





SPIELANLEITUNG


- Seite 10, Gegenstände und Ausrüstung. Der folgende Satz wird als Klarstellung eingefügt:
Neu: „Ihr dürft sie ab- oder weitergeben, aber nicht verwenden und müsst ggf. ihr Kosten nicht zahlen.“
- Seite 12, Questen – Der folgende Satz wird geändert:
Alt: „Legt zufällige Ereignisse am Ende des Tages ~~auf den Ablagestapel~~; ...“
Neu: „Legt zufällige Ereignisse am Ende des Tages unter den entsprechenden Stapel; ...“
- Seite 12, Kapitel – Der folgende Satz wird gestrichen: „Für jedes neue Kapitel müsst ihr das Spiel erneut wie zuvor beschrieben aufbauen.“
- Seite 13, Begegnungen – Zur Klarstellung wird der folgende Satz eingefügt.
Neu: „Durchsucht in diesem Fall den Begegnungsstapel (und ggf. die Begegnungskarten in der Schachtel) nach der genannten Begegnung und legt sie offen aus, um die Begegnung zu beginnen. Mischt danach ggf. den Begegnungsstapel.“
- Seite 15, Aus dem Kampf fliehen – Der folgende Satz wird gestrichen: „~~Wer flieht ist nach der Flucht nicht mehr Teil der Begegnung und nicht mehr Teil einer Gruppe.~~“
- Seite 16, Beginn der Begegnung
Alt: „Packt ihr eine Karte ein, ~~dreht sie um~~; ihr dürft sie in der Begegnung also nicht verwenden. ~~Denkt daran, dass ihr umgedrehte Gegenstände/Geheimnisse erst am Tagesanbruch erneut ausrüsten dürft.~~“
Neu: „Packt ihr eine Karte ein, legt sie beiseite; ihr dürft sie in der Begegnung also nicht verwenden. Legt sie nach der Begegnung einfach zu euren ausgerüsteten Gegenständen zurück.“
- Seite 19, Panik. Der folgende Satz wird geändert:
Alt: „Anstatt in Phase II, Schritt 2a (1. Karte auslegen) 1 Karte aus seiner Hand auszu-legen, ~~deckt der Charakter die oberste Karte seines entsprechenden Stapels auf und legt sie aus.~~“
Neu: „[...], zieht der Charakter die oberste Karte seines entsprechenden Stapels und legt diese Karte aus.“
- Seite 22, Erzählmodus – Der letzte Abschnitt wird verändert:
Alt: „Ihr dürft den Modus jederzeit wechseln. Ihr entscheidet selbst wie anspruchsvoll das Spiel für euch sein soll. Im Solo-Spiel kann die Spielerzahl nicht reduziert werden. Trotzdem gibt es den erleichterten Erzählmodus: Ersetze beim Spielaufbau den T-förmigen Gesundheitsanzeiger durch einen Universalmarker. Eure  begrenzt nicht mehr eure  und ihr könnt nicht mehr in Panik verfallen.“

Neu: „Ersetzt beim Spielaufbau den T-förmigen Gesundheitsanzeiger durch einen Universalmarker. Eure  begrenzt nicht mehr eure  und ihr könnt nicht mehr in Panik verfallen. Ihr dürft den Modus jederzeit wechseln. Ihr entscheidet selbst wie anspruchsvoll das Spiel für euch sein soll. Im Solo-Spiel kann die Spielerzahl nicht reduziert werden. Die Regeln für den Gesundheitsanzeiger gelten jedoch wie oben beschrieben.“




SCHNELLSTART-ANLEITUNG

- Seite 1, Gesundheit: Folgender Satz wird geändert, weil falsch.
Alt: „Wenn die Gesundheit eines der beiden unteren, rot markierten Felder erreicht, ...“
Neu: „Wenn die Gesundheit das unterste, rot markierte Feld erreicht, ...“

KAMPFKARTEN

- Wurf (K6/25U) – Die Fähigkeit der Karte sollte lauten:
„Beim Ausspielen: Drehe 1 ausgerüstete Waffe oder 1 ausgerüsteten Schild.
Tust du das, erhalte 2 .“

FERTIGKEITENKARTEN

- Resistent gegen Hunger, Fertigkeit – der letzte Nebensatz wird gestrichen: „Immer wenn du beim Rasten nicht isst, erhältst du 1  und verlierst 1 , ~~anstatt deine~~  zu senken.“

GEGENSTANDSKARTEN


- Durchdringendes Glockenspiel
Alt: „Ignoriert die Effekte der zufälligen Ereignisse *Nächtlicher Angriff* und *Bestie auf der Pirsch*.“
Neu: „Erzielst du oder ein anderer Charakter an deinem Ort bei den Zufälligen Ereignissen *Nächtlicher Angriff* und *Bestie auf der Pirsch* beim Würfeln den niedrigsten Wert, zieht ihr keine Begegnung.“

EREIGNISKARTEN


- Ereigniskarte „Exodus“, Kapitel 1–2: Folgender Satz wird geändert.
Alt: „Helft den Flüchtlingen: Zahlt 1 Nahrung oder 1 Reichtum, um 1 Ansehen und 1 EP zu erhalten.“
Neu: „Helft den Flüchtlingen: Zahlt jeweils 1 Nahrung oder 1 Reichtum, um jeweils 1 Ansehen und 1 EP zu erhalten.“
- Ereigniskarte „Ende“, Kapitel 1-6: Falscher Verweis auf die Anleitung.
Alt: „(siehe Charakterverbesserung auf S. 12 in der Anleitung).“
Neu: „(siehe Charakterverbesserung auf S. 14 in der Anleitung).“
- Ereigniskarte „Keiner darf passieren“, Kapitel 7–1: Zwei Sätze werden geändert.
Alt (1): „~~Erhaltet Teil 8 des Status *Wiederherstellen des Ordens*.~~“
Neu (1): „Werdet mit einem Abzeichen des Ordens belohnt, indem ihr die Tafelrunde wiederherstellt. (Verdient dazu Geheimniskarte 51.)“
Alt (2): „~~Sobald ihr Teil 8 des Status *Wiederherstellen des Ordens* oder *Geheimniskarte* 19 erhaltet, ...~~“

Neu (2): „Sobald ihr Geheimniskarte 51 bzw. 19 erhaltet, ...“

- Zufälliges Ereignis „Starkregen“

Neu: „Jede *Reise* kostet jeden Charakter heute 1 zusätzliche .“

- Zufälliges Ereignis „Dichter Nebel“

Neu: „Jede *Erkundung* außerhalb einer Siedlung kostet jeden Charakter heute 1 zusätzliche .“

BUCH DER ENTDECKUNGEN

- Seite 4, Entscheidungen und Anforderungen. Folgender Satz wird zur Klarstellung verändert. Inhaltlich ändert sich nichts.

„Für Attribute, Ressourcen und Werte von Überlebensleisten beachtet stets das Attribut, den Wert bzw. die Ressource des Gruppenmitglieds, das den höchsten Wert in diesem Attribut/dieser Überlebensleiste bzw. am meisten der gefragten Ressource hat.“

- **Ort 105**, Verlorene Schwerter, Vers 4 – Eine Möglichkeit fehlt. Ihr dürft auch gehen: „Dann -

Geht woanders hin – *Die Erkundung endet.*“

- **Ort 115**, Stufen der Titanen – Der folgende Satz in der Einleitung des Ortes wird wie folgt geändert:

Alt: „Wird diese Scheibe entfernt oder wird der Ort abgelegt während sich die Zeitscheibe darauf befindet, entfernt diese Ortskarte aus dem Spiel und ersetzt sie durch die Ortskarte 125).“

Neu: „Läuft diese Scheibe ab oder wird der Ort abgelegt während sich die Zeitscheibe darauf befindet, entfernt diese Ortskarte aus dem Spiel und ersetzt sie durch Ortskarte 125.“

- **Ort 126**, Eingestürzter Dolmen, Vers 3 – Eine Möglichkeit fehlt.

- „**Gebt vorerst auf** – Entfernt die Zählscheibe von dieser Ortskarte. *Die Erkundung endet.*“

- **Ort 134**, Falfuar, Menhir – Gruppen, die nicht die Rückseite der Karte lesen, könnten verwirrt sein. Daher wird der Text im Buch zum besseren Verständnis angepasst.

Neu: „Befindet sich keine Menhir-Figur auf dieser Ortskarte, lest weiter.

Beim Hinsehen ist es rasch offenkundig: In Falfuar befindet sich kein Menhir. Dennoch deutet alles darauf hin, dass dies nicht immer so war. Fahrt mit dem Spiel fort.

Befindet sich eine Menhir-Figur auf dieser Ortskarte, dürft ihr den Menhir untersuchen und aufladen. Den Menhir **aufzuladen** ...“

- **Ort 142**, Befriedete Vorstadt, Vers 1 – wird geändert:

Alt: „Ist Ailei nicht Teil der Gruppe oder habt ihr Teil 1 des Status Schicksal der Expedition nicht – Die Erkundung endet.“

Neu: „Ist Ailei **nicht** Teil der Gruppe und habt ihr Teil 1 des Status Schicksal der Expedition nicht – Die Erkundung endet.“

- **Ort 147**, Verlassenes Falfuar, Vers 6. Folgender Satz wird geändert:

Alt: „Legt Ortskarte 135 rechts an diesen Ort an, wenn sie sich in Reichweite eines aktiven Menhirs befindet.“

Neu: „Legt Ortskarte 135 rechts an diesen Ort an, auch wenn sie sich nicht in Reichweite eines aktiven Menhirs befindet.“

- **Ort 154**, Vers 3. – Eine Möglichkeit fehlt. Ihr dürft auch gehen:
- Neu: „**Geht woanders hin** – Die *Erkundung* endet.“
- **Ort 155**, Vers 11. Folgender Satz wird ergänzt:
„Habt ihr Geheimniskarte 16, verfällt das Haupt in tiefes Schweigen. – Ihr dürft die Aktion auf Geheimniskarte 16 nicht nutzen, solange ihr euch in Corbenic befindet.“
- **Ort 160**, Krähennest, Intro. Bei der vierten Möglichkeit wird eine Bedingung hinzugefügt.
Neu: „Versucht, Informationen über das Haupt der Morrigan zu erlangen (nur wenn ihr Kapitel 2–4 spielt)“
- **Ort 195**, Belagertes Kamelot, Vers 2 – Vers 2 wird wie folgt geändert.
Alt: „Lancelot aufsuchen (nur wenn ihr Teil 1 des Status *Verlorene und Gefallene* nicht habt) – Lest Vers 11.“
Neu: „Lancelot aufsuchen (nur wenn ihr Teil 1 des Status *Verlorene und Gefallene* nicht habt und nur wenn ihr nicht Kapitel 13–15 spielt) – Lest Vers 11.“
- **Ort 199**, Tuathan – Vor dem ersten Text fehlt die Vers-Nummer:
1 —
„Werft zweimal [...]“
- **BdG Vers 9**. Um Missverständnisse zu vermeiden wird folgender Satz hinzugefügt:
Alt: „Entfernt die Ortskarten 101, 106, 113 und 190 aus dem Spiel.“
Neu: „Entfernt die Ortskarten 101, 106, 113 und 190 aus dem Spiel. Verwendet fortan die entsprechenden veränderten Orte.“
- BdG Vers 13. Das folgende Wort wird gestrichen:
„~~Schnell~~ (Jeder aktive Charakter darf höchstens 2 Karten auslegen).“
- **BdG Vers 223**. Neue Formulierung, um Missverständnisse zu vermeiden.
Alt: „Dann“
Neu: „Habt ihr bezahlt oder habt ihr Teil 6 des Status *Diplomatische Mission* nicht, wählt eine der folgenden Optionen:“

APP

- Bei folgenden Orten/Versen fehlt die Option „**Geht woanders hin** – Die *Erkundung* endet.“ Dies kann aus technischen Gründen aktuell leider (noch) nicht ergänzt werden. 0 steht dabei für den Anfangstext des Ortes.
134-0, 135-0, 147-0, 148-0, 149-0, 151-0, 152-0, 154-3, 158-0, 170-0, 195-4