ANLEITUNG

Dies ist eine Einladung zu einer Entdeckungsreise.

In jungen Jahren lebte ich in einer ländlichen Gemeinde im Südosten Wisconsins, und verbrachte den Großteil meiner Tage damit, in den an unser kleines Wohngebiet angrenzenden Wäldern zu spielen und sie zu erkunden.

Ich erinnere mich daran, einen riesigen Ameisenhügel auf einer Lichtung zu entdecken und den Ameisen dabei zuzusehen, wie sie in geordneten Reihen den Hügel hinauf und hinab marschierten. Ich erinnere mich an eine mit dem lebendigen Teppich grünen Grases bedeckte Wiese, und an einen Friedhof ausgedienter Farm-Maschinerie jenseits der Wiese. Ein in Sonnenlicht gebadeter, uralter Traktor rostete neben einer Erntemaschine vor sich hin, der kriechenden Invasion kletternder Ranken schutzlos ausgeliefert, aber ihrerseits den Nestern kleiner Tiere Schutz bietend.

Als ich neun Jahre alt war, zogen wir nach Ohio. Dort wohnten wir in der Nähe eines Geschäftszentrums, und die Häuser standen dicht an dicht. Doch auch dort fand sich unerschlossenes Land ganz in der Nähe – Felder und Wälder, die ich erforschen konnte. In einem Feld aus hohem, goldenen Gras stand eine alte, von Wind und Wetter gebeutelte, vor sich hin verrottende Scheune, mit dramatisch eingesunkenem Dach und langsam zerbröselnden, hölzernen Wänden. Mein Bruder und ich wagten uns hinein – nur, um danach um unser Leben zu rennen, verjagt von der Eule, die dort ihr Lager hatte.

In den darauffolgenden Jahren verschwanden die wilden Areale am Rande unseres Wohngebietes. Ackerland, Felder und Wälder räumten den Platz für Straßen, Fundamente und Abwassersysteme. Anstelle der Wälder erforschte ich nun die Baustellen und Rohbauten, und kroch durch ein immer weiter wachsendes Kanal-Labyrinth aus Beton.

Im Laufe der Jahre unternahmen meine Familie und ich zahlreiche Ausflüge in die Rocky Mountains. Während wir durch die Berge wanderten, stellte ich mir vor, wie es wohl sein würde, in einer Welt zu leben, in der die einzige Möglichkeit der Fortbewegung die der eigenen Beine wäre. Einer Welt, in der man seine Zeit damit zubrachte, von einer an malerischem Ort gelegenen Siedlung zur nächsten zu wandern. In der die Gebiete zwischen den Siedlungen aus nichts anderem bestünden als Wälder, Gesteinsformationen und dem atemberaubenden Ausblick auf sattgrüne Flusstäler. Was, wenn diese Wanderung durch die Berge mein täglicher Weg zur Arbeit wäre? Wie würde ich mich dadurch verändern? Und ich stellte mir vor, wie viel sich ändern müsste, um so etwas möglich zu machen.

Earthborne Rangers ist unser Versuch, die aufregende Spannung von Erkundung und Entdeckungen mit einem Kartenspiel zum Leben zu erwecken.

Dies ist eine Einladung, sich auf eine Entdeckungsreise zu begeben, sich inspirieren zu lassen, und diese fiktive Welt so auf sich wirken zu lassen, als wäre sie real, als würde sie kurz hinter dem Horizont der Gegenwart, da hinten, beginnen.

Wir hoffen, die Erfahrung wird euch Freude bereiten.

Von ganzem Herzen,

INHALTSVERZEICHNIS

Die Welt von Earthborne 4
Spielmaterial 6
Grundlegende Spielkonzepte 7
Ein neuer Tag beginnt (Spielaufbau) 10
Rundenablauf im Detail 12
Einen Test durchführen 16
Karten erfüllen 18
Müdigkeit 20
Ende des Tages 21
Weitere Spielkonzepte 22
Schlüsselwörter 25
Anatomie der Karten 26
Eine Kampagne spielen 28
Einen Ranger erschaffen 32
Vorgeschichten 34
Expertisen 38
Charakteristiken 46
Index 47
Spielhilfe 48

IMPRESSUM

V 1.3

Andrew Navaro: Creative Direction, Game Design, Content Development, Graphic Design, Concept Artwork, Fiction

Andrew Fischer: Game Design, Content Development, Rules Writing, Playtest Coordination

Evan Simonet: Art Direction, Concept Artwork, Illustration, Graphic Design

Brooks Fluguar-Leavitt: Content Development

Sam Gregor-Stewart: Fiction

Joe Banner: Concept Artwork, Illustration

Cory DeVore: Graphic Design

Michael Curran-Dorsano: Fiction

Adam and Brady Sadler: Original Game Design, Content Development

Kate Cunningham: Rulebook and Campaign Guide Proofreading

Luke Eddy: Card Proofreading

Deutsche Version:

Übersetzung: Simon Reitenbach (Anleitung, Karten), Florian Gräfe (Story und Flavortexte)

Grafik: Yvonne Tauss und Anna Spies

Redaktion: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy

Frosted Games bedankt sich für die unabdingbare Hilfe bei: Thorsten Hofmann, Matthias Daser, Jan Wegner und Rosa Layer.

© 2023 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Earthborne Games.
© 2023 Earthborne Games. *Earthborne Rangers* and related marks and logos are trademarks of Earthborne Games. Alle Rechte vorbehalten.

EARTHBORNE
www.EarthborneGames.com

www.FROSTEDGAMES.de
discord.frostedgames.de
@FrostedGames

Habt ihr Regelfragen zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!

Besonderer Dank gilt Adam H-B, Dan Hellige, Davi Paulino sowie all unseren Testspielern: Matthew Ansley, Damian Alonzi, Alan Ball, Kathy Bishop, Taylor Bowne, Max Brooke, Eric Burtch, Mark Butt, AJ Cressman, Wes Divin, Richard Edwards, Bernhard Klein, Kurt Ericson, Michael Feldman, Seth Flagg, John Getty, Melle Gruber, Matt Harkrader, Stefan Hestermeyer, Michael Hillmann, Christoph Huber, Ryan Kim, Brian Mazurowski, Joachim Meyer, Raymond Micheau, Mario Niesgodda, Bryan O'Donnell, Liz Pech, Steven Petersen, Samantha Thi Porter, Syl Puglisi, Christopher Pütz, Carolina Reid, Zap Riecken, Glen Saward, Dan Sawade, Brett Schofield, Ben Schönheiter, Dominik Schönleben, Derek Schultz, Kyle Stark, Veronica und Markus Volk.

Extra-besonderer Dank an alle Unterstützer des Kickstarter-Projektes und unsere Geschäftspartner.

ANMERKUNGEN ZUR GESCHICHTE DES DRITTEN UND VIERTEN JAHRTAUSENDS

Verfasst von Tishala Saidik, Sagenhüterin des Zweiten Konzils. 3. Zyklus, 8433 S-Z (Sagenhüter-Zeit).

Vor fünfundzwanzig Jahrhunderten stand die Welt am Abgrund des Untergangs. Die „Großen Katastrophen" drohten, den Planeten in ein Ödland zu verwandeln. Doch im Angesicht ihres sicheren Todes taten die Menschen von einst etwas, was niemand für möglich gehalten hatte: Sie schlossen sich zusammen.

Angeführt von einer legendenumrankten Person, die nur als der „Wegweiser*" bekannt ist, begannen die ungleichen Völker der Erde, ihren schwer verwundeten Planeten zu heilen. Zu diesem Zweck initiierten sie die „Großen Generationenprojekte". Es waren monumentale Meisterleistungen der Ingenieurskunst, der praktischen Biologie und der Chemie – um nur einige Disziplinen zu nennen. Sie erforderten jahrzehntelange Arbeit von Millionen von Menschen. Es waren die größten Unternehmungen in der Geschichte der Menschheit. Sie schufen das Messipische Meer, entfalteten den Lagrange'schen Schatten, um die Erde zu kühlen, errichteten die gewaltigen Kohlenstoffspeicher und züchteten die kilometerlangen Wesen, die als Erdfresser bekannt sind. Sie kriechen noch heute über den Planeten, um den Müll von Jahrhunderten zu verzehren. All dies und noch viel mehr haben unserer Vorfahren vollbracht.

„Generationenprojekte" – welch passender Name. Schon die einfachsten von ihnen dauerten Jahrzehnte – die größten sollten nur durch jahrhundertelange Anstrengungen vollendet werden.

Die Menschen wussten, dass es Jahrtausende dauern würde, bis sich die Welt wieder erholt haben würde. Sie erschufen gewaltige Arkologien, um sich vor den Folgen des sich immer stärker wandelnden Klimas zu schützen. Sie zogen sich in ihre verkapselten Städte zurück, um den Sturm der Stürme abzuwarten, damit ihre Nachkommen eines Tages frei auf der Erde leben konnten.

Es gelang. Der Planet heilte. Obwohl ihre Oberfläche starke Veränderungen erfahren hatte, erreichte Mutter Erde ein neues Gleichgewicht. Gerade zur rechten Zeit – begannen doch die uralten Strukturen der Arkologien langsam zu versagen. Unsere Vorfahren sahen sich daher gezwungen, zum ersten Mal in eine Welt vorzudringen, die seit mehr als tausend Jahren nicht mehr von Menschenhand berührt worden war.

Diese Menschen waren wesentlich vorausschauender als diejenigen, die die Arkologien gegründet hatten. Die zahllosen Kulturen, die sich in den vergangenen Jahrtausenden entwickelt hatten (und sich in den kommenden Jahrtausenden entwickeln würden), waren sich nämlich in einem Punkt einig: Die Gesundheit der Erde, der Quelle allen Lebens, durfte nicht noch einmal aufs Spiel gesetzt werden. Die Gesellschaften, die schließlich unseren Planeten neu besiedelten, waren sehr unterschiedlich, aber sie alle teilten den Sinn für Achtsamkeit und das Bestreben, in Harmonie mit der Natur zu leben. Einige verzichten auf alle technologischen Errungenschaften unserer Vorfahren, während andere (zu denen auch wir Sagenhüter gehören) versuchen, ein Gleichgewicht zu finden, indem sie die Leistungen der früheren Welt mit den Errungenschaften der heutigen Welt vereinen.

Die Erde, auf der wir heute leben, ist vollkommen anders als die Erde von vor zwei Jahrtausenden. Die spektakulären Ruinen der mächtigen Maschinen der Großen Generationenprojekte säumen noch immer die

**Die Identität und wahre Natur des Wegweisers entziehen sich unserer Kenntnis bis heute. Er erschien im Jahr 6202 S-Z. scheinbar aus dem Nichts und verschwand spurlos aus den Geschichtsbüchern, als sich unsere Vorfahren auf die anstehenden Aufgaben konzentrierten.*

Landschaft und sind ein Zeugnis für den Erfindergeist unserer Vorfahren. Einige dieser Maschinen sind nach wie vor in Betrieb und erfüllen einen unbekannten Zweck. Wir lassen sie daher unangetastet. In jedem Berg können sich die höhlenartigen Hallen einer verlassenen Arkologie verbergen. Während unsere Vorfahren einige der Kreaturen, die diese Welt bevölkern, wiedererkennen würden, fänden sie andere erstaunlich fremdartig: die Erzeugnisse der Genmix-Manipulation. Unsere Vorfahren versuchten, das Massenaussterben zu verhindern, indem sie neue Arten züchteten, um verlorene Nischen wieder zu besetzen.

Und auch die Geografie der Erde hat sich verändert. Neue Meere füllen die Weiten der Flussebenen, Berge entstanden und zerfielen wieder, und das Klima ist weltweit ein anderes.

Unsere Vorfahren machten uns ein Geschenk von unvergleichlichem Wert, als sie die Menschheit vor dem Aussterben bewahrten. Jetzt ist diese neue Welt die unsere. Sie empfängt uns mit offenen Armen.

PRIVATE KORRESPONDENZ

Verfasst von Ren Kobo, Handelsmeister, Neuntes Boot der Sonnenstrahl-Flottille. Frühling, 4441 GZ (Gemeinzeit).

Ich schreibe dir, mein lieber Sonnenfisch, weil ich dir vom Tal erzählen möchte, in der Hoffnung, dass du vielleicht Lust bekommst, mich in der nächsten Saison auf meiner Pilgerreise zu begleiten.

Das Tal ist nicht wirklich ein Tal. Es ist vielmehr eine Ansammlung von Tälern, Feldern und Wäldern, die von Bergen umgeben sind. Es erstreckt sich von den Hochlandwiesen im Norden bis zum Rand der südlichen Gebirgskette, wo die Talöffnung das Verdessium überblickt. Dort stürzt ein Wasserfall in die Tiefe, der so schön ist, dass er dir regelrecht den Atem raubt. Das Tal wird auf drei Seiten von Bergen geschützt, und an die vierte Seite grenzt mit dem Verdessium der größte und tiefste Dschungel, den du je gesehen hast.

Die Vorfahren der Talbewohner gelangten über den Rau-Pass hierher. Sie reisten Richtung Westen zum Himmelsnah-See und folgten dem Silberfinnen-Fluss, bis sie eine grüne Insel erreichten, die vom Fluss umspült wird. Darauf steht der größte Turm aus nanogeschmiedetem Karbon, den ich je gesehen habe! Er ist so hoch, dass er in die Wolken schneidet. Die Menschen beschlossen, sich dort niederzulassen. Sie gaben dem Dorf den treffenden Namen „Wolkenlanze“.

In den vergangenen hundert Jahren breiteten sie sich aus und hießen zahlreiche Reisende aus fernen Gefilden willkommen – wie mich. Wolkenlanze ist das Zentrum der Zivilisation im Tal. Es gibt außerdem Himmelsnah, das Fischerdorf, das mitten im Wasser am südlichen Ende des Sees liegt. Der frische Fisch, den sie dort an jedem Dreiviertelmond gebraten servieren, ist ein Schmaus!

Weiter südlich öffnet sich das Tal zu Grasland und Wald. Wenn du dem Pfad folgst, wirst du dort weitere Siedlungen finden. Grünsee ist eine Hirtengemeinschaft, die hauptsächlich Eisenwoll-Schafe und Stelzenpferde züchtet. Die Ästelei ist in den tieferen Wäldern versteckt; die Häuser sind in die Baumkronen und um die Stämme der Nimmerholz-Bäume herum gebaut. Du könntest tagelang durch den Wald wandern und würdest nicht merken, dass über deinem Kopf Menschen leben. Die Former, die die Fasern der Bäume geschaffen haben, sind wahre Künstler.

Am südlichsten Ende des Tals fällt das Land in einer Reihe von Klippen zum Großen Becken und dem dahinter liegenden Verdessium ab. Ein atemberaubender Anblick. Es gibt Menschen, die am Rande der Wasserfälle leben. Klippensturz nennen sie den Ort. Die Einwohner wachen über das Verdessium, während die Verdessianer über sie wachen – so sagte man mir.

Und dann gibt es da noch den Konvent weit oben in den Bergen im Osten. Ich bin noch nicht dorthin gereist und werde es vermutlich auch nie. Der Schwebende Turm ist für diejenigen, die den Weg der Former gehen wollen. Sie ziehen für ihr Studium die Einsamkeit vor.

Das Prunkstück ist jedoch die Flurbaum-Basis, in der die Ranger des Tals leben und arbeiten. Der einsame Baum ist fast so groß wie ein Berg! Er ist mit Wohnquartieren, Forschungseinrichtungen, Meditationskammern und vielem mehr ausgestattet. Die Ranger sorgen für die Sicherheit im Tal, halten Ausschau nach Problemen und helfen den Leuten, wo immer sie können. Das sind schon Menschen eines ganz besonderen Schlags.

Ich liebe das Tal sehr, und deshalb reise ich nach jedem Tauwetter hierher. Der Handel läuft auch recht gut, wie du weißt. Wir sehen uns, wenn ich zur Flottille zurückkehre. Ich kann es kaum erwarten, dir zu zeigen, was ich in dieser Saison alles Schönes eingetauscht habe!

– Dein, R.K.

EIN KURZER BERICHT ÜBER DAS TAL

Verfasst vom Ältesten Grell. Winter, 3874 GZ

Das Tal ist ein abgelegener Ort in den einstigen Rocky Mountains, die in jüngerer Zeit die Estischen Berge oder Terminus des Barrieregebirges genannt werden. Nördlich des Tals ergießen sich eiskalte Bäche in schäumenden Kaskaden aus den Bergen. Sie fließen durch die felsigen, windgepeitschten Prärien, bevor sie sich zu kleinen Flüssen vereinen, die den Himmelsnah-See speisen, der den nördlichen Rand des Tals dominiert.
Vom Himmelsnah-See fließt das Wasser in den Silberfinnen-Fluss, der den Rest des Tals durchströmt. Weitere Bäche und kleinere Flüsse münden in den Silberfinnen-Fluss, wodurch er tief und breit genug ist, dass kleine Boote und Flöße darauf fahren können.

Der Silberfinnen-Fluss bleibt schiffbar, bis er die Talmündung erreicht, wo tückische Stromschnellen einen gewaltigen Wasserfall ankündigen. Hier geht die Talsohle in eine Reihe von steilen Abhängen und Klippen über, bevor sie sich zu einem tiefen Becken öffnet, das den dichten Dschungel des Verdessiums tief unten beheimatet.

SPIELMATERIAL

44 Energie

16 Schaden

16 Fortschritt

4 Rangerplättchen

12 Allgemeine Marker

KARTENSETS

Alle Karten von *Earthborne Rangers* gehören zu einem spezifischen Set. Das jeweilige Set ist entweder am unteren Rand angegeben (in Verbindung mit einem Symbol in der linken oberen Ecke der Karte), beziehungsweise bei Rangerkarten am linken Rand der Karte.

24 Welteffektkarten

4 Karten Wetter

17 Missionen

160 Pfadkarten

34 Eigenarten

86 Momente

Kampagnenbuch

Wanderkarte

92 Karten Ausstattung

46 Karten Anhang

12 Ranger-Pfadkarten

35 Kartentrenner

37 Orte

8 Übersichts-Karten

12 Aspekt-Karten

8 Berufungen

GRUNDLEGENDE SPIELKONZEPTE

Earthborne Rangers bedeutet: Abenteuer in der freien Natur, bei denen man Wälder und Gebirge, Flüsse und Sümpfe, Schluchten und Grasland erforscht – und alle Orte, die dazwischen liegen. Es bedeutet aber auch Science Fiction! Uralte Ruinen voll seltsamer Technologien und hochmoderne Gerätschaften, die euch auf eurem Weg unterstützen werden. Zudem werdet ihr seltsamen Wesen begegnen – von den Ahnen gentechnisch modifiziert, um die Natur und das Leben auf der Erde zu bewahren.

Earthborne Rangers ist ein kooperatives und lebendiges Kartenspiel, bei dem ihr über viele Abende hinweg an einer **Kampagne** spielt und die Kartendecks – die eure Charaktere repräsentieren – immer weiter verbessern und verändern könnt. Im Laufe der Partien lernen eure Charaktere neue Fähigkeiten, finden Gegenstände und treffen Gefährt:innen. Viele Anpassungsmöglichkeiten erlauben es euch, über das Deck die Persönlichkeit und Geschichte eures Charakters auszudrücken.

Dabei folgt ihr keiner linearen Abfolge von Szenarien, sondern erkundet eine offene Welt. Vor jeder Partie überlegt ihr euch, welchen eurer aktiven **Missionen** ihr euch heute widmen wollt. Während der Missionen findet und trefft ihr dabei viele neue Bewohner des Tals oder entdeckt Geheimnisse, die euch neue Missionen eröffnen.

DAS SPIEL

Eine Spielpartie von *Earthborne Rangers* dauert 1 **Tag** (keine Angst, das ist keine Spielzeitangabe, sondern der Begriff für eine Partie). Eine einzelne Partie – also ein neuer Tag – beginnt, indem ihr die Karten für den aktuellen Aufenthaltsort eurer Ranger vorbereitet. Der Tag endet, wenn einer von euch keine Karten mehr in seinem Rangerdeck hat, ein Ranger zu viele Wunden erleidet, oder wenn ein Effekt in der Geschichte bewirkt, dass der Tag endet. Eure **Kampagne** geht über viele Tage hinweg. Während ihr spielt, haltet ihr den Verlauf der Zeit auf einem **Kampagnenblatt** fest. Dort notiert ihr auch **besondere Ereignisse**, **eure Missionen** und **Belohnungen**, die ihr auf eurer Reise erhaltet.

Ein Tag (also eurer Partie) ist in viele Runden unterteilt, in denen du und deine Ranger-Partner jeweils **einzelne Züge** durchführen. In deinem Zug **spielst du 1 Karte** aus der Hand aus oder **interagierst** mit 1 der ausliegenden Karten. Dann ist der nächste Ranger dran. Erst wenn ihr alle gepasst habt (wir nennen das hier „Rasten"), und ihr eine Chance gehabt habt, zu reisen und aufzufrischen, endet eine Runde.

Hinweis: Jede Runde stellt dabei 1-2 Stunden des verstreichenden Tages dar – damit ihr ein wenig ein Zeitgefühl bekommt, wie lange eine Partie dauert (wie viele Runden) ihr also spielen werdet.

Das **Interagieren** mit ausliegenden Karten werdet ihr sicher am Häufigsten machen: also etwa dem Gesang der Vögel lauschen, um Hinweise auf mögliche Raubtiere zu erhalten oder ein hoch in den Baumwipfeln gelegenes Dorf erkunden oder etwa mit einem Anwohnern sprechen. Dieses **interagieren** geschieht, indem ihr **Tests** ausführt.

DIE RANGER

Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Rangers – eine Person, die mit der Verantwortung für das Wohlergehen des Tales betraut ist und all jenen Hilfe und Schutz bietet, die dies benötigen. Dazu erstellt jeder Spieler seinen individuellen Ranger, den er spielt.

Dein Ranger wird durch drei Bestandteile repräsentiert:

Aspekt-Karte

Auf der Aspekt-Karte sind vier Aspekte. Diese Werte sind die persönlichen Stärken deines Rangers. Zu jedem Aspekt gehört die passende Energie-Art, und du erhältst jede Runde so viele Energie jeder Art, wie es dem Aspekt-Wert entspricht. Du benötigst Energie für viele Dinge im Spiel.

Rangerdeck

Alles, was dein Ranger kann und hat, wird durch ein Deck aus 30 Karten dargestellt. Darin finden sich deine Fähigkeiten, deine Ausstattung und sogar deine Verbündeten, auf die du bauen kannst. Innerhalb eines Tages gibt die verbleibende Anzahl Karten in deinem Deck auch an, wie viel Ausdauer du noch hast.

Berufung

Deine Berufung stellt deine Expertise und deine Funktion in der Rangergruppe dar. Diese Karte ist immer im Spiel und gibt dir eine stets verfügbare Fähigkeit.

TESTS

Tests im Spiel verbinden stets eine erzählerische Handlung mit einer spielmechanischen Anweisung. Ein Test sagt euch, was ihr tun könnt, wie ihr es tut, und was geschehen wird, wenn er gelingt (und auch falls er fehlschlägt). Ihr findet Tests auf allen möglichen Karten im Spiel. Jeder Ranger hat jedoch stets eine Übersichtskarte auf der **4 Standard-Tests** stehen. Auf diese habt ihr stets Zugriff, um mit den Karten im Spiel zu interagieren.

Um bei einem Test erfolgreich zu sein, musst du **Mühe investieren**. Je mehr Mühe du investierst, um so größer ist die resultierende **Leistung**, was deine Chancen auf Erfolg erhöht und dein Ergebnis potentiell verbessert. Mühe kann aus vielen Quellen kommen – doch du wirst immer Energie investieren müssen, um einen Test überhaupt zu beginnen …

DIE GOLDENE REGEL

Sollte der Text einer Karte jemals einer Regel in diesem Dokument widersprechen, hat der Kartentext immer Vorrang.

DER WELTEFFEKT-STAPEL

Die Umstände eines Tests hat man nicht immer vollständig unter Kontrolle. An der Felswand, die du zu erklettern versuchst, könnten einige Steine lose sein, oder ein überraschend stabiler Halt könnte deinen Aufstieg beschleunigen. Nachdem du deine Mühe investiert hast, ziehst du bei jedem Test daher immer auch 1 Karte vom Welteffekt-Stapel. Dabei wird deine investierte Mühe ein letztes Mal modifiziert – zu deinen Gunsten oder aber zu deinem Nachteil. Alles, was ihr tut, wird dadurch etwas weniger berechenbar.

Die Welteffekt-Karten haben aber eine noch viel wichtigere Funktion – und daher kommt auch ihr Name: Auf jeder dieser Karten findet sich unten 1 von 3 Symbolen – das sind die Welteffekt-Symbole. Du findest diese auch auf sehr vielen Karten im Spiel. Durch sie erwacht die Welt um dich herum zum Leben. Das heißt: alle Karten im Spiel, die einen passenden Welteffekt besitzen, werden jetzt abgehandelt! Ein ¬Raubtier könnte einen ¬Dörfler verletzen; ¬Beute nach ¬Nahrung suchen und dir beim Ernten eines Strauchs zuvorkommen; der Himmel seine Schleusen öffnen und dich bis auf die Knochen durchweichen.

ZU FORMULIERUNGEN UND STIL

Texte bei *Earthborne Rangers* sind zum lauten Vorlesen konzipiert. Viele Begriffe wurden so gewählt, dass sie das Gefühl einer erzählten Geschichte erzeugen, nicht das eines „nur gespielten Spieles". Dies führte auch dazu, dass Bereiche des Spielfelds (wir nennen das die „Entfernung") als Die Umgebung, Entlang des Weges oder In Reichweite benannt wurden. Liest man als Effekt „Dieses ¬Raubtier bewegt sich In Reichweite", ist das wesentlich spannender, als wenn dort stünde „Lege diese Karte vor dir aus."

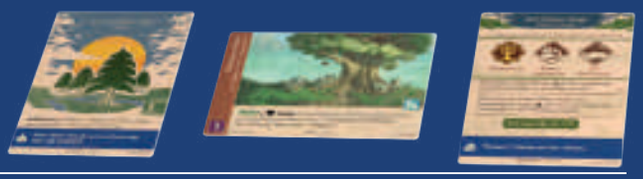
Um die Spielbarkeit und das Verständnis jedoch nicht einzuschränken, haben wir 2 besondere Formatierungen vorgenommen, die euch dennoch einfach zeigen, was ein spielrelevanter Begriff ist: Die Begriffe der Spielbereiche (der Entfernungen) sind stets mit einer Farbe markiert. Ihr seht das schon hier im Text. Und die sogenannten „Merkmale" von Karten (wie etwa ¬Raubtier) haben dieses Häkchen ¬ erhalten, damit man sie schnell als solche erkennt.

Formulierungen sind ebenfalls so geschrieben, dass immer klar sein sollte, wer sie genau ausführt oder was geschehen soll (du, der am Zug ist oder ihr gemeinsam). Sollte einmal Zweifel bestehen, wer genau gemeint ist, dürft ihr entscheiden – Etwas anspruchsvoller: lasst das für den Anführer geschehen – Etwas verzeihender: 1 Ranger eurer Wahl.

DAS SPIELFELD: DEIN SPIELERBEREICH UND DIE 3 ENTFERNUNGS-ARTEN

Es gibt 3 verschiedene Entfernungen und deinen Spielerbereich in dem Karten liegen können.

Die Umgebung: Das stellt das „Setting" eurer Partie dar. Hier liegt die Karte eures aktuellen ¬Ortes, an dem ihr euch befindet, das aktuelle ¬Wetter sowie alle ¬Missionen, die die Ranger angenommen haben.



Entlang des Weges: Gezogene Pfadkarten werden immer in einer von zwei Entfernungen ausgelegt – entweder Entlang des Weges oder In Reichweite 1 bestimmten Rangers. Entlang des Weges bezeichnet den für alle Ranger gemeinsamen Bereich in der Mitte des Spielfelds.

In Reichweite: Jeder Ranger hat einen eigenen In Reichweite-Bereich. Diese Entfernung gibt es also für jeden Ranger einzeln. Bezieht sich ein Effekt auf etwas In Reichweite, ist damit immer nur der Bereich vor dem Ranger gemeint, der den Effekt liest (es sei denn, der Kartentext besagt etwas anderes). Mit den Karten In Reichweite eines bestimmten Rangers kann jedoch jeder Ranger interagieren!

Dein Spielerbereich: Zusätzlich hat jeder Ranger auch seinen eigenen Spielerbereich, in dem alle Karten liegen, die sich direkt auf seinen Ranger beziehen: die eigene ¬Berufung und Aspekt-Karte, ausgerüstete ¬Ausstattung, das Rangerdeck, der Ablagestapel sowie der Müdigkeitsstapel. Nur du alleine darfst Effekte auf Karten auslösen, die sich in deinem Spielerbereich befinden!

LOS GEHT'S!

Es gibt 2 unterschiedliche Möglichkeiten zu starten. In beiden Fällen solltest du aber vorher diese Anleitung vollständig gelesen haben.
Dann entscheidet euch gemeinsam, wie ihr spielen wollt:

- **Für erfahrene Spieler:** Jeder Spieler erstellt seinen Ranger und baut also sein eigenes Rangerdeck. Folgt dabei den Regeln zum Erstellen von Rangerdecks auf S. 32. Danach startet ihr die Kampagne, indem ihr Eintrag 📖1.00 im Kampagnenbuch lest.
- **Für neue Spieler:** Spielt den Prolog durch. Dabei handelt es sich um eine erste Partie, in der ihr Schritt für Schritt in das Spiel eingeführt werdet. Als Teil des Spielverlaufs erstellt ihr auch euer Rangerdeck. Den Prolog beginnt ihr, indem ihr das Kampagnenbuch auf Seite 1 aufschlagt und den Anweisungen dort folgt.

EIN NEUER TAG BEGINNT

Um einen neuen Tag zu beginnen, müsst ihr natürlich zunächst das Spiel aufbauen. Folgt dabei einfach den folgenden Schritten.

Falls ihr eine völlig neue Kampagne beginnt, lest zunächst den Abschnitt „Los geht's!" auf Seite 9 und wählt eine der beiden dort genannten Optionen.

1 SPIELERBEREICHE

Jeder Ranger: Lege deine Aspekt-Karte, deine ¬Berufung, dein Rangerplättchen (auf deiner Berufung) und 2 Übersichtskarten (1 Standard-Tests und 1 Rundenübersicht) in deinen Spielerbereich. Mische dein Rangerdeck und platziere es ebenfalls hier. Nimm dir jetzt für jeden Aspekt-Wert auf deiner Aspekt-Karte eine entsprechende Anzahl Energie und lege sie auf deine Aspekt-Karte. Das ist dein Vorrat an Energie.

Hast du Karten mit dem Schlüsselwort *Aufbau* in deinem Deck? Durchsuche jetzt dein Deck nach genau 1 Karte mit diesem Schlüsselwort und bringe sie sofort ins Spiel.

2 ANFÜHRER WÄHLEN

Bestimmt, wer von euch der **Anführer** sein soll.

3 STARTKARTEN ZIEHEN

Jeder Ranger: Ziehe 6 Karten von deinem Rangerdeck und nimm sie auf die Hand.

Mulligan: Bist du mit deiner Kartenhand unzufrieden? Du darfst jetzt eine Anzahl Karten deiner Wahl von deiner Hand beiseite legen. Dann ziehe so viele neue Karten von deinem Rangerdeck, wie du zuvor beiseite gelegt hast. Zuletzt mischst du die beiseite gelegten Karten wieder in dein Rangerdeck.

4 WELTEFFEKTSTAPEL MISCHEN

Mischt den Stapel der Welteffektkarten und platziert ihn oberhalb der Umgebung.

5 AKTUELLEN ORT AUSLEGEN

Legt die Karte des aktuellen ¬Ortes in die Umgebung. Welcher das ist, steht auf dem Kampagnenblatt.

Hinweis: Wenn ihr gerade eine neue Kampagne startet, habt ihr den aktuellen Ort über euren Eintrag 📖1.00 im Kampagnenbuch bereits ausgelegt.

6 WETTERKARTE AUSLEGEN

Unter dem aktuellen Tag (auf der Kampagnenübersicht) ist angegeben, welches ¬Wetter an diesem Tag vorherrscht. Legt die entsprechende Wetterkarte (es können auch mehr als 1 sein) links neben den ¬Ort in die Umgebung. Dann lest alle Einträge im Kampagnenbuch, die auf eurem **Kampagnenblatt über dem aktuellen Tag** notiert sind.

7 MISSIONEN AUSLEGEN

Legt die Karten für alle ¬Missionen, die ihr bisher noch nicht abgeschlossen habt (siehe Kampagnenblatt), rechts neben den ¬Ort in die Umgebung.

8 ERSTELLEN DES PFADSTAPELS

Schritt 1: Sucht zunächst alle Pfadkarten des Sets heraus, das zu dem Terrain gehört, durch das ihr am vorherigen Tag gereist seid (siehe Kampagnenblatt).

Schritt 2: Sucht alle Karten heraus, die laut des ¬Ortes oder anderen Karten im Spiel beim *Erstellen des Pfadstapels* hinzugefügt werden müssen.

Schritt 3:
Überprüft:
Befindet ihr euch an einem ¬wichtigen ¬Ort? Sucht alle Pfadkarten heraus, die zum Set dieses ¬Ortes gehören.
Befindet ihr euch nicht an einem ¬wichtigen ¬Ort? Zieht 3 zufällige Karten des Pfadkarten-Sets **Das Tal**.

Schritt 4: Mischt dann alle herausgesuchten Karten zum Pfadkartenstapel zusammen und platziert diesen über der Umgebung.

Hinweis: Für eine detailliertere Erklärung lest auf Seite 15 unter „Erstellen des Pfadstapels" nach.

9 AUFBAU BEI ANKUNFT DURCHFÜHREN

Lest nun zunächst den Eintrag (im Kampagnenbuch), der eurem aktuellen ¬Ort entspricht – dieser ist auf der Rückseite der Ortskarte angegeben. Befolgt dann die Anweisungen unter **Aufbau bei Ankunft**. Zusätzlich zu Sonderanweisungen, stehen hier auch oft Aufbau-Effekte für die Ranger. Jeder Ranger führt dabei aber nur **1x** einen solchen **Aufbau bei Ankunft**-Effekt aus (also entweder den „**Anführer:**"-Effekt oder den **„Nächster Ranger:"**-Effekt). Wenn es noch übrige **„Nächster Ranger:"**-Anweisungen gibt, ignoriert ihr sie.

10 DER TAG BEGINNT

Führt jetzt alle **„Der Tag beginnt:"**-Anweisungen auf ¬Wetter und/oder ¬Missionen aus. Platziert jetzt auf allen Karten alle notwendigen Marker. Falls andere Anweisungen euch anweisen, jetzt Marker zu platzieren oder Plättchen zu legen, tut dies.

RUNDENABLAUF IM DETAIL

Ein Tag besteht aus mehreren Runden. Die Anzahl der Runden pro Tag ist dabei nicht festgelegt. Jede Runde besteht aus den folgenden 4 Phasen:

- **Phase 1: Pfadkarten**
- **Phase 2: Ranger-Züge**
- **Phase 3: Reisen**
- **Phase 4: Auffrischen**

PHASE 1: PFADKARTEN

Der Anführer beginnt und zieht die oberste Pfadkarte vom Pfadkartenstapel und handelt sie ab. Dann folgt im Uhrzeigersinn jeder andere Ranger und zieht ebenfalls 1 Pfadkarte (bis jeder Ranger im Spiel 1 Pfadkarte gezogen hat).

Hinweis: Wenn der Pfadstapel jemals leer sein sollte, ihr aber eine Karte ziehen sollt, mischt den Ablagestapel zum neuen Pfadstapel zusammen.

Wenn du eine Pfadkarte ziehst, sieh nach, ob sich rechts oben ein Buchsymbol mit einer Zahl befindet. Ist das der Fall? Dann lest gemeinsam den passenden Eintrag im Kampagnenbuch.
Danach führst du alle Effekte aus, die abgehandelt werden sollen, wenn die Karte „ins Spiel kommt". Handele die Karte vollständig ab, bevor der nächste Ranger dran ist.

Jede Pfadkarte zeigt unter dem Set-Symbol eine Entfernung, an, in der die Karte ins Spiel kommt. **Zeigt der Pfeil nach oben?** Sie kommt Entlang des Weges ins Spiel. **Zeigt der Pfeil nach unten?** Sie kommt In Reichweite von dir ins Spiel.

Entlang des Weges

In Reichweite

Entfernungs-Pfeil

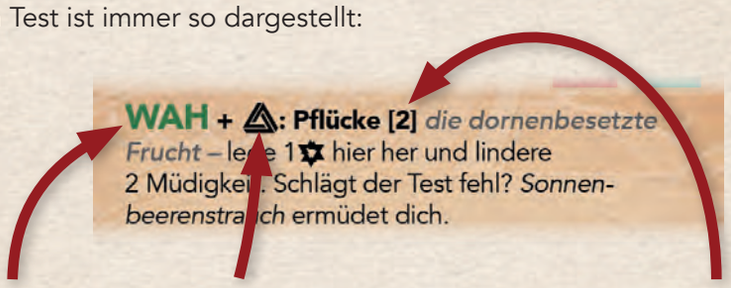
PHASE 2: RANGER-ZÜGE

Die Züge der Ranger stellen den Großteil des Spiels dar. Die Ranger führen in dieser Phase nacheinander **jeweils 1 Zug** aus, bis alle Ranger entschieden haben zu **Rasten**. Ihr müsst eure Züge nicht im Uhrzeigersinn ausführen! Ihr entscheidet, welcher Ranger zuerst am Zug ist. Dann entscheidet ihr, wer den nächsten Zug macht, usw. Es gilt aber: So lange 2 oder mehr Ranger noch Züge ausführen, muss auf den Zug eines Rangers immer der Zug eines **anderen** Rangers folgen. **Ausnahme:** Du darfst deine ¬Berufung erschöpfen, um nach deinem Zug sofort nochmal am Zug zu sein.

In deinem Zug wählst du 1 dieser Optionen: *Führe 1 Test aus*, *Spiele 1 Karte* oder *Rasten*.

FÜHRE 1 TEST AUS (SIEHE AUCH S.16)

Ein Test ist immer so dargestellt:



Aspekt + Herangehensweise-Symbol: *Testname* [die Schwierigkeit]
eine erzählerische Zusammenfassung – die mechanische Anweisung, wenn der Test erfolgreich ist bzw. was passiert wenn er fehlschlägt. Manche Tests geben auch an, wie du sie selbst einfacher für dich machen kannst.

Du hast immer Zugriff auf die **4 Standard-Tests** auf der Übersichtskarte *(Durchquere, Fühle, Erinnere, Schleiche)* und auf Tests, die in einer Entfernung im Spiel sind. Wenn du diese Option wählst, darfst du **genau 1 Test** ausführen.

Hinweis: Vergiss nicht, dass Effekte/Tests auf Karten im Spielerbereich eines anderen Rangers nicht in einer Entfernung liegen und daher für dich nicht verfügbar sind.

Tests **interagieren** mit Karten – welche Karten das sind kommt auf den Test an:
Führst du einen **Test** auf einer Karte **In Reichweite, Entlang des Weges** oder in der **Umgebung** aus? Dann **interagierst** du mit **dieser Karte**.

Führst du einen Test auf einer Karte in deinem **Spielerbereich** aus (z.Bsp. ein Standard-Test), oder auf **einer Karte,** die du **ausspielst?** Dann **interagierst** du mit dem **Ziel**, bzw. den Zielen des Tests.

Beispiel: Der Standard-Test **Durchquere** *legt auf den ¬Ort. Du interagierst also mit dem ¬Ort.*

Interagieren kann dich **Müdigkeit** durch Karten erleiden lassen, die zwischen dir und der Karte mit dem Test/Zielkarte liegen. Effekte, die keine Tests sind, bzw. Effekte durch den Erfolg eines Tests selbst, sind keine Interaktion – ermüden also auch nicht. Details zum Erleiden von Müdigkeit findest du auf Seite 20.

SPIELE 1 KARTE

Um eine Karte von der Hand auszuspielen, musst du Energie aus deinem Vorrat verbrauchen. Wie viel und von welchem Aspekt, ist in der linken oberen Ecke der Karte angegeben.

Was du dann tust, hängt von der Art der Karte ab:

¬Momente: Spielst du einen Moment aus, befolge alle Anweisungen der Karte und wirf sie danach ab.
Viele ¬Momente spielst du nur als **Reaktion** auf etwas aus, statt direkt in deinem Zug. Um sie zu spielen, egal wann, musst du immer ihre Kosten bezahlen können, indem du die entsprechende Anzahl Energie verbrauchst.

¬Anhänge: Einen ¬Anhang musst du immer an andere Karten im Spiel anhängen (an welche genau, wird vom Kartentext definiert). Spielst du einen ¬Anhang aus, schiebst du ihn unter die Karte, an die du ihn anhängst, und führst dann seinen Effekt aus. Wenn eine Karte mit ¬Anhang abgeworfen wird, wird der ¬Anhang auch abgeworfen.

¬Ausstattung: ¬Ausstattungen haben dauerhafte Effekte und/oder Fähigkeiten, die du während deines Zuges (oder zum Zeitpunkt, die der Kartentext besagt) aktivieren kannst. ¬Ausstattung wird ausgerüstet, indem du die Karte in deinen Spielerbereich legst. Dort verbleibt sie, bis du dich entscheidest, sie abzuwerfen.

¬Besonderheiten oder **¬Wesen:** Rangerkarten, die ¬Besonderheiten oder ¬Wesen sind, funktionieren wie Pfadkarten. Wenn du sie ausspielst, legst du sie In Reichweite von dir aus. Sie werden von nun an wie Pfadkarten behandelt, so lange sie sich im Spiel befinden.

¬Eigenarten: Du kannst solche Karten nicht wie andere Karten in deinem Zug ausspielen. Sie können nur für Tests (zum *Investieren von Mühe*) genutzt werden – siehe dazu Seite 16.

LAST

Karten wie ¬Ausstattungen und ¬Anhänge können eine **Last** haben. Last ist eine Reihe von bis zu 5 ausgefüllter Kästchen, oben rechts auf der Karte. Wenn du jemals Karten mit einer Last im Wert von **insgesamt 6** oder mehr Kästchen **ausgerüstet** hast, musst du **danach** sofort ausgerüstete ¬Ausstattung (inkl. ihrer Anhänge) abwerfen, bist du wieder 5 oder weniger Last hast.

REAKTIONEN

Auf einigen Karten findet sich der Begriff „**Reaktion**:". Reaktionen kannst du nur zu dem Zeitpunkt ausspielen bzw. werden zu dem Zeitpunkt ausgelöst, der im Kartentext angeführt wird. Das kann in deinem Zug sein, dem Zug eines anderen Rangers oder gar in anderen Phasen des Spiels.

ALLGEMEINE MARKER

Viele Karten nutzen thematische passende Einheiten, um anzuzeigen, wie oft etwas genutzt/ausgelöst werden kann. Auf solchen Karten findet sich in einem kleinen Kasten am rechten Rand eine Zahl sowie die Bezeichnung der Einheiten. Kommt eine solche Karte ins Spiel, lege sofort so viele allgemeine Marker auf die Karte, wie die Zahl angibt. Von jetzt an sind diese Marker das, was in dem Kasten steht, wenn Effekte von ihnen sprechen.

Weist dich eine Karte an, diese Marker zu „verwenden", entferne entsprechend viele Marker von der Karte. Befinden sich keine Marker mehr auf der Karte, kannst du die damit verbundene Fähigkeit nicht mehr nutzen. Regeln und Effekte, die sich auf „Marker" auf einer Karte auswirken, beziehen sich ausschließlich auf diese allgemeinen Marker.

Du darfst in deinem Zug jederzeit ¬Ausstattungen abwerfen, wenn du für sie keine Verwendung mehr hast (etwa weil sie keine Marker mehr haben).

RASTEN

Wenn du in dieser Runde keine Züge mehr durchführen kannst oder willst, kannst du dich entscheiden, zu **rasten**. Du darfst nun Effekte nutzen, die ausgelöst werden, „wenn du rastest". Dann endet dein Zug. Erleide jetzt 1 Müdigkeit für jede deiner Wunden (siehe dazu auch Wunden auf Seite 24). Für den Rest dieser Runde hast du keine weiteren Züge mehr.

Die Phase endet, wenn alle Ranger entschieden haben, zu **Rasten**.

PHASE 3: REISEN

Jeder ¬Ort zeigt einen **Schwellenwert** für Fortschritt (⮝) am rechten Rand der Karte. Liegt auf dem ¬Ort **so viel** oder mehr ⮝, wie der **Schwellenwert** angibt? Dann dürft ihr entscheiden, ob ihr **reisen** wollt. Anderenfalls: geht direkt zu *Phase 4: Auffrischen*.

Hinweis: Spielbereite Karten mit dem Schlüsselwort Hindernis *verhindern, dass ihr reisen könnt. Ihr müsst diese Karten erfüllen oder erschöpfen, bevor ihr reisen dürft. Siehe Hindernis auf Seite 27.*

Wenn ihr reisen wollt, führt diese 5 Schritte aus:

Schwellenwert für ⮝

1. SPIELBEREICH RÄUMEN

Entfernt alle Pfadkarten im Spiel und werft alle Rangerkarten ab, die sich In Reichweite eines Rangers, Entlang des Weges und in der Umgebung befinden. Karten in euren Spielerbereichen, sowie alle Karten mit dem Schlüsselwort **Bleibend** bleiben jedoch liegen. Sortiert alle Pfadkarten im Pfadstapel und zugehörigen Ablagestapel nach ihren Sets und legt diese dann in die Sammlung zurück.

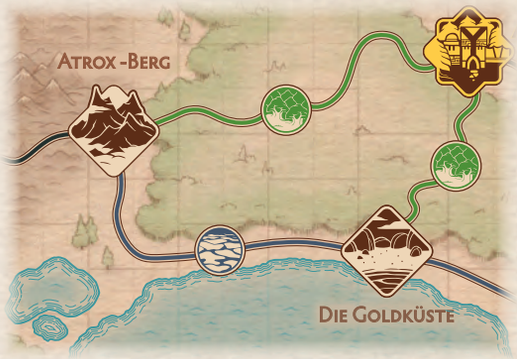
Verlangt eine ¬Mission, für einen bestimmten Effekt von einem ¬Ort fortzureisen, wird dieser Effekt jetzt ausgelöst.

2. BEREISBAREN ¬ORT WÄHLEN

Entscheidet gemeinsam, zu welchem ¬Ort ihr reisen wollt. Nehmt euch dazu die Wanderkarte eurer Kampagne. Ihr könnt jeden ¬Ort wählen, der durch einen Pfad auf der Wanderkarte direkt mit eurem aktuellen ¬Ort verbunden ist (beide ¬Orte gelten als benachbart). Ihr könnt keine ¬Orte „überspringen".

Sucht den neuen ¬Ort aus der Sammlung heraus und ersetzt euren aktuellen ¬Ort durch den neuen. Legt den alten ¬Ort in die Sammlung zurück.

Hinweis: Über Flüsse könnt ihr nicht reisen – bis es euch ein Effekt im Spiel erlaubt.



Ist der Atrox-Berg euer aktueller ¬Ort, könnt ihr euch beispielsweise dazu entschließen, über den Seeufer-Pfad zur Goldküste zu reisen.

3. NACHTLAGER AUFSCHLAGEN

Ihr könnt jetzt gemeinsam entscheiden, ob ihr euer *Nachtlager aufschlagen* wollt. Das **beendet den Tag** und damit die aktuelle Partie. So den Tag zu beenden, erlaubt euch, euch auf den nächsten Tag vorzubereiten (was nicht möglich ist, wenn ihr gezwungen wurdet, den Tag zu beenden).

Entscheidet ihr euch das *Nachtlager* aufzuschlagen? Beendet den Tag. Ihr dürft jetzt außerdem kleine Anpassungen an euren Rangerdecks vornehmen (z.B. Belohnungskarten gegen andere Karten im Deck austauschen – für mehr Details siehe Seite 31).

Anderenfalls macht mit Schritt 4 weiter.

4. ERSTELLEN DES PFADSTAPELS

Um den Pfadstapel zu erstellen, müsst ihr Karten aus mehreren Pfadkarten-Sets zusammenmischen:

Schritt 1: Das durchquerte Terrain legt fest, was euch am nächsten Ort begegnen kann. Jedem Pfad auf der Wanderkarte ist ein bestimmter **Terrain-Typ** zugeordnet, der durch das Symbol und die Farbe des Pfades gekennzeichnet ist.
Sucht alle Pfadkarten des Sets heraus, das zu dem Terrain des Pfades passt, über den ihr auf der Wanderkarte) gekommen seid.

Schritt 2:
Bestimmte Effekte im Spiel können dazu führen, dass ihr dem Pfadstapel weitere Karten hinzufügen müsst. Überprüft das ¬Wetter, die Ortskarte sowie eure ¬Missionen, ob dort weitere Anweisungen zum „Erstellen des Pfadstapels" zu finden sind.

Schritt 3:
Überprüft:
Befindet ihr euch an einem ¬wichtigen ¬Ort? ¬Wichtige ¬Orte haben ihr eigenes Kartenset. Ob ein Ort ¬Wichtig ist, steht in der Merkmal-Leiste unter dem Ortsnamen. Ihr erkennt das auch am gelben, achtzackigen Symbol auf der Wanderkarte. Sucht alle Pfadkarten heraus, die zum Set dieses ¬Ortes gehören.
Befindet ihr euch nicht an einem ¬wichtigen ¬Ort? Dann könnt ihr euch nie sicher sein, auf wen (oder was?) ihr stoßen werdet. Vielleicht trefft ihr einen der anderen Wanderer im Tal, entdeckt etwas außergwöhnliches oder steht plötzlich vor einem besonders gefährlichen ¬Raubtier. Sucht alle Karten des Pfadkarten-Sets **Das Tal** heraus, mischt sie und zieht dann zufällig 3 dieser Karten. Legt den Rest zurück in die Sammlung.

Dieser ¬Ort ist ¬Wichtig

Pfadkarten-Set ***Das Tal***

Schritt 4: Mischt alle herausgesuchten Karten zum Pfadkarten-stapel zusammen und platziert diesen über der Umgebung.

5. AUFBAU BEI ANKUNFT

Achtung wichtig: Lest als erstes den Eintrag im Kampagnenbuch, der auf der Rückseite des ¬Ortes angegeben ist.

Dann: Bei ¬Missionen, für die die Ranger an einem ¬Ort **ankommen** müssen, wird der entsprechende Effekt jetzt ausgelöst.

Hinweis: Dies kann dazu führen, dass ihr den normalen Eintrag im Kampagnenbuch für den ¬Ort nicht lesen werdet.

Befolgt zuletzt die Anweisungen unter **Aufbau bei Ankunft**. Zusätzlich zu Sonderanweisungen, stehen hier auch oft Aufbau-Effekte für die Ranger. Jeder Ranger führt dabei aber nur **1x** einen solchen **Aufbau bei Ankunft**-Effekt aus (also entweder den „**Anführer:**"-Effekt oder den „**Nächster Ranger:**"-Effekt.) Wenn es noch übrige „Nächster Ranger:"-Anweisungen gibt, ¬noriert ihr sie.

PHASE 4: AUFFRISCHEN

Macht alle erschöpften Karten in allen Spielerbereichen und Entfernungen wieder spielbereit.
Alle Ranger führen nun gleichzeitig die folgenden Schritte durch:

- **1 Rangerkarte ziehen:** Du ziehst 1 Karte von deinem Rangerdeck. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Handkarten, die du haben darfst. **Achtung:** Musst du jetzt 1 Karte ziehen, kannst das aber nicht, weil dein Rangerdeck leer ist? Dann bist du zu müde, um den Tag fortzusetzen. Ihr müsst als Gruppe den Tag beenden (siehe „Ende des Tages" auf Seite 21).
- **Energie zurückerhalten :** Lege so viel Energie der vier Aspekte wieder auf deine Aspekte-Karte, bis die dort liegende Energie wieder den Werten auf der Karte entspricht. Hast du in einem Aspekt **mehr** Energie, als der Wert auf der Karte angibt? Du musst überschüssige Energie entfernen.

Dann beginnt eine neue Runde!

EINEN TEST AUSFÜHREN

Tests sind das zentrale Element bei *Earthborne Rangers*.

Ein Test ist immer so dargestellt:

FIT SOV
RUH WAH

SOV + ♥: Halte [2] *deine Füße in das kalte, klare Wasser* – verlege dein ◆ hier her und lindere X Müdigkeit (X= Leistung).

Ein Test auf einer Pfadkarte

Ein Aspekt + Herangehensweise-Symbol: *Testname* [die Schwierigkeit] *eine erzählerische Zusammenfassung* – die mechanische Anweisung, wenn der Test erfolgreich ist bzw. was passiert wenn er fehlschlägt. Manche Tests geben auch an, wie du für sie selbst zusätzliche Mühe investieren darfst.

Um einen Test auszuführen, gehe wie folgt vor:

1. TEST WÄHLEN

Wähle 1 Test auf einer Karte im Spiel: in einer Entfernung, in deinem Spielerbereich oder einen **Standard-Test**. Stelle fest, mit welcher Karte du bzw. mit welcher Karte oder Karten der Test **interagiert**. (Zur Erinnerung – siehe S. 12: Die Karte mit dem Test selbst oder bei Standard-Tests/Karten in deinem Spielerbereich, ihr Ziel.)

Jetzt **ermüdet** dich sofort jede spielbereite Karte zwischen dir und der Karte des Test/Zielkarte. *Müdigkeit erleiden* erklären wir im Detail auf Seite 20.

Du investierst 2 **WAH***-Energie und 2 Tatendrang ⊕, für insgesamt 4 Mühe.*

2. MÜHE INVESTIEREN

Jeder Test kann erfolgreich sein oder fehlschlagen. Je mehr **Mühe du investierst**, um so wahrscheinlicher ist es, dass du Erfolg hast. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Mühe zu investieren (siehe unten). Es ist oft hilfreich, deine investierte Energie und Karten neben den Test zu legen, um den Überblick darüber zu behalten, wie viel Mühe du insgesamt investiert hast.

ENERGIE INVESTIEREN

Um einen Test überhaupt ausführen zu dürfen, **musst** du **als erstes** mindestens 1 Energie des geforderten Aspekts **verbrauchen**. **Jede so verbrauchte Energie investiert 1 Mühe.** Hast du keine Energie des Aspekts mehr in deinem Vorrat, kannst du diesen Test also gar nicht versuchen.

HERANGEHENSWEISE-SYMBOLE INVESTIEREN

Das beim Test angegebene Herangehensweise-Symbol repräsentiert die Art und Weise, wie du mit der geschilderten Situation umgehst und welche Methode du anwendest. Es gibt vier Herangehensweisen:

- **Konflikt:** steht für die direkte Konfrontation
- **Vernunft:** steht für Logik und gesunden Menschenverstand
- **Tatendrang:** steht für Abenteuerlust, Neugier und Engagement
- **Verständnis:** steht für Aufgeschlossenheit und Empathie

Du darfst jetzt Karten mit den **beim Test angegebenen** Herangehensweise-Symbolen investieren, indem du sie von deiner Hand **abwirfst**. Du musst sie dafür nicht bezahlen! **Jedes passende Symbol** auf einer so abgeworfenen Karte **investiert 1 Mühe**. Die Anzahl passender Karten, die du bei einem Test für ihre Symbole so investieren darfst, ist unbegrenzt.
Du ignorierst alle Informationen auf diesen abgeworfenen Karten (Texte, Werte, Kosten) außer die Karte sagt explizit etwas anderes. **Ausnahme:** Den Effekttext auf ¬Eigenarten darfst du ausführen (das ist ihr einziger Zweck), wenn du sie investierst.

MODIFIKATION VON MÜHE DURCH EFFEKTE

Einige Karteneffekte im Spiel, wie etwa auf ¬Ausstattung oder ¬Wesen und manchmal auch der Test selbst, können „bei einem Test" Mühe investieren oder aber die investierte Mühe wieder reduzieren. Ebenfalls investiert das Rangerplättchen jedes **anderen** Rangers, das auf der Karte des Tests bzw auf dem Ziel liegt, für dich **1 Mühe** in diesem Test. Manche Effekte, die Mühe investieren, sind optional – du „darfst" sie anwenden. Andere musst du jetzt anwenden.

3. LEISTUNG ERMITTELN

Nachdem du deine **gesamte investierte Mühe addiert** hast, wird die Mühe jetzt noch ein letztes Mal durch die Launen der Welt modifiziert. Dafür ziehst du die oberste Karte vom **Welteffekt-Stapel** und deckst sie auf. Auf der Karte findet sich für jeden der vier Aspekte ein Modifikator – dieser ist entweder 0, +1, -1 oder -2. Wende den Modifikator des Aspekts des Tests auf den Gesamtwert der investierten Mühe an.

Das Ergebnis, das du jetzt erhältst, ist deine **Leistung**.

4. ERFOLG ODER FEHLSCHLAG

Jeder Test hat eine **Schwierigkeit**. Tests ohne [ ] Klammer haben eine Schwierigkeit von 1. Steht jedoch eine fett gedruckte Zahl in einer [ ] Klammer dabei, ist das die Schwierigkeit.

Überprüfe jetzt:

- Ist deine **Leistung gleich oder größer** als die **Schwierigkeit?** Der Test ist **erfolgreich**.
- Ist deine **Leistung kleiner** als die **Schwierigkeit?** Der Test **schlägt fehlt.**

Hinweis: Manche Tests haben als Schwierigkeit eine Variable (X oder Y) angegeben. Es steht stets dabei, wie du diese Variable auflöst.

War der Test erfolgreich? Dann führst du jetzt alle Effekte aus, die in der spielmechanischen Anweisung aufgeführt sind. Manchmal ist die Stärke des Effektes auch von deiner Leistung abhängig. Dies ist wieder mit einer Variablen X angegeben.

Schlägt der Test fehl? Dann führst du die Effekte nicht aus. Es passiert einfach nichts. **Ausnahme:** Manche Effekte haben eine Abfrage, ob der Test fehlgeschlagen ist. Die darauffolgenden Effekte musst du jetzt ausführen.

*Beispiel: Wenn dein **Durchquere**-Test fehlschlägt, legt du keinen ⚠. Stattdessen erleidest du 1 Wunde.*

Manche Tests lösen auch Effekte aus, die unabhängig davon sind, ob du erfolgreich bist oder nicht – das steht ausdrücklich dabei.

5. WELTEFFEKTE ANWENDEN

In *Schritt 3: Leistung ermitteln* hast du eine Welteffektkarte gezogen. Welteffektkarten zeigen am unteren Rand immer einen farbigen Streifen mit einem Welteffekt-Symbol (☀, ⚒, ⛰). Auf vielen Karten im Spiel findest du den jeweilige Welteffekt in einem farbig passenden Kasten neben dem entsprechenden Symbol.

In diesem Schritt musst du nun **alle passenden** Welteffekte auf allen **aktiven** Karten im Spiel ausführen.

Aktive Karten, sind alle spielbereiten Karten, die sich in der Umgebung, Entlang des Weges, In Reichweite von dir oder in deinem Spielerbereich befinden. Erschöpfte Karten sowie Karten, In Reichweite anderer Ranger ignorierst du. **Ausnahme:** Wenn du mit einer Karte In Reichweite eines anderen Rangers interagierst, gelten für den Rest des Zuges auch alle Karten dort für dich als aktiv.

Hinweis: Welteffekte auf Karten, die aufgrund des Tests erfüllt (siehe Seite 18) oder erschöpft wurden, werden nicht ausgelöst, da sie schon im Schritt zuvor abgeworfen/erschöpft wurden.

Welteffekt

REIHENFOLGE VON WELTEFFEKTEN

Die Welteffekte verschiedener Karten führst du in der folgenden Reihenfolge aus:

1. **¬Wetter**
2. **¬Ort**
3. **¬Missionen**
4. **Karten Entlang des Weges**
5. **Karten In Reichweite (von dir)**
6. **Karten in deinem Spielerbereich**

Gibt es bei einem Punkt mehrere Karten, deren Welteffekte du ausführen musst, kannst du deren Reihenfolge selbst bestimmen.

MISCHEN

Hast du nach dem Test eine oder mehrere Welteffektkarten, mit dem Mischen-Symbol (⟐) gezogen und abgelegt? Mische den Welteffekt-Ablagestapel wieder in den Welteffekt-Stapel.

Jeder Welteffekt wird nur 1x pro Test abgehandelt. Sollte die Situation eintreten, dass der Welteffekt einer Karte ein zweites Mal ausgelöst werden könnte, wird er nicht noch einmal abgehandelt. Außerdem: Es muss sich durch den Welteffekt etwas tatsächlich geändert haben, damit dieser als ausgeführt gilt.

BEDINGUNGS-ABHÄNGIGE WELTEFFEKTE (❯❯)

Einige Welteffekte fragen Bedingungen ab, oder haben eine Anweisung, die einer Bedingung folgt *(Beispiel: Es gibt 1+ aktive ¬Raubtiere ; Gibt es 1+ aktive ¬Raubtiere, erschöpfe 1 davon)*. Danach folgt ein Pfeilsymbol ❯❯. Diesem Pfeil folgt eine **Konsequenz**. Du führst die Konsequenz nur dann aus, wenn die Bedingung vor dem Pfeil zutrifft, bzw. die Bedingung zutrifft und du die folgende Anweisung vollständig ausführen konntest.

KARTEN ERFÜLLEN

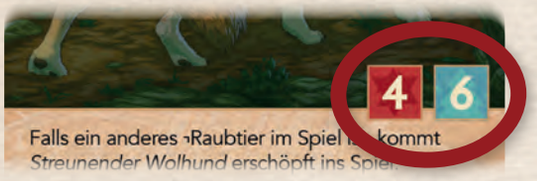
Effekte weisen oft an, Fortschritt ⚠ oder Schaden ✡ auf Karten zu legen. Beides sind reine Abstraktionen von Entwicklungen in eurer Geschichte, die durch absolvierte Tests oder ausgespielte Karten zustande kommen.

Fortschritt ⚠ stellt die Zeit dar, die ihr auf eine Sache verwendet. Fortschritt auf einem ¬Ort kann z.B. die Zeit repräsentieren, in der ihr ihn durchwandert, erforscht oder einfach die Schönheit bewundert habt. Genauso kann Fortschritt auf einem ¬Wesen die Zeit sein, in der ihr mit diesem kommuniziert. Eine Karte mit Fortschritt zu erfüllen, bedeutet also, dass ihr genügend Zeit aufgewendet habt und nun mögliche Vorteile genießen könnt, die die Karte bringt – oder dass ihr unbeschadet weiterziehen könnt.

Was Schaden ✡ repräsentiert, ist von Karte zu Karte verschieden. Schaden auf ¬Wesen kann deren Verletzungen darstellen, auf ¬Besonderheiten kann Schaden z.B. repräsentieren, wie stark sie beschädigt sind Bei ¬Flora kann es anzeigen, wie viel gepflückt oder geerntet werden kann.

Es liegt nahe, den Schwellenwert für Schaden instinktiv mit „Lebenspunkten" gleichzusetzen. Das ist aber nicht zwingend der Fall. Du kannst bei ¬Wesen zum Beispiel auch nur genug Bedrängnis erzeugt haben, dass es flieht.

Die meisten Karten haben einen **Schwellenwert** für ⚠ und/oder ✡.



Sobald genug ⚠ oder ✡ auf einer Karte liegt, dass der entsprechende Schwellenwert erreicht oder überschritten ist, gilt sie als erfüllt. Ist eine Karte erfüllt, werden die entsprechenden Anweisungen der Karte abgehandelt („Erfülle ⚠/✡:") Steht dort ein Hinweis auf einen Eintrag im Kampagnenbuch, lest diesen laut vor. Nachdem ihr alle Anweisungen (auf der Karte und ggf. im Kampagnenbuch) abgehandelt habt, entfernt alle Marker und Plättchen von der erfüllten Karte und werft sie auf den entsprechenden Ablagestapel.

Bewirkt ein Effekt, dass auf einer oder mehreren Karten nun genug ⚠ oder ✡ liegt, um diese zu erfüllen, beendet zunächst vollständig den aktuellen Schritt (wie etwa die Abhandlung des Effekttextes bei Testerfolg). Dann folgt sofort den Anweisungen beim Erfüllen der Karten.

Beispiel: Führt der Welteffekt einer Karte dazu, dass genug ✡ auf eine Karte gelegt wird, um diese zu erfüllen, handelst du den Welteffekt der Karte noch ab, und folgst dann den Anweisungen der erfüllten Karte. Erst dann gehst du die anderen passenden Welteffekte durch.

Wird eine Karte gleichzeitig auf unterschiedliche Arten erfüllt (z.B. Fortschritt und Schaden), könnt ihr euch aussuchen, welchen der Effekte ihr anwenden wollt.

KARTEN OHNE SCHWELLENWERTE

Einige Pfadkarten haben keinerlei Schwellenwert. Auch auf diese Karten kann ⚠ oder ✡ gelegt werden, sie werden aber nie auf diese Weise erfüllt werden.

RANGERPLÄTTCHEN

Jeder Ranger hat ein individuelles Rangerplättchen (◆) das du auf deiner ¬Berufung lagerst. Effekte können davon profitieren oder gar erfordern, dass du es auf die entsprechende Karte verlegt hast. Ebenfalls investiert das Rangerplättchen jedes **anderen** Rangers (also nicht deines), das auf der Karte eines Tests bzw. auf dem Ziel liegt, für dich 1 Mühe in diesem Test.

Manche Karten zeigen anstelle eines Schwellenwertes für ⚠ das Symbol für Rangerplättchen ◆. Solche Karten werden nicht durch ⚠ erfüllt, sondern sobald die Rangerplättchen **aller** Ranger auf der Karte liegen.

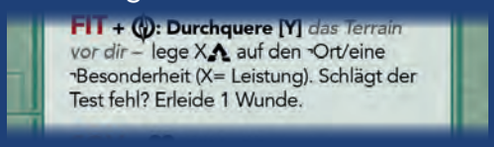
Muss dein ◆ von einer Karte entfernt werden, oder befindet es sich einfach auf keiner Karte, verlege es auf deine ¬Berufung.

ERFÜLLEN VON ORTEN

¬Orte stellen eine Ausnahme der Regel für das Erfüllen von Karten dar: sie werden nie erfüllt. Jeder ¬Ort zeigt entweder einen Schwellenwert für ⚠ oder das ◆ Symbol. Dies repräsentiert, wie bereit eure Gruppe ist, zum nächsten ¬Ort zu reisen. Ihr reist nie sofort, sondern immer nur in *Phase 3: Reisen*, wenn ihr euch gemeinsam dazu entscheidet (siehe dazu Seite 14) und nur dann, wenn der Schwellenwert des ¬Ortes zu diesem Zeitpunkt erreicht ist.

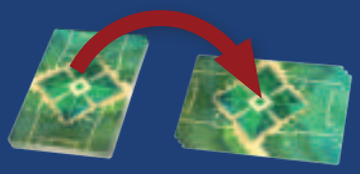
BEISPIEL FÜR EINEN TEST

1 Rosa ist als Solo-Ranger alleine in den Wäldern unterwegs. In Reichweite befinden sich ein *Streunender Wolhund* und ein *Sitka-Reh*, und Entlang des Weges liegt ein *Wucherwuchs*. Rosa entscheidet sich, mit dem **Durchquere**-Test mit dem *Wucherwuchs* zu interagieren.

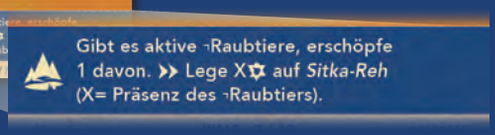


5 Da der Test erfolgreich war, führt Rosa nun den Effekt des Tests aus. Sie legt so viel auf *Wucherwuchs*, wie es ihrer Leistung entspricht (2).

2 Interagiert Rosa mit einer Karte Entlang des Weges, ermüdet sie jede Karte In Reichweite. Rosas Ranger erleidet daher 3 Müdigkeit.



6 Die 2 auf *Wucherwuchs* erfüllen den Schwellenwert (2 mal Anzahl Ranger: 2x1=2). Die Karte ist erfüllt, und Rosa wirft sie ab.



3 Rosa verbraucht 2 **Fitness**-Energie und wirft eine Karte von ihrer Hand ab, die 1 -Symbol zeigt. Insgesamt investiert sie für den Test so 3 Mühe. Es gibt keine weiteren Modifikatoren.

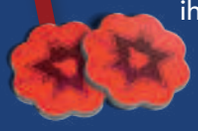
4 Als nächstes zieht Rosa 1 Welteffektkarte und wendet den darauf angegebenen Modifikator für **Fitness** (den Aspekt des Tests) an. Da dort -1 steht, reduziert dies ihre Mühe auf 2. Daher ist Rosas Leistung 2.

Die Schwierigkeit des **Durchquere**-Tests ist gleich der Präsenz der Karte, mit der sie interagiert. Der *Wucherwuchs* hat eine Präsenz von 1. Rosas Leistung von 2 bedeutet daher, dass sie Erfolg hat!

7 Zuletzt muss Rosa noch alle Welteffekte auf Karten im Spiel ausführen, die das Welteffekt-Symbol der Welteffektkarte ( ) zeigen.

Da der *Wucherwuchs* bereits erfüllt wurde, ist die einzige Karte, bei der ausgelöst wird, das *Sitka-Reh*.

Der *Streunende Wolhund* hat das Merkmal ¬Raubtier, und da er spielbereit ist, gilt er als aktiv. Rosa erschöpft ihn und legt so viel auf das *Sitka-Reh*, wie es der Präsenz des *Streunenden Wolhundes* entspricht (2). Dies führt dazu, dass auch die Karte des *Sitka-Rehs* erfüllt ist. Rosa wirft sie ebenfalls ab.



MÜDIGKEIT

Dein Ranger kann an einem Tag eine Menge erreichen, aber irgendwann ist auch er zu müde, um weiterzumachen. Die Ausdauer deines Rangers wird durch dein Rangerdeck dargestellt. Das Tal zu erkunden kann anstrengend sein. Dabei spielt es keinerlei Rolle, wie sehr der Ranger im Einklang mit der Natur ist – immer wieder wird er sich Herausforderungen stellen müssen, die an seinen Kräften zehren. Dies wird durch Müdigkeit repräsentiert.

Erleidest du **Müdigkeit**, ziehst du entsprechend viele Karten **verdeckt** von deinem Rangerdeck und legst sie (ohne anzuschauen) verdeckt und horizontal gedreht rechts von deinem Ablagestapel ab. So entsteht dort dein **Müdigkeitsstapel**.

Erleidest du jemals Müdigkeit, hast aber nicht mehr genug Karten in deinem Rangerdeck, um das zu tun, müsst ihr alle sofort den Tag beenden (siehe Seite 21)

Rangerdeck *Ablagestapel* *Müdigkeitsstapel*

„… ERMÜDET DICH“

Jeder Pfadkarte hat einen Wert für Präsenz (lila hinterlegt, rechts oben). Manche Effekte führen dazu, dass Karten dich „ermüden“. Wenn dich eine Karte ermüden soll und diese Karte ist spielbereit, erleidest du Müdigkeit in Höhe der Präsenz dieser Karte. Ist die Karte erschöpft, ermüdet sie dich nicht.

MÜDIGKEIT LINDERN

Einige Effekte lassen dich Müdigkeit lindern. Um Müdigkeit zu lindern, ziehst du entsprechend viele Karten vom Müdigkeitsstapel und erhältst sie direkt auf die Hand.

MÜDIGKEIT DURCH INTERAKTION

Wenn du mit einem Teil deiner Umwelt **interagierst**, können dich andere Dinge, die sich **zwischen** dir und dem Ziel der Interaktion befinden, oft ermüden. Ein lebhaftes Lutrinal behindert dich vielleicht bei einer Aufgabe, oder schwieriges Terrain führt dazu, dass du langsamer vorankommst.

Sobald du einen Test ausführen willst, ermüdet dich jede **spielbereite** Karte, die sich **zwischen dir** und dem fernsten **Ziel der Interaktion** befindet. Welche Karten das sind, hängt davon ab, wo sich die Karte befindet, mit der du interagierst:

- **Die Karte befindet sich In Reichweite von dir:** Karten, die an deiner ¬Berufung anhängen, liegen dazwischen.
- **Die Karte befindet sich In Reichweite eines anderen Rangers:** alle Karten, die In Reichweite von dir sind und solche, die an deiner ¬Berufung anhängen, liegen zwischen dir und dem Ziel der Interaktion.
- **Die Karte befindet sich Entlang des Weges:** alle Karten, die In Reichweite von dir sind und solche, die an deiner ¬Berufung anhängen, liegen zwischen dir und dem Ziel der Interaktion.
- **Die Karte befindet sich in der Umgebung:** alle Karten, die In Reichweite von dir und solche, die an deiner ¬Berufung anhängen, wie auch Entlang des Weges sind, liegen zwischen dir und dem Ziel der Interaktion.

Wenn der Effekt einer Karte (wie etwa von einem erfolgreichen Test) oder ein anderer Spieleffekt etwas mit einer Karte macht oder etwas darauf legt und das selbst kein Test ist, zählt das auch nicht als Interaktion und nichts davon ermüdet dich. Wenn du einen Test von einer Karte aus deinem Spielerbereich oder durch ausspielen von deiner Hand ausführst, der mit mehreren Karten interagiert, stelle zuerst fest, welches dieser Ziele am weitesten von dir entfernt ist. Alle Karten zwischen dir und diesem Ziel ermüden dich genau 1x (du wirst also nicht für jede Karte, mit der du interagierst, separat ermüdet).

Um mit dem Ort zu interagieren, erleidet Rosa hier insgesamt 3 Müdigkeit – 2 durch den *Streunenden Wolhund* In Reichweite, und 1 durch den *Ranger-Cache*, der Entlang des Weges liegt.

ENDE DES TAGES

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie ein Tag enden kann:

- **Nachtlager aufschlagen:** Wenn ihr zu einem anderen Ort reist, könnt ihr euch entscheiden, euer Nachtlager aufzuschlagen.
- **Ranger zu müde:** Muss ein Ranger eurer Gruppe eine Karte vom Rangerdeck ziehen oder Müdigkeit erleiden, kann dies aber nicht, endet der Tag sofort.
- **Ranger zu sehr verletzt:** Erleidet ein Ranger eurer Gruppe seine 3. Wunde, endet der Tag nach seinem Zug. Dieser Ranger muss außerdem seinem Deck 1 *Anhaltende Verletzung* hinzufügen (siehe Seite 24).
- **Verbündeter in Gefahr:** Es ist eure Pflicht, die Bewohner des Tals zu schützen. Wird eine Person durch ✡ erfüllt, wird das Kampagnenbuch euch meistens anweisen, den Tag zu beenden.
- **Mission abgeschlossen:** Beendet ihr das letzte Kapitel einer Mission, erreicht ihr damit manchmal einen Punkt in eurer Geschichte, der so bedeutsam ist, dass ihr den Tag danach beendet. Die Anweisung dazu erhaltet ihr im Kampagnenbuch.

Wichtig: Beendet ihr den Tag, ist auch diese Partie *Earthborne Rangers* zu Ende. Versteht das also immer auch synonym mit „das Spiel aufräumen und einpacken". Führt alle **„Ende des Tages:"**-Effekte auf Karten aus. Haltet jetzt fest, dass 1 Tag eurer Kampagne verstrichen ist, indem ihr auf eurem Kampagnenblatt den gerade gespielten Tag mit einem Kreuz markiert. Dann speichert euren aktuellen Ort ab, indem ihr ihn (zusammen mit dem Terrain des Pfades, über den ihr zum Ort gereist seid) auf dem Kampagnenblatt eintragt. Ihr könnt auch die Ortskarte zusammen mit euren Rangerdecks aufbewahren. Das restliche Spielmaterial kann ganz normal in die Spielschachtel geräumt werden.

WEITERSPIELEN

Ihr müsst natürlich nicht am Ende des Tages aufräumen und einpacken - ihr könnt auch gleich den nächsten Tag weiterspielen.
Ihr müsst aber dennoch alles wieder zurücksetzen, wie wenn ihr gerade die Spieleschachtel geöffnet habt, um eine neue Partie zu beginnen. Ihr "behaltet" nichts von Tag zu Tag, nur weil ihr nicht "tatsächlich" das Spiel wegpackt.

UM DEN BOGEN ZU SCHLAGEN

Diese Regeln bringen euch schrittweise bei, wie man *Earthborne Rangers* spielt, aber sie geben keine Vorgaben dazu, was ihr eigentlich zu erreichen versucht. Das liegt am Konzept von *Earthborne Rangers*, das versucht, eine Sandbox-artige, offene Welt zu vermitteln. Euer Tagesziel kann sich von Partie zu Partie ändern, und hängt davon ab, welche Mission ihr gerade verfolgt, welche anderen Ziele ihr gerade verfolgt, welche Ideen ihr aufgrund eines irgendwo erhaltenen Hinweises entwickelt, oder wo euch euer grundlegendes Interesse am Erforschen der Gegend hintreibt.
In einer Partie versucht ihr möglicherweise, einen weit entfernten Ort zu erreichen. Zu diesem Zweck wollt ihr möglichst viele **Durchquere**-Tests absolvieren, um an den Orten, zu denen ihr reist, möglichst viel Fortschritt hinzufügen zu können. All dies, um so oft und schnell wie möglich zu reisen, bevor einer von euch keine Karten mehr in seinem Rangerdeck hat. Um all das zu erreichen, müsst ihr aber auch dafür sorgen, dass euch keine Karten im Weg sind. Bei freundlichen Wesen könnt ihr vielleicht **Fühlen**, wie ihr sie besänftigen könnt. Den gefährlicheren wollt ihr lieber mit **Schleichen** aus dem Weg gehen, um sie zu erschöpfen. Und die Besonderheiten im Spiel gilt es zu **Durchqueren**. Oder ihr nutzt spezifischere Tests, die euch ins Spiel kommende Karten zur Verfügung stellen.

Um es zusammenzufassen: *Earthborne Rangers* weicht in vielen Dingen davon ab, was andere Kartenspiele normalerweise tun – in jeder Partie ein einzelnes, oft ähnliches Ziel zu verfolgen. Stattdessen ist *Earthborne Rangers* viel näher am Gedanken des Rollenspiels – es stellt euch einen Werkzeugkasten an verschiedenen Mechaniken zur Verfügung, um vielfältige Aktionen in einer möglichst offenen, freien Welt zu ermöglichen. Und es liegt nun an euch, herauszufinden, auf welch verschiedenen Wegen ihr sie einsetzen könnt!

WEITERE SPIELKONZEPTE

ABWERFEN

Abgeworfene Karten legst du immer auf den zugehörigen Ablagestapel. Effekte, die du beim Erfüllen auslöst, werden nicht ausgelöst, wenn du die Karte auf andere Art und Weise abwirfst.

ANHÄNGEN

Einige Karten weisen dich an, sie an eine andere Karte anzuhängen. Schiebe solche Karten unter die Karte, an die du sie anhängst, so dass noch ein Teil zu sehen ist und dich an sie erinnert. Diese angehängten Karten sind weiterhin im Spiel: Ihre Tests und Welteffekte sind verfügbar. Sie haben weiterhin ihre Präsenz, die dich bei Interaktion ermüdet.

Offen angehängte Karten gelten als „im Spiel" – verdeckt angehängte Karten sind nicht im Spiel. Es gilt generell: Wenn eine Karte abgeworfen wird, bzw. das Spiel verlässt, werft ihr alle Karten ab, die daran angehängt waren.

Universal-Batterien, *angehängt an* Tarnfasermantel

Hinweis: Spricht ein Effekt von einer angehängten Karte, ist damit immer die Karte gemeint, die an dieser Karte anhängt.

Manche Karten können an deine ¬Berufung angehängt werden. Du kannst mit solchen Karten wie üblich interagieren, und sollten sich Welteffekte auf ihr befinden, werden sie so ausgeführt, als wären sie für dich In Reichweite. Es gilt zudem: Wenn du mit Karten in einer Entfernung interagierst, bzw. das Ziel der Interaktion in einer Entfernung ist, ermüden dich immer an deine ¬Berufung angehängte Karten.

AKTIV

Aktive Karten sind alle spielbereiten Karten in der Umgebung, Entlang des Weges, In Reichweite von dir, sowie in deinem Spielerbereich. Solltest du mit einer Karte In Reichweite eines anderen Rangers interagieren, gelten alle Karten In Reichweites dieses Rangers für den Rest deines Zuges ebenfalls für dich als aktiv.

AUSWEICHEN

Manche Effekte erlauben dir, Karten auszuweichen. Das ist bei Tests wichtig: Karten, denen du ausweichst, zählen nicht zu denen, die sich zwischen dir und dem Ziel der Interaktion befinden. Sie ermüden dich nicht, und ausgewichene Karten mit dem Schlüsselwort Hindernis verhindern auch nicht, dass du mit Karten, die weiter entfernt liegen, interagierst. Allerdings sind Karten, denen du ausweichst, trotzdem noch aktiv (Welteffekte werden wie üblich ausgelöst).

BEWEGEN

Wird eine Karte bewegt, schiebst du sie in eine **andere** Entfernung als die, in der sie sich befindet. Oft ist die Entfernung, in die sie bewegt wird, angegeben – ist das nicht der Fall, kannst du aussuchen, ob du sie Entlang des Weges oder In Reichweite eines Rangers legst (vorausgesetzt, sie lag dort nicht schon).

Wichtig: Effekte, die eine Entfernung bei der Bewegung angeben, meinen immer das **Ziel der Bewegung**. Besagt also etwa ein Effekttext: „Bewege jedes Sitka-Reh In Reichweite", bewegst du jedes Sitka-Reh, egal wo es gerade liegt, hin zu In Reichweite von dir.

DURCHSUCHEN

Wirst du dazu aufgefordert einen Stapel oder ein Deck nach etwas zu „durchsuchen", nimmst du **alle** angegeben Stapel und Decks und suchst **alle Karten** heraus, die den **angegebenen Kriterien** entsp rechen (z.B. durchsuche dein Deck nach 1 ¬Ausstattung"). Dann wählst du **1** Karte davon aus. Wenn das eine Pfadkarte war, bringst du sie jetzt sofort ins Spiel. Wenn das eine Rangerkarte war, nimmst du die Karte auf die Hand. Dann nimmst du alle nicht gewählten Karten und mischt sie dorthin zurück, woher sie kamen.

Ein Effekt kann dich aber auch anweisen, die „nächste" Karte herauszusuchen, die den Kriterien entspricht. In diesem Fall deckst du vom entsprechenden Stapel eine Karte nach der anderen auf, **bis** du eine Karte findest, die den Kriterien entspricht. Werden zwei oder mehr Stapel angegeben, in denen du suchen sollst (z.B. „Durchsuche den Pfadstapel und den zugehörigen Ablagestapel"), dann durchsuchst du zuerst den erstgenannten und wenn du nichts findest, dann den anderen angegebenen Stapel. Zuletzt mischst du wieder alle aufgedeckten (und nicht gewählten) Karten in ihre Stapel zurück.

Sollst du eine **bestimmte Karte** aus einem **Set** heraussuchen, nimm dir das Set aus der Sammlung und suche die Karte wie oben angegeben heraus. Falls das Set oder die bestimmte Karte (aus dem Set) derzeit schon verwendet wird (z.B. als Teil des Pfadstapels), suchst du die Karte aus dem entsprechenden Stapel (bzw. Ablagestapel) heraus. Es kann vorkommen, dass sich keine passende Karte (mehr) im Stapel oder Set befindet (z.B., weil sie bereits im Spiel ist). Falls nicht anders angegeben, hat dies keine weiteren Auswirkungen.

DEIN/EIN ❖ HIER:

Manche Effekte sind davon abhängig ob das ❖ eines Spielers auf einer Karte liegt. Wenn dies zusätzlich eingeschränkt wird mit dem Wort „dein", dann gilt der darauf folgende Effekt aber nicht für alle Ranger, sondern nur für dich.

ENTFERNEN

⚠, ✡ und Marker, die du von Karten entfernst, legst du in den allgemeinen Vorrat zurück. Entfernte ❖ kommen immer zurück auf die ¬Berufung.

ERSCHÖPFEN (SIEHE AUCH SPIELBEREIT)

Um eine Karte zu erschöpfen, drehst du sie um 90 Grad.

- Erschöpfte Karten ermüden dich nicht
- Erschöpfte Karten sind nicht aktiv (ihre Welteffekte werden nicht ausgelöst)
- Du kannst ganz normal mit erschöpften Karten interagieren
- Steht in einem Kartentext: „Erschöpfe:“ oder „Erschöpfe {Kartenname}“ dann musst du diese Karte(n) erschöpfen können, um den Effekt auszulösen
- Bereits erschöpfte Karten kannst du nicht mehr erschöpfen.

Spielbereit

Erschöpft

Hinweis: Fähigkeiten, die durch **Erschöpfe***: ausgelöst werden, können nur zu bestimmten Zeitpunkten ausgelöst werden. Siehe dazu auch „Timing“ auf Seite 24).*

¬EXPERTE

Karten mit dem Merkmal ¬Experte dürfen nicht gewählt werden, wenn du im laufenden Spiel durch einen Effekt dein Deck verändern darfst. Ausnahme: Du hast dein Deck aus derselben Vorgeschichte/Expertise gebaut, wie das Set der Karte mit ¬Experte darauf.

HIER:

Das Wort „hier“ ist ein Kurzbezeichnung für die Karte, auf der sich dieses Wort befindet.

IM SPIEL

Karten, Marker sowie ✡, ⚠ und Rangerplättchen, die sich in der Umgebung, Entlang des Weges, In Reichweite (eines beliebigen Rangers), in einem Spielerbereich oder auf/an einer Karte in diesen Bereichen befinden bzw. dort hin gelegt werden, gelten als „im Spiel“. Karten auf Ablagestapeln, in der Hand eines Spielers oder in einem Stapel sind nicht im Spiel.

KAMPAGNENBUCH-EINTRAG

Viele Karten verweisen auf einen Eintrag im Kampagnenbuch (📖 + Zahl, neben dem Namen der Karte). Diese Einträge lest ihr, sobald eine solche Karte ins Spiel kommt.

Eintrag im Kampagnenbuch

Befindet sich ein solcher Verweis hingegen im Kartentext, lest ihr den zur angegebenen Zahl zugehörigen Eintrag, wenn der Effekt ausgelöst wird. Zeigt ein Verweis im Text nur das 📖 ohne Zahl, lest ihr den Eintrag, der oben neben dem Namen der Karte angegeben ist.

Mehr Details findet ihr auf Seite 28

KUNDSCHAFTEN

Wirst du angewiesen, eine bestimmte Art von Karten zu kundschaften, siehst du dir die angegebene Anzahl Karten (z.B. „kundschafte 3 Pfadkarten“) vom genannten Stapel an, und entscheidest dann einzeln für jede Karte, ob du sie **auf** oder **unter** den Stapel legst. Ihre Reihenfolge bleibt dir überlassen.

R (ANZAHL RANGER)

Das **R**-Symbol steht für die Anzahl an Rangern (Spielern), die an dieser Partie beteiligt sind. Steht vor dem **R** eine Zahl, musst du die Anzahl der Ranger damit multiplizieren. Beispiel: In einem Spiel mit 2 Rangern würde die Angabe „3 **R**“ also „6“ bedeuten. Zahlen hinter dem **R** werden addiert. (**R**+2 wäre bei 3 Rangern also 5)

SPIELBEREIT (SIEHE AUCH ERSCHÖPFEN)

Karten, die hochkant ausliegen, gelten als spielbereit. Um eine erschöpfte Karte wieder spielbereit zu machen, drehst du sie einfach wieder hochkant. Spielbereite Karten unterliegen keinen Einschränkungen (es sei denn, ein Kartentext besagt etwas anderes).

START-KARTEN

Als Start-Karten gelten alle Karten, die zu Beginn einer Kampagne für den Bau von Rangerdecks zur Verfügung stehen. Dies beinhaltet alle Rangerkarten, mit Ausnahme von Belohnungen oder Schwächungen. Ein Start-¬Moment ist beispielsweise ein ¬Moment, der euch beim Deckbau von Beginn an zur Verfügung stand, etc.

TIMING

Viele Effekte werden zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel ausgelöst (z.B. „Nach deinem Schleiche-Test“). Ist bei einem Effekt kein spezifischer Zeitpunkt angegeben, ist dieser entweder dauerhaft aktiv, oder du darfst dir aussuchen, wann du diesen Effekt im Zug eines (beliebigen) Rangers anwendest.

Wenn ein Effekt zu einem bestimmten Zeitpunkt ausgelöst wird – besonders im Verhältnis zu einem Schritt oder Phase dieser Anleitung, dann gibt das erste Wort dabei an, wann er genau ausgelöst wird:

- **Bevor:** der Effekt wird ausgelöst, bevor der genannte Schritt ausgeführt wird.
- **Wenn** (Achtung! Nicht „falls“!)**:** der Effekt wird während des genannten Schrittes ausgelöst. Dadurch wird dieser Schritt oft auf die eine oder andere Weise modifiziert (oder ganz ersetzt), oder er löst zu einem spezifizierten Zeitpunkt während des Schrittes aus.
- **Nach / Nachdem:** der Effekt wird direkt nach dem Schritt ausgelöst.

Werden zu einem bestimmten Zeitpunkt mehrere Effekte ausgelöst, kannst du aussuchen, in welcher Reihenfolge du sie anwendest.

Hinweis: „dann/danach“ bezieht sich nur auf die Reihenfolge, in der du die Auswirkungen des Effektes selbst abhandelst.

TIMING VON GEZIELT AUSGELÖSTEN EFFEKTEN

Effekte, die von dir gezielt ausgelöst werden können (z.B. Fähigkeiten auf Rangerkarten, für die diese erschöpft werden müssen), aber keinen bestimmten Zeitpunkt nennen, kannst du nur am Anfang oder Ende des Zuges eines Rangers (auch dir selbst) auslösen. Sie können also nicht inmitten eines Tests aktiviert werden, oder während der Effekt einer anderen Karte ausgeführt wird.

AUSLÖSEN VON EFFEKTEN

Du darfst zum passenden Timing Effekte auslösen, auch wenn du nicht am Zug bist. Wenn das Effekte mit Kosten sind (Verwende ...), darfst du diese so häufig auslösen, wie du kannst und möchtest.

Hinweis: Wenn es dazu eine Begrenzung gibt, zwingt dich der Effekt sonst immer auch dazu die Karte als Teil der Kosten zu erschöpfen.

Das bedeutet: Jeder Spieler hat jederzeit Zugriff auf alle Effekte in einer Entfernung oder seinem eigenen Spielerbereich.

WUNDEN

Wenn du eine Wunde erhältst, legst du 1✡ auf deine ¬Berufung. Danach wirfst du alle Karten in deinem Müdigkeitsstapel auf deinen Ablagestapel. Wenn du eine Wunde heilst, entfernst du 1✡ von deiner ¬Berufung. Immer wenn du rastet, erleidest du 1 Müdigkeit für jede deiner Wunden.
Erhält ein Ranger während eines Tages seine 3. Wunde, muss die Gruppe den Tag beenden.
Zusätzlich musst du deinem Rangerdeck 1 *Anhaltende Verletzung* hinzufügen (sofern vorhanden).

SCHLÜSSELWÖRTER

Schlüsselwörter werden auf Karten anstelle von umfangreicheren Regeltexten eingesetzt, die häufig auf Karten vorkommen.

AUFBAU

Diese Karte kann in Schritt 1 des Aufbaus von *Ein neuer Tag beginnt* von dir gewählt werden, um sie sofort ins Spiel zu bringen.

BLEIBEND

Bleibende Karten (egal, ob spielbereit oder erschöpft) sowie alle Karten, die an sie angehängt sind, bleiben auch dann im Spiel, wenn ihr reist. Sie werden nicht abgeräumt.

EINZIGARTIG

Du darfst niemals zwei identische Exemplare einer Karte mit diesem Schlüsselwort gleichzeitig im Spiel haben. Bringst du ein zweites Exemplar einer Karte mit diesem Schlüsselwort ins Spiel, musst du das erste Exemplar sofort abwerfen.

ERMÜDEND

Wenn du rastest, erleidest du Müdigkeit für jede spielbereite Karte mit diesem Schlüsselwort, die du ausgerüstet hast oder In Reichweite (von dir) oder Entlang des Weges liegt. Du erleidest Müdigkeit in Höhe ihrer Präsenz. Folgt dem Schlüsselwort hingegen eine Zahl (z.B. Ermüdend 2), erleidest du stattdessen Müdigkeit in Höhe dieser Zahl.

FREUNDLICH

Karten mit diesem Schlüsselwort, die zwischen dir und und einer Karte liegen, mit der du interagierst, ermüden dich nicht.

Effekte von ¬Waffen können niemals Karten mit Freundlich beeinflussen.

UNZUGÄNGLICH

Auf Karten mit diesem Schlüsselwort darfst du mit **Fühle**-Tests (Standard-Test) keinen ⮝ legen.

HINDERNIS

Du darfst nicht mit einer Karte interagieren, wenn eine spielbereite Karte mit diesem Schlüsselwort zwischen dir und dieser Karte liegt.

Hinweis: Etwas einfacher formuliert, bedeutet das also: Spielbereite Karten mit dem Schlüsselwort Hindernis verhindern die Interaktion mit Karten, die in Entfernungen „dahinter" liegen.

Beispiel 1: Ein spielbereites Hindernis liegt In Reichweite. Du darfst also nicht mit Karten Entlang des Weges oder in der Umgebung interagieren.
Beispiel 2: Ein spielbereites Hindernis liegt Entlang des Weges. Du darfst also nicht mit Karten in der Umgebung interagieren.

Außerdem gilt: Solange sich ein spielbereites Hindernis im Spiel befindet, ist Reisen nicht möglich.

HINTERHALT

Wenn eine Karte mit diesem Schlüsselwort In Reichweite ins Spiel kommt, oder In Reichweite bewegt wird, ermüdet sie den entsprechenden Ranger in Höhe ihrer Präsenz.

Hinweis: Bedenke, dass nur spielbereite Karten ermüden können. Erschöpfte Karten können dich mit Hinterhalt nicht ermüden.

KANALISATOR

Dieses Schlüsselwort findet sich auf ¬Ausstattung. Du musst 1 Marker von einer Karte mit diesem Schlüsselwort verbrauchen, um eine ¬Manifestation auszuspielen.

MANIFESTATION

Um eine Karte mit diesem Schlüsselwort ausspielen zu können, musst du 1 Marker von einer ausgerüsteten Karte entfernen, die das Schlüsselwort Kanalisator trägt.

ANATOMIE VERSCHIEDENER KARTENTYPEN

1. **Set-Symbol:** Zeigt an, zu welchem Set die Karte gehört. Dies hilft dabei, Karten schneller in der Sammlung zu finden oder dort wieder einzuräumen.
2. **Kartenname:** Der Name der Karte
3. **Kartentyp und Merkmale:** Thematische Eigenschaften, auf die Effekte gezielt Bezug nehmen können. Das zuerst genannte Merkmal bestimmt den Kartentyp. Merkmale erkennst du am ¬ vor ihrem Namen.
4. **Entfernungs-Pfeil:** Gibt an, ob die Karte In Reichweite oder Entlang des Weges ins Spiel kommt.
5. **Eintrag im Kampagnenbuch:** Verweist auf einen Eintrag im Kampagnenbuch, den ihr laut vorlest, wenn die Karte ins Spiel kommt.
6. **Präsenz:** Wie eindrucksvoll, wahrnehmbar oder bedrohlich die Karte ist. Präsenz bestimmt, wie viel Müdigkeit du erleidest. Auch andere Effekte nehmen auf Präsenz Bezug.
7. **Marker:** Gibt die Bezeichnung für die Einheiten an, die durch Allgemeine Marker auf diese Karte repräsentiert werden. Hier steht zudem die Zahl an Markern, die ihr auf die Karte legt, wenn sie ins Spiel kommt.
8. **Schwellenwert für Schaden:** Liegt auf der Karte so viel oder mehr ✡, ist sie erfüllt.
9. **Schwellenwert für Fortschritt:** Liegt auf der Karte so viel oder mehr ⮝, ist sie erfüllt.
10. **Fähigkeiten und Tests:** Hier steht alles, was die Karten ausmacht. Schlüsselwörter, Effekte, Tests, besondere Regeln usw.
11. **Missionsziele:** Die Bedingung, die ihr erfüllen müsst, um die Mission abzuschließen oder mit ihr weiterzukommen.
12. **Welteffekte:** Diese Effekte werden am Ende eines Tests ausgelöst – vorausgesetzt, das Symbol findet sich auf der gezogenen Welteffektkarte.
13. **Set-Information:** Der Name des Kartensets und die Nummer dieser Karte im Set.

ANATOMIE VON RANGERKARTEN

1. **Energiekosten:** Die Anzahl und Art der Energie, die du ausgeben musst, um diese Karte zu spielen.
2. **Kartenname:** Der Name der Karte
3. **Kartentyp und Merkmale:** Thematische Eigenschaften, auf die Effekte gezielt Bezug nehmen können. Das zuerst genannte Merkmal bestimmt den Kartentyp. Merkmale erkennst du am ¬ vor ihrem Namen.
4. **Last:** Gibt an, wie viel Platz die Karte einnimmt, wenn sie ausgerüstet ist. Hast du in deinem Spielerbereich Karten mit mehr als 5 Kästchen Last insgesamt, musst du Karten abwerfen, bis du maximal 5 hast.
5. **Präsenz:** Wie eindrucksvoll, wahrnehmbar oder bedrohlich die Karte ist. Nur auf Rangerkarten, die ¬Wesen oder ¬Besonderheiten darstellen.
6. **Marker:** Gibt die Bezeichnung für die Einheiten an, die durch Allgemeine Marker auf diese Karte repräsentiert werden. Hier steht zudem die Zahl an Markern, die ihr auf die Karte legt, wenn sie ins Spiel kommt.
7. **Schwellenwert für Schaden:** Liegt auf der Karte so viel oder mehr ✡, ist sie erfüllt.
8. **Herangehensweise-Symbole:** Karten mit diesen Symbolen können bei Tests investiert werden, die dieses Symbol erlauben. Sie investieren 1 Mühe für jedes passende Symbol. Um dies zu nutzen, musst du die Karte abwerfen.
9. **Fähigkeiten und Tests:** Hier steht alles, was die Karten ausmacht. Schlüsselwörter, Effekte, Tests, besondere Regeln usw.
10. **Aspekt-Voraussetzung:** Um diese Karte in dein Rangerdeck aufzunehmen, muss dein Wert in diesem Aspekt mindestens so hoch sein, wie hier angegeben.
11. **Set-Information:** Der Name des Kartensets und die Nummer dieser Karte im Set.

EINE KAMPAGNE SPIELEN

Die Geschichten von ***Earthborne Rangers*** entfaltet sich in einer Kampagne über viele Partien hinweg. Wobei jede einzelne Partie 1 Tag der Kampagne darstellt. Während ihr nach und nach die unterschiedlichsten Aufgaben erfüllt, erhaltet ihr neue Karten, die bleibende Veränderungen für eure Rangerdecks bedeuten können. Viele eurer Entscheidungen werden zudem langfristige Auswirkungen auf das Tal haben.

Um eine neue Kampagne zu beginnen, lest den Paragraphen „Los geht's!" auf Seite 9. Wenn ihr später wieder zurückkehrt, um einen weiteren Tag der Kampagne zu erleben, bereitet die Partie vor, indem ihr dem Aufbau bei *Ein neuer Tag beginnt* auf Seite 10 folgt. Die Aufgaben im Spiel passen sich zudem an die Anzahl der Ranger an, so dass ihr nicht jede Partie mit derselben Anzahl Rangern bestreiten müsst. Ranger können hinzu kommen, pausieren oder auch mal ganze Tage aussetzen, falls dies notwendig oder gewollt ist.

DAS KAMPAGNENBUCH

Im Kampagnenbuch befinden sich numerisch angeordnete Einträge, die ihr während des Spiels lesen werdet. Hier findet ihr die Storytexte, die ihr in der Gruppe laut vorlest aber auch spielmechanische Anweisungen, wie sich die Ereignisse eurer Geschichte auf das Spiel auswirken.

Das Symbol 🕮, gefolgt von einer Zahl, weist euch stets an, den zur Zahl passenden Eintrag im Kampagnenbuch zu lesen, sobald ihr dazu angewiesen werdet.

Bei manchen Einträgen entscheidet die Situation, in der ihr euch befindet, darüber, welche „Variante" des Eintrags ihr lesen sollt. Die angegebenen Stichworte, die zu eurer Situation passen (etwa „Kommt ins Spiel") führen euch dann zu einem „Unterpunkt" (oder selten einmal auch zu einem ganz anderen Eintrag), und diesen lest ihr dann.

47. HY PIMPOT, CHEFKOCH

KOMMT INS SPIEL		**GEHT ZU 47.1**
ERFÜLLT	**DIE ¬MISSION *AUSHELFEN* HÄNGT AN *HY PIMPOT* AN?**	**GEHT ZU 47.2**
	TRIFFT DAS NICHT ZU?	**GEHT ZU 47.3**
ERFÜLLT		**GEHT ZU 47.6**

Andere Einträge fragen ab, ob bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Geht diese Fragen von oben nach unten durch, und geht zum ersten Unterpunkt, dessen Bedingung ihr erfüllt.

An manchen Stellen werdet ihr auch eine Entscheidung treffen müssen. Trefft solche Entscheidungen in der Gruppe. Kommt ihr zu keinem Entschluss, hat euer Anführer das letzte Wort. Wir empfehlen euch, solche Entscheidungen nur auf der Basis des roten Textes zu treffen, und nicht schon die Auswirkungen zu lesen.

DIE RANGER ENTSCHEIDEN:

A) Begleitet Nal zu Kobos Emporium: Entfernt allen ⚠ von *Geistsprecherin Nal* und erhaltet die ¬Mission ***AUSHELFEN***. Hängt sie an *Geistsprecherin Nal* an.

B) Ein andermal vielleicht: Werft *Geistsprecherin Nal* ab. Jeder Ranger lindert 2 Müdigkeit.

Diese Optionen sind immer fest mit den entsprechenden Auswirkungen verknüpft. Nachdem ihr die Auswirkungen der gewählten Option umgesetzt habt, überprüft, ob der Eintrag euch anweist, weiterzulesen (z.B. mit „⏩ Lest jetzt weiter").

DIE SAMMLUNG

Alle Karten, die ihr derzeit nicht im Spiel benutzt und sich nicht in Rangerdecks befinden, werden in ihrer Gesamtheit als eure Sammlung bezeichnet. In der Spielschachtel befinden sich einige Trenner, die euch ermöglichen, die Sammlung besser zu ordnen. Dies macht es einfacher, Kartensets herauszuholen (z.B. wenn ihr reist) und einzelne Karten schneller zu finden (z.B. aufgrund eines Effekts im Spiel). Wir empfehlen euch, die Karten mit der linken Ecke nach oben aufzubewahren – dies erlaubt euch die Karten schneller zu finden.

AUFBEWAHRUNG VON RANGERDECKS

Im Laufe eurer Kampagne werden Belohnungen, Wunden und andere Entscheidungen eure Rangerdecks modifizieren. Spielt ihr mit eurer Sammlung nur eine einzige Kampagne, ist es am Einfachsten, eure Rangerdecks so in der Spielschachtel aufzubewahren, wie sie sind, wenn ihr die Partie beendet (nutzt dafür die entsprechenden Trenner).

Ist es euch allerdings nicht möglich, die Rangerdecks komplett zu verstauen (weil ihr z.B. mehrere Kampagnen mit eurer Sammlung spielt), könnt ihr auf frostedgames.de ein PDF herunterladen, das euch Rangerdeck-Listen zum Ausdrucken zur Verfügung stellt. Auf diesen Listen könnt ihr eintragen, welche Karten sich in den jeweiligen Rangerdecks befinden.

DAS KAMPAGNENBLATT

Auf der letzten Seite des Kampagnenbuchs findet ihr das Kampagnenblatt, welches ihr benötigt, um die Entwicklung eurer Kampagne festzuhalten und wichtige Notizen zu machen. Auf frostedgames.de könnt ihr auch ein PDF herunterladen, das ihr ausdrucken könnt.

Auf dem Kampagnenblatt haltet ihr alle Informationen fest, die ihr für die Kampagne braucht:

AKTUELLE POSITION

Am Ende eines Tages tragt ihr hier den ¬Ort ein, an dem ihr seid, oder zu dem ihr gerade gereist seid. Außerdem tragt ihr den Terrain-Typ ein, also den Pfad, über den ihr zuletzt gekommen seid. Nutzt einen Bleistift, da sich dies häufig ändert.

DIE TAGESLEISTE

Oben auf dem Kampagnenblatt findet ihr die Tagesleiste, auf der ihr festhaltet, wie viele Tage bereits verstrichen sind. Am Ende eines Tages streicht ihr auf der Tagesleiste den aktuellen Tag ab. Der nächste noch nicht abgestrichene Tag ist der aktuelle Tag der nächsten Partie. Unter jedem Tag steht zudem ein ¬Wetter für den Aufbau – dies ist eine Empfehlung (siehe dazu „Das Wetter" auf Seite 30).

Wie das Ergebnis einer ¬Mission ausfällt, hängt nicht selten davon ab, wie viele Tage ihr für sie benötigt habt. Auch andere Elemente eurer Geschichte können sich verändern – je nachdem, wie viel Zeit bereits vergangen ist.

Während *Schritt 6* von *Ein neuer Tag beginnt* lest ihr alle Einträge im Kampagnenbuch, die auf der Tagesleiste über dem aktuellen Tag aufgeführt sind. Das Kampagnenbuch wird euch hin und wieder anweisen, die Zahl eines bestimmten Eintrags über einem Tag der Leiste zu notieren – abhängig von euren Taten im Tal.

¬MISSIONEN

Erhaltet ihr durch das Kampagnenbuch eine neue ¬Mission, notiert ihr im entsprechenden Bereich des Kampagnenblattes den Namen der Mission, und notiert in der Box links daneben den aktuellen Tag. Sucht dann die passende Karte aus der Sammlung heraus und legt sie in die Umgebung. Wenn ihr eine Mission abschließt, streicht sie auf eurer Liste durch.

Bei einigen ¬Missionen markiert ihr zudem einen Fortschritt, indem ihr (je nach Anweisung) die Felder rechts neben ihrem Namen auskreuzt. Für weitere Details siehe Seite 30.

BELOHNUNGEN

Steht im Kampagnenbuch, dass ihr eine ¬Belohnung erhaltet, tragt den Namen der Karte im entsprechenden Bereich auf dem Kampagnenblatt ein. Sucht dann alle Exemplare der ¬Belohnung aus eurer Sammlung heraus und legt sie zunächst beiseite. Diese Karten stehen von nun an allen Rangern der Gruppe zur Verfügung, wenn sie Anpassungen an ihren Rangerdecks vornehmen (siehe dazu auch Seite 31). Solltet ihr jemals eine ¬Belohnung erhalten, die ihr bereits habt, ignoriert ihr die Anweisung.

BESONDERE EREIGNISSE

Wenn ihr relevante Entscheidungen trefft oder in eurer Geschichte besondere Meilensteine erreicht, wird euch das Kampagnenbuch hin und wieder anweisen, ein besonderes Ereignis zu notieren. Tragt die hervorgehobene Formulierung einfach im entsprechenden Bereich auf eurem Kampagnenblatt ein. Im weiteren Verlauf eurer Geschichte kann es zu Situationen kommen, die auf diese Ereignisse Bezug nehmen.

MISSIONSKARTEN

Missionskarten geben euch Ziele vor, die ihr erreichen müsst, um die Geschichte der Kampagne voranzutreiben.

Neue ¬Missionen erhaltet ihr, wenn dies im Kampagnenbuch angegeben ist. Sucht dann die passende ¬Mission aus der Sammlung heraus und legt sie in den Missionsbereich in der Umgebung.

Auf dem Kampagnenblatt befinden sich rechts neben dem Namen der ¬Mission drei Felder. Manche ¬Missionen machen von diesen Gebrauch, um ihren Fortschritt festzuhalten.

Während *Ein neuer Tag beginnt*, legt ihr stets alle ¬Missionen, die ihr noch nicht abgeschlossen habt (sie sind noch nicht ausgestrichen), in den Missionsbereich in der Umgebung.

¬Missionen funktionieren ähnlich wie Pfadkarten, haben aber meistens keine Schwellenwerte für Schaden oder Fortschritt. Soll eine ¬Mission durch einen Effekt im Spiel abgeworfen oder erfüllt werden, legt sie in die Umgebung zurück. Ihr könnt ¬Missionen nur aus dem Spiel nehmen, wenn ihr sie abschließt (meist durch Anweisungen im Kampagnenbuch), oder der Effekttext auf der ¬Mission das sagt. Ist eine ¬Mission abgeschlossen, streicht sie auf dem Kampagnenblatt aus und legt die Karte in die Sammlung zurück.

Viele ¬Missionen haben zudem eine **Zielvorgabe**, die in einem grünen Kasten steht. Dies ist häufig ein Etappenziel oder eine Voraussetzung, um mit der ¬Mission weiterzukommen und den nächsten, zugehörigen Eintrag lesen zu können.

MISSIONS-FOKUS

Bei manchen ¬Missionen wird ein Teil des Namens in Klammern angegeben – beispielsweise „Suche (Quisi Vos)“ oder „Unterwegs (Flurbaum-Basis)“. Dabei handelt es sich immer um einen ¬Ort oder Pfadkarte. Das ist der **Fokus** der ¬Mission. Erhaltet ihr eine Mission mit einem Fokus, sucht die entsprechende Karte aus der Sammlung heraus und hängt sie **verdeckt** an die ¬Mission an. Die ¬Mission wird euch sagen, was ihr damit tun sollt.

DAS WETTER

Wie ¬Missionen auch, wird das ¬Wetter in die Umgebung gelegt. ¬Wetter funktioniert wie Pfadkarten, hat aber normalerweise keinen Schwellenwert für Schaden oder Fortschritt. Sollte ¬Wetter durch einen Effekt im Spiel abgeworfen oder erfüllt werden, legt es stattdessen in die Umgebung zurück.

¬Wetter hat stets 2 Seiten und ihr dreht die Karte aufgrund von Effekten oft auf ihre andere Seite (und wieder zurück). Wenn das passiert bleiben alle Marker dabei auf der Karte liegen (und zählen jetzt für die andere Seite).

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Die Tagesleiste auf dem Kampagnenblatt gibt stets eine Empfehlung für das ¬Wetter an diesem Tag an. Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad aber jederzeit variabler anpassen:

- **Für einfache Partien** – *Ein herrlicher Tag*
- **Für normale Partien** – *Platzregen*
- **Für harte Partien** – *Sturmböen*
- **Für absolute Experten** – *Statischer Nebel*

Hinweis: Bei den Wetter-Empfehlungen der Tagesleiste kommt „Statischer Nebel“ nie vor. Dies ist beabsichtigt – das Phänomen bleibt Gruppen vorbehalten, die eine heftige Herausforderung suchen.

ANPASSEN DES RANGERDECKS

Im Laufe der Kampagne wird sich das Deck deines Rangers immer wieder einmal ein wenig verändern, wenn du einzelne Karten durch neue ersetzt, die ihr nach und nach erhaltet. Dies repräsentiert die Erfahrungen, die dein Ranger macht, an denen er wächst, durch die er lernt, und wenn er Zugang zu neuer und besserer Ausstattung erhält.

Es gibt drei Möglichkeiten, wie du dein Deck im Laufe der Kampagne verändern kannst oder sogar musst:

1. PERMANENTE VERÄNDERUNGEN

Manche Effekte im Spiel führen zu permanenten Veränderungen in deinem Rangerdeck. Du kannst durch solche Veränderungen jedoch nie mehr als 2 Exemplare derselben Karte erhalten. Diese Änderungen können nur rückgängig gemacht werden, wenn du erneut einen solchen Effekt im Spiel nutzen kannst.

2. BELOHNUNGEN NUTZEN / GESPEICHERTE KARTEN

Wenn ihr euer ***Nachtlager aufschlagt*** (siehe dazu Seite 14), kann jeder Ranger sich auf den neuen Tag vorbereiten. Das tust du, indem du bis zu 2 Exemplare einer ¬Belohnung (und so viele unterschiedliche, wie du möchtest, bzw. ihr euch geeinigt habt, dass du sie verwenden darfst) deinem Deck hinzufügst. Für jede hinzugefügte Karte einer ¬Belohnung musst du aber 1 andere Karte aus deinem Deck herausnehmen. Dies darf nie eine ¬Schwächung sein.

Hinweis: Wenn du das Kartenergänzungs-Set hast, gibt es jede Belohnung 4x (statt nur 2x) – also können 2 Ranger diese Belohnung ins Deck nehmen.

Wenn die herausgenommene Karte eine andere ¬Belohnung war, lege sie wieder in die Sammlung zurück, hinter den Trenner für erhaltene Belohnungen. Start-Karten werden stattdessen **gespeichert**. Für deine gespeicherten Karten gibt es einen eigenen Trenner. Wenn ihr das *Nachtlager aufschlagt*, darfst du deine gespeicherten Karten – wie Belohungen – in dein Deck zurückbringen. Musst dann aber auch wieder entsprechend viele Karten herausnehmen. Deine gespeicherten Karten stehen anderen Rangern nicht zur Verfügung. Sie sind nicht in der Sammlung.

3. SCHWÄCHUNGEN

¬Schwächungen stellen die anhaltenden, negativen Auswirkungen der Prüfungen dar, die dein Ranger durchlitten hat, wie etwa die *Anhaltende Verletzung*. Ein Ranger muss diese Karte seinem Deck hinzufügen, wenn er 3 Wunden erlitten hat und ihr aufgrund dessen gezwungen wart, den Tag zu beenden.

¬Schwächungen zählen nicht zu den 30 Karten, aus denen ein Rangerdeck normalerweise besteht, sondern sind zusätzliche Karten. Sie können nicht durch ¬Belohnungen ersetzt, bei Händlern oder Ältesten weggetauscht oder durch Effekte auf anderen Karten entfernt werden. Die einzige Möglichkeit, eine ¬Schwächung wieder loszuwerden, ist auf der Karte selbst beschrieben.

Nachdem sie ihr *Nachtlager aufgeschlagen* hat, fügt Rosa ihrem Rangerdeck 2 Exemplare der neu erhaltenen Belohnung *Eins mit dem Verdessium* hinzu. Um Platz für die beiden neuen Karten zu schaffen, nimmt sie 1x *Adlerauge* und 1x *Ausgeglichen* aus dem Deck heraus, und packt diese zu ihren gespeicherten Karten.

EINEN RANGER ERSCHAFFEN

Zu Beginn einer Kampagne von ***Earthborne Rangers*** erschaffst du dir deinen eigenen, individuellen Ranger. Du baust also dein Rangerdeck.

Wenn ihr den Prolog spielt (siehe Seite 9), baut dort jeder Spieler sein Rangerdeck im Verlauf einer kleinen Story. Fortgeschrittene Spieler folgen einfach diesem Ablauf:

RANGERKARTEN

Ein Rangerdeck besteht aus Karten der folgenden 5 Kategorien: Charakteristik, Vorgeschichte, Expertise, (¬Schwächung) und (¬Belohnung). Die ¬Belohnungen und ¬Schwächungen könnt ihr in der Schachtel lassen. Diese Karten werden für das Erschaffen eines Rangers nicht benötigt. Vorgeschichte und Expertise sind in verschiedene Sets aufgeteilt, und ihr werdet euch in einem späteren Schritt für jeweils 1 der Sets entscheiden.

Folgt nun diesen Schritten:

1. WÄHLE 1 ASPEKT-KARTE

Wahrnehmung (WAH): Wahrnehmung ist ein Maß dafür, wie gut du Informationen in der Welt um dich herum verarbeiten kannst.

Souveränität (SOV): Die innere Stärke deines Rangers. Souveränität gibt an, wie sehr ein Ranger sich selbst vertraut.

Fitness (FIT): Fitness vermittelt, wie gut dein Ranger mit körperlichen Anforderungen umgehen kann.

Ruhe (RUH): Ruhe spiegelt wider, wie konzentriert und sicher dein Ranger an einer Aufgabe arbeitet.

Jede Aspekt-Karte zeigt diese vier Aspekte. Diese geben an, wo die Stärken (und Schwächen) deines Rangers liegen. Die Zusammenstellung der Werte (von 1 bis 3) auf jeder Aspekt-Karte sind immer anders. Jede Karte hat 1 niedrigen Wert (1) und 1 hohen Wert (3). Wähle für deinen Ranger 1 der 12 Karten aus.

Jede Rangerkarte hat eine **Voraussetzung** (am linken Rand). Das bedeutet, dass du mindestens diesen Wert in dem entsprechenden Aspekt auf deiner Aspekt-Karte haben musst, um diese Karte deinem Rangerdeck hinzufügen.

2. CHARAKTERISTIKEN FESTLEGEN

Charakteristiken vermitteln, was für eine Art von Persönlichkeit dein Ranger ist, wie er sich in seinem Umfeld gibt und mit diesem umgeht.

Wähle 4 unterschiedliche Charakteristiken (je 1 für jeden Aspekt) und füge deinem Rangerdeck 2 Exemplare jeder der gewählten Karten hinzu.

3. VORGESCHICHTE WÄHLEN

Die Vorgeschichte deines Rangers repräsentiert seine Erfahrungen vom Kindes- bis jungen Erwachsenenalters. Dies sind Fähigkeiten und Besitztümer aus dieser Zeit, die die Basis deines Rangers darstellen. Wähle 1 aus vier Vorgeschichte-Sets:

- **Werker:** siehe Seite 34.
- **Sammler:** siehe Seite 35.
- **Hirte:** siehe Seite 36.
- **Reisender:** siehe Seite 37.

Jedes der grundlegenden Vorgeschichte-Sets enthält 9 unterschiedliche Karten. Wähle **5** Karten deiner gewählten Vorgeschichte aus und füge deinem Rangerdeck je 2 Exemplare jeder dieser Karten hinzu.

4. EXPERTISE WÄHLEN

Die Expertise deines Rangers repräsentiert seine Ausbildung und Erfahrungen im Erwachsenenalter sowie die besonderen Kenntnisse und Fähigkeiten, die ihn als Ranger ausmachen. Wähle 1 aus vier Expertise-Sets:

- **Schöpfer:** siehe Seite 38.
- **Vermittler:** siehe Seite 40.
- **Forscher:** siehe Seite 42.
- **Former:** siehe Seite 44.

Die grundlegenden Expertise-Sets enthalten 12 unterschiedliche Karten. Wähle **5** Karten deiner gewählten Expertise aus und füge deinem Rangerdeck je 2 Exemplare jeder dieser Karten hinzu.

¬BERUFUNG

Zusätzlich gehören jeweils 2 ¬Berufungen zu jeder Expertise. Jede ¬Berufung bietet eine besondere und wiederholbare Fähigkeit, auf die du bauen und die du immer nutzen kannst. Wähle **1** der verfügbaren ¬Berufungen für deinen Ranger aus. Diese Karte kommt nicht in dein Deck.

5. HOBBY WÄHLEN

Der letzte Schritt in der Erschaffung deines Rangers besteht darin, dein Hobby zu finden – also deine Leidenschaft jenseits des alltäglichen Arbeitstages. Dabei handelt es sich um eine einzelne Karte, die du aus jedem beliebigen Vorgeschichte- oder Expertise-Set wählen darfst. Die einzigen beiden Ausnahmen: Die Karte darf keine ¬Berufung sein, und nicht das Merkmal ¬Experte besitzen. Zudem musst du natürlich die Voraussetzung der Karte erfüllen. Füge deinem Rangerdeck dann 2 Exemplare dieser Karte hinzu.

Erschaffst du deinen allerersten Ranger, kann die Fülle an Möglichkeiten überwältigend sein, da dir nahezu die gesamte Sammlung zur Verfügung steht. Falls du es bevorzugst, aus einer kürzeren, gezielt ausgewählten Liste an Vorschlägen auszuwählen, dann wähle eine der folgenden Karten:

- Ferinodex – *Schöpfer-Expertise*
- Umgebungs-Scanner – *Forscher-Expertise*
- Intentions-Dolmetscher – *Vermittler-Expertise*
- Eisenwollstiefel – *Reisender-Vorgeschichte*
- Mein Schatz – *Werker-Vorgeschichte*
- Ablenkungs-Pfeife – *Hirte-Vorgeschichte*
- Vertrauter Boden – *Sammler-Vorgeschichte*
- Aufgussfeldflasche – *Schöpfer-Expertise*

Sobald du dein Hobby ausgewählt hast, befinden sich jetzt insgesamt 30 Karten in deinem Rangerdeck (je 2 Exemplare von 15 unterschiedliche Karten). Hinzu kommen noch deine ¬Berufung und deine Aspekt-Karte. Dein Ranger ist nun bereit, und das Abenteuer kann beginnen!

VORGESCHICHTE: WERKER

In deinem früheren Leben hast du in einem der Dörfer des Tals ein spezielles Handwerk ausgeübt. Du bist versiert im Umgang mit Werkzeugen und weißt, wie man mit den Händen arbeitet. Werker-Karten unterstützen häufig deine ausgerüstete ¬**Ausstattung**, und die der anderen Ranger.

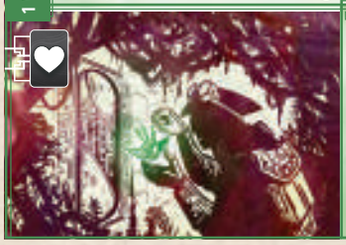
DAS LEBEN ALS WERKER

Die Werker des Tals sind für die Herstellung von Werkzeugen und außergewöhnlicher Konstruktion verantwortlich. Sie stellen Gegenstände für ihre Gemeinden her und unterrichten andere, wie sie das selbst tun können. Eine Lehre bei einem Meisterwerker kann bis zu 20 Jahre dauern.

Werker entwickeln sich oft zu Schöpfern, wenn sie sich der Erprobung neuer Technologien widmen. Andere spezialisieren sich und stellen Werkzeuge her, die im Tal ihresgleichen suchen.

1 FIT — Not macht erfinderisch — ¬Moment / ¬*Weisheit* — **0 FIT**

Wähle 1 ¬Anhang im Ablagestapel eines Rangers. Dieser Ranger darf diesen ¬Anhang sofort spielen, als wäre er in seiner Hand.

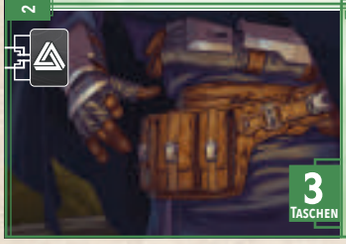


1 WAH — Das passende Werkzeug — ¬Moment / ¬*Weisheit* — **1 WAH**

Wähle 1 Ranger. Er darf 1 eigene ausgerüstete ¬Ausstattung abwerfen, um sein Deck nach 1 ¬Ausstattung zu durchsuchen und diese ausrüsten, ohne dabei Energie zu verbrauchen.

1 FIT — Verzweiflungstat — ¬Moment / ¬*Erfahrung* / ¬*Waffe* — **1 FIT**

Wirf 1 deiner ausgerüsteten ¬Ausstattungen ab, um X✡ auf 1 ¬Wesen zu legen (X= Anzahl Marker auf der ¬Ausstattung).



2 WAH — Gürteltasche — ¬Ausstattung / ¬*Kleidung* — **1 WAH**

3 TASCHEN

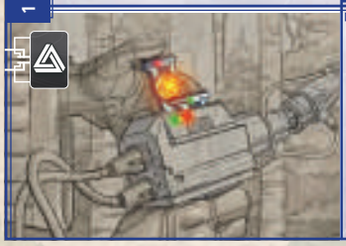
Reduziere die Last jeder deiner ¬Ausstattungen um 1 (Minimum: 1).

WAH + ⚠ (verwende 1 Tasche): Öffne *deine Gürteltasche und greife hinein* – durchsuche dein Deck nach 1 ¬Ausstattung und nimm sie auf die Hand.

2 FIT — Meisterstück — ¬Anhang / ¬*Mod* / ¬*Experte* — **2 FIT**

An eine ausgerüstete ¬Ausstattung anhängen.

Reaktion: Wenn ein Ranger einen Test auf der angehängten ¬Ausstattung ausführt, investiert dies 1 Mühe.

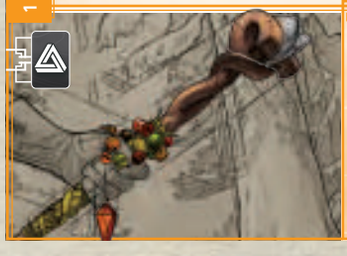


1 RUH — Universal-Batterien — ¬Anhang / ¬*Mod* / ¬*High-Tech* — **1 RUH**

An eine ausgerüstete ¬Ausstattung mit ¬High-Tech anhängen.

Wenn du diesen ¬Anhang spielst, platziere 3 Marker auf die hier angehängte Karte.

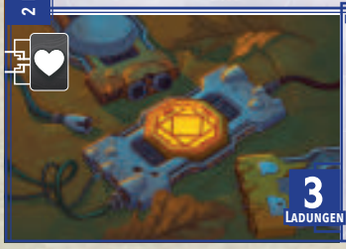
Reaktion: Wenn *Universal-Batterien* abgehängt wird, entferne 3 Marker von der hier angehängten Karte.



1 SOV — Mein Schatz — ¬Anhang / ¬*Mod* — **1 SOV**

An deine ausgerüstete ¬Ausstattung anhängen.

Reaktion: Nachdem du 1 Marker von der angehängten ¬Ausstattung verwendet hast, lindere 1 Müdigkeit.



2 RUH — Funktionierende Nachbildung — ¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech* — **2 RUH**

3 LADUNGEN

Erschöpfen (verwende 1 Ladung): Wähle 1 ausgerüstete ¬Ausstattung eines Rangers. Nutze den Effekt dieser ¬Ausstattung so, als hättest du 1 Marker davon verwendet und/oder sie erschöpft.

2 SOV — Energetische Wandergamaschen — ¬Ausstattung / ¬*High-Tech* / ¬*Hilfe* — **2 SOV**

3 PUFFER

Verwende X Puffer: Wenn du einen Test ausführst, ermüdet dich jede Karte zwischen dir und der Karte, mit der du interagierst, um X weniger.

VORGESCHICHTE: SAMMLER

In deinem frühen Leben hast du ein enzyklopädisches Wissen über die Pflanzen des Tals erworben. Du weißt, wie man die **¬Flora** der Wildnis identifiziert – welche Pflanzen heilend, welche essbar und welche gefährlich sind. Sammler-Karten beschäftigen sich oft mit Karten mit dem Merkmal **¬Flora** und ermöglichen es dir, sie als Ressource zu nutzen, und zwar auf eine Art und Weise, wie andere Vorgeschichten das nicht tun könnten.

DAS LEBEN ALS SAMMLER

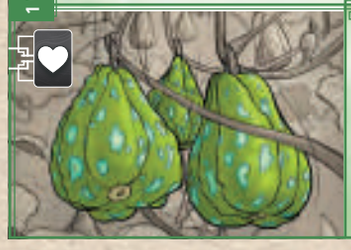
Die Sammler des Tals sind für die Nahrungsbeschaffung in ihren Gemeinschaften verantwortlich. Sie ernten Früchte, Gemüse, Pilze, Kräuter, Gewürze und andere Köstlichkeiten der Pflanzenwelt.

Da Sammler von Natur aus neugierig sind, entwickeln sich viele von ihnen zu Forschern, die die kaum erschlossene Wildnis erkunden. Andere entdecken eine unerforschte Wildnis ganz anderer Art und wagen sich an eine völlig neue Disziplin.

1 WAH

Grüner Daumen

¬Anhang / ¬*Fähigkeit* / ¬*Experte* — 1 WAH



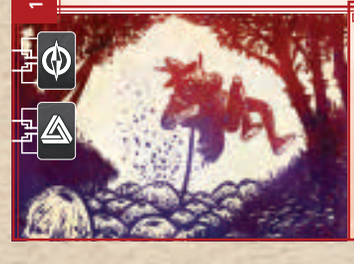
Durchsuche den Pfad- und Ablagestapel nach 1 ¬Flora. Bringe sie ins Spiel und hänge diesen ¬Anhang daran an.

Der Schwellenwert für ✡ bei der angehängten ¬Flora ist um 2 erhöht.

1 FIT

Vertrauter Boden

¬Moment / ¬*Erfahrung* — 1 FIT



Lege 1✡ auf 1 ¬Flora, um 3⚠ auf 1 ¬Wanderweg zu legen.

1 WAH

Alte Weisheiten

¬Moment / ¬*Erfahrung* / ¬*Natur* — 1 WAH

Reaktion: Wenn ein Ranger einen Test ausführt, darf dieser Ranger 1✡ auf 1 ¬Flora legen, um jedem ¬Wesen in der **Entfernung** der ¬Flora auszuweichen.

2 FIT

Karbonschmiede-Kelle

¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*Waffe* — 2 FIT

SOV + ⚠: Lasse *deinen grünen Daumen walten* – lege oder entferne X✡ auf/von 1 ¬Flora (X= Leistung).

FIT + ⟲: Schlag [2] *mit deiner Pflanzkelle zu* – für je 2 Leistung lege 1✡ auf 1 ¬Wesen. Schlägt der Test fehl? Erleide 1 Wunde.

2 WAH

Bovis-Kletten-Sporen

¬Anhang / ¬*Natur* — 2 WAH

An eine ausgerüstete ¬Ausstattung anhängen.

Reaktion: Wenn du mit der angehängten ¬Ausstattung 1+✡ auf 1 ¬Wesen legst, erschöpfe es und hänge diesen ¬Anhang daran an.

Das angehängte ¬Wesen zählt als ¬Flora.

1 RUH

Geheimer Garten

¬Anhang / ¬*Natur* — 1 RUH

An eine ¬Besonderheit anhängen.

Die angehängte ¬Besonderheit zählt als ¬Flora.

1 SOV

Reichtum der Natur

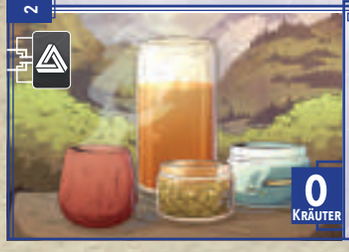
¬Moment / ¬*Erfahrung* / ¬*Natur* — 1 SOV

Jeder Ranger darf 1✡ auf 1 ¬Flora legen, um 1 Müdigkeit zu lindern und 1 Energie seiner Wahl zu erhalten. Wenn ihr so ✡ auf ¬Flora legt, darf ihr Schwellenwert für ✡ dabei nicht überschritten werden.

2 RUH

Tee-Utensilien

¬Ausstattung / ¬*Nahrung* — 2 RUH



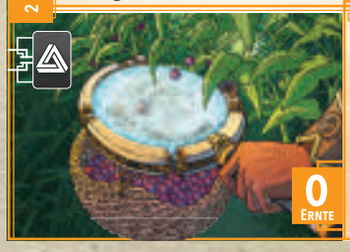
Reaktion: Nachdem du 1+✡ auf 1 ¬Flora gelegt hast, darfst du 1 Kraut hier platzieren.

Erschöpfen (verwende 1 Kraut): Wähle 1 Ranger. Er erhält 1 Energie seiner Wahl.

2 SOV

Energie-Sieb

¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*Nahrung* — 2 SOV



Reaktion: Nachdem du 1+✡ auf 1 ¬Flora gelegt hast, darfst du 1 Ernte hier platzieren.

Erschöpfen (verwende 1 Ernte): Wähle 1 Ranger. Dieser Ranger lindert 2 Müdigkeit.

VORGESCHICHTE: HIRTE

In deiner Jugend hast du eine Herde von Eisenwoll-Schafen auf den sanften Wiesen des südwestlichen Tals gehütet. Du hast eine natürliche Affinität zu Tieren. Hirte-Karten wirken sich typischerweise auf **¬Wesen** aus und können dir helfen, mit **¬Raubtieren** zu interagieren und sie auf gewaltfreie Weise besänftigen.

DAS LEBEN ALS HIRTE

Die Hirten des Tals hüten die Herden von Eisenwoll-Schafen, die auf den grasbewachsenen Hügeln in der Nähe des Dorfes Grünsee weiden. Das Schafehüten hat bei den Talbewohnern eine lange Tradition. Schon vor der Besiedlung des Tals hüteten sie Eisenwoll-Schafe und trainierten Stelzenpferde.

Jahre der Einsamkeit geben einem viel Zeit, um über den Sinn des Lebens nachzudenken. Unabhängig von ihrem gewählten Weg, ziehen die Hirten alle Möglichkeiten in Betracht und widmen sich daher voll und ganz ihrer gewählten Disziplin.

1 SOV — **Heilende Berührung** — ¬Moment / ¬*Fähigkeit* / ¬*Hilfe* — 1 SOV

Wähle 1:

Entferne 1 ✡ von 1 ¬Wesen, um 3 ⚠ darauf zu legen.

Heile 1 Wunde eines Rangers deiner Wahl.

1 WAH — **Die Augen offen halten** — ¬Moment / ¬*Weisheit* — 0 WAH

Reaktion: Wenn du rastest, darfst du bis zu X ¬Wesen erschöpfen (X= deine aktuelle **WAH**-Energie).

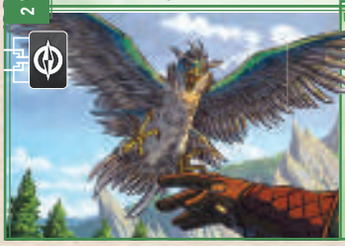
1 SOV — **Ruhiges Auftreten** — ¬Anhang / ¬*Fähigkeit* — 1 SOV

An ein ¬Raubtier anhängen.

Die angehängte Karte zählt nicht mehr als ¬Raubtier.

Reaktion: Bevor ein Welteffekt bei der angehängten Karte ausgelöst werden würde, darfst du 2 ⚠ von ihr entfernen, um den Welteffekt stattdessen zu verhindern.

2 WAH — **Riri, der Sperber** — ¬Wesen / ¬*Begleiter* / ¬*Vogel* — 2 WAH

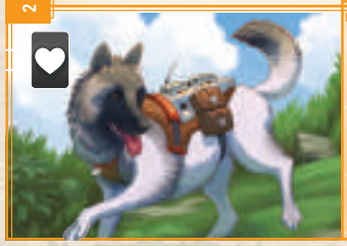


Freundlich. Bleibend. Einzigartig.

Erschöpfen: Lege 1 ✡ auf 1 ¬Wesen in der **Entfernung** von *Riri, der Sperber.* — 1

WAH + ⚠: Sondiere *die vor euch liegende Strecke* – kundschafte X Pfadkarten (X= Leistung), dann ziehe 1 Pfadkarte. — 1

2 SOV — **Oru, der Schäferhund** — ¬Wesen / ¬*Begleiter* / ¬*Säugetier* / ¬*Experte* — 2 SOV



Freundlich. Bleibend. Einzigartig.

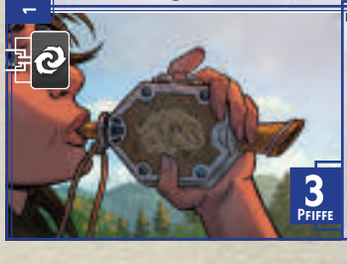
Erschöpfen: Bewege 1 ¬Wesen, dann lege 2 ⚠ darauf. — 2

FIT + ♥: Streichle *deinen treuen Begleiter* – mache *Oru* spielbereit und lindere 1 Müdigkeit. — 3

1 FIT — **Ein leichter Schubs** — ¬Moment / ¬*Erfahrung* — 1 FIT

Jeder Ranger darf 1 ⚠ von 1 ¬Wesen **In Reichweite** von sich entfernen, um es zu bewegen.

1 RUH — **Ablenkungs-Pfeife** — ¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*Hilfe* — 1 RUH



3 PFIFFE

Erschöpfen (verwende 1 Pfiff): Wenn ein Ranger von einem ¬Raubtier 1+ Wunden erleiden würde oder das ¬Raubtier 1+ ✡ auf 1 ¬Wesen legen würde, ignoriere das stattdessen.

2 FIT — **Auf der Heimreise** — ¬Moment / ¬*Erfahrung* — 2 FIT

Lege allen ⚠ von 1 ¬Wesen deiner Wahl auf 1 ¬Besonderheit deiner Wahl.

2 RUH — **Ein tieferes Verständnis** — ¬Moment / ¬*Weisheit* — 2 RUH

Wähle 1 ¬Wesen. Du darfst ⚠ von dort auf andere Karten im Spiel legen (maximal 1 ⚠ pro Karte).

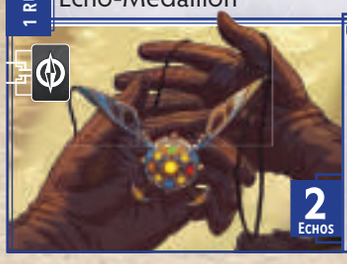
VORGESCHICHTE: REISENDER

Du hast dein ganzes Leben damit verbracht, auf den Pfaden des Tals zu wandern – manchmal warst du sogar außerhalb des Tals. Daher fühlst du dich am wohlsten, wenn du unterwegs bist. Bei diesen Karten geht es vor allem darum, das Beste aus den **¬Momenten** zu ziehen.

DAS LEBEN ALS REISENDER

Die Reisenden des Tals sind in der Regel für den Transport von Waren und Materialien zwischen den Dörfern verantwortlich. Außerdem geben sie wichtige Informationen an alle Menschen weiter, denen sie begegnen. Die meisten Talbewohner reisen nicht weit über ihr Heimatdorf hinaus, deshalb sind es die Reisenden, die der größeren Gemeinschaft helfen, in Verbindung zu bleiben. Aufgrund ihrer oft sozialen Natur fühlen sich einige Reisende vom Leben eines Vermittlers angezogen. Andere werden zu Forschern oder sogar zu Formern. Sie beschreiten neue Wege der Zusammenarbeit und der Gestaltung.

1 RUH — **Echo-Medaillon** — ¬Ausstattung / ¬*High-Tech* / ¬*Experte* — 1 RUH

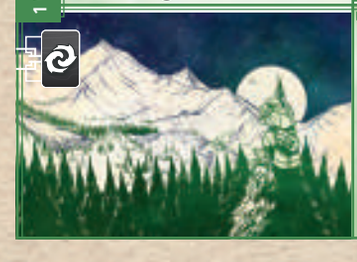


2 ECHOS

Wenn du diese ¬Ausstattung spielst, hänge 1 ¬Moment aus deiner Hand an.

Erschöpfen (verwende 1 Echo): Spiele den angehängten ¬Moment, als wäre er in deiner Hand. Er wird nicht abgeworfen und bleibt hier angehängt.

1 WAH — **Adlerauge** — ¬Moment / ¬*Fähigkeit* — 1 WAH



Kundschafte 3 Pfadkarten, dann ziehe 1 Pfadkarte.

1 RUH — **Perfekte Erinnerung** — ¬Moment / ¬*Fähigkeit* — X RUH

Spiele 1 ¬Moment von deinem Ablagestapel, ohne dabei Energie zu verbrauchen.

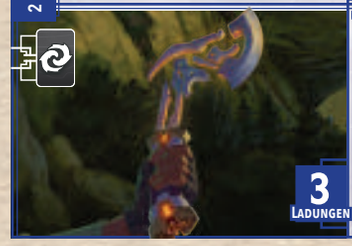
X= Kosten des gespielten ¬Moments.

Perfekte Erinnerung spielst du zum selben Zeitpunkt wie der gewählte ¬Moment.

2 WAH — **Bereits durchstreifte Pfade** — ¬Moment / ¬*Erfahrung* — 2 WAH

Wähle bis zu 4 Momente/¬Eigenarten aus den Ablagestapeln beliebiger Ranger. Lege sie auf die Müdigkeitsstapel dieser Ranger.

2 RUH — **Memlev-Multitool** — ¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech* — 2 RUH



3 LADUNGEN

Erschöpfen (verwende 1 Ladung): Verbrauche 1 Energie deiner Wahl, um 1 Energie deiner Wahl zu erhalten.

1 FIT — **Wanderlust** — ¬Eigenart / ¬*Angeboren*

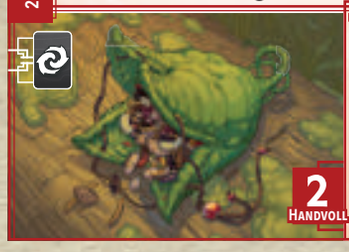
Du darfst *Wanderlust* nur investieren, wenn du mit einem ¬Wanderweg interagierst.

1 SOV — **Eisenwollstiefel** — ¬Ausstattung / ¬*Kleidung* — 1 SOV

Einzigartig.

Reaktion: Nachdem du 1 ¬Moment gespielt hast, lindere 1 Müdigkeit.

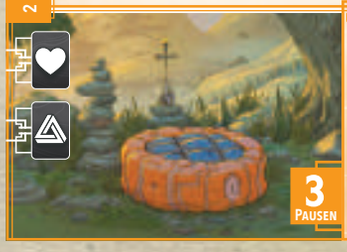
2 FIT — **Knabbermischung** — ¬Ausstattung / ¬*Nahrung* / ¬*Hilfe* — 2 FIT



2 HANDVOLL

Erschöpfen (verwende 1 Handvoll): Wähle 1 Ranger. Dieser Ranger lindert X Müdigkeit. (X= seine aktuelle **FIT**-Energie)

2 SOV — **Meditationskissen** — ¬Ausstattung / ¬*Hilfe* — 2 SOV



3 PAUSEN

RUH + ♥ (verwende 1 Pause): **Meditiere** *über deine Erlebnisse* – mische X Karten von deinem Müdigkeitsstapel zurück in dein Deck (X= Leistung).

EXPERTISE: SCHÖPFER

Schöpfer sind teils Ingenieure, teils visionäre Künstler. Sie sind Meister des Handwerks, die sich dem Streben nach Wissen verschrieben haben. Sie studieren die Technologie der Vergangenheit, sind aber auch Innovatoren, die mit experimentellen Technologien den Weg in die Zukunft bereiten. Dementsprechend handelt es sich bei den Schöpfer-Karten in erster Linie um Ausrüstungsgegenstände und Zubehör, die in der Regel besser sind als die anderen Karten.

DAS LEBEN ALS SCHÖPFER

Die Schöpfer des Tals sind für die Erfindung und Herstellung neuer Technologien zuständig, die sie dann ihrer Gemeinschaft zur Verfügung stellen. Sie arbeiten zudem an der Verbesserung der Infrastruktur wie Stromgeneratoren und Wassersysteme.

Um ein Schöpfer zu werden, muss man in die Lehre gehen. Die besten Schöpfer des Tals haben alle bei der Ältesten Mora Orlin aus Wolkenlanze gelernt. Sie bringt einem bei, wie man die Karbonschmiede handhabt und alles herstellt: von einfachen Werkzeugen über Baumaterialien bis hin zu komplexen Geräten, die die Grenzen der Vorstellungskraft sprengen.

Obwohl die Schöpfer einen Großteil ihrer Zeit in der Werkstatt verbringen, sind sie oft in der Wildnis unterwegs, um ihre Kreationen zu erproben. Der Schöpfter Ben Amon beispielsweise, der den als Swift bekannten mechanischen Gleiter entworfen und gebaut hat, verbringt viele Tage damit, die bemerkenswerte Maschine von einer Seite des Tals zur anderen zu fliegen. Jeder Flug gibt ihm Aufschluss darüber, wie er die Leistung und Reichweite der Swift verbessern kann. Außerdem „macht es eine Menge Spaß" – wie er zu sagen pflegt.

Schöpfer, die sich den Rangern anschließen, haben Zugang zu den gut ausgestatteten Werkstätten der Flurbaum-Basis. Außerdem haben sie mehr als die meisten anderen das Bedürfnis, all die Ruinen zu erforschen, die sie auf ihren Patrouillen entdecken. Es ist nicht ungewöhnlich, dass man in den Ruinen uralte estische Technologie findet, die auch nach Jahrhunderten noch funktioniert.

Fabelhafte Ingenieurin

¬Berufung

Erschöpfen: Mache 1 Karte mit ¬High-Tech spielbereit.

Außergewöhnliche Bastlerin

¬Berufung

Erschöpfen: Verbrauche 1 Energie, um 1 Marker auf eine Karte mit ¬High-Tech zu platzieren.

1 WAH

Ferinodex

¬Ausstattung / ¬*Buch* / ¬*High-Tech*

1 WAH

4 PROFILE

Erschöpfen (verwende 1 Profil): Wenn ein Ranger einen **Schleiche**-Test ausführt, investiert dies 1 Mühe.

1 RUH

Aufgussfeldflasche

¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech*

1 RUH

3 SCHLUCK

Wenn du diese ¬Ausstattung spielst, wähle 1 Aspekt (lege als Erinnerung 1 entsprechende Energie aus dem allgemeinen Vorrat hier her).

Erschöpfen (verwende 1 Schluck): Erhalte 1 Energie des gewählten Aspekts.

2 WAH

Karbonschmiede-Kabel

¬Anhang / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech*

2 WAH

3 LÄNGEN

An ein ¬Raubtier anhängen.

Verwende 1 Länge: Wenn das angehängte ¬Raubtier spielbereit gemacht werden würde, bleibt es stattdessen erschöpft.

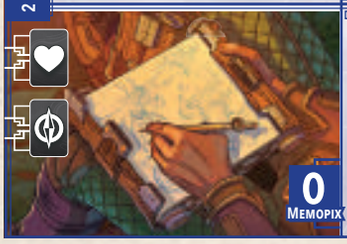
FIT + ⟲: Führe *das Tier* – bewege das angehängte ¬Raubtier.

2 RUH

Memorill-Zeichenblock

¬Ausstattung / ¬*Buch* / ¬*High-Tech*

2 RUH



0 MEMOPIX

Reaktion: Nachdem eine Pfadkarte erfüllt wurde, platziere 1 Memopix hier.

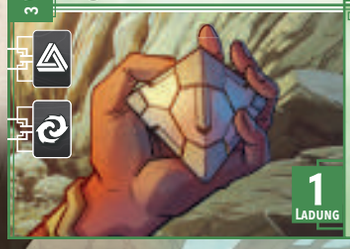
Verwende 1 Memopix: Wenn ein Ranger mit einer ¬Besonderheit interagiert, investiert dies 1 Mühe.

3 WAH

Tagheuler

¬Ausstattung / ¬*High-Tech*

1 WAH



1 LADUNG

Wirf diese ausgerüstete ¬Ausstattung ab, um X ¬Wesen zu erschöpfen (X= Anzahl Ladungen hier).

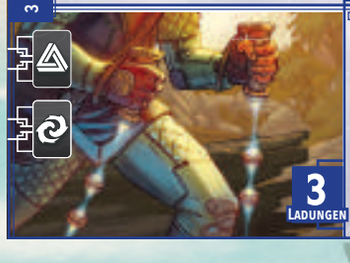
Reaktion: Nach deinem erfolgreichen **Schleiche**-Test, platziere 1 Ladung hier.

3 RUH

Memlev-Wanderstöcke

¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech*

2 RUH



3 LADUNGEN

Erschöpfen (verwende 1 Ladung): Wenn du einen **Durchquere**-Test ausführst, verwendest du **RUH** anstelle von **FIT**.

1 FIT

Wegmarkierungen

¬Anhang / ¬*Gerät*

1 FIT

An den ¬Ort oder eine ¬Besonderheit anhängen.

Die angehängte Karte zählt als ¬Wanderweg.

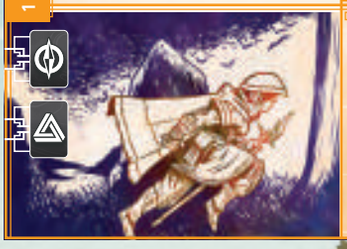
Reaktion: Wenn 1+⚠ auf den angehängten ¬Wanderweg gelegt wird, legt 1⚠ zusätzlich darauf.

1 SOV

Ein Kiesel im Bachlauf

¬Moment / ¬*Weisheit*

1 SOV



Reaktion: Nach deinem erfolgreichen **Schleiche**-Test erschöpfe 1 zusätzliches ¬Wesen.

2 FIT

Antirutsch-Handschuhe

¬Ausstattung / ¬*Kleidung* / ¬*High-Tech*

2 FIT

2 LADUNGEN

Während deines Zuges behandle ¬Hindernisse so, als hätten sie nicht das Schlüsselwort Hindernis.

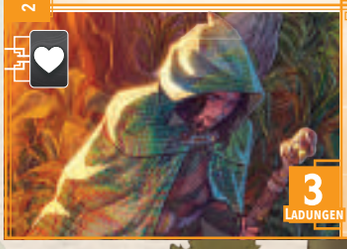
FIT + ⚠ (verwende 1 Ladung): Klettere *spinnengleich über das schwierige Terrain* – verlege dein ✥ auf ein ¬Hindernis.

2 SOV

Tarnfasermantel

¬Ausstattung / ¬*Kleidung* / ¬*High-Tech*

2 SOV



3 LADUNGEN

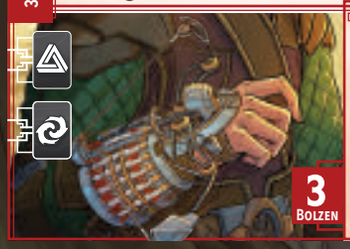
Verwende 1 Ladung: Wenn du 1+ Müdigkeit durch eine Pfadkarte erleiden würdest, erleide stattdessen 0 Müdigkeit.

3 FIT

Handgelenksarmbrust

¬Ausstattung / ¬*High-Tech* / ¬*Waffe*

2 FIT



3 BOLZEN

RUH + ⟲ (verwende 1 Bolzen): Schieß *einen der leichten Bolzen ab* – um X✡ auf 1 ¬Wesen zu legen (X= Leistung). Weiche dabei allen Karten zwischen dir und dem ¬Wesen aus (unabhängig vom Ausgang des Tests).

3 SOV

Bestens vorbereitet

¬Moment / ¬*Erfahrung*

1 SOV

Reaktion: Wenn ein Ranger X Müdigkeit erleiden würde, lindert dieser Ranger stattdessen X Müdigkeit.

EXPERTISE: VERMITTLER

Schon bevor du den Rangern beigetreten bist, hast du dich den Gemeinschaften des Tals gewidmet und jedem in Not geratenen Menschen geholfen – sei es in großen oder nur den kleinen Angelegenheiten. Als Vermittler bist du ein natürlicher Mediator und Beschützer und hast eine tiefe Verbindung zu anderen Talbewohnern, da du viele Jahre in ihrer Gesellschaft verbracht hast. Vermittler-Karten sind darauf ausgelegt, mit den **¬Dörflern** in Kontakt zu treten, sie vor **¬Raubtieren** zu schützen und sich in den bewohnten Gebieten des Tals zurechtzufinden.

DAS LEBEN ALS VERMITTLER

Manchmal kommt es selbst an einem so idyllischen Ort wie dem Tal zu Unstimmigkeiten, und manchmal können diese Unstimmigkeiten nicht ohne die Hilfe eines unparteiischen Schlichters, eines so genannten Vermittlers, gelöst werden. Die Vermittler des Tals sind dafür verantwortlich, den Frieden in ihren Gemeinden zu bewahren und die Kommunikation zwischen den Menschen zu erleichtern.

Die Vermittler arbeiten Seite an Seite mit den Ältesten, beherzigen ihre Weisheit und wenden sie bei Bedarf an. In der Regel trifft sich ein Vermittler wöchentlich mit den Ältesten, um bemerkenswerte Ereignisse in der Gemeinschaft zu besprechen und Strategien zur Verbesserung der Harmonie und zur Unterstützung der Menschen zu entwickeln, die sich in Schwierigkeiten befinden.

Vermittler dienen auch als Beschützer. Wenn ein Raubtier in der Nähe des Dorfes gesichtet wird, gehen sie darauf zu – entweder, um es friedlich zu ermutigen, sich neue Jagdgründe zu suchen, oder um ihm einen kräftigen Schlag mit einem Donnerrohr zu verpassen. Beide Methoden haben sich als gleichermaßen wirksam erwiesen.

Vermittler, die sich den Rangern anschließen, sind gut gerüstet, da sie bereits über jahrelange Erfahrung in der Hilfeleistung für Bedürftige verfügen.

Stimme der Altvorderen

¬Berufung

Erschöpfen: Verbrauche 1 Energie, um 1 Marker auf eine Karte mit ¬Hilfe zu platzieren.

Wächter

¬Berufung

Erschöpfen: Reduziere die Präsenz von 1 ¬Wesen bis zum Ende deines Zuges auf 0.

1 WAH

Ausgekundschaftete Region

¬Anhang / ¬*Erfahrung* / ¬*Hilfe* — 1 WAH

1 WISSEN

An eine ¬Besonderheit anhängen.

Für jedes Wissen hier reduziere die Präsenz der angehängten ¬Besonderheit um 1.

1 RUH

Intentions-Dolmetscher

¬Ausstattung / ¬*High-Tech* / ¬*Hilfe* — 1 RUH

3 LADUNGEN

Erschöpfen (verwende 1 Ladung): Wenn ein Ranger einen **Fühle**-Test ausführt, investiert dies 1 Mühe.

2 WAH

Seelenruhe-Netz

¬Anhang / ¬*Hilfe* — 2 WAH

1 SCHLINGE

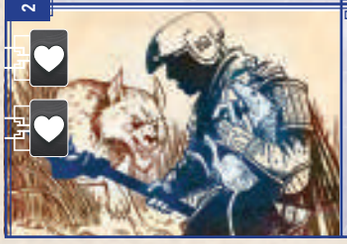
An ein ¬Wesen anhängen.

Für jede Schlinge hier reduziere die Präsenz des angehängten ¬Wesens um 1.

2 RUH

Absicherung

¬Moment / ¬*Erfahrung* — 0 RUH



Reaktion: Wenn ein Ranger 1 Wunde erleiden oder 1+✡ auf 1 ¬Wesen gelegt würde, ignoriert das stattdessen. Erleide 1 Wunde.

3 WAH

Eins mit der Natur

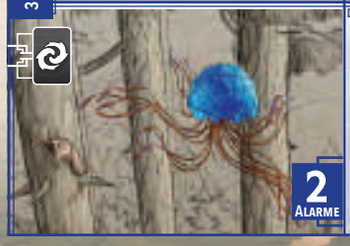
¬Moment / ¬*Weisheit* — 3 WAH

Bis zum Ende des nächsten Zuges (des nächsten Rangers) ist die Präsenz aller Karten im Spiel 0.

3 RUH

Nematoden-Wächter

¬Anhang / ¬*High-Tech* / ¬*Hilfe* — 3 RUH



2 ALARME

An ein ¬Wesen anhängen.

Verwende 1 Alarm: Wenn ein Welteffekt bei dem angehängten ¬Wesen ausgelöst würde, ignoriere das stattdessen.

1 FIT

In die Fußstapfen treten

¬Moment / ¬*Fähigkeit* — 1 FIT

Reaktion: Nach deinem erfolgreichen **Fühle**-Test, lege zusätzlich X⚠ auf 1 ¬Besonderheit (X= Leistung).

1 SOV

Die Lehren der Ahnen

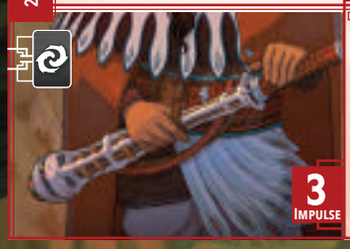
¬Moment / ¬*Weisheit* — 1 SOV

Erschöpfe 1 ¬Wesen. Dann lege X⚠ auf dieses ¬Wesen (X= Anzahl erschöpfter ¬Wesen In Reichweite).

2 FIT

Orlin-Donnerrohr

¬Ausstattung / ¬*High-Tech* / ¬*Waffe* — 1 FIT



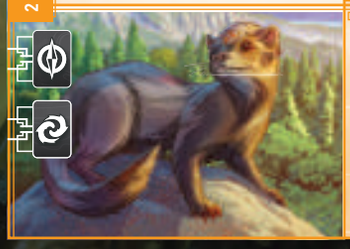
3 IMPULSE

FIT + ⟲ (verwende 1 Impuls): Schlag [2] *mit einem Impuls kinetischer Energie zu* – lege 1✡ auf 1 ¬Wesen und erschöpfe es. Schlägt der Test fehl? Entferne 1⚠ von dem ¬Wesen. Ist Entfernen nicht möglich? Das ¬Wesen ermüdet dich.

2 SOV

Pokodo, das Frettchen

¬Wesen / ¬*Begleiter* / ¬*Säugetier* — 2 SOV



Freundlich. Bleibend. Einzigartig.

Erschöpfen: Entferne 1⚠ von *Pokodo*, um 1 Marker auf eine Karte mit ¬Hilfe zu platzieren und 2⚠ auf 1 anderes ¬Wesen zu legen.

1

1

3 FIT

Aufgespürt

¬Anhang / ¬*Fähigkeit* / ¬*Hilfe* — 3 FIT

3 FÄHRTEN

An ein ¬Wesen anhängen.

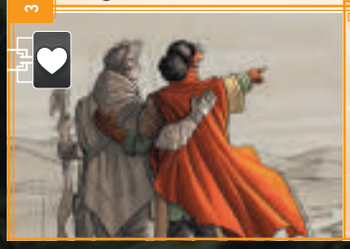
Reaktion: Nachdem ein Welteffekt des angehängten ¬Wesens ausgeführt wurde, platziere 1 Fährte hier.

Verwende 1 Fährte: Wenn ein Ranger einen Test ausführt, investiert dies 1 Mühe.

3 SOV

Ein guter Freund

¬Anhang / ¬*Erfahrung* / ¬*Experte* — 1 SOV



Durchsuche den Pfad- und Ablagestapel nach 1 ¬Menschen. Bringe ihn ins Spiel und hänge diesen ¬Anhang daran an.

Reaktion: Wenn der angehängte ¬Mensch erfüllt wird, lege dort liegenden ⚠ auf andere ¬Wesen (du darfst dabei nach Wahl aufteilen).

EXPERTISE: FORSCHER

Die Bewohner des Tals sind von Natur aus Forscher, aber du hast eine Affinität und Begabung für Erkundungen, die dich zu einem Experten der Wildnis gemacht haben. Das Tal kann Geheimnisse nicht lange vor dir verbergen. Du hast viele Jahre damit verbracht, die unerforschte Wildnis auf der Suche nach natürlichen und anderen Ressourcen für die Menschen zu durchstreifen. Du bist geschickt darin, neue Wege zu beschreiten und jedes Hindernis zu überwinden, das sich dir in den Weg stellt. Bei den Forscher-Karten geht es darum, schnell Fortschritte bei ¬**Besonderheiten** und ¬**Orten** zu erzielen, den Pfadstapel auszukundschaften und sich effizient auf den Pfaden der Wanderkarte zu bewegen.

DAS LEBEN ALS FORSCHER

Die Forscher des Tals sind für alle Aufgaben zuständig, die es erfordern, dass jemand in die Wildnis aufbricht. Sich zu weit vom Dorf zu entfernen, ist nicht immer eine sichere oder ratsame Vorgehensweise für den durchschnittlichen Talbewohner, aber es ist notwendig. Das Tal selbst wäre ohne einen Forscher nicht entdeckt worden, und es waren Forscher, die die ersten Karten des Tals erstellten, was in den folgenden Jahren zur Besiedlung von Himmelsnah, Grünsee, Klippensturz und der Ästelei führte.

Forscher haben die am häufigsten frequentierten Pfade im Tal angelegt und sind ständig auf der Suche nach effizienteren Routen, die darauf warten, entdeckt zu werden.

Forscher, die sich den Rangern anschließen, tun am liebsten das, was sie am besten können. Je mehr die Ranger über das wissen, was jenseits der Grenzen der Zivilisation existiert, desto besser können sie für das Wohlergehen derer sorgen, die sie zu schützen geschworen haben.

Unerschrockene Sucherin

¬Berufung

Erschöpfen: Wenn du einen Test ausführst, weiche 1 Karte aus.

Unvergleichlicher Pfadfinder

¬Berufung

Erschöpfen: Verlege dein ❖ auf 1 ¬Besonderheit. Diese ¬Besonderheit ermüdet dich.

1 WAH

Ein Blatt im Wind

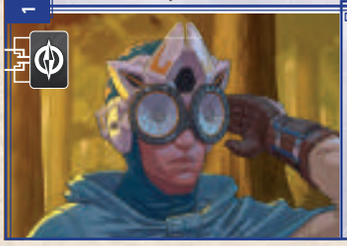
¬Moment / ¬*Fähigkeit* — 1 WAH

Reaktion: Wenn du einen **Durchquere**-Test ausführst, darfst du bis zu 3 Karten ausweichen.

1 RUH

Phonoskopisches Headset

¬Ausstattung / ¬*Kleidung* / ¬*High-Tech* — 1 RUH

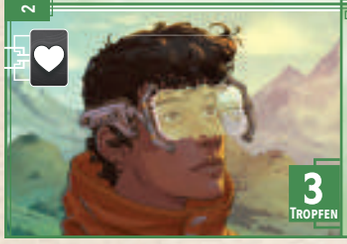


Erschöpfen: Wenn ein Ranger kundschaftet, kundschaftet er 1 Karte mehr.

2 WAH

Hydrolinsenbrille

¬Ausstattung / ¬*Kleidung* / ¬*High-Tech* — 2 WAH



3 TROPFEN

WAH + ◬ (verwende 1 Tropfen): Verschaffe *dir einen Überblick über deine Umgebung* – kundschafte X Pfadkarten (X= Leistung). Dann ziehe 1 Pfadkarte.

2 RUH

Feldtagebuch

¬Ausstattung / ¬*Buch* — 1 RUH

0 EINTRAG

Reaktion: Wenn du rastest, platziere X Einträge hier (X= deine aktuelle **RUH**-Energie).

Verwende 1 Eintrag: Wenn ein Ranger mit einer ¬Besonderheit interagiert, investiert dies 1 Mühe.

3 WAH

Teile die Geheimnisse des Tals

¬Moment / ¬*Weisheit* — 3 WAH

Erschöpfe jedes ¬Hindernis. Erleide X Müdigkeit (X= Anzahl der so erschöpften ¬Hindernisse).

3 RUH

Versteckter Wanderweg

¬Besonderheit / ¬*Wanderweg* — 3 RUH

Reaktion: Wenn ihr reist, und dies am ¬Ort angehängt ist, dürft ihr auf der Wanderkarte über bis zu 2 Pfade hinweg reisen. (Verwendet dann das Terrain des zweiten Pfads zum Erstellen des Pfadstapels.) 0

Erfülle ⚠: Hänge *Versteckter Wanderweg* an den ¬Ort an. 3R

1 FIT

Umgebungs-Scanner

¬Ausstattung / ¬*High-Tech* — 1 FIT

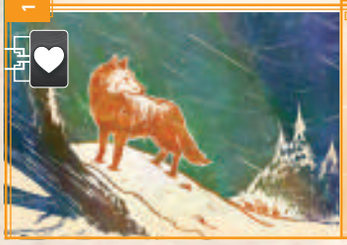
4 HINWEISE

Erschöpfen (verwende 1 Hinweis): Wenn ein Ranger einen **Durchquere**-Test ausführt, investiert dies 1 Mühe.

1 SOV

An meiner Seite

¬Moment / ¬*Erfahrung* — 1 SOV

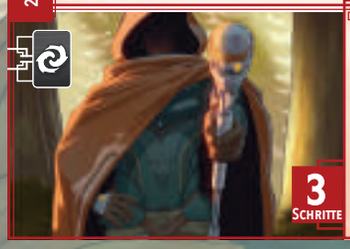


Reaktion: Nach deinem erfolgreichen **Durchquere**-Test, lege zusätzlich X⚠ auf 1 ¬Wesen (X= Leistung).

2 FIT

Orlin-Wanderstab

¬Ausstattung / ¬*Gerät* / ¬*High-Tech* / ¬*Waffe* — 2 FIT



3 SCHRITTE

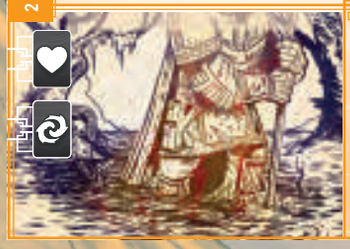
Erschöpfen (verwende 1 Schritt): Lege 1⚠ auf 1 ¬Wanderweg.

FIT + ☯: Schlage [2] *mit deinem Wanderstab zu* – für je 2 Leistung lege 1✡ auf 1 ¬Wesen deiner Wahl. Schlägt der Test fehl? Erleide 1 Wunde.

2 SOV

Unermüdliche Ausdauer

¬Moment / ¬*Fähigkeit* — 2 SOV



Reaktion: Wenn du einen Test ausführst, darfst du eine Anzahl Karten deiner Wahl von deinem Müdigkeitsstapel auf deinen Ablagestapel abwerfen. Für je 2 so abgeworfene Karten investiert dies 1 Mühe.

3 FIT

Wohlwollen der Natur

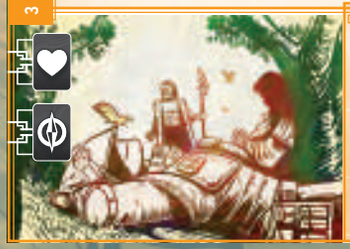
¬Moment / ¬*Erfahrung* / ¬*Waffe* — 3 FIT

Entferne X⚠ von 1 ¬Wanderweg, um X✡ auf 1 ¬Wesen deiner Wahl zu legen.

3 SOV

In die Natur eintauchen

¬Moment / ¬*Weisheit* — 3 SOV



Wähle 1 ¬Wanderweg. Lindere insgesamt X Müdigkeit (X= Anzahl ⚠ auf dem ¬Wanderweg). Du darfst dieses Lindern auf Ranger deiner Wahl verteilen.

EXPERTISE: FORMER

Vor vielen Jahren bist du die gefährliche Treppe zum Konvent auf dem Gipfel des Stillen Hauptes hinaufgestiegen. Dort hast du in jahrzehntelangem Studium und Training im Schwebenden Turm gelernt, deine Absichten zu fokussieren und die Realität mittels eines **¬Kanalisators** zu verändern. Es ist ein Wunderwerk der modernen Technik, das nur von den disziplinierten und selbstbewusstesten Menschen bedient werden kann. Former-Karten erfordern, dass du das Karten mit dem Merkmal **¬Kanalisator** in dein Deck aufnimmst. Damit verfügen Former über mächtige Fähigkeiten, mit denen sie Teile des Spielsystems manipulieren können, die für andere normalerweise unzugänglich sind.

DAS LEBEN ALS FORMER

Die Former nehmen einen besonderen Platz in der Gemeinschaft ein. Alle haben im Konvent auf dem Stillen Haupt studiert, aber nur sehr wenige verlassen ihn wieder. Diejenigen, die es tun, werden oft zu Einsiedlern, die zurückgezogen an abgelegenen und manchmal unwirtlichen Orten leben. Sie sinnieren über die großen Geheimnisse des Universums und formen achtsam die Gegebenheiten ihres Lebens.

Die wenigen, die wieder in ihre Gemeinschaften zurückkehren, genießen hohes Ansehen, denn ein Former muss ungeheure Disziplin und Weisheit an den Tag legen, damit ihm die Macht anvertraut werden kann, das Gefüge der Realität zu verändern. Sie dienen oft als Ratgeber für Vermittler und Älteste gleichermaßen, weil sie ihnen einzigartige Sichtweisen bieten.

Gelegentlich verlassen Gruppen von Formern den Konvent, um erstaunliche Meisterleistungen zu vollbringen, deren Vollendung Jahre dauert – wie das Formen von Nimmerholz-Bäumen für die Ästelei oder das Herauslösen von Gestein aus der Erde, um die Steinweberbrücke zu erschaffen.

Es ist selten, dass sich ein Former den Rangern anschließt, aber diejenigen, die es tun, gehören zu den begabtesten Menschen im Tal.

Wunderkind des Schwebenden Turms

¬Berufung

Erschöpfen: Wähle 1 ¬Manifestation aus deinem Ablagestapel und nimm sie auf die Hand.

Anhänger des Ersten Ideals

¬Berufung

Erschöpfen: Kundschafte 1 Welteffektkarte.

1 WAH

Wurzelschlinge

¬Anhang / ¬*Manifestation* / ¬*Natur* — 1 WAH

Manifestation.

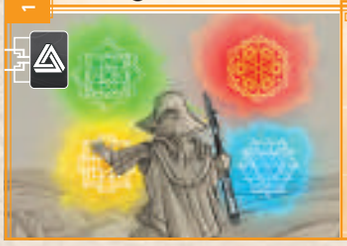
An eine ¬Besonderheit anhängen und 2 darauf legen.

Reaktion: Wenn ein Ranger einen Test ausführt, darf dieser Ranger X von der angehängten Karte entfernen, um X Karten in der **Entfernung** der ¬Besonderheit auszuweichen.

1 SOV

In völliger Harmonie

¬Anhang / ¬*Manifestation* — 1 SOV



Manifestation.

An ein ¬Wesen **In Reichweite** eines Rangers anhängen.

Reaktion: Nachdem ein Welteffekt bei dem angehängten ¬Wesen ausgeführt wurde, erhält der Ranger, der diese Karte hier gespielt hat, 1 Energie seiner Wahl.

2 WAH

Himmelspeitsche

¬Moment / ¬*Manifestation* / ¬*Waffe* — 0 WAH

Manifestation. *(Um das zu spielen, entferne 1 Marker eines ¬Kanalisators)*

WAH + : Schlage *mit einer Spirale aus Luft und Wasser zu –* lege X auf 1 ¬Wesen (X= Leistung). Dann erschöpfe dieses ¬Wesen.

2 SOV

Den Kreislauf durchschauen

¬Moment / ¬*Manifestation* — 2 SOV

Manifestation. *(Um das zu spielen, entferne 1 Marker eines ¬Kanalisators)*

Wähle 1 ¬Wesen im Spiel und mische es zurück in den Pfadstapel. Dann durchsuche den Pfad- und Ablagestapel nach 1 ¬Wesen und bringe es ins Spiel.

3 WAH

Stab der Sonne

¬Ausstattung / ¬*Kanalisator* / ¬*Experte* — 3 WAH

Kanalisator. Aufbau.

Reaktion: Nachdem der Welteffektstapel gemischt wurde, platziere 1 Strahl hier.

Erschöpfen (verwende X Strahlen): Kundschafte X Pfadkarten.

3 SOV

Zepter der Harmonie

¬Ausstattung / ¬*Kanalisator* / ¬*Experte* — 3 SOV

Kanalisator. Aufbau.

Reaktion: Nachdem du einen Test ausgeführt hast, bei dem keine Welteffekte ausgeführt wurden, platziere 1 Lied hier.

Erschöpfen (verwende X Lieder): Lege X auf 1 ¬Wesen.

1 FIT

Was Niemals Sein Sollte

¬Moment / ¬*Manifestation* — 1 FIT

Manifestation.

Reaktion: Wenn du einen Test ausführst ziehst und wirfst du Welteffektkarten ab, bis du 1 Karte mit "+1" im relevanten Aspekt findest. Verwende diese Welteffektkarte. Erleide X Müdigkeit (X= Anzahl der abgeworfenen Welteffektkarten).

1 RUH

Gewühl des Lebens

¬Moment / ¬*Manifestation* — 1 RUH

Manifestation.

Reaktion: Wenn ein Ranger bei einem Test eine Welteffektkarte zieht, wählst du, welcher Modifikator verwendet wird (unabhängig vom Aspekt). Dann wähle 1 weiteres Welteffekt-Symbol, das dieser Ranger ausführen muss.

2 FIT

Forme die Erde

¬Moment / ¬*Manifestation* — 2 FIT

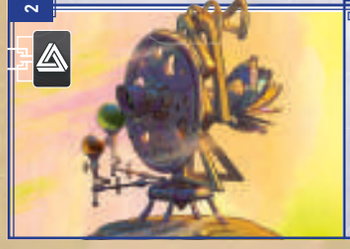
Manifestation. *(Um das zu spielen, entferne 1 Marker eines ¬Kanalisators)*

Lege 1 auf jede ¬Besonderheit und jeden ¬Ort im Spiel. Danach darfst du allen von diesen Karten herunternehmen und nach Belieben darauf zurückverteilen.

2 RUH

Linse des Novizen

¬Ausstattung / ¬*High-Tech* — 2 RUH



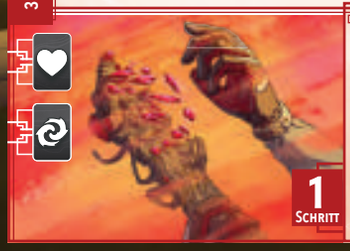
Reaktion: Nach deinem Test, bei dem du 1+ ¬Manifestationen investiert hast, erhältst du 1 **RUH**-Energie.

Reaktion: Wenn du rastest, und aktuell 1+ **RUH**-Energie hast, kundschafte 1 Welteffektkarte.

3 FIT

Stab des Wanderers

¬Ausstattung / ¬*Kanalisator* / ¬*Experte* — 3 FIT



Kanalisator. Aufbau.

Reaktion: Nach deinem erfolgreichen **Durchquere**-Test, platziere 1 Schritt hier.

Erschöpfen (verwende X Schritte): Lege X auf 1 ¬Wanderweg.

3 RUH

Stab der Wolken

¬Ausstattung / ¬*Kanalisator* / ¬*Experte* — 3 RUH

Kanalisator. Aufbau.

Reaktion: Bevor du eine Welteffektkarte ziehst, sage 1 Welteffekt-Symbol an. Falls das angesagte Symbol auf der Karte ist, platziere 1 Vision hier.

Erschöpfen (verwende X Visionen): Kundschafte X Rangerkarten.

CHARAKTERISTIKEN

Die Persönlichkeit eines Rangers, dargestellt durch seine Charakteristiken, beeinflusst die Art, wie er mit seiner Umwelt interagiert. Während des Spiels wirst du dich vielleicht fragen: „Was würde mein Ranger in dieser Situation wohl tun?“ Dies mag davon abweichen, was du selbst tun würdest, wärest du in derselben Situation. Entscheidungen auf Basis der Persönlichkeit deines Rangers zu treffen, kann sehr viel Spaß machen – sofern du den rollenspielerischen Ansatz magst.

Jeder Charakteristik stellt eine ¬Eigenart deines Rangers dar. Solche Karten kannst du nur bei Tests (für ihre Herangehensweise-Symbole) verwenden, indem du sie dafür abwirfst. Du kannst deine Charakteristiken so wählen, dass die Mischung an Symbolen in deinem Deck ausbalanciert ist. Oder du wählst sie so, dass sie deinen Ranger in den Dingen, die er schon gut kann, herausragend werden zu lassen.

Wenn du dem rollenspielerischen Ansatz mehr Raum geben möchtest, kannst du deine Charakteristiken auch ausschließlich aufgrund des Namens der ¬Eigenarten auswählen.

INDEX

A
Abwerfen / Ablegen 22
Aktiv 17, 22
Allgemeine Marker 13
Anführer 10
Anhang (Kartenart) 13
Anhängen 13, 22
Aspekt 7, 32
Aufbau (Schlüsselwort) 25
Aufbau bei Ankunft 15
Auffrischen 13
Ausrüsten 13
Ausstattung (Kartenart) 13
Ausweichen 22

B
Bedingungen (❯❯) 17
Belohnung (Kartenart) 29, 31
Berufung (Kartenart) 7, 33
Besondere Ereignisse 29
Besonderheit (Merkmal) 13
Bevor 24
Bewegen 22
Bleibend (Schlüsselwort) 14, 25

C
Charakteristik 32, 46

D
Durchsuchen 22
Dein / Ein ❖ hier 22

E
Eigenart (Kartenart) 13
Einzigartig (Schlüsselwort) 25
Energie 7, 13, 15
Entfernen 23
Entfernung 8, 9, 12, 22
Entlang des Weges 9, 12
Erfolg 17
Erfüllen 18
Ermüdend (Schlüsselwort) 25
Ermüdet dich 16, 20
Erschöpfen 23
Expertise 33, 38ff

F
Fehlschlag 17
Fitness (Aspekt) 32
Fokus 30
Former (Expertise) 33, 44, 45
Forscher (Expertise) 33, 42, 43
Fortschritt 18
Freundlich (Schlüsselwort) 25

G
Gespeicherte Karten 31

H
Herangehensweise-Symbole 16
Hier 23
Hindernis (Schlüsselwort) 14, 25
Hinterhalt (Schlüsselwort) 25
Hirte (Vorgeschichte) 33, 36
Hobby 33

I
Im Spiel 23
In Reichweite 9, 12
Interagieren 7, 12, 16, 20
Investieren 16

K
Kampagne 28
Kampagnenbuch
& -Einträge 12, 15, 23, 28
Kampagnenblatt 29
Kanalisator (Schlüsselwort) 25
Karte spielen 13
Kundschaften 23

L
Last 13
Leistung 8, 17
Lindern 20

M
Manifestation (Schlüsselwort) 25
Merkmale 8
Mischen-Symbol 17
Mission (Kartenart) 10, 29, 30
Moment (Kartenart) 13
Müdigkeit 12, 20
Müdigkeitsstapel 20
Mühe 8, 16
Mulligan 10

N
Nach/Nachdem 24
Nachtlager aufschlagen 14

O
Ort (Kartenart) 14

P
Permanente Veränderungen
(Rangerdeck) 31
Pfad 14
Pfadkarten 12, 15
Pfadstapel 11, 15

R
Ranger-Zug 12
Rangerdeck 7, 31, 32ff
Rangerkarten .....
Rangerplättchen 18
Rasten 13
Reaktion 13
Reisen 14
Reisender (Vorgeschichte) 33, 37
Reihenfolge (Welteffekte) 17
Ruhe (Aspekt) 32
Runde 7, 12

S
Sammler (Vorgeschichte) 33, 35
Sammlung 28
Schaden 18
Schlüsselwort 25
Schöpfer (Expertise) 33, 38, 39
Schwächung (Kartenart) 31
Schwellenwert 18
Schwellenwert für Fortschritt
bei Orten ... 14, 18
Schwierigkeit (Tests) 17
Schwierigkeitsgrad anpassen 30
Souveränität (Aspekt) 32
Spielaufbau 10, 11
Spielbereit 23
Spielerbereich 9
Standard-Test 8, 12, 13
Start-Karten 23

T
Tag 7, 29
Den Tag beenden 21
Terrain / Terrain-Typ 15
Test 8, 16
Timing 24

U
Umgebung 9
Unzugänglich (Schlüsselwort) 25

V
Vermittler (Expertise) 33, 40, 41
Verwenden 13
Vorgeschichte 33, 34ff
Voraussetzung (Rangerkarten) 32

W
Wahrnehmung (Aspekt) 32
Wanderkarte 14
Welteffekt 8, 17
Welteffektstapel 17
Wenn 23
Werker (Vorgeschichte) 33, 34
Wetter (Kartenart) 30
Wichtiger Ort (Set) 15
Wunde 24

Z
Zielvorgabe 30

SPIELHILFE

SYMBOLE

ASPEKTE
Seite 32

WAH Wahrnehmung
RUH Ruhe
FIT Fitness
SOV Souveränität

HERANGEHENSWEISEN
Seite16

Verständnis
Konflikt
Tatendrang
Vernunft

ALLGEMEINES

Mischen
Seite 17

Anzahl Ranger
Seite 23

Eintrag
Seite 28

Bedingung
Seite 17

WELTEFFEKTE
Seite 17

Sonne
Berg
Wappen

KARTEN ERFÜLLEN
Seite 18

Fortschritt
Schaden
Rangerplättchen

ZUR ERINNERUNG

- Steht auf einer Karte In Reichweite, ist das die Entfernung des Rangers, der diesen Effekt liest – es sei denn, der Kartentext besagt etwas anderes.
- Erleidest du 1 Wunde, wirf deinen Müdigkeitsstapel ab.
- Wenn du rastest, erleidest du 1 Müdigkeit für jede Wunde, die du hast.
- Willst du einen 2. Zug direkt nach deinem 1. ausführen, und es gibt außer dir noch Ranger, die noch nicht rasten, musst du dafür deine ¬Berufung erschöpfen.
- Jedes Rangerplättchen (außer deinem eigenen) auf einer Karte, mit der du interagierst, investiert +1 Mühe bei deinem Test.
- Erschöpfte Karten können dich nicht ermüden.
- Kann ein Effekt nicht vollständig ausgeführt werden, wende so viel davon an, wie es dir möglich ist (Ausnahme: Effekte nach einem ❯❯).

RUNDENABLAUF
Seite 12

1. PFADKARTEN

Jeder Ranger zieht 1 Pfadkarte.

2. RANGER-ZÜGE

Nacheinander führen die Ranger ihre Züge aus, bis alle rasten.
In deinem Zug wähle 1 davon:

- Spiele 1 Karte
- Führe 1 Test aus
- Raste (du passt – kein Zug mehr in dieser Runde)

3. REISEN

Liegt gleich oder mehr auf dem ¬Ort, wie sein Schwellenwert für angiebt? Dann dürft ihr jetzt *reisen*: Entfernt alle Pfadkarten aus dem Spielbereich (nur Karten mit Bleibend bleiben liegen). Dann wählt 1 bereisbaren ¬Ort und erstellt den Pfadstapel; jetzt lest sofort den **Kampagneneintrag** des ¬Ortes, an dem ihr ankommt. Zuletzt führt den **Aufbau bei Ankunft** aus.

4. AUFFRISCHEN

Macht alle Karten spielbereit. Jeder Ranger erhält all seine Energie zurück und zieht 1 Rangerkarte.

TESTS
Seite 16

1. TEST WÄHLEN

Wähle den Test, den du ausführen willst. Jede Karte zwischen dir und der Zielkarte ermüdet dich.

2. MÜHE INVESTIEREN

Investiere Energie, Herangehensweise-Symbole und zusätzliche Mühe durch andere Effekte für den Test.

3. LEISTUNG ERMITTELN

Ziehe 1 Welteffektkarte und wende ihren Modifikator an. Das Ergebnis ist deine Leistung.

4. ERFOLG ODER FEHLSCHLAG

Ist deine Leistung größer oder gleich der Schwierigkeit des Tests, bist du erfolgreich.
Führe die entsprechenden Effekte aus.

5. WELTEFFEKTE AUSFÜHREN

Führe für jede ausliegende aktive Karte den Welteffekt aus, der zum Symbol auf der Welteffektkarte passt (falls zutreffend).