

AEON'S END

LEGACY

SPIELANLEITUNG



Ihr habt *Aeon's End* schon gespielt?

Lest trotzdem diese Anleitung komplett durch. Auch wenn *Aeon's End: Legacy* weitestgehend die gleichen Regeln hat, gibt es ein paar Regeln, die zu Beginn der Kampagne noch nicht im Spiel sind. Zudem dient diese Anleitung als gute Wiederauffrischung der Regeln.

PROLOG

„Ihr seid noch keine Riss-Magier“, erklärt Brama, während sie die Reihe der Adepten abläuft, wobei ihre gebrechliche Gestalt über ihre immense Macht hinwegtäuscht. „Riss-Magier beschützen uns seit den Anfängen - seit der Verbrennung der Welt und unserer Flucht in die Dunkelheit. Sie waren es, die unsere letzte Bastion, die Feste der letzten Ruhe, gegründet haben. Wenn ihr an die Seite dieser lebenden Legenden treten wollt, müsst ihr zuhören und lernen. Die Namenlosen werden wiederkommen, wie sie es immer getan haben, und ihr müsst bereit sein. Ihr seid die Hoffnung für unsere Zukunft.“

In deinen frühen Lehrjahren bist du mit den Geschichten über die Riss-Magier aufgewachsen: Brama, die Lehrerin und weiseste der Magierinnen. Dezmodia, das Wunderkind und die Meisterin der großen Magie. Mist, die stoische Anführerin und das taktische Genie. Malastar, der magische Handwerker. Rebellisch, mächtig und rücksichtslos - so lässt sich Xaxos perfekt beschreiben. Diese Magier sind eure Helden, und morgen, nach eurer Prüfung, werdet ihr Teil von ihnen sein.

„Ihr alle müsst eure Prüfung bestehen, um Disziplin und Konzentration zu lernen, die Werkzeuge, die ihr zur Verteidigung der Feste der letzten Ruhe braucht. Ohne die Feste sind wir nichts. Riss-Magier zu sein bedeutet, sein Leben für die Feste der letzten Ruhe zu opfern. Wenn ihr sterbt, dann bei der Verteidigung unserer Stadt.

Erst wenn ihr diese universelle Wahrheit einmal verstanden habt, seid ihr bereit, Riss-Magier zu werden.“

WAS BEDEUTET LEGACY?

Legacy – das bedeutet Veränderung! Im Gegensatz zu anderen, „normalen“ Spielen beginnt ihr bei einem Legacy-Spiel nicht in jeder Partie bei null. Stattdessen seid ihr Teil einer Geschichte mit überraschenden Wendungen und verborgenen Geheimnissen. Eure Entscheidungen haben Auswirkungen auf das Spiel und eure weiteren Partien. Ihr werdet euer Spielmaterial verändern, bekleben oder darauf schreiben – oder sogar Spielmaterial für immer verlieren ... Euch ist nicht alles von Anfang an bekannt. Es gibt geheime Kartenstapel und verschlossene Umschläge, die ihr **nicht** öffnen dürft, bis ihr dazu aufgefordert werdet. Einige Regeln werdet ihr erst im Verlauf der Kampagne in Form von Stickern erhalten und auf die freien Felder in der Anleitung und das Glossar kleben. Sie verändern ab dann dauerhaft die Spielregeln. Zu Beginn seid ihr unerfahrene Riss-Magier, doch mit jeder Partie werdet ihr stärker und erhaltet neue Fähigkeiten. Nach der Kampagne könnt ihr eure einzigartigen Riss-Magier auch in anderen *Aeon's End*-Spielen weiterverwenden. Sucht euch eine Gruppe von Freunden und erlebt die Kampagne von *Aeon's End: Legacy*!

Hinweis: Die Kampagne ist darauf ausgelegt, dass ihr jede Partie mit der gleichen Spieleranzahl spielt. Eine nachträgliche Änderung der Spieleranzahl ist nicht vorgesehen.

SPIELIDEE UND ZIEL

Aeon's End: Legacy ist ein kooperatives Kampagnen-Spiel. Die Karten des besonderen Legacy-Stapels erzählen kapitelweise die Geschichte und erklären euch, was euer jeweiliges Ziel ist. In jedem Kapitel stellt ihr euch als Riss-Magier den Machenschaften und Schergen eines Erzfeindes entgegen. Dabei wirkt ihr Zaubersprüche, könnt neue Kristalle, Artefakte und Zauber aus dem Vorrat erwerben und eure magischen Risse manipulieren.

Eine einzelne Partie gewinnt oder verliert ihr stets wie folgt (wenn nichts anderes angegeben ist):

Um sofort zu gewinnen, müsst ihr:

- Das Leben des Erzfeindes auf 0 reduzieren.
ODER
- Am Ende eines Zuges sowohl den **Erzfeind-Stapel** leer haben, als auch **keine MONSTER** und **keine PLÄNE** in der Auslage des Erzfeindes liegen haben (siehe S. 19).

Ihr verliert eine Partie sofort, wenn:

- Die *Feste* auf 0 Leben reduziert ist.
ODER
- **Alle** Spieler **ERSCHÖPFT** sind (siehe S. 18).

SPIELMATERIAL

Zunächst findet ihr das Spielmaterial in der Schachtel, das hier abgedruckt ist. Im Verlauf der Kampagne werdet ihr weiteres Spielmaterial entdecken und diese Auflistung entsprechend mit Stickern erweitern.

SPIELMATERIAL

2 Reihenfolgeplättchen



20 Zeitmarker



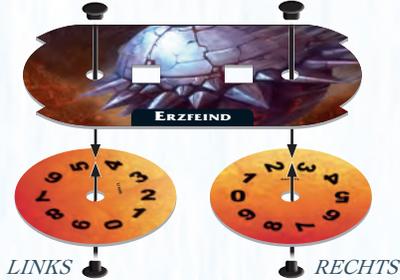
20x 5 Leben,
60x 1 Leben



2 Drehräder



Vor der ersten Partie müssen die beiden Drehräder wie folgt zusammgebaut werden:

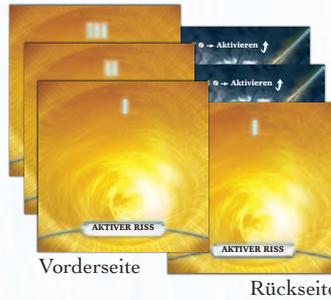


J
(vor Kapitel 3)

11 Kartentrenner



12 Risse (4x I–III)

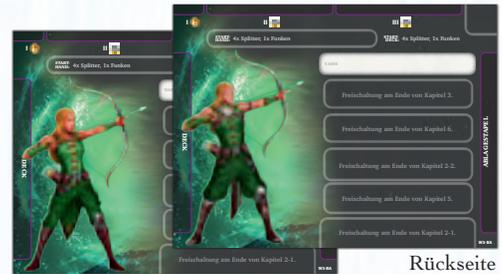


Vorderseite

Rückseite

K
(nach Kapitel 2)

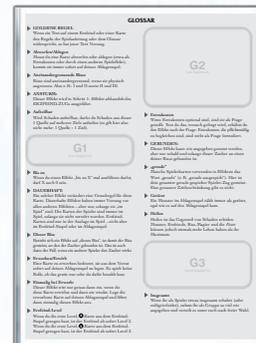
4 doppelseitige Riss-Magier-Tableaus



Vorderseite

Rückseite

1 doppelseitiges Glossar



Schaut hier nach, wann immer ihr auf einen Begriff stößt, zu dem ihr eine Frage habt.

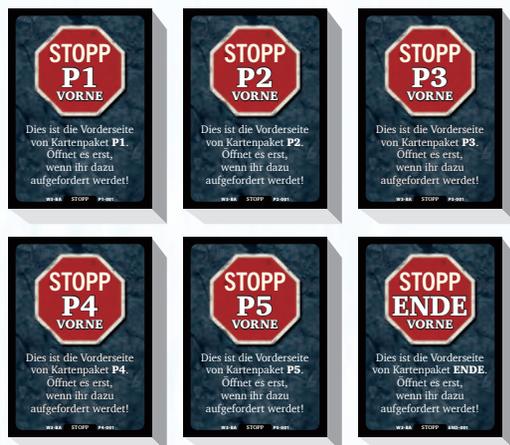
Einige Einträge beziehen sich auf Karten aus Erweiterungen von Aeon's End.

Braucht ihr ein Ersatzteil?
Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!

LEGACY-SPIELMATERIAL

Wichtig: Diese Komponenten dürfen NICHT angeschaut oder geöffnet werden, bis ihr dazu angewiesen werdet.

6 Kartenpakete P1–P5 und ENDE (Abbildung zeigt nur die Vorderseite)



15 Umschläge (mit den Bezeichnungen 1A, 1B, 2A, 2B usw. bis 7B)



In jedem Kartenpaket sind mehrere Kartenstapel enthalten. Die einzelnen Kartenstapel sind mit **STOPP-Karten** voneinander getrennt. Für die Handhabung der Kartenpakete und der darin enthaltenen Kartenstapel gelten jederzeit diese drei Regeln:

- Mischt niemals einen Kartenstapel! Es sei denn, ihr werdet ausdrücklich dazu aufgefordert.
- Öffnet einen Kartenstapel immer nur von der Vorderseite aus!
- STOPP-Karten bedeuten genau das: STOPP! Fahrt erst fort, wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet.



BEVOR ES LOSGEHT – EINMALIGE SPIELVORBEREITUNG

Mit den folgenden Schritten bereitest du dein Exemplar von *Aeon's End: Legacy* so vor, dass es für die erste Partie startklar ist. Diese Schritte musst du nur **einmalig** jetzt ausführen.

1

Bereite **KARTENPAKET P1** wie folgt vor:

- Nimm Kartenpaket **P1** und öffne es. Achte darauf, dass die Karte **P1-Vorne** oben liegt und du die Reihenfolge der Karten nicht veränderst.
- **Verbanne** die Karte **P1-Vorne**. Du verbannst die Karte, indem du sie hinter den Kartentrenner *Verbannt, andere* in die Spielschachtel räumst. Verbannte Karten sind dauerhaft aus dem Spiel.
- Nimm alle Karten (51 Stück) bis zur nächsten STOPP-Karte **P1-Mitte**. Diese 51 Karten bilden zu Kampagnen-Beginn die Vorräte. Räume sie hinter den Kartentrenner *Aktuelle Vorräte*.
- Verbanne die nun oberliegende STOPP-Karte **P1-Mitte**. Nimm die folgenden 4 Spielerübersichten bis zur nächsten STOPP-Karte **L-Stapel**. Lege sie zunächst beiseite.
- Alle jetzt noch übrigen Karten, von der oberen STOPP-Karte **L-Stapel** bis zur unteren STOPP-Karte **P1-Hinten** bilden zusammen den **Legacy-Stapel**. Nimm den **gesamten** Legacy-Stapel, einschließlich beider STOPP-Karten, und räume ihn hinter den Kartentrenner *Legacy-Stapel*.



DER LEGACY-STAPEL

Die Karten im Legacy-Stapel erzählen die Geschichte der Kampagne und enthalten wichtige Anweisungen. Der Stapel ist **vorsortiert**, mischt ihn also niemals und seht euch die Karten darin **NICHT** an, außer ihr werdet dazu aufgefordert.

Falls der Legacy-Stapel durcheinander gerät, bittet eine außenstehende Person, die Karten anhand ihrer Nummern **L##** am linken unteren Rand wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen.

Damit so etwas nicht passiert, belastet den Legacy-Stapel am besten hinter seinem Kartentrenner und holt ihn nur heraus, wenn ihr ihn benötigt.



2

Bereite nun **KARTENPAKET P2** vor. Das funktioniert ganz ähnlich wie zuvor P1:

- Nimm Kartenpaket **P2** und öffne es. Achte darauf, dass die Karte **P2-Vorne** oben liegt und du die Reihenfolge der Karten nicht veränderst.
- Verbanne die Karte **P2-Vorne**.
- Nimm alle Karten (40 Stück) bis zur nächsten STOPP-Karte **P2-Mitte**. Das sind die Spielerkarten. Sie sind zu 4 Kartensätzen aus je 10 Karten vorsortiert (je **8 Splitter** und **2 Funken**). Nimm immer 10 Karten plus 1 der zuvor beiseitegelegten Spielerübersichten und räume sie hinter einen der Kartentrenner *Hand/Deck*: _____.
- Verbanne die nun oberliegende STOPP-Karte **P2-Mitte**. Nimm die folgenden 15 Reihenfolgekarten bis zur nächsten STOPP-Karte **Kapitel 1A**. Räume sie hinter den Kartentrenner *Reihenfolgedeck*.



Du bist mit der Vorbereitung der Karten fertig! Auf dem noch übrigen Stapel sollte die STOPP-Karte **Kapitel 1A** oben liegen. Mit ihr geht es weiter, sobald ihr eure erste Partie aufbaut. Räume den gesamten Stapel jetzt hinter den Trenner *Aktueller Stopp-Stapel* ein und dahinter die ungeöffneten Kartenpakete **P3, P4, P5** und **ENDE**.

Hinweis: Es sind noch die 2 Kartentrenner Verbannte Erzfeind-Karten und Verbannte Vorräte übrig. Räume sie einfach in die Schachtel, sie werden erst später benötigt.



EINE NEUE KAMPAGNE BEGINNEN

Habt ihr die einmalige Spielvorbereitung auf der linken Seite ausgeführt? Dann erstellt nun eure Riss-Magier. Anderenfalls führt bitte erst die Schritte auf der linken Seite aus.

Hinweis: Wir erklären hier den Kampagnen-Beginn für das kooperative Spiel. Möchtest du solo spielen? Dann schau dir zunächst die Infos für das Solo-Spiel auf Seite 23 an.

1

RISS-MAGIER ERSTELLEN

Nehmt die Riss-Magier-Tableaus aus der Schachtel. Jedes Tableau hat 2 Seiten: Wählt jeweils die Seite, mit der ihr lieber spielen wollt.

Gebt euren Magiern einen **Namen** und tragt ihn in das Feld auf dem Tableau ein. Legt nicht verwendete Tableaus zurück in die Spielschachtel.

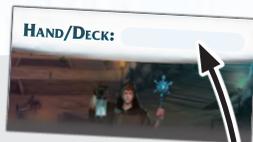


2

Nehmt euch jeweils den zu eurem Magier passenden Kartentrenner (Vorder-/Rückseite beachten), und alle Karten dahinter aus der Spielschachtel.

Jeder hat nun 11 Karten: 1 Spielerübersicht und 10 Spielerkarten (8 *Splitter* und 2 *Funken*) für den Beginn der Kampagne.

Schreibt euren gewählten **Namen** auf den Kartentrenner. Hinter diesem Trenner bewahrt ihr eure **STARTHAND** und euer **STARTDECK** auf, wenn ihr das Spiel wegräumt.



4

REIHENFOLGEDECK BAUEN

Das Reihenfolgedeck besteht aus genau 6 Karten: 2 Erzfeind- und 4 Spieler-Reihenfolgekarten. Nehmt genau die Spieler-Reihenfolgekarten, die **farblich euren Riss-Magiern entsprechen** (grün, rot, gelb, blau). Nehmt bei 4 Spielern die zweifarbigen Karten und legt die 2 Reihenfolgeplättchen in die Mitte des Spielbereichs. (Wie die Plättchen funktionieren, erklären wir auf Seite 10 bei *Ein neuer Zug*.)

2 Spieler:



3 Spieler:



4 Spieler:



und immer: +



Spielt ihr mit weniger als 4 Spielern?

Dann lasst die übrigen dieser Kartentrenner samt Karten einfach unbeschriftet in der Spielschachtel.

3

Legt eure Spielerübersicht vor euch aus. Mit ihr könnt ihr dem Spielablauf Schritt für Schritt folgen. Auf der Vorderseite findet ihr den Ablauf eines *Spieler-Zuges* und auf der Rückseite den Ablauf eines *Erzfeind-Zuges*.



Schreibt auf jede Karte den **Namen** des farblich passenden Riss-Magiers. Auf die zweifarbigen Karten schreibt ihr beide Namen der passenden Riss-Magier. So kommt **jeder Name genau 2 Mal** auf den Reihenfolgekarten vor.

Verbannt die übrigen Reihenfolgekarten!

Mischt das Reihenfolgedeck nun gut durch und legt es verdeckt aus.

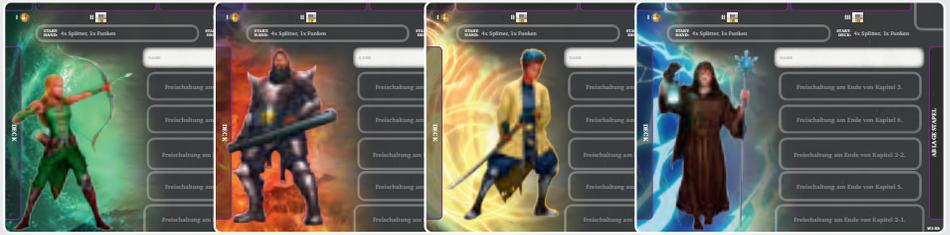
Mit diesen Schritten habt ihr eure Riss-Magier erstellt! Fahrt nun mit dem normalen Spiel Aufbau auf der nächsten Seite ab **Schritt 5** fort. (Die ersten 4 Schritte habt ihr schließlich soeben schon erledigt.)

SPIELAUFBAU

1

Nehmt eure **Riss-Magier-Tableaus** aus der Spielschachtel und legt sie vor euch aus.

Legt sie mit der Seite nach oben, die ihr mit eurem Namen beschriftet habt.



2

Nehmt eure **Spielerkarten** und eure **Spielerübersicht** aus der Spielschachtel. Ihr findet sie hinter dem Kartentrenner mit eurem Namen.

3

Legt eure **Spielerübersicht** vor euch aus. Mit ihr könnt ihr dem Spielablauf Schritt für Schritt folgen.

4

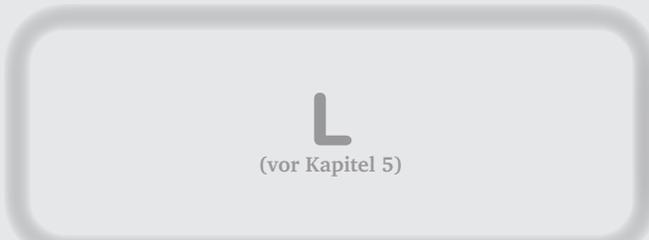
Nehmt das **Reihenfolgedeck** hinter dem Trenner *Reihenfolgedeck* aus der Spielschachtel. Mischt das Deck nun gut durch und legt es verdeckt aus. Legt bei **4 Spielern** die 2 Reihenfolgeplättchen in die Mitte des Spielbereichs (am besten zwischen die Spieler der jeweiligen Farben).

5

Nun müsst ihr jeweils eure **STARTHAND** und euer **STARTDECK** zusammenstellen. Dafür braucht ihr eure Spielerkarten. Sie sind rechts unten mit **SD** markiert.



Seht nun auf eurem Riss-Magier-Tableau nach, welche Karten ihr genau benötigt. Es wird immer eine gewisse Kombination aus **Splittern** und **Funken** sein (das sind eure ersten schwachen Kristalle und Zauber).



Deine STARTHAND: Mit diesen Karten auf der Hand beginnst du das Spiel. Suche **genau** die hier aufgeführten Karten aus deinen Spielerkarten heraus und nimm sie auf die Hand.

Dein STARTDECK: Um dein Startdeck zu bauen, suchst du zunächst **genau** die Karten aus deinen Spielerkarten heraus, die hier auf deinem Tableau angegeben sind. Dein Startdeck muss nun genau wie angegeben sortiert werden. Die Karten, die hier



von links nach rechts angegeben stehen, zeigen dir, wie du dein Startdeck „von oben nach unten“ **sortieren** musst.

Achtung! Hast du dein Startdeck fertig sortiert, achte darauf, es **nicht** zu mischen.

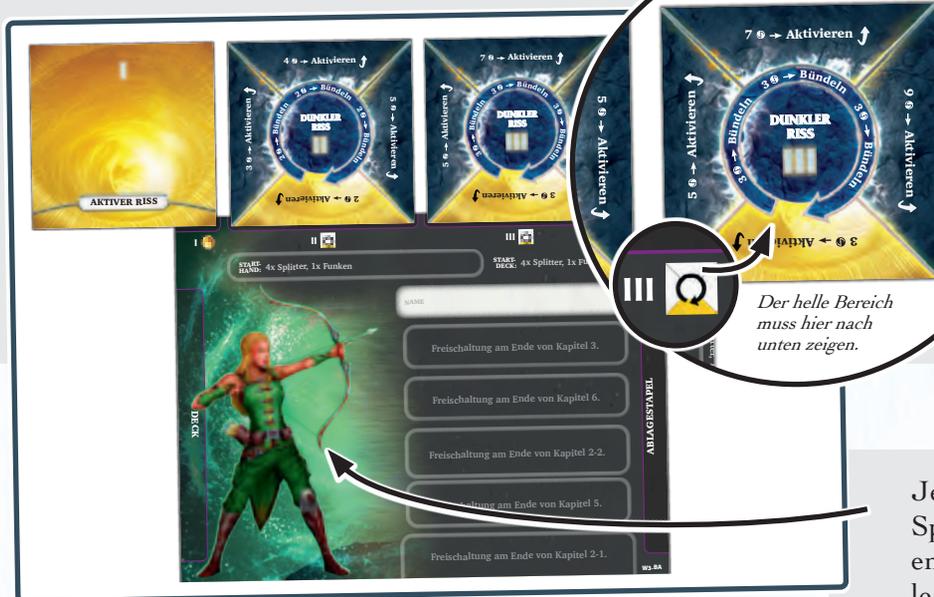
Hinweis: Wir werden es dir noch häufiger sagen – aber fangen wir schon mal an: Dein Deck wird eigentlich nie gemischt! Das ist eines der besonderen Spielelemente von Aeon's End.



6

Nehmt euch nun **genau** die Risse, die oben auf eurem Tableau angegeben sind. Jeder Riss-Magier hat **3 Risse**, mit denen er die Kampagne beginnt. Sie sind mit den römischen Zahlen I, II und III durchnummeriert.

Ihr beginnt mit **1 aktiven** Riss I und **2 dunklen** Rissen II und III mit der gleichen Bündelung (= heller Bereich auf der Rückseite).



Dieser Riss-Magier startet mit den Rissen I aktiv sowie II und III dunkel.

Die **Vorderseite** jedes Risses ist jeweils die **aktive Seite**. Die **Rückseite** ist die **dunkle Seite**.

Auf deinem Tableau erkennst du, wie du **jeden Riss auslegen** musst: Ist der jeweilige Riss **aktiv** (☀️), legst du ihn also mit der **Vorderseite nach oben** oberhalb deines Riss-

Magiers aus. Ist der Riss noch **dunkel**, zeigt das Symbol an, wie du ihn **ausrichten**

musst. Lege den Riss dann mit der **Rückseite nach oben** so ab, dass der **helle Bereich** in die **richtige Richtung** zeigt.

Hinweis: Was die Informationen auf den Rissen jeweils bedeuten, schauen wir uns später genau an.

7

Jeder Riss-Magier beginnt das Spiel mit **10 Leben**. Nimm dir entsprechend die Plättchen und lege sie auf die Abbildung deines Magiers auf deinem Tableau.



8

Als Nächstes müsst ihr die **Vorräte** auslegen. Nehmt dazu alle Karten hinter dem Trenner **Aktuelle Vorräte** aus der Spielschachtel.

Die Vorräte sind **9 Kartenstapel**, aus denen ihr im Verlauf einer Partie neue Karten für eure Decks erwerben könnt.

Die Vorräte bestehen zu Kampagnen-Beginn aus:

- 4 unterschiedlichen Stapeln von **Zaubern**
- 3 unterschiedlichen Stapeln von **Kristallen**
- 2 unterschiedlichen Stapeln von **Artefakten**

*Hinweis: Welchen Kartentyp eine Karte hat, erkennt ihr am Typnamen unten auf der Karte und der Farbe der Karte: **Kristalle** sind lila, **Artefakte** sind blau und **Zauber** sind gelb.*

BA KRISTALL PL

Jeder Vorrat ist ein **Stapel** aus allen Karten des gleichen Namens.

Bei den Kristallen sind das je **7 Karten**, bei den Artefakten und Zaubern je **5 Karten**.

Legt die 9 Vorräte in der Mitte des Spielbereichs aus, sodass ihr alle gut darauf zugreifen könnt.



Nun kann euer Abenteuer beginnen!

Nehmt den **Legacy-Stapel** hinter dem gleichnamigen Trenner aus der Spielschachtel.

Ist dies eure 1. Partie? Dann lest zunächst den Prolog auf Seite 1 dieser Anleitung, um euch einzustimmen.

Legt die **STOPP-Karte** (das Deckblatt) beiseite. Dann lest die **oberste Legacy-Karte** und befolgt ihre Anweisungen.



Wichtig: Legt die STOPP-Karte L-Stapel immer als Deckblatt oben auf den Legacy-Stapel, wenn ihr ihn zurück in die Spielschachtel räumt.



Titel

Story

Anweisungen

Kartenummer

9

7

SPIELAUFBAU FÜR DEN ERZFEIND

1

Hat euch der Legacy-Stapel bereits angewiesen, das Erzfeind-Tableau des aktuellen Kapitels auszulegen? Dann fahrt fort. Andernfalls geht zu Schritt 9 auf der vorherigen Seite.

Jeder Erzfeind hat auf der Rückseite seines Tableaus einen **Schwierigkeitsgrad**



angegeben. Je größer diese Zahl, desto größer die Herausforderung, die euch erwartet.

Das Tableau des aktuellen Erzfeindes sollte so ausliegen, dass ihr alle es gut sehen könnt. **Darunter** ist Platz für die **Auslage** des Erzfeindes und links **daneben** für seinen **Erzfeind-Stapel**.

Achtung: Auf der Rückseite des Tableaus befinden sich weitere Spielaufbau-Anweisungen für den Erzfeind. Diese führt ihr jedoch erst in **Schritt 3** des Spielaufbaus für den Erzfeind aus!

Hinweis: Manche Erzfeinde haben hier eine optionale Sonderregel, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Ignoriert diese Angabe, solange ihr die Kampagne spielt.

MALSTROM
99

SPEZIAL
Fügt der Feste 3 Schaden zu.

ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT
Keine.

BESONDERE REGELN

- **HILFE:** Sollt ihr **HILFE** ausführen? Zieht die oberste Karte des **HILFE**-Stapels und führt sie aus. Legt sie dann auf den **HILFE**-Stapel.
- **Sobald die Partie endet, überprüft:** Ist der **HILFE**-Stapel noch nicht leer? Zieht die allerletzte Karte des **HILFE**-Stapels (falls vorhanden) und führt sie aus. Danach, in jedem Fall: Führt mit der Vorderseite von Karte **L09** fort.

Platz für Erzfeind-Stapel

Platz für Auslage

2

M1
(vor Kapitel 3)

M2
(vor Kapitel 3)

3

Schaut nun noch einmal auf der Rückseite des Erzfeind-Tableaus nach. Führt jetzt die **IM SPIELAUFBAU**-Anweisungen dort aus.

4

Nehmt nun noch das Drehrad für den Erzfeind und stellt darauf seine Lebenspunkte ein, wie auf dem Erzfeind angegeben.

Legt es oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



5

Jetzt nehmt ihr auch das Drehrad für die Feste und stellt es auf 30 Leben ein.

Legt es ebenfalls oberhalb des Erzfeind-Tableaus ab.



M3

(vor Kapitel 3)



6

Ehrenwerte Riss-Magier, bevor es losgeht:

- » Habt ihr alle besonderen Schritte **IM SPIELAUFBAU** auf der **Rückseite des Erzfeindes** ausgeführt?
- » Lest euch noch einmal genau alle **BESONDEREN REGELN** auf der **Vorderseite des Erzfeindes** durch!

Fahrt nun mit der aktuellen Legacy-Karte fort!

SPIELABLAUF

Aeon's End: Legacy hat keinen normalen Rundenablauf. Stattdessen bestimmt das Reihenfolgedeck immer, wer als Nächstes am Zug ist. Zu Spielbeginn und nach Ende jedes Zuges wird stets eine neue Reihenfolgekarte vom Reihenfolgedeck gezogen,

um zu sehen, wer dran ist: Der gezogene Spieler oder der Erzfeind! Je leerer das Reihenfolgedeck wird, desto besser könnt ihr also planen – immer wahrscheinlicher wisst ihr, wer drankommen wird!

EIN NEUER ZUG

Zieht 1 Karte vom Reihenfolgedeck, dann überprüft:

Ist es eine Spieler-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und dieser Spieler führt seinen SPIELER-ZUG aus.

Ist es eine Erzfeind-Reihenfolgekarte?

Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und führt für den Erzfeind den ERZFEIND-ZUG aus.

Habt ihr im Spiel zu dritt die Karte *Eure Wahl* gezogen? Legt die Karte auf den Ablagestapel des Reihenfolgedecks und wählt 1 Spieler von euch aus, der jetzt seinen SPIELER-ZUG ausführt.

Habt ihr im Spiel zu viert eine zweifarbige Karte gezogen? Legt die Karte auf den Ablagestapel und überprüft, wo das entsprechende Reihenfolgeplättchen liegt (siehe grüner Kasten).

Generell gilt: Wenn ihr eine Karte vom Reihenfolgedeck ziehen oder aufdecken müsst und das Deck leer ist, **mischt** den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neues Reihenfolgedeck bereit.

Hier mal zusammengefasst, wie bei den unterschiedlichen Spielerzahlen bestimmt wird, wer seinen Zug ausführt.

Im Spiel zu zweit führt der Spieler seinen SPIELER-ZUG aus, dessen Reihenfolgekarte gezogen wurde.

Im Spiel zu dritt dürft ihr bei der Karte *Eure Wahl* entscheiden, welcher Spieler seinen SPIELER-ZUG ausführt. Ansonsten führt derjenige seinen SPIELER-ZUG aus, dessen Reihenfolgekarte gezogen wurde.

Im Spiel zu viert müsst ihr zunächst überprüfen, wo das farblich entsprechende Reihenfolgeplättchen liegt. Liegt es in der Mitte des Spielbereichs, dürfen diese beiden Spieler unter sich entscheiden, wer seinen SPIELER-ZUG ausführt. Dann legt dieser Spieler das Plättchen auf seinen Riss-Magier. Wird erneut eine Karte dieser Farben gezogen, haben diese beiden Spieler keine Wahl mehr – der andere Spieler führt nun seinen SPIELER-ZUG durch. Dann legen diese beiden Spieler das Plättchen wieder in die Mitte.

EIN SPIELER-ZUG

Schritt 1: Zauber wirken

Wirke die Zauber, die an deine Risse gebunden sind.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Führe Aktionen in einer Reihenfolge deiner Wahl aus.

Schritt 3: Karten ziehen

Wirf alle ausgespielten Artefakte und Kristalle in deinem Spielbereich ab und ziehe Karten von deinem Nachziehstapel, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

DER ERZFEIND-ZUG

Schritt 1: Effekte abhandeln

Handelt die Effekte von Monstern und Plänen in der Auslage des Erzfeindes ab.

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht 1 neue Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Wie Karten funktionieren

Egal ob es sich um eine Spieler- oder eine Erzfeind-Karte handelt, bei **Aeon's End: Legacy** gibt es ein paar Grundregeln über die Karten, die ihr vorab wissen müsst:

- **Vollständig abhandeln:** Eine ausgespielte Karte musst du vollständig (und soweit wie möglich) abhandeln, bevor du die nächste Karte ausspielst bzw. bei Erzfeind-Karten abhandelst/nach eine ziehst.
- **Absatz für Absatz, Punkt für Punkt:** Absätze trennen Effekte. Jeder Absatz auf einer Karte ist ein eigener Effekt, den du vollständig abhandeln musst, bevor du zum nächsten Absatz auf der Karte gehst.
- **1 Oder wählen:** Gibt dir eine Karte 2 oder mehr Oder-Optionen, **musst** du 1 davon wählen – im Zweifel auch immer die, die du am meisten ausführen kannst!

Besonderer Hinweis:

Manche Spielerkarten verwenden in Effekten das Wort „gerade“ (z. B. „gerade ausgespielt“). Hier ist dein gesamter gerade gespielter Spieler-Zug gemeint. Eine genauere Zeitbeschränkung gibt es nicht.

Hinweis: Ein ausführliches Glossar aller spielrelevanten Formulierungen auf Zaubern, Artefakten, Kristallen, Erzfeind-Karten und vielem mehr liegt als separates Blatt bei. Schaut dort nach, wann immer etwas unklar ist.



Beispiel: Jede dieser Karten hat 2 Absätze. Jeder Absatz muss vollständig ausgeführt werden, bis du zum nächsten Absatz gehst und diesen ausführst.



Ein SPIELER-ZUG im Detail

Schritt 1: Zauber wirken

In einer Reihenfolge deiner Wahl:

- Du **darfst** Zauber **wirken**, die an deine **aktiven** Risse gebunden sind.
- Du **musst** Zauber **wirken**, die an deine **dunklen** Risse gebunden sind.

Wie funktionieren die Risse?

Jeder Riss-Magier hat mehrere Risse – mit den römischen Zahlen (I, II usw.) durchnummeriert – mit denen er das Spiel beginnt.

Risse sind doppelseitig: Auf der Vorderseite ist der Riss aktiv. Auf der Rückseite ist er noch dunkel.

Risse brauchst du für deine Zauber. Zauber müssen in deinem Zug in Schritt 2 **Aktionen ausführen** immer erst an einen Riss **gebunden** werden – du wirkst sie nicht direkt aus deiner Hand! Erst wenn du dann erneut am Zug bist, darfst du diese an Risse gebundenen Zauber in deinem Schritt 1 **Zauber wirken** tatsächlich nutzen, um ihre Effekte auszuführen. Dann wird der Zauber darauf abgelegt.

Dunkle Risse müssen erst **gebündelt** bzw. direkt **aktiviert** werden, damit sie zu aktiven Rissen werden und du sie wirklich richtig nutzen kannst. Und natürlich gilt: Ist ein Riss erst einmal aktiv, bleibt er das bis zum Ende der Partie!

Riss ist aktiv.



Riss ist noch dunkel.



N

(nach Kapitel 2)

Wie wirke ich einen Zauber?

Um einen Zauber zu wirken: Lege den Zauber direkt auf deinen Ablagestapel, dann führe den Effekt aus, wie er bei WIRKEN: angegeben ist.

Besonderheiten bei Zauber wirken:

Zauber mit Extrakosten

Manche Zauber fragen nach, ob du optional zusätzliche Kosten begleichen möchtest. Du musst das nicht tun! Es ist deine Wahl. Tust du es aber, und bezahlst die verlangten Extrakosten, erhältst du den zusätzlichen Effekt (wie z. B. zusätzlichen Schaden).

Zauber anderer Spieler wirken

Erlaubt dir ein Spieleffekt, den Zauber eines anderen Spielers zu wirken, gilt alles, was sich bei diesem Zauber auf „du“, „deiner“, „Wähle“, „Erhalte“ etc. bezieht, nun für dich! Das gilt besonders für jegliche Extrakosten oder wenn es etwa um die Anzahl aktiver Risse geht. Es gilt aber nicht für Effekte, die sich auf „diesen Riss“ beziehen – hier geht es um den tatsächlichen Riss des anderen Spielers.

Selbst wenn du den Zauber eines anderen Spielers wirkst, geht dieser natürlich trotzdem auf den Ablagestapel des anderen Spielers.



Die Sternfeuer-Raserei hat Extrakosten, die du begleichen kannst: Wenn du jetzt 1 Zauber abwirfst, macht sie noch mehr Schaden!

Einem Monster/Erzfeind Schaden zufügen

Wie füge ich Schaden zu? Jeder Kartentext „Füge X Schaden zu.“ ist eine eigene Schadensquelle.

Um Schaden zuzufügen, wählst du für jede Quelle 1 Ziel aus und fügst ihm den angegebenen Schaden zu. Schaden aus 1 Quelle kann niemals aufgeteilt werden.



- **Fügst du dem Erzfeind Schaden zu?** Reduziere sein Drehrad um den zugefügten Schaden.
Nicht vergessen: Sobald der Erzfeind 0 Leben hat, habt ihr sofort gewonnen.
- **Fügst du einem Monster Schaden zu?** Entferne entsprechend Leben. Sobald das Monster kein Leben mehr hat, lege es auf den Ablagestapel des Erzfeindes. Übriger Schaden verfällt.

Das ist die Anzahl Leben, die ein Monster hat. Immer wenn ein Monster erscheint, platziert ihr so viel Leben auf dem Monster, wie hier auf seiner Karte angegeben ist.

P

(vor Kapitel 3)

+X Schaden: Spieleffekte können erhöhen, wie viel Schaden zugefügt wird. Entweder bei sich selbst oder auch bei anderen Zaubern. Das ist **zusätzlicher** Schaden. Das ist **keine** neue Schadensquelle, sondern verstärkt nur. Diese Effekte erhöhen jeweils den Schaden **jeder Quelle** auf einer Karte.

Achtung: Das gilt auch für Zauber, die eigentlich keinen Schaden zufügen. Stell dir vor, auf solchen Zaubern würde immer auch „Füge 0 Schaden zu.“ stehen.

Beispiel: Der Kartentext besagt: Füge 1 Schaden zu. Füge dem Erzfeind 2 Schaden zu. Hast du einen Effekt, der +1 Schaden zufügt, erhöht das für beide Quellen den Schaden: Du würdest also erst 2 Schaden zufügen und dann 3 Schaden.

Schritt 2: Aktionen ausführen

Jetzt darfst du die folgenden Aktionen so oft du kannst und möchtest ausführen (auch mehrfach):

Spiele 1 Kristall

Spiele 1 Kristall von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Kristalle sind deine Hauptquelle für die Währung Aetherium (☉). Aetherium, das du durch Ausspielen von Karten oder Effekten in deinem Zug generierst, kannst du innerhalb deines Zuges beliebig erhalten und ausgeben. Aetherium wird aber **nicht angespart**: Am Ende deines Zuges verfällt all dein Aetherium, das du nicht ausgegeben hast.

Hinweis: Es ist möglich Kristalle für ihr Aetherium auszuspielen, obwohl du es nicht ausgibst. Das ist eine gute Möglichkeit, die Karte von der Hand loszuwerden, um in Schritt 3 mehr neue Karten zu ziehen.

Spiele 1 Artefakt

Spiele 1 Artefakt von deiner Hand in deinen Spielbereich.

Artefakte liefern dir sofortige Effekte, wenn du sie ausspielst. Du musst ihre Effekte so weit wie möglich vollständig ausführen, wenn du sie ausspielst.

Erwirb 1 Karte

Erwirb 1 Karte von einem der Vorräte. Bezahle dafür mit Aetherium (☉), das du gerade von Kristallen (oder anderen Quellen wie Zaubern) erhalten hast. Du wirfst dabei keine Karten aus deinem Spielbereich ab – dein aktuelles Aetherium ist eine „virtuelle Währung“, die du dir während deines Zuges merken musst.

Was eine Karte im Vorrat an Aetherium kostet, steht jeweils rechts oben auf jeder Karte.

Hast du eine Karte erworben, legst du sie **sofort** auf deinen **Ablagestapel**.

Besonderheiten beim Erwerb von Karten:

Manche Spieleffekte geben dir „exklusives“ Aetherium, das du nur zum Erwerb von speziellen Kartentypen verwenden darfst. Achte gut darauf!

Artefakte und Kristalle

spielst du in einen **separaten Spielbereich** vor dir aus. Es ist wichtig, dass du diese Karten dabei noch nicht auf deinen Ablagestapel legst – das passiert immer erst in Schritt 3 deines Zuges.

Artefakte und Kristalle können wie Zauber Extrakosten haben, die du **optional** begleichen kannst, um einen Zusatzeffekt zu erhalten.



Q2
(vor Kapitel 2)

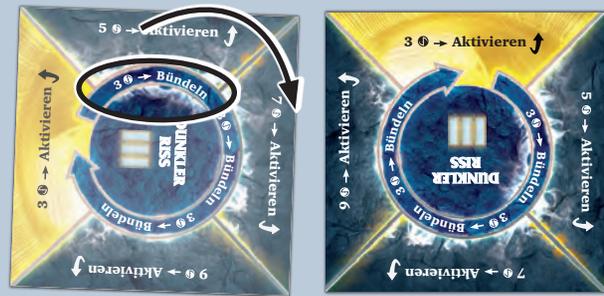
Q1
(vor Kapitel 2)

Bündele 1 deiner dunklen Risse

Um einen dunklen Riss aktiv zu machen, kannst du ihn bündeln.

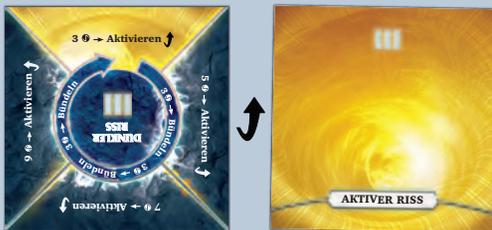
Was es dich an Aetherium (☉) kostet, einen Riss zu bündeln, steht jeweils **oben mittig im Pfeil** auf jedem Riss. Du musst Risse nicht in Reihenfolge bündeln, sondern darfst jeden deiner Risse dafür wählen. Risse können auch beliebig oft in deinem Zug gebündelt werden, solange du das bezahlen kannst.

Um einen Riss zu bündeln, drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn (also in Pfeilrichtung).



Diesen Riss zu bündeln, kostet 3 ☉. Dann drehst du ihn eine viertel Umdrehung im Uhrzeigersinn.

WICHTIG!



Ist der gelbe Bereich schon nach oben ausgerichtet, wenn du einen Riss bündelst? Dann **aktivierst** du ihn damit sofort! Drehe ihn auf die Vorderseite.

Beachte: Das Bündeln deiner Risse kostet nur etwas, wenn du es mit dieser Aktion tust! Fordern dich Spieleffekte dazu auf, einen Riss zu bündeln, ist das **immer gratis!**

Aktiviere 1 deiner dunklen Risse

Du musst einen Riss nicht erst bis zur Aktivierung bündeln – du kannst ihn auch **direkt aktivieren** und so auf die Vorderseite drehen. Was es dich an Aetherium kostet, einen Riss direkt zu aktivieren, steht immer direkt oben auf dem Riss.

Hinweis: Die Aktivierungskosten verringern sich jedes Mal, wenn du einen Riss bündelst!



Binde 1 Zauber an einen aktiven / gerade gebündelten Riss

Bevor du einen Zauber in deinem Schritt 1 *Zauber wirken* auch tatsächlich wirken kannst, muss der Zauber auf deiner Hand erst an einen Riss gebunden werden. Das tust du mit dieser Aktion.

Zauber darfst du **nur** an deine **freien aktiven** Risse binden **oder** an einen dunklen Riss, aber nur, wenn du ihn gerade erst in **deinem Spieler-Zug** gebündelt hast.

Hinweis: Manche Zauber erlauben es dir schon in deinem Schritt 1: Zauber wirken, einen deiner dunklen Risse zu bündeln. Das zählt hierfür auch, solange das alles in deinem Spieler-Zug passiert ist.

An jeden Riss kann immer nur **1 Zauber** gebunden werden und du darfst dafür natürlich immer nur an deine eigenen Risse binden. Beachte: Spieleffekte können diese Regel natürlich ändern!

Hinweis: Wenn du einen Zauber an einen Riss bindest, heißt das nicht, dass er nun für den Rest der Partie dort liegt. Es bedeutet nur, dass er dort liegt, bis du ihn wirkst. Beim nächsten Mal könntest du einen ganz anderen Zauber an diesen Riss binden.

Besonderheiten:

Manche Zauber müssen an zwei aneinandergrenzende Risse gebunden werden – es liegt dann also 1 Zauber auf 2 Rissen und blockiert damit beide Risse. **Aneinandergrenzend** bedeutet immer, dass diese beiden Risse tatsächlich nebeneinander liegen, wie z. B. die Risse I und II oder II und III.

Manche Zauber haben einen besonderen Effekt, der nur gilt, solange der Zauber an einen Riss gebunden ist. Du erkennst einen solchen Effekt am Wort **GEBUNDEN**:. Solche Effekte geben auch an, **wann** und **wie oft** du sie verwenden darfst. Das kann auch schon der Fall sein, direkt nachdem du sie an einen Riss gebunden hast!

Verhindere 1 Plan

Im Verlauf der Partie werdet ihr mit den PLÄNEN der Erzfeinde konfrontiert. Das sind besondere Erzfeind-Karten. Viele von ihnen können **verhindert** werden. Um einen PLAN zu verhindern, musst du das tun oder bezahlen, was der PLAN in der Auslage des Erzfeindes angibt.

Tust du das? Dann wirf den PLAN auf den Ablagestapel des Erzfeindes.

VERHINDERN: Wirf 2 deiner gebundenen Zauber ab.

Schritt 3: Karten ziehen

Diesen Schritt musst du in folgender Reihenfolge abhandeln:

1. Karten aus dem Spielbereich abräumen:

Alle Artefakte und Kristalle, die du in diesem Zug ausgespielt hast, räumst du zunächst zusammen. Achtung: **Ungespielte** Kristalle, Artefakte und Zauber **musst** du auf der Hand behalten!

Diese zusammengeräumten Karten legst du nun in einer **Reihenfolge deiner Wahl** auf deinen Ablagestapel – egal in welcher Reihenfolge du sie in deinem Zug ausgespielt hast.

2. Auf 5 Karten nachziehen: Ziehe Karten von deinem Deck, bis du wieder 5 Karten auf der Hand hast.

Dein Deck ist leer? Achtung! Du darfst deinen Ablagestapel jetzt **nicht** mischen! Stattdessen drehst du deinen Ablagestapel einfach um und legst ihn mit der Rückseite nach oben als neues Deck bereit.



Das tust du immer, wenn dein Deck leer ist – also auch, wenn du durch andere Spieleffekte Karten ziehen musst, wenn dein Deck leer ist.

Der Ablagestapel wird einfach umgedreht, um das neue Deck zu bilden.

Besonderheiten des Decks und des Ablagestapels:

- **Niemals mischen:** In diesem Spiel wirst du dein Deck nie mischen, außer ein Spieleffekt besagt ausdrücklich etwas anderes.
- Du darfst dir jederzeit deinen Ablagestapel **ansehen**, darfst ihn aber **nicht neu anordnen**.
- Du darfst dir dein Deck **nicht** ansehen.
- Es gibt kein Handkartenlimit. Solltest du bereits mehr als 5 Karten haben oder darfst du mehr Karten ziehen, musst du diese nicht abwerfen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN SPIELER-ZUG

SCHRITT 1: ZAUBER WIRKEN



Für dieses Beispiel sind schon eine ganze Reihe von Zügen gespielt worden und Annika ist jetzt wieder am Zug.

An ihren Riss I ist der Zauber *Arkaner Nexus* gebunden. (Hinweis: Der Zauber ist aus dem Grundspiel von *Wave 1*. Wir verwenden ihn hier, um keine *Legacy-Inhalte* zu spoilern.)

In ihrem letzten Zug hat sie einen *Funken* an ihren Riss III gebunden. Das durfte sie nur, weil sie den Riss gebündelt hatte. Deswegen muss sie den *Funken* jetzt aber auch wirken – bei dunklen Rissen ist das Pflicht.

Den Zauber *Arkaner Nexus* muss sie nicht sofort wirken – sie kann sich auch entscheiden, ihn gebunden zu lassen. Das wird Annika auch tun, da der Zauber einen **GEBUNDEN**-Effekt hat. Das ist ein besonderer Effekt, den Annika nur nutzen kann, solange der Zauber noch an einen Riss gebunden ist. Sie lässt ihn also gebunden und wirkt nur den *Funken*. Wirkt man einen Zauber, kommt er auch immer sofort auf den eigenen Ablagestapel.

Sie könnte dem Erzfeind mit dem *Funken* Schaden zufügen – aber das wäre nur ein Tropfen auf den heißen Stein. Es liegt nämlich auch das Monster *Zerspleißer* aus. Es fügt mit seinem **ANSTURM**: in jedem Erzfeind-Zug 2 Schaden zu – und sollte deswegen möglichst schnell weg! Der *Zerspleißer* hat nur noch 1 Leben – perfekt also für einen *Funken*. Mit dem *Funken* fügt sie ihm also 1 Schaden zu. Der *Zerspleißer* verliert sein letztes Leben und kommt auf den Erzfeind-Ablagestapel.



Fertig – Zeit für Annikas Aktionen!

SCHRITT 2: AKTIONEN AUSFÜHREN

Für diesen Schritt hat Annika schon einen perfekten Plan im Kopf! Zuerst spielt sie den *Neuronen-Kranz* in ihren Spielbereich aus.



Mit dem ersten Effekt bündelt Annika ihren Riss III. Sie hätte auch den Riss eines anderen Spielers bündeln können. Aber da der gelbe Aktivierungsbereich von ihrem Riss III schon ganz oben ist, aktiviert sie ihn damit sofort und dreht ihn auf die Vorderseite.

Super! Damit kann sie 1 zusätzlichen Zauber binden.

Doch zuerst führt Annika den *Neuronen-Kranz* zu Ende aus: Für den zweiten Effekt wählt sie einen anderen Spieler, der 1 Zauber an einen seiner Risse binden darf.

Danach bindet Annika den *Funken* von ihrer Hand an ihren gerade aktivierten Riss III.



Als Nächstes möchte Annika noch einen *Gravitations-Knoten* aus dem Vorrat kaufen. Dieser Zauber kostet 5. Annika spielt 1 *Verzweigten Radit* aus, der ihr 2 gibt. Er gibt ihr zusätzlich 1, da sie 2 gebundene Zauber hat (*Arkaner Nexus* und den gerade gebundenen *Funken*). Da sie sowieso all ihr Aetherium ausgeben wird, spielt sie auch gleich den zweiten *Verzweigten Radit* und den *Splitter* aus. So hat sie nun 7.



Hätte sie den *Funken* nicht zuvor gebunden, hätte sie das zusätzliche Aetherium nicht erhalten. Die Bedingung musste sie genau in dem Moment erfüllen, in dem sie die Karte ausgespielt hat (weil man Karten immer vollständig abhandeln muss, bevor man die nächste ausspielt). Für 5 kauft sie sich zunächst einen *Gravitations-Knoten* und legt die gekaufte Karte sofort auf ihren Ablagestapel.

Annika hat noch 2 übrig. In der Auslage des Erzfeindes liegt noch der **PLAN** *Dolch-Regen*. Aber dessen Verhinderung kostet 4.

Aber Annika hat ja noch *Arkaner Nexus* gebunden. Und dieser hat den Effekt, dass sie 1x pro Zug, solange er an einen Riss gebunden ist, 1 gerade gespielten Kristall zurück auf die Hand nehmen darf!



Perfekt! Annika nimmt sich 1 ausgespielten *Verzweigten Radit* zurück auf die Hand und spielt ihn dann sofort wieder aus. Jetzt hat sie 5!

Sie gibt 4 davon sofort wieder aus und legt *Dolch-Regen* auf den Erzfeind-Ablagestapel. Der Plan ist verhindert! Das letzte übrige Aetherium lässt sie verfallen.

SCHRITT 3: KARTEN ZIEHEN

Annikas Spieler-Zug ist fast zu Ende. Zeit aufzuräumen! Zunächst muss sie alle Karten im Spielbereich zusammenräumen.

Jetzt muss sie sich entscheiden, in welcher Reihenfolge sie diese Karten auf ihren Ablagestapel legt.

Beim *Funken* im Schritt *Zauber wirken* hatte sie keine Wahl – nach dem Wirken musste der Zauber sofort auf den Ablagestapel. Auch der neu gekaufte *Gravitations-Knoten* musste sofort auf den Ablagestapel. Annika überlegt sich also, welche Karten sie zusammen mit diesen Karten später ziehen möchte (es wird ja nicht gemischt!), da sie jetzt die Reihenfolge bestimmen darf, in der die Karten aus ihrem Spielbereich abgelegt werden. Sie legt ihre beiden *Verzweigten Radite* zuerst ab, dann den *Neuronen-Kranz* und zuletzt den *Splitter*, da sie ihn am wenigsten gebrauchen kann. Gut geplant!

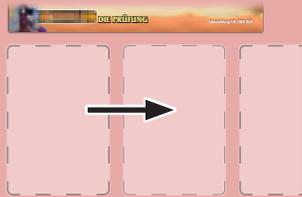
Abschließend zieht Annika Karten von ihrem Deck, bis sie wieder 5 Karten auf der Hand hat. Ihr Deck hat jedoch nur noch 2 Karten. Sie zieht erst diese 2 Karten und dreht dann, ohne zu mischen, ihren Ablagestapel um, um ihr neues Deck zu bilden – und die übrigen 3 Karten zu ziehen.



Der ERZFEIND-ZUG im Detail

Schritt 1: Effekte abhandeln

Der erste Schritt jedes Erzfeind-Zuges ist, seine **Auslage abzuhandeln**. Geht hier von links nach rechts vor, also von ältester zu neuester Karte.



Wie handeln wir eine Erzfeind-Karte ab?

Das kommt darauf an, was für eine Karte es ist:

Ist es ein MONSTER?

Führt den **ANSTURM**: des Monsters aus. Damit fügt das Monster einem Spieler Schaden zu oder macht euch anderweitig das Leben schwer ...



Ist es ein PLAN?

Auf jedem PLAN liegt eine bestimmte Anzahl **Zeitmarker** (ihr werdet sie dort platzieren, wenn ihr die Karte zieht). Zeitmarker sind eine Art „Countdown-Timer“.

Um einen PLAN abzuhandeln, entfernt 1 seiner Zeitmarker.

Liegen dann keine Zeitmarker mehr auf dem PLAN? Handelt den Effekt des Plans ab. Dann werft den PLAN auf den Erzfeind-Ablagestapel.

Der SPEZIAL-Angriff des Erzfeindes

Jeder Erzfeind hat einen einzigartigen **SPEZIAL-Angriff**. Dieser Angriff wird durch ganz unterschiedliche Spieleffekte ausgelöst – ihr erkennt einen solchen Angriff aber immer am Schlagwort **SPEZIAL**, gefolgt von einer Zahl X. Das X steht hier für die Anzahl, **wie oft** ihr diesen Effekt ausführen sollt.



*Beispiel: Steht auf einer Karte **SPEZIAL 1**, so führt ihr den **SPEZIAL-Angriff** genau 1x aus. Steht dort aber etwa **SPEZIAL 3**, so müsst ihr den Effekt 3x nacheinander ausführen.*

S1

(vor Kapitel 2)

S2

(vor Kapitel 2)

Einem Spieler / der *Feste* Schaden zufügen

Wie fügen wir einem Spieler oder der *Feste* Schaden zu?

Wie bei Zaubern gilt, dass jeder Text „Fügt X Schaden zu.“ eine eigene Schadensquelle ist. Und auch hier gilt, dass der Schaden jeder Quelle **genau 1 Ziel** zugefügt werden muss und nicht aufgeteilt werden darf.

Wem ihr dabei Schaden zufügen müsst, steht bei jedem Effekt genau dabei.

- Fügt ihr einem Spieler Schaden zu, entfernt Leben von ihm in Höhe des zugefügten Schadens.
- Fügt ihr der *Feste* Schaden zu, reduziert das Drehrad der *Feste* um den zugefügten Schaden.

Hat die *Feste* jetzt 0 Leben? Dann habt ihr **sofort verloren!**

Hat ein Spieler jetzt 0 Leben? Dieser Spieler ist jetzt **ERSCHÖPFT**.

Wirst du ERSCHÖPFT?

T

(vor Kapitel 3)

U

(vor Kapitel 4)

Gibt es noch weiteren Schaden aus der Quelle, die dich erschöpft werden ließ?

Du musst diesen übrigen Schaden der *Feste* zufügen – und dabei **verdoppeln**.

Beispiel: Du hattest nur noch 1 Leben, dir musste aber 5 Schaden zugefügt werden.

Der übrige Schaden wird verdoppelt: Du musst der Feste 8 Schaden zufügen.

Von nun an gilt:

- Du spielst ganz normal weiter mit, aber Heilung ist für dich ab sofort verboten!
- Dir kann **kein Schaden** mehr zugefügt werden. Stattdessen wird **aller Schaden**, der dir zugefügt werden müsste, der *Feste* zugefügt und dabei **immer verdoppelt**.
- Du kannst **nie** gewählt werden, wenn ein Spieleffekt nach dem Spieler mit dem „geringsten“ Leben fragt.

*Achtung: Ihr könnt durch erschöpfte Spieler noch verlieren, wenn zu einem beliebigen Zeitpunkt **alle** Spieler im Spiel erschöpft sind. Ist man einmal erschöpft, bleibt man das bis zum Ende der Partie!*

Schritt 2: Erzfeind-Aktion

Zieht die oberste Erzfeind-Karte vom Erzfeind-Stapel und führt sie aus.

Könnt ihr keine Karte mehr ziehen, weil der Stapel leer ist, führt stattdessen **SPEZIAL 3** aus.

*Hinweis: Vergesst aber nicht: Wenn der Stapel leer ist UND keine Karte mehr in der Auslage liegt, habt ihr sofort gewonnen – und müsst dann auch nicht mehr **SPEZIAL 3** ausführen.*

Es gibt **3** unterschiedliche Kartentypen, die ihr unterschiedlich ausführen müsst:

ANGRIFF

ANGRIFFE sind Erzfeind-Karten, die ihr **sofort** abhandeln müsst. Beachtet dabei natürlich die grundsätzlichen Regeln für Karten, geht also die Karte von oben nach unten, Absatz für Absatz, Punkt für Punkt durch.

Dann werft ihr die Karte auf den Erzfeind-Ablagestapel.



MONSTER

Überprüft zunächst, ob das Monster einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr das **MONSTER** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). **Platziert** dann **so viel Leben** auf dem **MONSTER**, wie angegeben.

Hinweis: Den ANSTURM: eines Monsters führt ihr aber nicht aus – das passiert immer nur in Schritt 1!

V
(vor Kapitel 3)

PLAN

Überprüft zunächst, ob der Plan einen **SOFORT**-Effekt hat, den ihr abhandeln müsst. Dann legt ihr den **PLAN** in die Auslage des Erzfeindes (rechts neben die zuletzt gelegte Karte oder beginnt damit die Auslage). Jeder **PLAN** hat ein Schlagwort **ZEIT**, gefolgt von einer Zahl **X**. Das **X** steht hier für die **Anzahl der Zeitmarker**, die ihr **jetzt** auf diesem **PLAN** platzieren müsst.

Hinweis: Ausführen müsst ihr den Plan jetzt noch nicht – das macht ihr immer nur in Schritt 1, wenn ihr 1 Zeitmarker entfernt habt und dann keiner mehr darauf liegt.



Ende des Erzfeind-Zuges

Habt ihr die entsprechende Erzfeind-Karte vollständig abgehandelt, endet der Erzfeind-Zug. Das ist kein „echter“ Schritt – aber es gibt einige Erzfeinde, die jetzt am Ende des Erzfeind-Zuges noch Effekte ausführen.

Ausführliches BEISPIEL FÜR EINEN GESAMTEN ERZFEIND-ZUG

Annika, Bella und Gregor haben für einen neuen Zug eine Erzfeind-Reihenfolgekarte gezogen. Sie spielen gegen den *Malstrom*. Es ist noch früh in der Partie. Der *Malstrom* hat schon einigen Schaden erhalten, gleiches gilt aber leider auch für die *Feste*. Auch gefährlich: Auf dem Plan *Ätzender Nebel* liegt nur noch 1 Zeitmarker – er wird also gleich ausgeführt.



SCHRITT 1: EFFEKTE ABHANDELN

Zunächst muss die Auslage vom *Malstrom* abgehandelt werden – von ältester nach neuester Karte – also von links nach rechts.

Zuerst wird der PLAN *Ätzender Nebel* abgehandelt, also 1 Zeitmarker davon entfernt. Jetzt liegt **kein** Zeitmarker mehr darauf. Daher müssen Annika, Bella und Gregor jetzt den Effekt Satz für Satz ausführen:



Zuerst führen sie den SPEZIAL-Angriff von *Malstrom* 1x aus und fügen der *Feste* dadurch 3 Schaden zu. Danach müssen sie dem Spieler mit den meisten aktiven Rissen 1 Schaden zufügen: Annika hat die meisten aktiven Risse und verliert 1 Leben.



Zuletzt legen sie aber *Ätzender Nebel* noch auf den Ablagestapel; der PLAN ist fertig abgehandelt.



Dann ist der *Titan der Leere* dran. Der *Titan der Leere* ist ein MONSTER, also müssen sie seinen ANSTURM: abhandeln.

Der Effekt besagt, dass sie dem Spieler mit dem geringsten übrigen Leben 1 Schaden zufügen müssen. Da Annika zuvor bereits Leben verloren hat, trifft der Ansturm sie und sie verliert noch 1 Leben.

Gregor ärgert sich, dass er in seinem letzten Zug nicht doch den Plan verhindert hat.

SCHRITT 2: ERZFEIND-AKTION

Jetzt ist es Zeit für den Erzfeind, seine Aktion auszuführen und damit 1 Erzfeind-Karte zu ziehen. Da es 3 unterschiedliche Kartentypen gibt, lassen wir uns für dieses Beispiel mal 3 alternative Universen entstehen und schauen uns an, was jeweils passiert:



BEISPIEL FÜR EINEN ANGRIFF

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den ANGRIFF *Verderben*. Ein ANGRIFF wird sofort ausgeführt und dann abgeworfen. *Verderben* hat 2 Absätze: Zuerst SPEZIAL 1. Der *Malstrom* fügt der *Feste* also erneut 3 Schaden zu – langsam wird es gefährlich.

Dann müssen sie 1 Spieler unter sich wählen und ihm 4 Schaden zufügen: Gregor opfert sich und reduziert sein Leben um 4.

(Gregor ärgert sich mittlerweile so richtig ...)

BEISPIEL FÜR EIN MONSTER

In diesem Beispiel ziehen die drei das MONSTER *Blutwurm*. Sie legen den *Blutwurm* rechts neben dem *Titan der Leere* aus. Der *Blutwurm* hat 4 Leben, die sie jetzt noch auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.





BEISPIEL FÜR EINEN PLAN

In diesem Beispiel ziehen Annika, Bella und Gregor den PLAN *Dolch-Regen*. Sie legen ihn rechts neben den *Titan der Leere* aus. Der Plan hat ZEIT 2, also müssen sie 2 Zeitmarker auf ihm platzieren. Mehr müssen sie nicht tun.



BEISPIEL FÜR ENDE DES ZUGES

Der *Malstrom* ist ganz einfach – bei ihm passiert hier nichts mehr und sein Zug endet einfach.

Aber ...

Alternatives Beispiel

Auch wenn beim *Malstrom* hier nichts überprüft werden musste, können euch andere Erzfeinde auffordern, etwas zu tun. Da wir keine Legacy-Inhalte spoilern möchten, stellen wir uns für dieses Beispiel vor, dass ihr gerade gegen die *Hassgeburt* kämpft (einen *Erzfeind* aus dem *Grundspiel* von *Wave 1*, mehr Informationen auf frostedgames.de/aeons-end).

Bei ihr sollt ihr immer am Ende des Schrittes *Erzfeind-Aktion* (also am Ende des *Erzfeind-Zuges*) überprüfen, ob 4 oder mehr *Wut* auf ihr liegen. Ist das der Fall, **schlägt sie zu**.

Was das bedeutet? Das steht auf jedem *Erzfeind-Tableau* immer direkt darunter.

HASSGEBURT 70

SPEZIAL
+1 Wut für die *Hassgeburt*.

ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT
Nachdem die *Hassgeburt* zugeschlagen hat, verliert sie 1 Wut (statt 3).

am Ende des Schrittes *Erzfeind-Aktion* 4 oder mehr **Wut**,

Die *Hassgeburt* schlägt zu:

1. Zieht 1 *Hassgeburt-Schlag*-Karte und führt sie aus.
2. Mischt die Karte wieder zurück in ihren Stapel.
3. Die *Hassgeburt* verliert 3 **Wut**.

Schaut immer auf dem Erzfeind-Tableau nach, ob ihr am Ende des Zuges etwas machen müsst!



SPIELLENDE

Die Partie endet sofort mit eurem Sieg oder eurer Niederlage, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

Um sofort zu gewinnen, müsst ihr:

- Das Leben des Erzfeindes auf **0** reduzieren.
ODER
- Am Ende eines Zuges sowohl den **Erzfeind-Stapel** leer haben, als auch **keine MONSTER** und **keine PLÄNE** in der Auslage des Erzfeindes liegen haben (siehe S. 19).

Ihr verliert eine Partie sofort, wenn:

- Die *Feste* auf **0** Leben reduziert ist.
ODER
- **Alle** Spieler **ERSCHÖPFT** sind (siehe S. 18).

Schritte am Spielende

Führt **nach jeder Partie** diese Schritte durch:

- Haltet euer Ergebnis in der Tabelle *Kampagnen-Fortschritt* auf der Rückseite dieser Anleitung fest.
- Legt alle Spielerkarten in euren Decks mit -Kosten von 1 oder mehr wieder zurück auf ihre entsprechenden Stapel im Vorrat.
- Sortiert eure Spielerkarten wieder in Starthand und Startdeck, wie auf euren Riss-Magiern angegeben.

W

(nach Kapitel 2)

X

(vor Kapitel 3)

Wollt ihr direkt weiterspielen?

- Setzt eure Risse so zurück, wie auf euren Riss-Magiern angegeben. Legt sie mit der dort angegebenen Seite nach oben und dreht sie so, dass der helle Bereich (von aktiven Rissen) in die richtige Richtung zeigt.
- Fahrt mit der aktuellen Legacy-Karte fort.

Andernfalls lest rechts *Das Spiel wegräumen* und spielt ein anderes Mal weiter.

DIE VORRÄTE VERBESSERN

Am Ende jedes Kapitels verbessert ihr eure Vorräte. Ihr erhaltet also neue Vorräte, die ihr mit den alten austauschen müsst. **Wählt 2 von den neuen Vorräten** aus und legt sie aus. **Verbannt dafür 2** der bisherigen Vorräte. Alle anderen neuen Vorräte, die ihr nicht gewählt habt, verbannt ihr ebenfalls.

Die Vorräte bleiben immer 9 Kartenstapel, und jeder Vorrat besteht aus **allen Karten des gleichen Namens**.

Y

(nach Kapitel 3)

DAS SPIEL WEGRÄUMEN

Verbannt zunächst alle **vollständig** abgehandelten Legacy-Karten. So könnt ihr bei eurer nächsten Partie direkt mit der obersten Legacy-Karte fortfahren.

Legt dann die STOPP-Karte **L-Stapel** als Deckblatt wieder oben auf den **Legacy-Stapel**.

Räumt die verschiedenen Karten wie folgt hinter die Kartentrenner in die Spielschachtel zurück:

- Den **Legacy-Stapel** hinter den gleichnamigen Kartentrenner.
- Den aktuellen **Stopp-Stapel** (falls vorhanden) hinter den gleichnamigen Kartentrenner.

- Jeweils eure **10 Spielerkarten** (rechts unten mit SD markiert) und eure **Spielerübersicht** hinter die mit euren Namen beschrifteten Kartentrenner.
- Das **Reihenfolgedeck** hinter den gleichnamigen Kartentrenner.
- Alle ausliegenden **Vorräte** hintereinander als 1 Stapel hinter den Kartentrenner *Aktuelle Vorräte*.
- Zusätzlich ab Kapitel 3: Die **ALLGEMEINEN Erzfeind-Karten** hinter *Erzfeind: Allgemein W3-BA* und die speziellen Erzfeind-Karten (falls vorhanden) hinter den Kartentrenner des entsprechenden Erzfeindes.

Räumt schließlich alles weitere Material in die Schachtel.

SOLO-SPIEL

Es gibt 2 Möglichkeiten, *Aeon's End: Legacy* als Solo-Spiel zu spielen:

Du kannst entweder einfach mehrere Riss-Magier spielen, wobei du alle diese Magier kontrollierst. Wenn du dich entscheidest so zu spielen, befolge einfach die normalen Regeln für die Spielerzahl, die sich auf die Anzahl der Riss-Magier bezieht, die du spielen möchtest. Wir empfehlen, dass du nicht mit mehr als zwei Riss-Magiern spielst, weil man schon einiges im Kopf behalten muss.

Es gibt stattdessen auch die Möglichkeit, „TrueSolo“ zu spielen, also mit nur 1 Riss-Magier. Befolge dafür folgende Regeln:

Änderungen beim Kampagnen-Beginn:

Baue das Reihenfolgedeck wie folgt:

Nimm 3 Spieler-Reihenfolgekarten beliebiger Farben und schreibe auf jede von ihnen deinen Namen. Nimm zudem die 2 Erzfeind-Reihenfolgekarten.

Du benötigst keine Reihenfolgeplättchen.

Änderungen im Spielablauf:

EIN NEUER ZUG:

Wenn du eine Spieler-Reihenfolgekarte ziehst, bist du am Zug. Es spielt keine Rolle, welche Spieler-Reihenfolgekarte du ziehst.

IN DEINEM SPIELER-ZUG / IM ERZFEIND-ZUG:

Alle Spieleffekte, die sich auf andere Spieler beziehen, beziehen sich nun auf dich. Immer wenn du einen anderen Spieler wählen müsstest, darfst (oder musst) du nun auch dich wählen.

Du verlierst das Spiel nicht, wenn du erschöpft bist, sondern erst, wenn die *Feste* 0 Leben hat; der Spieler mit dem geringsten Leben bist natürlich auch immer du, obwohl du erschöpft bist.

Schwierigkeitsgrad anpassen:

Hier sind ein paar weitere Möglichkeiten, wie du den Schwierigkeitsgrad des TrueSolo-Spiels anpassen kannst, um es ein wenig einfacher zu machen:

- Verwende 4 Spieler-Reihenfolgekarten.
- Du erhältst zu Spielbeginn 12 oder gar 14 Leben.



