

Regelergänzung zu „Einsamer Wolf – Die Jünger der Finsternis“ von Alexander Kühnert

Um das Abenteuer um optionale Speicherpunkte zu erweitern, musst du die folgenden Dinge tun:

I. Drucke dieses Dokument hier aus.

II. Versehe die Spielabschnitte **49, 73, 75, 92** jeweils mit einem Sternchen hinter der Ziffer, in etwa so: **73***

III. Schneide den folgenden Text zwischen den beiden Linien mit einer Schere aus. Klebe ihn rechts unten auf **Seite 6** des Spielbuchs über den letzten Absatz und über die Illustration (keine Angst, die Illustration kommt im Buch noch einmal vor und geht damit nicht verloren).

IV. Spiele das Abenteuer und nutze die neuen Speicherpunkte!

SPEICHERPUNKTE

Abschnitte, an denen du dein Abenteuer „speichern“ kannst, sind mit einem **Sternchen (*)** markiert. Wenn du einen solchen Abschnitt erreichst, dann notiere dir auf einem separaten Zettel die Abschnittsnummer, deine aktuelle **AUSDAUER** und die Waffen, Rucksackgegenstände und speziellen Gegenstände, die du momentan besitzt. Auch dein Geld, falls du welches hast.

Die Speicherpunkte sind so gewählt, dass du dein Abenteuer von dort aus immer erfolgreich beenden kannst – sofern du noch genug **AUSDAUER** hast. Wenn du stirbst oder glaubst, zu viele **AUSDAUERPUNKTE** verloren zu haben, dann springe zurück zum letzten Speicherpunkt und passe dein Aktionsblatt so an, dass es wieder mit den zuvor notierten Werten und Gegenständen übereinstimmt.

Wenn du bereit bist, dann blättere jetzt zu **Abschnitt 1** und stelle dich den Gefahren, die auf dich warten.
