

JACQUES BARIOT & GUILLAUME MONTIAGE

Kemet

DAS BUCH DER TOTEN

ANLEITUNG



EINLEITUNG

Selbst die Götter können vor Furcht erzittern. Kemet wird von neuen dunklen Kreaturen und mächtigen neuen Fähigkeiten erschüttert. Das Buch der Toten wurde geöffnet und das verbotene Wissen der Unterwelt entfesselt.

IMPRESSUM

Autoren: Jacques Bariot & Guillaume Montiage
Illustrationen: Pierre Santamaria, Pascal Quidault, Emile Denis & Dimitri Bielak
Grafikdesign: Anthony Questel, Chris Byer, Camille Durand-Kriegel & DenisHervouet
Entwicklung: David Bertolo

DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign: Matthias König
Deutsche Texte: Matthias König
Redaktion: Benjamin Schönheiter
Realisation: Matthias Nagy

© 2020 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestraße 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Matagot.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

VERTRIEB
Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland



www.FROSTEDGAMES.de



@FrostedGames



Pegasus Spiele

WAS EUCH ERWARTET

Diese Erweiterung bringt eine vollständig neue Farbe von Machtplättchen: Grün! Euch erwarten hier die stärksten Fähigkeiten im Spiel, doch sie haben alle einen furchtbaren Preis!

Um das verbotene Wissen dieser Farbe zu nutzen, müsst ihr ein Opfer bringen! Soldaten müssen einen ehrlosen Tod sterben, um den Hunger der Unterwelt zu stillen. Dadurch werdet ihr jedes Mal ein Stück eurer Ehre einbüßen und schließlich auch kostbaren Ruhm. Seid ihr bereit, diesen Preis zu zahlen?

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

KOMPONENTEN:

- 16 grüne Machtplättchen
- 3 neue Kreaturen
- 1 Unterwelt-Tafel
- 5 grüne Pyramidenspitzen
- 5 Ehre-Marker



1 UNTERWELT-TAFEL



Platz für geopferte Soldaten

Ehreleiste (für jeden Spieler)

Verderben-Wert

Ruhmverlust

16 NEUE MACHTPLÄTTCHEN



Avatar

Lebenspunkte



Opfer-Fähigkeit

ÄNDERUNGEN IM SPIEL

Wenn ihr die Machtplättchenauslage vorbereitet, fügt einfach die grünen Plättchen zum Spiel hinzu - sie sind eine neue Farbe, die ihr für eure Partie auswählen könnt.

Wenn ihr die grünen Machtplättchen für eure Partie wählt:

- Legt ebenso die **Unterwelt-Tafel** neben dem Spielplan bereit.
- Legt den **Ehre-Marker** eurer Spielerfarbe auf **Feld 9** der **Ehreleiste** eurer Spielerfarbe auf der **Unterwelt-Tafel**.

NEUE REGELN

Ehre und Verderben sind 2 neue Spielelemente, die ins Spiel kommen, wenn ihr mit den grünen Machtplättchen spielt.

EHRE & VERDERBEN

 Ehre und Verderben werden auf der Unterwelt-Tafel festgehalten. Dein Ehre-Marker zeigt immer deine aktuelle Ehre an (9 ist das Maximum und der Start-Wert). Verlierst du 1 Ehre, rückst du den Marker auf der Ehreleiste 1 Feld nach rechts. Bist du bereits bei 0 Ehre und verlierst weitere Ehre, musst du stattdessen jeweils 1  bezahlen.

Wenn du 1 Ehre erhältst, rückst du deinen Ehre-Marker wieder 1 Feld nach links.

Unterhalb der Ehreleisten ist die Verderben-Tabelle. Dort findest du den Verderben-Wert  und den entsprechenden Ruhmverlust zu diesem Wert.

Es gibt 3 Bereiche: von 8-5 Ehre ist der Verderben-Wert 1, von 4-2 Ehre ist der Wert 2 und von 1-0 Ehre ist der Verderben-Wert 3.

Je nach Verderben-Wert musst du jeweils 1 permanenten Ruhm verlieren (Dominanz/Kampf). Lege diesen Ruhm dazu:

- Beim Verderben-Wert 2 auf Feld 5 deiner Ehreleiste.
- Beim Verderben-Wert 3 auf Feld 2 deiner Ehreleiste.

Sobald du genug Ehre zurückerhalten hast, dass dein Ehre-Marker das entsprechende Feld wieder erreicht, darfst du dir auch deinen verlorenen Ruhm wieder nehmen.

Hast du keinen Ruhm verloren (weil du keinen hattest), und erhältst aber Ruhm, während du noch in einem Bereich mit Ruhmverlust bist, musst du diesen gerade erhaltenen Ruhm auch sofort verlieren. Lege ihn auf das kleinste erreichte Feld.

	9	8	7	6	5	4	3	2		
				1			2		3	
			0			1		1		

Beispiel:

- Bei 7 Ehre ist dein Verderben-Wert 1.
- Bei 4 Ehre ist dein Verderben-Wert 2 und du verlierst 1 permanenten Ruhm. Dazu legst du den Ruhm-Marker auf Position 5 deiner Verderben-Leiste.
- Bei 1 Ehre ist dein Verderben-Wert 3 und du verlierst erneut 1 permanenten Ruhm. Dazu legst du den Ruhm-Marker auf Position 2 deiner Verderben-Leiste.

OPFER-FÄHIGKEIT



Einige grüne Machtplättchen besitzen eine Opfer-Fähigkeit. Um eine solche Fähigkeit zu aktivieren, musst du zuerst 1 Ehre verlieren und 1 Soldaten (von einer deiner Armeen auf dem Spielplan/ aus deinem Vorrat) entfernen und auf die Unterwelt-Tafel stellen. Dann erst darfst du die eigentliche Fähigkeit des Machtplättchens nutzen.

GEOPFERTE SOLDATEN

Geopferte Soldaten auf der Unterwelt-Tafel sind nicht mehr in deinem Vorrat. Immer wenn du Einheiten rekrutierst (durch die Aktion, den Effekt eines Avatars, Kreatur oder Karte oder den Effekt eines Machtplättchens) darfst du vorher geopfert Soldaten in deinen Vorrat zurückerhalten, indem du 1  pro Soldat bezahlst. Das ist zusätzlich und keine Aktion.

Beispiel:

Das weiße Machtplättchen Hohepriester erlaubt dir 1 oder 2 gratis Soldaten in deine Distrikte zu stellen. Willst du dafür geopfert Soldaten verwenden, kostet dich das vorher 1 oder 2 .

ÄNDERUNG AKTION REKRUTIEREN

Statt Soldaten in deine Distrikte zu stellen, darfst du sie direkt in eine Zone stellen, in der eine deiner Avatare (siehe S. 6) steht. Die Anzahl Soldaten, die du so direkt zu deinem Avatar stellen darfst, ist abhängig von deinem Verderben-Wert (also 1, 2 oder 3 Soldaten maximal).

AVATARE

Bei den grünen Machtplättchen gibt es einen ganz neuen Typen - die Avatare: Thot und Apophis.

Avatare werden wie Kreaturen durch Miniaturen repräsentiert. Aber Avatare zählen **nicht** als Kreaturen. Stattdessen habe sie folgende Eigenschaften:

- Avatare kommen immer erst in deinen Vorrat. Um sie auf den Spielplan zu stellen, musst du sie mit einer goldenen Aktion von ihrem Machtplättchen **beschwören**.
- Avatare können alleine in einer Zone stehen - sie selbst zählen bereits als Armee. Die Stärke eines Avatars steht auf seinem Machtplättchen.
- Die Armee eines Avatars kann keine Kreatur erhalten.
- Die Armee eines Avatars kann im Kampf nicht aufgelöst werden.
- Die Armee eines Avatars kann Soldaten als **Anhänger** haben.
- Ein Avatar kommt nur zurück in deinen Vorrat, wenn er getötet wurde oder es keine mögliche Zone gibt, in die er sich bei einem verlorenen Kampf zurückziehen könnte.

ANHÄNGER

Wie bereits erwähnt, zählt ein Avatar bereits selbst als Armee - Soldaten, die in der Zone des Avatars stehen, sind keine Soldaten mehr, sondern werden an den Avatar „gebunden“ - sie heißen nun **Anhänger**, bis sie in deinen Vorrat zurückkehren.

Für **Anhänger** eines Avatars gilt:

- Es dürfen maximal **Anhänger** in Höhe deines Verderben-Wertes in der Zone eines deiner Avatare stehen. Überzählige kommen stets sofort zurück in deinen Vorrat.
- Soldaten dürfen als **Anhänger** mit einer **Aktion Rekrutieren** direkt in die Zone des Avatars gestellt werden.
- Jeder **Anhänger** verleiht dem Avatar im Kampf +1 Stärke (wie ein „normaler“ Soldat).
- Wenn du im Kampf Schaden zugefügt bekommst, muss du immer zuerst **Anhänger** verlieren, bevor dein Avatar Lebenspunkte verlieren darf.

LEBENSUNKTE

Lebenspunkte sind durch eine Urne symbolisiert:



Um einen Avatar zu verlieren, muss er seine vollen Lebenspunkte innerhalb 1 Kampfes verlieren. Anderenfalls „heilt“ er sich am Ende des Kampfes auf seine vollen Lebenspunkte zurück. Ein Avatar in deinem Vorrat kann nur durch eine erneute **Beschwörung** (siehe unten) wieder ins Spiel gebracht werden.

AVATARE BESCHWÖREN

Wenn du das Machtplättchen eines Avatars kaufst, stelle den zugehörigen Avatar in deinen Vorrat.

Einen Avatar zu beschwören ist eine Aktion für das goldene Aktionsfeld, wie auf dem Machtplättchen angegeben. Die genauen Regeln dazu findest Du auf der **Spielhilfe** bzw. auf der letzten Seite dieser **Anleitung**.

MACHTPLÄTTCHEN

Grün – Level 1



DUNKLER KULT

Opfer-Fähigkeit: Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Führe eine Aktion *Beten* aus.



WIEDERAUFERSTEHUNG

In der Nacht: Nimm in **Schritt 8: Erweckung** 2 geopfert Soldaten gratis zurück in deinen Vorrat ODER erhalte 1 Ehre.



Grün – Level 2



ENERGIE-ENTZUG

Opfer-Fähigkeit:
Kampf abhandeln: Übersteigt deine finale Kampfstärke die deines Gegners? Erhalte $\frac{1}{2}$ in Höhe der Differenz zu deinem Gegner.



DUNKLE DIENER

Aktion Rekrutieren: Platziere gratis zusätzliche Soldaten in Höhe deines Verderben-Wertes (max. 3).



BARKE DES RA

Aktion Bewegung:
+ 1 Bewegungspunkt

Opfer-Fähigkeit: Aktion Bewegung: Zahle 1 Bewegungspunkt und bewege die Armee von einer Zone, die an den Nil angrenzt, zu einer anderen Zone deiner Wahl, die ebenfalls an den Nil angrenzt.



ERNIEDRIGTE SPHINX

Diese Armee erhält:
Aktion Bewegung:
+ 1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +1 Stärke

Opfer-Fähigkeit: Kampf abhandeln (Schritt 3): Erhalte +X Schaden in Schritt 4. X ist dein Verderben-Wert.

Grün – Level 3



TODESRITUAL

Opfer-Fähigkeit:
Kampf abhandeln (Schritt 3):
+1 Stärke
ODER
+1 Schaden (in Schritt 4)
ODER
+1 Schild (in Schritt 4)



BESTATTUNGSGEBÄUDE

Opfer-Fähigkeit:
In der Nacht:
In **Schritt 8: Erweckung** darfst du 2 Pyramiden um je 1 Level erhöhen. Jedes Level kostet dich dabei je 1 $\frac{1}{2}$ weniger.



UNHEIMLICHE VERSTÄRKUNG

Kampf abhandeln (als Angreifer):
In **Schritt 1: Vorbereitung** darfst du 1 Soldaten aus deinem Vorrat oder 1 geopfert Soldaten der Armee hinzufügen. Das kostet dich keinerlei $\frac{1}{2}$ und du darfst das Soldaten-Limit während des Kampfes ignorieren.



SEGEN DES RA

Erhalte sofort und einmalig 1 Dominanz-Ruhm.

Grün – Level 4



VERDORBENE MACHT

Kampf abhandeln (als Angreifer): Erhalte +X Stärke.
X ist dein Verderben-Wert.



WILLE GOTTES

Erhalte 1 silbernen Aktionsmarker.

Grün – Level 4

AVATARE



THOT

AVATAR (2 LEBENSUNKTE)

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Beschwöre diesen Avatar.

Aktion Bewegung: +1 Bewegungspunkt
Kampf abhandeln: +4 Stärke

In Schritt 1: Vorbereitung nennst du 1 Kampfkarte deiner Wahl (anhand ihrer Werte). Dein Gegner kann die genannte Karte nicht als aktive Kampfkarte wählen.

Beschwören: Platziere Thot in einer freien Wüstenzone deiner Wahl. Du darfst sofort gratis Anhänger in Höhe deines Verderben-Wertes dazu stellen. Du darfst dafür auch geopferte Soldaten nehmen (ohne zu bezahlen!).



APOPHTIS

AVATAR (2 LEBENSUNKTE)

Erhalte 1 goldenen Aktionsmarker, wenn nötig.
Goldenes Aktionsfeld: Beschwöre diesen Avatar.

Aktion Bewegung: Apophis und seine Anhänger können sich in eine Zone deiner Wahl bewegen, die an den Nil angrenzt. Apophis kann niemals eine Zone betreten, die nicht an den Nil angrenzt.
Kampf abhandeln: +5 Stärke

Beschwören: Platziere Apophis in eine freie Zone deiner Wahl, die an den Nil angrenzt. Du darfst sofort gratis Anhänger in Höhe deines Verderben-Wertes dazu stellen. Du darfst dafür auch geopferte Soldaten nehmen (ohne zu bezahlen!). Apophis Miniatur besteht aus 2 Teilen - thematisch sollte der hintere Teil immer in den Nil ragen. Das hat keinen spielerischen Effekt.

Grün – Level 4

DIE GROSSEN ALTEN

Wenn du mit der Aufwertung *Die großen Alten* spielst, ersetzt du die Thot- und Apophis-Plättchen/-Figuren durch Nyarlathotep- und Cthulhu-Plättchen/-Figuren.

Die Effekte bleiben unverändert.



NYALRATHOTEP



CTHULHU