

# AEON'S END

## ZERSCHMETTERTE TRÄUME

### SPIELMATERIAL

1 Erzfeind-Tableau

1 Riss-Magier-Tableau

106 Karten, davon:

66 Spielerkarten, davon:

2 Kristalle (je 7 Karten), 6 Zauber  
(je 5 Karten), 2 Artefakte (je 5 Karten)

2 Startdeckkarten für den Riss-Magier

10 Vorrat-Auswahlkarten

33 Erzfeind-Karten, davon:

Für den Erzfeind: 33x *Donnerkreisch*

5 Schatz-Karten

(1x Stufe 1, 2x Stufe 2, 2x Stufe 3)

2 weitere Auswahlkarten

(Riss-Magier/Erzfeind)

10 Plättchen Schrei (für *Donnerkreisch*)

1 Ziel-Marker (für *Donnerkreisch*)



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du an diesem Kürzel.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

Dann verwendet unser Kontaktformular auf [frostedgames.de](https://frostedgames.de)!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter [discord.frostedgames.de](https://discord.frostedgames.de) vorbei!

 [discord.frostedgames.de](https://discord.frostedgames.de)



@FROSTEDGAMES

[WWW.FROSTEDGAMES.DE](https://www.frostedgames.de)

## SO SPIELST DU MIT DIESER ERWEITERUNG

Den neuen Riss-Magier (mit seinen einzigartigen Karten) sowie die neuen Kristalle, Zauber und Artefakte (mit ihren Auswahlkarten) kannst du einfach deinem Spiel hinzufügen. Gleiches gilt für die neuen Schatz-Karten, die im Expeditions-Modus aus dem Grundspiel **W4-BA** verwendet werden.

### Für den Erzfeind und Riss-Magier gilt:

Die Kartentrenner befinden sich bereits in der Schachtel des Grundspiels **W4-BA** (diese Erweiterung *Zerschmetterte Träume* ist Teil der 4. Welle und „gehört“ also zum passenden Grundspiel). Wir empfehlen dringend, diesen Erzfeind für das beste Spielerlebnis **nur** mit den Erzfeind-Karten aus dem Grundspiel **W4-BA** zu spielen. Grundsätzlich ist diese Erweiterung aber zu allen aktuellen und künftigen Grundspielen vollständig kompatibel. Es verändert nur den Schwierigkeitsgrad des Erzfeindes.

### Einige Karten dieser Erweiterung haben neue Effekte:

**Anhängen:** Manche Artefakte können an einen Riss „angehängt“ werden. Lege das Artefakt unter den Riss. An jeden Riss darf höchstens 1 Artefakt angehängt werden. Solange ein Artefakt an einen Riss angehängt ist, wirkt sein ANGEHÄNGT-Effekt. Du darfst ein angehängtes Artefakt nicht freiwillig abwerfen, es bleibt angehängt, bis es durch einen Effekt abgeworfen oder zerstört wird. Legt ein abgeworfenes Artefakt auf den Ablagestapel des Spielers, an dessen Riss es angehängt war. Wenn ein Riss mit angehängtem Artefakt zerstört wird, wird das angehängte Artefakt abgeworfen.

**ECHO:** Wenn du einen Zauber mit **ECHO** wirkst, führe seinen Effekt zweimal direkt hintereinander aus. Alle zusätzlichen Effekte, die auf diesen Zauber angewendet werden, gelten für beide Ausführungen des Zaubers (zum Beispiel +X Schaden).

## IMPRESSUM

**Autoren:** Kevin Riley, Nick Little, Jenny Iglesias

**Grafikdesign:** Sebastian Wenzlaff, Anna Spies

**Übersetzung & Redaktion:** Sebastian Wenzlaff mit

Stephan Neuber • **Realisation:** Matthias Nagy

**Redaktionsleitung:** Benjamin Schönheiter

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games,  
Rosestraße 24, 95448 Bayreuth, Deutschland,  
unter der Lizenz von Indie Boards and Cards.  
Alle Rechte vorbehalten.

v1.0

