

Elerion

het Bordspel

ERRATA



Regelboek

Overzicht Symbolen/Locaties (pagina 7)

⚓ Aanlegplaats/haven mist in het overzicht.

Alle Klassen en Subklassen (pagina 12/13)

- *Paladijn van de Zon: Speciale Gave*: “Zonnekracht” kost **2 mp** om te gebruiken.
- *Paladijn van de Natuur: Speciale Gave*: “Eén met de Natuur” kost **3 mp** om te gebruiken.
- *Paladijn van de Generaal: Speciale Gave*: “Bloedlust” kost **niv/2 mp** om te gebruiken.
- *Ridders van Pelinor: Speciale Gave*: Er staat zowel **minimale reputatie -3** als **-4**. **-4 is juiste waarde**.
- *Magier: Wapens*: Mag ook vechten met **kort zwaard**.
- *Avonturiers: Vaardigheden*: Aanvulling: “Avonturiers van **niveau 1** mogen ook kiezen voor **zakenrollen** en **boogschieten**.”
- *Renegaat: mp*: **mp 4+niv**
Renegaat: Speciale Gave: Ieder **scenario reputatie-3**

Tabel Wapens (pagina 18)

- *Dubbelbladige bijl*: Deze mist in het overzicht. De *dubbelbladige bijl* is qua regels hetzelfde als een gewone bijl, en kost ook evenveel als een gewone bijl, maar is een statuswapen voorbehouden aan *priesters van de Generaal*.
- *Speer: Extra regels*: gecombineerd met *schild* verliest deze de *bonus*.

Speelkaarten

Toverspreuk

Breek Pantser

- “**niv-bezweerder x 3**” moet zijn “**niv-magier x 3**”

Priesterspreuk

Meditatie: Mediteren kost geen **mp**, in tegenstelling tot alle andere *spreuken*.

Voorwerp

Harnas: **5 gs** ipv **10 gs**

Vrijbrief: onderaan staat dat het een blijvend effect heeft, * maar.... het is een éénmalig bruikbaar voorwerp. ①

Vrijbrief: Stopt ook *aanvallen door huurlingen*.

Rituele Dolk: reputatie moet **-1** zijn i.p.v. **+1**. Bloederige rituelen vallen slecht bij de *goegemeente*.

De Hand van een Moordenaar: onderaan de kaart staat dat deze 1x bruikbaar is. ①

In de tekst op de kaart staat dat dat echter 3x is. En dat is het juiste aantal malen (**3x** dus). ③

Klasse

Paladijn van de Zon: “Zonnekracht” kost **2 mp** om te gebruiken.

Avonturier: ⚙

Mag ook leren *boogschieten* en *zakkenrollen*.

Over proviand

Het volgende is niet zozeer fout, maar vooral nergens duidelijk vermeld. Als een groep *nieuw* begint, krijgt deze **2 proviand** en **2 bier** mee. Wanneer een groep al eerder een *scenario* heeft gespeeld, gaat deze verder met de hoeveelheid *proviand* en *bier* (en *geld*, *reputatie*, etc) vanaf het moment dat het *scenario* eindigde. *Noteer* deze *scores* dus goed aan het *einde van een spel*.

Inkopen voor men op reis gaat

Inkopen doen bij de start van een *scenario*: voordat een groep een nieuw *scenario* begint, mag deze altijd *proviand*, *bier*, andere goederen of diensten *inkopen* (of *verkopen*) op de *plaats* waar men start. Dit geldt nog niet als een *actie* op de eerste dag.

Het bewegen van legers

In het *scenarioboek* wordt af en toe verwezen naar *pagina 35* in het *regelboek*. Hier staat heel summier “als het *leger* beweegt, en er keuze is tussen twee of meer richtingen, wordt er gedubbeld om tot een keuze te komen”.

Als het *scenario* suggereert dat het *leger* soms wel of soms niet beweegt, is de *standaardregel*: gooi een **d6** en kies van te voren welk *resultaat* bij welke richting hoort. Het *leger* zal niet terug gaan naar waar het vandaan kwam (tenzij het een *doodlopende* route heeft gekozen). Een **6** betekent altijd dat het *leger* niet beweegt. Beweeg het anders in de afgesproken richting (*gooi over* bij onduidelijkheid).

nutteloze toevoegingen

De formule van magister Mabelis

De wiskunde achter waarom men ontploft bij het dragen van teveel magische spullen. En... waarom tovenaars geen pantser dragen.

$$C_m \frac{S!(mp \times bp)}{lp^2} < 100$$

De formule van magister Alberinus

(de basis voor "Van Bruins Ballistische Bal")

$$S! = C_m V_t^2$$

S! = schade

C_m = #componenten

V_t = teleportatiesnelheid

Blok personagekaarten

De **10** mist op de scheurblokken bij de **lp**, **bp** en **mp**. Dat is een supersuffe fout, waar helaas niks meer aan te doen is. De oplossing is even simpel als suf: **zet je marker tussen de 9 en 11** in. Met excuses ...

helmhaven

Toverspreuken (pagina 10)

Alchimie mag **maximaal 3 maal** gebruikt worden *per stadsbezoek*. Het alchimistengilde staat meer concurrentie dan dat niet toe.

Invloed van Klasse en Subklasse (pagina 10)

Ridders van de Rozen: de laatste zin is onduidelijk. Bedoeld wordt dat een *ridder* nooit terechtgesteld kan worden. Maar... deze kan wel, samen met de rest van groep, de stad uitgegoid worden!

Scenarioboek

Pagina 7: *Leta en Saboed*: Scenariofiche III hoort niet op Sonnema, maar op de weg ten westen van *Bekenstein*.

Pagina 21: *Winnen/Verliezen: Verliezen*:

Als *Woudenburg* valt krijgt het Keizerrijk 2 overwinningspunten.

Pagina 23: *De legers van de Wilde Landen mogen bewegen*:

- **5-6:** Het leger beweegt naar het dichtsbijzijnde Keizerlijke leger.

Pagina 26: *3) Umbredo*: Gebruik voor *Umbredo* het *paarse factiefiche (open)*.

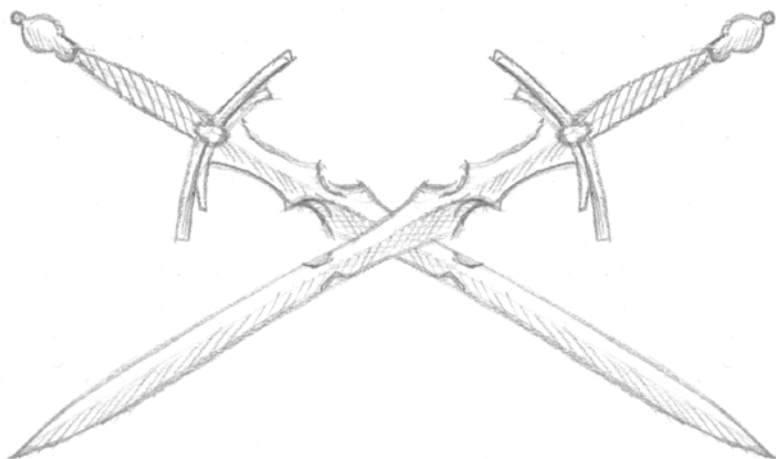
NB Als *Umbredo* eerder in handen van het Keizerrijk viel, speelt deze niet mee.

Pagina 34:

 Er wordt in *Achtergrond* over *te verzamelen objecten* gesproken.

Deze doen echter niet meer ter zake.

Pagina 49: *Het Paarse Gevaar*: Er wordt gezegd dat men de *factiefiches* moet schudden. Het gaat dan alleen om de 9 (3x3) *spion*, *blauwe* en *paarse factiefiches*. De gele en zwarte blijven naast het bord liggen.



A5 Wapentabel

- *Dubbelbladige bijl*: Deze mist in het overzicht. De *dubbelbladige bijl* is qua regels hetzelfde als een gewone bijl, en kost ook evenveel als een gewone bijl, maar is een statuswapen voorbehouden aan *priesters van de Generaal*.