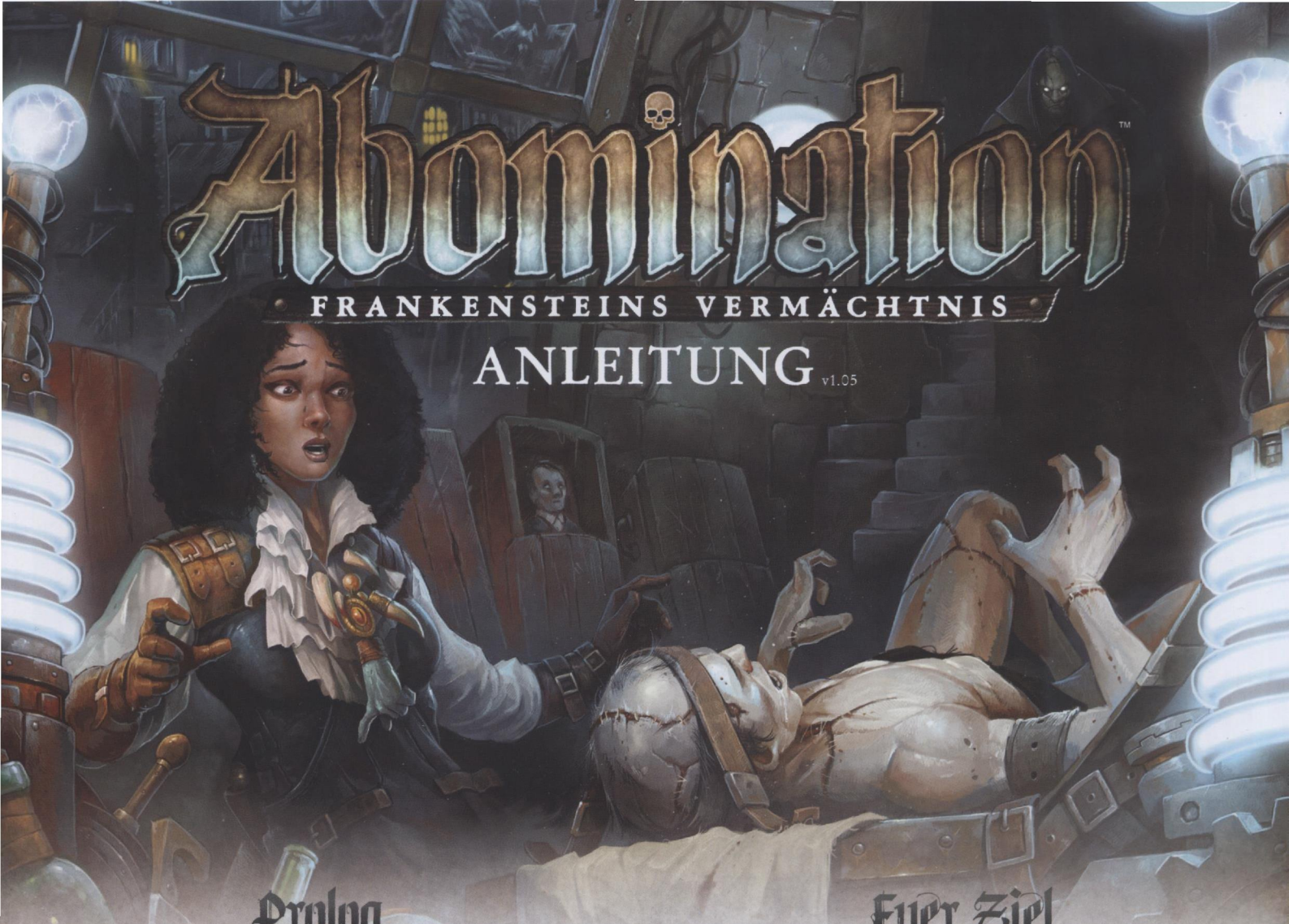
Abomination™

FRANKENSTEINS VERMÄCHTNIS

ANLEITUNG v1.05



Prolog

Vor nunmehr 20 Jahren verlor der Wissenschaftler Victor Frankenstein auf der Jagd nach jener Kreatur, deren Schöpfer er war, sein Leben. Frankenstein hatte die Ruhe der Toten entweiht und sich ihrer Überreste bemächtigt. Aus ihnen sowie totem Getier hatte er SIE erschaffen, die Kreatur, abscheulich und menschlich zugleich.

Ebenfalls vor nunmehr 20 Jahren brach Kapitän Walton seinen Eid, Frankensteins Kreatur zur Strecke zu bringen und die Welt von ihrer sündigen Existenz zu befreien.

Wir schreiben das Jahr 1819. Eine Unheil verkündende Dunkelheit liegt über Paris. Ein geheimnisvoller Wohltäter mit grässlichen Narben und ungesunder Hautfarbe ist in die Stadt gekommen. Er hat einen Wettbewerb ausgerufen: Entschlüsselt die Rätsel um Frankensteins Forschung. Der Preis? Das Leben! Das Geheimnis der Unsterblichkeit! Auch der mysteriöse Gönner verspricht sich einen Gewinn von diesem Wettbewerb, einen sehr persönlichen. Er will, was ihm sein eigener Schöpfer nicht zu geben wagte: eine Gefährtin, die wie er ist und seine elendige Einsamkeit für immer beendet.

Die klügsten Köpfe der Welt melden sich zum Wettbewerb – wenn auch nicht immer freiwillig. Manche wurden erpresst, mit dem Tode bedroht oder Schlimmerem ausgesetzt. Aber es gibt auch jene fragwürdigen Gestalten, die sich mit Begeisterung der grausamen Aufgabe widmen. Sie fürchten sich nicht davor, aus verrottenden Resten toten Fleisches einen lebendigen Menschen zu erschaffen.

Zur selben Zeit legt das Schiff eines in die Jahre gekommenen Kapitäns in Calais an. Robert Walton ist fest entschlossen, ein großes Übel auszuradieren und mit ihm alle, die seiner Mission im Wege stehen.

Euer Ziel

„Die Stunde meiner Schwäche ist vergangen, und die Zeit deiner Macht ist gekommen. Deine Drohungen können mich nicht dazu bringen, etwas Böses zu tun, sie festigen jedoch meinen Entschluss, dir keine Gefährtin des Unheils zu erschaffen. Soll ich kaltblütig einen Dämon auf die Welt loslassen, der sich an Tod und Verderben weidet? Verschwinde! Ich lasse mich nicht überreden, und deine Worte werden nur meinen Zorn entfachen.“ – *Mary Shelley, 1818: Frankenstein oder Der moderne Prometheus. Übersetzung und Überarbeitung von Alexander Pechmann. Manesse Verlag, 2017.*

Abomination – Frankensteins Vermächtnis lässt euch tief in Mary Shelleys Welt eintauchen. Ihr befindet euch in Paris. Die Ereignisse aus ihrem berühmten Roman liegen 20 Jahre zurück. Ihr gehört zu jenen geschätzten Forscherinnen und Forschern, die zum Wettbewerb eingeladen wurden. Nun müsst ihr euch im unmoralischen Geschäft des Körperbaus behaupten. Ihr setzt jenes düstere Werk fort, das Frankenstein begründete, dessen Fortsetzung er sich aber verweigerte.

Um einen Körper zu erschaffen und ihm den Funken des Lebens einzuhauchen, müsst ihr eure Figuren und Ressourcen strategisch klug einsetzen. Beschafft Rohmaterial vom Pariser Friedhof und aus der Leichenhalle. Führt wertvolle Forschung an der Akademie der Wissenschaften durch. Heuert zwielichtige Gestalten an und schuftet in eurem Labor.

Seid ihr in eurem Schaffen erfolgreich, wird euch Frankensteins Kreatur bei einem ihrer Überraschungsbesuche vielleicht belohnen. Seid ihr es nicht, könntet ihr euer mangelhaftes Engagement schnell bereuen.

Die Partie endet, sobald jemand seine Schöpfung erfolgreich zum Leben erweckt hat oder der Kapitän das Totenschädelfeld erreicht. Wer dann die meisten Siegpunkte errungen hat, gewinnt die Partie und erfüllt Frankensteins dunkles Vermächtnis – zum Wohle oder Wehe der Menschheit ...

Material

- 1 Spielplan
- 1 Ereignistableau
- 4 Labortableaus (Labore)
- 7 Elektrowürfel
- 4 Körperbaupläne
- 6 Charakterkarten
- 19 Ereigniskarten
- 15 Begegnungskarten
- 1 Ereignisabdeckkarte
- 15 Menschlichkeitskarten
- 16 Forschungskarten
- 16 Kanaillenkarten
- 52 Leichenkarten
- 1 Kapitän
- 1 Startkreatur
- 16 Wissenschaftsfiguren
- 12 Assistenzfiguren
- 42 Französische Francs
- 4 Eisblockplättchen (Eisblöcke)
- 16 Leidener Flaschen-Plättchen
- 220 Materialwürfel (Materialien)
- 30 Körperteile
- 28 Schadensmarker
- 4 Punktezähler
- 6 Bonusplättchen
- 1 Entschädigungsleiste
- 4 Ereignismarker
- 12 Polizeimarker
- 4 Übersichtskarten
- 24 Lebendigmarker
- 12 Kunststoffsets für 12 Drehscheiben

Labor

1. Verwesungsleiste
2. Knochenlager
3. Eisfach
4. Kondensatorfelder für Leidener Flaschen
5. Verkaufslager
6. Aktionsfelder
7. Operationstisch
8. Attributscheiben

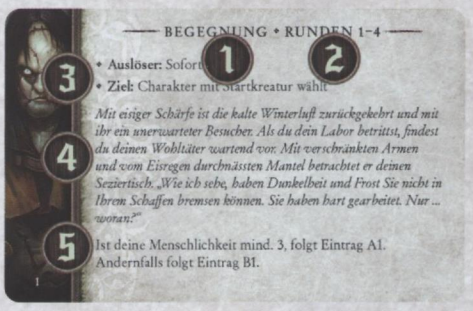
Körperbauplan

1. Art des Körperteils
2. Benötigtes Wissen
3. Benötigte Materialien
4. Siegpunkte am Ende der Partie
5. Körperteilaufwertung
6. Zusätzliche Siegpunkte für lebendige Körperteile
7. Siegpunktabzug für verwendete Tierteile

Ereigniskarten

1. Kartenname
2. Kartenart
3. Rundenhinweis
4. Stimmungstext
5. Effekt

Begegnungskarten



1. Kartenart
2. Rundenhinweis
3. Auslöser und Ziel
4. Stimmungstext
5. Effekt

Weiteres Material

Menschlichkeitskarte

Forschungskarte

Leichenkarte

Kanaillenkarte

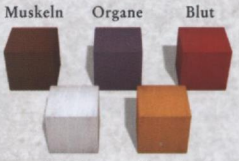
Charakterkarte

Elektrowürfel (3 blaue, 4 graue)

Francs

Lebendigmarker

Schadensmarker



Materialien

Startkreatur

Kapitän

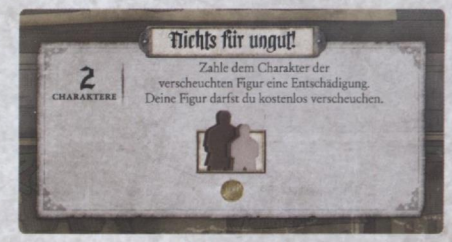
Wissenschaftsfiguren

Assistenzfiguren

Leidener Flaschen

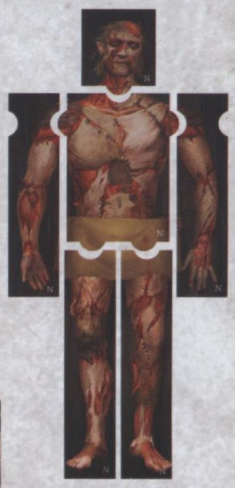
Polizeimarker

Eisblock



Entschädigungsleiste

Punktezähler



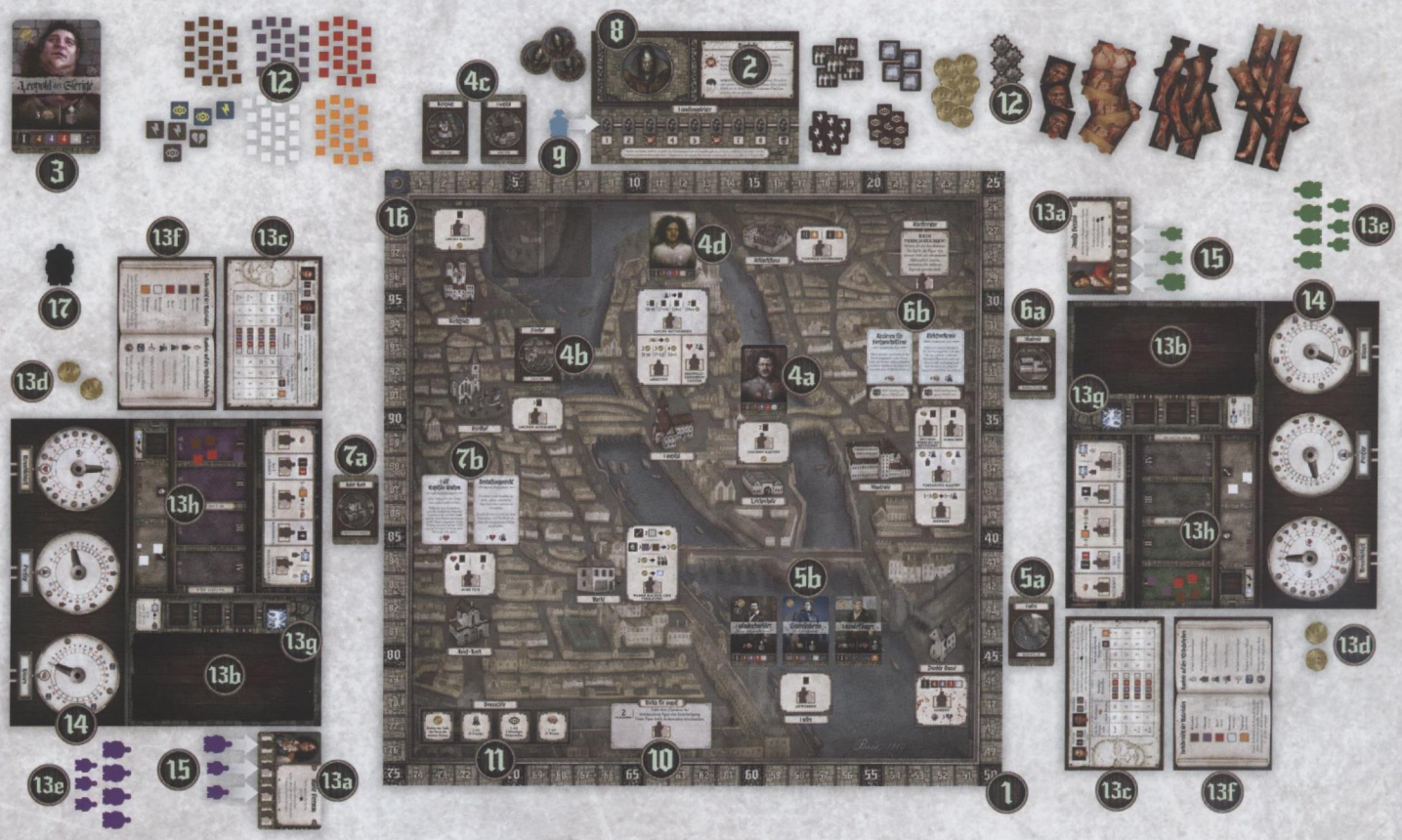
Körperteile

Bonusplättchen

Ereignismarker

Ereignisabdeckkarte

Vorbereitung



1. Legt den **Spielplan** in die Mitte eures Spielbereichs.
2. Platziert das **Ereignistableau** oberhalb des Spielplans.
3. Legt die Leichenkarte „**Leopold der Gierige**" (Richtplatz) beiseite.
4. Sortiert die übrigen **Leichenkarten** nach Orten (Friedhof, Leichenhalle, Hospital, Richtplatz) und mischt sie getrennt, sodass ihr 4 Stapel erhaltet.
   - 4a: Legt den Leichenhallenstapel offen zur Leichenhalle.
   - 4b: Legt den Friedhofstapel verdeckt zum Friedhof.
   - 4c: Legt den Hospital- und den Richtplatzstapel verdeckt neben den Spielplan.
   - 4d: Zieht so viele Karten vom Hospitalstapel, wie Charaktere mitspielen, und bildet mit ihnen einen offenen Stapel, den ihr beim Hospital platziert.
5. Mischt die **Kanaillenkarten** und legt den Kanaillenstapel verdeckt rechts neben den Spielplan in die Nähe des Hafens (5a). Zieht 3 Karten und legt sie offen auf die 3 Kartenfelder beim Hafen (5b).
6. Mischt die **Forschungskarten** und legt den Forschungsstapel verdeckt rechts neben den Spielplan in die Nähe der Akademie (6a). Zieht 2 Karten und legt sie offen auf die 2 Kartenfelder bei der Akademie (6b).
7. Mischt die **Menschlichkeitskarten** und legt den Menschlichkeitsstapel verdeckt links neben den Spielplan in die Nähe von Saint-Roch (7a). Zieht 2 Karten und legt sie offen auf die 2 Kartenfelder bei Saint-Roch (7b).
8. Zieht 4 zufällige **Ereigniskarten** und 4 **Begegnungskarten** und mischt sie zum Ereignisstapel zusammen. Legt danach 1 weitere zufällig gezogene Ereigniskarte auf den Stapel und deckt ihn mit der **Ereignisabdeckkarte** (*siehe rechts*) ab. Legt den Stapel auf das Ereignistableau. Legt die **Ereignismarker** neben das Tableau.

9. Stellt den **Kapitän** auf das 1. Feld der Handlungsleiste.
10. Legt die zu eurer Charakterzahl passende **Entschädigungsleiste** auf den Spielplan. (Die auf dem Spielplan aufgedruckte Leiste ist für eine Partie zu viert.)
11. Zieht zufällig 4 der 6 **Bonusplättchen** und platziert sie offen auf die vorgesehenen Felder unten links auf dem Spielplan. Legt die verbliebenen 2 zurück in die Schachtel.
12. Sortiert das **verbliebene Material** und platziert es jeweils als Vorrat in Reichweite:
    - Leidener Flaschen
    - Eisblöcke
    - Francs
    - Materialien (getrennt in 5 Farben)
    - Elektrowürfel
    - Schadensmarker
    - Lebendigmarker
    - Körperteile (getrennt nach Köpfen, Rümpfen, Armen und Beinen)
    - Polizeimarker
13. Nehmt euch jeweils:
    - 13a: 1 zufällig gezogene **Charakterkarte**.
    - 13b: 1 **Labor** mit montierten Attributscheiben (*zum Zusammenbau siehe Rückseite der Anleitung*).
    - 13c: 1 **Körperbauplan**.
    - 13d: **Francs** entsprechend eurer Charakteranzahl im Spiel (*beispielsweise erhaltet ihr bei 4 Charakteren jeweils 4 Franc*).
    - 13e: 4 **Wissenschaftsfiguren**, 3 **Assistenzfiguren** sowie den **Punktezähler** in der Farbe eures Labors. Legt die Figuren zunächst beiseite.
    - 13f: 1 **Übersichtskarte**.
    - 13g: 1 **Leidener Flaschen-Plättchen** mit der geladenen Seite oben.
    - 13h: 2 aller nicht tierischen **Materialien** und platziert sie auf Stufe I der Verwesungsleiste bzw. im Knochenlager eures Labors.

    Legt außerdem **Stift und Papier** bereit.
14. Stellt alle eure **Attributscheiben** auf „0" für Menschlichkeit sowie auf „1" für Prestige und Wissen.
15. Stellt alle je 1 **Wissenschaftsfigur** und 2 **Assistenzfiguren** auf die für sie vorgesehenen Felder eurer Charakterkarte. Haltet eure übrigen Figuren in Reichweite bereit.
16. Legt alle euren Punktezähler auf Feld „0" der **Punkteleiste**.
17. Wer zuletzt *Frankenstein* gelesen hat, erhält die **Startkreatur** als Startmarker und beginnt die Partie. Alternativ lasst den Zufall entscheiden.

Rundenablauf

Ihr spielt *Abomination – Frankensteins Vermächtnis* über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus 4 Phasen, die ihr nacheinander abhandelt.

1. **Ereignisphase**
   Zieht 1 Karte vom Ereignisstapel und führt ihren Effekt aus.
2. **Stadtphase**
   Setzt eure Figuren einzeln und reihum auf Aktionsfelder auf dem Spielplan oder eurem Labor und führt jeweils sofort den Effekt aus.
3. **Laborphase**
   Handelt diese Phase gleichzeitig ab. Arbeitet an der Erschaffung eurer Schöpfung.
4. **Aufräumphase**
   Bereitet den Spielplan für die nächste Runde vor.

1. Ereignisphase

Besitzt du die Startkreatur, beginne die Runde, indem du die oberste Karte (*unter der Abdeckkarte*) vom Ereignisstapel ziehst. Drehe sie auf die der aktuellen Runde entsprechenden Seite. Handelt es sich um eine Ereigniskarte, lies sie vor und bringe sie ins Spiel. Die meisten Ereigniskarten verändern in irgendeiner Weise die Regeln der laufenden Runde, manche haben (zusätzlich) einen Soforteffekt. Lege zur Erinnerung Ereignismarker auf jene Orte, deren Regeln in dieser Runde verändert sind.

Handelt es sich bei der Karte um eine Begegnungskarte mit dem Auslöser „Sofort", lies sie dem Zielcharakter vor. Ist ein Ort als Auslöser angegeben, halte den Ort geheim und behalte die Karte, bis es dort zur Begegnung kommt. Sobald jemand anderes als du während der Partie eine Figur auf diesen Ort setzt (und bevor etwaige Kosten bezahlt und Effekte ausgeführt werden), verkünde die Begegnung und lies dann den dazugehörigen Text vor. Wirf die Karte danach ab.

Hinweis: Vergisst du, die Begegnung an diesem Ort im richtigen Moment zu verkünden, musst du die Karte ungenutzt abwerfen.

Musst du das Ziel einer Begegnung bestimmen, darfst du einen beliebigen Charakter (auch deinen eigenen) wählen. Gibt es eine Bedingung, die das Ziel erfüllen muss und die von mehreren Charakteren erfüllt wird, darfst du aus diesen Charakteren wählen. Bist du das Ziel einer Begegnung, bitte jemand anderen, den Text vorzulesen. Einige Ereignisse oder Begegnungen verweisen auf einen nummerierten Eintrag. Lies dann dort weiter. (*Alle Einträge findest du ab S. 10 in dieser Anleitung.*)

Es gibt 2 Symbole, die weitere Ereignisse auslösen:

Hinrichtung: Ziehe 1 (Partie zu zweit) oder 2 (Partie zu dritt/viert) Karten vom Richtplatzstapel und lege sie offen auf das/die Feld(er) beim Richtplatz. **Hinweis:** Liegt bereits mind. 1 Leiche auf dem Richtplatz, ignoriere dieses Ereignis.

Gewitter: Ladet alle eure Leidener Flaschen auf, indem ihr sie auf ihre geladene Seite dreht. Kauft ihr in dieser Runde Leidener Flaschen, erhaltet ihr sie geladen.

2. Stadtphase

In dieser Phase setzt ihr eure Figuren einzeln und reihum auf Aktionsfelder der Orte auf dem Spielplan oder in eurem Labor, um ihre Effekte zu nutzen. Besitzt du die Startkreatur, beginnst du. Danach sind im Uhrzeigersinn alle anderen mit ihrem Zug an der Reihe, bis ihr jeweils alle eure Figuren gesetzt habt oder passen musstet.

Bist du am Zug, nimm 1 Figur von deiner Charakterkarte und setze sie auf ein Aktionsfeld auf dem Spielplan oder in deinem Labor. Führe dann den Effekt des Orts aus. Steht auf deiner Charakterkarte keine Figur mehr oder kannst du kein Aktionsfeld nutzen, musst du passen.

Zugangsbeschränkungen

Du kannst hier nur eine Wissenschaftsfigur setzen.

Hier eine Figur zu platzieren, kostet dich die angegebene Anzahl Francs.

Entschädigungsleiste

ENTSCHÄDIGUNGSLEISTE BEIM SPIEL ZU VIERT

Möchtest du deine Figur auf ein bereits besetztes Feld setzen, musst du die andere Figur zunächst verscheuchen. Stelle dazu die andere Figur auf das 1. freie Feld der Entschädigungsleiste und zahle die angegebenen Francs an den betroffenen Charakter. Ist die Leiste voll, kannst du keine Figur mehr verscheuchen und somit besetzte Aktionsfelder nicht mehr nutzen.

Hinweis: Du darfst auch deine eigene Figur verscheuchen, falls ein Feld für sie auf der Leiste frei ist. Dies kostet dich nichts.

Effekte der Aktionsfelder

Die Effekte der Aktionsfelder sind über Symbole dargestellt. Was genau jeder Effekt bewirkt, wird später in dieser Anleitung detailliert beschrieben (*siehe ab S. 8*).

3. Laborphase

Die Laborphase handelt ihr gleichzeitig ab. Führt jeweils folgende Aktionen in der angegebenen Reihenfolge aus:

- **Körperteil bauen** (so oft, wie du möchtest/kannst)
- **Körperteil aufwerten** (so oft, wie du möchtest/kannst)
- **Den Schalter umlegen** (max. 1-mal)
- **Materialien einlagern** (so oft, wie du möchtest/kannst)

Körperteil bauen

Wähle zunächst mithilfe des Körperbauplans, welchen Körperteil du bauen willst. Es können nicht mehr als 1 Kopf, 1 Rumpf, 2 Arme und 2 Beine auf deinem Operationstisch liegen. Entscheide dann, von welcher Qualität dein Körperteil sein soll. Beachte dabei die unterschiedlichen Anforderungen an Wissen und Materialien. Du kannst einen Körperteil von hoher Qualität **ausschließlich** aus Materialien der Verwesungsstufe I oder II bauen. Stammt auch nur 1 Material aus der Stufe III oder IV, erhältst du lediglich einen Körperteil von niedriger Qualität (*Seite mit dem „N"*).

Hast du dich entschieden, gehe in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. Prüfe, ob dein Wissen dem für dein Vorhaben benötigtem Wissen entspricht oder es übersteigt (a).
2. Wirf die für dein Vorhaben benötigten Materialien ab. Notiere die Verwesungsstufe des am stärksten verwesten Materials, das du verwendet hast. Du darfst fast alle Materialien durch Tierteile ersetzen, erhältst dann jedoch später weniger Siegpunkte für deinen Körperteil. Tierteile der Verwesungsstufe III oder IV kannst du nicht als Ersatz für Blut verwenden.
3. Lege den gebauten Körperteil auf das entsprechende Feld auf deinem Operationstisch. Ist er ein Körperteil von niedriger Qualität, zeigt die Seite mit dem „N" nach oben, bei hoher Qualität die Seite mit dem „H".
4. Erhalte 1 Wissen.
5. Hast du beim Bau mind. 1 Tierteil verwendet, lege 1 Tierteil aus dem Vorrat auf den Körperteil, um dich am Ende der Partie daran zu erinnern.

Hinweis: Die Siegpunkte für den Bau eines Körperteils erhältst du erst und auch nur am Ende der Partie. Entnimm dem Körperbauplan, wie viele Punkte du für jeden Körperteil in Abhängigkeit von Qualität und anderen Faktoren erhalten wirst (b).

Körperteil aufwerten

Du darfst einen Körperteil von niedriger Qualität zu einem Körperteil von hoher Qualität aufwerten. Gehe dazu in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. Prüfe, ob dein Wissen dem für dein Vorhaben benötigtem Wissen entspricht oder es übersteigt.
2. Ist der Körperteil lebendig, wirf den Lebendigmarker ab.
3. Wirf 1 Material jeder Materialart ab. Alle Materialien müssen aus der Verwesungsstufe I oder II stammen. Du kannst keine Tierteile verwenden, um damit andere Materialien zu ersetzen.
4. Drehe den Körperteil auf die höherwertige Seite. Lagen Schadensmarker oder ein Tierteil auf dem Körperteil, lege sie wieder drauf.

Den Schalter umlegen

Liegt mind. 1 Körperteil auf deinem Operationstisch, darfst du in dieser Phase 1-mal den Schalter umlegen. Möchtest du das, gehe in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. Entlade 1 oder 2 deiner geladenen Leidener Flaschen-Plättchen, indem du sie auf ihre ungeladene Seite drehst.
2. Wirf für jedes umgedrehte Plättchen 2 graue Elektrowürfel.
3. Hast du noch geladene Leidener Flaschen, darfst du 1 Plättchen entladen, um beliebige viele Würfel 1-mal neu zu werfen. Du darfst beliebig oft Leidener Flaschen entladen, um jeweils 1-mal neu zu werfen.
4. Lege nacheinander für jedes gewürfelte ⚡-Symbol 1 ⚡-Marker auf einen Körperteil auf deinem Operationstisch. Sobald auf einem Körperteil 2 ⚡-Marker liegen, zerlegt der Strom den Körperteil. Wirf die beiden ⚡-Marker ab und zerlege den Körperteil wie folgt: Ist er lebendig, wirf den 👁-Marker ab. Ist er nicht lebendig und von niedriger Qualität, wirf ihn ab. Ist er nicht lebendig und von hoher Qualität, drehe ihn auf die minderwertigere Seite.

   Hinweis: Es müssen erst alle Körperteile 1 ⚡-Marker erhalten haben, bevor du einen zweiten auf einen Körperteil legen kannst.
5. Falls du 1 oder mehrere 💔 gewürfelt hast, erhalte 1 💔.
6. Lege für jedes gewürfelte 👁-Symbol 1 👁-Marker auf einen Körperteil (*falls möglich*). Beachte dabei, dass du den Kopf zuletzt beleben musst. Du musst also zunächst alle anderen Körperteile mit einem 👁-Marker beleben. Für den Kopf erhältst du die meisten Punkte!

   Hinweis: Auf jedem Körperteil kann nur 1 👁-Marker liegen.

Materialien einlagern

VERKAUFSLAGER

Verschiebe beliebig viele Organe und/oder Muskeln von der Verwesungsleiste ins Verkaufslager. Du darfst dort bis zu 9 Materialwürfel einlagern.

Hinweis: Du darfst eingelagerte Organe und Muskeln in zukünftigen Runden auf dem Markt verkaufen. Du kannst sie nicht mehr zum Bauen von Körperteilen verwenden.

4. Aufräumphase

Geht in der angegebenen Reihenfolge vor:

1. **Verwesung im Labor:** Besitzt du keinen Eisblock in deinem Labor, wirf alle Materialien der Verwesungsstufe IV sowie alles Blut der Verwesungsstufe II ab. Schiebe danach deine verbliebenen Materialien auf der Verwesungsleiste 1 Stufe weiter nach rechts. Besitzt du einen Eisblock, verlierst du nichts, verbrauchst jedoch Eis. Drehe deinen ganzen Eisblock auf die halbe Seite bzw. wirf deinen halben Eisblock ab.
2. **Spielplan herrichten:** Werft alle ausliegenden Karten beim Hospital, Hafen, der Akademie und Saint-Roch ab und ersetzt sie durch neue. Ersetzt danach den Stapel beim Hospital, durch einen neuen offenen Stapel. Zieht dazu erneut so viele Karten vom Hospitalstapel, wie Charaktere mitspielen. Werft alle Karten vom Richtplatz ab. Werft die Ereigniskarte dieser Runde sowie alle zu ihr gehörenden Ereignismarker ab.
3. **Figuren einsammeln:** Stellt eure Figuren jeweils zurück auf eure Charakterkarte.
4. **Kapitän bewegen:** Bewege den Kapitän auf der Handlungsleiste 1 Feld vor. Ist unterhalb seines neuen Feldes ein Hinrichtungssymbol 🪓 abgebildet, findet eine Hinrichtung statt. Führe sie wie auf dem Ereignistableau beschrieben durch. Erreicht er den Totenschädel (*letztes Feld*), endet die Partie sofort.

Beispiel: Einen Körperteil bauen

1. Marie Freeman will einen Kopf für ihre Schöpfung bauen. Auf dem Körperbauplan sieht sie, dass sie für einen Kopf von niedriger Qualität ein Wissen von mind. 14 sowie 2 Muskeln, 2 Organe, 3 Blut und 3 Knochen benötigt.

Benötigtes 🧠 Hoch	Benötigtes 🧠 Niedrig	Benötigte Materialien
20	14	2 2 3 3

1

2. Maries Wissen steht auf 15. Sie besitzt also das benötigte Wissen.

2

3. Der Blick auf ihre Verwesungsleiste verrät ihr, dass sie über ausreichend Materialien verfügt. Marie wirft 1 Muskel der Verwesungsstufe I und 1 Organ der Verwesungsstufe III sowie 2 Tierteile der Verwesungsstufe II, die das fehlende Organ und den fehlenden Muskel ersetzen, ab. Außerdem 3 Blut der Verwesungsstufen I und II sowie 3 Knochen.

4. Nachdem sie alle benötigten Materialien abgeworfen hat, nimmt Marie sich ein Kopfteil und legt es mit niedriger Qualität oben auf das entsprechende Feld auf ihrem Operationstisch. Da sie beim Bau Tierteile verwendet hat, legt Marie ein Tierteil aus dem Vorrat auf den Kopf.

3

5. Für den Bau des Kopfes erhält Marie 1 Wissen. Sie bewegt den Zeiger ihrer Wissensscheibe von 15 auf 16.

Sofern Marie den Kopf nicht noch im Laufe der Partie aufwertet, wird sie am Ende der Partie 12 Punkte für ihn erhalten (15 Punkte für den Kopf, -3 Punkte wegen der Tierteile).

4

Ende der Partie

Die Partie endet sofort, sobald der Kapitän den Totenschädel (*das letzte Feld*) auf der Handlungsleiste erreicht oder ein oder mehrere Charaktere am Ende der Laborphase ihre Schöpfung erfolgreich zum Leben erweckt haben. Die erschaffene Gefährtin ist lebendig, sobald alle 6 Körperteile einen 👁-Marker besitzen.

Ihr erhaltet am Ende der Partie wie folgt Siegpunkte:

- Erhaltet jeweils Punkte für die Körperteile auf eurem Operationstisch. Entnehmt den Wert der Körperteile (niedrige/hohe Qualität, mit Lebendigmarker, mit Tierteilen) dem Körperbauplan.
- Erhaltet jeweils 10 Punkte für jedes Bonusplättchen, das ihr in euren Besitz bringen konntet.
- Endete die Partie, weil der Kapitän den Totenschädel auf der Handlungsleiste erreicht hat, erhält der Charakter mit der höchsten positiven Menschlichkeit 5 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhalten alle daran beteiligten 5 Siegpunkte.

Wer von euch nun die meisten Siegpunkte errungen hat, gewinnt die Partie. Bei Gleichstand gewinnt (in dieser Reihenfolge), wer:

1. die meisten lebendigen Körperteile hat.
2. die meisten Francs hat.
3. die Startkreatur besitzt bzw. in Zugreihenfolge am nächsten zu ihr ist.

Optional: Endete die Partie, weil mind. 1 Charakter eine Gefährtin für Frankensteins Kreatur erschaffen hat, lest den Abschnitt „Sie lebt!" (*siehe S. 15*). Endete sie, weil der Kapitän den Totenschädel auf der Handlungsleiste erreicht hat, lest den Abschnitt „Kapitän Waltons Triumph" (*siehe S. 15*).

Bonusziele

Erfüllst du während der Partie ein Bonusziel eines der ausliegenden Bonusplättchen, erhältst du dafür am Ende der Partie 10 Siegpunkte. Die meisten Bonusziele kannst du während der Partie erfüllen (*z.B. „1. mit 27 Wissen."*), eines wird erst am Ende der Partie ausgewertet (*„Besitze am Ende der Partie die meisten Francs."*). Erfüllst du das Ziel eines Bonusplättchens, nimm das Plättchen und lege es zu deiner Charakterkarte. Dieses Bonusziel steht den anderen nun nicht mehr zur Verfügung.

Hinweis: In der Laborphase finden alle eure Handlungen gleichzeitig statt. Erfüllen zwei oder mehr von euch dasselbe Bonusziel in dieser Phase, erhält das Bonusplättchen, wer die Startkreatur besitzt bzw. ihr in Zugreihenfolge am nächsten ist.

Karten ausspielen und abwerfen

Es gibt in diesem Spiel keine Abwurfstapel. Legt Karten, die ihr abwerft, jeweils unter den Stapel, von dem sie ursprünglich kommen.

Legt abgeworfene Materialien und gezahlte Francs zurück in den Vorrat, sofern nichts anderes angegeben ist.

Leichenkarten

Nachdem du eine Leichenkarte gezogen hast, musst du zuerst ihre Kosten zahlen (a), falls welche angegeben sind. Führe danach den Effekt der Karte aus. Oft hast du die Wahl:

- Erhöhe dein Wissen um den auf der Karte angegebenen Wert (b)
- ODER lege die unten auf der Karte aufgeführten Materialien in die angegebene Stufe der Verwesungsleiste bzw. in das Knochenlager deines Labors (c).

Wirf die Karte danach ab.

Hinweis: Möchtest du die Leichenkarte nicht ausführen, wirf sie ab. Du musst keine Kosten zahlen.

Materialien erhalten

Bei einigen Aktionsfeldern, aber auch durch andere Effekte im Spiel, erhältst du verschiedene Materialien. Bis auf Knochen erhältst du neue Materialien immer in 1 von 4 Verwesungsstufen. In Stufe I ist das Fleisch noch frisch, in Stufe IV fast komplett vergammelt. Du kannst max. 15 Materialwürfel in jeder Stufe haben. Erhältst du Materialien, nimm die entsprechende Anzahl und Farbe an Materialwürfeln aus dem Vorrat und lege sie in die angegebene Stufe deiner Verwesungsleiste bzw. in das Knochenlager. Sobald du in einer Stufe mehr als 15 Materialwürfel hast bzw. mehr als 12 im Knochenlager, wirf sofort überzählige Würfel ab.

Hinweis: Knochen verwesen nicht. Lege sie daher in dein Knochenlager und nicht in die Verwesungsleiste, sobald du sie erhältst. Ist bei einem Effekt von „alle (menschlichen) Materialien" die Rede, sind damit auch Knochen gemeint, selbst wenn dabei eine Verwesungsstufe spezifiziert wird. Diese bezieht sich lediglich auf die Materialien, die auch tatsächlich verwesen. Im Knochenlager kannst du max. 12 Knochen lagern. Du darfst sie später auf dem Markt verkaufen.

Hinweis: Falls euch jemals der Vorrat an Materialwürfeln oder Francs ausgehen sollte, nutzt stattdessen etwas anderes.

Menschlichkeits- und Forschungskarten

Menschlichkeitskarte — Forschungskarte

Menschlichkeits- und Forschungskarten unterstützen dich während der Partie mit allerhand nützlichen Effekten. Die meisten dieser Karten geben vor, wann du sie ausspielen darfst oder was nötig ist, um ihren Effekt zu nutzen. Ob du das dann tust, ist immer dir überlassen. Ist nichts angegeben (*z.B. bei „Tutor"*), darfst du die Karte jederzeit spielen. Spielst du eine Karte aus, führe ihren einmaligen Effekt aus (a). Viele Karten erhöhen außerdem deine Attribute oder verschaffen dir ein paar Francs. Dies ist dann unterhalb des Effekts in Form von Symbolen angegeben (b).

Kartenlimit: Du kannst nicht mehr als 3 Menschlichkeits- und 3 Forschungskarten besitzen. Möchtest oder musst du eine vierte Karte nehmen oder ziehen, musst du **vorher** eine Karte ausspielen (*falls möglich*) oder abwerfen.

Stromstärke manipulieren

Forschungskarten bieten dir zusätzlich eine alternative Anwendungsmöglichkeit: Du darfst sie ausspielen, um nach dem Werfen der Elektrowürfel das Ergebnis zu manipulieren (c). Der genaue Effekt ist jeweils auf der Karte angegeben.

Attribute erhöhen

Einige Aktionsfelder, aber auch andere Effekte im Spiel wirken sich auf deine Attribute aus. Musst du ein Attribut erhöhen, bewege den Zeiger der entsprechenden Scheibe im Uhrzeigersinn um die angegebene Zahl. Musst du es verringern, bewege ihn entsprechend gegen den Uhrzeigersinn. Deine Menschlichkeit verändert sich hauptsächlich dadurch, dass du ♥ oder 💔 erhältst. ♥ erhöht deine Menschlichkeit, während 💔 sie aufgrund deiner grausamen Taten verringert.

Hinweis: Für manche Effekte bezahlst du mit der Verringerung eines Attributs. Kannst du das Attribut nicht weiter verringern (*weil du z.B. bereits -10 Menschlichkeit hast oder eine Regel den Verlust verhindert*), kannst du den Effekt nicht nutzen.

Hinweis: Hast du -10 Menschlichkeit erreicht (), kann sich deine Menschlichkeit nicht mehr verändern, auch nicht durch Ereignisse oder Effekte, die dies normalerweise tun würden.

Erreicht oder überschreitet der Zeiger einer deiner Attributscheiben ein Feld mit einem der folgenden Symbole, führe sofort den entsprechenden Effekt aus:

Erhalte 1 Assistenzfigur. Lege sie auf deine Charakterkarte. Erhältst du sie während der Stadtphase, darfst du sie bereits in dieser Runde setzen.

Ersetze 1 Assistenzfigur durch 1 Wissenschaftsfigur. Steht die gewählte Assistenzfigur bereits auf einem Ort, wirkt sich der Tausch nicht auf bereits ausgeführte Effekte aus:

Erhalte 1 Prestige. Verliere 1 Prestige.

Verliere 1 Assistenzfigur von deiner Charakterkarte. Falls du bereits alle gesetzt hast, verliere 1 beliebige. Falls du bereits alle deine Assistenzfiguren durch Wissenschaftsfiguren ersetzt hast, verliere stattdessen 1 Wissenschaftsfigur.

Dieser Effekt wirkt sich stets aus, sobald du würfeln musst. Du darfst 1 grauen Würfel durch 1 blauen ersetzen. Hast du 14, 20 oder sogar 26 auf der Wissensscheibe erreicht, darfst du entsprechend insgesamt 1, 2 oder 3 graue Würfel durch blaue ersetzen.

Erhalte oder verliere die angegebene Zahl an Siegpunkten, indem du deinen Punktezähler um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Punkteleiste vor oder zurück bewegst. Die Punkteleiste bildet auch den negativen Bereich ab, da es möglich ist, dass du auch hier landest.

Attributseffekte rückgängig machen

Bewegst du den Zeiger einer deiner Attributscheiben zurück über ein Symbol, dessen Effekt du bereits ausgeführt hast, musst du den Effekt rückgängig machen.

Beispiel: Attributseffekte rückgängig machen

Tanaka Hikaru wählt das Aktionsfeld „Morden" in der Dunklen Gasse und muss dafür 1 Polizeimarker auf seine Charakterkarte legen. Außerdem erhält er 3 💔. Dadurch verringert sich seine Menschlichkeit von 0 auf -3, wodurch er 1 Prestige und 1 Siegpunkt verliert. Hikarus Prestige liegt im Moment bei 7. Als er diese Stufe in einem früheren Zug erreichte, hat er dafür eine Assistenzfigur erhalten. Nun sinkt sein Prestige jedoch wieder auf 6. Daher muss er diesen Effekt nun wieder rückgängig machen und eine Assistenzfigur abgeben (von seiner Charakterkarte oder, falls alle bereits gesetzt sind, von anderswo). Hikaru wird die Figur zurückgewinnen, sobald sein Prestige wieder 7 erreicht. Ein Weg dorthin wäre, seine Menschlichkeit wieder über -3 zu bringen und damit den Verlust an Prestige und Siegpunkt rückgängig zu machen.

Aktionsfelder im Detail

Friedhof

Leichen ausgraben

Setzt du deine Figur hier, ziehe 3 Karten vom Friedhofstapel. Führe beliebig viele von ihnen *(oder auch keine)* aus. Zahle dazu nacheinander je Karte etwaige oben links angegebene Kosten und erhalte Wissen (*falls vorhanden*) ODER Materialien. Wirf danach alle gezogenen Karten ab.

Auf dem Friedhof findest du Leichen, aus denen du Materialien der Verwesungsstufe III oder IV sowie Knochen bekommen kannst. Sie können 💔 kosten. Karten, die du nicht ausführst, kosten nichts.

Richtplatz

Leiche kaufen

Hier findest du nur nach einer Hinrichtung (📜) Leichen.

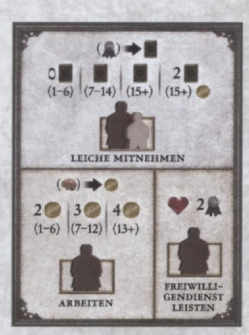
Es kostet dich 1 Franc, hier eine Figur zu setzen.

Setzt du deine Figur hier, nimm 1 der ausliegenden Leichenkarten und führe sie aus. Du erhältst Wissen ODER Materialien. Wirf die Karte danach ab.

Hinweis: Fülle das Feld nicht mit einer neuen Karte auf. Dies geschieht erst bei der nächsten Hinrichtung (📜).

Hingerichtete bringen dir Materialien der Verwesungsstufe I sowie Knochen und Blut.

Hospital



Leiche mitnehmen

Setzt du deine Figur hier und ist dein Prestige mind. 7, nimm die oberste Karte vom Stapel und führe sie aus. Du erhältst Wissen ODER Materialien. Ist dein Prestige mind. 15, darfst du 1 Franc zahlen, um 1 weitere Karte zu nehmen und auszuführen. Wirf die Karte(n) danach ab (unter den Stapel neben dem Spielplan).

Hinweis: Fülle den Stapel beim Hospital nicht auf. Er wird in der Aufräumphase ersetzt.

Im Hospital findest du Leichen, aus denen du Materialien der Verwesungsstufe I oder II sowie Knochen und Blut bekommst.

Arbeiten

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen.

Setzt du deine Figur hier, erhalte Francs abhängig von deiner Wissensstufe: 1–6 Wissen = 2 Franc, 7–12 Wissen = 3 Franc, 13 und mehr Wissen = 4 Franc.

Freiwilligendienst leisten

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen.

Setzt du deine Figur hier, erhalte 1 Menschlichkeit und 2 Prestige.

Leichenhalle

Leichen kaufen

Es kostet dich 1 Franc, hier eine Figur zu setzen.

Setzt du deine Figur hier, ziehe 2 Karten vom Leichenhallenstapel. Führe beliebig viele von ihnen (*oder auch keine*) aus. Zahle dazu je Karte etwaige oben links angegebene Kosten und erhalte Wissen ODER Materialien. Wirf danach alle gezogenen Karten ab.

In der Leichenhalle findest du Leichen, aus denen du Materialien der Verwesungsstufe II oder III sowie Knochen und Blut bekommen kannst. Sie können 💔 kosten. Karten, die du nicht ausführst, kosten nichts.

Akademie

Spitzenforschung betreiben

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen.

Setzt du deine Figur hier, erhalte 1 Wissen und nimm 1 der ausliegenden Forschungskarten. Ersetze die gewählte Karte durch eine neue vom Forschungsstapel.

Forschen

Setzt du deine Figur hier, nimm 1 der ausliegenden Forschungskarten. Ersetze die gewählte Karte durch eine neue vom Forschungsstapel.

Vorlesung halten

Setzt du deine Figur hier, erhalte 1 Franc und 1 Prestige für eine Assistenzfigur und 1 Franc und 2 Prestige für eine Wissenschaftsfigur.

Spenden

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen. Setzt du deine Figur hier, zahle bis zu 3 Franc. Erhalte 1 Prestige je gezahltem Franc.

Schlachthaus

Tierteile mitnehmen

Setzt du deine Figur hier, wähle 1 der folgenden zwei Möglichkeiten:

- Erhalte 4 Tierteile der Verwesungsstufe II.
- Erhalte 3 Tierteile der Verwesungsstufe I.

Saint-Roch

Buße tun

Setzt du deine Figur hier, nimm 1 der ausliegenden Menschlichkeitskarten. Ersetze die gewählte Karte durch eine neue vom Menschlichkeitsstapel. Ist deine Figur eine Wissenschaftsfigur, erhalte außerdem 1 Menschlichkeit.

Markt

Waren kaufen und verkaufen

Setzt du deine Figur hier, führe beliebig viele der folgenden Effekte beliebig oft aus:

- Verkaufe 2 Knochen aus deinem Knochenlager für insgesamt 1 Franc.
- Verkaufe 3 Materialien aus deinem Verkaufslager für insgesamt 2 Franc.
- Kaufe 1 ungeladenes Leidener Flaschen-Plättchen für 2 Franc und lege es in deinem Labor auf ein leeres Kondensatorfeld.
- Kaufe 1 ganzen Eisblock für 1 Franc und lege ihn ins Eisfach bzw. ersetze den vorhandenen halben Eisblock mit ihm. Hast du einen Eisblock im Eisfach, verwesen deine Materialien in der Aufräumphase nicht weiter.

Startkreatur

Setzt du deine Figur hier, muss dir der Charakter, der die laufende Runde begonnen hat, sofort die Startkreatur geben. Dein Charakter gilt nun als jener, der die Runde begonnen hat.

Nachdem alle ihre Figuren gesetzt oder gepasst haben, darfst du deine Figur von diesem Feld nehmen und nach den üblichen Regeln auf ein anderes Aktionsfeld setzen und dessen Effekt ausführen.

Hafen

Anwerben

Setzt du deine Figur hier, nimm 1 der ausliegenden Kanaillenkarten. Zahle die oben links angegebenen Kosten (a) der gewählten Karte. Führe ihren Effekt aus, indem du aus den vorhandenen Möglichkeiten 1 auswählst. Diese können sein:

- Erhöhe dein Wissen um den auf der Karte angegebenen Wert und zahle dafür etwaige zusätzliche Kosten (b).
- Erhöhe deine Menschlichkeit um den auf der Karte angegebenen Wert (c).
- Lege die unten auf der Karte aufgeführten Materialien in die angegebene Stufe der Verwesungsleiste bzw. in das Knochenlager deines Labors (d).

Kanaillenkarte

Wirf die Karte danach ab. Ersetze die gewählte Karte durch eine neue vom Kanaillenstapel.

Hinweis: Die Kanaillen, die du anwirbst, haben verschiedene Kosten und bieten unterschiedliche Effekte, unter anderem Materialien der Verwesungsstufe I oder III.

Hinweis: Kanaillenkarten gelten nicht als Leichenkarten.

Dunkle Gasse

Morden

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen. Setzt du deine Figur hier, erhalte die aufgeführten Materialien der Verwesungsstufe I und Knochen sowie 3 . Lege danach 1 Polizeimarker auf deine Charakterkarte. Liegen 2 Polizeimarker auf deiner Charakterkarte, kannst du keine Figur mehr an diesen Ort setzen. Du darfst jederzeit 3 Franc zahlen, um alle Polizeimarker von deiner Charakterkarte zu entfernen.

Dein Labor

Studieren

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen. Setzt du deine Figur hier, erhalte 1 Wissen.

Blut spenden

Setzt du deine Figur hier, erhalte 3 Blut der Verwesungsstufe I.

Experimentieren

Setzt du deine Figur hier, wirf bis zu 3 Tierteile ab. Erhalte 1 Wissen je abgeworfenem Tierteil.

Reparieren

Hier kannst du nur eine Wissenschaftsfigur setzen. Setzt du deine Figur hier, entferne bis zu 3 -Marker von den Körperteilen auf deinem Operationstisch.

Leidener Flaschen aufladen

Setzt du hier eine Wissenschaftsfigur, drehe bis zu 4 ungeladene Leidener Flaschen-Plättchen auf ihre geladene Seite. Setzt du hier eine Assistenzfigur, drehe bis zu 2 Plättchen um.

Ungeladen

Geladen

Tipps fürs Spiel

So erhöhst du dein Wissen:

- Ziehe/Nimm Leichen- oder Kanaillenkarten und führe sie aus.
- Nutze das Aktionsfeld „Spitzenforschung betreiben" in der Akademie.
- Studiere in deinem Labor.
- Baue einen Körperteil.
- Nimm passende Forschungskarten und spiele sie aus.

So erhöhst du dein Prestige:

- Nutze das Aktionsfeld „Vorlesung halten" in der Akademie.
- Nutze das Aktionsfeld „Spenden" in der Akademie.
- Nutze das Aktionsfeld „Freiwilligendienst leisten" im Hospital.
- Nimm passende Forschungs- und Menschlichkeitskarten und spiele sie aus.
- Erhöhe deine Menschlichkeit.

So erhöhst du deine Menschlichkeit:

- Nutze das Aktionsfeld „Buße tun" in Saint-Roch mit einer Wissenschaftsfigur.
- Nutze das Aktionsfeld „Freiwilligendienst leisten" im Hospital.
- Nimm Menschlichkeitskarten und spiele sie aus.
- Nimm Hundefänger:innen-Kanaillenkarten und führe sie aus.

So verdienst du Francs:

- Nutze das Aktionsfeld „Arbeiten" im Hospital.
- Verkaufe Materialien auf dem Markt.
- Nutze das Aktionsfeld „Vorlesung halten" in der Akademie.
- Nimm passende Forschungskarten und spiele sie aus.
- Sammle Entschädigungen fürs Verscheuchtwerden.

Einträge zu den Begegnungen

A1: *Dir wird klar, dass Frankensteins Kreatur dich ausspioniert hat, und ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Du drehst dich um, willst wegrennen, doch blitzschnell steht das massige Wesen vor dir und versperrt den Weg. „Wären Sie so freundlich, dem Kapitän eine Nachricht zu übermitteln?" Der Schlag trifft dich mit übermenschlicher Geschwindigkeit. Du fliegst quer durch den Raum und landest bewusstlos auf dem Boden.*

- Für diese Runde verlierst du 1 Wissenschaftsfigur. Erhalte 1 Menschlichkeit.

A2: *Zitternd zeigst du auf das Versteck des Kapitäns. Knurrend nähert sich dein Wohltäter seinem Ziel. Plötzlich ertönt ein Schuss. Der Kapitän prescht hinter den Regalen hervor und aus dem Labor. Außer sich vor Zorn humpelt dein Wohltäter ihm hinterher.*

- Erhalte 2 💔 und wirf 1 Leidener Flaschen-Plättchen ab (*falls möglich*).

A3: *Du trittst vor und berichtest stolz von deinen Fortschritten. Dein Wohltäter lächelt, was seine Gesichtszüge unnatürlich verzerrt. Trotzdem wirkt er für einen kurzen Moment fast menschlich. „Dann wird dies Ihrer weiteren Arbeit dienlich sein", antwortet er und lässt eine eingewickelte Leiche auf den Boden fallen. „Nur selten wird uns eine zweite Chance zuteil, um im Tode dort beizutragen, wo wir zu Lebzeiten gescheitert sind. Ein Geschenk der Pest."*

- Erhalte jeweils 2 menschliche Materialien jeder Art der Verwesungsstufe I sowie 1 💔. Kannst du keine Menschlichkeit mehr verlieren, verliere 1 Prestige.

A4: *„Ihre Arbeit ist bewundernswert, aber nicht ausreichend. Sie müssen sie vollenden! Ich überlasse Ihnen dies im Geiste unseres gemeinsamen Ziels." Dein Wohltäter zieht einen frisch abgerissenen Arm aus seiner Tasche und überreicht ihn dir.*

- Erhalte 1 Organ und 2 Muskeln der Verwesungsstufe I sowie 1 💔.

A5: *Géricaults Werk „Das Floß der Medusa" löst ungeheure Wut aus. Bald machen Gerüchte über ruchlose Akademikerinnen und Akademiker die Runde. Sie hätten dem Künstler geholfen, sich den Toten unchristlich zu nähern, um ihr Fleisch aus der Nähe zu betrachten. Eine unappetitliche Enthüllung. Frankensteins Kreatur ist nicht erfreut über die Aufmerksamkeit, die das Thema erregt. Der Raum verdunkelt sich, als sie in deiner Tür steht und ihre Enttäuschung kundtut.*
„Solche Aktivitäten können unsere gesamte Arbeit gefährden!", zischt sie. „Handeln Sie zukünftig besonnener. Andernfalls wird Géricaults nächstes Meisterwerk mit Blut gemalt sein, seinem und Ihren."

- Verliere 2 Prestige.

A6: *„Sie machen Fortschritte, das ist erfreulich. Doch Sie müssen ihr Leben einhauchen. Bald! Sonst wird der nächste Atemzug demnächst Ihr letzter sein. Dies hier soll Ihre Bemühungen unterstützen."*

- Erhalte 1 ungeladenes Leidener Flaschen-Plättchen, sofern du noch keine 4 besitzt.

A7: *„Mord rufen und des Krieges Hund entfesseln", ruft dein Wohltäter grinsend. „Ich wage jedoch zu behaupten, dass diese armen Bastarde für unsereins eher als Werkzeuge des Lebens denn des Todes taugen." Vorsichtig setzt er die Hunde ab.*

- Erhalte 5 Tierteile der Verwesungsstufe I sowie 1 💔
  ODER lasse die Hunde frei und erhalte 1 Menschlichkeit.

A8: *„Äh, ... ja", antwortest du zögernd. „Ich würde sagen, dass sie sehr erzürnt sein müssen." Frankensteins Kreatur lächelt und sagt: „Dann erzürnen Sie sie noch mehr. Ich werde Ihnen den Weg weisen."*

- Nimm dir die Startkreatur von dem Charakter, der sie im Moment besitzt. Zahle ihm 1 Franc (*falls du kannst*).

A9: ◆ Bewege den Kapitän 1 Feld vor.

A10: ◆ Nimm dir die Startkreatur. Setze in deinem 1. Zug eine Wissenschaftsfigur auf den Hafen. Du kannst dort keine Kanaille anwerben. Ziehe dafür 1 Menschlichkeitskarte vom Stapel. Erhalte außerdem 1 Menschlichkeit sowie 2 Franc.

A11: ◆ Du kannst in dieser Runde weder eine Vorlesung an der Akademie halten noch Freiwilligendienst im Hospital leisten. Verliere 1 Prestige.

A12: *Stunden später kehrst du aschfahl und mit schreckensgeweiteten Augen zurück in dein Labor. Deine Hände umklammern eine schwere, blutdurchtränkte Tasche.*

- Erhalte 4 beliebige menschliche Materialien der Verwesungsstufe I sowie 2 💔.

A13: *Du erläuterst wortreich, wie beschäftigt du im Augenblick bist und dass deine Arbeit wirklich nicht gestört werden darf, während du dem Inspektor 2 Franc zusteckst. Der wiegt das Geld in der Hand und lächelt. „Nun, hier scheint alles in Ordnung zu sein. Entschuldigen Sie die Störung." Nachdem die Polizei gegangen ist, siehst du, wie dein Wohltäter in der Gasse verschwindet.*

- Erhalte 1 Prestige und zahle 2 Franc.

A14: *„Scheinbar habe ich meinen Körper in die richtigen Hände gelegt. Sie dürfen sie behalten. Und auch mein Vertrauen sollen Sie weiterhin genießen", sagt Frankensteins Kreatur und wirft einen Münzbeutel auf den Tisch.*

- Wirf 2 Organe und/oder Muskeln von deiner Verwesungsleiste ab (*falls möglich*). Erhalte 3 Franc.

A15: *„Vielleicht habe ich mich geirrt, vielleicht auch nicht", gibt dein Wohltäter zurück. „Ich werde Sie genau im Auge behalten, um alle Zweifel zu beseitigen."*

- Wirf alle deine Menschlichkeitskarten ab.

A16: *In dem Sack liegt die unnatürlich verbogene Leiche deines Mentors. Du hast ihn seit Jahren nicht gesehen und kannst dir beim besten Willen nicht erklären, wie Frankensteins Kreatur ihn aufspüren konnte. Dir fehlt es jedoch auch an Zeit und Nerven, um dich mit dieser Frage weiter zu beschäftigen.*

- Erhalte 1 menschliches Material jeder Art der Verwesungsstufe II sowie 2 💔.

A17: *„Ah, in der Tat ausgezeichnet. Sie leisten hervorragende Arbeit." Die Augen deines Wohltäters strahlen voller Hoffnung, als er sich mit neuer Begeisterung in deinem Labor umsieht. Dabei bewegt er sich zugleich schnell und unsicher, sodass er dich an einen Betrunkenen – oder Verrückten – erinnert. „Machen Sie weiter, Sie Genie. Eines Tages wird die Welt Ihre Erfolge besingen. Das verspreche ich Ihnen!"*

- Ziehe 1 Forschungskarte vom Stapel.

A18: *Erschrocken und sprachlos stehst du da. Dein Wohltäter sieht dich an und seufzt. „Falls ich zu hart zu Ihnen bin, dann weil ich ungeduldig werde." Er wendet sich zum Gehen, bleibt jedoch noch einmal auf der Türschwelle stehen. „Ich habe große Hoffnung in Sie gesetzt, als es kaum noch etwas zu hoffen gab. Lassen Sie mich das nicht bereuen."*

- Ziehe 1 Forschungskarte vom Stapel.

A19: *„Die Schuld muss in Blut beglichen werden", sagt dein Wohltäter. „Genießen Sie Ihr steigendes Ansehen."*

- Erhalte 2 Prestige und 1 💔.

A20: ◆ Nimm dir die Startkreatur. Setze in deinem 1. Zug eine Figur auf Saint-Roch. Du kannst in dieser Runde keine Aktionsfelder wählen oder Karten ausführen, bei denen du 💔 erhalten würdest.

A21: *Endlich erhebt Frankensteins Kreatur die Stimme: „Wir befinden uns erst im Anbeginn dieses gewaltigen Unterfangens. Doch braut sich bereits eine dunkle Wolke über uns zusammen. Absprachen in den Gassen, geheime Besuche, Sabotagepläne. Vielleicht wissen auch Sie davon. Was Sie sicher wissen sollten, ist dies: Ich bin wachsam und werde nicht scheitern. Halten Sie Augen und Ohren offen, aber bleiben Sie im Handeln und Streben bei der Sache. Ich werde wachen.".*

- Saint-Roch ist diese Runde gesperrt. Werft jeweils alle eure Menschlichkeitskarten ab.

A22: *„Es ist eigenartig", murmelt dein Wohltäter, „der Funke des Lebens in etwas so ... Unmenschlichem. Mein Spiegelbild nimmt vor meinen Augen Gestalt an. Sie müssen Erfolg haben!" Dann verlässt er mit unfassbarer Schnelligkeit dein Labor. Nur ein paar Francs lässt er liegen.*

- Erhalte 3 Franc.

A23: *Du schaust auf die Nachricht. Gestochen scharfe Buchstaben, feine Linien, die deine mangelnde Bildung verspotten. Angewidert knüllst du das Papier zusammen und wirfst es fort, sehr weit fort, denn der Wind scheint auf deiner Seite und trägt es mit sich. Doch, verdammt, das Stück Papier ist der einzige Beweis für den Überfall. Deine einzige Chance, vielleicht doch bezahlt zu werden. Du musst es finden!*

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Du darfst deine Assistenzfigur auf ein anderes Aktionsfeld im Labor setzen oder für 1 Franc auf ein anderes Aktionsfeld auf dem Spielplan.

A24: *Du entspannst dich. „Vielleicht können Sie mir behilflich sein. Allerdings müsste ich Ihnen absolute Verschwiegenheit aufbürden." Ihr Lächeln wird breiter. „Ich kann jede Bürde ertragen, die mich um 1 Franc reicher oder ein Gerücht weiser macht. Verschwiegenheit ist mein zweiter Vorname."*

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Zahle 1 Franc oder verliere 1 Prestige. Sieh dir danach alle Kanaillenkarten (*vom Spielplan und Stapel*) an. Du darfst 1 beliebige zu den angegebenen Kosten ausführen. Mische dann alle Kanaillenkarten und lege 3 neue auf die Felder beim Hafen.

A25: *Ärger keimt in dir auf. „Wissen Sie eigentlich, wer ich bin? Und für wen ich arbeite? Sagen Sie mir augenblicklich, wo sich die Leichen befinden oder Sie werden eine von ihnen!" Der Pförtner erbleicht und schweigt unsicher. Plötzlich kommt ein anderer Mann herein, dessen Gesicht mühsam unterdrückten Zorn verrät. Du erkennst Kapitän Walton.*

„Ich weiß, für wen Sie arbeiten", spricht er ruhig. „Sie können diesem Unhold ausrichten, dass ich habe, was Sie wollen. Ich werde die armen Seelen an ihre Familien zurückgeben, damit sie sie anständig begraben werden. Sie sollten jetzt gehen. Es sei denn, SIE wollen ebenfalls begraben werden." Kapitän Walton öffnet seine Jacke. Eine Pistole kommt zum Vorschein. Eingeschüchtert und wachsam gehst du langsam rückwärts und dann schnell zum Ausgang.

- Wirf alle Leichenkarten vom Hospital ab. Erhalte 1 💔. Du darfst deine Figur auf ein anderes Aktionsfeld setzen.

A26: *Du kannst deinen Komplizen nirgendwo sehen, doch das ist kein Grund, ohne die benötigten Leichen heimzukehren. Zudem scheint das Angebot geradezu ausgezeichnet. Du füllst deinen Karren und gehst.*

- Lege 3 Karten vom Hospitalstapel unter den Stapel beim Hospital. Nimm in deiner Aktion 2 zusätzliche Leichenkarten. Erhalte 1 💔.

A27: *Auf dem Weg zu dir nach vorn untersucht Frankensteins Kreatur ein in der Luft sorgfältig arrangiertes Skelett. Ihre Finger streichen über den Schädel, als würden sie ein Kunstwerk betrachten. „So verbringen Sie also Ihre Nachmittage? In Gegnerschaft zu Anliegen und Methoden unserer Arbeit?" Die Kreatur wendet ihren Blick zu dir, als sich ihre mächtige Hand von hinten um den Schädel legt. „Wir streben nach Antworten auf das größte Geheimnis der Menschheit. Wer kann sich anmaßen, zu beurteilen, welche Opfer dafür angemessen sind?" Ihre Pranke schließt sich, bis der Schädel bricht. „Welch höheres Recht gibt es, als diese letzte Wahrheit ans Licht zu bringen?" Der Schädel zerbirst unter dem Druck. Knochensplitter fliegen durch die Luft. Die Kreatur lässt die Reste zu Boden fallen. „Denken Sie über diese Dinge nach. Sie haben eine Lektion zu lernen."*

- Setze in deinem nächsten Zug eine Figur auf ein Aktionsfeld in deinem Labor. Führe den Effekt aus und erhalte zusätzlich 1 Siegpunkt. Kannst du das nicht, verliere 2 Siegpunkte.

A28: *„Ich höre", antwortest du.*

Seufzend schreitet der Kapitän auf und ab, als wüsste er nicht, wo er beginnen soll. „Viktor Frankenstein war mein Freund", spricht er schließlich. „Er hatte den Wunsch, die Menschheit von ihrer sterblichen Hülle zu befreien. Und so brachte er das Böse in die Welt. Bald erkannte er seine Torheit. Es kann keine Götter ohne Teufel geben. Dieser Teufel mag Ihnen erzählen, wie er schändlich verlassen wurde, eine tragische Geschichte. Doch am Ende ist er das, was er entschieden hat zu sein. Wie wir alle." Kapitän Walton erzählt dir von Viktors Erfahrungen mit der Kreatur, von Viktors ermordeter Frau und toten Freunden. Und wie all dies schließlich zu seinem Ableben auf dem Schiff des Kapitäns führte.

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Erhalte 2 Menschlichkeit.

A29: *Deine Nackenhaare stellen sich auf, als dir klar wird, dass dich jemand oder etwas aus der Dunkelheit heraus beobachtet. Du nimmst all deinen Mut zusammen, trittst an den Rand des Grabes heran und hebst deine Laterne, um hineinzublicken. Entsetzt siehst du im Lichtschein den entblößten Körper jener Frau, die du zu finden hofftest – zusammen mit zwei weiteren, alarmierend frischen Leichen.*

- Du darfst in diesem Zug beim Ziehen der Leichenkarten alle Karten abwerfen und neu ziehen, die ausschließlich Knochenmaterial bringen würden. Behandle alle Materialien wie Materialien der Verwesungsstufe I. Führst du mind. 1 Leichenkarte aus, erhalte 1 💔. Ignoriere 💔 von den Leichenkarten.

A30: *„Entspannen Sie sich", hörst du eine bekannte Stimme. Sie klingt gleichermaßen beiläufig wie grausam. „Wenn ich Sie fallen sehen wollte, wären Sie bereits unten." Nach einem missglückten Versuch, dich würdevoll zu setzen, rutschst du ungeschickt an einer Säule hinunter. Deine Füße baumeln in der Luft. Von diesem Aussichtspunkt kannst du das Muster der Musketeneinschläge sehen, die auf Napoleons Sieg über die Royalisten vor ungefähr 25 Jahren zurückgehen.*

- Willst du das Unschuldslamm spielen, geht es unten weiter. Ansonsten folgt Eintrag B30.

„Wenn Sie mit mir zu sprechen wünschen", bringst du bemüht ruhig hervor, „würde ich ein Treffen im La Petite Chaise vorschlagen. Die Zwiebelsuppe dort ist hervorragend."

„Was ich wünsche, ist mehr Besonnenheit und weniger Verrat", antwortet dein dämonischer Wohltäter ernst. „Ich weiß, wer sich an diesem abscheulichen Ort hier aufhält. Die Frage ist also, warum Sie mit ihm konspirieren."

„Sie meinen unseren Lieblingskapitän? Ich wollte ihn von seinem Tun abbringen. Ich schätze seine Störungen nicht."

„So, so." Frankensteins Kreatur denkt über deine Erklärung nach. Du kannst nicht erkennen, ob sie dir glaubt oder nicht. Doch plötzlich ist die Kreatur verschwunden. Nun stellt sich dir ein neues Problem: Wie kommst du wieder runter?

- Erhalte in dieser Aktion 1 Menschlichkeit, aber nimm keine Menschlichkeitskarte.

A31: ◆ Der Richtplatz ist für dich in dieser Runde gesperrt. Erhalte 2 Franc.

A32: *„Was könnte ich denn schon ausrichten?", fragst du. „Durchschauen Sie die Worte dieses Dämons. Er drückt sich gewählt aus, aber seine Worte sind ein langsam wirkendes Gift. Tun Sie, was Sie können, um die Arbeit der fehlgeleiteten Seelen in diesem unsäglichen Wettbewerb zu behindern. Ich übernehme den Rest."*

◆ Ziehe 1 Menschlichkeitskarte und erhalte 1 Menschlichkeit.

B1: *„Keine Sorge", sagt dein Wohltäter. „Ein Geist der Vergangenheit hat gerufen und meine Stimmung verfinstert. Halten Sie sich von Saint-Roch fern. Für unsereins gibt es dort keine Vergebung. Lediglich verstaubte Relikte und leere Versprechungen." Er versetzt deinem elektrostatischen Generator einen kraftvollen Schubs und verlässt das Labor.*

◆ Lade alle deine Leidener Flaschen auf.

B2: *„Nnnnur ich und mein Ass...", beginnst du zu stottern. Doch eine mächtige Pranke um deinen Hals schneidet dir das Wort ab. Frankensteins Kreatur hebt dich hoch. Ihr Griff schnürt dir die Luft ab, aber noch bist du bei Bewusstsein und vernimmst ihre Worte. „So? Nur Sie beide? Sollte es nicht so sein, werde ich zurückkehren."*

◆ Verliere 1 Wissen und erhalte 2 Menschlichkeit.

B3: *Ängstlich trittst du zurück. Du weißt, dass du nur wenig zu berichten hast. „Wie ich vermutet habe", seufzt Frankensteins Kreatur. „Seit zwanzig Jahren warte ich darauf, ein Wesen wie mich zu erblicken. Meine Geduld ist jedoch endlich. Hoffentlich motiviert Sie dieses Geschenk, Ihre Anstrengungen zu verdoppeln." Die Kreatur lässt einen Körper zu Boden fallen und geht. Du stellst fest, dass es sich um einen deiner Assistenten handelt. Tot.*

◆ Für diese Runde verlierst du 1 Figur. Erhalte jeweils 2 menschliche Materialien jeder Art der Verwesungsstufe I.

B4: *Kopfschüttelnd wandert der Blick der Kreatur über deine Arbeit. „Sie scheinen etwas Ermutigung zu benötigen. Womöglich bedürfen Sie eines klareren Blicks? Frankensteins Kreatur packt dein Handgelenk und zieht dich zu sich. Sie öffnet deine Hand und legt einen Augapfel hinein. „Verlieren Sie unser Ziel nicht aus den Augen. Muss ich Sie erneut daran erinnern, wird es Ihnen nicht gefallen."*

◆ Erhalte 1 Organ der Verwesungsstufe I und 1 Menschlichkeit.

B5: *Géricaults Werk „Das Floß der Medusa" löst ungeheure Wut aus. Bald machen Gerüchte über ruchlose Akademikerinnen und Akademiker die Runde. Sie hätten dem Künstler geholfen, sich den Toten unchristlich zu nähern, um ihr Fleisch aus der Nähe zu betrachten. Eine unappetitliche Enthüllung. Dein Wohltäter ist nicht erfreut über die Aufmerksamkeit, die das Thema erregt, und will wissen, inwieweit du darin verwickelt bist. „Niemals würde ich mich zu so etwas herablassen", verkündest du entrüstet. „Sehr gut", knurrt dein Wohltäter. „Setzen Sie Ihre Arbeit fort. Ich schätze solcherlei Ablenkungen nicht."*

◆ Erhalte 1 Prestige.

B6: *Frankensteins Kreatur beugt sich so dicht zur dir hinunter, dass du ihren fauligen Atem in deinem Gesicht spürst. Fast musst du dich übergeben. „Womöglich wird ein kleiner Aderlass Ihren Bemühungen zuträglich sein." Die Kreatur packt dich, rammt den Schnäpper in deinen Arm und lässt dich bis kurz vor die Bewusstlosigkeit zu Ader.*

◆ Du musst in dieser Runde 1 Wissenschaftsfigur auf das Aktionsfeld „Blut spenden" setzen. Dafür erhältst du 5 statt 3 Blut der Verwesungsstufe I.

B7: *„Welch loyale Wesen", flüstert Frankensteins Kreatur. „Trainiert man sie, geben sie für nur ein wenig Dankbarkeit ihr Leben für uns. Doch die Menschen erwarten mehr." Die Kreatur zerquetscht die Hunde unter ihren Armen, bis die Knochen brechen und die Tiere erschlaffen. Dann lässt sie sie fallen.*

◆ Erhalte 5 Tierteile der Verwesungsstufe I sowie 1 💔 ODER begrabe die Hunde, ohne etwas zu erhalten.

B8: *„Es könnte sie verärgern", gibst du zu. Dein Wohltäter nickt ernst. „Und das verärgert mich", antwortet er. „Stiften Sie Ärger, wo es berechtigt ist. Dies wird Ihnen dabei helfen." Er legt ein Pergament auf den Tisch und geht.*

◆ Ziehe 2 Forschungskarten vom Stapel.

B9: *Kapitän Walton steht zu seinem Wort und so musst du drei unangekündigte Besuche der Polizei über dich ergehen lassen. Sie können dir zwar nichts beweisen, aber deine Nachbarn nehmen die Besuche interessiert zur Kenntnis.*

◆ Verliere 2 Prestige.

B10: ◆ Bewege den Kapitän 1 Feld zurück. Erhalte 1 💔.

B11: ◆ Hältst du in dieser Runde mit einer Wissenschaftsfigur eine Vorlesung an der Akademie, erhalte zusätzlich 4 Franc und verliere 2 Siegpunkte.

B12: ◆ Kein Effekt.

B13: *Kaum ist die Polizei durch die Tür, taucht Frankensteins Kreatur hinter ihnen auf. Du brauchst drei Stunden, um Wände und Boden vom Blut zu reinigen.*

◆ Erhalte 1 💔 sowie 2 beliebige menschliche Materialien der Verwesungsstufe I. Alle anderen erhalten 1 beliebiges menschliches Material der Verwesungsstufe I.

B14: *„Undankbarer Abschaum", zischt Frankensteins Kreatur und humpelt nach draußen. Später findest du die ausgeweidete Leiche deines Assistenten zwischen Eingeweiden in deinem Bett.*

◆ Für diese Runde verlierst du 1 Figur. Bewege den Kapitän 1 Feld vor, sofern er noch vor Feld 7 steht.

B15: *„So viele Worte. Ihre Art ist voller leerer Worte und meine Geduld am Ende", knurrt Frankensteins Kreatur. Bedrohlich blickt sie auf dich herab. „Illoyalität kann einen Menschen teuer zu stehen kommen. Vergessen Sie das nie."*

◆ Wirf 2 Franc ab ODER verliere 2 Siegpunkte.

B16: *„So ist das also", erwidert dein grausamer Wohltäter. Im selben Moment kommt Bewegung in den Leinensack und ein leises Stöhnen ertönt aus dem Inneren. Ohne zu zögern, schwingt er den Sack durch die Luft und krachend gegen die Wand. Der Inhalt erschlafft. Kein Laut dringt mehr heraus. „Möglicherweise sieht Ihre Konkurrenz die Dinge anders."*

◆ Der Charakter zu deiner Linken erhält 1 menschliches Material jeder Art der Verwesungsstufe I. Du erhältst 1 Menschlichkeit.

B17: *Das Gesicht der Kreatur verdunkelt sich mit jedem Schritt durch dein Labor weiter. Du nimmst unter ihrem fauligen Geruch eine starke Alkoholfahne wahr. „Ich bezweifle, dass meine Unzufriedenheit einer Erklärung bedarf", presst sie hervor. „Nehmen Sie sich Zeit, um über Ihr Versagen nachzudenken. Und stellen Sie sicher, dass wir diese Unterhaltung nicht fortsetzen müssen." Dann stürmt sie hinaus.*

◆ Gib die Startkreatur an den Charakter zu deiner Linken weiter.

B18: *Verängstigt stehst du da und weißt nicht, was die richtige Antwort sein könnte. „Ich werde Ihnen Nachhilfe geben!" Frankensteins Kreatur packt dich am Nacken und führt dich ins Labor. „Sie machen erst Feierabend, wenn ich Fortschritte bei Ihnen wahrnehme."*

- Du musst in dieser Runde als erste Figur 1 Wissenschaftsfigur auf das Aktionsfeld „Studieren" setzen. Dafür erhältst du 1 zusätzliches Wissen.

B19: *„Ihre Kleinlichkeit amüsiert mich", grinst Frankensteins Kreatur hämisch. „Es soll geschehen, wie Sie wünschen."*

- Der Charakter mit dem höchsten Prestige verliert 2 Prestige. Du erhältst 1 💔.

B20: *Du vermutest, dass Kapitän Walton nur blufft, und forderst ihn auf, dein Haus zu verlassen. Der Kapitän hebt die Waffe auf Höhe deines Kopfes. Eine gefühlte Ewigkeit blickst du in den reglosen Lauf. Schließlich wendet sich Kapitän Walton ab und schreitet wütenden Schritts zur Tür. „Sie haben eine unsäglich dumme Entscheidung getroffen", knurrt er im Hinausgehen.*

- Erhalte 2 💔. Kannst du das nicht, erhalten alle anderen je 1 Menschlichkeit.

B21: *„Dieses gewaltige Unterfangen hat gerade erst begonnen", spricht euer Wohltäter schließlich. „Ein Unterfangen, dass unser bisheriges Verständnis der menschlichen Existenz revolutionieren wird. Doch braut sich bereits eine dunkle Wolke über uns zusammen – der Schatten eines Mannes, der all unser Streben zunichte machen will. Einst wurde mir mein Wunsch verwehrt. Er wird mir nicht erneut verwehrt werden! Seien Sie wachsam, aber bleiben Sie im Handeln und Streben bei der Sache. Ich werde Sie beschützen."*

- Alle Charaktere mit 0 oder weniger Menschlichkeit dürfen je 1 Forschungskarte vom Stapel ziehen.

B22: *„Welch Torheit dieser Wettbewerb doch ist. Nicht einmal ich, die Verkörperung dieser düsteren Aufgabe, kann mir Leben in diesem Stück Fleisch vorstellen." Grimmig drischt Frankensteins Kreatur mit ungezügeltem Zorn auf den Körperteil ein.*

- Zerlege 1 beliebigen Körperteil auf deinem Operationstisch. Wirf etwaigen Schaden von dem Körperteil ab.

B23: *Du liest die Nachricht. „Bitte nehmen Sie mein tiefes Bedauern sowie meine aufrichtige Entschuldigung für Ihre Unpässlichkeit entgegen. Doch kann ich nicht tatenlos bleiben. Es ängstigen mich die Schrecken, die Ihren Anstrengungen folgen werden. Die Schlagkraft von Schaufeln wird uns dann banal erscheinen. Bitte verlassen Sie den widernatürlichen Pfad, den Sie eingeschlagen haben. Schließen Sie sich mir an. Sollte Ihr Herz Sie wieder zur Vernunft bringen, finden Sie mich in Saint-Roch. Die Kirche ist ein Refugium, das der Dämon nicht zu betreten wagt."*

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Für 1 Franc darfst du deine Wissenschaftsfigur auf ein anderes Aktionsfeld setzen. Wählst du Saint-Roch, erhalte 1 zusätzliche Menschlichkeit. Außerdem darfst du beide statt 1 Karte nehmen.

B24: *Du schätzt die Frau auf Mitte 30. Sie ist gewöhnlich gekleidet, aber nicht reizlos. Misstrauisch trittst du einen Schritt zurück, wenn auch etwas weniger beunruhigt als eben gerade noch.*

„Meine Geschäfte sind nur die meinigen, werte Dame. Euereins hat damit nichts zu schaffen."

„Oh, unsereins", wiederholt sie lachend. „Habt ihr das gehört?" Mindestens zwei Stimmen ertönen hinter dir mit einem lauten „Aye." Überrascht drehst du dich um und erblickst den Stein, bevor er dich am Schädel trifft. Benommen findest du dich auf einer Bank wieder. Du blickst auf drei verwaschene Schemen, die sich über dich beugen. „Und nun wird unsereins unseren Geschäften nachgehen und euereins um ein paar Francs erleichtern. Na, na, Sie müssen nicht unseretwegen aufstehen. Aber kommen Sie bald wieder. Ihr Beitrag ist äußerst willkommen." Du hörst sie immer noch lachen, als du in die Ohnmacht zurücksinkst.

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Zahle 2 Franc.

B25: *Etwas stimmt hier nicht, das ist dir klar. Du witterst Probleme, denen du lieber aus dem Weg gehen möchtest, und verlässt schleunigst das Hospital. Der Tag ist noch jung und du wirst deinen Bedarf anders decken können.*

- Wirf alle Leichenkarten vom Hospital ab. Du darfst deine Figur auf ein anderes Aktionsfeld setzen.

B26: *„Lassen Sie mich helfen!", rufst du ihr hinterher. „Gibt es Überlebende?" „Oben!", erschallt es als Antwort, dann ist sie verschwunden. Du nimmst die Treppe in den ersten Stock. Bereits auf halbem Weg hörst du die schmerzerfüllten Schreie der Verletzten. Du krempelst die Ärmel hoch und stürzt dich ins grausige Getümmel.*

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Erhalte 3 Menschlichkeit und 1 Franc.

B27: *Langsames, aber lautes Klatschen ertönt vom Ende des Saals. „Bravo! Wahrlich inspirierend. Wenn ich doch in meinen frühen Jahren nur in der Lage gewesen wäre, Vorlesungen wie diese zu besuchen. Ein hungriger Verstand umgeben von diesen Hallen des Wissens, beschäftigt mit den größten Geheimnissen unserer Zeit, der die neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse debattiert. Doch das Schicksal hatte andere Pläne."*

Dein Wohltäter unterbricht sich, um ein in der Luft arrangiertes Skelett zu bewundern. „Ihre anatomischen Ausführungen haben mich unterhalten, doch würde ich Ihre Erkenntnisse lieber in der Anwendung als in einer Vorlesung sehen."

- Führe den Effekt aus, aber erhalte kein Prestige. Setze die Figur danach auf ein Aktionsfeld in deinem Labor und führe dort ebenfalls den Effekt aus. Erhalte außerdem 2 Siegpunkte. Kannst du die Figur nicht in dein Labor setzen, lasse sie in der Akademie.

B28: *„Ich weiß genug", antwortest du und erhebst dich. „Es wäre besser für Sie, Paris zu verlassen. Ich wünsche Ihnen kein Leid, aber mein Wohltäter ist weniger gnädig. Ich wage es nicht, ihm zu trotzen, und Sie sollten es auch nicht." Du packst deine Papiere zusammen und gehst. Hinter dir hörst du Kapitän Walton: „Ich strebe weder nach Gnade noch nach Rache. Und ich werde Paris nicht verlassen, bis nicht einer von uns tot ist."*

- Führe den Effekt des Aktionsfeldes nicht aus. Erhalte 1 💔 und ziehe 1 Forschungskarte vom Stapel.

B29: *Für einen kurzen Moment überkommt dich das beklemmende Gefühl, nicht allein hier zu sein. Angst nimmt Besitz von dir. Du schüttelst dich und diese lächerlichen Gefühle ab. Dennoch entfernst du dich eiligst. Deine heutige Unternehmung wird weniger erträglich sein als erhofft.*

- Ziehe in dieser Aktion 2 statt 3 Leichenkarten und ignoriere etwaige 💔.

B30: *Du schweigst, bewegst dich nicht, denkst nichts. Du wartest darauf, dass dein dämonischer Wohltäter weiterspricht. Nach einer gefühlten Ewigkeit sagt er: „Ich finde es erstaunlich, dass Sie sich mit einer Person einlassen, die all Ihr Schaffen zerstören will. Dies mag ‚Haus Gottes' genannt werden, doch machen Sie sich nichts vor. Es gibt hier keine Götter. Nur Männer, die so tun. Ich verleihe Ihnen die Macht über Leben und Tod. Und trotzdem ziehen Sie den Tod einem solchen Geschenk vor?" Nach einem kurzen Moment der Stille findest du deine Sprache wieder. Krächzend kommen deine Worte hervor: „Ich will nicht sterben." „Tatsächlich? Dann bleiben Sie hier und beten Sie zu was auch immer. Sobald Sie begriffen haben, dass es nur meine Gnade ist, die Sie am Atmen hält, dürfen Sie zu Ihrer Arbeit zurückkehren." Nach diesen Worten ist die Kreatur verschwunden und lässt dich auch mit der Frage zurück: „Wie kommst du wieder nach unten?"*

- Erhalte in dieser Aktion 1 zusätzliche Menschlichkeit. Nimm dafür keine Menschlichkeitskarte.

B31: ◆ Falls du Leopolds Leiche kaufst, verliere 1 Prestige.

B32: *„Wer sind Sie?", fragst du wütend. Und wie sind Sie hier hereingekommen? Gehen Sie oder ich verständige umgehend eben jenen Herrn, damit er Sie hinaus begleitet." Der Kapitän zieht sich finstren Blickes zurück. „Sie werden weder mir noch der Strafe für Ihre Missetaten entgehen!"*

◆ Ziehe 1 Forschungskarte vom Stapel und erhalte 2 💔.

C1: *Frankensteins Kreatur erscheint an deiner Seite, als du durch die Dielen in Richtung Labor gehst. Ihre kräftige Hand legt sich auf deine Schulter und verlangsamt deine Schritte. „Heute findet eine Hinrichtung statt", beginnt sie fast beiläufig, um dann ernster fortzufahren: „Sie mögen versucht sein, ihn sich zu holen. Doch er hat diese Ehre nicht verdient. Sollen die Krähen seine Überreste verspeisen. Er darf kein Teil Ihrer Arbeit werden. Haben Sie das verstanden?"*

◆ Falls du einwilligst, auf Leopolds Leiche zu verzichten, folgt Eintrag A31. Andernfalls folgt Eintrag B31.

C2: *Ein Mann taucht in deinem Labor auf. Er trägt eine Uniform, macht mit all dem Ruß und Aschegeruch jedoch einen eher derangierten Eindruck. „Ich weiß, was Sie vorhaben", sagt er. „Aber Sie müssen Ihr Vorhaben aufgeben. Ihr Gönner ist eine Abscheulichkeit und die Frucht Ihrer Bemühungen wird es ebenso sein! Ich flehe Sie an: Helfen Sie mir, ihn zu zerstören!"*

◆ Falls du Kapitän Walton helfen willst, folgt Eintrag A32. Andernfalls folgt Eintrag B32.

C3: *Als du in dein Labor kommst, sitzt Frankensteins Kreatur auf der Ecke deines Schreibtisches und lässt einen Stift im Kreis wirbeln. „Nachrichten strömen durch die Dunkelheit", grübelt die Kreatur so leise, dass du sie kaum hören kannst. „Ein Fluss voller Worte, doch wohin und wofür?"*

„Ich verstehe nicht, was das bedeuten soll", antwortest du.

„Meine Bedeutung, seine Bedeutung, die Bedeutung von allem. Natürlich wissen Sie nichts. Nur Narren folgen einem Blinden. Aber wer folgt einem Narren?"

Später verlässt du dein Labor, doch spürst du immer noch die Anwesenheit der Kreatur. Du bist dir sicher, dass sie oder einer ihrer Lakaien dir folgt. Du bemühst dich, dich besonders unauffällig durch die Stadt zu bewegen.

◆ Alle Aktionsfelder, auf denen du Menschlichkeit erhältst, sind für dich in dieser Runde gesperrt. Eine Figur zu verscheuchen, kostet dich 1 Franc mehr.

C4: *Deine Hände schmerzen vom Kampf gegen den gefrorenen Erdboden. Dabei bist du dir sicher, dass dieses Grab erst wenige Tage alt ist. Das Graben ist echte Knochenarbeit und du fragst dich nicht zum ersten Mal, wie du hier landen konntest. Statt einer Eingebung nimmst du raschelndes Laub hinter dir wahr. Du drehst dich um, doch zu spät. Eine Schaufel trifft dich am Schädel. Du schwankst und fällst direkt in das metertiefe Loch, das du die letzte Stunde über gegraben hast. Nach einiger Zeit weckt dich der Schmerz wieder auf. Deine Ausrüstung ist weg. Dafür heftet eine Nachricht an deinem Hemd.*

◆ Ist hier eine Assistenzfigur am Werk folgt Eintrag A23. Ist es eine Wissenschaftsfigur folgt Eintrag B23.

C5: *Eine starke Brise weht eisig von der Seine herüber. Fröstelnd schlägst du den Kragen hoch. Es ist bekannt, dass am Hafen Gestalten zweifelhaften Charakters herumlungern. Wie sie es hier aushalten, ist dir jedoch ein Rätsel. „Wer da?", fragst du, als just eine dieser Gestalten aus den Schatten heraustritt. Dann erkennst du im Schein des Mondes, dass es sich um eine Frau handelt. Lächelnd kommt sie näher und bleibt nur eine Armeslänge entfernt stehen. „Und was hoffen Sie in einer kalten Nacht wie dieser hier zu finden?", fragt sie. „Vielleicht kann ich Ihnen helfen."*

◆ Bittest du sie um Hilfe, folgt Eintrag A24. Andernfalls folgt Eintrag B24.

C6: *Du triffst zur vereinbarten Zeit beim Hospital ein, um einen weiteren Körper, den Krankheit, ein Unfall, das eigene Temperament oder einfach nur Pech dahingerafft hat, in den Dienst der Wissenschaft zu stellen. Der Pförtner, der dich erwartet, tritt unruhig von einem Bein auf das andere. Du siehst keine geeigneten Leichen. Seufzend erkundigst du dich nach ihrem Verbleib.*

„Es ist so", beginnt dein Komplize und blickt noch einmal nervös um die Ecke, „dass die, äh, Subjekte beschlagnahmt wurden. Bitte kommen Sie ein andermal wieder."

◆ Forderst du eine Erklärung, was mit den Leichen geschehen ist, folgt Eintrag A25. Andernfalls folgt Eintrag B25.

C7: *Auf deinem Weg zum Hospital überquerst du die Seine nach Île de la Cité. Die klobige Gestalt, die in der Nähe von Notre Dame herumlungert, bemerkst du kaum. Es gibt Wichtigeres, das deine Aufmerksamkeit erfordert. Als du das Hospital betrittst, überkommt dich eine Art seltsamer Vorahnung. Schwestern eilen durch ein Meer aus Karren, auf denen sich überwiegend blutverschmierte Laken befinden – ohne eine Spur von Regung darunter. Ins Gebet vertieft schreitet ein Priester von Karren zu Karren. Doch für die letzte Ölung ist es zu spät. Du greifst eine Schwester beim Arm und stoppst sie. „Was ist geschehen?", willst du wissen. Sie reißt sich los uns flüstert: „Ein fürchterliches Massaker bei der Bastille. Ein großes Tier soll es gewesen sein, sagen Manche." Sie bekreuzigt sich und eilt weiter.*

◆ Bleibst du, um Leichen mitzunehmen, folgt Eintrag A26. Bietest du deine Hilfe an, folgt Eintrag B26.

C8: *Zu Beginn deiner heutigen Vorlesung fühlst du dich ungewöhnlich beklommen. Gerüchte besagen, dass der hochangesehene und einflussreiche Verwalter der Akademie M. George Cuvier deiner Vorlesung beiwohnen würde. Während du deine Notizen sortierst, blickst du über die Reihen. Du hoffst, ihn zu entdecken, doch stattdessen fällt dir eine andere bekannte Gestalt auf, ganz hinten, im Halbdunkel. Irgendwie gelingt es dir, die Vorlesung abzuhalten, ohne dir etwas anmerken zu lassen. Nachdem die letzten Studentinnen und Studenten den Saal verlassen haben, tritt dein Wohltäter ins Licht.*

◆ Hast du in dieser Runde eine Menschlichkeitskarte ausgespielt, folgt Eintrag A27. Andernfalls folgt Eintrag B27.

C9: *Staub liegt in der Luft, während du sorgfältig durch uralte, aber auch moderne Werke der wissenschaftlichen Literatur blätterst. Mühsam unterdrückst du den Hustenreiz, als du einen besonders alten Wälzer öffnest. Du reinigst deinen Zwicker. Als du ihn wieder aufsetzt, steht jemand vor dir. Es ist Kapitän Walton, der sich umsieht und die Atmosphäre des Wissens in sich aufzunehmen scheint. „Ich könnte jedes einzelne Buch verbrennen", sagt er nachdenklich, „und trotzdem würde das unsägliche Unterfangen kein Ende finden, solange Ihr Wohltäter lebt. Doch dieses Scheusal ist nicht Prometheus. Kennen Sie überhaupt den Ursprung Ihrer Bestrebungen?"*

◆ Willst du bleiben und mehr erfahren, folgt Eintrag A28. Andernfalls folgt Eintrag B28.

C10: *Die Sonne verschwindet hinterm Horizont und eine durchdringende Kälte vertreibt das letzte bisschen Wärme des Tages aus deinen Knochen. In deinen dicksten Mantel gehüllt gehst du über die kalte, feuchte Friedhofserde zum frischen Grab einer Frau, die kürzlich an Drogen gestorben ist. So berichtete zumindest der Junge, den du für diese Information bezahlt hast. Du bist fast angekommen, als du überrascht innehältst. Das Grab ist von einem Erdwall umgeben. Entweder wurde die Leiche noch nicht begraben oder bereits gestohlen. Fluchend schwörst du, diesen verräterischen, kleinen Bastard für seine Lüge Büßen zu lassen.*

◆ Willst du dich trotzdem dem Grab nähern, folgt Eintrag A29. Andernfalls folgt Eintrag B29.

C11: *An diesem düsteren Tag ist Saint-Roch das Licht in der Finsternis, erlaubst du dir zu denken, als du die heiligen Stufen hinaufsteigst und durch die Pforten der Kirche schreitest. Doch kaum über die Schwelle getreten, hält dich eine kräftige Hand zurück, um dich im nächsten Moment rasend schnell nach oben zu befördern. Du findest dich zehn Meter über der Erde auf einem Absatz unter der großen Kirchenuhr wieder. Mühsam hältst du das Gleichgewicht, um nicht in die Tiefe zu stürzen. „Was ist das für Teufelswerk?", schreist du hilflos.*

◆ Es folgt Eintrag A30.

Das Ende

Sie lebt!

Ein letztes Mal legst du den Schalter um. Geballte Energie strömt durch Kabel und in dein Meisterwerk, deine Schöpfung. Das eben noch tote Fleisch zuckt und windet sich, es bäumt sich auf und zerrt an den Gurten, die es auf dem blutigen Tisch halten. Die Hände ballen und öffnen sich. Der Brustkorb hebt sich. Einige Nähte platzen auf. Und dann … öffnen sich die Augen. Weiß und trübe blicken sie suchend umher. Ein leises Stöhnen entrinnt den viel zu dünnen Lippen und verzerrt das Gesicht zu einer schaurigen Kopie eines menschlichen Ausdrucks. Etwas ist vor deinen Augen zum Leben erwacht. Doch auch in diesem Moment des Triumphs fragst du dich, was du da erschaffen hast.

Eine schwere Hand legt sich auf deine Schulter und schiebt dich sanft zur Seite. Dein Wohltäter nähert sich dem Tisch, um das Wunder zu bestaunen. „Es soll mein Gesicht sein, das ihre Augen als erstes erblicken", flüstert er und tritt an den Tisch heran. Vorsichtig nimmt er die suchenden Finger dieses neuen Wesens in seine klobige Hand. Liebevoll streicht er ihr mit den Fingern der anderen über Stirn und Kinn. „Endlich, Liebste. Das Warten ist vorbei. Du wirst nicht unter der Einsamkeit und Verachtung leiden, die ich ertragen musste. Du wirst nur Mitgefühl und Liebe kennen. Wir werden der Welt gemeinsam trotzen."

Die Welt scheint für einen Moment stillzustehen. Dann, als würde er erst jetzt wieder deiner Anwesenheit gewahr, dreht sich dein Wohltäter zu dir um. „Ein unglaublicher Erfolg! Ich muss Sie loben. Doch ist unsere Arbeit noch nicht beendet. Wir haben heute einen ersten wichtigen Schritt getan. Aber das war erst der Anfang."

◆ ◆ ◆

Kapitän Waltons Triumph

An der Seine eilt Kapitän Walton unsicheren Schritts Frankensteins Kreatur hinterher. Der wolkenverhangene Mond spendet kaum Licht und so schwenkt der Kapitän die Pistole unsicher in alle Richtungen. Die Kreatur ist unglaublich schnell und bleibt doch stets in der Nähe, eben gerade außer Sichtweite des Kapitäns, um ihn mit hallender Stimme zu verspotten.

„Die Zeit meinte es nicht gut mit Ihnen, Kapitän. Langsam und schwach sind Sie geworden. Sie hätten mich damals auf Ihrem Schiff umbringen sollen, als sie die Chance dazu hatten."

„Aye, wohl wahr. Ich habe dich einst bemitleidet", antwortet Kapitän Walton und blickt sich mit der Waffe im Anschlag um. „Aber das ist nun vorbei!"

Plötzlich schießt die Kreatur hervor und packt ihn. Bevor Kapitän Walton reagieren kann, hat sie ihm die Waffe aus der Hand und in den Fluss geschlagen. Der Kapitän zieht sein Schwert, doch das Scheusal hält sein Handgelenk mit der einen und seinen Hals mit der anderen Hand fest umschlossen. Langsam hebt es ihn hoch. Mann und Bestie, beide tragen sie das Blut des jeweils anderen an Händen und Kleidern.

„Warum fürchten Sie mich so?", fragt die Kreatur und verstärkt ihren Griff. „Bin ich nicht auch aus Fleisch und Blut? Habe ich nicht dieselben Wünsche und Bedürfnisse wie alle lebenden Männer?" Unfähig zu atmen, geschweige denn zu sprechen, zieht Kapitän Walton mit seiner freien Hand einen kleinen Dolch aus dem Gürtel und rammt ihn der Kreatur ins Auge. Frankensteins Kreatur brüllt vor Schmerz, lässt den Kapitän fallen und stolpert rückwärts in Richtung Uferkante.

„Du bist kein Mensch", knurrt Kapitän Walton und hebt sein Schwert. „Du bist eine Abscheulichkeit!" Dann stürmt er vorwärts und stößt seinem Gegner das Schwert mitten ins Herz, durchbohrt es, bis das Heft gegen die Rippen stößt. Der Schwung seines Angriffs stößt beide über die Kante in den Fluss. Gleich einem tödlichen Tanz ineinander verschlungen sinken sie gemeinsam auf den Grund und wurden nie wieder gesehen.

Mitwirkende

AUTOR
Dan Blanchett

PRODUKTION
Colby Dauch

ILLUSTRATION
Palamarchuk Mikhail ◆ Tony Sart

TEXT
Dan Blanchett ◆ Mr. Bistro

GRAFIKDESIGN
David Richards

REDAKTION
Jonathan Liu

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Samuel Vega

LEITUNG TESTSPIELE
Gordon Helle

TESTSPIELE
Hugo Akitaya, Kevin Ames, Goda Blanchett, Tim Bogle Jr., John Brieger, Tyler Brown, Jessica Chenier-Bertrand, Brent Critchfield, Aidan DeGroot, Eric Delisle, Brian Edger, Paul Gosse, Denise Hunter, Matias Korman, Adam Leader, Chantal Livingston, Jayson Lynch, Ryan Malone, Zintis May, David Meyer, Gabe Meyer, Michaela Meyer, Chris Plumlee, Nicholas Plumlee, Cody Plumlee, Phil Russo, Amanda Russo, Nathaniel Tseng

Deutsche Version

ÜBERSETZUNG
Manuela Fendt

PROJEKTLEITUNG
Ryan Palfreyman

SATZ
Agnieszka Kopera

Corax Games:
L+N GmbH
Schokholtzstr. 6
06217 Merseburg

WWW.CORAX-GAMES.COM

MITARBEIT
Rico Besteher, Chantal Bulenda, Tien Vu Do, Sven Göhlich, Tobias Leidig, Markus Jost, Claudio Priore, Hanna Regus-Leidig, Yara Lal Thiel

◆ ◆ ◆

Wir geben uns viel Mühe, unsere Spiele in perfektem Zustand zu liefern. Sollten dennoch Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir dafür um Verzeihung. Wende dich in diesem Fall bitte an unseren Servicepartner, damit wir Ersatz liefern können.

Kundenservice: service@happyshops.com

WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2022 Plaid Hat Games. Abomination: The Heir of Frankenstein, Plaid Hat Games sowie das Plaid Hat Games-Logo sind eingetragene Marken von Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805. Inhalt kann von den Abbildungen abweichen. Hergestellt in Shanghai, China. DIES IST KEIN SPIELZEUG. NICHT FÜR PERSONEN UNTER 13 JAHREN GEEIGNET.

Symbole der Attributscheiben

Erhalte 1 Assistenzfigur. Lege sie auf deine Charakterkarte. Erhältst du sie während der Stadtphase, darfst du sie bereits in dieser Runde setzen.

Ersetze 1 Assistenzfigur durch 1 Wissenschaftsfigur. Steht die gewählte Assistenzfigur bereits auf einem Ort, wirkt sich der Tausch nicht auf bereits ausgeführte Effekte aus.

Erhalte 1 Prestige. Verliere 1 Prestige.

Verliere 1 Assistenzfigur von deiner Charakterkarte. Falls du bereits alle gesetzt hast, verliere 1 beliebige. Falls du bereits alle deine Assistenzfiguren durch Wissenschaftsfiguren ersetzt hast, verliere stattdessen 1 Wissenschaftsfigur.

Dieser Effekt wirkt sich stets aus, sobald du würfeln musst. Du darfst 1 grauen Würfel durch 1 blauen ersetzen. Hast du 14, 20 oder sogar 26 auf der Wissensscheibe erreicht, darfst du entsprechend insgesamt 1, 2 oder 3 graue Würfel durch blaue ersetzen.

Erhalte oder verliere die angegebene Zahl an Siegpunkten, indem du deinen Punktezähler um die entsprechende Anzahl an Feldern auf der Punkteleiste vor oder zurück bewegst.

Weitere Symbole im Spiel

Erhalte 1 Menschlichkeit. Erhalte 1 Wissen.

Verliere 1 Menschlichkeit.

Lege die unten auf der Karte angezeigten Materialien in die entsprechende Stufe deiner Verwesungsleiste bzw. in das Knochenlager deines Labors.

Siegpunkte am Ende der Partie

1. Punkte für die Körperteile auf eurem Operationstisch nach Qualitätsmerkmalen gemäß Körperbauplan.
2. 10 Punkte für jedes erlangte Bonusplättchen.
3. Endete die Partie, weil der Kapitän den Totenschädel auf der Handlungsleiste erreicht hat, erhält der Charakter mit der höchsten positiven Menschlichkeit 5 Siegpunkte. Bei einem Gleichstand erhalten alle daran beteiligten 5 Siegpunkte.

Qualität der Körperteile

1. Niedrige Qualität: Bringt weniger Siegpunkte.

ZERLEGT ER SICH: Wirf den Körperteil ab.

2. Hohe Qualität: Bringt mehr Siegpunkte.

ZERLEGT ER SICH: Drehe den Körperteil um.

3. Körperteil mit Lebendigmarker: Zusätzliche Siegpunkte bei niedriger und hoher Qualität.

ZERLEGT ER SICH: Wirf den Lebendigmarker ab.

Hinweis: Zerlegt sich ein Körperteil, wirf allen Schaden von diesem Körperteil ab.

Symbole auf Elektrowürfeln

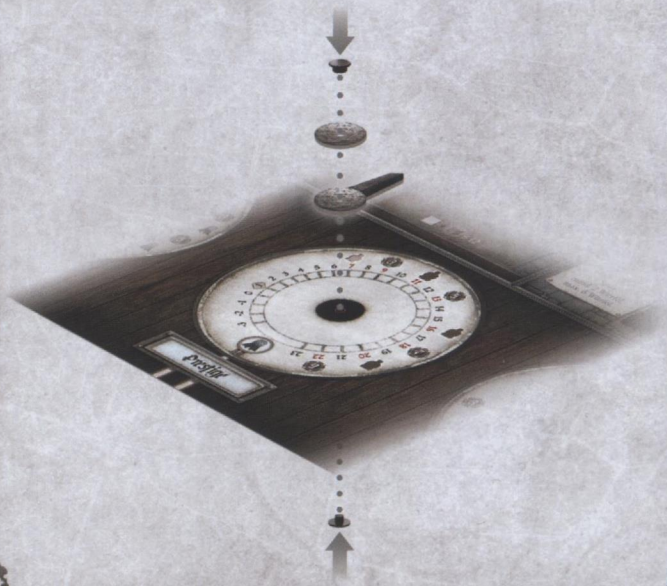
Die Symbole werden in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt.

Schaden: Lege für jedes gewürfelte -Symbol 1 -Marker auf einen Körperteil auf deinem Operationstisch, der noch keinen hat. Haben alle Teile einen -Marker, lege den nächsten auf ein beliebiges Körperteil. Zerlege den Körperteil sofort und wirf die beiden -Marker ab. Lege erst dann etwaige weitere -Marker.

Verlust an Menschlichkeit: Falls du 1 oder mehrere gewürfelt hast, erhalte 1 .

Lebendig: Lege für jedes gewürfelte -Symbol 1 -Marker auf einen Körperteil (*falls möglich*). Du erhältst am Ende der Partie zusätzliche Siegpunkte für lebendige Körperteile.

Leere Seite: Kein Effekt. Ignoriere dieses Ergebnis.

Attributscheiben zusammensetzen

Baut vor eurer ersten Partie die Attributscheiben wie auf der Abbildung zusammen.