



**SPIRIT ISLAND**

**NATUR  
ERWACHT**

**ANLEITUNG**

## INHALTSVERZEICHNIS

Von den Geister-Rednern wissen wir, dass viele Invasoren uns nicht sehen können.

Sie erleben, wie sich ein frisches Blatt entfaltet, wie es vor Aufregung und Freude über sein neues Leben erbebt - und sie denken, es sei der Wind, der es bewegt. Sie schauen direkt auf Pfeilschneller Blitzschlag - und sie denken, dort sei nur ein helles Licht. Sie stehen im wirbelnden Wasser, Sonnengenährter Fluss umspielt ihre Knöchel - und sie denken, die Dahan sprechen von Wesen, die es nicht gibt.

Die Dahan haben erfahren, dass die Geister jenseits unserer Ufer schwächer sind als wir, fast unsichtbar. Es ist leicht, sie für Hirngespinnste zu halten. Und so leugnen die Invasoren auch unsere Existenz. Offenbar ist es sehr schwer, etwas zu sehen, wenn man sich weigert, daran zu glauben.

Doch einige von uns manifestieren ihr gesamtes Selbst auf dieser Insel. Ein solches Incarna kann Leben spenden, aber auch den Tod bringen. Es kann Wahnsinn verbreiten, das Angesicht der Natur verändern oder ganze Landstriche verschlingen.

Die Incarna werden nicht einmal die Invasoren übersehen können.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

[www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

**Dein Pegasus Spiele Team**

 <b>Einführung</b> .....	<b>3</b>
 <b>Spielmaterial</b> .....	<b>4</b>
 <b>Wichtige Änderungen</b> .....	<b>6</b>
Ödnis .....	6
Entfernte und ersetzte Karten .....	6
Vernichtete Präsenzen .....	6
„Beim Wüten unbeteiligt bleiben“ .....	7
 <b>Neue Regeln</b> .....	<b>8</b>
Incarna .....	8
Geister-spezifische Materialien .....	9
Aktionen mit variablem Zeitpunkt .....	10
Aspekte auf mehreren Karten .....	10
Bonusfelder .....	10
Flexible Elemente auf Präsenz-Leisten .....	10
Eingeschränkte Wachstumsoptionen .....	10
Stärken und schwächen .....	11
Mitbewegen .....	11
Dauerhaft erhalten und vorbereiten .....	11
Markieren .....	11
Effekte einer anderen Fähigkeit prüfen .....	12
Fähigkeiten ohne Reichweite .....	12
Zufällige Fähigkeitenkarte erhalten .....	12
 <b>Neue Nation</b> .....	<b>13</b>
Die Habsburger Bergbaugesellschaft: Fürst Joseph I. ....	13
Schwierigkeitsgrade der Szenarien und Nationen .....	14
 <b>Erläuterungen und kleinere Änderungen für bestehende Regeln</b> .....	<b>15</b>
Einöde .....	15
Solo-Variante .....	15
Ödnis ersetzen .....	15
Sieg und Niederlage .....	15
Ödnis mit mehr oder weniger Schaden hinzufügen .....	16
Schwur .....	16
Aktionen oder Effekte auslassen oder ersetzen .....	17
 <b>Erläuterungen für neue Regeln</b> .....	<b>18</b>
 <b>Glossar</b> .....	<b>23</b>

## IN KÜRZE

Wenn ihr so schnell wie möglich in euer Spiel starten wollt, lest nur die Boxen oben in jedem Abschnitt. Sie enthalten die wichtigsten Regeln.

Im Text darunter findet ihr Details und ggf. Beispiele, falls ihr mehr Informationen benötigt.

Um mit dieser Erweiterung zu spielen, benötigt ihr neben dem Grundspiel auch die Erweiterung *Zerklüftete Erde*. Nachdem ihr die Abschnitte **Wichtige Änderungen** und **Neue Regeln** gelesen habt, könnt ihr sofort losspielen.

Auch wenn nicht alle Spielmaterialien dieser Erweiterung mit denen aus *Zerklüftete Erde* interagieren, gibt es doch viele Regeln, die auf *Zerklüftete Erde* aufbauen. Diese Anleitung setzt daher voraus, dass ihr mit den Regeln aus *Zerklüftete Erde* vertraut seid. Verwendet ihr diese Erweiterung, solltet ihr immer auch die Erweiterung *Zerklüftete Erde* verwenden.

In den Abschnitten **Wichtige Änderungen** und **Neue Regeln** findet ihr alle Regeln, die ihr in (fast) allen Spielen mit dieser Erweiterung brauchen werdet. Habt ihr sie gelesen, könnt ihr diese Erweiterung zu eurem Spiel hinzufügen.

In nächsten Abschnitt, **Neue Nation**, findet ihr alle Regeln für das Spiel mit der *Habsburger Bergbaugesellschaft*. Ihr benötigt sie nur für das Spiel mit dieser Nation.

Die letzten beiden Abschnitte der Anleitung, **Erläuterungen und kleinere Änderungen für bestehende Regeln** und **Erläuterungen für neue Regeln**, beschreiben spezielle Situationen und Details, die nur selten im Spiel vorkommen. Es genügt, wenn ihr sie lest, falls in eurem Spiel entsprechende Fragen aufkommen sollten.

Diese Erweiterung enthält neue Aspekte, mit denen ihr Geister aus dem Grundspiel und verschiedenen Erweiterungen variieren könnt. Ihr könnt diese Aspekte nur verwenden, wenn ihr den zugehörigen Geist besitzt. Diese Erweiterung enthält Aspekte für folgende Geister:

**Grundspiel:** alle Geister (*Bote der Albträume*, *Flackernde Schatten*, *Hunger des Ozeans*, *Lebenskraft der Erde*, *Pfeilschneller Blitzschlag*, *Sonnengenährter Fluss*, *Stimme des Donners*, *Wild wucherndes Grün*)

**Erweiterung *Ast und Tatze*:** beide Geister (*Hüter der verbotenen Wildnis*, *Reisszähne im Dickicht*)

**Erweiterung *Zerklüftete Erde*:** *Nebel des leisen Todes*, *Verlockung der tiefsten Wälder*, *Wandelndes Ur-Gedächtnis*

**Mini-Erweiterungen:** *Seele des Flächenbrands*, *Unter der Insel schlummernde Schlange*

**Hinweis:** In dieser Anleitung verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. Spieler). Bitte fühlt euch aber immer alle angesprochen, ganz egal, welche Geschlechtsidentität ihr habt.

## 8 GEISTER-TABLEAUS

**WACHSTUM (1 DEINER WAHL)**

Alle Karten ziehen → Incarna in 3 Gebiete mit eigener Präsenz platzieren/bewegen → Energie erhalten (+1) → Präsenz platzieren (3) → Präsenz platzieren (1) → Fähigkeitskarte erhalten (+1) → Präsenz platzieren (2) → Energie erhalten (+1) → Luft

**PRÄSENZ**

0 Energie/Runde → 1 Sonne ODER Mond → 2 Luft → 4 Incarna verschieben

1 Karten ausspielen → 2 → 2 → 3 → 3 Karten wiederlegen → 4

**PERMANENTE FÄHIGKEITEN**

**UNERGRÜNDICHE WANDERUNGEN**

WANN	WIE WEIT	WEN	DICH
1	1	1	1
3	1	1	1
5	1	1	1
2	1	1	1

**ZUM WAHNSINN VERLOCKEN**

WANN	WIE WEIT	WO
1	1	1
2	1	1
1	2	1
1	2	1

**WANDERNDEN WISPERN FLÜSTERT VON WAHNSINN**

**SPEZIALREGELN**

**KLARE STIMME WIRD GESTALT**  
Ist (S) verstärkt: Das Gebiet mit (S) ist isoliert.

**WAHNVORSTELLUNGEN VERBREITEN**  
Bewegt oder platziert du (S) in ein Gebiet mit Invasoren, füge dort 1 (S) hinzu.  
In Gebieten mit (S) oder angrenzend an (S). Sind Invasoren mit (S) anwesend, bleiben (S) beim Wüten unbeeinträchtigt. (Isolieren hat keinen Einfluss auf diesen Effekt.)

**VERSCHRECKEN**  
Fügt du (S) zu (S) hinzu, darfst du diese (S) verschieben.

## 2 SZENARIENKARTEN

**SZENARIO**  
**FLOTTENVERBÄNDE**

Statt eines konstanten Zustroms von Kolonisten senden die Invasoren größere Flottenverbände aus, um neue Gebiete zu entdecken, Gebäude zu bauen und das Land auszubeuten. So dauert es zwar länger, bis neue Invasoren anlanden – doch ihre Anzahl kann überwältigend sein.

**EMPFEHLUNGEN & HINWEISE**

- Dieses Szenario ist mit Eskalationseffekt deutlich interessanter. Wir empfehlen daher, es mit einer Nation zu spielen.
- Dieses Szenario sorgt dafür, dass manche Effekte, wie zum Beispiel „Verteidigen“ in manchen Runden deutlich schwächer, in anderen dafür deutlich stärker sind. Welchen Einfluss Furchtkarten oder Ereignisse haben, ist deshalb noch mehr als sonst davon abhängig, in welcher Runde ihr sie zieht.

**DIESES SZENARIO IST DEUTLICH SCHWIERIGER FÜR ...**

- Geister, die durch permanente Fähigkeiten oder Spezialregeln „Wüten“ und „Bauen“ beeinflussen.

## 1 NATIONEN-KARTE

**HABSBURGER BERGBAUGESELLSCHAFT**

**Zusätzliche Niederlage-Bedingung**  
Kahles Land: Insgesamt 8 oder mehr Invasoren (S) in 1 Gebiet nach (S)-Phase: Spieler verlieren sofort.

**Eskalation Stufe II**  
Tunnel verbinden die Minen: Nach Weiterschleichen der Invasoren-Karten, auf jedem Spielplan Invasoren „Entdecken“ sofort in 2 Gebieten, deren Art auf seiner „Wüten“-/„Bauen“-Karte angezeigt wird, auch wenn kein (S) im Gebiet und kein (S) / (S) / (S) angrenzend.

Level	Furcht-Karten	Effekte (kumulativ)
1	9 (3/3/3)	Lohn für Habgier: Würde beim „Wüten“ hinzugefügte (S) Ausbreitung auslösen: stark stattdessen 1 (S) / (S) (bevor (S) zurückzulegen). Unermüdlicher Bergbau: Gebiete mit mindestens 3 Invasoren gelten als Bergbaugebiete. In Bergbaugebieten gilt: • Wird das Gebiet auf einer „Bauen“-Karte angezeigt, „Wüten“ die Invasoren dort, anstatt zu „Bauen“. • (S) beeinflusst „Wüten“-Aktionen als wären sie „Bauen“-Aktionen.
2	10 (3/3/4)	Bergleute kommen von Nah und Fern: Spielvorbereitung: +1 (S) in jedes Gebiet ohne (S). Auf jedem Spielplan: +1 (S) und +1 (S) in das Gebiet mit (S)-Symbol mit der höchsten Zahl.
3	11 (3/4/4)	Massiver Salzabbau I: Nach dem „Bauen“-Schritt, auf jedem Spielplan in 1 Gebiet mit (S): stark 1 (S).
4	12 (4/4/4)	Unberührte Salzvorkommen: Spielvorbereitung: Legt beim Vorbereiten des Invasoren-Stapels die „Küstengebiete“-Karte in die Schachtel zurück, bevor ihr wie üblich die Karten jeder Stufe mischt und 1 zufällige Karte in die Schachtel zurücklegt. Schiebt dann die „Salzvorkommen“-Karte unter die erste Stufe II Karte. (Neue Kartenreihenfolge: III-9529-33333)
5	13 (4/5/4)	Massiver Salzabbau II: ersetzt Massiver Salzabbau I. Nach dem „Bauen“-Schritt, auf jedem Spielplan in 1 Gebiet mit (S): Invasoren „Bauen“ (auch wenn es ein Bergbaugebiet ist). Stark 1 (S).
6	13 (4/5/4)	Zusätzliche Bergleute: Spielaufbau und im Spiel bei jedem „Entdecken“-Schritt: Auf jedem Spielplan mit maximal 3 (S), nach erfolgreichem „Entdecken“: +1 (S) (maximal 2 Gebiete pro Spielplan und pro „Entdecken“-Karte).

## 18 LEBENSKRAFT-PLÄTTCHEN



## 20 ERDBEBEN-PLÄTTCHEN



## 24 UNTIEFE-PLÄTTCHEN



## 7 INCARNA-PLÄTTCHEN



## 1 PLÄTTCHEN „ENDLOSE DUNKELHEIT“



## 4 ERINNERUNGSKARTEN

Pro eigener (S) auf dieser Karte: Du erhältst 1 Energie, die du in dieser Runde erhalten würdest, stattdessen nicht.  
Bewege Spielmaterial, das in den markierten Gebieten hinzugefügt oder in die markierten Gebiete bewegt wird, sofort in 1 beliebiges Gebiet.

**STARKE FÄHIGKEIT: EWIG OFFENES PORTAL**

## 1 INVASOREN-KARTE

**SALZ-VORKOMMEN**

AUF ENTDECKEN-/BAUEN-FELD: ALLE NICHT-BERGBAUGEBIETE

AUF WÜTEN-FELD: ALLE BERGBAUGEBIETE UND BLEIBT AUF DEM WÜTEN-FELD LIEGEN

## 4 NATIONEN-ERINNERUNGSPÄTTCHEN

**NACH BAUEN** LVL 3 & 5

**WÜTEN** LVL 1

**BAUEN** LVL 1

**ENTDECKEN** LVL 6

## 12 KARTEN „STARKE FÄHIGKEIT“



## 34 KARTEN „STARTFÄHIGKEIT“



## 8 ÖDNIS-KARTEN



## 8 EREIGNISKARTEN



## 9 FURCHT-KARTEN



## 4 KARTEN „HEILUNG“



## 24 ASPEKT-KARTEN



## 6 ÜBERSICHTSKARTEN



## 3 ERSATZKARTEN (SIEHE S. 6)



# WICHTIGE ÄNDERUNGEN

Diese Änderungen gelten ab Erscheinen dieser Erweiterung. Dies ist unabhängig davon, ob ihr diese Erweiterung verwendet.

## ÖDNIS

Legt bei der Spielvorbereitung 1 zusätzlichen  auf die Ödnis-Karte bzw. auf das Ödnis-Feld.

Spielt ihr mit einer Ödnis-Karte, legt wie üblich zunächst 2  pro Spieler darauf und ergänzt dann genau 1 zusätzlichen . 1 Spieler beginnt das Spiel also mit 3 , 2 Spieler mit 5 , 3 Spieler mit 7  usw.

Diese Änderung gilt ausschließlich für die Spielvorbereitung. Müsst ihr die Ödnis-Karte im Spiel umdrehen, legt keinen zusätzlichen  darauf, auch dann nicht, wenn es sich um eine noch-blühende Insel handelt.

**Hinweis:** Damit die Ödnis-Karten aus allen Erweiterungen vollständig kompatibel bleiben, bleibt die Angabe auf der Ödnis-Karte unverändert. Die Angabe „2  pro Spieler“ gilt beim Spielaufbau als „2  pro Spieler +1 “.

Dieses Errata ist ab der 10. Auflage in der Anleitung des Grundspiels enthalten.

## ENTFERNTE UND ERSETZTE KARTEN

Besitzt ihr die Erweiterung *Ast und Tatze*, entfernt die folgenden Karten aus dem Spiel:

- Abgehängt (Ereignis)
- Krieg erreicht die Küste (Ereignis)
- Geheimnisvolle Tollwut (Ereignis)
- Wachstums-Opfer (Schwache Fähigkeit)
- Wendepunkt (Ödnis)

Fügt die Ersatzkarten „Weit entfernte Kriege erreichen die Küste“ und „Moore verschlingen die Pfade“ eurem Spiel hinzu. Tauscht außerdem die Karte „Stärkung der Aufständischen“ aus *Zerklüftete Erde* durch die gleichnamige Ersatzkarte aus.

Ihr könnt die Ersatzkarten „Weit entfernte Kriege erreichen die Küste“ und „Moore verschlingen die Pfade“ auch dann verwenden, wenn ihr *Ast und Tatze* nicht besitzt.

Die oben genannten Karten werden entfernt, weil sie deutlich größeren Einfluss auf das Spiel hatten, als geplant. Mit *Zerklüftete Erde* wurde die Ereignis-Karte „Geheimnisvolle Tollwut“ bereits unter bestimmten Bedingungen entfernt. Entfernt die Karte nun grundsätzlich aus dem Spiel. Die Karte „Stärkung der Aufständischen“ verändert sich inhaltlich nicht. Ihre Formulierung ist aber an die in dieser Erweiterung eingeführte Mechanik *Schwur* angepasst (siehe S. 17).

## VERNICHTETE PRÄSENZEN



Das Symbol  steht für vernichtete Präsenzen. Es steht außerdem für , die zu den  gelegt wurden.

 werden häufig zu den vernichteten Präsenzen gelegt, wenn sie ersetzt oder von der Insel bzw. von den Präsenz-Leisten entfernt werden.

 bezieht sich nicht auf , die vollständig aus dem Spiel entfernt und damit in die Schachtel zurückgelegt werden oder auf  auf Erinnerungskarten.

 ist identisch zu „vernichtete “, was in Grundspiel und bisherigen Erweiterungen verwendet wird.

## „BEIM WÜTEN UNBETEILIGT BLEIBEN“

Invasoren und , die „beim Wüten unbeteiligt bleiben“

- bekommen bei „Wüten“-Aktionen keinen Schaden und fügen keinen Schaden zu.
- werden bei allen Effekten, die „Wüten“-Aktionen beeinflussen, ignoriert.

Um Missverständnisse zu den bestehenden Regeln zu vermeiden, wird der Effekt „beim Wüten unbeteiligt bleiben“ hier nochmal exakter definiert. Dies ergänzt die Regeln in *Zerklüftete Erde*.

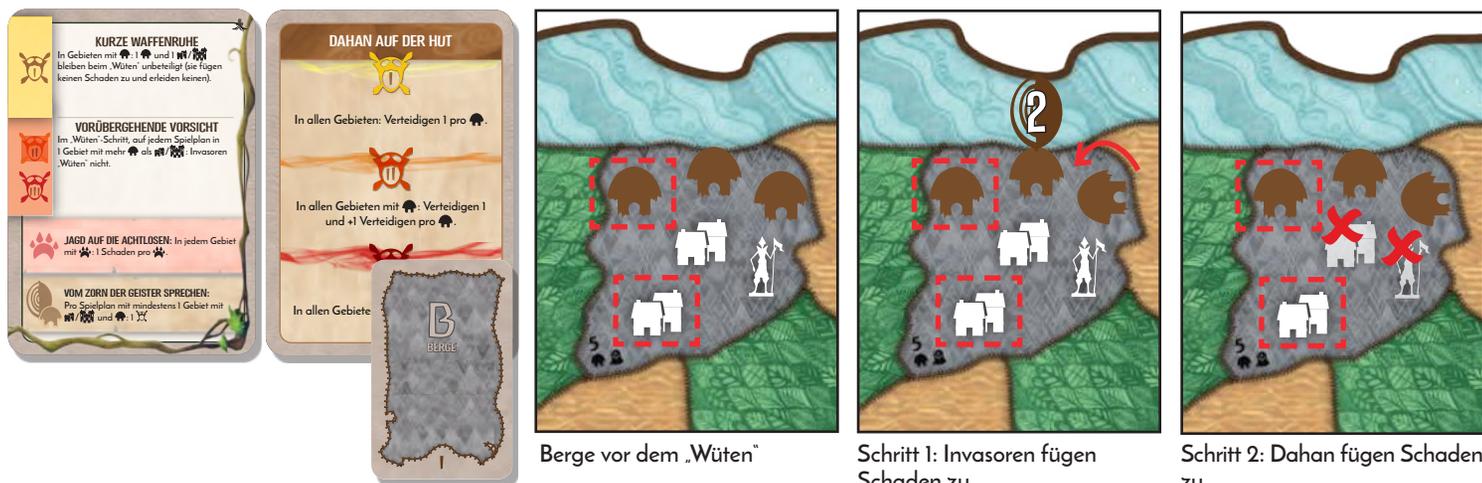
Ignoriert diese Invasoren und , wenn ihr in einem Gebiet eine „Wüten“-Aktion ausführt. Sie erhalten keinen Schaden und fügen keinen Schaden zu. Außerdem ignoriert ihr sie für etwaige Effekte, die das „Wüten“ modifizieren, z. B. Verteidigen pro  (in allen Gebieten) oder zusätzlicher Schaden pro Invasor (Beispiel 1).

Ignoriert diese Invasoren und  auch, wenn ihr ermittelt, in welchen Gebieten gewütet wird. Dies kann dazu führen, dass ihr in einem Gebiet keine „Wüten“-Aktion ausführen müsst, weil dort kein Invasor „Wüten“ würde.

**Hinweis:** Sollten  und/oder Invasoren in einem Gebiet „beim Wüten unbeteiligt bleiben“, in dem nicht gewütet wird, hat dies keinen Effekt. Der Effekt „beim Wüten unbeteiligt bleiben“ löst niemals eine Wüten-Aktion aus.

Ihr müsst nicht vorab wählen, welche  und Invasoren unbeteiligt bleiben. Legt dies in dem Moment fest, wenn ihr eine „Wüten“-Aktion ausführt.

Invasoren und/oder , die „beim Wüten unbeteiligt bleiben“, gelten allerdings weiterhin für die Sieg- und Niederlage-Bedingung, sowie alle Effekte, die durch den „Wüten“-Schritt ausgelöst wurden, Ödnis-Effekte oder andauernde Effekte (Beispiel 2).



**KURZE WAFFENRUHE**  
In Gebieten mit  und  bleiben beim „Wüten“ unbeteiligt (sie fügen keinen Schaden zu und erleiden keinen).

**VORÜBERGEHENDE VORSICHT**  
Im „Wüten“-Schritt, auf jedem Spielplan in 1 Gebiet mit mehr  als : Invasoren „Wüten“ nicht.

**JAGD AUF DIE ACHTLOSEN:** In jedem Gebiet mit : 1 Schaden pro .

**VOM ZORN DER GEISTER SPRECHEN:** Pro Spielplan mit mindestens 1 Gebiet mit  und : 1 .

**DAHAN AUF DER HUT**  
In allen Gebieten: Verteidigen 1 pro .

In allen Gebieten mit : Verteidigen 1 und +1 Verteidigen pro .

In allen Gebieten: 

**Berge vor dem „Wüten“**

**Schritt 1: Invasoren fügen Schaden zu.**

**Schritt 2: Dahans fügen Schaden zu.**

**Beispiel 1:** Die Invasoren „Wüten“ in den Bergen. Aufgrund des Ereignisses „Kurze Waffenruhe“ bleiben 1  und 1  beim Wüten unbeteiligt. Durch die Furchtkarte „Dahan auf der Hut“ auf Furchtstufe 1 gilt zusätzlich in jedem Gebiet mit : Verteidigen 1 pro .

**Schritt 1:** 1  bleibt unbeteiligt. Der  und das andere  fügen insgesamt 3 Schaden zu. Aufgrund der Furchtkarte gilt Verteidigen 2 (1  bleibt unbeteiligt und löst daher auch kein Verteidigen aus). Der verbliebene Schaden wird dem Land und 1  zugefügt.

**Schritt 2:** 1  bleibt unbeteiligt. Die anderen beiden  schlagen zurück und fügen 4 Schaden zu. Dieser Schaden kann nur 1  und dem  zugefügt werden, da das andere  unbeteiligt bleibt.

## VERTEIDIGEN PRO

Führt ihr einen Effekt in 1 oder mehreren spezifischen Gebieten aus, der euch Verteidigen pro einem bestimmten Material gibt (z. B. Verteidigen 1 pro ) , so legt ihr in diesem Moment fest, wie hoch der Wert für Verteidigen ist. Dieser Wert bleibt bis zum Rundenende gleich, auch dann, wenn zu einem späteren Zeitpunkt Spielmaterial aus dem Gebiet entfernt oder bewegt wird oder wenn Invasoren/  „beim Wüten unbeteiligt“ bleiben. Führt ihr hingegen einen globalen Verteidigen-Effekt aus, der in allen Gebieten gilt oder in allen/mehreren Gebieten eines Geistes, so bestimmt ihr den Wert in dem Moment, in dem Invasoren Schaden zufügen (Beispiel 1).



**Beispiel 2:** Durch eine „Wüten“-Aktion wird 1 Invasor zerstört. Dies löst den Effekt der Schwachen Fähigkeit „Blut lockt Raubtiere an“ aus. Den Schaden, der durch diese Fähigkeit zugefügt wird, dürft ihr auch Invasoren zufügen, die „beim Wüten unbeteiligt“ waren. Der Effekt wurde zwar durch die „Wüten“-Aktion ausgelöst, ist aber nicht mehr Teil der „Wüten“-Aktion.

## INCARNA

Zwar können viele Geister physische Formen annehmen, diese sind jedoch wandelbar und unbeständig. Zumeist wählen diese Geister Bereiche der Natur aus, die sie mit ihrer Kraft erfüllen und durch die sie sichtbar werden, wie einen Fluss, Felsen oder auch nur ein Blatt. Einige Geister jedoch haben eine spezifische Form, in der sie stetig auf der Insel anwesend sind. Die Dahan nennen diese Form Incarna. Das Incarna ist das Zentrum der Kraft des Geistes und Zeugnis seiner Macht. Es muss nicht an einem Ort bleiben, bewegt sich aber nur über sehr lange Zeiträume über die Insel.



Incarna



verstärktes Incarna

### WAS IST EIN INCARNA?

Ein Incarna ist eine andere Form der Anwesenheit des Geistes auf der Insel. Sie unterscheidet sich nicht durch ihre Größe von Präsenzen oder Heiligen Stätten, sondern durch ihre Beschaffenheit.

Präsenzen und Heilige Stätten zeigen an, wo sich Kräfte und Wirkungsradius eines Geistes befinden. Das Incarna ist hingegen eine physische Manifestation des Geistes selbst.

*Incarna ist aus dem Lateinischen abgeleitet. Auch wenn es mit einem Begriff wie „Verkörperung“ zu übersetzen wäre, ist keine klassische Verkörperung in Fleisch und Blut gemeint, sondern eine Manifestation in einer individuellen physischen Form.*

Hast du einen Geist mit Incarna gewählt, platziere das Incarna bei der **Spielvorbereitung** gemäß den Angaben auf der Rückseite deines Geister-Tableaus (mit der nicht-verstärkten Seite nach oben). Jedes Incarna hat spezielle Effekte, die auf dem Geister-Tableau angegeben sind.

Für jedes Incarna gilt zusätzlich:

- befindet sich das Incarna auf der Insel, **darfst** du entscheiden, dass es auch als die darauf abgebildeten Spielmaterialien (eigene  und ggf. weitere) gilt.
  - befindet sich das Incarna im Vorrat, gilt es ausschließlich als Incarna. Du darfst es also nur durch Effekte auf der Insel platzieren, die explizit erlauben, ein Incarna zu platzieren.
  - Einige Incarna können verstärkt werden. Verstärkst du dein Incarna, drehe es auf die Rückseite. Je nach Geist stehen dir nun mehr Effekte zur Verfügung. Hast du dein Incarna verstärkt, bleibt es für den Rest des Spiels verstärkt, selbst dann, wenn es vernichtet und neu platziert wird.
- Musst du dein Incarna von der Insel entfernen, darfst du keine Effekte mehr ausführen, die sich auf das Incarna beziehen (außer es neu zu platzieren).
  - Unabhängig von deiner Entscheidung, als welches Spielmaterial dein Incarna gilt, gilt es immer auch als Incarna.
  - Wie üblich bei Effekten, bei denen „etwas als etwas anderes gilt“, darfst du für jede Aktion, sowie die Sieg- bzw. Niederlagebedingung separat entscheiden, als was dein Incarna gilt.
  - Jedes Incarna darf als eigene  gelten, auf einigen Incarna sind weitere Spielmaterialien abgebildet. Du darfst dich für alle Spielmaterialien oder eine beliebige Anzahl davon entscheiden. Ggf. stehen dir weitere Spielmaterialien zur Verfügung, wenn du dein Incarna verstärkt hast. Entscheidest du dich, dass dein Incarna auch als eigene  gilt, gilt es immer auch als 1 eigene , jedoch nicht als 2 eigene .
  - Incarna bewegen: Befindet sich dein Incarna bereits auf der Insel, darfst du es in das angegebene Gebiet bewegen. Befindet sich dein Incarna nicht auf der Insel, passiert nichts.
  - Incarna platzieren: Befindet sich dein Incarna außerhalb der Insel, darfst du es in das angegebene Gebiet platzieren. Darfst du dein Incarna platzieren, darfst du es stattdessen auch bewegen. Zur Erinnerung verwenden wir daher „Incarna platzieren/bewegen“.
  - Anderes Spielmaterial durch dein Incarna ersetzen: Entferne das entsprechende Spielmaterial von der Insel und platziere dein Incarna in dieses Gebiet (auch dann, wenn dein Incarna sich bereits auf der Insel befindet). Ersetzt du eine eigene , lege sie zu den .

### GEISTER MIT INCARNA



Bernsteinäugiger Behemoth



Wanderndes Wispern flüstert von Wahnsinn



Mächtige Wurzeln im tiefen Dschungel



Finsterer Schemen umschlingt mit eisigem Griff



Verlockung der tiefsten Wälder (mit dem Aspekt Grotte)



Stimme des Donners (mit dem Aspekt Kriegerin)



Unter der Insel schlummernde Schlange (mit dem Aspekt Meditation)

## STRATEGISCHE HINWEISE ZUM SPIEL MIT INCARNA

Das dein Incarna auch als eigene  gelten darf, ermöglicht dir z. B. folgende Effekte:

- Dein Incarna und 1 eigene  dürfen zusammen als  gelten.
- Platzierst du eine , darfst du die Reichweite auch von deinem Incarna aus messen.
- Darfst du eine  platzieren, darfst du stattdessen dein Incarna in das entsprechende Gebiet bewegen. (Denn wenn du eine  platzierst, darfst du auch eine  von der Insel (neu) platzieren, siehe S. 8 der Grundspiel-Anleitung)
- Darfst du eine eigene  bewegen, darfst du stattdessen dein Incarna bewegen.
- Musst du dein Incarna in ein Gebiet mit  bewegen, darfst du es auch in dem Gebiet belassen, in dem es bereits liegt (du bewegst es zu deinem Incarna, das auch als  gilt). Es gilt als bewegt.
- Musst du eine  vernichten, darfst du stattdessen dein Incarna vernichten. (Hinweis: Falls du das tust, solltest du eine Möglichkeit haben, das Incarna wieder zu platzieren.)
- Du darfst entscheiden, dass dein Incarna nicht als  gilt, z. B. um zu verhindern, dass es durch Hinzufügen von  zerstört wird. Du darfst dies nur tun, wenn du nicht bereits entschieden hast, dass das Incarna für diese Aktion als eigene  gilt. (Hast du z. B. von deinem Incarna die Reichweite für „Bittere Erde“ gemessen, gilt es für die gesamte Aktion als ).

Zur Erinnerung: Denk daran, dass dein Incarna nur als eigene  gelten darf, solange es sich auf der Insel befindet.

## GEISTER-SPEZIFISCHE MATERIALIEN

Würde  in ein Gebiet ohne , aber mit  hinzugefügt, entfernt stattdessen 1  aus diesem Gebiet.

Die Plättchen  und , sowie die Karten „Heilung“ und das Plättchen „Endlose Dunkelheit“ werden nur von bestimmten Geistern verwendet. Verwendet sie im Spiel mit diesen Geistern nach den Regeln, die auf dem entsprechenden Geister-Tableau oder Aspekt angegeben sind.

Thematisch haben die neuen geister-spezifischen Materialien die folgenden Bedeutungen:



### LEBENSKRAFT

Die Natur in Gebieten mit  ist besonders widerstandsfähig gegen Zerstörung. Pflanzen treiben immer neue Knospen aus und Flüsse spenden besonders klares Wasser.



### ERDBEBEN

In Gebieten mit  herrscht tektonische Spannung. Jederzeit könnte die Erde erbeben oder tiefe Risse bilden.

Für den Geist *Wilder Tanz* erschüttert Erde.



### UNTIEFE

In einem Moment erscheint die Erde in Gebieten mit  noch fest, im nächsten bricht eine riesige unterspülte Klippe ins Meer.

Für den Aspekt *Untiefe* des Geistes *Hunger des Ozeans*.

### HEILUNG

Blut und Tod haben diesen Geist geschwächt, doch sucht er einen Weg zurück ins Leben - auch wenn er dafür sein Wesen wandeln muss.

Für den Geist *Verwundetes Wasser* blutet.

### ENDLOSE DUNKELHEIT

Manchmal verschwinden Invasoren über Tage, Monate oder gar Jahre. Die, die zurückkehren, berichten, nur tiefe Schwärze erlebt zu haben.

Für den Geist *Finsterer Schemen* umschlingt mit eisigem Griff.

## LEBENSKRAFT AUF DER THEMATISCHEN KARTE

Spielt ihr mit der thematischen Karte, fügt auf dem Spielplan Nordwesten (Northwest) je 1  in die Gebiete 1, 5 und 6 hinzu. Fügt auf dem Spielplan Osten (East) 1  in Gebiet 7 hinzu. Ihr dürft dies auch dann tun, wenn keiner eurer Geister  verwendet.





## DER BEHEMOTH ERHEBT SICH

Einmal pro Runde (in der Geisterphase, -Phase oder -Phase) darfst du verschieben oder in 1 Gebiet mit eigener platzieren/bewegen.

**Beispiel:** Bernsteinäugiger Behemoth entscheidet sich in der Geister-Phase für seine zweite Wachstumsoption. Er platziert 1 in das Gebiet mit seinem Incarna. Danach führt er zunächst seine Spezialregel Der Behemoth erhebt sich aus und verschiebt sein Incarna. Zum Schluss führt er den zweiten Effekt seiner gewählten Wachstumsoption aus und platziert 1 in das Gebiet mit seinem (verschobenen) Incarna.



## AKTIONEN MIT VARIABLEM ZEITPUNKT

Darfst du eine Aktion während der Geister-Phase, der -Phase oder der -Phase ausführen, darfst du sie jederzeit in 1 dieser Phasen ausführen, solange du dadurch nicht das Abhandeln einer anderen Aktion unterbrichst.

Du darfst mit dem Ausführen einer Aktion niemals eine andere Aktion unterbrechen. Du darfst deine Aktion aber jederzeit zwischen 2 Aktionen ausführen (z. B. zwischen den Schritten deiner gewählten Wachstumsoption). Hast du deine Aktion ausgeführt, decke sie zur Erinnerung mit nicht benötigtem Spielmaterial ab.

## ASPEKTE AUF MEHREREN KARTEN

Einige Aspekte dieser Erweiterung bestehen aus mehreren Karten. Möchtest du mit einem solchen Aspekt spielen, musst du alle zugehörigen Karten verwenden.

Auf mehrteiligen Aspekten ist immer angegeben, wie viele Karten zu diesem Aspekt gehören (z. B. „1 von 2“). Einige Aspekte enthalten eine neue Startfähigkeit für den Geist oder fügen den Startkarten eine bestimmte Fähigkeitenkarte aus dem Spiel hinzu. Viele Aspekte verlangen außerdem, dass du bestimmte Startkarten in die Schachtel zurücklegst.  
Zur Erinnerung: Verwendet immer nur maximal 1 Aspekt für jeden Geist.

## BONUSFELDER

Effekte auf Bonusfeldern stehen dir ab Spielbeginn zur Verfügung.

Bonusfelder befinden sich auf einigen Präsenzleisten und Aspekten. Lege während der Spielvorbereitung keine auf Bonusfelder.  
Ist auf Bonusfeldern ein Element abgebildet, steht es dir dauerhaft zur Verfügung. Ist ein anderer Effekt abgebildet, darfst du ihn in jeder Geisterphase nutzen.

## FLEXIBLE ELEMENTE AUF PRÄSENZ-LEISTEN

Sind auf einem Feld deiner Präsenz-Leiste mehrere Elemente durch einen Schrägstrich getrennt abgebildet, wähle jede Runde 1 davon aus.

Du darfst deine Wahl wie üblich zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb einer Runde treffen. Hast du die Wahl getroffen, ist das Element für diese Runde festgelegt.

## EINGESCHRÄNKTE WACHSTUMSOPTIONEN

2 Geister dieser Erweiterung (*Bernsteinäugiger Behemoth*, *Verwundetes Wasser blutet*) haben Wachstumsoptionen mit Einschränkungen. Diese Wachstumsoption darfst du nur unter Berücksichtigung der angegebenen Einschränkung wählen. Darüber hinaus funktionieren sie wie üblich.

## STÄRKEN UND SCHWÄCHEN

Stärken ersetzt Invasoren durch die nächstgrößere Art.  
Schwächen ersetzt Invasoren durch die nächstkleinere Art. (Entfernt )

Um einen Invasor zu stärken, ersetzt  durch  bzw.  durch . Eine  könnt ihr nicht stärken, es sei denn es ist explizit angegeben, zu was  verstärkt wird.

Um einen Invasor zu schwächen, ersetzt  durch  und  durch . Schwächt ihr einen , entfernt ihn.

Es gelten die üblichen Regeln für Ersetzen (z. B. bleibt  dem ersetzten Invasor zugeordnet und der neue Invasor gilt nicht als hinzugefügt).

## MITBEWEGEN

Bewegt ihr ein Spielmaterial, das ein anderes mitbewegt, dürft ihr das andere Spielmaterial (ganz oder teilweise) in der gleichen Weise bewegen.

Viele Effekte aus dem Grundspiel und früheren Erweiterungen verwenden diese Mechanik bereits (z. B. der Geist *Stimme des Donners*). Der Begriff soll mit dieser Erweiterung einheitlich definiert werden.

## DAUERHAFT ERHALTEN UND VORBEREITEN

Erhältst du etwas dauerhaft, lege das entsprechende Spielmaterial wie beschrieben auf oder neben dein Geister-Tableau. Sein Effekt gilt ab sofort bis zum Ende des Spiels.  
Darfst du etwas vorbereiten, lege es neben deinem Geister-Tableau bereit. Du nutzt es erst zu einem späteren Zeitpunkt.

Vorbereitetes Spielmaterial hat zunächst keinen Effekt. Spätere Effekte können sich aber darauf beziehen.

## MARKIEREN



Einige Effekte markieren Spielmaterial oder Gebiete, um ihnen eine spezielle Eigenschaft zuzuweisen. Verwendet dafür beliebiges Spielmaterial.

Um Spielmaterial oder ein Gebiet zu markieren, lege ein Spielmaterial darunter bzw. hinein. Dies zeigt an, dass hier eine besondere Regel gilt. Verwende ein Spielmaterial, das normalerweise nicht an diesem Ort liegen würde (z. B. Szenarienplättchen oder Erinnerungsplättchen einer nicht verwendeten Farbe), damit deutlich ist, dass es sich um eine Markierung handelt.

Die Markierung bleibt die angegebene Zeit bestehen, auch über das Ende einer Runde hinaus. Ihr dürft nicht mit dem Spielmaterial interagieren, das ihr zum Markieren verwendet habt – sein einziger Effekt ist die Markierung.

## EFFEKTE EINER ANDEREN FÄHIGKEIT PRÜFEN

Es gibt 2 unterschiedliche Arten von bedingten Effekten:

1. Diese Effekte prüfen, ob andere Fähigkeiten einen bestimmten Effekt **haben**. In diesem Fall muss der entsprechende Effekt mit der anderen Fähigkeit potenziell **ausführbar sein**. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Effekt auch tatsächlich ausgeführt wird (Beispiel 1).
2. Diese Effekte prüfen, ob andere Fähigkeiten einen bestimmten Effekt **ausführen**. In diesem Fall muss der entsprechende Effekt tatsächlich **ausgeführt** werden, um die Bedingung zu erfüllen (Beispiel 2).

Effekte können z. B. auf folgende andere Effekte prüfen: „Verschieben“, „Versammeln“, „Schaden“, „Zerstören“ oder „☠“. Eine Fähigkeit hat alle auf ihr genannten Effekte, auch dann, wenn ihr den Effekt nicht ausführen dürft (z. B. weil die nötigen Elemente nicht zur Verfügung stehen).

**Ausnahme:** Fähigkeiten, die ein Wort zwar enthalten, es aber nicht in seinem üblichen Kontext ausführen, erfüllen niemals eine Bedingung (Beispiel 3).



**Beispiel 1:** Durch den Aspekt „Brutalität“ darf Bote der Albträume die Karte „Jagd im Schutze der Nacht“ ausspielen, weil diese einen „Schaden“-Effekt hat. In der ♣️-Phase darf er aber wie üblich entscheiden, ob er den oberen oder den unteren Effekt der Karte ausführt.

**Beispiel 2:** Bei der Fähigkeit „Zorn der Flammen“ darf der beeinflusste Geist den zusätzlichen Schaden nur dann zufügen, wenn er mit einer Fähigkeit tatsächlich Schaden zufügt.

**Beispiel 3:** „Warnrufe der Vögel“ enthält zwar das Wort „zerstören“, hat aber selbst keinen „Zerstören“-Effekt.

## FÄHIGKEITEN OHNE REICHWEITE

Wenn eine Fähigkeit ein Einfluss-Gebiet angibt, bei Reichweite jedoch — angegeben ist, darfst du jedes Gebiet als Einfluss-Gebiet wählen. Falls Fähigkeiten eine Einschränkung anzeigen, wo du diese Fähigkeit ausführen darfst, musst du sie beachten wie üblich.

Musst du für Fähigkeiten mit Reichweite — ein Ausgangs-Gebiet festlegen, darfst du jedes deiner Gebiete als Ausgangs-Gebiet wählen.

## ZUFÄLLIGE FÄHIGKEITENKARTE ERHALTEN

Erhältst du eine zufällige Fähigkeitenkarte, ziehe die oberste Karte vom entsprechenden Stapel. Falls du eine zufällige Starke Fähigkeit erhältst, musst du keine Fähigkeit vergessen.

## DIE HABSBURGER BERGBAUGESELLSCHAFT: FÜRST JOSEPH I.

Joseph I. wurde nach dem Tod seines Vaters Leopold I. Fürst der Habsburgermonarchie. Abgesichert durch ein stabiles Bündnis mit Schweden und Preußen, zog sich Joseph I. aus den territorialen Konflikten in Westeuropa zurück. Stattdessen konzentrierte er sich darauf, den Reichtum seines Reiches zu mehren.

1697 gründete er die Ostender Kompanie, um den Handel aus Ost- und Westindien durch seine Provinzen zu leiten und Kolonien in Übersee zu gründen. Dabei ging es insbesondere darum, eine wertvolle Ressource abzubauen: Salz.

Die Kolonien zum Salzbergbau waren so ausgestattet, dass sie sich selbst versorgen konnten, während ihre Erträge direkt an die Habsburgermonarchie gingen. Wie die Bergleute und ihre Aufseher mit dem Land umgingen, aus dem sie das kostbare Mineral gewannen, war für Fürst Joseph I. nicht von Bedeutung.

### SALZVORKOMMEN



Im Spiel mit der *Habsburger Bergbaugesellschaft* kommt ab Level 4 eine zusätzliche Karte - **Salzvorkommen** - ins Spiel. Fügt sie wie beschrieben dem Invasoren-Stapel hinzu.

Die Karte **Salzvorkommen** beeinflusst Gebiete abhängig davon, ob sie als Bergbauggebiete gelten. Bergbauggebiete sind alle Gebiete, in denen sich mindestens 3 Invasoren befinden. Für einen besseren Überblick empfehlen wir, Bergbauggebiete mit Szenario-Markern zu markieren.

**Hinweis:** Ob ein Gebiet ein Bergbauggebiet ist, hat keinen Einfluss auf die Gebietsart, ist also z. B. nicht relevant für den Eskalationseffekt.

Liegt die Karte auf dem Aktionsfeld „Entdecken“ oder dem Aktionsfeld „Bauen“, betrifft die Karte alle Gebiete, die **keine** Bergbauggebiete sind. Schiebt die Karte danach weiter wie üblich.

Liegt die Karte auf dem Aktionsfeld „Wüten“, betrifft sie alle Bergbauggebiete. Die Karte bleibt bis zum Spielende auf dem Aktionsfeld liegen und darf durch keinen Effekt entfernt oder abgelegt werden. Führt sie bei jedem „Wüten“-Schritt zuerst erneut aus, führt dann ggf. weitere Karten auf dem Aktionsfeld „Wüten“ aus.

Diese Nation ist **deutlich einfacher** für Geister, die „Entdecken“ verhindern können (z. B. *Hüter der verbotenen Wildnis*) oder gut gegen Entdecker vorgehen können (z. B. *Verlockung der tiefsten Wälder*).

Diese Nation ist **deutlich schwieriger** für Geister, die nur schlecht größere Gruppen von Invasoren zerstören können (z. B. *Finder unsichtbarer Wege*) oder die Insel nicht gegen eine größere Anzahl „Wüten“-Aktionen schützen können (z. B. *Seele des Flächenbrands*).

### DIE HABSBURGER BERGBAUGESELLSCHAFT (AB LVL 4) MIT EINER ANDEREN NATION KOMBINIEREN

Nehmt die Invasoren-Karte „Küstengebiete“ (Stufe II) aus dem Spiel, bevor ihr den Invasoren-Stapel erstellt und bevor ihr die Spielvorbereitung für die andere Nation ausführt. Diese Karte dürft ihr nicht verwenden, auch nicht für spezielle Effekte (z. B. Stufe 5 von *Zarentum Russland*).

**Ausnahme:** Gibt die andere Nation explizit an, die Invasoren-Karte „Küstengebiete“ zu verwenden, verwendet sie wie angegeben.

**Beispiel:** Habsburger Bergbaugesellschaft auf Level 4 und Königreich Schottland auf Level 2 haben kombiniert die Kartenreihenfolge: 11-2S-1-K2-33333 (unabhängig davon, welche Nation die führende oder unterstützende Nation ist).

HABSBURGER BERGBAUGESELLSCHAFT		
<b>Zusätzliche Niederlage-Bedingung:</b> Kahles Land: Insgesamt 8 oder mehr Invasoren/ in 1 Gebiet nach 3-Phase: Spieler verlieren sofort.		<b>Eskalation Stufe II:</b> Tunnel verbinden die Minen: Nach Weiterschleiben der Invasoren-Karten, auf jedem Spielplan: Invasoren „Entdecken“ sofort in 2 Gebieten, deren Art auf keiner „Wüten“-/„Bauen“-Karte angezeigt wird, auch wenn kein NW/Ozean im Gebiet und kein NW/Ozean angrenzend.
Level	Furcht-Karten	Effekte (kumulativ)
1	9 (3/3/3)	Lohn für Habgier: Würde beim „Wüten“ hinzugefügte Ausbreitung auslösen: stärkt stattdessen 1 / (bevor zurtückschlagen). Unermüdlicher Bergbau: Gebiete mit mindestens 3 Invasoren gelten als Bergbauggebiete. In Bergbaugebieten gilt: • Wird das Gebiet auf einer „Bauen“-Karte angezeigt, „Wüten“ die Invasoren dort, anstatt zu „Bauen“. • beeinflusst „Wüten“-Aktionen als wären sie „Bauen“-Aktionen.
2	10 (3/3/4)	Bergleute kommen von Nah und Fern: Spielvorbereitung: +1 in jedes Gebiet ohne . Auf jedem Spielplan: +1 und +1 in das Gebiet mit NW-Symbol mit der höchsten Zahl.
3	11 (3/4/4)	Massiver Salzabbau I: Nach dem „Bauen“-Schritt, auf jedem Spielplan in 1 Gebiet mit : stärkt 1 .
4	12 (4/4/4)	Unberührte Salzvorkommen: Spielvorbereitung: Legt beim Vorbereiten des Invasoren-Stapels die „Küstengebiete“-Karte in die Schachtel zurück, bevor ihr wie üblich die Karten jeder Stufe mischt und 1 zufällige Karte in die Schachtel zurücklegt. Schiebt dann die „Salzvorkommen“-Karte unter die erste Stufe II Karte. (Neue Kartenreihenfolge: 11-2S22-33333)
5	13 (4/5/4)	Massiver Salzabbau II: ersetzt Massiver Salzabbau I. Nach dem „Bauen“-Schritt, auf jedem Spielplan in 1 Gebiet mit : Invasoren „Bauen“ (auch wenn es ein Bergbauggebiet ist). Stärkt 1 .
6	13 (4/5/4)	Zusätzliche Bergleute: Spielaufbau und im Spiel bei jedem „Entdecken“-Schritt: Auf jedem Spielplan mit maximal 3 , nach erfolgreichem „Entdecken“: +1 (maximal 2 Gebiete pro Spielplan und pro „Entdecken“-Karte).

## SCHWIERIGKEITSGRADE DER SZENARIEN UND NATIONEN

### SCHWIERIGKEITSGRADE DER NATIONEN

	KÖNIGREICH BRANDENBURG-PREUSSEN	KÖNIGREICH ENGLAND	KÖNIGREICH SCHWEDEN	KÖNIGREICH FRANKREICH	HABSBURGER-MONARCHIE	ZARENTUM RUSSLAND	KÖNIGREICH SCHOTTLAND	HABSBURGER BERGBAU-GESELLSCHAFT
SCHWIERIGKEIT 0								
SCHWIERIGKEIT 1	BASIS-LEVEL	BASIS-LEVEL	BASIS LEVEL			BASIS LEVEL	BASIS LEVEL	BASIS LEVEL
SCHWIERIGKEIT 2	LEVEL 1		LEVEL 1	BASIS LEVEL	BASIS LEVEL			
SCHWIERIGKEIT 3		LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1	LEVEL 1
SCHWIERIGKEIT 4	LEVEL 2	LEVEL 2				LEVEL 2	LEVEL 2	LEVEL 2
SCHWIERIGKEIT 5			LEVEL 3	LEVEL 2	LEVEL 2			LEVEL 3
SCHWIERIGKEIT 6	LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 4		LEVEL 3	LEVEL 3	LEVEL 3	
SCHWIERIGKEIT 7	LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 5	LEVEL 3		LEVEL 4	LEVEL 4	LEVEL 4
SCHWIERIGKEIT 8			LEVEL 6	LEVEL 4	LEVEL 4		LEVEL 5	
SCHWIERIGKEIT 9	LEVEL 5	LEVEL 5		LEVEL 5	LEVEL 5	LEVEL 5		LEVEL 5
SCHWIERIGKEIT 10	LEVEL 6	LEVEL 6		LEVEL 6	LEVEL 6		LEVEL 6	LEVEL 6
SCHWIERIGKEIT 11						LEVEL 6		

### SCHWIERIGKEITSGRADE DER SZENARIEN

	SZENARIEN			
SCHWIERIGKEIT -1				 BLICK IN DIE ZUKUNFT
SCHWIERIGKEIT 0	BLITZKRIEG	SCHÜTZT DAS HERZ DER INSEL	 ZWEITE WELLE *	
SCHWIERIGKEIT 1	 LANG VERGESSENE FÄHIGKEITEN	 ANRUFUNG DER ELEMENTE	 VIelfALT DER GEISTER	
SCHWIERIGKEIT 2	 SCHÜTZT DIE KÜSTEN	 JÄMMERLICHE DIEBE	 ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFTEN	 FLOTTENVERBÄNDE
SCHWIERIGKEIT 3	RITUALE DES TERRORS	 RITUALE DER VERNICHTENDEN FLAMME	 DER GROSSE FLUSS	
SCHWIERIGKEIT 4	AUFSTAND DER DAHAN			

-  Ast und Tatze
-  Zerklüftete Erde
-  Mini-Erweiterung
-  Natur erwacht

# ERLÄUTERUNGEN UND KLEINERE ÄNDERUNGEN FÜR BESTEHENDE REGELN

## EINÖDE

Fügt eine Aktion Invasoren und/oder  in einem Gebiet Schaden zu, erhöht sich der Schaden an Invasoren bzw.  um 1 pro  in diesem Gebiet.



Zur Klarstellung: Fügt eine Aktion Invasoren **und** Dahan Schaden zu, müsst ihr sowohl Invasoren als auch Dahan genau 1 zusätzlichen Schaden pro  zuweisen.

Ihr dürft wählen, wann ihr den zusätzlichen Schaden zufügt, es muss nicht der erste „Schaden“-Effekt einer Aktion sein.

**Hinweis:** Falls ihr euch nicht mehr sicher seid, was als Aktion gilt, könnt ihr dies auf Seite 24/25 der Anleitung von *Zerklüftete Erde* nachlesen.

Dieses Errata ist ab der 4. Auflage in der Anleitung von *Zerklüftete Erde* enthalten.

## SOLO-VARIANTE

Deckst du bei der Solo-Variante eine Ödnis-Karte mit einer verödeten Insel auf, bei der du nur 2  erhalten würdest, darfst du die Karte abwerfen und eine neue Karte aufdecken.

Deckst du eine noch-blühende Insel auf, darfst du sie nicht abwerfen.

## ÖDNIS ERSETZEN

Legt ersetzte  zurück auf die Ödnis-Karte bzw. das Ödnisfeld.

## SIEG UND NIEDERLAGE

Prüft Sieg- und Niederlagebedingung immer erst dann, wenn ihr eine Aktion und alle dadurch ausgelösten Effekte vollständig ausgeführt habt.

Verliert ihr, weil ihr etwas nicht mehr hinzufügen könnt (z. B. durch die zusätzliche Niederlagebedingung von Frankreich), so steht eure Niederlage in diesem Moment fest. Ihr dürft trotzdem alle Effekte dieser Aktion vollständig ausführen, um zu prüfen, ob ihr einen Opfersieg erringt.



*Beispiel: Hoch aufragender Vulkan spielt in einem Gebiet mit 1  „Feuerbälle“.*

- 1 Schaden für jedes  / . Er entscheidet sich, noch keinen Schaden durch die  zuzufügen.
- 1 Schaden für jeden . Er entscheidet sich, noch keinen Schaden durch die  zuzufügen.
- 1 Schaden an Invasoren. Er entscheidet sich, jetzt den zusätzlichen Schaden durch  zuzufügen, um 2  zu zerstören.
- 1 Schaden für . Da er den  noch keinen zusätzlichen Schaden zugefügt hat, muss er dies jetzt tun und fügt +1 Schaden zu.

*Beispiel: Die Invasoren fügen bei einer „Wüten“-Aktion  hinzu. Dies zerstört die letzte  eines Geistes. Ihr führt nun trotzdem die „Wüten“-Aktion vollständig aus:  schlagen zurück und ggf. gibt es weitere Effekte (z. B. „Blut lockt Raubtiere an“). Erst danach prüft ihr die Sieg-/Niederlagebedingung und ob ihr ggf. einen Opfersieg errungen habt.*

# ERLÄUTERUNGEN UND KLEINERE ÄNDERUNGEN FÜR BESTEHENDE REGELN

Beispiel: Durch die Ödnis-Karte „Alles wird schwächer“ wird bereits ab 1 Schaden weniger hinzugefügt, in der Regel also ab 1 Schaden. Das Ereignis „Ungeschütztes Land“ würde den benötigten Schaden erneut um 1 reduzieren, da er aber bereits 1 beträgt, bleibt er bei 1.

Spielt ihr mit dem Aspekt Selbstheilung (Lebenskraft der Erde), wird erst ab 8 Schaden mehr hinzugefügt, in der Regel also ab 10 Schaden. Zusammen mit „Alles wird schwächer“ und „Ungeschütztes Land“ würde dies auf 8 Schaden reduziert.

## ÖDNIS MIT MEHR ODER WENIGER SCHADEN HINZUFÜGEN

Alle Effekte, die beeinflussen, ab wie viel Schaden in einem Gebiet hinzugefügt werden, sind kumulativ. Würde der Wert niedriger als 1 werden, ist er stattdessen 1.



Wird mit mehr oder weniger Schaden zugefügt, beeinflusst dies auch, ab wie viel Schaden Effekte von Nationen ausgelöst werden, die sich auf beziehen.

Beispiel: Schweden auf Level 1 fügt +1 hinzu, falls dem Gebiet mindestens 6 Schaden zugefügt wurden. Liegt die Ödnis-Karte „Alles wird schwächer“ aus, fügt ihr die zusätzliche bereits ab 5 Schaden hinzu.

KÖNIGREICH SCHWEDEN		
<b>Zusätzliche Niederlage-Beingung</b> Keine	<b>Eskalation Stufe II</b> Einfluss der Invasoren: Wenn nach „Entdecken“ in einem Gebiet mindestens so viele Invasoren wie Ersetze 1 durch 1	
Level	Furchtkarten	Effekte (kumulativ)
1	9 (3/3/3)	<b>Massiver Bergbau:</b> Wüten: Fügen Invasoren 1 Gebiet mind. 6 Schaden zu: +1 Dies vernichtet keine und löst keine Ausbreitung aus.
2	10 (3/4/3)	<b>Auswanderungsboom:</b> Stellt bei der Spielvorbereitung +1 in jedes Gebiet Nr. 4. Auf Insel-Spielplänen mit in Gebiet Nr. 4, versetzt in Gebiet Nr. 5.
3	10 (3/4/3)	<b>Waffenfähiger Stahl:</b> fügen 3 Schaden zu, 5 Schaden.
4	11 (3/4/4)	<b>Mit Hilfe des Königs:</b> Spielvorbereitung: Sind alle Invasoren auf der Insel platziert, löst die oberste Invasorenkarte auf die Ablage. In dem Gebiet

## SCHWUR

Spielst du eine Fähigkeit mit Schwur aus, lege 1 eigene auf die entsprechende Erinnerungskarte. Wie auf der Erinnerungskarte angegeben, erhältst du ab jetzt jede Runde 1 Energie weniger (pro eigener auf der Karte). Der Schwur gilt bis zum Spielende.

- Der Schwur bleibt das gesamte Spiel über bestehen. Er bleibt selbst dann aktiv, wenn du die entsprechende Fähigkeit vergisst.
- Spielst du den Schwur mehrmals, musst du jedes Mal 1 eigene auf die Erinnerungskarte legen (von der Insel oder deinen -Leisten).
- Für jede deiner auf der Erinnerungskarte erhältst du jede Runde 1 Energie weniger. Ziehe diese Energie vom ersten Effekt ab, durch den du Energie erhältst. Musst du weitere Energie abziehen, ziehe sie vom jeweils nächsten Effekt ab, bis du so viel Energie nicht erhalten hast, wie von dir auf der Erinnerungskarte liegen.
- Erhältst du in einer Runde weniger Energie, als du auf der Erinnerungskarte liegen hast, musst du die Differenz nicht bezahlen, auch dann nicht, wenn du noch Energie aus vorherigen Runden hast.



Tipp: Lege Energie, die du aufgrund des Schwurs nicht erhältst, aus dem Vorrat auf die Erinnerungskarte. So siehst du auf einen Blick, ab wann du wieder Energie erhältst. Werf diese Energie am Ende der Runde ab.

## AKTIONEN ODER EFFEKTE AUSLASSEN ODER ERSETZEN

Lasst ihr eine Aktion oder einen Effekt aus, ignoriert alle entsprechenden Auswirkungen oder Effekte, die dadurch ausgelöst würden.

Lasst ihr eine Aktion oder einen Effekt aus, löst diese Aktion bzw. dieser Effekt auch keine anderen Effekte aus (Beispiel 1).

Für jeden Effekt, der Aktionen auslöst oder ersetzt, ist angegeben, wie oft er diese Aktion auslöst oder ersetzt. Musst ihr zusätzliche Aktion ausführen, handelt diese wie üblich ab (Beispiel 2).

Gelten mehrere Effekte, die eine Aktion auslassen oder ersetzen im gleichen Gebiet, entscheidet ihr selbst, in welcher Reihenfolge ihr sie ausführt. Wird die Aktion nur 1 Mal durchgeführt, verfällt der andere Effekt (Beispiel 3).

Die Schritte „Wüten“, „Bauen“ und „Entdecken“ der Invasoren-Phase finden immer statt, auch dann, wenn alle entsprechenden Aktionen ausgelassen oder ersetzt werden (Beispiel 4).



**Beispiel 1:** Durch „Blendend helles Licht“ lasst ihr im Einfluss-Gebiet die „Wüten“-Aktion aus. Die Bedingung des Element-Effekts von „Werkzeuge ihres eigenen Ruins“ ist nicht erfüllt, ihr dürft den Effekt nicht ausführen.



**Beispiel 2:** Ihr habt die Fähigkeit „Zeit-Verschiebung“ gespielt und müsst dadurch im „Wüten“-Schritt auf 1 Spielplan jede Invasoren-Aktion einmal mehr ausführen. Durch „Blendend helles Licht“ dürft ihr 1 „Wüten“-Aktion auslassen, die zusätzliche „Wüten“-Aktion führt ihr danach wie üblich aus.



**Beispiel 3:** Ihr müsst 1 „Wüten“-Aktion ausführen. Der Effekt von „Ruf zum Handel“ erlaubt es euch, diese Aktion zu ersetzen. Der Effekt von „Blendend helles Licht“ erlaubt es euch, diese Aktion auszulassen. Ihr müsst euch entscheiden, welchen Effekt ihr zuerst ausführen wollt. Sollte es danach weitere „Wüten“-Aktionen geben, müsst ihr nun den anderen Effekt ausführen. Sollte es keine weiteren „Wüten“-Aktionen geben, führt ihr den anderen Effekt nicht aus.



**Beispiel 4:** Ihr führt den „Wüten“-Schritt aus, dürft aber alle „Wüten“-Aktionen auslassen. Danach führt ihr trotzdem wie üblich das Ereignis „Zerstörtes Umland“ (verödete Insel) aus.

# ERLÄUTERUNGEN FÜR NEUE REGELN

## Aspekt: Fokus

Mit diesem Aspekt darfst du die Effekte deiner Fähigkeiten verstärken. Effekte, die die verstärkte Fähigkeit nicht hat, darfst du nicht verstärken. Beispiel: Du darfst einer Fähigkeit nur  zuweisen („Bewege +1X“), wenn die Fähigkeit einen „Bewegen“-Effekt hat.

Ausnahme: Mit  darfst du jede Fähigkeit verstärken.

Die Verstärkung darf das Limit einer Fähigkeit überschreiten. (Beispiel: Mit „Blut lockt Raubtiere an“ darfst du maximal 3 Schaden zufügen. Verstärkt durch  darfst du 1 Schaden zusätzlich zufügen, auch wenn du dann insgesamt 4 Schaden zufügst.)

## Aspekt: Frieden der Nacht

Invasoren und  fügen bei jedem Effekt weniger Schaden zu, bei dem sie ihren Schaden zufügen (z. B. durch „Wüten“, Effekte von einer Nation oder einem Szenario, Ereignisse, Furcht-Karten, Fähigkeiten wie „Werkzeuge ihres eigenen Ruins“ oder „Warum kämpft ihr nicht mit denen?“). Effekte, die von der Anwesenheit oder Anzahl der Invasoren oder  abhängen und nicht von ihrem Schaden (z. B. „Manifestation von Macht und Ruhm“), sind hingegen nicht betroffen.

## Aspekt: Grotte

Du musst jeden Invasor, den du mit dieser Fähigkeit versammelst, in ein Gebiet versammeln, das eine kürzere Reichweite zu  hat, als das Gebiet aus dem du den Invasor versammelt hast. Es spielt keine Rolle, ob das Gebiet sich optisch näher an  befindet. Darfst du mehrere Invasoren versammeln, darfst du Invasoren aus verschiedenen Gebieten wählen, solange sie sich in  befinden, auch mehrmals denselben Invasor.

## Aspekt: Meditation

Darf ein anderer Geist durch den ersten Effekt von „Die Kräfte der Insel verstärken“ mehrere Fähigkeiten wiederholen, darf er jede Fähigkeit genau 1x im Gebiet mit  wiederholen, nachdem er ihre Effekte abgehandelt hat. Ausnahme: Darf der Geist eine Fähigkeit durch einen anderen Effekt wiederholen, darf er sie auch erneut in Gebiet mit  wiederholen, sofern du ausreichend  des Geistes absorbiert hast.

Mit dem zweiten Effekt von „Die Kräfte der Insel verstärken“ darfst du  in das Gebiet mit  hinzufügen. Du darfst dies selbst dann tun, wenn sich  in dem Gebiet befindet. Denk aber daran, dass  keinen Effekt hat, solange es sich in einem Gebiet mit  befindet.

## Aspekt: Rudel

Den ersten Element-Effekt darfst du auch in 1 Gebiet ausführen, das an das Einfluss-Gebiet angrenzt. Die beiden anderen Element-Effekte musst du wie üblich im Einfluss-Gebiet ausführen.

## Aspekt: Schattenfeuer

Befinden sich auf 1 Fähigkeit  und , gilt:

Prüft ein Effekt, welche Anzahl Elemente im Spiel sind (z. B. für permanente Fähigkeiten), darfst du entscheiden, dass dir durch die Karte 2  oder 2  zur Verfügung stehen (oder wie üblich 1  und 1 .

Prüft ein Effekt hingegen, auf wie vielen Karten sich bestimmte Elemente befinden, gilt der Effekt pro Karte, nicht pro entsprechendem Element darauf. (Beispiel: Wenn du Fähigkeiten für ein Wahlereignis unterstützt von  oder  abwirfst oder vergisst, erhältst du wie üblich 2 Energie, wenn du die Karte abwirfst und 4 Energie, wenn du die Karte vergisst.)

## Aspekt: sicherer Hafen

Den zweiten und dritten Element-Effekt darfst du auch in 1 eigenem Gebiet ausführen, das an das Einfluss-Gebiet angrenzt. Die beiden anderen Element-Effekte musst du wie üblich im Einfluss-Gebiet ausführen.

## Aspekt: Transformation

Die Spezialregel „Transformieren statt vernichten“ zerstört niemals Invasoren. Im seltenen Fall, dass du Invasoren in 1 Gebiet verschiebst, in dem du durch die gleiche Aktion nochmals Schaden zufügst, darfst du diesen Schaden nicht den verschobenen Invasoren zufügen.

### Aspekt: Untiefe

Umgedrehte  dienen ausschließlich zur Erinnerung, dass dieses Gebiet nun Teil des Ozeans ist. Sie gelten nicht mehr als  und können durch keinen Effekt bewegt oder entfernt werden.

Gebiete, die Teil des Ozeans sind, haben keine Symbole für den Startaufbau mehr. Sie gehören zum Ozean dieses Spielplans. Alle Gebiete, die an den (vergrößerten) Ozean angrenzen, gelten wie üblich als Küstengebiete. Der Ozean und alle Gebiete, die Teil des Ozeans geworden sind, gelten für alle Fähigkeiten als 1 Gebiet (Vorausgesetzt *Hunger des Ozeans* hat  auf dem Spielplan).

Sollten sich Invasoren oder  durch irgendeinen Effekt noch im Gebiet befinden, dass Teil des Ozeans geworden ist, versetzt sie wie üblich ins nächstmögliche regelgerechte Gebiet, nachdem ihr die Aktion und alle dadurch ausgelösten Effekte vollständig abgehandelt habt. Alles andere Material (, Plättchen, , etc) verbleibt im Gebiet (und damit im Ozean).

### Aspekt: Zündfunken

Beeinflusst du dich selbst mit „Gabe des Funkenflugs“ und darfst mit dem dritten Element-Effekt 1 zusätzliche Fähigkeitenkarte spielen, zählen die Elemente dieser Fähigkeit nicht mehr für die permanente Fähigkeit.

### Ereignis: Zukunftsvisionen

Die Warnung in die Vergangenheit nachhallen lassen: Legst du 1 Starke Fähigkeit auf den allgemeinen Ablagestapel, ziehe 4 Starke Fähigkeiten und behalte 1 davon (ohne Vergessen). Legst du 1 Schwache Fähigkeit auf den allgemeinen Ablagestapel, ziehe 4 Schwache Fähigkeiten und behalte 1 davon (ohne Vergessen). Lag die abgelegte Karte im Ablagestapel, lege die neue Karte auf den Ablagestapel. Hattest du die abgelegte Karte auf der Hand, nimm die neue Karte auf die Hand.

Hat eine deiner Startfähigkeiten die höchsten Energiekosten, betrifft dieser Effekt die Karte mit den nächsthöheren Kosten, die keine Startkarte ist. Gibt es mehrere Karten der gleichen Art (Stark bzw. Schwach) mit den höchsten Kosten, darfst du zuerst die neue Karte wählen, bevor du dich entscheidest, welche Karte du auf den allgemeinen Ablagestapel legst. Gibt es Karten unterschiedlicher Art mit den höchsten Kosten, musst du zuerst wählen, von welchem Stapel du 1 Karte erhalten willst. Du musst dann 1 Karte der entsprechenden Art auf den allgemeinen Ablagestapel legen.

Die Probleme selbst bereinigen: Gelingt es euch, dass in der nächsten Runde 2 Omen-Plättchen in demselben Gebiet liegen (z. B. durch „Verweben der Landschaften“), erhaltet ihr einmalig 2  und die Invasoren „Wüten“ einmalig. Entfernt danach beide Omen-Plättchen.

Thematische Option: Jedes Omen-Plättchen erzeugt 2  und löst 1 „Wüten“-Aktion aus.





### Geist: Wilder Tanz erschüttert Erde

Bevorstehende Fähigkeiten gelten weder als im Spiel noch als auf der Hand oder im Ablagestapel. Effekte, die sich auf Karten dort beziehen, gelten nicht für bevorstehende Karten. Das bedeutet: Du darfst bevorstehende Karten nicht abwerfen oder wiedererlangen, ihre Elemente stehen dir nicht zur Verfügung und sie zählen nicht für deine permanente Fähigkeit „Erde bebt, Gebäude zerbrechen“ oder deine Startfähigkeit „Gabe seismischer Energie“.

Bevorstehende Karten gelten aber weiterhin als deine Karten, das bedeutet: Du darfst sie vergessen. Tust du das, wirf alle Energie darauf ab. Sobald du eine bevorstehende Karte spielen darfst, gilt sie nach den üblichen Regeln als im Spiel und dir stehen wie üblich die Elemente zur Verfügung. Du musst die Karte spielen, du darfst sie in dieser Runde nicht erneut als bevorstehende Karte auslegen.

Die dritte Wachstumsoption verändert für 2 bevorstehende Karten, wie viel Energie du durch deine Energie-Leiste erhältst. Du darfst also auch bevorstehende Karten damit verzögern, auf denen bisher 0 Energie liegt. Du darfst wählen, für 1 bevorstehende Karte mehr und für 1 andere weniger Energie zu erhalten.

Energie, die du direkt auf eine bevorstehende Karte erhältst, ist unabhängig von Effekten, die verändern wie viel Energie du erhältst (z. B. Schwüre). Du darfst diese Energie nur auf bevorstehende Karten legen, die du in vorherigen Runden ausgelegt hast (erst Energie erhalten, dann neue Karten spielen.)

### Nation: Habsburger Bergbaugesellschaft

Die  beeinflusst die „Wüten“-Aktion genauso, wie sie auch die „Bauen“-Aktion beeinflussen würde. I. d. R. gilt also: Würden Invasoren in einem Gebiet mit  „Wüten“, entfernt stattdessen 1  aus diesem Gebiet. Andere Effekte, die sich auf  beziehen, gelten wie üblich, betreffen stattdessen nur die „Wüten“-Aktion. (Beispiele: Falls ihr durch das Ereignis beim „Bauen“  ignorieren müsst, tut dies auch beim „Wüten“. Falls *Rache in Gestalt brennender Seuche* mitspielt, darf er mit der Spezialregel „Schrecken der allmählichen Durchseuchung“ das „Wüten“ zulassen, um 1  zu erhalten.)

„Wüten“-Aktionen durch „Unermüdlicher Bergbau“ (Level 1) sind nicht von Effekten betroffen, die „Bauen“-Aktionen auslassen würden (da die Invasoren dort nicht „Bauen“). Ausschließlich  hat den Effekt, dass die Invasoren die „Wüten“-Aktion auslassen, als wäre sie eine „Bauen“-Aktion (s.o.).

Ein Gebiet mit mindestens 3 Invasoren gilt immer als Bergbaugesbiet, auch wenn weniger als 3 Invasoren „Wüten“.

Die Karte „Salzvorkommen“ (Level 4) dürft ihr durch keinen Effekt abwerfen, entfernen oder gegen eine Karte austauschen, die nicht im Invasoren-Stapel ist. Liegt die Karte auf dem „Wüten“-Feld, bleibt sie dort liegen und betrifft alle Bergbaugesbiete. Auf dem „Bauen“- und „Entdecken“-Feld betrifft sie alle nicht-Bergbaugesbiete. Ob ein Gebiet als Bergbaugesbiet gilt, hat keinen Einfluss auf die Gebietsart. Für „Tunnel verbinden Minen“ () ist es also nicht relevant, ob ein Gebiet ein Bergbaugesbiet ist.

„Zusätzliche Bergleute“ (Level 6) fügt nur beim „Entdecken“ +1  hinzu. Für „Tunnel verbinden Minen“ () ist dieser Effekt nicht relevant, da dieser Effekt erst nach dem „Entdecken“-Schritt abgehandelt wird.

### Starke Fähigkeit: Bestie aus Wut und Stein befreien

Führt diese Fähigkeit aus, wenn im Einfluss-Gebiet keine „Wüten“- oder „Bauen“-Aktion ausgeführt wurde. Die Fähigkeit ist unabhängig davon, ob das Gebiet einer „Wüten“- oder „Bauen“-Karte entspricht.

Markiere genau 1  als .  darf durch keinen Effekt zerstört, entfernt oder ersetzt werden. Müsstet ihr  zerstören, entfernen oder ersetzen, dürft ihr  wählen ohne den Effekt auszuführen.

### Starke Fähigkeit: Momente vergangener Jahre

Thematische Option: Ihr dürft diese Fähigkeit auf alles Spielmaterial ausweiten, das ihr tatsächlich bei der Spielvorbereitung in diesem Gebiet platziert habt (benötigt bei variablen Optionen ggf. ein sehr gutes Gedächtnis). Folgendes Spielmaterial kann betroffen sein: , , Material aus Startentdecken, Aufbau der Nation und/oder des Szenarios, . Platziert ihr , verwendet  (sofern vorhanden, ihr dürft keine  von euren  -Leisten nehmen).

# ERLÄUTERUNGEN FÜR NEUE REGELN

## Starke Fähigkeit: Ewig offenes Portal

Du darfst mit dieser Fähigkeit das hinzugefügte oder bewegte Spielmaterial auch in das markierte Gebiet selbst bewegen. Es befindet sich dann vor und nach der Bewegung im selben Gebiet, gilt aber als bewegt.

Falls 1 Fähigkeit Spielmaterial in mehrere Gebiete hinzufügt, die mit dieser Fähigkeit markiert sind, musst du sie alle in dasselbe Gebiet bewegen.

Invasoren mit  bewegen sich stets zusammen mit diesem . Bewegst du durch diese Fähigkeit Spielmaterial, löst dies alle Effekte aus, die du ausführen darfst, wenn du Spielmaterial bewegst (z. B. Die Heilungskarten von „Verwundetes Wasser blutet“).

## Szenario: Blick in die Zukunft

Erhältst du durch einen Effekt spezifisch eine Starke oder eine Schwache Fähigkeit, musst du eine entsprechende Karte aus deiner Schicksal-Auslage nehmen. Hast du keine entsprechende Karte, ziehe nach den üblichen Regeln 4 Karten vom entsprechenden Stapel und wähle 1 davon.

Erhält *Tagessplitter teilen den Himmel* eine Fähigkeit aus seiner Schicksal-Auslage, darf er 1 andere Fähigkeit aus der Schicksal-Auslage in die „Tage, die es nie gab“-Auslage verschieben.

## IMPRESSUM

Spieldesign: R. Eric Reuss  
Entwicklung: Christopher Badell, Emilia Katari,  
Nick Reale, Ted Vessenes  
Chefredaktion: Christopher Badell  
Redaktion: Christopher Badell, Brian Blankstein,  
Nick Reale, Dylan Thurston  
Kreativdirektor: SaRae Henderson  
Grafikdesign: SaRae Henderson

## ILLUSTRATIONEN

Schachtelillustration: Nolan Nasser  
Ikonografie: SaRae Henderson, Darrell Louder  
Weitere Illustrationen: Zach Bodenner,  
Agnieszka Dąbrowiecka, Kat Guevara, Emily  
Hancock, David Markiwsky, Nolan Nasser,  
Joshua Wright, Aalaa Yassin

## DEUTSCHE AUSGABE

Grafikdesign: Jessy Töpfer  
Lektorat: Sebastian Hein, Ronja Lauterbach,  
Jan Wegner, Jonathan Feld  
Übersetzung und Redaktion: Irina Siefert

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Flat River Group, LLC. © 2016-2023 Flat River Group, LLC. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH. Greater Than Games gehört zur Flat River Group, LLC.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

**GREATER  
THAN  
GAMES**  
play greater >>>



**Pegasus Spiele**

# GLOSSAR

**Beim Wüten unbeteiligt bleiben:** Unbeteiligte Invasoren/🏠 fügen keinen Schaden zu und erhalten keinen Schaden. Effekte, die sich auf das „Wüten“ beziehen, haben keinen Effekt auf unbeteiligte Invasoren/🏠 (siehe S. 7).

**Dauerhaft erhalten:** Lege das entsprechende Spielmaterial wie beschrieben auf oder neben dein Geister-Tableau (siehe Seite 11).

**Du darfst dasselbe tun:** Führe ebenfalls den angegebenen Effekt aus. Du musst dabei nicht die gleichen Entscheidungen treffen wie der beeinflusste Geist.

**Erdbeben-Plättchen** 🌋: Verwendet diese Plättchen für den Geist *Wilder Tanz erschüttert Erde*. Die Plättchen selbst haben keinen Effekt, die Fähigkeiten des Geistes interagieren damit.

**Incarna:** Physische Form der Anwesenheit eines Geistes auf der Insel. Hat ein Geist ein Incarna, ist dies im Spielaufbau angegeben.

**Invasoren fügen anderen Invasoren Schaden zu:** Invasoren dürfen sich nicht selbst Schaden zufügen. Invasoren, die anderen Invasoren Schaden zufügen, dürfen sich ihren Schaden aber gegenseitig zufügen.

**Lebenskraft-Plättchen** 🌿: Dieses Plättchen repräsentiert ein besonders starkes Ökosystem. Würde in einem Gebiet ohne 🏠, aber mit 🌿, 🏠 hinzugefügt, entfernt stattdessen 1 🌿 aus dem Gebiet (siehe S. 9).

**Markieren:** Für ein markiertes Gebiet oder markiertes Spielmaterial gelten spezifische Regeln (siehe S. 11).

**Mitbewegen:** Ein bewegtes Spielmaterial bewegt ein anderes ganz oder teilweise mit (siehe S. 11).

**Stärken:** Ersetzt 1 Invasor durch 1 Invasor der nächstgrößeren Art. 🏠 könnt ihr nicht stärken, sofern nicht anders angegeben (siehe S. 11).

**Schwächen:** Ersetzt 1 Invasor durch 1 Invasor der nächstkleineren Art. Schwächt ihr 🏠, entfernt ihn (siehe S. 11).

**Schwur:** Fähigkeiten mit Schwur repräsentieren eine Einigung zwischen den Dahan und einem Geist, die bis zum Ende des Spiels gilt. Der Geist vernichtet dafür 1 🏠 und erhält in jedem Zug weniger Energie (siehe S. 17).

**Reichweite ignorieren:** Ignoriere alle Reichweiten auf Reichweiten-Pfeilen (gerade oder gebogen). Alle anderen Einschränkungen (z. B. „eigenes Gebiet“, „angrenzend“, „Dschungel“) gelten weiterhin.

**Untiefe-Plättchen** 🌊: Verwendet diese Plättchen für den Aspekt *Untiefe*. Die Plättchen selbst haben keinen Effekt, die Fähigkeiten des Geistes interagieren damit. Falls ihr das Plättchen umdreht, gilt es danach als Marker und markiert, dass ein Gebiet Teil des Ozeans ist.

**Vorbereiten:** Lege dieses Spielmaterial bereit. Du darfst es zu einem späteren Zeitpunkt nutzen, wie auf dem entsprechenden Effekt angegeben (siehe Seite 11).

**Vernichtete Präsenz** 🏠: 🏠, die vernichtet, entfernt oder ersetzt wurde, aber nicht in die Schachtel zurückgelegt wurde (siehe Seite 6).

## Eigene Präsenzen

Falls ihr deutsches und englisches Material gemischt verwendet:

Auf allen englischen Materialien steht das Symbol 🏠 für „eigene Präsenz“ (Ausnahme: Finder unsichtbarer Wege).

Auf allen deutschen Materialien steht das Symbol 🏠 für „Präsenz“. Ist eine „eigene Präsenz“ gemeint, ist dies explizit angegeben (Ausnahme: Wenn ihr 🏠 platzieren dürft, platziert ihr immer eigene 🏠).

## SYMBOLE AUF DEN PRÄSENZ-LEISTEN

BONUS:



**Bonus:** Dieser Effekt steht dir in jeder Geister-Phase zur Verfügung.



**Elemente mit Schrägstrich:** Wähle in jeder Runde 1 der beiden Elemente.



**Incarna verstärken:** Verstärke dein Incarna.

## GEISTER-SPEZIFISCHE PLÄTTCHEN



**Lebenskraft:** Würde  in ein Gebiet ohne , aber mit  hinzugefügt, entfernt stattdessen 1  aus diesem Gebiet.



**Erdbeben:** Für den Geist *Wilder Tanz* erschüttert Erde.



**Untiefe:** Für den Aspekt *Untiefe*.

Platziert beim Spiel mit der thematischen Karte beim Spielaufbau je 1  in die Gebiete 1, 5 und 6 im Nordwesten (Northwest) und in Gebiet 7 im Osten (East).

## WICHTIGE ÄNDERUNG

Legt bei der Spielvorbereitung 1  zusätzlich auf die Ödnis-Karte bzw. das Ödnis-Feld.

## INCARNA

Solange sich dein Incarna auf der Insel befindet, darf es als jedes darauf abgebildete Spielmaterial gelten. (Gilt es als , gilt es auch als .)

**Verstärken:** Drehe dein Incarna auf die verstärkte Seite. Dir stehen ab sofort zusätzliche Fähigkeiten und/oder Effekte zur Verfügung.

**Platziere/Bewege:** Befindet sich dein Incarna nicht auf der Insel, platziere es. Befindet es sich bereits auf der Insel, bewege es.

## NEUE EFFEKTE

: steht für vernichtete .

**Stärken:** Ersetzt durch die nächstgrößere Art.

**Schwächen:** Ersetzt durch die nächstkleinere Art.

**Vorbereiten:** Lege Spielmaterial für spätere Effekte auf deinem Geister-Tableau bereit.

**Dauerhaft erhalten:** Lege Spielmaterial wie beschrieben dauerhaft auf dein Geister-Tableau.