



TAGE DER BELAGERUNG

ÜBER DIE ERWEITERUNG

EINLEITUNG

Wenn man den guten Taten zu viel Bedeutung beimisst, kann man dem Bösen einen indirekten, aber mächtigen Tribut zollen, weil man damit andeutet, dass solche guten Taten nur deshalb wertvoll sind, weil sie selten sind, und dass Bosheit oder Gleichgültigkeit die weitaus häufigeren Motive für die Handlungen der Menschen sind.

– Albert Camus, Die Pest

Es scheint, als ob diese schreckliche Belagerung für uns zur Normalität geworden ist. Da wir keine Hilfe von außerhalb Pogorens erhalten, konzentrieren wir uns ausschließlich auf das tägliche Überleben. Leicht vergessen wir in diesem ständigen Kampf, dass wir nicht die Schwächsten sind. Dabei gibt es junge Menschen, die ihre Mütter und Väter verloren haben, und es liegt an uns, ihnen eine Chance auf eine Zukunft zu geben. Irgendeine Zukunft. Die Frage ist nur: Zu welchem Preis?

Im Laufe der Zeit gewinnen alter Groll und Missgunst unter den Stadtbewohner erneut an Bedeutung. Es gibt Leute, die diesen Hass, den es nur unter langjährigen Nachbarn gibt, schüren wollen. Grazi-Soldaten sind in diesen Tagen zahlreicher, während Gerüchte über Vyseni-Rebellen, die die Stadt infiltrieren, fast täglich auf den Straßen zu hören sind.

Werden wir einen weiteren Ausbruch von Feindseligkeiten überleben, wo doch die Ressourcen von Pogoren schon jetzt kaum für das Nötigste reichen?

Tage der Belagerung 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. Zusätzlich enthält sie mit **Verlorene Hoffnung** eine epische, aus 3 Kapiteln bestehende Kriegskampagne mit eigenen Regeln.

Jedes Modul kann eigenständig oder in Verbindung mit anderen Modulen aus dieser oder einer anderen Erweiterung 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 eins oder zwei in einem Szenario oder einer Kampagne zu verwenden. Außerdem empfehlen wir, Module erst dann zu verwenden, wenn ihr mit dem Grundspiel und seinen Regeln vertraut seid, da das Spielerlebnis je nach Modul komplexer ausfallen kann. In diesem

Heft findet ihr eine detaillierte Beschreibung aller Module und ihrer Spielkomponenten.

Verlorene Hoffnung hingegen ist eine einzigartige, handlungsgetriebene, aus 3 Kapiteln bestehende Kriegskampagne, die ein eigenständiges Spielerlebnis darstellt. Sie verwendet sowohl die Regeln des Grundspiels als auch völlig neue Regeln, die weiter hinten in diesem Heft zu finden sind. **Verlorene Hoffnung** verwendet eine große Anzahl eigener Komponenten. Ihre Regeln werden entweder im Kapitel über die Kriegskampagne oder direkt auf den Spielmaterialien beschrieben, während die Handlung voranschreitet. Ihr könnt keine Module verwenden, wenn ihr **Verlorene Hoffnung** spielt (mit Ausnahme von Emira, dem 13. Charakter, aus der Erweiterung **Geschichten aus den Ruinen**), es sei denn, die Regeln der Kriegskampagne erlauben euch dies ausdrücklich.

Zusätzlich zu den Inhalten der Module und der Kriegskampagne enthält diese Erweiterung auch 13 neue Ortskarten. Diese Karten können dem Ortsstapel hinzugefügt und beim Spielen einer normalen Kampagne oder eines beliebigen Szenarios verwendet werden.

Hinweis: Falls ihr euch entscheidet, ein beliebiges Modul 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. 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). Das gesamte Spielmaterial der Kampagne **Verlorene Hoffnung**, einschließlich des Spielbretts mit dem Stadtplan von Pogoren, wird ausschließlich in dieser Kriegskampagne verwendet. Denkt daran, dieses Spielmaterial nach Beendigung der Kampagne vom Spielmaterial des Grundspiels zu trennen.

Wichtig: Im Gegensatz zu den Skripten aus dem Grundspiel sind die Skripte aus den Modulen und der Kriegskampagne **Verlorene Hoffnung** in 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



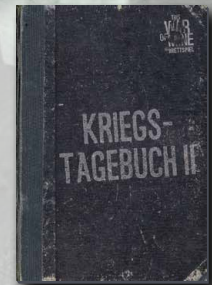
2 Waisenfiguren, 3 Waisenkarten
und 1 Fröhlichkeitsmarker



Hundefigur und Karte



4 Soldatenfiguren



Kriegstagebuch II



6 Kind-Konstruktions-
karten



6 Kinderaktionskarten



19 Ortskarten
(inkl. Besondere Orte)



5 Wichtiger-Charakter-
Karten



7 Krieg-Schicksalskarten



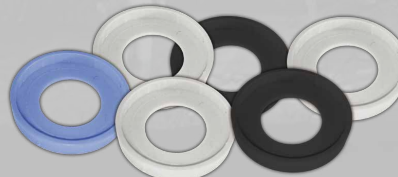
6 Kampagnenbögen für Verlorene Hoff-
nung (doppelseitig): 1 Referenzbogen
und 5 Kapitelbögen mit dazugehörigen
Karten und Markern



Stadtplan-Spielbrett



57 Marker



6 Basisscheiben in 3 Farben

MODULE

KRIEGSWAISEN

Die Kleinen leiden in jedem Krieg am meisten. Einige von ihnen kommen um, andere überleben aller Widrigkeiten zum Trotz, indem sie Dinge tun, vor denen sich ein erwachsener Mensch fürchten würde. Aber egal, was passiert, diese Kriegserfahrungen verändern sie für immer.

Jetzt liegt es an uns, ihre Unschuld zu bewahren und zu hoffen, dass sie, sobald das Chaos um uns herum endet, eine bessere Zukunft für uns alle aufbauen werden. Vielleicht werden unsere Fehler ihnen eine Lehre sein, die sie nicht vergessen werden?

Dieses Modul enthält 2 Waisenfiguren, 3 Waisenkarten (Junge, Mädchen, Kinder), 6 Kind-Konstruktionskarten, 6 Kinderaktionskarten, 1 Fröhlichkeitsmarker und ein eigenes Kriegswaisen-Kapitel im Kriegstagebuch II, das einzigartige Skripte für das Modul enthält.

Dieses Modul bietet euch eine ganz neue Erfahrung und ähnelt in gewisser Weise den Szenarien. Eure Hauptaufgabe, neben dem Versuch, bis zum Waffenstillstand zu überleben, ist es, für die Sicherheit und das Wohlergehen eines Kindes (oder eines Geschwisterpaares) zu sorgen. Die Kinder können euch bei euren täglichen Aufgaben helfen, aber natürlich nur in begrenztem Umfang. Der Status Fröhlichkeit, der nur auf ihren Karten zu finden ist, steht sowohl für ihre körperliche Verfassung und Gesundheit als auch für ihren emotionalen Zustand.

Wenn ihr dieses Modul verwenden möchtet, zieht zu Beginn des Spielaufbaus 1 der 3 Waisenkarten (Junge, Mädchen oder Kinder) und stellt die

entsprechenden Figuren auf ein beliebiges Feld im Unterschlupf. Legt dann den Fröhlichkeitsmarker auf das markierte Feld der Fröhlichkeitsleiste auf der gezogenen Waisenkarte.

Legt als Nächstes die Kind-Konstruktionskarte „Kinderzimmer“ entsprechend der Beschreibung auf der Rückseite der Karte in den Unterschlupf. Mischt die übrigen Kind-Konstruktionskarten aus diesem Modul in den Konstruktionsstapel.

Mischt abschließend die Kinderaktionskarten und legt sie als verdeckten Stapel neben das Spielbrett. Ihr könnt die Kinderaktionskarten erhalten und verwenden, nachdem ihr einige der Kind-Konstruktionskarten gebaut habt.



WEITERES SPIELMATERIAL

Mischt die 13 Ortskarten einfach in den Ortsstapel des Grundspiels – sie bringen mehr Abwechslung in die Orte, die in den Ruinen von Pogoren entdeckt werden können. Ihr müsst sie nicht aus dem Spiel entfernen, wenn ihr ein neues Spiel oder eine normale Kampagne beginnt – sie sind jetzt fester Bestandteil des Ortsstapels.

Wichtig: Die Verwendung dieser neuen Ortskarten kann den Schwierigkeitsgrad der Szenarien von *This War of Mine: Das Brettspiel* und seinen Erweiterungen beeinflussen. Ihr solltet daher in Erwägung ziehen, sie zu entfernen, wenn ihr ein Szenario spielt.



DER HUND

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, einen Konflikt zu überstehen, den sie nicht verstehen. Sie kämpfen ihren eigenen Kampf ums Überleben ...

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

Im normalen Kampagnenmodus könnt ihr das Spiel mit dem Hund im Unterschlupf beginnen. Wenn ihr das tut, fügt während des Spielaufbaus kein rohes Essen zum „Lager“ hinzu.



VERLORENE HOFFNUNG

KRIEGSKAMPAGNE

EINLEITUNG

Der Konflikt dauert bereits viele Monate an. In den ersten Wochen sah es so aus, als würde er schnell enden, aber was wir uns wünschen ist nur selten das, was wir bekommen. Jeden Tag verschwanden Nachbarn aus unserer Straße. Einige von ihnen schlossen sich dem Grazni-Militär an, andere verließen Pogoren, um nach Vyseni-Rebellen zu suchen. Eine Familie ging gleich zu Beginn, als die Zeitungen von den ersten Zusammenstößen berichteten. Wir hörten, dass sie Flugtickets gekauft hatten und geflohen waren, bevor der Flughafen geschlossen wurde.

Als die Grazni-Soldaten in die Stadt kamen, begrüßten einige unserer Nachbarn sie mit großem Hallo; warfen Blumen unter die Panzerketten. Doch sie begriffen schnell, dass Uniformierte und schreiende Leutnants nicht die Ordnung brachten, auf die sie nach Wochen der Ungewissheit und Angst gewartet hatten.

Bald folgten Inspektionen, Beschlagnahmungen und Hinrichtungen ... wieder begannen Menschen zu verschwinden. Die Rebellen, die sich in den nahe gelegenen Hügeln versteckt hielten, bombardierten die Stadt ein- oder zweimal am Tag. Ein paar Häuser in der Nachbarschaft brannten ab, ein paar stürzten einfach ein. Dann endete alles abrupt. Seit ein paar Wochen ist es ruhig. Die Grazni-Soldaten fühlen sich in Pogoren wie zu Hause. Doch dieser Krieg dauert schon zu lange, als dass wir glauben könnten, dass sich die Dinge so einfach zum Guten wenden.

Verlorene Hoffnung ist eine handlungsgetriebene, aus 3 Kapiteln bestehende Kriegskampagne für **This War Of Mine: Das Brettspiel**. Sie verwendet neue Mechaniken und Spielmaterial, das nur in dieser Kampagne genutzt wird. Je nachdem, welche Entscheidungen ihr trefft und welche Aktionen ihr durchführt, kann sich die Kriegskampagne auf unterschiedliche Weise entwickeln. Dies wird durch verschiedene Kapitelbögen dargestellt, die während des Spiels verwendet werden.

Nachfolgend findet ihr neue Regeln für die Kriegskampagne sowie den Spiel-aufbau. Die meiste Zeit über könnt ihr die Kriegskampagne als eine Reihe von separaten Szenarien mit eigenen Regeln und Komponenten betrachten. Sie sind jedoch durch die Haupthandlung miteinander verbunden und eure Entscheidungen beeinflussen ihren Verlauf. Ihr beginnt die Kriegskampagne daher immer mit Kapitel I: Heimat und geht dann entsprechend den Anweisungen in den Skripten vor.

Die Kriegskampagne ist nicht darauf ausgelegt, in einer einzigen Spielsitzung gespielt zu werden. Ihr solltet jedoch jedes einzelne Kapitel am Stück spielen können und den Spielstand zwischendurch gemäß den Anweisungen im Kriegstagebuch II sichern. Aufgrund der unterschiedlichen Entscheidungen, die während der Kampagne getroffen werden, könnt ihr die Kriegskampagne mehr als einmal spielen und jedes Mal neue Geschichten und Möglichkeiten entdecken, die euer Schicksal im Pogoren-Konflikt beeinflussen.

Wichtig: Wenn keine Komponente oder Regel etwas anderes besagt, gelten die normalen Regeln, die im Journal und im Buch der Skripte des Grundspiels zu finden sind.

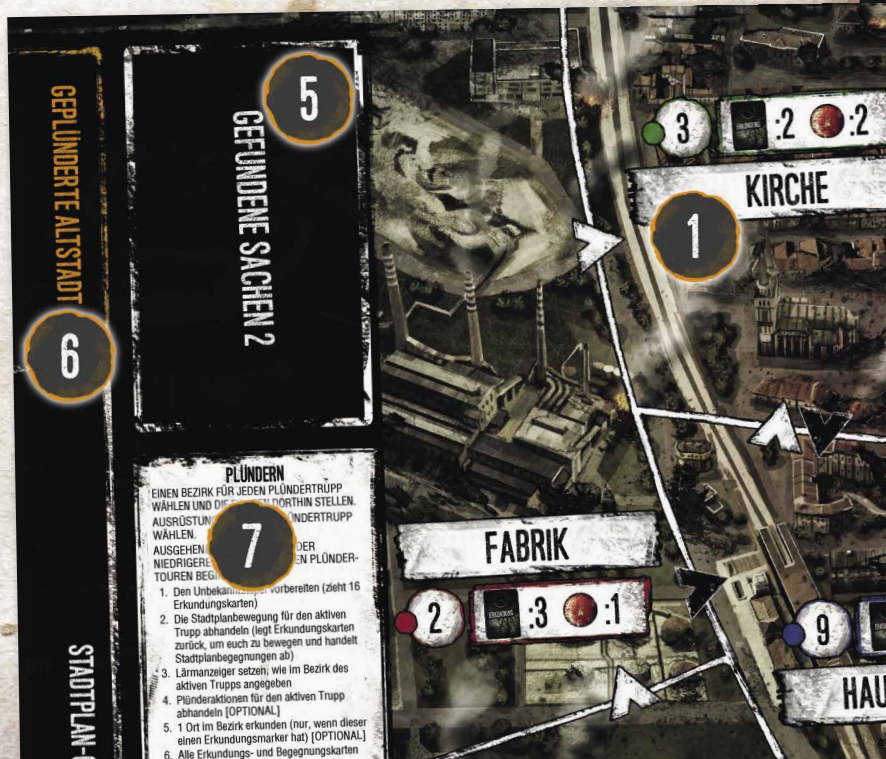
KAMPAGNENREGELN

Dieser Abschnitt beschreibt allgemeine Regeln, die nur für die Kriegskampagne *Verlorene Hoffnung* gelten. Sonderregeln für die einzelnen Kapitel findet ihr auf den jeweiligen Kapitelbögen. Sollten diese allgemeinen Regeln und die Regeln der Kapitel einander widersprechen, haben die Kapitelregeln immer Vorrang.

STADTPLAN-SPIELBRETT

Die Kriegskampagne verwendet ein zusätzliches Spielbrett, das Pogoren darstellt. In den Regeln wird es als Stadtplan bezeichnet. Es enthält die folgenden Elemente:

- 1. Bezirke:** Der Stadtplan ist in 10 Bezirke unterteilt. Jeder Bezirk verfügt über eine **Bezirksnummer**, die verwendet wird, um bestimmte Zufallseffekte abzuhandeln; **Bewegungskosten**, die angeben, wie viele Erkundungskarten zurückgelegt werden, wenn ein Plündertrupp einen Bezirk betritt; einen **Start-Lärmpegel** für einen Plündertrupp, wenn ihr euch für das Erkunden eines Ortes in dem Bezirk entscheidet; einen **Ortsnamen**, der verwendet wird, wenn ihr einen neuen Ort des Stadtplans zieht und neben den Stadtplan legt; eine **Bezirksfarbe**, die in Verbindung mit den Farbkarten für besondere Effekte verwendet wird.



- Brücken:** Es gibt 2 Brücken, die zum Überqueren des Flusses benutzt werden. Sie werden nicht gezählt, wenn sich Soldatenfiguren oder Plündertrupps auf dem Stadtplan bewegen (d. h. beim Überqueren dieser Brücken werden keine Erkundungskarten zurückgelegt).
- Pfeile:** Schwarze und weiße Pfeile werden in Verbindung mit **Krieg-Schicksalskarten** verwendet, um die Bewegung der Soldaten auf dem Stadtplan zu bestimmen.
- Zeitleiste:** Auf ihr werden Ereignis- und Zielkarten platziert. Immer wenn ihr eine neue Karte auf die Zeitleiste legt, kommt diese auf das oberste Feld und alle anderen Karten rücken auf der Leiste um eins nach unten. Wenn eine Karte die Leiste verlässt, handelt alle auf ihr beschriebenen Sondereffekte ab (falls vorhanden) und entfernt sie dann aus dem Spiel.
- Gefundene Sachen 2:** Wenn ihr euch entscheidet, 2 Plündertrupps zu bilden, bewahrt ihr die Marker des zweiten Plündertrupps hier auf. Dieses Feld wird genauso behandelt wie das Feld „Gefundene Sachen“ auf dem Spielbrett.
- Orte:** In der oberen linken Ecke des Stadtplans gibt es ein Feld für die geplünderte Altstadt, die immer als Ausgangspunkt für die Kriegskampagne verwendet wird. Darunter befindet sich ein langes Feld für Orte, die auf dem Stadtplan abgebildet sind. Ihr könnt dort so viele Orte platzieren, wie ihr wollt.
- Regelübersicht:** Eine kurze Regelübersicht über das Abhandeln der Plünderphase während der Kriegskampagne.

BUCHSTABEN- UND KAMPAGNENMARKER

Während der Kriegskampagne werden die Buchstabenmarker A bis I aus dem Grundspiel verwendet, um auf der Karte bestimmte dauerhafte Effekte anzuzeigen, die mit Ereignissen oder Zielen auf der Zeitleiste verbunden sind. Immer wenn euch eine Karte anweist, einen dieser Marker zu verwenden, nehmt



einfach den abgebildeten Marker und legt ihn in den im Kartentext angegebenen Bezirk. Wenn eine Karte von der Zeitleiste entfernt wird, entfernt auch alle zugehörigen Marker vom Stadtplan.

Die Kriegskampagne führt zusätzlich Kampagnenmarker ein. Sie sind auf der Rückseite nummeriert und zeigen auf der Vorderseite eine Illustration. Sie stellen einzigartige Gegenstände, Personen oder Ereignisse dar, die für euren Fortschritt in der Kriegskampagne wichtig sein können. Wenn sie im Spiel auftauchen, wird in den entsprechenden Skripten erklärt, was sie sind und wie man sie benutzt. Sobald ihr sie erhalten habt, legt sie auf das dafür vorgesehene Feld auf dem aktuellen Kapitelbogen.

WICHTIGE CHARAKTERE

Auf diesen Karten sind besonders wichtige Charaktere abgebildet, auf die ihr während der Kriegskampagne treffen könnt. Ihre Karten sind doppelseitig und haben auf der Vorderseite eine 2 Felder lange Gunstleiste. Wenn ein Skript euch anweist, einen Charakter ins Spiel zu bringen, legt die Karte neben den Bezirk, in dem der Charakter lebt, und legt ein Gunstplättchen auf Feld 1 der Gunstleiste.

Ihr könnt mit diesen Charakteren auf verschiedene Arten interagieren, indem ihr Plünderaktionen ausführt. Sie ermöglichen es euch normalerweise, ihre Gunst zu erlangen und so ihre persönliche Geschichte voranzutreiben oder eine einzigartige Aktion auszuführen, die mit einem bestimmten Charakter verbunden ist (siehe Anatomie eines wichtigen Charakters für Details).



BEZIRK UND ABHANDLUNGSREIHENFOLGE BESTIMMEN

Immer wenn ihr aufgefordert werdet, einen Bezirk zu bestimmen, werft den schwarzen Würfel und schaut auf dem Stadtplan nach. Jeder Bezirk hat eine Nummer (von 1 bis 10). Der Bezirk mit der gewürfelten Nummer ist von dem Effekt betroffen, der den Wurf ausgelöst hat (z. B. soll dort ein Buchstabenmarker oder eine Soldatenfigur platziert werden).

Wenn ihr mehrere ähnliche Effekte abhandeln müsst, z. B. einen Soldaten bewegen oder die Plünderphase eines Plündertrupps abhandeln, **beginnt immer mit dem Bezirk mit der niedrigeren Nummer.**

Wichtig: Wenn Aktionen des ersten Plündertrupps Spielmaterial ins Spiel bringt oder den Bezirk mit dem zweiten Plündertrupp in irgendeiner Weise beeinflussen, gelten diese Aktionen bis zum Ende der aktuellen Plünderphase als „ausgesetzt“ – der zweite Plündertrupp kann nicht mit solchem Spielmaterial interagieren oder Effekte des ersten Plündertrupps zum eigenen Vorteil abhandeln (beide Plündertrupps werden als gleichzeitig handelnd betrachtet).



SKRIPTE DER KRIEGSKAMPAGNE

Aufgrund der handlungsgetriebenen Natur dieser Kampagne können einige Skripte zu einer „erzählerischen“ Bewegung eines Plündertrupps auf dem Stadtplan führen oder euch dazu zwingen, „diese Plünderung zu beenden“, was euch daran hindert, bestimmte Aktivitäten durchzuführen. Beachtet dies bei der Planung eurer Plünder Touren. Außerdem empfiehlt es sich, bei der Verwendung von leeren Markern die Anzahl der Erkundungskarten aufzuschreiben, die zurückgelegt werden müssen, um ein mit einem bestimmten leeren Marker verbundenes Skript abzuhandeln.

GESAMTSTÄRKE

Immer wenn ihr aufgefordert werdet, eure „Gesamtstärke“ zu benutzen, dürft ihr die Stärke aller anwesenden Charaktere addieren (normalerweise von dem Plündertrupp, der gerade seine Plünder tour abhandelt) und Würfel nach den normalen Regeln neu werfen.

ORTSKARTEN

Immer wenn ihr angewiesen werdet, eine neue Orts- / Stadtplan-Orts- / Besonderer-Ort-Karte ins Spiel zu bringen, denkt daran, 1 Erkundungsmarker auf sie zu legen, um anzuzeigen, dass es dort Vorräte zu finden gibt.

Wichtig: Erkundungsmarker werden nur verwendet, wenn ihr die Erkundung eines Ortes abhandeln möchtet – sie haben keinen Einfluss auf Plünderaktionen (siehe nächste Seite).

Wenn ihr einen Stadtplan-Ort zieht, legt ihn links vom Stadtplan auf das Feld „Stadtplan-Ort“ und dort unterhalb weiterer dort liegender Stadtplan-Orte. Schaut auf dem Stadtplan nach dem Namen des gezogenen Stadtplan-Ortes, um zu sehen, in welchem Bezirk er sich befindet. Stadtplan-Orte können nicht abgeworfen oder aus dem Spiel entfernt werden, sofern nicht ausdrücklich angegeben. Sie verfügen oft über bestimmte Sondereffekte, die ihr beim Plündern in ihrem Bezirk nutzen könnt.



Wenn ihr einen normalen Ort zieht, legt ihn auf ein beliebiges freies Ortsfeld auf dem Spielbrett und benutzt den entsprechenden Ortsmarker, um anzuzeigen, wo auf dem Stadtplan sich der Ort befindet. Gibt es kein leeres Ortsfeld auf dem Spielbrett, ersetzt eine beliebige Ortskarte durch den neuen Ort. Entfernt den ersetzten Ort aus dem Spiel.

Besondere Orte können nur unter bestimmten Bedingungen ins Spiel kommen. Einige von ihnen haben Sondereffekte, andere kommen nicht mit Erkundungsplättchen ins Spiel und werden nur für bestimmte Zwecke verwendet, wie in den Skripten beschrieben, die sie ins Spiel gebracht haben.

Wichtig: Aufgrund der erzählerischen Verwendungen der besonderen Orte ist es am besten, sie im Spiel zu behalten – wenn ihr einen Ort auf einem Ortsfeld auf dem Spielbrett ersetzen möchtet, empfehlen wir, einen normalen Ort zu wählen. Wenn jedoch ein besonderer Ort aus irgendeinem

Grund aus dem Spiel entfernt wird, müssen alle zugehörigen Spielkomponenten (z. B. Wichtiger-Charakter-Karten, Kampagnenmarker, leere Marker) entfernt werden.

KRIEG-SCHICKSALKARTEN UND BEWEGUNG VON SOLDATEN

Die Kriegskampagne verwendet Krieg-Schicksalskarten anstelle von normalen Schicksalskarten. Sie werden genauso verwendet wie normale Schicksalskarten, mit folgender Ausnahme: Die Kriegskampagne geht mit Bewegung und Plündern anders um. Daher enthalten diese Karten nicht den Abschnitt, in dem beschrieben wird, wie verfügbare Orte auf Ortsfeldern ausgetauscht werden. Stattdessen geben sie an, wie sich die Soldatenfiguren auf dem Stadtplan, entsprechend der Farbe ihrer Basisscheibe, bewegen.

Wenn eine Krieg-Schicksalskarte euch anweist, jeden WEISSEN Soldaten zu bewegen, überprüft die passenden weißen Pfeile auf dem Stadtplan, die aus den Bezirken herausführen, in denen sich die jeweiligen Soldaten gerade befinden. Bewegt sie dann um die auf der Karte angegebene Anzahl von Bezirken.

Legt alle Gefechtsmarker vom Stadtplan ab.
Jeder WEISSE Soldat bewegt sich um 3 Bezirke.
Jeder SCHWARZE Soldat bewegt sich um 1 Bezirk.

Beispiel für die Soldatenbewegung auf einer Krieg-Schicksalskarte (siehe das Beispiel für Details).

Sobald alle WEISSEN Soldaten bewegt wurden, wiederholt diesen Vorgang für alle SCHWARZEN Soldaten, indem ihr die schwarzen Pfeile überprüft und die Figuren entsprechend betritt.

Es kann sich nur 1 Soldat jeder Farbe im selben Bezirk befinden:

- Wenn sich ein Soldat in einen Bezirk bewegen würde, in dem sich ein Soldat derselben Farbe befindet, beendet er seine Bewegung im letzten gültigen Bezirk, bevor er einen solchen Bezirk betreten würde.
- Bewegt sich ein Soldat in einen Bezirk, in dem sich ein Soldat einer anderen Farbe befindet, wird ein Gefechtsmarker in diesen Bezirk gelegt und beide Soldatenfiguren werden vom Spielplan entfernt (Regeln für Gefechtsmarker finden sich hinten in dieser Anleitung, auf dem Referenzbogen für die Kriegskampagne und auf den Kapitelbögen, die diese Marker enthalten).

Wichtig: Da sich die Soldaten in der Reihenfolge ihrer Bezirksnummer bewegen, kann dies dazu führen, dass sich einige Soldaten überhaupt nicht bewegen.

Wenn sich ein Soldat in einen Bezirk bewegt, in dem sich ein Plündertrupp befindet, hat dies keine unmittelbaren Auswirkungen. Allerdings steigt die Wahrscheinlichkeit, auf einen Soldaten zu treffen, wenn ihr einen solchen Bezirk erkundet.

Wenn eine Soldatenfigur in einem Bezirk platziert werden soll, in dem sich bereits ein Soldat derselben Farbe befindet, wird sie in den nächstgelegenen Bezirk mit der nächst niedrigeren Nummer gestellt. Soldaten verschiedener Farben können im selben Bezirk platziert werden – legt einfach einen Gefechtsmarker in den Bezirk, als ob der neue Soldat sich gerade in den Bezirk bewegt hätte, und entfernt beide Soldatenfiguren vom Stadtplan.

PLÜNDERPHASE

Die Plünderphase wird in der Kriegskampagne ein wenig anders abgehandelt als im Grundspiel, viele Elemente sind jedoch sehr ähnlich. Unten findet ihr eine detaillierte Beschreibung. Da ihr 2 getrennte Plündertrupps entsenden könnt, müsst ihr die Plündertour vom Bezirk mit der niedrigeren Nummer aus beginnen. Der Plündertrupp, der gerade seine Plündertour durchführt, wird **AKTIVER TRUPP** genannt.

A) EINEN BEZIRK FÜR JEDEN PLÜNDERTRUPP WÄHLEN UND DIE FIGUREN DORTHIN STELLEN

Ihr dürft jeden Tag bis zu 2 Plündertrupps nach den normalen Regeln organisieren. Stellt alle Charaktere eines Trupps in den Bezirk, in den ihr ihn schicken wollt (er hat sich noch nicht dorthin bewegt). Ihr könnt nicht beide Trupps in denselben Bezirk schicken.

B) AUSRÜSTUNG FÜR JEDEN PLÜNDERTRUPP WÄHLEN

Handelt diesen Schritt wie gewohnt ab. Verwendet das Feld „Gefundene Sachen“ auf dem Spielbrett, wenn ihr nur einen Plündertrupp entsendet. Andernfalls verwendet auch das Feld „Gefundene Sachen 2“ auf dem Stadtplan.

C) PLÜNDERTOUREN BEGINNEN, AUSGEHEND VOM BEZIRK MIT DER NIEDRIGEREN NUMMER

Wiederholt die nachfolgenden Schritte für jeden Plündertrupp.

1) Den Unbekanntstapel vorbereiten

Zieht **16 Erkundungskarten** und stellt den Unbekanntstapel wie gewohnt zusammen.

2) Die Stadtplanbewegung für den aktiven Trupp abhandeln

Entscheidet, wie sich der aktive Trupp bewegt, ausgehend von dem Bezirk mit dem Unterschlupfmarker und in einer durchgehenden Linie zu dem Bezirk mit den Charakterfiguren des Trupps. Ihr könnt jeden möglichen Weg wählen – dies muss nicht der kürzeste sein. Legt so viele Erkundungskarten zurück, wie die Gesamtkosten aller Bezirke betragen, durch die ihr euch bewegt habt, einschließlich des Bezirks mit dem Unterschlupfmarker (1 Karte in Kapitel I). Wenn ihr unterwegs auf Soldatenfiguren oder Marker trifft, schaut auf dem aktuellen Kapitelbogen nach, ob ihr irgendwelche Sondereffekte abhandeln müsst.

Wichtig: Ignoriert beim Bewegen der Plündertrupps die Pfeile auf dem Stadtplan – sie werden nur für die Bewegung der Soldaten verwendet. Ihr könnt Plündertrupps in jeden beliebigen Bezirk bewegen, auch wenn dieser keine Orte enthält. Aus thematischen Gründen sind einige Orte nicht immer verfügbar (d. h. es gibt keine Karte, die sie im Spiel darstellt), aber die Charaktere können jeden Teil von Pogoren erreichen.

3) Lärmanzeiger setzen, wie im Bezirk des aktiven Trupps angegeben

Je nachdem, wie stark frequentiert oder gefährlich ein Bezirk ist, variiert sein Start-Lärmpegel. Ihr addiert nicht die Lärmpegel aller Bezirke, durch die sich der aktive Trupp bewegt hat – für die Bestimmung des Lärmpegels zählt nur der letzte Bezirk.

4) Plünderaktionen für den aktiven Trupp abhandeln

Jetzt gilt der aktive Trupp als in dem gewählten Bezirk befindlich. Wenn ihr möchtet, könnt ihr beliebig viele der folgenden **PLÜNDERAKTIONEN** durchführen, indem ihr dabei die erforderliche Anzahl von Erkundungskarten zurücklegt. Alle Aktionen müssen sich auf Orte in dem gewählten Bezirk beziehen.

- **GENAUER UMSEHEN (2 Karten):** Wählt 1 Ort im Bezirk und handelt sein „Genauer umsehen“-Skript ab.
- **EINEN NEUEN ORT ENTDECKEN (6 Karten):** Zieht eine neue Karte vom Ortsstapel und legt sie auf ein beliebiges Ortsfeld auf dem Spielbrett, entsprechend den Regeln für das Platzieren neuer Orte. Legt den entsprechenden Ortsmarker in den Bezirk mit dem aktiven Trupp, um den Bezirk anzuzeigen (denkt daran, 1 Erkundungsmarker auf die Karte zu legen). Auf diese Weise könnt ihr nur normale Orte entdecken.
- **X RESSOURCEN SAMMELN (X Karten):** Legt X Ressourcen (Holz, Bestandteile, Wasser) auf das Feld „Gefundene Sachen“. Führt diese Aktion nur durch, wenn ihr nicht vorhabt, einen Ort in diesem Bezirk zu erkunden.
- **DIE SONDERAKTION EINES ORTES DURCHFÜHREN (verschieden):** Wählt 1 Ort im Bezirk und handelt seinen Sondereffekt ab (im orange hinterlegten Bereich beschrieben).
- **DEN SONDEREFFEKT EINES MARKERS / EINER KARTE ABHANDELN (verschieden):** Handelt die Effekte eines Markers oder einer Karte ab, die zum Bezirk gehören (z. B. ein Buchstabenmarker, der zu einer Ereignis- oder Zielkarte gehört, ein Effekt von einer Wichtiger-Charakter-Karte usw.).

5) 1 Ort im Bezirk erkunden

Ihr könnt eine normale Erkundung abhandeln, indem ihr einen beliebigen Ort im Bezirk auswählt (normaler Ort, Stadtplan-Ort oder besonderer Ort), sofern sich mindestens 1 Erkundungsmarker auf seiner Karte befindet. Wenn ihr das tut, legt 1 Erkundungsmarker von dem gewählten Ort ab. Schaut dann auf der Ortskarte nach und fügt dem Unbekanntstapel Erkundungskarten entsprechend der Größe des Ortes hinzu: KLEIN/MITTEL/GROSS. Fügt entsprechend 1/2/3 Karten hinzu.

6) Alle Erkundungs- und Begegnungskarten zurück in ihre Stapel mischen
Handelt diesen Schritt wie gewohnt ab.

7) Sachen wählen

Handelt diesen Schritt wie gewohnt ab. Ihr könnt beliebig viele Ressourcen (Wasser, Holz, Bestandteile) kostenlos hinzufügen, aber nur, wenn ihr einen Ort erkundet habt (d. h. 1 Erkundungsmarker von ihm abgelegt habt).

GIBT ES 2 PLÜNDERTRUPPS, HANDELT DIE SCHRITTE 1-7 FÜR DEN ZWEITEN PLÜNDERTRUPP AB. ANDERNFALLS FAHRT MIT DER PHASE „NÄCHTLICHER ÜBERFALL“ FORT. ALLE PLÜNDERTRUPPS KEHREN ZU BEGINN DER SONNENAUFANGSPHASE GANZ NORMAL IN DEN UNTERSCHLUPF ZURÜCK.

SPIELAUFBAU KRIEGSKAMPAGNE

Bevor ihr mit der Kriegskampagne beginnt, führt die folgenden Schritte durch.

STAPEL VORBEREITEN:

Die folgenden Stapel werden in der Kriegskampagne nicht verwendet: **EREIGNIS, ZIEL, SCHICKSAL**. Entfernt sie aus dem Spiel.

Entfernt die Karte **PFLICHTBEWUSSTSEIN** aus dem **ERZÄHLAKTIONSTAPEL**.

Entfernt alle **REALITÄTSSCHOCK**-Karten aus den folgenden Stapeln: **ERKUNDUNG, FUNDSACHEN, NÄCHTLICHE ÜBERFÄLLE, BEGEGNUNG, BESUCHER**. Mischt dann die Karte **SOLDATENPATROUILLE** in den **ERKUNDUNGSSTAPEL**.

Entfernt die Karten **ZENTRALER PLATZ, ALTSTADT** und **SCHARFSCHÜTZENKREUZUNG** aus dem **ORTSSTAPEL**. Mischt dann die Orte aus dieser Erweiterung zu denen des Grundspiels.

Entfernt die Karte **SOLDATEN** und die Karte **REBELLEN** aus dem **BEGEGNUNGSSTAPEL**.

Legt den Stapel für **WICHTIGE CHARAKTERE** neben das Spielbrett – mit der Kartenseite nach oben, die die Gunstfelder 1 und 2 zeigt (1).

Legt den **KRIEG-SCHICKSALSSTAPEL** auf das Feld „Schicksal“ auf dem Spielbrett.

Entfernt alle **VERSCHLOSSENE TÜR**-Karten aus dem **UNTERSCHLUPFSTAPEL**. Legt dann diesen Stapel zur Seite (legt noch keine Unterschlupfkarten auf das Spielbrett).

Legt alle **KONSTRUKTIONSKARTEN** (sowohl die mit einer grünen Ecke als auch die mit einer orange Ecke) als gemeinsamen Stapel auf das Feld „Konstruktionen“. In der Kriegskampagne werden das Feld „Ideen“ und die Aktion „Neue Idee“ nicht verwendet.

NÄCHSTER SPIELER

SPIELPLAN UND MARKER VORBEREITEN:

Legt das Spielbrett, das Pogoren zeigt, neben das Spielbrett aus dem Grundspiel – dies ist der **STADTPLAN**.

Legt den **UNTERSCHLUPFMARKER** in Bezirk 10 auf dem Stadtplan. Er zeigt den aktuellen Standort eures Unterschlupfs an (2).

Legt die **ORTSMARKER** (2 in jeder Farbe) wie folgt aus: den größeren neben ein Ortsfeld auf dem Spielbrett, sodass die Nummer neben dem Feld (10, 12 oder 14) verdeckt ist (diese Nummern werden in der Kriegskampagne nicht benötigt), und den kleineren auf das zugehörige Ortsfeld.

Stellt einen Vorrat aus den folgenden Markern zusammen: **ERKUNDUNGS-, KAMPAGNEN-, ERFÜLLUNGS-, GUNST- und ABWURFMARKER** (3). Alle Marker werden im Detail auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben.

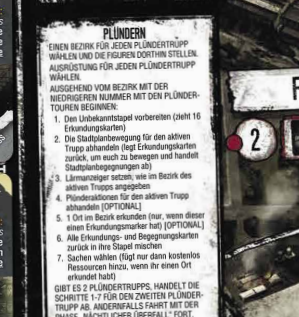
Legt alle **KAMPAGNENMARKER** verdeckt (die Seite mit der Nummer ist sichtbar) neben den Stadtplan (4).

NÄCHSTER SPIELER

ORTE VORBEREITEN:

Nehmt den **STARTORT** (Geplünderte Altstadt) und legt ihn offen auf das Feld „Geplünderte Altstadt“ auf dem Stadtplan (5).

Sucht alle **9 ORTSKARTEN** heraus, deren Namen mit den Namen auf dem Stadtplan übereinstimmen – diese werden ab sofort als **STADTPLAN-ORTE** bezeichnet (Flughafen, Kirche, Fabrik,



Stadtkrankenhaus, Hauptbahnhof, Einkaufszentrum, Militärischer Außenposten, Hafen, Stadion). Mischt diese Karten zum **Stadtplan-Ortsstapel** zusammen und legt ihn verdeckt oberhalb der Ortskarte „Geplünderte Altstadt“ bereit (6).

Zieht 2 Karten vom Stadtplan-Ortsstapel und legt die Karten offen unterhalb der „Geplünderten Altstadt“ auf das Feld „Stadtplan-Ort“ auf dem Stadtplan. Legt 1 Erkundungsmarker auf jede dieser beiden Karten (7).

Nehmt den Stapel der **BESONDEREN ORTE** und legt ihn verdeckt neben den Stadtplan (8).

Nehmt die verbleibenden **ORTSKARTEN**, mischt sie und bildet aus ihnen den Ortsstapel. Legt ihn verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett. Zieht 1 Karte vom Ortsstapel, legt sie offen auf ein beliebiges Ortsfeld und nehmt den Ortsmarker von diesem Ortsfeld. Bestimmt dann 1 Bezirk (werft den schwarzen Würfel) – werft erneut, falls das Würfelergebnis 10 ist. Legt den passenden Ortsmarker auf den Bezirk des Stadtplans, der dem Würfelergebnis entspricht. Legt dann 1 Erkundungsmarker auf die Ortskarte. (9).

NÄCHSTER SPIELER

UNTERSCHLUPFKARTEN VORBEREITEN:

Teilt die Unterschlupfkarten entsprechend ihrer Vorderseiten in Stapel auf: **GITTER**, **MOBILIAR**, **KRAM** und **SCHUTT**. Legt dann einige Karten von diesen Stapeln offen (mit der Seite OHNE blaue Ecke nach oben) auf das Spielbrett im Keller des Unterschlupfs (d.h. auf dieselbe Ebene wie das Aktionsfeld „Stöbern“ oder darunter), ohne ihre Rückseite anzusehen:

- Legt die Karte **GITTER** auf ihr Feld
- Zieht **2 MOBILIARKARTEN** und legt sie auf ihre Felder. Entfernt anschließend alle verbleibenden Mobiliarkarten aus dem Spiel
- Zieht **1 KRAMKARTE** und legt sie auf ihr Feld. Entfernt dann alle verbleibenden Kramkarten aus dem Spiel
- Zieht **2 SCHUTTKARTEN** und legt sie auf ihre Felder. Entfernt dann alle verbleibenden Schuttkarten aus dem Spiel (10).



NÄCHSTER SPIELER

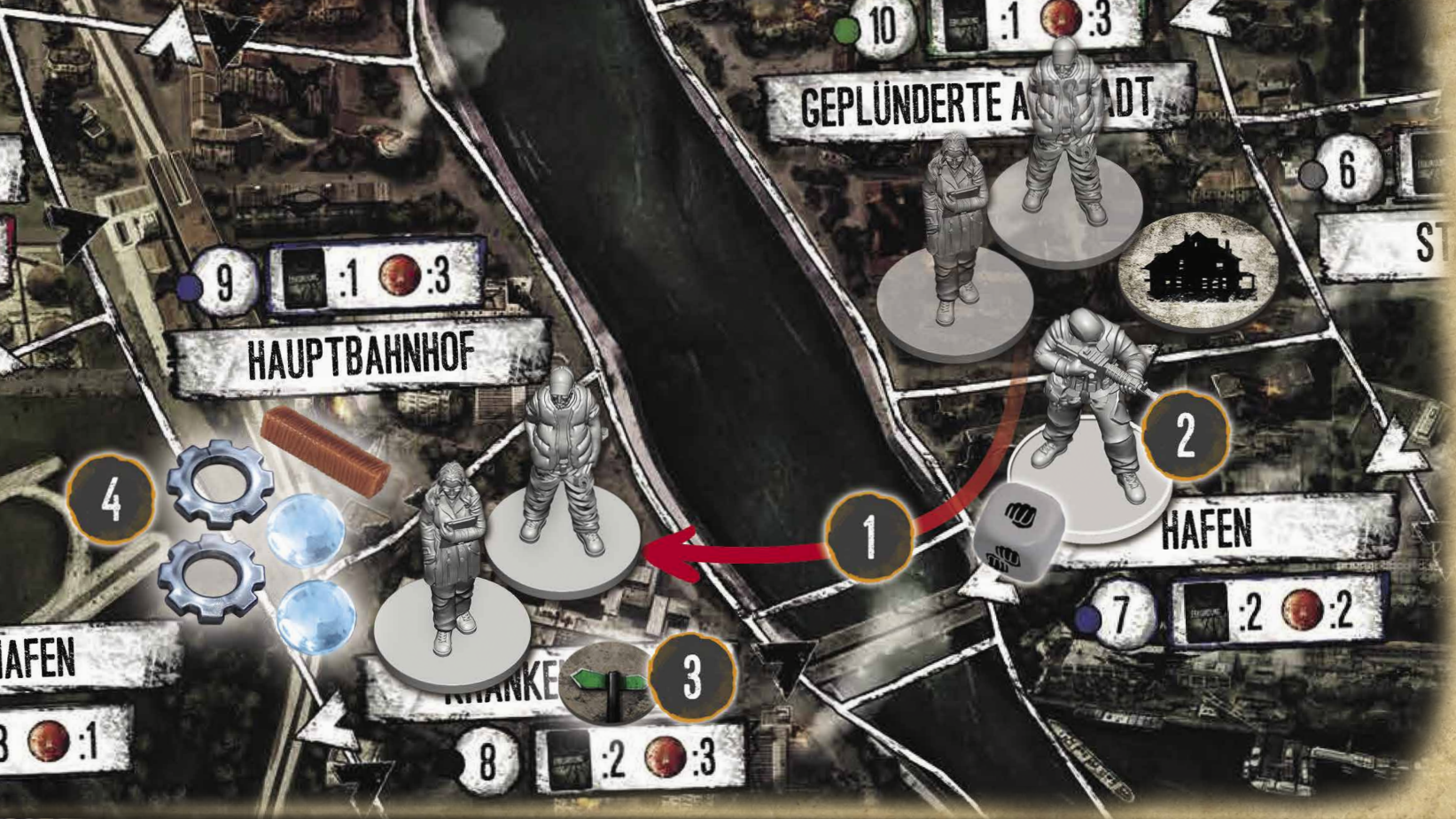
FINALES KAPITELZIEL, SOLDATEN UND KAPITELBOGEN VORBEREITEN:

Nehmt die Karte **FINALES KAPITELZIEL** und legt sie offen auf das Feld „Ziele“ auf dem Spielbrett. Diese Karte wird in jedem Kapitel verwendet und legt die wichtigsten Siegbedingungen für die Kriegskampagne fest.

Nehmt **3 SOLDATENFIGUREN** und steckt sie in **WEISSE** Basisschelben. Stellt sie anschließend neben den Stadtplan – zu Beginn der Kampagne stellen sie Grazni-Streitkräfte dar, die Pogoren besetzen.

Nehmt Kapitelbogen **KAPITEL I: HEIMAT** und legt ihn neben das Spielbrett. Lest dann die erzählerische Einleitung laut vor und führt den Aufbau für Kapitel I gemäß den Anweisungen auf der Rückseite des Bogens durch. Legt alle verbleibenden Kapitelbögen und alle nicht benötigten Spielkomponenten beiseite – sie werden in späteren Kapiteln der Kriegskampagne benötigt.





BEISPIEL FÜR EINE PLÜNDERUNG

Der Plündertrupp besteht aus 2 Charakteren (Emilia und Marin). Ihre Figuren befinden sich in Bezirk 8, da dies ihr Ziel für die aktuelle Plünderung ist.

Es befindet sich keine Ausrüstung auf dem Feld „Gefundene Sachen“.

Den Unbekanntstapel vorbereiten: Die Spieler ziehen 16 Erkundungskarten.

Die Stadtplanbewegung für den aktiven Trupp abhandeln: Die Spieler legen 5 Erkundungskarten zurück, um für die Route der Charaktere zu bezahlen (1 Karte für Bezirk 10, 2 Karten für Bezirk 7 und 2 Karten für Bezirk 8) (1).

Da sie auf ihrem Weg auf 1 WEISSEN Soldaten treffen, schauen die Spieler auf dem aktuellen Kapitelbogen nach dem Effekt für diese Begegnung. Im ersten Kapitel wird zum Beispiel der graue Kampfwürfel geworfen. Die Gesamtstärke der Charaktere ist 2 (1 für Emilia und 1 für Marin), also können sie bis zu 3 Mal würfeln. Am Ende ist das Würfelergebnis (2), sodass die Spieler sich nun entscheiden müssen – sie könnten die Soldaten bestechen (mit Markern vom Feld „Gefundene Sachen“), aber haben nichts aus dem Unterschlupf mitgenommen. Das bedeutet, dass sie 1 Erschöpfung auf die Charaktere des aktiven Trupps verteilen müssen (sie entscheiden, dass Marin den Effekt erleidet).

Lärmanzeiger setzen: Die Spieler setzen den Lärmanzeiger auf Feld 3 der Lärmleiste, wie in Bezirk 8 angegeben.

Plünderaktionen abhandeln: Mit 11 verbleibenden Erkundungskarten beginnen die Charaktere mit dem Entdecken eines neuen Ortes für ihren Bezirk (3). Die Spieler legen 6 Erkundungskarten zurück, ziehen eine Karte vom Ortsstapel und legen sie auf ein beliebiges Ortsfeld auf dem Spielbrett – in diesem Beispiel wird sie neben den grünen Ortsmarker gelegt, sodass der andere grüne Ortsmarker in Bezirk 8 gelegt wird, um anzuzeigen, dass sich dieser Ort in Bezirk 8 befindet. Zusätzlich wird 1 Erkundungsmarker auf die neue Ortskarte gelegt, um anzuzeigen, dass sie erkundet werden kann.

Es sind noch 5 Erkundungskarten übrig. Der aktive Trupp könnte nun auf das Durchführen weiterer Plünderaktionen verzichten und versuchen, den neuen Ort zu erkunden, aber es ist besser, dies später mit mehr Karten zu tun. Stattdessen legen die Spieler 5 Erkundungskarten zurück, um 5 Ressourcen zu sammeln (2 Bestandteile, 2 Wasser, 1 Holz) (4).

Da sich keine Karten mehr im Unbekanntstapel befinden, ist diese Plünderung im Grunde beendet. Es wurden keine Erkundungs- oder Begegnungskarten gezogen, daher muss der Stapel nicht gemischt werden. Der aktive Trupp entscheidet sich, alle 5 gesammelten Ressourcen zurück in die Unterkunft zu bringen.

Gäbe es einen weiteren Plündertrupp auf dem Stadtplan (entweder in Bezirk 9 oder 10, da man Plünderungen immer von dem Bezirk mit der niedrigeren Nummer aus startet), würden die Spieler jetzt ihre zweite Plünderung durchführen. Da es aber keinen weiteren Plündertrupp gibt, machen die Spieler mit der Phase „Nächtlicher Überfall“ weiter.

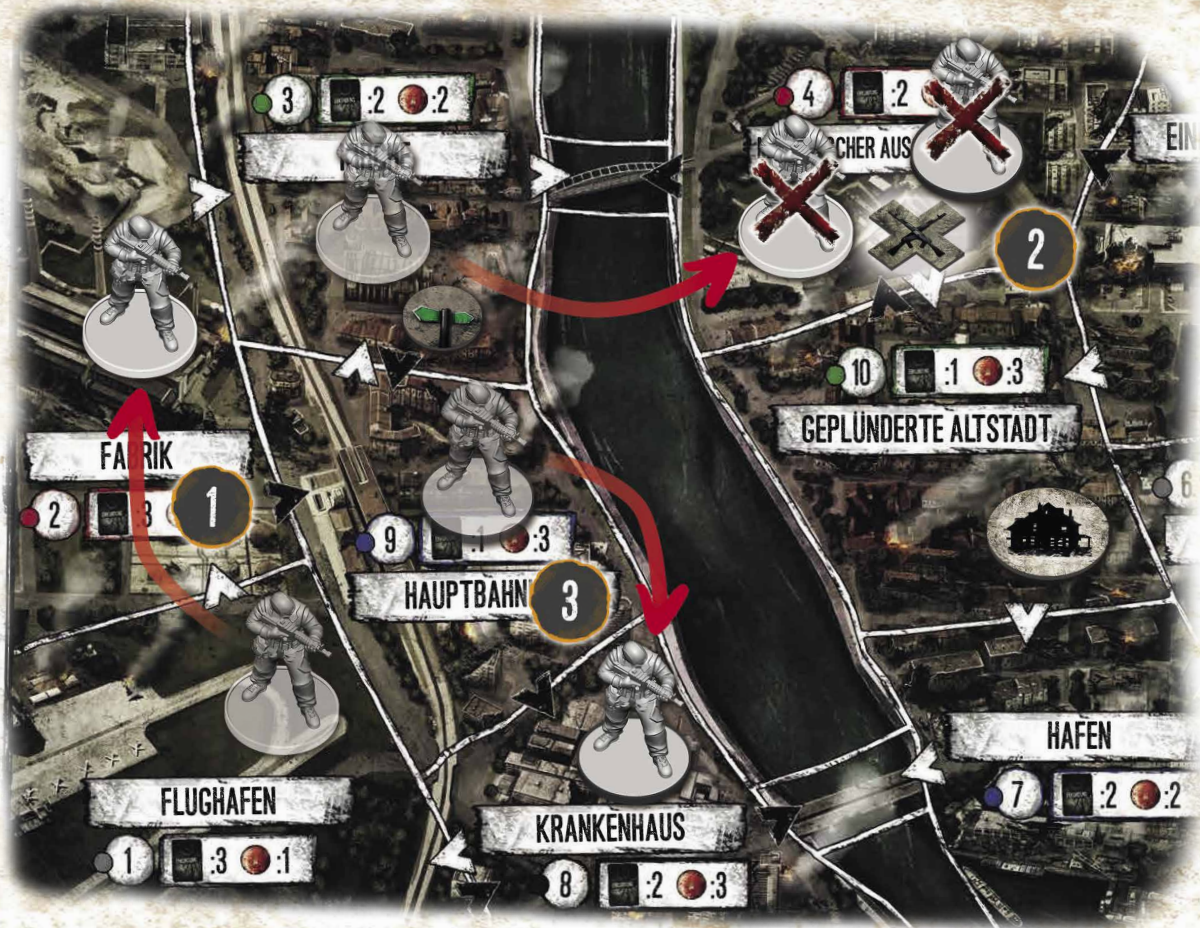
BEISPIEL FÜR DIE SOLDATEN- BEWEGUNG UND GEFECHTE

Es ist die Sonnenaufgangsphase in Kapitel III und es befinden sich sowohl WEISSE als auch SCHWARZE Soldaten auf dem Stadtplan. Eine Krieg-Schicksalskarte wird gezogen.

Legt alle Gefechtsmarker vom Stadtplan ab.
Jeder WEISSE Soldat bewegt sich um 1 Bezirk.
Jeder SCHWARZE Soldat bewegt sich um 1 Bezirk.

Sie besagt, dass sich alle WEISSEN Soldaten (den weißen Pfeilen folgend) um 1 Bezirk bewegen. Die Spieler bewegen sie, beginnend mit dem Bezirk mit der niedrigeren Nummer (hier ist es Bezirk 1). Der erste WEISSE Soldat bewegt sich normal (1). Der zweite Soldat (aus Bezirk 3) betritt einen Bezirk mit einem SCHWARZEN Soldaten. Gemäß den Sonderregeln für Kapitel III, werden diese beiden Soldatenfiguren vom Stadtplan entfernt und ein Gefechtsmarker in Bezirk 4 gelegt (2).

Jetzt ist es an der Zeit, dass sich die SCHWARZEN Soldaten bewegen. Da ein SCHWARZER Soldat aus Bezirk 4 entfernt wurde (und durch einen Gefechtsmarker ersetzt wurde), befindet sich nur noch einer auf dem Stadtplan (in Bezirk 9). Dieser bewegt sich (dem schwarzen Pfeil folgend) um 1 Bezirk (3).



ANATOMIE EINES WICHTIGEN CHARAKTERS

- Ort:** Gibt an, wo sich ein bestimmter Wichtiger Charakter aufhält. Wenn ein bestimmter Ort aus dem Spiel entfernt wird, wird auch der dazugehörige Charakter aus dem Spiel entfernt.
- Verfügbare Aktionen:** Dies gibt an, wie ihr Erkundungskarten ausgeben könnt, um mit einem bestimmten Wichtigen Charakter in dessen Bezirk zu interagieren.
- Gunstleiste:** Ein Gunstmarker wird auf Feld 1 gelegt, wenn ein Wichtiger Charakter ins Spiel kommt. Ihr könnt ein Skript abhandeln, das zu einem bestimmten Feld der Leiste gehört, um euch mit einem Charakter anzufreunden und seine Geschichte voranzutreiben.
- Skriptbereiche und Marker:** Separate Bereiche zeigen Skriptnummern und bestimmte Marker, die zu einer bestimmten Gunst gehören. Wenn ihr euch zum Beispiel entscheidet, Gunst 2 von Karls Karte abzuhandeln, lest zuerst Skript h63 – es beschreibt die Anforderungen für die Gunst, während der separate Bereich darunter und der abgebildete Buchstabenmarker euch daran erinnern sollen, wie ihr diese Anforderungen erfüllt.



Vorderseite

Rückseite

MARKER DER KRIEGSKAMPAGNE

Hier findet ihr die Beschreibung aller Marker, die in der Kriegskampagne verwendet werden. Einige von ihnen werden in allen Kapiteln verwendet, während andere später im Spiel eingeführt, je nach dem, welches Kapitel gerade gespielt wird. Wenn ein bestimmter Marker auf dem aktuellen Kapitelbogen nicht vorkommt, ignoriert ihn einfach.



UNTERSCHLUPFMARKER und **SICHERHEITZONEMARKER** kennzeichnen die Bezirke, in denen sich der Unterschlupf und der Bereich, in dem sich die Bewohner von Pogoren mit Menschen von außerhalb treffen können, befinden (Bezirk 10 mit der geplünderten Altstadt in Kapitel I bzw. Bezirk 6 in Kapitel II).



ORTSMARKER werden paarweise verwendet, um anzuzeigen, wo auf dem Stadtplan sich die normalen Orte auf den Ortsfeldern befinden. Verwendet den größeren Marker, um die Zahl neben einem Ortsfeld auf dem Spielbrett zu verdecken, und den passenden kleineren Marker, um den Bezirk auf dem Stadtplan anzuzeigen.



ERFÜLLUNGSMARKER werden verwendet, um den Status von Kapitelzielen zu markieren – ob sie erfolgreich abgeschlossen wurden (die „Häkchen“-Seite) oder nicht (die „X“-Seite). Sie können auch andere erzählerische Funktionen erfüllen.



ERKUNDUNGSMARKER stehen für Vorräte, die man an einem bestimmten Ort finden kann. Immer wenn ein neuer Ort (normaler Ort, besonderer Ort, Stadtplan-Ort) ins Spiel kommt, wird 1 Erkundungsmarker auf seine Karte gelegt.

Nachdem der aktive Plündertrupp seine Plünderaktionen in einem Bezirk durchgeführt hat, kann er 1 Ort in diesem Bezirk erkunden. Nur Orte mit mindestens 1 Erkundungsmarker können erkundet werden, und wenn dies geschieht, muss sofort 1 Erkundungsmarker von dem entsprechenden Ort abgelegt werden.

Die Anzahl der Erkundungsmarker, die auf eine Ortskarte gelegt werden können, ist nicht begrenzt.



BUCHSTABENMARKER markieren Bezirke, die auf Ereignis-, Ziel- oder Wichtiger-Charakter-Karten zu finden sind.



KAMPAGNENMARKER enthalten einzigartige Elemente (Gegenstände, Personen), die eine wichtige Rolle in der Kriegskampagne spielen können.



Der **BERICHTERSTATTUNGSMARKER** wird auf der Berichterstattungsleiste vor- und zurückbewegt, um zu anzuzeigen, wie die internationale Gemeinschaft die Situation in Pogoren wahrnimmt.



Ein **GUNSTMARKER** wird auf eine Wichtiger-Charakter-Karte gelegt, um den Grad der Vertrautheit zwischen den Charakteren und der auf der Karte abgebildeten Person anzuzeigen. Wenn ein solcher Charakter ins Spiel kommt, wird der Gunstmarker immer auf Feld 1 auf der Vorderseite der Karte gelegt.



ABWURFMARKER haben auf der Vorderseite Skriptnummern. Wenn ihr einen dieser Marker umdreht, überprüft das entsprechende Skript, um zu sehen, was sich in der Kiste befindet.



Der **WUTMARKER** wird auf der Wutleiste vor- und zurückbewegt, um anzuzeigen, wie gefährlich herumstreifende Bewohner Pogorens für den Unterschlupf sind und welchen Schaden sie anrichten können.



Der **NORDBRÜCKENMARKER** wird so auf den Stadtplan gelegt, dass er die obere Brücke verdeckt. Um sie zu überqueren, müssen die Plündertruppe die angegebene Anzahl von Erkundungskarten zurücklegen (2 oder 1) und können ihre Bewegung nicht auf ihr beenden. Da sie nicht als Ort oder Bezirk gilt, können dort keine Plünderaktionen oder Erkundungen durchgeführt werden.

Soldaten ignorieren diesen Marker, wenn sie sich bewegen, als ob er sich nicht auf dem Stadtplan befinden würde.



Ein **FEUERMARKER** wird in einen Bezirk gelegt, um anzuzeigen, dass das Gebiet von Bränden heimgesucht wird. Solange sich ein Feuermarker in einem Bezirk befindet, müsst ihr, wenn sich ein Plündertrupp durch oder in einen solchen Bezirk bewegt, wählen:

- 3 zusätzliche Erkundungskarten zurückzulegen, um einen sicheren Weg zu finden **ODER**
- 1 anwesenden Charakter wählen, dessen Verletzung um 1 steigt (ihr könnt einen Charakter auf diese Weise nicht töten)

Andernfalls könnt ihr einen Bezirk mit einem Feuermarker nicht betreten. Wenn der aktive Trupp in einem Bezirk mit einem Feuermarker plündert, kann er 6 Erkundungskarten zurücklegen, um den Marker vom Stadtplan abzulegen. Liegt der Bezirk nicht an einem Fluss, muss der aktive Trupp zusätzlich 3 Wasser vom Feld „Gefundene Sachen“ ablegen.



RUINENMARKER werden in einen Bezirk gelegt, um anzuzeigen, dass ein bestimmtes Gebiet stark zerstört wurde. Wenn ein Ruinenmarker in einen Bezirk gelegt wird, entfernt 1 Ort eurer Wahl in diesem Bezirk aus dem Spiel (indem ihr die Karte von seinem Ortsfeld auf dem Spielbrett ablegt) und legt alle Erkundungsmarker von einem in diesem Bezirk befindlichen Stadtplan-Ort ab.

Von nun an und bis zum Ende des Spiels wird der Start-Lärmpegel für den Bezirk auf 1 gesenkt. Außerdem kostet die Aktion „Einen neuen Ort entdecken“, die in einem solchen Bezirk durchgeführt wird, 9 Erkundungskarten (statt 6).



GEFECHTSMARKER werden verwendet, um offene Kämpfe zwischen Vyseni-Rebellen und Grazi-Soldaten darzustellen. Immer wenn Soldatenfiguren beider Seiten im selben Bezirk aufeinandertreffen (als Ergebnis einer Soldatenbewegung oder wenn neue Soldaten auf dem Stadtplan ins Spiel kommen), wird ein Gefechtsmarker in diesen Bezirk gelegt und beide Soldatenfiguren im Bezirk werden vom Stadtplan entfernt. Soldatenfiguren können einen Bezirk mit Gefechtsmarker nicht betreten oder in diesem platziert werden.