

AFTERMATH

NACH DEM UNTERGANG



SPIELANLEITUNG

ÜBERBLICK

Afermath ist ein kooperatives Abenteuerspiel für 2 bis 4 Spieler, bei dem ihr in die Rolle von kleinen Nagetieren schlüpft. Gemeinsam versucht ihr in einer postapokalyptischen Welt, in der die Menschen auf mysteriöse Art verschwunden sind, zu überleben und einen Neuanfang zu wagen.

In jeder Partie *Afermath* geht ihr auf Missionen und erkundet die gefährliche, zerstörte Welt um euch herum. Auf der Suche nach Vorräten für eure Kolonie werdet ihr euch mit rivalisierenden Nagern auseinandersetzen und euch gegen jagende Raubtiere verteidigen müssen. Ein Wettlauf gegen die Zeit beginnt, denn wenn ihr eure Kolonie zu lange ungeschützt lasst, kann alles, wofür ihr gekämpft habt, umsonst gewesen sein!

Afermath ist ein Kampagnenspiel, bei dem jede einzelne Partie Auswirkungen auf den Status eurer Kolonie hat und bestimmte Aspekte der übergreifenden Geschichte vorantreibt. Um eine Kampagne zu gewinnen, müsst ihr die persönlichen Ziele eurer Charaktere erfüllen und gleichzeitig die Kolonie vor dem Zusammenbruch bewahren.

SPIELMATERIAL

Diese Spielanleitung

Das Abenteuerbuch

23 Figuren aus Kunststoff

2 Ergebnswürfel
(weiß & schwarz)

1 Zusatztafel

1 Kampagnentafel

1 Reiseplan „Innenstadt“

7 Figurenstandfüße

7 Radverbindungsstücke
& Pfeile

1 Abenteuer-Deckbox

1 Verbannt-Deckbox

4 Charakter-Deckboxen

1 Kolonielager-Deckbox

14 Aufbewahrungstüten

88 Plättchen:

1x Situation

1x Gruppe

25x Wunde

21x Suche

8x Batterie

4x Spezial

5x Feuer

8x Kakerlake

4x Hornissendrohne

1x Staubschwinge

3x Schweres Ding

1x Angelhaken

2x Mausefalle

3x Fadenkreuz

1x Milchkarton-Boot

250 Karten:

1 Abenteuerstapel
(47 vorsortierte Karten)

4 Charakterkarten

37 Basis-Aktionskarten

4 Charakter-Aktionskarten

51 Gegenstandskarten

17 Zustandskarten

20 Fähigkeitskarten

17 Begegnungskarten

8 Missionskarten

22 Gegnerkarten

10 Umgebungskarten

13 Fahrzeugkarten

7 Aufsteller:

1x Spielzeuglaster

1x Jeep

2x Inliner-Biker

2x Rollschuh-Rocker

1x Smokey

Z-MAN
games

1995 County Road B2 West
Roseville MN 55113 USA
(651) 639-1905
info@ZManGames.com

© 2019 Z-Man Games. Z-Man Games ist © von Z-Man Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © der Gamegenic GmbH, Deutschland. Die Komponenten können sich von den hier gezeigten unterscheiden.

CHARAKTERKARTE



1. Name
2. Charakterklasse
3. Spezies
4. Attributsbonusse für Proben
5. Startfähigkeit
6. Startausrüstung
7. Lebenspunkte
8. Persönliches Ziel
9. Hintergrund
10. Figur

AKTIONSKARTEN



1. Beweglichkeit (Grün)
2. Stärke (Rot)
3. Widerstandskraft (Blau)
4. Instinkt (Gelb)
5. Heldenmut (Weiß)
6. Bedrohung (Schwarz)
7. Katastrophe
8. Charakter-Aktionskarte

GEGNERKARTE



1. Name
2. Typ
3. Aktionen
4. Geschwindigkeit der Aktion
5. Reichweite der Aktion
6. Stärke der Aktion
7. Lebenspunkte
8. Verteidigungswert
9. Kommunikationswert
10. Form der Figurenbasis

BEGEGNUNGSKARTE



1. Name
2. Nummer
3. Aufbau
4. Situation
5. Sonderregeln
6. Beute
7. Storytext

MISSIONSKARTE



1. Name
2. Nummer
3. Typ (Haupt- oder Nebenmission)
4. Storytext
5. Missionsziele
6. Missionsort
7. Zeitplan
8. Reiseoptionen
9. Erfolg-Abschnitt
10. Fehlschlag-Abschnitt

GEGENSTANDSKARTE



1. Name
2. Typ
3. Effekt
4. Reichweite
5. Bonus
6. Reparaturkosten
7. Ausrüstungsslot(s)
8. Schlüsselwörter

PLÄTTCHEN & AUFSTELLER



1. Feuer
2. Staubschwinge
3. Situation
4. Fahrzeuge & Smokey (Aufsteller)
5. Fadenkreuz
6. Gruppe
7. Mausefalle
8. Angelhaken
9. Wunde (Rot), Giftwunde (Grün)
10. Suche
11. Schweres Ding
12. Kakerlake
13. Hornissendrohne
14. Spezial
15. Batterie

WEITERE KARTEN



1. Fähigkeitskarte
2. Zustandskarte
3. Umgebungskarte
4. Fahrzeugreisekarten:
5. Straßenkarte

ZUSATZTAFEL

The Zusatztafel is a vertical board with several sections and a central track:

- 1** GRUPPENAUFGABE: A circular task wheel with numbers 1-14.
- 2** KAPUTTE GEGENSTÄNDE: A slot for broken items.
- 3** DIE JAGD: A slot for hunting cards.
- 4** JÄGER-FIGUREN: A slot for hunter figures.
- 6** A vertical track with skull icons and a red circle containing the number 6.
- 8** A red circle containing the number 8.
- 7** KAKERLAKEN: A card with a roach illustration and text: "SPEZIELL • KLEIN • KRÄBLER. Alle Kakerlaken bewegen sich. Danach greifen alle Kakerlaken an. Kakerlaken im gleichen Feld greifen zusammen als Einheit an. (X ist die Anzahl der Kakerlaken in diesem Feld.)"
- 7** DUCKMAUS-ANFÜHRER: A card with a duck illustration and text: "ANFÜHRER • MITTELGROSS • NOMADE. Nach dem Angriff: Der Buchwächter wird zur Zäuneinheit."
- 7** DUCKMAUS: A card with a duck illustration and text: "EINHEIT • MITTELGROSS • NOMADE. Nach dem Angriff: Sie bewegt sich 2 Felder auf das nächstgelegene Q-Plättchen zu (falls möglich)."

1. Platz für die erste Karte einer Gruppenaufgabe
2. Gruppenaufgabenrad
3. Platz für kaputte Gegenstände
4. Platz für die Karten der Jäger
5. Platz für die Figuren der Jäger
6. Bedrohungsleiste
7. Angelegte Gegnerkarten
8. Angelegte Bedrohungskarten

KAMPAGNENTAFEL

The Kampagnentafel features six circular progress wheels:

- 1** ZEIT: A wheel with numbers 1-24.
- 2** HINWEISE (1 PRO MISSION): A wheel with numbers 1-8.
- 3** BAUTEILE: A wheel with numbers 1-10.
- 4** NAHRUNG: A wheel with numbers 1-20.
- 5** POPULATION: A wheel with numbers 1-10.
- 6** MORAL: A wheel with numbers 1-10.

1. Zeitrad
2. Hinweisrad
3. Bauteilerad
4. Nahrungsrad
5. Populationsrad
6. Moralrad

REISEPLAN INNENSTADT

The Reiseplan Innenstadt is a grid of city blocks with the following names and numbers:

- Row 1:** ABBIGAIL LANE (41), E. STREET (2), ENJO (43), ZENTRALPLATZ (41)
- Row 2:** SCHNELLSTRASSE (41), FINSTERGOSSE (7), NORDROUTE (57), SCHROTTPLATZ (77)
- Row 3:** TANKSTELLE (27), DER KRONLEUCHTER (39), SEITENSTREIFEN (51), TAUBENSCHLAG (71)
- Row 4:** GESCHÄFTSVIERTEL (57), DER GARTEN (KEIN ZUTRITT) (X), ÜBERFLUTETE LAGERHÄUSER (39), SPIELZEUGLADEN (93)

1. Name des Ortes
2. Seite im Abenteuerbuch

DECKBOXEN

The Deckboxen are four wooden boxes with different designs:

- 1** A box with a compass rose design.
- 2** A box with a red 'X' design.
- 3** A box with a character illustration.
- 4** A box with a skull design.

1. Abenteuer
2. Verbannt
3. Charakter
4. Kolonielager

ALLGEMEINE SPIELVORBEREITUNG



Folgt diesen Schritten, um eine Partie *Aftermath* vorzubereiten:

1. Legt das Abenteuerbuch in die Mitte des Spielbereichs und die Zusatztafel rechts daneben.
2. Legt den Reiseplan „Innenstadt“ in die Nähe des Abenteuerbuchs und legt euer Gruppenplättchen in das Feld „Abigail Lane“ in der oberen linken Ecke.
3. Jeder von euch wählt einen Charakter, nimmt sich dessen Charakter-Deckbox und holt den Inhalt heraus.
2-Spieler-Partie: Ihr könnt jeweils 2 Charaktere spielen, wenn ihr wollt. Ein Spieler mit 2 Charakteren gilt im Sinne der Spielregeln als 2 verschiedene Spieler mit separaten Spielerzügen.
Hinweis: Charakter-Aktionskarten sind zu Beginn einer Partie nicht im Spiel. Falls das Abenteuerbuch einen Spieler anweist, seine Charakter-Aktionskarte ins Spiel zu bringen, nimmt er die Aktionskarte mit dem Bild seines Charakters auf die Hand.
4. Mischt alle Basis-Aktionskarten und legt sie als Aktionsstapel bereit.
5. Mischt alle Gegenstandskarten und legt sie als Gegenstandsstapel bereit.
6. Mischt alle Begegnungskarten und legt sie als Begegnungsstapel bereit.

7. Legt die Zustandskarten, Umgebungskarten und Missionskarten als separate offene Stapel bereit.
8. Sortiert aus den Gegnerkarten die Bossgegner heraus und legt diese sowie die normalen Gegnerkarten als separate offene Stapel bereit. Stellt die Gegnerfiguren als Vorrat bereit.
9. Dreht alle Suchplättchen auf die Seite mit der Zahl (sie zeigt die Schwierigkeit an). Sortiert dann die Plättchen nach ihren Zahlen und mischt jeden Haufen separat.
10. Sortiert die folgenden Plättchen und legt sie bereit: Wunden, Batterien, Spezial, Feuer, Kakerlaken, Hornissendrohnen und Staubschwinge.
11. Legt die Kampagnentafel, das Situationsplättchen und die Ergebniswürfel bereit. Verstaut alle übrigen Karten und Plättchen in der Schachtel. Sie werden erst benötigt, wenn euch das Abenteuerbuch eine entsprechende Anweisung gibt.
12. Falls dies eure erste Partie in einer Kampagne ist, lest Seite 2 im Abenteuerbuch. Falls dies eure zweite oder eine spätere Partie in einer Kampagne ist, lest Seite 3 im Abenteuerbuch.

DAS ABENTEUERBUCH

ABSCHNITTE LESEN

Wenn euch das Abenteuerbuch oder ein anderer Spieleffekt anweist, eine bestimmte Seite im Abenteuerbuch aufzuschlagen, schlagt sie auf und lest den ersten Abschnitt „START“. **Lest einen nummerierten Abschnitt nur, wenn ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet.** Andere Abschnitte dürft ihr unter den folgenden Bedingungen lesen:

- ○: Sobald ihr das Feld mit dem passenden Symbol betretet.
- ★: Sobald ihr das Feld mit dem ★-Plättchen betretet.
- ⚡: Wenn während des Schrittes *Bedrohung prüfen* die Situation SICHER ist und an der Bedrohungsleiste 4 oder mehr Bedrohungskarten (schwarze Aktionskarten) anliegen.
- ⚡: Im Schritt *Katastrophe abhandeln*, wenn in diesem Zug die ⚡-Aktionskarte gezogen wurde.
- 🗺️: Diesen Abschnitt dürft ihr jederzeit lesen, um mehr Informationen darüber zu erhalten, wie ihr diese Seite verlassen könnt.

ANZEIGERÄDER ERHÖHEN

Immer wenn ein Spieleffekt eine Anweisung wie „○+X“ oder „⚙️+X“ gibt, erhöht das entsprechende Anzeigerad auf der Kampagnentafel um den angegebenen Wert X. Ein Rad kann nicht über seinen höchsten Wert hinaus erhöht werden. Das ♠️-Rad kann nicht über 15 erhöht werden, bis ihr eine entsprechende Anweisung erhaltet. Das ♠️-Rad kann nur ein Mal pro Mission erhöht werden.

REISEN

Wenn das Abenteuerbuch euch beim Verlassen einer Seite anweist, zu einem benachbarten Ort zu reisen, müsst ihr euer Gruppenplättchen auf dem Reiseplan orthogonal (niemals diagonal) in ein benachbartes Feld versetzen und dann die Seite aufschlagen, die in dem neuen Feld angegeben ist. Behaltet immer euren Missionsort im Auge, der auf der Hauptmissionskarte angegeben ist.

Ihr könnt eure Mission nur erfüllen, wenn ihr zum Missionsort reist und die zugehörige Abenteuerbuchseite (und evtl. nachfolgende Seiten) erkundet.

Hinweis: Häufig ist es sinnvoll, den kürzesten Weg zu eurem Missionsort zu wählen, da längere Routen mehr Zeit kosten und die Kolonie in eurer Abwesenheit einem größeren Risiko ausgesetzt ist.

EINE SEITE VERLASSEN

Sobald alle nicht besiegten Charaktere eine Seite verlassen haben oder das Abenteuerbuch euch anweist, eine neue Seite aufzuschlagen, handelt die folgenden Schritte der Reihe nach ab:

1. Der Spieler am Zug führt seinen Zug wie üblich zu Ende, inklusive des Schrittes *Bedrohung prüfen*.
2. Der Buchwächter gibt die Kampagnentafel an den Spieler zu seiner Linken weiter, der zum neuen Buchwächter wird und den ersten Zug auf der neuen Seite durchführen wird.
3. Entfernt alle übrigen Gegnerfiguren und -karten aus dem Spiel. Falls die Situation GEFÄHRLICH ist, platziert sie ohne Wunden im Jagdbereich der Zusatztafel. (Die Gegner sind nicht besiegt und geben keine Beute.)
4. Stellt alle Charakterfiguren auf ihre Karten. Entfernt alle noch übrigen Plättchen vom Spielplan (○-Plättchen kommen nicht in den Vorrat zurück!). Legt alle Karten von der Bedrohungsleiste und vom Platz für Gruppenaufgaben ab. Setzt das Gruppenaufgabenrad auf 0 zurück.

EINE SEITE ERNEUT BETRETEN

Falls ihr eine Seite aufschlagt, auf der ihr während derselben Mission bereits wart, werden beim Aufbau keine ○- oder ★-Plättchen platziert. Ignoriert außerdem alle ○-Abschnitte ohne ⚡-Symbol.

SICHERE UND GEFÄHRLICHE SITUATIONEN

Während des Spiels ist eure Situation immer entweder SICHER oder GEFÄHRLICH. Das Situationsplättchen dient dabei als Erinnerung. Dreht es auf die entsprechende Seite, sobald sich die Situation ändert.

SICHER: Ist die Situation SICHER, gelten Gegnerfiguren einfach als Fremde. Sie bewegen sich nicht und greifen auch nicht an. Ihr könnt versuchen mit diesen Figuren zu kommunizieren, um einen möglichen Kampf zu vermeiden (siehe *Kommunizieren* auf Seite 8).

GEFÄHRLICH: Ist die Situation GEFÄHRLICH, könnt ihr mit Gegnerfiguren nicht friedlich reden. Sie bewegen sich auf Charaktere zu und greifen auch an. Sobald alle Gegner im Spiel besiegt oder auf andere Weise entfernt wurden, wird die Situation SICHER.

EINE BEGEGNUNG DURCHFÜHREN

Gegner kommen durch Begegnungen ins Spiel. Um eine Begegnung durchzuführen, nehmt ihr die aufgelisteten Gegnerkarten und mischt sie. Legt sie dann aufgedeckt von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an und überspringt dabei Plätze, an denen bereits Gegner liegen. Stellt die zugehörigen Figuren (oder Plättchen) in das ♠️-Feld des Spielplans. Falls es mehrere ♠️-Felder gibt, verteilt die Gegnerfiguren so gleichmäßig auf die Felder wie möglich. Die Begegnung ist entweder GEFÄHRLICH oder SICHER (je nach Angabe im Abenteuerbuch). Dreht das Situationsplättchen auf die entsprechende Seite. Falls eine Gegnerkarte an einen Platz der Bedrohungsleiste gelegt werden soll, an dem bereits eine Bedrohungskarte liegt, wird sie leicht versetzt über die Bedrohungskarte gelegt, sodass beide Karten sichtbar bleiben (siehe das Beispiel auf Seite 4).

ZUFÄLLIGE BEGEGNUNGEN: Manchmal werdet ihr angewiesen, eine zufällige Begegnung mit einem bestimmten Gegnertyp durchzuführen. Sucht in diesen Fällen alle Gegnerkarten heraus, die diesem Typ entsprechen und keine Bosse sind, mischt sie und zieht dann so viele Karten, wie im Abenteuerbuch angegeben.

BEGEGNUNGSKARTEN: Manchmal werden Begegnungen mithilfe von Begegnungskarten durchgeführt. Wenn ihr angewiesen werdet, eine Begegnungskarte zu ziehen, deckt die oberste Karte vom Begegnungsstapel auf und handelt ihren Effekt ab. Danach wird die Karte abgelegt.

GEGNER KOMMEN ZUERST AUS DEM VORRAT: Wenn ihr für eine Begegnung Gegnerkarten und -figuren ins Spiel bringen sollt, nehmt zuerst alle verfügbaren aus dem Vorrat und erst dann aus dem Jagdbereich, falls nötig.

5-GEGNER-LIMIT: Falls eine Begegnung dazu führen würde, dass mehr als 5 Gegnerkarten gleichzeitig im Spiel sind, hört ihr nach dem Anlegen der fünften Gegnerkarte auf. Es können also nie mehr als 5 Gegnerkarten gleichzeitig im Spiel sein. Ausnahme: Falls ein Boss ins Spiel gebracht werden soll und bereits 5 Gegnerkarten im Spiel sind, ersetzt die Gegnerkarte am Ende der Bedrohungsleiste durch diesen Boss.

BEGEGNUNG MIT KAKERLAKEN: Kakerlaken werden durch Plättchen dargestellt, gelten aber als Gegnerfiguren. Kakerlaken haben nur 1 Gegnerkarte, die bei der Aktivierung aller Kakerlaken verwendet wird. Jede Kakerlake hat 1 Lebenspunkt und wird entfernt, sobald sie 1 Wunde erleidet. Entfernt die Kakerlaken-Gegnerkarte, sobald die letzte Kakerlake aus dem Spiel entfernt wurde.

ABENTEUERSTAPEL

Während eurer Kampagne werdet ihr immer wieder neue Möglichkeiten entdecken, wie ihr mit der Welt interagieren könnt. Wann immer ihr eine neue Karte einem Stapel hinzufügen sollt, legt sie unter den jeweiligen Stapel, ohne ihn zu mischen. Falls ihr aufgefordert werdet, eine Karte (aus einem beliebigen Stapel) zu nehmen, ihr sie aber bereits habt, ignoriert die Anweisung.

BEISPIEL EINER BUCHSEITE



- Felder:** Der Spielplan wird durch gestrichelte und durchgezogene Linien in Felder unterteilt. Felder, die sich nur an den Ecken berühren, gelten nicht als zueinander benachbart.
- Durchgezogene Linien:** Durchgezogene rote, blaue und grüne Linien schränken die Bewegung der Charaktere ein. Durchgezogene weiße Linien können nicht überquert werden, blockieren allerdings nicht die Sichtlinie. Doppelte weiße Linien können nicht überquert werden UND blockieren die Sichtlinie.
- Startfeld der Charaktere:** Die Figuren der Charaktere kommen an einer beliebigen Stelle in diesem Feld ins Spiel. (Die Positionierung innerhalb des Feldes ist für die Sichtlinie relevant.)
- Startfeld der Gegner:** Die Figuren der Gegner kommen an einer beliebigen Stelle in diesem Feld ins Spiel.
- Stelle zum Stöbern:** In Felder mit -Symbolen werden beim Aufbau der Seite meist ein oder mehrere Suchplättchen gelegt. Sobald ihr die Anweisung erhaltet, ein solches Plättchen in ein Feld zu legen, nehmt ihr das mit der niedrigsten Schwierigkeit aus dem Vorrat – ohne es euch anzusehen oder aufzudecken – und legt es in das angegebene Feld. Ein Charakter, der in seinem Zug in einem Feld mit Suchplättchen steht, kann eine Stöbern-Aktion durchführen.
- Interessante Stelle:** Sobald sich ein Charakter in seinem Zug in einem Feld mit -Symbol befindet, wird sein Zug unterbrochen

und der zugehörige -Abschnitt der Seite vorgelesen. Danach geht sein Zug normal weiter. Die meisten interessanten Stellen können nur ein Mal untersucht werden. Ist bei dem Abschnitt aber zusätzlich ein -Symbol angegeben, kann die Stelle mehrfach untersucht werden.

- Versteckt:** Ein Charakter in einem -Feld gilt als „versteckt“ und kann nicht von Gegnern in anderen Feldern als Ziel gewählt werden. Gegner bewegen sich nicht auf Charaktere in Verstecken zu (außer es gibt keine anderen Charaktere). Kraftprotz-Charaktere und solche, die einen LAUTEN Gegenstand ausgerüstet haben, können ein Feld mit Versteck zwar betreten, gelten aber nicht als versteckt.
- Spezial:** Diese Felder können -Plättchen enthalten. Sobald sich ein Charakter in seinem Zug in einem Feld mit einem solchen Plättchen befindet, wird sein Zug unterbrochen und der zugehörige -Abschnitt der Seite vorgelesen. Sollte nichts anderes angegeben sein, wird das Plättchen danach abgelegt und der Zug fortgesetzt.
- Ausgang:** Lest euch die -Abschnitte der Seite gut durch, um zu schauen, wohin sie führen. Ein Charakter in einem Feld mit -Symbol kann jederzeit während seines Zuges die Seite verlassen. Tut er das, wird seine Figur auf die Charakterkarte gestellt. Sobald ein Spieler einen Ausgang genutzt hat, ist dies ab sofort der einzig mögliche Ausgang für die anderen Spieler. Haben alle Spieler die Seite verlassen, handelt den entsprechenden -Abschnitt der Seite ab.

EIN SPIELERZUG

Wer am Zug ist, führt die folgenden 5 Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch:

1. KARTEN ZIEHEN

Ziehe so lange Karten vom Aktionsstapel, bis du 5 Aktionskarten auf der Hand hast. Hast du vor dem Ziehen noch Aktionskarten aus einem früheren Zug auf der Hand, darfst du zunächst beliebig viele von ihnen ablegen. Falls der Aktionskartenstapel leer ist, mische den Ablagestapel und lege ihn als neuen Aktionskartenstapel bereit.

Hinweis: Falls ein Spieler zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 5 Aktionskarten auf der Hand hat, muss er Karten ablegen, bis er nur noch 5 hat.

2. KATASTROPHE ABHANDELN

Falls du die ☞ -Karte gezogen hast, decke sie auf und lege sie ab. Habt ihr den ☞ -Abschnitt der aktuellen Buchseite bereits abgehandelt, hat die Karte keinen Effekt. Wurde der Abschnitt noch nicht abgehandelt, wirf den schwarzen Würfel und zähle den Wert des ☉ -Rads zum Ergebnis hinzu. Ist das Gesamtergebnis mindestens so hoch wie der Wert beim ☞ -Abschnitt, wird dieser abgehandelt.

Die Jagd: Falls euch der ☞ -Abschnitt die Anweisung gibt „Begegnung: Die Jagd“, mischt alle Gegnerkarten im Jagdbereich und legt sie von oben nach unten an die Bedrohungsleiste an, bis alle angelegt sind oder das 5-Gegner-Limit erreicht ist. Legt alle nicht ausgeteilten Karten in den Jagdbereich zurück. Falls nach diesem Schritt Gegner im Spiel sind, wird die Situation **GEFÄHRLICH**.

3. BEDROHUNG ERHÖHEN

Alle schwarzen Karten, die du gezogen hast, sind Bedrohungskarten. Lege sie in zufälliger Reihenfolge an die Bedrohungsleiste an und überspringe dabei Plätze, an denen sich bereits Bedrohungskarten befinden. Falls an einem Platz bereits eine Gegnerkarte liegt, schiebe die Bedrohungskarte versetzt unter die Gegnerkarte, sodass sie sichtbar bleibt (siehe das Beispiel auf Seite 4).

4. AKTIONEN DURCHFÜHREN

Alle übrigen Aktionskarten auf deiner Hand stehen dir für Aktionen zur Verfügung. In deinem Zug darfst du beliebig viele Aktionen durchführen (auch mehrfach dieselbe), solange du passende Karten für die Aktionen hast.

5. BEDROHUNG PRÜFEN

Prüfe die Situation und handle den entsprechenden Effekt ab:

SICHER: Falls 4 oder mehr Bedrohungskarten an der Bedrohungsleiste anliegen, lest den ☞ -Abschnitt der aktuellen Seite im Abenteuerbuch.

GEFÄHRLICH: Falls mindestens so viele Bedrohungskarten wie Gegnerkarten an der Bedrohungsleiste anliegen, führe einen Gegnerzug aus (siehe Seite 10).



PROBEN

Die meisten Aktionen erfordern das Bestehen einer Probe. Es gibt 2 Arten von Proben: normale und heikle.

NORMALE PROBEN: Jede Probe weist ein bestimmtes Attributsymbol und dahinter eine Schwierigkeit in Klammern auf. Zum Durchführen einer normalen Probe musst du zunächst eine Aktionskarte von deiner Hand ausspielen, die ein passendes Attributsymbol hat. (Weiße Karten sind Joker und können für jede beliebige Probe genutzt werden.)

Danach darfst du zusätzliche Aktionskarten ausspielen. Jede dieser Karten muss entweder mit der **Farbe** oder mit dem **Wert** deiner zuerst gespielten Aktionskarte übereinstimmen. Wirf anschließend den weißen Ergebniswürfel und zähle die folgenden Werte zusammen:

- Die Werte aller Karten, die du für die Probe ausgespielt hast.
- Passende Attributbonuse auf deiner Charakterkarte.
- Alle Bonusse auf deinen ausgerüsteten Gegenstandskarten, die zu der Aktion oder dem Attribut passen.
- Das Ergebnis des weißen Würfels.

Falls dein Gesamtergebnis den Schwierigkeitswert der Probe erreicht oder übertrifft, ist sie ein Erfolg. Handle den beschriebenen **ERFOLG**-Effekt der Probe ab. Ansonsten handle den **FEHLSCHLAG**-Effekt ab.

Beispiel einer ☞ -Probe (Schwierigkeit: 7)



HEIKLE PROBEN: Folge beim Durchführen einer heiklen Probe allen Regeln für eine normale Probe, mit einer Ausnahme: Wenn du den weißen Würfel wirfst, musst du zusätzlich auch noch den **schwarzen Würfel** werfen und sein Ergebnis **zur Schwierigkeit der Probe hinzuzählen**.

GRUPPENAUFGABEN

Gruppenaufgaben funktionieren ähnlich wie Proben, sie basieren aber nur auf ausgespielten Karten. Jeder aus der Gruppe kann sich an ihnen beteiligen und sie können mehrere Züge dauern. Gruppenaufgaben werden meist vom Abenteuerbuch eingeleitet. Jeder von euch kann in seinem Zug beliebig viele Aktionskarten zu einer Gruppenaufgabe beisteuern. Die erste ausgespielte Karte muss ein passendes Attributsymbol haben und wird an den entsprechenden Platz der Zusatztafel gelegt. Erhöht dann das Gruppenaufgabenrad um den Wert der Karte. Jede folgende beigesteuerte Karte muss entweder der **Farbe** oder dem **Wert** der zuerst gespielten Aktionskarte entsprechen. Der Wert dieser Karten wird direkt dem Gruppenaufgabenrad hinzugefügt und die Karte danach abgelegt. Sobald der Wert des Gruppenaufgabenrads die Schwierigkeit der Aufgabe erreicht oder übertrifft, ist sie ein Erfolg. Handelt dann den entsprechenden **ERFOLG**-Effekt der Gruppenaufgabe ab. Setzt das Gruppenaufgabenrad nach dem Abhandeln der Aufgabe auf 0 zurück und legt die erste beigesteuerte Karte ab. Bei Gruppenaufgaben gibt es keine Fehlschläge.

SPIELERAKTIONEN

AKTION: BEWEGEN



Siehe eine oder mehrere Aktionskarten beliebiger Art (auch unterschiedliche) vor dir aus. Der Gesamtwert dieser Aktionskarten ist die Anzahl der Bewegungspunkte, die dir bei dieser Aktion zur Verfügung stehen. Deinen Charakter über eine gestrichelte weiße Linie in ein benachbartes Feld zu bewegen, kostet 1 Bewegungspunkt. Solange du genügend Bewegungspunkte hast, kannst du mehrere Linien nacheinander überqueren.

Das Überqueren einer durchgezogenen roten, blauen oder grünen Linie kostet 3 Bewegungspunkte. Haben aber alle ausgespielten Aktionskarten dieselbe Farbe, kostet das Überqueren einer durchgezogenen Linie dieser Farbe nur 1 Bewegungspunkt. Durchgezogene weiße Linien können nicht überquert werden, blockieren allerdings nicht die Sichtlinie. Doppelte weiße Linien können nicht überquert werden UND blockieren die Sichtlinie. Figuren können nicht diagonal über sich berührende Ecken bewegt werden.

Charaktere können sich ohne Einschränkung in und aus Feldern mit Gegnern bewegen. Sobald ein ○- oder ★-Abschnitt vorgelesen wird, endet damit gleichzeitig die aktuelle Bewegung.

Nachdem du deine Bewegung beendet hast, stelle deinen Charakter an eine beliebige Stelle innerhalb deines Feldes und lege alle Aktionskarten, die du für diese Bewegung ausgespielt hast, ab.



AKTION: KOMMUNIZIEREN












Wenn die Situation SICHER ist, kannst du mit Gegnerfiguren auf dem Spielplan kommunizieren. Wähle dazu einen Gegner in deinem Feld, der einen Kommunikationswert hat, und führe eine heikle -Probe durch. Die Schwierigkeit der Probe entspricht dem Kommunikationswert auf der Karte dieses Gegners. Falls die Probe ein Erfolg ist, entferne die Figur und Karte des Gegners aus dem Spiel und erhöhe das -Rad um 1. Entferne zusätzlich die letzte Bedrohungskarte von der Bedrohungsleiste. Falls die Probe ein Fehlschlag ist, wird die Situation GEFÄHRLICH.

AKTION: ERHOLEN

Falls du eine oder mehrere negative Zustandskarten hast, kannst du versuchen, dich von einem dieser Effekte zu erholen. Wähle dazu eine Zustandskarte und führe die auf ihr angegebene Probe durch. Ist die Probe ein Erfolg, lege die Zustandskarte ab.

AKTION: STÖBERN

Befinden sich in deinem Feld -Plättchen, kannst du mittels einer Stöbern-Aktion eines von ihnen wählen und eine -Probe durchführen. Die Schwierigkeit der Probe ist der Wert auf dem gewählten Plättchen. Ist die Probe ein Erfolg, decke das Plättchen auf und nimm dir die Belohnung wie unten beschrieben. Lege es danach in die Schachtel zurück (nicht in den Vorrat!). Es ist bis zum Ende der aktuellen Mission nicht verfügbar.

-   /  / : Erhöhe das entsprechende Rad auf der Kampagnentafel um die Anzahl der Symbole.
-  : Du erhältst für jedes Symbol 1 -Plättchen.
-  : Ziehe die oberste Karte vom Gegenstandsstapel (siehe *Gegenstände* auf Seite 10 für eine detaillierte Beschreibung).
-  : Ziehe die oberste Karte vom Gegenstandsstapel und lege sie auf den Platz für kaputte Gegenstände auf der Zusatztafel.

AKTION: EINE FÄHIGKEIT AKTIVIEREN

Durch das Ausspielen einer oder mehrerer weißer Aktionskarten kannst du eine deiner besonderen Charakterfähigkeiten aktivieren. Der Gesamtwert deiner weißen Karten muss mindestens den Kosten der gewählten Fähigkeit entsprechen. **Hinweis:** Sollte der Gesamtwert höher sein als die Kosten, verfällt der Rest.

AKTION: UNTERSTÜTZEN

Du kannst einen anderen Spieler unterstützen, der 2 oder weniger Aktionskarten auf der Hand hat. Gib ihm 1 Aktionskarte von deiner Hand.

AKTION: AUSTRÜSTEN/TAUSCHEN


Lege eine beliebige Aktionskarte ab, um beliebig viele Gegenstände zwischen deinem Rucksack und deinen Ausrüstungsslots zu verschieben. Du kannst außerdem jedem Charakter in deinem Feld Gegenstände und/oder Batterien geben oder von ihm erhalten. Getauschte Gegenstände müssen entweder sofort ausgerüstet oder im Rucksack des Charakters aufbewahrt werden.

Gegenstandsbonusse und -effekte sind nur dann aktiv, wenn sie ausgerüstet sind!


AUSRÜSTUNGSSLOTS: Jeder Charakter hat 5 Ausrüstungsslots: **Kopf, Körper, 2 Pfoten und Zubehör.** Ein Charakter kann nur dann Gegenstände ausrüsten, wenn er über freie Slots verfügt. Alle Gegenstände, die nicht ausgerüstet werden können, müssen im Rucksack des Charakters aufbewahrt werden. Ein Charakter kann **bis zu 2 Gegenstände in seinem Rucksack** verstauen. Wenn ein Charakter jemals einen Gegenstand nicht ausrüsten oder in seinem Rucksack aufbewahren kann, muss er ihn ablegen. Gegenstände mit dem Lager-Symbol werden nach dem Ziehen direkt in die Kolonielager-Deckbox gesteckt.



AKTION: NAHKAMPFANGRIFF

Wenn die Situation GEFÄHRLICH ist, kannst du einen Nahkampfangriff durchführen (auch ohne Waffe). Wähle einen Gegner in deinem Feld und führe eine heikle -Probe durch. Die Schwierigkeit der Probe ist der Verteidigungswert des gewählten Gegners. Ist die Probe ein Erfolg, fügst du dem Gegner 1 Wunde zu.

AKTION: FERNKAMPFANGRIFF

Wenn die Situation GEFÄHRLICH ist, kannst du einen Fernkampfangriff durchführen (auch ohne Waffe). Wähle einen Gegner, der in Sichtlinie deines Charakters und max. 1 Feld entfernt ist. Führe dann eine heikle -Probe durch. Die Schwierigkeit der Probe ist der Verteidigungswert dieses Gegners. Ist die Probe ein Erfolg, fügst du dem Gegner 1 Wunde zu.

FERNKAMPFWAFFE: Hast du eine Fernkampfwaffe ausgerüstet, kannst du auch einen Gegner als Ziel wählen, der in Sichtlinie und maximal so viele Felder entfernt ist, wie die Reichweite deiner Waffe angibt.

BESIEGTE GEGNER

Sobald ein Gegner Wunden in Höhe seiner Lebenspunkte hat, ist er besiegt. Entfernt seine Figur vom Spielplan und seine Karte von der Bedrohungsleiste. Schiebt alle anderen Gegnerkarten unterhalb der entfernten Karte nach oben, um die Lücke zu füllen.

Falls bei der Begegnung eine Beute angegeben ist, erhält der Spieler, der den letzten verbliebenen Gegner dieser Begegnung besiegt hat, die Beute nach denselben Regeln wie bei einer erfolgreichen Stöbern-Aktion.

Ist die Situation GEFÄHRLICH und wird der letzte Gegner im Spiel besiegt oder anderweitig aus dem Spiel entfernt, wird die Situation SICHER.

EINEN BOSS BESIEGEN: Jeder Boss hat so viele Lebenspunkte, wie Charaktere am Spiel teilnehmen.

GEGNERZUG

Immer wenn ihr einen Gegnerzug ausführen müsst, werden alle Gegner, die an der Bedrohungsleiste anliegen, nacheinander von oben nach unten aktiviert, bis jeder Gegner ein Mal aktiviert wurde. Führt bei jeder Gegneraktivierung die folgenden Schritte durch:

1. GEGNERAKTION BESTIMMEN

Prüft den Wert der Bedrohungskarte, die unter der Gegnerkarte liegt, und führt die Aktion mit dem gleichen Wert auf der Gegnerkarte aus. Die Aktion gibt die Geschwindigkeit, Reichweite und Stärke des Gegners bei dieser Aktivierung an sowie besondere Regeln, die für diese Aktion gelten.

2. BEWEGEN


Steht der Gegner im selben Feld wie ein Charakter, bewegt er sich nicht. Ansonsten bewegt sich der Gegner auf kürzestem Weg auf den nächstgelegenen Charakter zu, der nicht in einem Versteck ist. Dabei bewegt er sich so viele Felder weit, wie seine Geschwindigkeit angibt, und bleibt stehen, sobald er das Feld des Charakters betritt. (Sind mehrere Charaktere gleich nah, entscheidet ihr, auf wen sich der Gegner zubewegt.) Figuren können sich nicht diagonal über Ecken bewegen.


Hinweis: Das Überqueren einer durchgezogenen roten, blauen oder grünen Linie kostet Gegner immer nur 1 Bewegungspunkt.

3. ZIEL WÄHLEN

Befinden sich keine Charaktere in Reichweite und Sichtlinie des Gegners, greift er nicht an. Ansonsten greift er den nächstgelegenen Charakter in Reichweite und Sichtlinie an. (Sind mehrere Charaktere gleich nah, entscheidet ihr, wen der Gegner angreift.)

4. ANGRIFF / VERTEIDIGUNG

Der Gegner greift nun sein Ziel an. Der angegriffene Charakter darf sich verteidigen, indem er ein beliebiges Attribut wählt und eine heikle Probe durchführt. Die Schwierigkeit der Probe entspricht der Stärke  des Angriffs. Ist die Probe erfolgreich, wird der Angriff abgewehrt. Ansonsten trifft der Angriff und der Charakter erleidet 1 Wunde.

GIFTWUNDEN: Manche Gegner oder Effekte fügen Giftwunden  zu. Wenn eure Gruppe rastet (siehe rechts), können in Schritt 1 Giftwunden nicht geheilt werden. In Schritt 2 werden sie dann zu normalen Wunden.

Hinweis: Gegen Angriffe aus anderen Quellen, z. B. dem Abenteuerbuch, könnt ihr euch auf dieselbe Art verteidigen wie bei Gegnerangriffen.

5. BEDROHUNGSKARTE ABLEGEN

Zuletzt legt ihr die Bedrohungskarte unter der Gegnerkarte ab und aktiviert den nächsten Gegner auf der Bedrohungsleiste, bis alle ein Mal aktiviert wurden.


Überprüft nach der Aktivierung des letzten Gegners, ob noch weitere Bedrohungskarten an der Bedrohungskarte liegen, und legt sie ab. Fahrt dann mit dem Zug des nächsten Spielers fort.

SICHTLINIE

Um zu bestimmen, ob ein Ziel in Sichtlinie ist, zieht einfach eine gedachte Linie von einem beliebigen Punkt der Figurenbasis des Angreifers zu irgendeinem Punkt der Figurenbasis des Ziels. Die Figuren dürfen dabei nicht bewegt werden. Kreuzt die gedachte Sichtlinie irgendeine doppelte, durchgezogene weiße Linie, hat der Angreifer keine freie Sicht zum Ziel und der Fernkampfangriff kann nicht durchgeführt werden.

BESIEGTE CHARAKTERE


Hat ein Charakter zu irgendeinem Zeitpunkt Wunden und/oder Giftwunden in Höhe seiner Lebenspunkte, flieht dieser Charakter. Führt dann die folgenden Schritte nacheinander aus:


1. Entfernt die Figur des Charakters vom Spielplan und stellt sie auf ihre Charakterkarte.
2. Entfernt alle Plättchen und Zustände vom Charakter.
3.  +1.


Ein besiegter Charakter kehrt in seinem nächsten Zug ins Spiel zurück, sofern die Situation SICHER ist. Seine Figur wird in ein beliebiges Feld mit mindestens einem anderen Charakter gestellt. Beim Aufbau einer neuen Seite kehrt ein besiegter Charakter automatisch ins Spiel zurück. Wenn ein besiegter Charakter ins Spiel zurückkehrt, nimmt er wieder normal am Spiel teil und gilt nicht länger als besiegt. Allerdings erhält er den Zustand „SCHWER VERLETZT“.

Falls alle Charaktere gleichzeitig besiegt sind, ist die Mission ein Fehlschlag!

GEGENSTÄNDE

Wenn du einen Gegenstand  vom Gegenstandsstapel erhältst und es eine Kolonie-Verbesserung ist (die Karte ist vom Typ „Kolonie“), steckst du ihn in die Kolonielager-Deckbox. Ansonsten kannst du den Gegenstand behalten und musst sofort eine der folgenden Optionen wählen:

- Rüste den Gegenstand aus, indem du ihn vor dich legst.
- Bewahre ihn in deinem Rucksack auf. (Du hast 2 Plätze.)
- Gib ihn an einen anderen Charakter in deinem Feld weiter (der ihn sofort ausrüsten oder in seinem Rucksack aufbewahren muss).
- Lege ihn ab, um Bauteile  in Höhe der Reparaturkosten des Gegenstands zu erhalten.







Wenn du einen kaputten Gegenstand  erhältst, lege ihn auf den Platz für kaputte Gegenstände der Zusatztafel. Falls ein Gegenstand aus irgendeinem Grund während des Spiels kaputtgeht, wird er ebenfalls dorthin gelegt.

BATTERIEN

Einige Gegenstände werden stärker oder haben zusätzliche Effekte, wenn sie mit Batterien angetrieben werden. Um diese Vorteile zu nutzen, kann ein Spieler während einer Ausrüsten-Aktion beliebig viele seiner Batterieplättchen auf einen oder mehrere seiner Gegenstände verteilen. Batteriebonusse gelten immer zusätzlich zu den normalen Bonussen der Karte. Verschiebt ein Spieler einen Gegenstand in seinen Rucksack oder gibt ihn weiter, werden alle darauf befindlichen Batterieplättchen abgelegt.

RASTEN

Solange die Situation SICHER ist, habt ihr am Ende jedes Spielerzuges die Möglichkeit zu rasten. Führt beim Rasten die folgenden Schritte durch:

1. In Spielerreihenfolge hat jeder von euch ein Mal die folgende Wahl:  -1, um 1 normale Wunde  vom eigenen Charakter zu entfernen.
2. Alle Giftwunden  werden zu normalen Wunden .
3. Legt alle negativen Zustandskarten ab.
4. Legt alle  von allen Gegenstandskarten ab.
5. Ihr dürft als Gruppe einen oder mehrere Gegenstände reparieren, indem ihr die jeweiligen Reparaturkosten bezahlt. Entscheidet gemeinsam, welche Gegenstände auf dem Platz für kaputte Gegenstände ihr reparieren wollt und welche Charaktere sie bekommen sollen.
6.  +1.

ZUSTÄNDE

Charaktere können durch verschiedene Zustände beeinflusst werden. Wenn ein Charakter einen bestimmten Zustand erhält, ist dies im Text hervorgehoben (z. B. „Du bist/wirst GEFANGEN.“). Sucht dann die passende Zustandskarte heraus und legt sie neben seine Charakterkarte. Der Effekt der Karte gilt ab sofort. Ein Charakter kann nicht zwei Zustandskarten mit demselben Namen haben.

Um eine Zustandskarte abzulegen, folgt den Anweisungen auf der jeweiligen Karte unter „Loswerden“. Ist eine Probe notwendig, kann diese nur von dem betroffenen Charakter durchgeführt werden, allerdings verringert sich die Schwierigkeit der Probe für jeden anderen Charakter im selben Feld um 1.

EINE MISSION BEENDEN

DIE MISSION IST ERFOLGREICH: Sobald ihr eure Hauptmission erfüllt habt, wird euch das Abenteuerbuch mitteilen, wie es weitergeht.

DIE MISSION IST FEHLGESCHLAGEN: Falls alle Charaktere gleichzeitig besiegt sind, ist eure Hauptmission fehlgeschlagen. Schlagt die Seite auf, die unter „Fehl Schlag“ bei eurer Hauptmission angegeben ist, und lest dort den entsprechenden Abschnitt.

ZEIT: Falls ihr die veranschlagte Zeit \odot für eine Mission überschreitet, führt dies **nicht** dazu, dass die Mission fehlschlägt. Doch je mehr Zeit ihr auf einer Mission verbringt, desto größer ist das Risiko, dem eure Kolonie in eurer Abwesenheit ausgesetzt ist. Im Abenteuerbuch erfahrt ihr am Ende einer Mission, welche Effekte die verstrichene Zeit auf eure Kolonie hatte.

DIE KAMPAGNE

Aftermath ist ein Kampagnenspiel. Am Ende jeder Mission (auch wenn diese fehlgeschlagen ist) wird euch das Abenteuerbuch durch eine Kolonienphase führen, in der ihr den aktuellen Status der Kampagne festhaltet und die Konsequenzen für eure Kolonie prüft.

Zu Beginn jeder neuen Partie dürft ihr eure Charaktere neu wählen. Es ist auch kein Problem, wenn die Spieleranzahl von Partie zu Partie variiert.

Um die Kampagne zu gewinnen, müsst ihr die persönlichen Ziele von mindestens 4 Charakteren der Kolonie erfüllen. Sobald ein Ziel einmal erfüllt wurde, gilt es für den Rest der Kampagne als erfüllt, selbst wenn sich der Spielstatus im weiteren Verlauf ändern sollte.

Hinweis: Ihr solltet stets die persönlichen Ziele der verschiedenen Charaktere im Blick behalten (sie stehen auf ihren Charakterkarten), selbst wenn sie nicht aktuell in einer Partie verwendet werden.

Ihr könnt eine bereits gewonnene Kampagne auch weiterspielen, falls ihr noch verfügbare Hauptmissionen habt, die ihr erfüllen möchtet.

Sollte die Population \heartsuit oder die Moral \clubsuit der Kolonie auf der Kampagnentafel jemals auf 0 fallen, habt ihr die Kampagne verloren! Falls ihr die Kampagne verloren habt, schlagt Seite 100 im Abenteuerbuch auf und lest Abschnitt 100-23. Danach wird das Spiel zurückgesetzt und ihr könnt eine neue Kampagne beginnen.

UNENDLICH-LEBEN-MODUS: Wenn ihr die Kampagne verlieren würdet, könnt ihr gemeinsam entscheiden, ob ihr in den Unendlich-Leben-Modus wechseln wollt: Anstatt das Spiel zurücksetzen zu müssen, stellt die \heartsuit - und \clubsuit -Räder jeweils auf 5 und fahrt mit der aktuellen Mission fort.

DAS SPIEL ZURÜCKSETZEN

Um *Aftermath* für eine neue Kampagne zurückzusetzen, fügt alle Karten mit dem \heartsuit -Symbol in der unteren rechten Ecke dem Abenteuerstapel hinzu und steckt diesen in die Abenteuer-Deckbox. Nehmt die Charakter-Deckboxen und steckt jeweils die passende Charakterkarte, Charakter-Aktionskarte, die Startausrüstung und Startfähigkeit hinein. Sortiert alle anderen Karten nach ihren Rückseiten und steckt die Stapel in separate Aufbewahrungstüten.

MEHRDEUTIGE EFFEKTE

Manchmal werdet ihr angewiesen, euch gemeinsam für etwas zu entscheiden oder etwas zu tun, für das es mehrere Möglichkeiten gibt (z. B. welche Gegenstände ihr beim Rasten reparieren wollt). In all diesen Fällen trifft ihr die Entscheidung als Gruppe. Solltet ihr euch einmal nicht einigen können, hat der aktuelle Buchwächter das letzte Wort.



REGELÜBERSICHT

EIN SPIELERZUG

1. **KARTEN ZIEHEN:** Ziehe Aktionskarten, bis du 5 auf der Hand hast.
2. **KATASTROPHE ABHANDELN:** Hast du die -Karte gezogen, wirf den schwarzen Würfel und addiere eure . Ist das Ergebnis größer oder gleich dem -Wert der Seite, wird der -Abschnitt abgehandelt. (Ein Mal pro Seite.)
3. **BEDROHUNG ERHÖHEN:** Lege alle gezogenen Bedrohungskarten in zufälliger Reihenfolge an die Bedrohungsleiste an.
4. **AKTIONEN DURCHFÜHREN:** Führe so viele Aktionen durch, wie du kannst und möchtest.
5. **BEDROHUNG PRÜFEN:**
SICHER: Gibt es 4+ Bedrohungskarten, handelt den -Abschnitt ab.
GEFÄHRLICH: Gibt es mindestens so viele Bedrohungskarten wie Gegnerkarten, führt einen Gegnerzug aus.

PROBEN

Spiele zunächst eine Aktionskarte mit einem passenden Attributsymbol aus. Dann darfst du weitere Aktionskarten mit gleicher Farbe oder gleichem Wert ausspielen. Wirf den weißen Würfel und bestimme dein Gesamtergebnis: Würfelwert + Kartenwert(e) + Charakterbonus + Bonusse auf ausgerüsteten Gegenständen.

Das Ergebnis erreicht oder übertrifft die Schwierigkeit der Probe: **ERFOLG**. Ansonsten: **FEHLSCHLAG**.

Heikle Proben: Wirf zusätzlich den schwarzen Würfel und zähle das Ergebnis zur Schwierigkeit der Probe hinzu.

SPIELERAKTIONEN

- **BEWEGEN:** Spiele Karten beliebiger Art aus. Der Wert aller ausgespielten Karten sind deine Bewegungspunkte. Das Überqueren durchgezogener farbiger Linien kostet 3 Bewegungspunkte, außer alle ausgespielten Karten haben die Farbe der Linie.
- **KOMMUNIZIEREN:** Falls die Situation **SICHER** ist, wähle einen Gegner in deinem Feld und führe eine heikle -Probe durch (Schwierigkeit: sein Kommunikationswert). **ERFOLG:** Entferne den Gegner und die letzte Bedrohungskarte aus dem Spiel; +1.
- **NAHKAMPFANGRIFF:** Wähle einen Gegner in deinem Feld und führe eine heikle -Probe durch (Schwierigkeit: sein Verteidigungswert).
- **FERNKAMPFANGRIFF:** Wähle einen Gegner in bis zu 1 Feld Entfernung und führe eine heikle -Probe durch (Schwierigkeit: sein Verteidigungswert).
- **STÖBERN:** Führe eine -Probe durch, um die Belohnung eines -Plättchens in deinem Feld zu erhalten (Schwierigkeit: die Zahl auf dem Plättchen).
- **ERHOLEN:** Führe die auf deiner Zustandskarte angegebene Probe durch.
- **AUSRÜSTEN / TAUSCHEN:** Spiele 1 Karte beliebiger Art aus, um Gegenstände zwischen deinem Ausrüstungsbereich und deinem Rucksack zu wechseln. Du darfst außerdem Batterien platzieren oder Gegenstände mit Charakteren in deinem Feld tauschen.
- **UNTERSTÜTZEN:** Gib 1 Aktionskarte an einen Spieler, der 2 oder weniger Aktionskarten auf der Hand hat.
- **FÄHIGKEIT AKTIVIEREN:** Spiele weiße Karten, um eine deiner Fähigkeiten zu aktivieren.

GEGERZUG

1. **GEGERAKTION BESTIMMEN:** Der Gegner führt die Aktion aus, die dem Wert der Bedrohungskarte unter ihm entspricht.
2. **BEWEGEN:** Der Gegner bewegt sich auf den nächstgelegenen Charakter zu und zwar so weit, wie sein -Wert angibt.
3. **ZIEL WÄHLEN:** Der Gegner wählt den nächstgelegenen Charakter in Sichtlinie und Reichweite. Seine Reichweite entspricht dem -Wert.
4. **ANGRIFF / VERTEIDIGUNG:** Der angegriffene Charakter darf sich verteidigen, indem er eine heikle Probe eines beliebigen Attributs durchführt (Schwierigkeit: der -Wert der Aktion).
5. **BEDROHUNGSKARTE ABLEGEN:** Legt die Bedrohungskarte unter dem Gegner ab und aktiviert den nächsten Gegner. Sobald alle Gegner ein Mal aktiviert wurden, legt alle Bedrohungskarten von der Bedrohungsleiste ab.

BESIEGTE CHARAKTERE

Falls ein Charakter besiegt wird, führt die folgenden Schritte aus:

1. Stellt die Figur auf ihre Charakterkarte (der Charakter ist geflohen).
2. Entfernt alle seine Plättchen und Zustände.
3. +1.
4. Der besiegte Charakter ist **SCHWER VERLETZT**.
5. Der Charakter kehrt in seinem nächsten Zug ins Spiel zurück, falls die Situation **SICHER** ist. Stellt ihn zu einem anderen Charakter. Falls die Seite gewechselt wird, kommt er mit den anderen Charakteren ins Spiel.

Falls alle Charaktere zur selben Zeit besiegt sind, ist die Mission ein Fehlschlag!

EINE SEITE VERLASSEN

Sobald alle nicht besiegten Charaktere eine Seite verlassen haben oder das Abenteuerbuch euch anweist, die Seite zu wechseln, führt die folgenden Schritte durch:

1. Der Spieler am Zug führt seinen Zug zu Ende (inkl. *Bedrohung prüfen*).
2. Der Buchwächter gibt die Kampagnentafel an den Spieler zu seiner Linken, der zum neuen Buchwächter wird und den ersten Zug macht.
3. Entfernt alle Gegnerfiguren und -karten vom Spielplan. Falls die Situation **GEFÄHRLICH** ist, platziert diese Figuren und Karten ohne Wunden in den Bereich „Die Jagd“.
4. Stellt alle Charaktere auf ihre Karten. Entfernt alle übrigen Plättchen vom Spielplan. (-Plättchen werden nicht zurück in den Vorrat gelegt!) Legt alle Karten von der Bedrohungsleiste und vom Platz für Gruppenaufgaben ab. Stellt das Gruppenaufgabenrad auf 0.

RASTEN

Solange die Situation **SICHER** ist, habt ihr am Ende jedes Spielerzugs die Möglichkeit zu rasten. Führt dann die folgenden Schritte durch:

1. Jeder Charakter darf 1 ausgeben, um 1 zu entfernen.
2. Alle Giftwunden werden zu normalen Wunden .
3. Legt alle negativen Statuskarten ab.
4. Legt alle von allen Gegenständen ab.
5. Ihr dürft ausgeben, um kaputte Gegenstände zu reparieren.
6. +1.