

WILLKOMMEN IN FROSTHAVEN

Seite 3

Die Kartentrenner findet ihr nicht in Stapel S, sondern in einer eigenen Folie.

DIVERSES

Immer wenn ihr den Hinweis „Erhaltet den Kampagnenaufkleber „Brummix.““ lest, ersetzt ihn durch „Erhaltet 1 Kampagnenaufkleber „Brummix-Spuren.““

AUSSENPOSTENEREIGNISSE

Nr. 4 Vorderseite

Die 1. Zeile soll lauten „Ein Mann in eleganter Weste, den ihr noch nie gesehen habt, ...“

WEGEREIGNISSE

Nr.680, WR-09 Vorderseite

Der 1. Satz soll lauten „... zieht ein greller Farbkleck in der weißen Landschaft eure Aufmerksamkeit auf sich.“

ABSCHNITTSBUCH

Seite 147, 147.3

Der letzte Satz im 3. Abschnitt soll lauten: „Ich habe eine alte Freundin, die dabei helfen kann, sie zu finden.“

REGELBUCH

Seite 16, Beutedeck


Ergänzt rechts beim Abschnitt „Münzen“:
Nutzt die beiden Sondermünzen 1418 und 1419 erst, wenn ihr dazu aufgefordert werdet. Legt sie bis dahin zur Seite und nutzt nur die 20 normalen Münzen.

Seite 54, Abschnitt H

Der letzte Satz soll lauten:
Wenn die Gruppe „-X Wohlstand“ erhält (also X Wohlstand verliert), werden alle Kreuzchen in den vorherigen X Kästchen ausradiert, aber niemals über ein nummeriertes hinaus.

SZENARIOBUCH

Szenario 4, Seite 7, Sonderregeln

Bei „Benutzt das  Angriffsmodifikatoren-Deck für die Algox-Späher und Algox-Priester“ ist der Teil „und Algox-Priester“ zu viel. Ignoriert ihn bitte, es kommen in diesem Szenario überhaupt keine Algox-Priester vor.

Szenario 113, Seite 137

Die linken 3 Startfelder, das Monster unten links sowie die Anzahl-Markierung des Monsters unten rechts sind verschoben.

Bitte nutzt den hier gezeigten Aufbau:



FAQ

ABSCHNITTSBUCH

Seite 26

Die neu eingestiegenen Schleime steigen ein auf den angezeigten Feldern neben den nicht aktivierten Schaltern.