

# Grundspiel

## Wofür steht dieses Symbol?

Es gibt vereinfachte Versionen für Symbole, die aber für ein und dasselbe stehen. In der folgenden Aufstellung seht ihr die Unterschiede:



(von oben links nach unten rechts: Magie, Diplomatie, Erkundung, Kampf, Verlorenes Symbol, Linker Pfad, Rechter Pfad, Siegpunkte, EP). Vielen Dank an Jim Garner, der diese Übersicht erstellt hat.

## Wenn ich durch eine Charakterfähigkeit eine Handkarte ausspiele, werden dadurch deren Effekte aktiviert?

Ja, es gelten alle Regeln, die auch beim üblichen Ausspielen von Karten gelten, also werden alle Effekte aktiviert.

## Kann ich mehrere Charakterfähigkeiten direkt hintereinander nutzen?

Ja. Führe dafür jede Fähigkeit vollständig nacheinander aus.

## Muss ich Karteneffekte immer vollständig ausführen?

Ja, du musst sie immer vollständig ausführen.

## Wenn ich auswähle, welche Karte aus der Zeitleiste ich behalte und ich dadurch Aktive Symbole erhalte, erhalte ich dann die aus dem aktuellen Kapitel oder aus dem nächsten?

Du erhältst die Aktiven Symbole aus dem nächsten Kapitel.

## Verändert sich die Initiativreihenfolge im Spiel?

Ja. Nach dem Schritt „Karten nehmen“ nehmt ihr eure Charaktere von oben nach unten von den Feldern neben den von euch genommenen Kartenpaaren und stellt sie in dieser neuen Reihenfolge zurück auf die Initiativeleiste.

## Kann ich am Kapitelende sowohl Linker- als auch Rechter-Pfad-Symbole erhalten?

Ja, vorausgesetzt du hast die Mehrheit für beide Aktive Symbole.

# Geschichten

## DER RAND DER WELT

### **Benötige ich die gezeigten Kartenfarben in Reihe, um den Bonus zu erhalten?**

Ja, um den Bonus zu erhalten, muss die gezeigte Farbreihenfolge in Reihe in deiner Zeitleiste liegen und mindestens eine der Karten aus der Farbreihenfolge muss in diesem Zug ausgespielt worden sein.

### **Kann ich meinen Charaktermarker ein zweites Mal auf dieselbe Zusatzaufwand-Karte legen?**

Nein, du kannst jeden Zusatzaufwand nur einmal erfüllen.

## DAS KLEINERE ÜBEL

### **Wofür sind die Allianzkarten und wann werden sie ausgelöst?**

Die Allianzkarten werden am Kapitelende ausgelöst, nachdem das Hauptsymbol bestimmt wurde. Die Aktiven Symbole, die du durch Allianzkarten erhältst, werden durch die Symbole des aktuellen Kapitels bestimmt. Die Allianzkarten können die Wertung des Kapitels (vergebene SP und EP) und die Vergabe der Pfadmarker beeinflussen.

## DER LETZTE WUNSCH

### **Wird die Djinn-Leiste jemals zurückgesetzt?**

Ja. Die Djinn-Leiste wird gleichzeitig mit dem Djinn-Tableau zurückgesetzt. Legt dafür eure Charaktermarker zurück auf das Startfeld der Djinn-Leiste.

#### ERRATA:

- Stretch-Goals-Anleitung, S. 27: Fügt folgenden Satz am Ende des Abschnitts „Kapitelende“ ein:  
*Setzt die Djinn-Leiste zurück – legt eure Charaktermarker zurück auf das Startfeld.*
- Übersichtskarte „Der letzte Wunsch“: Fügt Folgendes in den Auflistungspunkt mit dem Ausrufezeichen ein: „und die Djinn-Leiste“: *Vergebt die Wunschkarte und räumt das Djinn-Tableau und die Djinn-Leiste auf.*

## SKELLIGE

### **Kann ich beide Bedingungen der Ermittlungskarte mit nur einer Karte in meiner Zeitleiste erfüllen?**

Nein, du brauchst immer 2 Karten, die jeweils eine der Bedingungen erfüllen.

## LEGENDÄRE MONSTER

### **Wann wird das Monster aktiviert?**

Immer, nachdem ein Kartenpaar genommen wurde. Also wechselt ihr euch in folgender Reihenfolge ab: Charakter 1, Monster, Charakter 2, Monster, usw.

#### ERRATA:

Legendäre Monster Anleitung, S. 11: Ersetzt den Satz *Nachdem alle Karten genommen haben, wird das Monster aktiviert.* mit *Immer wenn ein Charakter ein Kartenpaar genommen hat, wird das Monster aktiviert.*

### **Was passiert am Kapitelende mit dem Monster? Wird es neben den Spielplan gelegt?**

Nein. Das Monster bleibt am letzten Feld, zu dem es sich bewegt hat. Dort bleibt es stehen, bis es sich wieder bewegt. Sobald das Monster auf die Spielmatte gestellt wurde, bleibt es bis zum Ende der Partie auf der Spielmatte.

### **Was passiert, wenn ein Charakter auf ein Feld bewegt wird, das durch das Monster besetzt ist?**

Ihr handelt die Fähigkeit des Monsters ab – so, als hätte sich gerade das Monster auf ein Feld mit Charakter bewegt.

# Solomodus

## **Behält die Automa bei der Vorbereitung auf das nächste Kapitel Karten in ihrer Zeitleiste?**

Nein, alle Karten der Automa werden abgeworfen.

## **Wird die EP-Leiste der Automa zurückgesetzt?**

Ja, sobald der goldene Marker am Ende angekommen ist, erhält die Automa 4 SP und der goldene Marker wird auf das erste Feld der Leiste gelegt (dadurch kann die Automa die 4 SP mehrmals in einer Partie erhalten).

## **Kann die Automa mit Begleitern und Schurken interagieren?**

Die Automa interagiert nicht mit den Schurken, aber wenn du ein schwereres Spiel möchtest, kannst du sie in die Partie integrieren.

Die Automa interagiert nicht mit Begleitern. Willst du sie trotzdem ins Spiel integrieren, dann erhält die Automa wie üblich EP, wenn sie ein Kartenpaar mit Begleiter wählt, statt die Fähigkeit zu nutzen.

## **Wie viele Drachenschutz-Karten ziehe ich am Anfang der Geschichte „Der Goldene Drache“?**

Du ziehst eine Drachenschutz-Karte.