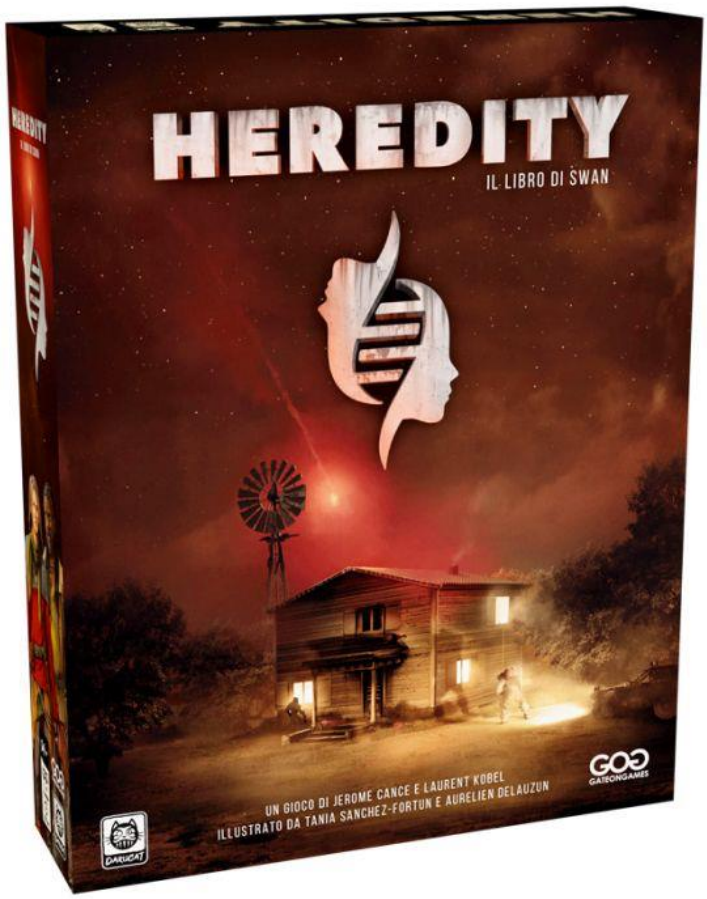
HEREDITY : THE BOOK OF SWAN



DE **Deutsch**

Hier ist eine bereinigte, übersichtlich gestaltete und neu strukturierte Version des Regelhefts für ***Heredity***, optimiert für hervorragende Lesbarkeit und schnelles Nachschlagen während des Spiels.

DAS BUCH VON SWAN: HEREDITY

Ein illustriertes Spiel von Tania Jérôme Cance, Sanchez-Fortun, Laurent Kobel & Aurélien Delauzun

> [!NOTE] **Spoiler-Warnung:** *Heredity* ist ein Spiel voller Überraschungen. Schaut euch kein Spielmaterial an, bevor ihr dazu aufgefordert werdet! Das Spiel sagt euch zu Beginn, welches Kartendeck ihr nehmen müsst und welche Spezialgegenstände benötigt werden.

Einleitung

Niemand weiß genau, wie alles begann. Zuerst fielen die Computernetzwerke aus. Dann kamen der öffentliche Nahverkehr und das Finanzsystem zum Stillstand. Die gesamte Welt versank rasch in offenem Krieg und stürzte die Zivilisation in den Niedergang.

Erst jetzt beginnen die Überlebenden mit dem Wiederaufbau einer neuen Welt. Verschiedene Gemeinschaften sind entstanden, manche gewalttätiger als andere. Djamal und Maeve haben den großen Zusammenbruch als Jugendliche

überlebt und sich für ein isoliertes Leben entschieden. Ihre Kinder — Selena, Brick und Swan — wurden vor der Brutalität der Außenwelt bewahrt.

Ihr spielt diese Familie, die ein selbstversorgendes Leben auf ihrem Bauernhof führt.

Übersicht

Heredity ist ein kooperatives Spiel, in dem ihr eine Familie spielt, die in einer postapokalyptischen Welt ums Überleben kämpft.

Die Kampagne ist in **fünf Kapitel** unterteilt, die durch 5 Kartendecks dargestellt werden, die als **Abenteuer-Decks** bekannt sind. Diese enthalten alles, was ihr zum Spielen benötigt: Gelände-Karten, die das Spielfeld bilden, Charaktere zum Interagieren, Gegenstände, Narrative Karten usw.

- **Charaktere:** Die **4 Spielercharaktere (PC)** — alle Mitglieder derselben Familie — sind im Spiel. Swan, das jüngste Kind, ist ein **Nicht-Spieler-Charakter (NPC)**.
- **Spieleranzahl:**
  - **4 Spieler:** Jeder Spieler steuert einen PC.
  - **3 Spieler:** Einer der PCs wird gemeinsam gesteuert.
  - **2 Spieler:** Wir empfehlen, dass jeder ein Elternteil und ein Kind übernimmt.
  - **Solo-Modus:** Du steuerst alle 4 PCs.

Ihr könnt das Spiel auch durch unser Video-Tutorial lernen unter https://hereditygame.com/en/rules/

Spielmaterial

- **1 Basis-Deck** (18 Karten)
- **1 Geheimnis-Deck** (29 Karten)
- **5 Abenteuer-Decks** (Kapitel der Kampagne, 304 Karten)
- **4 Aufsteller** für die Spielercharaktere (PC)
- **12 PC-Karten** & **4 Spielhilfen** & **1 Familienkarte**
- **Marker & Plättchen:**
  - 12 Aktionsmarker (3 pro Farbe + 1 violetter)
  - 24 Materialmarker
  - 33 Schadensmarker
  - 10 Geländemarker
  - 7 Referenzmarker
  - 16 Allgemeine Marker
  - 1 Sanduhr-Marker
  - 1 Verbündeten-Marker
  - 12 Feind-Marker
- **18 Kunststofffüße** (inklusive 4 farbiger Füße für die PCs)
- **Dieses Regelheft**
- **Aufsteller** für Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) und Marker, die im Laufe der Kampagne entdeckt werden.

Tipp: Bewahrt die leeren Stanzbögen nach dem Ausstanzen unter dem Kunststoff-Inlay der Spielschachtel auf, damit alles auf der richtigen Höhe bleibt.

Aufbau für Kapitel I

1. Nehmt die **Familienkarte** aus dem Basis-Deck, um die Zeitleiste vorzubereiten, und platziert den **Sanduhr-Marker** darüber.
2. Für jeden der **4 PCs**:
    - Nehmt die 3 PC-Karten aus dem Basis-Deck und legt sie offen zusammen.
    - Neemt die 3 Aktionsmarker und den Aufsteller des PCs.
    - Nehmt eine Spielhilfe.
3. Für euer erstes Spiel nehmt ihr die **9 Karma-Karten** (901 bis 909) aus dem Geheimnis-Deck. Mischt sie und legt sie verdeckt als Karma-Deck bereit. In Zukunft behaltet ihr euer Karma-Deck zwischen den Spielen.
4. Legt das restliche **Geheimnis-Deck** in Reichweite bereit. *(Falls ihr eine Karte mit einer Nummer höher als 900 benötigt, findet ihr sie im Geheimnis-Deck).*
5. Legt die **Schadens-, Allgemeinen-, Feind-, Material-, Referenz- und Geländemarker** bereit.
6. Nehmt das Abenteuer-Deck für Kapitel I. Folgt nach dem Lesen des Regelhefts den Anweisungen auf der ersten Karte des Abenteuer-Decks, um das Spiel zu starten.

1. Grundkonzepte & Vorwort

- **Regelvorrang:** Wann immer eine Karte einer Regel in diesem Heft widerspricht, gilt der Karteneffekt. Sind mehrere gleichwertige Optionen möglich, wählen die Spieler.
- **Charaktere:** Spielercharaktere (PC) sind eure Avatare. Alle anderen Charaktere sind Nicht-Spieler-Charaktere (NPC). Regeln für "Charaktere" gelten für PCs und NPCs gleichermaßen.
- **Spielablauf:** *Heredity* ist nicht rundenbasiert. Die Zeitleiste gibt das Tempo vor, bestimmt, wann PCs und NPCs handeln können, und löst Ereignisse aus.

Karten-Referenzen

- **Vorder-/Rückseite von Karten:** Karten sind durch eine Nummer oben links gekennzeichnet. Rückseiten tragen dieselbe Nummer mit einem "b" (z. B. Rückseite von Karte 100 ist 100b).
- **Kartenreferenzen (`xxx`):** Z. B. *Nimm 100* bedeutet, Karte Nr. 100 aus dem Abenteuer-Deck zu nehmen, ohne andere Karten anzusehen. Lest nur die Vorderseite, außer ihr werdet aufgefordert, sie umzudrehen.
- **Karte umdrehen:** Dreht die angegebene Karte um, lest sie laut vor und wendet ihre Effekte an. Belasst Marker oder Charaktere in denselben Bereichen/Plätzen.
- **Karte verbrennen:** Legt die Karte zurück in die Schachtel (nicht verbrennen!). Ihr benötigt sie in diesem Kapitel nicht mehr.

- **PC-Karten:** Unterteilt in **Kopf**, **Oberkörper** und **Beine**. Sie bieten Plätze für Aktionsmarker, Schaden und Ausrüstungsgegenstände links und rechts.

2. Basisaktionen

Jeder PC besitzt 3 farblich abgestimmte Aktionsmarker. Um eine Aktion auszuführen, platziert einen Aktionsmarker auf einem freien Aktionsplatz mit dem passenden Symbol und führt den Effekt aus.

> **Wichtig:** Es gibt keine feste Spielreihenfolge. Die Spieler können ihre Aktionen frei koordinieren. Ein PC muss seine Aktion jedoch vollständig abhandeln, bevor eine neue beginnt. *Tipp: Gewöhnt euch an, verfügbare Aktionsmarker abseits eurer PC-Karten auf dem Tisch bereitzulegen.*

Aktionsarten

- **Sprechen:** Dialog mit einem NPC führen. Der PC muss sich in einem Bereich mit dem entsprechenden Symbol befinden. Gebt einen Aktionsmarker aus, nehmt die Karte und platziert den NPC falls angegeben.
- **Interagieren:** Ermöglicht Interaktion mit der Umgebung (z. B. Bereich durchsuchen). Erfordert das Interaktionssymbol im Bereich.
- **Bewegen:** Überqueren von weißen, grünen oder roten Begrenzungslinien (keine Kreuzungen). 1 Aktionsmarker pro Linie.

- *Volle Bereiche:* Ein Bereich ist voll, wenn ein Charakter nicht hineingestellt werden kann, ohne dass seine Basis die Linien berührt. Charaktere dürfen dort nicht anhalten, aber durchziehen.

- **Beobachten:** Umgebung untersuchen (z. B. Gegenstände/Hinweise finden). Erfordert das Beobachtungs-Symbol im Bereich.

3. Gelände-Karten

Gelände-Karten stellen die geografischen Orte dar. Legt sie gleich ausgerichtet auf dem Tisch aus, um das Spielfeld zu bilden.

- **Erkundung:** Nehmt eine unerkundete Gelände-Karte vom Abenteuer-Deck und bewegt einen PC von einer angrenzenden Kante darauf.
- **Ebenenwechsel:** Bewegung zwischen 2 nicht angrenzenden Bereichen, die durch ein Treppen-/Ebenensymbol verbunden sind.
- **Geländeeffekte:**
  - **Sofort-Ereignis:** Wird sofort ausgelöst, wenn ein PC einen Bereich mit dem Ereignissymbol betritt.
  - **Geländetausch (`XXX > YYY`):** Ersetzt eine bereits ausliegende Gelände-Karte durch eine neue.

4. Gegenstände & Materialien

Gegenstandskarten (brauner oder grauer Hintergrund) stellen Ausrüstung dar. **Materialien** dienen zur Reparatur, Aufwertung oder zum Handel.

- **Inventar:**

    - Braune Gegenstände werden rechts an die PC-Karten angelegt (Symbole abgleichen).
    - Graue Gegenstände werden links an die PC-Karten angelegt.
- **Beschädigte & Reparierte Gegenstände:** Gegenstände mit Aktionsplätzen können Schadensmarker erhalten. Sind alle Plätze bedeckt, werden permanente Effekte deaktiviert. Reparieren erfordert eine Aktion, 1 Material und das Entfernen eines Schadensmarkers.
- **Aufwerten:** Gegenstand durch eine Aktion und Abgabe benötigter Materialien aufwerten, indem die Karte umgedreht wird.

5. Aktionen für Gegenstände und Materialien

- **Ablegen:** Materialien oder Gegenstände kostenlos im eigenen Bereich ablegen. Ablegen von Gegenständen nutzt entsprechende Referenzmarker.
- **Aufnehmen:** Eine Aktion ausgeben, um Materialien oder Gegenstände im eigenen Bereich aufzunehmen.
- **Handeln:** PCs im selben Bereich können durch Ausführen einer Aktion Gegenstände/Materialien tauschen.

6. Narrative Karten

Narrative Karten treiben die Geschichte voran und bestehen aus drei Abschnitten:

1. **Narrativer Abschnitt (Papier-Hintergrund):** Beim Ziehen oder Umdrehen laut vorlesen.

2. **Anweisungs-Abschnitt (Schwarzer Hintergrund):** Beim Ziehen/Umdrehen Schritt für Schritt sofort ausführen. Enthält Anweisungen wie *"ELSE"* (SONST) oder *"IF... THEN... ELSE..."* (WENN... DANN... SONST...).
3. **Ereignis-Abschnitt (Roter Hintergrund):** Wird **nur** abgehandelt, wenn der Sanduhr-Marker auf die Karte in der Zeitleiste rückt.

7. Die Zeitleiste

Die Zeitleiste steuert den Spielrhythmus über die Familienkarte und Narrative Karten.

- **Prinzip:** Der Sanduhr-Marker startet auf der **Familienkarte** (wo Aktionen ausgeführt werden). Er rückt schrittweise nach rechts über die Karten und handelt deren Ereignis-Abschnitte ab, bevor er an den Anfang zurückkehrt.
- **Karte verankern:** Platziert die Karte auf dem ersten freien passenden Ankerplatz in der Zeitleiste. Vertikal verankerte Karten verändern die darunterliegende Karte.
- **Zeitleiste wiederherstellen:** Entsteht durch Entfernen einer Karte eine Lücke, schiebt die restlichen Karten zur Familienkarte auf.

8. Nicht-Spieler-Charaktere (NPC)

- **Gesinnung:** Als **Neutral** oder **Feindlich** (rotes Symbol/Marker) gekennzeichnet. Angreifen eines neutralen NPCs macht ihn feindlich.

- **KI (Künstliche Intelligenz):** Hält die Sanduhr auf einer NPC-Karte, bewegt sich dieser bis zu X Bereiche auf sein Ziel zu (nächster nicht-sterbender PC) und greift wenn möglich an.
- **Verbündete:** Handeln wie NPCs, aber Spieler wählen deren Ziele und können Angriffe kombinieren.
- **Tod eines NPCs:** Erleidet ein NPC Schaden gleich oder über seinen Lebenspunkten, stirbt er und wird entfernt.

9. Kampf

Kampfregeln gelten für PCs und NPCs gleichermaßen, sofern nicht anders angegeben.

1. **Nahkampfangriff:** Ziel muss im selben Bereich sein. Aktionsmarker platzieren, Karma-Karte ziehen, Wert zur Angriffskraft addieren und Verteidigung des Ziels abziehen. Bei positivem Ergebnis erleidet das Ziel Schaden.
2. **Fernkampfangriff:** Angriff in gerader Linie bis zur angegebenen Reichweite (nur durch schwarze Wände blockiert).
3. **Kombinierte Angriffe:** Mehrere PCs geben gleichzeitig Aktionsmarker aus, addieren ihre Angriffskraft und ziehen eine einzelne Karma-Karte.

10. Schaden & Gesundheit

- **Schaden erleiden:** Schadensmarker auf Aktionsplätze mit Herzsymbol platzieren.

- **Schwere Verletzung:** Sind alle Herz-Plätze einer PC-Karte voll und weiterer Schaden entsteht, wird die PC-Karte auf die Rückseite (b-Seite) gedreht. Schwere Verletzungen können nicht geheilt werden.
- **Mundtot / Sterbend & Tod:** Sind alle 3 PC-Karten umgedreht und alle Herz-Plätze voll, ist der PC **sterbend**. Das Entfernen eines Markers rettet ihn sofort.
- **Heilen:** Eine Aktion ausführen, um einen Schadensmarker bei sich oder einem Charakter im selben Bereich zu entfernen.

11. Karma-Karten

- Das Karma-Deck besteht immer aus **9 Karten**, die eure Taten, Entscheidungen und das Schicksal widerspiegeln.
- Werden Karma-Karten gefordert, zieht diese bei Proben oder ersetzt Karten im Deck im Verlauf der Kampagne.

Schnellübersicht: Tabelle der Begrenzungslinien

Linienfarbe	Passierbar für Bewegung?	Erlaubt Fernkampf?	Sonderregeln
Weiß	Ja	Ja	Standardbegrenzung
Grün	Ja	Ja	Tür
Blau	Nein	Ja	Fenster
Schwarz	Nein	Nein	Wand (blockiert Bewegung und Fernkampf)

Rot	Ja	Ja	Feuer (verursacht 1 Schaden beim Überqueren)