

ÜBERBLICK

INHALTSVERZEICHNIS

Verbotenes Kapitel – Kampagne	3
Inari-Datenchips.....	3
Destabilisierungs-Marker.....	3
Mods abrüsten	4
Detaillierte Liste des Spielmaterials.....	4

SPIELMATERIAL



10 Sektor-Plättchen



7 Körperkarten



48 Gegnerkarten



13 Klassen-Modkarten



7 Körper- und Boss-Aufsteller



7 Körper- und Boss-Miniaturen (nur in der Miniaturen-Version)



4 Trainingsprotokoll-Karten



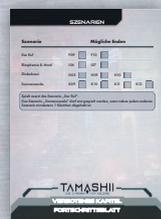
64 Szenariokarten



1 Bossbogen



4 Szenariobögen



1 doppelseitiges Fortschrittsblatt



24 Fraktions-Modkarten



10 Destabilisierungs-Marker



10 Inari-Datenchips

VERBOTENES KAPITEL – KAMPAGNE

Anders als die Kampagne des Grundspiels erzählen die Szenarien dieser Erweiterung eine zusammenhängende Geschichte. Beginnt euren ersten Durchlauf mit dem Szenario „Der Ruf“ und fahrt dann mit „Shukakusai“ oder „Blasphemie & Mord“ fort. Nachdem ihr alle drei Szenarien gespielt habt, ist das finale Szenario „Sonnenwende“ freigeschaltet.

Im Verlauf und am Ende jedes Szenarios werdet ihr abhängig von euren Entscheidungen angewiesen, entsprechende Kästchen auf der Rückseite des Fortschrittsblatts anzukreuzen. Dies beeinflusst eure Ehre und damit den Ausgang der gesamten Kampagne.

Ehre

Gewisse Entscheidungen, die ihr im Verlauf dieser Kampagne trifft, werden auf der Rückseite des Fortschrittsblatts nachgehalten. Jeder Status, den ihr dort angekreuzt habt, beeinflusst eure Ehre um die angegebene Zahl. Im finalen Szenario bestimmt eure Ehre den Epilog der Kampagne.

Nachdem ihr die Kampagne zum ersten Mal durchgespielt habt, könnt ihr eure Ehre und alle Anweisungen, einen Status anzukreuzen, ignorieren. Fragt euch eine Karte nach dem Wert eurer Ehre, wählt einfach den Pfad, den ihr benötigt, um möglichst alle Enden und Komponenten freizuschalten. Alternativ könnt ihr von vorne beginnen und euch ein neues Fortschrittsblatt zum Ausdrucken von unserer Website herunterladen: <http://awakenrealms.com/>.

INARI-DATENCHIPS



Inari-Datenchips sind spezielle Datenchips, die mit dieser Erweiterung ins Spiel kommen. Ihr **erhaltet** sie hauptsächlich durch den Effekt des Sektors „Gärten“.

Ein Inari-Datenchip gilt für die Erstellung von Mustern als leer. Er kann jedoch zusammen mit einem angrenzenden Muster **ausgeführt** werden, neben dem er liegt. Wenn du einen Inari-Datenchip **ausführst**, **erhältst** du 1 **⚡**. Um einen Inari-Datenchip **auszuführen**, muss er benachbart zu einem Muster liegen. Wenn du dieses Muster **ausführst**, darfst du zusätzlich den Inari-Datenchip **ausführen**.

Inari-Datenchips dürfen ebenso **archiviert** oder abgelegt werden wie alle anderen Datenchips.

DESTABILISIERUNGS-MARKER



Diese Marker werden für die neue Spielmechanik „Destabilisierung“ verwendet und stellen „Schaden über Zeit“ dar, den ein Charakter oder Gegner **erleidet**.

Destabilisierungs-Marker können durch verschiedene Effekte auf **angehängten** Hauptgegnern oder Konsolen platziert werden, wodurch der entsprechende Gegner bzw. Charakter vom Effekt der Destabilisierung betroffen ist.

Zu Beginn jeder Planungsphase **erleiden** Charaktere 1 **⚡** pro Destabilisierungs-Marker auf ihrer Konsole, und Gegnern wird 1 **⚡** pro Destabilisierungs-Marker auf ihrer Karte **zugefügt**. Wird ein Gegner dadurch **besiegt**, **erhält** der Charakter die **⚡**, an den der Gegner angehängt war.

Wer **zurückgesetzt** wird, legt alle Destabilisierungs-Marker von der eigenen Konsole ab. Wenn du einen Gegner **besiegst** oder ablegst, werden seine Destabilisierungs-Marker auf den folgenden Gegner übertragen, solange du noch Gegner **angehängt** hast. Erst wenn du deinen letzten angehängten Gegner **besiegst** oder ablegst, werden auch die Destabilisierungs-Marker von dort abgelegt.