


Nr. 1.2 7.1.20 Änderungen in der 2. und 3. Auflage

Szenariobuch:

Folgende Änderungen sind in der 2. Auflage zur Klarstellung berücksichtigt:



Szenario 2, 6, 19, 26, 37, 39, 47, 51, 53, 65, 87: Es gibt nur 10 Fluchkarten im Spiel. Wenn ihr zu viert seid, dann teilt diese 10 Karten unter euch auf:

Fügt als Szenarioeffekt je drei FLUCH  Karten zu den Angriffsmodifikator-Decks aller Charaktere hinzu (3+3+2+2 bei 4 Spielern).



Szenario 73: Klarstellung zur Bewegung der Steine, neuer Text:

Sonderregeln:


Die Steine auf  und  rollen den Berg hinab zur linken Seite der Karte. Am Ende jeder Runde rollen die Steine der drei Reihen ein, zwei oder drei Felder nach links. Die Spieler wählen die Anzahl der Felder, aber alle Steine einer Reihe müssen sich die gleiche Anzahl von Feldern bewegen und die drei Steinreihen müssen sich eine unterschiedliche Anzahl bewegen.







Folgende Fehler der englischen Ausgabe wurden korrigiert:

Szenario 12: Die Türmarkierung 1 gehört auf die Tür unten rechts:



Szenario 21: Diverse Markierungen hatten eine falsche Bezeichnung:

Der Erzdämon und der Altar  teilen sich Trefferpunkte, Initiative und Immunitäten.

Der Dämonentyp hängt von der Position ab:  Winddämon,  Nachtdämon,  Erddämon,  Flammendämon,  Sonnendämon,  Frostdämon.

Szenario 49: Klarstellung in den englischen Regeln:

Die antike Artillerie führt keine Aktionen aus, ist immun gegenüber erzwungenen Bewegungen und hat für die Berechnung des Beschworenenfokus den Initiative-Wert 99.

Szenario 85: Bei 4 Spielern wurden mehr Monster als möglich platziert, diese wurden aus dem Aufbau entfernt:



Charakterbögen:

Anpassung der letzten Verbesserung beim Nachtschleier an die englische Version.

Karten:

Karte 156: Verschobenes Symbol korrigiert.

Karte 226: Fehler im Englischen korrigiert.

Karte 250: Fehler im Englischen korrigiert.

Karte 305: Übersetzung geändert.

Karte 345: Verschobenes Symbol korrigiert.

Karte 362: Vertauschtes Symbol korrigiert.

Karte 517: Anzahl ans Englische angepasst (25/20).

Karte 539: Tippfehler im Englischen korrigiert (replace statt re-place).

Karte 652: Fehler im Englischen korrigiert.

Gegenstand 013: Fehler im Englischen korrigiert.

Gegenstand 034: Fehler im Englischen korrigiert.

Monsterwerte-Karte Drakenfürst: Fehler im Englischen korrigiert.

Monsterwerte-Karte Der Geflügelte Schrecken: Fehler im Englischen korrigiert.

Regelbuch:

Folgende Fehler der englischen Ausgabe wurden korrigiert:

Seite 2: Es sind 236 statt 240 Monster-Aufsteller seit der 2. englischen Auflage.

Seite 22/23: Bei „Lähmung“, „Entwaffnen“, „Betäubung“ wurde „während ihres Zugs/bei ihrem Zug“ entfernt.

Seite 31: Bei „Monsterangriffe“ wurde „mit einer einzelnen Fertigkeit“ ergänzt. („Wenn das Monster mit einer einzelnen Fertigkeit mehrere Ziele angreifen kann, greift es für den maximalen Effekt den fokussierten Gegner und so viele weitere Gegner wie möglich an.“)

Seite 44: Bei „Stufenaufstieg“, 3. Absatz, wurde aus „Außerdem darf“ jetzt „Außerdem muss“.

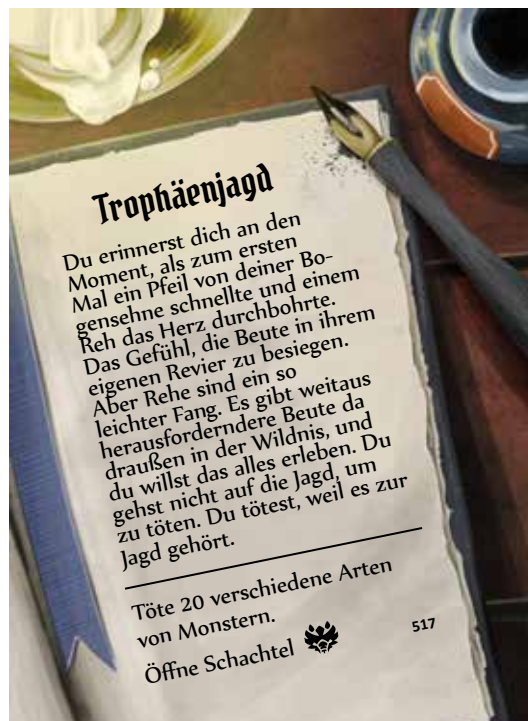
Seite 45: Bei „An Tempel spenden“ wurde aus „Spieler“ jetzt jeweils „Charakter“.

Seite 48: Bei „In Ruhestand gehen“, 1. Absatz, lautet der 2. Satz nun „Der Charakter kann allen anderen Aktivitäten innerhalb der Stadt nachgehen, bevor er in Ruhestand geht, aber ein Charakter, der seine persönliche Quest erfüllt hat, kann keine neuen Szenarien spielen.“

Einzig Änderung für die 3. Auflage:

Seite 49: Bei „Spezielle Bedingungen zum Öffnen von Umschlägen“, 1. Punkt, wurde aus „Alte Technologie“ jetzt „Antike Technologie“.

Aesther-Nachtschleier		Verbesserungen	
Name: _____		<input type="checkbox"/> Entferne 2 (-1) Karten	
Stufe 🐉: 1 2 3 4 5 6 7 8 9		<input type="checkbox"/> Entferne 4 (+0) Karten	
EP ⚡: 0 45 95 150 210 275 345 420 500		<input type="checkbox"/> Füge 1 (-1) 🌀 Karte hinzu	
EP ⚡ Notizen:		<input type="checkbox"/> Ersetze 1 (-1) 🌀 Karte durch 1 (+1) 🌀 Karte	
Gold-Notizen:		<input type="checkbox"/> Füge 1 (+1) UNSICHTBAR 🎯 Karte hinzu	
Gegenstände:		<input type="checkbox"/> Füge 3 🎯 VERWIRRUNG 🎯 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 2 🎯 Heilung 🧯 1 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 2 🎯 FLUCH 🎯 Karten hinzu	
		<input type="checkbox"/> Füge 1 🎯 ZIEL HINZUFÜGEN 🎯 Karte hinzu	
		<input type="checkbox"/> Ignoriere negative Szenarioeffekte und füge 2 (+1) Karten hinzu	
		Notizen	
		✓: □□□	✓: □□□
		✓: □□□	✓: □□□





Nr. 2 G-11 Grabhöhle

Prolog:

Der Gestank nach Tod und verrottendem Fleisch wird immer schlimmer, während ihr über die Leichen eurer Feinde steigt und tiefer in die Grabstätte vordringt. Gedämpften Gesprächsfetzen folgend sucht ihr einen Weg durch das Labyrinth aus Grüften und stolpert in einen kleinen Raum voller Banditen, die ihre gezückten Bogen auf euch richten.

Offensichtlich bewachen sie etwas. Also seid ihr wohl am richtigen Ort.

Sonderregeln:

Türen **a**, **b**, **c** und **d** sind verschlossen und können nur vom Banditen-Kommandanten geöffnet werden.

Boss-Spezialfertigkeit 2:

Der Banditen-Kommandant beschwört ein normales Wandelndes Skelett bei zwei Charakteren oder ein Wandelndes Elite-Skelett bei drei oder vier Charakteren.