FEUERLAND

GREENWOOD

WILLKOMMEN IN GREENWOOD, DEM GRÜNEN PARADIES!

KOMMT UND STAUNT!

Auf dieser abgelegenen Halbinsel am Rande des sagenumwobenen Archipels erlebt ihr die Ursprünglichkeit des Waldes wie nirgendwo sonst auf der Welt.



Lasst all eure Sorgen hinter euch und taucht ein in die Ruhe des Immergrünen Hains, erklimmt die sonnendurchfluteten Höhen des Lichtgipfels und erfrischt euch im smaragdgrünen Wasser des Spiegelquellensees[1].



Wandert durch botanische Wunder wie das Mondlichtmoos, die geheimnisvollen Flüsterwurzeln oder die Heilenden Lilien aus dem Unberührten Tal. Beobachtet magische Geschöpfe wie Koboldschwingen, lautlose Nachtpirscher und schimmernde Kristallhirsche in all ihrer Pracht.

Selbst nach unserem verzaubernden Sonnenuntergang[2] endet der Spaß in Greenwood noch lange nicht. Speist im Restaurant „Green Paradise", genießt einen Glühwürmchen-Cocktail auf unserer Mondlichtterrasse und erlebt dabei exklusiv die Flugshow der Leuchtenden Riesenfalter.

BUCHT NOCH HEUTE

eure Reise nach Greenwood!

Und bringt eure Familie und Freunde mit. Anlegeplätze für Schiffe jeder Größenordnung sind ausreichend vorhanden.

Die Druiden vom Hohen Zirkel freuen sich schon auf euren Besuch im grünen Paradies!

[1] Dank Lavastein ganzjährig 38 °C Wassertemperatur.
[2] Ausgezeichnet vom MOOSGEFLÜSTER als „Bester Sonnenuntergang im Jahr des Schlammlauerers".

HALT, STOPP! Auf keinen Fall buchen! Greenwood ist eine Lüge! Das vermeintliche Paradies ist in Wahrheit eine Hölle. Die mystischen Wesen sind nicht freiwillig hier. Sie wurden gewaltsam aus ihren Habitaten entführt und werden vom Hohen Zirkel gefangen gehalten und ausgebeutet. Die Druiden nutzen die Kräfte der mystischen Wesen für Rituale und zur Herstellung von magischen Tränken. Diese Ausbeutung muss gestoppt werden!

Das ist ein **Aufruf an alle Clans**, die den Mut haben, den Druiden vom Hohen Zirkel Widerstand zu leisten. Greenwood kann nur von innen heraus gestürzt werden. Rettet so viele mystische Wesen wie nur möglich. Macht euch die Dunkelheit zunutze und infiltriert das System bei Nacht. Jeder Urgeist und seine Gefolgschaft agieren dabei unabhängig. Denn selbst wenn die Druiden vom Hohen Zirkel einen von uns erwischen sollten, so kriegen sie uns niemals alle!

Der Clan, der den größten Beitrag zum Sturz des Hohen Zirkels leistet, darf sich hinterher mit der **„Befreiung von Greenwood"** brüsten.

Möge der Mond euch beschützen!

Die Rebellen von Greenwood!

SPIELREGEL · INHALT

Spielmaterial	2
Überblick und Spielziel	3
Spielaufbau	4
Basis-Tableau und Karten	6
Spielstart und Spielablauf	7
Phase 1: Dämmerung	8
Phase 2: Aufbruch	9
Phase 3: Nacht	10
Phase 4: Tagesanbruch	15
0: Rückkehr	15
Energie-Marker & Spioninnen	16
Urgeister	16
Allgemeine Regeln	16
Ende des Spiels	17
Soloregel	17
Das Spiel mit Clans	18
Die Clans	20
Impressum	26
Anhang	27
Die mystischen Wesen	27
Spezielle Karten	30
Die Bedrohungen	31
Die Turm-Effekte	32
Regelkunde & Index	32

SPIELMATERIAL

ALLGEMEIN (1×)



1 Spielplan
(zweiseitig mit Nacht- und Tagseite)



1 Start-Marker



20 gefangene Wesen
A: Kleine Wesen
(2 Wesen je 7×, 1 Wesen 6×)



24 gefangene Wesen
B: Große Wesen
(4 Wesen je 3×, 1 Wesen 6×,
1 Wesenpaar 6×)



21 Gefährtenkarten ohne Clanzuordnung



15 Bedrohungskarten



50 befreite Wesen
(13× 2er, 19× 3er in 2 Formen, 18× 4er in 5 Formen)



45 Lichtwesen



20 Wander-Marker



11 Turmplättchen
(7× „Runde I/II", 4× „Runde III")



20 Wissen „Bann brechen"



20 Wissen „Fallen erkennen"



20 Wissen „Illusionen durchschauen"

Clan-Marker:
(nur für das Spiel mit Clans)



20 Kompasse



20 Magische Artefakte
(5 Arten: 4×, 5×, 5×, 4×, 2×)



36 Proviant
(12× Obst, 12× Wasser,
12× Wurzeln)

PRO PERSON (4×)



1 Clan-Tableau mit Basis-Tableau auf der Rückseite (insgesamt 4)



2 doppelseitige U-Boot-Tableaus
(insgesamt 8)



1 Spielhilfe (insgesamt 4)



6 Bedrohungsmerker
(insgesamt 24)

Clan-Marker:
(nur für das Spiel mit Clans)



5 Almanache
(insgesamt 20)



5 Tränke
(insgesamt 20)



1 Tranklager
(insgesamt 4)

PRO CLAN (7×)



1 Clan-Einleger
(insgesamt 7)



1 Clankarte
(insgesamt 7)



18 Gefährtenkarten
(ausgenommen **Miaumikry**, insgesamt 108)



1 uralter Zauber des Clans
(ausgenommen **Miaumikry**, insgesamt 6)



1 Urgeist-Figur (insgesamt 7)



1 Anzeiger Punkteleiste (insgesamt 7)



1 Anzeiger Stärkeleiste
(insgesamt 7)



4 Energie-Marker (insgesamt 28)



1 Anzeiger Orientierungsleiste (insgesamt 7)



1 Anzeiger Auroraleiste
(insgesamt 7)



2 Spioninnen (insgesamt 14)



3 Schutz-Marker (insgesamt 21)



1 Dämmerungs-Marker
(insgesamt 7)

ÜBERBLICK UND SPIELZIEL

In **GREENWOOD** spielt ihr die Urgeister verschiedener Clans.
Ihr macht euch undercover auf nach Greenwood, um in mehreren Nächten möglichst viele mystische Wesen zu befreien, die dort gegen ihren Willen gefangen gehalten werden.

Jeder Urgeist versammelt zur Unterstützung eine Gefolgschaft aus Gefährten um sich. Beim Spiel mit Clans hängen die Fähigkeiten der Gefährten von den jeweils teilnehmenden Clans ab. Ihr könnt dabei alle im Spiel verfügbaren Gefährten in eure Gefolgschaft aufnehmen. Das heißt, ihr könnt Gefährten anwerben, die zu eurem eigenen Clan oder einem anderen Clan im Spiel gehören, oder auch Gefährten ohne Clanzuordnung.

In eurem Zug müsst ihr euch entscheiden, ob ihr die individuellen Fähigkeiten eines Gefährten nutzt oder ihn im Wald eine Aktion ausführen lasst. Oder wollt ihr doch lieber einen anderen Clan ausspionieren und seine Fähigkeiten kopieren?

Wer nach 3 Nächten die meisten Punkte durch das Befreien von mystischen Wesen, eine gute Orientierung und einen starken Clan gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Mindestens für das erste Spiel empfehlen wir euch, das **Basisspiel** zu spielen. Dabei spielen die verschiedenen Clans und ihre speziellen Eigenschaften keine Rolle. Daher erklären wir euch zuerst die Regeln für das Basisspiel. Die Regeln für das Spiel mit Clans folgen später, für eure erste(n) Partie(n) könnt ihr diese ignorieren. Das Spielmaterial für das Basisspiel ist mit einem kleinen Kreis ◉ gekennzeichnet.

Für das erste Spiel empfehlen wir euch zusätzlich, ein bestimmtes U-Boot und festgelegte Bedrohungskarten zu verwenden (siehe *Spielaufbau* auf S. 4).

SPIEL MIT CLANS: An einzelnen Stellen der Anleitung für das Basisspiel stehen schon Regeln für das Spiel mit Clans. Diese sind durch einen solchen grünen Kasten hervorgehoben.

VORBEREITUNG DES GEFÄHRTENSTAPELS

Öffnet von den Gefährtenkarten nur das Kartendeck mit der Aufschrift „Karten für das Basisspiel". Das sind die Karten, die ihr für das Basisspiel verwendet.



Falls ihr schon alle Kartendecks geöffnet und gemischt habt, erkennt ihr die 55 Gefährtenkarten für das Basisspiel an dem ⚙-Symbol rechts unten auf den Karten.

Wann immer in Greenwood von „Karten" die Rede ist, sind diese Gefährtenkarten gemeint (andere Kartenarten, wie z. B. Bedrohungskarten, werden stets explizit benannt).

SPIEL MIT CLANS: Der Gefährtenstapel wird durch die teilnehmenden Clans sowie die Karten ohne Clanzuordnung bestimmt (siehe S. 18).

ALLGEMEINER AUFBAU



0 Legt den **SPIELPLAN** in die Mitte eures Tisches. Ihr könnt frei wählen, ob ihr mit der Nacht- oder Tagseite spielen wollt. Bis auf die Illustration sind beide Seiten identisch. Wer zuletzt einen Bernsteinwyrmling gesehen hat, wird Startperson und erhält den Start-Marker.

1 Mischt die vorbereiteten **KARTEN** zu einem gemeinsamen verdeckten Nachziehstapel. Legt diesen Stapel neben dem Spielplan bereit. Lasst daneben Platz für einen offenen Ablagestapel.

FÜR DAS ERSTE SPIEL: 2 Verwendet in der Einstiegspartie die Bedrohungen 1–5 in dieser Reihenfolge. Legt also Bedrohung 1 offen in das untere Feld. 3 Legt die Bedrohungen 2 und 3 verdeckt in die Felder II für Runde 2 und die Bedrohungen 4 und 5 verdeckt in die Felder III für Runde 3. Legt die Bedrohungen 6–15 zurück in die Schachtel.

2 Mischt die **BEDROHUNGSKARTEN**. Legt 1 zufällige Bedrohungskarte offen in das untere Feld I für Runde 1.

3 Legt 4 weitere **BEDROHUNGSKARTEN** verdeckt in die weiteren 4 Felder. Legt die übrigen Bedrohungskarten zurück in die Schachtel.

4 Legt das Turmplättchen „Gib 1 Clan-Marker ab, um 1 Orientierung zu erhalten" (s. Abb. unten) zurück in die Schachtel. Mischt die **TURMPLÄTTCHEN** „I/II" verdeckt und legt zufällig jeweils 1 offen auf die 3 freien Plätze auf dem Spielplan. Mischt dann die Turmplättchen „III" verdeckt und legt 3 zufällige davon verdeckt auf die beiden Bedrohungskarten für Runde 3 (III). Legt die übrigen Turmplättchen zurück in die Schachtel.

SPIEL MIT CLANS: Legt das Turmplättchen „Gib 1 Clan-Marker ab, um 1 Orientierung zu erhalten" nicht zurück in die Schachtel.



5 Mischt die **GEFANGENEN WESEN** getrennt in den Stapeln A und B und legt die beiden Stapel auf die markierten grauen Felder auf dem Spielplan. Legt je 1 zufälliges **GEFANGENES WESEN** vom passenden Stapel offen auf die mit A (kleine Wesen) bzw. B (große Wesen) markierten grünen Felder auf dem Spielplan.

6 Legt die **WANDER-MARKER**, die **BEFREITEN WESEN**, die **LICHTWESEN**, die **BEDROHUNGSMERKER** und das **WISSEN** neben dem Spielplan bereit.

FÜR DAS ERSTE SPIEL: Nehmt euch alle ein U-Boot „0".

Wählt aus, mit welchem U-Boot ihr spielt, und verteilt an alle jeweils das gewählte **U-BOOT-TABLEAU**. Ihr spielt alle mit dem gleichen U-Boot. Das Standard-U-Boot ist „1". Für höhere Schwierigkeitsgrade gibt es „2" und „3". Einfacher ist das U-Boot „0".















PERSÖNLICHER AUFBAU

7. Nimm dir ein zufälliges **BASIS-TABLEAU** mit ●-Symbol (auf der Rückseite der Clan-Tableaus) und lege es vor dich. Sie sind alle identisch (bis auf die Illustration und Farbe).
8. Lege dein **U-BOOT-TABLEAU** daneben.
9. Nimm dir **2 ENERGIE-MARKER** und **1 SPIONIN** in der Farbe, die auf deinem Basis-Tableau abgebildet ist. Dies ist deine Spielfarbe. Lege die Marker auf die dafür vorgesehenen Plätze auf deinem Basis-Tableau.
10. Lege die übrigen 2 Energie-Marker und 1 Spionin in den Vorrat auf dem Spielplan.
11. Lege den **DÄMMERUNGS-MARKER** zunächst neben deinem Tableau bereit. Lege den **ANZEIGER STÄRKELEISTE** auf das Startfeld der Stärkeleiste, sodass das Symbol links sichtbar ist.
12. Stelle deinen **ANZEIGER AURORALEISTE** auf 0 Auroras.
13. Stelle die **URGEIST-FIGUR**, die zu deiner Spielfarbe gehört, auf das Startfeld auf dem Spielplan.
14. Lege deinen **ANZEIGER ORIENTIERUNGSLEISTE** auf das Startfeld der Orientierungsleiste, sodass das Symbol links sichtbar ist.
15. Lege deinen **ANZEIGER PUNKTELEISTE** auf das Feld mit 5 Punkten (in Rot hervorgehoben).
16. Lege deine **SCHUTZ-MARKER** auf dem vorgesehenen Feld neben den Bedrohungen bereit.
17. Nimm dir den **BEDROHUNGSMERKER**, der zum Auslöser auf der Bedrohungskarte passt (siehe *Aufbau der Bedrohungskarten* auf S.7), und lege ihn rechts auf dein Tableau.

DEIN BASIS-TABLEAU

In dem mit 3 markierten Bereich auf deinem Basis-Tableau gibt es Plätze für deine **ENERGIE-MARKER** A und deine **SPIONINNEN** B. Du beginnst das Spiel mit 2 Energie-Markern und 1 Spionin. Im weiteren Spielverlauf kannst du 2 weitere Energie-Marker und 1 weitere Spionin erhalten (über deine Stärkeleiste, die Orientierungsleiste und/oder dein U-Boot). Der Wander-Marker ist an dieser Stelle abgebildet, damit du für Phase 3: Nacht alle deine Zugmöglichkeiten im Blick behältst: Energie-Marker, Spionin und Wander-Marker (siehe *Phase* 3: *Nacht* auf S. 10).

Neu erhaltene Energie-Marker und Spioninnen legst du auf ein passendes Feld auf deinem Basis-Tableau A / B und darfst sie ab sofort einsetzen.

Die grüne Leiste unten auf deinem Tableau ist die **STÄRKELEISTE** C deiner Gefolgschaft. Darfst du deine Gefolgschaft stärken, dann ziehst du deinen Anzeiger 1 Feld auf der Stärkeleiste voran.

Enthält das Feld, auf das du den Anzeiger bewegst, einen Bonus, so handelt es sich um einen **SOFORTBONUS** D und du erhältst diesen Bonus sofort und einmalig. Ist an das Feld ein Bonus angeschlossen, so handelt es sich um einen **DAUERHAFTEN BONUS** E, der ab der nächsten Ausführung der zugehörigen Aktion aktiv ist. Erhältst du mehrere Schritte auf der Stärkeleiste zur selben Zeit, dann erhältst du die Boni aller Felder, die du betrittst bzw. überschreitest.

Wenn du auf der Stärkeleiste das letzte Feld erreichst und weitere Schritte auf der Stärkeleiste erhalten würdest, dann erhältst du stattdessen für jeden Schritt den am Ende der Leiste abgebildeten Bonus.

Unter der Stärkeleiste sind die **HORTE DES WISSENS** F. Jeder Hort kann genau 1 Wissen aufnehmen. Wenn du neues Wissen erhältst und keinen freien Hort hast, kannst du ein altes Wissen abwerfen, um das neue aufzunehmen. Die Horte des Wissens schaltest du über die Stärkeleiste frei. Mit deinem Startfeld stehen dir bereits 2 Horte des Wissens zur Verfügung. Sobald du ein Feld mit einem weiteren angeschlossenen Hort erreichst, hast du diesen Hort ab sofort dauerhaft zur Verfügung.

In dem mit 1 markierten Bereich auf deinem Tableau findest du die 4 **DÄMMERUNGS-EFFEKTE** G. Jede Runde beginnt mit der Phase „Dämmerung". Die 4 Dämmerungs-Effekte werden bei *Phase* 1: *Dämmerung* auf S. 8 genauer beschrieben.

Rechts daneben im mit 2 markierten Bereich findest du deine **AURORALEISTE** H. Auf der Auroraleiste kannst du maximal 5 Auroras ansammeln. Wenn du weitere Auroras erhältst, verfallen diese ersatzlos. Aurora nutzt du in *Phase* 2: *Aufbruch* (siehe S. 9).

Die **FÄHIGKEITEN DES URGEISTES** I lauten: „Ziehe 3 Karten. Erhalte 2 Punkte." und „Ziehe 1 Karte. Bewege dich mit Reichweite +1, um eine Wald-Aktion auszuführen." Sie sind direkt auf dem Basis-Tableau aufgedruckt und du kannst den Urgeist (mit einer kleinen Einschränkung) wie einen Gefährten verwenden (siehe *Phase* 3: *Nacht* auf den Seiten 10–11).

Auf deinem Basis-Tableau hast du Platz für **5 GEFÄHRTEN** J. Wenn deine Gefährten-Plätze alle belegt sind und du einen weiteren Gefährten ausspielst, dann kannst du ihn auf den Platz eines beliebigen Gefährten spielen. Lege den bisherigen Gefährten auf den Ablagestapel und entferne alle ihm zugeordneten Marker. Lege einen Wander-Marker zurück in den Vorrat. Lege deinen Energie-Marker sowie eine (fremde) Spionin auf das „Verbraucht"-Feld rechts unten auf dem zentralen Spielplan. Diese können erst in der nächsten Runde wieder eingesetzt werden.









AUFBAU DER GEFÄHRTENKARTEN

Die Karte besteht aus dem **Namen** des Gefährten (1), der **Fähigkeite** ausgedrückt in **Symbolen** (2) und als **Text** (3), dem **Energiefeld** mit dem Symbol des Clans, dem der Gefährte angehört (ist hier kein Symbol abgebildet, handelt es sich um eine Karte ohne Clanzuordnung) (4), dem **Wissenssymbol** (5) und ggf. der **Kennzeichnung**, ob die Karte für das **Basisspiel** genutzt wird (6). Dabei gilt grundsätzlich: Die Symboldarstellung der Fähigkeit und der Text sind gleichwertig, sie enthalten die gleichen Informationen in zwei unterschiedlichen Darstellungsformen. Die Aufteilung des Textes in Aufzählungspunkte ist im Symbolteil durch getrennte Unterstreichungen dargestellt. Diese Aufteilung bündelt Fähigkeiten in Abschnitte.



Das Wissenssymbol der Karte bestimmt bei manchen Aktionen den Ertrag, wenn du diese Karte in einer Aktion abgibst, etwa beim Studieren. In allen anderen Fällen, wenn du die Fähigkeit der Karte nutzt, spielt das Wissenssymbol keine Rolle.

AUFBAU DER BEDROHUNGSKARTEN

Die Karte besteht aus **Nummer** und **Namen** der Bedrohungskarte (A), dem **Symbol** für Bedrohung (B), dem Effekt der Bedrohung ausgedrückt in **Symbolen** und als **Text** (C), dem **Auslöser** der Bedrohung (und damit der Abbildung auf dem Bedrohungsmerker) (D) und der **Schutzbelohnung** (E).



Deine **Bedrohungsmerker** erinnern dich an das, was für dich den Effekt von einer oder mehreren Bedrohungen auslöst.

Beispiel: *Der Bedrohungsmerker „Spionin" erinnert dich daran, den Effekt der „Untergangspropheten" zu beachten, da du diesen auslöst, wenn du eine Spionin nutzt.*

SPIELSTART

- Zieht alle je 6 Karten vom Gefährtenstapel.
- Spielt alle je 1 eurer Karten als Gefährten auf euer Basis-Tableau.
- Ihr beginnt das Spiel mit den übrigen 5 Karten auf eurer Hand.

SPIEL MIT CLANS: Legt auf den ausgespielten Gefährten auf eurem Clan-Tableau einen Wander-Marker.

SPIELABLAUF

Eine Partie **GREENWOOD** verläuft über **3 Runden**. Jede der Runden besteht aus **Phasen**, die ihr der Reihe nach durchführt. Zwischen den Runden bereitet ihr die nächste Runde vor.

Phase 1 — DÄMMERUNG

In der Dämmerung führst du 3 der 4 möglichen **DÄMMERUNGS-EFFEKTE** aus. Die Symbole der Dämmerungs-Effekte sind auf deinem Basis-Tableau abgebildet.

Phase 2 — AUFBRUCH

In dieser Phase nutzt du deine **AURORAS**, um Zauber auszuführen und/oder deine Gefährten wieder verfügbar zu machen. Du musst die Auroras dafür **nicht abgeben**.

Phase 3 — NACHT

Während der Nacht-Phase setzt du die **BESONDEREN FÄHIGKEITEN** deiner Gefährten ein oder lässt sie im Wald wandern, um dort eine **WALD-AKTION** auszuführen. Oder du schickst deine **SPIONINNEN** zu einer anderen Gefolgschaft.

Phase 4 — TAGESANBRUCH

Du erhältst Punkte für ungenutzte Energie-Marker und ungenutzte Spioninnen.

SPIEL MIT CLANS: Hier kannst du die Tränke der Braumeister trinken.

Zwischen den Runden — RÜCKKEHR

Hier bereitet ihr die nächste Runde vor.

Mondlicht für alle!

Phase

1 DÄMMERUNG

Diese Phase führt ihr **alle gleichzeitig** aus.

Befolgt dabei diese Reihenfolge:

1. **In der 1. Runde:** Lege deinen Dämmerungs-Marker auf einen beliebigen Dämmerungs-Effekt.

   Ab der 2. Runde: Bewege deinen Dämmerungs-Marker auf einen anderen Dämmerungs-Effekt. (In Runde 3 darfst du deinen Dämmerungs-Marker wieder auf den gleichen Dämmerungs-Effekt wie in Runde 1 legen.)
2. Führe die **3 sichtbaren** Dämmerungs-Effekte in beliebiger Reihenfolge aus. (Du führst also alle Effekte aus, bis auf den, auf dem dein Marker liegt.) Du darfst auf das Ausführen von Effekten verzichten. Wenn du einen Effekt nicht ausführen kannst, verfällt er.

Die **DÄMMERUNGS-EFFEKTE** sind von oben nach unten:

SPIELE 1 GEFÄHRTEN

Lege 1 deiner Handkarten offen auf ein beliebiges Gefährten-Feld deines Basis-Tableaus, aber nie auf deinen Urgeist. Wenn du den Gefährten auf ein bereits belegtes Feld legst, befolge die Anweisungen für diesen Fall bei *Dein Basis-Tableau* auf S. 6.

ERZEUGE AURORA

Lege 1 Karte ab, um die Anzahl der Auroras auf deinem Basis-Tableau um 1 zu erhöhen. Schiebe dazu den Anzeiger Auroraleiste um 1 Schritt nach oben.

Erinnerung: Du kannst maximal 5 Auroras haben.

SCHÜTZE DEINE GEFOLGSCHAFT VOR EINER BEDROHUNG

Lege 1 deiner Schutz-Marker auf eine der ausliegenden Bedrohungen, auf der noch keiner deiner Schutz-Marker liegt. Du erhältst sofort die Schutzbelohnung dieser Bedrohung (rechts unten). Wenn das für dich die letzte Bedrohung mit diesem Auslöser war, vor der du nicht geschützt warst, dann gib den Bedrohungsmerker zurück in den Vorrat. Hast du bereits alle deine Schutz-Marker eingesetzt, bewege stattdessen 1 deiner bereits eingesetzten Schutz-Marker. Beachte, dass du dann nicht mehr vor der Bedrohung geschützt bist, auf welcher der Schutz-Marker bisher lag. Nimm dir ggf. wieder den zum Auslöser passenden Bedrohungsmerker.

STÄRKE DEINE GEFOLGSCHAFT

Ziehe deinen Anzeiger 1 Feld auf der Stärkeleiste voran. Zur Stärkeleiste siehe *Dein Basis-Tableau* auf S. 6.

1 Dieses Symbol beschreibt einen beliebigen Dämmerungseffekt (unabhängig davon, auf welchem Feld der Dämmerungs-Marker liegt).

Beispiel: *(1) Du bewegst deinen Dämmerungs-Marker auf „Stärke deine Gefolgschaft". Diesen Effekt wirst du in dieser Runde daher **nicht** ausführen.*



(2) Du legst 1 Handkarte ab, um 1 Aurora zu erhalten.



(3) Du entscheidest dich dafür, den Gefährten „Sturmgeist" zu spielen. Da du noch ein freies Feld für Gefährten hast, legst du ihn dort hin.



(4) Du möchtest der Beschränkung der Bedrohungskarte „Untergangspropheten" entgehen und legst daher einen Schutz-Marker auf sie. Du erhältst sofort die Schutzbelohnung „2 Punkte" dieser Bedrohungskarte.



Da es jetzt keine Bedrohung mit dem Auslöser „Spionin" mehr gibt, vor der du nicht geschützt bist, legst du den Bedrohungsmerker „Spionin" zurück in den Vorrat.

Phase

2 Aufbruch

Diese Phase führt ihr **alle gleichzeitig** aus.

Für jede deiner Auroras darfst du 1 Wander-Marker entfernen oder 1 beliebigen Zauber ausführen. Du darfst sowohl „Wander-Marker entfernen" als auch die Standardzauber mehrfach ausführen (indem du mehrere Auroras einsetzt). Für alle anderen Zauber gelten Einschränkungen, die unten erklärt werden. Du darfst „Wander-Marker entfernen" und die Zauber in beliebiger Reihenfolge ausführen.

WICHTIG: Du musst die eingesetzten Auroras **nicht** abgeben.

Hast du keine Auroras, tust du in dieser Phase nichts. Auroras, die du in dieser Phase erhältst, darfst du **nicht** sofort einsetzen.

WANDER-MARKER ENTFERNEN (Das ist **kein** Zauber)

Die Aurora hat deinen Gefährten beflügelt und er ist besonders schnell wieder zurück zu deiner Gruppe gewandert.



Entferne den Wander-Marker von einem deiner Gefährten. Lege den Wander-Marker in den Vorrat zurück.

WICHTIG: „Wander-Marker entfernen" kannst du **nur** in der Aufbruch-Phase mit Auroras oder als Fähigkeit eines Gefährten nutzen. Wenn du während der Aktionsphase (Phase 3: Nacht) Zauber nutzen darfst, dann kannst du „Wander-Marker entfernen" **nicht** ausführen (da dies kein Zauber ist).

Die möglichen ZAUBER sind:

UNTERSTÜTZUNG HERBEIRUFEN



Standardzauber, beliebig oft – Ziehe 1 Karte vom Nachziehstapel und erhalte 1 Punkt.

AUSSCHAU HALTEN



Standardzauber, beliebig oft – Lege 1 Handkarte ab, um 1 Orientierung zu erhalten (siehe *Orientierungsleiste* auf S. 11).

ZAUBER EINES EIGENEN GEFÄHRTEN NUTZEN

Jeweils nur 1× in dieser Phase – Führe den Zauber eines Gefährten **ohne Wander-Marker** auf deinem Basis-Tableau aus. Du legst danach **keinen** Marker auf den Gefährten. Du darfst den Zauber jedes deiner Gefährten in jeder Aufbruch-Phase maximal 1× nutzen.

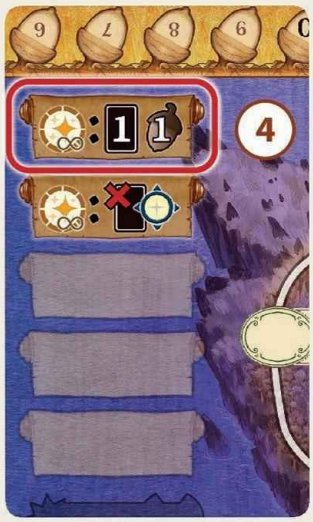
SPIEL MIT CLANS: Zauber auf Gefährten sind nur im Spiel, wenn ihr mit dem Clan der **Wurzelrebellen** spielt. Im Spiel mit Clans gibt es außerdem eine weitere Art von Zauber, die ihr ausführen könnt:

URALTEN ZAUBER EINES BELIEBIGEN CLANS NUTZEN

Nur 1× in dieser Phase – Führe den uralten Zauber eines **beliebigen** Clans aus. Das kann der uralte Zauber deines eigenen oder eines anderen Clans im Spiel sein. Du darfst aber **nur genau 1 uralten Zauber** in jeder Aufbruch-Phase ausführen, auch wenn du mehr Auroras zur Verfügung hast. Gleiches gilt auch später in der Nacht-Phase: Auch wenn du in einer Aktion mehrere Zauber ausführen kannst, darfst du in dieser Aktion maximal 1 uralten Zauber ausführen.

Beispiel: *(1) Du hast in der Aufbruch-Phase 5 Auroras zur Verfügung.*
(2) Für 2 der Auroras entfernst du bei 2 Gefährten die Wander-Marker.
(3) Dein Gefährte „Säender Sprössling" hat als Teil seiner Fähigkeiten den Zauber „Ziehe 1 Karte. Erhalte 1 Orientierung." Du nutzt 1 der Auroras für diesen Zauber und ziehst 1 Karte und erhältst 1 Orientierung.
(4) Für deine verbleibenden 2 Auroras nutzt du 2× den immer verfügbaren Standardzauber „Unterstützung herbeirufen" (fest auf dem Spielplan). Du ziehst 2 Karten und erhältst 2 Punkte.





Ein Paradies braucht keine Wachen!

Phase

3 NACHT

In dieser Phase seid ihr **nacheinander** im Uhrzeigersinn am Zug. Es beginnt die Startperson.

Wenn du am Zug bist, setzt du 1 Marker ein oder passt. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Sobald du gepasst hast, ist diese Nacht-Phase für dich beendet, du kannst nicht mehr eingreifen. Führt dies fort, bis alle gepasst haben.
Danach beginnt *Phase 4: Tagesanbruch* (siehe S. 15).

In Phase 3: Nacht kannst du:

ENERGIE-MARKER EINSETZEN

Die Fähigkeit eines deiner Gefährten nutzen

SPIONIN EINSETZEN

Die Fähigkeit eines fremden Gefährten nutzen

WANDER-MARKER EINSETZEN

Eine Wald-Aktion ausführen

DIE FÄHIGKEIT EINES DEINER GEFÄHRTEN NUTZEN

Dein Gefährte setzt seine großartigen Fähigkeiten ein. Aber da ihn dies sehr anstrengt, ist er danach erschöpft und kann in dieser Nacht nichts anderes mehr tun.

Lege zuerst einen deiner ungenutzten Energie-Marker auf das Energiefeld eines **deiner** Gefährten (oder das Energiefeld oberhalb deines Urgeistes, der auch als Gefährte gilt). Dem Gefährten darf bisher **weder ein Energie- noch ein Wander-Marker** zugeordnet sein.

Nutze dann die Fähigkeit des Gefährten. Nutzt du deinen Urgeist, musst du dich für **1 seiner beiden Fähigkeiten** entscheiden (entweder die links oder die rechts vom „oder" in der Mitte).

Wenn die Fähigkeit aus mehreren Abschnitten besteht, darfst du diese in beliebiger Reihenfolge ausführen und auch auf einzelne Abschnitte verzichten. Wenn ein Abschnitt Kosten enthält, dann musst du **zuerst** die Kosten zahlen, um die weiteren Effekte dieses Abschnitts nutzen zu können. Wenn ein Abschnitt eine Voraussetzung enthält, dann musst du diese erfüllen, um die weiteren Effekte dieses Abschnitts nutzen zu können. Innerhalb der Abschnitte darfst du auf einzelne Effekte verzichten, aber **niemals** auf Kosten oder eine Voraussetzung.

Wenn du einen neuen Abschnitt beginnst, darfst du nicht mehr zu einem vorherigen Abschnitt zurückkehren. Die einzelnen Abschnitte der Fähigkeit werden im Text durch Aufzählungspunkte und oben grafisch durch die grünen Balken unter den Symbolen dargestellt.

Wenn der genutzte Gefährte über einen Zauber verfügt, dann ist der Zauber ein Teil der Fähigkeit des Gefährten. Du führst also bei der Aktivierung mit einem Energie-Marker sowohl den Zauber als auch die restlichen Teile der Fähigkeit des Gefährten in beliebiger Reihenfolge aus.

Auf deiner Spielhilfe findest du viele Symbole und Erklärungen. Einen Überblick über die häufigsten Fähigkeiten findest du im Anhang unter *Regelkunde & Index* (S. 32). Dort gibt es Verweise auf die Regelabschnitte, die Informationen zu diesen Fähigkeiten enthalten. Detaillierte Regelerläuterungen zu einigen Karten findest du im Anhang unter *Spezielle Karten* (S. 30).



Beispiel: *(1) Du willst die Fähigkeit der „Mondblume" nutzen. (2) Dafür legst du einen deiner verfügbaren Energie-Marker auf das Energiefeld auf der „Mondblume". Ihre Fähigkeit besteht aus 2 Abschnitten (3) und (4), die grafisch und textlich abgesetzt sind.*





(3) Da die Reihenfolge egal ist, führst du zunächst den unteren Abschnitt aus und gehst auf der Orientierungsleiste 1 Schritt voran. (4) Dann legst du 1 Karte ab und rückst auf der Auroraleiste auf deinem Basis-Tableau 1 Feld nach oben. Als Zauber wählst du den Standardzauber „Unterstützung herbeirufen". Du ziehst daher 1 Karte und erhältst 1 Punkt. Du hättest auf Teile dieses Abschnitts auch verzichten können, nicht aber auf das Ablegen der Karte als Kosten (sofern du nicht auf den kompletten Abschnitt verzichtest).

SPIEL MIT CLANS: Du darfst Ausrüstung und Inspiration des gewählten Gefährten benutzen. Wie diese funktionieren, ist bei *Die Clans* ab S. 20 erläutert.

DIE FÄHIGKEIT EINES FREMDEN GEFÄHRTEN NUTZEN

Wow! Die anderen haben ja auch Gefährten mit ganz tollen Fähigkeiten! Da lohnt es sich doch, diese zu beobachten und deine Spionin eine Fähigkeit kopieren zu lassen ...

Du kannst eine **Spionin von deinem Basis-Tableau** einsetzen, um einen **Gefährten auf einem fremden Basis-Tableau** (also einer anderen Gefolgschaft) zu nutzen.

Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Wählst du einen **Urgeist**, **muss** 1 von 2 möglichen Plätzen für deine Spionin verfügbar sein. Entweder muss oberhalb des Urgeistes ein **Energie-Marker** liegen und es darf darauf **noch keine Spionin** sitzen (weder eine eigene noch eine fremde), oder der **Spioninnen-Platz** rechts oberhalb des Urgeistes ist noch frei. (Du kannst somit also auch einen bisher ungenutzten Urgeist nutzen.) Insgesamt kann ein Urgeist pro Runde also von bis zu 2 Spioninnen genutzt werden.
- Wählst du einen **anderen Gefährten**, **muss** auf dem Gefährten ein **Energie-Marker** liegen und es darf darauf **noch keine Spionin** sitzen (weder eine eigene noch eine fremde). Du kannst also einen in dieser Runde bisher ungenutzten Gefährten **nicht** nutzen.

Deine Spionin muss den Einsatz der Fähigkeit schließlich beobachtet haben, damit sie diese auch richtig kopiert. Die Fähigkeiten der Urgeister sind hingegen bekannt, weshalb es genügt, sich in ihrer Nähe zu befinden.

Setze die Spionin auf den Energie-Marker des gewählten Gefährten oder auf den freien Spioninnen-Platz beim Urgeist. Führe dann die Fähigkeit des Gefährten aus. Es gelten die Regeln wie zuvor bei *Die Fähigkeit eines deiner Gefährten nutzen* beschrieben.



Beispiel: *Du eröffnest die Runde und willst als Erstes deine Spionin nutzen. Da noch keine Energie-Marker auf Gefährten liegen, kannst du außer Urgeistern keine anderen Gefährten wählen. Den Urgeist einer anderen Person kannst du wählen, weil dort ein weiterer Platz für eine Spionin verfügbar ist, auch ohne Energie-Marker. Du ziehst 3 Karten und erhältst 2 Punkte.*



Beispiel: *(1) Die „Mondblume" ist eine Gefährtin einer anderen Person und wurde von dieser bereits genutzt. Du willst die Fähigkeit der „Mondblume" ebenfalls nutzen. (2) Dafür setzt du eine deiner verfügbaren Spioninnen auf den Energie-Marker auf der „Mondblume". Dann führst du die Fähigkeit der „Mondblume" aus.*

EINE WALD-AKTION AUSFÜHREN

Um eine Wald-Aktion auszuführen, muss der Gefährte für längere Zeit an dem Ort verweilen. Danach muss er erst wieder zur Gruppe aufschließen.

WALD-AKTIONEN sind die Aktionen auf dem **Spielplan**.

Wenn du eine Wald-Aktion ausführst, handle die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge ab:



1. Lege einen Wander-Marker aus dem Vorrat auf einen deiner Gefährten ohne Energie- oder Wander-Marker, **aber NICHT auf deinen Urgeist.** Lege den Wander-Marker dabei auf die Fähigkeit des Gefährten (Text). Ignoriere diesen gesamten 1. Schritt, wenn du die Wald-Aktion aufgrund der Fähigkeit eines Gefährten ausführen darfst (mit Energie-Marker/Spionin).
2. Bewege deine Urgeist-Figur um maximal so viele Schritte, wie deine Reichweite angibt. Die Reichweite wird durch die Position deines Anzeigers auf der Orientierungsleiste festgelegt. Du darfst dabei Schritte verfallen lassen, aber nicht stehen bleiben, etwas anderes tun und dann weiterlaufen. Du darfst deine Bewegung nicht auf dem Feld beenden, von dem aus du losgelaufen bist.

ORIENTIERUNGSLEISTE

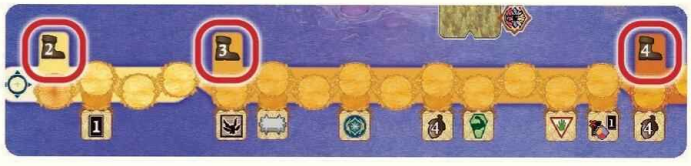
Die **Orientierungsleiste** findest du unten auf dem Spielplan. Sie zeigt an, wie gut du dich bereits im Wald orientieren kannst.

Es gibt auf der Leiste verschiedene Stufen, die angeben, wie weit du dich in einem Zug im Wald bewegen kannst (2, 3 und 4).

Die Stufe bestimmt deine Reichweite. Mit einer höheren Reichweite kannst du dich in einer Wald-Aktion weiter bewegen. *Du musst nicht so oft stehen bleiben, um dich zu orientieren, und bist daher schneller unterwegs.*

Immer wenn du Orientierung erhältst (z. B. durch die Wald-Aktion „Turm-Aktion", S. 14), bewegst du deinen Anzeiger auf der Orientierungsleiste entsprechend viele Felder voran.

Wenn du dabei einen Bonus auf der Leiste erreichst oder überschreitest, erhältst du ihn sofort und einmalig. Die Boni in der Schleife am Ende der Leiste kannst du immer wieder erhalten, wenn du die Schleife mehrmals durchläufst. Reichweiten-Stufen zählen nicht als Boni, d. h., wenn du sie erreichst, erhältst du keinen Bewegungseffekt.



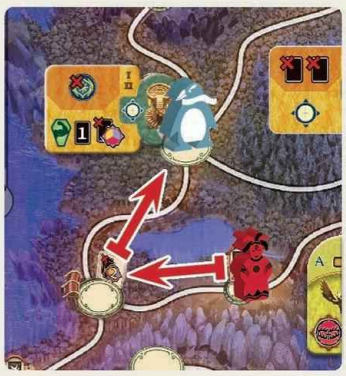
Felder mit anderen Spielfiguren gelten **nicht** als belegt. Andere Spielfiguren haben **keinen** Einfluss auf deine Bewegung.

3. Führe die Aktion des Feldes aus, auf dem du deine Bewegung beendet hast. Bei mehrteiligen Aktionen musst du die Aktion nicht vollständig ausführen. Du darfst auch nur einen Teil der Aktion ausführen oder auch komplett auf das Ausführen der Aktion verzichten. Danach ist dein Zug beendet.

Folgende Wald-Aktionen gibt es:

- **STUDIER-AKTION:** Wissen sammeln
- **BEFREIUNGS-AKTION:** ein mystisches Wesen befreien
- **LICHTWESEN-AKTION:** ein Lichtwesen befreien
- **TURM-AKTION:** auf einem Turm die Orientierung verbessern





Beispiel: *Dank deiner Orientierung hast du eine Reichweite von 3 und darfst dich somit bis zu 3 Schritte im Wald bewegen.*

Du möchtest eine Turm-Aktion ausführen und bewegst dich 2 Schritte auf das Feld (die andere Urgeist-Figur blockiert dich nicht). Dann führst du die Aktion aus.

STUDIER-AKTION Wissen sammeln

Du willst den gefangenen mystischen Wesen helfen, aber das ist gar nicht so einfach. Für jedes mystische Wesen brauchst du bestimmtes Wissen. Gibt es Fallen um das mystische Wesen herum? Wie kannst du den Bann brechen, der auf ihm liegt? Und schließlich: Welche Illusionen müssen durchschaut werden, weil sie euch oder das Wesen in einem falschen Glauben lassen?

STUDIEREN – STUDIERE 1× bedeutet: Lege 1 Handkarte ab und nimm dir das auf der abgelegten Karte abgebildete Wissen. Lege das Wissen auf einen bereits freigeschalteten Hort des Wissens unten auf deinem Basis-Tableau. Liegt auf dem Hort des Wissens bereits ein Wissens-Marker, dann lege diesen in den Vorrat zurück.

Du kannst dir nun einmal nicht alles merken ...

Die **STUDIER-AKTION** lautet: Studiere bis zu 2×.

WISSEN

Es gibt 3 unterschiedliche Arten von **Wissen**:

- Rot – Fallen erkennen
- Blau – Illusionen durchschauen
- Gelb – Bann brechen

BEACHTE: Immer wenn du „Studiere (bis zu) X" ausführst, musst du dafür auch X Handkarten ablegen, auch wenn dies nicht explizit dabei steht. Solltest du ausnahmsweise keine Karte(n) ablegen müssen, ist dies durch den Zusatz „ohne Kosten" oder „vom Nachziehstapel" gekennzeichnet.





Beispiel: *Du landest im Wald auf einer Studier-Aktion und darfst bis zu 2× studieren. Du legst 1 Karte mit rotem und 1 mit blauem Wissenssymbol ab und erhältst dafür das entsprechende Wissen. Bisher hast du 3 Horte des Wissens freigeschaltet, wobei 2 davon bereits belegt sind. Du legst das blaue Wissen auf den freien Platz. Das rote Wissen legst du an die Stelle des gelben Wissens, da du Gelb für deine Pläne im Moment nicht benötigst.*

BEFREIUNGS-AKTION Ein mystisches Wesen befreien

Endlich hast du genug Wissen gesammelt, um das mystische Wesen zu befreien! Schnell noch im Tiefenschiff unterbringen. Zum Glück kann das tagsüber unter Wasser bleiben, sodass die Druiden vom Hohen Zirkel nicht herausfinden, wohin die mystischen Wesen verschwinden. Und dann auf zur Rettung des nächsten ...

GEFANGENES WESEN



1

BEFREITES WESEN



2

Gefangenes Wesen und befreites Wesen

Du kannst anhand des verwendeten Plättchens erkennen, ob ein Wesen gefangen oder befreit ist.

Auf dem Spielplan liegen die gefangenen Wesen (1), die erst noch befreit werden müssen. Auf ihnen findest du die Angabe, wie du sie befreien kannst, was sie an Punkten bringen, wenn du sie befreist, und welche Form sie dann annehmen.

Neben dem Spielplan liegen die befreiten Wesen (2) bereit. Nach einer Befreiungs-Aktion bringst du diese in deinem U-Boot unter.

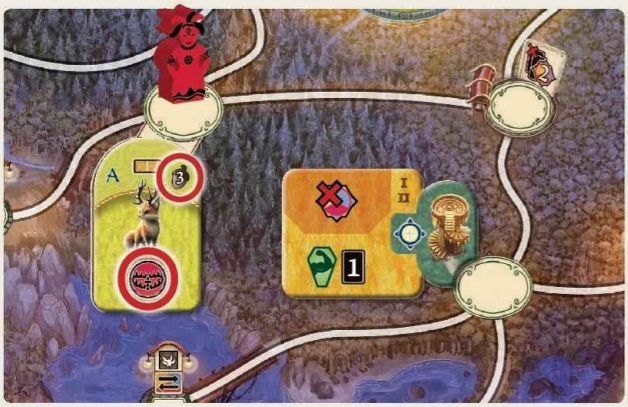
Auf dem gefangenen Wesen ist das Wissen abgebildet, welches du für die Befreiung dieses Wesens benötigst. Ist es ein Wesen vom Stapel B, ist neben seinem Feld ein weiteres Wissen abgebildet, das du zusätzlich zum Wissen auf dem gefangenen Wesen benötigst. Außerdem zeigt jedes gefangene Wesen die Form, die es nach seiner Befreiung annimmt.

Um das Wesen zu befreien, musst du die neben dem Feld und auf dem gefangenen Wesen gezeigte Anzahl und Art an Wissen von deinem Basis-Tableau abgeben.

Danach erhältst du sofort die Punkte, die auf dem gefangenen Wesen angegeben sind, sowie das entsprechende befreite Wesen. (Beim Goldkolibri erhältst du ein Vogelpaar, also 2 Plättchen zum Platzieren.)

Platziere das (oder die) befreite(n) Wesen dann in deinem U-Boot. Für befreite Wesen gelten die Platzierungsregeln im U-Boot-Kasten rechts. Nimm dir sofort in beliebiger Reihenfolge alle Boni, die du dadurch ggf. erhältst. Wenn ein Bonus einen Folgebonus auslöst, dann führe erst alle Konsequenzen des Folgebonus aus, bevor du mit dem nächsten Bonus durch das U-Boot fortfährst.

Lege zum Abschluss das Plättchen des gefangenen Wesens oben auf dein U-Boot. Ziehe dann vom passenden Stapel A oder B das nächste gefangene Wesen und lege es auf die frei gewordene Stelle auf dem Spielplan. Wenn der entsprechende Stapel leer ist, legst du nichts nach und die Stelle bleibt frei.



Beispiel: *Um dieses gefangene Wesen zu befreien, musst du 1 Wissen „Fallen erkennen" abgeben. Du erhältst 3 Punkte und nimmst dir das abgebildete befreite Wesen.*

Dieses legst es in dein U-Boot. Dabei deckst du den Bonus „Stärke deine Gefolgschaft" ab und erhältst diesen sofort. Außerdem hast du eine Spalte fertiggestellt und erhältst daher den Summen-Bonus „Stärke deine Gefolgschaft".



Sofort-Bonus *Summen-Bonus*

U-BOOT



Dein U-Boot und seine Platzierungsregeln

Immer wenn du ein Plättchen (ein befreites Wesen oder ein Lichtwesen) in deinem U-Boot platzierst, musst du die folgenden Regeln beachten:

- Du musst jedes Plättchen passend in das Raster legen. Plättchen dürfen nicht über das Raster hinausragen und Plättchen dürfen sich nicht überlappen (auch nicht teilweise).
- Dein erstes Plättchen muss das markierte **Startfeld** bedecken.
- **Nicht nutzbare Felder** darfst du nicht belegen. Sie zählen für den *Summen-Bonus* (s. u.) als abgedeckt.
- Jedes weitere Plättchen musst du mit mindestens 1 Kante an ein bereits gelegtes Plättchen anlegen.
- Gelegte Plättchen kannst du nicht mehr verschieben.
- Durch das Platzieren kannst du 2 verschiedene Arten von Boni auslösen: den Sofort-Bonus im Laderaum und den Summen-Bonus (für Spalten, Diagonalen oder markierte Gebiete).
- **Sofort-Bonus:** Wenn du einen Bonus auf deinem U-Boot vollständig abdeckst, erhältst du diesen Bonus sofort und einmalig. Bei einem Bonus, der über mehrere (2 oder 4) Felder abgebildet ist, musst du alle diese Felder abdecken (ggf. mit mehreren Plättchen in mehreren Zügen), um ihn zu erhalten.



- **Summen-Bonus:** Abhängig vom gewählten U-Boot erhältst du den angezeigten Bonus, sobald du alle Felder einer Spalte (U-Boot 0, 3), einer Diagonale (U-Boot 1) oder eines gekennzeichneten Bereiches (U-Boot 2) abdeckst. Wenn das gewählte U-Boot über nicht nutzbare Felder verfügt, so gelten diese für den Summen-Bonus als abgedeckt.

SPIEL MIT CLANS: Proviant
Proviant platzierst du ebenfalls in deinem U-Boot. Proviant ist nur im Spiel, wenn ihr mir dem Clan der **PILZPIRATEN** spielt.

Beispiel: *Du legst das befreite Wesen in dein U-Boot. Dabei deckst du den Bonus „Erhalte 1 Orientierung" ab und erhältst diesen sofort. Durch die Orientierung erhältst du einen Folgebonus „Stärke deine Gefolgschaft", was wiederum auf der Stärkeleiste einen Folgebonus auslöst (Studiere 1×).*
Dies musst du erst alles abhandeln, bevor du mit weiteren Boni des U-Boots fortfährst. Du hast nämlich auch eine Diagonale vervollständigt und erhältst den Summen-Bonus „Spiele 1 Gefährten".



Folgebonus Orientierungsleiste

Sofort-Bonus *Folgebonus Stärkeleiste* *Summen-Bonus*

Phase

3 NACHT (Fortsetzung *Eine Wald-Aktion ausführen*)

LICHTWESEN-AKTION Ein Lichtwesen befreien

Auf dem Weg durch den Wald entdecken deine Gefährten immer wieder gefangene Lichtwesen. Zum Glück ist es leicht, sie zu befreien. Einfach nur die Laterne öffnen ...

Nimm dir 1 Lichtwesen (die Art/Farbe spielt keine Rolle) und platziere es nach den üblichen Regeln in deinem U-Boot (siehe Kasten *U-Boot* auf S. 13). Nimm dir sofort alle Boni, die du dadurch ggf. erhältst.

Zusätzlich darfst du 1 deiner Wissen gegen 1 beliebiges anderes Wissen austauschen. Entferne dazu 1 Wissens-Marker von einem Hort des Wissens, nimm dir dann ein beliebiges Wissen und lege es auf den Hort des entfernten Wissens. Das Tauschen gilt nicht als „Wissen erhalten" (z. B. für Bedrohungen).



TURM-AKTION Auf einem Turm die Orientierung verbessern

Die Aussicht von hier oben ist fantastisch – selbst im Dunkeln. Durch den Schein der Laternen kannst du deutlich die Pfade erkennen. Du merkst, dass du dich wieder ein bisschen besser auf der Insel orientieren kannst. Das sollte die Bewegung im Wald beschleunigen.Und was ist das da vorn? Klasse! Das wird bei deiner Mission helfen.

Für die Durchführung einer Turm-Aktion erhältst du immer 1 Orientierung, die sogenannte Grundorientierung. Bewege deinen Anzeiger dafür 1 Feld auf der Orientierungsleiste voran. Wenn du dadurch einen Bonus erreichst, erhältst du diesen sofort.

Außerdem zeigt jede Turm-Aktion einen weiteren, einzigartigen Effekt, den du während dieser Turm-Aktion genau 1× nutzen darfst. Du darfst den Effekt der Turm-Aktion nutzen, bevor oder nachdem du die Grundorientierung erhältst. (Alle Effekte sind im Anhang bei *Die Turm-Effekte* auf S. 32 erklärt.)

Wenn du eine Turm-Aktion ausführst, darfst du auch auf die Grundorientierung und/oder den Effekt verzichten. Du musst, sofern Kosten angegeben sind, immer **zuerst** die Kosten bezahlen, um dann den angegebenen Effekt auszuführen.

Beispiel: *Für diese Turm-Aktion (wie für jede) erhältst du 1 Orientierung, die Grundorientierung. Für diesen Schritt auf der Orientierungsleiste erhältst du als Bonus 1 Karte.*



Dann legst du für den Turm-Effekt 2 Karten ab, um 1 weitere Orientierung zu erhalten. Dies kann die Karte sein, die du im ersten Schritt erhalten hast. Es dürfte aber keine Karte sein, die du erst durch diesen zweiten Schritt erhalten würdest.



PASSEN

Deine Gruppe von Gefährten ist von der langen Nacht erschöpft oder noch auf dem Weg zu dir zurück. Du beschließt daher, deine Nacht-Phase zu beenden und ein Lager aufzuschlagen.

Wenn du keine Aktionen mehr ausführen kannst oder willst, passt du.

Du musst spätestens dann passen, wenn auf allen deinen Gefährten Energie- oder Wander-Marker liegen und du keine verfügbare Spionin mehr hast.

Sobald du gepasst hast, wirst du bis zum Ende der Phase übersprungen.

Haben alle gepasst, fahrt ihr mit Phase 4: Tagesanbruch fort.

Das Schwimmen im Spiegelquellensee muss kostenlos sein!

Phase

4 Tagesanbruch

1. Ungenutzte Energie-Marker und Spioninnen

Du erhältst 1 Punkt für jeden ungenutzten Energie-Marker und jede ungenutzte Spionin.

Spiel mit Clans: Führt den folgenden Schritt nur aus, wenn der Clan der **Braumeister** im Spiel ist.

2. Tranklager plündern

Wenn du Trank-Marker in deinem Tranklager hast, kannst du nun die entsprechenden Tränke trinken. Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Du darfst beliebig viele deiner Tränke trinken. Tränke, die du trinkst, legst du aus deinem Tranklager ab.
- Du darfst die Tränke in beliebiger Reihenfolge trinken.
- Trinkst du Tränke, können und dürfen dadurch Lücken im Tranklager entstehen.

Beispiel:
Du hast im Schritt „Tranklager plündern" die Tränke
4 „Nachtsicht",
2 „Umsicht"
und
1 „Einsicht".



Du trinkst 4 „Nachtsicht", um deine Gefolgschaft zu stärken. Weiterhin trinkst du 1 „Einsicht", um „Studiere 1×" auszuführen. Du legst dafür die Trank-Marker auf den Positionen 1 und 4 ab sowie 1 Karte zum Studieren.

Du könntest mit 2 „Umsicht" auch noch 1 Orientierung erhalten, verzichtest aber darauf, sodass du diesen Trank-Marker mit in die nächste Runde nimmst.

In der 3. Runde endet hier das Spiel.

Zwischen den Runden

Rückkehr

Zwischen den Runden führt ihr mehrere Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus. Ihr müsst in den einzelnen Schritten die Spielreihenfolge nicht beachten, sondern könnt jeden der Schritte **alle gleichzeitig** ausführen.

1. Energie auffüllen und Spioninnen zurückrufen:
Nimm alle deine freigeschalteten Energie-Marker von deinen Gefährten und vom „Verbraucht"-Feld auf dem Spielplan zurück. Nimm alle deine freigeschalteten Spioninnen von anderen Basis-Tableaus und dem „Verbraucht"-Feld auf dem Spielplan zurück. Lege sie wieder auf ihre entsprechenden Plätze auf deinem Basis-Tableau.

2. Turmplättchen austauschen:
Nur als Vorbereitung für **Runde 3**: Nehmt die Turmplättchen I/II vom Spielplan und verteilt zufällig die Turmplättchen III (die auf den Bedrohungskarten bereitliegen) aufgedeckt auf den frei gewordenen Feldern.

3. Neue Bedrohungen: +2
Deckt 2 weitere Bedrohungskarten auf. Ihre Effekte sind ab sofort aktiv. Nehmt euch alle für jede der neuen Bedrohungen je 1 Bedrohungsmerker, der zu ihrem Auslöser passt, sofern ihr noch keinen Bedrohungsmerker für denselben Auslöser habt.

4. Handkarten anpassen:
Wirf eine beliebige Anzahl von Handkarten ab (lege sie auf den Ablagestapel).

Wenn du dann
a) weniger als 5 Karten hast, ziehe so lange Karten vom Nachziehstapel, bis du 5 Karten auf der Hand hast.
b) genau 5 Karten auf der Hand hast, ziehst du nicht nach.
c) mehr als 5 Karten auf der Hand hast, musst du so lange Karten abwerfen, bis du nur noch 5 Karten auf der Hand hast.

Wenn dein Handkartenlimit erhöht ist, dann gelten diese Regeln entsprechend mit der erhöhten Anzahl an Karten.

5. Start-Marker weitergeben:
Wenn du die Startperson bist, gib den Start-Marker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter.

Die unterschiedlichen Tränke und ihre Effekte

1 – Einsicht: Erhalte 2 Punkte ODER Studiere 1×
(siehe *Studieren* auf S. 12).

2 – Umsicht: Erhalte 1 Orientierung

3 – Lichtsicht: Befreie 1 Lichtwesen UND erhalte 1 Punkt
Nimm dir 1 Lichtwesen und platziere es nach den üblichen Regeln in deinem U-Boot (siehe Kasten *U-Boot* auf S. 13). Außerdem erhältst du 1 Punkt.

4 – Nachtsicht: Stärke deine Gefolgschaft ODER Schütze deine Gefolgschaft vor einer Bedrohung
Wähle 1 der beiden Effekte.

5 – Weitsicht: Erhalte 1 Punkt UND wähle 1 Effekt der Tränke 1–4 und führe ihn aus
Du musst den Trank des gewählten Effekts dafür nicht haben.

ENERGIE-MARKER UND SPIONINNEN

Diese Marker nutzt du, um die Fähigkeiten deiner eigenen Gefährten (Energie) bzw. eines fremden Gefährten (Spionin) zu nutzen.
Du beginnst das Spiel mit 2 Energie-Markern und 1 Spionin, kannst aber weitere erhalten.

ENERGIE-MARKER

Du kannst bis zu 2 weitere Energie-Marker erhalten. Es gibt sie als Bonus auf der Stärkeleiste, auf der Orientierungsleiste und auf dem U-Boot (je nach U-Boot in unterschiedlicher Form). Die ersten zwei Male, bei denen du als Bonus einen Energie-Marker erhältst, nimmst du dir 1 deiner Energie-Marker aus dem Vorrat auf dem Spielplan und legst ihn auf einen freien Platz auf deinem Basis-Tableau. Du darfst den Energie-Marker in dieser Runde in einem späteren Zug noch einsetzen. Erhältst du einen Energie-Marker-Bonus, nachdem du bereits alle 4 deiner Energie-Marker hast, erhältst du statt eines weiteren Energie-Markers 4 Punkte.

SPIONIN

Du kannst 1 weitere Spionin erhalten. Es gibt sie als Bonus auf der Stärkeleiste und der Orientierungsleiste. Wenn du den Bonus das erste Mal erhältst, nimmst du dir deine Spionin aus dem Vorrat auf dem Spielplan und legst sie auf einen freien Platz auf deinem Basis-Tableau.
Du darfst die Spionin in dieser Runde in einem späteren Zug noch einsetzen. Erhältst du einen Spioninnen-Bonus, nachdem du bereits beide deiner Spioninnen hast, erhältst du statt einer weiteren Spionin 4 Punkte.

URGEISTER

Dein **Urgeist** gilt auch als Gefährte. Allerdings darfst du ihn nur mit einem Energie-Marker nutzen. Das heißt, du darfst **NIE** einen Wander-Marker auf ihn legen.

Alle Urgeister haben 2 Fähigkeiten, von denen du bei jeder Aktivierung des Urgeistes **nur 1** nutzen kannst. Um eine der Fähigkeiten auf deinem Urgeist auszuführen, lege einen Energie-Marker auf das Energiefeld oberhalb des Urgeistes.



Beide Fähigkeiten sind bei allen Urgeistern gleich. Sie lauten:

- *Ziehe 3 Karten.*
- *Erhalte 2 Punkte.*

und

- *Ziehe 1 Karte.*
- *Bewege dich mit Reichweite +1, um eine Wald-Aktion auszuführen.*

Wählst du die rechte Fähigkeit, gilt für den unteren Abschnitt, dass du dich zunächst bewegen **musst** (wie auf S. 11 beschrieben), wobei du deine Reichweite gedacht um 1 erhöhen darfst (bewege **nicht** deinen Anzeiger Orientierungsleiste). Anschließend führst du die Wald-Aktion des Feldes aus, auf dem du deine Bewegung beendet hast.

SPIEL MIT CLANS: Die linke Fähigkeit des Urgeistes jedes Clans ist clanspezifisch. Diese ist jeweils im Abschnitt *Die Clans* beschrieben (S. 20–26).

WICHTIGE ALLGEMEINE ODER SONSTIGE REGELN

BEDROHUNGEN

- Vergiss nicht, die negativen Effekte der Bedrohungen zu beachten!
- Bedrohungen wirken immer vorrangig. Du darfst eine Aktion nicht ausführen bzw. einen Bonus nicht nehmen, wenn du nicht vorher die Kosten (Punkte oder Karten) bezahlen kannst, oder vorher die Bedingung (Wissen) erfüllst. Du kannst nicht weniger als 0 Punkte haben.
- Bedrohungsmerker gibt es für die Auslöser der Bedrohungen: Urgeist, Spionin, Befreiungs-Aktion, Turm-Aktion, Bewegen, Wissen (erhalten). Wenn mindestens 1 Bedrohung zu einem Auslöser für dich aktiv ist, dann nimm dir den passenden Bedrohungsmerker. Er soll dich daran erinnern, die Bedrohung(en) zu beachten, wenn du diese Auslöser ausführst.
- Eine Übersicht über alle Bedrohungen findest du im Anhang auf S. 31.

STUDIEREN

- 1 Wissen kostet immer 1 Karte, wenn nichts anderes („ohne Kosten", „vom Nachziehstapel") dabeisteht.
- Immer wenn du ohne Kosten studierst, nimm dir 1 beliebiges Wissen und lege es nach den üblichen Regeln auf dein Basis-Tableau. Du musst dafür keine Handkarte ablegen.
- Immer wenn du **1× vom Nachziehstapel studieren** darfst, deckst du 1 Karte vom Nachziehstapel auf und nimmst dir das auf dieser Karte abgebildete Wissen. Du legst es sofort nach den üblichen Regeln auf dein Basis-Tableau. Lege die Karte danach auf den Ablagestapel.

BEZAHLEN, ABLEGEN, NACHZIEHEN

- Immer wenn im Spiel etwas besagt, dass du 1 oder mehrere Karten ablegen musst, ohne dass die Art der Karte genauer definiert ist, sind deine Handkarten gemeint.

Hoher Zirkel? Nein danke!

- Immer wenn du etwas bezahlen oder ablegen musst, lege es in den allgemeinen Vorrat zurück. Ist es eine Karte, dann lege sie auf den Ablagestapel.
- In der Dämmerung kostet das Erzeugen von Aurora 1 Karte. Wenn du über Fähigkeiten von Gefährten Aurora erhältst, dann kostet dies keine (zusätzliche) Karte, sondern nur die Kosten, die ggf. auf dem Gefährten angegeben sind.
- Wenn du Karten nachziehen darfst und der Nachziehstapel leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.
- Du darfst Punkte nur dann abgeben, wenn du danach noch mindestens 0 Punkte hast.

ZAUBER

- „Wander-Marker entfernen" ist **kein** Zauber!
- Die **Standardzauber** findest du auf dem Spielplan. Außerdem können auch Gefährten als Teil ihrer Fähigkeit einen Zauber haben.
- **Zauber auf Gefährten:** Manche Gefährten haben als Fähigkeit zusätzlich noch einen Zauber. Wenn du einen solchen Gefährten mit einem Energie-Marker aktivierst, dann darfst du die Fähigkeit und den Zauber in beliebiger Reihenfolge nutzen. Wenn dieser Gefährte dir zusätzlich erlaubt, einen Zauber auszuführen, dann darfst du auch den Zauber auf diesem Gefährten wählen, es sei denn, die Karte besagt etwas anderes.
  In *Phase 2: Aufbruch* kannst du den Zauber dieser Gefährten durch den Einsatz von Aurora ebenfalls nutzen. Siehe für die Regeln dazu *Zauber eines eigenen Gefährten nutzen* auf S. 9.
- Den Zauber auf einem Gefährten kannst du nur dann nutzen, wenn auf dem Gefährten **kein** Wander-Marker liegt.

SONSTIGES

- Immer wenn du Punkte erhältst/abgibst, bewegst du deinen Anzeiger auf der Punkteleiste entsprechend viele Felder voran/zurück.
- **„Immer wenn"-Fähigkeiten** darfst du nur nutzen, wenn du die Bedingungen schon zu Beginn deines Zuges erfüllst.
- Wenn nichts anderes angegeben ist, darfst du nur nutzen, was **du** auch hast. Der Zauber eines Gefährten muss von einem **deiner** Gefährten sein. Um eine deiner Schutzbelohnungen zu erhalten, musst **du** einen Schutz-Marker auf der entsprechenden Bedrohung haben.
- Das Spielmaterial ist begrenzt. Wenn z. B. keine weiteren befreiten Wesen oder Lichtwesen mehr verfügbar sind, dann kannst du auch keine mehr erhalten.
- **Bewege dich X Schritte (ohne Aktion)** bedeutet, dass du deine Urgeist-Figur im Wald um X Schritte bewegen darfst, allerdings **ohne** eine Aktion auszuführen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, nachdem ihr in Runde 3 die **Phase 4: Tagesanbruch** abgeschlossen habt.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt diese Partie **GREENWOOD**!

Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der befreiten Wesen (ohne Lichtwesen) über den Sieg. Die am Gleichstand Beteiligten zählen dafür die Plättchen der vormals gefangenen Wesen oben auf ihrem U-Boot. Besteht immer noch Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

SOLOREGEL

Im Solospiel agierst du allein und versuchst, eine möglichst hohe Punktzahl zu erspielen. Bau ein Tableau für eine fiktive zweite Person auf, die im Spiel nicht agieren wird.

Für dein erstes Spiel empfehlen wir dir, das Basisspiel zu spielen. Sowohl für das Basisspiel als auch für das Spiel mit Clans gelten alle Regeln für 2 Personen, bis auf die hier erwähnten Ausnahmen.

Bau ein Spiel für 2 Personen auf. Die fiktive „andere Person" erhält wie du 1 Basis-Tableau. Gib ihr außerdem 3 Energie-Marker. Sie benötigt keine weiteren Marker.

SPIEL MIT CLANS: Lose 2 Clans aus und wähle 1 für dich. Gib der fiktiven „anderen Person" den anderen Clan, 1 Clan-Tableau und den entsprechenden Clan-Einleger. Bereite den Gefährtenstapel nach den üblichen Regeln vor (S. 18) und mische die Gefährtenkarten der beiden Clans und die Gefährtenkarten ohne Clanzuordnung zu einem Stapel zusammen.

Zu **Beginn der Nacht-Phase** jeder Runde: Decke so viele Karten vom Stapel auf, wie die aktuelle Rundenzahl angibt. Lege sie auf das Basis-Tableau der „anderen Person".

Die Anzahl der aufzudeckenden Karten ist abhängig von der Runde:
Runde 1: 1 Karte — **Runde 2:** 2 Karten — **Runde 3:** 3 Karten

Lege auf jede Karte 1 Energie-Marker, als ob die „andere Person" die Karte(n) schon genutzt hätte. Du kannst mit einer deiner Spioninnen also diese Karte(n) oder den Urgeist der „anderen Person" nutzen.

Am **Ende der Nacht-Phase** jeder Runde: Lege alle Karten vom Basis-Tableau der „anderen Person" ab.

Und das ist das Ergebnis deiner Solo-Partie:

BIS 45 PUNKTE:	46 BIS 65 PUNKTE:	66 BIS 85 PUNKTE:	86 BIS 104 PUNKTE:	AB 105 PUNKTE:
Die Druiden vom Hohen Zirkel sind nicht sonderlich verärgert.	*Das Fehlen einiger mystischer Wesen macht sich bemerkbar.*	*Man nimmt in deiner Heimat Notiz von deinen Taten.*	*Deine Taten lösen Begeisterung aus und werden nachgeahmt.*	*Du darfst dich mit der „Befreiung von Greenwood" brüsten.*

DAS SPIEL MIT CLANS

Für das Spiel mit Clans sind die folgenden Regeln zusätzlich zu beachten. Es werden nur die Änderungen beschrieben. Die Regeln aus dem Basisspiel gelten weiter, es sei denn, sie werden hier überschrieben.

Unter den Clans nimmt der Clan der **Miaumikry** eine Sonderrolle ein. Alle anderen Clans bringen eine neue Fähigkeit und dazu entsprechend neue Regeln ins Spiel. Ihr könnt die neue Fähigkeit durch den Urgeist des Clans auslösen, durch den uralten Zauber des Clans und durch Gefährten. Jeder dieser Clans bringt nämlich die ihm zugeordneten Gefährten und einen uralten Zauber mit ins Spiel. Der Clan der **Miaumikry** hat keine Gefährten, keine neue Fähigkeit und keinen uralten Zauber. Aber der Urgeist ist eine verflixt gute Zauber-Nachahmerin und somit in der Lage, die uralten Zauber der anderen Clans im Spiel besonders gut zu kopieren. Ihr könnt den Clan der **Miaumikry** bewusst nutzen, um weniger verschiedene Besonderheiten im Spiel zu haben (und somit weniger Regeln). Aber auch für Erfahrene sorgt er – im Spiel zu dritt und gerade auch im Spiel zu viert – für zusätzliche Abwechslung (damit die anderen Clans besser zur Geltung kommen und einzelne Partien sich unterschiedlicher anfühlen). Möchtet ihr mit **Miaumikry** spielen, wählt nur noch die anderen Clans im Spiel zufällig aus (s. unten).

SPIELAUFBAU

VERTEILUNG DER CLANS UND VORBEREITUNG DES GEFÄHRTENSTAPELS

Legt pro Person 1 zufällige **CLAN-KARTE** offen aus. Dadurch wird festgelegt, welche **Clans im Spiel** sind. Beginnend mit der Startperson und dann im Uhrzeigersinn (also in Spielreihenfolge der ersten Runde) sucht ihr euch jeweils 1 Clan-Karte und damit 1 Clan aus.

Mischt die **GEFÄHRTENKARTEN** eurer Clans und die Gefährtenkarten ohne Clanzuordnung (ohne Symbol im Energiefeld) zum gemeinsamen verdeckten **GEFÄHRTENSTAPEL** zusammen.

Der Clan der **Miaumikry** hat keine eigenen Gefährten, entsprechend trägt er keine Karten zum Stapel bei.

BEACHTET: Im Basisspiel gab es schon Gefährten mit Clanzuordnung. Diese kommen im Spiel mit Clans **NICHT** automatisch vor. Hier entscheiden allein die im Spiel befindlichen Clans darüber, welche Karten mit Clanzuordnung in den Gefährtenstapel kommen.

ALLGEMEINER AUFBAU

Legt die **URALTEN ZAUBER DER CLANS** passend zu den Clans im Spiel auf dem Spielplan aus (unterhalb der Standardzauber).



Der Clan der **Miaumikry** hat keinen uralten Zauber.

Wenn ihr im Spiel zu viert ohne den Clan der **Miaumikry** spielt, dann legt 1 uralten Zauber auf den Standardzauber „Ausschau halten" (1). Dieser Standardzauber ist in diesem Spiel nicht verfügbar.

Beim Auslosen der Turmplättchen sind **alle** Turmplättchen entsprechend der Zuordnung „Runde I/II" und „Runde III" beteiligt.

- Wenn der Clan der **Freigeister** im Spiel ist: Mischt die **MAGISCHEN ARTEFAKTE** und legt sie als verdeckten Vorrat bereit.
- Wenn der Clan der **Wurzelrebellen** im Spiel ist: Legt die **KOMPASSE** bereit.
- Wenn der Clan der **Pilzpiraten** im Spiel ist: Legt den **PROVIANT** bereit.

PERSÖNLICHER AUFBAU

Nimm dir ein **CLAN-TABLEAU** und den Clan-Einleger zu der von dir gewählten Clan-Karte (mit dem identischen Clan-Symbol links unten auf dem Einleger). Lege den Einleger in das Clan-Tableau. Dieses ersetzt das Basis-Tableau und übernimmt aus dem Basisspiel alle Regeln für das Basis-Tableau.

- Wenn der Clan der **Braumeister** im Spiel ist: Legt euch je **1 TRANKLAGER** und **5 TRÄNKE** bereit. Legt überzählige Tranklager und Tränke in die Schachtel zurück.
- Wenn der Clan der **Vogelgelehrten** im Spiel ist: Legt euch je **5 ALMANACHE** neben eurem Clan-Tableau bereit. Legt überzählige Almanache in die Schachtel zurück.

Zusätzliches Material für den Spielaufbau, wenn folgende Clans im Spiel sind:

Freigeister



Wurzelrebellen



Pilzpiraten



Vogelgelehrte



5 pro Person

Braumeister



1 pro Person



5 pro Person

Dies (außer Tranklager) und die Inspiration der **NATURELEMENTARE** sind die sogenannten **Clan-Marker**.

DEIN CLAN-TABLEAU

Rechts bei dem mit 4 markierten Bereich ist Platz für ein Tranklager (bei den **Braumeistern** aufgedruckt).



Wenn der Clan der **Braumeister** im Spiel ist, dann lege dein Tranklager in diesen Bereich. Stelle zu Spielbeginn 1 Trank auf Position 1 deines Tranklagers (unterstes Feld). Wähle in diesem Fall einen anderen geeigneten Platz für die Bedrohungsmarker.



Die linke Fähigkeit des Urgeistes jedes Clans ist eine clanspezifische Alternative. Diese ist jeweils im Abschnitt *Die Clans* beschrieben (S. 20–26).

Deine Gefährten können **AUSRÜSTUNG** A und **INSPIRATION** B erhalten, wenn die entsprechenden Clans im Spiel sind. Erhält ein Gefährte einen solchen Marker, lege ihn auf das passende Feld unterhalb der Gefährtenkarte.

Jeder Gefährte kann als Ausrüstung maximal 1 Kompass und 1 Magisches Artefakt aufnehmen. Weiterhin kann jeder Gefährte maximal 1 Inspiration haben.

Urgeister können weder Ausrüstung noch Inspiration erhalten, daher haben sie auch keine entsprechenden Felder.



Wenn du einen Gefährten entfernst (indem du ihn durch einen neuen Gefährten ersetzt), dann entferne auch seine zugeordneten Marker. Lege Kompass und Inspiration zurück in den Vorrat. Lege ein Magisches Artefakt auf den Ablagestapel für Artefakte.

SPIELSTART

- Lege 1 Wander-Marker auf den ausgespielten Gefährten.

SPIELABLAUF

2 AUFBRUCH (Seite 9)

Zauber auf Gefährten sind nur verfügbar, wenn Gefährten aus dem Clan der **Wurzelrebellen** im Spiel sind.

Euch steht eine weitere **Art von Zauber** zur Verfügung:

URALTEN ZAUBER EINES BELIEBIGEN CLANS NUTZEN

Nur 1× in dieser Phase (siehe Kasten *Spiel mit Clans* auf S. 9).

3 NACHT (Seite 10)

Die Fähigkeit eines fremden Gefährten nutzen:

Du darfst mit deiner Spionin Ausrüstung und Inspiration des gewählten Gefährten mit nutzen. Dafür erhält die Person, deren Gefährten du nutzt, **pro genutztem Marker** 2 Punkte. (Du darfst auch einige oder alle Marker ignorieren, dann erhält die andere Person für ungenutzte Marker auch keine Punkte.)

4 TAGESANBRUCH (Seite 15)

Führe den Schritt **„2. Tranklager plündern"** aus, wenn der Clan der **Braumeister** im Spiel ist (siehe Kasten *Spiel mit Clans* auf S. 15).

RÜCKKEHR (Seite 15)

Die **Wurzelrebellen** können ein erhöhtes Handkartenlimit erreichen.

WICHTIGE ALLGEMEINE UND WEITERE REGELN

BEZAHLEN, ABLEGEN, NACHZIEHEN

- Alle Clan-Marker kosten 1 Karte, es sei denn, es steht „ohne Kosten" dabei. Du musst Clan-Marker beim Benutzen nicht ablegen, außer Tränke beim Trinken (oder wenn eine Karte etwas anderes besagt).
- Du darfst nur **eigene** Sachen ablegen. Wenn es z. B. heißt „Lege 1 beliebigen Kompass ab, um ...", dann darfst du den Kompass von **einem beliebigen deiner** Gefährten ablegen, um den Effekt zu erhalten.
- Lege **Magische Artefakte**, die du ablegst, offen auf einen Ablagestapel für Artefakte. Wenn du ein Magisches Artefakt auflädst und der Vorrat an Artefakten leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn verdeckt als neuen Vorrat bereit.
- Lege Tränke und Almanache, die du ablegst, von deinem Clan-Tableau zurück in deinen entsprechenden Vorrat.

ZAUBER

- Wenn du mehrere Zauber ausführen darfst (innerhalb 1 Aktion oder in der Aufbruchphase), darfst du maximal 1 uralten Zauber ausführen. (Ausnahme: Urgeist der **Miaumikry**.) Du darfst dabei aus **allen** uralten Zaubern im Spiel wählen.

DIE CLANS

Jeder Clan (mit Ausnahme der **Miaumikry**) verfügt über eine Besonderheit, die einen spezifischen Clan-Marker ins Spiel bringt. Diese Besonderheit findet sich sowohl beim Urgeist als auch beim clanspezifischen uralten Zauber sowie auf vielen Gefährten des Clans.

Jede Besonderheit erfordert immer das Ablegen 1 Karte, um einen zugehörigen Clan-Marker ins Spiel zu bringen. Nur wenn bei einer Besonderheit „ohne Kosten" steht, musst du keine Karte ablegen.

„Immer wenn"-Fähigkeiten (Stärkeleiste und manche Clan-Marker) darfst du nur nutzen, wenn du die Bedingungen zu Beginn des Zuges erfüllst. Du darfst die Fähigkeit nicht nutzen, wenn du die „Immer wenn"-Fähigkeit erst während deines Zuges freigeschaltet hast.



NATURELEMENTARE

„Es beginnt mit einem Funken …
und endet mit einem Sturm."

Dieser Clan versteht es, seine Gefährten zu inspirieren.

Sie sind Flamme und Frost, Sturm und Stein, Wald und Wüste, Regen und Sonne. Die Naturelementare waren schon immer Teil des Archipels, lange bevor der erste Druide das Licht des Immergrünen Hains erblickte. Sie lassen sich weder einsperren noch beherrschen und sind so alt wie die Zeit selbst. Von einigen Clans des Archipels werden sie daher auch als Gottheiten verehrt, von den anderen eher gefürchtet. Viel zu lange haben die Naturelementare die Sterblichen in ihrem schändlichen Treiben gewähren lassen, doch nun wird es Zeit, den Druiden vom Hohen Zirkel Einhalt zu gebieten. Denn der Raubbau des Archipels schreitet unverhohlen voran und zahlreiche mystische Wesen werden in Greenwood gegen ihren Willen gefangen gehalten. Die Naturelementare sind ein ziemlich furchteinflößender Gegner. Sie lassen Flammen tanzen, rufen Blitze herbei, bringen Berge zum Beben und ganze Küsten zum Einsturz. Sie besitzen jedoch nicht nur zerstörerische Kraft. Wer den Naturelementaren mit entsprechender Demut begegnet, wird durch ihre bloße Nähe inspiriert und von ihnen vor den Bedrohungen beschützt, die von den Druiden ausgehen. Im Weltbild der Naturelementare ist Inspiration die feinste Form der Magie, denn sie verwandelt Unwissen in Erkenntnis und Feigheit in Mut.

NATURELEMENTARE | **Komplexitätsstufe:** 1

Uralter Zauber: „FUNKE DES LEBENS"
Inspiriere 1 beliebigen deiner Gefährten.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes:
Ziehe 3 Karten. Inspiriere 1 beliebigen deiner Gefährten.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
- Inspiriere 1 beliebigen deiner Gefährten.
- Schütze deine Gefolgschaft vor einer Bedrohung.
- Erhalte 1 deiner Schutzbelohnungen.

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Deine Reichweite ist immer um 1 erhöht. *Beispiel: Die Orientierungsleiste zeigt an, dass du Reichweite 3 hast. Du legst einen Energie-Marker auf deinen Urgeist und nutzt seine Fähigkeit „Bewege dich mit Reichweite +1, um eine Wald-Aktion auszuführen." Das heißt, du darfst dich um bis zu 5 Schritte bewegen (Reichweite 3 + 1 von der Urgeist-Aktion + 1 vom Stärkeleiste-Bonus) und dann eine Wald-Aktion ausführen.*
- **Feld 3:** Inspiriere 1 beliebigen deiner Gefährten.
- **Feld 5:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 6:** Immer wenn du einen deiner inspirierten Gefährten nutzt, um ein gefangenes Wesen zu befreien, darfst du im Anschluss die Inspiration dieses Gefährten ablegen, um zusätzlich 1 Lichtwesen zu befreien. Platziere das befreite Wesen und das Lichtwesen in beliebiger Reihenfolge in deinem U-Boot. Dies ist unabhängig davon, ob du die Inspiration in der Befreiungs-Aktion genutzt hast oder nicht. Wenn du die Inspiration erst während der Befreiung erhältst, darfst du sie **nicht** direkt für diesen Bonus ablegen.
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: „Einen Gefährten inspirieren" und der Nutzen

Um einen deiner Gefährten zu inspirieren, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 Wissen, das zur abgelegten Karte passt, und lege es auf das Inspirationsfeld eines Gefährten. Wenn dort bereits Inspiration liegt, lege diese in den Vorrat zurück. Es spielt keine Rolle, ob du den Gefährten bereits durch einen Energie- oder Wander-Marker aktiviert hast. Das Wissen repräsentiert jetzt die Inspiration, die der Gefährte für künftige Befreiungs-Aktionen nutzen kann: Immer wenn du mit einem inspirierten Gefährten ein gefangenes Wesen befreist (siehe *Befreiungs-Aktion* auf S. 12), zählt seine Inspiration als 1 Wissen in der Art des Inspirations-Markers. Allerdings musst du die Inspiration, im Gegensatz zum normalen Wissen, für die Befreiung des gefangenen Wesens **nicht abgeben**. Inspiration zählt für Bedrohungen nicht als Wissen. Wenn eine Spionin die Inspiration auf einem deiner Gefährten nutzt, erhältst du 2 Punkte.

Beispiel: *Du legst einen Wander-Marker auf deinen „Steinling", um dich zu einem gefangenen Wesen (einem „Geweihling") zu bewegen und es zu befreien.*



Der „Geweihling" benötigt zur Befreiung ein Bann-Wissen. Da dein „Steinling" über eine Bann-Inspiration verfügt, musst du für diese Befreiungs-Aktion überhaupt kein Wissen ablegen. Die Inspiration verbleibt am „Steinling".





VOGELGELEHRTE

„Unsere Federn sind mächtiger als jedes Schwert!"

Dieser Clan hat sich darauf spezialisiert, Wissen anzusammeln und in Almanachen zu vermerken.

Die Vogelgelehrten sind ein loser Zusammenschluss gefiederter Intellektueller, die aus allen Himmelsrichtungen des Archipels stammen. Sie wachen mit scharfen Augen über die Welt und führen seit Jahrhunderten Aufzeichnungen über alles, was auf den Inseln unter ihnen geschieht. Die Vogelgelehrten beschränken sich jedoch nicht darauf, den Lauf der Ereignisse niederzuschreiben – sie sind zugleich auch Forscher und Entdecker, stets auf der Suche nach neuem Wissen. Sie haben das Verhalten aller mystischen Wesen des Archipels dokumentiert, die Merkmale der Pflanzen, den Verlauf der Gezeiten, die Phasen des Mondes und den Wandel der Gestirne. Wer die heilige Bibliothek der Vogelgelehrten ausfindig macht und ein Gastgeschenk bei sich trägt, erhält im Gegenzug die Ehre, in ihren Almanachen stöbern zu dürfen. Darin verbergen sich wichtige Erkenntnisse über verborgene Fallen, uralte Symbole und geheime Pfade. Wissen ist Macht … und die Vogelgelehrten wissen ihre Macht hoffentlich zu nutzen, um die skrupellosen Druiden vom Hohen Zirkel zu Fall zu bringen.

VOGELGELEHRTE | **Komplexitätsstufe:** 1

Uralter Zauber:
„FEDER DER ERKENNTNIS"
Schreibe ohne Kosten 1 Almanach.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes:
Ziehe 1 Karte. Schreibe 1 Almanach. Erhalte 1 Orientierung.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
- Schreibe 1 Almanach.
- Gib Wissen ab (für die angegebenen Effekte).

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:
- **Feld 1:** Ab sofort hast du 2 weitere Horte des Wissens freigeschaltet (andere Clans haben hier nur 1 Hort des Wissens). Liegt daneben ein Almanach, gilt er für **beide** hier freigeschalteten Horte des Wissens.
- **Feld 3:** Schreibe 1 Almanach.
- **Feld 5:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 6:** Immer wenn du ein gefangenes Wesen befreist, darfst du im Anschluss 1 Karte ablegen, um 1 Orientierung zu erhalten.
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: „Einen Almanach schreiben" und sein Nutzen

Um einen Almanach zu schreiben, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 Almanach-Marker und lege ihn auf das am **weitesten links** befindliche freie Almanachfeld auf deinem Clan-Tableau. Der Hort des Wissens daneben muss dafür **nicht** freigeschaltet sein.

Ab sofort gilt beim **Studieren**: Wenn du einen Hort des Wissens rechts neben einem Almanach füllen willst, musst du dafür keine Karte mehr ablegen. Außerdem darfst du dir die Art des Wissens aussuchen. Dabei spielt es keine Rolle, auf welche Weise du studierst. Du darfst weiterhin nur Horte des Wissens füllen, die du bereits freigeschaltet hast. Wenn du „vom Nachziehstapel studierst", darfst du auf das Ziehen einer Karte vom Nachziehstapel verzichten, wenn du damit einen Hort des Wissens rechts neben einem Almanach befüllst.

Beispiel: *Du nutzt die Wald-Aktion „Studiere bis zu 2×". Du hast 1 leeren Hort des Wissens mit einem Almanach (2). Daher kannst du dir ein beliebiges Wissen aussuchen und auf diesen Hort legen, ohne 1 Karte abzulegen. Für das zweite Studieren willst du den leeren Hort des Wissens füllen (3). Dafür musst du wie üblich 1 Karte ablegen und erhältst das auf der Karte abgebildete Wissen.*



Wenn du stattdessen keine Karte ablegen willst, kannst du das Wissen vom Hort des Wissens ganz links entfernen (1) und dort kostenlos ein beliebiges Wissen ablegen.





FREIGEISTER

„Glaubt ihr wirklich, wir brauchen eure Erlaubnis zum Zaubern?“

Dieser Clan liebt es, Artefakte mit alter Magie aufzuladen. So ungestüm, wie sie dabei vorgehen, ist die Wirkung der Artefakte jedoch nicht immer vorherzusehen.

Sie sind jung, wild und unberechenbar. Die Freigeister sind eine Generation rebellischer Druiden, die sich weigern, Regeln zu befolgen, und die sich auch keinem Meister unterwerfen. Sie haben genug von den Gesetzen des Hohen Zirkels und glauben, dass man das Alte zerschlagen muss, damit aus den Scherben etwas Neues entstehen kann.
Die Freigeister folgen keinen Göttern, sondern nur sich selbst und ihren eigenen Ideen. Sie experimentieren, improvisieren ... und provozieren. In ihren Augen ist Chaos nur eine andere Form von Ordnung, die die anderen Clans noch nicht verstanden haben. Die Freigeister lernen, indem sie ausprobieren, und haben sich darauf spezialisiert, Magie in Artefakte aller Art zu binden. Ganz gleich ob Spiegel, Löffel oder Laterne – jeder Gegenstand kann in ihren Händen zu einem Gefäß arkaner Macht werden. Einige Artefakte entfalten durch diese Experimente verborgene Kräfte und setzen mystische Energien frei, aber andere explodieren auch einfach. Das Motto der Freigeister lautet jedoch: Probieren geht über Studieren ... und wer nichts wagt, kann schließlich auch nichts gewinnen!

FREIGEISTER | **Komplexitätsstufe:** 2 **

Uralter Zauber: „KREATIVES CHAOS“
Ziehe 1 Karte. Lade ohne Kosten 1 Magisches Artefakt auf.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes:
Ziehe 1 Karte. Lade 1 Magisches Artefakt auf. Stärke deine Gefolgschaft.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
Lade 1 Magisches Artefakt auf.
Erzeuge 1 Clan-Marker.
Lege 1 Clan-Marker ab (für die angegebenen Effekte).

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Immer wenn du ein Magisches Artefakt auflädst, darfst du 2 Artefakte ziehen. Davon behältst du 1 und legst das andere offen ab.
- **Feld 3:** Lade ohne Kosten 1 Magisches Artefakt auf.
- **Feld 4:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S.16).
- **Feld 5:** Studiere 1× ohne Kosten.
- **Feld 6:** Immer wenn du mit einem Gefährten mit Magischem Artefakt eine Wald-Aktion ausführst, darfst du das Magische Artefakt dieses Gefährten ablegen, um **vor oder nach** der Aktion den Effekt dieses Artefaktes auszuführen. Dies darfst du auch dann tun, wenn du das Magische Artefakt bereits durch die Aktivierung ausgelöst hast. Wenn du das Artefakt erst während dieser Aktion erhältst, darfst du es **nicht** direkt für diesen Bonus ablegen.
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S.16).

Besonderheit: „Ein Magisches Artefakt aufladen“ und sein Nutzen

Um ein Magisches Artefakt aufzuladen, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 zufälliges Artefakt vom verdeckten Stapel der Artefakte und lege es auf das freie Artefaktfeld eines beliebigen deiner Gefährten. Jeder Gefährte kann nur 1 Magisches Artefakt haben. Wenn du einem Gefährten, der bereits ein Artefakt hat, ein neues Artefakt gibst, dann musst du das alte ablegen.

Immer wenn du die Fähigkeit eines Gefährten aktivierst, der ein Magisches Artefakt hat (also einen Energie-Marker auf diesen Gefährten legst), darfst du den Effekt des Artefaktes ebenfalls nutzen. Du kannst ihn vor oder nach der Fähigkeit des Gefährten nutzen. Allerdings muss dafür das Artefakt schon bei der Aktivierung, also zu Beginn deiner Aktion, auf dem Gefährten liegen. Wenn eine Spionin das Magische Artefakt auf einem deiner Gefährten nutzt, erhältst du 2 Punkte.

Die Effekte der Artefakte sind:

- Erhalte 1 Orientierung
- Erhalte 2 Punkte
- Bewege dich 2 Schritte (ohne Aktion)
- Studiere 1×
- Ziehe 2 Karten

Abgelegte Magische Artefakte werden auf einem eigenen Ablagestapel gesammelt. Wenn der verdeckte Vorrat der Magischen Artefakte aufgebraucht ist und du ein weiteres benötigst, mische diesen Ablagestapel und lege ihn als neuen Vorrat bereit.

Besondere Fähigkeiten von Gefährten:
Führe den Effekt von 1 beliebigen Magischen Artefakt aus. Das Artefakt, dessen Effekt du ausführst, kann bei einem beliebigen **deiner** Gefährten liegen. Wenn es bei dem Gefährten selbst liegt, der diese Fähigkeit hat, kannst du den Effekt dieses Artefaktes auch 2× in derselben Aktion ausführen (1× durch das Aktivieren des Gefährten mit dem Energie-Marker und 1× durch die Fähigkeit).

Beispiel: *Du aktivierst „Welpe“ mit einem Energie-Marker. Dabei kannst du direkt das Magische Artefakt auf „Welpe“ nutzen und erhältst 2 Punkte. Dann führst du „Welpes“ Fähigkeit aus. Zunächst stärkst du deine Gefolgschaft.*
Anschließend führst du den Effekt von 1 Magischen Artefakt aus. Du wählst das Artefakt von „Welpe“ und erhältst erneut 2 Punkte.



Erzeuge 1 Clan-Marker. Um einen Clan-Marker zu erzeugen, musst du 1 Karte ablegen. Du kannst nur Clan-Marker von Clans im Spiel erzeugen. Abhängig davon, welche Clans im Spiel sind, kannst du also Folgendes erzeugen: Trank, Proviant, Inspiration, Almanach, Kompass, Magisches Artefakt. Wenn der genaue Effekt von der abgelegten Karte abhängt (Proviant,

Inspiration), dann entscheidet die Karte, die du zum Erzeugen des Clan-Markers ablegst, welche Sorte/Art (Farbe) du erhältst. Wenn du ohne Kosten einen Clan-Marker erzeugst und Proviant oder Inspiration wählst, darfst du 1 beliebigen Proviant bzw. 1 beliebige Inspiration nehmen.

Lege 1 Clan-Marker ab. Lege 1 Ausrüstung (Kompass/Magisches Artefakt) oder 1 Inspiration oder 1 Almanach oder 1 Trank ab. Proviant vom U-Boot kannst du nur ablegen, wenn es ein „volle Kiste"-Marker (/ /) ist, der auf einem weiteren Proviant liegt (d. h., du kannst kein Feld des U-Boots wieder komplett frei machen). Außerdem darf es noch keinen angefangenen Proviant derselben Art in deinem U-Boot geben (für mehr Details zu Proviant siehe *Pilzpiraten* auf S. 25). Wissen kannst du für diese Art von Effekt nicht ablegen, da Wissen kein Clan-Marker ist.

Beispiel: *Du aktivierst „Zeitgeist" mit einem Energie-Marker. Zunächst nimmst du dir 1 Orientierung für das Magische Artefakt. Der Clan-Marker, den du aufgrund der Fähigkeit von „Zeitgeist" ablegst, muss nicht von „Zeitgeist" kommen.*



Es kann aber auch entweder der Kompass oder das Magische Artefakt von „Zeitgeist" sein. Du entscheidest dich für das Magische Artefakt und legst es ab. Dass du in diesem Zug schon den Effekt des Artefaktes ausgeführt hast, ist unerheblich.



WURZELREBELLEN

„Die Druiden vom Hohen Zirkel haben zu tief gegraben."

Das Handwerk der Kompassherstellung ist bei diesem Clan seit langer Zeit Tradition.

Die Wurzelrebellen sind ein naturverbundener und freiheitsliebender Clan von Nomaden, die fernab jeder Mauern und Dörfer leben. Sie folgen einfach dem Wind und dem Wuchs der Wurzeln. Ihr Lager schlagen sie auf, wo das Moos weich, das Wasser frisch und der Sternenhimmel klar ist. Sie würden niemals in einer Behausung mit Dach schlafen, denn sie glauben daran, dass es die Seele krank macht, wenn man ruht, ohne den Nachthimmel zu sehen. Der Mond und die Sterne sind ihnen heilig. Die Wurzelrebellen kartografieren auf ihren Reisen jede Insel, die sie betreten, und halten alle unterirdischen Tunnel, jede Abkürzung und sämtliche Geheimpfade fest. Ihre detaillierten Karten sind wahre Kunstwerke, die von Generation zu Generation weitergegeben werden. Diese umfassende Kenntnis über die Inseln des Archipels macht die Wurzelrebellen zu geübten Waldläufern und lautlosen Spähern.

WURZELREBELLEN | **Komplexitätsstufe:** 2 **

Uralter Zauber: „WURZELKRAFT"
Ziehe 1 Karte. Stelle 1 Kompass her.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes: 4
Ziehe 4 Karten. Stelle 1 Kompass her.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
- Stelle 1 Kompass her.
- Zauber auf Gefährten: Einen Teil der Fähigkeit des Gefährten kannst du als Zauber nutzen.

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Ziehe 1 Karte. Dein Handkartenlimit für die Rückkehr ist um 1 erhöht (du ziehst dann auf 6 Karten auf).
- **Feld 3:** Stelle ohne Kosten 1 Kompass her.
- **Feld 5:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 6:** Immer wenn du mit einem Gefährten mit Kompass ein gefangenes Wesen befreist, darfst du den Kompass dieses Gefährten ablegen, um **vor oder nach** der Befreiungs-Aktion ohne Kosten 1× zu studieren. Wenn du den Kompass erst während der Befreiungs-Aktion erhältst, darfst du ihn **nicht** direkt für diesen Bonus ablegen.
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: „Einen Kompass herstellen" und sein Nutzen

Um einen Kompass herzustellen, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 Kompass-Marker und lege ihn auf ein freies Kompassfeld eines beliebigen deiner Gefährten. Jeder Gefährte kann nur 1 Kompass haben.

Immer wenn du mit einem deiner Gefährten eine Turm-Aktion ausführst und dieser Gefährte einen Kompass hat, erhältst du 1 zusätzliche Orientierung. Allerdings muss der Gefährte den Kompass schon zu Beginn der Turm-Aktion haben (ein **während** der Turm-Aktion erhaltener Kompass hat keinen Effekt). Wenn eine Spionin den Kompass auf einem deiner Gefährten nutzt, erhältst du 2 Punkte.

Beispiel: *Du aktivierst deinen „Blätterdrachen" mit einem Energie-Marker.*

Zunächst legst du 1 Karte ab, um deine Gefolgschaft zu stärken, denn du darfst den Zauber auch bei der Aktivierung ausführen. Dann bewegst du dich auf den Turm mit dem Effekt „Gib 2 Karten ab, um 1 Orientierung zu erhalten".



Du erhältst zunächst 2 Orientierung – 1 wie üblich durch die Turm-Aktion (Grundorientierung) und 1 durch den Kompass-Effekt. Dann gibst du 2 Karten ab und erhältst 1 weitere Orientierung (Turm-Effekt), also insgesamt 3 Orientierung.





Braumeister

„Echte Magie kann nur in einem Kupferkessel gebraut werden."

Dieser Clan braut Tränke der verschiedensten Art.

Die Braumeister pflegen eine uralte Kunst, die von Insel zu Insel und von Generation zu Generation weitergereicht wird. Ihre mobilen Destillen, in denen sie ihre magischen Tränke brauen, dampfen unablässig. Es riecht dort nach Traumblatt, Schattenrinde und Glimmerwurz. Manche ihrer Tränke machen schneller, andere stärker. Sie können Erinnerungen wecken oder löschen. Einige heilen, andere bringen den Tod.
Die Braumeister stammen ursprünglich aus allen Teilen des Archipels, denn der Pfad des Brauens steht jedem offen, der ihn zu gehen vermag. In der Siedekammer, der legendären Brauakademie, wird ihr aufsprudelndes Talent dann zu vollendeter Kunst geformt. Dort werden die angehenden Braumeister mit der Kraft des Mondes vertraut gemacht, denn erst im Licht der Nacht entfalten viele Zutaten ihre wahre Wirkung. So ist Traumblatt giftig, wenn es bei Tag geerntet wird, Schattenrinde wird gar gänzlich unwirksam, wenn sie mit Sonnenlicht in Berührung kommt, und eine Glimmerwurz entfaltet nur dann ihre heilenden Kräfte, wenn sie im Schein des Blutmondes zerrieben wird. Im Zentrum des Glaubens der Braumeister steht die Mondsiederin, die angeblich in der Urzeit auf einem Einbaum durch den damals noch unbelebten Archipel gesegelt ist. Der Legende nach hat sie den Tau der Morgendämmerung, eine Wurzel vom Ewigen Baum und das Licht des Vollmondes gesammelt, um daraus den Urtrank zu brauen, aus dem das Leben des Archipels in all seiner Vielfalt entstanden ist.

Braumeister | **Komplexitätsstufe:** 3 ***

Uralter Zauber: „GEHEIME REZEPTUR"
Ziehe 2 Karten. Braue 1 Trank.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes:
Ziehe 1 Karte. Braue bis zu 2 Tränke. Studiere 1×.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
Braue 1 Trank.
Trinke 1 Trank.
Entferne 1 Wander-Marker.

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Studiere 1×.
- **Feld 3:** Immer wenn du eine Spionin einsetzt, darfst du 1 Trank brauen.
- **Feld 5:** Spiele nach den üblichen Regeln 1 Gefährten (siehe *Spiele 1 Gefährten* auf S. 8).
- **Feld 6:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: „Einen Trank brauen" und sein Nutzen
Um einen Trank zu brauen, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 Trank-Marker und stelle ihn auf die **unterste freie** Flaschenposition im Tranklager auf deinem Clan-Tableau. Auf jeder Flaschenposition ist Platz für 1 Trank-Marker. Du kannst also maximal 5 Tränke gleichzeitig haben.

Jeder höherwertige Trank braucht als Grundlage einen Tropfen aller vorherigen Tränke.

Beispiel: *Du braust 2 Tränke. Für den ersten legst du 1 Trank-Marker in die Lücke an Position 2 „Umsicht", da dies die unterste freie Position in deinem Tranklager ist. Den zweiten Trank-Marker legst du auf Position 4 „Nachtsicht".*



Trinke 1 Trank. Lege 1 beliebigen Trank-Marker deiner Wahl ab, um den ihm zugeordneten Effekt zu nutzen. Für die unterschiedlichen Tränke und ihre Effekte siehe *Phase 4: Tagesanbruch, 2. Tranklager plündern* auf S. 15.

Entferne 1 Wander-Marker. Du darfst den Wander-Marker nur von einem deiner Gefährten entfernen. Du kannst diesen Gefährten in dieser Runde erneut nutzen. Du kannst mit dieser Fähigkeit **keine Energie-Marker** entfernen.

Du hast deinem Gefährten ein Erfrischungselixier mitgegeben und die Aktion wurde besonders schnell und ohne Erschöpfung ausgeführt.

Zusätzlicher Spielaufbau:
Alle erhalten 1 Tranklager und starten mit 1 Trank an Position 1 ihres Tranklagers.

Zusätzlicher Schritt in Phase 4: Tagesanbruch:
In Phase 4: Tagesanbruch führt ihr einen zusätzlichen Schritt aus, wenn der Clan der **Braumeister** im Spiel ist. Siehe dazu *Phase 4: Tagesanbruch, 2. Tranklager plündern* auf S. 15.

Mondlicht statt Machtgier!



Pilzpiraten

„Das Myzel ist der wahre Herrscher des Waldes – und der geheime Herrscher der Meere! Arrr!“

Dieser Clan versteht sich auf das Beschaffen von Proviant. Das Sammeln von Obst und Wurzeln hat ihnen schon häufig zum Vorteil gereicht.

Die Pilzpiraten durchqueren die Meere des Archipels mit Schiffen und auch mit Tiefenschiffen aus Wurzelholz und Myzelium. Sie sind meisterhafte Schiffsbauer, weswegen auch sämtliche Clans Stammkunden bei ihnen sind – zumindest was den Bootsbedarf angeht. Die Schiffe der Pilzpiraten sind nämlich pfeilschnell und die Tiefenschiffen können tagelang unter Wasser bleiben, ohne dabei auch nur ein einziges Mal auftauchen zu müssen. Während die anderen Clans auf See traditionell mit Karten und Kompassen manövrieren, halten die Pilzpiraten ihren Kurs, indem sie Strömungen lesen und Wellenmuster deuten. Sind sie erst einmal auf einem neuen Eiland angelandet, kommunizieren sie über das „Wood Wide Web“, ein unterirdisches Netzwerk aus Pilzfäden, mit den Bäumen und Pflanzen der Insel. So bringen sie in Erfahrung, an welchen Stellen die seltensten Wurzeln wachsen und wo die saftigsten Beeren zu finden sind. Auf diese Weise finden die Pilzpiraten selbst an den unzugänglichsten Orten des Archipels stets genügend Proviant. Dank dieses Talents ist noch niemals ein Pilzpirat verhungert – und wenn die See nicht gefriert, wird es dabei auch bis in alle Ewigkeit bleiben.

Pilzpiraten | **Komplexitätsstufe:** 3 ***

Uralter Zauber: „MYZEL-MÜSLI“
Beschaffe 1 Proviant. Verliere 1 Punkt.

Besondere Fähigkeit des Urgeistes: 2
Ziehe 2 Karten. Beschaffe 1 Proviant.

Besondere Fähigkeiten von -Gefährten:
Beschaffe 1 Proviant.
Befreie 1 Lichtwesen.

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Befreie 1 Lichtwesen. Platziere es nach den üblichen Regeln in deinem U-Boot (siehe Kasten *U-Boot* auf S. 13).
- **Feld 3:** Beschaffe 1 Proviant.
- **Feld 5:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 6:** Immer wenn du einen Urgeist nutzt, darfst du zusätzlich 1 Lichtwesen befreien. Platziere es nach den üblichen Regeln in deinem U-Boot (siehe Kasten *U-Boot* auf S. 13).
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: „Proviant beschaffen“ und sein Nutzen

Um einen Proviant zu beschaffen, musst du 1 Karte ablegen. Nimm dir dann 1 Proviant, der zum **Wissenssymbol auf der abgelegten Karte passt**, platziere ihn sofort in deinem U-Boot und erhalte den entsprechenden Beschaffungsbonus. Welchen Proviant und Beschaffungsbonus du für das Wissen der abgelegten Karte erhältst, siehst du in dieser Tabelle:

Wissen	Proviant	Beschaffungsbonus
	Wasser	Erhalte 1 Orientierung.
	Obst	Studiere 1×.
	Wurzeln	Erhalte 2 Punkte **oder** ziehe 3 Karten.

Beachte zur Platzierung von Proviant im U-Boot die folgenden Regeln:

- Jedes Feld auf dem U-Boot hat Platz für 2 Proviant der gleichen Sorte.
- Lege den 1. Proviant einer Sorte nach den üblichen Regeln in dein U-Boot, mit der vollfarbigen Seite nach oben. Damit hast du einen angefangenen Stapel dieses Proviants. Das Feld, auf dem der angefangene Stapel liegt, gilt sofort als belegt.
- Lege den 2. Proviant einer Sorte auf den 1. dieser Sorte, mit der „volle Kiste“-Seite nach oben. Damit hast du eine volle Kiste und der Stapel ist abgeschlossen. Der nächste Proviant dieser Sorte gilt wieder als der 1. seiner Sorte.
- **Wichtig:** Du darfst nicht 2 angefangene Stapel derselben Sorte gleichzeitig haben. Du darfst einen neuen Stapel nur anfangen, wenn du sonst nur volle Kisten (Stapel mit 2 Proviant) oder gar keinen Proviant dieser Sorte in deinem U-Boot hast.



Beispiel: *Du hast 1 angefangenen Stapel Wasser und 1 volle Kiste Obst. Wenn du als Nächstes 1 weiteres Wasser beschaffst, dann legst du das neue Wasser mit der „volle Kiste“-Seite nach oben auf den angefangenen Wasser-Stapel in deinem U-Boot. Wenn du als Nächstes Obst oder Wurzeln beschaffst, dann legst du diesen Proviant auf ein freies Feld und fängst damit einen neuen Stapel an.*

- Du kannst einen Proviant für den Effekt „Clan-Marker ablegen“ nur dann nutzen, wenn es ein „volle Kiste“-Marker ist (er also auf einem weiteren Proviant seiner Sorte liegt).
- Die Menge an Proviant ist begrenzt. Wenn von einer Sorte kein Proviant mehr verfügbar ist, kannst du auch keinen Proviant dieser Sorte mehr beschaffen.

Ohne Wildnis keine Wahrheit!



MIAUMIKRY

„Keine Gestalt währt ewig. Keine Form ist endgültig. Keine Gabe ist einzigartig.“

Dieser Clan hat sich darauf spezialisiert, die Fähigkeiten anderer Clans nachzuahmen.

Die Miaumikry sind ein Volk feliner Wesen, das sich jeder festen Zuordnung entzieht. Für die Miaumikry ist Identität niemals abgeschlossen, sondern stets in Bewegung – wie fließendes Wasser. Im Zentrum ihres Glaubens steht die Legende von Myriala, der Ur-Katze. Es heißt, sie sei ohne feste Gestalt geboren worden und habe je ein ganzes Katzenleben lang mit den Clans des Archipels gelebt. Myriala reiste mit ihnen, arbeitete mit ihnen und lernte mit ihnen. Sie liebte und kämpfte, feierte und trauerte, lachte und weinte. Sie stach mit den Pilzpiraten in See, nächtigte mit den Wurzelrebellen unter dem Sternenhimmel und braute in der Siedekammer der Braumeister magische Tränke. Sie studierte in der heiligen Bibliothek der Vogelgelehrten, zerschlug Seite an Seite mit den Freigeistern das Alte, um Raum für Neues zu schaffen, und sie ließ sich von den Naturelementaren inspirieren, anstatt ihnen zu trotzen. Erst nach all diesen gelebten Leben legte Myriala die geliehenen Gestalten ab und wählte eine Form, die ihre eigene war. So entstand der Clan der Miaumikry – ein Volk, das Wissen nutzt und nicht nur hütet. Und das seine Fähigkeiten teilt, anstatt sie anderen vorzuenthalten.

MIAUMIKRY | **Komplexitätsstufe:** 1

Uralter Zauber: –
(hat keinen Uralten Zauber)

Besondere Fähigkeit des Urgeistes: 2 =
Führe denselben Zauber 2× aus (auch einen uralten Zauber).

Besondere Fähigkeiten von Gefährten: –
(hat keine eigenen Gefährten)

Dieser Clan besteht nur aus dem Urgeist. Er verfügt über keine Besonderheit, keinen uralten Zauber und keine eigenen Gefährten. Ihr könnt den Clan der **MIAUMIKRY** bewusst nutzen, um weniger verschiedene Besonderheiten und damit weniger Regeln im Spiel zu haben. Aber auch für Erfahrene sorgt er – im Spiel zu dritt und gerade auch im Spiel zu viert – für zusätzliche Abwechslung.

Besondere Boni auf der Stärkeleiste:

- **Feld 2:** Wirf 1 Karte ab, um 1 Aurora zu erhalten.
- **Feld 3:** Immer wenn du mit deinem Urgeist Zauber ausführst, darfst du ab sofort 2 verschiedene Zauber ausführen (auch 2 verschiedene uralte Zauber).
- **Feld 4:** Erhalte 1 Aurora.
- **Feld 5:** Immer wenn du eine Turm-Aktion ausführst, darfst du 1 Aurora abgeben, um **vor** der Turm-Aktion ohne Kosten 1× zu studieren.
- **Feld 6:** Du erhältst 1 Spionin. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).
- **Feld 10:** Du erhältst 1 Energie-Marker. Siehe Abschnitt *Energie-Marker und Spioninnen* (S. 16).

Besonderheit: keine

Dieser Clan hat durch die Fähigkeit seines Urgeistes besonders guten Zugriff auf alle Clan-Marker im Spiel.

IMPRESSUM

Autoren: Manolis Zachariadis, Christos Giannakoulas (Goblins on Board)

Illustration: Martin Mottet, Maurice Mosqua

Story und Hintergrund-Recherche: Jan Cronauer

Redaktion: Stephan Rink, Mitarbeit: Inga Keutmann, Christof Tisch, Felina Haun

Layout und Satz: Ursula Steinhoff, Christof Tisch, Felina Haun, Anna Schnabel

Lektorat: Gerhard Tischler, Johannes Grimm, Christian Hildenbrand

Testspieler*innen: Vasilis Tsavdaridis, Nikos Tsavdaridis, Dimitrios Vlaikidis, Apostolos Christou, Theofilos Koutroumpis, Giorgos Koutroumpis, Giorgos Eleftheriadis, Giorgos Kesoglidis, Margarita Fylaktaki, Ralli Pazaridou, Morfoula Kallinikidou, André Maack, Matthias Nagy, Jens Drögemüller, Johannes Grimm, Sascha Huning, Frederik Häfker, Arne Aßmann, Florian Bücherl, Florian Schlusnus, Christian Blatakes, Mario Prochnow, Joachim Zajusch, Carsten Grebe, Carsten Stürmer

Mit Dankbarkeit gedenken Manolis und Christos ihren Vätern Argiris und Stergios, deren Liebe und Unterstützung ihre Träume möglich gemacht haben. In ewiger Erinnerung.

Möchtest du auf dem Laufenden bleiben?
Abonniere unseren monatlichen Newsletter. Anmeldung auf unserer Internetseite: **www.feuerland-spiele.de/newsletter/**

Oder folge uns auf Bluesky, Facebook oder Instagram.

@feuerlandspiele.bsky.social

facebook.com/feuerlandspiele

@fl_feuerlandspiele

Hast du Fragen? Fehlen Teile?
Im Kontaktbereich auf unserer Internetseite wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de/kontakt/

© 2026 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3
65719 Hofheim am Taunus

Version 1.0

DIE MYSTISCHEN WESEN

Diese mystischen Wesen werden von den Druiden vom Hohen Zirkel in Greenwood gefangen gehalten und ausgebeutet!



NACHTPIRSCHER

„Ein Nachtpirscher kann Spuren verfolgen, die für andere unsichtbar sind."

Nachtpirscher bewegen sich vollkommen lautlos durch die Wälder. Auf den ersten Blick sehen sie dabei aus, als würden sie schweben, denn ihre Pfoten scheinen den Boden gar nicht zu berühren. Die Vierbeiner sind stille Jäger, die selbst mit geübtem Auge kaum zu erkennen sind. Hat man dann doch einmal einen entdeckt, verschmilzt er beim Betrachten wieder mit seiner Umgebung – denn Nachtpirscher besitzen die Fähigkeit, ihr Fell an die Farbe ihrer Umgebung anzupassen. In Freiheit leben sie zurückgezogen in tiefen Wäldern des Archipels und meiden jeden Kontakt zu den Clans. Die Druiden vom Hohen Zirkel hatten über Generationen hinweg Jagd auf diese mystischen Wesen gemacht – bis es ihnen eines Tages tatsächlich gelungen war, eines ihrer Rudel in eine Falle zu locken. Die Nachtpirscher wurden betäubt, nach Greenwood verschleppt und dort mit uralter Magie gefügig gemacht. Anschließend wurden sie gezwungen, ihre Fähigkeiten in den Dienst des Hohen Zirkels zu stellen, um weitere mystische Wesen für die Druiden aufzuspüren, die heute die Gefangenen von Greenwood sind. Falls es euch gelingen sollte, einen Nachtpirscher zu befreien, müsst ihr euch um sein weiteres Geleit keine Sorgen machen, denn diese Wesen finden von jedem Ort des Archipels wieder zurück nach Hause.



GOLDKOLIBRI

„Gold wächst nicht in der Erde, sondern in der Luft."

Seit Jahrhunderten erzählen sich die Clans im Archipel untereinander die Legende vom Goldenen Regen: Wenn sich zwei Goldkolibris vereinen, entsteht durch ihre Flügelschläge Goldstaub, der dann sanft zu Boden rieselt. Aus diesem Himmelsgold lassen sich angeblich mächtige Glücksbringer und Talismane fertigen. Die Geschichten über den Goldregen der Kolibris sind so alt wie der Archipel selbst, doch noch nie hat jemand diese Vögel bei der Paarung in freier Wildbahn beobachten können. Es wurden zwar vereinzelt männliche Goldkolibris gesichtet, doch von den weiblichen Exemplaren fehlte zunächst jede Spur. Die Vogelgelehrten stellten die Theorie auf, dass die Vögel Parthenogenese betreiben, um sich fortzupflanzen. Doch dann gelang es dem Hohen Zirkel mit der erzwungenen Hilfe der Nachtpirscher, die Weibchen tatsächlich in einem entlegenen Winkel des Archipels aufzuspüren. Die Druiden verschleppten die Wesen nach Greenwood und zwangen sie dort zur Paarung. Und tatsächlich kam es zum Goldregen. Damit begann der unaufhaltsame Aufstieg des Hohen Zirkels. Ohne die Goldkolibris würde die Quelle des Reichtums der Druiden versiegen … und sie könnten ihren Raubbau am Archipel vermutlich nicht mehr länger aufrechterhalten.



KOBOLDSCHWINGE

„Wer behauptet, eine am Boden gesehen zu haben, schielt entweder oder lügt."

Sie sind klein, flink – und nahezu unmöglich zu fangen. Die Koboldschwingen gehören zu den geheimnisvollsten Wesen des Archipels. Mal taucht ein ganzer Schwarm im Abendrot auf und wirbelt anschließend im Mondlicht durchs Blätterdach, dann lässt sich monatelang wieder keine einzige von ihnen blicken. Der Legende nach verbringen sie ihr gesamtes Leben in der Luft. Sie essen im Flug. Sie schlafen im Flug. Und angeblich sterben sie sogar im Flug – und lassen sich dann vom Wind in den Ewigen Nachthimmel tragen. Ob all diese Erzählungen auch wirklich wahr sind, lässt sich nicht so genau sagen. Nicht einmal unter den Vogelgelehrten herrscht Einigkeit über diese rätselhaften Wesen. Sicher ist, dass die Koboldschwingen eine Fähigkeit besitzen, die von den Clans „Schattenhorchen" genannt wird. Damit erfassen die Wesen kleinste Veränderungen im Luftstrom, hören selbst das leiseste Flüstern des Windes und können mit ihrem feinen Gehör sogar die Gefühle anderer Lebewesen erspüren. Die Druiden vom Hohen Zirkel haben ganze Schwärme von Koboldschwingen mit gigantischen, verzauberten Netzen gefangen und nach Greenwood gebracht. Dort werden sie nicht nur zur Schau gestellt, sondern von den Druiden auch benutzt, um in wichtigen Verhandlungen die wahren Absichten ihrer Gesprächspartner aufzudecken …



Bannraupe

„Ein einziger Tropfen ihres Blutes genügt. Er ist mächtiger als jeder bekannte Zauber."

Sie sehen so unscheinbar aus, wenn sie sich im Schneckentempo durch die Wälder schlängeln. Wer eine Bannraupe jedoch nur für eine überdimensionierte Raupe hält, verkennt eines der sonderbarsten Wesen. In den ältesten bekannten Geschichten werden sie als „Urwiderstand" bezeichnet. Der Legende nach hat Ygron, die Erste, den Archipel am Anbeginn der Zeit mithilfe eines Tropfens des Blutes einer dieser Bannraupen gegen den Weltenverschlinger verteidigt. Darüber hinaus produzieren die Drüsen der Bannraupen ein Sekret, das sämtliche bekannten Gifte, Flüche und Illusionen augenblicklich auflöst. Es ist das stärkste aller bekannten Gegengifte. Die Druiden vom Hohen Zirkel haben mit der erzwungenen Hilfe der Nachtpirscher die Bannraupen wie kostbare Trüffel aufgespürt, sie ausgegraben und nach Greenwood verschleppt. Dort werden die Bannraupen als lebende Vorräte gehalten und bei Bedarf zu einem fast allmächtigen Gegenzauber weiterverarbeitet. Einige Clans behaupten, dass diese mystischen Wesen einst vom Archipel selbst als Gegengewicht zu allem Bösen in der Welt erschaffen wurden. Und dass die Bannraupen somit der Schlüssel im Kampf gegen die Druiden vom Hohen Zirkel sind …



Schlammlauerer

„Ein Schlammlauerer stirbt nicht, er wartet nur auf den Tag seiner Wiederkehr."

Sie galten als ausgestorben, denn über Jahrzehnte hinweg wurde kein einziger Schlammlauerer gesichtet. Doch dann kamen sie eines Tages wieder aus den Tiefen der Moore gekrochen und leben seitdem wieder im Archipel, als wären sie nie fortgewesen. Diese rätselhaften Wesen, halb Nagetier, halb Moorgeist, besitzen eine Gabe, mit der sie selbst den Tod überlisten. Sie können sich totstellen, nicht für Stunden, nicht für Tage, sondern für Monate, im Extremfall sogar für Jahre. Auf diese Weise versuchen sie, Naturkatastrophen und dem schändlichen Treiben des Hohen Zirkels zu entgehen. Die Schlammlauerer schlafen nicht, wenn sie in dieser Starre sind. Sie gehen in einen Zustand über, in dem selbst die Zeit sie zu vergessen scheint. Es gibt Legenden, die sogar behaupten, dass Schlammlauerer niemals sterben, sondern in einem ewigen Kreislauf immer wiederkehren. Die Druiden vom Hohen Zirkel versuchen daher, das Geheimnis der Schlammlauerer mit Gewalt zu entschlüsseln, um einen Weg zu finden, dem Tod entgehen zu können. Es wird gemunkelt, dass die ersten Experimente bereits begonnen haben und Druiden lebendig in Moorgruben versenkt wurden, um hoffentlich zurückzukehren, wenn ihre Zeit gekommen ist. Die Clans glauben jedoch, dass sich die Fähigkeit der Schlammlauerer nicht imitieren lässt. Sie sagen: Wer zu lange unten im Moor bei den Toten verweilt, kehrt nicht mehr als der zurück, der er einmal war. Falls er überhaupt jemals noch zurückkehrt …



Bernsteinwyrmling

„Wer einem Bernsteinwyrmling in die Augen blickt, sieht, was er längst vergessen wollte."

Bernsteinwyrmlinge gelten als lebende Fossilien. Uralte Kreaturen, die noch aus der Zeit vor den Druiden stammen. So klein und unscheinbar diese Wesen auch aussehen mögen, verbirgt sich in ihnen doch gewaltige Macht: Wenn ein Bernsteinwyrmling schläft, pulsiert ein verborgenes Leuchten zwischen seinen Schuppen. Es ist das Licht vergangener Tage, denn Bernsteinwyrmlinge besitzen die Fähigkeit, die Erinnerungen des Archipels abzuspeichern – den Ruf eines ausgestorbenen Vogels, das Blätterrauschen eines längst gefällten Baumes oder die Lieder eines untergegangenen Clans. Es ist ein Echo dessen, was einmal war. Die Clans nennen diese Gabe „Gedächtnisglut". Wer sich die Gabe der Bernsteinwyrmlinge zunutze macht, kann mit ihrer Hilfe vergessene Pfade aufspüren, erloschene Magie reaktivieren oder verlorenes Wissen wiederfinden. Die Druiden vom Hohen Zirkel haben das Potenzial dieser mystischen Wesen längst erkannt, und ihre Jagdtrupps fangen jeden Bernsteinwyrmling, den sie finden können, um ihn nach Greenwood zu bringen …



Geweihling

„Wo ein Geweihling seine Spuren hinterlässt, beginnt der Wald zu genesen."

Der Geweihling gehört zu den scheuesten Kreaturen des Archipels – ein Wesen mit dem Körper eines Fuchses und dem Geweih eines Hirsches. Schon in den ältesten Legenden des Archipels wird er als Heiler des Waldes und Schutzgeist der Regeneration beschrieben. Denn wo ein Geweihling verweilt, beginnt die Erde selbst zu genesen. Kranke Tiere suchen seine Nähe, verdorrte Lichtungen blühen wieder auf und vergiftete Quellen werden gereinigt. Die Heilkraft entspringt seinem Geweih, denn darin fließt die reinste Form der Naturmagie – eine Magie, die niemals zerstört, sondern stets erneuert. Ihre Gabe ist auch eine Bürde, denn die Druiden vom Hohen Zirkel begannen aufgrund ihrer Heilkraft, Jagd auf die Geweihlinge zu machen. Mit List und Magie wurden die friedliebenden Wesen aufgespürt und in Ketten gelegt. Die Druiden schneiden den Wesen ihre Geweihe ab und mahlen daraus ein magisches Pulver, mit dem sie Krankheiten heilen. So verlängern sie ihre Lebensdauer unnatürlich um mehrere Jahrzehnte. Seitdem die Geweihlinge verschwunden sind, ist es im Archipel ruhiger geworden. Als hielte der Wald selbst den Atem an – in der Hoffnung, dass diese mystischen Wesen eines Tages zurückkehren …



Kristallhirsch

„Kein Hammer, keine Klinge und kein Zauber kann die Macht seines Kristalls brechen."

Kristallhirsche gehören zu den eindrucksvollsten Erscheinungen des Archipels. Es sind majestätische Wesen, deren Körper vollständig von einer schillernden Kristallhaut überzogen ist. Sie ist klarer als Eis und robuster als jeder Diamant. Dieser prächtige Schimmer ist keine Verzierung, sondern eine natürliche Rüstung, die durch ein jahrhundertelanges Leben im Einklang mit der Natur entstanden ist. Die Kristallhaut ist härter als jedes Metall und leichter als jedes Holz. Und im Gegensatz zu Metallen, die tief im Gestein verborgen liegen, entsteht der Kristall der Hirsche an der Oberfläche. Er wird gewoben aus Licht, Wind und Zeit. Die Haut dieser mystischen Wesen ist das wertvollste Material im gesamten Archipel. In früheren Zeiten führten die Clans deswegen Kriege gegeneinander, bevor sie lernten, im Einklang mit der Natur zu leben, und ihre Streitigkeiten untereinander beilegten. Ganz im Gegensatz zu den Druiden vom Hohen Zirkel, die die Kraft der Kristallhirsche nicht bewahren, sondern besitzen wollen. Mit der erzwungenen Hilfe der Nachtpirscher haben sie die Wesen aufgespürt, in eine Falle gelockt und nach Greenwood verschleppt. Dort schmelzen die Druiden nun das Kristall der Hirsche ein, um daraus mächtige Waffen, Rüstungen und Talismane zu schmieden.



Herzschimmer

„Du solltest einem Herzschimmer nur mit einem reinen Herzen gegenübertreten."

Von all den rätselhaften Kreaturen des Archipels ist der Herzschimmer wohl die rätselhafteste. Denn wer ihm wirklich begegnet, wird nie davon erzählen. Und wer von ihm erzählt, der ist ihm nicht wirklich begegnet. Ein Herzschimmer erscheint nur, wann und wo er es für richtig hält. Dennoch gibt es Stimmen in den Clans, die behaupten, ihn irgendwann schon einmal gesehen zu haben: tief im Nebelwald, am Ufer des Spiegelquellensees oder auf einer Lichtung im schwindenden Licht der Dämmerung. Die Legende besagt, dass ein Herzschimmer der Person, die ihm begegnet, einen Wunsch erfüllt. Allerdings nicht unbedingt das, was sie zu begehren glaubt, sondern das, was in ihrem tiefsten Innern verborgen liegt. Diese Form der Wunscherfüllung kann auch gefährlich sein. Denn nicht alle sind für das bereit, was sie wirklich brauchen. Nur Lebewesen mit einem reinen Herzen (darunter viele Kinder) können einem Herzschimmer daher gefahrlos gegenübertreten.
Die Druiden vom Hohen Zirkel haben sie länger gejagt als jedes andere mystische Wesen des Archipels. Entweder wurden die Herzschimmer bei diesen Expeditionen nicht gefunden, oder die Druiden, die sie fanden, haben hinterher dem Hohen Zirkel den Rücken gekehrt. Heute dürfen sich nur noch besonders treue Druiden, die zuvor ein kompliziertes Auswahlverfahren durchstanden haben, an der Jagd nach den Herzschimmern beteiligen. Einige Jäger nehmen sogar ihre Kinder mit, weil sie sich so bessere Chancen erhoffen ...



Lichtwesen

„Auch ein kleiner Funke kann ein gewaltiges Feuer entfachen."

Die Lichtwesen sind die kleinsten aller mystischen Wesen im Archipel. Sie sind kaum größer als ein Funke. Ihr Ursprung hingegen ist gewaltig: Einst stürzte ein ganzer Stern vom Himmelsgewölbe herab und zerschellte in den tiefsten Wäldern des Archipels. Aus seinen glühenden Splittern entstanden winzige Geister aus reinem Licht – die Lichtwesen. Das Licht, das sie mit sich tragen, verglüht niemals, es währt ewig. Die Druiden vom Hohen Zirkel erkannten darin eine kraftvolle Energiequelle, die sich mühelos ausbeuten ließ. Denn wie soll sich ein Lebewesen von der Größe eines Glühwürmchens denn auch zur Wehr setzen? Die Druiden fingen daraufhin ganze Schwärme der Lichtwesen ein und sperrten sie in kleine Glaskästen, damit sie von nun an in Form von Laternen die Pfade von Greenwood erhellen sollten.

Feuerelementar: Für den zweiten Abschnitt benötigst du einen beliebigen Gefährten mit einer gelben Bann-Inspiration. Nimm das Bann-Wissen vom Inspirationsfeld des inspirierten Gefährten und lege es nach den üblichen Regeln auf einen Hort des Wissens.

Goldling: Für die Bewegung durch Goldling ist deine Reichweite auf der Orientierungsleiste unerheblich. Stattdessen errechnest du deine Reichweite aus deinen unterschiedlichen Inspirationsarten. Jede Art gibt dir 2 Schritte. Mit dieser Anzahl an Schritten (2, 4 oder 6) bewegst du dich (wie üblich auf ein anderes Feld als dein Ausgangsfeld), um am Ende der Bewegung eine Wald-Aktion auszuführen. Wenn du keinen inspirierten Gefährten hast, darfst du keine Wald-Aktion ausführen (mit Reichweite 0 bleibst du stehen und kannst nichts tun).

Hunter: Zähle dafür die Plättchen von vormals gefangenen Wesen oben auf deinem U-Boot. Ein Goldkolibri-Pärchen zählt als 1 Wesen. Lichtwesen zählen nicht. Hast du 3 bis 5 Wesen befreit, erhältst du 2 Orientierung. Hast du 6 oder mehr Wesen befreit, erhältst du 3 Orientierung. Hast du weniger als 3 Wesen befreit, hat diese Fähigkeit keinen Nutzen.



Kombussi: Du machst eine Kiste voll, wenn du diesen Proviant auf einen bereits in deinem U-Boot befindlichen Proviant der gleichen Sorte legst.

Lavaelementar: Für den zweiten Abschnitt benötigst du einen Gefährten mit einer blauen Illusions-Inspiration. Nimm das Illusions-Wissen vom Inspirationsfeld des inspirierten Gefährten und lege es nach den üblichen Regeln auf einen Hort des Wissens.

Sandelementar: Die Inspiration bei Sandelementar zählt für die Befreiungs-Aktion als 2 Wissen ihrer Art (statt als 1 Wissen wie bei Inspiration üblich).

Seelentee-Kennerchen: Du nutzt den Effekt von 1 deiner Tränke, ohne den Trank-Marker abzugeben.

Skati: Normalerweise musst du 1 Karte ablegen, um den passenden Proviant zu beschaffen. Hier legst du 1 Karte ab, ohne einen Proviant zu beschaffen. Stattdessen muss das Wissenssymbol auf der Karte zu einem Proviant auf deinem U-Boot passen (angefangener Stapel oder volle Kiste). Für das Ablegen der Karte erhältst du den Beschaffungsbonus dieses Proviants (erneut).

Steinling: Für den zweiten. Abschnitt benötigst du einen beliebigen Gefährten mit einer roten Fallen-Inspiration. Nimm das Fallen-Wissen vom Inspirationsfeld des inspirierten Gefährten und lege es nach den üblichen Regeln auf einen Hort des Wissens.

Sumpfblatt-Doktor: Einen Trank auf Position 4 oder 5 darfst du nicht trinken. Du führst den Effekt des gewählten Tranks bis zu 3× aus (statt 1× wie sonst üblich).

Touché: Aus der Befreiungs-Aktion erhältst du ein befreites Wesen, das du auf deinem U-Boot platzierst. Wenn dieses Wesen mindestens 1 volle Kiste an einer Kante berührt, dann entscheide dich für 1 der vollen Kisten und erhalte den Beschaffungsbonus dieser Sorte Proviant 1×.

Wanderschwinge: Wenn du 1 beliebiges Wissen von einem deiner Horte des Wissens ablegst, kannst du deine Reichweite ignorieren und dich direkt auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan bewegen. Wie sonst auch darfst du nicht stehenbleiben, sondern musst dich auf ein anderes Feld als dein Ausgangsfeld bewegen. Die Bedrohung „Verstärkte Wache" kannst du ignorieren, da du dich direkt auf das Feld begibst und nicht über Lichtwesen-Felder hinwegziehst. Auch die Bedrohungen „Trügerischer Boden" und „Der Mond ist tot" kannst du ignorieren, da alle Felder für diese Bewegung gleich weit entfernt sind.

Zwillingsspruch-Tänzerin: Führst du den Effekt von 2 Magischen Artefakten aus, müssen diese auf unterschiedlichen Gefährten liegen. Du darfst auch 2 Artefakte mit demselben Effekt wählen (und ihn dann insgesamt 2× ausführen).

DIE BEDROHUNGEN

1 – Untergangspropheten



Nutzt du eine Spionin, verliere 2 Punkte.
Kannst du keine 2 Punkte abgeben (weil du weniger als 2 Punkte hast), darfst du keine Spionin nutzen.

2 – Unheilvolle Verheißung



Turm-Aktionen: Lege 1 Karte ab.
Kannst du keine Karte ablegen, darfst du keine Turm-Aktion ausführen.

3 – Unsichtbare Ketten



Befreist du ein großes Wesen (B), erhalte 2 Punkte weniger.
Ein Goldkolibri-Pärchen zählt auch als großes Wesen.

4 – Ewige Finsternis



Nutzt du einen beliebigen Urgeist, lege 1 Karte ab.
Kannst du keine Karte ablegen, darfst du weder deinen eigenen Urgeist (mit einem Energie-Marker) noch einen fremden Urgeist (mit einer Spionin) nutzen.

5 – Sphären der Unterwelt



Erhältst du in deinem Zug/einer Phase dein 1. Wissen, lege 1 Karte ab.
Erhältst du in deinem Zug Wissen, musst du für das erste erhaltene Wissen 1 Karte ablegen. Dies gilt für alle Arten, wie du Wissen erhalten kannst (Studier-Aktion, Fähigkeiten, Boni). Auch wenn du mehr als 1 Wissen in deinem Zug erhältst, und unabhängig davon, ob das Wissen aus verschiedenen Quellen kommt: Du musst pro Zug maximal 1 Karte für diese Bedrohung ablegen. In den Phasen 1, 2 und 4 gilt diese Bedrohung ebenfalls und du musst in jeder dieser Phasen für das erste Wissen, das du erhältst, 1 Karte ablegen.

6 – Dunkler Mond



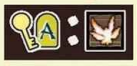
Pro erhaltenem Wissen: Verliere 1 Punkt.
Für jedes Wissen, das du erhältst, musst du 1 Punkt abgeben. Dies gilt für alle Phasen des Spiels, nicht nur für Phase 3: Nacht. Kannst du keinen Punkt abgeben (weil du 0 Punkte hast), kannst du kein neues Wissen erhalten.

7 – Gedankenkontrolle



Befreist du ein großes Wesen (B), lege 2 Karten ab.
Kannst du keine 2 Karten ablegen, darfst du kein großes Wesen befreien. Das Vogelpaar zählt auch als großes Wesen.

8 – Vergiftete Erde



Befreist du ein kleines Wesen (A), platziere statt dieses Wesens 1 Lichtwesen.
Du darfst also nicht das befreite Wesen in deinem U-Boot platzieren, sondern nur 1 Lichtwesen. Lege das vormals gefangene Wesen dennoch wie gewohnt oben auf dein U-Boot. (Für Hunters Fähigkeit zählt es trotzdem mit.)

9 – Stimmen der Toten



Um einen beliebigen Urgeist zu nutzen, habe mind. 1 Illusions-Wissen.
Hast du nicht mindestens 1 Illusions-Wissen auf einem deiner Horte des Wissens, darfst du weder deinen eigenen Urgeist (mit einem Energie-Marker) noch einen fremden Urgeist (mit einer Spionin) nutzen.

10 – Niederträchtiger Verrat



Um eine Spionin zu nutzen, habe mind. 1 Bann-Wissen.
Hast du nicht mindestens 1 Bann-Wissen auf einem deiner Horte des Wissens, darfst du keine deiner Spioninnen einsetzen.

11 – Faulige Dämpfe



Turm-Aktionen: Um die Grundorientierung zu erhalten, habe mind. 1 Fallen-Wissen.
Hast du nicht mindestens 1 Fallen-Wissen auf einem deiner Horte des Wissens, erhältst du beim Ausführen einer Turm-Aktion **nicht** die Grundorientierung, die du sonst bei jeder Turm-Aktion erhältst. Den spezifischen Teil der Turm-Aktion darfst du trotzdem ausführen. Nutzt du eine Turm-Aktion mit einem Gefährten mit Kompass, erhältst du die zusätzliche Orientierung durch den Kompass trotzdem.

12 – Trügerischer Boden



Befreiungs-Aktionen: Du darfst nur das nächstgelegene Wesen befreien.
Du darfst für Befreiungs-Aktionen nur das Feld des gefangenen Wesens wählen, das du von deiner aktuellen Position aus mit der geringsten Anzahl an Schritten erreichen kannst. Wesen auf Feldern, für deren Erreichen du mehr Schritte benötigen würdest, darfst du nicht befreien. Kannst du mehrere Felder mit gefangenen Wesen mit gleich geringer Anzahl an Schritten erreichen, darfst du zwischen diesen frei wählen.

13 – Der Mond ist tot



Turm-Aktionen: Du darfst nur den nächstgelegenen Turm nutzen.
Du darfst für Turm-Aktionen nur das Feld mit Turm wählen, das du von deiner aktuellen Position aus mit der geringsten Anzahl an Schritten erreichen kannst. Türme auf Feldern, für deren Erreichen du mehr Schritte benötigen würdest, stehen dir nicht zur Verfügung. Kannst du mehrere Felder mit Türmen mit gleich geringer Anzahl an Schritten erreichen, darfst du zwischen diesen frei wählen.

14 – Beißende Winde



Alle „3+"-Bewegungen: Bewege dich mit −1 Schritt.
Immer wenn du eine Bewegung mit 3 oder mehr Schritten ausführen darfst (unabhängig davon, ob du danach eine Wald-Aktion ausführst oder nicht), darfst du dich nur 1 Schritt weniger bewegen.

Beispiel: *Du hast auf der Orientierungsleiste Reichweite 3 und nutzt deinen Urgeist für „Bewege dich mit Reichweite +1, um eine Wald-Aktion auszuführen." Das ergibt eine Reichweite von 4. Die Bedrohung verringert deine Reichweite wieder um 1, sodass du dich nur 3 Felder weit bewegen darfst.*

15 – Verstärkte Wache



Bewegst du dich über ein Lichtwesen-Feld hinweg, lege 1 Karte ab.
Für jedes Lichtwesen-Feld, über das du dich hinwegbewegst, musst du 1 Karte ablegen. Wenn du deine Bewegung auf einem Lichtwesen-Feld beendest, musst du für dieses keine Karte ablegen. Kannst du keine (mehr) Karte ablegen, darfst du dich nicht (weiter) über Lichtwesen-Felder hinwegbewegen.

DIE TURMEFFEKTE

FEST AUF DEM SPIELPLAN:



Lege 2 Karten ab, um 1 Orientierung zu erhalten.



Erhalte für 2/4 Wissen auf deinem Clan-Tableau 1/2 Orientierung.

RUNDE 1–2: (TURM-AKTIONEN I/II)



Gib 1 Punkt ab, um 1 Lichtwesen zu befreien.



Lege 1 Wissen ab, um deine Gefolgschaft zu stärken und 1 Karte zu ziehen.



Erhalte 3 Punkte und bewege dich 2 Schritte (ohne Aktion).



Gib 1 Aurora ab, um deine Gefolgschaft zu stärken, 1 Karte zu ziehen und 1× zu studieren.



Ziehe 3 Karten.



Führe 1 Zauber aus.



Lege 1 Clan-Marker ab, um 1 Karte zu ziehen und 1 Orientierung zu erhalten.

RUNDE 3: (TURM-AKTIONEN III)



Gib 2 Auroras ab, um 1 Lichtwesen zu befreien und 4 Punkte zu erhalten.



Gib 1 Aurora und 1 Wissen ab, um 1 Gefährten auszuspielen.



Gib 1 Aurora und 2 Karten ab, um deine Gefolgschaft zu stärken und 1 Orientierung zu erhalten.



Lege 1 Karte ab, um 5 Punkte zu erhalten.

Greenwood gehört niemandem!

REGELKUNDE & INDEX

Almanach: siehe *Vogelgelehrte* (S. 21).
Aurora: siehe *Phase 1: Dämmerung*, Unterpunkt *Erzeuge Aurora* (S. 8) und *Phase 2: Aufbruch* (S. 9).
Bedrohung: siehe *Aufbau der Bedrohungskarten* (S. 7) sowie *Wichtige allgemeine oder sonstige Regeln*, Unterpunkt *Bedrohungen* (S. 16).
Bedrohungsmerker: siehe *Aufbau der Bedrohungskarten* (S. 7) sowie *Wichtige allgemeine oder sonstige Regeln*, Unterpunkt *Bedrohungen* (S. 16).
Beschaffungsbonus (Proviant): siehe *Pilzpiraten* (S. 25).
Bewege dich (ohne Aktion): Du darfst nach dem Bewegen keine Aktion ausführen.
Bewege dich, um eine *-Aktion auszuführen: Du darfst die Bewegung nutzen, um dich auf ein Feld zu bewegen, das die genannte Aktion zeigt bzw. ermöglicht, und diese Aktion ausführen. Siehe *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen* (S. 11).
Bewege dich mit Reichweite +1, um eine *-Aktion auszuführen: wie zuvor, nur mit einer temporär erhöhten Reichweite, siehe *Urgeister* (S. 16).
Clan-Marker: siehe *Freigeister* (S. 22).
Gefährten: siehe *Phase 1: Dämmerung*, Unterpunkt *Spiele 1 Gefährten* (S. 8).
Gefolgschaft schützen: siehe *Phase 1: Dämmerung*, Unterpunkt *Schütze deine Gefolgschaft vor einer Bedrohung* (S. 8).
Gefolgschaft stärken: siehe *Basis-Tableau und Karten*, Unterpunkt *Dein Basis-Tableau* (S. 6) sowie *Phase 1: Dämmerung*, Unterpunkt *Stärke deine Gefolgschaft* (S. 8).
Inspiration: siehe *Naturelementare* (S. 20).
Inspiration in Wissen umwandeln: Nimm den Marker von dem Inspirationsfeld und lege ihn nach den üblichen Regeln auf einen Hort des Wissens.
Kompass (herstellen): siehe *Wurzelrebellen* (S. 23).
Lichtwesen: siehe *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen*, Unterpunkt *Lichtwesen-Aktion* (S. 14).
Magisches Artefakt (aufladen): siehe *Freigeister* (S. 22).
Ohne Kosten: Du musst nichts ablegen/abgeben.
Orientierung: siehe *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen*, Kasten *Orientierungsleiste* (S. 11).
Proviant (beschaffen): siehe *Pilzpiraten* (S. 25).
Schutzbelohnung: Siehe *Aufbau der Bedrohungskarten* (S. 7).
Studieren: siehe *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen*, Unterpunkt *Studier-Aktion* (S. 12).
Trank (brauen oder trinken): siehe *Braumeister* (S. 24).
U-Boot: siehe *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen*, Unterpunkt *Befreiungs-Aktion*, Kasten *U-Boot* (S. 13).
Uralter Zauber: siehe *Phase 2: Aufbruch*, Kasten *Uralten Zauber eines beliebigen Clans nutzen* (S. 9) sowie *Die Clans* (S. 20).
Volle Kiste: siehe *Pilzpiraten* (S. 25).
Wander-Marker: siehe *Phase 2: Aufbruch*, Unterpunkt *Wander-Marker entfernen* (S. 9) sowie *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen* (S. 11).
Wissen: siehe *Basis-Tableau und Karten*, Unterpunkt *Dein Basis-Tableau* (S. 6) und *Phase 3: Nacht*, Unterpunkt *Eine Wald-Aktion ausführen*, Unterpunkte *Studier-Aktion* und *Befreiungs-Aktion* (S. 12).
Zauber: siehe *Phase 2: Aufbruch* (S. 9).

The wild is not for sale!