



**HABT IHR DIE KAMPAGNE
VON *AEON'S END: LEGACY*
BEENDET?
DANN LEST WEITER.**

**ANDERENFALLS:
SPOILERGEFAHR!**



AEON'S END

LEGACY

NACH DER KAMPAGNE



EURE EINZIGARTIGEN RISS-MAGIER

Im Verlauf der Kampagne habt ihr eure Riss-Magier mit einzigartigen Fähigkeiten verbessert. Ihr könnt mit diesen Riss-Magiern gegen alle Erzfeinde anderer Spiele der *Aeon's End*-Reihe spielen.

Um mit einem einzigartigen Riss-Magier außerhalb der Kampagne zu spielen, benötigst du:

- sein Riss-Magier-Tableau,
- die Karten seiner Start-Hand und seines Start-Decks,
- und seinen Riss III.

SPLITTER

Vermutlich musstet ihr in der Kampagne einige eurer *Splitter* trüben. Im Kartenpaket ENDE findet ihr 16 neue *Splitter* (END-015 bis 030). Ersetzt damit alle getrüben *Splitter* und verbannt die getrüben *Splitter*, ihr benötigt sie nicht mehr.

AUSRÜSTUNG

Die Ausrüstung eurer einzigartigen Riss-Magier macht sie stärker als „normale“ Riss-Magier. Ihr könnt frei entscheiden, ob ihr mit oder ohne eure Ausrüstung spielen möchtet.

- Wenn ihr eure Ausrüstung verwendet, ist das Spiel dadurch etwas einfacher.
- Wenn ihr eure Ausrüstung nicht verwendet, habt ihr die normale Schwierigkeit.

Oder ihr verwendet eure Ausrüstung und erhöht gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad an anderer Stelle (wie auf der nächsten Seite beschrieben).

DAS REIHENFOLGEDECK

Wenn ihr eine Partie außerhalb der Kampagne spielt, baut das Reihenfolgedeck so wie zu Beginn der Kampagne (siehe Schritt 4 auf Seite 5 der Spielanleitung).

Nehmt immer genau die 4 Spieler-Reihenfolgekarten, die zu eurer Spieleranzahl passen.

SPIELERKARTEN UND VORRÄTE

Ihr könnt alle Spielerkarten aus *Aeon's End: Legacy* beliebig mit Inhalten aller anderen Spiele der *Aeon's End*-Reihe kombinieren. Allerdings sind Karten aus den anfänglichen Kapiteln der Kampagne etwas schwächer, während spätere Karten etwas stärker sind.

Möchtet ihr ein schwierigeres Spiel, nehmt einige der schwächeren Vorräte – und umgekehrt.

ETWAS SCHWÄCHER (Karten bis P3-109)

- **Zauber:** *Feuer-Chakra, Flammenfaust, Gravitations-Knoten, Kraft-Transfusion, Krümmstrahl, Riss-Feuer, Sternenfeuer-Raserei, Zeiten-Schleier*
- **Kristalle:** *Antiker Cyanolit, Antimonit-Brocken, Schwelender Saphir, Vergoldeter Marmor, Verzweigter Radit*
- **Artefakte:** *Aetherische Hand, Geophage, Graviton-Klinge, Neuronen-Kranz*

NORMAL (Karten zwischen P4-024 und P4-080)

- **Zauber:** *Arkane Salve, Riss-Kollision*
- **Kristalle:** *Besänftigender Petalit, Gespaltene Portalit, Veredeltes Lumenium*
- **Artefakte:** *Gefäß der Erkenntnis, Pyro-Phantom, Steuerrad der Leere*

ETWAS STÄRKER (Karten ab P4-092)

- **Zauber:** *Donnernder Schwur, Feuerwirbel, Heilende Hände, Inversionssphäre, Riss-Vereinigung*
- **Kristalle:** *Matter Fulmit, Statischer Sand*
- **Artefakte:** *Energieladung, Funkenschlag-Silikat, Impuls-Stab, Linse der Prophezeiung, Spiegel des Grauens*

AUSWAHLKARTEN

Hinter den *Splittern* findet ihr Auswahlkarten (END-032 bis 068) für alle Vorräte aus *Aeon's End: Legacy*. Ihr könnt sie verwenden, um die Zauber, Kristalle und Artefakte beim Spieldaufbau zufällig zu bestimmen. Die Vorräte bestehen immer aus:

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

Mithilfe der Kartentrenner aus Umschlag 8 könnt ihr die Auswahlkarten und Vorräte in der Schachtel einsortieren.

ERZFEIND-KARTEN

Nach den *Splittern* findet ihr angepasste **Erzfeind-Karten** (END-070 bis 099) für das Spiel nach der Kampagne. Sie ersetzen Karten, die das Schlagwort **Entwickeln** oder den Entwicklungs-Stapel verwenden. Diese Austausch-Erzfeind-Karten haben die gleiche Schwierigkeit wie die Karten anderer *Aeon's End*-Spiele.

Ersetzt sowohl alle gleichnamigen ALLGEMEINEN als auch die speziellen Erzfeind-Karten mit den Versionen aus dem Kartenpaket ENDE. **Verbannt** die ersetzten Erzfeind-Karten und zusätzlich die Erzfeind-Karte *Bladius schlägt zu* (P3-022).

ALTERNATIV: UMGEWANDELTE KARTEN ALS BESONDERE HERAUSFORDERUNG

Einige der gänzlich umgewandelten ALLGEMEINEN Erzfeind-Karten sind schwierigere Version der ursprünglichen Karte. So hat zum Beispiel der *Knochen-Schnitter* (P3-077), der sich aus der *Knochen-Spinne* (END-077) entwickelt hat, mehr Schilde und Leben. Für eine größere Herausforderung könnt ihr beliebig viele dieser umgewandelten Versionen der ALLGEMEINEN Erzfeind-Karten beim Spielaufbau einmischen (statt sie wie zuvor beschrieben zu verbannen). Ignoriert während des Spiels einfach alle **Entwickeln**-Anweisungen und Verweise darauf.

Stoßt ihr während einer Partie auf eine Karte, die ihr mit dem Namen eines eurer Riss-Magier beschriftet habt (wie z. B. die *Drohnen-Armee*, P3-081), betrifft sie den angegebenen Riss-Magier, falls dieser mitspielt. Andernfalls ersetzt den Namen durch „1 Spieler eurer Wahl“.

ERZFEINDE

Außerhalb der Kampagne könnt ihr gegen folgende Erzfeinde antreten:

- *Bladius*
- *Brutegel*
- *Gedankenschlächter*
- *Großer Todling*
- *Malstrom-Wiederkehrer*
- *Xaxos, entfesselt*

Gegen *Malstrom* und den *Herrn der Schleier* könnt ihr nicht außerhalb der Kampagne antreten, weil sie Mechanismen verwenden, die nur innerhalb der Kampagne vorkommen.

Hinweis: Beachtet, dass die Erzfeinde der anfänglichen Kapitel einfacher sind, wenn ihr mit euren einzigartigen Riss-Magiern spielt, da diese nun voll ausgebildet sind.

ERZFEIND-STAPEL BAUEN

Außerhalb der Kampagne von *Aeon's End: Legacy* wird der Erzfeind-Stapel etwas anders gebaut. Verwendet in Schritt 1 **nicht mehr alle ALLGEMEINEN** Karten, sondern nehmt so viele **zufällige** Karten jedes Levels, wie in der Tabelle angegeben. Räumt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.

ALLGEMEINE Karten	Level 1	Level 2	Level 3
TrueSolo	1	3	7
2 Spieler	3	5	7
3 Spieler	5	6	7
4 Spieler	8	7	7

Die ersten zwei Schritte sind also wie folgt:

1. Nehmt so viele **zufällige** ALLGEMEINEN Karten, wie für eure Spielerzahl in der Tabelle angegeben ist. Sortiert sie nach den **3 Leveln** in **3 Stapel**. Dreht die Stapel um, sodass sie verdeckt sind.
2. Nehmt **alle** Karten mit dem **Namen des aktuellen Erzfeindes** und sortiert sie gemäß ihrem Level auf die 3 Stapel der ALLGEMEINEN Karten, die ihr im vorherigen Schritt vorbereitet habt.

Folgt dann den bekannten Schritten auf Seite 8 der Spielanleitung (alle 3 Stapel mischen, dann Level-**1**-Karten auf Level **2** auf Level **3**).

SCHWIERIGKEITSGRAD ANPASSEN

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad in mehreren Stufen nach unten wie auch nach oben anpassen.

Hinweis: Die folgenden Angaben findet ihr auch auf der Karte „Schwierigkeitsgrad“ im Kartenpaket ENDE.

EINFACHER

Passt das anfängliche Leben wie folgt an:

- jeder Spieler: 2 Leben **mehr**
- die *Feste*: 5 Leben **mehr**
- der Erzfeind: 10 Leben **weniger**

SCHWIERIGER

Verwendet die ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT des Erzfeindes. Das kann sich auf den Spielaufbau, seinen SPEZIAL-Angriff oder seine besonderen Regeln beziehen.

MAXIMALE HERAUSFORDERUNG

Verwendet die ERHÖHTE SCHWIERIGKEIT des Erzfeindes und passt das anfängliche Leben wie folgt an:

- jeder Spieler: 2 Leben **weniger**
- die *Feste*: 5 Leben **weniger**
- der Erzfeind: 10 Leben **mehr**