



Ich hab da mal ne Frage...

Häufige Fragen, Klarstellungen und Korrekturen

(Stand: 15.01.2024)

Wie bei allen unseren Spielen haben wir auch bei *Chroniken von Drunagor: Zeitalter der Dunkelheit* versucht, die Anleitung und jegliches Spielmaterial möglichst verständlich und fehlerfrei zu gestalten. Wir sind aber alle nur menschlich – irgendwas rutscht leider immer durch. Außerdem legen wir als Verlag einen hohen Fokus auf Kundenzufriedenheit. Wir arbeiten daher laufend „Quality of Life“ Änderungen in unsere Spiele ein: etwa überarbeitete Formulierungen oder Symbole auf Basis eures Feedbacks.

In der Anleitung findet immer die aktuelle Versionsnummer. Wenn wir ein Update dieses Dokuments anfertigen, aktualisieren wir auch die Download-Anleitung des Spiels, in die wir alle Klarstellungen und Fragen bereits eingearbeitet haben und damit für die nächste Auflage vorbereitet sind.

Die aktuelle Version trägt die Nummer **v1.2**.

Das Wichtigste zuerst

Neben „kleinen“ Missgeschicken sind uns diese wirklichen Schnitzer unterlaufen, die nicht auf dem ersten Blick als Fehler ersichtlich sind bzw. deren Bedeutung eventuell nicht sofort klar ist:

1. Die **gedruckte Anleitung entspricht nicht der „letzten Version“**, die wir nach eurem umfangreichen Feedback überarbeitet haben. Dadurch enthält sie einen „relevanten“ Fehler: **DOPPELSCHADEN „stackt“ nicht** mit anderen DOPPELSCHADEN bzw. „verdoppelter Schaden“-Effekten (keine Vervielfachung). Einzige **Ausnahme: Kritische Treffer** verdoppeln **JEDEN** Schaden (Seite 2), auch DOPPELSCHADEN.
2. Die Klassenfertigkeitkarte **Salbung der Heldenklasse Paladin** zeigt die falschen Effekte. Ihr findet die Korrektur im Abschnitt der zugehörigen **Erweiterung Untoter Drache** (Seite 11). Die beiden zugehörigen **Klassenfertigkeitstableaus** bei der **Erweiterung Kriegsbeute** (Seite 10).
3. Die **Rückseite der Initiativekarte von Maya** (gefallene Heldin) zeigt die falschen Effekte. Ihr findet diese Karte mit der notwendigen Korrektur im Abschnitt des Grundspiels (Seite 5).
4. Fehlende Übersetzungen: PREVENT → VERHINDERN; RETALIATE → ZURÜCKSCHLAGEN
5. Inkonsistente Effektnamen: PLÜNDERN → BEUTE; TRAMPELN → STAMPFEN

Wir werden die Ersatzkarten und Austauschmaterialien schnellstmöglich als Download zur Verfügung stellen. Alle Änderungen zur vorherigen „Online-Version“ der Anleitung sind in roter Schriftfarbe und gefettet. Beispiel:

SÜßES ODER SAURES: Diese Sonderfähigkeit eines **Gefährten** löst zu Beginn von seinem Zug aus. Der **kontrollierende Spieler wählt:**

A) **1 Held** in Reichweite 1 erhält **HEILEN 2**;

B) **1 Monster** in **Reichweite 1** erleidet entweder **BLUTEN 2** oder **BRENNEN 2** oder **GIFT 2**.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Grundspiel

Anleitung

Bei der gedruckten Anleitung kam es leider zu einer Fehlkommunikation mit der Druckerei. Sie enthält einige Fehler, die von uns im Vorfeld bereits gefixt wurden (wie z. B. fehlerhaft eingebundene Grafiken und Rechtschreibfehler). Das bedeutet: Die meisten Fehler der gedruckten Anleitung waren NICHT in der ursprünglichen Online-Version der Anleitung vorhanden. Die aktuelle Version (v1.2) der Anleitung findet ihr hier:

<https://frostedgames.de/shop/chroniken-von-drunagor-zeitalter-der-dunkelheit/>.

Errata:

Effekt: DOPPELSCHADEN + VERBORGEN und weitere „verdoppelt Schaden“-Effekte

Der Effekt **DOPPELSCHADEN** und z. B. ein Angriff aus dem **VERBORGENEN** (surprise attack, im deutschen als „Überraschungsangriff“ bezeichnet), **können nicht „stacken“!** Es findet also **KEINE VERVIERFACHUNG** statt, wenn ein Angriff mit DOPPELSCHADEN aus dem VERBORGENEN erfolgt! Einfach gesagt, NUR 1x DOPPELSCHADEN, bzw. DOPPELSCHADEN stackt nicht mit anderen „Verdopplungen“.

ACHTUNG: Wie jede Regel hat auch diese eine **Ausnahme**. Ein **kritischer Treffer** verdoppelt immer den gesamten Angriffsschaden. So, und auch NUR SO, ist es möglich auf eine effektive Vervierfachung zu kommen:

Kritischer Treffer + DOPPELSCHADEN → 4x; Kritischer Treffer + VERBORGEN → 4x

Wir haben diese Regel in der aktuellen Anleitung noch einmal umgeschrieben und einen neuen Eintrag DOPPELSCHADEN in das Glossar eingefügt.

Edelsteine: Drehen als besonderen Effekt eine deiner Ausrüstungen mit „Sockel“ um und verbessere ihn damit (→ S. 37).
Tränke: Geben dir einen einmaligen Vorteil wie z. B. HEILEN.
Schriftrollen: Lösen einen Zaubenangriff gegen Gegner aus.
Muster: Sind Anleitungen, um besondere Gegenstände herzustellen.

Seite 32

← korrigiert, der Verweis geht auf Seite 37

GIFT: Dein Held erleidet **GIFT 2**.
LANGSAM: Dein Held erleidet **LANGSAM**.
BRENNEN: Dein Held erleidet **BRENNEN 2**.
BLUTEN: Dein Held erleidet **BLUTEN 2**.

Seite 34

← **Korrigierte Zuordnung**, GIFT führt zu GIFT 2 und BLUTEN löst BLUTEN 2 aus, nicht andersrum. Die Symbole entsprechen den zugehörigen Zustands-Plättchen bzw. Geländeplänen.

SÜßES ODER SAURES: Diese Sonderfähigkeit eines Gefährten löst zu Beginn von seinem Zug aus. Der kontrollierende Spieler wählt: A) 1 Held in Reichweite 1 erhält **HEILEN 2**; B) 1 Monster in **Reichweite 1** erleidet entweder **BLUTEN 2** oder **BRENNEN 2** oder **GIFT 2**.

Seite 57

← Korrigiert

Reichweite → **Reichweite 1**



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Türen (Achtung, mögliche Spoiler)

Kapitel 1 – Tür 01

← Korrigierte Tür

Abbildung Aufbau: Ihr sollt **Geländebauteil 2** verwenden, nicht 1.

DIE HÜTTE IM WALD

Ihr drängt euch an den Feinden vorbei und bahnt euch einen Weg durch das Gebüsch...

Vor euch seht ihr einen Teich und eine kleine Lichtung mit einer Hütte. Durch die zerbrochenen Fenster erkennt man die Umrisse von zwei Menschen, die vom flackernden Licht der Kerzen umspielt werden.

„Bleibt weg! Ich habe keine Angst vor euch!“, hört ihr eine alte Frau rufen. Es scheint, dass euer Erscheinen die Aufmerksamkeit der Kreaturen von der Frau abgelenkt hat.

Entschlossenheit leuchtet in euren Augen, denn ihr seid alles andere als hilflos.

GELÄNDEBAUTEIL 2

SONDERREGEL: KULTBESCHWÖRER

Zu Beginn der Aktivierung des **Schattenkultisten**, direkt nachdem ihr seine Zustände abgehandelt habt: Zieht 1 Rune aus dem Beutel. Platziert das darauf abgebildete Dunkelheitsplättchen gemäß den Standardregeln mit dieser Einschränkung:

Der **Entstehungspunkt** der Dunkelheit ist die Miniatur des **Schattenkultisten**. Befindet er sich bereits auf der Dunkelheit? Dann muss das neue Dunkelheitsplättchen den Bereich unter dem **Schattenkultisten** in Richtung des Ziels erweitern. Legt die Rune danach auf die Initiativeleiste.

EREIGNISAUSLÖSER: ALT UND REIZEND

Habt ihr **alle Gegner besiegt**? Dann lest das **Besondere Ereignis – Eine reizende alte Dame** auf Seite 10 des Abenteuerbuchs.

- WM - Novize
- WM - Schattenkultist - Novize
- 1 Truhe
- 2+: GM - Novize
- 3+: WM - Novize
- 4+: GM - Novize
- 5+: WM - Novize

Kapitel 4 – Tür 01

← Korrigierte Tür

Sonderregel Verschlossene Tür: Sie bezieht sich immer auf die nächste Tür, hier also auf **Tür 02**.

DURCH DEN BEZIRK

Du kommst an den groben Steinplatten einer drakonischen Wohnsiedlung vorbei. Es ist auffällig, wie wenige Leichen sich auf den Straßen befinden, obwohl es überall deutliche Anzeichen für einen Kampf gibt.

Deine Anwesenheit erregt die Aufmerksamkeit der Kreaturen der Dunkelheit, begierig darauf neue Opfern zu finden. Ein Monster ignoriert dein Erscheinen jedoch völlig, denn die tobende Kreatur hat bereits eine andere Beute im Blick: einen verwundeten Krieger.

An eine Wand gelehnt blickt er seinem Schicksal furchtlos entgegen.

GELÄNDEBAUTEIL 1

SONDERREGEL: JAGDMONSTER

Das „Jagdmonster“ (aus diesem Aufbau) versucht in seiner 1. Aktivierung das **Interaktionsplättchen** auf E3-F **anzugreifen**. Erleidet das Plättchen dabei **mindestens 1 Schaden**, müsst ihr es aus dem Spiel entfernen, es ist damit besiegt. Kann das Jagdmonster das Plättchen nicht angreifen, oder erleidet es keinen Schaden (Ihr könnt Schaden gegen das Plättchen **VERHINDERN**)? Dann „überlebt“ das Plättchen. **Ab seiner 2. Aktivierung** verhält sich das Jagdmonster **normal** und die Sonderregel ist beendet.

SONDERREGEL: VERSCHLOSSENE TÜR

Solange sich ein **Interaktionsplättchen** auf dem Spielplan befindet: **Tür 02 kann nicht geöffnet werden**.

- SM - Novize
- „Jagdmonster“ - Fleischgolem - Novize
- 1 Interaktionsplättchen 2: Seite 12
- 1 Runenstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)
- 1 Truhe
- 2+: WM - Kämpfer
- 3+: GM - Vollstrecker - Kämpfer
- 4+: WM - Kämpfer
- 5+: GM - Vollstrecker - Kämpfer

Kapitel 4 – Tür 02

← Korrigierte Tür

Tür mit Falle! Kreischen: Diese Probe haben wir euch leider zu leicht gemacht. Der **Schwierigkeitsgrad** lautet **15+**.

VORPLATZ DES HEILIGTUMS

Vorsichtig bewegst du dich vorwärts und gelangst auf den Vorplatz des Heiligtums. Genau wie die verfallenen Bauten hier drohen die fauligen Ranken den Platz zu überwuchern.

Auf einmal entdeckst du das groteske Monstrum und Adrenalin schießt durch deinen Körper. Solch einer unförmigen und verdrehten Monstrosität, die den Nebel zu befehligen scheint, seid ihr noch nicht begegnet.

Als sie dich erblickt, stößt sie einen furchterregenden Schrei aus, der dir das Blut in den Adern gefrieren lässt.

Nun gibt es kein Zurück mehr und der Kampf beginnt.

GELÄNDEBAUTEIL 1

TÜR MIT FALLE! KREISCHEN

Nachdem ihr diese Tür geöffnet und den Bereich aufgebaut habt: Besitzt einer eurer Helden den Status **Gewachst**? Entfernt ihn aus dem betreffenden Kampagnen-Logbuch und es geschieht nichts weiter.

Besitzt **keiner** diesen Status, muss jeder Held eine **Stärkeprobe** mit **Schwierigkeitsgrad 15+** machen. Jeder eigene **gelbe Nahkampfwürfel** gibt dem Helden einen Bonus von +2 auf den Wurf. **MISSERFOLG**: Dieser Held erleidet **X Schaden**. X entspricht der Differenz zwischen der erforderlichen 15 und dem Ergebnis.

SONDERREGEL: VERSCHLOSSENE TÜR

Ihr könnt **Tür 03** vorerst nicht öffnen. Erst nachdem ihr den **Kommandanten besiegt** habt, könnt ihr die Tür öffnen.

- K1 Kommandant (KS 2+5)
- 2 Truhen
- 1 Runenstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)
- 3+: WM - Kämpfer
- 5+: SM - Novize

Türen (Achtung, mögliche Spoiler)

Kapitel 4 – Tür 03

← Korrigierte Tür

Ereignisauslöser: Das Ereignis findet ihr auf **Seite 22** des Abenteuerbuchs.

EINGANG ZUM HEILIGTUM

Nach diesem harten Kampf findet ihr euch vor dem Eingang zum Heiligtum der Aitvorderen wieder.

Es ist ein beeindruckendes Gebäude mit massiven Toren, die wie ein offenes Maul wirken. Und aus diesem Schlund quillt dicker Nebel hervor, so wie ein fauliger, kalter Atem.

Nach den Geschehnissen in Umbral seid ihr euch sicher, dass hier der Ursprung sein muss.

„Oh nein, was wenn es bereits zu spät ist?“, murmelt Tharmagar, als er die verdorbenen Gestalten bemerkt, die aus dem Nebel auf euch zukommen.

GELANDEBAUTEIL 2

EREIGNISAUSLÖSER: DER HÜTER
 Habt ihr alle Gegner besiegt? Dann lest das **Besondere Ereignis – Der Tempelhüter** auf Seite 22 des Abenteuerbuchs.

- GM - Kämpfer
- WM - Kämpfer
- 1 Truhe
- 1 Runerstapel (5 Runen, 1 jeder Farbe)
- 2+: WM - Kämpfer
- 3+: GM - Kämpfer
- 4+: WM - Kämpfer
- 5+: GM - Kämpfer

Kapitel 16 – Tür 03

← Korrigierte Tür

Sonderregel Schlachter: Der Schlachter versucht **das NSC-Plättchen** anzugreifen.

EIN LEERES GRAB

Die Halle besitzt eine hohe Decke mit einer weiten Kuppel, die beeindruckende Verzerrungen aufweist. Dies ist die Grabkammer des Magierkönigs Ulthar, der seine Ruhestätte jedoch nie bezog, da er noch lange unter den Lebenden weilte.

Trotzdem wuchert die Dunkelheit, die an diesem Ort wie Unkraut und an einem Durchgang, der zu den Sarkophagen der geschätzten Diener des Magierkönigs führt, stellt sie sich als alles verschlingende Vegetation dar.

Inmitten dieser schrecklichen Stätte kämpft ein Mann um sein Leben. Fast bricht er vor Freude in Tränen der Erleichterung aus, als er dich sieht...

GELANDEBAUTEIL 3

SONDERREGEL: SCHLACHTER
 Der „Schlachter“ (aus diesem Aufbau) versucht in seiner 1. Aktivierung das blaue NSC-Plättchen auf E12-B anzugreifen. Erleidet das Plättchen dabei mindestens 1 Schaden, müsst ihr es aus dem Spiel entfernen, es ist damit besiegt. Kann das Jagdmonster das Plättchen nicht angreifen oder erleidet es keinen Schaden (Ihr könnt Schaden gegen das Plättchen VERHINDERN)? Dann „überlebt“ das Plättchen. Ab seiner 2. Aktivierung verhält sich das Jagdmonster normal und die Sonderregel ist beendet.

AUSLÖSER FÜR EURE NIEDERLAGE:
 Besiegt der „Schlachter“ das NSC-Plättchen, habt ihr das Abenteuer sofort verloren!

EREIGNISAUSLÖSER: GRABWÄCHTER
 Habt ihr alle Gegner besiegt, dann lest das **Besondere Ereignis – der Grabwächter** auf Seite 72 des Abenteuerbuchs.

- „Schlachter“-Fleischolem - Novize
- WM - Meister
- GM - Meister
- 1 blaues NSC-Plättchen
- 2 Truhen
- 2+: GM - Meister
- 3+: SM - Meister
- 4+: WM - Meister
- 5+: GM - Meister



Karten

Maya: Initiativekarte Rückseite

Effekte: **MAHLSTROM**; **DOPPELANGRIFF**, **ERSCHÖPFEN X**



Elros: Heldenfähigkeit Gewandtheit Stufe 2, Schwerer Ansturm

TRAMPELN 2 → **STAMPFEN 2**



Blutige Axt, Vorne

Effekt: VERURSACHEN DOPPELTEN SCHADEN → **ERHALTEN DOPPELSCHADEN**

Genau wie auf der Rückseite, hat diese Waffe den Effekt DOPPELSCHADEN (nicht „doppelter Schaden“, der keiner direkten Regel entspricht). Der besondere Effekt der Blutigen Axt (DOPPELSCHADEN) „stackt“ darum nicht mit anderen Effekten, die DOPPELSCHADEN verursachen (z. B. VERBORGEN oder ein Angriff, der von sich aus schon DOPPELSCHADEN erhält). Nur ein kritischer Treffer kann seinerseits den DOPPELSCHADEN von Blutige Axt „erneut verdoppeln“.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Karten



Gefährten: Neil Mesick und Simon Kiblich

Effekt: PLÜNDERN → **BEUTE**

In der Anleitung wird dieser Effekt als BEUTE bezeichnet (Englisch: LOOT). Wir wechseln die Bezeichnung des Effekts in der Anleitung aus und fügen einen Verweis bei beiden „Schlüsselwörtern“ ein.

SM – Schattenritter, Komplex Seite A,
Rangbezeichnung

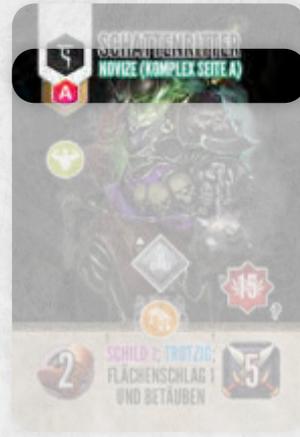


← Falsch

Korrigiert →

Rang: KÄMPFER → **NOVIZE**

Die Farbe ist korrekt, der ausgeschriebene Rang Kämpfer nicht. Korrekt ist NOVIZE. Die Rückseite dieses Schattenritters ist korrekt: NOVIZE (KOMPLEX SEITE B).



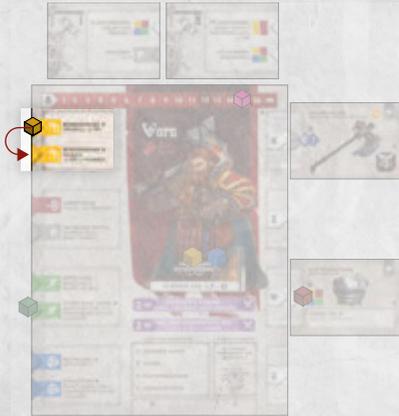
www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de @FrostedGames

Tutorial

Seite 4 (Abbildung)

← Der AW müsste auf **Schildschlag** liegen



17. Das Abenteuer abschließen

Hast du alle Gegner besiegt? Dann lies das **Besondere Ereignis** auf **Seite 9** des Abenteuerbuchs oder gehe direkt zur nächsten Seite des Tutorials. Dort findest du die Interaktionsszene, zu der das Ereignis führt.

- Schau dir die Interaktionsszene auf der nächsten Seite an. Du hast die Frau und das kleine Mädchen vor den Monstern gerettet, aber die Frau hält ein Messer auf dich gerichtet.

Seite 8

← Das Besondere Ereignis befindet sich auf **Seite 10**.



www.**FROSTED**GAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Kriegsbeute

Heldentableaus



Devron (beide Tableaus)

Seine Fokusfähigkeit „Geschenk der Ahnen“ kostet nur 2 FOKUS. Dies betrifft beide „Versionen“ des Tableaus.

GESCHENK DER AHNEN: Fokuskosten: 3 → 2

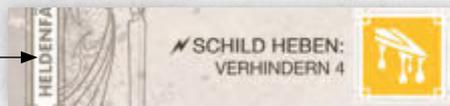


Sun (großes Tableau „Deluxe“)

← das „kleine“ Tableau von Sun ist korrekt.

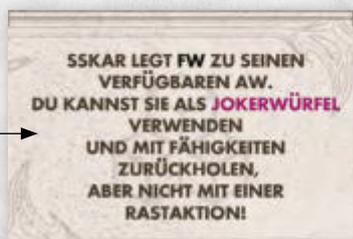
Jade und Drasek (großes Tableau „Deluxe“)

Bei beiden Helden wurden die falschen Quellen für die Ausrüstungslots kopiert. Die regulären Heldentableaus der Erweiterung Untoter Drache sind korrekt:



Jade (großes Tableau „Deluxe“)

PREVENT 4 → **VERHINDERN 4**



Sskar (großes Tableau „Deluxe“)

Hier fehlt das Ende des Textes, das „kleine“ Tableau ist korrekt.

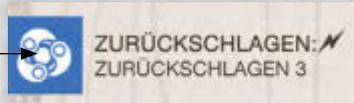


www.FROSTEDGAMES.de

discord.frostedgames.de @FrostedGames

Kriegsbeute

Heldentableaus (fortgesetzt)



Tork (großes Tableau „Deluxe“)

Hinweis: Der falsche Effekt befindet sich auch in Wüste der Narben.

RETALIATE 3 → **ZURÜCKSCHLAGEN 3**



Katarina (großes Tableau „Deluxe“)

Hinweis: Bei der oberen Fähigkeit ist auch in Wüste der Narben das Reaktions-Symbol verrutscht.

Bei beiden Weisheitsfähigkeiten ist das „Blitz“-Symbol verrutscht:
Beide Fähigkeiten sind Reaktionen.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Klassenfertigkeiten-Tableau

Paladin und Paladin-Barbar



Hinweis: Die falschen Effekte befinden sich auch auf der zugehörigen Karte (Klassenbaum Salbung) in der Erweiterung Untoter Drache.

Die korrekten Klassenfertigkeiten lauten:

WORT DES TROSTS:

DEINE HEILEN-EFFEKTE ERHALTEN +1 BONUS

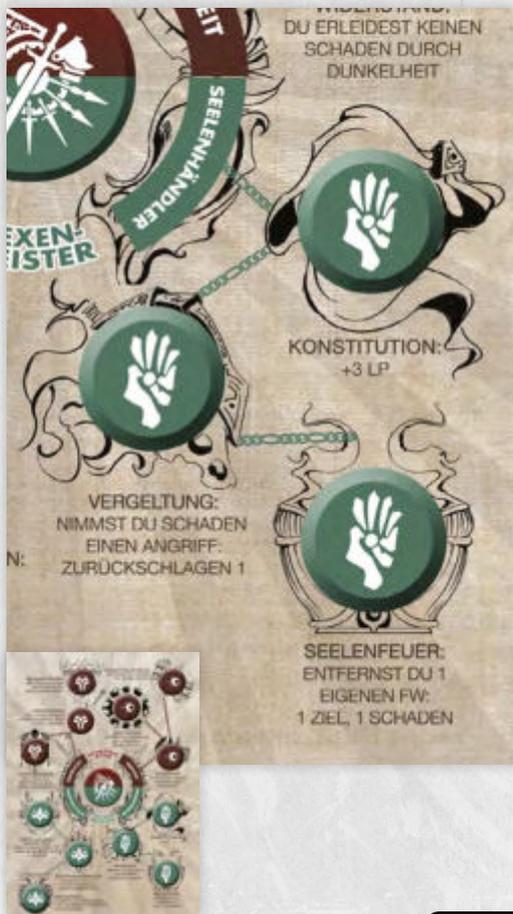
HEILLENDE AURA:

WENN EIN HELD DAS 1. MAL IN EINEM SPIELZUG SEINE BEWEGUNG ANGRENZEND ZU DIR BEEENDET: DIESER HELD ERHÄLT HEILEN 1

HEILIGES FASTEN:

IMMUNITÄT GEGEN FLUCH X UND ALLE ZUSTÄNDE, DIE DU DURCH GEGNER ERHÄLTST

Hexenmeister und Hexenmeister-Schattenritter



Bei der Fertigkeit SEELLENFEUER fehlt die Einschränkung „1 ZIEL“. Korrekt:

SEELLENFEUER:

ENTFERNST DU 1 EIGENEN FW: 1 ZIEL, 1 SCHADEN

Hinweis: Die falschen Effekte befinden sich auch auf der zugehörigen Karte (Klassenbaum Salbung) in der Erweiterung Untoter Drache.

Untoter Drache

Karten



Klassenbaum Salbung (Paladin)

Hinweis: Die falschen Effekte wurden auf die beiden zugehörigen Klassenfertigkeiten-Tableaus in Kriegsbeute übernommen.

Die korrekten Klassenfertigkeiten lauten:

WORT DES TROSTES:

DEINE HEILEN-EFFEKTE ERHALTEN +1 BONUS

HEILLENDE AURA:

WENN EIN HELD DAS 1. MAL IN EINEM SPIELZUG SEINE BEWEGUNG ANGRENZEND ZU DIR BEENDET: DIESER HELD ERHÄLT HEILEN 1

HEILIGES FASTEN:

IMMUNITÄT GEGEN FLUCH X UND ALLE ZUSTÄNDE, DIE DU DURCH GEGNER ERHÄLTST

Heldentableau



Drasek (Flammender Schlag)

Hinweis: Der falsche Effekt wurde auf das Heldentableau in Kriegsbeute übernommen.

Korrekt:

FLAMMENDER SCHLAG:

+1 TRF | +1 TRF, +1 SCHADEN UND BRENNEN 2



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames

Wüste der Narben

Heldentableaus



Klassenbaum Salbung (Paladin)

Hinweis: Die falschen Effekte wurden auf die beiden zugehörigen Klassenfertigkeiten-Tableaus in Kriegsbeute übernommen.

Die korrekten Klassenfertigkeiten lauten:

WORT DES TROSTES:

DEINE HEILEN-EFFEKTE ERHALTEN +1 BONUS

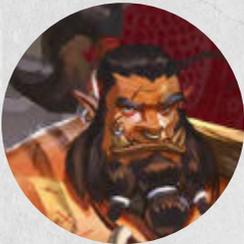
HEILDENDE AURA:

WENN EIN HELD DAS 1. MAL IN EINEM SPIELZUG SEINE BEWEGUNG ANGRENZEND ZU DIR BEENDET: DIESER HELD ERHÄLT HEILEN 1

HEILIGES FASTEN:

IMMUNITÄT GEGEN FLUCH X UND ALLE ZUSTÄNDE, DIE DU DURCH GEGNER ERHÄLTST

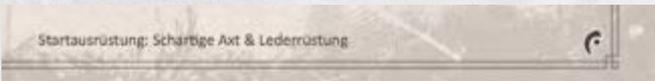
Heldentableau



Tork (VS)

Hinweis: Der falsche Effekt wurde auf das Heldentableau in Kriegsbeute übernommen.

RETALIATE 3 → **ZURÜCKSCHLAGEN 3**



Tork (RS)

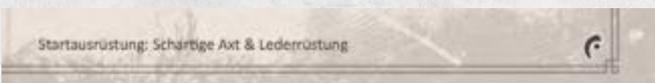
Tork kann nur Lederrüstungen tragen. Seine Startausrüstung sollte darum genau das sein: **Lederrüstung**.



Katarina (VS)

Hinweis: Das verrutschte Symbol wurde auf das Heldentableau in Kriegsbeute übernommen.

Bei der oberen Weisheitsfähigkeit ist das „Blitz“-Symbol verrutscht, **ZURÜCKSCHLAGEN** ist eine **Reaktion**.



Katarina (RS)

Katarina kann nur Lederrüstungen tragen. Ihre Startausrüstung sollte darum genau das sein: **Lederrüstung**.



www.FROSTEDGAMES.de



discord.frostedgames.de



@FrostedGames