

AFTERMATH

NACH DEM UNTERGANG

FAQ & ERRATA

STAND: APRIL 2020

REGELKLARSTELLUNGEN

PROBEN

Beim Durchführen einer normalen Probe spielst du zunächst eine Aktionskarte von deiner Hand mit passendem Attributsymbol (☞, Ⓚ, ⚡ oder ⚙). Jede weitere Aktionskarte, die du für die Probe ausspielst, muss entweder mit der FARBE oder dem WERT der ersten Karte übereinstimmen.

ATTRIBUTBONUSSE

Charakterkarten und bestimmte Gegenstandskarten haben aufgedruckte Attributbonusse (+☞, +Ⓚ, +⚡ oder +⚙). Diese Bonusse werden immer dann bei Proben angewendet, wenn das entsprechende Attributsymbol verwendet wird. Darüber hinaus haben viele Nahkampf- und Fernkampfwaffen Bonusse für den Nahkampf oder Fernkampf (+☞ und +☞). Diese Bonusse werden nur bei der Durchführung eines entsprechenden Angriffs angewendet.

KATASTROPHE

Falls der ☞-Effekt auf der aktuellen Seite bereits einmal ausgeführt wurde, hat das weitere Aufdecken der ☞-Karte keinen Effekt. Auf jeder Seite kann der ☞-Effekt immer nur höchstens einmal ausgelöst werden.

AUSGANG

Jeder Charakter, der in einem ☞-Feld steht, kann die Seite in seinem Zug verlassen, selbst wenn noch Gegner oder andere Charaktere im Spiel sind. Wenn alle Charaktere die Seite verlassen haben, lest den Ausgang-Abschnitt der Seite, um herauszufinden, was nun zu tun ist. Auf vielen Seiten müsst ihr jedoch zuerst bestimmte Bedingungen erfüllen, bevor ihr einen Ausgang nutzen könnt. Schaut euch daher immer zuerst den Ausgang-Abschnitt an, bevor ihr versucht, eine Seite zu verlassen.

CHARAKTER-AKTIONSKARTEN

Charakter-Aktionskarten sind zu Beginn der Partie nicht im Spiel und werden erst einmal beiseitegelegt. Falls das Abenteuerbuch einen Spieler anweist, seine Charakter-Aktionskarte zu nehmen, fügt er sie seinen Handkarten hinzu. Sobald eine Charakter-Aktionskarte gespielt wird, funktioniert sie wie eine normale Aktionskarte und wird danach wie üblich abgelegt, sodass sie auch andere Spieler im Laufe der Partie ziehen und verwenden können.

ABLEGEN-EFFEKTE

Gegenstände mit Ablegen-Effekten können jederzeit im eigenen Zug oder während des Rastens oder während der Kolonierphase abgelegt werden. Wenn ein Gegenstand aus irgendeinem anderen Grund abgelegt wird, gilt sein Ablegen-Effekt nicht.

NEUE FÄHIGKEITEN

Wenn das Abenteuerbuch die Spieler anweist, eine neue Fähigkeit für einen Charakter zu wählen, muss die Fähigkeit zu der Klasse dieses Charakters passen. Sobald ein Charakter eine Fähigkeit einmal erlangt hat, hat er sie für den Rest der Kampagne. Sollten die Spieler die Anweisung erhalten, für alle Charaktere eine neue Fähigkeit zu wählen, gilt dies auch für diejenigen Charaktere, die gerade nicht am Spiel teilnehmen.

ERRATA

PLÜNDERER-ANFÜHRER

(Gegnerkarte, Grundspiel)

Der Stärke-Wert ☞ des Angriffs **3 SCHRAUBENSCHLÜSSEL** wurde auf 7 geändert.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wählt man die Mission zu Beginn jeder Partie per Zufall aus allen verfügbaren Missionen aus?

- Nein. Die Spieler können immer bis zu 1 Hauptmission und bis zu 1 Nebenmission aus den zur Verfügung stehenden Missionen auswählen.

Wenn wir zu einer Seite reisen, auf der wir schon einmal waren, müssen wir trotzdem wieder den Anweisungen zur Vorbereitung auf der Seite folgen?

- Ja, ihr müsst stets die Anweisungen zur Vorbereitung einer Seite befolgen, wenn ihr dort ankommt. Sollte sich bei der Vorbereitung etwas ändern, weil ihr diesen Ort erneut betretet, wird das Abenteuerbuch euch das mitteilen.

Werden gezogene Begegnungskarten nach dem Abhandeln „verbannt“, also in die Verbannt-Deckbox gesteckt?

- Nein, nur wenn ihr ausdrücklich dazu aufgefordert werdet. Ansonsten werden die Karten einfach abgelegt. Abgelegte Begegnungskarten werden bei der Vorbereitung eurer nächsten Partien einfach wieder in den Begegnungsstapel gemischt.

Gelten Sonderregeln auf Begegnungskarten bis zum Ende der Partie?

- Nein. Die Sonderregeln für Begegnungskarten gelten nur für die Seite, auf der sie gezogen wurden.

Behalten Charaktere ihre Wunden aus vorherigen Partien?

- Nein. Vor dem Start einer neuen Partie werden alle Wunden von allen Charakteren entfernt (sowohl normale als auch Giftwunden).

Kann ich eine Probe mit einer weißen Karte beginnen?

- Ja. Beachtet dabei aber, dass jede nachfolgende Karte, die für diese Probe ausgespielt wird, entweder weiß sein oder den gleichen Wert haben muss, unabhängig von der Art der Probe.

Kann ich eine Gruppenaufgabe mit einer weißen Karte beginnen?

- Ja. Aber auch hier gilt wie bei der vorherigen Frage: Jede nachfolgende Karte, die für diese Gruppenaufgabe ausgespielt wird, muss entweder weiß sein oder den gleichen Wert haben.

Da weiße Karten aber auch zur Aktivierung von Fähigkeiten verwendet werden, könnte dies eine schwierige Situation für eure Gruppe darstellen. Überlegt es euch also gut, bevor ihr eine Gruppenaufgabe mit einer weißen Karte beginnt!

Kann ich durchgezogene rote/grüne/blau Linien mit weißen Karten überqueren?

- Nein. Für die Bewegung muss immer eine Karte derselben Farbe verwendet werden, um rote/grüne/blau Linien zu überqueren. Ihr könnt stattdessen aber auch immer 3 Bewegungspunkte beliebiger Farben – auch weiß – ausspielen, um farbige Linien zu überqueren.

Wenn die Gegner „Inliner-Biker“ ihren Angriff Handgranate einsetzen, ist dann auch das angegriffene Fahrzeug von dem Effekt betroffen?

- Nein. Das angegriffene Fahrzeug ist durch den Angriff nicht betroffen.

Kann ich die Fähigkeit Weitwurf nutzen, um einen Gegner in meinem Feld zu werfen?

- Nein. Die Fähigkeit Weitwurf kann nur bei anderen Spielercharakteren oder schweren Gegenständen angewendet werden.


Kann ich die Fähigkeit Teamfokus auch bei einem Angriff einsetzen?

- Nein. Die Fähigkeit Teamfokus kann nur bei normalen Proben angewendet werden, nicht bei heiklen Proben.

Kann ich die Fähigkeit Starke Muckis in einem beliebigen Feld verwenden?

- Falls ihr in einem bestimmten Feld sein müsst, um euch an der Gruppenaufgabe beteiligen zu können, kannst du Starke Muckis auch nur in diesem Feld verwenden. Sollte es keine Einschränkung geben, geht es auch in einem beliebigen anderen Feld.

Wenn ich die Fähigkeit Futtersammler einsetze, werden dann die abgelegten Suchplättchen in den Vorrat zurückgelegt?

- Nein, abgelegte -Plättchen kommen für den Rest der Partie zurück in die Schachtel.

Muss ich den Gegenstand Ei-Granate nach einem beliebigen Angriff ablegen?

- Nein, nur wenn du einen Angriff mit der Ei-Granate selbst ausführst, also ihren Attributbonus und ihren Effekt verwendest.

Erhalten nur diejenigen Charaktere neue Fähigkeiten, die in der Partie gespielt wurden?

- Nein. Wenn ihr die Anweisung erhaltet, dass alle Charaktere neue Fähigkeitskarten erhalten, gilt dies auch für diejenigen, die nicht an der aktuellen Mission teilgenommen haben.

