



Ersatzkarten

Leider kam es bei einigen Karten aus **Chroniken von Drunagor** zu Fehlern beim Druck. Diese waren nicht spielrelevant, aber nicht schön. Deshalb haben wir uns entschieden, Ersatz dafür zu drucken und dabei gleich noch ein paar Quality-of-Life-Verbesserungen und kleine Korrekturen einzubauen.

Diese Ersatzkarten erhaltet ihr in Form von 6 Päckchen, die sich alle im Grundspiel **Chroniken von Drunagor** befinden. Zum Grundspiel sowie zu jeder Erweiterung gehört je eines dieser Päckchen.

Das größte Päckchen ist für das Grundspiel *Zeitalter der Dunkelheit* und enthält 1 zusätzliche Karte (s. u.). Auf dieser Karte findet ihr zur Übersicht die einzelnen Symbole, mit denen die jeweiligen Boxen und damit auch die zugehörigen Karten gekennzeichnet sind.

Hinweis: Die Ersatzkarten für die Erweiterung von Kriegsbeute erhaltet ihr direkt von Frosted Games.

Was müsst ihr tun?

Bitte ersetzt die Original-Karten durch die jeweilige Ersatzkarte. Die Reihenfolge der Ersatzkarten (innerhalb ihres Päckchens) stimmt dabei mit der Reihenfolge der Originalkarten (innerhalb ihres Stapels) überein.

Anhand der Symbole könnt ihr die Päckchen schnell zuordnen.

Um euch diesen Vorgang zu erleichtern, seht ihr hier immer die NEUEN KARTEN (aus den Ersatzpäckchen). Dazu seht ihr, was geändert wurde.

Abgebildet ist in den meisten Fällen nur die Vorderseite der Karten. Lediglich bei Karten, wo es auch oder nur auf der Rückseite zu einer Änderung kam, ist zusätzlich die NEUE RÜCKSEITE abgebildet.

Der Großteil der Änderungen betrifft minimale Textverschiebungen, die unter Umständen zu abgeschnittenen Buchstaben geführt haben. Bei diesen Karten kann es in Einzelfällen sein, dass der Unterschied zwischen Original- und Ersatzkarte nicht sichtbar ist.

Um sicherzugehen, könnt ihr jedoch alle Karten austauschen und euch im Zweifel anhand der angemarkten Änderungen versichern, dass ihr am Ende die richtige Karte verwendet.

Zusätzlich haben wir einige inhaltliche Fehler gefixt, die leider erst nach dem Druck aufgefallen sind. Diese sind als „Korrektur“ bzw. „Textkorrektur“ gekennzeichnet.



Grundspiel

7 Klassenfertigkeiten (Text vom Rand verschoben)

TÄUSCHUNG

STUFE 1 FLANKIEREN:
X+2 ZU TRF/ GEGEN ZIELE, DIE ANGRENZEND ZU 1+ DEINER VERBÜNDETEN SIND

STUFE 2 BESSERE CHANCEN:
WÜRFELST DU 16+: DIESER ANGRIFF ERHÄLT +1 SCHADEN

STUFE 2 GEZINKTE WÜRFEL:
1x PRO ZUG: DU DARFST EINEN ANGRIFFSWURF WIEDERHOLEN

AKROBATIK

STUFE 1 KRÄHENFÜSSE:
NACHDEM DU 1 REAKTION AUSGEFÜHRT HAST: ZURÜCKSCHLAGEN 2

STUFE 2 SCHNELLIGKEIT:
+2 BEWEGUNG

STUFE 3 VERSTECKTE KLINGE:
DU HAST 1 AUSGERÜSTET UND X AUSGEFÜHRT: MACHE SOFORT X-6 TRF

ARKANE KUNST

STUFE 1 FORSCHER:
DU DARFST WEISHEITSFÄHIGKEITEN MIT JEDEM AW AKTIVIEREN

STUFE 2 ARKANE STUDIEN:
NACH WÜRFELAKTION MIT WEISHEITSWÜRFEL: SELBST, SCHILD 2

STUFE 2 ZAUBERKRAFT:
* +1 SCHADEN

VERWANDLER

STUFE 1 NAHKAMPF:
DU DARFST FERNKAMPF X AUSFÜHREN, OBWOHL DU IM KAMPF GEBUNDEN BIST

STUFE 2 DISTANZSCHUSS:
DEINE FERNKAMPF X UND FÄHIGKEITEN ERHALTEN +1 REICHWEITE

STUFE 2 ZAUBERVAMPIR:
WÜRFELST DU 16+: DIESER ANGRIFF ERHÄLT LP ENTZIEHEN 2

ZERSTÖRUNG

STUFE 1 PRÄZISION:
X+1 ZU TRF

STUFE 2 TÖDLICHES ZIELEN:
X KRITISCH BEI 18+

STUFE 3 MACHT VERLEIHEN:
WÜRFELST DU 16+: DIESER ANGRIFF ERHÄLT +2 SCHADEN

SCHÜTZE

STUFE 1 PRÄZISION:
X+1 ZU TRF

STUFE 2 TÖDLICHES ZIELEN:
X KRITISCH BEI 18+

STUFE 2 DISTANZSCHUSS:
DEINE FERNKAMPF X UND FERNKAMPFFÄHIGKEITEN ERHALTEN +1 REICHWEITE

DISZIPLIN

STUFE 1 INNERE BALANCE:
WENN DU EINE 1 MIT DEM W20 WIRFST: DIESER ANGRIFF TRIFFT AUTOMATISCH

STUFE 2 DISZIPLIN DES KRIEGSHERREN: ZU BEGINN DEINES ZUGES: SELBST, SCHILD 1

STUFE 2 ERHOLUNG VOM KAMPF: ZU BEGINN DEINES ZUGES: SELBST, HEILEN 1

6 Kampfrollen (Text vom Rand verschoben)



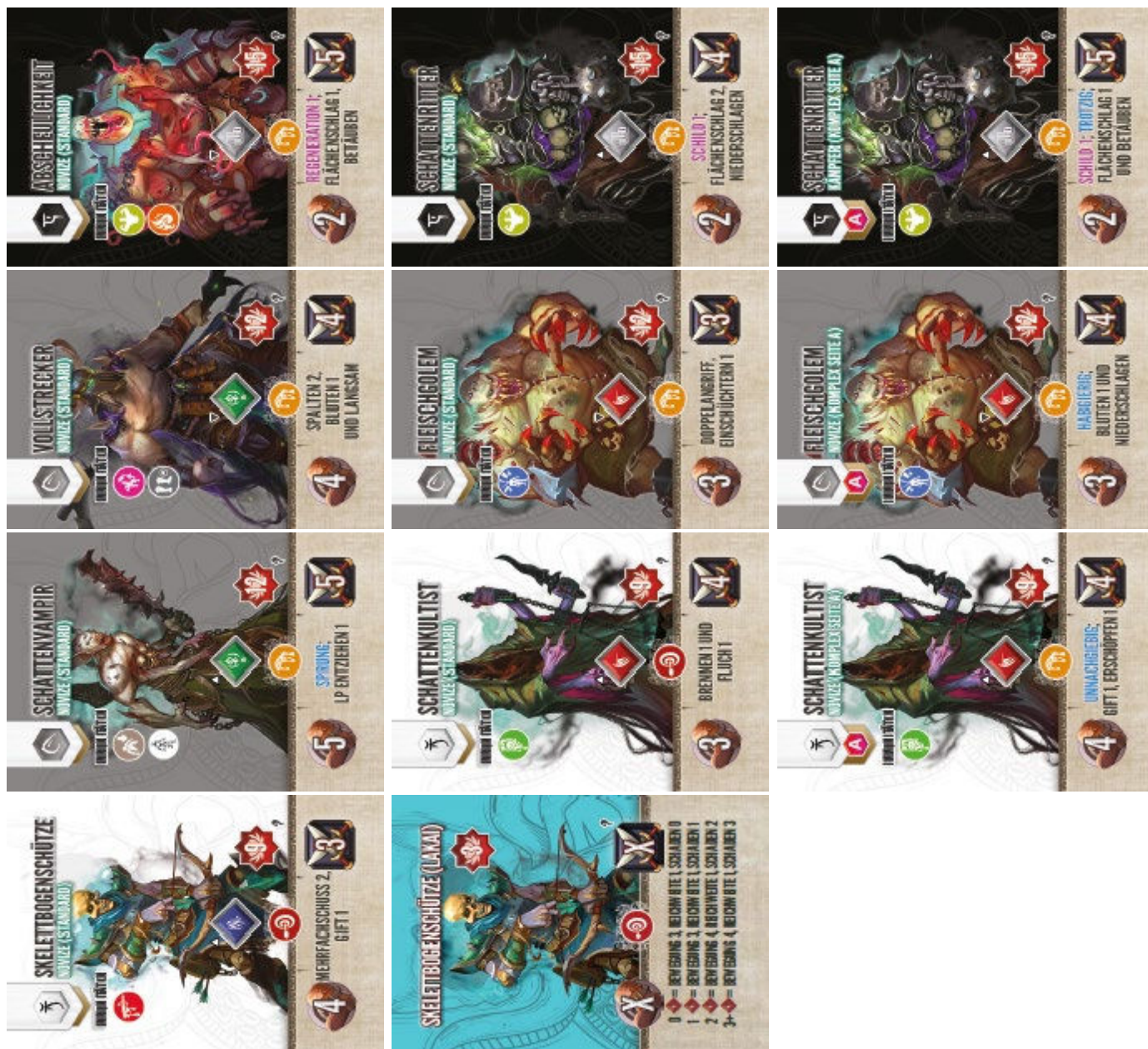
2 Heldenfähigkeiten (Textkorrektur Rückseite)



Heldenfähigkeit Gewandtheit
Textkorrektur (Rückseite Stufe 2):
~~SPRINGEN~~ SPRUNG

Heldenfähigkeit Fernkampf
Textkorrektur (Rückseite Stufe 2):
~~RANGED-SKILLS~~ FERNKAMPF

41 Monsterkarten – bei „normalen“ Monstern ist stets nur stellvertretend 1 Karte Novize abgebildet („Immunitäten“ bzw. Text vom Rand verschoben, 1x „Immunitäten“ gelöscht)



17 Szenariokarten



Fackel mit blauer Flamme

Textkorrektur: ~~SCHMÜCKSTÜCK~~ SCHMUCKSTÜCK



Ausgeburt des Schattenvampirs

Textkorrektur: „Immunitäten“ gelöscht (statt verschoben)



Hexenmeister Lasse

Text vom Rand verschoben



Runenbesetzter Umhang

Textkorrektur: LEDERRÜSTUNG ODER GEWAND

Falsch: LEDERRÜSTUNG ODER LEICHTE RÜSTUNG



Jim Volin

Text vom Rand verschoben



Jeweils Text vom Rand verschoben



Stirnreif der Überwindung
Korrektur des Symbols



Armschienen der Ausdauer
Korrektur des Symbols



Abzeichen des Westwindes
Korrektur des Symbols



Traumgewebte Rüstung
Textkorrektur: SCHMUCKSTÜCK PLATTENRÜSTUNG ODER GEWAND



Henker des Schreckens
Text gelöscht: IMMUNITÄTEN



Kommandant Scheusal
Text vom Rand verschoben



Zeichen der Liebe
Textkorrektur: SCHMÜCKSTÜCK SCHMUCKSTÜCK

6 Lagerausrüstungen



Unbedeutender Umhang

Textkorrektur: Name

Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand



Kleiner Tarnumhang

Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand



Tarnumhang

Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand



Schutzumhang

Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand



Besserer Tarnumhang

Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand



Besserer Schutzhang
Textkorrektur: Stoffrüstung Gewand

1 Szenarien-Karte



Spuk des Untoten Königs
Text verschoben

1 Szenario-Monster



Kommandant Bane
Text verschoben

Erweiterung: Schattenwelt

Alle 8 Monsterkarten



Text verschoben

Erweiterung: Admiral Luccanor

Alle 8 Monsterkarten



Text verschoben

Erweiterung: Wüste der Narben

1 Klassenfertigkeit (Text vom Rand verschoben)



1 Ausrüstung



Stab der Schwerkraft
Textkorrektur: FRONT VORNE

4 Monsterkarten



Lindwurm Brut
Text verschoben

Erweiterung: Untoter Drache

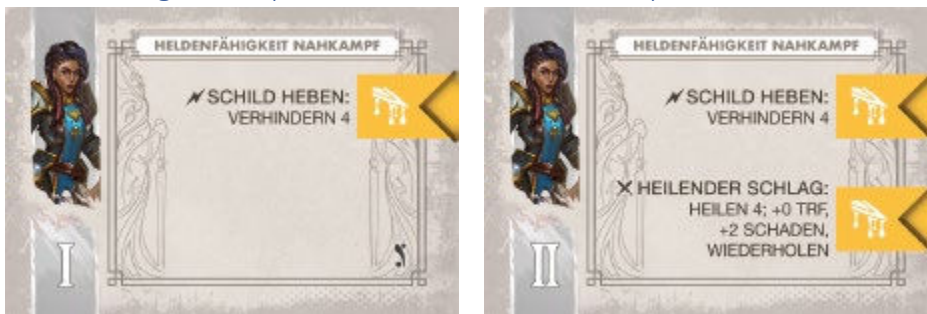
3 Klassenfertigkeiten (Text vom Rand verschoben)



2 Ausrüstungen (Text verschoben)



Heldenfähigkeiten (Textkorrektur beide Seiten)



PREVENT VERHINDERN

4 Monsterkarten – nur stellvertretend 1 Karte Novize abgebildet
Text vom Rand verschoben



Erweiterung: Neue Helden & Neue Monster

2 Klassenfertigkeiten (Text vom Rand verschoben)



9 Monsterkarten – nur stellvertretend 1 Karte Novize abgebildet
Text vom Rand verschoben



Erweiterung: Kriegsbeute

2 Klassenfertigkeiten (Text vom Rand verschoben)

| | | |
|--|---|--|
| <p>KONSTITUTION +3 LP</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 ERNTEDANKFEST: WENN DU 1 FRUCHT DES LEBENS BENUTZT; ZUSÄTZLICH SCHILD 2</p> <p>STUFE 2 KATZENLEBEN: DU KANNST 1 ZUSÄTZ- LICHEN TW BESITZEN, BEVOR DU BESIEGT BIST</p> <p>NATUR</p> | <p>FARBFÄLSCHER: DU DARFST NAHKAMPFWÜRFEL AUCH AUF ANDERSFARBIGEN FÄHIGKEITEN PLATZIEREN</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 MODSCHÖPPER: DU DARFST JEDE ART VON AUSRÜSTUNG ANLEGEN, NICHT NUR DEINE ERLAUBTE</p> <p>STUFE 2 TRÜGERISCHER FOKUS: DU KANNST FOKUS-PLÄTT- CHEN VON ZUSTIMMENDEN VERBÜNDETEN BENUTZEN</p> <p>HARLEKIN</p> | <p>WILDE STÄRKE: DEINE BEGLEITIERE ERHALTEN +1 SCHADEN UND +1 BEWEGUNG</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 SEELENVERWANDTE: ALS REAKTION (X), DU DARFST 1 BEGLEITIERE BESCHÜTZEN</p> <p>STUFE 2 SICHERE PFADE: DEINE BEGLEITIERE IGNORIEREN GEFÄHR- LICHES GELÄNDE</p> <p>RUDELFÜHRER</p> |
| <p>INNERE BALANCE: WENN DU EINE 1 MIT DEM W20 WIRFST, DIESER ANGRIFF TRIFFT AUTOMATISCH</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 AUSGEGLICHENE CHAKREN: LANDEST DU EINEN KRITISCHEN TREFFER; DU DARFST 1 EIGENEN TW ENTFERNEN</p> <p>STUFE 2 GLÜCK GEHABT: WENN DU EINE 1 MIT DEM W20 WIRFST; KRITISCHER TREFFER; SELBST, VERBORGEN</p> <p>BALANCE</p> | <p>ZERSCHMETTERN: GIB 1 FOKUS ALS KLEINE AKTION AUS; MACHE 1 X MIT +0 TRF, +1 SCHADEN</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 SCHATTENUMHANG: GIB 1 FOKUS ALS REAKTION (X) AUS; SELBST, VERHINDERN 3</p> <p>STUFE 2 SEELENABSORPTION: GIB 1 FOKUS ALS KLEINE AKTION AUS; SELBST, HEILEN 2 UND REINIGEN 1</p> <p>ZWIELICHT</p> | <p>WIDERSTAND: DU ERLEIDEST KEINEN SCHADEN DURCH DUNKELHEIT</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 SCHATTENTUCH: BEEENDEST DU DEINEN ZUG AUF DUNKELHEIT; SELBST, SCHILD 2</p> <p>STUFE 2 SCHWACHER LICHTBLICK: ENTFERNST DU 1 EIGENEN FW; SELBST, HEILEN 2</p> <p>FREIHEIT</p> |
| <p>WIDERSTAND: DU ERLEIDEST KEINEN SCHADEN DURCH DIE DUNKELHEIT</p> <p>STUFE 1</p> <p>STUFE 2 SCHATTENTUCH: BEEENDEST DU DEINEN ZUG AUF DUNKELHEIT; SELBST, SCHILD 2</p> <p>STUFE 2 MEISTER DER DUNKELHEIT: DEINE X AUF DUNKELHEIT HABEN NICHT -2 ZU TRF</p> <p>VERDERBEN</p> | | |

14 Monsterkarten – nur stellvertretend 1 Karte Novize abgebildet
Text vom Rand verschoben

| | | |
|---|--|---|
| <p>KOMMANDANT THERN KUNZEL (STANDARD)</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>BLUTSÜCKER: BLUTEN X UND BETAUBEN</p> | <p>KOMMANDANT TWINS KUNZEL (STANDARD) UND ERSCHÜPFEN</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>TRÜTZIG: DOPPELANGRIFF UND ERSCHÜPFEN X</p> | <p>SENSENMANN KUNZEL (STANDARD)</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>REGENERATION X: SPALTEN 2, BLUTEN 1</p> |
| <p>SCHATTENHERRIN KUNZEL (STANDARD)</p> <p>4</p> <p>2</p> <p>SCHILD X; SPALTEN 2; DOPPELANGRIFF</p> | <p>WANDERSCHRECKEN KUNZEL (STANDARD)</p> <p>3</p> <p>3</p> <p>SPALTEN 2; GIFT 1 UND ERSCHÜPFERN</p> | |