

ÜBERBLICK

INHALTSVERZEICHNIS

Verschollene Seiten – Kampagne.....	3
Begleiter	3
Modul: Lebendige Stadt	4
Detaillierte Liste des Spielmaterials.....	4

SPIELMATERIAL



4 Sektor-Plättchen



7 Körperkarten



30 Gegnerkarten



26 Klassen-Modkarten



13 Cyberkatze-Karten



4 Cyberhund-Karten



12 Ereigniskarten
(für „Lebendige Stadt“)



50 Szenariokarten



3 Bossbögen



21 Belohnungskarten
(für „Lebendige Stadt“)



5 Szenariobögen



1 Fortschrittsblatt



9 Körper- und
Boss-Aufsteller



3 Ascend-Marker



10 Ereignismarker
(für „Lebendige Stadt“)

VERSCHOLLENE SEITEN – KAMPAGNE

Ihr könnt die Szenarien dieser Erweiterung in beliebiger Reihenfolge spielen. Es gibt keine zusammenhängende Geschichte. Stattdessen ist jedes Szenario ein eigenständiges und abgeschlossenes Abenteuer, das sich nicht auf die Geschichte des Grundspiels bezieht. Allerdings sind die Szenarien dieser Erweiterung etwas schwerer als die des Grundspiels, daher solltet ihr die Spielregeln bereits gut kennen.

BEGLEITER

Ihr könnt vor jedem Szenario entscheiden, ob ihr mit einem der Begleiter spielen wollt. Die Cyberkatze ist bereits zu Beginn freigeschaltet, während der Cyberhund zunächst gesperrt ist und freigeschaltet werden muss. Habt ihr euch für einen Begleiter entschieden, führt die Vorbereitung des gewählten Begleiters aus und lest seine Sonderregeln. Beachtet, dass das Spiel etwas einfacher wird, wenn ihr einen Begleiter hinzunehmt.

CYBERKATZE

Die Cyberkatze gewährt Charakteren, die sich auf ihrem Sektor oder benachbart dazu befinden, ihren Segen, wenn ihr zuvor ihre Wünsche erfüllt. Falls ihr mit der Cyberkatze spielen wollt, führt die Vorbereitungsschritte auf der Vorderseite ihrer Regelkarte aus: Belohnungstapel und Segenstapel mischen, aktiven Segen auslegen, Figur auf den Sektor mit dem Start-Charakter stellen.

Wünsche & Segen

Bei der Vorbereitung des Szenarios habt ihr bereits eine (*freigeschaltete*) Segenkarte ausgelegt. Das ist der aktive Segen. Im Verlauf des Spiels könnt ihr die Wünsche der Cyberkatze erfüllen, um andere Segenkarten zu aktivieren.

Wer eine Wunschkarte erfüllt, zieht 1 neue Segenkarte und darf entscheiden, sie auf oder unter den „Aktiver Segen“-Stapel zu legen. Es gibt zu jedem Zeitpunkt immer nur 1 aktive Segenkarte – die oberste auf dem „Aktiver Segen“-Stapel.

Zu Beginn jeder Planungsphase darf der Start-Charakter den aktiven Segen ändern. Dafür wählt er 1 Segenkarte aus dem „Aktiver Segen“-Stapel und legt sie oben auf den Stapel.

In der Aktionsphase darf der Start-Charakter die Cyberkatze bewegen, als hätte diese einen BEW-Wert von 1. Sie darf keine verdeckten Sektoren betreten. Zudem gilt sie nicht als Charakter und hat keine ♥.

CYBERHUND

Der Cyberhund ist ein Begleiter, den ihr aktiver steuern könnt.

Falls ihr mit dem Cyberhund spielen wollt, führt die Vorbereitungsschritte auf der Vorderseite seiner Regelkarte aus: Figur auf den Sektor mit dem Start-Charakter stellen, seine Mod-Karten aufgedeckt auslegen und 2 ♥ auf der Cyberhund-Regelkarte platzieren.

Im Verlauf des Spiels könnt ihr die Mods des Cyberhunds aktivieren, wenn die Bedingung bzw. der Zeitpunkt erfüllt ist und der Start-Charakter 1 ♥ von der Cyberhund-Regelkarte ablegt. Beachtet, dass diese Mods nur auf dem Sektor mit dem Charakter wirken, der die Bedingung bzw. den Zeitpunkt erfüllt. Der Start-Charakter hat das letzte Wort, ob eine Cyberhund-Mod aktiviert wird oder nicht.

In der Aktionsphase darf der Start-Charakter den Cyberhund bewegen, als hätte dieser einen BEW-Wert von 3. Er darf keine verdeckten Sektoren betreten. Zudem gilt er nicht als Charakter und hat keine ♥.

Wichtig:

Ihr könnt die Cyberkatze und den Cyberhund nicht gleichzeitig in einer Partie verwenden! Bei der Spielvorbereitung müsst ihr euch für einen (*oder keinen*) Begleiter entscheiden.