AEON'S END

Stand: 02. November 2022

DIE HÄUFIGSTEN FRAGEN UND AKTUELLE ANPASSUNGEN

Korrekturen in schwarz gelten nur für die Erstauflage von Aeon's End. Ab der 2. Auflage (Nov.2020) sind diese bereits korrigiert. Neue Einträge, sind in rot. Alles hier als korrigiert markiertes Spielmaterial findet ihr als Ersatzmaterial im neuen Spiel: *Aeon's End: Für die Ewigkeit!*

EINLEITUNG

Wir sind sehr glücklich über die Veröffentlichung von Aeon's End. Wir freuen uns sehr, dass ihr so viel Spaß mit dem Spiel habt.

In diesem Dokument möchten wir euch auch mit den letzten **Fragen**, die ihr zum Spiel noch haben könnt, helfen. Außerdem möchten wir euch mitteilen, welche Klarstellungen es gibt und die letzte Kategorie wären dann **Korrekturen** (das sind echte Fehler).

FRAGEN

- **Frage: Kann ich mich heilen, wenn ich erschöpft bin?**
  Antwort: Nein! Bist du einmal erschöpft, bleibst du das. Du kannst dich nicht mehr heilen oder geheilt werden. Wir haben diesen Hinweis nun auch noch einmal in der Anleitung eingebaut.

- **Frage: Kann ich innerhalb meines Schrittes *Aktionen ausführen* dieselbe Aktion noch mal machen, oder darf ich sie nicht mehr machen, wenn ich einmal damit fertig war?**
  Antwort: Es gibt keine Beschränkung – du führst deine Aktionen in einer Reihenfolge und Kombination aus, wie du kannst und möchtest. Du kannst also erst 1 Kristall spielen, dann 1 Karte erwerben, dann wieder 1 Kristall spielen … Lies dir dafür am besten noch mal das ganze Beispiel durch, das du auf Seite 14 findest. Wir haben dennoch den Satz in der Anleitung angepasst, damit das noch unmissverständlicher wird.

- **Frage: Darf ich ein „oder" wählen, das ich gar nicht ausführen kann?**
  Antwort: Nein, das folgt dem Grund-Prinzip, dass du jeden Effekt so weit wie möglich abhandeln musst - du musst also auch eines wählen, dass du auch ausführen kannst. Ein entsprechender Hinweis findet sich auch nun in der Anleitung.

- **Frage: Muss ich mit Xaxos alle Reihenfolgekarten zurücklegen - also auch die im Ablagestapel?**
  Antwort: Nein. Nur die Reihenfolgekarten im Reihenfolgedeck! Denn eine Karte im Ablagestapel kannst du ja gar nicht aufdecken, wie dich Xaxos Fähigkeit anweist. Für zukünftige Auflagen haben wir dennoch ein „noch verdeckten" hinzugefügt, damit diese potentielle Frage gar nicht erst aufkommen kann.

- **Frage: „Wenn ein Effekt im Ablagestapel das zuletzt getötete Monster wissen möchte, muss es dann auch wirklich getötet worden sein oder kann es auch abgeworfen worden sein?"**
  Antwort: Solange ein Monster im Ablagestapel liegt, gilt es als getötet, egal wie es dorthin kam. Um das unmissverständlich klar zu machen, werden wir das Glossar in künftigen Auflagen um einen entsprechenden Eintrag ergänzen.

KLARSTELLUNGEN

AUS DEM SET W1-BA:

Zwei Zauber suggerieren, dass sie mehrere Schadensquellen generieren. In der Tat haben wir das sogar zunächst so bestätigt. Obwohl der deutsche Text sich hier mit dem englischen Text deckt, hat der Autor bestätigt, dass das nicht sein Wunsch ist. Wir haben den Text dieser zwei Zauber also angepasst (spielerisch ändert sich nichts).

- **Dunkles Feuer**
  Alt: „Für jede abgeworfene Karte: Füge 3 Schaden zu."
  Neu: „Füge X Schaden zu. X= 0/3/6 für 0/1/2 abgeworfene Karten."

- **Fressende Leere**
  Alt: „Für jede zerstörte Karte: Füge 3 Schaden zu.“
  Neu: „Füge X Schaden zu. X= 0/3/6 für 0/1/2 zerstörte Karten.“

Bei 1 Korruption hat das Wort „gratis“ beim Erwerb von Kristallen gefehlt. Es gilt aber natürlich wie immer: Der Erwerb von Karten durch Effekte ist stets gratis.

- **Unstillbare Gier**

Alt: „Erwirb 1 Kristall deiner Wahl mit den geringsten -Kosten.“
Neu: „Erwirb gratis 1 Kristall ….“

- Um den Tutorial-Modus auf den Übersichtskarten weiter hervorzuheben, haben wir ihn auf den Übersichten nun grün umrahmt.
- **König der Masken, Besondere Regeln:**
  Die besondere Regel besagt, dass man Korruptionen weder selbst spielen noch durch Effekte selbst abwerfen darf. Das ist zwar theoretisch korrekt (denn sollte man sie noch auf der Hand haben, muss man sie eh am Ende von Schritt 2 noch ausführen) führt aber zur falschen Implikation, dass man sie gar nicht abwerfen dürfte. Das ist nicht richtig. Effekte, die Karten abwerfen und Effekte, die Karten zerstören können ganz normal mit Korruptionen interagieren. Um diese Verwirrung auszuschließen, haben wir den Text abgeändert:

  Alt: Korruptionen sind keine normalen Karten – du kannst sie nicht selbst ausspielen oder abwerfen.

  Neu: Korruptionen sind keine normalen Karten – du darfst sie nur wie hier angegeben ausführen; Effekte dürfen sie aber abwerfen und/oder zerstören.
- **Erweiterter Blick**
  Auf der Karte war noch ein unnötiges “gratis” beim Bündeln von Rissen gestanden. Das ist überflüssig, da alle Spieleffekte, die Risse bündeln lassen, dies gratis tun. Bei der Aktion *Bündele 1 deiner dunklen Risse* steht daher nun auch ein neuer Hinweis, dass Kosten fürs Bündeln nur bei der Aktion bezahlt werden müssen und nicht bei der Aufforderung durch Spieleffekte.
- Einige von euch hatten Probleme mit der zeitlichen Abfolge im *Schritt 1: Zauber wirken*. Wir haben uns daher entschieden eine neue Formulierung zu wählen, die noch einmal betont, dass es für viele Effekte (etwa die *Extrakosten*) wichtig ist, dass du gut beachtest, dass der Zauber bereits auf dem Ablagestapel liegt, wenn du seinen WIRKEN:-Effekt ausführst.

KORREKTUREN

- Die Riss-Magierin Phaedraxa verwendet aktuell ein „inklusives“ oder in ihrem Kartentext. Auch wenn wir gehört haben, dass ihr das eigentlich richtig spielt (weil es kein großes ODER ist) möchten wir es dennoch anpassen und ändern das „oder“ hier zu „wie auch“. Denn Phaedraxa verhindert mit ihrer Spezialfähigkeit den Schaden an den Magiern WIE AUCH den an der *Feste*.
- **Anleitung, *Zauber binden***
  Wir haben bei der deutschen Anleitung die Bedingung für das Binden von Zaubern an dunkle Risse etwas zu eng gesteckt. Die Anleitung sagt, es würde nur zählen, wenn man den dunklen Riss im *Schritt: Aktionen ausführen* gebündelt hat. Das ist nicht richtig. Es zählt auch, wenn man den dunklen Riss in seinem *Schritt: Zauber wirken* gebündelt hat - solange dies alles im gerade gespielten Spieler-Zug passiert. Wir haben das angepasst.
- Riss-Magier Jian, Fähigkeit
  Es hat sich hier leider der unliebsame Fehler Nummer 1 auf dem Spielmaterial eingeschlichen. Jians Fähigkeit gilt nicht nur für andere Riss-Magier, sondern auch für sich selbst:
  Alt: „Wähle 1 anderen Spieler und wirke ...“
  Neu: „Wähle 1 Spieler und wirke ...“
- Artefakt, Zeitspirale
  Das Wort „anderen“ gehört gestrichen - du darfst jeden Spieler wählen, auch dich selbst.

- Monster, *Horden-Hybride*
  Der Auslöser Dauerhaft gehört gestrichen. Der *Horden-Hybride* überprüft nur wenn er gezogen wird, welches gerade der häufigste Trogg ist und wird dann zu diesem Trogg.
- Korruption, *Unstillbare Gier*
  Die gratis erworbene Karte kommt direkt auf deine Hand - nicht auf deinen Ablagestapel, wie üblich.

Wie immer gilt außerdem: folgt uns auf twitter, facebook oder abonniert unseren Podcast oder Newsletter. Hier halten wir euch immer auf dem Laufenden und seid die schnellsten, wenn es um Informationen rund um Aeon's End oder unsere anderen Spiele geht!

Vergesst nicht: Qualität ist uns wichtig - es gab aber wohl leider mehr Probleme im Druck, als uns lieb ist! Seid euch sicher: das hat uns auch das Herz bluten lassen .... Bitte zögert nicht den Ersatzteilservice von Pegasus Spiele anzuschreiben, wenn ihr **beschädigtes** Spielmaterial habt! Und wenn ihr noch weitere Fragen zum Spiel habt: Schreibt uns gerne in den sozialen Medien an oder sendet uns eine Mail an: info@frostedgames.de