
ERWEITERUNG FÜR

Nemo's WAR

— † *Forsch und Fürsorglich* † —

Neues Spielmaterial:

2 neue Beweggründe (**Humanismus** und **Abenteuerlust**)

2 neue Technologiekarten (*Lazarett-Maschinen* für Humanismus, *Tauchvorrichtung* für Abenteuerlust)

1 Marker *Diplomatische Finesse*, 4 neue Schätze, 9 Erlebnisse

So spielst du mit der Erweiterung *Forsch und Fürsorglich*

- Füge die neuen Schätze zu denen des Grundspiels hinzu.
- Füge die beiden Technologiekarten zu denen des Grundspiels hinzu. Spielst du ebenso mit der Erweiterung *Nautilus-Technologien*, kannst du auch die neue Technologiekarten-Auswahl verwenden.

Die beiden neuen Technologiekarten sind ebenfalls passend zu den beiden neuen Beweggründen. Spielst du mit einem neuen Beweggrund, sollte die passende Karte unter den 10 Technologiekarten sein, mit denen du spielst!

— † DER BEWEGGRUND ABENTEUERLUST † —

Kapitän Nemo und seine Besatzung sind auf der Suche nach Ruhm und Abenteuer. Die Weltmeere und ihre Tiefen – unendliche Weiten, die es zu entdecken gilt!

Spielaufbau: Der Beweggrund *Abenteuerlust* zählt bei Spielaufbau wie *Erforschung*. Mische verdeckt die 9 Erlebnisse, wirf 1 Würfel und platziere **1** Erlebnis **verdeckt** im erwürfelten Hauptozean.

Besondere Regeln

- Der Beweggrund *Abenteuerlust* zählt für alle Belange wie *Erforschung* (inkl. **Geächtet** bei Feld 36).
- Wenn du eine **Flaute ausführst**, erhältst du **2 AP** (statt 0).
- Wenn du eine **Flaute ausführst**, hast du **keinen Aktionsrabatt**, außer ein Karteneffekt sagt das ausdrücklich (wie etwa der aufgedruckte Rabatt bei *Der Südpol*).
- Wenn du eine **Flaute ausführst**, legst du **1 Erlebnis** verdeckt in den Pasch-Ozean oder in einen angrenzenden Ozean, wenn im Pasch-Ozean bereits ein Erlebnis liegt.

Erlebnisse

Erlebnisse sind kleine Abenteuer, auf die Kapitän Nemo geht. Nicht so groß, dass es dafür ein Kapitel gäbe; es sind die Ereignisse zwischen den Zeilen. Immer wenn du in einem **Ozean** mit einem **Erlebnis** eine **erfolgreiche** Aktion *Schatz suchen* ausführst, **deckst** du danach **zusätzlich** das verdeckte Erlebnis **auf**. Dann legst du es **offen** in den darauf angegebenen Ozean. Es spielt keine Rolle, ob dort noch ein verdecktes Erlebnis liegt.

Du erhältst ein **offenes** Erlebnis in einem Ozean, nachdem du dort eine **erfolgreiche** Aktion *Kampf durchführen* oder *Zusätzliches Ereignis* ausgeführt hast.

Erlebnisse kannst du **behalten**, um sie entweder für ihren Effekt abzuwerfen oder am Spielende ihre Siegpunkte zu erhalten.

— DER BEWEGGRUND HUMANISMUS —

Kapitän Nemo vermag einen Teil seiner Wut in Fürsorglichkeit zu kanalisieren. Sein Augenmerk gilt dabei den unterdrückten Massen. Sein Kreuzzug, die Schwachen zu erheben, indem sie die Starken zu Fall bringen, steht nicht mehr in Einklang mit seiner Ethik, seit die Mächte der Welt wehrhaft werden. Mächtige, aber kleingeistige Bürokraten der imperialistischen Unterdrücker versuchen, seine Ziele propagandistisch herabzuwürdigen. Sein Name soll synonym mit Angst und Schrecken wer-

2

den, weit entfernt vom ethischen Reformier, der mit gutem Willen und Diplomatie jeher versucht, das Böse aus der Welt zu treiben.

Spielaufbau: Der Beweggrund *Humanismus* zählt bei Spielaufbau wie *Wissenschaft*.

Besondere Regeln

- Der Beweggrund *Humanismus* zählt für Effekte wie *Wissenschaft*, auf der Leiste für *Kapitän Nemos Ruf* zählt er jedoch wie *Erforschung* (**Geächtet** bei Feld 36).
- Erhältst du in der *Aktionsphase* + ☠, erhältst du jeweils **dreimal** so viel ☠ wie angegeben! Das gilt **ausschließlich** in der *Aktionsphase*, aber da auch für Karteneffekte und Opfer!
- Wenn du dich in Akt III dazu entschließt, zu diesem Beweggrund hin oder von diesem Beweggrund weg zu wechseln, musst du dabei alle Rebellionsmarker 🏠 vom Spielplan entfernen und zurück in ihren Vorrat legen.
- Die Aktion *Rebellion anstiften* hat keine Regeländerungen. Thematisch solltest du dir aber nun denken, dass die Aktion keine Rebellionen anstiftet, sondern **Zeichen guten Willens** setzt.

Diplomatische Finesse (Lazarett-Maschinen)


Diplomatische Finesse ist ein **besonderer** Angriff, der durch die Technologie *Lazarett-Maschinen* ermöglicht wird. Dieser Angriff **ersetzt Schritt 2** des Kampfablaufes (und funktioniert dabei wie die Dampf-Torpedos): **Wirf 2 Würfel und addiere ihren Augen. Das ist dein Ergebnis.**


Ob du dein Ziel mit diesem Ergebnis „triffst“, ist abhängig vom Ziel: Ist es ein Zivilschiff, triffst du es, wenn die Summe 5 oder höher ist. Ist es ein Kriegsschiff, „triffst“ du es, wenn die Summe 6 oder höher ist. Solange du 2 Würfel wirfst, darfst du dafür Notfallhilfe verwenden. Hast du „**getroffen**“, heißt das, dass du mit dem Kapitän nun verhandelst:



Wähle 1:

A) Diplomatische Bande stärken: Lege das Schiff, wie wenn du es als Tonnage verwenden würdest, auf die Tonnageleiste. Erhalte dafür **0** , aber auch **keine** zusätzlichen Effekte!

Lege es „kopfüber“ auf die Tonnageleiste, um anzuzeigen, dass das Schiff nicht versenkt wurde, sondern du mit seinem Kapitän verhandelt hast.

B) Diplomatischer Zwischenfall: Nimm das Schiff als Bergungsgut – lege es dabei auch nicht „kopfüber“, sondern wie üblich. Bedenke aber die Verdreifachung von **+**  dabei!

C) Unterstützung fordern: Wirf das Schiff ab – erhalte dafür **0** , aber auch **keine** zusätzlichen Effekte! Dann platziere **1 Zeichen guten Willens** im Ozean der *Nautilus*, wenn möglich.

Hast du *Lazarett-Maschinen* eingesetzt und dein Ziel nicht „getroffen“, darfst du bis Spielende nur noch 1 Würfel für *Diplomatische Finesse* werfen (und musst  bzw.  damit erzielen.) Drehe den Marker um, um das anzuzeigen.

Spielst du mit dem Beweggrund *Humanismus*, *Wissenschaft*, *Erforschung* oder *Abenteuerlust*, darfst du stets **1 Zeichen guten Willens** vom Spielplan zurück in den Vorrat legen, um den Marker *Diplomatische Finesse* wieder auf die Vorderseite zu drehen (also wieder 2 Würfel zu werfen).

Änderung bei der Wertung

Schiffe auf der Tonnageleiste, die „kopfüber“ liegen, werten ihre **Tonnage-SP** nicht (andere SP jedoch schon). Stattdessen erhältst du **1 Diplomatie-SP** für jede **unterschiedliche Nation** dieser Schiffe (sieh dir dafür die Flaggen auf den Schiffen an!).

Verzichtest du darauf, **jegliche Tonnage-SP** für deine anderen, „normal“ versenkten Schiffe auf der Tonnageleiste zu zählen, erhältst du nun zusätzlich **1 Diplomatie-SP** für jedes „kopfüber“ liegende Schiff.

Thematischer Hinweis: Denke dir den Bonus **Herr der Meere** gegen **Sicherheit auf See** ausgetauscht. Die Spalten heißen dann: *Geduldet, Anerkannt, Zustimmend, Unterstützt, Rücksichtsvoll und Ehrfurchtsvoll.*

—❖ EPILOGE ❖—

HUMANISMUS

Verloren

Diese Erde bleibt unterjocht vom erdrosselnden Handgriff der Gewalt. Arrogante Imperialisten ergötzen sich selbstherrlich in ihrer Macht. Durchkreuzten an jeder Stelle Nemos Drang nach Freiheit und Barmherzigkeit. Nach einem Jahr harter und fruchtloser Arbeit aus der Welt einen besseren Ort zu machen, zog sich Nemo zurück. Es ist überliefert, dass er in melancholischer Stimmung zu einem christlichen Missionar einst vermerkte: „Selbst der Herr, Jesus Christus, vermochte uns nicht zu sagen, was wir tun sollten, nachdem wir auch die andere Wange hinhielten.“ Nemo soll einen Kreuzzug vorbereitet haben, der niemals verwirklicht wurde. Von ihm und seinem Schiff fehlt jede Spur.

Armutszeugnis

Schelte für Schelte wird Nemo von den Völkern, Nationen und Imperien dieser Welt zurückgewiesen. Es hat Nemo an die Grenzen seiner Geduld getrieben. Noch bevor er an einem Ort Gutes tun kann, eilen ihm Schlagzeilen voraus: „Nemo! Bedrohung oder Gefahr?“. Es waren schon einige Monate in unserem zweiten Jahr an Bord der Nautilus vergangen, als uns Kapitän Nemo in einer mondlosen Nacht an der Küste Maines in den Vereinigten Staaten von Bord gehen ließ. Seither sah ich es als meine Mission an, allerlei Bücher, Berichte, Artikel und Dokumente zu verfassen, die Kapitän Nemos Ruf zu richten versuchten – ohne Erfolg. Es ist ein Armutszeugnis, dass sein bestes Vermächtnis sein sollte, dass auch diese Verunglimpfung in das Dunkel der Geschichte verblasste.

Wirkungslos

Nachdem er unter den alten und aufstrebenden Regimen der Welt Fortschritte gemacht hatte, begann Nemo, Spuren wohlwollenden Einflusses zu hinterlassen. Viele Menschen kamen, um die greifbaren Ergebnisse seiner Bemühungen zu bewundern; so viele, dass die Kräfte der Erde seine Popularität fürchteten. In einer schändlichen Verschwörung arrangierten die Großmächte ein geheimes Treffen, das von der Falkland Islands Company in Port Stanley veranstaltet wurde, um die heimliche Ermordung dieses gefürchteten aquatischen Messias zu diskutieren. Sie führten die Nautilus in eine Falle bei Kap Horn. Die Nautilus konnte die geballten Mächte nicht aufhalten. Nemo wählte die Nautilus als sein ewiges Grab und starb den Tod eines Märtyrers. Leider wird seine Geschichte kaum erzählt und es wird sich nur wenig an seine heldenhaften Taten erinnert.

Bedeutend

Im Gegensatz zu den großen Philanthropen, zu denen er sich durchaus zählen darf, war Nemo kein Versesse-ner, der nur versuchte, vor dem Herrgott besser dazustehen. Sein Himmel war auf hoher See, an Bord auf der Nautilus. Sein Evangelium der Humanismus, stiller Mut und Selbstständigkeit. Und es zog sich über das Antlitz der Welt. Viele schlossen sich seiner Sache an, gegen die kleinkarierten Gedanken unter den Kronen und Zylindern der Mächtigen. Unter Nemos Leitung florierten die Medizin- und Sozialwissenschaften, viele neue Hochschulen und Museen trugen seinen Namen.

Triumphal

Nicht seit Ende des Bronzezeitalters, als das Zeitalter der Völker der Meere zu Ende ging, hat etwas aus den Ozeanen einen solchen Einfluss auf die Menschheitsgeschichte gehabt. Im Gegensatz zu den Kriegstreibern der Antike streckte Nemo seine Hände wohlwollend aus. Sie boten die Fülle des Meeres an Nahrung, Energie und Schätzen an, um die dunkelsten Ecken der Welt zu erhellen. Nemo

wurde Lehrer auf See und baute mehrere kleine Flottillen nautischer Klassenzimmer und Labors (er nannte sie seine „Fischschulen“). Von dort schickt er Missionare, ausgesendet um die Fesseln der Menschheit zu lösen, Unterjochte auferstehen zu lassen und jeden zum „Bürger der Welt“ zu machen. Sie unterstehen nur einem Credo: es sind die Taten der Menschen, die sie zu Heiligen oder Sündern machen, nicht ihre Geburt und ihr Erbe. Obwohl der Ansturm des Sozialismus sein Erbe fast zerstört hat, bleibt der stoische Humanismus Nemos ein Vorbild für alle – synonym zu Buddha, Konfuzius, Sokrates, Sun Tzu und Jesus.

ABENTEUERLUST

Verloren

Die sogenannten „Abenteuer“ eines Kapitän Nemos sind allenfalls Seemannsgarn und kaum glaubwürdig. Jahre nach der Reise der Nautilus finden sich deren Zeugnisse nur in den verstaubten Kammern unter den Dächern einer auserwählten Clique von „Nemo-iten“.

Armutszeugnis

Das Leben und Wirken Kapitän Nemos wird als Mahnmal für Labilität und Unausgewogenheit genannt. Es wird gerne als abschreckende Gute-Nacht-Geschichte erzählt, für all diese Kinder, die sich nach Abenteuer und Erlebnis sehnen. Selbst in den Universitäten wird davon referiert, was das Auflehnen gegen die Obrigkeit, gegen Recht und Ordnung in Konsequenz bedeutet – Versagen!

Wirkungslos

Die Bürger dieser Welt bezeichnen Nemo durchaus als wichtiges Produkt seiner Zeit, werten seine Erfolge in positivem Licht. Diese Erfolge werden jedoch eher seiner fantastischen Maschine als ihm selbst zugeschrieben. Eher zum Späße werden die Worte „Nemo war hier“ in allen Ecken des Globus in die Natur und Maschinen geritzt. Nemo hat ein Vermächtnis hinterlassen. Doch es war keines von Großartigkeit.

Bedeutend

„NEMO - Alles wird sich offenbaren!“ – die letzten Worte eines großen Mannes – sind für ewig in sein Grabmal gemeißelt. Am Ende einer Mündung, an der Küste Kubas, liegt sein letztes Ruhebett. Ein großartiger Mann, dessen Vermächtnis in den auf ewig erzählten Geschichten nur an Größe gewinnt. Gemeinschaften, Stiftungen, Lehrstühle und Stipendien, Werke aus der Geschichte, Wissenschaft und Fiktion – alle tragen sie seinen Namen – reminiszieren seine wundervollen Abenteuer an Bord dieses legendären U-Bootes: der *Nautilus*.

Triumphal

Wie Alexander, Caesar oder Napoleon – ein ganzes Zeitalter wird seinen Namen tragen. Im Zeitalter von Nemo erheben sich die Massen, nehmen den rastlosen Geiste Nemos an und erkunden die Welt auf der Suche nach Abenteuer. Sie bringen Licht auch in den letzten dunklen Winkel der Erde und fördern damit ebenso den Geiste der Wissenschaft und der Entdeckung. Ein goldenes Zeitalter ist dieses Zeitalter von Nemo.

Impressum

Autor Christopher Taylor mit Alan Emrich
Grafik-Design & Illustrationen Ian O'Toole

Deutsche Version:

Grafik-Design Michael Kröhnert
Übersetzung und Redaktion Benjamin Schönheiter
Realisation Matthias Nagy

© 2020 Frosted Games · Matthias Nagy · Sieglindestr. 7 ·
12159 Berlin, Deutschland unter der Lizenz von Victory
Point Games, LLC.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.