

### Inhalt

- ◆ Unsterbliche Seelen Seite 1
- ◆ Hero Packs Seite 1
- ◆ Ersatzkarten Seite 1
- ◆ Das Portal der Macht Seite 2
- ◆ Regelklarstellungen (übergreifend) Seite 3

### Unsterbliche Seelen

Nachfolgend sind einige Korrekturen und Zusätze zum Grundspiel UNSTERBLICHE SEELEN aufgeführt:

#### Schatzkarten

Die folgenden vier Schatzkarten sind leider fehlerhaft und zeigen oben links eine falsche Rune:

- ◆ Der Wächter: →
- ◆ Eisklingen: →
- ◆ Flammenpfeile: →
- ◆ Flammenschwert: →

Für diese fehlerhaften Karten gibt es Ersatzkarten (siehe rechts).

#### Weitere Karten

- ◆ **Ereigniskarten:** Die Ereigniskarten 1, 2, 3, 4 und 5 verweisen fälschlicherweise auf das „Buch der Geschichten“, gemeint ist natürlich das „Buch der Geheimnisse“.
- ◆ **Gegnerfähigkeit-Karte „Gefolge“:** Der Effekt dieser Karte wird auch dann ausgeführt, wenn ein bereits im Spiel befindlicher Gegner diese Gegnerfähigkeit nachträglich erhält.

#### Buch der Regeln

- ◆ **Übergreifend – Kampffaktion/Angriffsaktion:** Beide Begriffe wurden synonym verwendet. Der korrekte Begriff lautet „Kampffaktion“.
- ◆ **1.2 Spielmaterial (S. 5):** Beim Spielmaterial fehlt der Aufzählungspunkt „22 Gegnerkarten“.
- ◆ **4.3 Anzahl der auftauchenden Gegner (S. 16):** Die linke obere Spalte gilt, wenn sich bis zu 3 Helden im Spiel befinden. Die rechte obere gilt, wenn sich 4 oder mehr Helden im Spiel befinden.
- ◆ **10.1 Feuer (S. 34), Zusatz:** Wird ein Feuermarker in eine Zone gelegt, in der sich Figuren befinden, erleiden alle diese Figuren sofort den entsprechenden Effekt (als hätten sie die Zone betreten).
- ◆ **12.3.2 Gebäude (S. 42) – Das Scheuende Pony:** Der Gewinn beim -Symbol beträgt 20 Goldkronen (nicht 25). Die abgebildete Karte ist korrekt.
- ◆ **13.4 Schattenmarker (S. 45) – Besonderer Gegner:** Der abgebildete Schattenmarker ist falsch. Der richtige (und im Spiel enthaltene) Marker zeigt einen schwarzen Gremlin-Kopf auf einer Schriftrolle.

### Buch der Abenteuer

- ◆ **3. Kampagnenspiel (S. 3), Zusatz:** Wenn in den Sonderregeln für das Abenteuer nichts anderes angegeben ist, können die Helden zu Beginn des Abenteuers gemeinsam das Emporium besuchen.
- ◆ **Abenteurer 5, Nacht-Effekt (S. 18):** Der Effekt wird am Ende der Ereignisphase ausgeführt, sodass eine Ereigniskarte, die zu Beginn der Phase aufgedeckt wurde, bereits am Ende der gleichen Phase abgelegt wird.

### Buch der Geheimnisse

- ◆ **§4.16 (S. 20, zweiter Aufzählungspunkt):** Die beiden Wegmarker 2 und X müssen in den Zonen B und C (statt A und C) platziert werden.
- ◆ **Abenteurer 5:** In einigen Abschnitten verweist der Text auf die Tag-/Nacht-Ereigniskarten (§5.03, §5.05, §5.06, §5.10, §5.12). Der Text ist jeweils korrekt, jedoch sind die Nummern der Ereigniskarten vertauscht.
  - Ereigniskarte 4 „Die Nacht bricht herein“ müsste lauten: Ereigniskarte 5 „Die Nacht bricht herein“.
  - Ereigniskarte 5 „Der Tag bricht an“ müsste lauten: Ereigniskarte 4 „Der Tag bricht an“.
- ◆ **§5.12 (Abenteurerereignis 2, S. 26), Zusatz:** Entferne den Roten Ork-Schamanen aus dem Abenteuer.

### Hero Packs

Einige Karten der Hero Packs ONAMOR und VICTORIA sind leider fehlerhaft. Auf diesen Karten sind falsche Runen (in den Ecken oben links und rechts) abgebildet:

#### Onamor

- ◆ **Nachtwanderer:** →
- ◆ **Magische Robe:** → ( ist richtig)

#### Victoria

- ◆ **Heldenkarte – Kapitänin:** →
- ◆ **Heldenkarte – Piratin:** →
- ◆ **Die Haiflosse:** → und →

Für diese fehlerhaften Karten gibt es Ersatzkarten (siehe rechts).

### Ersatzkarten

Auf der Produktseite von SWORD & SORCERY können die korrigierten Karten zum Ausdrucken heruntergeladen werden.

Neben der Möglichkeit, die Ersatzkarten herunterzuladen und auszudrucken, enthält die Kampagnen-Erweiterung DAS PORTAL DER MACHT insgesamt 9 Ersatzkarten. Diese ersetzen die in diesem Dokument aufgeführten Karten des Grundspiels (4 Stück) und der beiden Hero Packs (2 bzw. 3 Stück).

Alternativ kann dieser Satz von Ersatzkarten über unseren Ersatzservice kostenlos bezogen werden.

### Errata – Das Portal der Macht

Nachfolgend sind einige Korrekturen zu der Erweiterung DAS PORTAL DER MACHT aufgeführt:

#### Regelzusammenfassung

- ◆ **Unübersichtliches Gelände**
  - Der Effekt betrifft nicht nur Figuren, die sich in diesem Feld befinden, weshalb die Einschränkung „in der gekennzeichneten Zone“ nicht korrekt ist.
  - Zudem ignorieren fliegende Helden/Gegner die Effekte von unübersichtlichem Gelände.
  - Daher muss der dritte Satz wie folgt lauten: *Nicht-fliegende Helden/Gegner können keine Sichtlinie über diese Zonengrenze hinweg ziehen.*

#### Buch der Geheimnisse

- ◆ **§8.35 (S. 11, erster Aufzählungspunkt):** Die Gremlin-Meute besteht aus zwei Figuren, von denen eine in jede der zwei Zonen mit einem Suchmarker zu platzieren ist. (Der erste Satz müsste demnach lauten: *Platziere die blaue Gremlin-Meute [...] auf Spielplanteil 6A, eine Figur in jede der zwei Zonen mit einem Suchmarker.*)
- ◆ **§9.12 (S. 18, erster Aufzählungspunkt):** Der Abschnitt wird weitergelesen, sobald irgendein Held (nicht ein weiterer) die Zone mit dem Schattenmarker betritt. (Der zweite Satz müsste demnach lauten: *Lies den Abschnitt erst weiter, sobald ein Held die Zone mit diesem Schattenmarker betritt.*)

## Regelklarstellungen

### Versteckte Figuren

Wenn ein Held oder ein Gegner **versteckt** ist (z. B. durch Shaes Fähigkeit *Verstecken*), kann er nicht zum Ziel gegnerischer Fähigkeiten werden. Dies bezieht sich auch auf die Auswahl bevorzugter Ziele für die Verhaltensweisen von Gegnern, einschließlich der Verhaltensweise mit Reichweite . Vereinfacht gesagt wird eine versteckte Figur nicht von Gegnern berücksichtigt, außer bei Angriffen/Effekten mit Flächenwirkung (FIW) und vergleichbaren Effekten (wie „... alle Helden innerhalb von X Zonen“).

### Betäubte Gegner

Erleidet ein Gegner während seiner Bewegung den Zustand **Betäubt** (z. B. durch den Gelegenheitsangriff eines Helden), führt dieser Gegner noch seine gesamte Bewegung aus und beendet erst dann seine Aktivierung. Die nächste Aktivierung des Gegners wird vollständig übersprungen und stattdessen der „Betäubt“-Marker abgelegt.

### Aktivierung von Gegnern

Veranlasst ein Text (z. B. auf einer Aktivierungskarte oder in einem Abschnitt im Buch der Geheimnisse) einen Gegner dazu, irgendeine Handlung auszuführen (z. B. einen einzelnen Angriff), dann zählt dieser Gegner als aktiviert. Dies ist für Fähigkeiten wie *Flink* des roten Gremlins von Bedeutung.

### Gefährten

- ◆ Ein herbeigerufener Gefährte kann nicht freiwillig vom Spielplan entfernt werden. Er bleibt im Spiel, bis er stirbt oder das Abenteuer endet.
- ◆ Der Held kann den Angriff seines Gefährten nicht vorbereiten.
- ◆ Nachdem ein Held seinen Gefährten aktiviert hat, muss er dessen Aktivierung vollständig durchführen und beenden, bevor der Held weitere Aktionen durchführen kann. Die Aktivierung eines Gefährten kann nicht durch andere Aktionen unterbrochen werden.
- ◆ Gefährten können das Ziel von unterstützenden Fähigkeiten werden (wie z. B. *Thorgars Segnung*).
- ◆ Beim Auftauchen von Gegnern (und ähnlichen Effekten) wird der Heldenwert aller Gefährten im Spiel zur Anzahl der Helden hinzugezählt.
- ◆ Gefährten gelten für Gegner in jeder Hinsicht als Helden (insbesondere bei deren Zielauswahl). Die einzige Ausnahme stellt die Vergabe des Bedrohungsmarkers bei **rachsüchtigen** Endgegnern dar.

### Vorbereiten von Angriffen

Jedweder Angriff eines Helden (nicht Gefährten), der mit einem Gegenstand oder einer Fähigkeit durchgeführt wird, der/die über eine Schadensart verfügt (Magisch, Spitz, Stich, Stumpf), kann zuvor mit der Standardaktion Vorbereiten um 1 Treffer verbessert werden.

## Kampfaktionen, Angriffsfähigkeiten und Angriffe

Es ist wichtig, zwischen Kampfaktionen und Angriffen zu unterscheiden. Ein Held kann seine **Kampfaktionen** verwenden, um Angriffe durchzuführen (mit seinen Waffen, aber auch waffenlos) oder um Angriffsfähigkeiten einzusetzen, die mit dem entsprechenden -Symbol gekennzeichnet sind (siehe Abschnitt 6.5 auf S. 24 im Buch der Regeln). Oft, aber nicht immer, löst eine Angriffsaktion einen Angriff aus.

Ein **Angriff** besteht aus den im Buch der Regeln beschriebenen Schritten für Angriff und Verteidigung (Abschnitt 9.1, S. 31) und verursacht Treffer einer bestimmten Schadensart (Magisch, Spitz, Stich, Stumpf).

Diese Unterscheidung ist wichtig, da es (vor allem in Akt II) viele Fähigkeiten gibt, die es einem Helden erlauben, Angriffe ohne die Verwendung von Kampfaktionen (sondern z. B. durch eine Standardaktion) durchzuführen.

### Eigenschaften von Waffen und Fähigkeiten

Wird nicht gesondert darauf hingewiesen, ist die Aktivierung zusätzlicher Eigenschaften von Waffen und Fähigkeiten freiwillig (die Entscheidung ist dem ausführenden Helden überlassen). Eigenschaften sind stets durch einen Doppelpunkt von den Würfelsymbolen getrennt, die zu ihrer Aktivierung notwendig sind.

### Fähigkeiten und Talente

Der Seelenstein eines Helden gibt die Anzahl von Fähigkeits- und Talentkarten an, die er gemäß seinem Seelenrang auswählen kann. Die Zahl steht für die Anzahl der Fähigkeitskarten, die Sternchen (\*) für die Anzahl der Talentkarten.

*Beispiel: 1\* bedeutet 1 Fähigkeits- und 1 Talentkarte, 3\*\* bedeutet 3 Fähigkeits- und 2 Talentkarten.*

### Schatzkarten

Abgelegte Schatzkarten werden bis zum Ende eines Abenteuers auf den Ablagestapel gelegt und erst nach dem Abenteuer zurück in den Stapel der Schatzkarten gemischt.

### Schatzkarten auf dem Spielplan am Ende eines Abenteuers

Endet ein Abenteuer mit einem Sieg der Helden, erhalten sie (zusätzlich zur Belohnung) alle Schatzkarten auf dem Spielplan, die sich am Ende eines Abenteuers innerhalb der Bewegungsreichweite von mindestens einem Helden befinden. Dabei müssen alle Schatzkarten ausgerüstet werden oder Platz im Inventar des Helden finden, der sie aufnimmt. Überzählige Schatzkarten werden abgelegt.