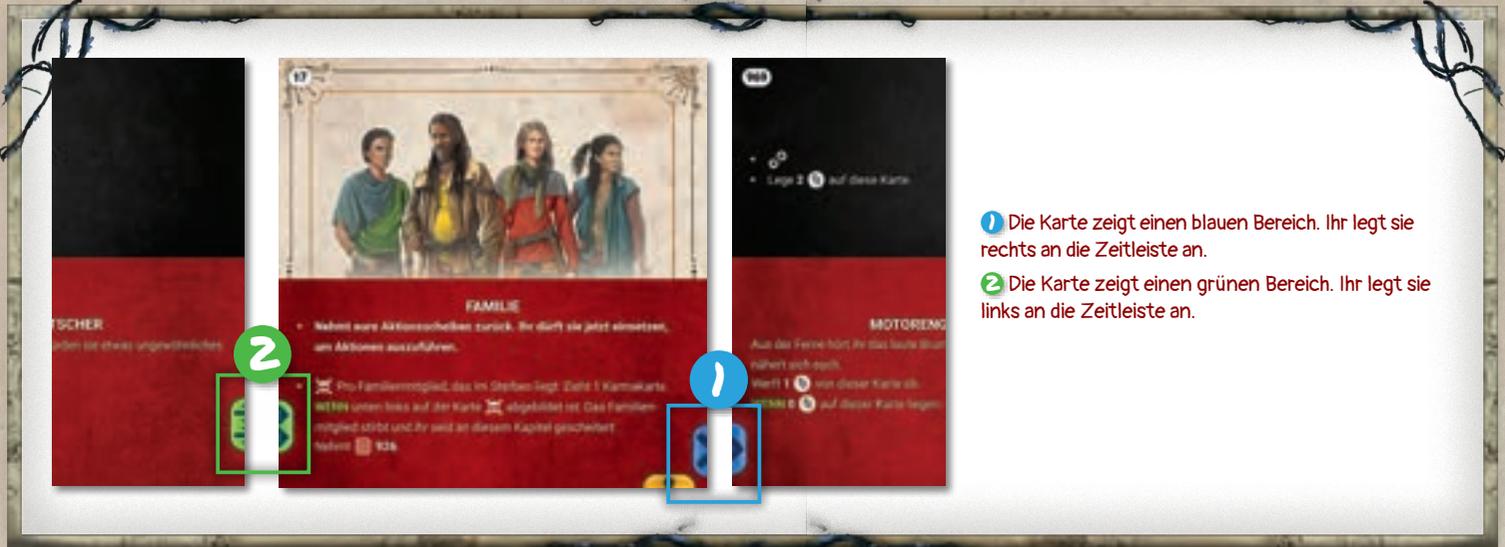


3. Da ihr nun die Karte ganz rechts in der Zeitleiste abgehandelt habt, bewegt ihr ⌚ an den Anfang der Zeitleiste und handelt den Zeitleisteneffekt der Karte dort als nächstes ab. Ihr nehmt Karte 954. Danach dreht ihr die Karte um und bewegt ⌚ weiter.
4. Die nächste Karte in der Zeitleiste ist erneut die Familienkarte. Ihr dürft nun also wieder Aktionen ausführen.

KARTEN IN DIE ZEITLEISTE LEGEN

Ist auf einer Karte im Bereich **REGELN UND ANWEISUNGEN** das Symbol  abgebildet, müsst ihr diese Karte in die Zeitleiste legen. Neue Karten legt ihr **immer ganz links oder ganz rechts** an die Zeitleiste an.

Zeigt eine Karte am unteren Rand links und rechts einen **blauen** Bereich legt sie **rechts** an die Zeitleiste an. Zeigt die Karte am unteren Rand rechts und links einen **grünen** Bereich, legt sie **links** an die Zeitleiste an. (Ihr legt also immer gleichfarbige Bereiche aneinander.)



- 1 Die Karte zeigt einen blauen Bereich. Ihr legt sie rechts an die Zeitleiste an.
- 2 Die Karte zeigt einen grünen Bereich. Ihr legt sie links an die Zeitleiste an.

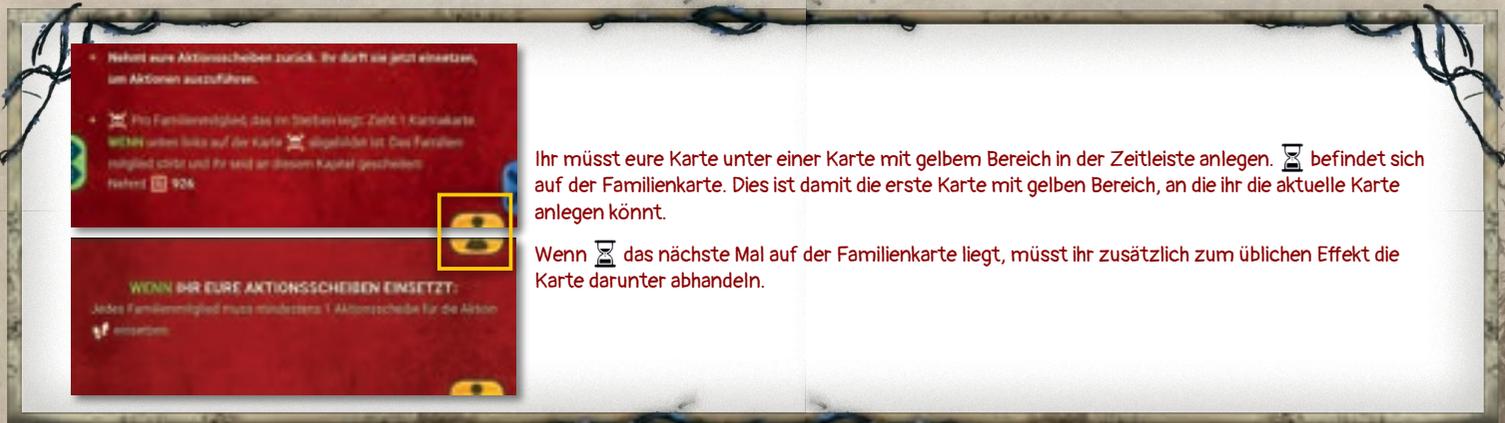
KARTEN AN ANDERE KARTEN ANLEGEN

Einige Karten fordern euch auf, sie **unter einer anderen Karte** anzulegen. Diese andere Karte befindet sich i. d. R. in der Zeitleiste.

Müsst ihr eine Karte anlegen, findet ihr unten einen gelben, lila oder roten Bereich. Legt die Karte unter eine Karte mit gleichfarbigem Bereich an. Sie modifiziert nun den Effekt der oberen Karte. Liegt  auf einer Karte, handelt ihr also auch alle darunter angelegten Karten von oben nach unten ab.

Gibt es mehrere Karten mit gleichfarbigem Bereich, legt die aktuelle Karte an die ausliegende Karte davon an, auf der  liegt, bzw. auf die ihr  zuerst bewegen werdet.

Gibt es keine Karte mit gleichfarbigem Bereich, könnt ihr die Karte nicht anlegen. Auf der Karte ist dann angegeben, was ihr stattdessen tun müsst.



Ihr müsst eure Karte unter einer Karte mit gelbem Bereich in der Zeitleiste anlegen.  befindet sich auf der Familienkarte. Dies ist damit die erste Karte mit gelbem Bereich, an die ihr die aktuelle Karte anlegen könnt.

Wenn  das nächste Mal auf der Familienkarte liegt, müsst ihr zusätzlich zum üblichen Effekt die Karte darunter abhandeln.

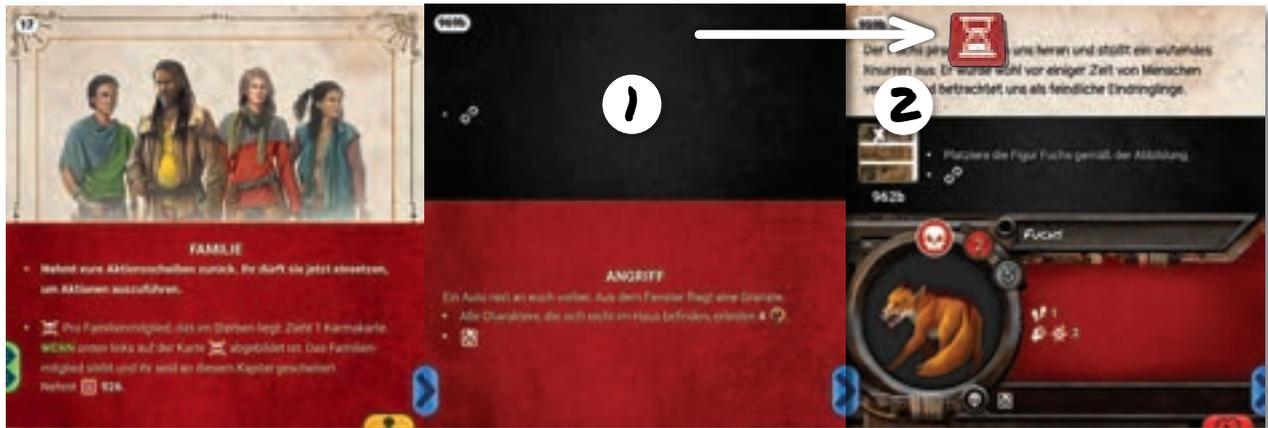
HINWEIS: IHR DÜRFT DIE ZEITLEISTENEFFEKTE ALLER AUSLIEGENDEN KARTEN JEDERZEIT LESEN. SO WISST IHR SCHON, WAS EUCH ERWARTET, WENN IHR  AUF DIE ENTSPRECHENDE KARTEN BEWEGT.

KARTEN AUS DER ZEITLEISTE ENTFERNEN

Werdet ihr aufgefordert, eine Karte zu entfernen , die in der Zeitleiste liegt, nehmt sie einfach aus der Zeitleiste heraus und legt sie in die Schachtel zurück. Lag  darauf,

bewegt  auf die nächste Karte. Schiebt danach die Zeitleiste zusammen, sodass es keine Lücke mehr in der Zeitleiste gibt.

1.  liegt auf Karte **969b**. Ihr führt alle Effekte der Karte aus. Die letzte Anweisung dieser Karte fordert euch auf, die Karte zu entfernen .
2. Ihr entfernt Karte **969b** und bewegt  auf die nächste Karte.
3. Ihr schiebt die Karten zusammen.
4. Ihr handelt nun wie üblich die nächste Karte in der Zeitleiste ab.  liegt bereits darauf.



KARTEN IN DER ZEITLEISTE UMDREHEN

Wenn ihr aufgefordert werdet, eine Karte in der Zeitleiste umzudrehen , kann es sein, dass ihr die Karte danach erneut in die Zeitleiste legen müsst (mit der Rückseite nach oben). Legt sie entweder nach den bekannten Regeln neu an oder an ihre Position zurück. Falls beides möglich ist, legt sie an die Position, auf die ihr  zuerst bewegen werdet.



ÜBERBLICK: AKTIONEN

AKTIONEN AUSFÜHREN

Immer wenn ihr ⏰ auf die Familienkarte legt, nehmt ihr alle eure Aktionsscheiben zu euch zurück. Ihr dürft sie dann auf freien Aktionsfeldern einsetzen, um Aktionen auszuführen. Die Aktionsfelder zeigen i. d. R., mit welchem Körperteil ihr eine Aktion ausführt, während die Aktionen selbst sehr unterschiedlich sein können. Es gibt die folgenden Aktionsfelder und Aktionen:



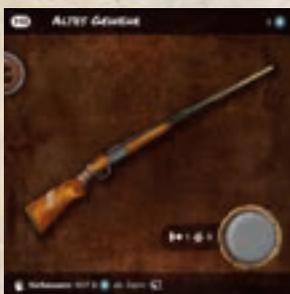
AKTIONSFELD ANSEHEN

AKTIONSFELD UNTERHALTEN

AKTIONSFELDER INTERAGIEREN, HEILEN, AKTIONEN MIT GEGENSTÄNDEN AUSFÜHREN, ZUSCHLAGEN

AKTIONSFELDER BEWEGEN, IN EINE ANDERE EBENE BEWEGEN, TRETEN

Zusätzlich zu den Aktionsfeldern auf den Familienmitgliedern sind auch Aktionsfelder auf Gegenständen abgebildet. Jedes Familienmitglied darf Aktionsscheiben auf eigenen Gegenständen einsetzen, um die dort angegebene Aktion auszuführen (siehe S. 16).



AKTIONSFELD GEGENSTANDSAKTION

Wichtig: Ein Familienmitglied darf nur Aktionen ausführen, für die es ein passendes freies Aktionsfeld hat. Liegen auf allen passenden Aktionsfeldern bereits Aktionsscheiben oder ⚙️, darf das Familienmitglied die entsprechende Aktion nicht ausführen.



Selena will sich um 1 Bereich bewegen. Sie setzt daher 1 Aktionsscheibe auf 1 Aktionsfeld ⚙️ ein. Sie darf die Aktionsscheibe nicht auf dem Feld mit ⚙️ einsetzen, da dieses Feld nicht frei ist.

Die Scheiben bleiben solange auf den jeweiligen Aktionsfeldern liegen, bis ihr ⏰ erneut auf die Familienkarte zieht und dadurch eure Aktionsscheiben zurückerhaltet.

Tipp: Legt nicht eingesetzte Aktionsscheiben **oberhalb** der Familienmitglieder aus. So erkennt ihr genau, wie viele Aktionen euch noch zur Verfügung stehen.

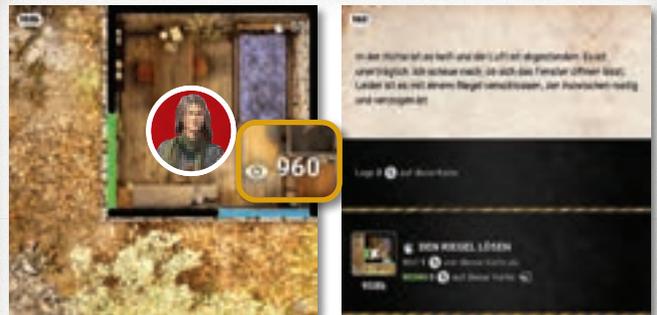
Hinweis: Solltet ihr Karten mit Aktionsscheiben aus dem Spiel entfernen oder umdrehen, legt die Aktionsscheiben **auf** das Familienmitglied. So zeigt ihr an, dass ihr die Aktionsscheibe bereits eingesetzt hattet.

Jedes Familienmitglied hat 3 Aktionsscheiben, darf also **bis zu 3 Aktionen** ausführen. Bei einigen Aktionen ist explizit angegeben, in welchen Bereichen auf dem Gelände ihr sie ausführen dürft. Gibt es keine solche Einschränkung, dürft ihr die Aktion an jedem Ort ausführen. Ihr dürft die Aktionsscheiben **in einer Reihenfolge eurer Wahl** einsetzen, es gibt keine Zugreihenfolge.

AKTION ABHANDELN

Handelt jede Aktion vollständig ab, bevor ihr die nächste Aktion ausführt. Alle Effekte einer Aktion betreffen das Familienmitglied, das die Aktion ausgeführt hat (sofern nicht anders angegeben).

Hinweis: Bei einigen Aktionen ist angegeben, sie mit mehreren Familienmitgliedern gleichzeitig auszuführen. Wollt ihr sie ausführen, setzt gleichzeitig Aktionsscheiben für diese Aktion ein und handelt sie dann gemeinsam ab. Die Effekte der Aktion betreffen alle daran beteiligten Familienmitglieder.



Maeve befindet sich in einem Bereich, in dem sie 1 Aktion ⚙️ ausführen kann. Sie setzt 1 Aktionsscheibe auf das Aktionsfeld ⚙️ ein. Dann nimmt sie die angegebene Karte (Karte 960) und handelt sie ab.

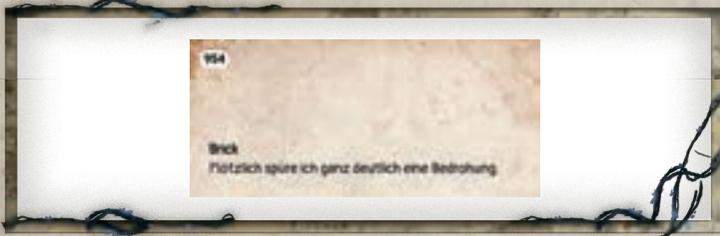
ERZÄHLKARTEN

Zieht ihr eine Erzählkarte, handelt sie sofort von oben nach unten ab. Ihr erkennt Erzählkarten am beige, schwarzen bzw. roten Hintergrund (einige Karten haben alle 3 Hintergrundfarben, andere nur 1 oder 2).

Abschnitte auf beige Hintergrund erzählen die Geschichte weiter. Abschnitte auf schwarzem Hintergrund enthalten Regeln bzw. Anweisungen. Abschnitte auf rotem Hintergrund zeigen den Zeitleisteneffekt.

ERZÄHLUNG

Lest diesen Abschnitt laut vor. Falls zu Beginn des Abschnitts der Name eines Familienmitglieds angegeben ist, empfehlen wir, dass die Person vorliest, die dieses Familienmitglied spielt. Falls ihr eine Karte durch eine Aktion erhaltet, sollte die Person vorlesen, deren Familienmitglied die Aktion ausgeführt hat.

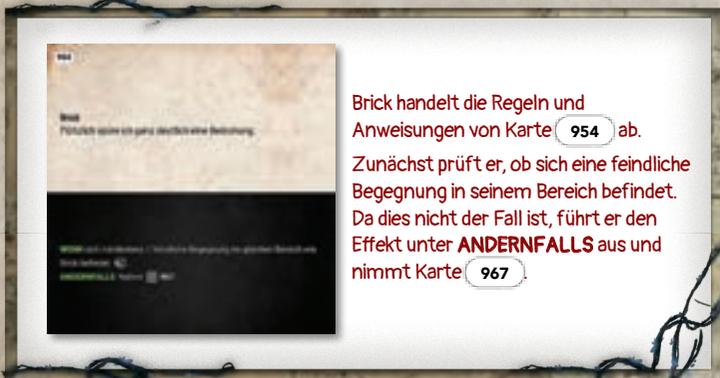


REGELN UND ANWEISUNGEN

Lest diesen Abschnitt laut vor und führt alle Anweisungen von oben nach unten aus. Führt jede Anweisung vollständig aus, bevor ihr mit dem nächsten Schritt fortfahrt. Falls ihr aufgefordert werdet, eine Karte zu nehmen, handelt zunächst die genommene Karte vollständig ab und fahrt dann mit den Anweisungen auf der ursprünglichen Karte fort. Beachtet dabei die folgenden Schlüsselwörter und Symbole:

• Wenn und Andernfalls

Einige Anweisungen müsst ihr nur ausführen, wenn ihr eine bestimmte Bedingung erfüllt. Diese ist mit dem Schlüsselwort **WENN** angegeben. Erfüllt ihr die Bedingung nicht, führt stattdessen die Anweisung hinter dem Schlüsselwort **ANDERNFALLS** aus, sofern vorhanden. Gibt es keine Anweisung mit dem Schlüsselwort **ANDERNFALLS**, führt ihr stattdessen keinen Effekt aus.



• ⚠ Neue Regel

Legt Karten mit dem Symbol ⚠ am Rand der Spielfläche aus. Die genannte Regel gilt ab sofort und solange, bis ihr aufgefordert werdet, die Karte umzudrehen ↻ oder zu entfernen 🗑.



• Neue Aktion

Auf einigen Karten ist ein Aktionssymbol (👁, 🗨 oder 🖐) zusammen mit einer Aktion abgebildet. Legt sie am Rand der Spielfläche in der Nähe der Geländekarte aus, die auf der Karte abgebildet ist. Die Aktion ist ab sofort und solange verfügbar, bis ihr aufgefordert werdet, die Karte umzudrehen ↻ oder zu entfernen 🗑.



Karten mit neuen Aktionen enthalten die folgenden Angaben:

- 1 Der genaue Bereich auf der Geländekarte, in dem ein Familienmitglied die Aktion ausführen kann (zur leichteren Identifikation ist zusätzlich die Kartenummer angegeben).
- 2 Das Aktionssymbol und die Beschreibung der Aktion
- 3 Der Effekt der Aktion

Tipp: Verwendet Referenzmarker, um zu markieren, für welche Bereiche Karten am Rand der Spielfläche ausliegen. Markiert dazu die Karte am Rand der Spielfläche mit einem Referenzmarker. Legt dann einen Referenzmarker mit der gleichen Nummer auf die zugehörige Geländekarte.

ZEITLEISTENEFFEKT

Diesen Abschnitt ignoriert ihr zunächst. Ihr handelt ihn nur ab, wenn ihr die Karte in der Zeitleiste abhandelt (siehe S. 8).



GELÄNDEKARTEN

Geländekarten zeigen eure Umgebung. Mit den Figuren zeigt ihr an, wo sich die Charaktere befinden. Erhaltet ihr eine Geländekarte, legt sie sofort in die Mitte eurer Spielfläche. Liegen mehrere Geländekarten aus, ist auf den Geländekarten angegeben, wie ihr sie aneinander legen müsst. Achtet darauf, dass alle Geländekarten die **gleiche Orientierung** haben.

BEREICHE

Die Geländekarten sind durch farbige Linien in mehrere Bereiche unterteilt. Die Farben der Linien haben dabei unterschiedliche Bedeutungen:

Weißer Linien haben keine thematische Bedeutung, sie verdeutlichen lediglich die Grenze eines Bereichs (und beeinflussen damit z. B., wie weit sich ein Charakter bewegen kann).

Schwarze Linien stehen für Wände, durch die Charaktere sich nicht bewegen können und durch die sie nicht hindurchsehen können.

Blaue Linien stellen Fenster bzw. Öffnungen dar, durch die Charaktere zwar sehen, sich aber nicht hindurchbewegen können.

Grüne Linien stellen Türen bzw. Durchgänge dar, durch die sich Charaktere bewegen und durch die sie hindurchsehen können.

Rote Linien haben keine feste thematische Bedeutung. Sie zeigen an, dass der Bereich in irgendeiner Weise gefährlich ist. Charaktere, die sich über rote Linien bewegen, erleiden dadurch Schaden (siehe S. 22).

Hinweis: Bereiche können auch mehrere Karten umfassen. Der Rand einer Karte begrenzt einen Bereich nur dann, wenn dort auch eine Linie abgebildet ist.

MARKER UND FIGUREN PLATZIEREN

Legt ihr eine neue Geländekarte aus, platziert folgendes Spielmaterial gemäß der abgebildeten Symbole darauf:

☒, ☒, ☒, ☒: Dies sind eure Startpositionen. Stellt auf jede Position das gleichfarbige Familienmitglied.

👁️, 🗨️, 🖐️: Hier ist die abgebildete Aktion möglich. Legt einen entsprechenden Aktionsmarker in den Bereich, um anzuzeigen, dass die Aktion zur Verfügung steht. Befindet sich ein Familienmitglied in einem Bereich mit einem Aktionsmarker, darf es dort die entsprechende Aktion ausführen. Werft den Aktionsmarker anschließend ab. Legt ihn in den Vorrat zurück.

Hinweis: Für die Symbole 🗨️ und 🖐️ müsst ihr keine Aktionsmarker auslegen. Hier dürft ihr das Gelände erkunden. Ihr erweitert dann das bekannte Gelände, indem ihr Geländekarten auslegt.

📦: Hier liegt Material, das ihr einsammeln könnt. Legt die angegebene Anzahl Materialplättchen in den Bereich.

Fordert euch ein Effekt auf, eine Geländekarte **umdrehen** ↺, legt alles Spielmaterial, das sich darauf befand, auf der Rückseite auf die gleichen Positionen.

Wichtig: Legt Aktionsmarker nur wieder aus, wenn das Aktionssymbol auch auf der Rückseite abgebildet ist. Habt ihr einen Aktionsmarker bereits abgeworfen, bleibt er abgeworfen, (denn ihr habt die Aktion bereits ausgeführt). Zusätzlich kann sich auf der Rückseite folgendes Symbol befinden:

☒: Befand sich ein Charakter auf der umgedrehten Karte, stellt ihn nach dem Umdrehen auf diese Position.



Die abgebildete Geländekarte zeigt 3 Bereiche.

In Bereich 1 liegen 2 Materialien, im Bereich 2 kann ein Familienmitglied 1 Aktion 👁️ ausführen. Ihr müsst daher die entsprechenden Plättchen in diese Bereiche legen.

Bereich 3 ist nach außen nicht begrenzt. Falls ihr weitere Geländekarten anlegen dürft, vergrößern diese ggf. den Bereich.



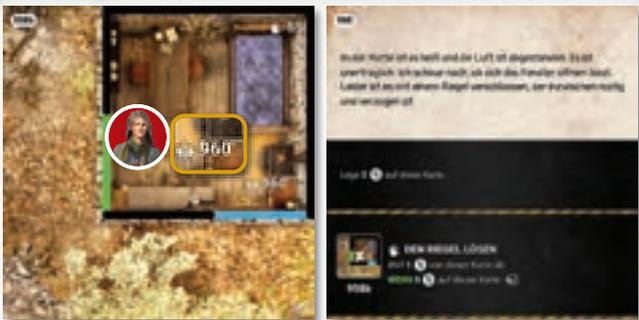
AKTIONEN AUF DEM GELÄNDE

Jedes Familienmitglied hat je 1 Aktionsfeld für  und , 2 Aktionsfelder für  und 3 Aktionsfelder für . Indem ihr Aktionssscheiben auf diese Felder legt, führt ihr die entsprechende Aktion aus. Durch Schaden kann die Anzahl der Aktionsfelder reduziert werden (siehe Seite 22).

ANSCHAUEN, UNTERHALTEN, INTERAGIEREN

Ein Familienmitglied darf alle Aktionen ausführen, die in seinem Bereich verfügbar sind. Verfügbare Aktionen sind entweder auf Karten abgebildet oder durch Aktionsmarker markiert. Um eine Aktion auszuführen, handelt die folgenden Schritte ab:

- 1 Legt 1 Aktionsscheibe auf 1 entsprechendes, freies Aktionsfeld des Familienmitglieds. Zur Erinnerung: Liegen auf allen entsprechenden Aktionsfeldern bereits Aktionsscheiben oder , darf dieses Familienmitglied die Aktion nicht ausführen.
- 2 Wenn ihr eine Aktion mit Aktionsmarker ausgeführt habt: Auf der Geländekarte ist das Aktionssymbol zusammen mit einer Nummer aufgedruckt. Nehmt euch die Karte mit dieser Nummer aus dem Stapel und führt alle dort angegebenen Effekte aus. Falls stattdessen das Symbol  abgebildet ist, dreht die Geländekarte mit eurem Familienmitglied um. Der Effekt der Aktion ist auf der Rückseite angegeben. Wenn ihr eine Aktion auf einer Karte ausgeführt habt: Führt den Effekt aus, der für diese Aktion auf der Karte angegeben ist.
- 3 Nur wenn ihr eine Aktion mit Aktionsmarker ausgeführt habt: Entfernt den Aktionsmarker von der Geländekarte. Ihr dürft die entsprechende Aktion nicht erneut ausführen.



Maeve befindet sich in einem Bereich mit Aktionsmarker. Sie darf nun die dort verfügbare Aktion ausführen:

1. Die Aktion ist . Maeve legt 1 Aktionsscheibe auf ihr Aktionsfeld .
2. Maeve nimmt Karte **960**. Sie liest den Text vor und führt den Effekt aus. Dann legt sie die Karte neben die Spielfläche, sodass die neue Aktion sichtbar ist.
3. Maeve entfernt den Aktionsmarker der ausgeführten Aktion (.

BEWEGEN:

Um ein Familienmitglied zu bewegen, handelt die folgenden Schritte ab:

- 1 Legt 1 Aktionsscheibe auf 1 freies Aktionsfeld . Zur Erinnerung: Liegen auf allen entsprechenden Aktionsfeldern bereits Aktionsscheiben oder , darf dieses Familienmitglied sich nicht bewegen.
- 2a Bewegt das Familienmitglied in einen angrenzenden Bereich. Beachtet, dass sich Charaktere nicht durch Wände (schwarz) und Fenster (blau) bewegen dürfen. Bewegt ihr Charaktere über rote Linien, erleiden sie 1 Schaden (siehe S. 22).

ODER

- 2b Deckt eine neue Geländekarte auf und bewegt das Familienmitglied darauf. Dies ist nur möglich, wenn sich das Familienmitglied in einem Bereich am Rand des aufgedeckten Geländes befindet und das Symbol  an der Kante dieses Bereichs abgebildet ist. Sucht die neben dem Symbol angegebene Karte heraus und legt sie an die Kante mit dem Symbol  an. Stellt das Familienmitglied dann auf die neu angelegte Karte. Dies zählt immer als Bewegung, auch wenn beide Karten jetzt zusammen einen Bereich bilden (siehe Maeves Aktion im Beispiel auf der nächsten Seite).

Wichtig: Ist das Symbol  in der Mitte einer Kante abgebildet, gilt es für alle Bereiche, die an diese Kante angrenzen (siehe Maeves Aktion im Beispiel auf der nächsten Seite).

- 3 Nur falls ihr ein Familienmitglied in einen Bereich mit einem Soforteffekt  bewegt habt: Handelt den angegebenen Effekt sofort ab (siehe Bricks Aktion im Beispiel auf der nächsten Seite).

IN EINE ANDERE EBENE BEWEGEN

Mit dieser Aktion dürft ihr ein Familienmitglied auf eine höhere oder niedrigere Ebene bewegen. Dadurch bewegt sich ein Familienmitglied beispielsweise in ein anderes Stockwerk oder klettert. Ihr dürft dies nur tun, wenn sich das Familienmitglied in einem Bereich mit dem Symbol  befindet. Handelt die folgenden Schritte ab:

- 1 Legt 1 Aktionsscheibe auf 1 freies Aktionsfeld .
- 2a Liegt die andere Ebene bereits aus, bewegt das Familienmitglied auf die andere Ebene und zwar in den Bereich mit dem Symbol .

ODER

- 2b Liegt die andere Ebene noch nicht aus, deckt die Karte auf, die hinter dem Symbol  angegeben ist. Legt sie mit etwas Abstand zu den anderen Karten aus, um anzuzeigen, dass sie zu einer neuen Ebene gehört. Stellt das Familienmitglied dann auf die neue Ebene in den Bereich mit dem Symbol .

962



Maeves Aktion

1. Maeve und Brick befinden sich auf Karte 962. Maeve führt 1 Aktion  aus, indem sie 1 ihrer Aktionsscheiben auf ihr entsprechendes Aktionsfeld legt. Sie hat nun 2 Möglichkeiten:

2a: Sie darf sich in 1 angrenzenden Bereich bewegen, also in den Bereich mit Brick.

ODER

2b: Sie darf Karte  aufdecken, da ihr Bereich an die Kante mit diesem Symbol angrenzt. Maeve entscheidet sich für diese Möglichkeit. Sie deckt die Karte auf und legt sie an die entsprechende Kante an. Dann bewegt sie ihre Figur auf die Karte. Ihre Bewegung ist nun beendet, obwohl sie sich noch immer im gleichen Bereich befindet.



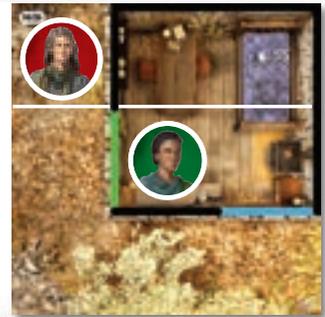
Bricks Aktion

1. Brick setzt ebenfalls 1 Aktionsscheibe für die Aktion  ein.

2a. Dadurch, dass Maeve die neue Karte  aufgedeckt hat, darf sich Brick nun bis in die Hütte bewegen, da dieser Bereich nun an seinen Bereich angrenzt. Er führt die Bewegung aus.

Hinweis: Da kein weiteres Symbol  an den Kanten seines Bereichs abgebildet ist, darf er Möglichkeit 2b (neue Geländekarte aufdecken) nicht wählen.

3. Brick befindet sich nun in einem Bereich mit Soforteffekt. Er führt in sofort aus und dreht die Karte um.



SONDERFALL: VOLLE BEREICHE

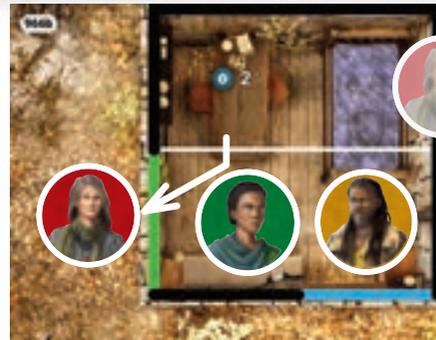
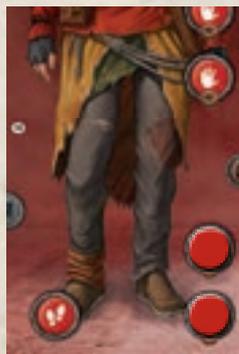
Hinweis: Diese Regel benötigt ihr nur, wenn so viele Figuren in einem Bereich stehen, dass ihr keine Figur mehr dort platzieren könnt. Ihr müsst sie erst lesen, wenn dieser Fall eintritt.

Passt der Standfuß eines Charakters nicht mehr vollständig in einen Bereich, darf der Charakter sich nicht in diesen Bereich bewegen.

Mit mehreren Bewegungsaktionen darf sich der Charakter aber hindurchbewegen. Setzt für Familienmitglieder die benötigte Anzahl Aktionsscheiben auf Aktionsfeldern  ein.

Müsstet ihr eine Begegnung in einem vollen Bereich platzieren, platziert die Figur stattdessen in einem angrenzenden Bereich, der bereits ausliegt. Zwischen den beiden Bereichen muss eine weiße oder grüne Linie sein. Gibt es keinen angrenzenden Bereich, in dem noch Platz ist, platziert die Figur im nächstmöglichen Bereich.

Für volle Bereiche gilt außerdem: Alle Figuren im vollen Bereich dürfen auch aus angrenzenden Bereichen im Nahkampf (siehe S. 20) angegriffen werden.



Maeve darf sich nicht in den Bereich mit Brick und Djamal bewegen, da ihre Figur nicht vollständig in diesem Bereich stehen kann (der Bereich ist voll). Sie darf aber 2 Aktionen  ausführen, um sich durch den Bereich hindurchzubewegen.

GEGENSTANDSKARTEN UND MATERIAL

Während des Spiels werdet ihr Gegenstände (und Materialien) erhalten. Mit Gegenständen könnt ihr eure Familienmitglieder ausrüsten. Sie ermöglichen ihnen Gegenstandsaktionen oder geben ihnen einen passiven Effekt. Mit Materialien könnt ihr Gegenstände verbessern oder beschädigte Gegenstände reparieren.

Hinweis: Gegenstände und Materialien nehmt ihr von Kapitel zu Kapitel mit, wenn ihr sie gesammelt habt.

Aufbau einer Gegenstandskarte

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1 NAME | 4 ILLUSTRATION |
| 2 WERT DES GEGENSTANDS | 5 AKTIONSFELD |
| 3 ART DES GEGENSTANDS | 6 VERBESSERN-AKTION |



Hinweis: Der Wert des Gegenstands ist für die Geschichte nicht relevant. Einige Spieleffekte beziehen sich aber darauf. Ihr benötigt den Wert nur, wenn ihr explizit danach gefragt werdet.

AKTIONEN MIT GEGENSTÄNDEN

ERHALTEN

Erhält ein Familienmitglied durch eine Aktion einen Gegenstand, darf nur dieses Familienmitglied den Gegenstand ausrüsten. Erhaltet ihr durch andere Effekte einen Gegenstand, wählt selbst aus, welches Familienmitglied ihn ausrüstet. Gleiches gilt, wenn ihr Material erhaltet.

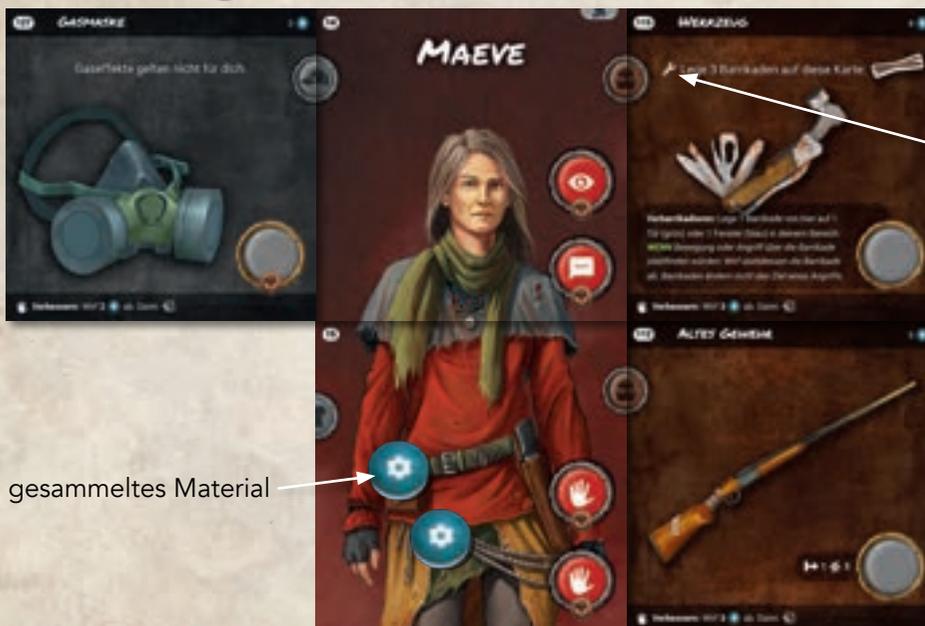
Legt Material einfach auf das entsprechende Familienmitglied. Legt Gegenstände an das Familienmitglied an.

An jedes Familienmitglied dürft ihr rechts bis zu 3 Gebrauchsgegenstände anlegen und links 1 Kopfbedeckung, 1 Kleidungsstück und 1 Paar Schuhe.

Auf dem Gegenstand ist abgebildet, wo ihr ihn anlegen müsst. Könnt ihr den Gegenstand nicht anlegen, weil dort bereits ein Gegenstand liegt, muss das Familienmitglied 1 der beiden Gegenstände fallen lassen.

Erhaltet ihr einen Gegenstand mit einem Schraubenschlüssel, führt sofort einmalig den Effekt aus, der hinter dem Schlüssel angegeben ist.

Hinweis: Wenn ihr ein neues Kapitel beginnt, führt ihr den Effekt hinter dem Schlüssel ebenfalls aus.



Beim ersten Ausrüsten: Führe den angegeben Effekt einmalig aus.

gesammeltes Material

GEGENSTANDSAKTION AUSFÜHREN

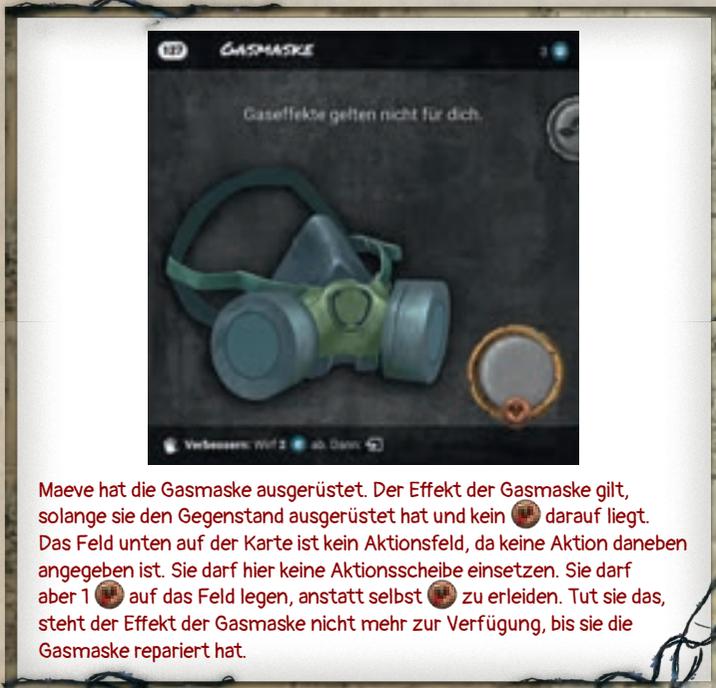
Hat ein Gegenstand 1 oder mehrere Aktionsfelder, darf das Familienmitglied, das diesen Gegenstand ausgerüstet hat, die angegebene Aktion ausführen, indem es 1 Aktionsscheibe darauf einsetzt.



Brick hat den Stock mit Nagel ausgerüstet. Er darf 1 Aktionsscheibe einsetzen, um die beschriebene Aktion auszuführen.

Zusätzlich oder stattdessen haben einige Gegenstände einen passiven Effekt. Dieser gilt durchgängig für das Familienmitglied, das den Gegenstand ausgerüstet hat.

Wichtig: Auf einigen dieser Gegenstände sind Felder abgebildet, an denen keine Aktion steht. Auf diese Felder dürft ihr legen (siehe S. 22). Wenn auf jedem Feld eines Gegenstands liegt, hat der Gegenstand keinen Effekt mehr. Ihr müsst mindestens 1 reparieren, damit der Effekt wieder gilt.



Maeve hat die Gasmaske ausgerüstet. Der Effekt der Gasmaske gilt, solange sie den Gegenstand ausgerüstet hat und kein darauf liegt. Das Feld unten auf der Karte ist kein Aktionsfeld, da keine Aktion daneben angegeben ist. Sie darf hier keine Aktionsscheibe einsetzen. Sie darf aber 1 auf das Feld legen, anstatt selbst zu erleiden. Tut sie das, steht der Effekt der Gasmaske nicht mehr zur Verfügung, bis sie die Gasmaske repariert hat.

VERBESSERN

Auf einigen Gegenständen ist unten eine Verbessern-Aktion abgebildet. Führt ein Familienmitglied die Aktion aus, darf es 1 **eigenen** Gegenstand verbessern.

Dafür wirft es die angegebene Anzahl Material ab und dreht den Gegenstand um (). Legt das Material in den Vorrat zurück. Hat das Familienmitglied zu wenig Material, darf es diese Aktion nicht ausführen.

Zeigt ein verbesserter Gegenstand einen Schraubenschlüssel , führt sofort einmalig den Effekt aus, der hinter angegeben ist.



Brick führt 1 Aktion aus, um den Stock mit Nagel zu verbessern. Er wirft 2 Material ab und dreht die Karte um.

REPARIEREN

Im Kampf können Gegenstände beschädigt werden (siehe S. 22). Legt auf die Felder dieser Gegenstände, um dies anzuzeigen.

Führt ein Familienmitglied die Aktion aus, darf es 1 **eigenen** Gegenstand reparieren. Dafür wirft es 1 Material ab und wirft 1 vom Gegenstand ab. Legt beides in den entsprechenden Vorrat zurück. Hat das Familienmitglied kein Material, darf es diese Aktion nicht ausführen.

TAUSCHEN

Befinden sich 2 Familienmitglieder im gleichen Bereich dürfen sie beliebig viele Materialien und Gegenstände miteinander tauschen. 1 der beiden Familienmitglieder muss dafür 1 Aktion ausführen. Falls Plättchen auf getauschten Gegenständen liegen, werden sie mitgetauscht.

Ihr dürft mit dieser Aktion auch einfach Gegenstände weitergeben (ohne etwas zurückzuerhalten).

FALLEN LASSEN

Jedes Familienmitglied darf jederzeit beliebig viele Gegenstände und Materialien fallen lassen, ohne dafür eine Aktionsscheibe einzusetzen. Alle fallen gelassenen Materialien und Gegenstände liegen danach in dem Bereich mit dem Familienmitglied.

Legt Material direkt auf die Geländekarte. Gegenstände legt ihr an den Rand der Spielfläche. Markiert jeden Gegenstand mit einem Referenzmarker. Legt dann einen Referenzmarker mit der gleichen Nummer auf die Geländekarte, um den Bereich zu markieren, in dem sich der Gegenstand befindet.

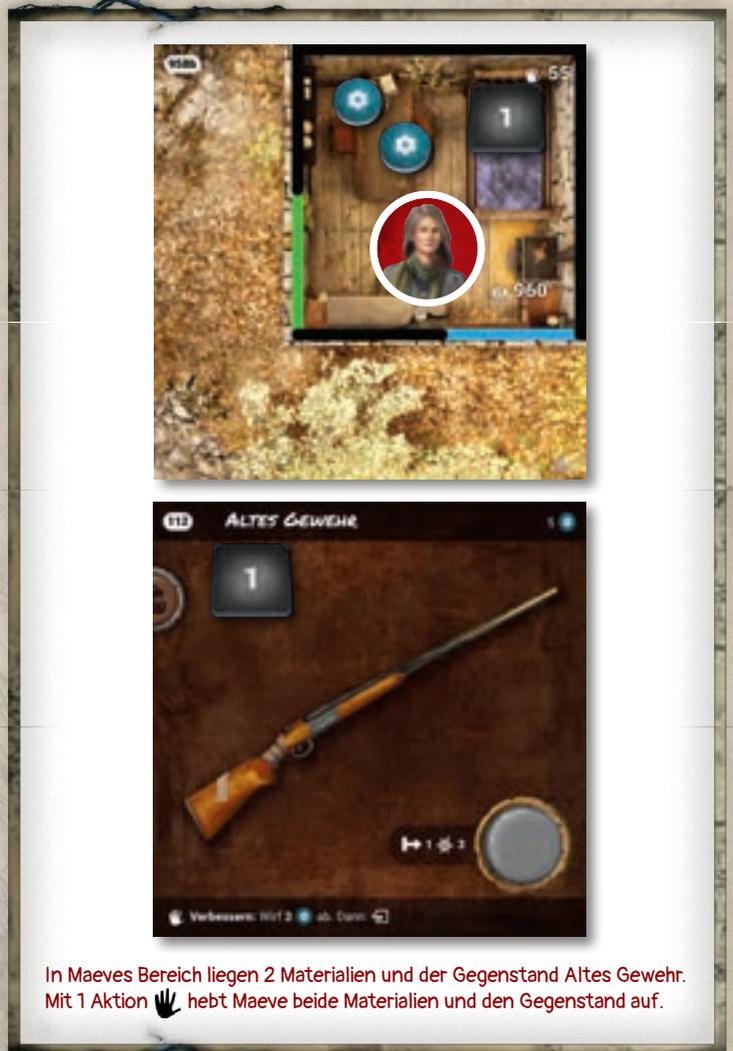
AUFHEBEN

Befindet sich ein Familienmitglied in einem Bereich mit Materialien oder Gegenständen (dargestellt durch Referenzmarker), darf es diese Gegenstände aufheben.

Mit 1 Aktion  darf das Familienmitglied beliebig viele Materialien und Gegenstände in diesem Bereich aufheben.

Legt Materialien auf das Familienmitglied und Gegenstände daran an wie bei *Erhalten* beschrieben (siehe S. 16). Legt ggf. Referenzmarker in den Vorrat zurück. Falls Plättchen auf den Gegenständen liegen, belastet sie darauf.

Hinweis: Falls  abgebildet ist, dürft ihr den Effekt **nicht** erneut ausführen.



In Maeves Bereich liegen 2 Materialien und der Gegenstand Altes Gewehr. Mit 1 Aktion  hebt Maeve beide Materialien und den Gegenstand auf.



BEGEGNUNGSKARTEN

Während des Spiels werdet ihr auf verschiedene Begegnungen treffen. Diese befinden sich unten auf Erzählkarten. Im Erzähltext erfahrt ihr, wie ihr auf die Begegnung trefft. Es folgt die Anweisung, wo ihr die Figur dieser Begegnung auf der Spielfläche platziert und ob ihr zusätzliche Regeln beachten müsst.

Aufbau einer Begegnung

- | | |
|---|------------------------|
| 1 STARTPOSITION DER FIGUR | 4 LEBENSPUNKTE |
| 2 NAME | 5 ABWEHR |
| 3 STATUS: VERFEINDET  ,
VERBÜNDET  ODER NEUTRAL
(= KEIN SYMBOL) | 6 AKTION DER BEGEGNUNG |
| | 7 BESIEGT-EFFEKT |

Hinweis: Bei einigen Begegnungen ist die Startposition nicht auf einem Bild gekennzeichnet. Stellt die Figur dann entsprechend des Textes auf der Karte auf.



FEINDLICHE BEGEGNUNGEN

Feindliche Begegnungen müsst ihr immer in die Zeitleiste legen. Sobald ihr  auf die Begegnung bewegt, greift sie euch an (siehe S. 20).

Mehrere Figuren

Einige Begegnungskarten werden euch auffordern, mehr als 1 Figur zu platzieren. Wenn  auf der Begegnungskarte liegt, handelt den dort angegebenen Angriff für **jede platzierte Figur** separat ab. Beginnt bei der Figur, die am nächsten zu einem Familienmitglied steht (bei Gleichstand entscheidet selbst).

Führt ihr einen Angriff aus, dürft ihr genau 1 Figur als Ziel wählen. Hat der Angriff die Figur besiegt, entfernt nur diese Figur. Führt den Besiegt-Effekt auf der Begegnungskarte  erst dann aus, wenn ihr **alle** Figuren besiegt habt, die zu dieser Karte gehören.

NEUTRALE BEGEGNUNGEN

Hinweis: Diese Regel benötigt ihr für Kapitel 1 noch nicht. Ihr müsst sie erst lesen, wenn ihr später im Spiel dazu aufgefordert werdet.

Befindet ihr euch im Bereich mit einer neutralen Begegnung, dürft ihr mit der Begegnung interagieren, wie auf der Karte beschrieben. Die Begegnung selbst führt keine Aktionen aus. Die Begegnungskarte liegt daher nicht in der Zeitleiste, sondern am Rand der Spielfläche. Der Text auf der Karte erinnert euch daran.

Ihr dürft euch jederzeit entscheiden, eine neutrale Begegnung anzugreifen. Tut ihr das, macht ihr sie euch zum Feind (selbst wenn der Angriff keinen Schaden verursacht). Legt 1 „Feindlich“-Marker  darauf. Es gelten ab sofort die Regeln für feindliche Begegnungen.

Hinweis: Neutrale Begegnungen können auch durch andere Entscheidungen, die ihr trefft, feindlich werden. Eine Erzählkarte weist euch dann explizit darauf hin.

VERBÜNDETE BEGEGNUNGEN

Hinweis: Diese Regel benötigt ihr für Kapitel 1 noch nicht. Ihr müsst sie erst lesen, wenn ihr später im Spiel dazu aufgefordert werdet.

Verbündete Begegnungen müsst ihr immer in die Zeitleiste legen. Der Text auf der Karte erinnert euch daran. Wenn  auf der Begegnungskarte liegt, führt sie ihren Effekt aus. Ihr entscheidet, wie die verbündete Begegnung ihren Effekt ausführt (z. B. was das Ziel ihres Angriffs ist).

Ihr dürft mit der verbündeten Begegnung gemeinsam angreifen. Wollt ihr das tun, dürft ihr beim Einsetzen eurer Aktionsscheiben bis zu 1 Scheibe jedes Familienmitglieds auf die Begegnungskarte legen. Beim Angriff der verbündeten Begegnung dürft ihr diese Aktionsscheiben verwenden, um gemeinsam anzugreifen (siehe S. 21).

Für Angriffe von feindlichen Begegnungen gelten Verbündete als Familienmitglieder und können somit das Ziel eines Angriffs sein.



ANGRIFFE

Wenn sich  auf einer feindlichen Begegnung befindet, greift euch die Begegnung an. Wenn  auf der Familienkarte liegt, dürft ihr Begegnungen angreifen (führt dafür entsprechende Aktionen aus). Für Angriffe von Begegnungen und Familienmitgliedern gelten im Wesentlichen die gleichen Regeln, mit wenigen kleinen Unterschieden. Begegnungen führen ihre Angriffe gemäß den Angaben auf ihrer Karte aus, Familienmitglieder setzen Aktionsscheiben ein. Dabei gilt für Familienmitglieder: Mit einer Aktion  dürfen sie zuschlagen und mit einer Aktion  treten. Zusätzlich gibt es eine Vielzahl Gegenstände, die stärkere Angriffe ermöglichen. Für jeden Angriff darf ein Familienmitglied immer genau 1 Aktionsscheibe ansetzen, es darf nicht auf mehrere Arten gleichzeitig angreifen. Mehrere Familienmitglieder dürfen allerdings gemeinsam angreifen (siehe S. 21). Für jeden Angriff ist angegeben, welchen Grundwert  der Angriff hat. Zusätzlich ist angegeben, ob es sich um einen Nahkampfangriff  oder einen Fernkampfangriff  handelt. Führt ein Charakter einen Angriff aus, handelt die folgenden Schritte ab:

- 1. Legt das Ziel des Angriffs fest.** Für einen Fernkampfangriff  muss sich das Ziel in Reichweite des angreifenden Charakters befinden (siehe S. 21). Für einen Nahkampfangriff  muss sich das Ziel im selben Bereich wie der angreifende Charakter befinden. Hat ein **Familienmitglied** kein mögliches Ziel, darf es nicht angreifen. Es muss zunächst Aktionen  ausführen, bis es ein Ziel erreichen kann. Hat eine **Begegnung** kein mögliches Ziel, darf sie sich sofort bewegen, sofern über dem Angriff ein Wert für  angegeben ist. Sie bewegt sich um bis zu so viele Bereiche, wie der Wert angibt. Sie bewegt sich **auf kürzestem Weg** zum nächstmöglichen Ziel. Gibt es mehrere mögliche Ziele, wählt 1 davon aus. Gibt es mehrere mögliche Wege, bewegt sich die Begegnung so, dass sie **möglichst wenig Schaden** erleidet. Gibt es noch immer mehrere mögliche Wege, wählt 1 davon aus. Sobald die Begegnung ihr Ziel mit ihrem Angriff erreichen kann, bleibt sie stehen. Hat die Begegnung auch nach ihrer Bewegung kein mögliches Ziel, verfällt der Angriff. Führt die Schritte 2 bis 5 in diesem Fall nicht aus.

- 2. Überprüft den Grundwert  des Angriffs.** Ihr findet ihn auf der Begegnung bzw. dem Gegenstand, den ihr verwendet habt.
- 3. Zieht 1 Karmakarte und führt den Effekt aus,** der in der Mitte der Karmakarte angegeben ist (zusätzliche Texte unten auf der Karte sind für den Kampf nicht relevant). I. d. R. zeigen die Karmakarten ein Rechenzeichen (+, - oder x) und einen Wert. Addiert, subtrahiert oder multipliziert diesen Wert mit dem Grundwert. Das Ergebnis ist der Angriffswert.

Hinweis: Der Effekt einer Karmakarte kann auch sein, dass der Angriff verfehlt. In diesem Fall ist der Angriffswert 0, unabhängig davon, wie hoch der Grundwert war. Legt gezogene Karmakarten auf einen offenen Ablagestapel (siehe S. 23).

- 4. Ermittelt das Ergebnis des Angriffs.** Ist der Angriffswert 0 oder negativ, hat der Angriff verfehlt und somit keinen Effekt.

Ist der Angriffswert positiv, war der Angriff erfolgreich. Das Ziel erleidet Schaden in Höhe des Angriffswerts. Hat das Ziel eine Abwehr , reduziert dies den Schaden um den Wert der Abwehr.

- 5. Nur wenn Familienmitglieder angegriffen haben: Prüft, ob die Begegnung besiegt ist.** Eine Begegnung ist besiegt, wenn sie mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie sie Lebenspunkte hat. Führt in diesem Fall den Besiegt-Effekt  aus (siehe Seite 21).

Hinweis: Hat ein Angriff mehrere Ziele, wiederholt die Schritte 1 bis 5 für jedes Ziel.



 liegt auf dem Fuchs. Der Fuchs hat einen Nahkampfangriff , kann also in seiner derzeitigen Position nicht angreifen. Er führt daher sofort seine Bewegung  von 1 aus. Da Brick das nächstmögliche Ziel ist, bewegt er sich um 1 Bereich in dessen Richtung. Nach seiner Bewegung kann er weiterhin nicht angreifen, der Angriff des Fuchses verfällt. Ihr bewegt  nun auf die nächste Karte. Dies ist die Familienkarte.

- Das Ziel des Angriffs ist der Fuchs.
- Der Stock hat den Grundwert  3.
- Brick zieht 1 Karmakarte mit ± 0 und erhält so den Angriffswert 3.
- Der Angriffswert ist positiv und der Angriff fügt 3 Schaden zu. Da der Fuchs aber eine Abwehr  von 5 hat, reduziert diese den Schaden auf 0.
- Der Fuchs ist nicht besiegt.

Wichtig:  Zuschlagen und  Treten sind Nahkampfangriffe  mit dem Grundwert  1. Diesen Grundwert findet ihr auf der Übersichtskarte.

REICHWEITE IM FERNKAMPF

Hinter dem Symbol für Fernkampf ist eine Reichweite angegeben. Das Ziel des Angriffs darf sich maximal so viele Bereiche vom Angreifenden entfernt befinden, wie dieser Wert angibt. Zusätzlich muss es möglich sein, eine **gerade Linie** vom Bereich des Angreifenden bis zum Bereich des Ziels zu ziehen, ohne eine schwarze Linie (Wand) zu berühren. Linien in anderen Farben dürfen berührt und überschritten werden. Es spielt dabei keine Rolle, wo in dem Bereich die Figuren stehen.



Von ihrer Position aus könnte Maeve mit \rightarrow 3 Ziele in den Bereichen 1-3 treffen. Bereich 4 kann sie nicht treffen, weil er nicht in gerader Linie von ihrem Bereich aus erreichbar ist, ohne eine schwarze Linie zu berühren.

Hinweis: Ihr dürft auch dann einen Fernkampfangriff \rightarrow ausführen, wenn ihr euch im selben Bereich wie das Ziel befindet. Es ist nicht möglich, einen Fernkampfangriff \rightarrow von einer Ebene in eine andere Ebene durchzuführen, selbst wenn sie durch \blacksquare verbunden sind.

BEGEGNUNG BESTIEGEN

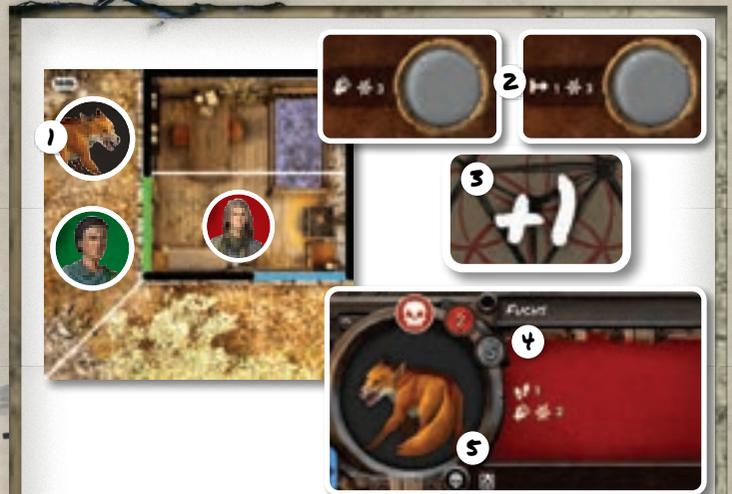
Erleidet eine Begegnung Schaden, legt die entsprechende Anzahl \bullet auf die Begegnungskarte. Hat eine Begegnung mindestens so viel Schaden erlitten, wie sie Lebenspunkte hat, habt ihr die Begegnung besiegt. Handelt sofort den Effekt ab, der unten auf der Karte bei \bullet angegeben ist. Dadurch entfernt ihr die Karte aus der Zeitleiste, ggf. führt ihr weitere Effekte aus. Entfernt zusätzlich die Figur von der Geländekarte und legt sie an den Rand des Spielbereichs.

Zur Erinnerung: Musstet ihr für eine Begegnungskarte mehrere Figuren aufstellen, dürft ihr ihren Besiegt-Effekt \bullet erst ausführen, wenn ihr alle Figuren besiegt habt (siehe S. 19).

GEMEINSAM ANGREIFEN

Während die Begegnungen immer alleine angreifen, dürfen sich die Familienmitglieder gegenseitig unterstützen. Da Angriffe mit kleinem Grundwert häufig verfehlen oder der Schaden durch Abwehr auf 0 reduziert wird, könnt ihr auf diese Weise höhere Werte erreichen.

Für einen gemeinsamen Angriff setzen beliebig viele Familienmitglieder gleichzeitig je 1 Aktions-scheibe ein und greifen damit das gleiche Ziel an. Zählt in Schritt 2 des Angriffs die Grundwerte eurer Angriffe zusammen. Führt alle übrigen Schritte wie üblich aus. Zieht für den gemeinsamen Angriff insgesamt 1 Karmakarte.



Brick und Maeve wollen gemeinsam angreifen. Brick setzt 1 Aktions-scheibe auf seinem Gegenstand Stock mit Nagel ein und führt so einen Nahkampfangriff \rightarrow aus. Maeve setzt gleichzeitig 1 Aktions-scheibe auf dem Alten Gewehr ein und führt so einen Fernkampfangriff \rightarrow in Reichweite 1 aus.

1. Das Ziel des gemeinsamen Angriffs ist der Fuchs.
2. Der Stock hat den Grundwert \star 3. Das Alte Gewehr hat den Grundwert \star 3. Der gemeinsame Angriff hat also den Grundwert \star 6.
3. Brick und Maeve ziehen zusammen 1 Karmakarte mit +1 und erhalten so den Angriffswert 7.
4. Der Angriffswert ist positiv und der Angriff fügt 7 Schaden zu. Da der Fuchs jedoch eine Abwehr \bullet von 5 hat, reduziert er den Schaden auf 2.
5. Mit 2 Schaden hat der Fuchs so viel Schaden erlitten, wie er Lebenspunkte hat. Der Fuchs ist besiegt. Ihr führt sofort den Besiegt-Effekt \bullet unten auf der Karte aus und entfernt die Karte mit dem Fuchs aus dem Spiel \rightarrow . Zusätzlich nehmt ihr die Figur des Fuchses vom Gelände.
Zur Erinnerung: Da ihr eine Karte aus der Zeitleiste entfernt habt, müsst ihr die Zeitleiste zusammenschieben.

SCHADEN AN FAMILIENMITGLIEDERN

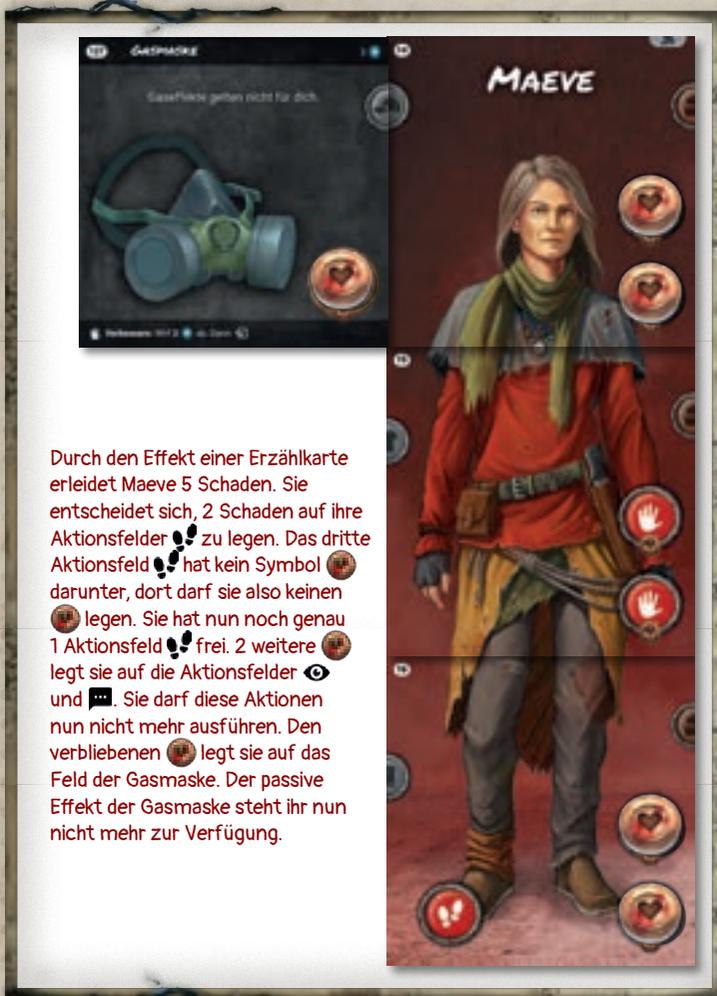
Erleiden Familienmitglieder durch Angriffe oder andere Effekte Schaden, müsst ihr  auf Aktionsfelder dieses Familienmitglieds legen. Alternativ dürft ihr  auch auf Gegenstände legen, die dieses Familienmitglied ausgerüstet hat, sofern es dort Felder dafür gibt.

Wichtig: Ihr dürft  nur auf Felder legen, unter denen das -Symbol abgebildet ist. Auf jedem Feld darf nur genau 1  liegen. Ihr dürft  unter Aktionsscheiben legen.



Wählt selbst aus, auf welche der möglichen Felder ihr  legt. Aktionsfelder mit  darauf stehen euch nicht mehr zur Verfügung.

Zur Erinnerung: Gegenstände, bei denen auf allen Feldern  liegen, haben keine passiven Effekt mehr, bis ihr sie repariert habt.



Durch den Effekt einer Erzählkarte erleidet Maeve 5 Schaden. Sie entscheidet sich, 2 Schaden auf ihre Aktionsfelder  zu legen. Das dritte Aktionsfeld  hat kein Symbol  darunter, dort darf sie also keinen  legen. Sie hat nun noch genau 1 Aktionsfeld  frei. 2 weitere  legt sie auf die Aktionsfelder  und . Sie darf diese Aktionen nun nicht mehr ausführen. Den verbliebenen  legt sie auf das Feld der Gasmask. Der passive Effekt der Gasmask steht ihr nun nicht mehr zur Verfügung.

HEILEN

Mit 1 Aktion  darf ein Familienmitglied **sich selbst oder 1 anderes Familienmitglied im selben Bereich** heilen. Entfernt dann 1  von diesem Familienmitglied.

Zur Erinnerung: Gegenstände könnt ihr mit 1 Aktion  reparieren (siehe S. 17).

SCHWERE VERLETZUNGEN

Liegen auf 1 Karte eines Familienmitglieds bereits 2 , kann dieses Familienmitglied eine schwere Verletzung erleiden.

Müsst (oder wollt) ihr hier weitere  legen, dreht die Karte auf die Rückseite. Werft die  von der Vorderseite ab. Legt sie in den Vorrat zurück. **Das Umdrehen der Karte hat keinen Einfluss darauf, wie viele  ihr legen müsst.**

Auf der Rückseite befindet sich 1 Aktionsfeld weniger als auf der Vorderseite. Dieses dürft ihr nutzen wie üblich und auch  darauf legen.

Ihr dürft freiwillig eine schwere Verletzung erleiden, falls ihr das Aktionsfeld auf der Rückseite benötigt. Werft dann die 2  von der Karte ab und dreht die Karte um.

Schwere Verletzungen sind **innerhalb eines Kapitels nicht heilbar**. Habt ihr eine Karte auf die Rückseite gedreht, bleibt sie bis zum Ende des Kapitels so liegen.



Maeve hat bereits 2  auf ihrer obersten Karte. Sie erleidet 1 weiteren Schaden. Sie entscheidet sich, die Karte umzudrehen und 1  auf das Aktionsfeld auf der Rückseite zu legen.

STERBENDE FAMILIENMITGLIEDER

Hat ein Familienmitglied 3 schwere Verletzungen erlitten (d. h. alle 3 Karten des Familienmitglieds sind umgedreht) und liegen auf **allen** verfügbaren Feldern dieses Familienmitglieds , liegt das Familienmitglied im Sterben. Es gelten die folgenden Regeln:

- Erleidet das Familienmitglied Schaden, ignoriert dies (ihr könnt keine weiteren  legen).
- Feindliche Begegnungen dürfen das Familienmitglied nicht mehr als Ziel wählen. Ignoriert dieses Familienmitglied, wenn ihr das Ziel einer Begegnung bestimmt.
- Das Familienmitglied darf weiterhin Aktionsfelder nutzen, auf denen kein  liegen kann.
- Jedes Mal, wenn ihr in der Zeitleiste die Familienkarte abhandelt, führt ihr wie üblich eure Aktionen aus. Danach müsst ihr den Sterbend-Effekt auf der Karte abhandeln. Zieht für jedes Familienmitglied, das im Sterben liegt, 1 Karmakarte. Ist in der unteren linken Ecke ein Totenkopf  abgebildet, stirbt das Familienmitglied und ihr seid an dem Kapitel **gescheitert**.

•  Pro Familienmitglied, das im Sterben liegt: Zieht 1 Karmakarte.
• **WENN** unten links auf der Karte  abgebildet ist: Das Familienmitglied stirbt und ihr seid an diesem Kapitel gescheitert.
Nehmt  926.

KARMAKARTEN

Karmakarten zieht ihr bei jedem Angriff, egal ob von Familienmitgliedern oder feindlichen Begegnungen (siehe S. 20). Zusätzlich können euch Karten auffordern, Karmakarten zu ziehen. Gezogene Karmakarten legt ihr auf einen offenen Ablagestapel, den ihr jederzeit durchsehen dürft. Ist der Stapel mit den Karmakarten leer, mischt den Ablagestapel und legt ihn als neuen Karmastapel aus.

Durch eure Entscheidungen im Spiel kann sich euer Karmastapel verändern. Er spiegelt die Verhaltensweisen der Familienmitglieder wider und hat Auswirkungen auf den Ausgang der Geschichte, also trifft eure Entscheidungen nicht unüberlegt!

Wenn ihr dazu aufgefordert werdet, führt ihr den -Effekt unten auf der Karmakarte durch. Dadurch tauscht ihr die Karmakarte durch eine neue Karmakarte aus. Entfernt die ausgetauschte Karte aus dem Spiel  und legt die neue Karte auf den Karmastapel. Mischt danach alle 9 Karmakarten.

Euren Karmastapel nehmt ihr von Kapitel zu Kapitel mit. Müsst ihr eine Karte austauschen, hat dies also Einfluss auf das gesamte weitere Spiel.

Ihr kennt nun alle Regeln, die ihr braucht, um mit Kapitel 1 zu starten. Ihr könnt eure Umgebung erkunden, Gegenstände verwenden, mit Begegnungen und Gegenständen interagieren und angreifen. Außerdem könnt ihr anhand der Zeitleiste sehen, wann ihr Aktionen ausführen dürft und wann Begegnungen oder Ereignisse aktiv werden.

Lest jetzt die nachfolgende Einleitung laut vor, um das Spiel zu beginnen. Zu Beginn des Kapitels erfahrt ihr euer Spielziel für dieses Kapitel.

EINLEITUNG

Niemand weiß, was genau geschehen ist. Eines Tages stürzte einfach ein technisches Gerät nach dem anderen ab. Die gesamte Kommunikation brach zusammen. Innerhalb weniger Tage funktionierte kein Transportsystem mehr und Geld war wertlos geworden. Unsere digital vernetzte Welt konnte dem Zusammenbruch des Internets und aller technischen Systeme nicht standhalten. Die Folge: Anarchie und Gewalt.

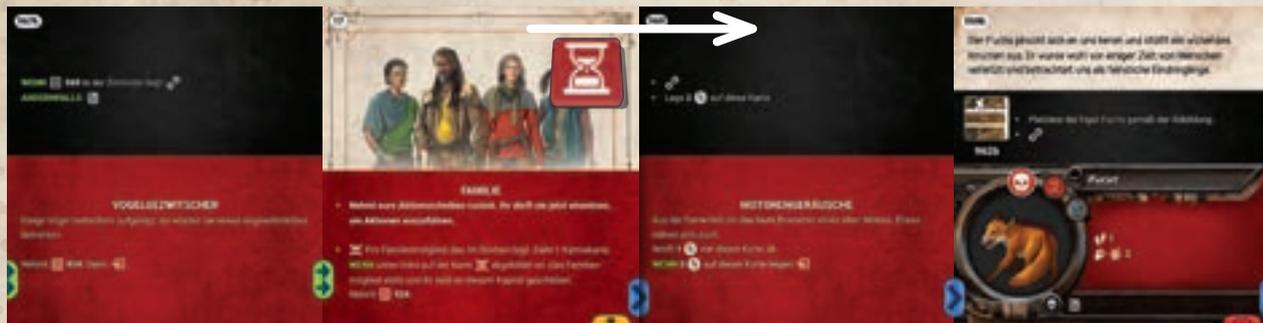
Die Überlebenden haben sich inzwischen in kleinen Gruppen zusammen getan – manche gewalttätiger als andere. Sie alle versuchen in den Trümmern der alten Welt ihr Überleben zu sichern.

Djamal und Maeve, die weit nach draußen aufs Land geflohen waren, haben entschieden, sich keiner dieser Gruppen anzuschließen. In totaler Isolation haben sie sich in einem alten Farmhaus eingerichtet, wo sie auch ihre drei Kinder groß ziehen: Selena, Brick und Swan. Keines der Kinder hat jemals mehr von der Welt gesehen, als das Farmhaus und seine direkte Umgebung. Und die Welt dort draußen lässt die Familie im Farmhaus in Ruhe – jedenfalls bis jetzt!

Nehmt  100, um das Spiel zu beginnen. Falls ihr die Karte bereits bei der Spielvorbereitung aufgedeckt hattet, empfehlen wir euch, sie nochmals von vorne zu lesen, damit ihr euch an alles erinnert.

SPIELHILFE

DIE ZEITLEISTE ABHANDELN



1. Handelt den **ZEITLEISTENEFFEKT** der Karte mit ⏳ von oben nach unten ab.
2. Bewegt ⏳ auf die nächste Karte nach rechts. Gibt es dort keine Karte mehr, bewegt ⏳ stattdessen auf die erste Karte ganz links in der Zeitleiste.

Karte in die Zeitleiste legen (👉): Legt die Karte ganz links oder ganz rechts an, gemäß des farbigen Bereichs auf der Karte.

Karten aus der Zeitleiste entfernen (👈): Nehmt die Karte aus dem Spiel und schiebt die Zeitleiste danach zusammen.

SYMBOLS AUF GELÄNDEKARTEN

👤, 👤, 👤, 👤: Startpositionen der Familienmitglieder

👁️, 🗨️, 🖐️: Legt hier Aktionsmarker aus. Ihr dürft die entsprechende Aktion ausführen. Werft den Marker dann ab.

👤, 🗨️: Hier dürft ihr das Gelände erkunden, indem ihr Karten anlegt.

👤: Legt die entsprechende Anzahl Material aus. Ihr könnt es aufheben.

Wenn ihr eine Geländekarte umdreht: Legt Material, das noch auf der Karte liegt, in den gleichen Bereich auf die Rückseite. Legt Aktionsmarker, die noch auf der Karte liegen, nur auf die Rückseite, wenn das Aktionssymbol dort abgebildet ist. Falls ✖️ auf der Rückseite abgebildet ist: Platziert Charaktere, die auf der Karte standen, in diesem Bereich.

BEREICHE

Linienfarbe	Bewegung möglich?	Fernkampf möglich?	steht für
weiß	✓	✓	-
grün	✓	✓	Durchgänge
blau	✗	✓	Fenster
schwarz	✗	✗	Wände
rot	✓ fügt 1 🏠 zu.	✓	gefährliche Bereiche

Zur Erinnerung: Falls ihr in einen Bereich nicht genug Platz habt, um eine Figur hinein zu bewegen oder darin zu platzieren, beachtet die Regeln auf Seite 15.

ANGRIFFE ABHANDELN

Hat ein Angriff mehrere Ziele, wiederholt die Schritte 1 bis 5 für jedes Ziel.

1. Legt das Ziel des Angriffs fest.

👤: gleicher Bereich, 🗨️ X: bis zu X Bereiche weit entfernt.

Wenn nötig: Begegnungen bewegen sich auf kürzestem Weg in Reichweite zum nächsten Ziel (nur wenn sie einen Wert für 👤 haben). Bei mehreren Möglichkeiten nehmen sie den Weg, bei dem sie möglichst wenig 🏠 erleiden.

2. Überprüft den Grundwert ✨.

bei gemeinsamen Angriffen: Grundwerte ✨ addieren

3. Zieht 1 Karmakarte und ermittelt den Angriffswert.

Grundwert + Karmakarte = Angriffswert

4. Ermittelt das Ergebnis.

Angriffswert ist 0 oder negativ: verfehlt

Angriffswert ist positiv: Fügt Schaden in Höhe des Angriffswerts zu. Abwehr reduziert den Schaden.

5. Nur wenn Familienmitglieder angegriffen haben: Prüft, ob die Begegnung besiegt ist.

Führt dann 🏠 aus und entfernt die Figur.

GEWINNEN UND SCHEITERN

Ihr habt ein Kapitel gewonnen bzw. seid daran gescheitert, wenn eine Karte euch explizit darauf hinweist.