

Das Ende der Reise

Die große Erweiterung

SPIELANLEITUNG

INHALTSVERZEICHNIS

DAS ENDE DER REISE BEGINNT HIER	2	MODUL 3: BEWEGGRUND PIRATERIE	8
NEUES ALLGEMEINES SPIELMATERIAL	2	EPILOGE PIRATERIE	9
REGELÄNDERUNGEN	3	MODUL 4: NADEEN DAKKAR	10
VARIANTEN	4	MINI-MODUL 5: NEUE ERLEBNISSE	11
MODUL 1: DIE MATROSEN	5		
MODUL 2: BEWEGGRUND WELTORDNUNG	6		
EPILOGE WELTORDNUNG	7		

DAS ENDE DER REISE BEGINNT HIER ...

Das Ende der Reise bringt dir viel neues Spielmaterial für weitere sagenhafte Abenteuer für deine Fahrten mit Nemo's Nautilus. Die Erweiterung besteht aus 2 Hauptteilen. Der eine ist neues allgemeines Spielmaterial. Du wirst das ganz einfach deinem Spiel hinzufügen (mehr dazu gleich). Außerdem findest du in diesem Teil neue Regeln, die du ab sofort verwenden musst. Der zweite Hauptteil sind die 5 Module. Diese kannst du in beliebiger Anzahl und Kombination verwenden. Die Regeln für diese Module und wie sie das Spiel verändern, stehen jeweils bei dem entsprechenden Modul erklärt.

NEUES ALLGEMEINES SPIELMATERIAL

45 neue Abenteuerkarten

Die neuen allgemeinen Karten sind links unten mit **E** markiert.

41 neue Ereignisse

Nummern 23 und 61–100



4 neue Finale

Buchstaben I, J, K, L



8 neue Schätze



Vorderseite

Rückseite

Was muss ich jetzt tun?

Um das neue allgemeine Spielmaterial aus **Das Ende der Reise** deinem Nemo's War Grundspiel hinzuzufügen, gehe wie folgt vor:

- Entferne die Abenteuerkarte **Bedrohung des Handelsverkehrs!** (Ereignis 23) dauerhaft aus deinem Grundspiel.
- Füge die neuen allgemeinen Karten denen des Grundspiels hinzu.
- Füge die 8 neuen Schätze denen des Grundspiels hinzu.

SO SPIELST DU DAS ENDE DER REISE

Änderungen im Spielaufbau

Bei **1**, Beweggrund wählen:

Ausrichtung

Nemos **Beweggründe** sind in zwei **Ausrichtungen** aufgeteilt:

- **Ehrenhaft:** Abenteuerlust, Erforschung, Humanismus und Wissenschaft.
- **Rigoros:** Anti-Imperialismus, Piraterie, Krieg! und Weltordnung.

Nachdem du 1 **Beweggrund** gewählt hast, legst du alle Beweggründe der **anderen Ausrichtung** zurück in die Schachtel. Sie stehen dir für den Rest der Partie nicht mehr zur Verfügung.

Bei **2**, im Schritt Stapel **Zusätzliche Ereignisse:**

Nimm zunächst alle übrigen **Abenteuerkarten** und zähle verdeckt **25** davon ab, die du verwendest. Die restlichen legst du unbesehen zurück in die Schachtel.

Bei **3**, Technologien:

Nimm alle dir zur Verfügung stehenden Technologien und entscheide, ob du die **Technologiekarte** deines **Beweggrunds** wie in den Grundregeln beschrieben **nachrüstest**. Danach kannst du wählen, wie du mit den **übrigen** Technologiekarten verfahrst:

SCHNELLER SPIELAUFBAU (WIE BISHER):

Mische die übrigen **Technologiekarten** und lege davon so viele rechts neben dem Spielplan aus, bis auf allen 4 Feldern dort Karten liegen. Das sind die **nachrüstbaren Technologien** für diese Partie. Die restlichen Karten legst du verdeckt neben dem Spielplan bereit.

STRATEGISCHE VORBEREITUNG:

Diese Regel ersetzt die entsprechende Regel aus der Erweiterung *Nautilus-Technologien*.

Abhängig davon, ob du die **Technologiekarte** deines **Beweggrunds** nachgerüstet hast oder nicht, gibt es nun 3 oder 4 freie Felder für **nachrüstbare Technologien** rechts neben dem Spielplan. Fülle sie abhängig von deinem gewählten Schwierigkeitsgrad wie folgt auf:

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN (STRATEGISCHE VORBEREITUNG)

MATROSE: Wähle aus den **Technologiekarten 7** aus. Mische dann die übrigen Technologien und ziehe zufällig **3** davon. Lege den Rest zurück in die Schachtel. Du darfst dir die **10 Karten** ansehen, bevor du sie mischst und verdeckt neben dem Spielplan beiseitelegst. Fülle damit die leeren 3 (oder 4) Felder für **nachrüstbare Technologien** auf. Du kannst jetzt **1** der nun **nachrüstbaren Technologien** (zusätzlich) nachrüsten, indem du ihre Kosten in *Nautilus-Ressourcen* bezahlst (in Schritt **12**). **Prismatische Binokulare** darfst du dafür **nicht** wählen. Hast du eine Karte nachgerüstet, ersetze sie durch 1 zufällige der beiseite gelegten. Du beginnst das Spiel immer mit **4 nachrüstbaren Technologien**.

OFFIZIER: Wähle aus den **Technologiekarten 5** aus. Mische dann die übrigen Technologien und ziehe zufällig **5** davon. Lege den Rest zurück in die Schachtel. Du darfst dir die **10 Karten** ansehen, bevor du sie mischst und verdeckt neben dem Spielplan beiseitelegst. Fülle damit die leeren 3 (oder 4) Felder für **nachrüstbare Technologien** auf. Du kannst jetzt **1** der nun **nachrüstbaren Technologien** (zusätzlich) nachrüsten, indem du das **Doppelte** ihrer Kosten in *Nautilus-Ressourcen* bezahlst (in Schritt **12**). **Prismatische Binokulare** darfst du dafür nicht wählen. Hast du eine Karte nachgerüstet, ersetze sie durch 1 zufällige der beiseite gelegten. Du beginnst das Spiel immer mit **4 nachrüstbaren Technologien**.

KAPITÄN: Wähle aus den **Technologiekarten 3** aus. Mische dann die übrigen Technologien und ziehe zufällig **7** davon. Lege den Rest zurück in die Schachtel. Du darfst dir die **10 Karten** ansehen, bevor du sie mischst und verdeckt neben dem Spielplan beiseitelegst. Fülle damit die leeren 3 (oder 4) Felder für **nachrüstbare Technologien** auf. Du kannst beim Spielaufbau keine weitere Technologie nachrüsten.

Bei Schritt **12**, Nachgerüstete Technologien bezahlen

Hast du in Schritt **3** 1 oder 2 **Technologien nachgerüstet**? Bezahle sie, indem du ihre Kosten in einer beliebigen Kombination aus *Nautilus-Ressourcen* **deiner Wahl** bezahlst. Das sind **3** oder **4** pro Karte, im Schwierigkeitsgrad **OFFIZIER** möglicherweise mehr (siehe oben).

ALLGEMEINE REGELÄNDERUNGEN

Beweggrund ändern

Änderst du zu Beginn von **Akt III Nemos Beweggrund**? Der neue **Beweggrund** muss derselben **Ausrichtung** (Ehrenhaft oder Rigoros) entsprechen, wie der bisherige. Du darfst keinen **Beweggrund** wählen, dessen **Geächtet**-Schwelle *Nemos Ruf* bereits erreicht hat.

Siegpunkte vergleichbar machen

Nemos Welt ist harsch und unerbittlich. Hast du bei den meisten Schwierigkeitsgraden **MATROSE** gewählt? Ziehe **60 SP** von deinem Endergebnis ab. So erhältst du eine realistische Einschätzung gegenüber dem Schwierigkeitsgrad **OFFIZIER**. Hast du bei den meisten Schwierigkeitsgraden **KAPITÄN** gewählt? Addiere **30 SP** auf dein Endergebnis, um dich mit **OFFIZIER** zu vergleichen.

Erfolgslevel

Verwende diese neue Erfolgstabelle, um den Ausgang deines Abenteuers zu bestimmen.

Erfolgslevel

Punktstand

Level

<160 **Verloren!**

160–199 **Armutszeugnis**

200–239 **Wirkungslos**

240–279 **Beachtenswert**

280–319 **Bedeutend**

320+ **Triumphal**

Wie funktioniert Finale L Wissenschaftsspionage?

1. Platziere die *Nautilus* in die **Europäischen Meere**.
2. Führe einen **TEST** aus. Wende die Würfelmodifikatoren für **Rebellion anstiften** an.
3. Wirf **1 Würfel** und führe die entsprechende Anweisung in **Spalte 1** der Tabelle aus.
4. Wirf **1 Würfel** und führe die entsprechende Anweisung in **Spalte 2** der Tabelle aus.
5. Wirf **1 Würfel**. War der **TEST** (siehe 2) ein **ERFOLG**, führe die entsprechende Anweisung der **linken** Seite von **Spalte 3** aus, andernfalls die der **rechten**.

Für manche Würfe erhältst du , für andere platzierst du Schatzsuche-Steine in die **Europäischen Meere**.

Dann endet das Spiel.

Bei der Wertung erhältst du für jeden **Schatzsuche-Stein** in den **Europäischen Meeren 3 SP**.

Was sind gefährliche Wesen? (Ereignis 82, Arsenal)

Gefährliche Wesen sind **Haie, Wale, Riesenkraken, Orkas** (Ereignisse 21, 29, 34, 67) und **Seeschlangen** (Kriegsschiff S2).

VARIANTEN

So kenne ich den Kapitän nicht!

Lege beim Spielaufbau *keine* **Beweggründe** zurück in die Schachtel. Diese Variante erlaubt dir, **Nemos Beweggrund** zu Beginn von **Akt III** auch in eine eigentlich nicht passende **Ausrichtung** zu ändern (siehe *Beweggrund wählen*, S. 2). Ermittle dafür den aktuellen **Crew-Modifikator**. Das ist die erste Zahl rechts neben dem Anzeiger für **Crew-Ressourcen**. Wechselst du Nemos **Beweggrund** von **Ehrenhaft** zu **Rigoros**, verlierst du diese Anzahl an **Nemo-Ressourcen**; wechselst du von **Rigoros** zu **Ehrenhaft**, verlierst du diese Anzahl an **Crew-Ressourcen**.

Um jeden Preis!

Diese Variante hilft dir vor allem gegen Ende des Spiels. Vor einem beliebigen **TEST** oder einem Wurf mit **2 Würfeln** im **Kampf** darfst du **1 Technologiekarte** (aus deiner Auslage oder nachrüstbar) zurück in die Schachtel legen. Dafür erhältst du **+1** (🎲) und **+2** (🎲) auf den Würfelwurf. Das darfst du höchstens **1x** pro Wurf machen. Das ist übrigens auch die einzige Möglichkeit, **TESTs** für **Dampf-Torpedos** und **Diplomatische Finesse** (Erweiterung *Forsch und Fürsorglich*) **vor** dem Würfelwurf zu modifizieren.

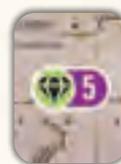
Neue Aktion: Schatz vergraben

Ist Nemos **Ausrichtung Rigoros** (Beweggrund *Anti-Imperialismus, Piraterie, Krieg!* oder *Weltordnung*)? Du hast nun Zugriff auf die neue Aktion **Schatz vergraben**:

- Zeitaufwand:** Gib **2 AP** aus (**1 AP** bei **Flaute**).
- Schatzkarten erstellen:** Wähle aus, wie viele deiner entdeckten **Schätze** (nur solche mit ausschließlich **Schatz-SP** 🎲🎲) darauf du für diese Aktion ausgeben willst.
- Die Stelle mit dem X:** Lege diese **Schätze** auf deinen **Beweggrund**. Dort sind sie nun **vergrabene Schätze**. Du kannst sie **bis Spielende nicht** mehr verwenden.
 - Erhält Nemo aus irgendeinem Grund einen **ehrenhaften Beweggrund** (*Abenteuerlust, Erforschung, Humanismus* oder *Wissenschaft*), legst du alle **vergrabenen Schätze** wieder zurück auf das Feld *Entdeckte Schätze*. Sie sind nun nicht mehr vergraben und du kannst sie regulär verwenden.
 - **Tote reden nicht:** Bei der **Wertung** zählst du, wie viele Schritte sich der Anzeiger für **Crew-Ressourcen** unter seinem Maximum befindet. Hast du noch **vergrabene Schätze**? Du darfst so viele davon für eine **Schatz-Sonderwertung** nehmen, wie du gerade Schritte gezählt hast. Den Rest legst du zu deinen anderen entdeckten Schätzen.

Schatz-Sonderwertung: Erhalte **doppelte Schatz-SP** für deine vergrabenen Schätze. Dann erst wendest du weitere **SP-Modifikatoren** an.

BEISPIEL



Diesen **Schatz** kannst du **vergraben**.

BEISPIEL

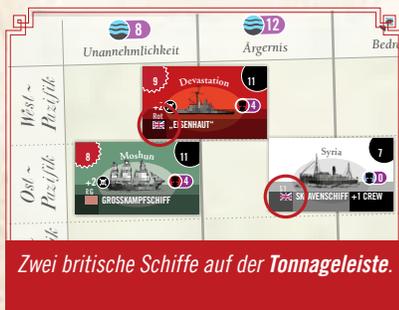
Am Spielende hast du **6 vergrabene Schätze** (4, 3, 3, 3, 2 und 1 SP). Der Anzeiger für **Crew-Ressourcen** befindet sich auf dem mittleren Wohlauf-Feld, also **4 Schritte** unter dem Maximum. Du darfst also **4** deiner vergrabenen Schätze für die **Schatz-Sonderwertung** nehmen (und nimmst natürlich die wertvollsten) und erhältst: **8+6+6+6 SP**. Die Schätze mit **2** und **1 SP** legst du mit zu deinen anderen Schätzen und wertest sie wie gewöhnlich.

Britannien, Herrscher der See.

Alle Werte britischer Schiffe sind um **1** erhöht. Dies sind also sowohl die **Angriffs-** und **Verteidigungswerte**, wie auch **🎲** und **Tonnage-SP**.

Außerdem gilt: Legst du ein **britisches Schiff** auf die **Tonnageleiste**, darfst du damit die nächsten **2** Felder der passenden Reihe belegen. Das hilft dir, schneller den nächsten *Herr-der-Meere*-Bonus zu erreichen.

Verwendest du ein **britisches Schiff** als **Bergungsgut**, darfst du damit **vertikal 2 Felder** des Bergungsgutbereiches belegen und damit anzeigen, dass es **2 Bergungsgut-Punkte** wert ist. Dazu müssen mindestens 2 Felder frei sein. Verwendest du beim **Nachrüsten** einer **Technologie** nur **1** Punkt eines solchen Schiffes, drehe es und belege damit wieder regulär nur 1 Feld.



MODUL 1: DIE MATROSEN

Neues Spielmaterial

30 Talente



Vorderseite



Rückseite

So spielst du mit dem Modul: Die Matrosen

Spielaufbau

Direkt nach dem Spielaufbau des Grundspiels mischst du die **30 Talente** ohne sie anzusehen – gib sie dafür am besten in den Schachteldeckel und rüttele ein bisschen. Abhängig von deinem gewählten Schwierigkeitsgrad **ziehst** du nun zufällig eine **Anzahl an Talenten** und **weist sie Personen zu**, indem du sie mit der **Vorderseite nach oben** unterhalb der **Person** ablegst. Du darfst dir die **Rückseiten der Talente** jederzeit ansehen.

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN (TALENTE)

MATROSE: Je **1 Talent** für den **Ersten Maschinist** und den **Zweiten Offizier** sowie **2 Talente** für den **Ersten Offizier**. Dann darfst du einmalig **1 dieser Talente abwerfen** und 1 neues dafür ziehen.

OFFIZIER: Je **1 Talent** für den **Ersten Maschinist** und den **Zweiten Offizier** sowie **2 Talente** für den **Ersten Offizier**.

KAPITÄN: Je **1 Talent** für den **Ersten Maschinist**, den **Zweiten Offizier** und den **Ersten Offizier**.

Lege die übrigen **Talente** zurück in die Schachtel - du brauchst sie für diese Partie nicht mehr.

Was muss ich bei Talenten beachten?

- **Opferst** du eine Person, wirfst du alle ihr **zugewiesenen Talente** ab, **ohne** ihren Effekt auszuführen.
- Machst du eine **geopferte Person** wieder **aktiv**, erhält sie **keine Talente** (zurück).

Wie setze ich die Talente ein?



Talente mit einem **X** kannst du wie **BEHALTEN-Schätze jederzeit** verwenden, um ihren Vorteil zu erhalten. Drehe das **Talent** dann um und **führe soweit wie möglich die Anweisung auf der Rückseite aus**.



Bei diesen **Talenten** musst du einen Würfel werfen. Den Effekt findest du auf der **Rückseite** des Talents.



Diese **Talente** geben dir **bis Spielende +1** für **jeden TEST** der angegebenen Aktion.



Diese **Talente** geben zusätzliche **Personen-SP** bei der Wertung.

MODUL 2: BEWEGGRUND WELTORDNUNG

Kapitän Nemo zieht aus, um eine neue Weltordnung zu erschaffen und die Großmächte mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Dabei erhält er Unterstützung von Widerstandskämpfern aus der ganzen Welt.

Neues Spielmaterial

1 neuer Beweggrund: Weltordnung 1 neue Technologiekarte: Kriegeraum 14 neue Schätze Verbündete



Vorderseite



Rückseite

Verbündete sind ein neuer Schatz-Typ.

So spielst du mit dem Modul Beweggrund Weltordnung

Füge den **Beweggrund Weltordnung** und die **Technologiekarte Kriegeraum** einfach zu denen des Grundspiels hinzu. Die Verbündeten hingegen verwendest du nur, wenn du auch wirklich den Beweggrund im Spieldaufbau wählst.

Spielaufbau mit gewähltem Beweggrund Weltordnung

Der **Beweggrund Weltordnung** zählt bei Spieldaufbau wie **Anti-Imperialismus (Rigoros)**.

Entferne alle **13 Wunder der Welt-Schätze** aus dem Schatzbeutel und mische sie verdeckt. Lege je **1** davon auf Feld **10** der Leiste für **Kapitän Nemos Ruf** sowie jedes **dritte** Feld danach, also **13, 16, 19** bis **46**.

Füge alle **14 Verbündeten** dem Schatzbeutel hinzu.

Besondere Regeln für den Beweggrund Weltordnung

- Die **Geächtet**-Schwelle für den **Beweggrund Weltordnung** liegt bei **44**.
- Wechselst du erst zu Beginn von **Akt III** zum **Beweggrund Weltordnung**, füge alle **Verbündeten** dem Schatzbeutel hinzu. Die **Wunder der Welt** bleiben im Beutel.
- Je schlimmer **Nemos Ruf** in der Welt ist, desto schwerer fällt es ihm, **Verbündete** zu rekrutieren. Erreicht der Anzeiger für **Nemos Ruf** ein Feld mit einem **Schatz**, füge ihn dem Schatzbeutel hinzu. Das „verwässert“ den Schatzbeutel und es wird schwerer, **Verbündete** zu ziehen. Diese Regel gilt bis Spielende, selbst wenn sich Nemos **Beweggrund** ändert.
- **Gemeinsam sind wir stark!** Solange Nemos **Beweggrund Weltordnung** ist, ziehst du jedes Mal, wenn du mit der Aktion **Rebellion anstiften** einen **Rebellionsmarker** (♣) platzierst, +1 (♦).

Wie setze ich Verbündete ein?

Verbündete sind ein neuer Typ von **Schätzen**. Wenn du einen neuen **Verbündeten** ziehst, legst du ihn mit der **Vorderseite nach oben** auf das Feld **Entdeckte Schätze**. Solange Nemos **Beweggrund Weltordnung** ist und sich die **Nautilus** in einem Ozean mit mindestens 1 **Rebellionsmarker** (♣) befindet, darfst du **Verbündete**, die du besitzt:

- als **Notfallhilfe** einsetzen, oder
- wie zerstörte Schiffe mit ihrer **Rückseite nach oben** auf das nächste Feld in der Reihe des Ozeans mit der **Nautilus** auf die **Tonnageleiste** legen. Erhalte dann (♣) wie angegeben.

Verbündete mit (♦) auf dem Feld **Entdeckte Schätze** darfst du bei **TESTs** einsetzen, wie einen Schatz.

Die neue Technologie Kriegeraum

Nachdem du **genau 2 Würfel** für einen **Angriff** (**Nautilus** oder **Kriegsschiff**) oder die Aktion **Rebellion anstiften** geworfen hast, darfst du **1 Würfel** in eine (♣) ändern, bevor du das Ergebnis bestimmst. Das kann dich aus brenzligen Situationen retten und zusätzlich vor (♣) (♣) bewahren.

Änderung bei der Wertung

- Du erhältst **Tonnage-SP** von **Verbündeten** auf der **Tonnageleiste**.
- **Verbündete** auf der **Tonnageleiste** gelten als **Schiffe** für den **Herr-der-Meere**-Bonus.
- Ist Nemos **Beweggrund Weltordnung**, erhältst du den **Herr-der-Meere**-Bonus von **beiden** am weitesten rechts liegenden Spalten, die vollständig gefüllt sind.
- **Verbündete** auf dem Feld **Entdeckte Schätze** wertest du regulär anhand der **SP** auf ihrer Vorderseite.

BEISPIEL

Du hast alle Spalten der **Tonnageleiste** bis **Große Gefahr** komplett gefüllt und erhältst **zusätzlich** den Bonus für die Spalte **Gefahr** (insgesamt **53 SP**).

EPILOGE WELTORDNUNG



VERLOREN <160

Kapitän Nemos Name verschwindet auf der Müllhalde der Geschichte, als eine neuerliche drohende Weltkrise durch das Glück und den Wagemut der Großmächte abgewendet wird. Kommende Geschichtsschreiber, Biographen, Unterhaltungskünstler und Spieleentwickler besinnen sich gelegentlich auf Nemos tollkühne Heldentaten an Bord der Nautilus und entwerfen Alternativgeschichten, die auf der Prämisse beruhen, dass dem Kapitän das Schicksal hold war und ihm die Möglichkeit bot, sein Ziel zu erreichen, welches nunmehr mit ihm auf dem Meeresgrund begraben liegt.



ARMUTSZEUGNIS 160-199

Nationalistische Aufstände gegen die imperialistischen Mächte anzuzetteln erweist sich als weitaus einfacher als Alliierte unter den Unzufriedenen dieser Welt zu gewinnen. Nemo und seine Handlanger scheinen regelmäßig außerstande zu sein, den rechten Leuten auf die rechte Art und Weise die rechten Offerten zu machen. Bedauerlicherweise überschattet sein gescheiterter Versuch, eine neue Weltordnung zu schaffen, seine beachtlichen wissenschaftlichen und technischen Errungenschaften. Unter Schiffskonstruktoren genießt die Nautilus einen exzellenten Ruf, was ein Wettüsten im Bereich der Unterwasser-Militärtechnik zur Folge hat, welches schließlich die Preußen für sich entscheiden, indem es ihnen gelingt, Nemos Offiziere mittels eines Spions zu unterwandern, um der Geheimnisse der Nautilus habhaft zu werden.



WIRKUNGSLOS 200-239

Aufstieg und Fall unbedeutender Reiche füllen die Geschichtsbücher in jeder Epoche und jeder Region der Welt, allerdings ist Kapitän Nemos Regenschaft die erste auf See beheimatete, die sich auf das Festland ausdehnt, statt umgekehrt. Als Machthaber wird Kapitän Nemo als ein weiterer erwähnenswerter kleiner Eroberer seiner Zeit in einem Atemzug mit Simon Bolivar von Venezuela, Shaka von den Zulus und Kamehameha von Hawaii genannt. Mit einer umfassenderen Vision für eine neue Weltordnung im Gegensatz zu den anderen genannten mangelt es Nemos polyglotter Gefolgschaft globaler Intriganten jedoch an der nötigen Geschlossenheit, um ihren Schwung aufrechtzuerhalten und nachhaltige Veränderungen herbeiführen zu können. Aus Enttäuschung zerbricht die Besatzung und schließlich gehen alle getrennte Wege.



BEACHTENSWERT 240-279

Vergleichbar mit der Artussage errichtet auch Kapitän Nemo eine Welt um sich herum, die seine Werte aufrechterhält. Allerdings ist seine Welt nicht geografisch geprägt, sondern durch Streifzüge zu Wasser und zu Lande. Diese Unternehmungen begründen eine solch unerschütterliche philosophische Weltordnung, dass die „Nemoiten“ noch heute ihre Überzeugung propagieren, dass der mächtigste und weiseste Anführer in erster Linie und auf ewig ein Diener seiner Untertanen ist und dass der eigentliche Wert ihrer Leistungen darin besteht, was sie gemeinsam vollbringen. Da sie das Gewand religiöser Dogmen ablehnen, sind die Nemoiten auffallend aufgeschlossen gegenüber denjenigen, die der Überzeugung sind, dass eine große Gemeinschaft über eine erhabene Zielsetzung verfügen muss - ihre Mission ist es, die Hochmütigen zu bezwingen und die Unterdrückten emporzuheben.



BEDEUTEND 280-319

In dem von Historikern als „inverses Britisches Empire“ bezeichneten Konzept begründet Kapitän Nemo die Varuna-Konföderation, bestehend aus Stämmen, Völkern und Proto-Nationen, die sich vertraglich durch ihren Wunsch nach freiem Handel und uneingeschränkter Migration zusammenschließen. Eine ganze Generation lang ermöglichen die von der Nautilus bereitgestellten Reichtümer der Ozeane diese Vision. Kapitän Nemo schafft ein Imperium von Handels- und Passagierschiffen und errichtet kleine, straff geführte ozeanische Hochschulen an den Küsten, die rund um den gesamten Erdball angesiedelt sind und sich der Wissenschaft und der Verbesserung der Menschheit verschrieben haben. Nach seinem Tod zerfällt Nemos Weltordnung und innerhalb einer weiteren Generation besudeln Geschichtsschreiber seinen Ruf als „ein weiterer vermögender sozialistischer Utopist“.



TRIUMPHAL 320+

Kapitän Nemo wird auf ewig als der Mann in die Annalen eingehen, der das Britische Empire zu Fall brachte. Keine Streitmacht oder Kriegsmarine vermag sich der Kraft seiner Ideen für Freiheit, Ordnung und Mitmenschlichkeit zu entziehen, und zahlreiche Völker erheben sich, um sich Nemos Weltordnung anzuschließen. Ein Konvent kommt auf den Azoren zusammen und unterzeichnet den Vertrag von Ponta Delgada, der das Völker- und Seerecht (ius gentium) reformiert und die Weltbürgerschaft sowie die universellen Menschenrechte (ius naturale) anerkennt; Gesetze, die bis zum heutigen Tag nachhallen. Die Erhebung der Menschenwürde zu einem Recht und das Verwischen nationaler Grenzen sind die Vermächtnisse, die uns Nemos Weltordnung hinterlässt.

MODUL 3: BEWEGGRUND PIRATERIE

Kapitän Nemo sticht mit einer fragwürdigen Mission in See. Er lässt seiner Wut auf die Taten der Imperialisten freien Lauf und verliert sich in Zorn und Gier.

Neues Spielmaterial

1 neuer Beweggrund: Piraterie

1 neue Technologiekarte: Kartenraum

Piraterie	
je -1	
je +3	
je -1	
je +1	
x3	
x2	
x1	



So spielst du mit dem Modul Beweggrund Piraterie

Füge den **Beweggrund Piraterie** und die **Technologiekarte Kartenraum** einfach zu denen des Grundspiels hinzu.

Spiel Aufbau mit dem gewählten Beweggrund Piraterie

Der **Beweggrund Piraterie** zählt bei Spiel Aufbau wie **Krieg!** (Rigoros).

Besondere Regeln für den Beweggrund Piraterie

- Der **Beweggrund Piraterie** hat **keine Geächtet**-Schwelle.
- Befindet sich die *Nautilus* in einem Ozean mit **mindestens 1 unbekanntem Kontakt**? In diesem Ozean musst du für **alle Aktionen** den Modifikator „wenn mindestens 1 weiteres **Kriegsschiff** anwesend ist“ (-1) verwenden (unabhängig von der Anzahl unbekannter Kontakte oder Art der Schiffe).

Die neue Technologie Kartenraum

- Erhalte +1 für jede Aktion *Schatz suchen*.
- Hast du gerade einen **Schatz** gezogen? Ziehe 1 **weiteren Schatz** (optional). **Wähle 1** davon, den du erhältst. Lege den anderen zurück in den Schatzbeutel. Tust du das? Erhalte +1 ODER **verliere 1 Nemo** (deine Wahl).
- Wirfst du einen **Schatz** mit Schatz-SP ab? Du darfst ihn stattdessen zurück in den **Schatzbeutel** legen.

Spielende

Erreicht *Nemos Ruf* 51, bewegt sich der Anzeiger **bis Spielende nicht mehr**.

Stattdessen gelten nun diese Regeln:

- Immer, wenn du erhältst (positiv oder negativ), bewegt sich der Anzeiger für *Nemos Ruf* nicht mehr.
- Gibt dir ein Spieleffekt die Wahl: erhalten ODER etwas anderes - dann **musst** du das andere wählen.
- In der **Kontaktphase** bestimmst du deine **Aktionspunkte** mit der Differenz der beiden **schwarzen** Würfel (statt der weißen).
- Bei einer **Flaute** handelst du die **Kontaktpriorität** **nur** für die **schwarzen Würfel** ab.

EPILOGE PIRATERIE



VERLOREN! <160

Mit bemerkenswerter Geschwindigkeit erkennen die Großmächte die Bedrohung durch ein Tauchschiff mit weltumspannender Reichweite, welches die Meeresstraßen und Gestade plündert. Als bald bekennen sie sich zum Southampton-Abkommen, demzufolge alle Hochseeschiffe mit zunehmender Regelmäßigkeit in Verbänden mit Kampfschiffen fahren, die sich wechselseitig beschützen und unterstützen. Obschon der tollkühne Kapitän Nemo auf der Nautilus nur schwerlich zu fassen ist, so scheint er von einem antiquierten Seeräubergeist besessen zu sein. Seinerzeit wurde er von den Briten spöttisch als „See-Sikh-Segler“ bezeichnet; was insofern ironisch war, als dass er ein Abkömmling eines bedeutenden Sultans war und als solcher hinduistisch erzogen wurde. Der Untergang seines Schiffes in der Seeschlacht vor Santiago wird zu seinem einzigen Vermächtnis.



ARMUTSZEUGNIS 160-199

Infolge eines verständlichen Anflugs von Paranoia unter den Seefahrern angesichts der Tatsache, dass sie es mit einem tauchfähigen Piratenschiff zu tun haben, werden die nautischen Vorschriften merklich verschärft. Eine erhöhte Wachsamkeit führt zu verbesserten Aufzeichnungen und einer größeren Bewaffnung an Bord, wodurch immer weniger dem Zufall anheimfällt - der eigentlichen Natur der Piraterie. Imperiale Vorsichtsmaßnahmen und gemeinsamer Informationsaustausch bewirken letztlich, dass sich das Blatt gegen den kühnen Freibeuter, den sie Rajah Nemo taufte, wendet. Der verursachte Schaden an den Seehandelsrouten ist durchaus existent, aber nachdem die Nautilus gestellt und versenkt wurde, erholte sich die Welt alsbald vollständig.



WIRKUNGSLOS 200-239

Kapitän Nemo, der Pirat aus der Tiefe, wird zu einer verblassenden Legende von Blut und Beute, derer sich heute nur noch wenige erinnern. Wie die meisten Seeräuber hat auch er einen strengen „Kodex“, dem die Mannschaft Folge leisten muss. So wurde jeder, der Befehle gab, die nicht von Nemo oder dem Ersten Offizier stammten, oder Befehle eines Vorgesetzten missachtete, auf der Stelle enthauptet. Sie bereichern sich selbst und halten die Disziplin aufrecht. Im Unterschied zu den allermeisten Piraten kann die Nautilus nahezu unbegrenzt auf See überleben, wenn sie von der Landversorgung abgeschnitten ist. Erst die Aufgabe des Reichtums durch die Besatzung beendet schleichend die Laufbahn von Kapitän Nemo.



BEACHTENSWERT 240-279

Heutzutage erinnern sich die meisten Menschen an den schrecklichen Seeräuber Nemo durch die von ihm geprägten Münzen mit seinem Konterfei auf der Vorderseite (zusammen mit seinem Motto, Mobilis in Mobili - „Bewegen im bewegten Element“) und der Nautilus auf der Rückseite. Als die Nationen die Münzprägung einstellten und ihr Papiergeld an einen de facto Goldstandard koppelten, definierte Kapitän Nemo mit seinem dezentralen Münzgeld die Bedeutung von Gold für die Menschen neu. Augenscheinlich wurde eine beträchtliche Anzahl hergestellt, allerdings existieren heute nur noch wenige dieser Münzen, obschon man davon ausgeht, dass viele irgendwo vergraben sind. In Anbetracht der Tatsache, dass Nemo nicht nur Geld stahl, sondern es auch herstellte, wird sein Name in Verbindung mit prominenten Vorgängern wie Blackbeard, Captain Kidd und Madame Cheng genannt.



BEDEUTEND 280-319

Als Beweis für die Überlegenheit der Technologie der Nautilus und seiner Führungsqualitäten geht der „Schreckliche Pirat“ Nemo in die Annalen der Geschichte als der letzte legendäre und erfolgreichste Pirat der Welt ein. Die Populärkultur kultiviert noch immer unauslöschliche Legenden von imperialen Schiffen, die von der Nautilus versenkt, geplündert und erbeutet wurden. Als Folge entstand eine Mentalität der individuellen Freiheit und des Widerstands; offenbar beansprucht jeder Rebell seit Nemos Fahrten Unabhängigkeit und Abenteuer als Geburtsrecht. Dies konfrontiert die Piratenphilosophie mit den aufkommenden sozialistischen Bewegungen des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts, was zu langwierigen und blutigen Kriegen zwischen Regierung und Völkern führte. Letztendlich mündet Nemos Vermächtnis geradewegs in die pro-demokratischen Entwicklungen des späten zwanzigsten Jahrhunderts.



TRIUMPHAL 320+

Der immerwährende Name des Kapitäns Pratishodhi („Rächer“) Nemo wird wie der der Cäsaren aus der Antike von Nachfolger zu Nachfolger weitergereicht, die allesamt als Nemo der Rächer bekannt sein werden. Bei seinem Ruhestand hinterlässt der ursprüngliche Kapitän Nemo ein persönliches Logbuch an Bord der Nautilus. Es wird ausschließlich von seinen Nachfolgern gelesen, die ihrerseits eigene Weisheiten zu diesem Wälzer beisteuern. Zweierlei hebt Nemo besonders hervor: den Ewigen Piratenkodex, ein Handlungsleitfaden für die Geschäfte der Hochseepiraterie, sowie die Verpflichtung, an Bord der Nautilus und ihrer zahlreichen Nachfolgerinnen Wissenschaft zu betreiben und Innovationen zu fördern. Bis heute existieren in den entlegenen Winkeln des Planeten eigenständige Piratennationen, die sich dank des Vermächtnisses von Nemo dem Rächer ihre Souveränität bewahren konnten.

MODUL 4: NADEEN DAKKAR

Neues Spielmaterial

6 neue Abenteuerkarten

Diese Karten sind links unten mit  markiert.

3 Wiedervereinigung der Familie

Ereignisse A1-A3



3 Differenzen

Ereignisse B1-B3



1 neue Person

Nadeen Dakkar

9 Eigenschaften



Vorderseite



Rückseite

So spielst du mit dem Modul Nadeen Dakkar

Neuer Spielaufbau

Die **Person Nadeen Dakkar** steht dir zu Beginn des Spiels **nicht zur Verfügung**. Lege sie neben dem Spielplan bereit.

Mische die **9 Eigenschaften** und lege sie mit der Rückseite nach oben neben dem Spielplan bereit.

Änderung im Spielaufbau

Bei **2**, **Baue den Abenteuerstapel**:

Schritt 2: Bevor du den Stapel mischst, nimm die 3 Karten **Differenzen**. Mische sie, ziehe 1 davon und füge sie unbesehen dem Stapel hinzu. Dann mischst du den Stapel und legst ihn verdeckt auf den **Abenteuerstapel** (wie üblich). Die übrigen Karten **Differenzen** legst du unbesehen zurück in die Schachtel.

Schritt 4: Bevor du den Stapel mischst, nimm die 3 Karten **Wiedervereinigung der Familie**. Mische sie, ziehe 1 davon und füge sie unbesehen dem Stapel hinzu. Dann mischst du den Stapel und legst ihn verdeckt auf den **Abenteuerstapel** (wie üblich). Die übrigen Karten **Wiedervereinigung der Familie** legst du unbesehen zurück in die Schachtel.

Ist dein **Abenteuerstapel** fertig gebaut? Er muss nun aus **33 Karten** bestehen, statt der üblichen 31.

Besondere Regeln

Ich habe gerade Wiedervereinigung der Familie gezogen

Du erhältst jetzt **Nadeen Dakkar**. Lege die **Person** mit der **Vorderseite nach** oben in deine **Auslage**.

Wie funktionieren die Eigenschaften?

- **Eigenschaften** kannst du durch die Ereignisse **Wiedervereinigung der Familie** und **Differenzen** erhalten.
- Erhältst du eine **Eigenschaft**, nimmst du eine **zufällige** aus dem Vorrat und legst sie mit ihrer Vorderseite nach oben auf **Nadeen Dakkar**.
- **Eigenschaften** mit einem **X** kannst du wie **BEHALTEN-Schätze** jederzeit abwerfen, um ihren Vorteil zu erhalten. Die übrigen **Eigenschaften** geben dir ihre aufgedruckten **SP** bei der Wertung.

Semikooperative Spielvariante

Nadeen Dakkar bleibt bis zum Spielende in der Auslage des Spielers, der bei **Dakkars** Erscheinen **Kapitän** war.

Neue Spielende-Bedingung

Du **verlierst** das Spiel sofort und **ohne Wertung**, wenn du **Nadeen Dakkar opfern** musst, z. B. wenn du eine Person opfern musst und nur noch **Nadeen Dakkar** in deiner Auslage liegt. *Der Verlust seines eben erst wiedergefundenen Sohnes stürzt Nemo und seine Crew in tiefe Trauer.*

Änderung bei der Wertung

Nadeen Dakkar erhöht bei der Wertung alle **Personen-SP um jeweils 1** (außer die von **Talenten** aus Modul 1: Die Matrosen).

Die **Person Nadeen Dakkar** hat keinen Einfluss auf die Wertung von **Talenten**.

BEISPIEL

Du beendest das Spiel mit **Nadeen Dakkar**, den Abenteuerkarten **Steuermann** , **Der Jahrestag**  sowie dem **Zweiten Offizier**  und **ausgeruhter Crew** . Du erhältst insgesamt **15**  (**11 + 4 durch Nadeen Dakkar**).

Nadeens Herkunft

Nachdem seine Mutter den ersten Boten abgefangen und befragt hatte, als dieser in Bundelkund (Indien) mit der Kunde von dem verheerenden Blutbad in Gwalior eintraf, kehrte sie zu ihrem Sohn zurück und packte eilends ein paar Habseligkeiten zusammen. Gemeinsam flohen sie, noch bevor die Nachricht von der Ankunft der britischen Armee die wachen Ohren ihrer Nachbarn erreichte. In jener schwülen Sommernacht des Jahres 1858 beklagte sich der zehnjährige Nadeen Dakkar darüber, dass sie ihre Heimat wie Diebe in der Nacht verlassen hatten. Er war der uneheliche Sohn des verehrten Prinzen Dakkar, der später zu Kapitän Nemo wurde, und der tapferen Schottin Fiona MacGregor.

Seine Mutter erklärte dem scharfsinnigen Jungen geduldig ihre Notlage wie einem Erwachsenen: „Dein Vater ist sicherlich tot, mein Kind. Wir sind im Königreich nicht mehr sicher.“ Ihr Gesicht glühte vor Zorn. „Jetzt marschieren die Briten ein, um den Radscha zu stürzen - deinen starrköpfigen Großvater, der uns nie wirklich anerkannt hat!“ Sie seufzte, blickte in Nadeens hellbraune Augen und fuhr fort: „Alles, was wir lieben, ist verloren. Wir haben nur noch uns. So müssen wir rasch verschwinden, bevor die Briten uns noch mehr Leid zufügen.“

„Meine Abstammung ist königlich“, lautete das Motto ihres Familienclans. Aufgrund der Geschichten über die „45er“ und ihre Erinnerungen an den Stein mit dem Familiennamen MacGregor in der einst blutigen Heide von Culloden verstand sie, warum ihr Prinz aufbrach, um Indien von den Briten zu befreien - und warum er im Kampf gegen sie sterben würde. Schon ihre schottischen Vorfahren mussten am eigenen Leib erfahren, was eine Niederlage gegen die Briten bedeutete: *vae victis* - Wehe den Besiegten!

In seinem siebzehnten Lebensjahr erlag Nadeens Mutter einem Fieber. Ihm blieben nur die Erinnerungen an seine starke Mutter und ihre Geschichten über seinen heldenhaften Vater, den sie so sehr geliebt hatte. Wo immer der geschickte Waisenjunge hinkam, wurde er von den Hindus als Halbeuropäer gemieden. Er kämpfte gegen seine Wut ob dieser Ungerechtigkeit an, und so machte er sich mit seinem besten Freund Falak

auf den Weg. Falak war gutherzig und begierig zu reisen. Und die Briten hielten ihn für einen Kriminellen.

Auf der Suche nach seinem Platz in der Welt schloss Nadeen Bündnisse, wo immer er konnte, und nutzte seine Fähigkeiten im Lesen und in der Mathematik zu seinem Vorteil. Nadeens anglo-indisches Erbe ermöglichte ihm eine Laufbahn im indischen Staatsdienst, der lediglich einen einzigen Inder in seinen Reihen hatte. Als Autodidakt und hochgebildet, schürte alles, was er lernte, seine Sehnsucht nach Reisen und Abenteuern. Er hoffte, dass er eines Tages Frieden fände und sich vielleicht in Tasmanien niederlassen würde, um sich dort seinen anglo-indischen Landsleuten als Kolonist anzuschließen.

Als Nadeen Dakkar 21 Jahre alt war, las er in den Zeitungen von seltsamen Ereignissen auf See. Er verließ den Staatsdienst und ging zusammen mit Falak nach Ceylon, wo er für britische Teebauern in der Nähe von Kolombo zu arbeiten begann. Obwohl er für die verhassten Briten arbeitete, verhielt sich Nadeen nach außen stets freundlich und diplomatisch. Seine Sehnsucht nach der Ferne war ungebrochen.

Unablässig auf der Suche nach Wissen, immer neugierig und nie zufrieden, hörte Nadeen Geschichten von Seeleute über ein wundersames Tauchschiff. Der Kapitän, angeblich ein Inder, hörte sich sehr nach jemandem an, den er kannte oder zumindest kennen sollte - ein Gedanke, der ihn nicht mehr losließ. Schließlich zwang ihn seine ungestüme Neugier dazu, eine Passage an Bord der Ariel zu buchen, einem schnellen Teeklipper, der einige Jahre zuvor im Großen Teerennen nur knapp den zweiten Platz belegt hatte. Als findiger neuer Zahlmeister der Ariel, der auch als Schiffsarzt einsprang, segelte „Mister Dakkar“ mit seinem treuen Freund Falak, dem neuen Schiffskoch, gen Europa.

Auf ihrer Fahrt vernahmen die beiden jungen Männer Gerüchte der Besatzung über ein gewisses Seeungeheuer, das in den Ozeanen sein Unwesen trieb, ohne je damit zu rechnen, ihm einst selbst zu begegnen.

MINI-MODUL 5: NEUE ERLEBNISSE

Neues Spielmaterial

3 neue Erlebnisse



Vorderseite



Rückseite

Die neuen Erlebnisse bieten dir Nachschub, wenn du auch die Nemo's War Erweiterung *Forsch und Fürsorglich* besitzt.

So spielst du mit dem Mini-Modul Neue Erlebnisse:

Spielaufbau

Füge die 3 neuen Erlebnisse einfach zu denen der Erweiterung *Forsch und Fürsorglich* hinzu.

Klarstellung zum Beweggrund Abenteuerlust

Ist Nemos **Beweggrund Abenteuerlust**, **musst** du dich bei der Aktion **Zusätzliches Ereignis** dazu entscheiden, das Ereignis **abhandeln**. Du kannst die Karte nicht zurück unter den Stapel zu schieben. Offene **Erlebnisse** im selben Ozean erhältst du unabhängig vom Ergebnis des Ereignisses.

IMPRESSUM

Autor

Christopher Taylor mit Alan Emrich

Überarbeitung

Alan Emrich

Spielentwicklung

Petra Schlunk

Grafik-Design & Illustrationen

Ian O'Toole

Deutsche Version:

Übersetzung und Satz

Lines J. Hutter

Übersetzung (Storytexte und Epiloge)

Florian Gräfe

Redaktion

Lines J. Hutter mit Benjamin Schönheiter

Realisation

Matthias Nagy



Victory Point Games



www.**FROSTEDGAMES**.de



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

© 2022 Matthias Nagy · Frosted Games · Sieglindstr. 7 · 12159 Berlin, Deutschland
unter der Lizenz von Victory Point Games, LLC.

