

TAGEBUCH

Jede Spielrunde (beginnend nach dem Spielaufbau) beschreibt einen kompletten Tag-Nacht-Zyklus, unterteilt in 7 Phasen. Das Tagebuch wird euch durch die Spielrunden begleiten.

Es ist nicht notwendig, schon alle Regeln zu kennen, bevor ihr mit dem Spiel beginnt. Sämtliche Symbole, Schlüsselwörter, Karten, Felder, Werte und andere Spielelemente werden zu gegebener Zeit erklärt.

Das ist alles. Lasst uns beginnen!
Den Rest werdet ihr beim Spielen erfahren.

SPIELAUFBAU

Fürs erste Spiel legt das Spielbrett so, dass die EXPERTEN-Seite unten liegt.

ANFÜHRER BESTIMMEN

Bestimmt einen Anführer nach dem Zufallsprinzip.



3 CHARAKTERKARTEN ZIEHEN

Mischt alle Charakterkarten und zieht:
– die erste rot umrandete Karte
– die ersten 2 schwarz umrandeten Karten.

Legt diese 3 Karten offen neben das Spielbrett. Dies sind eure Startcharaktere in diesem Spiel. Notiert ihre Namen auf dem SPIELSTANDBOGEN.

Legt neben jeden Charakter einen Hungermarker der Stufe 2.

Sucht die passenden Figuren zu den Charakteren heraus und setzt sie auf das Feld „Wachestehen“ auf dem Spielbrett.

Mischt alle anderen Charakterkarten und legt sie verdeckt auf das Feld „Ungenutzte Charaktere“.

FAQ ZU DEN CHARAKTERFÄHIGKEITEN - SIEHE 101 (IM SKRIPT)

KARTEN AUF DEM SPIELBRETT VERTEILEN

Legt alle Stapel auf die zugehörigen Spielbrettfelder, wie in der obenstehenden Abbildung gezeigt.

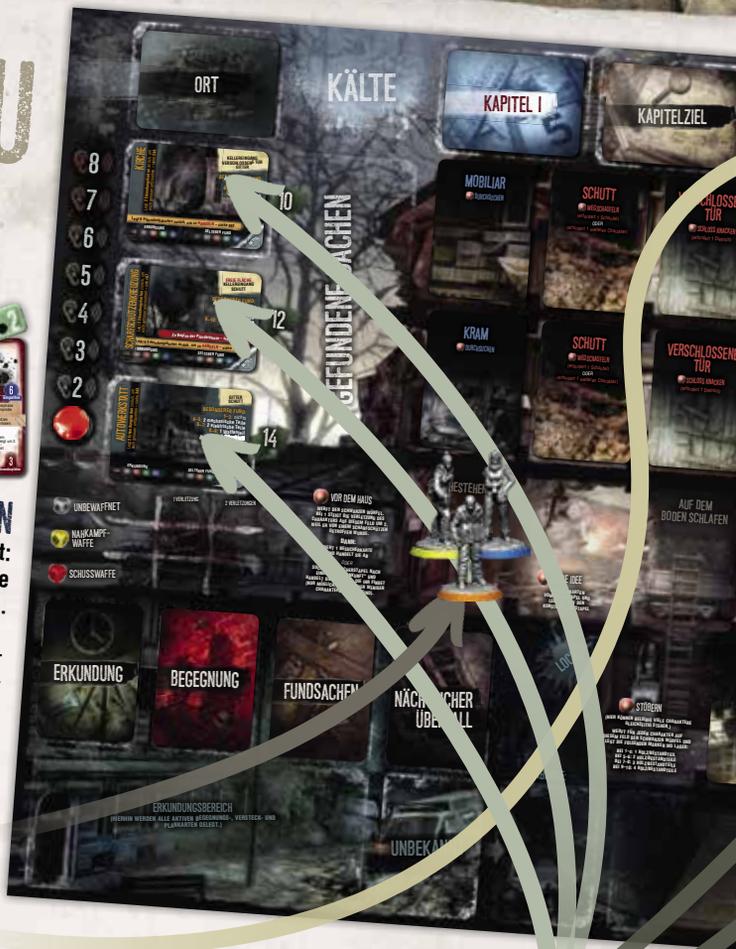
Die **KONSTRUKTIONSKARTEN**, die eine **grüne Ecke** haben, kommen auf das Feld „Konstruktionen“. Alle **übrigen Konstruktionskarten** kommen auf das Feld „Ideen“.

Durchsucht die Stapel für „Nächtliche Überfälle“ und „Begegnungen“ nach Karten mit einer **roten Ecke** und legt diese beiseite (sie kommen erst später ins Spiel).

Zieht **3 Karten vom ORTSSTAPEL** und legt sie auf die **3 Ortsfelder**.

ALLE UNTERSCHLUPFKARTEN AUF DAS SPIELBRETT LEGEN

Achtet darauf, dass die Karten offen (d. h. mit der Seite OHNE blaue Ecke nach oben) ausgelegt werden und dass niemand die Rückseiten ansieht. Jede Unterschlupfkarte muss auf ein gleichnamiges Feld gelegt werden (d. h. auf jedes Feld mit der Aufschrift „Kram“ kommt eine „Kram“-Karte, auf jedes Feld mit der Aufschrift „Verschlossene Tür“ kommt eine „Verschlossene Tür“-Karte usw.).

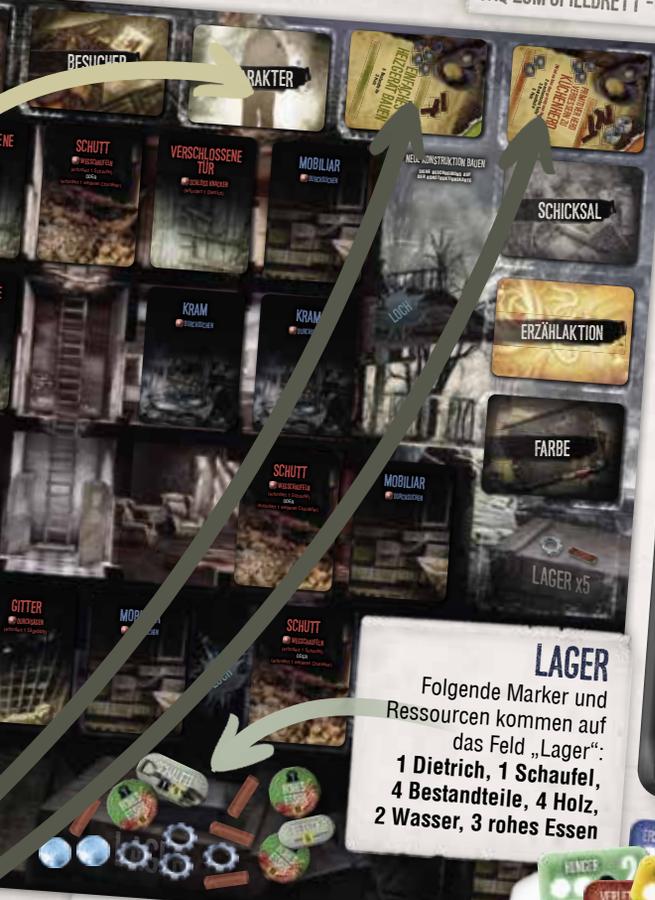


EREIGNISSTAPEL VORBEREITEN

Legt den Ereignisstapel mit der Seite EREIGNIS nach oben auf das Feld „Ereignisse“ (ohne die Vorderseiten der Karten anzusehen). Dabei ist folgende Reihenfolge zu beachten:

- 1) Mischt die **3 End-Ereigniskarten**. Sie kommen ganz nach unten in den Stapel.
- 2) Legt die Karte „**Kapitel III**“ oben auf den Stapel.
- 3) Zieht **4 zufällige Ereigniskarten** und legt sie oben auf den Stapel.
- 4) Legt die Karte „**Kapitel II**“ oben auf den Stapel.
- 5) Zieht **3 zufällige Ereigniskarten** und legt sie oben auf den Stapel.
- 6) Legt die Karte „**Kapitel I**“ oben auf den Stapel.

Alle übrigen Ereigniskarten werden in diesem Spiel nicht gebraucht (sie kommen in den ABFALLBEUTEL).



LAGER
 Folgende Marker und Ressourcen kommen auf das Feld „Lager“:
1 Dietrich, 1 Schaufel, 4 Bestandteile, 4 Holz, 2 Wasser, 3 rohes Essen

KAMPF-WÜRFEL

SCHWARZER WÜRFEL

LÄRM-ANZEIGER

MARKER UND RESSOURCEN VERTEILEN
 Sortiert die Marker und Ressourcen und verteilt sie auf die Fächer der Spielschachtel, wie in der Abbildung gezeigt.



STATUSMARKER

Im Laufe des Spiels werden die Charaktere zunehmend an Verletzungen, Hunger, Erschöpfung usw. leiden.

Immer wenn ein Effekt besagt, dass die Erschöpfung/Verletzung/Traurigkeit/Hunger/Krankheit eines Charakters um 1 steigt oder sinkt, legt man einen Statusmarker der entsprechenden Stufe (1/2/3/4) auf ihn oder dreht einen bereits vorhandenen Statusmarker um (Statusmarker sind doppelseitig bedruckt).

Auf den Markern der Stufe 4 stehen besondere Konsequenzen.

GEMEINSAMES SPIELERLEBNIS

Die Charaktere sind nicht einzelnen Spielern zugeteilt. Die Spieler agieren als Gruppe mit ALLEN Charakteren.

DER SPIELER, DER GERADE DAS TAGEBUCH VOR SICH HAT, IST DER **ANFÜHRER**.

Immer wenn das Symbol **NÄCHSTER SPIELER** auftaucht, reicht der Anführer das Tagebuch an den nächsten Spieler links weiter.

Muss eine Entscheidung getroffen werden (z. B. ein Charakter, ein Marker oder eine Aktion gewählt werden), HAT DER ANFÜHRER DAS LETZTE WORT, NACHDEM ER DIE MEINUNGEN ALLER ANDEREN SPIELER GEHÖRT HAT. Ihr könnt jederzeit diskutieren, Vorschläge machen und sogar streiten, doch **letztendlich wird die Entscheidung vom Anführer getroffen**. NUR ER DARF DAS SPIELMATERIAL BERÜHREN oder anderen das Recht dazu geben (d. h. Figuren, Karten, Marker etc. bewegen).

DAS 4-CHARAKTERE-LIMIT

Es können niemals mehr als vier Charaktere gleichzeitig im Spiel sein. Sind vier Charaktere im Spiel, kann sich kein fünfter Charakter der Gruppe anschließen.



FARBIGE BASISSCHEIBEN

Steckt jede Charakterfigur auf eine farbige Scheibe, um die Figuren besser auseinanderhalten zu können. Legt dann einen gleichfarbigen Marker neben die jeweilige Charakterkarte.

WAS IHR WISSEN SOLLTET

Gehen die Marker oder Ressourcen in der Spielschachtel zur Neige, ist der jeweilige Gegenstand gerade nicht verfügbar (und kann nicht gefunden, gekauft etc. werden).

„Marker/Ressourcen ablegen“ bedeutet, dass man sie in die Spielschachtel zurücklegt.

„Marker/Ressourcen/Karten entfernen“ heißt, dass sie in den Abfallbeutel kommen.

Ein neuer Tag bricht an ...

MORGEN

EREIGNIS

Zieht die oberste Karte des Ereignisstapels und handelt sie ab.
Denkt daran, die auf der Ereigniskarte angegebenen Kältemarker auf den Bereich „Kälte“ auf dem Spielbrett zu legen.

NÄCHSTER SPIELER

Weiter geht's mit der Tagesaktionsphase ...

SKRIPTNUMMERN

Die meisten Karten enthalten Skriptnummern in farbigen Kreisen. Ignoriert diese Zahlen bis euch ein Spieleffekt direkt anweist, das angegebenen Skript abzuhandeln.



Skriptnummern

BEWEGUNGEN INNERHALB DES UNTERSCHLUPFS:

Ihr dürft eure Charaktere auf alle Unterschlupffelder und ausliegenden Konstruktions-/Unterschlupfkarten bewegen, die sie vom Feld „Wachestehen“ aus erreichen können. In waagerechter Richtung können sich die Charaktere nach Belieben bewegen. Senkrechte Bewegungen, also von einem Stockwerk in ein anderes, sind über die Leitern möglich. Hindernisse wie **GITTER**, **VERSCHLOSSENE TÜREN**, **SCHUTT/SCHUTTRESTE** und **LÖCHER** sind unpassierbar und machen die dahinterliegenden Karten und Felder unerreichbar.

Ein neuer Tag beginnt ... Aufgrund der anhaltenden Gefechte und der Gefahr durch Scharfschützen wagen wir es nicht, die Sicherheit unseres Unterschlupfs zu verlassen. Trotzdem gibt es eine Menge zu tun, wenn wir aus diesem Haus eine Art Zuhause mit Betten, einem Herd, vielleicht sogar einem Radio machen wollen. Doch zuerst müssen wir etwas Platz schaffen. Hoffentlich finden wir etwas Nützliches unter dem Schutt.

TAGESAKTIONEN

FAQ ZUR TAGESAKTIONSPHASE - SIEHE 300

DREI AKTIONEN

Jeder Charakter darf bis zu 3 Aktionen durchführen.

Hat ein Charakter einen Statusmarker mit schwarzen Punkten, kann diese Anzahl auch geringer sein. Die schwarzen Punkte geben zudem an, WELCHE der drei Aktionen NICHT VERFÜGBAR sind:



– die dritte



– die zweite und die dritte



– alle drei

Auf jede Konstruktions-/Unterschlupfkarte und auf jedes Feld des Unterschlupfs mit aufgedruckter Aktion kann nur 1 Charakter gestellt werden. (Ausgenommen von dieser Regel sind die Karten „Schutt“ und das Aktionsfeld „Stöbern“.)

Zu Beginn jedes Aktionsschritts (erste Aktion, zweite Aktion, dritte Aktion) werden allen verfügbaren Charakteren Aktionen eurer Wahl zugeteilt und anschließend gleichzeitig abgehandelt.

Nach jedem Aktionsschritt: 

Mögliche Aktionen ():

AKTIONEN AUF KONSTRUKTIONSKARTEN/FELDERN DES UNTERSCHLUPFS

Setzt einen Charakter auf die Karte/das Feld eurer Wahl und legt die benötigten Marker/Ressourcen ab (falls erforderlich). Falls im Zuge der Aktion **Marker** produziert werden, kommen sie ins „Lager“.

AKTIONEN AUF UNTERSCHLUPFKARTEN

Setzt einen Charakter auf eine Unterschlupfkarte eurer Wahl. Im Rahmen der Aktion wird **die Rückseite der Karte abgehandelt**. Auf manche Unterschlupfkarten („Schutt“, „Gitter“ oder „Verschlossene Tür“) müsst ihr neben dem Charakter auch noch einen passenden Marker aus dem „Lager“ (Schaufel, Sägeblatt oder Dietrich) platzieren, um die Aktion abhandeln zu können. Dieser Marker wird nach Abhandlung der Aktion ins „Lager“ zurückgelegt. Bei den Karten „Schutt“ und „Schuttreste“ könnt ihr anstelle einer Schaufel auch einen weiteren Charakter platzieren.

Die Aktion der Karte „Verschlossene Tür“ erfordert folgenden Würfelwurf:

SCHLOSS KNACKEN - erfordert 1 Dietrich

Werft den schwarzen Würfel.

Bei 1–3 passiert nichts.

Bei 4–10 legt ihr den Dietrich ab und handelt dann die Rückseite dieser Unterschlupfkarte ab.

NEUE KONSTRUKTION BAUEN

Ihr dürft eine BELIEBIGE Konstruktionskarte vom Feld „Konstruktionen“ wählen. (Achtung: Nicht vom Feld „Ideen“!) Macht euch dazu mit beiden Seiten der Konstruktionskarten vertraut.

Legt die neue Konstruktionskarte auf ein freies Feld des Unterschlupfs (d. h. ein Feld ohne Karte oder aufgedruckte Aktion und ohne die Option „Wachestehen“ oder „Auf dem Boden schlafen“). Setzt dann einen Charakter darauf und legt die erforderlichen Marker/Ressourcen aus dem „Lager“ ab. (Alle Kosten und Voraussetzungen stehen auf der jeweiligen Konstruktionskarte.) Danach wird die Konstruktionskarte umgedreht.

Weiter geht's mit der Sonnenuntergangsphase ...

FAQ ZUR SONNENUNTERGANGSPHASE - SIEHE 400

Die Sonne versinkt hinter dem Horizont. Schatten und Finsternis übernehmen die Herrschaft über die Stadt und machen es etwas sicherer auf den Straßen. Doch bevor wir losziehen, müssen wir erst wieder zu Kräften kommen ...

SONNENUNTERGANG

DURST

Jeder Charakter sollte 1 Wasser  trinken (legt es aus dem „Lager“ ab).

Für jeden Charakter, der kein Wasser trinkt, müsst ihr den schwarzen Würfel werfen:

Bei 1–5 steigt sein Hunger um 1.

Bei 6–10 steigt seine Traurigkeit um 1.

HUNGER

Jeder Charakter sollte mindestens 1 Nahrung zu sich nehmen (legt sie aus dem „Lager“ ab).



– Sein Hunger sinkt um 2.



– Sein Hunger sinkt um 1.



– Sein Hunger bleibt gleich.

KEINE NAHRUNG – Sein Hunger steigt um 1.

NÄCHSTER SPIELER 

Weiter geht's mit der Abendphase ...

ABEND

Vor Einbruch der Dunkelheit müssen wir uns entscheiden, wer im Unterschlupf bleibt, um sich auszuruhen oder Wache zu stehen, und wer nach draußen in die zerbombte Stadt geht. Wir können nur hoffen, dass es uns gelingt, etwas Essen, Medikamente und ein paar andere nützliche Dinge aufzutreiben.

Teilt jedem Charakter eine der folgenden 4 Aufgaben zu:

IM BETT SCHLAFEN:

Auf jede Karte „Bett“ könnt ihr maximal 1 Charakter setzen.
Die **ERSCHÖPFUNG** dieser Charaktere wird auf 0 gesetzt.

AUF DEM BODEN SCHLAFEN:

Auf dieses Feld könnt ihr beliebig viele Charaktere setzen.
Die **ERSCHÖPFUNG** dieser Charaktere sinkt um 2.

WACHESTEHEN:

Auf dieses Feld könnt ihr beliebig viele Charaktere setzen. Sie werden in der Phase „Nächtlicher Überfall“ den Unterschlupf beschützen.

Charaktere mit hoher Stärke geben besonders gute Wachen ab.

Wenn nicht mindestens 1 Charakter wachsteht, müsst ihr 333 im Skript abhandeln.
Die **ERSCHÖPFUNG** dieser Charaktere steigt um 1.

PLÜNDERN:

Setzt bis zu 3 Charaktere auf das Feld „Gefundene Sachen“. Sie werden in der Plünderphase in die zerbombte Stadt hinausgehen. Charaktere mit hoher Stärke und vielen Inventarplätzen geben hervorragende Plünderer ab.

Die **ERSCHÖPFUNG** dieser Charaktere steigt um 1.

NÄCHSTER SPIELER 

Weiter geht's mit der Plünderphase ...



Bei Nacht ist es etwas sicherer auf den Straßen. Man hört zwar immer wieder Gewehrfeuer, aber nur sporadisch. Also zurren wir unsere Rucksäcke fest und verlassen den Unterschlupf. Vorsichtig schleichen wir durch die zerstörten Läden und Wohnhäuser entlang der zerbombten Straßen.

PLÜNDERN

ORT WÄHLEN

Wählt eine der drei ausliegenden Ortskarten

und bewegt alle plündernden Charaktere dorthin.

Beachtet die Regeln im rot hinterlegten Bereich der Ortskarte, falls vorhanden.

AUSRÜSTUNG WÄHLEN

Falls ihr Waffen (wie Beile, Messer, Pistolen usw.) oder Werkzeuge (wie Dietriche, Sägeblätter oder Schaufeln) im „Lager“ habt, dürft ihr euren Plündertrupp damit ausstatten, indem ihr die jeweiligen Marker auf das Feld „Gefundene Sachen“ legt. Auch zum Handeln könnt ihr Marker aus dem „Lager“ mitnehmen.

LÄRMANZEIGER SETZEN (●)

Setzt den Lärmanzeiger auf Feld 1 der Lärmleiste.

Immer wenn euch ein Effekt zum **Erhöhen** oder **Senken des Lärms** auffordert, müsst ihr den Anzeiger dementsprechend auf der Leiste bewegen.

Wird eine **Lärmprobe** verlangt, müsst ihr den schwarzen Würfel werfen.

Liegt das Ergebnis **auf oder unter** dem aktuellen Lärmpegel, wird sofort eine Begegnung ausgelöst:

- Setzt den Lärmanzeiger auf 1.
- **Zieht die oberste Karte des Begegnungsstapels und handelt sie ab.**

Nach Abhandlung der Begegnungskarte geht das Plündern weiter (Ihr könnt auch erneut jemandem begegnen!).

Weiter geht's auf der nächsten Seite ...

DEN UNBEKANNSTAPEL VORBEREITEN UND ERKUNDEN

Zieht so viele Erkundungskarten

wie neben dem gewählten Ortsfeld angegeben (10, 12 oder 14).
Legt sie mit der Seite ERKUNDUNG auf das Feld „Unbekannt“ (ohne die Vorderseiten der Karten anzusehen).

Es folgt die ERKUNDUNG, in der diese Karten
eine nach der anderen abgehandelt werden.

Abgehandelte Karten kommen offen auf das Feld „Ablage“.

Nach jeder abgehandelten Karte: 

Besagt ein Effekt, dass ihr Erkundungskarten **zurücklegen** sollt, kommen sie verdeckt in den Erkundungsstapel zurück.
Ihre Vorderseiten dürfen nicht angesehen werden.

Alle Gegenstände, die während der Plünderphase gefunden werden, kommen auf das Feld „Gefundene Sachen“
(am Ende der Plünderphase müsst ihr entscheiden, was zurückgelassen und was in den Unterschlupf mitgenommen wird).

Sobald der Unbekanntstapel aufgebraucht ist, endet die Erkundung automatisch. Es folgt der Schritt „Sachen wählen“.

SACHEN WÄHLEN

Nach Abschluss der Erkundung werden alle Erkundungs- und Begegnungskarten in ihre Stapel zurückgemischt.

**Zu diesem Zeitpunkt dürft ihr beliebig viele Ressourcen (Wasser, Holz und Bestandteile)
auf das Feld „Gefundene Sachen“ legen.**

Wie viele Marker/Ressourcen (inkl. der mitgebrachten Waffen und Ausrüstung) ihr in den Unterschlupf mitnehmen könnt,
hängt von den **Inventarplätzen** der plündernden Charaktere ab. Insgesamt könnt ihr nur so viel Gewicht mitnehmen, wie die
Summe ihrer Inventarplätze beträgt.

Das Gewicht eines Markers steht im Symbol . Hat ein Marker kein -Symbol, ist sein Gewicht 0. Jede Ressource

Was ihr nicht tragen könnt und zurücklassen müsst, wird abgelegt.

In der Sonnenaufgangsphase werden die Charaktere (mit ihren gefundenen Sachen) in den Unterschlupf zurückkehren.
Vorher findet jedoch noch der nächtliche Überfall statt ...



Weiter geht's mit der Phase „Nächtlicher Überfall“ ...



Inzwischen im Unterschlupf ... jemand hat es auf unsere Sachen abgesehen.

NÄCHTLICHER ÜBERFALL

WACHEN BEWAFFNEN

Falls noch Waffen im „Lager“ sind, könnt ihr sie an die wachstehenden Charaktere austellen (indem ihr die Marker auf das Feld „Wachstehen“ legt). Jeder Charakter kann maximal 1 Waffe führen.

NÄCHTLICHER ÜBERFALL

Zieht die oberste Karte vom Stapel für „Nächtliche Überfälle“ und handelt sie ab.

SCHADEN – So viele Marker/Ressourcen werden gestohlen und müssen aus dem „Lager“ abgelegt werden (die Waffen der wachstehenden Charaktere können nicht gestohlen werden).

VERLETZUNGEN – So viele Verletzungsstufen müssen auf die wachstehenden Charaktere verteilt werden.

So könnt ihr den Schaden und die Verletzungen reduzieren:

WACHEN UND WAFFEN:

Werft für jeden wachstehenden Charakter einen Kampfwürfel (entsprechend seiner Waffe):

Grauer Kampfwürfel – unbewaffnet

Gelber Kampfwürfel – Nahkampfaffen (Beile, Messer)

Roter Kampfwürfel – Schusswaffen (Pistolen, Sturmgewehre, Schrotflinten)

Jedes gewürfelte Symbol ( ,  oder ) reduziert den Schaden oder die Verletzungen um 1.



WAFFENGEBRAUCH WÄHREND DES NÄCHTLICHEN ÜBERFALLS:

PISTOLE – Legt 1 Munition aus dem „Lager“ ab.

STURMGEWehr – Legt 1 Munition aus dem „Lager“ ab. Ihr dürft auch 2 Munition ablegen, um zwei Mal zu schießen (d. h. zwei Mal würfeln und die Symbole addieren).

SCHROTFLINTE – Legt 1 Munition aus dem „Lager“ ab. Wird mit der Schrotflinte ein  gewürfelt, wird die gezogene Karte für nächtliche Überfälle ignoriert.

BEIL – Wird mit dem Beil ein  gewürfelt, wird die gezogene Karte für nächtliche Überfälle ignoriert. Bei allen anderen Waffen zählen  und  als Fehlschläge.

STÄRKE WÄHREND DES NÄCHTLICHEN ÜBERFALLS:

Die **STÄRKE** eines Charakters bestimmt, wie viele **Wiederholungswürfe** ihm während des nächtlichen Überfalls zustehen. Ein Charakter ist nicht verpflichtet, alle seine Wiederholungswürfe zu nutzen, **muss jedoch den letzten Wurf akzeptieren**.

BRETTER AUF LÖCHERN:

Jeder Brettermarker reduziert entweder die **VERLETZUNGEN** oder den **SCHADEN** um 1.

Weiter geht's auf der nächsten Seite ...

Mit jeder Nacht wird unsere Lage aussichtsloser.

AUSBRUCH VON KRIMINALITÄT

Beim Spielaufbau habt ihr einige „Nächtlicher Überfall“- und „Begegnung“-Karten mit roten Ecken beiseitegelegt. Falls von diesen noch welche übrig sind:

Mischt insgesamt 2 Karten in beliebiger Kombination (Nächtlicher Überfall/Begegnung) in die entsprechenden Stapel (ohne die Vorderseiten anzusehen).

NÄCHSTER SPIELER

Weiter geht's mit der Sonnenaufgangsphase ...



Ein weiterer Tag, ein weiterer Kampf ums Überleben beginnt.
Wir dürfen nicht aufgeben ...

SONNENAUFGANG

DER PLÜNDERTRUPP KEHRT ZURÜCK

Setzt alle plündernden Charaktere in den Unterschlupf zurück und legt alle Marker/Ressourcen, die sie mitgebracht haben, ins „Lager“.

MEDIKAMENTE UND BANDAGEN ZUTEILEN

Falls Medikamente/Kräutermedizin/Bandagen im Lager sind, könnt ihr sie Charakteren mit Krankheit/Verletzung zuteilen, indem ihr die Marker auf die Charakterkarten legt. Belasst alle einem Charakter zuteilten Marker auf diesem, bis eine Schicksalskarte euch dazu anweist, sie abzulegen.

SCHICKSALSKARTE ZIEHEN

Zieht 1 Schicksalskarte und handelt sie ab (ignoriert den unteren Teil mit den Würfeln).

Wenn eine Schicksalskarte zum **Ersetzen einer Ortskarte** auffordert, müsst ihr diese Karte aus dem Spiel entfernen und alle verbleibenden Ortskarten um eins nach unten rücken, sodass das Feld „Weit entfernt“ frei bleibt. Zieht dann eine neue Karte vom Ortsstapel und legt sie auf das Feld „Weit entfernt“.

NÄCHSTER SPIELER

ERZÄHLAKTIONSKARTE ZIEHEN

Zieht 2 Erzählaktionskarten, **wählt 1 aus** und mischt die andere in den Stapel zurück.

NÄCHSTER SPIELER

ALKOHOL

Vor oder nach dem Abhandeln der Schicksalskarte kann jeder Charakter Alkohol trinken (legt den Marker aus dem Lager ab):

SCHNAPS – Die Erschöpfung des Charakters steigt um 2, seine Traurigkeit sinkt um 1.
Billiger Fusel hilft für den Moment, aber hinterher muss der ganze Körper den Preis dafür zahlen.

REINER ALKOHOL – Die Erschöpfung des Charakters steigt um 1, seine Traurigkeit sinkt um 1.

DER TOD WANDELT UNTER UNS

Am Ende der Sonnenaufgangsphase wird überprüft, ob am gerade durchlebten Tag ein Charakter gestorben ist oder die Gruppe verlassen hat. Wenn ja, müsst ihr den schwarzen Würfel werfen und das Ergebnis mit der Empathie jedes Charakters vergleichen. Liegt das Würfelergebnis auf oder unter der Empathie eines Charakters, **steigt seine Traurigkeit um 2**.



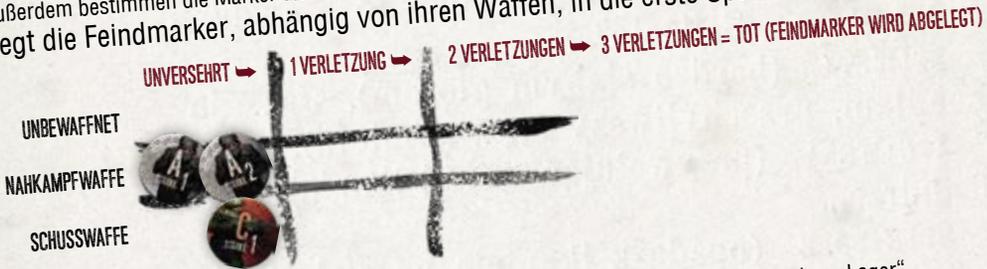
*Lassen wir den vergangenen Tag Revue passieren.
Wie haben wir uns geschlagen? Was wollen wir als nächstes tun?
Was müssen wir dringend plündern oder kaufen?
Was wird unser nächstes Bauprojekt?
... letzten Endes müssen wir abwarten, was der neue Tag bringt.
Eine neuer Tag beginnt mit der Morgenphase ...*

SPIELSTAND SICHERN

Falls ihr das Spiel unterbrechen und ein andermal fortsetzen wollt, könnt ihr jetzt euren Spielstand sichern und das Spiel in die Schachtel packen. Beim nächsten Mal könnt ihr genau dort wieder einsteigen, wo ihr aufgehört habt. **Siehe 10 im Skript.**

KAMPFREGELN

Die Marker **A**, **B** und **C**, die ihr beim Abhandeln von Begegnungen zieht, stellen eure Feinde dar. Außerdem bestimmen die Marker die **Waffen** der Feinde (je nach Begegnung) sowie deren **Stärke**.
 Legt die Feindmarker, abhängig von ihren Waffen, in die erste Spalte der Kampftabelle.



Jedem Charakter kann 1 Waffe vom Feld „Gefundene Sachen“ zugeteilt werden (oder aus dem „Lager“, falls der Kampf im Unterschlupf stattfindet).

Der Kampf ist rundenbasiert.

In jeder Kampfrunde wird für jeden Charakter und Feind (abhängig von seiner Waffe) ein Kampfwürfel geworfen.



Die Anzahl der gewürfelten Symbole (●, ●, oder ●) bestimmt, wie viele **Verletzungen** zugefügt werden.

Von Feinden zugefügte Verletzungen werden nach Belieben auf die kämpfenden Charaktere verteilt.

Von Charakteren zugefügte Verletzungen werden nach Belieben auf die Feinde verteilt.

In jeder Kampfrunde greifen die Kontrahenten gleichzeitig an und fügen sich gleichzeitig Verletzungen zu (auch wenn sie ggf. nacheinander würfeln).

Wenn **FEINDE** Verletzungen erleiden, werden ihre Feindmarker auf der Kampftabelle nach rechts gerückt.

Wenn **CHARAKTERE** Verletzungen erleiden, steigt ihr Verletzungsstatus.

STÄRKE IM KAMPF

Die **Stärke** eines Charakters bestimmt die Anzahl der Wiederholungswürfe, die er in jeder Kampfrunde nutzen kann, um ein besseres Ergebnis zu erzielen. Ein Charakter ist nicht verpflichtet, alle seine Wiederholungswürfe zu nutzen, **muss jedoch den letzten Wurf akzeptieren**.

Feinde nutzen ihre Stärke automatisch. Nur wenn das Ergebnis 0 Verletzungen ist, wiederholen sie den Wurf.

AUS DEM KAMPF FLIEHEN

Vor jeder Kampfrunde (auch vor der ersten) dürft ihr beschließen, dass eure Charaktere fliehen, anstatt den Kampf fortzusetzen. In diesem Fall führen die Feinde einen **Meuchelangriff** gegen die Charaktere durch. Nach dessen Abhandlung verlassen die Charaktere den Ort; es geht weiter mit dem Schritt „Sachen wählen“ (siehe PLÜNDERN - Sachen wählen).

MEUCHELANGRIFF

Anders als im normalen Kampf greift beim Meuchelangriff nur eine Seite (die Charaktere oder die Feinde) an, während die andere sich nicht wehren kann. Angriffswürfe werden wie im normalen Kampf abgehandelt.

Falls der Meuchelangriff aus einem Versteck erfolgt (siehe die Karte „Versteck“ im Erkundungsstapel), beginnt nach Durchführung des Meuchelangriffs ein regulärer Kampf (sofern noch Feinde am Leben sind).

WAFFEN

WAFFENGEBRAUCH IM KAMPF:

SCHUSSWAFFEN (PISTOLEN, STURMGEGWEHRE, SCHROTFLINTEN) – Schützen würfeln immer zuerst.

Falls sie einen Gegner ohne Schusswaffe töten, stirbt er, bevor er seinen Angriff durchführen kann.

Ein Charakter muss zum Schießen **1 Munition ablegen**. Hat er keine Munition, muss er eine andere Waffe benutzen oder unbewaffnet kämpfen.

Feinde benutzen keine Munitionsmarker. Wenn ein Gegner das „Munition leer“-Symbol (🔴) auf dem Kampfwürfel würfelt, bewegst du ihn stattdessen in eine andere Reihe der Kampftabelle, je nachdem ob er noch eine Waffe zur Verfügung hat oder unbewaffnet weiterkämpfen muss.

STURMGEGWEHR – Man darf auch 2 Munition ablegen (anstatt 1), um zwei Mal zu schießen (d. h. zwei Mal würfeln und die Symbole addieren).

SCHROTFLINTE – Wird mit der Schrotflinte ein 🔴 gewürfelt, stirbt der Gegner sofort.

BEIL – Wird mit dem Beil ein 🟡 gewürfelt, stirbt der Gegner sofort.

Bei allen anderen Waffen zählen 🔴 und 🟡 als Fehlschläge.

SCHICKSALSSYMBOL

Fällt ein Kampfwürfel (egal ob er zu einem Feind oder Charakter gehört) auf das Symbol „S“, müsst ihr entscheiden, ob ihr es als Fehlschlag werten oder auf das Schicksal vertrauen wollt. Bei Letzterem zieht ihr eine Schicksalskarte und überprüft die darauf abgebildeten Würfel. Falls einer davon dieselbe Farbe wie der gerade geworfene Kampfwürfel hat, wird der darunter stehende Text abgehandelt. Andernfalls gilt der Wurf als Fehlschlag.

TOD VON FEINDEN – Wenn ihr jemanden tötet (mit Ausnahme von Schlägern), müsst ihr den schwarzen Würfel werfen und das Ergebnis mit der Empathie aller anwesenden Charaktere vergleichen. Liegt das Würfelergebnis auf oder unter der Empathie eines Charakters, steigt seine Traurigkeit um 1.

TOD VON CHARAKTEREN BEI DER ERKUNDUNG – siehe 266 im Skript.

HANDELSREGELN

1 5 3 10

FAQ ZU DEN HANDELSREGELN - SIEHE 901

Handeln ist eine Aktion, die auf manchen Orts-/Besucher-/Begegnungskarten sowie in manchen Skripten verfügbar ist. Dabei könnt ihr eure Marker (beim Plündern sind es die Marker auf dem Feld „Gefundene Sachen“, im Unterschlupf sind es die Marker im Lager) gegen andere Marker eintauschen – je nach Verfügbarkeit und Angaben auf der Karte bzw. im Skript.

Bevor das Handeln beginnt, müsst ihr eine **HANDELSGEBÜHR** entrichten, d. h. Marker im Gesamtwert der auf der Karte/im Skript genannten Summe ablegen. Sie stellt den Gewinn dar, den euer Handelspartner bei diesem Geschäft macht.

Dann könnt ihr Marker kaufen, indem ihr einen Teil eurer Marker ablegt und dafür Marker mit gleichem oder niedrigerem Gegenwert aus der Spielschachtel nehmt. Der **Wert** eines Markers steht in einem gelben Kreis auf dem Marker (X).

Wasser, Holz und **Bestandteile** können nicht gekauft oder verkauft werden und sind nie Teil einer Handelsaktion.

