

# DER UNTERHÄNDLER

IHR SCHICKSAL LIEGT IN DEINEN HÄNDEN ...

## ANLEITUNG

*„Er hat Geiseln genommen!“, informiert dich die entsetzte Stimme über die eskalierte Situation. Der Ernstfall ist eingetroffen: Unschuldige Menschen sind in die Gewalt eines Geiselnehmers geraten und du begibst du dich auf den Weg zur Kommandozentrale. Jede Sekunde ist kostbar, denn das Leben der Geiseln hängt am seidenen Faden. Der Leiter des Krisenstabs erklärt dir eilig die Situation – und dann gehst du ans Telefon: Der mentale Zweikampf beginnt ...*

## 3 Geiselnahmerkarten (Viktor Hades, Lilly von Engelhardt, Jacob Adams)



Vorderseite

Rückseite

## 1 Komplizenkarte



Vorderseite

Rückseite

## 7 Karten Hauptforderung (3x Viktor Hades, 3x Lilly von Engelhardt, 1x Jacob Adams)



Vorderseite

Rückseite



1 Unterhändler-tabelleau

## 4 Karten Fluchtforderung



Vorderseite

Rückseite

## 27 Eskalationskarten (davon: 21 rote und 6 goldene)



Vorderseite


Rückseite

## 22 Verhandlungskarten



Vorderseite

Rückseite

 1 Gefahren-  
niveau-  
Anzeiger

 1 blauer  
Verhandlungs-  
punktmarker

## 5 Verhandlungswürfel



15 Geiseln



1. Lege das **Unterhändler tableau** vor dir aus.  
Lasse außenherum Platz für weitere Karten.

2. Wähle den Geiselnnehmer für diese Partie. Auf der Rückseite der Geiselnnehmerkarte befindet sich die Information für den Spielaufbau.

SPIELAUFBAU  
1 Viktor-Hauptforderung  
1 Fluchtforderung



Dann:

- Platziere so viele Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT** auf dem Unterhändler tableau, wie angegeben, und lege den Rest zurück in die Schachtel.
- Setze den Anzeiger für das Gefahrenniveau auf die Position wie angegeben.



**HINWEIS:** *Fluchtforderungen*, im Gegensatz zu *Hauptforderungen*, sind nicht Geiselnnehmer-spezifisch.



Lege die übrigen *Haupt- und Fluchtforderungen* verdeckt und unesehen zurück in die Schachtel.

Nimm dir die Karten der *Hauptforderungen dieses Geiselnnehmers* und mische sie. Ziehe dann verdeckt so viele Karten, wie angegeben und platziere sie **verdeckt** oberhalb des Unterhändler tableaus zu den **Forderungen**. Verahre genau so mit den allgemeinen Karten der *Fluchtforderungen*, wenn der Geiselnnehmer das verlangt.

SPIELAUFBAU  
1 Viktor-Hauptforderung  
1 Fluchtforderung



3. Lege dir die 5 Verhandlungswürfel in Reichweite bereit.



4. Lege die Geiselnahmerkarte nun mit der Vorderseite nach oben links an das Unterhändler-tableau. Lies nun die **Sonderregeln** deines Geiselnahmers!



5. Nimm die Komplizenkarte und schiebe sie so unter den Geiselnahmer, dass sie nicht sichtbar ist.

6. Lege den **Verhandlungspunktemarker** auf das Feld 0 der **Verhandlungspunkteleiste**.



7. Nimm die Verhandlungskarten und sortiere die Vorderseiten nach ihrem Namen und ihren Kosten.



Name der Karte  
Kosten der Karte in Verhandlungspunkten

Bilde nun eine **Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten**, indem du die Karten in 2 Reihen mit aufsteigenden Kosten sortierst. Karten mit gleichem Namen bilden jeweils 1 Stapel.

**HINWEIS:** Beispielsweise gibt es 3 unterschiedliche Stapel mit 2-Karten ...

Die 6 0-Verhandlungskarten nimmst du dabei gleich auf deine Hand. Das ist deine **Starthand**.



Jetzt bist du bereit für den härtesten Job der Welt!

8. Mische die **goldenen Eskalationskarten**, ziehe 1 davon und lege sie **verdeckt** auf das Feld der Eskalationskarte. Lege die übrigen verdeckt und unbesehen zurück in die Schachtel.

Dann mische die **roten Eskalationskarten**, ziehe 10 davon und lege sie **verdeckt** auf die goldene Eskalationskarte auf dem Unterhändertableau.



Auch hier legst du die übrigen Karten verdeckt und unbesehen zurück in die Schachtel.

# SPIELZIEL

Mit cleverem Ausspielen deiner Verhandlungskarten, versuchst du den Geiselnnehmer aufzuhalten, bevor die Zeit abgelaufen ist.

Du **gewinnst sofort**, wenn:

- keine Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind

UND

- mindestens die Hälfte der Geiseln **BEFREIT!** sind

UND

- der Geiselnnehmer getötet wurde ODER sich ergeben hat und festgenommen wird.

**ACHTUNG:** Effekte auf Karten können diese Bedingungen verändern. Der Text auf den Karten hat dann Vorrang.

*Beispiel: Du kannst eine Partie gegen Jacob Adams auch gewinnen, wenn du seine Hauptforderung Medizinische Versorgung erfüllst.*

Du **verlierst sofort**, wenn:

- mehr als die Hälfte der Geiseln **GETÖTET!** wurden

ODER

- der Geiselnnehmer entkommt

ODER

- du in der Eskalationsphase keine Karten mehr ziehen kannst.

## DAS UNTERHÄNDLERTABLEAU

Das Unterhändlertableau ist deine Kommandozentrale. Es zeigt dir 3 wichtige Informationen an:

### 1. VERHANDLUNGSPUNKTE

Die halbrunde Skala für Verhandlungspunkte ist ein bisschen wie dein „Bankkonto“. Der **Verhandlungspunktemarker** zeigt dir an, wie viele Verhandlungspunkte du in **einer Runde** aktuell verdient hast. Wenn du im Laufe einer Runde Verhandlungspunkte



**erhältst** oder **verlierst**, bewegst du den Marker einfach die entsprechende Anzahl an Feldern. Es sind auch mehr als **+12** oder weniger als **-4** möglich, aber das kommt nur sehr selten vor.

Mit den Verhandlungspunkten wirst du im Verlauf des Spiels neue **Verhandlungskarten** auf deine Hand kaufen oder *Forderungen* erfüllen.

## 2. DAS GEFAHRENNIVEAU

Das **Gefahrenniveau** zeigt die aktuelle Stimmung des Geiselnegers an. Das Gefahrenniveau geht von **0** bis **7**.

- Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau **unter 0** fällt, **BEFREIST!** du 1 Geisel (siehe Punkt 3) und setzt das Gefahrenniveau wieder auf 0.
- Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau **über 7** steigt, wird 1 Geisel **GETÖTET!** (siehe Punkt 3) und du setzt das Gefahrenniveau wieder auf 7.



Das aktuelle Gefahrenniveau zeigt dir auch die Anzahl Verhandlungswürfel für den **Bedrohungswurf** an (mehr dazu auf S.9).

*Beispiel:* Das Gefahrenniveau ist 0. Dir gelingt es, es um 2 zu senken. Du **BEFREIST!** 1 Geisel, setzt das Niveau wieder auf 0, dann **BEFREIST!** du noch 1 Geisel und setzt das Niveau wieder auf 0.

## 3. DIE GEISELN

Zu Beginn einer Partie befinden sich alle Geiseln **IN GEFANGENSCHAFT**.

- Immer wenn du 1 Geisel **BEFREIST!**, nimmst du 1 Figur **IN GEFANGENSCHAFT** und verschiebst sie nach links in den **BEFREIT!**-Bereich.
- Immer wenn 1 Geisel **GETÖTET!** wird, nimmst du 1 Figur **IN GEFANGENSCHAFT** und verschiebst sie nach rechts in den **GETÖTET!**-Bereich.

Wird eine Geisel **BEFREIT!** oder **GETÖTET!**, aber es befindet sich keine mehr **IN GEFANGENSCHAFT**, folgst du stattdessen der Anweisung auf dem Unterhändlertableau.

## SPIELABLAUF

Du spielst eine Partie **DER UNTERHÄNDLER** über mehrere Runden.

Eine Runde besteht aus diesen 3 Phasen:

1. DIE VERHANDLUNGSPHASE

2. DIE KAUFPHASE

3. DIE ESKALATIONSPHASE

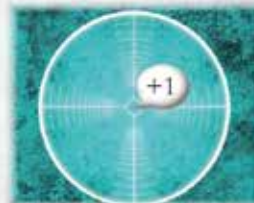
# 1. VERHANDLUNGSPHASE

In der **VERHANDLUNGSPHASE** spielst du Verhandlungskarten von deiner Hand aus, um den Geiselnnehmer und die Situation zu beeinflussen.

Achte dabei darauf, deinen Spielbereich **getrennt** von der *Auslage von verfügbaren Verhandlungskarten* zu halten! Auf diese Karten wirst du erst in der **KAUFPHASE** Zugriff haben.

Jede **Verhandlungskarte** kannst du auf 1 von 2 unterschiedlichen Arten ausspielen:

- A) Spiele die Karte **offen** vor dir in deinen Spielbereich aus und mache einen **Bedrohungswurf** (siehe S.9). Führe den **Effekt** des Bedrohungswurfes aus.
- B) Spiele die Karte **verdeckt**, um 1 **Verhandlungspunkt** zu erhalten.



## DER BEDROHUNGSWURF

**GEFAHRENNIVEAU 0-1**  
DU WÜRFELST 3  
VERHANDLUNGSWÜRFEL.



**GEFAHRENNIVEAU 2-6**  
DU WÜRFELST 2  
VERHANDLUNGSWÜRFEL.

**GEFAHRENNIVEAU 7**  
DU WÜRFELST 1  
VERHANDLUNGSWÜRFEL.



**Spielst** du eine Verhandlungskarte aus, musst du einen Bedrohungswurf machen. (Ausnahme: Karte *Was ich damit sagen wollte ...*)

Es gibt auch Karteneffekte, die dich auffordern, einen Bedrohungswurf zu machen.

Um einen Bedrohungswurf zu machen, **würfelst** du so viele **Verhandlungswürfel**, wie das aktuelle **Gefahrenniveau** erlaubt. Dann zählst du, wie viele Erfolge du gewürfelt hast:



Zeigt ein Würfel , gibt es eine weitere Verwendung für deine Verhandlungskarten: Du darfst 2 Verhandlungskarten von deiner Hand **verdeckt** ausspielen, um den Würfel **als 1 Erfolg** zu zählen.



Dann **wertest** du den Bedrohungswurf **aus**. Folge dabei der Verhandlungskarte oder dem Effekt, der dich zum Bedrohungswurf aufgefordert hat.

### Generell gilt:

- Manche Karteneffekte modifizieren die Anzahl Würfel, die dir zur Verfügung stehen.
- Du würfelst immer mit mindestens 1 und maximal mit 5 Verhandlungswürfeln.
- Hast du keinen einzigen Erfolg gewürfelt, ist das ein **Misserfolg**.

Die meisten Verhandlungskarten haben **3 mögliche Ergebnisse** in Abhängigkeit vom Resultat deines Bedrohungswurfs:



Führe **alle Effekte** des Balkens aus, der zu deinem Würfelergebnis passt.

Dabei führst du die Effekte von **links** nach **rechts** aus.

Eine Übersicht über alle Effekte findest du auf Seite 10.

# EFFEKTSYMBOLS

Folgende Effektsymbole findest du auf den Karten:

- Du erhältst (+) oder verlierst (-) die angegebene Anzahl an Verhandlungspunkten.
- Du erhöhst (+) oder reduzierst (-) das Gefahrenniveau um die angegebene Anzahl Punkte.



Du erhältst (+) oder verlierst (-) so viele Verhandlungswürfel für Bedrohungswürfe, wie angezeigt. Die Dauer ist auf der Karte angegeben.



Du **BEFREIST!** eine Geisel.



Eine Geisel wird vom Geiselnemer **GETÖTET!**



Die **VERHANDLUNGSPHASE** ist sofort beendet.

# DIE FORDERUNGEN



Name der Karte

Forderungstyp:  
Haupt-, Flucht- oder  
Nebenforderung.

Einmaliger Vorteil

Nachteil (permanent  
oder einmalig)

Es gibt 3 Forderungstypen, die ein Geiselnemer dir geben kann:

Seine **Hauptforderung**, seine **Fluchtforderung** und **Nebenforderungen** (die über die Eskalationskarten ins Spiel kommen können).

## HAUPT- UND FLUCHTFORDERUNGEN



Zu Beginn jeder Partie sind diese Forderungen **verdeckt** - du weißt also noch nicht, was der Geiselnemer möchte. Erst wenn dich ein **Effekt** auffordert, eine Forderung **aufzudecken**, deckst du die Karte auf und liest sie dir durch. Eine einmal aufgedeckte Forderung bleibt so liegen, bis sie **erfüllt** wird oder der Geiselnemer **getötet** wird.

## NEBENFORDERUNGEN

**Nebenforderungen** sind besondere **Eskalationskarten**. Wenn du eine Nebenforderung ziehst, legst du sie direkt **offen** zu den Forderungen.

Dort bleibt eine *Nebenforderung* ebenso liegen, bis sie erfüllt wird oder der Geiselnahmer getötet wird.

### FORDERUNGEN ERFÜLLEN

Du kannst **jederzeit** in der **VERHANDLUNGSPHASE** eine Forderung, die **offen** oberhalb deines Unterhändlertableaus liegt, erfüllen, indem du ihrem **Effekttext** folgst. In der Regel musst du dafür eine entsprechende Anzahl **Verhandlungspunkte** ausgeben, *Nebenforderungen* können hingegen ohne Kosten sofort erfüllt werden, wenn nichts anderes angegeben ist.

**Erfüllst** du eine Forderung, erhältst du **sofort und einmalig** einen besonderen *Vorteil*.

**Aber Vorsicht:** Hatte die Karte einen *Permanenten Nachteil*, musst du sie nun um 90 Grad drehen und unter den Geiselnahmer schieben, so dass du den Nachteil lesen kannst.

Bis zum **Ende des Spiels** oder bis der Geiselnahmer **getötet** wird, musst du jetzt diesen *Permanenten Nachteil* beachten.



Hatte die Forderung nur einen **sofortigen Nachteil**, lege sie auf den Ablagestapel der Eskalationskarten, nachdem du ihn ausgeführt hast.

## ENDE DER VERHANDLUNGSPHASE

**ACHTUNG:** Deine ausgespielten Verhandlungskarten bleiben erst einmal in deinem Spielbereich liegen!

Wenn du keine Verhandlungskarte mehr ausspielen kannst oder möchtest (du kannst auch 0 Karten spielen) und keine Forderung mehr erfüllen willst, **endet** diese **VERHANDLUNGSPHASE**.

Manche Verhandlungsphasen enden aufgrund der Ergebnisse von ausgespielten Verhandlungskarten früher als du möchtest.

## 2. KAUFPHASE

In der **KAUFPHASE** kannst du deine Verhandlungspunkte ausgeben, um verfügbare Karten in der *Auslage* zu kaufen und auf deine Hand zu nehmen.

Die **KAUFPHASE** besteht aus 3 Schritten, die du **nacheinander** abhandelst:

1. Gib **Verhandlungspunkte** aus, um aus der *Auslage* verfügbare Verhandlungskarten deiner Wahl zu kaufen und auf deine Hand zu nehmen.

Dabei gilt:

- Du musst die Kosten der Verhandlungskarte bezahlen können (deine Verhandlungspunkte dürfen nicht negativ werden).
- Du darfst **0**-Verhandlungskarten immer auf die Hand nehmen, auch wenn du negative Verhandlungspunkte hast.

- Du darfst nie mehr als **10** Verhandlungskarten auf der Hand haben.

**ACHTUNG:** Verhandlungskarten, die du in dieser Runde ausgespielt hast, liegen noch vor dir und nicht in der *Auslage*. Sie sind noch **nicht** verfügbar!

2. Setze den Verhandlungspunktemarker zurück auf **0**.
3. Räume deinen Spielbereich auf, indem du alle in der **VERHANDLUNGSPHASE** ausgespielten Karten zurück in die *Auslage* sortierst. Sie sind damit wieder **verfügbar**.

*Hinweis:* Alle **0**-Karten kommen nur aus Platzgründen auf einen gemeinsamen Stapel.



In der Verhandlungsphase gespielte Karten.



### 3. ESKALATIONSPHASE

Ziehe die oberste Karte vom Stapel der Eskalationskarten und **führe sie aus**.

*Hinweis: Die Eskalationskarten repräsentieren die Handlungen des Geiselnehmers und/oder die Ereignisse, die sich in den Minuten und Stunden zwischen den Verhandlungen abspielen.*



Um den **Haupteffekt** der Eskalationskarte auszuführen, folgst du dem Effekttext oder führst das Symbol aus. Eine Übersicht über alle Effekte befindet sich auf Seite 10 und der Rückseite dieser Anleitung.

Manche Karten fragen dich im **Sekundäreffekt**, ob es noch **verdeckte Forderungen** gibt. Ist das der Fall, **musst** du das hier angegebene ebenso ausführen.

Die meisten Eskalationskarten kommen dann direkt auf den **Ablagestapel**. Hast du eine **Nebenforderung** gezogen, legst du sie stattdessen zu den Forderungen, wie auf S. 11 beschrieben.

Dann **endet** die **ESKALATIONSPHASE** und eine neue Runde beginnt. Außer, du hast gerade den **Wendepunkt** ausgeführt ...

#### DER WENDEPUNKT UND DIE LETZTE VERHANDLUNG

Die letzte Karte des Eskalationsstapels ist der **Wendepunkt**. Der **Wendepunkt** macht es dir schwerer oder gelegentlich auch leichter, das Spiel noch zu gewinnen bevor die Zeit ganz abgelaufen ist.

Nachdem du diese Eskalationskarte ausgeführt hast, folgt eine **letzte VERHANDLUNGSPHASE**. Dies ist deine letzte Chance, die verbliebenen Geiseln zu befreien und den Geiselnnehmer entweder festzunehmen oder zu töten.

Diese **VERHANDLUNGSPHASE** läuft größtenteils wie üblich ab, jedoch mit 1 großen Unterschied:

Du darfst **direkt** in der **VERHANDLUNGSPHASE** Verhandlungspunkte ausgeben, um Verhandlungskarten zu kaufen. Diese kannst du **sofort einsetzen**.

Das Spiel endet **sofort**, wenn du die Gewinnbedingungen erfüllst oder 1 der Verlustbedingungen eingetreten ist.

Du **gewinnst sofort**, wenn:

- keine Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind

**UND**

- mindestens die Hälfte der Geiseln **BEFREIT!** sind

**UND**

- der Geiselnnehmer getötet wurde ODER sich ergeben hat und festgenommen wird.

Du **verlierst sofort**, wenn:

- mehr als die Hälfte der Geiseln **GETÖTET!** wurden

**ODER**

- der Geiselnnehmer entkommt

**ODER**

- du in der Eskalationsphase keine Karten mehr ziehen kannst.

## FESTNAHME ODER TÖTUNG DES GEISELNEHMERS

Zusätzlich zu der Befreiung der Geiseln musst du den Geiselnnehmer entweder festnehmen oder töten.

### FESTNAHME DES GEISELNEHMERS

Damit sich der Geiselnnehmer ergibt und du ihn festnehmen kannst, darf keine Geisel mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sein. Das nächste Mal, wenn eine Geisel von dir **BEFREIT!** werden würde, ergibt sich stattdessen der Geiselnnehmer und du gewinnst das Spiel!

**ACHTUNG:** In der **ESKALATIONSPHASE** kann sich der Geiselnnehmer nicht ergeben! Jeder Effekt, der den Geiselnnehmer aufgeben lassen würde, wird während der Eskalationsphase stattdessen ignoriert.

### TÖTUNG DES GEISELNEHMERS

Manche Karten haben den Effekt, dass der Geiselnnehmer getötet wird. Wird der Geiselnnehmer getötet, während **keine** Geiseln mehr **IN GEFANGENSCHAFT** sind, gewinnst du sofort das Spiel.



**Anderenfalls** entfernst du nun den Geiselnnehmer und legst ihn zurück in die Schachtel.

Entferne ebenso **alle** Forderungen: alle **verdeckten, offenen** und als *Permanenter Nachteil* ausliegende erfüllte Forderungen, werden zurück in die Schachtel gelegt.

An die Stelle des Geiselnahmer tritt nun der **Komplize**.

Während der *Komplize* im Spiel ist, legst du eine gezogene Nebenforderung sofort ab, ohne sie auszuführen (du musst auch keine Ersatzkarte ziehen).



Der *Komplize* ist wesentlich weniger empfänglich für die Stimme der Vernunft: Für **jeden** Punkt, den das Gefahrenniveau steigt (nicht nur über 7), wird sofort 1 Geisel **GETÖTET!**

Dabei tötet er aber **nie** die **letzte Geisel IN GEFANGENSCHAFT**.

Der *Komplize* kann nicht getötet werden, aber er ergibt sich sofort und wird von dir festgenommen, sobald sich keine Geisel mehr **IN GEFANGENSCHAFT** befindet - und du gewinnst damit das Spiel!

## IMPRESSUM

**Autor:** A.J. Porfirio

**Illustrationen und Grafik:** Kristi Kirisberg, Venessa Kelley, Chase Williams

Ein **besonderer Dank** geht an die Ideengeber für die Geiselnahmernamen:

Christian Ladleif, Daniel Lange und Nils Westermann

**Deutsche Ausgabe**

**Grafikdesign:** atelier198

**Realisation:** Benjamin Schönheiter



© 2018 Frosted Games, Matthias Nagy.

Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Van Ryder Games. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



[www.FROSTEDGAMES.de](http://www.FROSTEDGAMES.de)

[f](#) [t](#) [i](#) @FrostedGames

## KARRIERE-ERFOLGE

Fordere dich selbst heraus, indem du dich diesen zusätzlichen Aufgaben stellst!

Gewonnene Spiele ~~X~~ 0 10 25 50 100

### ALLGEMEIN

- ☑ Siegre gegen alle 3 Geiseln hintereinander.
- ☑ Befreie eine Geisel, während das Gefahrenniveau auf 7 steht.
- ☑ Töte den Geiselnhmer bis zum Ende des dritten Zugs.
- ☑ Gewinne eine Partie, nachdem du eine Fluchtforderung erfüllt hast.
- ☑ Befreie innerhalb 1 Zugs 5 oder mehr Geiseln.
- ☑ Verringere das Gefahrenniveau innerhalb 1 Zuges um 4 Stufen.
- ☑ Gewinne in unter 5 Zügen.
- ☑ Beende eine Verhandlungsphase ohne Karten gespielt zu haben.
- ☑ Gewinne, bevor du den Wendepunkt erreichst.

### VIKTOR HADES

- ☑ Gewinne mit 0 toten Geiseln.
- ☑ Gewinne, ohne eine Forderung zu erfüllen (dies gilt auch für Nebenforderungen).
- ☑ Mache einen Bedrohungswurf mit 5 Würfeln.
- ☑ Gewinne mit nur 1 aufgedeckten Forderung.
- ☑ Töte **Viktor** mit 2 oder mehr Geiseln in Gefangenschaft.







### LILLY VON ENGELHARDT

- ☑ Gewinne, wenn das Gefahrenniveau auf 0 steht.
- ☑ Gewinne eine Partie, in der **Lilly** zusätzliche Geiseln nimmt.
- ☑ Decke im ersten Zug beide Hauptforderungen auf.
- ☑ Löse Lillys Fähigkeit zwei Mal während 1 Bedrohungswurfs aus (4+ Würfel werden benötigt!).
- ☑ Erziele insgesamt zwei 6en, nachdem du 1 Würfel neu geworfen hast.

### JACOB ADAMS

- ☑ Gewinne, indem du die Hauptforderung *Medizinische Hilfe* erfüllst.
- ☑ Gewinne, indem du **Jacob** nach dem Wendepunkt tötest.
- ☑ Spiele 6 Verhandlungskarten innerhalb 1 Zugs verdeckt aus.
- ☑ Gewinne eine Partie, obwohl während des Spiel das Gefahrenniveau 6+ erreicht hat.

## EFFEKTE VON SYMBOLEN

-  Du erhältst (+) oder verlierst (-) die angegebene Anzahl an Verhandlungspunkten.
-  Du erhöhst (+) oder reduzierst (-) das Gefahrenniveau um die angegebene Anzahl Punkte.
-  Du erhältst (+) oder verlierst (-) so viele Verhandlungswürfel für Bedrohungswürfe, wie angezeigt. Die Dauer ist auf der Karte angegeben.
-  Du **BEFREIST!** eine Geisel.
-  Eine Geisel wird vom Geiselnhmer **GETÖTET!**
-  Die **VERHANDLUNGSPHASE** ist sofort beendet.