

HEREDITY

ERRATA

V1.1, Stand: August 2025

Anleitung

- **Seite 10: Karten in der Zeitleiste umdrehen.**

Falsch: Wenn ihr aufgefordert werdet, eine Karte in der Zeitleiste umzudrehen, kann es sein, dass ihr die Karte danach erneut in die Zeitleiste legen müsst (mit der Rückseite nach oben). ~~Legt sie entweder nach den bekannten Regeln neu an oder an ihre Position zurück. Falls beides möglich ist, legt sie an die Position, auf die ihr den Zeitmarker zuerst bewegen werdet.~~

Korrekt: Wenn ihr aufgefordert werdet, eine Karte in der Zeitleiste umzudrehen, kann es sein, dass ihr die Karte danach erneut in die Zeitleiste legen müsst (mit der Rückseite nach oben). **Legt sie vom Zeitmarker ausgehend an die erste freie Position mit gleichfarbigem Bereich unten (das kann die bisherige Position der Karte oder nach den bekannten Regeln das rechte bzw. linke Ende der Zeitleiste sein). Ist das die Position, an der der Zeitmarker sich gerade befindet, wird der Zeitleisteneffekt der Karte erst abgehandelt, wenn ihr den Zeitmarker das nächste Mal auf diese Karte bewegt.**

- **Seite 17: Gegenstand verbessern**

Formulierung in der Anleitung: Auf einigen Gegenständen ist unten eine Verbessern-Aktion abgebildet. Führt ein Familienmitglied die Aktion aus, darf es 1 eigenen Gegenstand verbessern.

Ergänzung: Auf dem Gegenstand darf dabei weder ein Aktions- noch ein Schadensmarker liegen.

Karten

Auf folgenden Karten gibt es Fehler in der deutschen Ausgabe: 215, 458, 461, 505(b), 509, 532b, 535. Du findest die Korrekturen hier in Textform. Alternativ kannst du dir auch die korrigierten Karten auf den nachfolgenden Seiten ausdrucken, um sie beim Spielen zu benutzen.

- **Karte 215**

Falsch: Wenn je ~~mindestens 1~~ Standardmarker auf dieser Karte und Karte 219 (Ralphs Imbiss) liegt

Korrekt: Wenn **mindestens 1 Standardmarker** auf dieser Karte **liegt** und Karte 219 (Ralphs Imbiss) **ausliegt**

- **Karte 458**

Falsch: Pro Feindlich-Marker auf der Familienkarte erhöhen sich die Werte für ~~Bewegung und Angriffe~~ des Jägers um 1.

Korrekt: Pro Feindlich-Marker auf der Familienkarte erhöhen sie die Werte für **Lebenspunkte, Abwehr, Bewegung und Angriffe** des Jägers um 1.

- **Karte 461**

Falsch: Pro Feindlich-Marker auf der Familienkarte erhöhen sich die Werte für ~~Angriffe~~ der Bakterie um 1.

Korrekt: Pro Feindlich-Marker auf der Familienkarte erhöhen sie die Werte für **Lebenspunkte und Angriffe** der Bakterie um 1.

- **Karte 505b**

Falsch: Jedes Insekt greift ~~jedes Familienmitglied~~ im gleichen Bereich an

Korrekt: Jedes Insekt greift **jeden Charakter** im gleichen Bereich an

- **Karte 509**

Falsch: Wenn der Feind besiegt ist: Lege 1 Feindlich-Marker auf die Familienkarte und ~~entferne die Karte aus der Zeitleiste.~~

Korrekt: Wenn der Feind besiegt ist: Lege 1 Feindlich-Marker auf die Familienkarte und **drehe die Karte um.**

- **Karte 532b**

Falsch: Gaseffekt: ~~Jeder Charakter~~ erleidet 1 Schaden.

- Korrekt: Gaseffekt: **Jedes Familienmitglied** erleidet 1 Schaden.

- **Karte 535**

Falsch: Wenn sich 4 Insekten auf ~~538~~ (der Kreatur) befinden

Korrekt: Wenn sich 4 Insekten auf **536** (der Kreatur) befinden

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von Blackrock Games. © 2023 Darucat. © der deutschen
Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten

Errata v1.1, Stand: 11.08.2025. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder
Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen
ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



215

Neugierig betrete ich das Zelt und schließe den Eingang hinter mir. Die verummte Gestalt schlägt ihre Kapuze zurück. Darunter kommt das schmale Gesicht eines blonden Mannes zum Vorschein: „Ich bin **Ash**. Ich gehöre zu einer Gruppe der Technos. Früher haben wir gerne hier gelebt, aber inzwischen richtet **Bürgermeister Alkar** diese Stadt zugrunde. Wir wollen Alkar ein für alle Mal absetzen. Wenn ihr uns helft, wird sich das für euch lohnen. Aber zuerst müsst ihr eure Loyalität beweisen: Nehmt diese **Tabletten** und mischt sie in die **Fruchtsäfte**, die **Ralph verkauft**. Das sollte ein paar Rotwölfe außer Gefecht setzen und wir können uns endlich um Alkar kümmern!"

- Nimm 218.
-

ASH WARTET, OB IHR DEN AUFTRAG ERFÜLLT

WENN mindestens 1 auf dieser Karte liegt und 219 (Ralphs Imbiss) ausliegt:

215b

Ash passt mich auf der Straße ab und zieht mich in eine dunkle Ecke: „Eben habe ich ein paar Rotwölfe vor Ralphs Imbiss gesehen, denen offenbar richtig übel war. Gute Arbeit! Die mischen sich sicher nicht ein, wenn wir uns Alkar schnappen. Hier, nimm dieses **Medaillon** und bring es zu **Eleanor**. Es ist das Zeichen, dass wir bereit für den nächsten Schritt sind. Sie will nichts mehr mit den Rotwölfen zu tun haben und ist die **Anführerin** unserer Gruppe. Mit eurer Hilfe wird sie **Alkar töten**."

- Werft 1 von 206 ab.
- 219 (Ralphs Imbiss).
- Wenn 220 (Ralph) ausliegt: 220.
- Nehmt 216. Ein Familienmitglied eurer Wahl muss diesen Gegenstand ausrüsten. Bringt ihr das Medaillon zu Eleanor, schließt ihr euch den Technos an. Bringt ihr es zu Alkar, verrätet ihr die Technos und Eleanor an ihn.
-

458



402b

- Platziert die Figur **Jäger** gemäß der Abbildung.
- Pro auf **FAMILIE** erhöhen sich **alle Werte des Jägers mit einem +** (Leben, Abwehr, Bewegung und Angriffe) um 1.

-

JÄGER (SCHÖPFUNG)

2+ 1+ 2+

WENN 1 Familienmitglied zum ersten Mal durch den Jäger erleidet: Nimm 459.

458b

Wir haben den Jäger besiegt. Doch nach einem kurzen Augenblick des Triumphes begreifen wir, dass die Gefahr nicht gebannt ist. Das Ökosystem hat uns noch immer genau im Blick.

und legt 2 auf diese Karte.

NEUE GEFAHR

WENN mindestens 2 auf **FAMILIE** und 0 auf dieser Karte liegen:

ANDERNFALLS: Werft 1 von dieser Karte ab.

461

Plötzlich wird es ganz still. Das ist weitaus unheimlicher, als das schrille Fauchen zuvor. Dann steigt eine große blaue Bakterie aus der Erde in die Luft auf. Ihre langen grünen Tentakel zucken.



402b

- Platziert die Figur **Bakterie** gemäß der Abbildung.
- Pro auf **FAMILIE** erhöhen sich **alle Werte der Bakterie mit einem +** (Leben und Angriffe) um 1.
- **Gaseffekt:** **WENN** 1 Familienmitglied von der Bakterie angegriffen wird: Nimm 462, sofern verfügbar.

-

BAKTERIE (SCHÖPFUNG)

2+ 2 1 0+

Diese Schöpfung greift jedes Familienmitglied in Reichweite an.

Lege 1 auf **FAMILIE**. Dann:

461b

Wir haben die Bakterie zerstört!

Wir wollen schon aufatmen, als wir merken, dass aus der toten Hülle Gas entweicht. Wir bedecken schnell Mund und Nase, aber es ist bereits zu spät.

- **Gaseffekt:** 1 Familienmitglied eurer Wahl nimmt 462, sofern verfügbar.
-

NEUE GEFAHR ...

505

Die seltsame Stimme erklingt erneut.

„Das ist hochinteressant! Anscheinend will sich nun auch mein Sprössling einmischen. Ihr seid euch bereits begegnet, wie ich annehme? Das ganze Ökosystem wird von Alpha gesteuert, diesem organischen Klumpen. Zuerst war ich stolz, Alpha erschaffen zu haben, aber dann hat es sich verselbstständigt. Und nun will es Swan benutzen, um seinen eigenen Untergang zu verhindern! Aber es ist MEIN SWAN! Meine Familie!“ Die Stimme brodelte plötzlich vor Wut, dann wird sie wieder ganz sanft: „Lasst euch nicht aufhalten, meine Lieben. Kommt zu mir!“

Wer spricht da nur? Und warum glaubt die Stimme, dass Swan zu ihrer Familie gehört? Ehe wir länger darüber nachdenken können, hören wir ein gequältes Wimmern. Dann ertönt hinter uns ein lautes Summen.



505b

Mehrere riesige Insektenschwärme erheben sich aus den Büschen und stürzen sich auf uns.

- Platziert je 1 in den Bereich von jedem Familienmitglied. Falls sich mehrere Familienmitglieder im gleichen Bereich befinden, platziert dort die entsprechende Anzahl .
-

INSEKTENANGRIFF

- Jedes greift jeden Charakter im gleichen Bereich an: 2 + 1 pro in diesem Bereich (einschließlich sich selbst).
- Bewegt je 1 in den Bereich von jedem Familienmitglied. Falls sich mehrere Familienmitglieder im gleichen Bereich befinden, bewegt die entsprechende Anzahl dorthin.

509 Nur ein paar Schritte weiter sehe ich schon wieder Tentakel. An einem von ihnen hängt ein Auge, das mich anstarrt.



- Nimm 512 und lege sie links an 508 an.
- Lege zuerst 510 und dann 511 unter den Ereignisstapel, ohne sie anzusehen.
- Platziere die Figur **Auge** gemäß der Abbildung.

512

EINEN AST IN DAS AUGE STECHEN



509b

Ich steche zu. Das Auge zuckt und springt aus meiner Reichweite. Dann ziehen sich alle Tentakel zurück und geben den Weg in den Tempel frei.

- Jedes Familienmitglied, das einen Parasiten ausgerüstet hat, fühlt einen stechenden Schmerz: Jedes dieser Familienmitglieder erleidet 3 .
- 508 (Tentakel).
- 512 (Auge).
-

532

Gespannt krieche ich in das Luftschiff. Drinnen herrscht Chaos. Im flackernden Neonlicht erkenne ich eine Kontrollkonsole. Die Menschen, die dieses Schiff geflogen haben müssen, sind nicht mehr hier. Ich entdecke einige leere Kästen, in denen wohl Fallschirme waren. Vermutlich sind sie abgesprungen, als das Schiff außer Kontrolle geriet. An der Wand befinden sich ein paar Glaszylinder, in denen bläuliche Kreaturen in einer Flüssigkeit schwimmen. Einer der Zylinder ist zerbrochen. Ich schaue genauer hin, als ich merke, dass meine Augen brennen. Irgendwo tritt Gas aus.

- 530 (Luftschiff).
-

GAS TRITT AUS

- Gaseffekt: Alle Familienmitglieder auf 530 (Luftschiff) erleiden 1 .
-

532b

Das Gas strömt nun auch aus dem Luftschiff und breitet sich im Tempel aus. Wir und alle anderen Menschen hier ringen gleichermaßen nach Luft.



GAS BREITET SICH AUS

- Gaseffekt: Jedes Familienmitglied erleidet 1 .
- 1 Begegnung erstickt: Entfernt 1 Rotwolf oder Techno (eure Wahl).

535

Ich spüre eine deutliche Verbindung und die Möglichkeit, mit dem Ökosystem zu kommunizieren. Ich hoffe, ich kann es davon überzeugen, Swan gehen zu lassen. Vielleicht kann ich ihm mithilfe der Insekten verdeutlichen, dass unsere Familie – wie ein Schwarm – zusammengehört.

Am liebsten würde ich dem Ökosystem meinen Willen einfach aufzwingen, doch ich spüre ganz deutlich, dass es zu mächtig ist. Es würde meine eigene Kraft gegen mich einsetzen, wenn ich es versuche.

535b

Die Insekten umschwirren die Kreatur und ich spüre, dass sie sich mit dem gesamten Ökosystem verbunden fühlt. Sanft vermittele ich ihr, dass wir und Swan zusammengehören und dass wir ihn zurück brauchen, damit unsere Familie vollzählig ist.

Und plötzlich spüre ich, wie mein Schmerz auch die Kreatur erfasst. Ich fühle mich als Teil dieses Ökosystems, fast als wolle sie mich trösten. Ich bin mir sicher, dass sie mich verstanden hat. Als ich aufsehe, erkenne ich, dass sie die Umklammerung um Swan vorsichtig löst.



EIN NEUER PLAN

WENN 538 in die Zeitleiste liegt:

WENN sich 4 auf 536 (der Kreatur) befinden:

- 536 (Kreatur).
- Nimm 538
-