GESCHICHTEN AUS DEN RUINEN

ÜBER DIE ERWEITERUNG

EINLEITUNG

Früher haben wir uns gefragt, wo der Krieg wohnt, was ihn so abscheulich macht. Und jetzt erkennen wir, dass wir wissen, wo er wohnt... in uns selbst.

– Albert Camus

Krieg kennt kein Ende. Seine Opfer werden in Tausenden gezählt und jeden Tag verlieren wir ein Stück mehr die Hoffnung. Das Essen wird knapp und unser Unterschlupf fällt auseinander. Doch noch machen wir weiter.

Neue Gesichter sind in der Stadt anzutreffen; freundliche auf dem provisorischen Marktplatz oder in Nachbarhäusern, feindselige bei Nacht mit blendenden Taschenlampen und Knüppeln und Messern.

Wir suchen uns neue Wege durch die Ruinen – manchmal sogar unterirdische –, um den Scharfschützen zu entgehen, während wir zu plündern versuchen, was irgendwie von Wert ist. Es ist nie viel. Doch wir mühen uns weiter ab. Wir haben keine andere Wahl.

Geschichten aus den Ruinen ist eine Erweiterung für ***This War of Mine: Das Brettspiel***. Sie enthält eine Reihe von Modulen, die ihr verwenden könnt, um euer Spielerlebnis zu bereichern.

Jedes Modul ist eigenständig oder kann in Verbindung mit anderen Modulen verwendet werden, indem die entsprechenden Spielkomponenten zu denen des Grundspiels hinzugefügt werden. Ihr könnt so viele Module verwenden, wie ihr möchtet. Wir empfehlen jedoch dringend, nur ein oder zwei von ihnen in einem Szenario oder einer Kampagne zu verwenden, mit Ausnahme von Emira, dem 13. Charakter (siehe S. 3). Außerdem empfehlen wir, Module erst dann zu verwenden, wenn ihr mit dem Grundspiel und seinen Regeln vertraut seit, da das Spielerlebnis je nach Modul komplexer wird.

In diesem Heft findet ihr eine detaillierte Beschreibung aller Module und ihrer Spielkomponenten. Die Liste des Spielmaterials dieser Erweiterung findet ihr auf der nächsten Seite und auf den Szenariobögen. Außerdem findet ihr im Kriegstagebuch I über 400 neue Skripte für alle Module, insbesondere für das Kanalisations-, das Bauern- und das Ereignisse-Modul mit 5 neuen Szenarien.

Hinweis: Falls ihr euch entscheidet, ein beliebiges Modul (außer Emira und Karten aus Kartenstapeln des Grundspiels) in einer Kampagne zu verwenden, denkt daran, sein Spielmaterial vom Spielmaterial des Grundspiels zu trennen. Alles Spielmaterial, das in einem bestimmten Modul enthalten ist, ist entweder einzigartig (z. B. Szenariobögen oder Karten mit speziellen Rückseiten, die nirgendwo anders verwendet werden können) oder mit einem Balken gekennzeichnet, der den Namen des Moduls trägt, zu dem das Spielmaterial gehört (insbesondere im Fall von Karten, die in Kartenstapel des Grundspiels gemischt werden).

Im Gegensatz zu den Skripten aus dem Grundspiel sind die Skripte aus den Modulen dieser Erweiterung nicht farblich gekennzeichnet. Das bedeutet, dass ihr möglicherweise auf drastische Beschreibungen stoßt. Bedenkt dies bitte, wenn ihr mit sensiblen oder jüngeren Spielern spielt.

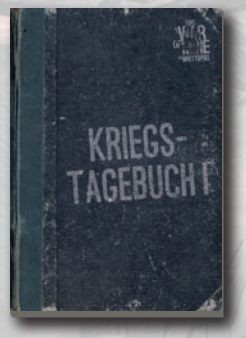
SPIELINHALT

Charakterfigur
und Karte (Emira)

Katzenfigur und Karte

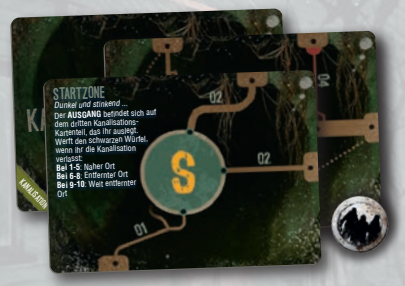
5 Figuren
(3 Schläger and 2 Bauern)

7 Verzweiflungstatkarten



Kriegstagebuch I

22 Kanalisationskarten
(12 Gänge und 10 Räume)



8 Kanalisations-Kartenteile
und 1 Erkundungstruppmarker

2 Kapitelkarten und
1 Erzählaktionskarte

5 doppelseitige Szenariobögen
mit dazugehörigen Karten, Markern
und Umschlägen (auf jedem
Szenariobogen aufgeführt)

7 Bauernkarten

15 Warenkarten

1 doppelseitiger Marktbogen
und 1 Toleranzmarker

MODULE

EMIRA, DER 13. CHARAKTER

Der Krieg hat den Menschen alles genommen, was sie hatten: ihr Zuhause, ihre Familie und ihre Lebenswürde. Doch ich habe all das viele Jahre zuvor verloren.

Manche von uns werden vom Leben besonders hart getroffen, verlieren an einem Tag alles, auch das Wertvollste - die Hoffnung und jeden Kampfgeist, der noch in ihnen war. Ohne zu wissen, wann, wird man einfach zu einem Schatten seiner selbst, einem dunklen Fleck im Hintergrund. Vor dem Krieg bist du immer an mir vorbeigegangen, hast mich nie angesehen. Es war unmöglich, diese unsichtbare Barriere zu durchbrechen, die euer schnelles Leben von der Existenz derer trennte, die aus verschiedenen Gründen beiseite geschoben wurden. Doch auch wir sind Menschen.

Als der Krieg ausbrach, wurden alle gleich behandelt, und jetzt gibt es keine Barrieren zwischen uns. Zum ersten Mal seit vielen Jahren seht ihr in mir einen Menschen, so wie alle anderen um mich herum. Ich bin nicht länger eine heimatlose Ausgestoßene, ich bin wieder Emira. Ich bin es gewohnt, so zu leben, im Verborgenen, in Armut und auf der Suche nach Essensresten. Was mich zur Ausgestoßenen machte, erweist sich jetzt als wertvolles Wissen. Willkommen in meiner Welt. Glaubt nicht, dass es mir Freude bereitet. Wie jeder andere auch, warte ich auf das Ende dieses Albtraums. Eines Tages muss sich das alles ändern.

Dieses Modul enthält 1 Figur und 1 Charakterkarte, die Emira, die Obdachlose, darstellen. Dieses Modul kann frei mit dem Grundspiel verwendet werden, da die Geschichte dieses Charakters bereits im Buch der Skripte enthalten ist.

Bevor ihr eine neue Kampagne beginnt, mischt Emiras Charakterkarte in den Charakterstapel und legt ihre Miniatur in die Spielschachtel. Emira wird genauso behandelt wie jeder andere Charakter.

Ihr könnt Emira auch treffen, wenn ihr eines der Skripte abhandelt. Wenn sie bereits im Spiel ist, ignoriert dieses Skript einfach. Andernfalls verwendet ihre Karte und Figur, anstatt den Anweisungen des Skripts zu folgen.

DIE KATZE

Neben all den Menschen waren auch viele Tiere in der vom Krieg erschütterten Stadt gefangen. Früher wurden die Haustiere geliebt und umsorgt, aber jetzt kümmert sich niemand mehr um sie, und sie müssen versuchen, den Konflikt zu überleben, den sie nicht verstehen. Sie kämpfen ihren eigenen Krieg ums Überleben ...

Dieses Modul enthält 1 Katzenfigur und 1 Karte, die das Tier darstellen. Sie werden verwendet, wenn ihr in einem der Skripte auf die Katze stoßt und beschließt, ihr in eurem Unterschlupf ein neues Zuhause zu geben.

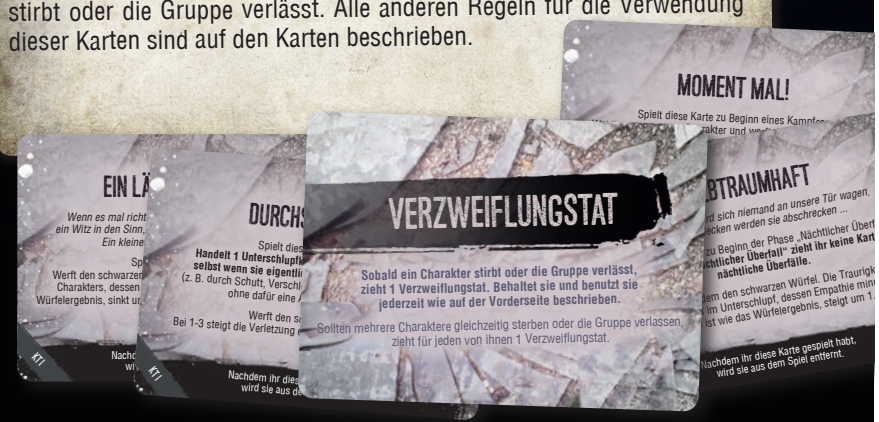
Im Kampagnenmodus könnt ihr das Spiel mit der Katze im Unterschlupf beginnen. Wenn ihr das tut, fügt während des Spielaufbaus keine 3 rohes Essen zum Lager hinzu.

VERZWEIFLUNGSTATEN

Wir wissen, es klingt verzweifelt... aber welche Wahl haben wir schon?

Dieses Modul enthält 7 Karten. Diese Karten können euch helfen, wenn gerade alles den Bach runtergeht. Die Verzweiflungstatkarten geben euch neue Möglichkeiten. Allerdings gibt es nichts umsonst und meistens müsst ihr eine Wahl treffen. Um den Vorteil der Karte nutzen zu können, müsst ihr einen Preis zahlen oder ein bestimmtes Risiko eingehen.

Die Verzweiflungstatkarten werden verfügbar, sobald einer der Charaktere stirbt oder die Gruppe verlässt. Alle anderen Regeln für die Verwendung dieser Karten sind auf den Karten beschrieben.



SZENARIEN

Jeder Tag dieser höllischen Belagerung ist voll von unzähligen Geschichten und persönlichen Dramen. Doch es gibt Geschichten, die sind so tief bewegend, so wichtig, dass sie unbedingt erzählt werden müssen.

Dieses Modul besteht aus 5 komplett neuen Szenarien und dem dazugehörigen Spielmaterial. Jedes Szenario enthält 1 Szenariobogen, einen Satz Karten und Marker, die nur in diesem Szenario verwendet werden, und einen geschlossenen Umschlag, der mit einem Buchstaben (von A bis E) gekennzeichnet ist. Sie bieten euch kürzere, aber nicht weniger herausfordernde Spielerlebnisse, führen Spezialregeln sowie neue Elemente ein, wobei jedes Szenario eine einzigartige Geschichte erzählt.

Hier ein kurzer Überblick über die Szenarien:

- **Blut im Schnee:** Ihr müsst nicht nur versuchen zu überleben, sondern auch einen Beinahe-Mord aufklären, bei dem selbst eure Freunde und Nachbarn verdächtig sind, während euer blutender Freund an der Schwelle des Todes steht..
- **Flüchtlinge:** Ihr nehmt eine Gruppe von Fremden auf, die verfolgt werden. Werdet ihr es schaffen, sie vor ihren Feinden zu verstecken und gleichzeitig ihre Anwesenheit geschickt zu nutzen, um euch bei eurem Überlebenskampf zu helfen?
- **Epidemie:** Mit Tausenden von nicht begrabenen Leichen beginnt eine schreckliche Krankheit, die Bevölkerung von Pogoren heimzusuchen. Am Leben zu bleiben wird immer schwieriger und der einzige Weg ist, Impfstoffe zu beschaffen ... mit allen Mitteln.
- **Seite an Seite:** Was passiert mit guten Menschen, wenn ein Krieg ausbricht? Was denkt ihr, würde mit euren Nachbarn passieren? Kennt ihr überhaupt ihre Namen? Jetzt wird das Überleben zu eurem gemeinsamen Ziel.
- **Du und ich:** Eine Shakespeare-Romanze inmitten der Ruinen – Dina und Zoran sind hin- und hergerissen zwischen ihrer turbulenten Vergangenheit und der verzweifelten Gegenwart, in der nur der Schutzraum eine Chance auf ein normales Leben bietet.

Alle Informationen, die zum Aufbau eines Szenario-basierten Spiels benötigt werden, findet ihr auf dem jeweiligen Szenariobogen. Er enthält auch eine Liste aller Karten und Marker, die zum Spielen benötigt werden. Zusätzlich findet ihr allgemeine Regeln für die Verwendung von Szenarien im Buch der Skripte des Grundspiels (FAQ) unter 905.

Wenn sich ein Szenario auf ein Skript bezieht, kann dieses Skript im Kriegstagebuch I im Kapitel Ereignisse unter einer entsprechenden Überschrift gefunden werden.

Öffnet keine verschlossenen Umschläge, die sich in der Spielschachtel befinden, bis euch ein Szenariobogen dazu anweist (d. h. bis ihr ein bestimmtes Szenario erfolgreich abgeschlossen habt).

Hinweis: Jedes Szenario kann auf beiden Seiten des Spielbretts gespielt werden, sowie in Kombination mit beliebigen anderen Modulen von ***This War of Mine: Das Brettspiel***. Allerdings kann die Wahl der Expertenseite des Spielbretts oder bestimmte Module den Spielverlauf und den Schwierigkeitsgrad eines Szenarios radikal beeinflussen (z. B. das Bauernmodul im Falle des Flüchtlingsszenarios). Wir empfehlen daher, alle Szenarien auf der normalen Seite des Spielbretts und ohne Module (außer Emira) zu spielen.

BAUERN UND MARKT

Abgeschnitten von allen Nachrichten bemerken wir plötzlich, dass neue Menschen in der Stadt auftauchen. Menschen, die wohlgenährt aussehen und vom Krieg kaum berührt zu sein scheinen. Sie verstehen nicht, dass das Leben in der Stadt ihnen keinen Trost spenden wird, egal welche Schrecken sie aus ihrem Zuhause auf dem Land vertrieben haben.

Einige von ihnen sind hier, um zu bleiben, andere kommen nur, um Nahrung gegen Wertgegenstände einzutauschen, die wir vielleicht noch in unseren Verstecken horten, aber eines ist sicher - von nun an werden wir dieses traurige Schicksal gemeinsam teilen.

Dieses Modul verändert das Spielerlebnis, indem es neue Möglichkeiten sowie neue Bedrohungen hinzufügt. Es kommt außerdem mit neuen Skripten, die thematisch mit der Ankunft der Menschen aus den ländlichen Gebieten in die belagerte Stadt verbunden sind. Mit ihm kommt der Markt, ein Ort voller behelfsmäßiger Stände und Tische, an dem sich Neuankömmlinge unter die Stadtbewohner mischen, Schläger zu Leibwächtern werden und die allgegenwärtige Bedrohung durch feindliche Soldaten mit dem Willen zum Handel und dem Gefühl der Normalität kollidiert... wenn auch nur für eine kurze Zeit.

Dieses Modul besteht im Wesentlichen aus zwei Teilen: dem **Hauptteil** mit 2 Bauern- und 3 Schlägerfiguren und 7 Karten und dem **Marktteilt** mit 15 Warenkarten, dem dazugehörigen Marktbogen, dem Toleranzmarker und einem eigenen Bauern-Kapitel im Kriegstagebuch I, das einzigartige Skripte für Warenkarten enthält. Wenn ihr euch entscheidet, dieses Modul zu verwenden, fügt dem Spiel das entsprechende Spielmaterial hinzu.

DEN HAUPTTEIL AUFBAUEN:

Legt zu Beginn des Spiels während des Spielaufbaus die beiden Konstruktionskarten aus dem Hauptteil auf das Spielbrett, wie in der Beschreibung auf ihren Rückseiten angegeben.

Mischt die restlichen Karten aus dem Hauptteil des Moduls in ihre entsprechenden Stapel.

Die Bauern- und die Schlägerfiguren kommen ins Spiel, sobald eine Spielkomponente euch dazu anweist.

DEN MARKTEIL AUFBAUEN:

Alle Informationen für den Aufbau sowie die Regeln zur Verwendung dieses Teils und des zugehörigen Spielmaterials findet ihr auf dem Marktbogen.

Hinweis: Wenn ihr euch entscheidet, dieses Modul in euer Spiel oder eure Kampagne einzubinden, müsst ihr die normale Seite des Spielbretts verwenden. Außerdem sind die Bauern-Skripte bereits im Buch der Skripte enthalten, während die Markt-Skripte, die durch die Warenkarten ausgelöst werden, im Kriegstagebuch I, im Kapitel „Bauern“, zu finden sind.

KANALISATION

Mit Scharfschützen überall wird es immer schwieriger, sich in der Stadt zu bewegen. Wir haben keine andere Wahl, als in den Untergrund hinabzusteigen und nach neuen Routen und neuen Möglichkeiten zum Plündern zu suchen.

Die Kanalisation der Stadt ist ein wahres Labyrinth aus Tunneln, Wasserwegen, vergessenen Kellern und Gängen. Sie zu durchqueren ist riskant, aber sie wird uns auch die Chance geben, mehr Vorräte zu finden. Die Frage ist - wer wird es wagen, sie zu betreten?

Dieses Modul besteht aus einem modularen Spielbrett aus 8 Kanalisations-Kartenteilen, 12 Gangkarten, 10 Raumkarten, 1 Erkundungstruppmarker und einem eigenen Kanalisations-Kapitel im Kriegstagebuch I, das einzigartige Skripte für Gang- und Raumkarten enthält. Es ermöglicht euch, in die Kanalisation hinabzusteigen und diese zu erkunden. Außerdem könnt ihr so 1 von 3 Orten erreichen, was eine zusätzliche Plünderung am selben Tag ermöglicht.

Wenn ihr in der Kanalisation unterwegs seid, bewegt ihr euch auf einem separaten Spielbett aus Kanalisations-Kartenteilen. Die Gänge verlaufen jedoch nicht genauso wie auf den Abbildungen. Die Kartenteile zeigen eine vereinfachte Darstellung eures Herumwanderns im scheinbar endlosen Tunnelnetz. Ähnlich dazu sind die Bewegungsregeln nur eine Darstellung davon, wie ihr euch bewegt, ohne den Weg zu kennen, den Überblick darüber verliert, wo ihr seid, und versucht, einen Ausgang zu finden. Zeigt ein Kanalisations-Kartenteil einen Raum, kann dies für viele verschiedene Arten von Orten stehen, sei es ein Gewirr von Tunneln und Rohren oder ein tatsächlicher Raum. Es wird außerdem davon ausgegangen, dass Charaktere, die in die Kanalisation hinabsteigen, eine Art von langlebiger Lichtquelle tragen, z. B. Taschenlampen.

Aufgrund des komplexen Spielverlaufs und der komplizierten Regeln ist dieses Modul für fortgeschrittene Spieler geeignet.

Teilt zu Beginn des Spiels die Kanalisationskarten in zwei Stapel auf: **Raumstapel** und **Gangstapel**. Legt diese Stapel verdeckt neben das Spielbrett.

Legt anschließend den **Erkundungsmarker** und das **Startzone-Kartenteil** beiseite. Mischt die verbleibenden **Kanalisations-Kartenteile** und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Legt schließlich das Startzone-Kartenteil auf den Stapel und den Erkundungsmarker daneben.

Zu Beginn jeder Tagesaktionsphase könnt ihr entscheiden eine beliebige Anzahl Charaktere auf **Kanalisationserkundung** zu schicken – sie bilden den Erkundungstrupp, dargestellt durch den Erkundungstruppmarker. Setzt diese Charaktere auf das Feld „Gefundene Sachen“. Sie können während dieser Tagesaktionsphase keine Aktionen durchführen. Hat ein Charakter aufgrund seines aktuellen Zustands keine verfügbaren Aktionen, kann er trotzdem an der Kanalisationserkundung teilnehmen.

Handelt zu Beginn der Tagesaktionsphase, aber bevor ihr Aktionen im Unterschlupf durchführt, die Kanalisationserkundung und die anschließende Plünderung ab. Betrachtet die Charaktere, die in die Kanalisation geschickt werden, als handelnd, während die Charaktere im Unterschlupf ihre Aktionen durchführen. Die Charaktere, die in die Kanalisation geschickt werden, kehren zu Beginn der Sonnenuntergangsphase in den Unterschlupf zurück.

Handelt dann die Tagesaktionsphase normal ab, indem ihr die Aktionen der im Unterschlupf verbliebenen Charaktere durchführt. Die Charaktere können keine Marker oder Ressourcen verwenden, die vom Erkundungstrupp gefunden wurden – sie werden erst mit Beginn der Sonnuntergangsphase verfügbar.

KANALISATIONSERKUNDUNG ABHANDELN

AUSRÜSTUNG WÄHLEN: Handelt diesen Schritt genauso wie das normale Plündern ab (siehe PLÜNDERN - Ausrüstung wählen im Tagebuch). Alle Marker, die jetzt aus dem Lager entnommen werden, sind in der Tagesaktionsphase nicht mehr im Unterschlupf verfügbar.

HINABSTEIGEN: Legt zunächst das Startzone-Kartenteil offen neben das Spielbrett. Denkt daran, dass ihr zusätzlichen Platz benötigt, da ihr weitere Kanalisations-Kartenteile an die Startzone anlegen werdet.

Legt den Erkundungstruppmarker auf dieses Kartenteil, auf den mit dem Buchstaben „S“ markierten Raum.

BEWEGEN: Wählt einen beliebigen Pfad, der zu einem der Ausgänge am Rand des Kartenteils führt. Bewegt den Erkundungstruppmarker entlang des Weges und handelt die Kartenteile wie nachfolgend beschrieben ab.

NÄCHSTER SPIELER

Handelt alle Buchstaben (Räume) und Zahlen (Gänge) ab, die sich auf dem von euch gewählten Pfad befinden. Geht dabei wie folgt vor:

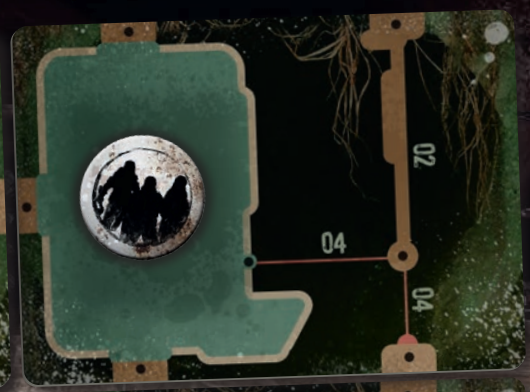
- Um einen Buchstaben abzuhandeln, zieht die oberste Raumkarte und sucht den entsprechenden Buchstaben darauf. Handelt den Text ab.

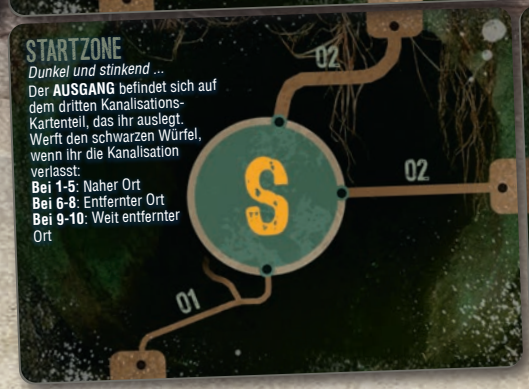
Danach NÄCHSTER SPIELER

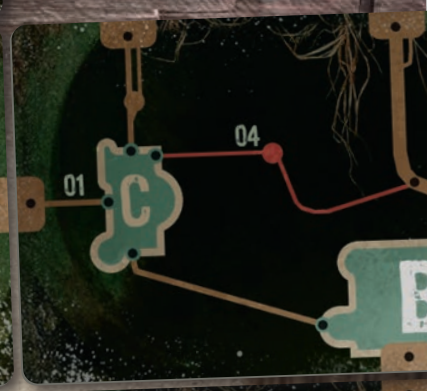
- Um eine Zahl abzuhandeln, zieht die oberste Gangkarte und sucht die entsprechende Zahl darauf. Handelt den Text ab.

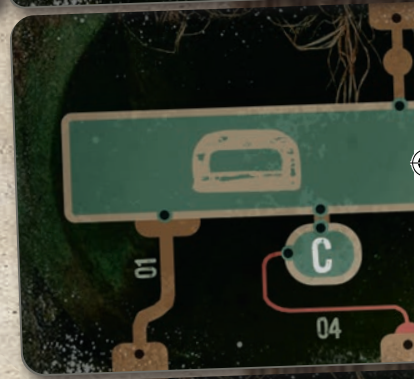
Danach NÄCHSTER SPIELER

NÄCHSTE KARTE: Sobald ihr alle Zahlen und Buchstaben auf dem gewählten Pfad abgehandelt habt, zieht ein neues Kanalisations-Kartenteil und legt es offen an das Kartenteil mit dem Erkundungstruppmarker an. Legt das neue Kartenteil so an, dass eine seiner kurzen oder langen Kanten mit einer kurzen bzw. langen Kante des Kartenteils mit dem Erkundungstruppmarker übereinstimmt. Außerdem muss der Ausgang, der euch aus eurem aktuellen Kana-









lisations-Kartenteil herausführt, mit einem Eingang auf dem neuen Kanalisations-Kartenteil verbunden sein.

Bewegt nun den Erkundungstruppmarker auf das neue Kartenteil und wählt wie zuvor einen Pfad, der zu einem nächsten Ausgang führt. Handelt alle auf diesem Pfad befindlichen Zahlen und Buchstaben ab und fahrt damit fort, bis ihr die Kanalisation verlasst.

Hinweis: Der Erkundungstrupp kann sich in der Kanalisation nicht aufteilen. Es gibt zudem keine Möglichkeit, zurückzugehen - dieselben Kartenteile und dieselben Räume und Gänge können nicht erneut besucht werden.

Außerdem, falls der Gang auf dem neuen Kartenteil keine Zahl hat, zieht ihr keine Gangkarten - bewegt einfach den Erkundungstruppmarker den Pfad entlang, bis ihr einen Gang mit einer Zahl oder einen Raum mit einem Buchstaben erreicht.

KANALISATIONSERKUNDUNG ABBRECHEN: Ihr dürft zum Unterschlupf zurückkehren, anstatt ein neues Kanalisations-Kartenteil zu ziehen. Indem ihr dies tut, verliert ihr jede weitere Erkundung - handelt den Schritt „Sachen wählen" ab (siehe PLÜNDERN - Sachen wählen im Tagebuch). In diesem Fall könnt ihr keine kostenlosen Ressourcen (Wasser, Holz, Bestandteile) auf das Feld „Gefundene Sachen" legen. Die Charaktere kehren zu Beginn der Sonnenuntergangsphase in den Unterschlupf zurück und bringen alle Marker und Ressourcen mit (siehe SONNENAUFGANG - Der Plündertrupp kehrt zurück im Tagebuch).

DEN AUSGANG AUS DER KANALISATION FINDEN: Falls ihr die Kanalisationserkundung nicht frühzeitig beendet habt, indem ihr zum Unterschlupf zurückgekehrt seid, erreicht ihr schließlich den Ausgang der Kanalisation, der zu einem der drei Orte führt. Sobald ihr das dritte Kanalisations-Kartenteil ausgelegt habt (das Startzone-Kartenteil zählt nicht), befindet sich der Ausgang aus der Kanalisation auf diesem dritten Kartenteil in einem Raum, der mit einem hellen Buchstaben markiert ist.

Sobald ihr diesen Raum erreicht habt (zuerst müsst ihr seine Karte normal abhandeln), könnt ihr die Kanalisation verlassen und zu einem der drei Orte gelangen - werft den schwarzen Würfel:

Bei 1-5: Naher Ort

Bei 6-8: Entfernter Ort

Bei 9-10: Weit entfernter Ort

Nun könnt ihr an diesem Ort mit dem Plündern beginnen (identisch mit der Plünderphase), mit den folgenden Ausnahmen:

- Falls ihr „Realitätsschock" zieht, ignoriert sie und zieht eine neue Karte vom richtigen Stapel; falls ihr „Realitätsschock" vom Unbekanntstapel zieht, zieht eine neue Erkundungskarte vom Erkundungsstapel.

- Die Anzahl der Erkundungskarten im Unbekanntstapel beträgt die Hälfte seiner normalen Anzahl (abgerundet).

- Wenn ihr weitere Module verwendet, können Charaktere, die die Kanalisation erkunden, nicht den Markt oder die Hilfszone besuchen, bevor sie nach dem Plündern zum Unterschlupf zurückkehren.

Nachdem ihr die Plünderung abgehandelt habt, kehrt der Erkundungstrupp zu Beginn der Sonnenuntergangsphase in den Unterschlupf zurück

Hinweis: Einige Skripte und Karten ermöglichen es euch, den Ausgang zu einem der drei Orte früher zu erreichen. Denkt außerdem daran, alle Karten abzulegen, die während der Kanalisationserkundung auf das Feld „Erkundung" abgelegt wurden – sie haben keinen Einfluss auf die anschließende Plünderung.

Unabhängig davon, ob der Erkundungstrupp die Kanalisationserkundung abgebrochen hat oder ob er sowohl die Erkundung als auch die anschließende Plünderung vollständig abhandeln konnte, setzen die Charaktere das Spiel ab der Sonnenuntergangsphase normal fort (d. h. sie trinken und nehmen Nahrung in der Sonnenuntergangsphase zu sich und jeder von ihnen kann in der Abendphase verschiedenen Aufgaben zugewiesen werden – einschließlich dem Plündern, was dazu führen kann, dass einige Charaktere an einem Tag an zwei Plünderungen teilnehmen).

Sobald der Erkundungstrupp wieder im Unterschlupf ist, mischt alle aufgedeckten Kanalisations-Kartenteile zurück in ihren Stapel und legt das Startzone-Kartenteil oben auf den Stapel. Legt zum Schluss den Erkundungstruppmarker neben den Stapel.

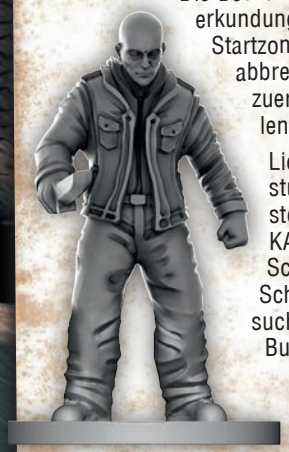
SCHLÄGER UND DAS KANALISATIONS-MODUL (OPTIONALE REGEL)

Wenn ihr in die Kanalisation hinabsteigt, werft den schwarzen Würfel und setzt die entsprechende Anzahl Schlägerfiguren auf das Startzone-Kartenteil:

Bei 1-5: 1 Schläger

Bei 6-8: 2 Schläger

Bei 9-10: 3 Schläger



Die Bedrohungsstufe während eurer aktuellen Kanalisationserkundung entspricht der Anzahl der Schläger auf dem Startzone-Kartenteil. Wenn ihr die Kanalisationserkundung abbrecht und in den Unterschlupf zurückkehrt, werft zuerst den schwarzen Würfel so oft, wie es der aktuellen Bedrohungsstufe entspricht:

Liegt ein Ergebnis auf oder unter der Bedrohungsstufe: Auf dem Rückweg seid ihr auf Schläger gestoßen. Es kommt automatisch zum Kampf (siehe KAMPFREGELN im Tagebuch). Die Anzahl der Schläger entspricht der Bedrohungsstufe. Alle Schläger sind mit Messern bewaffnet. Ihr könnt versuchen, den Kampf zu UNTERBRECHEN - siehe 40 im Buch der Skripte.

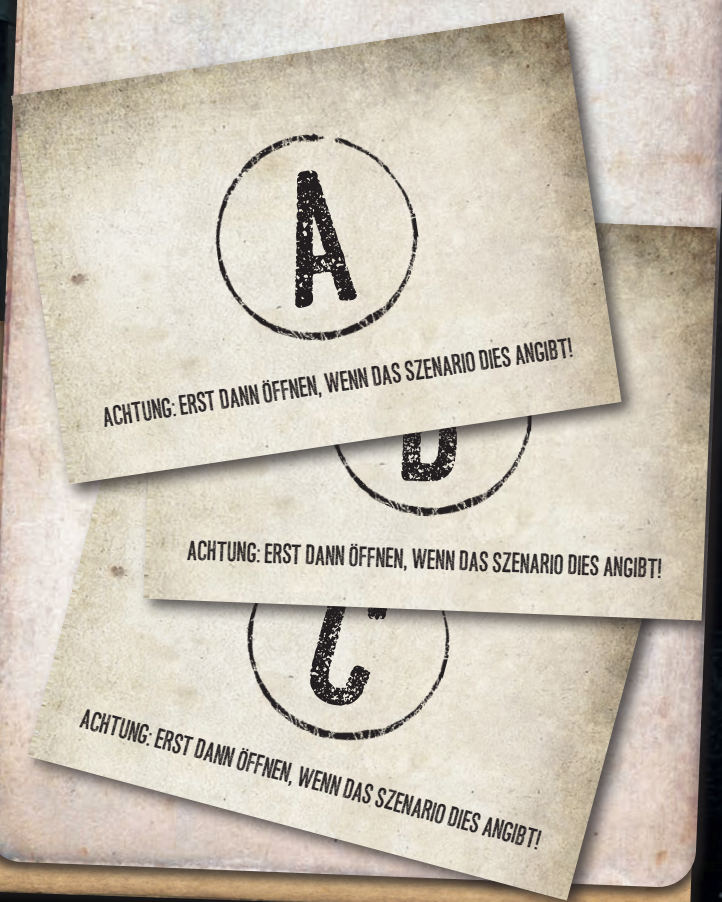
Nach dem Kampf - legt alle Schlägerfiguren vom Kartenteil ab (die Bedrohungsstufe ist jetzt 0). Wenn ihr alle Feinde besiegt habt - siehe 33 im Buch der Skripte.

UMSCHLÄGE

In der Spielschachtel findet ihr 5 verschlossene Umschläge, die mit den Buchstaben A bis E gekennzeichnet sind. Sie enthalten „Legacy"-Spielelemente. Diese werden verfügbar, wenn ihr bestimmte Szenarien aus dieser Erweiterung gewinnt. Jeder Szenariobogen bezieht sich auf einen der Umschläge.

ÖFFNET KEINE UMSCHLÄGE OHNE ANWEISUNG.

Sobald ihr Belohnungen erhalten habt, dürft ihr diese entsprechend ihrer Art zum Grundspiel hinzufügen.



WEITERES SPIELMATERIAL

Mischt die unten gezeigten Karten einfach in ihre entsprechenden Stapel des Grundspiels - sie bieten eine größere Auswahl an Möglichkeiten, was die Kapitelziele und Erzählaktionskarten betrifft. Ihr braucht sie nicht aus dem Spiel zu entfernen, wenn ihr ein neues Szenario oder eine Kampagne beginnt - sie sind nun integraler Bestandteil ihrer Stapel.