

# AEON'S END

IN DIE WILDNIS

SPIELMATERIAL

- 2 Erzfeind-Tableaus  
(Nekroschwarm, 1 Invasions-Tableau)
- 2 Riss-Magier-Tableaus
- 16 Plättchen Pestborke
- 2 Kartenpakete à 55 Karten: EX1 und EX2

## WICHTIG: ERST ÖFFNEN, ...

... wenn ihr dazu angewiesen werdet.  
Achtet zudem darauf, dass ihr sie immer von der Vorderseite aus öffnet. Mischt niemals die enthaltenen Expeditions-Stapel.



Die Karten dieser Erweiterung erkennst du an diesem Kürzel.

## EXPEDITION IN DIE WILDNIS

Diese Erweiterung enthält eine neue Expedition, die die Geschichte des zugehörigen Grundspiels **W4-BA** (*Aeon's End: Ein neue Zeitalter*) fortführt. Diese Erweiterung enthält 2 Riss-Magier und 1 Erzfeind mit zugehörigen Plättchen. Verwendet dieses Spielmaterial NICHT, bis euch eine Expeditionskarte das erlaubt.

Lest auf der Rückseite weiter, um die Expedition zu beginnen.

Braucht ihr ein Ersatzteil?

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

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

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



@FROSTEDGAMES

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

## DIE EXPEDITION BEGINNEN

Möchtet ihr die Expedition beginnen? Dann öffnet Kartenpaket EX1. Verbannt die oberste Stopp-Karte. Lest die Vorderseite von Karte E01.

Es gelten alle Regeln des Expeditions-Modus aus dem Grundspiel W4-BA (S. 22–23) mit einer Ausnahme: Ihr zieht am Ende eines Kampfes keine neuen Schatz-Karten, sondern erhaltet automatisch neue Schatz-Karten, die in den Expeditionsstapeln enthalten sind.

## IMPRESSUM

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

**Grafikdesign:** Sebastian Wenzlaff, Anna Spies

**Übersetzung & Redaktion:** Sebastian Wenzlaff mit Stephan Neuber • **Realisation:** Matthias Nagy

**Redaktionsleitung:** Benjamin Schönheiter

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



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

v1.0



↓ **ACHTUNG:** Nur lesen, wenn ihr die Expedition zurücksetzen möchtet. ↓

- Liste des vollständigen Spielmaterials:** 42 Spielkarten, davon:
- 1 Kristall (7 Karten), 1 Zauber (5 Karten), 1 Artefakt (5 Karten), 4 Startdeckkarten und 18 weitere Karten für die Riss-Magier, 3 Vorrat-Auswahlkarten; 17 Erzfeind-Karten, 15 Expeditionskarten, 18 Schatz-Karten (je 3x pro Stufe), 3 weitere Auswahlkarten, 9 Stopp- und Trennkarten; 16 Plättchen Pestborke (für den *Nekroschwarm*)
- Sortiert die Karten in zwei aufsteigende Stapel (EX1 und EX2), sodass Karte EX1-001 bzw. EX2-001 jeweils oben liegt. Die Kartennummer findet ihr unten rechts auf jeder Karte. Achtet darauf, dass alle Karten mit ihrer Vorderseite (schwarzer Rand) nach oben liegen.
  - Ihr könnt die beiden Stapel in Papierumschlägen oder Zip-Beuteln verstauen. Räumt beide Stapel zurück in die Schachtel.
  - Räumt die Riss-Magier- und Erzfeind-Tableaus sowie alle Pestborcken-Plättchen ebenfalls in die Schachtel.

## DIE EXPEDITION ZURÜCKSETZEN