

MUSIK DER DRACHEN

„Ich werde niemals ein kleines Mädchen haben.
Ich war die Mutter der Drachen.“

–Daenerys Targaryen

Musik der Drachen ist ein Kapitel-Pack aus dem *Tanz der Schatten*-Zyklus für *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel, Zweite Edition*. Der *Tanz der Schatten*-Zyklus basiert auf den Romanen *Der Sohn des Greifen* und *Ein Tanz mit Drachen* und thematisiert deren Hauptfiguren und Schlüsselereignisse. Darüber hinaus kommt mit diesem Zyklus die Schatten-Mechanik neu ins Spiel, die für mehr Spannung und Ungewissheit sorgt.

SCHATTEN

Schatten ist eine neue Mechanik für *Game of Thrones: Der Eiserne Thron – Das Kartenspiel*. Sie umfasst eine neue Schlüsselwortfähigkeit sowie einen neuen Spielbereich.

DAS SCHLÜSSELWORT SCHATTEN

Schatten ist eine Schlüsselwortfähigkeit. Eine Karte mit Schatten (X) kann man für 2 Gold verdeckt im Schattenbereich ihres kontrollierenden Spielers aufmarschieren lassen. Jene Karte kann später gespielt werden (falls es sich um ein Ereignis handelt) oder offen ins Spiel geholt werden (falls es sich um einen Charakter, Ort oder eine Verstärkung handelt), indem der Spieler X Gold bezahlt.

Karten mit dem Schlüsselwort Schatten erkennt man nicht nur an dem Schlüsselwort in ihrem Textfeld, sondern auch an dem Banner neben ihren Goldkosten:



EINE KARTE IN DEN SCHATTEN AUFMARSCHIEREN LASSEN

Während der Aufmarschphase darf der aktive Spieler als Spieleraktion 2 Gold bezahlen, um eine Karte mit dem Schlüsselwort Schatten von seiner Hand in den Schatten aufmarschieren zu lassen. Eine Karte, die in den Schatten aufmarschiert, wird verdeckt in einen Bereich gelegt, der eindeutig von allen anderen Spielbereichen abgegrenzt ist. Es gibt kein Maximum für die Anzahl an Karten, die man während der Aufmarschphase in den Schatten aufmarschieren lassen kann.

Eine Karte, die in den Schatten aufmarschiert, gilt nicht als „gespielt“. Zudem gilt das Aufmarschieren einer Karte in den Schatten nicht als Aufmarschieren einer Karte mit irgendwelchen Eigenschaften dieser Karte; es gilt nur als „Aufmarschieren einer Karte in den Schatten“.

Karten ohne das Schlüsselwort Schatten können nicht in den Schatten aufmarschieren. Es ist jedoch möglich, dass solche Karten durch Karteneffekte in die Schatten gelegt werden. Falls eine Karte durch einen Karteneffekt in die Schatten gelegt wird, legt man sie verdeckt in den Schattenbereich ihres kontrollierenden Spielers. Wird eine Karte durch einen Effekt in die Schatten „zurückgeschickt“, wird sie auch dann in die Schatten gelegt, falls sie nicht aus den Schatten ins Spiel gekommen ist.

Während des Spielaufbaus darf man Karten mit dem Schlüsselwort Schatten (auch Ereignisse) in die Schatten legen, indem man für jede Karte 2 Gold von der für den Aufbau zur Verfügung stehenden Summe ausgibt. Sobald die Startkarten aufgedeckt werden, bleiben alle Karten, die in die Schatten gelegt wurden, verdeckt in den Schattenbereichen ihrer kontrollierenden Spieler.

SOLANGE EINE KARTE IN DEN SCHATTEN IST

Die Schatten sind ein separater, nicht im Spiel befindlicher Bereich; Karten in den Schatten gelten weder als „im Spiel“ noch als „auf der Hand“.

Jede Karte in den Schatten ist verdeckt und bleibt es auch, solange sie in den Schatten ist. Ein Spieler darf die Karten, die er selbst in den Schatten kontrolliert, jederzeit ansehen. Gegnerische Karten in den Schatten dürfen hingegen nicht angesehen werden.

Hat ein Spieler mehrere Karten in den Schatten, so muss er sicherstellen, dass diese leicht auseinanderzuhalten sind. Es ist nicht erlaubt, die Karten in den Schatten zu mischen oder neu anzuordnen, um ihre Identität zu verschleiern.

Jeder Spieler sollte einen Schattenbereich haben, der sichtbar von seinen anderen Spielbereichen und den Schattenbereichen der anderen Spieler abgegrenzt ist.

Manche Spieleffekte führen dazu, dass 1 oder mehr Marker auf eine Karte in den Schatten gelegt werden. Geht eine Karte aus den Schatten in einen anderen Spielbereich über, werden alle Marker von jener Karte abgelegt.

EINE KARTE AUS DEN SCHATTEN HOLEN

Die „Schattenkosten“ einer Karte sind der Wert, der hinter dem Schlüsselwort Schatten in Klammern steht. Beispielsweise hat eine Karte mit dem Text „Schatten (4)“ Schattenkosten von 4. Modifiziert ein Effekt die Kosten für das aus den Schatten Holen einer Karte, so sind es die Schattenkosten, die modifiziert werden.

Als Aktion darf man die Schattenkosten einer Charakter-, Orts- oder Verstärkungskarte in den Schatten bezahlen, um sie ins Spiel zu holen (bei einer Karte mit „Schatten (4)“ wären das 4 Gold). Eine Karte, die aus den Schatten ins Spiel geholt wird, gilt als durch die Verwendung eines Karteneffekts ins Spiel gekommen. Sie gilt nicht als „aufmarschiert“ oder „gespielt“.

Eine Verstärkung, die aus den Schatten geholt wird, muss sofort an eine gültige Karte angelegt werden und diese verstärken. Gibt es keine gültigen Karten, die von ihr verstärkt werden könnten, wird die Verstärkung abgelegt, ohne ins Spiel zu kommen.

Ereignisse in den Schatten dürfen durch Bezahlen ihrer Schattenkosten gespielt werden, sobald ihre Auslösebedingung und/oder ihre Spielbedingungen erfüllt sind. Dies funktioniert so, als würde man das Ereignis von der Hand spielen.

Falls eine Karte mehrere Instanzen des Schlüsselworts Schatten mit unterschiedlichen X-Werten aufweist, darf der Spieler, der die Karte kontrolliert, wählen, welche Instanz des Schlüsselworts Schatten er verwenden will, um die Karte aus den Schatten zu holen.

Manche Effekte erlauben, dass eine Karte aus den Schatten „ins Spiel gebracht“ wird. Mit einer solchen Fähigkeit wird die Karte aus dem Schattenbereich ihres kontrollierenden Spielers direkt ins Spiel gelegt. Die Schattenkosten einer „ins Spiel gebrachten“ Karte werden nicht bezahlt. Ereignisse können durch solche Effekte nicht ins Spiel gebracht werden.

Eine Charakter-, Orts- oder Verstärkungskarte „tritt aus den Schatten“, falls sie aus den Schatten ins Spiel kommt. Ein Ereignis „tritt aus den Schatten“, falls es aus den Schatten gespielt wird.

AUFGEDRUCKTE KOSTEN VON SCHATTENKARTEN

Viele Karten mit dem Schlüsselwort Schatten verfügen zusätzlich über reguläre aufgedruckte Kosten in ihrer oberen linken Kartenecke. Jede Bezugnahme auf die „aufgedruckten Kosten“ der Karte bezieht sich auf diesen Wert. Gemäß den normalen Spielregeln kann man eine solche Karte durch Bezahlen ihrer aufgedruckten Kosten von der Hand spielen oder aufmarschieren lassen.

Während des Spielaufbaus darf man eine solche Karte entweder wie gewohnt für ihre aufgedruckten Kosten platzieren oder sie für 2 Gold in die Schatten legen. Solange eine solche Karte in den Schatten ist, darf sie nur durch Bezahlen ihrer Schattenkosten aus den Schatten geholt werden.

Manche Karten mit dem Schlüsselwort Schatten haben anstelle von aufgedruckten Kosten ein „-“, wie in folgender Abbildung zu sehen ist:



Es ist nicht möglich, eine solche Karte von der Hand zu spielen oder aufmarschieren zu lassen. Man kann sie nur spielen, indem man sie aus den Schatten holt. Eine derartige Karte besitzt keine aufgedruckten Kosten. Bezieht sich eine Fähigkeit auf die aufgedruckten Kosten einer solchen Karte, dann ist ihr Wert Null.

EINZIGARTIGE KARTEN UND DIE SCHATTEN

Eine einzigartige Karte darf auch dann in den Schatten aufmarschieren, falls ihr Besitzer bereits eine Kopie jener Karte im Spiel oder in seinem Totenstapel hat.

Man darf eine einzigartige Karte durch Bezahlen ihrer Schattenkosten aus den Schatten holen, auch wenn man bereits eine andere Kopie dieser einzigartigen Karte im Spiel besitzt und kontrolliert. Allerdings wird die Karte in diesem Fall als Duplikat ins Spiel kommen.

Das aus den Schatten Holen einer einzigartigen Karte unterliegt denselben Einschränkungen wie jeder andere Versuch, eine einzigartige Karte ins Spiel zu bringen. Falls eine einzigartige Karte nicht regelkonform ins Spiel kommen kann, darf sie auch nicht aus den Schatten geholt werden.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Alle Karten des *Tanz der Schatten*-Zyklus sind an diesem Symbol zu erkennen:



CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Expansion Design and Development: Daniel Schaefer

Editing: Alexander Hynes

LCG Manager: Mercedes Opheim

Expansion Graphic Design: Kalissa Fitzgerald, Gregory Harsh, and Sebastian Koziner

Graphic Design Coordinator: Joseph D. Olson

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Cover Art: Federico Musetti

Art Direction: Tim Flanders

Managing Art Director: Melissa Shetler

Senior Project Manager: John Franz-Wichlacz

Senior Manager of Product Development: Chris Gerber

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Creative Director: Andrew Navaro

ASMODEE NORTH AMERICA

Licensing Coordinators: Sherry Anisi and Long Moua

Licensing Manager: Simone Elliott

Production Management: Jason Beaudoin and Megan Duhn

Publisher: Christian T. Petersen

Special thanks to Nate French and Eric M. Lang.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

Redaktion: Benjamin Fischer

Übersetzung: Susanne Kraft

Grafische Bearbeitung & Layout: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Frank Gerken, Janine Fehmer, Niklas Bungardt und Wolfgang Penetsdorfer

Redaktionelle Leitung: Marco Reinartz

