



# 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-Live-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 WÜFELAKTION 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)



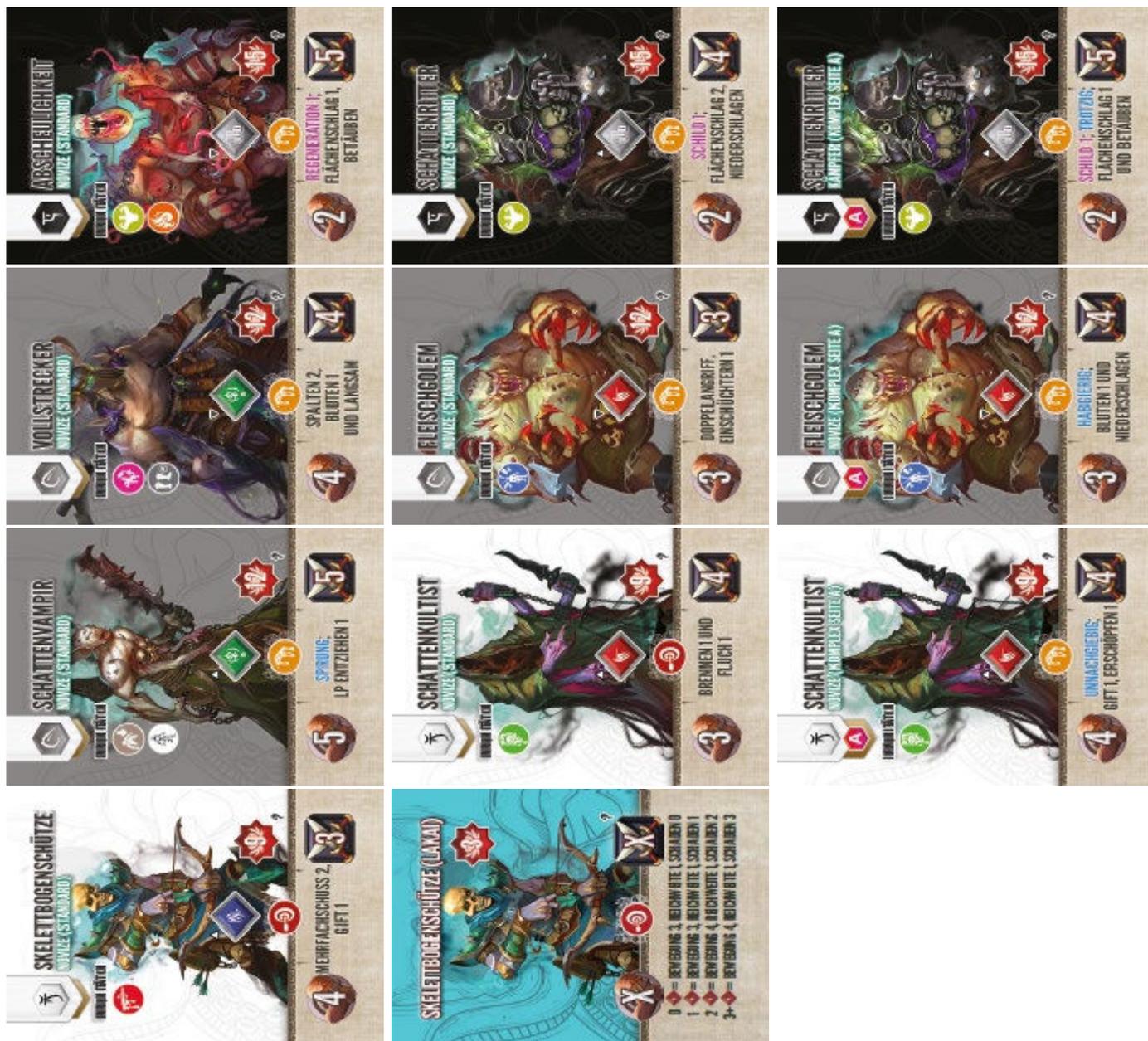
## 2 Heldenfähigkeiten (Textkorrektur Rückseite)



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

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

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