

ETHERFIELDS

Das, was wir seh'n in Zeit und Raum,
ist nur ein Traum in einem Traum.

- Edgar Allan Poe

SPIELANLEITUNG 2.0

Das ganze Leben ist nur eine Abfolge von Bildern im Gehirn, unter denen es keinen Unterschied zwischen solchen gibt, die aus wirklichen Dingen entstehen, und solchen, die aus inneren Träumereien geboren werden. Und es gibt keinen Grund, den einen mehr Bedeutung beizumessen als den anderen.

- H. P. Lovecraft

INHALTSVERZEICHNIS

- 2 SPIELMATERIAL
- 3 BEVOR ES LOSGEHT
- 4 ÜBERSICHT/SPIELAUFBAU
- 5 EINE KAMPAGNE BEGINNEN
- 6 GRUNDBEGELN
- 7 TRAUMTORE
- 8 TRAUMLANDE
- 9 WEITERE REGELN FÜR DIE TRAUMLANDE
- 10 RUNDENABLAUF
- 11 CHARAKTERE UND TRAUMLANDPHASE
- 12 NEU MISCHEN
- 13 VERSIEGELN/ENTSIEGELN
- 14 LEIDEN UND TOD
- 15 AKTIONEN DER CHARAKTERE
- 16 BEWEGUNGSAKTIONEN
- 17 GEMEINSCHAFTSAKTIONEN
- 18 AKTIONEN KAMPF/KONTAKT
- 19 BASISAKTIONEN
- 20 ABSICHTEN STÄRKEN
- 21 NEU WÜRFELN
- 22 EINFLUSSKARTEN
- 23 FORTSCHRITTSKARTEN
- 24 EINFLUSSMARKT
- 25 GEGENSTÄNDE
- 26 TRAUMLANDPHASE
- 27 RUNDENKARTEN
- 28 WESENQUADRAT, BEWEGUNG, EFFEKTE
- 29 ZUSTANDSMARKER
- 30 MASKEN
- 31 UHR
- 32 WEISHEITSKARTEN
- 33 ERWACHEN
- 34 TRAUMWELT
- 35 SCHLUMMER UND SCHLUMMERWESEN
- 36 WANDLUNGEN
- 37 SCHICKSALSKARTEN
- 38 DELTAPHASE
- 39 SCHWÄCHEKARTEN
- 40 EINKAUFEN
- 41 JAHRESZEITENKARTEN
- 42 DAS SPIEL SPEICHERN
- 43 PERSONEN HINZUFÜGEN
- 44 VARIANTEN
- 45 ERLÄUTERUNGEN
- 46 OPTIONALE SPIELMODI
- 47 STRATBIETIPPS
- 48 INDEX
- 49 REGELZUSAMMENFASSUNG

IMPRESSUM

SPIELDESIGN: Michał Oracz
TEST UND ENTWICKLUNG (BIS VERSTÖRENDE SYMPTOME AUFTRETEN): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kallis, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
LEITUNG TEST UND ENTWICKLUNG: Paweł Samborski
GRAFIKDESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Pótkoranos
SIE BEMALTEN ALLES: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peltsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleński, Piotr Fokowski, Piotr Kryński, Łukasz Jaskuś, Maciej Kaszkiewicz "Maklask", Michał Salata "Fajna Wizja", Mateusz Bielski, Michał Oracz
CHARAKTERDESIGN UND SCHACHTEL-ILLUSTRATION: Anna Myrcha
WUNDERSCHÖNE 3D-MINIATUREN: Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka
LEITUNG 3D-MINIATUREN: Adrian Komarski
KONZEPT DER WELT: Adrian Komarski, Anna Myrcha
GESCHICHTE: Michał Oracz, Andrzej Bekkiewicz
FÖRDERUNG UND VERMARKTUNG: Marcin Świerkot
PRODUKTIONSLEITUNG: Dawid Przybyła, Michał Patbosz, Jakub Molendowicz, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny
SPIELANLEITUNG 2.0: William Dovan, Michał Lach
GESTALTUNG UND ANORDNUNG: Jędrzej Cieslak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzyccka
KORREKTORAT UND LEKTORAT EN: Tyler Brown
DEUTSCHE ÜBERSETZUNG: Tilman Löffler, Gesine Preusser, Christina Millner
NAMEN DER TESTER: Matthias Hauser, Benedikt Hauser, Bernadette Hauser, Bernhard Schimpf, Michaela Schimpf, Georg Pratschner
VIELEN DANK AN: Ken Cunningham, Christ Kropf, Jordan Luminas, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezinska, Anna Galdziszewska, Marta Syc, Kamila Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber. Danke an alle, die dieses Spiel während der Entwicklungsphase getestet haben. Ein besonderer Dank gilt außerdem allen Kickstarter-Backern, die uns geholfen haben, dass dieses Spiel Wirklichkeit werden konnte.

SPIELMATERIAL

Alles, was euch in dieser Schachtel erwartet.

MISCHT KEIN DECK, BIS IHR DAZU AUFGEFORDERT WERDET!



Spielplan



Teammarker Startmarker Belshazar



4 Charaktere

(Miniaturen der Träumerrinnen und Träumer: Spielerin, Spezialist, Kraftpaket, Freigeist)



4 Klartraum-Charaktere

(Miniaturen der Träumerrinnen und Träumer) Ihr benutzt sie erst, sobald ihr im Laufe der Kampagne herausgefunden habt, wie ihr die Decks für den geheimen Spielmodus nutzen könnt.



4 Menschliche Gestaltwandler



4 Animalische Gestaltwandler



4 Charakter-Tableaus



4 Klartraum-Charakter-Tableaus

Ihr benutzt sie erst, sobald ihr im Laufe der Kampagne herausgefunden habt, wie ihr die Decks für den geheimen Spielmodus nutzen könnt.



14 Masken (und 4 Maskenständer)



4 Decks EINFLUSSKARTEN der Charaktere (jeweils 22 Karten)



4 Karten BASISAKTIONEN



5 Startkarten GEGENSTÄNDE



4 verschlossene Decks mit geheimen (Klartraum-) Karten (jeweils 20 Karten)

Nicht öffnen, bis ihr dazu aufgefordert werdet!



Startdeck EINFLUSSMARKT (81 Karten)

Dies sind Einflusskarten ohne Nummerierung oder Regeln auf der Rückseite. Während der Kampagne werdet ihr dem Einflussmarkt neue Karten (z. B. aus anderen Einflussdecks oder geheime Einflusskarten) hinzufügen.



12 RUNDENKARTEN



SCHICKSALSDECK (10 Startkarten)

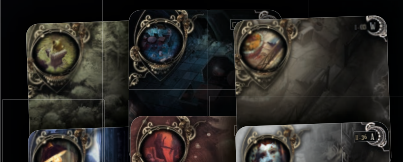


SCHWÄCHEDECK (6 Startkarten)



395 GEHEIME Karten

+1 zusätzliche Karte für den optionalen Modus Nicht anschauen, bis ihr dazu aufgefordert werdet!



280 GEHEIME Quadrate

+2 zusätzliche Quadrate für die optionalen Modi Nicht anschauen, bis ihr dazu aufgefordert werdet!

Den Begriff „Quadrat“ verwenden wir hier für die übergroßen Karten (100x100 mm).



17 Trennkarten

Damit bewahrt ihr die Decks in der Schachtel voneinander getrennt auf.



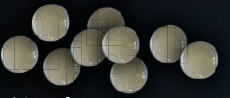
16 Äthermarker

Eure Erfahrungspunkte als Träumerinnen und Träumer!
Mit Äther verbessert ihr eure Charaktere,
erwerbt neue Einflusskarten etc.
Äther wird als angezeigt.



16 Leidensmarker

Sie zeigen Leiden, Angst, Erschöpfung, Zweifel
und Verwundungen eurer Charaktere an.
Leiden wird als angezeigt.



16 Universalmarker

Karten und Regeln werden euch sagen, wann ihr sie wie nutzt.
Universalmarker werden als angezeigt.



6 Leuchtsteine

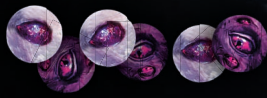
Dies sind wertvolle Edelsteine, die ihr während bestimmter Aktionen
einsetzen dürft. Ihre Bedeutung wächst im Laufe der Kampagne.
Leuchtsteine werden als angezeigt.



Wesenswürfel



Glückswürfel



20 Bedrohungsmarker

Diese Marker besitzen zwei unterschiedliche Seiten.
Sie stellen meistens Gefahren oder Herausforderungen dar.
Karten und Regeln werden euch sagen,
wann ihr welche Seite wie nutzt.
Bedrohungsmarker werden als angezeigt.



6 Blockademarker

Blockademarker werden als angezeigt.



12 Wandlungsmarker



8 Geländemarker



4 Schlüsselmarker



12 Absichtsmarker (4 je Farbe)



5 Geistmarker



4 Charaktermarker

Holt sie hervor, falls das Spiel euch dazu auffordert.



10 Handlungsmarker

Falls euch das Spiel nicht auffordert,
einen bestimmten Handlungsmarker zu nutzen,
dürft ihr einen beliebigen wählen.



4 Zustandsmarker



77 Ausschnittsmarker

Lasst sie in der Schachtel, bis ihr ihre
Bedeutung und Regeln auf einer Karte entdeckt habt!



Stundenzähler



Mauer-/ Uhrzeigermarker



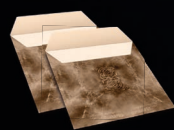
Lochmarker



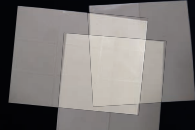
6 Leere Marker



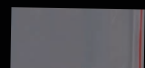
15 Wesenmarker



2 Umschläge für Traumtorquadrate



Aufbewahrungshilfen für Weisheitskarten und 2 für Traumwelt-Quadrate



Schlund

Schmeißt einen Marker in den
Schlund, sobald euch das Spiel
anweist, diesen Marker aus dem
Spiel zu entfernen. Ihr werdet
ihn nicht mehr benötigen.



Geheimes Handlungsbuch

STOPP! BEVOR ES LOSGEHT ...

Die vielen Karten, Quadrate, Marker und anderen Gegenstände in der Schachtel sind anfangs vielleicht etwas überwältigend. Dieser Abschnitt hilft euch, vor eurem ersten Spiel alles zu sortieren.

KARTEN

1] Legt die 4 Kartendecks mit der Aufschrift „Öffnet dieses Deck nicht“ in der Nähe der Aufbewahrungshilfe ab, ohne sie zu öffnen.

2] Nehmt die verbleibenden Decks aus ihren Packungen, aber behaltet die richtige Reihenfolge bei!



Der Großteil sind **GEHEIME KARTEN**, die anhand des Codes rechts oben auf der Rückseite identifiziert werden können. Die Codes beginnen mit einer **römischen Ziffer** (entweder **I** oder **II**), gefolgt von einer **Nummer** und manchmal einem **Buchstaben**.

Die römische Ziffer zeigt, zu welcher Kampagne die Karte gehört.

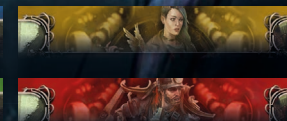
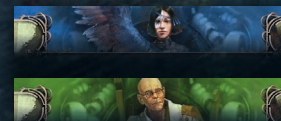
Die Nummer unterteilt die Karten in kleinere Gruppen (z. B. alle Karten, die zu einem Traum gehören).

Schließlich ist jeder Karte (oder mehreren Karten des gleichen Typs) ein entsprechender Buchstabe zugewiesen.

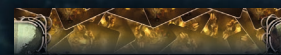
3] Arrangiert sie der Reihenfolge nach (wenn ihr sie aus der Packung nehmt, sollten sie zum Großteil in der richtigen Reihenfolge sein) und legt sie in die lange Vertiefung der Hauptschachtel. Die Karten sind dann wie folgt arrangiert:

I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(x4), II-23 A und so weiter.

Keine Panik, falls einige Karten zu fehlen scheinen – das ist Absicht. Auf der Seite <https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles> findet ihr eine vollständige Liste der Karten. Die übrigen Karten haben keine Codes auf der Rückseite. Sie sind Startkarten und können hinter der jeweiligen Trennkarte abgelegt werden.



**Die vier Decks
Einflusskarten der Charaktere.**
Legt eine Basisaktionskarte
als Hilfestellung neben jedes Deck.



5 Startkarten Gegenstände



12 Rundenkarten



6 Schwächekarten



10 Schicksalskarten



81 Startkarten Einflussmarkt

KARTEN UND QUADRATE

Nehmt die größeren quadratischen Karten aus der Verpackung und arrangiert sie so wie die geheimen Karten. Legt sie alle in die größere Vertiefung in der Schachtel. Ab jetzt werden die quadratischen Karten **QUADRATE** genannt, Karten der Standardgröße hingegen **KARTEN**.

ANDERE SPIELMATERIALIEN

Packt alle anderen Spielmaterialien aus und sortiert sie entsprechend des linken Abschnitts. Achtet darauf, die leeren Marker nicht wegzuworfen. Die restlichen Trennkarten können vorerst bei-seitegelegt werden (eine vollständige Anleitung hierfür findet ihr auf Seite 16).

SPIELÜBERSICHT

Etherfields ist ein kooperatives Erzählspiel mit Deckbau und Kampagnen für 1–4 Personen (5 mit der Erweiterung). Es spielt in einer fantastischen Welt, in der eine Reihe einzigartiger Traumlandschaften darauf wartet, erforscht zu werden.

Die Spieler und Spielerinnen schlüpfen in die Rollen von Charakteren. Im Lauf der Kampagne entdecken sie ihre vergangene Vergangenheit und ihre verzweifelte Mission.

Etherfields ist ein Spiel, bei dem es um Weiterentwicklung geht. Aus diesem Grund wird nicht alles von der Spielanleitung abgedeckt. Stattdessen werden manche Regeln erst dann erklärt, wenn sie nach und nach eingeführt werden.

Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, dann wählt einen der Charakter-Archetypen unten aus. Ansonsten könnt ihr mit SPIELAUFBAU fortfahren.

EINE KAMPAGNE BEGINNEN CHARAKTER AUSWÄHLEN

Jeder wählt einen der Charaktere unten zum Spielen aus und nimmt das entsprechende **Einflussdeck** mit 22 Karten (das dann gemischt wird) sowie eine **Basisaktionskarte**, eine **Miniatur** und ein **Charakter-Tableau**.

Zerbrecht euch vorerst nicht den Kopf, welchen Charakter ihr wählt. Später könnt ihr ihn wechseln, also wählt einfach den, der euch anspricht.



DIE SPIELERIN ist eine gute Wahl, wenn du mit dem Schicksal spielen und Würfel werfen möchtest. Die Spielerin vertraut oft auf ihr Glück. Dies kann sie zu ihren Gunsten manipulieren. Sie geht gern den Weg der Täuschung. Für sie ist das alles nur ein Spiel, nichts Ernstes. Sie verkennt oftmals den Ernst der Lage oder beteuert, falls sie ihn doch erkennt, dass es gar kein Problem gebe.



DER SPEZIALIST ist ein guter Mechaniker und Handwerker. Er verlässt sich auf Fortschrittskarten, die ihm andauernde Boni im Spielverlauf bieten und langsam, aber kontinuierlich aus ihm einen mächtigen Charakter machen. Er präferiert friedliche Lösungen und Tiefenanalysen statt schnelles oder gewaltträchtiges Vorgehen. Er besitzt mehr Wissen als alle anderen Charaktere zusammen und ist der geborene Anführer.



DAS KRAFTPAKET ist ein hartnäckiger und belastbarer Kerl. Er bevorzugt einfache Lösungen, meistens beinhalten sie den Einsatz von Gewalt. Er hasst es, über Probleme zu lamentieren und sie wieder und wieder durchzukauen. Doch wenn es drauf ankommt, kann man sich jederzeit auf ihn verlassen. Er wird nicht zögern, sogar sich selbst zu opfern. Er mag grimmig aussehen. Aber im Grunde ist er entspannt und gelassen – bis etwas seine Wut entfesselt.



DER FREIGEIST sieht das mit den Regeln gern etwas lockerer – das trifft selbst auf die Grundregeln dieses Spiels zu! Sie akzeptiert keine Grenzen oder Gesetze und folgt ihrem eigenen Weg. Sie identifiziert sich komplett mit ihrer Seele und ihrem Bewusstsein. Ihr physischer Körper ist dagegen deutlich unbedeutender für sie. Zuweilen verhält sie sich eher kindisch.

SPIELAUFBAU

„Fange beim Anfang an“, sagte der König ernsthaft, „und lies, bis du ans Ende kommst, dann halte an.“

– Lewis Carroll, Alice im Wunderland

Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, führt nur die hervorgehobenen Abschnitte des Spielaufbaus aus. Für jedes darauffolgende Spiel müsst ihr den gesamten Spielaufbau ausführen.

- 1] **Legt den Spielplan hin** **A**.
 - 2] **Teamlager: Legt hier alle eure Hinweise und Gegenstände ab** **B**.
- Anmerkung: Zu Beginn einer Kampagne besitzt ihr noch keine.*
- 3] **Traumlande: Platziert hier 2 Startschlummerlande-Quadrate** **C**. *Ignoriert diese Anweisung, falls es euer erstes Spiel ist.*
 - 4] **Alle Träumer und Träumerinnen legen ihr jeweiliges Charakter-Tableau, ihre Einflusskarten, Miniatur und Basisaktionskarte vor sich hin.**



CHARAKTER-TABLEAUS BESCHREIBUNG

- 1 – **Einflussdeck** (verdeckt)
- 2 – **Einflussablage** (offen)
- 3 – Erhaltener
- 4 – Erlittenes
- 5 – **Fortschrittszone**
für aktive Fortschrittskarten



5] Legt die folgenden Decks auf die entsprechenden Positionen:

a) **Rundenkarten** **D** – Mischt sie und legt sie verdeckt auf den Platz für die Rundenkartenablage.

b) **Schicksalskarten** **E** – Mischt sie und legt sie verdeckt auf den Platz für das Schicksalsdeck.

c) **Schlummerdeck/Wesenfeld** **G** – Legt das Deltaphase-Quadrat (grüne Rückseite) beiseite, mischt die restlichen Karten und legt sie darauf. Hier gehören auch **Wesenquadrate** hin.

d) **Schwächekarten** **F** – Mischt sie und legt sie verdeckt auf den Platz für das Schwächendeck.

e) **Schlummerlande-Quadrate** **H** – Mischt sie und legt die Quadrate auf den Platz für die Schlummerlande-Quadrate.

f) **Jahreszeitenkarten** **I** – Achtet darauf, dass die oberste Karte mit der vom letzten Spiel übereinstimmt.


g) Nehmt die Aufbewahrungshilfe, in der sich alle gefundenen Weisheitskarten befinden.

h) **Traumtore** – Nehmt die verfügbaren Traumtore aus dem vorgesehenen Umschlag. Zu Beginn jedes Traumes werden sie auf **J** gelegt. Tut das jetzt noch nicht!

i) Legt alle entdeckten Traumwelt-Quadrate in der Traumwelt ab **K**.

6] Legt alle Würfel und Marker separat in der Nähe des Spielplans ab. Würden sie freigeschaltet, können sowohl Universal- als auch persönliche Ausschnittsmarker dort abgelegt werden. Lasst sie ansonsten in der Schachtel.

7] Legt den **Stundenzähler** auf die entsprechende Stunde auf der Uhr, abhängig davon, wie viele **Charaktere** spielen: **1/2/3/4/5 Charaktere = 5/4/3/2/1 Stunden** **L**.

8] Führt die **Karte Erwachen** ab **Schritt 4** aus. Stellt eure Charaktere nach dem Schritt „**2 Startschlummerlande-Quadrate aufdecken**“ (die Quadrate sind auf der Rückseite beschriftet) auf ein beliebiges -Feld.

Anmerkung: Während dieses Vorgangs können Spieler ihren Charakter und die Karten in ihrem Einflussdeck ändern sowie bestimmen, welche Masken sie aktivieren wollen.

FALLS DAS EUER ERSTES SPIEL IST,

SEID IHR BEREIT, MIT DEM SPIEL ZU BEGINNEN.

MACHT EUCH MIT DEN RESTLICHEN ANWEISUNGEN AUF DIESER SEITE VERTRAUT. NEHMT DANN QUADRAT

1-01X (Das erste Traumtor) UND FÜHRT ES AUS.

In den **GRUNDREGELN** auf der nächsten Seite erfahrt ihr, wie man diese Karte ausführt.

ELEMENTE IN DER SCHACHTEL

Ihr könnt die folgenden Elemente in der Schachtel lassen (nehmt sie heraus, wenn ihr sie benötigt):

- **Einflussmarkt** – Mischt die Karten vor dem Ziehen.
- **Gegenstandsmarkt** – Mischt die Karten vor dem Ziehen. **Ist das euer erstes Spiel, ist der Gegenstandsmarkt leer.**
- **Geheime Karten und Quadrate** – Sie bleiben in der vortrierten Reihenfolge.
- **Nicht benutzte Masken.**

Diese hervorgehobenen Abschnitte in der **Spielanleitung** sollen euch bei eurem ersten Spiel ein Mindestmaß an Hilfestellungen geben. Die Spielanleitung ist so angelegt, dass ihr mit dem ersten Traum – der Einführung ins Spiel – beginnt, ohne dass ihr die Spielanleitung von vorn bis hinten lesen müsst. Stattdessen solltet ihr hin und wieder einen Blick darauf werfen, wenn ihr neuen Konzepten begegnet. Dieser Teil des Spiels soll euch allmählich mit allen Regeln vertraut machen.

AUFDECKEN

Weist das Spiel euch an, eine Karte oder ein Quadrat mit einem speziellen Code aufzudecken, müsst ihr den Code auf der Rückseite der geheimen Karten/Quadrate suchen und die Karte/das Quadrat aufdecken. Legt es auf das entsprechende Feld oder in die Nähe des Spielplans, falls kein Feld angegeben ist (was bei Traumkarten meist der Fall ist).

Falls nur ein Buchstabe statt eines vollständigen Codes angegeben ist, findet ihr die entsprechende Karte bzw. das entsprechende Quadrat in den Spielelementen des aktuellen Traumes.

In der Spielanleitung sowie auf den Karten und Quadraten werden oft „**TRÄUME**“ und „**SCHLUMMER**“ erwähnt. Anfangs kann das leicht zu Verwechslungen führen.

TRÄUME sind allgemein größere, in sich abgeschlossene Abenteuer. **SCHLUMMER** dagegen sind kürzere Begegnungen, die zwischen Träumen stattfinden.

Für **TRÄUME** werden **TRAUMLANDE-QUADRATE** verwendet (zu finden in den speziellen geheimen Karten und Quadraten des Traumes). Euer Abenteuer beginnt in einem Traum.

Für **SCHLUMMER** werden **SCHLUMMERLANDE-/TRAUMLANDE-QUADRATE** und das **SCHLUMMERDECK** verwendet.

Betrachten wir das Spiel aus der Vogelperspektive, bewegen sich unsere Charaktere als Gruppe durch die **TRAUMWELT** **K**, um Zugang zu Träumen zu erhalten und sich zwischendurch in zahlreichen Schlummern wiederzufinden. Schlummer und die Traumwelt werden später erklärt.



GEHEIME HANDLUNG

Etherfields verwendet ein **geheimes Handlungsbuch**, um Geschichten und Ereignisse im Spiel aufzudecken. Sucht die entsprechende Nummer im geheimen Handlungsbuch, wenn ihr ein „s.####“ seht, und lest den Text laut vor.

Eine **aktualisierte digitale Version des geheimen Handlungsbuchs findet ihr hier:**

<https://etherfields-secret-scripts.web.app/>.

MEHRERE MÖGLICHKEITEN

Falls ihr mehrere Möglichkeiten habt, eine Anweisung des Spiels auszuführen (z. B. ein Wesen zu bewegen), wählt ihr als Team eine davon aus. Falls ihr die Voraussetzungen für eine bestimmte Option nicht erfüllt, könnt ihr sie nicht auswählen. Das gilt für das ganze Team, wenn alle Charaktere die Entscheidung treffen.

VORRANGIGE REGELN

Falls eine Regel auf einer Karte, einem Quadrat oder einer anderen Quelle den Regeln der Spielanleitung widerspricht, hat die neue Regel Vorrang vor der Spielanleitung.

TEAMGRÖÖE (👤)

👤 meint die Größe eures Teams. Sie entspricht immer der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Charaktere. (Spielt ihr z. B. zu viert, bedeutet dieses Symbol „4“.)

„/“-SYMBOL

Das „/“-Symbol bedeutet „oder“.

GRUNDREGELN

SPIELABLAUF

Im Laufe der Kampagne erkundet ihr verschiedene Träume und Traumlande, um mehr über eure Bestimmung und Identität zu erfahren. Hierbei handelt es sich um längere, spezielle Abenteuer in verschiedenen Umgebungen, die mehreren Handlungssträngen folgen. Zwischen diesen Träumen reist ihr durch die Traumwelt und begegnet Schlummern – kürzeren Minibegegnungen. So lernt ihr die Wesen und Kreaturen kennen, die in dieser Welt heimisch sind.

TRAUMTORE

„Kennst du das Gefühl, wenn du nicht weißt, ob du wach bist oder noch träumst?“

– Neo, Matrix



Durch Traumtore erhaltet ihr Zugang zu Träumen. Meist gibt es einen spezifischen Bezirk in der Traumwelt, in dem ihr sie betreten könnt (siehe **TRAUMWELT**, S. 14) sowie eine angegebene Voraussetzung, um das zu tun. Während des ersten Traumes könnt ihr die Voraussetzungen ignorieren. Träume können zwischen den jeweiligen Spielsitzungen in dem dafür vorgesehenen Umschlag aufbewahrt werden.

Führt Folgendes aus, um einen Traum zu betreten:

– Legt, falls vorhanden, erst die Schlummerlande (alle Schlummerlande-Quadrate, Verwerfungskarten etc.) ab.

Momentan sind die Schlummerlande nicht vorhanden, ignoriert diesen Schritt also vorerst.

– **AUFBAU:** Führt alle hier aufgeführten Schritte aus, bevor ihr den Traum beginnt. Zur Vorbereitung müsst ihr in der Regel alle entsprechenden Karten aus der Schachtel nehmen und sie in Reichweite ablegen. Außerdem müsst ihr die dazugehörigen Traumlande-Quadrate platzieren.

Achtung! Schaut euch niemals die Vorderseite geheimer Karten oder geheimer Quadrate an, bis das Spiel euch anweist, sie aufzudecken, anzuschauen oder zu erhalten.

– **RUNDENDECK:** Zieht die vorgegebene Anzahl an Rundenkarten und legt sie offen auf das Rundenfeld. Sie bestimmen, wie viel Zeit ihr habt, um diesen Traum abzuschließen (siehe **RUNDENKARTEN**, S. 12). Die übrigen werden verdeckt auf dem Ablagestapel abgelegt.

– **EINFÜHRUNG:** Lest im geheimen Handlungsbuch den Text für diesen spezifischen Traum, sobald ihr den Aufbau für den Traum abgeschlossen habt.

– Dreht danach das Traumtor auf die Vorderseite und legt es auf sein Feld. Es verrät euch, welche speziellen Regeln gelten sowie das ZIEL des Traumes und die Handlungsnummer, die ihr beim Effekt „Keine weitere Runde“ ausführen müsst.

– Endlich ist es so weit, ihr betretet die Traumlande und die erste Runde beginnt ...

DIE TRAUMLANDE

Der Unverstand, dieser blinde alte Narr, folgt eigensinnig seinem Weg. Er hat den Kurs festgelegt, auf dem wir in die ungewisse Nacht segeln.

– In the Wake of Adversity, Lied von Dead Can Dance

Träume und Schlummer finden in den Traumlanden statt, in denen Quadrate das Erlebnis der Charaktere in einem Traum oder Schlummer repräsentieren. Die Miniaturen stehen für die Charaktere und die Wesen, denen sie begegnen. Jedes Quadrat ist in 4 Felder unterteilt. Wird ein Quadrat aufgedeckt, dreht es nach oben und achtet darauf, dass der Code auf dem Quadrat mit dem auf dem Spielplan im Bereich der **TRAUMLANDE** (der obere Bereich des Spielplans) übereinstimmt.

Beachtet, dass ein Quadrat nicht immer genau ein Rasterquadrat belegt. Manchmal gehört ein Quadrat auf zwei Rasterquadratfelder, oder ein Quadrat muss nicht gerade platziert werden. Achtet in solchen Fällen darauf, dass der Code (A1, B2 etc.) des Quadrats mit dem Code auf dem Spielplan übereinstimmt und dass die Rasterlinien passen.

Ist das euer erstes Spiel, hat das Traumtor euch aufgefordert, nur das Aufbauquadrat (Quadrat 1-01 AUFBAU) aufzudecken. Dreht es um und legt es auf den (oberen) Bereich in den A2-Traumlanden auf dem Hauptspielplan.

ZUGANG DER CHARAKTERE

Charaktere betreten die Traumlande immer mittels des Zugangs der Charaktere: . Das Symbol ist zwischen zwei Feldern platziert, es bezieht sich also auf beide. Stellt eure Miniaturen auf eins dieser beiden Felder. Platziert eure Charaktere auf einem der 2 verfügbaren Felder auf dem A2-Quadrat.

FELDAKTIONEN

Auf Quadraten findet man Feldaktionen. Aktionen mit dem -Symbol können nur einmal verwendet werden. Blockiert sie nach dem Ausführen mit einem -Marker (siehe **AKTIONEN DER CHARAKTERE**, S. 9, für mehr Informationen zum Ausführen von Aktionen).

MAUERN

In der Nähe befindet sich auch eine Mauer. Dies ist eine Barriere, durch die man sich nicht hindurchbewegen oder die Reichweite durch sie hindurch messen kann (siehe **BEWEGUNGSAKTIONEN**, S. 11, für mehr Informationen).

ERSCHEINEN DER WESEN

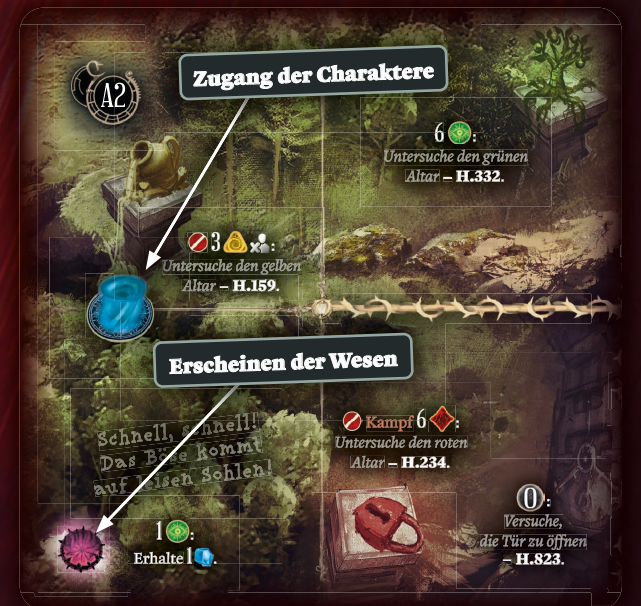
Momentan ist kein Wesen präsent, also müsst ihr euch um sie noch keine Sorgen machen. Aber diese Regeln solltet ihr im Hinterkopf behalten.

Wesen (siehe **WESEN**, S. 12) erscheinen immer auf Feldern mit dem -Symbol. Gibt es mehrere verfügbare -Felder, könnt ihr eins auswählen. Erscheinen mehrere Wesen gleichzeitig und sind mehrere -Felder verfügbar, müsst ihr die Wesen möglichst gleichmäßig verteilen.



Befindet sich in den Traumlanden ein -Feld mit dem Symbol einer RUNDENFARBE, prüft zunächst, ob die angegebene Rundenfarbe mit jener der aktuellen Rundenkarte übereinstimmt. Falls dies der Fall ist, müsst ihr das erste Wesen, das erscheint, auf diesem -Feld platzieren.

DIESER TUNNEL MUSS IRGENDWO ENDEN!



Untersuche den gelben Altar - H.159.

Versuche, die Tür zu öffnen - H.823.

Beispiele für Feldaktionen








HALLO!
IST DA DRAUSSEN
JEMAND?

WEITERE REGELN FÜR DIE TRAUMLANDE


Falls das euer erstes Spiel ist, könnt ihr diese Seite vorerst überspringen. Den Großteil dieser Informationen benötigt ihr vorerst nicht zum Spielen.

WEITERE SYMBOLE DER TRAUMLANDE



FELD FÜR LEUCHTSTEIN – Falls du dich auf einem Feld mit einem  befindest, darfst du 1 deiner  auf das  legen. Dadurch aktivierst du es sofort und damit auch den neben dem  genannten Effekt. Du darfst diese Aktion ohne weitere Kosten verwenden. Befindest du dich auf einem Feld mit aktivem , darfst du den  nehmen. Dies deaktiviert das  sofort.



FALLE – Bewegst du dich durch ein Feld mit  (oder beendest deine Bewegung/Versetzung dort), löst du den Effekt der Falle aus. Dieser Effekt wird im jeweiligen Schlummer/Traum beschrieben.

ALLGEMEINE REGEL – Effekte oder Aktionen in einem blauen Rahmen gelten nicht nur für das Feld, auf dem sie sich befinden, sondern für die gesamten Traumlande. Falls solch ein Kasten eine Aktion enthält, darfst du sie unabhängig von der Reichweite ausführen.

Befindet sich eine Anweisung darin (z. B. eine Handlungsnummer auszuführen), musst du sie ausführen, sobald du die allgemeine Regel aufgedeckt hast.



ZIEHBONUS – Befindest du dich zu Beginn der Charakterphase auf einem Feld mit einem Ziehbonus, darfst du zusätzlich die angegebene Anzahl an Einflusskarten ziehen.

Der Ziehbonus verändert nicht dein Handkartenlimit!



TREPPE – Das Symbol besitzt keinen Effekt, solange sich keine Karte oder Regel darauf bezieht.

BLOCKIERTE FELDER – Weder ihr noch Wesen dürfen sich durch blockierte Felder bewegen oder die Reichweite durch sie hindurch messen. Wollt ihr euch auf ein Feld hinter einem blockierten Feld bewegen (oder es mit einer Aktion anvisieren), müsst ihr euch um das blockierte Feld herum bewegen, was manchmal unmöglich ist.

GELÄNDESYMBOLE UND GELÄNDEMÄRKER






Geländesymbole haben keinen Effekt, solange sich keine Karte oder Regel auf sie bezieht.

Befindet sich ein Geländesymbol in der Mitte des Quadrats, besitzen alle 4 umliegenden Felder dieses Symbol.

Befindet sich ein Geländesymbol zwischen 2 Feldern eines Quadrats, besitzen beide Felder dieses Symbol.

Legt Geländemarker für 1 Feld/2 Felder/das ganze Quadrat nach diesen Regeln.

Befinden sich die Geländesymbole  und  zur selben Zeit auf demselben Feld, ignoriert die .




FELDKAPAZITÄT

Auf jedem Feld dürfen sich maximal 4 Wesen (Miniaturen und/oder Wesenmarker) befinden. Mit 4 Wesen ist ein Feld voll. Ihr dürft euch durch volle Felder bewegen, eure Bewegung jedoch nicht darauf beenden. Wesen, die volle Felder betreten (durch Bewegung oder Erscheinen), stoßen eure Charaktere auf ein von euch gewähltes benachbartes Feld. Befindet sich jedoch nur 1 Charakter auf dem vollen Feld, darf er nicht weggestoßen werden und das Wesen beendet seine Bewegung in Reichweite 1 des vollen Feldes.

GROSSE WESEN sind Wesen mit einer größeren Miniatur oder einem größeren Marker als gewohnt. Ein Großes Wesen belegt das gesamte Feld, auf dem es sich befindet, und darf nicht weggestoßen werden. Sobald ein Großes Wesen ein Feld betritt, stößt es alle anderen darauf befindlichen Wesen (Miniaturen und/oder Wesenmarker) auf ein von euch gewähltes benachbartes Feld. Damit sind ihre Bewegungen beendet.

Anmerkung: In einigen Träumen sind Felder komplett von Mauern umgeben. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie ihr dennoch dorthin gelangen könnt. Falls sich 4 Charaktere auf solch einem Feld befinden, darf kein Wesen darauf erscheinen oder dorthin versetzt werden.

MANGEL AN MATERIALIEN

Sollt ihr ein Element erhalten oder hinlegen und es befindet sich keines mehr davon im Vorrat ( – oder  –Marker, Schlüssel,  –Marker, Gestaltwandler etc.), erhaltet bzw. legt ihr dieses Material nicht.

 ist eine Ausnahme. Falls ein Charakter  erleidet und sich keines mehr im Vorrat befindet, habt ihr alle versagt (siehe „Leiden und Tod“, S. 8). Außerdem dürft ihr Absichtsmarker von anderen Farben benutzen, solltet ihr Marker einer bestimmten Farbe benötigen, diese aber bereits alle platziert haben.

Die Anzahl verfügbarer Materialien hängt NICHT von der Anzahl eurer Charaktere ab. Wendet diese Regel auf alle Spielelemente (Gegenstände/Einfluss-/Hinweiskarten etc.) an, die ihr durch geheime Karten eines Traumes erhaltet. Falls ihr z. B. einen bestimmten Gegenstand in einem Traum bereits gefunden habt, ist dieser nicht erneut dort, falls ihr den Traum ein zweites Mal (z. B. nachdem ihr zunächst dort besiegt wurdet) betretet. Ihr erhaltet keine zweite Version dieses Gegenstandes.



RUNDENABLAUF

Schlummer und Träume sind in **Runden** unterteilt. Jede **Runde** besteht aus einer **Charakterphase** (in der die Spieler gleichzeitig handeln), gefolgt von einer **Traumlandphase** (Handlungen, die das Spiel ausführt):

CHARAKTERPHASE

1) NACHZIEHEN

Jeder Charakter zieht 4 **Einflusskarten**, ohne das **Handkartenlimit** zu überschreiten, das normalerweise bei 6 **Karten*** liegt. Erreichst du das Handkartenlimit, **hörst du auf zu ziehen**. Du darfst nie mehr Karten haben, als dein Handkartenlimit erlaubt. Du darfst nicht weniger Karten als möglich ziehen. Bevor du neue Karten ziehst, darfst du beliebig viele Handkarten **ablegen**.

**Bestimmte Effekte und Karten können dieses Limit erhöhen.*

Falls zu **irgendeinem Zeitpunkt** dein Einflussdeck beim Ziehen aufgebraucht ist, mische deinen **Ablagestapel** und bilde damit ein neues Deck. Ziehe dann die noch fehlenden Karten nach. Das hat allerdings seinen Preis (siehe **NEU MISCHEN** weiter unten).

2) KARTEN SPIELEN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Charaktere bewegen sich durch die Traumlande, nutzen dabei Aktionen und spielen Karten (siehe **AKTIONEN DER CHARAKTERE**, S. 9). Charaktere können ihre Aktionen gleichzeitig ausführen, ohne sich um die Reihenfolge der Spieler* Gedanken zu machen, es sei denn, es ist in einer bestimmten Situation erforderlich. Diese Phase endet, wenn alle Spieler sich einig sind, dass sie nichts weiter machen wollen. Dann geht es weiter mit der Traumlandphase.

** Siehe S. 16, falls ihr mit einem geordneten Rundenablauf spielen möchtet. Sollte das der Fall sein, könnt ihr den Startmarker benutzen.*

NEU MISCHEN!

Jedes Mal, wenn du Karten ziehen musst, aber dein Deck leer ist, mische deinen Ablagestapel neu und erstelle ein neues Einflussdeck – erleide dann 1 **LEIDEN** ODER versiegele 3 Karten.

Um der Bedrohung des Todes zu entkommen, musst du dich entscheiden, ob du dir ein Leiden auferlegst oder Karten von deinem Deck opferst, indem du sie versiegelst. Leiden zu entfernen oder versiegelte Karten wiederzuerlangen geht am einfachsten mithilfe des besonderen Deltaphase-Quadrats, das sich im Schlummerdeck versteckt (siehe **DELTAPHASE**, S. 15).

Wenn dich das Spiel dein Einflussdeck neu mischen lässt, selbst wenn sich noch Karten darin befinden, dann mische alle verbleibenden Karten und jene in deinem Ablagestapel neu, um daraus ein neues Einflussdeck zu erstellen. **Da du in diesem Fall für das Mischen keine Karten ziehen musstest, erhältst du dafür KEINE Strafe.**

TRAUMLANDPHASE

1) WESEN UND TRAUMEREIGNISSE

Die aktuelle Rundenkarte gibt an, welche Effekte des Traumes ihr in welcher Reihenfolge ausführt. Die Effekte sind auf dem Wesenquadrat, Traumtor oder auf aufgedeckten geheimen Karten (siehe **RUNDENKARTEN**, S. 12) zu finden.

Während der Traumlandphase dürft ihr keine eigenen Aktionen oder Karteneffekte nutzen, außer eine Karte erlaubt dies explizit oder zeigt einen **⚡**.

Manchmal führt ihr in dieser Phase gar keine Effekte aus – wie etwa zu Beginn eures ersten Traumes.

2) RUNDENKARTEN ABLEGEN

Legt die aktuelle Rundenkarte am Ende der Runde ab. Alle Effekte „bis zum Ende der Runde“ enden jetzt. Befindet sich noch eine Karte im Rundendeck, beginnt eine neue Runde mit der **Charakterphase**. Befindet sich dort keine Karte, führt den Effekt „Keine weitere Runde“ aus (wie auf dem Schlummerwesen/Traumtor beschrieben).

VERSIEGELN UND ENTSIEGELN VON KARTEN

*„Die Dunkelheit zieht um mich herauf,
die strahlende Sonne erlischt,
Wir müssen über anderes sprechen. Du darfst
ich sein, bin ich entwischt.“*

Neil Gaiman, Die Gütigen

Das Versiegeln von Karten ist einer der gebräuchlichsten negativen Effekte im Spiel. Es entfernt eine bestimmte Anzahl Karten aus deinem Einflussdeck, bis du einen Weg zum Entsiegeln gefunden hast.

VERSIEGEL X KARTEN: Ziehe die obersten X Karten deines Einflussdecks und lege sie auf deinen Stapel versiegelter Karten. Die versiegelten Karten stehen dir nicht mehr zur Verfügung, bis du einen Weg gefunden hast, sie zu entsiegeln.

ENTSIEGEL X KARTEN: Ziehe die obersten X versiegelten Karten und lege sie auf deinen Ablagestapel. Nach dem nächsten Mischen des Decks stehen sie dir wieder zur Verfügung.

Wir empfehlen dir, die versiegelten Karten unterhalb deines Charakter-Tableaus zu platzieren, um diese Karten als nicht verfügbar zu kennzeichnen.

Anmerkung: Du darfst nur Einflusskarten versiegeln. Andere Karten in deinem Deck (wie etwa Schwächekarten) lässt du beim Versiegeln aus (du überspringst einfach die Schwächekarte und ziehst die nächste Karte). Übersprungene (Schwäche-)Karten kommen zurück auf dein Deck.

Anmerkung: Sollst du Karten versiegeln, besitzt aber gerade keine Karten in deinem Einflussdeck, musst du WEDER mischen NOCH deine Karten versiegeln.

LEIDEN UND TOD

*„Was in dem Schlaf für Träume
kommen mögen.“*

– William Shakespeare

LEIDEN zeigt das Leiden, die Angst, Erschöpfung, Zweifel und Wunden von Charakteren an. Erleidest du sie, lege sie neben dein Charakter-Tableau.

Unter folgenden Bedingungen verliert ihr:

- Ein Charakter erleidet das **8. LEIDEN** und stirbt. Ihr verliert **alle**.
- Ein Charakter erleidet ein **LEIDEN**, es befindet sich jedoch keins mehr im Vorrat (insgesamt gibt es 16 Marker im Spiel). Ihr verliert **alle**.
- Hat ein Charakter zu irgendeinem Zeitpunkt (im Einflussdeck, auf der Hand und im Ablagestapel) insgesamt **weniger als 6 Einflusskarten** (ohne Fortschrittskarten und versiegelte Karten), stirbt er ebenfalls sofort und ihr verliert **alle**.

Habt ihr das Spiel verloren, führt die **Weisheitskarte „Tod“** aus (**geheime Karte II-42 I**, falls sie noch nicht aufgedeckt ist – auf der Basisaktionenkarte wird daran erinnert).

Verliert ihr **in einem Traum**, legt ihr außerdem die aktuellen Traumlande ab. Legt alle Karten und Quadrate des Traumes (außer denjenigen, die ein Charakter erhalten hat oder die ihr den Decks hinzugefügt habt) zurück zu den geheimen Karten/Quadraten. Behaltet das Traumtor des Traumes, um später dort hin zurückzukehren und es erneut zu versuchen.

HANDKARTENLIMIT

Dein Handkartenlimit liegt bei 6 Karten.
Du darfst nur Karten ziehen, bis du maximal 6 auf der Hand hast.

Einige besondere Regeln können dein Handkartenlimit ändern.

Ein Bonus, der es dir erlaubt, mehr Karten nachzuziehen, erhöht nicht dein Handkartenlimit.

AKTIONEN DER CHARAKTERE

Wenn ich in mein Inneres schaue, spüre ich, wie der Schmerz meine Kehle packt. Es ist Zeit fürs Streben. Etwas zu suchen, was es nicht gibt. Entlang des Weges siehst du die Zeichen.
- Analog Park, Lied von The Gathering

Während ihr euch in einem Schlummer/Traum befindet, dürft ihr verschiedene Aktionen ausführen. Die meisten davon findet ihr:

- auf der Karte mit den **Basisaktionen**,
- auf euren jeweiligen **Einflusskarten**,
- auf euren jeweiligen aktiven **Fortschrittskarten**.
- auf eurer jeweiligen aktiven **Maske** und
- auf den aktiven **Gegenständen**, die ihr euch als Team teilt.

In den Traumlanden können zudem weitere mögliche Aktionen auftauchen: auf **Schlummerlande-/Traumlande-Quadraten** (Feldaktionen), **Traumtoren**, **Wesenquadraten** etc.

Der folgende Abschnitt beschreibt, wie ihr Aktionen ausführt. Die unterschiedlichen Spielelemente, auf denen sich diese Aktionen befinden, werden später in dieser Spielanleitung erklärt.

AKTIONEN AUSFÜHREN

Willst du eine Aktion ausführen, musst du zuerst die Kosten dafür zahlen (und manchmal zusätzliche Voraussetzungen erfüllen).

Die Kosten stehen vor jeder Aktion. Normalerweise sind die Mengen in Absichten angegeben (▲, ●, oder ◆).

Deine Absichten sind deine Basisressource im Spiel. Sie zeigen deine Haltung, wie du mit der Welt umgehst oder Probleme löst. Absichten gibt es in 3 Farben:

- WAHRNEHMUNG**. Sie steht überwiegend in Verbindung mit Unterhaltungen, Beobachtung, Verständnis und Technologie.
- LIST**. Sie steht überwiegend in Verbindung mit Bewegung, Gerissenheit, Vermeidung, Schauspiel und Täuschung.
- ZORN**. Er steht überwiegend in Verbindung mit physischer Anstrengung, Kampf, Beharrlichkeit oder Diskussionen.

Um eine Aktion auszuführen, musst du die Kosten zahlen, indem du Einflusskarten von deiner Hand und/oder aktive Gegenstände so ablegst, dass du insgesamt die erforderliche Menge an Absichten deiner benötigten Farbe erreichst. Einflusskarten werden auf deine Einflussablage gelegt, Gegenstände dagegen kommen ins Teamlager für Gegenstände.

Die Symbole oben links auf den Karten stehen für die Absichten, die eine abgelegte Einfluss- oder Gegenstandskarte einbringt. Falls eine Karte mehrere Absichtsfarben zeigt, musst du vor dem Ablegen festlegen, welche sie dir einbringen soll. Legst du eine Einfluss- oder Gegenstandskarte auf diese Art und Weise ab, darfst du die aufgedruckte Aktion nicht ausführen. Beim Ablegen der Karte erlangst du die Absichten sofort. Überschüssige Absichten gehen dabei verloren.

Beispiel: Als Kosten werden entweder 6 ● oder 6 ◆ benötigt. Du entscheidest dich, 6 ● zu zahlen, indem du eine Karte ablegst, die 1 ◆ und 2 ● einbringt, eine mit 3 ● sowie einen aktiven Gegenstand mit 2 ●. Die übrige 1 ● geht verloren und kann für keine weitere Aktion reserviert werden. Die 1 ◆ wurde nie eingebracht, da die Karte für die 2 ● verwendet wurde.



Beispiele für Absichtskosten auf den Einfluss-/Gegenstandskarten.



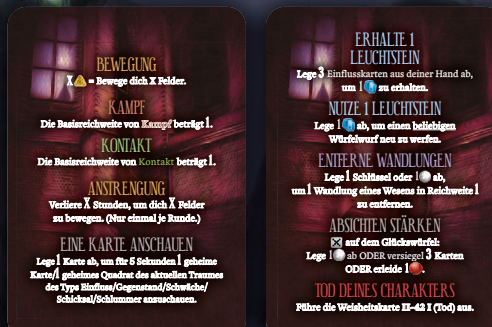
Beispiele für Absichtskosten auf den Quadraten/Wesenquadraten/geheimen Karten.

- 0** - Die Kosten dieser Aktion betragen immer 0. Sie ist kostenlos.
- 1** - Um diese Kosten zu bezahlen, erleidest du die angegebene Menge an ● (du erhältst ●).
- Mehr zum Erleiden von ● - auf Seite 8.
- 1** - Die Kosten dieser Aktion musst du in ● zahlen. Um diese Aktion auszuführen, musst du die angegebene Anzahl ● ablegen.

Um eine Feldaktion auszuführen, musst du dich auf dem Feld mit der jeweiligen Aktion befinden (außer es handelt sich um eine Aktion **Kampf/Kontakt**, siehe S. 10).



BASISAKTIONEN



Du besitzt eine Karte mit den bereits besprochenen Basisaktionen, die du neben einigen weiteren ausführen kannst:

BEWEGUNG - Gib eine bestimmte Menge ▲ aus, um dich über die entsprechende Anzahl von Feldern zu bewegen.

Mehr zur Bewegung auf Seite 11.

ANSTRENGUNG - Verliere einmal pro Runde X Stunden, um dich X Felder zu bewegen (siehe UHR, S. 13).

EINE KARTE ANSCHAUEN - Lege 1 Karte ab, um für 5 Sekunden 1 geheime Karte/1 geheimes Quadrat des aktuellen Traumes des Typs Einfluss/Gegenstand/Schwäche/Schicksal/Schlummer anzuschauen.

1 LEUCHTSTEIN ERHALTEN - Lege 3 Einflusskarten aus deiner Hand ab, um ● zu erhalten.

1 LEUCHTSTEIN NUTZEN - Lege 1 ● ab, um einen beliebigen Würfelwurf neu auszuführen (ein beliebiger Würfel, geworfen von einem beliebigen Spieler).

WANDLUNGEN ENTFERNEN - Lege 1 Schlüssel oder 1 ● ab, um 1 Wandlung (siehe WANDLUNGEN S. 13) eines Wesens in Reichweite 1 zu entfernen.

ABSICHTEN STÄRKEN - Siehe Beschreibung auf Seite 11. Das ist ein Hinweis auf die Konsequenzen, falls du ✕ würfelst (das schlechteste Ergebnis).

TOD DEINES CHARAKTERS - Das ist eine Erinnerung daran, was passiert, falls du dein ●-Limit überschreitest. Führe die geheime Weisheitskarte II-42 I (Tod) aus (siehe Tod und Leiden, S. 8).

EINFLUSSKARTEN

Ich weiß zwar, wer ich war, als ich heute Morgen aufgestanden bin, aber ich glaube, seitdem muss ich mehrmals verwandelt worden sein.

- Lewis Carroll, Alice im Wunderland



Deine **Einflusskarten** stellen deine körperlichen und psychischen Fähigkeiten und Kräfte dar. Zu Beginn der Kampagne besitzt du nur deine 22 **Starteinflusskarten**. Dieses Deck wächst jedoch mit der Zeit an und wird komplexer. Du erhältst neue Einflusskarten in Träumen oder kaufst sie auf dem Einflussmarkt.

Lege dein Deck links neben dein Charakter-Tableau. Von dort ziehst du im Spiel deine Karten. Ausgespielte und abgelegte Karten legst du offen auf den Ablagestapel rechts neben deinem Tableau.

Mit Ausnahme der **Fortschrittskarten** (die im nächsten Abschnitt erklärt werden) darfst du nur jene Einflusskarten spielen (entweder ihre Absicht oder ihre Aktion/ihren Effekt nutzen), die du auf der Hand hast. Solange nichts anderes angegeben ist, spielst du deine Einflusskarten nur während deiner eigenen Züge in der **Charakterphase**.

Karten mit einem **UNTERBRECHUNGSSYMBOL** ⚡ sind eine Ausnahme. Du darfst sie jederzeit während deiner Aktion (oder sogar mitten in einer anderen Aktion) sowie während der Züge anderer oder der Traumlandphase spielen (solange du vorher ihre Kosten bezahlt).

Beispiel: Für eine Aktion musst du 8 ◆ zahlen. Du zahlst erst mal 4 ◆, hast für die restlichen aber nicht genug. Du entscheidest dich, während deiner Aktion „Finde das Muster“ zu spielen. Der ⚡-Effekt ermöglicht es dir, sie sofort zu versiegeln und drei zusätzliche Karten zu ziehen. Zum Glück verfügen zwei von ihnen über 4 ◆ und du benutzt sie, um die Bezahlung der Aktion abzuschließen.

Einige Karten geben weitere Voraussetzungen an, die du erfüllen musst, bevor du ihre Aktionen/ihren Effekt nutzen kannst (z. B. dass du dich auf einem bestimmten Gelände befinden musst).



Außerdem besitzt jeder Charakter eine einzigartige Fähigkeit, die ihn auszeichnet – eine **charaktterspezifische Aktion**, die auf die Rückseite jeder Karte gedruckt ist. Du darfst deine charaktterspezifische Aktion ausführen, wenn sie oben auf deinem Deck sichtbar ist. Im Laufe der Kampagne und je mehr Karten zum Deck des Charakters hinzukommen, desto seltener ist diese Aktion verfügbar, denn der Charakter verliert nach und nach seine ursprüngliche Identität.

Erhaltene Einflusskarten (aus Träumen, vom Einflussmarkt) legst du **offen** oben auf deinen **Ablagestapel**.

FORTSCHRITTSKARTEN

„Träume verändern sich, wenn man sich selbst verändert.“

– Zig Zigar



Fortschrittskarten sind besondere Einflusskarten, die Charakteren dauerhafte Fähigkeiten verleihen, wenn sie gespielt werden. Du kannst sie normal für Absichten einsetzen, wenn du sie ablegst, aber ihre Aktionen/Effekte kannst du erst verwenden, wenn sie in deiner **Fortschrittszone** (unterhalb deines Tableaus) liegen. Dazu musst du die **oben auf der Karte angegebenen Kosten zahlen**. Ab diesem Zeitpunkt darfst du beliebige Aktionen oder Effekte auf der Karte nutzen. Wurde sie eingesetzt, kann eine aktive Fortschrittsskarte nicht abgelegt werden, um Absichten einzubringen.

Du darfst höchstens **4 Fortschrittsskarten** in deiner Fortschrittszone haben. Einige Masken (siehe **MASKEN**, S. 13) und andere Karten ändern dieses Kartenlimit. Möchtest du eine neue Fortschrittsskarte hinlegen, obwohl du dein Limit bereits erreicht hast, musst du vorher erst eine der gelegten Fortschrittsskarten (aktiv oder umgedreht) ablegen. Ansonsten kannst du eine gelegte Fortschrittsskarte **nicht freiwillig** ablegen.

UMDREHEN VON FORTSCHRITTSKARTEN – Manchmal musst du eine Fortschrittsskarte umdrehen, sodass die Vorderseite verdeckt ist. Die Aktion der umgedrehten Karte darfst du nicht nutzen, bis du die Karte wieder auf die Vorderseite gedreht hast. Sie zählt jedoch weiterhin zum Kartenlimit.

Einige Regeln beziehen sich auf die Symbole Sie stehen für die Anzahl deiner aktiven Fortschrittsskarten in der angezeigten Farbe (umgedrehte Karten zählen dabei nicht).

Solange nichts anderes angegeben ist, legst du Fortschrittsskarten nach dem Benutzen nicht ab. Gelegte Fortschrittsskarten bleiben so lange in deiner Fortschrittszone, bis ein Spieleffekt dich dazu zwingt, sie abzulegen (Tod deines Charakters, Erwachen etc.).

Du darfst zwei identische aktive Fortschrittsskarten ausliegen haben. Ihre Effekte verdoppeln sich dadurch meistens jedoch nicht.

EINFLUSSMARKT

& UND NEUE EINFLUSSKARTEN KAUFEN

Der Einflussmarkt ist ein Vorrat an Einflusskarten, der Charakteren beim Einkaufen in der Traumwelt (S. 14) zur Verfügung steht. Diese Mechaniken werden im Laufe des Spiels erklärt. Lagert die Karten in der Schachtel (schaut sie nicht an) und nehmt sie heraus, wenn ihr sie benötigt. Der Einflussmarkt wird sich im Laufe der Kampagne verändern – durch Träume kommen neue Karten hinzu.

Sobald das Spiel dich anweist, „Einflusskarten zu kaufen“, darfst du die obersten 3 Karten vom Einflussmarkt ziehen und mit deinem eine beliebige Anzahl von ihnen kaufen. Lege sie offen auf deinen Ablagestapel. Die restlichen Karten kommen zurück unter den Einflussmarkt. Die Kosten an jeder Einflusskarte auf dem Einflussmarkt sind in der oberen rechten Ecke angegeben.

Du erhältst hauptsächlich als Belohnung bei einem Sieg in einem Schlummer und durch das Abschließen von Träumen.

Weist das Spiel dich an, eine Karte **ZURÜCK** auf den Einflussmarkt **ZU LEGEN**, nimm sie aus deinem Deck und lege sie unter den Einflussmarkt – egal, ob es sich um eine Startkarte handelt, du sie auf dem Einflussmarkt gekauft oder in einem Traum erhalten hast.

Falls du beim Kaufen von Karten eine Startkarte eines anderen Charakters ziehst, darfst du diese Karte kaufen und die Spezialaktion auf der Rückseite nutzen, obwohl es nicht dein Charakter ist.

Zu Beginn des Spiels besteht der Einflussmarkt aus allen Einflusskarten ohne geheimen Code auf der Rückseite.

Zu Beginn des Spiels ist der Gegenstandsmarkt leer.

KARTENLIMIT DES EINFLUSSDECKS 20-40

Zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel (beim Spielaufbau oder dem **Erwachen**) darfst du dein Einflussdeck neu zusammensetzen, indem du Karten hinzufügst oder entfernst. Achte darauf, dass sich in deinem Einflussdeck am Ende 20 bis 40 Einflusskarten befinden. Dein Einflussdeck:

- muss aus mindestens 20 Karten bestehen. Falls du aus irgendeinem Grund weniger als 20 Karten zur Verfügung hast, musst du alle verfügbaren Einflusskarten in dein Deck nehmen.
- darf aus höchstens 40 Karten bestehen. Verstaue Einflusskarten, die du nicht in dein Deck nimmst, hinter der Trennkarte deines Charakters in der Schachtel. Diese Karten darfst du im Spiel nicht mehr nutzen, bis du das nächste Mal dein Einflussdeck neu zusammensetzt.
- muss alle Schwächekarten enthalten, die du besitzt. Sie zählen für die Eckwerte 20-40 Karten nicht mit.

Anmerkung: Wächst dein Einflussdeck während des Spiels über 40 oder fällt unter 20 Karten, geschieht nichts. Diese Eckwerte gelten nur beim Zusammenstellen deines Einflussdecks.

GEMEINSCHAFTSAKTIONEN



Die Kosten von Gemeinschaftsaktionen hängen von der Zahl eurer Charaktere ab. Das Symbol hinter den Basiskosten gibt an, wie oft ihr die Basiskosten zahlen müsst, um die Aktion auszuführen. Ihr dürft die Kosten in mehreren Schritten, also über mehrere Runden hinweg zahlen. Legt jedes Mal, wenn ein Charakter die Basiskosten gezahlt hat, 1 Absichtsmarker zur Erinnerung in die Nähe der Aktion.

Beispiel: Ihr seid 3 Charaktere und du willst eine Gemeinschaftsaktion ausführen, die mit 3 gekennzeichnet ist. Du darfst dich entscheiden, 6 auszugeben, um 2 Absichtsmarker auf diese Aktion zu legen. In einer späteren (oder vielleicht sogar während der gleichen) Runde muss ein anderer Charakter nur 3 ausgeben, um die Aktion ausführen zu können.

Anmerkung: Einige Gemeinschaftsaktionen zeigen die Kosten in 2 Farben an. Ihr müsst euch dann für eine Farbe entscheiden und die gesamten Kosten in dieser Farbe zahlen. Spielt ihr z. B. zu viert, bedeutet 3 / 3 , dass ihr entweder 12 oder 12 zahlen müsst. Eine Kombination aus beidem ist nicht erlaubt.

Legt nach dem Ausführen einer Gemeinschaftsaktion alle Absichtsmarker zurück in den Vorrat. Ihr habt nur eine begrenzte Menge an Absichtsmarkern. Falls ihr einen mit einer bestimmten Farbe benötigt, aber nicht genug übrig sind, dürft ihr einen von einer anderen Aktion nehmen.

Absichtsmarker auf einer Aktion können von jedem Charakter genutzt werden, selbst wenn diese von jemand anderem dort hingelegt wurden.

Befinden sich mehrere Miniaturen desselben Wesens im Spiel, sind die auf ihrem Wesenquadrat liegenden Absichtsmarker zunächst keiner bestimmten Miniatur zugeordnet. Sie werden erst zugewiesen (und abgelegt), wenn die entsprechende Gemeinschaftsaktion ausgeführt wird.

Anmerkung: Das Symbol „ x2“ steht nicht für eine Gemeinschaftsaktion. Es bedeutet nur, dass die Kosten mit der Charakterzahl steigen. Spielt ihr z. B. zu dritt, bedeutet x2, dass ihr 6 auf einmal zahlen müsst.

AKTIONEN KAMPF / KONTAKT



Beispiele von **Kampf/Kontakt**.

Aktionen, die mit „**Kampf**“ und „**Kontakt**“ gekennzeichnet sind, werden bis auf wenige Ausnahmen wie normale Aktionen behandelt:

Nicht jede ist eine Aktion Kontakt. Nicht jede Aktion ist eine Aktion Kampf.

- Im Gegensatz zu Feldaktionen, für die du dich zur Verwendung auf dem Feld der Aktion befinden musst, können **Kampf/Kontakt** innerhalb der Basisreichweite für **Kampf/Kontakt** ausgeführt werden. Die Basisreichweite beträgt 1, kann aber mit einigen Einflusskarten/Gegenständen geändert werden.
- Du kannst den Effekt einer Aktion **Kampf/Kontakt** verstärken, indem du die Kosten dafür mehrfach zahlst.

Beispiel: Du führst die Aktion Kampf mit den Kosten 3 aus. Du darfst 9 zahlen, um den Effekt der Aktion dreimal anzuwenden.

– Zahlst du die Kosten einer Aktion mehrfach, darfst du jedes Mal ein anderes Ziel für den Effekt wählen.

Beispiel: Du führst die Aktion Kontakt mit den Kosten von 3 aus und zahlst 9 . Es befinden sich 2 Wesenmarker in Reichweite, die du als Ziel der Aktion anvisieren darfst. Du kannst z. B. das erste Wesen zweimal anvisieren und das zweite Wesen einmal.

GLÜCKSWÜRFEL



Bei vielen Karten und Effekten benötigt man den Glückswürfel, um das Ergebnis zu bestimmen. Welchen Effekt der Würfelwurf auslöst, steht auf den jeweiligen Spielelementen.

Falls eine Würfelseite keinem Ergebnis zugeordnet ist, bedeutet das, dass hier nichts passiert.

Ein ist oftmals sehr schlecht, ein schlecht oder neutral und , und sind normalerweise positiv.

ABSICHTEN STÄRKEN

Einmal je Runde, wenn du mindestens 1 Absicht zahlst (selbst wenn es weniger als die erforderlichen Kosten sind), darfst du den Glückswürfel werfen, um zusätzliche Absichten für eine Aktion zu erlangen. Zu folgenden Ergebnissen kann es kommen:

– Deine Aktion misslingt. Du bekommst deine bereits eingesetzten Einflusskarten nicht zurück. Lege **zusätzlich** 1 ab oder erleide 1 oder versiegele 3 Karten.

– Du erlangst keine zusätzlichen Absichten. Wenn dadurch die Aktion misslingt, bekommst du deine eingesetzten Einflusskarten für diese Aktion nicht zurück.

– +1/2/3 Absichten der benötigten Farbe.

Du setzt den Glückswürfel immer als letztes Mittel ein, um Absichten zu der Aktion hinzuzufügen. Nach dem Wurf dürfen keine weiteren Absichten aus anderen Quellen mehr hinzugefügt werden. Schaffst du es nicht, ausreichend Absichten für deine Aktion zu erlangen, sind die bis dahin eingesetzten Absichten verloren, obwohl die Aktion nicht ausgeführt wird.

Du darfst den Glückswürfel auch im Rahmen einer Bewegungsaktion einsetzen, um diese zu stärken. Das zählt nur als 1 Bewegung. Misslingt der Wurf, bewegt sich der Charakter nicht.

BEWEGUNGSAKTIONEN

Ihre Füße im Limbo zwischen Ruhen und Schweben; die Erde hielt sie kaum zurück, so schnell wurde sie zu einer Traumgestalt.
– Lord Dunsany, Die Königstochter aus Elfenland

Eine Bewegungsaktion führst du aus, indem du entweder Einflusskarten oder aktive Gegenstände mit -Absichten ablegst und die Miniatur entsprechend der -Absichten darauf eine bestimmte Menge an Feldern bewegst. Charaktere und Wesen bewegen sich horizontal und vertikal, aber niemals diagonal*.

*Einige Einfluss-/Gegenstandskarten können diese Regel ändern und der Bewegung sogar andere Boni gewähren ...

VERSETZEN bedeutet, dass ihr die Miniatur oder den Marker auf einem anderen Feld platziert und dabei Reichweite, Mauern und andere Hindernisse ignoriert. Es funktioniert wie eine Teleportation.



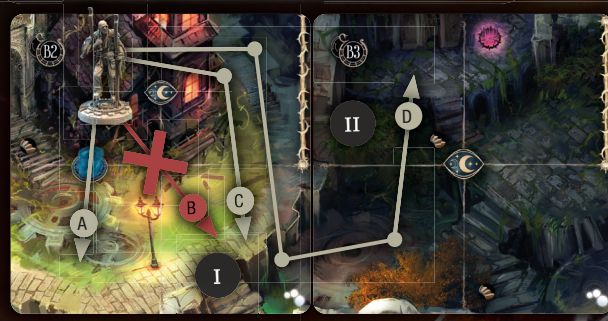
NEU WÜRFELN

Viele Effekte erlauben dir das erneute Werfen des Würfels (manchmal nur für den eigenen Wurf, manchmal für beliebige Würfe einschließlich der Würfel anderer Spieler und der Bewegung von Wesen).

Du darfst beliebig oft neu würfeln, solange du immer die jeweiligen Bedingungen dazu erfüllst und die Kosten zahlst.

Das Ergebnis des letzten Wurfs zählt, vorherige Würfel werden vollständig ignoriert.

MAUERN



Weder ihr noch Wesen dürfen sich durch Mauern bewegen oder die Reichweite durch sie hindurch messen. Wollt ihr euch auf ein Feld hinter einer Mauer bewegen (oder es mit einer Aktion anvisieren), müsst ihr euch um die Mauer herum bewegen.

Einige Mauern begrenzen nicht die gesamte Kante ihres Feldes, sondern haben eine Öffnung in der Mitte oder begrenzen nur das halbe Feld. In diesem Fall ist die Mauer an dieser Kante beschädigt.

Zwei Mauern von benachbarten Quadraten erzeugen an ihren Ecken manchmal eine kleine Lücke. Diese Lücken sind keine Beschädigung und wirken sich nicht aus.

A) Der Charakter bewegt sich 1 Feld.

B) Der Charakter darf die Bewegung nicht ausführen, da eine diagonale Bewegung nicht erlaubt ist.

C) Um auf Feld I zu gelangen, muss sich der Charakter 2 Felder bewegen.

D) Um auf Feld II zu gelangen, muss sich der Charakter 4 Felder bewegen (um die Mauer zu umgehen, die den direkten Weg versperrt).

GEGENSTÄNDE



Die geheimnisvollen Kuriositäten, die ihr in der Traumwelt findet, helfen den Charakteren, ihre vielen Herausforderungen zu meistern.

Es können jeweils nur maximal 3 **AKTIVE GEGENSTÄNDE*** auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielplan gelegt werden. Alle Charaktere können sie benutzen – also sie ablegen, um die Absichten zu erlangen, oder ihre Effekte einsetzen. Beachtet dabei, dass nicht alle Gegenstände nach Verwendung eines Effekts abgelegt werden, es sei denn, es wird explizit angegeben.

*Auf dem Spielplan gibt es ein viertes Feld für Gegenstände, das freigeschaltet werden kann.

Während des ersten Traumes habt ihr womöglich **STARTGEGENSTÄNDE** gefunden (3, die ihr als **AKTIVE GEGENSTÄNDE** behalten dürft, und zwei weitere, die sich jetzt in eurem **TEAMLAGER** befinden). Habt ihr sie nicht gefunden, befinden sie sich jetzt auf dem **GEGENSTANDSMARKT**, wo ihr sie später über **Kramläden** in der Traumwelt kaufen könnt.

Die übrigen Gegenstandskarten, die Charaktere besitzen, sind nicht aktiv. Sie werden verdeckt im Teamlager deponiert.

Lässt das Spiel dich **EINEN GEGENSTAND ANLEGEN** (z. B. als Effekt auf einer Einflusskarte oder durch ein Ereignis im Handlungsbuch), ziehe per Zufall einen aus dem **TEAMLAGER** und lege ihn auf ein Feld für einen aktiven Gegenstand. Sind keine Felder verfügbar, muss einer der anderen aktiven Gegenstände abgelegt oder der gerade gezogene Gegenstand zurück ins Teamlager gelegt werden. Allgemein gehören **ABGELEGTE GEGENSTÄNDE** in das **TEAMLAGER** (manche kommen allerdings zurück auf den **GEGENSTANDSMARKT**, wo sie durch **EINKAUFEN** wiedererlangt werden können, siehe S. 15).

REICHWEITE

Die meisten Aktionen und Effekte, die auf ein Ziel wirken, geben eine Reichweite an. Dies ist die maximale Reichweite der Aktion bzw. des Effekts. Aktionen und Effekte dürfen Felder zum Ziel haben, die innerhalb ihrer Reichweite liegen.

Reichweite 0 erreicht das Ausgangsfeld.

Reichweite 1 erreicht ein benachbartes Feld und/oder das Ausgangsfeld.

Reichweite 0



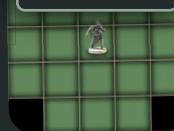
Reichweite 1



Reichweite 2



Reichweite 3



„In beliebiger Reichweite“ oder „unbegrenzte Reichweite“ bedeuten nicht, dass ihr Felder hinter Mauern oder blockierten Feldern erreichen könnt. Ihr müsst zuerst einen Weg zu dem Feld finden, um es als Ziel anvisieren zu dürfen. Besagt eine Regel „auf einem beliebigen Feld“, dürft ihr Reichweite, Mauern und blockierte Felder ignorieren.



TRAUMLANDPHASE

Wenn du lange in einen Abgrund blickst,
blickt der Abgrund auch in dich hinein.

– Friedrich Nietzsche

WESEN sind die körperlosen Kreaturen, die in der Traumwelt umherwandern. In den Traum- und Schlummerlanden werden sie von den entsprechenden Miniaturen oder Markern repräsentiert. Sie handeln nach den Charakteren in der **Traumlandphase**, und ihre Handlungen werden durch das bestimmt, was auf den **Rundenkarten** und **Wesenquadraten** angezeigt wird.

Beginnt die Traumlandphase, indem ihr euch die aktuelle **offene Rundenkarte** ansieht.

RUNDENKARTEN



Rundenkarten haben zwei Funktionen: Die Runden in Schlummern/Träumen zu zählen und anzugeben, wie **Wesen** und die stets im Wandel begriffenen Traumlande der Schlummer und Träume sich verhalten und reagieren.

RUNDEN ZÄHLEN

Mischt zu Beginn von jedem Schlummer/Traum die entsprechende Anzahl Rundenkarten und legt sie per Zufall offen auf das Rundenfeld. Die Runden sind in der oberen rechten Ecke von Schlummerquadraten und unten auf Traumtorquadraten angegeben. Legt die restlichen Rundenkarten verdeckt auf den Ablagestapel.

Die oberste Karte – die „aktuelle Rundenkarte“ – sollte als einzige sichtbar sein. Am Rundenende (nachdem alle Effekte umgesetzt wurden, siehe unten) wird sie abgelegt und für die nächste Runde eine neue aufgedeckt. Der Schlummer/Traum endet, wenn euch die Rundenkarten ausgehen – führt die Effekte für „Keine weitere Runde“ aus, die auf dem Schlummer-/Traumtor-Quadrat beschrieben sind.



WANDLUNGSEFFEKT – Stärkt das Wesen (siehe **WANDLUNGEN**, S. 13).



BASISEFFEKT – Ein geringfügiger negativer Effekt.



SPEZIALEFFEKT – Ein starker negativer Effekt.

Effekte der Rundenkarten

EFFEKTE DER WESEN UND TRÄUME/SCHLUMMER

Zu Beginn der Traumlandphase wird jeder Schritt auf der aktuellen Rundenkarte von **oben nach unten** ausgeführt. Diese Schritte bestehen aus **3 Haupteffekten** (siehe unten) sowie der **Bewegung eines Wesens**.



Zeigt die **RUNDENKARTE** z. B. **BASISEFFEKT**, lässt dieses spezifische **WESEN** Charaktere in einer Reichweite von **1** erleiden. Genauso sorgt der **SPEZIALEFFEKT** dafür, dass Charaktere in einer Reichweite von **2** **KARTEN VERSIEGELN** müssen.

WESENQUADRATE

Es gibt zwei Arten von Wesenquadraten. Die eine Art findet man in **TRÄUMEN** und die andere in **SCHLUMMERN**. Sie unterscheiden sich geringfügig. **WESENQUADRATE** in **SCHLUMMERN** werden im Abschnitt **SCHLUMMER** behandelt.



Diese Effekte sind auf **WESENQUADRATEN** zu sehen sowie auf anderen geheimen Karten bei bestimmten Träumen/Schlummern.

Nennt eine Rundenkarte einen Effekt, aber er ist auf keinen Spielelementen zu finden, wird er übersprungen.

Während der ersten Hälfte des ersten Traumes wird euch das womöglich passieren.

Falls ihr mehrere Effekte im selben Schritt ausführen müsst, entscheidet ihr über die Reihenfolge. Betrachtet sie jedoch als gleichzeitig ausgeführt.

Falls das Spiel euch anweist, etwas am Ende der Runde zu tun, führt es nach allen anderen Schritten aus.

WEITERE RUNDENKARTEN-REGELN

SCHRITTE BLOCKIEREN/ RUNDEN HINZUFÜGEN

Falls das Spiel euch anweist, **1 Schritt der aktuellen Rundenkarte zu blockieren**, wählt und markiert 1 der Schritte mit einem **●**. Wenn ihr die Schritte auf der Rundenkarte ausführt, überspringt den markierten Schritt.

Falls das Spiel euch anweist, **1 Runde hinzuzufügen**, nehmt die unterste Karte des Ablagestapels und legt sie unter das Rundendeck.

RUNDENFARBEN (♥, ♠, ♦, ♣).

Jede Rundenkarte besitzt das Symbol einer der vier Rundenfarben. Sie haben keinen Effekt, solange sich keine Karte oder Regel auf sie bezieht.

BELOHNUNG

Jede Rundenkarte besitzt einen Abschnitt „Belohnung“. Führt diesen aus, sobald euch das Spiel eine Belohnung zuspricht (normalerweise nach einem Sieg bei einem Schlummer). Ihr erhaltet immer die auf der aktuellen Rundenkarte angegebene Belohnung.

Manchmal dürft ihr zwischen mehreren Belohnungen wählen (z. B. entweder 1 Teambelohnung oder 1 jeweils kleinere Belohnung für jeden Charakter).

Falls euch ein Schlummer eine Belohnung zuspricht, nachdem ihr die letzte Rundenkarte abgelegt habt, erhaltet ihr die auf der zuletzt abgelegten Rundenkarte angegebene Belohnung.

AUFBAU: Führt den in der oberen rechten Ecke beschriebenen Aufbau durch. Dies umfasst bisweilen, die benötigte Anzahl Rundenkarten vorzubereiten, Wesenmarker/-miniaturen erscheinen zu lassen und jegliche weitere Schritte abzuschließen.

(Mehr zum Erscheinen von Wesen unter **ERSCHEINEN DER WESEN**, S. 6.)

WESENMODELLE: Von Charakteren platzierte Modelle (von Einflusskarten, Hinweiskarten) gelten **NICHT** als Wesen, sofern das Spiel nichts anderes vorgibt.

INTERAKTIONEN sind Aktionen, die du mit dem (oder gegen das) Wesen ausführen darfst. Falls du dich in der benötigten Reichweite zum Wesen befindest, darfst du diese Aktion ausführen. Zur Erinnerung: Die Aktionen Kampf/Kontakt haben eine Basisreichweite von 1.

EFFEKTE DER WESEN: Siehe links – **EFFEKTE DER WESEN UND TRÄUME/SCHLUMMER**

Anmerkung: Die Formulierung „Falls sich Charakter in Reichweite X befindet“ bedeutet „in Reichweite X eines beliebigen Markers oder einer beliebigen Miniatur des Wesens“. Befindest du dich in Reichweite mehrerer Marker/Miniaturen dieses Wesens, ändert oder verstärkt dies den Effekt nicht (außer dies ist auf dem Quadrat angegeben).

BEWEGUNG DER WESEN



WESEN bewegen sich in der Traumlandphase, während des Schritts **●** von Rundenkarten. Jedes Wesen besitzt einen Bewegungswert, der auf dem Wesenquadrat angegeben ist. Werft während dieses Schrittes den Wesenwürfel*:



Das Wesen bewegt sich nur 1 Feld.



Das Wesen bewegt sich so viele Felder, wie sein Bewegungswert anzeigt.



Das Wesen bewegt sich so viele Felder, wie sein Bewegungswert anzeigt. Werft danach den Würfel erneut und führt den Effekt aus.

Wesen bewegen sich immer in Richtung des nächstgelegenen Charakters, sofern ihre Bewegungsregeln nichts anderes vorgeben. Befinden sich mehrere Charaktere in derselben Reichweite, entscheiden die Spieler, wohin sich das Wesen bewegt. Befindet es sich bereits auf einem Feld mit einem Charakter und führt eine Bewegung aus oder es führt kein Weg zum Ziel, bewegt es sich nicht.

Das Wesen beendet seine Bewegung sofort, wenn es das anvisierte Feld mit dem Charakter erreicht hat.



Wesen benutzen niemals Feldaktionen (sie folgen euch z. B. nicht durch Abkürzungen etc.).

*Werft den Würfel für jede Miniatur/jeden Marker separat. Ihr dürft euch jedoch auch dazu entschließen, den Würfel nur einmal für alle Wesen des Schlummers/Traumes zu werfen. Das könnt ihr abhängig von eurer Gruppe und Erfahrung entscheiden.



Das Wesen ignoriert den Wesenwürfel. Oft folgen darauf zusätzliche Regeln für das spezifische Wesen.

WANDLUNGEN

WESEN werden vorrangig durch **WANDLUNGEN** (ausgeführt während des Schritts  von **RUNDENKARTEN**) stärker und gefährlicher, solange sich der Marker auf dem **WESENQUADRAT** befindet. Fügt du 1 oder mehrere **WANDLUNGSMARKER** hinzu, ziehe sie zufällig und lege sie offen auf das **WESENQUADRAT**. Dafür empfiehlt sich eine kleine Tasse oder ein undurchsichtiger Beutel. Denke daran, dass du eine Wandlung mit einer Basisaktion entfernen kannst, indem du einen  oder einen Schlüssel aus gibst. Entfernte Wandlungen gehen zurück in den Wandlungsvorrat.



Jeder Effekt des **WESENS**, der  verursacht, verursacht 1 zusätzliches .



Jeder Effekt des **WESENS**, der eure Karten versiegelt, versiegelt 2 zusätzliche Karten.



Der Bewegungswert des **WESENS** erhöht sich um 2. Wenn ihr  werft, bewegt es sich dennoch nur 1 Feld.



Die Reichweite aller Effekte des **WESENS** erhöht sich um 1.



Alle von Charakteren getragenen **MASKEN** sind inaktiv. Dieser Effekt tritt sofort in Kraft (bei Verringerung deines Hand- oder Fortschrittskartenlimits musst du z. B. sofort überschüssige Karten ablegen).





Alle gelegten **FORTSCHRITTSKARTEN** sind inaktiv. Dieser Effekt tritt sofort in Kraft. Neue Karten können gelegt werden, sie bleiben aber inaktiv.



Ihr dürft unter keinen Umständen Würfel **neu werfen**.



Charaktere können ihre  nicht für neue Würfel nutzen (können neue Würfel aber anderweitig erhalten). Sie können aber dennoch für Effekte bezahlen, die  kosten.

MASKEN

Manchmal ist es schwer für uns, die Wahrheit zu finden – in einer Welt, die wir nicht verstehen.
– This Boy, Lied von Brendan Perry



Im Laufe des ersten Traumes erhaltet ihr eure ersten zwei Masken. Wenn ihr sie tragt, gewähren sie euch mächtige Spezialfähigkeiten.

Jeder Charakter darf immer nur eine Maske tragen – das ist die aktive Maske, die normalerweise zu Beginn jeder Spielsitzung ausgewählt wird (stelle sie in den Standfuß). Du darfst jederzeit die Fähigkeit auf der Rückseite deiner Maske nutzen.

Falls du deine Maske nur „einmal je Runde“ nutzen darfst, lege sie zur Erinnerung nach Gebrauch hin und nimm sie zu Beginn der nächsten Runde wieder.

Wirst du aufgefordert, eine Maske **anzulegen**, ersetzt du deine aktive Maske mit einer deiner anderen Masken (oder, falls du bereits beide Masken ablegen musstest, wählst du eine als aktive Maske aus). Wirst du aufgefordert, eine Maske **abzulegen**, verlierst du sie. Lege sie entweder zurück in die Schachtel oder beiseite. Wenn du möchtest, kannst du deine versiegelten Karten unter oder auf abgelegte Masken legen. Erhältst du eine neue Maske, darfst du sie sofort tragen und deine bisher aktive Maske ablegen.

Alle ungenutzten Masken können zurück in die Schachtel gelegt werden. Die geheimen Karten (ihr Code lautet **II-41 S**), die deine Masken repräsentieren, können von Spiel zu Spiel helfen, den Überblick zu behalten, welcher Charakter welche Maske besitzt.

UHR

Vielleicht habt ihr gesehen, dass man im Spiel **STUNDEN** hinzugewinnen oder verlieren kann. Zu Beginn eines normalen Spiels wird die **UHR** entsprechend der Anzahl der Spieler mit dem **STUNDENZÄHLER** auf der Anzahl an **STUNDEN** platziert, die euch zur Verfügung stehen. Mit ihrer Hilfe könnt ihr euch bewegen oder weitere Runden erhalten – indem ihr jeweils X **STUNDEN** für X Bewegungen oder **RUNDEN** (legt dann entsprechend viele Rundenkarten unter das Rundendeck) ausgibt.

Falls ihr im Laufe des Spiels Stunden gewinnt/verliert, bewegt den Stundenzähler entsprechend vorwärts/rückwärts.

WEISHEITSKARTEN

Ab und zu erhaltet ihr während eurer Kampagne **WEISHEITSKARTEN**. Diese Karten fügen neue Regeln zum Spiel hinzu, die es verändern oder euch neue Möglichkeiten eröffnen.

Steckt die Weisheitskarten in ihre Aufbewahrungshilfe. Es passen bis zu 18 Karten hinein (9 pro Seite).

Alle Weisheitskarten, die ihr erhalten habt, **sind immer aktiv**.

Es ist möglich, dass ihr zu viele Weisheitskarten für die Aufbewahrungshilfe habt. In diesem Fall könnt ihr einfach aussuchen, welche Karten ihr in der Aufbewahrungshilfe behalten wollt, um euch das Spielen zu erleichtern. Egal welche Karten ihr wählt, die Weisheitskarten sind alle aktiv.



BEENDIGUNG VON TRÄUMEN/SCHLUMMERN


Ihr behaltet nach Beendigung eines Schlummers/Traumes eure Einflusskarten auf der Hand, gelegte Fortschrittskarten, Leuchtsteine und andere Boni. Entfernt diese Dinge nicht, sofern ihr nicht dazu angewiesen werdet.

Mischt eure Ablagestapel oder Decks nicht neu. Lasst alle versiegelten Karten, wie sie sind. Charaktere gehen zurück zum Teammarker in der Traumwelt, sofern euch der Schlummer/Traum nichts anderes vorgibt. Achtet unbedingt darauf, den Anleitungen am Ende des Traumes genau zu folgen, damit ihr keinen Schritt verpasst. Ansonsten kann euch das im weiteren Verlauf der Kampagne Probleme bereiten.

Nach eurem ersten Traum erhalten eure Charaktere Anweisungen zum „Erwachen“ (siehe **ERWACHEN** weiter unten).

Nach dem Erwachen befindet ihr euch in der Traumwelt, am Eingang zur Stadt.

ERWACHEN

Das Erwachen ist eine Mechanik zur Erholung/Zurücksetzung, die man nach Abschluss des ersten Traumes entdeckt. So erhalten eure Charaktere die Möglichkeit, ihre Leiden und versiegelten Karten ganz zu entfernen, auch wenn sie dafür mit erhaltenen Schlüsseln,  und gelegten Fortschrittskarten zahlen müssen. Die Charaktere erwachen am Ort „Erwachen“ im Bezirk „Vorort“ der Traumwelt. Sobald alle Effekte des aktuellen Ortes in der Traumwelt ausgeführt wurden, kann das Erwachen ausgeführt werden. Auf der Weisheitskarte „Erwachen“ sind die Schritte genau beschrieben. Bitte beachtet, dass ihr bei diesem Vorgang eure Charaktere wechseln, die Karten in eurem Einflussdeck ändern sowie bestimmen könnt, welche Masken ihr aktivieren wollt.

ZEIT, RAUM
UND MATERIE SIND
NUR EINE ILLUSION!



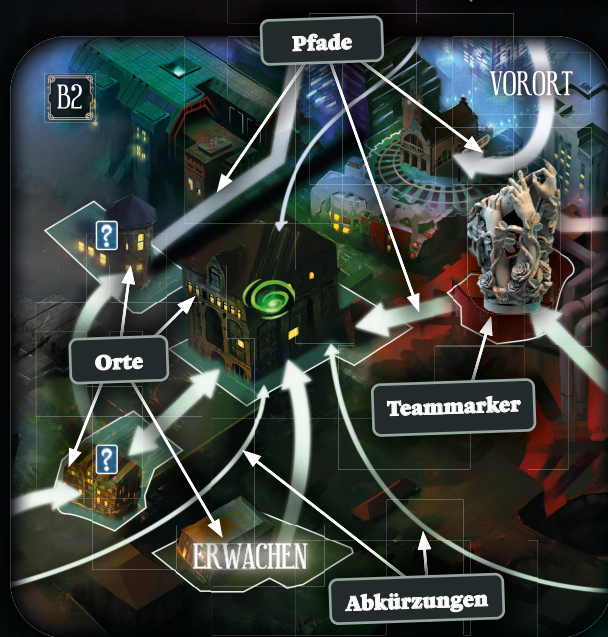
STOPP! IHR SOLLTET JETZT GENUG WISSEN, UM DEN ERSTEN TRAUM ABZUSCHLIEßEN.
FAHRT FORT, SOBALD IHR DAS GETAN HABT.

Lest weiter, sobald ihr den ersten Traum abgeschlossen habt.

TRAUMWELT

Also wenn eine Stadt Charakter hat, hat sie vielleicht auch eine Seele. Vielleicht hat sie Träume.

- Neil Gaiman



Die **KARTE DER TRAUMWELT** zeigt euch aus der Vogelperspektive, wo sich euer Team gerade befindet. Ihr beginnt mit dem **Teammarker** auf dem Feld „ERWACHEN“ und folgt dann den **großen Pfeilen**, bis ihr andere Orte mit Kartensymbolen erreicht. Im Gegensatz zu Träumen/Schlummern gibt es in der Traumwelt keine festgelegten Runden. Zwischen den großen Pfeilen könnt ihr euch frei bewegen (d. h. ihr müsst keine Absichten zahlen). **Kleinere Pfeile** stehen für gefährlichere **ABKÜRZUNGEN**. Benutzt ihr eine Abkürzung, muss jeder Charakter 1 Karte versiegeln.

Auf der Traumwelt-Weisheitskarte sind alle Symbole beschrieben, die man in der Traumwelt findet. Nach Beendigung des ersten Traumes wird diese Karte verfügbar.

Es gibt zwei Gründe, warum ihr diese Wege beschreitet: einerseits, um mehr Schlüssel zu erhalten und Traumtore passieren zu können, und andererseits, um Charaktere mithilfe von Schlummern (siehe „Schlummer“ rechts) auf die bevorstehenden Träume vorzubereiten. Dabei platziert ihr Fortschrittskarten und erhaltet und .

Ihr könnt jetzt die erste Bewegung in der Traumwelt ausführen. Habt ihr das getan und die Anweisung des Ortes ausgeführt, solltet ihr den Rest der Anleitung lesen.

ZUSTANDSMARKER

Während des Spiels können Charaktere und Wesen von Zuständen beeinflusst werden.

Lege einen erhaltenen Zustandsmarker neben die anvisierte Miniatur/das anvisierte Wesen. Er beeinflusst nur diese Miniatur bzw. dieses Wesen.

Sollst du einen Zustandsmarker platzieren, es sind aber keine mehr im Vorrat vorhanden, wird der Effekt ignoriert. Beachte, dass Marker verschiedene Zustände auf der Vorder- und Rückseite auflisten. Dies schränkt manchmal ein, welche Zustände platziert werden können.

SCHLUMMER

SCHLUMMER sind Mini-Begegnungen, auf die ihr ab und zu bei eurer Reise durch die Traumwelt stoßt. Sie werden aus dem Deck der **SCHLUMMERQUADRATE** gezogen. Am Ende eures ersten Traumes und für jedes darauffolgende Spiel wird das Deck so angeordnet, dass alle Schlummerquadrate, die ihr im Laufe des Spiels angesammelt habt, auf dem **SCHLUMMERQUADRAT „DELTAPHASE“** (mit der grünen Rückseite, siehe **DELTAPHASE**, S. 15) liegen.

Im Laufe der Kampagne verändert sich dieses Schlummerdeck und besteht hauptsächlich aus **Schlummerwesen**, gutmütig oder gefährlich, denen die Charaktere während dieser Begegnungen entgegentreten. Falls das gezogene Quadrat nicht zu ihnen gehört, führt einfach die Anweisungen aus. Wann immer euch das Spiel anweist, einen neuen Schlummer zum Schlummerdeck hinzuzufügen, müsst ihr das Quadrat unter das Deck legen.

Zu Beginn des Spiels werdet ihr feststellen, dass es in diesem Deck nur ein **WESEN** gibt – das „**Gespens**“ – sowie zwei Karten, die sich verändern, je nachdem, wie viele aktive Fortschrittskarten ihr platziert habt. Überstürzt es nicht, sie freizuschalten, denn sie bringen schwierigere **WESEN** ins Spiel.

DIE SCHLUMMERLANDE

Die meisten Begegnungen mit **Schlummerwesen** finden in den **Schlummerlanden** statt, ähnlich der Traumlande in einem Traum.

Entfernt beim Erwachen und nach Beendigung des jeweiligen Traumes alle Quadrate von den Traumlanden (falls das noch nicht geschehen ist) und legt die 2 **START-/AUFBAU-Quadrate** für die **SCHLUMMERLANDE** hin. Folgt den gewohnten Regeln zur Platzierung der Quadrate (die gedruckten Codes müssen mit den Codes auf dem Spielplan übereinstimmen). Der Rest der freigeschalteten Schlummerlande-Quadrate wird gemischt und verdeckt auf das entsprechende Feld auf dem Spielplan gelegt. Sie werden als Effekte von **Schicksalskarten** (siehe **SCHICKSALSKARTEN**) gezogen und platziert.



Die Schlummerlande während einer späteren Phase der Kampagne.

SCHLUMMERWESEN

Das Diagramm zeigt die Phasen einer Schlummerwesen-Begegnung. Es beginnt mit dem **GESPENST HINTER MEINEM RÜCKEN** (4 Runden). Die Phasen sind: **Aufbau** (Legen eines Markers), **Interaktionen** (Kampf mit 6 Wunden/6 Leben), **Effekte der Wesen** (Wandlung hinzufügen, Entfernungen), **Erlösung** (Zahlung von Charakteren), und **Keine weitere Runde/Abbruch** (Gefangen - führt H.770 aus).

SCHLUMMERWESEN-QUADRATE ähneln den Quadraten in den Träumen, besitzen aber auch Eigenschaften, die es nur in Schlummern gibt:

- **AUFBAU: RUNDEN** - Lasst die Miniatur(en) erscheinen und stellt ein Rundendeck aus der vorgegebenen Anzahl Rundenkarten zusammen, ähnlich wie beim Beginn eines Traumes. Die Runden bestimmen, wie viel Zeit ihr habt, um die Begegnung abzuschließen. Habt ihr keine weiteren Runden zur Verfügung, führt den Effekt „**Keine weitere Runde/Abbruch**“ aus.

- **KEINE WEITERE RUNDE/ABBRUCH** - Hat das Schlummerwesen den Effekt „Abbruch“, könnt ihr zu Beginn einer jeden Runde entscheiden, den Effekt „**Keine weitere Runde**“ auszuführen, anstatt den Schlummer weiterzuspielen. Falls der Effekt keine Elemente vom Aufbau benötigt, dürft ihr den Schlummer sogar abbrechen, bevor er überhaupt begonnen hat. Meist werden die Charaktere dafür allerdings bestraft (aber nicht immer).

- **ERLÖSUNG** - Diese Mechanik werdet ihr im Laufe der Kampagne freischalten.

- **BELOHNUMG ERHALTEN** - Führt den Abschnitt „**Belohnung**“ der aktuellen Rundenkarte aus. Meist geschieht das, wenn ein Schlummer erfolgreich beendet wird (aber nicht immer).

- „**DIESER SCHLUMMER ENDET**.“ - Dieser Schlummer endet sofort. Legt den aktuellen Schlummer unter das Schlummerdeck und alle dazugehörigen Marker/Miniaturen der Schlummerwesen zurück in die Schachtel. Belasst alle Schlummerlande-Quadrate, Verwerfungskarten und Marker, die nichts mit dem letzten Schlummer zu tun hatten, in den Schlummerlanden. Eure Charaktere bleiben auf den Feldern, auf denen sie sich am Ende des Schlummers befinden. Ihr beginnt euren nächsten Schlummer genau so. Begebt euch nun wieder in die Traumwelt.



VERWIRRT - Die maximale Reichweite von Weseneffekten/Charakteraktionen wird bis zum Ende der Runde/Charakterphase auf 1 reduziert.



BETÄUBT - Jegliche die durch Effekte des paralysierten Ziels verursacht werden, werden in dieser Runde ignoriert.



PARALYSIERT - Das betroffene Wesen bzw. der betroffene Charakter kann bis zum Ende der Runde/Charakterphase nicht bewegt/versetzt werden.




VERGIFTET - Das betroffene Wesen ist nicht fähig, bis zum Ende des Traumes/Schlummers neue Wandlungen zu erhalten.

SCHICKSALKARTEN ?



Schicksalskarten sind kurze Zwischenspiele, kleine Abenteuer oder Ereignisse, denen ihr in der Traumwelt begegnet.

Kommt ihr zu einem Ort mit dem Symbol , zieht eine **SCHICKSALKARTE** oben vom **SCHICKSALSDECK** und führt sie aus. Jede Karte enthält alle Regeln, die ihr zum Ausführen benötigt.

Einige **SCHICKSALKARTEN** weisen euch an, ein **Schlummerlande-Quadrat** zu ziehen und zu platzieren – so werden die existierenden Schlummerlande erweitert. (Beachtet dabei die Regeln zur Platzierung von Quadraten, dass die Codes übereinstimmen müssen.) Befindet sich dann auf einem Quadrat eine leere **Verwerfung**, müsst ihr die Schicksalskarte dort platzieren. (Gibt es mehr als ein leeres Feld, könnt ihr ein beliebiges auswählen.)

Legt die Schicksalskarte ansonsten unter das Schicksalsdeck.

SCHICKSALKARTEN mit Verwerfungen (auch Verwerfungskarten genannt) bieten Chancen für bestimmte Felder auf der Karte oder negative/positive Effekte für die gesamten Traumlande (das hängt von der Karte ab).

VERWENDUNG VON KARTEN IN DER TRAUMWELT

Einflusskarten und Gegenstände werden meist in Schlummern und Träumen verwendet, nicht in der Traumwelt. Es gibt jedoch Ausnahmen. Einige Karten beziehen sich direkt auf Bewegungen in der Traumwelt oder beeinflussen die Effekte von Orten.

Um diese Karten zu verwenden, musst du sie auf der Hand oder als aktive Fortschrittskarten haben, da in der Traumwelt keine Karten gezogen werden. Das kann ein guter Grund sein, mit Karten auf der Hand Schlummer/Träume zu beenden.

Andere Karten, die sich nicht speziell auf die Traumwelt beziehen, können auch eingesetzt werden, falls sie einen sofortigen Effekt haben, der in der Traumwelt nützlich ist, bzw. beim Ausführen einer Schicksalskarte (d. h. für erneutes Würfeln). Falls du eine Verwendung für eine Einflusskarte oder einen Gegenstand findest, kannst du sie/ihn in der Traumwelt verwenden.

JAHRESZEITENKARTEN


Bei eurer Reise durch die Traumwelt können Jahreszeitenkarten Regeln ändern. Wenn ihr Träume mit einem Sieg abschließt, folgt meist eine positive Jahreszeit. Falls ein Traum misslingt, kommt es zu einer negativen Jahreszeit. Auf den Jahreszeitenkarten findet ihr Hinweise, welche positiven oder negativen Effekte auftreten, falls der Traum erfolgreich oder in einem Fehlschlag endet. Bitte beachtet, dass der Tod keinen Jahreszeitenwechsel verursacht.

DELTAPHASE



Irgendwann stoßt ihr auf das letzte **GRÜNE SCHLUMMERQUADRAT**. Damit beginnt die **DELTAPHASE**, die allen Charakteren eine kleine Verschnaufpause gewährt, während sie tiefer in die **TRAUMWELT** vorstoßen.

Bei Ausführung dieser Karte wählt jeder Charakter eine der folgenden Optionen

- All seine  heilen.
- All seine Karten entsiegeln.
- All seine Fortschrittskarten auf die Vorderseite drehen.
- Sein Einflussdeck neu mischen.
- Seine Maske anlegen.


Je nachdem, wie viele Spieler es gibt, werden die Stunden zurückgesetzt: – 1/2/3/4/5 Spieler – 5/4/3/2/1 Stunden.

Danach werden alle **ABGELEGTE SCHLUMMERQUADRATE** neu gemischt und wieder über diesem **GRÜNEN SCHLUMMERQUADRAT** auf das Schlummerdeck/Wesenfeld gelegt. Dann kann der Zyklus erneut beginnen.

Beachtet, dass die Schlummerlande sich nicht verändern.


EINKAUFEN

Erreicht ihr einen **KRAMLADEN**, dürft ihr eure **EINKAUFKARTE (II-41 C)** verwenden. Jeder Charakter darf dann von Folgendem eins auswählen:

EINFLUSSKARTEN KAUFEN – Zieht 3 Karten vom **DECK DES EINFLUSSMARKTES** und kauft so viele wie gewünscht, indem ihr die -**KOSTEN** oben rechts auf der Karte zahlt. Legt diese Karten auf euren eigenen Ablagestapel. Nicht gekaufte Karten werden unter das Marktdeck gelegt.

ODER

1 GEGENSTAND KAUFEN – Zieht per Zufall einen Gegenstand aus dem **GEGENSTANDSMARKT**, zahlt dafür 2  und legt ihn auf ein Feld für **AKTIVE GEGENSTÄNDE** (falls alle Felder belegt sind, legt einen Gegenstand ab).

Kauft ihr keine Karten oder Gegenstände, erhaltet ihr 1 . Legt die Einkaufskarte hinterher wieder zu den **GEHEIMNISSEN**. Meist erhaltet ihr eine Möglichkeit, diese zurückzubekommen, wenn ihr Träume abschließt.

HINWEISKARTEN

Hinweiskarten werden meist nur einmal in einer besonderen Situation oder einem bestimmten Traum verwendet. Die Anweisungen, wie man sie benutzt, sind auf ihrer Vorder- und Rückseite zu finden.

TRAUMWELT IN ETHERFIELDS 2.0


Eure ersten Schritte in der Traumwelt mögen euch sehr unkompliziert erscheinen. Macht euch darüber keine Gedanken. Die Welt wird sich im Laufe der Zeit verändern!

SCHWÄCHEKARTEN



Weist das Spiel dich an, eine **SCHWÄCHEKARTE** zu erhalten, ziehe eine vom **SCHWÄCHEDECK** und lege sie auf deinen Ablagestapel. Diese Karten haben einen negativen Effekt und beeinträchtigen dein Einflussdeck.

Ziehst du eine Schwächekarte vom Einflussdeck, musst du sie sofort ausführen. Manche Schwächekarten werden danach auf deinen Ablagestapel oder in deine Fortschrittszone gelegt (was den negativen Effekt dauerhaft macht). Sie zählen nicht zum Limit deiner aktiven Fortschrittskarten.

Die meisten Schwächekarten können für eine Gebühr (meist 1 ) aus dem Deck entfernt werden. Sie werden dann wieder unter das Schwächedeck gelegt.

Denkt daran, dass Schwächekarten beim Versiegeln von Karten übersprungen werden. Sie werden dann oben auf das Einflussdeck gelegt (siehe **Karten versiegeln**, S. 8).

Während des Deckbaus müsst ihr alle Schwächekarten zum Deck hinzufügen. Sie zählen für die Eckwerte 20-40 Karten nicht mit.

ÜBERLAGERUNGSKARTEN

Überlagerungskarten sind geheime Karten, die einen Teil der Traumlande abbilden. **Platziere diese Karten sofort in den Traumlanden, sobald du sie aufgedeckt hast.** Beachte, dass sie exakt auf die ausliegenden Quadrate und das Raster der Traumlande passen müssen (es gibt immer nur eine richtige Möglichkeit).

Jede Überlagerungskarte verändert die Traumlande auf ihre eigene Art, manchmal vergrößert sie sie auch. Du darfst eine Überlagerungskarte nicht aus den Traumlanden entfernen, solange dir das Spiel dies nicht explizit erlaubt.

Legt alle Miniaturen und Marker von Feldern, die durch die Überlagerungskarte überdeckt werden, auf das nun oben liegende entsprechende Feld der Überlagerungskarte.

Anmerkung: Du musst jede Überlagerungskarte sehr genau platzieren. Meistens musst du sie ein wenig drehen, damit sie sich perfekt ins Vorhandene einfügt.





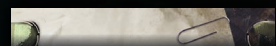
Trennkarte für Hinweiskarten

Legt hierhinter erhaltene Hinweiskarten eures Teams.
Hinweiskarten erscheinen während der Kampagne.



Entfernte Karten

So seht ihr, welche Karten
ihr aus dem Spiel entfernt habt.



Aktueller Traum

Markiert damit die Position des aktuellen Traumes in den
geheimen Karten, damit ihr ihn leicht wiederaufbauen könnt.



Einflussmarkt



Gegenstandsmarkt



Rundendeck



Schicksalsdeck



Schwächendeck



Jahreszeitendeck

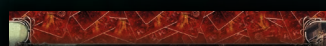
Das Jahreszeitendeck wird im Laufe der Kampagne erscheinen.

Große Trennkarten für:



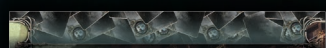
Entfernte Quadrate

So seht ihr, welche Quadrate ihr
aus dem Spiel entfernt habt.



Schlummerdeck

Das Schlummerdeck wird im Laufe der Kampagne erscheinen.



Schlummerlande-Quadrate



Aktueller Traum

Markiert damit die Position des aktuellen Traumes in den
geheimen Quadraten, damit ihr ihn leicht wiederaufbauen könnt.

DAS SPIEL SPEICHERN

Nachdem ihr alle Effekte eures aktuellen Ortes in der Traumwelt ausgeführt habt, dürft ihr das Spiel pausieren und eure Kampagne speichern. Um keinen zu verschwenden, dürft ihr noch einmal Einflusskarten kaufen. Wer danach noch besitzt, legt alle ab und erhält dafür 1 geheime Karte II-41 R. Sie ermöglicht es, beim Aufbau des nächsten Spiels 1 zu erhalten.

Führt die Schritte 1-3 der Weisheitskarte „Erwachen“ aus:

- 1] Legt alle Einflusskarten (aus dem Deck bzw. aus der Hand/Fortschrittszone) ab.
- 2] Heilt alle und entsiegelt alle Karten.
- 3] Legt alle Schlüssel und ab.

Legt danach alle übrigen Karten und Quadrate hinter die entsprechenden Trennkarten in die Schachtel:

- Charakterdecks mit Basisaktionen und Maskenkarten (II-41 S),
- alle Karten aus dem Teamlager (z. B. Hinweiskarten),
- das Rundendeck,
- das Schwächendeck,
- die Schlummerlande-Quadrate,
- das Schicksalsdeck,
- das Schlummerdeck,
- das Jahreszeitendeck.
- Ändert nicht die oberste Jahreszeitenkarte.
- Legt alle eure Traumtore in den vorgesehenen Umschlag.
- Marker, die noch verfügbar sind.
- Alle weiteren Elemente sollten getrennt in Beuteln aufbewahrt werden.

Befindet ihr euch in einem Traum, wenn ihr diese Entscheidung trefft, müsst ihr wie beim „Tod eines Charakters“ vorgehen (geheime Karte II-42 I).

NEUE PERSONEN HINZUFÜGEN

Etherfields ist so skaliert, dass ihr an jedem Spieleabend mit einer anderen Teamgröße weiterspielen könnt.

Bestand das letzte Team aus weniger als 4 Charakteren, nimmt sich die neue Person den bisher nicht gespielten Charakter und taucht mit ihm in die Traumwelt ein. Im umgekehrten Fall dürft ihr einfach mit weniger Charakteren weiterspielen. Ein Charakter darf auch von einer anderen Person übernommen werden, falls alle damit einverstanden sind.

VARIANTEN

DER DORNENRITTER: Falls ihr die Erweiterung „Dornenritter“ besitzt, ist seine Weisheitskarte von Spielbeginn an aktiv. Sie enthält alle Regeln, die ihr zum Spielen benötigt.

ZUSATZREGELN MIT KLASSISCHEM KARTENSPIEL: Einmal je Traum darf euer Team klassische Pokerkarten (anglo-amerikanisches Blatt) nutzen, falls ihr welche besitzt, um einen Effekt zu erzielen, der in Verbindung mit **Wandlungen**, , , **Stunden** oder **versiegelten Karten** stehen wird. Mischt dazu die Spielkarten und zieht zufällig 3 davon. Dies sind eure **Glückskarten**. Schaut euch die Karten an und entscheidet, ob ihr weitermachen oder aufhören wollt. Wenn ja, zieht zufällig 3 weitere Karten – dies sind eure **Pechkarten**.

Ist die Summe* eurer **Glückskarten** höher als die eurer **Pechkarten**, erhaltet ihr den positiven, ansonsten den negativen Effekt, je nachdem welchen Effekt ihr beeinflussen wolltet.

* Ein Bube zählt 11, eine Dame 12, ein König 13, ein Ass 14 und ein Joker 15 Punkte.

	POSITIVER EFFEKT	NEGATIVER EFFEKT
WANDLUNGEN	Legt alle Wandlungen eines Wesens ab.	Fügt 2 Wandlungen zu einem Wesen hinzu.
	Erhaltet alle verfügbaren und teilt sie im Team auf.	Die Charaktere legen ALLE ab.
STUNDEN	Fügt 2 Stunden hinzu.	Verliert alle Stunden.
	1 beliebiger Charakter heilt 2 .	1 beliebiger Charakter erleidet 1 .
KARTEN VERSIEGELN	Ihr entsiegelt jeweils 5 Karten.	Ihr versiegelt jeweils 5 Karten.

GEORDNETER RUNDENABLAUF

Falls ihr lieber mit einem geordneten Rundenablauf spielen möchtet, könnt ihr mit dem ersten Spieler beginnen und dann im Uhrzeigersinn eine Traumaktion (Feldaktion, Traum- oder Wesen-Interaktion) pro Charakter ausführen sowie so viele andere Aktionen (z.B. Bewegungen, Basisaktionen, Aktionen auf Einfluss-/Gegenstandskarten) und Aktivitäten (Platzieren von Fortschrittskarten, Erhalt von Leuchtsteinen etc.), wie ihr wünscht. Ihr könnt immer den aktuellen Zug überspringen und stattdessen später in einem anderen Zug handeln. Jedem Charakter stehen so viele Züge wie gewünscht zur Verfügung, bis euch die Karten ausgehen oder ihr alle hintereinander gepasst habt. Der erste Spieler erhält den Startmarker und ist außerdem zuständig, etwaige Konflikte oder Unschlüssigkeiten zwischen den Spielern zu lösen. Der Marker wird zu Beginn einer jeweils neuen Runde im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler weitergegeben.

ERLÄUTERUNGEN

EINFLUSSKARTEN

– In den meisten Fällen finden Aktionen/Effekte auf Einflusskarten gleichzeitig statt. Die Ausnahme ist, wenn spezifische Zeitvorgaben oder eine schrittweise Abfolge angegeben ist.

WELTKARTE

– „Teammarker versetzen“ – Ihr müsst euch an einen anderen Ort versetzen.

– Alle Aktionen und Effekte „einmal je Runde“ dürft ihr in der Traumwelt nur einmal zwischen zwei Schlummern/Träumen nutzen.

WESEN

– Alle Wesenmarker/-miniaturen mit einem spezifischen Namen sowie alle Gestaltwandler gelten als Wesen. Von Charakteren platzierte Miniaturen (von Einflusskarten, Hinweiskarten) gelten **NICHT** als Wesen, sofern das Spiel nichts anderes vorgibt.

– Befindet ihr euch in Reichweite mehrerer Marker/Miniaturen des gleichen Wesens, wirkt es sich nur einmal auf euch aus (außer, die Effekte hängen von ihrer Anzahl ab).

– Die Miniaturen „Animalische Gestaltwandler“ oder „Menschliche Gestaltwandler“ können nur jeweils für 4 Wesen verwendet werden, da nur jeweils vier Miniaturen verfügbar sind. Das Wesenquadrat gibt vor, welche ihr benutzen sollt.

– Ist ein Wesen von zwei oder mehr Charakteren gleichweit entfernt und muss sich auf sie zubewegen, bestimmt ihr, auf welchen Charakter sich das Wesen zubewegt.

RUNDENKARTE

Falls das Spiel euch anweist, alle Effekte der aktuellen Rundenkarte während der Charakterphase auszuführen, legt die Rundenkarte danach nicht ab.

HANDHABUNG DER DECKS

Decks werden nur neu gemischt, wenn eine Spielkomponente euch dazu auffordert.

SOLOSPIEL

Beim Solospiel sind einige Karten weniger nützlich als andere. Du darfst eine solche Karte aus dem Spiel entfernen. Ziehe dafür eine neue Karte. Aber beachte, dass der Nutzen einer Karte nicht immer sofort sichtbar ist. Entferne daher nicht zu viele Karten.

KARTEN „ERSTE ERINNERUNGEN“

Diese Karten werden nur einmal benutzt. Entfernt sie aus dem Spiel, sobald die Bedingung erfüllt und der Effekt der Karte ausgeführt ist.

BEGLEITER

Begleiter sind freundliche Kreaturen, die Charaktere während Schlummern/Träumen beschwören können.

Begleiter sind weder Charaktere noch Wesen, zählen aber zum Limit der Miniaturen/Marker hinzu. Die Aktionen und/oder Effekte von Charakteren, Träumen oder Wesen ignorieren sie, es sei denn, ihre Fortschritt-/Hinweiskarte gibt etwas anderes vor.

LISTE DER BEGLEITER:

- Schrank
- Geist
- Pinguin
- Kartonkrieger
- Ätherwolf
- Rätselstellerin
- Geflügelte Katze

OPTIONALE SPIELMODI

Nachfolgend findet ihr die Regeln für drei optionale Spielmodi.

Die Karten und Quadrate des jeweiligen Modus findet ihr unter seinem entsprechendem Geheimnisdeck: **Karte NI** (Weisheitskarte *Nickerchen*), **Quadrat ATE** (*Quadrat ATE – SPEICHERSYSTEM*) und **Quadrat ETM** (*Schlummerquadrat Endloser Traummodus*).

NICKERCHEN

Optionaler Modus

Der Nickerchen-Modus erleichtert das Spiel etwas, da ihr Träume, an denen ihr gescheitert seid, wiederholen könnt, ohne erneut Schlüssel zu sammeln. Wir empfehlen euch diesen Modus, wenn ihr manche Träume zu schwierig findet oder einfach die Handlung entdecken möchtet.

Aufbau:

- Legt eine Weisheitskarte Nickerchen in die Aufbewahrungshilfe.

Speichern des Spiels:

- Wenn sich Nickerchen nach einer Spielsitzung auf einem Traumtor befindet, legt ihr es zusammen mit dem entsprechenden Traumtor vorn in den Umschlag.

ATE · SPEICHERSYSTEM

Optionaler Modus

Das Speichersystem bietet einen alternativen, etwas abgespeckten Spielablauf. Damit müsst ihr nicht das Erwachen-System verwenden, um das Spiel zu speichern und zu laden. Stattdessen nutzt ihr das etwas geläufigere Speicherblatt.

Verwendet das enthaltene Speicherblatt, um euer Spiel zu speichern. Falls ihr es bereits verwendet habt, findet ihr unter awakenrealms.com/download/ ein PDF zum Ausdrucken.

Verlasst den Dornenritter-Modus, bevor ihr das Spiel speichert.

ENDLOSER TRAUMMODUS

Optionaler Modus

Dieser Modus ist eventuell geeignet, wenn ihr das Spiel schon kennt und es etwas kompakter erleben möchtet. Im endlosen Traummodus verbringt ihr weniger Zeit zwischen den Träumen. Allerdings wirken sich Schlummer und die Traumwelt dann nicht mehr so stark auf euer Spiel aus. Wir empfehlen euch diesen Modus, wenn ihr Etherfields in längeren, aus mehreren Träumen bestehenden Sitzungen spielt. Wenn das Spiel neu für euch ist oder eure Spielsitzungen hauptsächlich aus einem Traum bestehen, empfehlen wir ihn eher nicht.

Bevor ihr euch für diesen Modus entscheidet, haben wir einige Tipps dazu, wie ihr an Schlummer bei Etherfields herangehen solltet:

– Zu Beginn eurer Spielsitzung sind eure Charaktere noch nicht „ausgeformt“ – ihr müsst Fortschrittskarten legen sowie Leuchtsteine und Äthermarker sammeln. Dazu sind Schlummer perfekt geeignet.

– Wenn ihr für einen Schlummer nicht gerüstet seid, kann er oft übersprungen werden – und das kostet in der Regel weniger, als ihn komplett durchzuspielen.

– Wenn ihr wisst, was Erlösung ist (falls nicht, werdet ihr es früher oder später herausfinden), solltet ihr versuchen, herauszufinden, was euch erwartet, und euch dann nach diesem Wissen richten. Das hilft euch eventuell, die Schlummer loszuwerden, mit denen ihr es am wenigsten aufnehmen möchtet.

– Wählt den Zeitpunkt eures Sieges mit Bedacht – wenn ihr in der richtigen Runde gewinnt, erhaltet ihr womöglich die am meisten benötigte Belohnung (beispielsweise Heilung von Leiden oder Erhalt von Äther).

Aufbau:

Legt das Quadrat *Endloser Traummodus* auf das Traumtorfeld. Zu Beginn jedes Schlummers könnt ihr die Vorderseite des Schlummerquadrats betrachten und entscheiden, ob ihr es ablegen und stattdessen das Quadrat *Endloser Traummodus* ausführen möchtet. Geht wie mit jedem anderen Schlummer damit um.

Wenn ihr euch in einen Traum begeben, legt ihr diese Karte sowie darauf befindliche Marker ab. Legt sie wieder zurück, sobald der Traum endet.

SPOILER UND TIPPS

Fehler, Hinweise und Lösungen für die Träume und Rätsel, die euch Kopfzerbrechen bereiten, findet ihr hier:

[HTTP://WWW.ETHERFIELDS-SECRETS.COM/FORUM](http://www.etherfields-secrets.com/forum)

Außerdem gibt es eine Community-App, mit der ihr das Spiel kennenlernen könnt:

[HTTP://WWW.AWAKENREALMS.COM/ETHERFIELDSAPP/](http://www.awakenrealms.com/etherfieldsapp/)

STRATEGIE TIPPS



Immer, wenn du dich in einer Situation befindest, in der du scheinbar nichts unternehmen kannst, ziehe Folgendes in Erwägung:

- Die Handkarten (ihre Absichten und Aktionen)
- Die Spezialaktion deines Charakters (falls sie auf der Rückseite des Einflussdecks sichtbar ist)
- Aufgelistete Aktionen auf den Basisaktionskarten (z. B. 3 Karten ablegen, um einen Leuchtstein zu erhalten; Wandlungsmarker ablegen; eine geheime Karte anschauen)
- Stärkung deiner Absichten, indem du den Glückswürfel wirfst
- Verwendung deiner Leuchtsteine
- Verwendung deiner Maskenfähigkeit
- Verwendung jeglicher Weisheitskarten, die du hast
- Verwendung jeglicher Fortschrittskarten, die du platziert hast
- Verwendung jeglicher aktiver Gegenstände (Absichten oder Aktion)
- Verwendung der Uhr (zur Bewegung oder zum Hinzufügen einer Rundenkarte)
- Suche nach passenden Ausschnittsmarkern.
- Suche nach verborgenen Hinweisen in den Traumlanden (schriftlich oder grafisch)

HILFREICHE MASKE

Maskeneffekte ermöglichen es, bei relativ niedrigen Kosten viele Strafen zu umgehen. Während des Erwachens kannst du deine Maske gegen eine andere Maske tauschen, die du besitzt. Tu das vor allem, wenn sie besser zu deinem Deck passt oder sie dir beim bevorstehenden Traum helfen könnte.



AUSGEWOGENES DECK

Wenn man allein oder zu zweit spielt, ist es ratsam, ein Deck nicht zu sehr zu spezialisieren. Wenn z. B. beide Spieler aggressive Decks mit viel  haben, könnten ihnen Wesen Probleme bereiten, für die man mehr  benötigt. Während des Erwachens kann ein Deck immer neu angelegt werden.



NICHT ALLE KARTEN SIND NÖTIG

Manche Karten passen womöglich nicht zu den Stärken deines Decks. Überlege bei Erhalt einer neuen Karte, ob sie zu deinem Deck und deinem Spielstil passt. Je mehr Karten du in deinem Deck hast, desto schlechter ist die Chance, nützliche Karten zu ziehen. Mit einem kleineren Deck gehen dir dagegen schneller die Karten aus und du erleidest häufiger negative Effekte. Wir empfehlen ein Deck bestehend aus 30 Karten. Bedenke außerdem, dass die spezifische Aktion deines Charakters auf der Kartenrückseite seltener verfügbar ist, je spezieller dein Einflussdeck.

LEUCHTSTEINE

 ermöglichen es, einen BELIEBIGEN Würfel neu zu werfen (sogar den Wesenwürfel). So kannst du möglicherweise ein mächtiges Wesen verlangsamen. Falls du zu viele unnütze Karten auf der Hand hast, überlege, ob du 3 Karten ablegen solltest, um 1  zu erhalten. Im Laufe des Spiels wirst du eine Weisheitskarte finden, die sie noch nützlicher macht.

ÄTHER

Mit  kann man nicht nur Einflusskarten kaufen. Durch Zahlen von Äther kannst du garstige Wandlungen von Wesen und Schwächen aus seinem Deck entfernen. Gegenstände, die es in Träumen nicht gibt, findet man auch auf dem Gegenstandsmarkt, wo man sie mit  kaufen kann.

GEGENSTÄNDE

Gegenstände eignen sich nicht nur optimal zur Stärkung von Absichten, sondern verfügen auch über wichtige Effekte im Spiel: Sie generieren zusätzliche Schlüssel und helfen, unerwünschte Schlummer zu vermeiden. Beachte, dass du viele Gegenstände nach der Verwendung nicht ablegen musst, es sei denn, du verwendest sie wegen ihrer Absichten.

ABSICHTEN STÄRKEN

Manchmal kann es nützlich sein, Absichten mit einem Glückswürfel zu stärken. Viele Effekte lassen dich neu würfeln. Schrecke also nicht davor zurück, das zu nutzen.

STRATEGIE FÜR SCHLUMMER

Schlummer – vor allem die leichteren – sind nützlich, um die Fortschrittszone deines Charakters auszubauen und dich so auf Träume vorzubereiten. Nicht bei jedem Schlummer muss man gegen Widersacher kämpfen. Nutze die Stärken deines Charakters zu deinem Vorteil.

Da Rundenkarten Informationen offen darlegen, solltest du den richtigen Zeitpunkt zur Beendigung des Schlummers abpassen, um die beste Belohnung zu erhalten und negative Weseneffekte zu vermeiden. Gibt es nur wenig Vorteile für die Beendigung des Schlummers oder ist er zu schwierig, kannst du ihn überspringen. Diese Option zieht manchmal weniger Strafen nach sich, als wenn du versuchen würdest, das Wesen zu besiegen.

Eine Spielmechanik, die später freigeschaltet wird (Erlösung), ermöglicht es, bestimmte Schlummer zu entfernen oder zu verändern.

TRÄUME

Erkunde Träume ausgiebig, um sie besser zu verstehen und mehr über die Welt von Etherfields zu erfahren. Überprüfe alle verfügbaren Hinweiskarten (manchmal sogar aus früheren Träumen), um den aktuellen Traum leichter zu beenden oder besondere Belohnungen zu erhalten.

Vergiss außerdem nicht, auf der Rückseite des Traumtor-Quadrats Ausschau nach Tipps oder Regeln zu halten, die du womöglich vergessen hast.

Es könnte helfen, sich auf einem Zettel Notizen zu machen, um komplexere Rätsel zu lösen.

Zögere nicht, die Uhr zu benutzen, um weitere Runden hinzuzufügen, falls du glaubst, nicht genug Zeit zu haben – vor allem, wenn du allein spielst. Vergiss nicht, dass du Stunden auch zur Bewegung nutzen kannst, falls du fast in Reichweite eines Wesens bist, aber keine Karten mehr auf der Hand hast.

DIE TRAUMWELT

Plane deine Reise durch die Traumwelt mit Bedacht. Finde effizientere Routen mit mehr Belohnungen und weniger Strafen. Bestimmte Aktionen und Gegenstände, die nur in der Traumwelt funktionieren, können sich hier als nützlich erweisen. Vergiss des Weiteren nicht, welche potenziellen positiven (und negativen) Effekte die Jahreszeiten auf deine Reise haben können.

Versuche, einen guten Zeitpunkt für die Deltaphase abzapfen, damit du vor Betreten eines neuen Traumes gestärkt bist. Falls du in der Klemme steckst, solltest du nicht zögern, Erwachen zu verwenden. Es ist eventuell besser, platzierte Fortschrittskarten zu verlieren, wenn du dafür gleichzeitig viele Leidenskarten loswirst und versiegelte Karten wieder entsiegeln kannst.



INDEX

Abbruch 14
Abkürzungen 14
Absicht 9, 10
Absichten stärken 9, 11, 18
Absichtsmarker 10
Aktive Gegenstände 11
Allgemeine Regel 7, 19
Aufdecken Geheime Karten/Quadrate 5
Anlegen Gegenstand 11
Anlegen Maske 13
Anstrengung 9
Anzahl Rundenkarten 12
Äther 3, 18, 19
Äther Neue Karten kaufen 10, 15
Äther Spiel speichern und wiederherstellen 16
Ätherkosten 9, 10
Basisaktion Anstrengung 9
Basisaktion Kampf 10
Basisaktion Kontakt 10
Basisaktionen 9
Bedrohungsmarker 3
Belohnung 12, 14
Belohnung erhalten 12, 14
Betäubt 14
Bewegung und Versetzen 11
Bewegung Würfel 3, 12
Bewegungswert 12
Blockademarker 3, 6, 19
Blockiere 1 Schritt 12
Blockierte Felder 7, 11
Charakter 4
Charakter Aktionen 9, 10, 11
Charakter Bewegung 11
Charakter-Tableau 4
Charakter Zugang 6, 19
Charaktermarker 3
Charakterphase 8, 20
Dieser Schlummer endet 14
Dornenritter 16
Einfluss Ablagestapel 4, 8, 9, 10
Einflusskarte 9
Einflusskarte Absicht 9, 10
Einflusskarte Deck 4
Einflusskarte Decklimit 10
Einflusskarte Entfernen 10, 17
Einflusskarte Entsiegeln 8
Einflusskarte Fortschritt 10
Einflusskarte Fortschrittszone 10
Einflusskarte Handkartenlimit 8
Einflusskarte
in der Traumwelt nutzen 15
Einflusskarte Karte umdrehen 10
Einflusskarte Kaufen 10
Einflusskarte Neu mischen 8
Einflusskarte Rückseite 10
Einflusskarte Versiegeln 8
Einflusskarte Ziehen 8
Einflusskarte
zum Einflussmarkt zurücklegen 10
Einflussmarkt Zurücklegen 10
Einflussmarkt 5, 10
Erleiden 8
Erlösung 14
Erscheinen 12, 14
Erwachen 5, 13, 14
Falle 7
Feld 6
Feldaktionen 6, 9
Fortschrittskarten 10
Fortschrittszone 10
Gegenstand ablegen 11
Gegenstand zum Gegenstandsmarkt zurücklegen 10
Gegenstände 11
Gegenstände Aktive Gegenstände 11
Gegenstände Anlegen 11
Gegenstände in der Traumwelt nutzen 15

Gegenstandsmarkt 5, 11, 15
Geheime Karten 2, 3
Geheime Karten Aufdecken 5
Geheime Karten Code und Aufbau 3
Geheime Karten Hinweiskarten 15
Geheime Karten Überlagerungskarten 15
Geheime Quadrate 2, 3
Geheime Quadrate Aufdecken 5
Geländesymbole/-marker 3, 7
Gemeinschaftsaktionen 10
Glückswürfel 3, 11
Große Wesen 7
Handkartenlimit 8
Handlungsmarker 3
Hinweiskarten 15
Interaktionen 12
Jahreszeitenkarten 15
Jahreszeitenkarten Feld 5
Kampf 9, 10, 12
Karte umdrehen 10
Keine weitere Runde 8, 12, 14
Klassisches Kartenspiel 16
Kontakt 10, 12
Leiden 3, 7, 8, 9
Leiden Aktionskosten 9
Leiden erleiden 8
Leiden Limit 7
Leiden Neu mischen 8
Leuchtsteine 3
Leuchtsteine Aktionskosten 9
Leuchtsteine Feld 7
Limit Einflusskarten 10
Limit Miniaturen pro Feld 7
Limit Wesenmarker pro Feld 7
Mauern 11
Mangel an Materialien 7
Masken 2, 13
Masken Ablegen 13
Masken Anlegen 13
Mehrere Möglichkeiten 5
Nachziehen 7, 8
Neu mischen Einflussdeck 8
Neu würfeln 11
Neue Einflusskarten kaufen 10, 15, 16
Neue Gegenstände kaufen 11, 15
Neue Personen hinzufügen 16
Orte 14
Paralysiert 14
Pfade 14
Reichweite 11
Runde 16
Runden Hinzufügen von Runden 12
Rundenablauf 8
Rundendeck Feld 5
Rundenfarben 6, 12
Rundenkarte ablegen 8
Rundenkarten 12
Rundenkartenablage 5
Rundenkarten im Schlummer 12
Rundenkarten im Traum 12
Schicksal Verwerfungskarten 14, 15
Schicksalsdeck Feld 5
Schicksalskarten 2, 15
Schlummer 5
Schlummer Beendigung 13
Schlummer Traumlande 5
Schlummer Traumlandphase 12
Schlummer Wesenquadrate 5, 14
Schlummerdeck Feld 5
Schlummerlande-Quadrate 14
Schlummerlande-Quadrate Feld 5
Schlummerquadrate 14
Schlüsselkosten 6
Schwäche Ablegen 15
Schwäche Entfernen 15
Schwäche Versiegeln 8, 15
Schwächendeck Feld 5

Schwächekarten 2, 15
Speichern 16
Spielplan 2, 4, 5, 6, 14
Startmarker 2, 16
Stunden 5, 13
Teamgrößesymbol 5, 19
Teamlager 4
Teammarker 2, 13, 14
Tod eines Charakters 8, 9, 16
Traum 5, 6
Traum Beendigung 14
Traumlande 6, 7, 14
Traumlande Felder 6
Traumlande Symbole 7
Traumlandphase 8, 12
Traumtore 6
Traumtore Aufbau 6
Traumtore Code Geheimer Quadrate 6
Traumtore Einführung 6
Traumtorfeld 5
Traumwelt 5, 14, 15
Traumwelt Abkürzungen 14
Traumwelt Orte 14
Traumwelt Pfade 14
Traumwesen 5, 12
Treppe 7
Uhr 5, 13
Uhr Stunden 5, 13
Unbegrenzte Reichweite 11
Universalmarker 3
Unterbrechungsaktion/-effekt 9
Überlagerungskarten 15
Vergiftet 14
Versetzen 11
Verwerfung Feld 15
Verwerfungskarte 14, 15
Verwirrt 14
Wandlungen 3, 13
Wesen 12, 14
Wesen Abbruch 14
Wesen Aufbau 12, 14
Wesen Bewegung und Wesenwürfel 12
Wesen Bewegungswert 12
Wesen Erlösung 14
Wesen Erscheinen 12, 14
Wesen Dieser Schlummer endet 14
Wesen Feld 5
Wesen Feldkapazität 7
Wesen Interaktionen 12
Wesen Schlummerquadrate 14
Wesen Traumwesen 12
Wesen Wandlungen 3, 13
Wesen Weseneffekte 12
Weisheitskarten 13
Werfen für Bewegung der Wesen 12
Ziehbonus 7
Zustandsmarker 3, 14

ÜBERSICHT DER GEBRÄUCHLICHSTEN SYMBOLE

-  - Zorn (Absicht)
-  - List (Absicht)
-  - Wahrnehmung (Absicht)
-  - Absichtsmarker Zorn
-  - Absichtsmarker List
-  - Absichtsmarker Wahrnehmung
-  - Anzahl gelegter Fortschrittskarten (Zorn)
-  - Anzahl gelegter Fortschrittskarten (List)
-  - Anzahl gelegter Fortschrittskarten (Wahrnehmung)
-  - Unterbrechungsaktion/-effekt
-  - Teamgröße
-  - Gemeinschaftsaktion
-  - Freie Aktion/Freier Effekt
-  - Äther
-  - Leiden
-  - Leuchtstein
-  - Feld für Leuchtsteine
-  - Bedrohungsmarker
-  - Universalmarker
-  - Blockademarker/einmal einsetzbare Feldaktion
-  - Zugang der Wesen
-  - Zugang der Charaktere
-  - Geländesymbole/-marker (Licht, Dunkelheit, Sumpf, Wasser)
-  - Treppe
-  - Mauer
-  - Besonderes Feld (wird auf Karten und in den Regeln jeweils beschrieben)
-  - Falle
-  - Ziehbonus
-  - Bewegungswerte des Wesens
-  - Ergebnisse des Wesenwürfels
-  - Ergebnisse des Glückswürfels
-  - Rundenfarben
-  - Wandlungseffekt
-  - Basiseffekt
-  - Spezialeffekt
-  - Allgemeine Regel

REGELZUSAMMENFASSUNG

RUNDENABLAUF

CHARAKTERPHASE

1] Nachziehen

Ziehe 4 Einflusskarten, ohne das Handkartenlimit (normalerweise 6 Karten) zu überschreiten. Du darfst niemals mehr Karten haben, als das Limit vorgibt.

- Erreichst du das Handkartenlimit, hörst du auf zu ziehen.
- Kannst du ziehen, darfst du nicht weniger Karten als nötig ziehen.
- Bevor du ziehst, darfst du beliebig viele Handkarten ablegen.
- Falls zu irgendeinem Zeitpunkt dein Einflussdeck aufgebraucht ist und du eine Karte ziehen sollst (nicht nur beim Nachziehen), mische deinen Ablagestapel und bilde damit ein neues Deck. Ziehe dann die noch fehlenden Karten nach. Dafür erleidest du 1 ODER du musst 3 Karten versiegeln.

2] Karten spielen und Aktionen ausführen

Die Charaktere führen Aktionen aus, bis allen die Karten ausgehen oder sie passen:

- Traumaktion: Feldaktion, Traumtoraktion oder Interaktion eines Wesenquadrats.
- Bewegungen
- Basisaktionen
- Aktionen von Einflusskarten
- Aktionen von aktiven Gegenständen
- Oder Aktivitäten:
- Fortschrittskarten legen
- Leuchtsteine erhalten

TRAUMLANDPHASE

1] Wesen und Traumereignisse

Führt wie von der aktuellen Rundenkarte vorgegeben die Effekte von Wesen und Traum aus.

2] Rundenkarte ablegen

Legt die aktuelle Rundenkarte ab.

BEWEGUNG

Charaktere und Wesen dürfen sich vertikal und horizontal über aufeinanderfolgende Felder bewegen, niemals diagonal.

REICHWEITE

- Eine Reichweite von 0 bezieht sich auf das Feld, auf dem du dich befindest.
- Reichweite 1 erreicht ein benachbartes Feld und/oder das Ausgangsfeld.
- Reichweite 1 oder mehr erreicht ein Feld innerhalb der angegebenen Reichweite oder darunter.

Die Reichweite wird immer zu Beginn einer Aktion gemessen. Sie kann nicht durch Mauern hindurch gemessen werden.

BEWEGUNG DER WESEN

Wesen bewegen sich während der Traumlandphase, wenn die Schritte der aktuellen Rundenkarte ausgeführt werden. Werft während des Schritts mit dem den Wesenwürfel:

- Das Wesen bewegt sich nur 1 Feld.
- Das Wesen bewegt sich so viele Felder, wie sein Bewegungswert anzeigt.
- Das Wesen bewegt sich so viele Felder, wie sein Bewegungswert anzeigt. Werft danach erneut den Würfel und führt den Effekt aus.
- Dieses Wesen ignoriert den Wesenwürfel.

Wesen bewegen sich immer in Richtung des nächstgelegenen Charakters, sofern ihre Bewegungsregeln nichts anderes vorgeben. Sie beenden ihre Bewegung sofort, wenn sie das anvisierte Feld mit dem Charakter erreicht haben.

Falls kein Weg zu einem Ziel (z. B. einem Charakter) führt, bewegt es sich nicht.

ABSICHTEN STÄRKEN

Einmal je Runde, wenn du mindestens 1 Absicht zahlst (selbst wenn es weniger als die erforderlichen Kosten sind), darfst du den Glückswürfel werfen, um zusätzliche Absichten für eine Aktion zu erlangen. Zu folgenden Ergebnissen kann es kommen:

- Deine Aktion misslingt. Du bekommst deine bereits eingesetzten Einflusskarten nicht zurück. Lege zusätzlich 1 ab oder erleide 1 oder versiegele 3 Karten.

- Du erlangst keine zusätzlichen Absichten. Wenn dadurch die Aktion misslingt, bekommst du deine eingesetzten Einflusskarten für diese Aktion nicht zurück.

- 1/2/3 Absichten der benötigten Farbe.

Du setzt den Glückswürfel immer als letztes Mittel ein, um Absichten zu der Aktion hinzuzufügen. Nach dem Wurf dürfen keine weiteren Absichten aus anderen Quellen mehr hinzugefügt werden. Schaffst du es nicht, ausreichend Absichten für deine Aktion zu erlangen, sind die bis dahin eingesetzten Absichten verloren, obwohl die Aktion nicht ausgeführt wird.

Du darfst den Glückswürfel auch im Rahmen einer Bewegungsaktion einsetzen, um diese zu stärken.

WANDLUNGEN

WESEN werden vorrangig durch WANDLUNGEN (ausgeführt während des Schritts von RUNDENKARTEN) stärker und gefährlicher, solange sich der Marker auf dem WESENQUADRAT befindet. Fügt du 1 oder mehrere WANDLUNGSMARKER hinzu, ziehe sie zufällig und lege sie offen auf das WESENQUADRAT. Dafür empfiehlt sich eine kleine Tasse oder ein undurchsichtiger Beutel. Denke daran, dass du eine Wandlung mit einer Basisaktion entfernen kannst, indem du einen aus gibst.

+1 Jeder Effekt des WESENS, der verursacht, verursacht 1 zusätzliches .

VERSIGELN +2 Jeder Effekt des WESENS, der eure Karten versiegelt, versiegelt 2 zusätzliche Karten.

II+2 Der Bewegungswert des WESENS erhöht sich um 2. Wenn ihr werft, bewegt es sich dennoch nur 1 Feld.

REICHWEITE +1 Die Reichweite aller Effekte des WESENS erhöht sich um 1.

MASKE Alle von Charakteren getragenen MASKEN sind inaktiv. Dieser Effekt tritt sofort in Kraft (bei Verringerung deines Hand- oder Fortschrittskartenlimits musst du z. B. sofort überschüssige Karten ablegen).

FORTSCHRITTSKARTEN Alle gelegten FORTSCHRITTSKARTEN sind inaktiv. Dieser Effekt tritt sofort in Kraft. Neue Karten können gelegt werden, sie bleiben aber inaktiv.

NEU WERFEN Ihr dürft unter keinen Umständen Würfel neu werfen.

LEUCHTSTEINE Charaktere können ihre nicht für neue Würfe nutzen können neue Würfe aber weiterhin anderweitig erhalten. Sie können aber dennoch für Effekte bezahlen, die kosten.

ZUSTANDSMARKER

Während des Spiels können Charaktere und Wesen von Zuständen beeinflusst werden.

Lege einen erhaltenen Zustandsmarker neben die anvisierte Miniatur/das anvisierte Wesen. Er beeinflusst nur diese Miniatur bzw. dieses Wesen.

Sollst du einen Zustandsmarker platzieren, es sind aber keine mehr im Vorrat vorhanden, wird der Effekt ignoriert. Beachte, dass Marker verschiedene Zustände auf der Vorder- und Rückseite auflisten. Dies schränkt manchmal ein, welche Zustände platziert werden können.

VERWIRRT Die maximale Reichweite von Weseneffekten/Charakteraktionen wird bis zum Ende der Runde/Charakterphase auf 1 reduziert.

BETÄUBT Jegliche , die durch Effekte des paralyzierten Ziels verursacht werden, werden in dieser Runde ignoriert.

PARALYSIERT Das betroffene Wesen bzw. der betroffene Charakter kann bis zum Ende der Runde/Charakterphase nicht bewegt/versetzt werden.

VERGIFTET Das betroffene Wesen ist nicht fähig, bis zum Ende des Traumes/Schlummers neue Wandlungen zu erhalten.

