

# Familiar Tales

## Spielanleitung

**Stopp!**

Besucht zuerst

**[FamiliarTalesGame.com](http://FamiliarTalesGame.com)**

Dort findet ihr Tipps und  
Starthilfen für euer  
erstes Spiel.

## Spielidee

Ihr seid die Vertrauten eines Zauberers. Gemeinsam erlebt ihr eine Geschichte voller Magie und Abenteuer, und versucht dabei jedes Kapitel mit möglichst wenig Unglück (☹️) abzuschließen. Eure Erfolge wirken sich auf das Ende der Geschichte aus. Um zu gewinnen, müsst ihr eure Vertrauten fortwährend verbessern, indem ihr neue Gegenstände herstellt und Karten zu euren Fertigkeitstapeln hinzufügt.

## Spielmaterial

- |                          |                            |
|--------------------------|----------------------------|
| 1 ♦ Ortsbuch             | 14 ♦ Erschöpfungskarten    |
| 1 ♦ Zusatztafel          | 3 ♦ Aufheiterungskarten    |
| 1 ♦ Tagebuch-Block       | 32 ♦ Ressourcenplättchen   |
| 1 ♦ Verbannt-Deckbox     | 20 ♦ Zustandsplättchen     |
| 2 ♦ Akt-Deckboxen        | 8 ♦ Treueabzeichen         |
| 1 ♦ Glückswürfel         | 10 ♦ Fertig-Plättchen      |
| 6 ♦ Charakterfiguren     | 5 ♦ Zielpflichtchen        |
| 4 ♦ Vertrauten-Deckboxen | 1 ♦ Wurzelbrücke/Baumstamm |
| 4 ♦ Vertrauterkarten     | 8 ♦ Gegner-Lebensmarker    |
| 4 ♦ Vertrautentableaus   | 20 ♦ Gegnerfiguren         |
| 5 ♦ Kindkarten           | 9 ♦ Gegnerplättchen        |
| 86 ♦ Fertigkeitkarten    | 3 ♦ Morchideen-Aufsteller  |
| 41 ♦ Gegenstandskarten   | 1 ♦ Babyplättchen          |
| 11 ♦ Artefaktkarten      | 2 ♦ Türplättchen           |

## Fertigkeitkarten



- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 1. Name             | 7. Klugheitswert     |
| 2. Effektsymbol     | 8. Bewegungspunkte   |
| 3. Effektsymbol-Typ | 9. Sonderaktion      |
| 4. Stärkewert       | 10. Erfahrungskosten |
| 5. Gewandtheitswert | 11. Startkarte       |
| 6. Ausdauerwert     | 12. Akt              |

## Gegenstandskarten



- |                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| 1. Name           | 6. Effektsymbol     |
| 2. Typ            | 7. Merkmale         |
| 3. Schadenswert   | 8. Startkarte       |
| 4. Ausrüstungslot | 9. Ressourcenkosten |
| 5. Effekt         | 10. Akt             |

## Vertrautentableau und -karte



- |                  |                    |
|------------------|--------------------|
| 1. Lebensrad     | 4. Größe           |
| 2. Erfahrungsrad | 5. Sonderfähigkeit |
| 3. Name          | 6. Startwaffe      |

## Zusatztafel



1. Unglücksrad
2. Schlechte-Laune-Rad
3. Platz für Aufheiterungskarte

## Deckboxen

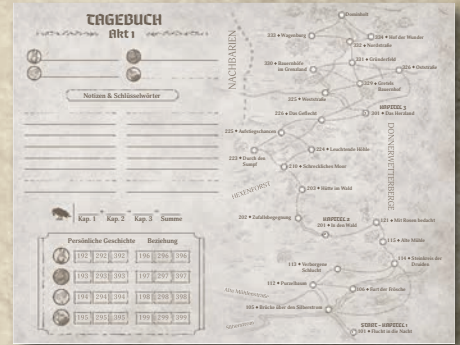


1. Akt-Deckboxen
2. Verbannt-Deckbox
3. Vertrauten-Deckboxen

## Sonstiges Material



Glückswürfel



Tagebuch



Erschöpfungskarte



Kindkarte



Aufheiterungskarte



Ressourcenplättchen



Fertigplättchen



Zielplättchen



Artefaktkarte



Treueabzeichen



Zustandsplättchen



Babyplättchen



Gegner-Lebensmarker



Türplättchen



Gegnerplättchen



Morchideen-Aufsteller



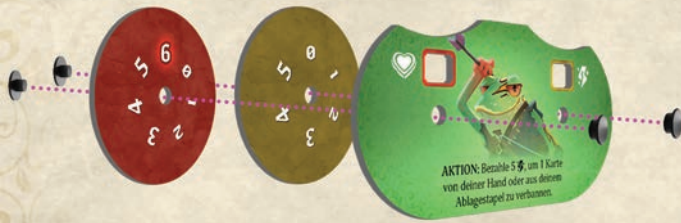
Wurzelbrücke/Baumstamm

# Vorbereitung des ersten Spiels

## Räder zusammenstecken

Bevor ihr zum ersten Mal spielt, müsst ihr alle Räder auf der Zusatztafel und den Vertrauentableaus wie folgt zusammenstecken.

**ACHTUNG:** Nehmt für jedes Vertrauentableau die beiden Räder mit den jeweils farblich passenden Rückseiten.



## Deckboxen befüllen

Vor eurem ersten Spiel solltet ihr alle Deckboxen zusammenstecken und folgende Karten hineinlegen:

### VERTRAUTEN-DECKBOXEN

- alle Start-Fertigkeitskarten des Vertrauten (erkennbar am Bild des Vertrauten in der unteren rechten Kartenecke)
- die Start-Gegenstandskarte des Vertrauten (erkennbar am Bild des Vertrauten auf der Kartenrückseite)



### DECKBOX FÜR AKT 2

- alle Fertigkeitkarten von Akt 2
- alle Gegenstandskarten von Akt 2
- die zwei Kindkarten von Akt 2 (Milly als kleines Mädchen A und B)
- die Aufheiterungskarte von Akt 2



### DECKBOX FÜR AKT 3

- alle Fertigkeitkarten von Akt 3
- alle Gegenstandskarten von Akt 3
- die zwei Kindkarten von Akt 3 (Milly als junge Frau A und B)
- die Aufheiterungskarte von Akt 3



**HINWEIS:** Auf allen Fertigungs- und Gegenstandskarten befindet sich eine Zahl rechts neben dem Kartennamen. Sie gibt an, zu welchem Akt die Karte gehört. Ein „S“ statt einer Zahl bedeutet, dass es sich um eine Startkarte handelt.

## Die Kampagne beginnen

Familiar Tales wird über mehrere Kapitel gespielt, die eine zusammenhängende Geschichte bilden. Entscheidungen, die ihr in einem Kapitel trifft, können in späteren Kapiteln noch Auswirkungen haben. Daher empfehlen wir, die komplette Kampagne mit derselben Gruppe zu spielen.

Bevor es losgeht, sind noch ein paar Vorbereitungen nötig:

1. Jeder von euch sucht sich einen oder mehrere Vertraute aus.

- Seid ihr zu viert, wählt jeder 1 Vertrauten.
- Seid ihr zu dritt, wählt einer von euch 2 Vertraute, die anderen wählen je 1 Vertrauten.
- Seid ihr zu zweit, wählt jeder 2 Vertraute.
- Spielst du allein, nimmst du alle 4 Vertrauten.

2. Nun stellt jeder von euch seinen Fertigungsstapel zusammen, indem er die Start-Fertigkeitkarten aus den Deckboxen seiner Vertrauten nimmt. Jeder bildet genau 1 Fertigungsstapel, egal wie viele Vertraute er spielt.

- Bei 1 Vertrauten mischst du alle Start-Fertigkeitkarten zu deinem Stapel zusammen. Lege ihn in die Deckbox deines Vertrauten.
- Bei 2 Vertrauten nimmst du die Start-Fertigkeitkarten beider Vertrauten und verbannst die folgenden Karten (indem du sie in die Verbannt-Deckbox legst): 2x Waghalsig, 2x Hilfsbereit, 1x Konzentriert. Es spielt keine Rolle, von welchem Vertrauten sie stammen. Mische alle übrigen Fertigkeitkarten beider Vertrauten zu deinem Stapel zusammen und lege ihn in die Deckbox eines deiner Vertrauten.
- Bei 4 Vertrauten nimmst du die Start-Fertigkeitkarten aller deiner Vertrauten und verbannst die folgenden Karten (indem du sie in die Verbannt-Deckbox legst): 4x Waghalsig, 4x Hilfsbereit, 2x Konzentriert. Mische alle übrigen Fertigkeitkarten aller vier Vertrauten zu deinem Stapel zusammen und lege ihn in die Deckbox eines deiner Vertrauten.

3. Stellt beide Räder der Zusatztafel auf 0.

4. Stellt die Erfahrungsräder der Vertrauten auf 0 und ihre Lebensräder auf die jeweils höchste Zahl (rot markiert).



5. Trennt einen Akt-1-Bogen aus dem Tagebuch-Block heraus und notiert oben links, wer von euch welchen Vertrauten spielt.

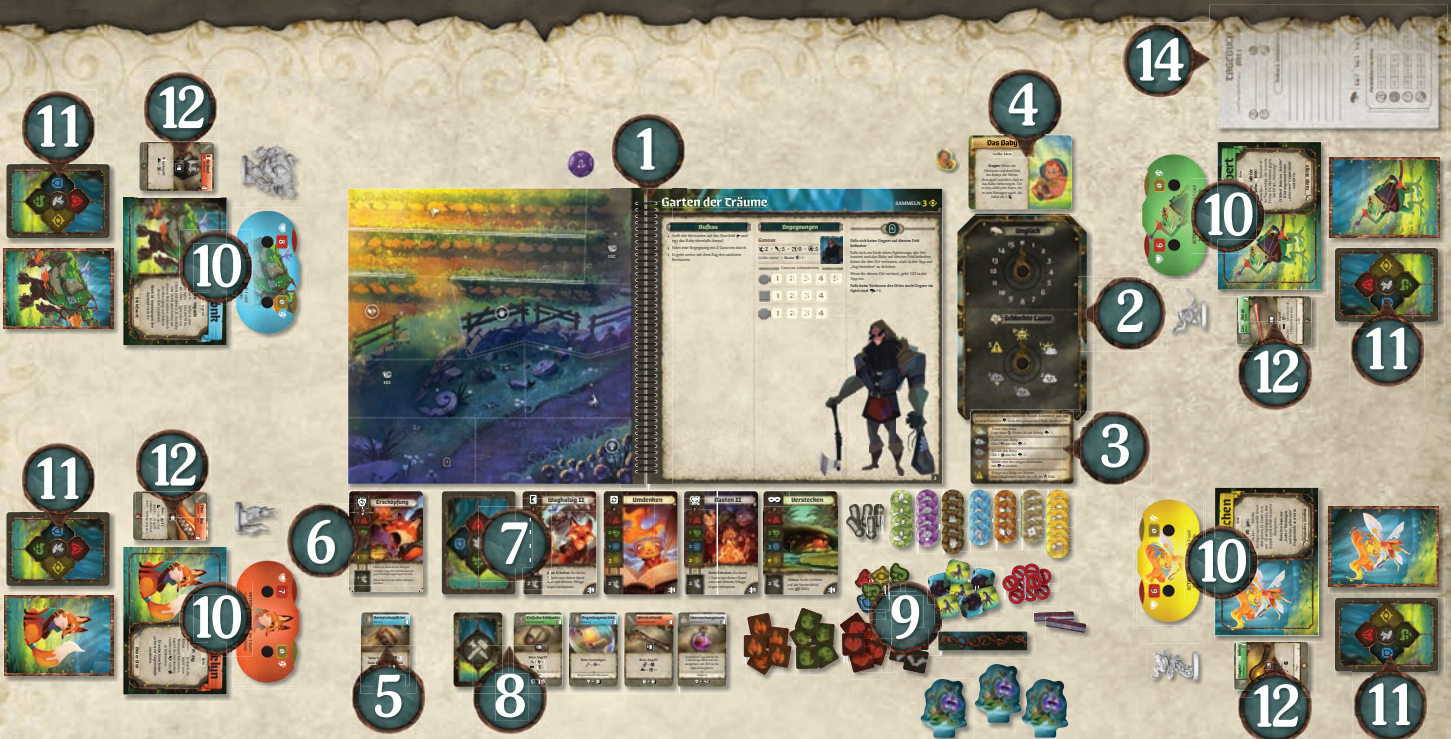


6. Malt auf der Landkarte im Tagebuch den ersten Kreis mit der Beschriftung „START – KAPITEL 1“ aus.

7. Fahrt mit den Aufbauanweisungen auf der nächsten Seite fort.



# Spielaufbau



Familiar Tales wird folgendermaßen aufgebaut:

1. Legt das Ortsbuch und den Glückswürfel in die Mitte des Tisches. (Lasst genügend Platz, damit das Buch aufgeschlagen dort liegen kann.)
2. Legt die Zusatztafel rechts neben das Ortsbuch. (Die Räder müssen noch genau so eingestellt sein, wie sie es nach eurer letzten Spielsitzung waren. Bei der ersten Spielsitzung einer Kampagne stehen sie alle auf 0.)
3. Legt die Aufheiterungskarte in den passenden Kartenplatz unter der Zusatztafel.
4. Legt die Kindkarte über die Zusatztafel.
5. Legt alle Artefaktkarten (erkennbar am -Symbol auf der Rückseite) als offenen Stapel bereit.
6. Legt alle Erschöpfungskarten als offenen Stapel bereit.
7. Mischt alle Fertigkeitkarten, die nicht in einer Deckbox liegen, zum Trainingsstapel zusammen und legt ihn verdeckt griffbereit. Deckt die obersten 4 Karten auf und legt sie als Trainingsreihe offen neben dem Stapel aus.
8. Mischt alle Gegenstandskarten (erkennbar am -Symbol auf der Rückseite), die nicht in einer Deckbox liegen, zum Handwerksstapel zusammen und legt ihn verdeckt griffbereit. Deckt die obersten 4 Karten auf und legt sie als Handwerksreihe offen neben dem Stapel aus.
9. Sortiert alle Plättchen nach Typen und haltet sie als Vorrat griffbereit.
10. Jeder von euch nimmt sich die Vertrautenkarte, Figur und Deckbox sowie das Tableau für jeden seiner Vertrauten. (Die Räder des Tableaus müssen noch genau so eingestellt sein, wie sie es nach eurer letzten Spielsitzung waren.)

Bei der ersten Spielsitzung einer Kampagne steht das Erfahrungswürfel auf 0 und das Lebensrad auf der höchsten Zahl.)

11. Jeder nimmt die Fertigkeitkarten aus den Deckboxen seiner Vertrauten, mischt sie zu seinem eigenen Fertigkeitstapel zusammen und zieht 5 Karten davon auf die Hand.
12. Jeder nimmt die Gegenstandskarten aus den Deckboxen seiner Vertrauten und rüstet entweder den jeweiligen Vertrauten damit aus oder legt sie in dessen Reserve. Wenn ihr zum ersten Mal spielt, hat jeder Vertraute nur 1 Gegenstand: eine Waffe. Diese müsst ihr ausrüsten. Legt sie dazu aufgedeckt neben die Vertrautenkarte.
13. Wenn ihr nicht zum ersten Mal spielt, kann es sein, dass eure Vertrauten zudem Treueabzeichen, Zustandsplättchen und/oder Ressourcenplättchen in ihren Deckboxen haben. Legt sie alle zu den jeweiligen Vertrauten.
14. Einer von euch nimmt sich das Tagebuch und einen Bleistift. Er oder sie wird im Laufe des Spiels das Tagebuch führen.
15. Unabhängig von der Spieleranzahl hat jeder Vertraute seinen eigenen Spielzug. Legt die Zugreihenfolge in der App fest, indem ihr auf die Schaltfläche „Zugreihenfolge festlegen“ drückt. Beim Spiel zu zwei oder zu dritt solltet ihr darauf achten, dass niemand mehrmals hintereinander an der Reihe ist.
16. Seht auf der Landkarte im Tagebuch nach, welchen Kreis ihr zuletzt ausgemalt habt. Daneben findet ihr einen Code, den ihr in die App eingeben müsst. Falls ihr zum ersten Mal spielt, lautet der Code „101“. Bei späteren Spielsitzungen gebt ihr stets den höchsten Zahlencode von allen ausgemalten Kreisen ein. (Die App findet ihr unter [www.FamiliarTalesGame.com](http://www.FamiliarTalesGame.com).)

# Reisen und Orte

## Die App von Familiar Tales

Familiar Tales ist ein Spiel, das in einem Buch gespielt wird. Zudem verfügt es über eine App, die einige Spielfunktionen für euch übernimmt, damit ihr euch voll und ganz auf das Abenteuer konzentrieren und in die Spielwelt eintauchen könnt. Betrachtet die App als virtuellen Spiel-leiter und Geschichtenerzähler.

Im Laufe eurer Abenteuer werdet ihr immer wieder Zahlencodes bekommen, die ihr in die App eingeben müsst. Wenn ihr eine solche Anweisung erhaltet, gebt den Code in das passende Feld auf dem Hauptbildschirm der App ein und drückt auf „Los“. Dies führt euch zu Erzähltexten, Spielanweisungen und manchmal auch zu schwierigen Entscheidungen.

Aber die App hat noch weitere Funktionen: Sie zeigt an, welcher Vertraute als Nächstes an der Reihe ist, und sie hilft euch dabei, die Gefahrensymbole (☹) zu zählen, die ihr bei euren Proben würfelt. Zudem enthält sie die Spielregeln zum schnellen Nachlesen sowie ein Archiv aller Codes, die ihr bisher eingegeben habt.



## Die Landkarte

Familiar Tales erzählt eine epische Geschichte, die sich über drei Akte erstreckt. Zu jedem Akt gibt es einen eigenen Tagebuch-Bogen, auf dem ihr eure Reise und eure Fortschritte dokumentiert. Zudem verfügt jeder Bogen über eine Landkarte der Region von Prinzpalien, in der dieser Akt spielt.

Jede Landkarte enthält mehrere Orte, die durch Reiserouten miteinander verbunden sind. Die Orte sind wichtige Schauplätze, die ihr im Laufe eures Abenteuers besuchen werdet.



Zu Beginn jeder Spielsitzung gebt ihr den Code des zuletzt ausgemalten Kreises auf der Landkarte in die App ein. Dies ist immer der höchste Zahlen-code aller Orte mit ausgemalten Kreisen. Wie bereits erwähnt, lautet bei eurem ersten Spiel der Code „101“. Nachdem ihr

ihn eingegeben habt, beginnt die Geschichte und die App begleitet euch auf euren ersten Schritten über die Landkarte und durch das Ortsbuch.

## Das Ortsbuch

Ein Großteil des Spielgeschehens findet im Ortsbuch statt. Dort werdet ihr reihum eure Züge spielen, um Landschaften zu erkunden, mit der Spielwelt zu interagieren, nach Vorräten zu suchen und oftmals auch das Böse zu bekämpfen.

Wenn die App euch zum Aufschlagen einer Seite im Ortsbuch auffordert, entfernt ihr alle Figuren und Plättchen von der aktuell aufgeschlagenen Seite (sofern ihr das Buch aufgeschlagen habt), blättert zu der angegebenen Seite, legt das Buch flach auf den Tisch und befolgt die Aufbauanweisungen der Seite.

## Begegnungen mit Gegnern

Ihr werdet auf euren Reisen immer wieder Begegnungen mit Gegnern haben. Wann immer ihr dazu angewiesen werdet, eine Begegnung durchzuführen, tut ihr Folgendes:

1. Die App oder das Ortsbuch sagt euch, aus welchen Gegnern die Begegnung besteht. Sucht die passenden Figuren/Aufsteller/Plättchen für diese Gegner heraus.
  2. Sofern nichts anderes angegeben ist, stellt ihr diese Gegner auf das Gegner-Eingangsfeld (♣) der Spielplanseite im Ortsbuch. Gibt es mehrere Gegner-Eingangsfelder, teilt ihr die Gegner möglichst gleichmäßig auf diese Felder auf.
  3. Seht euch den Abschnitt „Begegnungen“ der Seite an. Falls eine der aufgestellten Gegnerfiguren eine Lebensleiste in diesem Abschnitt hat, legt ihr einen Gegner-Lebensmarker auf das Feld mit der höchsten Zahl.
- HINWEIS:** Die geometrischen Formen neben den Lebensleisten entsprechen den Figurenbasen, sodass ihr immer genau erkennen könnt, welche Figur noch wie viele Lebenspunkte hat. Manchmal enthält eine Begegnung weniger Gegner eines Typs, als Lebensleisten vorhanden sind. In dem Fall verwendet ihr nur die obersten Leisten und stellt Figuren mit passenden Basen auf.
4. Spielt weiter. Die Gegner tun vorerst nichts und werden erst dann einen Gegnerzug durchführen, wenn ihr dazu angewiesen werdet.

## Räder

Manche Spieleffekte führen dazu, dass die Räder der Zusatztafel oder der Vertrautentableaus erhöht oder gesenkt werden. Ein Rad kann niemals über seinen Maximalwert erhöht oder unter 0 gesenkt werden.

Wenn ein Effekt dazu führen würde, dass ein Rad über seinen Maximalwert erhöht oder unter 0 gesenkt wird, dann bleibt das Rad stattdessen auf seinem Maximalwert bzw. auf 0.

# Das Ortsbuch



## Mit Rosen bedacht

6

13

SAMMELN: 3

### Aufbau

- Stellt die Vertrauten auf das Startfeld und legt das Baby ebenfalls darauf.
- Führt eine Begegnung mit 2 Lumpenmännern durch.
- Lest euch die Sonderregeln und die Siegbedingungen durch. Anschließend geht es weiter mit dem Zug des nächsten Vertrauten.

### Sonderregeln

Leben: Es kostet 1 , von einem -Feld zum anderen -Feld zu gelangen.

**Barrikaden:** Nachdem ein Eingang verbarrikiert wurde, wird er wie eine durchgezogene Linie behandelt (nicht mehr wie eine gestrichelte).

**Fenster:** Nur kleine Gegner und kleine Vertraute können sich durch diesen Eingang bewegen.

**Barrikade:** Lege 1 Fertigkeitkarte ab und gib 1 aus, um diesen Eingang zu verbarrikierten.

**Barrikade:** Lege 1 Fertigkeitkarte ab und gib 2 aus, um diesen Eingang zu verbarrikierten.

**Hohes Fenster:** Nur Fünfchen, Krabblern und Gucker können sich durch diesen Eingang bewegen.

**Barrikade:** Um diesen Eingang zu verbarrikierten, musst du den Flügel der Windmühle bewegen. Lege dazu eine -Probe (8) ab.

**Erfolg:** +1. Dieser Eingang ist verbarrikiert.

### Begegnungen

#### Lumpenmann

:2 • :6 • :0 • :6

Größe: mittel • Beute: +1

**Verfallen:** Wenn ein Lumpenmann, der nicht in Flammen steht, besiegt wird, führt eine Begegnung mit 3 Krabblern durch und legt sie auf das Feld des Lumpenmanns.

#### Lumpenmann-Lebensleisten

1 2

1 2

1 2

#### Gucker

:3 • :4 • :0 • :4

Größe: klein • Beute: +1

**Fliegen:** Gucker können einfache durchgezogene Linien überqueren. Es kostet sie nur 1 eine doppelte gestrichelte Linie zu überqueren.

#### Gucker-Lebensleisten

1 2 3

1 2 3

1 2 3

1 2 3

### Krabblern

:3 • :• • :0 • :4

Größe: klein • Beute: +1

**Schwarmintelligenz:** Krabblern auf dem gleichen Feld bewegen sich als Einheit und greifen wie 1 Gegner an.

\*Der Angriffswert der Krabblern ist 3+ die Anzahl der Krabblern auf dem Feld.

### Siegbedingungen

Um in diesem Kapitel zu gewinnen, müsst ihr folgende Bedingungen erfüllen:

- Alle 3 Eingänge müssen verbarrikiert sein.
- Alle Vertrauten und das Baby müssen sich auf dem -Feld befinden.

Sobald alle Siegbedingungen erfüllt sind:

Falls sich am Ende eines Spielerzugs alle Vertrauten und das Baby auf diesem Feld befinden, könnt ihr den Ort verlassen, statt in der App auf „Zug beenden“ zu drücken.

Wenn ihr diesen Ort verlasst, geht 129 in die App ein.

Hier gibt es keine Ausgänge. Lest den Abschnitt „Siegbedingungen“, um zu erfahren, wie ihr von hier aus weiterkommt.

Hier kann ein Vertrauter ein Lagerfeuer machen. Gib dazu 1 aus (lege es auf dieses Feld) und lege eine -Probe (3) ab.

**Erfolg:** +1. Lege ein Feuerplättchen unter das Holzplättchen. Auf diesem Feld gilt jetzt der Effekt „Wärme“.

**Wärme:** Vertraute auf diesem Feld heilen doppelt so viele Lebenspunkte, wenn sie Karten mit einem -Effektsymbol spielen. Wenn das Baby zum ersten Mal auf dieses Feld bewegt wird (oder falls es beim Anzünden des Lagerfeuers hier ist): -2.

- Aufbau:** Dieser Abschnitt beschreibt, was ihr tun müsst, wenn ihr zum ersten Mal diese Seite aufschlagt, bevor ihr anfangt, eure Züge zu spielen.
- Sonderregeln:** Dieser Abschnitt erklärt die Regeln, die zusätzlich zu den normalen Spielregeln nur für diese Seite gelten. Lest sie euch aufmerksam durch, bevor ihr anfangt, eure Züge zu spielen.
- Siegbedingungen:** Manche Seiten haben einen Abschnitt „Siegbedingungen“. Darin ist beschrieben, was ihr tun müsst, um weiterzukommen. Lest euch die Siegbedingungen aufmerksam durch, bevor ihr anfangt, eure Züge zu spielen.
- Felder:** Felder werden durch gestrichelte und durchgezogene Linien voneinander abgegrenzt. Außerdem hat jedes Feld einen eingezeichneten Mittelpunkt, der zum Bestimmen der Sichtlinie verwendet wird.

**HINWEIS:** Es können beliebig viele Figuren gleichzeitig auf demselben Feld stehen.

- ⚙️-Felder/-Abschnitte:** Sobald sich ein Vertrauter auf ein Feld mit einem Zahnradsymbol bewegt, lest ihr den passenden Abschnitt, um zu erfahren, was ihr hier tun könnt.
- Begegnungen:** Wenn die Vertrauten auf Gegner treffen, findet ihr in diesem Abschnitt nähere Informationen dazu sowie Leisten für die Lebenspunkte eurer Gegner.
- Abschnitt:** Hier ist beschrieben, was ihr tun müsst, um den Ort zu verlassen. Meist gibt es auf der Spielplanseite ein Feld mit demselben Symbol. Dort müssen sich die Vertrauten treffen, um gemeinsam aufzubrechen.

- 🔥-Feld/-Abschnitt:** Wenn sich ein Vertrauter auf einem Feld mit einem Lagerfeuersymbol befindet, lest ihr den passenden Abschnitt, um zu erfahren, wie ihr ein Lagerfeuer machen könnt und was dann passiert.
- 🏠-Feld:** Der Abschnitt „Aufbau“ weist euch dazu an, eure Vertrauten auf dieses Startfeld zu stellen.
- 🦋-Felder:** Wenn eine Begegnung stattfindet, stellt ihr die Gegner auf diese Felder.
- 📖-Felder:** Wenn sich ein Vertrauter auf einem Feld mit einem -Symbol befindet, das nicht mit einem Plättchen bedeckt ist, kann er ein Ereignis durchführen, indem er den Code des Symbols in die App eingibt. Alle Anweisungen der App beziehen sich auf diesen Vertrauten.

**ACHTUNG:** Ein Vertrauter darf seine Aktion nicht unterbrechen, um bei einem -Symbol ein Ereignis durchzuführen. Beispiel: Du spielst eine Karte mit 2 Bewegungspunkten (). Mit dem ersten Bewegungspunkt bewegst du dich auf einem Feld mit einem -Symbol. Wenn du jetzt das Ereignis durchführen willst, musst du deinen zweiten Bewegungspunkt verfallen lassen. Du kannst die Bewegung nicht unterbrechen, um zwischendurch das Ereignis durchzuführen.

- Sammelfelder:** Einkreiste Ressourcensymbole weisen darauf hin, dass man auf diesem Feld die entsprechenden Ressourcen sammeln kann.
- Sammelschwierigkeit:** Diese Zahl gibt die Schwierigkeit der Klugheitsprobe (+1) zum Sammeln auf dieser Seite an.

# Proben

Ihr werdet im Laufe eurer Abenteuer immer wieder Proben ablegen müssen. Wenn du zu einer Probe aufgefordert wirst, ist dabei ein Eigenschaftssymbol und in Klammern eine Schwierigkeit angegeben. Deine Vertrauten können nur dann Proben ablegen, wenn du mindestens 1 Fertigkeitkarte auf der Hand hast. Führe die folgenden vier Schritte der Reihe nach durch, um eine Probe abzulegen:

## 1. Fertigkeitkarten spielen

Zuerst spielst du beliebig viele Fertigkeitkarten von der Hand (eine nach der anderen), indem du sie aufgedeckt vor dich legst.

Immer wenn du eine Fertigkeitkarte spielst, handelst du ihr Effektsymbol ab. Dieses findest du oben links auf der Karte. Manche Karten haben zudem weitere Effekte, die ausgelöst werden, wenn die Karte in eine bestimmte Probe gespielt wird.

**ACHTUNG:** Karteneffekte, die mit „Aktion“ oder „Beim Erhalten“ beginnen, werden NICHT ausgelöst, wenn du sie in eine Probe spielst. Du kannst sie trotzdem in eine Probe spielen, nur haben ihre „Aktion“- und „Beim Erhalten“-Effekte dann keine Auswirkung.

### Eigenschaften



Stärke



Klugheit

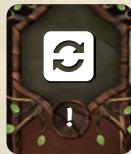


Gewandtheit



Ausdauer

### Effektsymbol



## Effektsymbole auf Fertigkeitkarten

Es gibt zwei Typen von Effektsymbolen: !-Symbole werden sofort ausgelöst und erfordern keine weiteren Karten. □-Symbole werden nur dann ausgelöst, wenn du eine Gegenstandskarte mit einem passenden Symbol ausgerüstet hast.

- Gefahr (!):** Erhöhe die Gefahrenstufe in der App um 1.
- Heilen (!):** Erhöhe das Lebensrad deines Vertrauten um 1 (nicht über das Maximum hinaus).
- Nachziehen (!):** Du darfst 1 Erschöpfung erhalten (lege dazu eine Erschöpfungskarte auf deinen Ablagestapel), um 1 Karte zu ziehen.
- Wiederholungswurf (!):** Du darfst den Wurf des Glückswürfels bei dieser Probe ein Mal wiederholen. Das neue Ergebnis musst du behalten.
- Zusammenarbeit (!):** Falls du allein spielst, ziehe 1 Karte. Spielst du mit anderen, kannst du diese Karte in die Probe eines Mitspielers oder einer Mitspielerin zur Unterstützung spielen.
- Gegenstandskräfte (□):** Für jedes Symbol darfst du 1 entsprechenden Effekt auf einer ausgerüsteten Gegenstandskarte des Vertrauten, der die Probe ablegt, wählen und abhandeln.



Der ⚡-Effekt wird zwei Mal ausgelöst und gibt ⚡+2.

## 2. Eigenschaftswerte zählen

Nachdem du alle Fertigkeitkarten, die du spielen möchtest, gespielt hast (und alle anderen am Tisch die Chance hatten, dich mit ⚡-Karten zu unterstützen), zählst du Folgendes zusammen:

1. Die Werte aller gespielten Karten in der relevanten Eigenschaft. *Beispiel:* Wenn du eine Stärkeprobe (🔥) ablegst, zählst du die 🔥-Werte aller gespielten Karten zusammen.
2. Alle relevanten Bonusse, die der Vertraute durch seine Gegenstände oder Treueabzeichen bekommt.

## 3. Würfeln und auswerten

Wirf den Glückswürfel.

- ◆ Positive Zahlen fügen du zu deinem Gesamtwert hinzu.
- ◆ Negative Zahlen ziehst du von deinem Gesamtwert ab.
- ◆ Bei einem Gefahrensymbol (☠️) drückst du in der App auf das „+“ unter der Gefahrenstufe, um sie um 1 zu erhöhen.
- ◆ Wenn du ein Erfahrungssymbol (🌀) würfelst und die Probe bestehst, erhöhst du das Erfahrungsrad des Vertrauten um 1.

Die Summe ist dein Probenergebnis. Falls es gleich oder höher als die Schwierigkeit der Probe ist, hast du bestanden. Handle den Erfolg-Effekt der Probe ab. Ansonsten scheiterst du und musst den Fehlschlag-Effekt abhandeln. Gibt es keinen, dann hat dein Fehlschlag keine negativen Konsequenzen.

**HINWEIS:** Immer wenn ihr angewiesen werdet, den Glückswürfel zu werfen, ist auch angegeben, was bei welchem Würfelergebnis passiert. Ist ein Würfelergebnis nicht aufgeführt, hat es in dieser Situation keine Auswirkungen.

Jenna legt mit Klonk eine Stärkeprobe ab. Sie spielt 2 Karten von ihrer Hand und hat damit insgesamt 3 🔥. Ein Mitspieler hilft ihr, indem er eine ⚡-Karte von seiner Hand spielt und 2 🔥 zu Jennas Probe beisteuert. Nun wirft Jenna den Glückswürfel und erzielt eine +2. Ihr Probenergebnis ist also 7 🔥.

## 4. Ablegen

Alle Karten, die in die Probe gespielt wurden, werden abgelegt. Lege deine Karten auf deinen Ablagestapel neben deinem Fertigkeitstapel. (Wer dir mit ⚡-Karten geholfen hat, legt diese auf seinen eigenen Ablagestapel.)

**NACHZIEHEN:** Falls du eine Fertigkeitkarte ziehen musst, dein Stapel aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel und bildest einen neuen Stapel daraus.



# Spielerzüge

## Ablauf eines Spielerzugs

Nachdem ihr eine Seite im Ortsbuch aufgeschlagen und die Aufbauanweisungen der Seite befolgt habt, spielt ihr reihum Züge mit euren Vertrauten. Die App sagt euch immer, welcher Vertraute an der Reihe ist. Der Zug eines Vertrauten besteht aus 2 Phasen, die nacheinander durchgeführt werden:

### 1. Aktionsphase

In deiner Aktionsphase kann dein Vertrauter beliebig viele Aktionen ausführen. Dabei hast du folgende zur Auswahl:

- ◆ Bewegen
- ◆ Sammeln
- ◆ Kümmern
- ◆ Ausrüsten
- ◆ Tauschen
- ◆ Nahkampfangriff
- ◆ Fernkampfangriff
- ◆ Handwerk
- ◆ Trainieren
- ◆ Sonderaktionen

Ab der nächsten Seite werden alle Aktionen im Detail erklärt.

**WENN DU MEHR ALS EINEN VERTRAUTEN SPIELST**, hat jeder deiner Vertrauten einen separaten Zug. Du hast aber immer nur 1 Fertigkeitstapel und 5 Handkarten, egal, wie viele Vertraute du spielst. Deine Handkarten sind für alle deine Vertrauten einsetzbar.

### 2. Nachziehphase

Ziehe wieder auf 5 Handkarten auf.

**Nicht vergessen:** Falls du eine Fertigkeitkarte ziehen musst, dein Stapel aber leer ist, mischst du deinen Ablagestapel und bildest einen neuen Stapel daraus.

**ACHTUNG:** Auch wenn du mehrere Vertraute spielst, ziehst du immer nur auf 5 Handkarten auf.

### Zug beenden

Wenn der Zug deines Vertrauten zu Ende ist, drücke in der App auf die Schaltfläche „Zug beenden“. Die App sagt euch dann, welcher Vertraute als Nächstes an der Reihe ist oder ob zuerst etwas Unangenehmes passiert (beispielsweise ein Gegnerzug), bevor der nächste Vertraute an die Reihe kommt.

Je höher die Gefahrenstufe (☠), desto wahrscheinlicher wird es, dass etwas Unangenehmes passiert.

Die Gefahrenstufe steigt nicht nur, wenn jemand mit dem Glückswürfel ein ☠-Symbol würfelt. Sie kann sich auch durch bestimmte Ereignisse automatisch verändern. Zudem gibt es manchmal Sonderregeln im Ortsbuch, die euch zum Erhöhen der Gefahrenstufe auffordern.

### Beispiel: Spielerzug



1. Paul beginnt seinen Zug mit der Aktion „Bewegen“. Er spielt zwei Karten mit insgesamt 4 Bewegungspunkten (🐾) und verwendet 3 davon, um Ermelyn 3 Felder weit zu bewegen. (Jede überquerte Linie kostet 1 Bewegungspunkt).
2. Ermelyn steht nun auf einem Sammelfeld. Paul beschließt also, die Aktion „Sammeln“ auszuführen. Auf dieser Buchseite erfordert das eine 🍀-Probe (3). Er spielt eine Karte mit 2 🍀 und würfelt eine +1. Insgesamt hat er also 3 🍀 und somit bestanden. Er nimmt ein Nahrungsplättchen aus dem Vorrat und bedeckt das Ressourcensymbol mit einem Fertig-Plättchen (🍽).
3. Danach will Paul keine weiteren Aktionen mehr ausführen. Er zieht wieder auf 5 Handkarten auf und drückt in der App auf „Zug beenden“.

# Aktionen

## Aktion: Bewegen

Mit dieser Aktion bewegst du deinen Vertrauten.

1. Spiele beliebig viele Fertigkeitssymbole, indem du sie aufgedeckt vor dich legst. Handle für jede gespielte Karte das Effektsymbol ab. Andere Effekte der Karten handelst du nicht ab und du würfelst auch nicht (dies ist keine Probe).
2. Zähle alle Bewegungspunkte (☞) der gespielten Karten zusammen.
3. Bewege deinen Vertrauten. Dabei darfst du maximal so viele gestrichelte weiße Linien überqueren, wie du Bewegungspunkte (☞) hast. Durchgezogene weiße Linien darfst du nicht überqueren.
4. Lege alle Karten ab, die du zum Bewegen gespielt hast.

**DOPPELTE GESTRICHELTE WEISSE LINIEN:** Manchmal verlaufen zwei gestrichelte weiße Linien parallel zueinander. Du brauchst also 2 Bewegungspunkte (☞), um sie zu überqueren.

**HINWEIS:** Zwei Felder, die durch eine doppelte gestrichelte weiße Linie getrennt sind, gelten trotzdem als benachbart. Die Entfernung zwischen zwei Feldern ist NICHT dasselbe wie die Bewegungspunktekosten.



Die Felder A, B und C sind alle zueinander benachbart. Es kostet 2 Bewegungspunkte (☞), von A nach B oder von A nach C zu gelangen. Es kostet 1 Bewegungspunkt (☞), sich von B nach C zu bewegen.

## Aktion: Sammeln

Mit dieser Aktion sammelt dein Vertrauter Ressourcen.

1. Dein Vertrauter muss sich auf einem Feld mit mindestens 1 unbedeckten Ressourcensymbol befinden.
2. Lege eine Klugheitsprobe (⊕) ab. Die Schwierigkeit findest du oben rechts auf der aktuellen Seite im Ortsbuch.
3. Falls dein Vertrauter die Probe besteht, bedeckst du eines der Ressourcensymbole auf seinem Feld mit einem Fertig-Plättchen (⊙) und nimmst dir ein entsprechendes Ressourcenplättchen. Gibt es davon keine mehr im Vorrat, gehst du leer aus.

## Aktion: Kümmern

Mit dieser Aktion kümmert sich dein Vertrauter um das Kind und heitert es damit auf.

1. Dein Vertrauter muss sich auf dem Feld des Kindes befinden.
2. Sieh dir auf der Zusatztafel das Schlechte-Laune-Rad (☁) und die Aufheiterungskarte an. Die Karte verrät dir, wie du dich um das Kind kümmern und es aufheitern kannst. Befolge dazu die Anweisungen neben dem Symbol, auf das der Zeiger des Schlechte-Laune-Rads gerade zeigt.
3. Befolgst du diese Anweisungen erfolgreich, sinkt die Schlechte Laune (☁) um 1.

Wickle das Baby.  
Gib 1 ☁ aus für: ☁-1.

Klonk steht auf dem Feld mit dem Babyplättchen. Seine Spielerin führt die Aktion „Kümmern“ aus. Da das Schlechte-Laune-Rad auf 3 steht, legt sie ein Stoffplättchen ab, um das Rad auf 2 zu senken.

## Aktion: Ausrüsten

Bei dieser Aktion nimmst du beliebig viele Gegenstände aus der Reserve deines Vertrauten und rüstest sie aus.

**AUSGERÜSTETE GEGENSTÄNDE:** Lege einen Gegenstand aufgedeckt neben die Vertrautenkarte, um anzuzeigen, dass der Vertraute den Gegenstand ausgerüstet hat.

Die Bonusse und Effekte eines Gegenstands sind nur dann aktiv, wenn er ausgerüstet ist.

**RESERVE:** Die Reserve eines Vertrauten ist ein Stapel aus verdeckten Gegenstandskarten neben der Vertrautenkarte. Dort bewahrt der Vertraute alle Gegenstände auf, die er erhalten, aber gegenwärtig nicht ausgerüstet hat. Ein Vertrauter kann unbegrenzt viele Gegenstände in seiner Reserve haben.

**BESCHRÄNKUNGEN:** Folgendes kann ein Vertrauter ausgerüstet haben:

- ◆ 1 Waffe (Nahkampf oder Fernkampf)
- ◆ 1 Rüstung
- ◆ 1 Zubehör
- ◆ beliebig viele Verbrauchsgegenstände

Wenn du eine neue Waffe/Rüstung/Zubehör ausrüsten willst, lege zuerst den alten Gegenstand verdeckt in deine Reserve (sodass er nicht mehr ausgerüstet ist). Erst dann kannst du den neuen Gegenstand ausrüsten.

### Gegenstandstypen

#### Waffe



Fernkampf Nahkampf

#### Rüstung



#### Zubehör



#### Verbrauch



# Aktionen

## Aktion: Nahkampfangriff

Mit dieser Aktion kann ein Vertrauter mit einer ausgerüsteten Nahkampfwaffe (🗡️) einen Gegner angreifen.

1. Wähle einen Gegner auf dem Feld deines Vertrauten als Ziel.
2. Lege eine Stärkeprobe (🔥) ab. Die Schwierigkeit entspricht dem Verteidigungswert (🛡️) des Gegners.
3. Falls du die Probe bestehst, verliert der Gegner Lebenspunkte in Höhe des Schadenswerts (🩸) deiner ausgerüsteten Waffe plus eventuellem Bonusschaden (🎲) durch Karten oder Gegenstandskräfte.

**1.** Kathrin will mit Ermelyn einen Nahkampfangriff ausführen. Sie wählt einen Ganoven auf Ermelyns Feld als Ziel.

**2.** Sie legt eine Stärkeprobe (🔥) ab, indem sie zwei Karten mit insgesamt 5 🔥 spielt und eine +1 würfelt. Sie hat also ein Probenergebnis von 6 🔥, was über dem Verteidigungswert des Ganoven (5) liegt.

**3.** Kathrin rückt den Lebensmarker des Ganoven um 1 Feld auf seiner Leiste zurück, da Ermelyns ausgerüstete Waffe (Fieser Biss) einen Schadenswert von 1 hat.

### LEBENSUNKTE ABZIEHEN:

Jeder Gegner, der mehr als 1 Lebenspunkt hat, verfügt über eine eigene Lebensleiste im Ortsbuch. Gibt es für einen Gegner keine Lebensleiste, so hat er nur 1 Lebenspunkt.

Die geometrischen Formen neben den Lebensleisten entsprechen den Basen der Figuren.

Um einem Gegner Lebenspunkte abzuziehen, rückst du seinen Lebensmarker entsprechend viele Felder zurück.

Falls nicht mehr genügend Felder vorhanden sind, ist der Gegner besiegt.

### BESIEGTE GEGNER:

Wenn ein Gegner besiegt ist, tust du Folgendes:

1. Entferne seinen Lebensmarker von der Leiste.
2. Entferne seine Figur/seinen Aufsteller/sein Plättchen von der Spielplanseite.
3. Der Vertraute, der ihn besiegt hat, nimmt sich die Beute des Gegners.

### Lebensleisten der Gegner



## Aktion: Fernkampfangriff

Mit dieser Aktion kann ein Vertrauter mit einer ausgerüsteten Fernkampfwaffe (🏹) einen Gegner angreifen.

1. Wähle einen Gegner in Sichtlinie deines Vertrauten als Ziel.
2. Lege eine Gewandtheitsprobe (🌀) ab. Die Schwierigkeit entspricht dem Verteidigungswert (🛡️) des Gegners.
3. Falls du die Probe bestehst, verliert der Gegner Lebenspunkte in Höhe des Schadenswerts (🩸) deiner ausgerüsteten Waffe plus eventuellem Bonusschaden (🎲) durch Karten oder Gegenstandskräfte.

**1.** Peter will mit Gribbert einen Fernkampfangriff ausführen. Er wählt einen Ganoven in Gribberts Sichtlinie als Ziel.

**2.** Er legt eine Gewandtheitsprobe (🌀) ab, indem er drei Karten mit insgesamt 5 🌀 spielt und eine +2 würfelt. Sein Probenergebnis ist also 7 🌀.

**3.** Peter rückt den Lebensmarker des Ganoven um 1 Feld auf seiner Leiste zurück, da Gribberts ausgerüstete Waffe (Lange Zunge) einen Schadenswert von 1 hat.

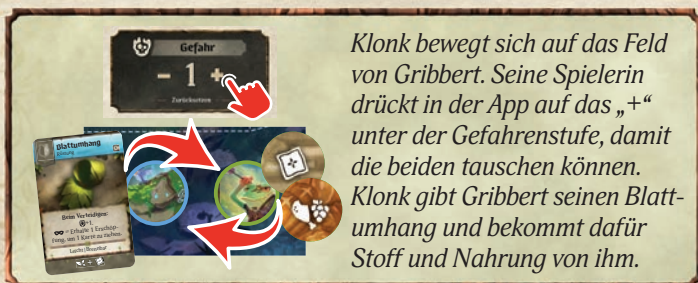
**SICHTLINIE:** Jedes Spielplanfeld hat einen eingezeichneten Mittelpunkt. Ein Ziel ist in Sichtlinie, wenn der Angreifer eine gedankliche Linie vom Mittelpunkt seines Felds zum Mittelpunkt des Felds seines Ziels ziehen kann, ohne dabei eine doppelte durchgezogene Linie zu kreuzen.



# Aktionen

## Aktion: Tauschen

Mit dieser Aktion können Vertraute untereinander tauschen. Zuerst musst du in der App die Gefahrenstufe (☹) um 1 erhöhen. Dann kann dein Vertrauter mit allen anderen Vertrauten auf seinem Feld Gegenstände und Ressourcen tauschen. Getauschte Gegenstände müssen sofort ausgerüstet oder in der Reserve verstaut werden. Der Tausch muss nicht 1:1 sein.



## Aktion: Handwerk

Mit dieser Aktion kann dein Vertrauter etwas herstellen.

1. Wähle eine Karte aus der Handwerksreihe.
2. Bezahle die Ressourcenkosten der gewählten Karte (unten auf der Karte angegeben), um sie zu erhalten. Rüste den Vertrauten, der gerade am Zug ist, damit aus oder lege die Karte in dessen Reserve.
3. Ziehe eine neue Karte vom Handwerksstapel und lege sie in die Handwerksreihe, um die erhaltene Karte zu ersetzen. (Falls der Handwerksstapel leer ist, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Stapel daraus.)

**RESSOURCENKOSTEN BEZAHLEN:** Ressourcenkosten bezahlst du, indem du die entsprechenden Plättchen zurück in den Vorrat legst. Falls dein Vertrauter nicht genügend passende Ressourcen hat, kann er die Karte nicht herstellen.



## Aktion: Trainieren

Mit dieser Aktion kann dein Vertrauter eine neue Fertigkeit erlernen.

1. Wähle eine Karte aus der Trainingsreihe.
2. Bezahle die Erfahrungskosten (⚡) der gewählten Karte, indem du das Erfahrungsrad deines Vertrauten entsprechend senkst. Hat dein Vertrauter nicht genügend Erfahrung, um die Kosten zu bezahlen, darfst du diese Karte nicht wählen.
3. Handle alle „Beim Erhalten“-Effekte der gewählten Karte ab (falls vorhanden).
4. Lege die gewählte Karte auf deinen Ablagestapel. (Es sei denn, es ist eine „Beziehung“ oder „Persönliche Geschichte“, siehe unten.)
5. Ziehe eine neue Karte vom Trainingsstapel und lege sie in die Trainingsreihe, um die erhaltene Karte zu ersetzen. (Falls der Trainingsstapel leer ist, mische den Ablagestapel und bilde einen neuen Stapel daraus.)



**BEZIEHUNGEN UND PERSÖNLICHE GESCHICHTEN:** Die Karten „Beziehung“ und „Persönliche Geschichte“ funktionieren etwas anders als andere Karten aus der Trainingsreihe. Nur bestimmte Vertraute können sie erhalten. Was nach dem Erhalt einer solchen Karte passiert, ist im Kartentext beschrieben.

## Sonderaktionen

Manchmal stehen dir auch Sonderaktionen zur Verfügung. Dazu gehören:

- ◆ Aktionen auf den Fertigkeitkarten auf deiner Hand
- ◆ Aktionen, um einen Zustand zu entfernen
- ◆ Sonderaktionen in der App
- ◆ Die Aktion auf dem Tableau deines Vertrauten
- ◆ Aktionen, die verfügbar sind, wenn sich dein Vertrauter auf einem Zahnradfeld (⚙) oder einem Feld mit Zielpflichtchen (!) befindet. Diese sind im Ortsbuch beschrieben.

**AKTIONEN AUF FERTIGKEITSKARTEN:** Manche Fertigkeitkarten haben Effekte, die mit dem Stichwort „Aktion“ beginnen. Dies sind Sonderaktionen. Wenn du willst, dass dein Vertrauter eine solche Aktion ausführt, spiele die Karte, handle den Effekt ab und lege die Karte anschließend ab. Alle anderen Bestandteile der Karte werden hierbei ignoriert. Das Effektsymbol wird NICHT ausgelöst.

Manche Sonderaktionen von Fertigkeitkarten beziehen sich auf einen bestimmten Vertrauten. Diese Effekte wirken sich immer auf den angegebenen Vertrauten aus, egal wer die Karte spielt.

# Gegnerzug

## Ablauf eines Gegnerzugs

Manchmal weist euch die App dazu an, einen Gegnerzug durchzuführen, und zeigt euch, welche Schritte ihr dafür abhandeln müsst. Meist bewegen sich Gegner oder greifen an.

## Gegner bewegen sich

Wenn ihr angewiesen werdet, einen Gegner für X Bewegungspunkte (🐾) zu bewegen, gelten dabei dieselben Regeln, wie wenn ein Vertrauter sich bewegt.

Wenn ihr angewiesen werdet, einen Gegner auf den nächsten Vertrauten zuzubewegen und es mehrere Vertraute in gleicher Nähe gibt, dann entscheidet ihr.

## Gegner greifen an

**NAHKAMPFANGRIFF:** Wenn ein Gegner im Nahkampf angreift, wählt er als Ziel einen Vertrauten auf seinem Feld. Stehen mehrere zur Auswahl, dann entscheidet ihr.

**FERNKAMPFANGRIFF:** Wenn ein Gegner im Fernkampf angreift, wählt er als Ziel einen Vertrauten in Sichtlinie, der sich nicht auf seinem Feld befindet. Stehen mehrere zur Auswahl, dann entscheidet ihr.

## Vertraute verteidigen sich

Wenn dein Vertrauter zum Ziel eines Angriffs wird und du mindestens 1 Fertigkeitkarte auf der Hand hast, kannst du dich folgendermaßen verteidigen:

1. Lege mit deinem Vertrauten eine Ausdauerprobe (🛡️) ab. Die Schwierigkeit entspricht dem Nahkampfangriffswert (🐾) des Gegners bei einem Nahkampfangriff oder seinem Fernkampfangriffswert (🐾) bei einem Fernkampfangriff.
2. Besteht der Vertraute die Probe, verliert er keine Lebenspunkte. Scheitert er, ziehst du sein Probenergebnis vom Angriffswert des Gegners ab und dein Vertrauter verliert Lebenspunkte in Höhe der Differenz. Senke das Lebensrad deines Vertrauten um entsprechend viele Punkte.

Kann oder will sich ein Vertrauter nicht verteidigen, verliert er Lebenspunkte in Höhe des Angriffswerts des Gegners.

## Besiegte Vertraute

Wenn das Lebensrad deines Vertrauten auf 0 sinkt, wurde dein Vertrauter besiegt und flüchtet.

## WENN DEIN VERTRAUTER BESIEGT WIRD:

1. Entferne die Figur des Vertrauten von der Spielplanseite und stelle sie auf seine Vertrautenkarte.
2. Erhöhe das Unglücksrad (🐾) um 2.
3. Erhalte 2 Erschöpfung.
4. Stelle das Lebensrad deines Vertrauten wieder auf seinen Maximalwert.
5. Der Vertraute wird **SCHWER VERLETZT**. (Lege ein „Schwer verletzt“-Zustandsplättchen auf seine Vertrautenkarte.)

**RÜCKKEHR INS SPIEL:** Zu Beginn seines nächsten Zuges kehrt der besiegte Vertraute ins Spiel zurück. Stelle ihn auf ein beliebiges Feld, auf dem sich ein anderer Vertrauter befindet. Befindet sich in dem Moment kein anderer Vertrauter im Spiel, stellst du ihn auf ein ♠- oder ♣-Feld.

## Erschöpfung erhalten

Neben den normalen Fertigkeitkarten gibt es auch einen offenen Stapel mit Erschöpfungskarten. Wann immer du angewiesen wirst, 1 oder mehr Erschöpfung zu erhalten, ziehst du entsprechend viele Karten vom Erschöpfungstapel und legst sie auf deinen Ablagestapel. Wenn du eine Erschöpfungskarte spielst, legst du sie offen auf den Erschöpfungstapel zurück, anstatt sie wie gewohnt abzulegen.

**ACHTUNG:** Wenn du eine Erschöpfungskarte erhalten würdest, der Stapel aber leer ist, dann erhältst du keine.

## Ende einer Spielsitzung

Am Ende jedes Kapitels erklärt euch die App Schritt für Schritt, was ihr tun müsst, um euren Spielfortschritt zu sichern und euch für die nächste Spielsitzung vorzubereiten. Am Ende des dritten und sechsten Kapitels habt ihr zudem einen Akt abgeschlossen und müsst weitere Schritte durchführen, die euch von der App erklärt werden.

## Das Spiel unterbrechen

Wann immer ihr einen Punkt erreicht, an dem sich das Spiel gut unterbrechen lässt, fragt euch die App, ob ihr euren Fortschritt sichern und später weiterspielen wollt. Auf diese Weise könnt ihr die Länge eurer Spielsitzungen selbst mitbestimmen. Wenn ihr euch für eine Unterbrechung entscheidet, erklärt euch die App Schritt für Schritt, was ihr tun müsst, um euren Fortschritt zu sichern.

# Zustände und Treueabzeichen

## Zustände

Manche Spieleffekte führen dazu, dass ein Vertrauter oder Gegner IN FLAMMEN gerät, VERGIFTET, GEFANGEN, SCHWER VERLETZT oder NIEDERGEWORFEN wird. Wenn das passiert, legt ihr das passende Zustandsplättchen auf die Vertrautenkarte bzw. unter die Gegnerfigur (Gegnerplättchen und -aufsteller zählen in diesem Fall als Figuren). Sind keine passenden Zustandsplättchen mehr im Vorrat, ignoriert ihr die Effekte des Zustands.

**HINWEIS:** Eine Zusammenfassung aller Zustände findet ihr auch auf der Rückseite der Spielanleitung.



**IN FLAMMEN:** Wenn ein Vertrauter IN FLAMMEN gerät, werden alle seine ausgerüsteten Gegenstände mit dem Merkmal „Brennbar“ verbannt (also in die Verbannt-Deckbox gelegt).

Eine IN FLAMMEN stehende Figur verliert zu Beginn ihres Zuges 1 Lebenspunkt. Dann wirft sie den Glückswürfel. Bei einer positiven Zahl entfernt sie den Zustand. Bei einem ☹️-Symbol steigt die Gefahrenstufe um 1.

Betritt eine IN FLAMMEN stehende Figur ein Wasserfeld, entfernt sie den Zustand. Ein IN FLAMMEN stehender Vertrauter kann als Aktion eine 🛡️-Probe (4) ablegen.

**ERFOLG:** Entferne diesen Zustand.



**VERGIFTET:** Eine VERGIFTETE Figur verliert zu Beginn ihres Zuges 1 Lebenspunkt. Dann wirft sie den Glückswürfel. Bei einer positiven Zahl entfernt sie den Zustand. Bei einem ☹️-Symbol steigt die Gefahrenstufe um 1.

Wenn ein VERGIFTETER Vertrauter geheilt wird (also Lebenspunkte hinzugewinnt), entfernt er diesen Zustand.



**GEFANGEN:** Eine GEFANGENE Figur kann sich nicht aus ihrem Feld hinausbewegen. Wann immer eine GEFANGENE Figur 1 oder mehrere Lebenspunkte verliert, verliert sie 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Ein GEFANGENER Vertrauter kann als Aktion eine 🗡️-Probe (4) ablegen.

**ERFOLG:** Entferne diesen Zustand.



**SCHWER VERLETZT:** Wann immer eine SCHWER VERLETZTE Figur 1 oder mehrere Lebenspunkte verliert, verliert sie 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Wenn eine SCHWER VERLETZTE Figur geheilt wird (also Lebenspunkte hinzugewinnt), entfernt sie diesen Zustand.



**NIEDERGEWORFEN:** Wenn eine Figur NIEDERGEWORFEN wird, kippst du sie auf die Seite. Bei ihrer nächsten Bewegung muss sie 2 ihrer Bewegungspunkte (👣) zum Aufstehen ausgeben, bevor sie sich bewegen kann. Gegner, die durch Plättchen dargestellt werden, können nicht niedergeworfen werden.

## Treueabzeichen

Manchmal bekommen Vertraute ein Treueabzeichen. Wenn das passiert, suchst du dir ein Treueabzeichen aus und legst es auf die Vertrautenkarte. Es gibt vier verschiedene Treueabzeichen zu den 4 Eigenschaften: Stärke, Gewandtheit, Ausdauer und Klugheit. Solange ein Vertrauter ein Treueabzeichen hat, fügt er +1 zu allen entsprechenden Probenergebnissen hinzu.



**HINWEIS:** Es gibt von jedem Treueabzeichen nur zwei Stück. Wenn ein Treueabzeichen nicht mehr im Vorrat ist, kannst du es auch nicht wählen.

## Mitwirkende

**Spieldesign:** Jerry Hawthorne

**Produktion:** Colby Dauch

**Texte:** Mr. Bistro

**Illustrationen:** Vanessa Morales, Tregis, JJ Ariosa, Fajareka Setiawan, Dan Smith

**Miniaturen:** Chad Hoverter

**Grafikdesign:** Kendall Wilkerson, David Richards

**Redaktion:** Bryan Gerding

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany**

**Übersetzung & Redaktion:** Susanne Kraft

**Lektorat:** Sophia Keßler, Lisa Prohaska

**Layout & grafische Bearbeitung:**  
Monika Planeta

# Die Vertrauten des Meister Merilius

Viele Zauberer haben im Laufe der Jahrhunderte im Königreich Prinzipalien gelebt. Es gab Zeiten, in denen sie eine Seltenheit waren, und andere, da waren sie zahlreich. Aber es waren niemals so viele, dass sie nicht durch ihre Absonderlichkeit aufgefallen wären. Einige von ihnen – wie Meisterin Dodia von Mundu oder der Rubinherzog Feloro – waren echte Berühmtheiten. Mit ihren atemberaubenden Darbietungen voller Prunk und Spektakel verzauberten sie die Massen und erlangten Reichtum und großen Ruhm. Die meisten Zauberer bevorzugten jedoch ein geruhames Leben in der Abgeschiedenheit ihrer Studierzimmer, denn die Bürde ihrer mystischen Kräfte lastete schwer auf ihnen. Merilius war ein solcher Zauberer.

In der Blüte seines Lebens war er Meister Merilius, königlicher Berater von Prinzipalien. Später, nach seinem unfreiwilligen Eintritt in den Ruhestand, begnügte er sich damit, einfach nur noch Merilius zu sein, ein Einsiedler, der in einem bescheidenen Häuschen am Südufer des Silberstroms wohnte. Und das ist im Grunde alles, was ihr über ihn wissen müsst. Denn diese Geschichte handelt nicht von ihm. Nein, dies ist die Geschichte der Vertrauten, genaunommen der vier Vertrauten des Meister Merilius.

Was ist ein Vertrauter, fragt ihr euch wohl. Nun, Vertraute sind Tiere, gute Geister, Feen oder andere Zauberwesen, die eine mystische Verbindung mit einem Zauberer eingegangen sind. Selbstverständlich unterliegt eine solche Verbindung strengsten Zauberregeln mit unzähligen Paragrafen und Kleingedrucktem ... aber das ist geheimes Zauberwissen und überdies sterbenslangweilig. Das Interessante an den Vertrauten aus unserer Geschichte ist, dass sie zu viert waren, während die meisten anderen Zauberer nur einen einzigen haben. Üblicherweise geht ein Vertrauter die Verbindung mit seinem Zauberer aus Zuneigung und Dankbarkeit ein, und genauso war es auch bei unseren Vertrauten und Merilius. Sie alle kamen in großer Not zu ihm, und Merilius, der für einen Zauberer ein ungewöhnlich großes Herz hatte, empfing sie mit offenen Armen. Jeder Vertraute hatte eine ganz besondere Beziehung zu Merilius und erfüllte eine bestimmte Rolle in seinem Haushalt.

Fünkchen, die Fee, war von Beruf Kerzenanzünderin. Sie half Merilius dabei, seinen Wissensdurst zu stillen, und sorgte immer dafür, dass alle Schriftrollen ordentlich aufgerollt und alle Bücher sauber gestapelt waren. Sie reinigte seine Brillengläser, füllte seine Tintenfasschen auf und staubte seine Artefakte ab. Ihre wichtigste Aufgabe war jedoch die Beleuchtung des Häuschens bei Nacht, wenn Merilius am liebsten studierte. Das mag euch vielleicht etwas dröge erscheinen, aber für eine Kerzenanzünderin war es das reinste Vergnügen. Merilius schätzte Fünkchens sanftes Gemüt und vertraute ihr mehr Zauberkräfte an als allen anderen Vertrauten, die er jemals hatte.

Klonk, der Golem, war ein magisches Konstrukt. Merilius hatte ihn eigenhändig aus der umliegenden Landschaft erschaffen, damit er ihm beim Bau seines Häuschens half. Eines Tages bemerkte der Zauberer einen Lebensfunken in seinem Konstrukt und von diesem Tag an war Klonk sein stummer Begleiter. Halb Stein, halb Pflanze, verkörperte er die lebendige Natur. Seine Aufgabe bestand darin, schwere Lasten zu tragen, den Zaun zu reparieren und Möbel zu bauen. Außerdem kümmerte er sich um den Kräutergarten des Zauberers. Sein größtes Talent war jedoch das Zuhören. Niemals wurde er des Gefasels, der immergleichen Geschichten oder der Sorgen, Ängste und Meckereien des alten Zauberers überdrüssig. Klonk hörte sich alles geduldig an und jedes Geheimnis war bei ihm sicher.

Ermelyn, der Fuchsgeist, wurde halb erfroren und fernab ihrer Heimat von Merilius gefunden. Merilius brachte sie ins Warme, versorgte ihre Verletzungen und pflegte sie gesund. Als die heißblütige Jägerin wieder bei Kräften war, beschloss sie als seine Vertraute zu bleiben und für seine Tafel kleine Wildtiere wie Wachteln, Fasane und auch den einen oder anderen Feldhasen zu erlegen. Ermelyn sah sich als kompromisslose Beschützerin ihrer neuen Familie und bestand darauf, den Zauberer bei all seinen Studienreisen zu begleiten. Zudem verteidigte sie seine Speisekammer gegen alle törichten Ratten und Wühlmäuse, die sich für Meisterdiebe hielten.

Gribbert, der Frosch, war früher einmal ein Mensch gewesen, ein berüchtigter Bandit, der eines Tages die falsche Person ausgeraubt hatte: eine Hexe, die ihn zur Strafe in einen Frosch verwandelte. Es fiel ihm nicht leicht, sich an seinem neuen Platz in der Nahrungskette zu behaupten. Merilius, der sofort erkannte, dass es sich bei dem Frosch um einen verwandelten Menschen handelte, nahm ihn aus Mitgefühl bei sich auf. Eine große Hilfe im Haushalt war er nicht, aber Merilius genoss die Gesellschaft des quirligen und wortgewandten Frosches. Er konnte singen, Geschichten erzählen und den anderen Vertrauten die Welt der Menschen näherbringen, denn niemand hatte das Menschsein mehr geliebt als er.

Gemeinsam waren sie mehr als nur die Vertrauten eines Zauberers. Sie waren eine Familie, und wie in jeder wahren Familie hatten sie sich lieb und passten aufeinander auf. Und so beginnen alle guten Geschichten. Mit einer Familie.

# Kurzübersicht

## Zustände

Manche Spieleffekte führen dazu, dass ein Vertrauter oder Gegner **IN FLAMMEN** gerät, **VERGIFTET**, **GEFANGEN**, **SCHWER VERLETZT** oder **NIEDERGEWORFEN** wird. Wenn das passiert, legt ihr das passende Zustandsplättchen auf die Vertrautenkarte bzw. unter die Gegnerfigur (Gegnerplättchen und -aufsteller zählen in diesem Fall als Figuren). Sind keine passenden Zustandsplättchen mehr im Vorrat, ignoriert ihr die Effekte des Zustands.



**IN FLAMMEN:** Wenn ein Vertrauter **IN FLAMMEN** gerät, werden alle seine ausgerüsteten Gegenstände mit dem Merkmal „Brennbar“ verbannt (also in die Verbannt-Deckbox gelegt).

Eine **IN FLAMMEN** stehende Figur verliert zu Beginn ihres Zuges 1 Lebenspunkt. Dann wirft sie den Glückswürfel. Bei einer positiven Zahl entfernt sie den Zustand. Bei einem -Symbol steigt die Gefahrenstufe um 1.

Betritt eine **IN FLAMMEN** stehende Figur ein Wasserfeld, entfernt sie den Zustand. Ein **IN FLAMMEN** stehender Vertrauter kann als Aktion eine -Probe (4) ablegen.

**ERFOLG:** Entferne diesen Zustand.



**VERGIFTET:** Eine **VERGIFTETE** Figur verliert zu Beginn ihres Zuges 1 Lebenspunkt. Dann wirft sie den Glückswürfel. Bei einer positiven Zahl entfernt sie den Zustand. Bei einem -Symbol steigt die Gefahrenstufe um 1.

Wenn ein **VERGIFTETER** Vertrauter geheilt wird (also Lebenspunkte hinzugewinnt), entfernt er diesen Zustand.



**GEFANGEN:** Eine **GEFANGENE** Figur kann sich nicht aus ihrem Feld hinausbewegen. Wann immer eine **GEFANGENE** Figur 1 oder mehrere Lebenspunkte verliert, verliert sie 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Ein **GEFANGENER** Vertrauter kann als Aktion eine -Probe (4) ablegen.

**ERFOLG:** Entferne diesen Zustand.



**SCHWER VERLETZT:** Wann immer eine **SCHWER VERLETZTE** Figur 1 oder mehrere Lebenspunkte verliert, verliert sie 1 zusätzlichen Lebenspunkt.

Wenn eine **SCHWER VERLETZTE** Figur geheilt wird (also Lebenspunkte hinzugewinnt), entfernt sie diesen Zustand.



**NIEDERGEWORFEN:** Wenn eine Figur **NIEDERGEWORFEN** wird, kippst du sie auf die Seite. Bei ihrer nächsten Bewegung muss sie 2 ihrer zum Aufstehen ausgeben, bevor sie sich bewegen kann. Gegner, die durch Plättchen dargestellt werden, können nicht niedergeworfen werden.

## Phasen eines Spielerzugs

Ein Spielerzug besteht aus diesen beiden Phasen:

1. **AKTIONSPHASE:** Führe beliebig viele Aktionen aus.
2. **NACHZIEHPHASE:** Ziehe von deinem Fertigkeitstapel auf 5 Handkarten auf.

Wenn du mit beiden Phasen fertig bist, drücke in der App auf „Zug beenden“.

**MÖGLICHE AKTIONEN:**

- ◆ **Bewegen**
- ◆ **Nahkampfangriff**
- ◆ **Fernkampfangriff**
- ◆ **Ausrüsten**
- ◆ **Sammeln**
- ◆ **Kümmern**
- ◆ **Tauschen**
- ◆ **Handwerk**
- ◆ **Trainieren**
- ◆ **Sonderaktion** – auf Karten, im Ortsbuch oder in der App

## Effektsymbole



**Gefahr (!):** Erhöhe die Gefahrenstufe um 1 (in der App).



**Heilen (!):** Erhöhe das Lebensrad deines Vertrauten um 1 (nicht über das Maximum hinaus).



**Nachziehen (!):** Du darfst 1 Erschöpfung erhalten (eine Erschöpfungskarte auf deinen Ablagestapel legen), um 1 Karte zu ziehen.



**Wiederholungswurf (!):** Du darfst den Wurf des Glückswürfels bei dieser Probe ein Mal wiederholen. Das zweite Ergebnis musst du behalten.



**Zusammenarbeit (!):** Falls du allein spielst, ziehe 1 Karte. Spielst du mit anderen, kannst du diese Karte in die Probe eines Mitspielers oder einer Mitspielerin zur Unterstützung spielen.



**Gegenstandskräfte (!):** Du darfst 1 entsprechenden Effekt eines ausgerüsteten Gegenstands auslösen.

## Ressourcensymbole



Holz



Nahrung



Kristall



Stoff



Pilz



Münze



Kräuter