



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

ETHERFIELDS

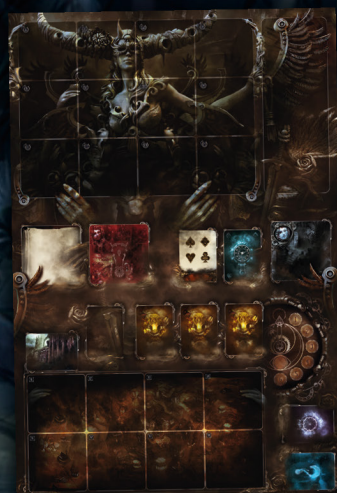
SPIELANLEITUNG

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

SPIELMATERIAL

Alles, was euch in dieser Schachtel erwartet.



Spielplan



Teammarker



Startmarker



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 Charaktermarker

Ihr besitzt jeweils 1 individuellen Marker, den ihr je nach Karten und Regeln unterschiedlich einsetzt.



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



10 Startkarten im SCHICKSALSDECK



6 Startkarten im SCHWÄCHEDECK



395 GEHEIME Karten

Nicht anschauen, bis ihr dazu aufgefordert werdet!



280 GEHEIME Quadrate

Nicht anschauen, bis ihr dazu aufgefordert werdet!

Den Begriff „Quadrat“ verwenden wir hier für die übergroßen 100x100mm Karten.



12 Absichtsmarker (4 je Farbe)

INHALTSVERZEICHNIS

- 2 SPIELMATERIAL
- 4 SPIELPLANÜBERSICHT
- CHARAKTER-TABLEAUS
- 5 SPIELAUFBAU
- EINE KAMPAGNE BEGINNEN
- 6 SPIELÜBERSICHT
- GRUNDBEGELN
- 7 TRAUMWELT
- SCHICKSALS-KARTEN
- 8 SCHLUMMER UND TRÄUME
- RUNDENABLAUF
- NEU MISCHEN
- 9 WESEN
- 10 RUNDENDECK
- TRAUMTORE
- ZUGÄNGE DER CHARAKTERE UND WESEN
- 11 BEWEGUNG
- REICHWEITE
- 12 AKTIONEN DER CHARAKTERE
- 13 BASISAKTIONEN
- EINFLUSSKARTEN
- 14 GLÜCKSWÜRFEL
- NEU WÜRFELN
- MASKEN
- 15 GEGENSTÄNDE
- WEISHEITSKARTEN
- UHR
- 16 SPOILER UND TIPPS
- WANDLUNGEN
- WEITERE SYMBOLE DER TRAULANDE
- UND GEHEIME KARTEN / QUADRATE
- 17 HINWEISKARTEN
- SCHWÄCHEKARTEN
- ZUSTANDSMARKER
- 18 LEIDEN UND TOD EINES CHARAKTERS
- ERWACHEN
- DAS SPIEL SPEICHERN
- UND WIEDERHERSTELLEN
- KARTENSPIEL
- 19 INDEX
- 20 REGELZUSAMMENFASSUNG

IMPRESSUM

SPIELEDISIGN: Michał Oracz

TEST UND ENTWICKLUNG (BIS VERSTÖRENDE SYMPTOME AUFTRATEN): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kallis, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz, Juliana Schmidt, Alisa Schmidt, Nico Müller

LEITUNG TEST UND ENTWICKLUNG: Paweł Samborski

GRAFIKDESIGN: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos

SIE BEMALTEN ALLES: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jedraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaszkiwicz "Makilask", 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 Betkiewicz

FÖRDERUNG UND VERMARKTUNG: Marcin Świerkot

PRODUKTIONSLEITUNG: Dawid Przybyła, Michał Matos

SPIELANLEITUNG: Michał Oracz, Hervé Daubet, Michał Lach

GESTALTUNG UND ANORDNUNG: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz

GESTALTUNG UND ANORDNUNG DE: Rafał Janiszewski,

Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka

KORREKTORAT UND LEKTORAT EN: Hervé Daubet

ÜBERSETZUNG DE: Veronika Winter, Alexander Lauck, Thomas Jacob,

Mario Tewes (Board Game Circus)

LEKTORAT DE: Manuela Fendt, Veronika Winter (Board Game Circus)

VIELEN DANK AN: Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminals,

Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French,

Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil

Małeska, Maciej Wanicki, Kostek Weber. Danke an alle, die in

unzähligen Testspielen dieses Spiel bis zur Veröffentlichung verbessert haben. Ein besonderer Dank geht an alle Kickstarter-Unterstützer*innen, die dieses Spiel Realität werden ließen.



5 Geistmarker



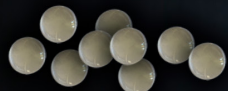
16 Äthermarker

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

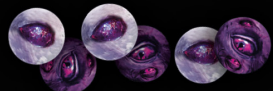
Dies sind wertvolle Edelsteine, die ihr während bestimmter
Aktionen einsetzen dürft. Ihre Bedeutung wächst
im Laufe der Kampagne.
Leuchtsteine werden als angezeigt.



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 genau nutzt.
Bedrohungsmarker werden als angezeigt.



6 Blockademarker

Blockademarker werden als angezeigt.



12 Wandlungsmarker



8 Geländemarker



4 Schlüsselmarker

Ihr benötigt Schlüssel zum
Öffnen von Traumtoren.



10 Handlungsmarker

Karten und Regeln werden euch sagen,
wann ihr sie wie nutzt. Falls ihr keinen
bestimmten Handlungsmarker nutzen sollt,
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!



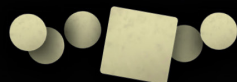
Stundenzähler



Mauer- / Uhrzeigermarker



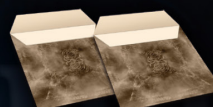
Lochmarker



6 Leere Marker



15 Wesenmarker



2 Umschläge für Traumtorquadrate



4 Menschliche Gestaltwandler



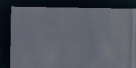
4 Animalische Gestaltwandler



Belshazar

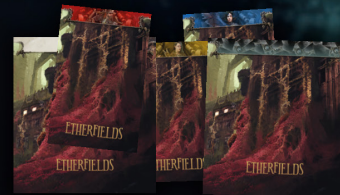


1 Aufbewahrungshilfe für Weisheitskarten und 2 für Traumwelt-Quadrate



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.



17 Trennkarten

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



Geheimes Handlungsbuch

KLEINE TRENNKARTEN FÜR:



4 Charaktere

Ihr legt jeweils eure Einfluss- und anderen
Karten hinter die entsprechende Trennkarte.
Falls ihr die Erweiterung für 5 Personen besitzt, habt ihr
eine zusätzliche Trennkarte für die Todeskönigin.



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.
Legt eine Karte hinter diese Trennkarte, sobald euch das
Spiel anweist, diese Karte aus dem Spiel zu entfernen.
Sie wird nicht mehr benötigt.



Aktueller Traum

Markiert mit diesem Trenner die Position des
aktuellen Traumes in den geheimen Karten,
damit ihr ihn leicht wieder aufbauen 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.
Legt ein Quadrat hinter diese Trennkarte, sobald euch
das Spiel anweist, dieses Quadrat aus dem Spiel
zu entfernen. Es wird nicht mehr benötigt.



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 wieder aufbauen könnt.

SPIELPLANÜBERSICHT

1 TRAUMLANDE – Alle Traumlande-Quadrate des aktuellen Schlummers/Traumes platziert ihr auf diesen Feldern. Das codierte Raster (A1, B1 etc.) zeigt euch, wie ihr das jeweilige Quadrat genau platziert. Codierung und Rasterlinien müssen genau übereinstimmen.

2 TRAUMWELT – Alle erhaltenen Traumwelt-Quadrate platziert ihr offen hier. Zu Beginn der Kampagne habt ihr nur wenige, aber alle Felder werden sich mit der Zeit füllen.

Das codierte Raster (A1, B1 etc.) zeigt euch, wie ihr das jeweilige Quadrat genau platziert. Codierung und Rasterlinien müssen genau übereinstimmen.

Sobald ihr ein Quadrat erhaltet, bleibt es dauerhaft aufgedeckt. Platziert es zu Beginn eines jeden neuen Spiels in der Traumwelt. Ihr dürft es nicht mehr von dort entfernen. Die beiden Aufbewahrungshilfen erleichtern es euch, die erhaltenen Quadrate aufzubewahren.

3 TEAMLAGER – Alle Karten und Marker (z. B. Schlüssel oder Hinweise), die ihr während der Kampagne erhaltet, legt ihr hierhin. Ihr alle dürft sie nutzen. Verwahrt eure inaktiven (sich nicht im Gebrauch befindlichen) Gegenstände ebenfalls hier. Haltet alle Karten im Teamlager verdeckt, um ein Durcheinander auf dem Tisch zu vermeiden. Ihr dürft den Inhalt eures Teamlagers jederzeit betrachten.

Ausnahme: Müsst ihr einen zufälligen Gegenstand aus dem Teamlager ziehen, mischt alle Gegenstandskarten im Teamlager verdeckt und zieht zufällig eine davon.

4 TRAUMTORFELD – Legt das Traumtor eures aktuellen Traumes hierhin. Solange ihr euch nicht innerhalb eines Traumes befindet, bleibt das Feld leer.

5 SCHLUMMERDECK / WESENFELD – Legt das Schlummerdeck verdeckt auf dieses Feld. Dreht das oberste Quadrat um, sobald ein Schlummer beginnt. Legt es unter das Schlummerdeck, sobald der Schlummer beendet ist.

Während eines Traumes wird das Feld zum Wesenfeld: Legt das Quadrat des Wesens aus eurem Traum auf das Schlummerdeck.

6 RUNDENDECK – Legt die Rundenkarten, die ihr für die Runden eines Schlummers/Traumes nutzt, offen hierhin.

7 RUNDENKARTENABLAGE – Verdeckte Rundenkarten, die ihr nicht in einem Schlummer/Traum nutzt, sowie abgelegte Rundenkarten, kommen auf dieses Feld.

Befindet ihr euch nicht in einem Schlummer/Traum, bilden alle Rundenkarten den Ablagestapel.

8 SCHLUMMERLANDE-QUADRATE – Verdeckte Schlummerlande-Quadrate, die sich nicht in den Traumlanden befinden, legt ihr hierhin. Weist euch das Spiel dazu an, zieht von diesem Stapel ein zufälliges Quadrat und legt es in die Traumlande.

9 JAHRESZEITENDECK – Legt das Jahreszeitendeck offen auf dieses Feld. Die oberste Karte zeigt die aktuelle Jahreszeit. Ihr dürft den Stapel jederzeit durchsehen, solange sich am Ende dieselbe Jahreszeitenkarte wieder oben befindet.

Die Jahreszeitenkarten und die zugehörigen Regeln entdeckt ihr in eurem ersten Traum.

10 3 AKTIVE GEGENSTÄNDE – Eure aktiven (sich im Gebrauch befindlichen) Gegenstände legt ihr hierhin.

11 DIE UHR – Der Stundenzähler zeigt die Anzahl an Stunden an, die euch zur Verfügung stehen.

12 SCHICKSALSDECK – Legt das Schicksalsdeck verdeckt auf dieses Feld. Weist euch das Spiel dazu an, zieht von diesem Stapel die oberste Karte. Falls ihr keine andere Anweisung erhaltet, legt ihr ausgeführte Karten unter das Deck.

13 SCHWÄCHEDECK – Legt das Schwächendeck verdeckt auf dieses Feld. Weist euch das Spiel dazu an, zieht ihr von diesem Stapel die oberste Karte. Legt entfernte Schwächekarten unter das Deck.

14 4. AKTIVER GEGENSTAND – Während des Spiels könnt ihr Karten finden, die die maximale Anzahl eurer aktiven Gegenstände erhöhen. In diesem Fall nutzt ihr dieses Feld, um einen vierten aktiven Gegenstand hinzulegen.



CHARAKTER-TABLEAUS BESCHREIBUNG

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



SPIELAUFBAU

„Fange beim Anfang an“, sagte der König ernsthaft, „und lies, bis du ans Ende kommst, dann halte an.“
– Lewis Carroll, Alice im Wunderland

Endlich! Unsere neue Ausrüstung ist angekommen. Jetzt können wir diese Traumreisemaschine aufbauen. Es ist verdächtig einfach, als ob einige Teile fehlen. Es heißt, wenn wir die Maschine starten, würden die fehlenden Elemente von selbst erscheinen. Woher? Vielleicht aus diesem fragwürdigen Behälter mit ... weiß denn niemand, was da drin ist?

Lest, sobald ihr eine neue Kampagne startet, den Abschnitt „Eine Kampagne beginnen“ rechts auf dieser Seite.

Während eines Spiels werden einige Elemente auf dem Spielplan platziert, einige in der Nähe davon und der Rest (seltener verwendete Elemente) verbleibt in der Schachtel.

Denkt daran, dass sich einige Regeln während der Kampagne ändern können. Möglicherweise erhaltet ihr Karten, mit denen einige vorhandene Regeln geändert oder völlig neue hinzugefügt werden.

1. DER SPIELPLAN UND SEINE ELEMENTE

A Bereitet den **Spielplan** vor.

B Legt alle **Hinweise** (falls ihr welche besitzt) und Gegenstände in euer Teamlager.

Ihr zieht später aktive Gegenstände.

C Legt die folgenden Decks auf die entsprechenden Felder:

▶ **C1 Schlummerdeck** (vorher mischen)

▶ **C2 Schlummerlande-Quadrate** (vorher mischen)

▶ **C3 Rundenkarten** (vorher mischen)

Ihr zieht später im Spiel Rundenkarten von diesem Stapel.

▶ **C4 Schicksalsdeck** (vorher mischen)

▶ **C5 Schwächedeck** (vorher mischen)

▶ **C6 Jahreszeitendeck** (Belastet die aktuell oben liegende Karte dort.)

D Platziert alle eure **Traumwelt-Quadrate** in der Traumwelt.

E Legt den **Stundenzähler** je nach Charakterzahl auf das entsprechende Feld der Uhr:

▶ 1 Charakter – 5 Stunden

▶ 2 Charaktere – 4 Stunden

▶ 3 Charaktere – 3 Stunden

▶ 4 Charaktere – 2 Stunden

▶ 5 Charaktere (falls ihr die Erweiterung besitzt) – 1 Stunde

2. ELEMENTE IN DER NÄHE DES SPIELPLANS

▶ Legt **alle Würfel** und **Marker** in separaten Haufen in die Nähe des Spielplans.

▶ Falls ihr bereits **Ausschnittsmarker** besitzt, nehmt euch die Ausschnittsmarker eures Charakters und legt sie in die Nähe eures Tableaus. Legt die übrigen in die Nähe des Spielplans.

▶ Nehmt den **Umschlag mit euren Traumtoren**, die noch nicht aus dem Spiel entfernt wurden.

Ihr dürft alle Traumtore aus dem Umschlag nehmen und in die Nähe des Spielplans legen. Auf diese Weise könnt ihr sie leichter gemeinsam durchgehen, bevor ihr entscheidet, wohin ihr als Nächstes gehen möchtet.

▶ Steckt alle erhaltenen **Weisheitskarten** in ihre Aufbewahrungshilfe.

3. ELEMENTE IN DER SCHACHTEL

Nutzt die Trennkarten, um Decks in der Schachtel voneinander zu trennen.

Ihr könnt die folgenden Elemente in der Schachtel lassen (auch wenn ihr einige davon vielleicht während eures Spiels benötigt):

▶ **Binflussmarkt** (vorher mischen)

▶ **Gegenstandsmarkt** (vorher mischen)

▶ **Alle geheimen Karten** (Ändert nicht ihre Reihenfolge!)

▶ **Alle geheimen Quadrate** (Ändert nicht ihre Reihenfolge!)

▶ **Maskenfundus** (Masken, die ihr noch nicht erhalten habt)

4. CHARAKTER-TABLEAUS


Legt alle das **Tableau eures Charakters** vor euch hin.

Danach legt ihr sein **Einflussdeck**, eine **Basisaktionskarte** und den **Charaktermarker** neben das Tableau.

Wählt aus, wer das Spiel beginnt. Dieser Charakter erhält den **Startmarker**.

5. ERWACHEN

Führt die **Weisheitskarte „Erwachen“** ab Schritt 4 aus.

Stellt eure Charaktere im Schritt „2 Startschlummerlande-Quadrate aufdecken“ auf ein beliebiges -Feld.

EINE KAMPAGNE BEGINNEN CHARAKTER AUSWÄHLEN

Vor dem ersten Spiel einer neuen Kampagne wählt ihr alle (in beliebiger Reihenfolge) den Archetyp aus, den ihr in der Kampagne verkörpern wollt.

Doch keine Sorge, es ist möglich, den Archetyp im Laufe der Kampagne zu wechseln! Außerdem können weitere Personen mit neuen Charakteren im Laufe eurer Kampagne dazustoßen.

Ihr dürft 1 von 4 Träumerinnen und Träumern auswählen: die Spielerin, den Spezialisten, das Kraftpaket oder den Freigeist.



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 erkennt 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 gewalttätiges 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 liebt es, Regeln zu biegen – selbst die Basisregeln dieses Spiels! 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.

Nachdem ihr alle euren Charakter gewählt habt, nehmt euch jeweils eure Miniatur, euren Charaktermarker, euer Charakter-Tableau und euer Einflussdeck sowie 1 Basisaktionskarte.

Anmerkung: Ihr alle seid durch eure Charaktere Träumerinnen oder Träumer. Mit diesen Begriffen seid also sowohl ihr als auch eure Charaktere gemeint. Der Ausdruck „Person“ wird in seltenen Fällen genutzt, falls etwas außerhalb der Spielwelt geschieht.

VORBEREITUNG DER KAMPAGNE

Der Spielaufbau für euer erstes Spiel einer Kampagne ist ganz leicht. Führt die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Bereitet den **Spielplan** vor.

2. Legt die folgenden Decks auf die entsprechenden Felder:

▶ **Rundenkarten**

▶ **Schicksalskarten**

▶ **Schwächekarten**

3. Legt **alle Würfel** und **Marker** in separaten Haufen in die Nähe des Spielplans.

4. Legt alle euer **Charakter-Tableau** vor euch hin.

5. Legt jeweils euer **Einflussdeck** und die **Basisaktionskarte** daneben.

Viele Elemente wie Gegenstände, Masken, das Schlummerdeck, die Traumwelt-Quadrate etc. nutzt ihr noch nicht. Kümmert euch nicht um sie. Sie kommen ins Spiel, sobald die Sterne richtig stehen.

DAS ERSTE SPIEL

Nachdem ihr die Spielanleitung gelesen und das Spiel aufgebaut habt, nehmt das **Quadrat I-01 X**, führt es aus und beginnt den Einführungstraum.

SPIELÜBERSICHT

Etherfields ist ein kooperatives Erzählspiel für 1-4 Personen (5 mit der Erweiterung). Eine Reihe einzigartiger Träume warten darauf, von euch durch intensive Erkundungen und taktische Begegnungen erforscht zu werden.

Erfahrt mehr über eure Träumerinnen und Träumer, ihre vergessene Vergangenheit und ihre verzweifelte Mission. Entdeckt die unwirklichen, weitläufigen Traumlande. Seid nicht überrascht, falls – wie es häufig in Träumen passiert – sie eine verstörende Entwicklung nehmen. Bereitet euch auf herausfordernde Rätsel vor. Entdeckt Hinweise in Bildern oder findet eine verborgene Verbindung zwischen unterschiedlichen Informationen. Benutzt euren Instinkt und euren Verstand.

Am Anfang erkundet ihr die Traumwelt, um herauszufinden, was die Welt für euch bereithält und wer ihr seid. Immerhin befindet ihr euch aus einem bestimmten Grund hier. Jedoch könnt ihr euch anfangs an kaum etwas erinnern. Stellt eure Erinnerungen Stück für Stück wieder her!

Die Regeln sind anfangs ziemlich selbsterklärend, werden jedoch nach und nach im Laufe der Kampagne immer komplexer. Neue Regeln ermöglichen neue Aktionen und stellen manchmal alles auf den Kopf.

Deckbau in Etherfields beschränkt sich nicht nur auf eure Charaktere, sondern bezieht beinahe jedes Deck im Spiel mit ein.

Ihr wollt mehr wissen? Dann betretet die Traumwelt. Hier und dort mag es etwas düster sein, aber es ist sicher nicht eintönig. Seht euch um und fragt euch: Was, wenn wir alle in einem riesigen Traum leben?

GRUNDREGELN

Wir werden viele Symbole, Marker etc. hier nicht beschreiben. Ihre Regeln erfahrt ihr, sobald sie ins Spiel kommen.

Viele Spielelemente wie Karten mit neuen Regeln oder ganze Decks erklären wir hier ebenfalls nicht. Ihre Regeln findet ihr direkt auf diesen Elementen, sobald ihr sie zum ersten Mal benötigt.

Beachtet, dass wir „offensichtliche“ Regeln nicht erläutern („einmal je Runde“ z. B. bedeutet, dass die Aktion wirklich nur einmal in jeder Runde ausgeführt werden darf). Viele Regeln auf Karten und Quadraten sind selbsterklärend. Wir denken, dass das Hinzufügen solcher Erläuterungen die wirklich wichtigen Regeln in den Hintergrund drängen (und diese Anleitung sehr langweilig machen) würde. Viele Regeln und ihr Einfluss auf einfache Elemente erlauben es euch, mit den Spielmechaniken zu experimentieren und neue Verbindungen, Taktiken und Eigenschaften zu entdecken.

Wir werden euch nicht erzählen, was genau ihr dazu tun müsst. Diese Dinge selbst herauszufinden, ist Teil des besonderen Spielerlebnisses von Etherfields.

Hintergrundtexte sind besonders wichtig. Mit ihnen erhaltet ihr häufig Hinweise, um Entscheidungen zu treffen oder Rätsel zu lösen.

Nützliche Hinweise sind auch in den Worten selbst sowie Illustrationen versteckt. Manchmal sind gerade noch sichtbare Worte oder Sätze zu sehen. Das sind keine Druckfehler. Passt auf, nichts zu übersehen!

STARTMARKER



Entscheidet beim Spieldaufbau, wer den Startmarker erhält. Der Charakter mit dem Startmarker beginnt in der Charakterphase des nächsten Schlummers/Traumes die Runde im Schritt „KARTEN SPIELEN UND AKTIONEN AUSFÜHREN“. Danach folgen alle anderen Charaktere im Uhrzeigersinn.

Wer den Startmarker besitzt, entscheidet zudem alle Konflikte: Falls ihr euch nicht auf ein gemeinsames Vorgehen einigen könnt, hat der Charakter mit dem Startmarker das letzte Wort.

Zu Beginn einer neuen Runde (oder nachdem ihr die Effekte eines Ortes in der Traumwelt ausgeführt habt) gebt ihr den Startmarker, falls alle zustimmen, im Uhrzeigersinn weiter.

Beachtet, dass dies optional ist. Falls ihr als Gruppe keine Probleme mit der Entscheidungsfindung habt und ihr immer in derselben Reihenfolge spielen möchtet, dürft ihr diese Regel gerne ignorieren.

SPIELABLAUF

Während der Kampagne spielt ihr euch durch eine Reihe von **Schlummern** und **Träumen**.

Dazwischen reist ihr durch die **Traumwelt**, in der ihr Orts- effekte ausführt.

In einem Spiel durchlebt ihr wahrscheinlich mehrere Schlummer und einen Traum.

SPIELZIEL

Ihr befindet euch aus einem guten Grund in der Traumwelt. Die Reise dorthin hat jedoch euer Gedächtnis gelöscht. Euer erstes Ziel ist es daher, herauszufinden, warum ihr hier seid und was ihr tun müsst.

Zusätzlich beinhaltet jeder Traum ein eigenes **Ziel**. Manchmal ist es eindeutig auf dem Traumtor beschrieben, manchmal erhaltet ihr nur einen kleinen Hinweis und müsst alles Weitere während des Traumes herausfinden.

Ihr werdet immer wieder neue Details über euch erfahren, so dass sich eure eigene vergessene Geschichte langsam zusammenfügt und sich euer Charakter auf vielfältige Arten weiterentwickelt.

ICH DENKE, UNSERE WELT GERÄT MEHR UND MEHR AUS DEN FUGEN.

WO BIST DU?
SPRICH MIT MIR!
ICH KANN DICH NICHT SEHEN!



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.

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.

TEAMGRÖÖBE (👤)

👤 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“.

HILF MIR!
ICH DENKE,
WIR KÖNNEN
ES BALD ÖFFNEN!



TRAUMWELT

Wenn du nicht weißt, wohin du gehst, wird dich jeder Weg dorthin bringen.

– Lewis Carroll, Alice im Wunderland

Das Spiel in der Traumwelt ist relativ einfach. Ihr beginnt jedes Spiel hier, indem ihr euren Teammarker auf den Ort des Erwachens legt.

REISEN DURCH DIE TRAUMWELT UND ORTSEFFEKTE

Wählt einen Pfad und bewegt euren Teammarker auf den nächsten Ort in Richtung des Pfades (Pfeile zeigen in Richtung des Ziels).

Nachdem ihr einen Ort erreicht habt, müsst ihr dessen Effekt (kleines Symbol oder Regel am Ort) ausführen. Gibt es mehrere Effekte, müsst ihr sie nacheinander von links nach rechts ausführen.

Es gibt keine Runden. Bewegt den Teammarker einfach auf den nächsten Ort, führt alle seine Effekte aus und wiederholt den Ablauf, bis ihr einen Schlummer/Traum betretet. Ab hier setzt sich das Spiel in den komplexeren Traumlanden mit euren Charakterminiaturen fort.

Eine Beschreibung aller Effekte der Orte der Traumwelt findet ihr im Laufe der Kampagne auf einer speziellen Karte. Macht euch also jetzt darum keine Gedanken.

Neben den normalen Pfaden existieren gefährliche **Abkürzungen**. Wollt ihr eine nutzen, müsst ihr den Preis zahlen. Dieser Effekt ist variabel und jeweils auf dem Traumwelt-Quadrat angegeben. Abkürzungen besitzen wie Pfade nur eine Richtung, in die ihr euch bewegen dürft.

Falls ihr eine Abkürzung zwischen zwei Traumwelt-Quadraten nehmt, müsst ihr den Effekt der Abkürzung auf eurem Ausgangsquadrat ausführen.

SCHICKSALSKARTEN



Früh in der Kampagne erhaltet ihr eine Karte, die alle Symbole der Orte erklärt. Im Moment müsst ihr nur ein Symbol kennen:

? bedeutet, dass ihr die oberste Karte des Schicksalsdecks ziehen und ausführen müsst. Sofern ihr keine anderen Anweisungen habt, legt ihr die Karte danach zurück unter das Schicksalsdeck.

Schicksalskarten sind kurze Zwischenspiele, kleine Abenteuer oder Ereignisse, bei denen ihr manchmal eine Entscheidung treffen müsst. Jede Schicksalskarte enthält alle Regeln, die ihr benötigt.



Einige Schicksalskarten weisen euch in einem weißen Bereich im oberen Teil der Karte an, 1 Schlummerlande-Quadrat zu ziehen (falls möglich) und in die Traumlande zu legen. Befindet sich in den Traumlanden eine Verwerfung, müsst ihr die Karte dann dort platzieren. Schicksalskarten mit solch einer Anweisung werden **Verwerfungskarten** genannt.

Und was ist eine Verwerfung? Ihr erkennt sie ganz leicht auf den Schlummerlande-Quadraten.

Moment... warum legen wir eine Karte in die Traumlande, wenn wir momentan in der Traumwelt spielen? Stimmt hier etwas nicht? Nun, auch wenn ihr euch in der Traumwelt befindet, sind die Traumlande immer noch da und Verwerfungskarten können sie ein wenig verändern. Wenn ihr also später zurück in die Schlummerlande geht, kann es neue Elemente geben, die die Situation grundlegend ändern.

Und was passiert, falls es keine Verwerfungen gibt? Legt die Schicksalskarte in diesem Fall unter das Schicksalsdeck. Diesmal ist nichts passiert.

Wann immer ihr eine Verwerfungskarte ablegen müsst, legt sie zurück unter das Schicksalsdeck.



WÄHLT EIN ZIEL IN DER TRAUMWELT

Während eurer Reise stehen euch häufig mehrere Traumtore zur Verfügung, aus denen ihr wählen könnt. Zu Beginn ist eure Auswahl gering, im Laufe der Kampagne wird sie wachsen. Bevor ihr ein Ziel wählt, prüft genau, wo sich eure Traumtore in der Traumwelt befinden und wie viele Schlüssel sie benötigen. Überprüft danach die verfügbaren Pfade und Abkürzungen dorthin sowie zu weiteren Schlüsseln.

Wollt ihr den nächstgelegenen Traum erreichen oder jenen, für den ihr die geringste Anzahl an Schlüsseln benötigt? Oder jenen, der euch die beste Belohnung verspricht? Oder habt ihr schon zu viel Leid erfahren und sucht Zuflucht im sichersten Teil der Traumwelt? Oder wählt ihr jenen aus, der die momentane Jahreszeit in eine für euch vorteilhaftere ändern kann?

Vielleicht wollt ihr auch keinen Traum betreten, sondern ein wenig umherwandern, einige Schlummer besuchen, wertvollen Äther sammeln, neue Einflusskarten oder Gegenstände erwerben und euch so auf die Gefahren, die auf euch lauern, vorbereiten? Auch könnt ihr einige interessante Effekte an den vielen Orten der Traumwelt ausführen. Schaut euch die Traumwelt genau an und wählt weise.

All euer Tun dient nur einem Zweck: Schlüssel zu sammeln, euch vorzubereiten und am Ende einen Traum zu betreten, um den nächsten Schritt (oder einen großen Sprung) in eurer Kampagne zu wagen.



EINFLUSSKARTEN UND GEGENSTÄNDE IN DER TRAUMWELT NUTZEN

Einflusskarten und Gegenstände werden wie die meisten Regeln und Elemente, die in den nächsten Abschnitten beschrieben werden, überwiegend in Schlummern/Träumen eingesetzt, nicht in der Traumwelt selbst, da sie sich meistens auf Situationen in Schlummern/Träumen beziehen.

Es gibt jedoch Ausnahmen. Einige Einflusskarten und Gegenstände beziehen sich direkt auf die Traumwelt (auf der jeweiligen Karte angegeben). Meistens verändern sie die Regeln des Reisens in der Traumwelt oder beeinflussen die Effekte von Orten.

Beachtet dabei, dass ihr nur Einflusskarten nutzen dürft, die sich auf eurer Hand befinden (oder Fortschrittskarten in eurer Fortschrittszone). Da in der Traumwelt kein Nachziehen vorgesehen ist, kann es klug sein, Schlummer/Träume mit solchen Karten auf der Hand zu beenden.

Sofern eine Karte einen Effekt besitzt (wie erneutes Würfeln), der in der Traumwelt (oder beim Ausführen einer Schicksalskarte) nützlich sein kann, dürft ihr sie ebenfalls ausspielen, obwohl sie sich nicht explizit auf die Traumwelt bezieht. Kurz: Falls ihr einen Nutzen für eine Einflusskarte oder einen Gegenstand findet, dürft ihr die Karte in der Traumwelt nutzen.

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

SCHLUMMER UND TRÄUME

Mr. Sandman, bring me a dream, make him the cutest that I've ever seen.

- Mr. Sandman, Lied von The Chordettes

Wenn ihr einen Schlummer/Traum betretet, lasst den Teammarker in der Traumwelt zurück. Das Geschehen dort pausiert, bis ihr den Schlummer/Traum beendet habt (wieder zum Teammarker in die Traumwelt zurückkehrt und dort eure Reise fortsetzt).

Einen Schlummer/Traum erlebt ihr mit euren Miniaturen in den detaillierteren Welten der Traumlande. Dort zieht ihr (endlich!) eure Einflusskarten und führt verschiedene Aktionen aus, um kleine Schlummer oder riesige Träume zu erleben.

UNTERSCHIEDE ZWISCHEN SCHLUMMERN UND TRÄUMEN

Schlummer sind einfache und kurze Abenteuer.

In Schlummern steht meistens die Begegnung mit einem gefährlichen Wesen im Mittelpunkt. Ihr spielt in den Schlummerlanden und nutzt meistens nur 1 Schlummerwesen (Rückseite des obersten Quadrats des Schlummerdecks). Auf jedem Schlummerwesen findet ihr einen Abschnitt zum Aufbau sowie die Bedingungen, die ihr zum siegreichen Beenden des Schlummers erfüllen müsst.

Träume sind längere und umfangreichere Abenteuer.

Jeder Traum besitzt seine eigenen einzigartigen Traumlande bestehend aus speziellen geheimen Quadraten. Diese Quadrate erkennt ihr an ihrem einzigartigen Code auf der Rückseite. Neben diesen Quadraten besteht jeder Traum normalerweise aus einem einzigartigen Wesen sowie unterschiedlichen, zu ihm gehörenden geheimen Karten. Die Karten und Quadrate eines Traumes sind geheim. Ihr dürft ihre Vorderseite nicht betrachten, bis es euch das Spiel erlaubt.

MANGEL AN MATERIALIEN

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

● ist die einzige Ausnahme. Falls ein Charakter ● erleidet und sich keines mehr im Vorrat befindet, habt ihr alle versagt (mehr dazu auf Seite 18 unter „Leiden und Tod eines Charakters“).

Die Anzahl verfügbarer Elemente 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 den folgenden Phasen:

CHARAKTERPHASE

1] NACHZIEHEN

Hast du höchstens 2 Einflusskarten auf der Hand, ziehe 4 Einflusskarten nach.

Hast du mindestens 3 Einflusskarten auf der Hand, ziehe höchstens 4 Karten bis zu deinem Handkartenlimit nach.

Normalerweise beträgt das Handkartenlimit 6 Karten.

Einige Effekte und Karten können es erhöhen.

Du darfst niemals mehr Karten auf der Hand haben, als dein Handkartenlimit erlaubt.

Hast du es bereits ausgeschöpft, ziehst du keine Karten nach!

Du darfst nicht weniger Karten als möglich ziehen.

Bevor du neue Karten ziehst, darfst du beliebig viele Handkarten ablegen.

Falls dein Deck aufgebraucht ist, mische deinen Ablagestapel und bilde damit ein neues Deck. Ziehe dann die noch fehlenden Karten nach. Neu zu mischen, hat jedoch einen Preis. (Mehr dazu im Kasten rechts: „NEU MISCHEN“)

2] KARTEN SPIELEN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

Besitzt dein Charakter den Startmarker, beginnst du die Runde mit deinem Zug. Du bewegst dich durch die Traumlande und nutzt Karten und Aktionen (Basisaktionen, Aktionen von deinen Einflusskarten, euren aktiven Gegenständen, deiner Maske, Feldaktionen oder Aktionen auf einem Wesenquadrat).

Nach dir führen die anderen im Uhrzeigersinn jeweils ihren Zug aus und ihr beginnt wieder von vorn. Du darfst so mehrere Züge spielen, bis du deine Karten aufgebraucht oder ihr alle hintereinander gepasst habt.

In jedem Zug darfst du nur 1 Traumaktion ausführen: entweder 1 Feldaktion, 1 Traumtoraktion, 1 Aktion einer geheimen Karte des Traumes oder 1 Interaktion eines Wesenquadrats.

Zusätzlich darfst du beliebig viele andere Aktionen (z. B. Bewegung, Basisaktionen, Aktionen deiner Einflusskarten oder aktiven Gegenstände etc.) sowie andere Aktivitäten (wie Fortschrittskarten legen, Leuchtsteine erhalten etc.) ausführen. Du darfst in deinem Zug jederzeit passen und auf deinen nächsten Zug (derselben Runde) warten, um Aktionen später auszuführen.

Falls ihr eine freiere Form des Spiels bevorzugt, dürft ihr die Zugreihenfolge ignorieren, bis eine Situation eine erfordert.

Mehr zu Aktionen auf Seite 12.

TRAUMLANDPHASE

Nach der Charakterphase folgt die Traumlandphase.

1] WESEN UND TRAUMEREIGNISSE

In diesem Schritt bewegen sich Wesenmarker und -miniaturen und ihr führt die Effekte ihrer Aktionen sowie andere Traumereignisse aus.

Die aktuelle Rundenkarte gibt an, welche Effekte des Traumes (auf dem Wesenquadrat, Traumtor oder den geheimen Karten) ihr in welcher Reihenfolge ausführt.

In einigen Schlummern/Träumen müsst ihr zusätzliche Effekte unabhängig von der Rundenkarte ausführen. Details dazu findet ihr auf den entsprechenden Elementen.

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. In diesem Fall sind die Rundenkarten exakt das, was ihr Name besagt: eine Möglichkeit, die Runden im Schlummer/Traum zu zählen.

WARUM ERRICHTEN WIR
LEERE GRÄBER?
WER MÖCHTE DENN DARIN LEBEN?

NEU MISCHEN

Jedes Mal, wenn du Karten ziehen und dazu dein Einflussdeck neu mischen musst, erleidest du 1● oder musst 3 Karten (nach dem Mischen) versiegeln.

Mehr zu ● auf Seite 18.

Mehr zum Versiegeln von Karten auf Seite 14.

Um der Bedrohung des Todes zu entkommen, musst du dich zwischen dem Erleiden gefährlichen ● oder dem zeitweisen Opfern von Karten entscheiden. So oder so musst du Wege finden, dein ● zu heilen oder deine Karten zu entsiegeln, um wieder in Form zu kommen. Ab und an wirst du dich also ausruhen müssen, um neue Stärke zu erlangen. Am einfachsten ist das auf dem Deltaphase-Quadrat, das sich im Schlummerdeck versteckt.

Manchmal erlaubt dir das Spiel, dein Einflussdeck neu zu mischen (auch, wenn du noch Karten nachziehen kannst). Nimm in diesem Fall alle Karten aus deinem Einflussdeck sowie deinem Ablagestapel und mische sie zu deinem neuen Einflussdeck zusammen. Beachte, dass du keine Strafe erleidest, wenn der Grund für das Mischen ein anderer als das Ziehen von Karten ist.

2] RUNDENKARTE ABLEGEN

Legt die aktuelle Rundenkarte am Ende der Runde ab.

Alle Effekte „bis zum Ende der Runde“ enden jetzt. Verwirrt- und Paralyisiertmarker, die ein Charakter erst in dieser Runde erhalten hat, bleiben bis zum Ende der nächsten Runde im Spiel.

Befindet sich noch eine Karte im Rundendeck, beginnt eine neue Runde.

Befindet sich dort keine Karte, führt den Effekt „Keine weitere Runde“ aus (wie auf dem Schlummerwesen/Traumtor beschrieben).

Mehr zu Rundenkarten auf Seite 10.

WESEN

Monster? Sehen sie wie Monster für dich aus?
- Silent Hill 3

Bewegungswert

Aufbau

Interaktionen

Effekte der Wesen

Erlösung

Keine weitere Runde / Abbruch

KEINE WEITERE RUNDE / ABRUCH:
Gefangen – führt H.770 aus.

7:
Lege 1 -Marker auf dein Quadrat.
Nur wenn sich das Gespenst nicht auf einem -Feld befindet:
Kampf 6 / **6** (in Reichweite 1):
Verjagt es. Behaltet die Belohnung.
Dieser Schlummer endet.

4 RUNDEN
Gespenst erscheint

Pügt 1 Wandlung hinzu.
Entferne alle -Marker.

Alle Charaktere in Reichweite 0 oder auf einem -Feld erleiden jeweils 1 .

Jeder Charakter in Reichweite 1 zahlt 1 ODER erleidet 1 und versiegelt 2 Karten.

Sobald ihr ein neues Spiel beginnt oder einen Traum verlassen (und die Quadrate aus den Traumlanden entfernt) habt, platziert 2 Startschlummerlande-Quadrate in den Traumlanden und stellt eure Charaktere darauf. (Mehr zu „Zugänge der Charaktere und Wesen“ auf Seite 10.)

Ihr spielt noch nicht mit diesen Elementen: Sie sind schon der Aufbau für euren nächsten Schlummer. Bei euren Reisen durch die Traumwelt findet ihr früher oder später einen Ort, an dem ihr das oberste Quadrat des Schlummerdecks ziehen und ausführen müsst.

Die meisten Quadrate sind Schlummerwesen. Sie werden im folgenden Abschnitt erklärt.

Falls das Quadrat kein Schlummerwesen ist, führt die darauf stehenden Anweisungen aus.

Wann immer euch das Spiel anweist, einen neuen Schlummer zum Schlummerdeck hinzuzufügen, müsst ihr das Quadrat unter das Deck legen.

SCHLUMMERWESEN

Jedes Schlummerwesen-Quadrat enthält die Regeln für eine zufällige Begegnung mit einem Wesen der Traumwelt.

AUFBAU – Führt den in der oberen rechten Ecke beschriebenen Aufbau durch. Falls der Aufbau Wesen vorsieht (was meistens der Fall sein wird), spielt ihr den Schlummer in den Schlummerlanden. Bereitet die benötigte Anzahl Rundenkarten vor, lasst die entsprechende Anzahl und Art von Wesen (Marker oder Miniaturen) erscheinen und vollendet den ggf. weiteren Aufbau. Die anderen Bereiche der Karte kommen nach dem Aufbau ins Spiel.

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.

Meistens handelt es sich dabei um Aktionen der Art **Kampf/Kontakt**.

Mehr zur Reichweite auf Seite 11.

EFFEKTE DER WESEN – Ein Wesen kann 3 mögliche Effekte auslösen. Ihr führt sie in der Traumlandphase in der Reihenfolge aus, die von der aktuellen Rundenkarte vorgegeben ist.

- Wandlungseffekt
- Basiseffekt
- Spezialeffekt

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 der Karte angegeben).

KEINE WEITERE RUNDE – Führt den Effekt „Keine weitere Runde“ aus, sobald ihr die letzte Rundenkarte abgelegt habt.

ABBRUCH – Viele Schlummerwesen erlauben es euch, den Schlummer abzubrechen. Ihr dürft zu Beginn einer jeden Runde entscheiden, den Effekt „Keine weitere Runde“ auszuführen, anstatt den Schlummer weiterzuspielen.

Falls der Effekt „Keine weitere Runde“ keine Elemente vom Aufbau benötigt, dürft ihr den Schlummer sogar abbrechen, bevor er überhaupt begonnen hat. Durch das Abbrechen von Schlummern könnt ihr euch schneller durch die Traumwelt bewegen, jedoch müsst ihr dafür die Strafen und negativen Effekte von „Keine weitere Runde“ auf euch nehmen.

ERLÖSUNG – Dieses Symbol hat zu Beginn eurer Kampagne keinen Effekt. Ihr werdet im Laufe der Kampagne eine neue Regel entdecken, durch die ihr es nutzen könnt.

Belohnung erhalten – Führt den Abschnitt „Belohnung“ der aktuellen Rundenkarte aus.

Mehr zu Rundenkarten auf Seite 10.

Dieser Schlummer endet – Dieser Schlummer endet sofort. Legt den aktuellen Schlummer unter das Schlummerdeck und alle Marker/Miniaturen der Wesen des Schlummers mit evtl. vorhandenen weiteren Markern des Schlummers ab. 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 auf diesen Feldern. Das Spiel wechselt jetzt wieder in die Traumwelt und zu eurem Teammarker.

Anmerkung: Falls ihr einen Schlummer beenden müsst, ohne einen Hinweis auf eine Belohnung oder Strafe zu erhalten, so gibt es diesmal keine Belohnung oder Strafe.

Wann immer das Spiel euch anweist, einen neuen Schlummer zum Schlummerdeck hinzuzufügen, müsst ihr das Quadrat unter das Deck legen.

Am Ende eines Schlummers pausieren die Schlummerlande und ihr kehrt zurück in die Traumwelt, um dort mit dem Teammarker weiterzuspielen. Die Schlummerlande bleiben zwischen den Schlummern pausiert. Sie verändern oder leeren sich nur, falls euch das Spiel explizit dazu anweist. Wann immer ihr auf einen neuen Schlummer in der Traumwelt stößt, kehrt zurück in die Schlummerlande. Sie pausieren nun nicht mehr. Führt die Anweisungen des neuen Schlummers aus.

Beachtet, dass das Schlummerdeck ein besonderes Quadrat enthält: die Deltaphase.

Ihr entdeckt es und seine Funktion im Laufe der Kampagne.

Hinweis: Falls euch ein Schlummer einen Moment der Ruhe gönnt (besonders in Schlummern mit freundlichen Wesen), versucht diese Atempause möglichst effektiv zu nutzen (z. B. um Fortschrittskarten zu legen).

TRAUMWESEN

DAS BÖSE **6**

Menschlichen Gestaltwandler verwenden.

Kampf 6 **6**:
Versetze dieses Wesen auf ein beliebiges -Feld.

KEIN EFFEKT.

Alle Charaktere in Reichweite 1 erleiden jeweils 1 .

Alle Charaktere in Reichweite 2 versiegeln jeweils 2 Karten.

Traumwesen verhalten sich ähnlich wie Schlummerwesen. Sie besitzen auf ihren Quadraten weniger Angaben (Anzahl der Runden, Effekt „Keine weitere Runde“ etc.), da sich diese Angaben auf dem Traumtor befinden.

Während eines Traumes wird das Schlummerdeck zum Traumwesenfeld: Wesen, denen ihr in diesem Traum begegnet, platziert ihr für die Dauer des Traumes auf dem Schlummerdeck.

Anmerkung: Einige Wesen können niemals besiegt werden. Ihr könnt sie jedoch z. B. wegstoßen oder für einen Moment umwerfen o. Ä. Zusätzlich sterben Wesen, falls ihr sie besiegt, selten für immer. Sie kehren viele Male in Schlummern oder ihnen gewidmeten Träumen zurück. Denkt daran: Es sind Traumwesen, keine „realen“ Gegner.

FELDKAPAZITÄT

Auf jedem Feld dürfen sich maximal 4 Wesen (Miniaturen und/oder Marker) befinden. Mit 4 Wesen ist ein Feld voll.

Ihr dürft euch durch volle Felder bewegen, eure Bewegung jedoch nicht darauf beenden.

Wesen dürfen volle Felder betreten (durch Bewegung oder ihr Erscheinen), indem sie eure Charaktere auf ein beliebiges benachbartes Feld wegstoßen. 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. Einige Wesen sind bedeutend größer als andere – ihre Marker sind größer (oder ihre Miniatur besitzt eine größere Basis). Sie werden Große Wesen genannt.

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 Marker) auf ein von euch gewähltes benachbartes Feld.

Anmerkung: In einigen Träumen sind Felder komplett mit Mauern umgeben. Es existieren 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.



RUNDENDECK

„Was für eine seltsame Welt, in der wir leben...“. sagte Alice zur Herzkönigin.

- Lewis Carroll, Alice im Wunderland



Mit dem Rundendeck zählt ihr die Runden eines jeden Schlummers/Traumes.

Jeder Schlummer/Traum in den Traumlanden dauert eine bestimmte Anzahl an Runden, die beim Aufbau angegeben ist. Mischt alle Rundenkarten und zieht die entsprechende Anzahl. Legt sie dann offen auf das Rundenfeld. In jeder Runde kommt eine neue Rundenkarte zum Vorschein. Die oberste offene Rundenkarte ist die aktuelle Rundenkarte.

Falls keine Rundenkarte mehr auf dem Rundenfeld liegt, endet der Schlummer/Traum.

Achtet darauf, dass immer nur die oberste Rundenkarte sichtbar ist.

Mit den Rundenkarten zählt ihr die Runden. Zusätzlich zeigt die jeweils aktuelle Rundenkarte, was während der Traumlandphase dieser Runde geschieht, also welche **Effekte der Schlummer/Träume** (z. B. Effekte von Wesen) ihr in welcher Reihenfolge ausführen müsst.

Folgt den Schritten der Rundenkarte von oben nach unten.

Falls das Spiel euch anweist, etwas am Ende der Runde zu tun, tut dies, nachdem ihr alle Schritte ausgeführt habt.

Jede Rundenkarte besitzt das Symbol einer der vier **RUNDENFARBEN** (♥, ♠, ♦, ♣). Sie haben keinen Effekt, solange sich keine Karte oder Regel auf sie bezieht.

Legt am Ende der Runde, nachdem ihr alle Schritte befolgt und Effekte ausgeführt habt, die aktuelle Rundenkarte ab.

Wird eine neue Rundenkarte sichtbar, beginnt die nächste Runde.

War die aktuelle Rundenkarte die letzte Karte des Rundendecks, endet der Schlummer/Traum. Führt den Effekt „Keine weitere Runde“ vom Schlummer/Traumtor aus.

Jede Rundenkarte besitzt einen Abschnitt „**BELOHNUNG**“. Führt diesen aus, sobald euch das Spiel eine Belohnung zuspricht (normalerweise nach einem Sieg in 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.

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.

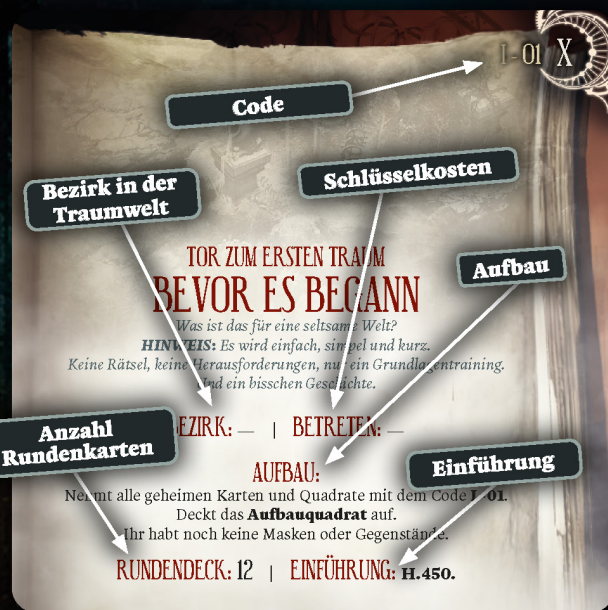
Falls ihr mehrere Effekte im selben Schritt ausführen müsst, entscheidet ihr über die Reihenfolge. Betrachtet sie jedoch als gleichzeitig ausgeführt.

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

TRAUMTÖRE

Ignorance, that blind old fool who steers a wayward path, has set the course on which we sail into a night of uncertainty

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



Während der Kampagne erhaltet ihr neue Traumtore, die es euch erlauben, einzigartige Träume zu betreten.

Anmerkung: Im Spiel befindet sich ein Umschlag, um alle verfügbaren Traumtore zu lagern. Schaut euch nicht die Vorderseiten an, bevor ihr einen Traum betretet.

Jedes Traumtor zeigt die folgenden Angaben auf der Rückseite:

► **Code** – Jedes Element eines Traumes besitzt einen eigenen Code. Dieser Code hilft euch dabei, seine geheimen Karten und Quadrate in den entsprechenden Decks wiederzufinden.

► **Bezirk** – Hier seht ihr, von wo ihr den Traum betreten könnt. (Schaut euch die Spezialkarte mit der Erklärung der Traumweltorte an, sobald ihr sie erhaltet.)

► **Schlüsselkosten** – Hier seht ihr, wie viele Schlüssel ihr ausgeben müsst, um den Traum betreten zu dürfen. Ihr müsst diese Schlüssel gefunden haben, bevor ihr den Traum betretet.

Erreicht ihr einen Traumtorzugang in der Traumwelt mit der benötigten Anzahl an Schlüsseln, zu dem zwei (oder mehr) eurer Traumtore gehören, dürft ihr nicht beide betreten. Wählt 1 Traumtor aus. (Nach Beenden des Traumes spielt ihr wie sonst auch weiter.)

► **Aufbau** – Dies ist eine kurze Anleitung, um den Traum vorzubereiten. Führt alle Schritte aus.

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

Mehr zum Aufdecken von geheimen Karten und Quadraten findet ihr auf Seite 17.

► **Anzahl Rundenkarten** – Zieht die vorgegebene Anzahl an Rundenkarten und legt sie offen auf das Rundenfeld. Dies ist euer Rundendeck, das bestimmt, wie viel Zeit ihr in diesem Traum haben werdet.

► **Einführung** – Hier werdet ihr in den Traum eingeführt. Überspringt diesen Text niemals. Sobald ihr einen Traum betretet, führt Folgendes aus:
► Legt zuerst die Schlummerlande (alle Schlummerlande-Quadrate, Verwerfungskarten etc.) ab.

► **Dreht danach das Traumtor** auf die Vorderseite und legt es auf sein Feld. Lest nun die **speziellen Regeln** des Traumes, lernt euer **Ziel** kennen und welche Handlungsnummer ihr beim Effekt „Keine weitere Runde“ ausführen müsst. Danach betretet ihr mit euren Charakteren die Traumlande und die erste Runde beginnt. (Mehr zum Rundenablauf auf Seite 8.)

Zu eurem Zugang lest den nächsten Abschnitt.

Achtung! Euer erstes Traumtor zu Beginn der Kampagne (I-01 X) ist ein wenig einfacher. Ihr müsst weder an einen bestimmten Ort reisen noch benötigt ihr Schlüssel. Ihr beginnt euer Spiel direkt dort.

Mehr zum Beginn einer Kampagne auf Seite 5.

ZUGÄNGE DER CHARAKTERE UND WESEN

You call this place a home. No furniture nor form. To get inside, to get inside.

- To Get Inside, Lied von Minimal Compact



ZUGANG DER CHARAKTERE

Platziert zu Beginn des Traumes eure jeweilige Charakterminiatur auf ein beliebiges ●-Feld.

ZUGANG DER WESEN

Wesen erscheinen immer auf Feldern mit ●. Existieren mehrere Felder mit ●, entscheidet ihr, wo das Wesen erscheint.

Erscheinen mehrere Wesen gleichzeitig und sind mehrere ● verfügbar, müsst ihr die Wesen möglichst gleichmäßig verteilen.

Erscheinen z. B. 4 Wesen und es gibt 2 verfügbare ●, müsst ihr auf jedes Feld mit einem ● jeweils 2 Wesen platzieren. Ihr dürft nicht 3 auf das erste und 1 auf das zweite Feld platzieren.



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

NACH BEENDIGUNG DES SCHLUMMERS/TRAUMES

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. Ihr mischt nicht eure Ablagestapel oder Decks neu.

Nach Beendigung eines Schlummers/Traumes kehrt ihr zurück in die Traumwelt zum Teammarker, sofern euch der Schlummer/Traum nichts anderes vorgibt.

BEWEGUNG

Zugleich auf dem Boden stehend und schwebend; die Erde hielt sie kaum, so schnell wurde sie ein Wesen der Träume.

- Lord Dunsany, The King of El-fland's Daughter



BEWEGUNG

X = Bewege dich X Felder.

- 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).

Beachtet, dass jedes Quadrat aus 4 Feldern besteht, selbst wenn das Raster kaum sichtbar ist.

Charaktere und Wesen bewegen sich horizontal und vertikal, aber **niemals diagonal**.

BEWEGUNG DER CHARAKTERE

Um euch zu bewegen, nutzt ihr hauptsächlich eine eurer **Basisaktionen**. Legt dazu einfach Einflusskarten aus eurer Hand und/oder aktive Gegenstände ab und bewegt euch so viele Felder, wie sich auf den abgelegten Karten befinden. Ihr dürft aber auch spezielle Aktionen eurer Einflusskarten und Gegenstände zur Bewegung nutzen.

BEWEGUNG DER WESEN

Wesen bewegen sich auf eine andere Art.

Jedes Wesen besitzt einen Bewegungswert. Wesen bewegen sich während der Traumlandphase, wenn die Schritte der aktuellen Rundenkarte ausgeführt werden.

Werft während des Schrittes mit den Wesenwürfel:

- ▶ bedeutet, dass sich das Wesen 1 Feld bewegt.
- ▶ bedeutet, dass sich das Wesen so viele Felder bewegt, wie sein Bewegungswert anzeigt.
- ▶ bedeutet, dass sich das Wesen so viele Felder bewegt, wie sein Bewegungswert anzeigt. Werft danach noch einmal den Würfel.

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 führt oder sich das Wesen bereits auf einem Feld mit einem Charakter befindet, bewegt es sich nicht.

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

als Bewegungswert bedeutet, dass dieses Wesen den Wesenwürfel ignoriert.

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. Alle Wesen in den Traumlanden bewegen sich dann entsprechend des Wurfes. Dies sorgt für ein schnelleres Spiel, macht es allerdings auch weniger spannend. Werft ihr , bewegen sich alle Wesen kaum, bei einem werden wahrscheinlich alle ihr Ziel erreichen.



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, was manchmal unmöglich ist.

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 zwischen den Mauern. Diese Lücken sind keine Beschädigung und wirken sich nicht aus.



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.

BEWEGUNG UND VERSETZEN

Eine **Bewegung** führt ihr innerhalb einer vorgegebenen Reichweite aus. Eine Miniatur oder einen Marker **zu versetzen** bedeutet, dass ihr die Miniatur oder den Marker auf ein anderes Feld platziert und dabei Reichweite, Mauern und andere Hindernisse ignoriert. Es funktioniert wie eine Teleportation.

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.



„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.

Bestimmte Aktionen **Kampf/Kontakt** geben keine Reichweite an. Die Basisreichweite dieser Aktionen beträgt 1.

Du kannst mit einigen Einflusskarten/Gegenständen diese Reichweite erhöhen.

AKTIONEN DER CHARAKTERE

As I easily get inner contact with myself, I notice distress grabbing for my throat.
It is time to reach out. To find something that isn't there. You see the signs, they're on the road.

- Analog Park, Lied von The Gathering

Während ihr euch in einem Schummer/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).


Ihr dürft euch nicht die Kosten einer Aktion teilen, selbst wenn ihr euch auf demselben Feld befindet. Du musst die Kosten für die Aktion, die du ausführen willst, vollständig zahlen. Die einzige Ausnahme hiervon bilden Gemeinschaftsaktionen (mehr dazu rechts auf dieser Seite).

Die **Kosten** stehen vor jeder Aktion. Normalerweise bestehen sie aus einer Anzahl deiner Absichten (🟡, 🟢 oder 🔴).

Deine **Absichten** sind deine Basisressource im Spiel. Sie zeigen deine Haltung, wie du mit der Welt umgehst oder Probleme löst. Absichten existieren 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.



Beispiele von Absichtskosten auf Aktionskarten und Gegenständen.



Beispiele von Absichtskosten auf Wesenquadraten / Quadraten / geheimen Karten.

Um eine Aktion auszuführen, musst du zuerst die Kosten zahlen.

Um die Kosten einer Aktion zu zahlen, musst du Einflussarten von deiner Hand und/oder aktive Gegenstände so ablegen, dass du insgesamt die erforderliche Menge an Absichten deiner benötigten Farbe erlangst.

Die Menge an Absichten einer Farbe, die Einflusskarten und Gegenstände einbringen, steht in den Symbolen in der oberen linken Ecke der Karten.

Übertrifft die Menge an Absichten auf den abgelegten Karten die Kosten, bringt das nichts.

Beispiel: Du willst eine Aktion ausführen, die 1 kostet, besitzt aber nur eine Handkarte, die 3 einbringt. Nutzt du diese Karte, um die Kosten

der Aktion zu zahlen, sind 2 verloren. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel sind die Aktionen **Kampf/Kontakt**, die später beschrieben werden.

Falls eine Karte mehrere Absichtsfarben zeigt, musst du vor dem Ablegen wählen, welche sie dir einbringen soll.

Beispiel: Eine deiner Karten zeigt 1 und 2 Absichten. Die Aktion, die du ausführen willst, kostet 1. Wenn du die Karte ablegst, wählst du 1 und erlangst 1. Leider sind die 2 verloren und dürfen nicht zum Zahlen einer anderen Aktion eingesetzt werden.


Legst du eine Einfluss- oder Gegenstandskarte ab, um mit den so erlangten Absichten für eine Aktion zu zahlen, darfst du diese Karte nicht gleichzeitig für etwas anderes verwenden. (Du darfst die aufgedruckte Aktion nicht ausführen.)

Normalerweise musst du mehrere Karten ablegen, um die Kosten einer Aktion zu zahlen. Um z. B. Kosten von 6 zu zahlen, kannst du eine Karte mit 3, eine mit 1 und einen aktiven Gegenstand mit 2 ablegen.

Viele Aktionen und Regeln erlauben es dir auch, Absichten auf anderen Wegen zu erlangen. Absichten aus unterschiedlichen Quellen dürfen kombiniert werden, um für eine Aktion zu zahlen.


Das Ziel deiner Aktion (z. B. ein Wesen bei der Aktion **Kampf**) musst du zu Beginn deiner Aktion benennen und darfst es danach nicht mehr ändern.

Erlangte Absichten musst du sofort ausgegeben. Du darfst sie nicht für später aufheben.

 - Die Kosten dieser Aktion betragen immer 0. Die Aktion ist kostenlos.

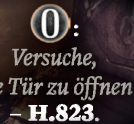
 - Für diese Aktion erleidest du 1. Sie unterscheidet sich von anderen Aktionen darin, dass du die angegebene Anzahl 1 erleiden musst, um diese Aktion auszuführen.

Mehr zum Erleiden von 1 auf Seite 18.

 - Die Kosten dieser Aktion musst du in 1 zahlen. Um diese Aktion auszuführen, musst du die angegebene Anzahl 1 ablegen.

FELDAKTIONEN

: Untersuche den gelben Altar - H.159.

: Versuche, die Tür zu öffnen - H.823.

Beispiele von Feldaktionen.

Um eine Feldaktion (beschrieben auf einem Schlummerlande-/Traumlande-Quadrat) auszuführen, musst du dich auf dem Feld mit der jeweiligen Aktion befinden (außer es handelt sich um eine Aktion **Kampf/Kontakt**).

AKTIONEN KAMPF / KONTAKT

: **Kampf** 6: Versetze dieses Wesen

: **Kontakt** 3: Bewege 1 Feld in eine beliebige

Beispiele von **Kampf/Kontakt**.

Du findest viele Aktionen der Art **Kampf/Kontakt** auf den Spielelementen. Um eine solche Aktion auszuführen, musst du wie bei anderen Aktionen die angegebene Menge an Absichten zahlen. Viele Einflusskarten/Gegenstände, die du nur während einer Aktion **Kampf/Kontakt**

spielen darfst, können das Ergebnis signifikant verbessern.

Um eine Aktion **Kampf/Kontakt** auszuführen, musst du dich innerhalb der **Kampf-/Kontakt-Reichweite** der Miniatur/des Markers des Wesens (bzw. bei einer Feldaktion des Quadrats) befinden, das du anvisierst.

Die Basisreichweite der Aktionen **Kampf/Kontakt** beträgt 1.

Du kannst mit einigen Einflusskarten/Gegenständen diese Reichweite erhöhen.

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 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.

Anmerkung: Nicht jede -Aktion ist eine Aktion **Kontakt**. Nicht jede -Aktion ist eine Aktion **Kampf**. Die Aktionen **Kampf/Kontakt** beinhalten immer die Schlüsselwörter **Kampf** oder **Kontakt**.

GEMEINSCHAFTSAKTIONEN UND ABSICHTSMARKER



Die Kosten von Gemeinschaftsaktionen hängen von der Zahl eurer Charaktere ab. Ihr dürft ihre Kosten in mehreren Schritten auch über mehrere Runden zahlen. 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 zahlen. Legt jedes Mal, wenn ein Charakter die Basiskosten gezahlt hat, 1 Absichtsmarker der entsprechenden Farbe als Erinnerung auf die Aktion. (Es gibt 12 Absichtsmarker im Spiel: 4 von jeder Farbe.) Ihr dürft die restlichen Kosten später zahlen, auch noch in späteren Runden.

Beispiel: Ihr seid 3 Charaktere und du willst eine Gemeinschaftsaktion ausführen. Da die Kosten von eurer Anzahl abhängen, müsstest du die Basiskosten dreimal zahlen. Du darfst dich entscheiden, mit Absichten in Höhe der doppelten Basiskosten zu zahlen, um 2 Absichtsmarker auf die Aktion zu legen. Nun müsst ihr die Basiskosten noch einmal zahlen, um die Aktion auszuführen. Dies dürft ihr auch in einer späteren Runde tun.

Legt nach dem Ausführen einer Gemeinschaftsaktion alle Absichtsmarker zurück in den Vorrat.



Ihr habt nur 12 Absichtsmarker zur Verfügung. Manchmal werdet ihr nicht genug besitzen, um alle eure Fortschritte für mehrere Gemeinschaftsaktionen markieren zu können. Plant daher vorausschauend und entscheidet, welche Gemeinschaftsaktionen ihr zuerst ausführen wollt.

Falls du einen Absichtsmarker einer Farbe benötigst, die sich nicht mehr im Vorrat befindet, darfst du einen Absichtsmarker von einer anderen Aktion wegnehmen.

Jeder Absichtsmarker auf einer Aktion gehört dir, selbst wenn er von einem anderen Charakter dorthingelegt wurde.

Befinden sich mehrere Miniaturen desselben Wesens im Spiel, sind die auf ihrem Wesenquadrat liegenden Absichtsmarker zunächst keiner bestimmten Miniatur zugeordnet. Du weist sie erst zu (und legst sie ab), wenn du die entsprechende Gemeinschaftsaktion ausführst.

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.

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

BASISAKTIONEN



Du besitzt eine Karte mit allen Basisaktionen, die du ausführen darfst, sowie einigen weiteren Regeln.

Bewegung ist die wichtigste Basisaktion, mit der du dich durch die Traumlande bewegst.

Deine Basisreichweite der Aktion **Kampf/Kontakt** beträgt 1. Um eine Aktion **Kampf/Kontakt** ausführen zu dürfen, muss eine entsprechende Aktion **Kampf/Kontakt** auf einem aktiven Spielelement verfügbar sein, z. B. auf einem Wesenquadrat oder in den Traumlanden. Die Kosten der Aktion **Kampf/Kontakt** zahlst du wie beschrieben mit deinen Absichten.

Mit **Anstrengung** kannst du eine Bewegung ausführen, deren Kosten du in Stunden statt Absichten zahlst.

Setze dies nur als letzten Ausweg ein, da Stunden zu wertvoll sind, um sie für eine einfache Bewegung zu verschwenden.

Mehr zu Stunden im Abschnitt „Uhr“ auf Seite 15.

Eine Karte anzuschauen, einen Leuchtstein zu erhalten/zu nutzen und Wandlungen zu entfernen, sind keine Aktionen, sondern wertvolle Optionen, die dir außerdem zur Verfügung stehen.

Mit dem Glückswürfel kannst du versuchen, deine **Absichten zu stärken** und **zusätzliche Absichten** für deine Aktion zu erlangen.

Mehr über das Stärken deiner Absichten auf Seite 14.

Tod deines Charakters ist eine Erinnerung daran, was passiert, falls du dein **0**-Limit überschreitest.

Anmerkung: Präge dir die Aktionen deiner Basisaktionenkarte gut ein.

Du wirst sie sehr häufig einsetzen.

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 Fähigkeiten und Kräfte dar. Auf deiner Reise durch die Traumwelt verbesserst du deine Fähigkeiten und erlernst neue.

Mit Ausnahme gelegentlicher Schwächekarten besteht dein Einflussdeck nur aus Einflusskarten. Zu Beginn der Kampagne besitzen du nur deine 22 Starteinflusskarten. Dieses Deck wächst jedoch mit der Zeit an. 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.

Du darfst mit Ausnahme der Fortschrittskarten (die später erklärt werden) nur jene Einflusskarten spielen (ihre Aktion/ihren Effekt nutzen), die du auf deiner Hand hast.

Solange nichts anderes angegeben ist, spielst du deine Einflusskarten nur während deiner eigenen Züge in der Charakterphase.

Karten mit einem **⚡** darfst du auch in den Zügen anderer oder der Traumlandphase spielen.

Du darfst jedoch zu jedem Zeitpunkt Einflusskarten ablegen, um mit den so erlangten Absichten für eine Aktion zu zahlen, die du auch zu diesem Zeitpunkt ausführen darfst.

Einige Karten geben weitere Voraussetzungen an, die du erfüllen musst, um sie spielen zu dürfen (z. B. dass du dich auf einem bestimmten Gelände befinden musst).

Bei sehr vielen Aktionen auf Einflusskarten betragen die Kosten 0. Lege einfach die Karte ab und führe die Aktion aus.

Einige Karten besitzen zusätzliche Kosten, die zuerst gezahlt werden müssen, um die Aktion auszuführen.

Jeder Charakter besitzt eine einzigartige Fähigkeit, die ihn auszeichnet – eine characterspezifische Aktion, die auf die Rückseite jeder seiner Starteinflusskarten gedruckt ist. Du darfst deine characterspezifische Aktion ausführen, wenn sie oben auf deinem Deck sichtbar ist.

Das bedeutet, dass diese Aktionen seltener verfügbar ist, je mehr Karten du deinem Deck hinzufügst. Während der Kampagne wirst du immer bessere Fähigkeiten erhalten und stärker werden, jedoch dabei nach und nach deine ursprüngliche Identität verlieren.

Sobald du eine neue Einflusskarte erhältst, lege sie oben auf deinen Ablagestapel.

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.

FORTSCHRITTSKARTEN



Die Aktionen und Effekte von Fortschrittskarten darfst du nicht nutzen, solange sich die Karte auf deiner Hand befindet.

Um sie nutzen zu dürfen, **musst du sie zuerst in deine Fortschrittszone legen**. Dies darfst du jederzeit im Spiel machen, solange du die Kosten dafür zahlst. Diese Kosten stehen im oberen Teil der Karte mittig.

Lege die Karte danach in deine Fortschrittszone unterhalb deines Tableaus. Sie ist nun aktiv. Du darfst ab jetzt die Aktion oder den Effekt der Karte nutzen.

Du darfst höchstens 4 Fortschrittskarten in deiner Fortschrittszone haben.

Einige Karten und Masken verändern dieses Kartenlimit.

Aktive Fortschrittskarten darfst du nicht ablegen, um Absichten zu erlangen.

Manchmal musst du eine Karte umdrehen. Dies bedeutet, dass du eine deiner gelegten Fortschrittskarten auf die Rückseite drehen musst. 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.

Falls du eine neue Fortschrittskarte legen willst, obwohl du dein Limit schon erreicht hast, musst du zuerst eine deiner gelegten Fortschrittskarten (umgedreht oder nicht) ablegen. Eine gelegte Fortschrittskarte darfst du nicht ohne Grund ablegen.

Einige Regeln beziehen sich auf **🟢**, **🟡**, **🔴**. Sie meinen damit die Anzahl deiner aktiven Fortschrittskarten in der angezeigten Farbe (umgedrehte Karten zählen dabei nicht).

Solange nichts anderes angegeben ist, legst du Fortschrittskarten nach dem Nutzen nicht ab. Gelegte Fortschrittskarten bleiben solange in deiner Fortschrittszone, bis ein Spieleffekte dich dazu zwingt, sie abzulegen (Tod deines Charakters, Erwachen etc.).

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

20-40

KARTENLIMIT DES EINFLUSSDECKS

Zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel (beim Spielaufbau oder dem Erwachen) darfst du dein Einflussdeck neu zusammenstellen, indem du Karten hinzufügst oder entfernst. Achte darauf, dass sich in deinem Einflussdeck am Ende zwischen 20 und 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 deine Einflusskarten in dein Deck nehmen,

– darf aus **höchstens 40 Karten** bestehen. Verstaue Einflusskarten, die du nicht in dein Deck nimmst, hinter dem Kartentrenner deines Charakters in der Schachtel. Diese Karten darfst du in diesem Spiel nicht mehr nutzen, bis du das nächste Mal dein Einflussdeck neu zusammenstellst.

– muss alle Schwächekarten enthalten, die du besitzt. Sie zählen für die Eckwerte 20-40 Karten nicht mit. Mehr zu den Schwächekarten findet ihr auf Seite 17.

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

HANDKARTENLIMIT

Dein **Handkartenlimit liegt bei 6 Karten**. Einige besondere Regeln verändern dein Handkartenlimit.

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

VERSIEGELN UND ENTSIEGELN VON EINFLUSSKARTEN

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

Versiegel X Karten: Ziehe die obersten X Karten deines Einflusssdecks und lege sie auf deinen Stapel versiegelter Karten (versiegelter Stapel). 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 verdeckt neben deinem Ablagestapel aufzubewahren und deine Maske (sofern du bereits eine besitzt) darauf zu platzieren, um ihn als versiegelt und nicht verfügbar zu kennzeichnen.

Anmerkung: Du darfst nur Einflussskarten versiegeln. Andere Karten in deinem Deck überspringst du und nimmst die nächste Karte. Übersprungene (Schwäche-)Karten kommen zurück auf dein Deck.

EINFLUSSMARKT


Der Einflussmarkt ist ein Vorrat von Einflussskarten, den ihr verdeckt im entsprechenden Fach der Schachtel lagert. Manchmal bekommst du die Gelegenheit, Einflussskarten vom Einflussmarkt zu kaufen. Schau dir die Karten auf dem Einflussmarkt nicht an, bis dich das Spiel dazu auffordert.


Der Einflussmarkt wird im Laufe der Kampagne wachsen – einige Träume fügen neue Karten hinzu. Einflussskarten, die du oder andere Charaktere während der Kampagne verlieren, legt ihr unter den Einflussmarkt.


NEUE EINFLUSSKARTEN KAUFEN

Sobald dir das Spiel erlaubt, **Einflussskarten zu kaufen**, ziehst du die obersten 3 Karten vom Einflussmarkt. Du darfst beliebig viele davon kaufen. Lege die restlichen Karten zurück unter den Einflussmarkt.

Solange nichts anderes angegeben ist, dürft ihr immer alle, beginnend beim Startmarker und dann im Uhrzeigersinn, Einflussskarten kaufen (3 Karten vom Markt ziehen).

Um eine Einflussskarte zu kaufen, musst du die angegebene Anzahl  als Kosten zahlen.

Die -Kosten jeder Einflussskarte befinden sich in der oberen rechten Ecke der Karte.

Du erhältst  hauptsächlich als Belohnung bei einem Sieg in einem Schlummer. Musst du eine Einflussskarte zurück zum Einflussmarkt legen, verlierst du diese Karte. Nimm sie aus deinem Deck und lege sie unter den Einflussmarkt – egal, ob es sich um eine Startkarte oder eine beliebige andere Einflussskarte handelt.

Falls du beim Kaufen von Einflussskarten eine Startkarte eines anderen Charakters ziehst, darfst du diese Karte kaufen und die Spezialaktion auf der Rückseite nutzen, obwohl du nicht dieser Charakter bist.





Lege gekaufte Einflussskarten auf deinen Ablagestapel.

GLÜCKSWÜRFEL



Bei vielen Karten und Effekten benötigst du den Glückswürfel, um das Ergebnis zu bestimmen. Welches Ergebnis 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  häufig schlecht oder neutral und  und  sind normalerweise positiv für dich.


ABSICHTEN STÄRKEN


Du darfst einmal je Runde den Glückswürfel werfen, um zusätzliche Absichten für eine Aktion zu erlangen, für die du gerade zahlst.


Zahlst du mindestens 1 Absicht (selbst wenn es weniger als die zu zahlenden Kosten sind), darfst du den Glückswürfel werfen und das Ergebnis ausführen:

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

 – Du erlangst keine zusätzlichen Absichten. Wenn dadurch die Kosten nicht komplett gezahlt wurden, misslingt deine Aktion und du bekommst deine eingesetzten Einflussskarten nicht zurück.

 – +1 Absicht der benötigten Farbe.

 – +2 Absichten der benötigten Farbe.

 – +3 Absichten der benötigten Farbe.

Du setzt den Glückswürfel als letztes Mittel ein. Dies bedeutet, dass nach dem Wurf keine weiteren Absichten aus anderen Quellen mehr hinzugefügt werden dürfen.

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 für die Bewegungsaktion einsetzen.

Falls ihr ungern würfelt, könnt ihr „Absichten stärken“ komplett ignorieren und benötigte Absichten ausschließlich über eure Einflussskarten und Gegenstände erlangen.

NEU WÜRFELN

Viele Effekte erlauben dir das erneute Werfen des Würfels (manchmal nur für den eigenen Wurf, manchmal für beliebige Würfel einschließlich 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.

MASKEN

Sometimes it's hard for us to find the truth
In a world we no longer seem to understand
– This Boy, Lied von Brendan Perry



Masken sind künstliche Gesichter, die du in der Traumwelt trägst, um in dieser seltsamen Umgebung nicht aufzufallen. Sie verleihen dir spezielle Kräfte.

Du erhältst deine Masken im Laufe der Kampagne. Sie statten dich mit mächtigen, das Spiel verändernden Fähigkeiten aus.

Du darfst immer nur 1 Maske gleichzeitig benutzen (tragen), sie ist deine aktive Maske. Zu Beginn eines Spiels (während des Spielaufbaus) wählst du 1 deiner Masken als aktive Maske (und stellst sie in den Standfuß). Deine Maske darfst du nur wechseln, wenn es das Spiel erlaubt.

Du darfst jederzeit die Fähigkeit auf der Rückseite deiner Maske nutzen.

Falls du deine Maske nur „einmal je Runde“ nutzen darfst, lege sie nach Gebrauch als Erinnerung hin. So vergisst du nicht, dass du sie zu Beginn der nächsten Runde wieder nutzen darfst. Dies ändert keine Regeln.

Alle ungenutzten Masken kommen zurück in die Schachtel. Lege die Karten der Masken, die deinem Charakter gehören, hinter deine Trennkarte, um dir zu merken, welche Masken du besitzt. Die Karten der Masken liegen bei den geheimen Karten – ihr Code lautet II-41 S.

Maske anlegen – Du darfst deine aktive Maske mit einer deiner anderen Masken tauschen oder, falls du deine aktive Maske bereits ablegen musstest, eine deiner Masken als aktive Maske wählen.

Maske ablegen – Deine aktuelle Maske ist nicht mehr aktiv. (Lege sie in die Schachtel zurück, aber entferne die Karte deiner Maske nicht.)

Sobald du eine neue Maske erhältst, darfst du sie sofort anlegen. (Lege dazu deine aktive Maske ab.)

DU KANNST SIE NICHT ZÄHLEN.
ES GIBT KEINE ZAHL, DIE SIE
BESCHREIBEN WÜRD.

HALLO?
IST DA JEMAND?
IRGENDWER?

ZEIT, RAUM
UND MATERIE SIND NUR
EINE ILLUSION.

GEGENSTÄNDE



Gegenstände sind alle Arten von verrückten Traumdingen und seltsamer Ausrüstung, die ihr in der Traumwelt erhalten könnt.

Aktive Gegenstände dürfen von euch allen für Aktionen und Effekte genutzt werden. Oder ihr legt sie ab, um Absichten zu erlangen. Sie warten in den 3 Feldern für aktive Gegenstände auf ihren Einsatz.

Ihr dürft nur 3 aktive Gegenstände gleichzeitig besitzen. Legt benutzte Gegenstände nur ab, wenn dies explizit angegeben ist. Die nicht aktiven Gegenstände, die ihr besitzt, legt ihr verdeckt in euer Teamlager. Ihr dürft einen Gegenstand nur dann vom Teamlager auf ein Feld für einen aktiven Gegenstand legen, wenn es das Spiel erlaubt. Meistens zieht ihr den Gegenstand dann zufällig und dürft ihn nicht wählen.

Gegenstand anlegen – Ihr dürft 1 zufälligen Gegenstand aus dem Teamlager ziehen und auf eines der Felder für aktive Gegenstände legen. Sind alle Felder belegt, müsst ihr zuerst 1 der aktiven Gegenstände ablegen. Falls ihr den gezogenen Gegenstand nicht nutzen wollt, dürft ihr ihn ablegen.

Gegenstand ablegen – Der Gegenstand wird inaktiv. Legt ihn verdeckt zurück ins Teamlager.

Gegenstand zurück zum Gegenstandsmarkt legen – Ihr verliert den Gegenstand. Legt ihn unter den Gegenstandsmarkt.

Sobald ihr einen neuen Gegenstand erhaltet, dürft ihr ihn als aktiven Gegenstand anlegen. Sind alle Felder belegt, müsst ihr zuerst 1 der aktiven Gegenstände ablegen.

GEGENSTANDSMARKT UND NEUE GEGENSTANDSKARTEN KAUFEN

Der Gegenstandsmarkt ist ein Vorrat von Gegenständen, den ihr verdeckt im entsprechenden Fach der Schachtel lagert. Manchmal bekommst du die Gelegenheit, Gegenstände vom Gegenstandsmarkt zu kaufen. (Die Regel dazu erhaltet ihr später.) Schau dir die Karten auf dem Gegenstandsmarkt nicht an, bis dich das Spiel dazu auffordert.

Der Gegenstandsmarkt wird im Laufe der Kampagne wachsen – einige Träume fügen neue Karten hinzu. Gegenstände, die du oder andere Charaktere während der Kampagne verlieren, legt ihr unter den Gegenstandsmarkt.

WEISHEITSKARTEN



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

Steckt die Karten in ihre Aufbewahrungshilfe. Sie kann bis zu 18 Karten halten (9 je Seite).

Alle Weisheitskarten, die ihr erhalten habt, sind immer aktiv. Die Weisheitskarten stellen euer Wissen über die Traumwelt dar. Ihr erfährt mehr und mehr und ihr kombiniert dies alles miteinander.



UHR



Auf dem Spielplan befindet sich eine Uhr, auf die ihr den Stundenzähler legt. Er zeigt die Anzahl an Stunden an, die euch zur Verfügung stehen.

Zu Beginn des Spiels (beim Spielaufbau) legt ihr den Stundenzähler abhängig von eurer Anzahl auf: 1 Stunde bei 5 Charakteren, 2 Stunden bei 4 Charakteren, 3 Stunden bei 3 Charakteren, 4 Stunden bei 2 Charakteren oder 5 Stunden bei 1 Charakter.

Ihr erhaltet bei weniger Charakteren mehr Stunden. Die meisten Aktionen und Herausforderungen im Spiel passen sich bereits eurer Anzahl an. Ein kleineres Team bedeutet jedoch auch, dass ihr weniger Felder der Traumlande abdecken könnt. Die zusätzlichen Stunden erlauben euch zusätzliche Runden. Sie sind eine kleine Hilfe, um auch mit wenigen Charakteren die Traumlande zu erkunden.

Ihr dürft Stunden ausgeben für:

► **Bewegung** – Die Aktion „Anstrengung“ wird auf der Basisaktionkarte beschrieben.

► **Zusätzliche Runden** – Jederzeit während eines Schlummers/Traumes dürft ihr X Stunden ausgeben, um dem Rundendeck X Rundenkarten hinzuzufügen.

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

Landet der Stundenzähler auf 0, passiert nichts. Ihr dürft dann nur keine weiteren Stunden ausgeben.

SPOILER UND TIPPS

Viele Träume enthalten Rätsel, Geheimnisse, komplizierte Ziele, verdeckte Wege und vieles mehr. Oft fallen sie nicht sofort auf. Manchmal denkt ihr vielleicht, dass es schnell gehen muss, beeilt euch ... um dann in einer Sackgasse zu landen.

Und ihr wisst nicht, was ihr falsch gemacht oder übersehen habt und was nun zu tun ist.

Manche sind besser darin, verdeckte Hinweise zu entdecken, andere erkennen eher gute Taktiken im Kampf. Falls ihr nicht weiter kommt, dürft ihr den unten stehenden Link nutzen, bevor ihr frustriert das Spiel beendet.

Dort findet ihr Hinweise und Lösungen für die Träume und Rätsel, die euch Kopferbrechen bereiten.

Der Inhalt der Seite wächst dabei mit eurem Feedback.

<https://www.etherfields-secrets.com/>

WANDLUNGEN

Haltet euch nicht zu lange in der Traumwelt auf, da nichts lange unverändert bleibt. Die Wesen, denen ihr begegnet, verändern sich, ihre Tentakel werden länger und greifen nach euch, sogar um Ecken und durch Türen hindurch. Eure Fähigkeiten verblasen und der Boden wird zu einem schleimigen Sumpf. Das ist die Wandlung.

Manchmal weist euch das Spiel an, Wandlungen hinzuzufügen. Zieht zufällig die angegebene Anzahl Wandlungsmarker und legt sie offen auf das Wesenquadrat. Diese Wandlungen machen das Wesen stärker.

+1 – Jeder Effekt des Wesens, der verursacht, verursacht 1 zusätzliches.

VERSIEGELN +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 – Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, sind eure Masken inaktiv.

Alle Effekte treten sofort in Kraft. Falls das Deaktivieren deiner Maske dein Hand- oder Fortschrittskartenlimit senkt, musst du sofort überschüssige Karten ablegen.

FORTSCHRITT – Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, sind alle gelegten Fortschrittskarten inaktiv.

Alle Effekte treten sofort in Kraft. Falls das Deaktivieren deiner Fortschrittskarten dein Hand- oder Fortschrittskartenlimit senkt, musst du sofort überschüssige Karten ablegen.

Du legst deine Fortschrittskarten nicht ab und du darfst neue legen. Sie bleiben jedoch solange inaktiv, wie sich die Wandlung auf dem Wesen befindet.

NEU WÜRFELN – Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, dürft ihr auf keinem Wege Würfel neu werfen.

LEUCHTSTEINE – Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, dürft ihr eure nicht nutzen. Ihr legt eure nicht ab und dürft weitere erhalten.

Existieren mehrere Miniaturen/Marker des Wesens, verbessern Wandlungsmarker auf dem Wesenquadrat alle diesen Typs in den Traumlanden.

Wandlungen beeinflussen nicht die Effekte von Verwerfungskarten in den Schlummerlanden.

Sobald ihr die letzte Miniatur/den letzten Marker des Wesens entfernt habt, legt auch alle Wandlungen vom Wesenquadrat ab.

Befindet sich keine Miniatur/kein Marker eines Wesens in den Traumlanden, legt auch dann keine Wandlungsmarker auf ihr Wesenquadrat, wenn euch das Spiel dazu anweist.

WEITERE SYMBOLE DER TRAUMLANDE UND GEHEIME KARTEN / QUADRATE

Ich weiß nicht warum, aber ich finde es hier einfach toll. Es ist so friedlich. Weißt du, was ich gehört habe? Dieses ganze Gebiet war mal ein heiliger Ort. Ich glaube, ich verstehe warum. Wirklich schade, dass wir gehen müssen... Versprich mir, dass du noch mal mit mir hierher kommst, James.

- Silent Hill 2



Alle Quadrate des aktuellen Schlummers/Traumes bilden die aktuellen Traumlande. Jedes Quadrat ist in 4 Felder unterteilt.

Beachtet, dass ein Quadrat nicht immer auch genau ein Rasterquadrat belegt. Manchmal müsst ihr die Quadrate über mehrere Rasterlinien hinweg platzieren. Achtet auf die Codes (A1, B2 etc.). Die Codes von Quadrat und Raster müssen exakt übereinander liegen.

Folgende Symbole findet ihr womöglich auf den Quadraten, die noch nicht erläutert wurden:



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 Text neben dem.

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 Reichweite ausführen.

Befindest du dich 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 die angegebene Anzahl an Einflusskarten zusätzlich ziehen.

Der Ziehbonus verändert nicht dein Handkartenlimit!



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



– Jede Feldaktion mit diesem Symbol ist nur einmal nutzbar. Lege danach einen –Marker über die Aktion. Ihr dürft blockierte Aktionen nicht nutzen.

GELÄNDESYMBOLE UND GELÄNDEMARKER



Geländesymbole haben keinen Effekt, solange sich keine Karte oder Regel darauf 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.



GEHEIME KARTEN UND GEHEIME QUADRATE



Jeder Traum besitzt seine ganz eigenen Spielelemente. Das können Quadrate, Wesen, Einflusskarten, Gegenstände, Weisheits- oder Schwächekarten sein oder andere Karten, die keinem Deck zuzuordnen sind, wie weitere Abenteuer, Situationen, Möglichkeiten, Rätsel etc.

Geheime Karten und Quadrate besitzen einen Code auf ihrer Rückseite, sodass du sie schnell finden kannst, wenn dich das Spiel dazu anweist.

GEHEIME KARTEN UND QUADRATE EINES TRAUMES AUFDECKEN

Weist dich das Spiel an, eine Karte oder ein Quadrat mit einem speziellen Code aufzudecken, musst du den Code in den geheimen Karten/Quadraten suchen und die Karte/das Quadrat aufdecken. Solange nichts anderes angegeben ist, dürfen und sollen alle die Karte bzw. das Quadrat ansehen.

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

Je nachdem, was du gefunden hast, verfährt du mit der geheimen Karte bzw. dem geheimen Quadrat danach wie folgt:

- ▶ **Teil der Schlummerlande/Traumlande** – Platziere es dem Code (A1, B2 etc.) entsprechend in den Traumlanden.
- ▶ **Wesenquadrat** – Lege es auf das Wesenfeld (auf das Schlummerdeck). Ab jetzt ist dieses Wesen aktiv.
- ▶ **Einflusskarte** – Du erhältst sie.
- ▶ **Gegenstand** – Dein Team erhält ihn.
- ▶ **Weisheitskarte** – Stecke sie in die Aufbewahrungshilfe. Ab jetzt ist diese Karte aktiv.
- ▶ **Schicksalskarte** – Füge sie dem Schicksalsdeck hinzu, indem du sie unter das Deck legst.
- ▶ **Schwächekarte** – Füge sie dem Schwächendeck hinzu, indem du sie unter das Deck legst.
- ▶ **Hinweiskarte** – Füge sie eurem Teamlager hinzu.
- ▶ **Geheime Karte/geheimes Quadrat ohne bestimmte Deckzugehörigkeit** – Lege sie auf einen freien Platz auf dem Tisch, solange keine Regel etwas anderes besagt.
- ▶ **Überlagerungskarte**, eine ungewöhnliche Karte ähnlich eines Kartenfragments – siehe unten.

Anmerkung: Da alle geheimen Karten/Quadrate codiert sind oder zusätzliche Markierungen/Grafiken zeigen, kannst du manchmal ihre Deckzugehörigkeit erkennen, bevor du sie aufdeckst. Dies ist kein Problem, sondern beabsichtigt.

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 existiert immer nur eine richtige Möglichkeit).

Jede Überlagerungskarte verändert die Traumlande auf eine eigene Art, manchmal vergrößert sie sie auch. Du darfst eine Überlagerungskarte nicht aus den Traumlanden entfernen, so-

lange dir das Spiel dies nicht explizit erlaubt. Lege 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.

HINWEISKARTEN

Hinweiskarten sind meistens einmal einsetzbare Karten, die du in einer speziellen Situation oder einem bestimmten Traum verwenden kannst. Die Rückseite erklärt, wie du die Karte einsetzen darfst, die Vorderseite den Effekt der Karte.

Lege alle erhaltenen Hinweiskarten ins Teamlager. Dort stehen sie euch allen zur Verfügung. Sobald die auf der Karte angegebene Bedingung erfüllt ist, führe ihre Effekte aus.

ANDERE GEHEIMNISSE

Die geheimen Karten/Quadrate, die zu einem bestimmten Traum gehören, sind nicht die einzigen Geheimnisse, die ihr entdecken könnt. Viele weitere Karten und Quadrate und manchmal sogar ein eigenes neues Deck können ebenfalls auftauchen! Das Spiel erklärt euch, wann ihr sie erhaltet.



SCHWÄCHEKARTEN



Du willst keine Schwächekarten in deinem Deck besitzen, sehr wahrscheinlich bekommst du dennoch einige davon.

Schwächekarten bewirken etliche negative Effekte und Strafen. Manchmal weist dich das Spiel an, einige deinem Einflussdeck hinzuzufügen. Sie sind kleine Rückschläge, die dir das Spiel erschweren.

Erhältst du 1 Schwächekarte, ziehe 1 Karte vom Schwächendeck und lege sie auf deinen Ablagestapel. Ziehst du später eine Schwächekarte auf die Hand, musst du sie sofort ausführen. Was du genau tun musst, steht auf der Karte.

Die meisten Schwächekarten darfst du zum Preis von 1 aus deinem Deck entfernen.

Schwäche ablegen – Lege die Schwächekarte auf deinen Ablagestapel.

Schwäche entfernen – Entferne die Schwächekarte aus deinem Deck, indem du sie unter das Schwächendeck legst. Beim Zusammenstellen deines Einflussdecks musst du alle deine Schwächekarten ins Deck nehmen. (Sie zählen nicht zum 20-40 Kartenlimit).

Einige Schwächekarten musst du in deine Fortschrittszone legen. Sie zählen nicht zum Limit deiner Fortschrittskarten.



ZUSTANDSMARKER

Während des Spiels können Zustände euch und die Wesen beeinflussen: **betäubt**, **verwirrt**, **paralysiert** oder **vergiftet**.

Den Effekt eines jeden Zustandes findet ihr auf dem zugehörigen Marker beschrieben. Lege den Zustandsmarker neben den Wesenmarker bzw. die Wesenminiatur, die betroffen ist. Er beeinflusst nur diesen Marker bzw. diese Miniatur.

Verwirrt- und Paralysiertmarker, die ein Charakter erst in einer Runde erhalten hat, bleiben bis zum Ende der nächsten Runde im Spiel.

Falls ein Zustandsmarker unterschiedliche Effekte für Charaktere und Wesen angibt (wie „verwirrt“), wende nur den passenden an.

Der Vorrat an Zustandsmarkern ist begrenzt. Manche Zustandsmarker zeigen auf ihren beiden Seiten verschiedene Zustände. Benötigst du einen Zustandsmarker, der sich nicht mehr im Vorrat befindet, ignoriere den Effekt.

Schaffst du es z. B., 2 Wesen zu vergiften, kannst du sie danach nicht mehr verwirren, da sich beide Zustände denselben Marker teilen und sich bereits im Spiel befinden.

LEIDEN UND TOD EINES CHARAKTERS

Wer nach außen schaut, träumt; wer nach innen schaut, wacht auf.

– Carl Gustav Jung

Manchmal werden Träume zu regelrechten Albträumen. Und wenn sie sich nicht legen, reißen sie den Menschen aus dem Schlaf.

● zeigt dein Leiden, deine Angst, Erschöpfung, Zweifel und Wunden an.

Erleidest du ●, lege die entsprechende Anzahl ●-Marker neben dein Tableau.

Sobald du das 8. ● erleidest, stirbst du und ihr alle verliert.

Erleidest du ●, es befindet sich jedoch kein ● mehr im Vorrat, verliert ihr ebenfalls.

Warnung: Es gibt nur 16 ● im Spiel. Je größer euer Team, desto stärker müsst ihr also auf euer ● achten. Dies ist ein kleiner Ausgleich für die Vorteile eines größeren Teams.

Hast du zu irgendeinem Zeitpunkt in deinem Deck, auf der Hand und im Ablagestapel insgesamt **weniger als 6 Einflusskarten** (ohne Fortschrittskarten und versiegelte Karten), stirbst du ebenfalls sofort und ihr alle verliert.

Habt ihr das Spiel verloren, führe die Weisheitskarte „Tod“ (geheime Karte II-42 I) aus.

Verliert ihr in einem Traum, legt außerdem die aktuellen Traumlande ab. Legt alle Karten und Quadrate des Traumes (außer denjenigen, die ein Charakter erhalten hat oder ihr den Decks hinzugefügt habt) zurück zu den geheimen Karten/Quadraten. Behaltet das Traumtor des Traumes. Ihr dürft später dorthin zurückkehren.

Anmerkung: Ein neues Deck taucht während der Kampagne auf: das Jahreszeitendeck. Beachtet, dass ihr die Jahreszeit nur wechselt, wenn euch das Spiel dazu anweist. Die Hinweise auf den Jahreszeitenkarten sind nur Hinweise, keine Regeln. Stirbt ein Charakter, ändert ohne explizite Anweisung nicht die Jahreszeit.

ERWACHEN

Befindet ihr euch in der Traumwelt und habt alle Effekte eures aktuellen Ortes ausgeführt, dürft ihr erwachen und die Weisheitskarte „Erwachen“ ausführen.

Diese Karte ist zu Beginn der Kampagne noch nicht verfügbar. Macht euch keine Sorgen, das wird sie sehr bald sein.

DAS SPIEL SPEICHERN UND WIEDERHERSTELLEN

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 ihn ab und erhält dafür 1 geheime Karte II-41 R.

Um das Spiel zu speichern, ohne den aktuellen Kampagnenstand zu verlieren, führt die Schritte 1-3 der Karte „Erwachen“ aus. Legt danach alle übrigen Karten und Quadrate hinter die entsprechenden Trenner in die Schachtel:

- ▶ Charakterdecks mit Basisaktionen und Maskenkarten (II-41 S in den geheimen Karten),
- ▶ alle Karten aus dem Teamlager,
- ▶ das Rundendeck,
- ▶ das Schicksalsdeck,
- ▶ das Schwächendeck,
- ▶ das Schlummerdeck,
- ▶ die Schlummerlande-Quadrate,
- ▶ das Jahreszeitendeck (ändert nicht die oberste Karte).

Legt alle eure Traumtore in den vorgesehenen Umschlag.

Legt alle eure Ausschnittsmarker sowie alle weiteren Elemente zurück in die Schachtel.

Das Spiel ist nun gespeichert.

Falls ihr das Spiel während eines Schlummers/Traumes speichern wollt, geht wie beim Tod eines Charakters vor.

WIEDERHERSTELLEN DES SPIELS

Führt die Schritte des Spielaufbaus durch, um ein Spiel fortzusetzen.

BRINGT EUCH SELBST EIN

Etherfields konzentriert sich sehr auf die Entwicklung eurer Charaktere. Alle Träume lassen euch unterschiedliche Stimmungen und Geschichten erleben. Euer Spiel wird noch packender, wenn ihr euch in eure Träumerinnen und Träumer hineinversetzt und ein wenig Rollenspiel betreibt. Ihr könnt auch atmosphärische Musik im Hintergrund laufen lassen. (Wir empfehlen Cryo Chamber Label und ihren YT-Kanal.)

Habt ihr eine Person, die zu Beginn eines Spiels das bereits Erlebte zusammenfasst, trägt dies ebenfalls zur Atmosphäre bei.

Ihr könnt euch auch einigen, dass eine Person (z. B. jene mit der größten Spielerfahrung) als Spielleitung fungiert und sich um die Decks, Rundenkarten, Wesen etc. kümmert.

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



Binmal je Traum darf euer Team klassische Spielkarten (anglo-amerikanisches Blatt) nutzen, falls ihr welche besitzt, um einen Effekt zu erzielen, der in Verbindung mit Wandlungen/●/Stunden/●/versiegelten Karten stehen wird.

Mischt dazu die klassischen Spielkarten und zieht zufällig 3 Karten. Dies sind eure Glückskarten. Schaut euch die Karten an und entscheidet, ob ihr weitermachen oder aufhören wollt.

Wollt ihr euer Glück versuchen, wählt jetzt 1 der obigen Aspekte (Wandlungen/●/Stunden/●/versiegelte Karten) und zieht dann 3 weitere Karten. Dies sind die Pechkarten.

Vergleicht die Summe eurer Glücks- und Pechkarten.

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

Ist die Summe eurer Glückskarten höher als die eurer Pechkarten, erhaltet ihr den positiven, ansonsten den negativen Effekt. Positiver / negativer Effekt:

- Legt alle Wandlungen ab. / Fügt 2 Wandlungen hinzu.
- Erhaltet alle verfügbaren ● und teilt sie im Team auf. / Legt alle eure ● ab.
- Fügt 2 Stunden hinzu. / Verliert alle Stunden.
- 1 beliebiger Charakter heilt 2 ●. / 1 beliebiger Charakter erleidet 1 ●.
- Entsiegelt alle jeweils 5 Karten. / Versiegelt alle jeweils 5 Karten.

HAST DU
EINE NACHRICHT
VON UNS
ERHALTEN?

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 stürzt auch ihn in die Traumwelt.

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.

Falls das gesamte Team nicht verfügbar ist und ihr trotzdem spielen wollt, empfehlen wir, nur Schlummer und keinen Traum zu betreten.

INDEX

Abbruch 9
Abkürzungen 7
Ablegen Gegenstand 15
Ablegen Maske 14
Absicht 12
Absichten stärken 14
Absichtsmarker 12
Aktive Gegenstände 4
Allgemeine Regel 16
Anlegen Gegenstand 15
Anlegen Maske 14
Anstrengung 13
Anzahl Rundenkarten 10
Äther 3
Äther speichern und wiederherstellen 18
Äther Neue Karten kaufen 14
Ätherkosten 13
Aufdecken geheime Karten / Quadrate 17
Basisaktion Anstrengung 13
Basisaktion Kampf 9, 12, 13
Basisaktion Kontakt 9, 12, 13
Basisaktionen 8, 12, 13
Bedrohungsmarker 3
Belohnung 9, 10
Belohnung erhalten 16
Betäubt 17
Bewegung und Versetzen 11
Bewegung Wesenwürfel 11
Bewegungswert 9
Blockademarker 3
Blockiere 1 Schritt 10
Blockierte Felder 11
Charakter 5
Charakter Aktionen 12, 13
Charakter Bewegung 11
Charakter Zugang 10
Charakter-Tableau 4
Charaktermarker 2
Charakterphase 8
Dieser Schummer endet 9
Dornenritter 18
Einfluss Ablagestapel 4
Einflusskarte 13
Einflusskarte Absicht 12
Einflusskarte Deck 4
Einflusskarte Decklimit 13
Einflusskarte Eine Karte umdrehen 13
Einflusskarte Entfernen 13
Einflusskarte Entsiegeln 14
Einflusskarte Fortschritt 13
Einflusskarte Fortschrittszone 13
Einflusskarte Handkartenlimit 13
Einflusskarte In der Traumwelt nutzen 7
Einflusskarte Kaufen 14
Einflusskarte Mischen 8
Einflusskarte Rückseite 13, 14
Einflusskarte Versiegeln 14
Einflusskarte Ziehen 8
Einflusskarte Zurücklegen 13
Einflussmarkt 14
Entsiegeln Einflusskarte 14
Erleiden 18
Erlösung 9
Erwachen 5, 18
Falle 16
Feld 16
Feldaktionen 12
Feldkapazität Miniaturen/Marker 9
Fortschrittskarten 13
Fortschrittszone 13
Gegenstände 15
Gegenstände Aktive Gegenstände 4
Gegenstände Anlegen 15

Gegenstände In der Traumwelt nutzen 7
Gegenstandsmarkt 15
Geheime Karten 17
Geheime Karten Andere Geheimnisse 17
Geheime Karten Aufdecken 17
Geheime Karten Code und Aufbau 10
Geheime Karten Hinweiskarten 17
Geheime Karten Überlagerungskarten 17
Geheime Quadrate 17
Geheime Quadrate Aufdecken 17
Geländesymbole / -marker 16
Gemeinschaftsaktionen 12
Glückswürfel 14
Große Wesen 9
Handkartenlimit 8, 13
Handlungsmarker 3
Hinweiskarten 17
Interaktionen 9
Jahreszeitendeck 4
Jahreszeitenkarten 18
Kampf 9, 11, 12, 13
Keine weitere Runde 9, 10
Klassisches Kartenspiel 18
Kontakt 9, 11, 12, 13
Leiden 3, 8, 12, 18
Leiden Aktionskosten 12
Leiden erleiden 18
Leiden Limit 8
Leiden Neu mischen 8
Leiden und Tod eines Charakters 18
Leuchtsteine 3
Leuchtsteine Aktionskosten 12
Leuchtsteine Feld 16
Limit Einflusskarten 13
Limit Feldkapazität Wesen 9
Mangel an Materialien 8
Masken 14
Masken Ablegen 14
Masken Anlegen 14
Mauern 11
Mehrere Möglichkeiten 6
Mischen Einflussdeck 8
Nachziehen 8
Neu würfeln 14
Neue Einflusskarten kaufen 14
Neue Gegenstände kaufen 15
Neue Personen hinzufügen 18
Orte 7, 10
Paralysiert 17
Pfade 7
Reichweite 11
Runde Zusätzliche Runden 10, 15
Rundenablauf 8
Rundendeck 4
Rundenfarben 10
Rundenkarte ablegen 8
Rundenkarten 8, 10
Rundenkarten Im Schummer 9
Rundenkarten Im Traum 10
Rundenkartenablage 4
Schicksal Verwerfungskarten 7
Schicksalsdeck 4
Schicksalskarten 4, 7
Schummer 4, 8, 9
Schummer Beendigung 10
Schummer Traumlande Symbole 16
Schummer Traumlandphase 8
Schummer Wesen 9
Schummerdeck 4
Schummerlande Traumlande 4
Schummerlande-Quadrate 4, 7, 9, 14
Schlüsselkosten 10
Schwäche ablegen 17

Schwäche entfernen 17
Schwächendeck 4
Schwächekarten 4, 17
Speichern und wiederherstellen 18
Spielplan 4, 5
Startmarker 5, 6
Stunden 5, 15
Teamgrößesymbol 6
Teamlager 4, 15
Teammarker 7, 8
Tod eines Charakters 18
Traum 8
Traum Beendigung 10
Traumlande 4, 16
Traumlande Felder 16
Traumlande Symbole 16
Traumlandphase 8
Traumtore 10
Traumtore Aufbau 10
Traumtore Code 10
Traumtore Schlüsselkosten 10
Traumtorfeld 4
Traumwelt 7
Traumwelt Abkürzungen 7
Traumwelt Orte 7, 10
Traumwelt Pfade 7
Traumwesen 9
Treppen 16
Überlagerungskarten 17
Uhr 4, 15
Uhr Stunden 5, 15
Umdrehen 13
Unbegrenzte Reichweite 11
Universalmarker 3
Unterbrechungsaktion / -effekt 8, 11
Vergiftet 17
Versetzen 11
Versiegeln 14
Verwerfung 7
Verwerfungskarten 7
Verwirrt 17
Wandlungen 16
Weisheitskarten 15
Wesen 9
Wesen Abbruch 9
Wesen Aufbau 9
Wesen Bewegung und Wesenwürfel 11
Wesen Bewegungswert 9
Wesen Dieser Schummer endet 9
Wesen Effekte 9
Wesen Erlösung 9
Wesen Feldkapazität 9
Wesen Große Wesen 9
Wesen Interaktionen 9
Wesen Schummerwesen 9
Wesen Traumwesen 9
Wesen Wandlungen 16
Wesen Zugang 10
Wesenfeld 4
Wiederherstellen Spiel 18
Würfeln für Wesen Bewegung 11
Ziehbonus 16
Zug 8
Zugang Wesen 10
Zurücklegen Einflusskarte zum Einflussmarkt 14
Zurücklegen Gegenstand zum Gegenstandsmarkt 15
Zustandsmarker 17

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 Leuchtstein
-  - Bedrohungsmarker
-  - Universalmarker
-  - Blockademarker / einmal einsetzbare
- Feldaktion**
-  - Zugang der Wesen
-  - Zugang der Charaktere
-  - Geländesymbole/-marker
- (Licht, Dunkelheit, Sumpf, Wasser)**
-  - Treppen
-  - Mauer
-  - Besonderes Feld (wird auf Karten und in den Regeln jeweils beschrieben)
-  - Falle
-  - Ziehbonus
-  - Bewegungswerte des Wesens
-  - Ergebnisse des Wesenwürfels
-  - Ergebnisse des Glückswürfels
-  - Rundenfarbensymbole
-  - Wandlungseffekt
-  - Basiseffekt
-  - Spezialeffekt
-  - Allgemeine Regel

REGELZUSAMMENFASSUNG

BEWEGUNG UND FELDER

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

BEWEGUNG DER WESEN

Wesen bewegen sich während der Traumlandphase. Wenn ihr die Schritte der aktuellen Rundenkarte ausführt, werft während des -Schrittes den Wesenwürfel:

- ▶ – Das Wesen bewegt sich 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 noch einmal den Würfel.

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.

bedeutet, dass das Wesen den Wesenwürfel ignoriert.

REICHWEITE

Reichweite 0 erreicht das Ausgangsfeld.

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

Reichweite 1 oder mehr erreicht ein Feld innerhalb der Reichweite oder darunter.

LIMITS

Das Handkartenlimit beträgt 6.

Maximal 4 Fortschrittskarten pro Charakter (umgedrehte Karten zählen mit).

Schwächen zählen nicht hinzu.

beträgt 7 pro Charakter.

Wenn du das erleiden würdest oder du keines nehmen kannst, weil der Vorrat leer ist, verliert ihr alle.

Auf jedem Feld dürfen sich maximal 4 Wesen (Miniaturen und/oder Marker) befinden.

Ein Großes Wesen belegt das gesamte Feld, auf dem es sich befindet, und darf nicht weggestoßen werden.

Sollt ihr ein Element erhalten oder legen (, Schlüsel, , Miniaturen etc.) und es befindet sich keines davon mehr im Vorrat, erhaltet bzw. legt ihr dieses Element nicht.

RUNDENABLAUF

CHARAKTERPHASE

1] NACHZIEHEN

Höchstens 2 Karten auf der Hand: Ziehe 4 Karten nach.
Mindestens 3 Karten auf der Hand: Ziehe bis zu 4 Karten bis zu deinem Handkartenlimit nach.

2] KARTEN SPIELEN UND AKTIONEN AUSFÜHREN

In jedem Zug nur 1 Traumaktion.
Traumaktion: Feldaktion, Traumtoraktion oder Interaktion eines Wesenquadrats.

Beliebig viele andere Aktionen:

- ▶ Bewegung,
- ▶ Basisaktionen,
- ▶ Aktionen deiner Einflusskarten,
- ▶ Aktionen von aktiven Gegenständen.

Oder andere Aktivitäten:

- ▶ Fortschrittskarten legen,
- ▶ Leuchtsteine erhalten.

Du darfst in deinem Zug passen und auf deinen nächsten Zug warten.

Du darfst so mehrere Züge spielen, bis du deine Karten aufgebraucht oder ihr alle hintereinander gepasst habt.

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.

DER LÄNGSTE WINTER
IN DER GESCHICHTE KOMMT...

NEU MISCHEN

Jedes Mal, wenn du dein Einflussdeck im Schritt „Nachziehen“ neu mischst, erleidest du oder musst 3 Karten versiegeln.

WANDLUNGEN

- 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 Reichweiten aller Effekte des Wesens erhöhen sich um 1.
- Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, sind eure Masken inaktiv.
- Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, sind alle gelegten Fortschrittskarten inaktiv.
- Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, dürft ihr Würfel nicht neu werfen.
- Solange sich diese Wandlung auf dem Wesen befindet, dürft ihr eure nicht nutzen.

ABSICHTEN STÄRKEN

Du darfst einmal je Runde den Glückswürfel werfen, um zusätzliche Absichten für eine Aktion zu erlangen, für die du gerade zahlst.

Zahlst du mindestens 1 Absicht (selbst wenn es weniger als die zu zahlenden Kosten sind), darfst du den Glückswürfel werfen und das Ergebnis ausführen:

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

– Du erlangst keine zusätzlichen Absichten. Wenn dadurch die Kosten nicht komplett gezahlt wurden, misslingt deine Aktion und du bekommst deine eingesetzten Einflusskarten nicht zurück.

- +1 Absicht der benötigten Farbe.
- +2 Absichten der benötigten Farbe.
- +3 Absichten der benötigten Farbe.

Du setzt den Glückswürfel als letztes Mittel ein. Dies bedeutet, dass nach dem Wurf keine weiteren Absichten aus anderen Quellen mehr hinzugefügt werden dürfen.