

✧ KEITH MATEJKA ✧

ROLL PLAYER



FIENDS & FAMILIARS

— ERWEITERUNG —

ANLEITUNG

Erneut erscheint eine Welle der Bedrohung am Horizont. Feindliche Lakaien überschwemmen die Lande mit lästigen Dämonen im Schlepptau.

Um seine Streitkräfte zu stärken, hat König Taron befohlen, dass Fabelwesen der Königsgarde euch als Vertraute dienen sollen. Mit diesen Gefährten an eurer Seite müsst ihr, die Helden von Nalos, die Dragul-Invasion aufhalten.

In *Roll Player: Fiends & Familiars* werdet ihr von Vertrauten unterstützt, die euch einzigartige Kräfte verleihen. Diese Kräfte, sowie neue Waren auf dem Markt, bieten Hoffnung. Doch Dämonen behindern euch im Kampf und quälen euch mit neuen Einschränkungen.

Bereitet euch auf ein weiteres Gefecht gegen das Monster vor und verdient euch wertvolles Ansehen, indem ihr gegen seine Lakaien kämpft und euren Charakter entwickelt.

Beweist erneut, dass ihr und eure Vertrauten die größten Champions von Nalos seid!

Inhalt

4 Charaktertableaus
15 Tableaus „Vertraute“
25 Kampfwürfel
15 zweifarbige Würfel
40 Erfahrungspunkt-Steine

98 Plättchen

- 12 Abenteuerplättchen
- 20 Verletzungsplättchen
- 20 Ruhmplättchen
- 6 Charismaplättchen
- 40 Goldplättchen

205 Karten

- 5 Rundenübersichten
- 5 Kostenübersichten
- 6 Klassenkarten
- 38 Marktkarten
- 12 Monsterkarten
(je 6 für den Mehrspielermodus und das Solospiel)
- 23 Lakaienkarten
- 13 Gesinnungskarten
- 54 Abenteuerkarten
- 6 Initiativekarten
- 12 Vorgeschichte-Karten
- 30 Dämonenkarten
- 1 „Abenteuer-Aufruf“-Karte

Fügt die neuen Karten den Karten des Grundspiels hinzu.

Wichtig: Spielt ihr *Fiends & Familiars* zusammen mit dem Grundspiel **und** der Erweiterung *Monsters & Minions*, ersetzt die Karte „Rucksack“ aus der *Monsters & Minions* Erweiterung durch die gleichnamige Karte aus dieser Erweiterung.

Vertraute

Vertraute sind freundliche Gefährten, die euch während der Charaktererstellung und im Kampf gegen das Monster unterstützen. Während der Spielvorbereitung erhält jeder von euch 1 Vertrauten, der eine einzigartige Aktion bietet. In der Schlusswertung könnt ihr zusätzliches Ansehen erhalten, wenn ihr das Kraftziel eures Vertrauten erfüllt, als auch, wenn ihr farblich passende Würfel auf eurem Vertrauten platziert habt.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Kampfwürfel

Kampfwürfel werden im Kampf gegen Lakaien und im finalen Monsterkampf eingesetzt. Sie bestimmen, wie viel Schaden dein Charakter im Kampf austeilt, und welche Belohnungen er dadurch erhält.



Zweifarbige Würfel

Jeder zweifarbige Würfel zählt in allen Belangen als beide Farben, ganz gleich welcher Wert gewürfelt wurde oder wo der Würfel liegt. Im Gegenzug haben zweifarbige Würfel nur Werte von 1 bis 4.

Marktkarten: Schriftrollen

Schriftrollen sind mächtige, antike Beschwörungen. Wenn du eine Schriftrolle kaufst, führst du ihren Effekt **sofort** aus und legst sie danach offen neben dein Charaktertableau. Manche Karten beziehen sich auf ausgelegte Schriftrollen.



Abenteuer-Aufruf

Diese Karte wird während des Spielaufbaus an eine bestimmte Stelle im Marktkartenstapel gelegt. In den ersten Runden des Spiels platziert ihr jeweils 2 Würfel auf euer Charaktertableau. Sobald ihr die Karte Karte *Abenteuer-Aufruf* in den Markt legt (und dadurch sofort auf den Marktablagestapel abwerft), platziert ihr für das restliche Spiel in jeder Runde nur noch 1 Würfel auf euer Charaktertableau.

Monsterkarten

Zu Beginn des Spiels wird 1 Monster gezogen, dem ihr im finalen Kampf gegenübertrittet. Jedes Monster hat einen Stärkewert und eine Spezialfähigkeit. Abhängig davon, wie gut du dich im Kampf gegen das Monster schlägst, erhältst du zusätzliches Ansehen. Der erfolgreichste Charakter erhält zudem den Championbonus.

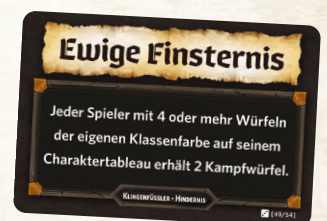


Lakaienkarten

Lakaien sind umherstreifende Kreaturen. In der Phase „Einkaufen“ kannst du auf die Jagd nach Lakaien gehen und Belohnungen sowie Informationen für den Kampf gegen das Monster erhalten. Jeder Lakai hat eine ausgewiesene Schwäche, die du ausnutzen solltest. Wenn du einen Lakai besiegst, legst du seine Karte als Trophäe offen vor dir aus und darfst dir eine Abenteuerkarte ansehen.

Abenteuerkarten

Abenteuerkarten enthalten verdeckte Informationen für den Kampf gegen das Monster. Sie verraten dir den Ort, an dem sich das Monster aufhält, welche Hindernisse du überwinden musst und welchen Angriff das Monster nutzen wird. Diese verdeckten Informationen darfst du dir ansehen, wenn du Lakaien besiegst.



ABENTEUERPLÄTTCHEN

Nutzt die Abenteuerplättchen, um festzuhalten, wer von euch welche Abenteuerkarten gesehen hat.



DÄMONENKARTEN

Dämonen sind lästige Wesen, die das Königreich überschwemmen. Jede Runde legt ihr Dämonenkarten auf einige der ausliegenden Initiativekarten. Jeder Dämon hat eine einzigartige Einschränkung, die es dir erschwert, deine Ziele zu erreichen. Dämonen können gebannt werden, indem du Gold oder Charismaplättchen abgibst.

RUHM- UND VERLETZUNGSPLÄTTCHEN

Wenn sich dein Charakter im Kampf gegen Lakaien herausragend gut oder besonders erbärmlich anstellt, erhält er Ruhm- oder Verletzungsplättchen, die den Angriffswurf gegen das Monster am Ende des Spiels verstärken oder schwächen.



ERFAHRUNGSPUNKT-STEINE

Dein Charakter erhält Erfahrungspunkte (XP), in Form kleiner blauer Würfel, auf vielfältige Weise, vorrangig jedoch durch das Besiegen von Lakaien. Erfahrungspunkt-Steine kannst du für weitere Kampfwürfel, das Nachwürfeln von Kampfwürfeln, das Entfernen von Verletzungen, als auch für bestimmte Attributaktionen ausgeben.

Spieldaufbau

Folgt diesem Spieldaufbau unabhängig davon, ob ihr nur mit dem Grundspiel und dieser Erweiterung oder zusätzlich auch mit der Erweiterung *Monsters & Minions* spielen wollt.

1. MARKTKARTENSTAPEL

Trennt die Marktkarten in 2 Stapel mit •- und ••-Karten und mischt beide Stapel getrennt voneinander. Platziert den •-Stapel auf den ••-Stapel, um den verdeckten Marktstapel zu bilden.

Zieht die folgende Anzahl Karten von diesem Marktstapel und legt sie offen auf den Marktablagestapel.

Wenn ihr mit dem Grundspiel und dieser Erweiterung spielt:

2 Spieler → 20 Karten

3 Spieler → 15 Karten

4 Spieler → 10 Karte

Wenn ihr mit dem Grundspiel, *Monsters & Minions* und dieser Erweiterung spielt:

2-3 Spieler → 40 Karten

4 Spieler → 35 Karten

5 Spieler → 30 Karte

2. ABENTEUER-AUFRUF

Legt die Karte *Abenteuer-Aufruf* an eine bestimmte Stelle in den Marktstapel:

- **2 Spieler:** unter die 15. Karte von oben
- **3 Spieler:** unter die 23. Karte von oben
- **4 Spieler:** unter die 33. Karte von oben
- **5 Spieler:** unter die 38. Karte von oben




3. MARKT

Bildet den Markt. Zieht vom Marktstapel die folgende Anzahl Karten und legt sie offen in die Mitte des Tisches aus:

- 2 Spieler: 4 Karten
- 3 Spieler: 5 Karten
- 4 Spieler: 6 Karten
- 5 Spieler: 7 Karten

4. INITIATIVEKARTEN

Verwendet die Initiativekarten aus dieser Erweiterung, die zu eurer Spieleranzahl passen. Legt diese Karten in numerisch aufsteigender Reihenfolge in der Mitte des Tisches nebeneinander aus. Die Karte mit dem Symbol  hat für das Auslegen den höchsten numerischen Wert. Legt 1 Gold auf alle Initiativekarten, die ein Goldsymbol zeigen.

5. VORRAT

Legt das restliche Gold, die Kampfwürfel, die Charisma-, die Abenteuer-, die Ruhm- und die Verletzungsplättchen sowie die Erfahrungspunkt-Steine als Vorrat bereit.

6. STARTSPIELER

Jeder Spieler nimmt 1 Attributwürfel und wirft ihn. Wer die höchste Augenzahl hat, beginnt und wird im weiteren Verlauf Startspieler genannt.

7. WÜRFELBEUTEL

Werft alle Attributwürfel und alle zweifarbigen Würfel in den Beutel. Spielt ihr mit der Erweiterung *Monsters & Minions*, werft zusätzlich alle Verstärkungswürfel in den Beutel.

8. CHARAKTERTABLEAUS

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, wählt jeder Spieler 1 Charaktertableau aus und entscheidet sich für die männliche oder weibliche Seite. (Das Geschlecht hat keinen Einfluss auf das Spiel.) Legt eure Charaktertableaus jeweils vor euch aus.

9. STARTGOLD

Nehmt euch jeweils 5 Gold aus dem Vorrat. Im Spiel zu dritt nimmt sich der dritte Spieler 1 zusätzliches Gold. Im Spiel zu viert nimmt sich der dritte Spieler 1 zusätzliches Gold und der vierte Spieler 2 zusätzliche Gold.

10. KLASSENKARTEN

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn zieht jeder Spieler 1 Würfel aus dem Beutel und entscheidet sich für 1 Klassenkarte in der gezogenen Farbe. Jeder Spieler muss eine Klassenkarte in einer anderen Farbe wählen. Legt die gewählte Klassenkarte jeweils auf euer Charaktertableau. Werft die gezogenen Würfel zurück in den Beutel. Legt 1 Holzmarker eurer Farbe auf das Symbol eurer Klassenkarte.

11. GESINNUNGEN

Mischt die Gesinnungskarten und nehmt euch je 1 Karte. Legt die Karte jeweils auf euer Charaktertableau. Legt 1 Holzmarker eurer Farbe auf das mittlere Feld eurer Gesinnungskarte.

12. VORGESCHICHTE

Mischt die Vorgeschichtekarten und teilt an jeden Spieler 1 Karte aus. Legt die Karte jeweils auf euer Charaktertableau.

13. VERTRAUTE

Mischt die Vertrauten und nehmt euch je 2 davon. Entscheidet euch für 1 Vertrauten und platziert ihn oberhalb des eigenen Charaktertableaus. Legt das andere Tableau zurück in die Schachtel.

14. STARTWÜRFEL

Zieht jeweils 6 Würfel aus dem Beutel und würfelt sie. Platziert die Würfel nach den Regeln des Grundspiels jeweils auf euer Charaktertableau, ohne die jeweiligen Attributaktionen zu nutzen.

15. ÜBERSICHTSKARTEN

Nehmt euch jeweils 1 Rundenübersicht sowie 1 Kostenübersicht.

16. MONSTERKARTE

Sucht aus allen Monsterkarten diejenigen heraus, die in der unteren rechten Ecke mit „2P+“ gekennzeichnet sind. Legt von diesen Karten alle Monster, deren Farbe der Farbe eines Spielers entspricht, in die Schachtel zurück. Bestimmt von den verbliebenen Monstern zufällig 1 Monster, gegen das ihr im finalen Kampf antretet. Legt dieses Monster offen aus.

17. ABENTEUERKARTEN

Sucht aus allen Abenteuerkarten die 9 heraus, die zum offen ausliegenden Monster gehören. Zieht zufällig 1 Karte jedes Typs (Angriff, Hindernis, Ort) und legt sie ungesehen, verdeckt neben die Monsterkarte. Die übrigen Karten legt ihr (ebenfalls ungesehen) zurück in die Schachtel.

18. LAKAIENSTAPEL

Trennt die Lakaienkarten in 2 Stapel mit ♦- und ♦♦-Karten und mischt beide Stapel getrennt voneinander. Platziert den ♦-Stapel auf den ♦♦-Stapel, um den verdeckten Lakaienstapel zu bilden. Zieht die folgende Anzahl Karten von diesem Lakaienstapel und legt sie in die Schachtel zurück.

- Wenn ihr mit dem Grundspiel und dieser Erweiterung spielt: 5 Karten
- Wenn ihr mit dem Grundspiel, *Monsters & Minions* und dieser Erweiterung spielt: 10 Karten

Deckt anschließend die oberste Karte des Lakaienstapels auf und legt sie auf den Lakaienstapel.

18. DÄMONENSTAPEL

Mischt die Dämonenkarten und bildet einen verdeckten Dämonenstapel. Legt den Stapel in die Nähe der Initiativekarten. Zieht für jede Initiativekarte, die einen Dämon zeigt, 1 Karte vom Dämonenstapel und legt sie offen auf die entsprechende Initiativekarte.

Hinweis: Legt alle weiteren Komponenten in die Schachtel zurück. Sie werden im weiteren Spielverlauf nicht benötigt.

Spielablauf

Folgt dem Spielablauf, wie er im Grundspiel beschrieben ist, mit folgenden Ergänzungen und Änderungen durch die Erweiterungen *Monsters & Minions* und *Fiends & Familiars*.

Wichtig: Die Vertrauten zählen in allen Belangen stets zu euren Charaktertableaus dazu. Die Kraft eurer Vertrauten ist kein Attribut. Die Kraftreihe ist **keine** Attributreihe. Attributziele beziehen sich daher nur auf die 6 Attributreihen. Die Aktion eurer Vertrauten ist **keine** Attributaktion.

WÜRFELWURF

In den ersten Runden des Spiels (bis die Karte *Abenteuer-Aufruf* gezogen wird) zieht und würfelt der Startspieler 2 Würfel für jede Initiativekarte.

Die beiden Würfel mit den niedrigsten Werten kommen auf die Initiativekarte mit der Zahl „1“, die dritt- und viertniedrigsten Würfel kommen auf die Initiativekarte mit der Zahl „2“ usw., bis auf allen Initiativekarten 2 Würfel liegen. Zeigen mehrere Würfel denselben Wert, wählt der Startspieler deren Reihenfolge.

Sobald die Karte *Abenteuer-Aufruf* in den Markt gelegt wurde, wird für das restliche Spiel pro Initiativekarte nur 1 Würfel gezogen und gewürfelt.



WAHL DER INITIATIVEKARTE

In den ersten Runden des Spiels platziert jeder Spieler 2 Würfel auf sein Charaktertableau.

Wenn du eine Initiativekarte auswählst, nimmst du dir beide Würfel von dieser Karte und platzierst sie nach den üblichen Regeln und nacheinander auf dein Charaktertableau. Du darfst die Würfel in dieselbe Attributreihe legen oder in verschiedene. Du darfst 1 oder beide Würfel auch auf deinen Vertrauten legen.

Nachdem du beide Würfel platziert hast, darfst du genau 1 Attributaktion oder 1 Vertrautenaktion ausführen, die durch das Platziere der Würfel aktiviert wurde.

Falls auf deiner gewählten Initiativekarte eine Dämonenkarte liegt, musst du diese nun nehmen und offen vor dir auslegen. Die genannten Einschränkungen dieses Dämons gelten erst ab Ende dieser Phase und solange die Karte vor dir liegt. Um die Karte loszuwerden, musst du den Dämon bannen (siehe Seite 7).

Nicht gebannte Dämonen werden als aktive Dämonen bezeichnet. Nachdem die Karte *Abenteuer-Aufruf* aus dem Markt abgeworfen wurde, legt ihr in den weiteren Runden auf jede Initiativekarte nur 1 Würfel. Folglich platziert ab diesem Zeitpunkt jeder von euch in jeder Runde nur noch 1 Würfel. Die Regeln zum Platziere bleiben dabei dieselben.

EINKAUFEN

Ihr führt diese Phase weiterhin in Reihenfolge der gewählten Initiativekarte aus.

Bist du an der Reihe, kaufst du entweder 1 Karte vom Markt, wirfst 1 Karte aus dem Markt ab, um 2 Gold zu erhalten, oder gehst auf die Jagd (siehe unten). Auf die Jagd gehen ermöglicht dir, Lakaien zu bekämpfen und dadurch wertvolle Informationen über den finalen Kampf gegen das Monster zu erhalten (siehe 8).

AUFRÄUMEN

Diese Phase verläuft weitgehend wie im Grundspiel mit folgender Ergänzung: Zieht für jede Initiativekarte, die einen Dämon zeigt (und auf der keine Dämonenkarte liegt), 1 Dämonenkarte und legt sie auf die entsprechende Initiativekarte.

Dämonen bannen

Ihr dürft zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Charaktererstellung vor euch ausliegende, aktive Dämonen bannen. Dafür müsst ihr pro Dämon entweder 5 Gold bezahlen oder 1 Charismaplättchen ablegen.

(Die Charaktererstellung endet, sobald der Kampf gegen das Monster beginnt.)

Wenn ihr einen Dämon bannt, dreht ihr seine Karte um, lasst sie aber vor euch liegen.

Einige Spieleffekte beziehen sich auf vor euch liegende Dämonen.



Geh auf die Jagd

Während der Phase „Einkaufen“ darfst du auf die Jagd gehen, anstatt 1 Marktkarte zu kaufen oder abzuwerfen. Führe dann die folgenden Schritte durch:


1. Schau dir die oberste, offen ausliegende Karte des Lakaienstapels an.
2. Möchtest du **nicht** gegen diesen Lakai kämpfen, kannst du 3 Gold bezahlen, um diese Karte verdeckt unter den Lakaienstapel zu legen. Decke anschließend die neue oberste Karte des Lakaienstapels auf. Diesen Schritt darfst du so oft du willst wiederholen, musst jedoch jedes Mal 3 Gold bezahlen.
3. Nimm dir 1 Kampfwürfel. Jeder Lakai gibt dir ggf. **weitere Kampfwürfel** entsprechend der Anweisung auf der Karte des Lakaien.
4. Söldner anheuern: Du darfst für je 3 XP oder 5 Gold weitere Kampfwürfel (Söldner) anheuern, die dich bei der Jagd unterstützen. Es gibt kein Limit, wie viele Söldner du anheuern darfst.
Hinweis: Du darfst pro Söldner **genau 1** Charismaplättchen einsetzen, um die Kosten auf 4 Gold zu senken.
5. Bestimme deine Kampfstärke: Werf nun deine Kampfwürfel aus den Schritten 3 und 4 und zähle die gewürfelten Werte zusammen – sie stellen deine Kampfstärke dar.
Du darfst so oft du willst so viele Kampfwürfel wie du willst neu würfeln, musst dafür aber je neu gewürfelten Würfel 1 XP bezahlen.

6. Erhalte deine Belohnung: Nimm dir XP, Gold, Verletzungs- und/oder Ruhmplättchen entsprechend deiner Kampfstärke, wie unten auf der Karte des Lakaien angegeben.
Du darfst dabei keine Belohnungen erhalten, die eine niedrigere Kampfstärke erfordern, sondern stets nur die Belohnungen der Stufe, die du tatsächlich erreicht hast.

7. **Zeigt deine Belohnung ein Trophäensymbol** 🏆, lege die Lakaienkarte als Trophäe neben dein Charakter-tableau. Dafür erhältst du wichtige Informationen über das Monster:
 - Für deine 1. Trophäe: Schau dir die Ortskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Ortsplättchen.
 - Für deine 2. Trophäe: Schau dir die Hinderniskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Hindernisplättchen.
 - Für deine 3. Trophäe: Schau dir die Angriffskarte des Monsters (geheim) an. Nimm dir zur Erinnerung 1 Angriffsplättchen.
 - Für jede weitere Trophäe erhältst du je 1 XP.

Zeigt deine Belohnung kein Trophäensymbol 🏆, lege die Lakaienkarte verdeckt unter den Lakaienstapel. Dein Gegner ist dir davongelaufen.

8. Decke die oberste Karte des Lakaienstapels auf und lege sie offen auf den Stapel. Lege zuletzt alle Kampfwürfel zurück in den Vorrat.

Beispiel: In der Marktphase entscheidet sich Stefanie, auf die Jagd nach einem Kobold zu gehen, der aktuell offen auf dem Lakaienstapel liegt. Stefanie nimmt 3 Kampfwürfel aus dem Vorrat (1 für die Jagd, 2 weitere für die 2 Würfel in ihrer Geschicklichkeitsreihe – entsprechend der Anweisung auf dem Kobold). Zusätzlich heuert sie 1 Söldner für 5 Gold an. Sie würfelt , was eine Gesamtsumme von 10 ergibt. Stefanie erhält dafür 3 XP und 1 Ruhmplättchen. Anschließend platziert sie den Kobold als Trophäe neben ihrem Charaktertableau, da das Belohnungslevel 10+ das Trophäensymbol zeigt. Dies ist ihre 2. Trophäe. In einem früheren Zug hat Stefanie bereits die Ortskarte des Monsters angeschaut, so dass sie nun einen geheimen Blick auf die Hinderniskarte werfen darf. Anschließend nimmt sie sich ein Hindernisplättchen.



Erfahrungspunkte (XP) ausgeben

Erfahrungspunkte werden hauptsächlich als Belohnung für die Jagd oder durch Marktkarten vergeben. Du kannst sie wie folgt ausgeben:

- 1 XP — Wirf 1 Würfel während der Jagd oder dem Monsterkampf neu.
- 2 XP — Wirf 1 Verletzungsplättchen während der Charaktererstellung ab.
- 3 XP — Heuere 1 Söldner (zusätzlicher Kampfwürfel) an, bevor du gegen 1 Lakaien oder das Monster kämpfst (würfelst).
- 5 XP — Nutze 1 Attributaktion deiner Wahl während der Charaktererstellung.

Kampf gegen das Monster

Am Ende der Runde, in der ihr den letzten freien Platz eures Charaktertableaus gefüllt habt, ist die Charaktererstellung abgeschlossen. Jetzt tretet ihr zum Kampf gegen das Monster an.

Hinweis: Dies ist die letzte Möglichkeit, XP für Attributaktionen oder das Abwerfen von Verletzungsplättchen abzugeben.

KAMPFVORBEREITUNG: WÜRFELVORRAT ANLEGEN

Jetzt legt jeder von euch seinen Würfelvorrat für den Kampf gegen das Monster an. Beachtet die Spezialfähigkeit des Monsters, die im Kampf aktiv wird. Jeder von euch nimmt sich **1 Kampfwürfel** aus dem Vorrat.

Deckt anschließend die Abenteuerkarten in folgender Reihenfolge auf:

Zuerst die **Ortskarte**, dann die **Hinderniskarte** und zuletzt die **Angriffskarte**.

Bei jeder Karte führt jeder von euch, der das zugehörige Abenteuerplättchen besitzt, die Anweisungen der Karte aus. Falls du dir die Karte während der Charaktererstellung nicht angesehen hast (und somit das Abenteuerplättchen nicht besitzt), erhältst du für diese Abenteuerkarte keine Belohnung. Die Abenteuerkarten geben euch weitere Würfel für euren Würfelvorrat oder XP.

Bei vielen Abenteuerkarten erhält nur derjenige eine Belohnung, der von etwas am meisten oder am wenigsten besitzt. In diesen Vergleichen werden die Spieler, die das Abenteuerplättchen nicht besitzen, nicht beachtet.

Im Falle eines Gleichstandes erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler die Belohnung.

Zuletzt darf jeder von euch Söldner (Würfel) für je 3 XP oder 5 Gold anheuern, die ihn beim Kampf gegen das Monster unterstützen. Fügt diese Würfel ebenfalls eurem Würfelvorrat hinzu. Es gibt kein Limit, wie viele Söldner ihr anheuern dürft.

DURCHFÜHRUNG DES KAMPFES

Jetzt ist es an der Zeit, dass ihr dem Monster gegenübertrittet.

Jeder Spieler würfelt die Kampfwürfel aus seinem eigenen Würfelvorrat.

Beachtet die Spezialfähigkeit des Monsters, da diese das Würfelergebnis beeinflussen kann.

Du darfst Würfel für je 1 XP neu würfeln (auch Söldner). Es gibt kein Limit, wie häufig du nachwürfeln darfst.

Beachte jedoch, dass du für jeden Würfel erneut 1 XP abgeben musst.

Ausnahme: Wenn du gegen die Chimäre kämpfst, musst du für jeden Würfel, den du neu würfeln möchtest, 2 XP abgeben.

Sobald du nicht mehr neu würfeln kannst oder möchtest, addierst du die Werte deiner Würfel. Dies ist deine **vorläufige Kampfstärke**.






Bestimme deine **endgültige Kampfstärke**, indem du für jedes deiner Ruhmplättchen 1 zur vorläufigen Kampfstärke hinzuzählst. Ziehe von diesem Ergebnis 1 für jedes deiner Verletzungsplättchen ab.

Ausnahme: Kämpfst du gegen den Drachen, ziehe für jedes deiner Verletzungsplättchen 2 ab.

Vergleiche nun deine Kampfstärke mit der Stärke des Monsters (oben links auf der Monsterkarte). Ist deine Kampfstärke **geringer** als die Kampfstärke des Monsters, erhältst du kein Ansehen. Du hast nicht geholfen, das Monster zu besiegen.

Alle Spieler, die die Kampfstärke des Monsters erreichen oder überschreiten, dürfen sich **Monstertöter** nennen!

Bestimme in diesem Fall, wie viel Ansehen du mit deiner Kampfstärke erhältst. Nutze den Holzmarker deiner Klassenkarte und die Rückseite der Rundenübersicht, um diesen Wert festzuhalten.

Beispiel: Andreas kämpft gegen den Riesentroll, der eine Kampfstärke von 7 hat. Zunächst nimmt er sich 1 Würfel. Durch die Abenteuerkarte erhält er 4 weitere Würfel und durch Abgabe von 5 Gold 1 Würfel. Insgesamt hat Andreas also 6 Würfel, mit denen er  würfelt. Andreas gibt 3 XP ab und würfelt  in . Durch die Spezialfähigkeit des Trolls muss er die 6 erneut würfeln und würfelt eine . Sein finaler Wurf ist also . Dies ergibt eine vorläufige Kampfstärke von 19. Hinzu addiert er 3 Punkte für seine 3 Ruhmplättchen und subtrahiert 1 Punkt für sein Verletzungsplättchen. Seine endgültige Kampfstärke ist demnach 21. Damit hat Andreas das Monster besiegt und erhält 6 Ansehen.

Klaus erhält kein Ansehen, da seine Kampfstärke lediglich 4 beträgt und er somit die Kampfstärke des Monsters nicht erreicht.



CHAMPIONBONUS

Der Spieler mit der höchsten Kampfstärke erhält zusätzliches Ansehen in Höhe des Championbonus, der unten rechts auf der Monsterkarte abgebildet ist. Haben mehrere Spieler die höchste Kampfstärke, erhalten alle am Gleichstand beteiligten den Championbonus. Manche Monsterkarten haben keinen Championbonus.

Schlusswertung

Folgt der Wertung, wie sie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben ist, addiert das gewonnene Ansehen im Kampf gegen das Monster hinzu und beachtet folgenden Ergänzungen:

KRAFTZIEL DEINES VERTRAUTEN

Addiere die Werte der 3 Würfel, die auf deinem Vertrauten liegen. Entspricht die Summe einer der möglichen Zahlen des genannten Bereichs, der durch deinen Vertrauten vorgegeben wird, erlangst du zusätzliches Ansehen, wie auf deinem Vertrauten angegeben.


VORGESCHICHTE DEINES VERTRAUTEN

Du erhältst 1 Ansehen, wenn du 2 farblich passende Würfel auf die vorgegebenen Felder deines Vertrauten gelegt hast. Hast du sogar 3 farblich passende Würfel auf die Felder deines Vertrauten gelegt, erhältst du 3 Ansehen.

Kartenglossar

Beherrschend (Klassenfertigkeit des Bestienmeisters): Du darfst zunächst deinen Würfelwurf ausführen und danach entscheiden, ob du das Würfelergebnis oder die Kraft deines Vertrauten nutzen möchtest.

Beschwören: Nutzt du diese Fertigkeit, darfst du 1 deiner aktiven Dämonen auf eine Initiativekarte deiner Wahl legen. Du darfst den Dämon also auch auf eine Initiativekarte legen, auf der bereits ein Dämon liegt oder auf der normalerweise nie ein Dämon liegen würde.

Erbarmungslos: Du musst  im Kampf gegen das Monster erhalten. Der Championbonus zählt nicht dazu.

Hinterhältig: Erhältst du XP-Steine, musst du dich sofort entscheiden, ob du einen Teil oder alle dieser Steine auf diese Karte legen möchtest. XP-Steine, die auf dieser Karte liegen, darfst du im restlichen Spiel nicht ausgeben.

Klarheit: Beim erneuten Platzieren des entfernten Würfels gelten die üblichen Regeln, außer dass der Würfel nicht auf das am weitesten links liegende, leere Feld platziert werden muss. Es werden alle Effekte durch das Platzieren des Würfels aktiv.

Rucksack: Du darfst bis zu 4 Würfel gleichzeitig auf dieser Karte „lagern“, aber niemals mehr als es freie Felder auf deinem Charaktertableau gibt. Du darfst die auf dieser Karte „lagernden“ Würfel jederzeit auf freie Felder deines Charaktertableaus platzieren (nach den üblichen Regeln). Es werden alle Effekte durch das Platzieren des Würfels aktiv. Entspricht die Anzahl der freien Felder auf deinem Charaktertableau der Anzahl der Würfel auf deinem Rucksack, musst du sofort alle diese Würfel platzieren.

Du erhältst Gold für goldene Würfel erst, wenn du den Würfel auf dein Charaktertableau platzierst.

Für den Rucksack benötigst du keine freie Hand.

Spielregeln für das Solospiel

Folge den Regeln des Mehrspielermodus mit folgenden Ausnahmen und Ergänzungen:

SPIELAUFBAU

Bereite den Marktstapel, die Initiativekarten und den Markt wie im Spiel zu zweit vor.

Lege die Karte *Abenteuer-Aufruf* in den Marktstapel, unter die 16. Karte von oben. Lege die oberste Karte des Marktstapels offen auf einen separaten Müllstapel in der Nähe des Ablagestapels.

Nimm 2 goldene Würfel aus dem Beutel und lege sie beiseite. Diese Würfel nutzt dein fiktiver Gegner.

Nutze die Monsterkarten, die in der unteren rechten Ecke „1P“ zeigen.


SPIELABLAUF

1. WÜRFELWURF

Diese Phase läuft unverändert ab.

2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

Nachdem du 1 Initiativekarte gewählt und die entsprechenden Würfel platziert hast, überprüfst du, wie dein Gegner reagiert:

- Hast du die Initiativekarte „1“ gewählt, passiert nichts weiter, dein Gegner verhält sich ruhig.
- Hast du die Initiativekarte „2“ gewählt, wirf 1 Würfel deines Gegners.
- Hast du die Initiativekarte „“ gewählt, wirf beide Würfel deines Gegners. Zeigen beide Würfel dieselbe Seite, wirf 1 Würfel erneut, bis du eine andere Seite würfelst.

Handel dann für jeden geworfenen Würfel, je nach Augenzahl, folgendes Ereignis ab:

- 1: Wirf die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Müllstapel
- 2: Wirf die 2. Marktkarte von links auf den Müllstapel.
- 3: Wirf die 2. Marktkarte von rechts auf den Müllstapel
- 4: Wirf die am weitesten rechts liegende Marktkarte auf den Müllstapel
- 5 oder 6: Lege die oberste Karte des Lakaienstapels verdeckt unter den Stapel und decke anschließend die neue oberste Karte auf.

3. EINKAUFEN

Lege am Ende dieser Phase die am weitesten links liegende Marktkarte auf den Marktablagestapel und alle weiteren, noch im Markt liegenden Karten, auf den Müllstapel.

4. AUFRÄUMEN

Diese Phase läuft unverändert zum Mehrspielermodus ab. Wirf die 2 gegnerischen Würfel jedoch niemals zurück in den Beutel.

Der Kampf gegen das Monster

Der Kampf gegen das Monster ist weitgehend identisch zum Mehrspielerspiel. Beachte jedoch, dass einige Abenteuerkarten in der unteren rechten Ecke zusätzliche Anforderungen haben (markiert mit 1P), die du erfüllen müsst, um die angegebene Belohnung zu erhalten. Ist die endgültige Kampfstärke deines Charakters geringer als die Kampfstärke des Monsters, tötet das Monster deinen Charakter und du verlierst sofort das Spiel!

Schlusswertung

Die Wertung ist weitgehend identisch zum Mehrspielermodus, mit folgenden Ausnahmen: Für je 8 Gold in deinem Besitz erhältst du 1 ★. Spielst du ohne die Erweiterung *Monsters & Minions*, addiere 5 zu deinem Ergebnis. Die Tabelle zeigt dir, wie gut du gespielt hast.



| | |
|-------------------|-------|
| Monsterschlächter | ≥ 47 |
| Wahrer Held | 43-46 |
| Koryphäe | 38-42 |
| Anführer | 34-37 |
| Abenteurer | 29-33 |
| Tagelöhner | 25-28 |
| NSC | ≤ 24 |

Impressum

Autor: Keith Matejka • **Entwicklung:** John Brieger, Dale Rowe, Matthew Bown •
Grafikdesign: Luis Francisco • **Illustrationen:** John Ariosa, Lucas Ribeiro • **Redaktion:** Dustin Schwartz

Deutsche Ausgabe

Layout: Ralf Berszuck • **Redaktion:** Sebastian Hein

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Thunderworks Games.

Copyright © Thunderworks Games (www.thunderworksgames.com).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2020 Pegasus Spiele GmbH.

Alle Rechte vorbehalten. All rights reserved.

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

Kurzübersicht

Spielablauf

1. WÜRFELWURF

Der Startspieler zieht (siehe unten) und wirft Würfel. Er platziert die Würfel in aufsteigender Reihenfolge auf die Initiativekarten. Bei gleicher Augenzahl entscheidet der Startspieler über die Reihenfolge.

- Bevor die Karte *Abenteuer-Aufruf* in den Markt gelegt wurde: 2 Würfel pro Initiativekarte
- Nachdem die Karte *Abenteuer-Aufruf* in den Markt gelegt wurde: 1 Würfel pro Initiativekarte

2. WAHL DER INITIATIVEKARTE

In Zugreihenfolge führt jeder von euch folgende Schritte aus:

- Wähle 1 Initiativekarte aus der Mitte.
- Platziere den oder die Würfel auf deinem Charaktertableau.
- Erhalte ggf. Gold und/oder 1 Dämon.
- Nutze die Attributaktion von 1 Reihe, in die du einen Würfel platziert hast.

3. EINKAUFEN

In aufsteigender Initiative wählt ihr jeweils 1 der folgenden Optionen:

- Kaufe 1 Karte vom Markt und bewege ggf. deinen Gesinnungsmarker.
- Wirf 1 Karte vom Markt ab und erhalte 2 Gold.
- Geh auf die Jagd und kämpf gegen 1 Lakaien.

4. AUFRÄUMEN

Führt die folgenden Schritte aus und bereitet die nächste Runde vor:

- Reaktiviert je 1 Fertigkeitkarte.
- Legt alle Charismaplättchen ab.
- Legt nicht gewählte Würfel zurück in den Beutel.
- Werft alle Karten des Marktes ab und bildet einen neuen Markt.
- Legt die Initiativekarten zurück in die Mitte. Zieht neue Dämonen.
- Der bisherige Startspieler gibt den Beutel und den Startspielerstein (nur mit der Erweiterung *Monsters & Minions*) nach links weiter. Dieser Spieler wird neuer Startspieler.

Kampf gegen das Monster

- Ende der Charaktererstellung
- Legt euren Würfelvorrat an: Erhalte 1 Kampfwürfel.
- Löst die Abenteuerkarten auf: Deckt eine Abenteuerkarte nach der anderen auf und führt die Anweisungen aus.
- Heuert ggf. Söldner (weitere Kampfwürfel) an.
- Kämpft gegen das Monster: Würfel mit all deinen Kampfwürfeln. Gib XP aus, um Würfel neu zu würfeln. Vergleiche deine endültige Kampfstärke mit der Stärke des Monsters und erhalte ggf. ★. Der Spieler mit der höchsten Kampfstärke erhält den Championbonus.

Kostenübersicht

Erfahrungspunkte (XP) und Gold ausgeben

- | | | |
|--------------------------------|---|------------------------------------|
| • 1XP | → | Wirf 1 Kampfwürfel neu |
| • 2 XP | → | Wirf 1 Verletzungsplättchen ab |
| • 3 XP / 5 Gold | → | Heuere 1 Söldner an |
| • 5 XP | → | Nutze 1 Attributaktion deiner Wahl |
| • 3 Gold | → | Decke 1 neuen Lakaien auf |
| • 5 Gold / 1 Charismaplättchen | → | Banne 1 Dämon |

