

RUNEWARS

MINIATURENSPIEL



Turnier-FAQ

Zusammenfassung der Änderungen in dieser Version

Version 1.1.0 / Gültig ab dem 25.10.2017

- Errata, Seite 2
- Regeln der Erweiterungen, Seite 3–4
- Kartenklarstellungen, Seite 5
- FAQ, Seite 5–7

Errata

Dieser Abschnitt enthält Errata zu Regeln und Karten von **RUNEWAYS: MINIATURENSPIEL**.

Referenzhandbuch

Die folgenden Errata beziehen sich auf die Version des Referenzhandbuchs, die im Grundspiel enthalten ist.

Sichtlinie, Seite 17, Abschnitt 70

Der erste Absatz dieses Abschnitts sollte lauten:

„Um einen Fernkampfangriff (☘) oder andere Fernkampf-Effekte abzuhandeln, die Sichtlinie benötigen, muss eine Einheit Sichtlinie zu ihrem Ziel haben.“

Moralprobe, Seite 15, Abschnitt 58.7

Abschnitt 58.7 sollte hinzugefügt werden:

„Sobald sich keine Karten mehr im Moralstapel befinden, wird der Ablagestapel gemischt und dann verdeckt als neuer Moralstapel bereitgelegt.“

Neuformierung, Seite 15, Abschnitte 61 und 61.2

Der erste Absatz dieses Abschnitts sollte lauten:

„Neuformierung (⚔) ist eine Aktion. Sobald eine Einheit eine Neuformierungsaktion (⚔) durchführt, darf jene Einheit angehoben, gedreht und in einer beliebigen Ausrichtung wieder auf der Spielfläche abgestellt werden, solange der Mittelpunkt der Einheit nicht die Position ändert und die Einheit sich nicht mit Hindernissen überschneidet oder sie berührt, die sie vorher nicht schon berührt hat.“

Der zweite Punkt von Abschnitt 61.2 (Seite 16) sollte lauten:

„Die aktive Einheit darf keine neuen feindlichen Einheiten oder andere neue Hindernisse berühren.“

Gelände, Seite 12, Abschnitt 41

Der Punkt für **Ungeschützt** sollte lauten:

„**Ungeschützt:** Sobald eine Einheit die Sichtlinie bestimmt, ignoriert sie dieses Gelände, falls sie nicht die Sichtlinie zu diesem Gelände bestimmt.“

Bedrohung, Seite 9, Abschnitt 20.1

Der zweite Punkt sollte mit dem folgenden Punkt und seinen Unterpunkten ersetzt werden:

- „Falls der Angreifer eine unvollständige Schlachtreihe hat, wird die Bedrohung entsprechend ihrer Berührungskante wie folgt berechnet:
 - ♦ **Seitenkante:** Falls der Verteidiger **kein** Tableau der unvollständigen Schlachtreihe des Angreifers berührt, entspricht die Bedrohung des Angreifers der Gesamtzahl seiner vollständigen Schlachtreihen. Ansonsten entspricht die Bedrohung des Angreifers für jene Kante der Gesamtzahl seiner Schlachtreihen (inklusive der unvollständigen Schlachtreihe).

- ♦ **Hinterkante:** Falls der Verteidiger **nur** Tableaus der unvollständigen Schlachtreihe berührt, entspricht die Bedrohung des Angreifers für jene Kante der Anzahl der Tableaus in der unvollständigen Schlachtreihe. Ansonsten entspricht die Bedrohung des Angreifers für jene Kante der Anzahl der Tableaus in seiner vorderen Schlachtreihe.“

Timing, Seite 18, Abschnitt 76.11

Abschnitt 76.11 sollte entfernt werden. Der Abschnitt lautete:

„Das Abhandeln von Effekten einer Aufwertungskarte ist optional, falls nichts anderes angegeben ist.“

Regeln der Erweiterungen

Das folgende Erratum bezieht sich auf Regeln aus Erweiterungen.

Zustände

Der erste Punkt sollte der letzte Punkt sein und sollte lauten:

- „Falls eine Einheit durch den Effekt eines Spielers einen **einzigartigen** Zustand erhält, den eine andere Einheit aufgrund eines Effekts des gleichen Spielers bereits hat, wird die alte Kopie des Zustands abgelegt, bevor die neue Einheit ihn erhält.“

Aufwertungskarten



Nahkampf-Ziele

Der erste Absatz dieser Aufwertungskarte sollte lauten:

- „Du kannst diesen ☘ durchführen, während du dich im Nahkampf befindest.“

Regelklarstellungen

Dieser Abschnitt enthält zusätzliche Klarstellungen zu Regeln von **RUNEWAYS: MINIATURENSPIEL**.

Offene, abgeleitete und verborgene Informationen

Offene Informationen

Offene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus oder Einheiten, die für jeden Spieler zugänglich sind. Das schließt offen ausliegende Moralkarten, alle relevanten Marker, das gewählte Ziel und die gewählte Aufstellung, abgelegte Aufwertungskarten und jede andere fortlaufend für alle Spieler verfügbare Information ein.

Alle Spieler haben das Recht auf Zugang zu offenen Informationen und dürfen offene Informationen vor anderen Spielern nicht verbergen oder spezifische Details auslassen. Ein Spieler muss seinem Gegner erlauben die Informationen selbst zu finden, falls er die möchte.

Abgeleitete Informationen

Abgeleitete Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus oder Einheiten, an die alle Spieler durch Karten- und Speleffekte oder durch Schlussfolgerungen aus offenen Informationen gelangen können. Das schließt den Punktestand jedes Spielers, die verbleibende Anzahl Karten im Moralstapel, welcher Kommandohalter zu welcher Einheit gehört usw. ein.

Abgeleitete Informationen können durch einen Marker oder einen anderen Indikator markiert werden, sodass die Spieler sich an diese Informationen erinnern können. Ein Spieler darf abgeleitete Informationen nicht falsch darstellen oder offene Informationen verbergen, die notwendig sind, um an abgeleitete Informationen zu gelangen.

Falls abgeleitete Informationen von den vorherigen Entscheidungen oder Aktionen eines Spielers abhängen, muss dieser wahrheitsgemäß antworten, wenn er nach diesen Entscheidungen oder Aktionen gefragt wird. Zum Beispiel wählt Jan seine Speerträger-Einheit für das Ziel Kopfgeld. Eine Runde später im Spiel hat Marco vergessen, welche Einheit gewählt worden ist, und fragt Jan danach. Jan muss wahrheitsgemäß antworten, welche seiner Einheiten er für das Ziel gewählt hat.

Verborgene Informationen

Verborgene Informationen sind alle Informationen über das Spiel, den Spielstatus oder Einheiten, die für einen oder mehr Spieler nicht zugänglich sind. Das schließt verdeckte Moralkarten (auch wenn sie zuvor aufgedeckt waren), verdeckte Kommandohalter, Karten im Moraldeck usw. ein.

Ein Spieler kann an verborgene Informationen nicht ohne die Hilfe eines Speleffekts oder eines anderen Spielers, der die Information mündlich mitteilt, gelangen. Falls ein Spieler, der Zugang zu verborgenen Informationen über das Spiel oder eine Karte hat, sich dazu entscheidet, diese seinem Gegner mündlich mitzuteilen, dann muss dieser Spieler die Informationen nicht unbedingt wahrheitsgemäß weitergeben.

Regeln von Erweiterungen

Dieser Abschnitt stellt Regeln zusammen, die in Erweiterungen von **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL** eingeführt wurden.

Tableaus hinzufügen

Sobald ein Tableau zu einer Einheit hinzu gefügt wird, wird ein neues Tableau des Einheitentyps mit der Einheit verbunden.

- Sobald ein volles Tableau einer Einheit hinzugefügt wird, wird eine Figur, die der Karte der Einheit entspricht, in jeden freien Steckplatz der Einheit gesteckt.
- Falls das Hinzufügen eines Tableaus zu einer Einheit dazu führen würde, dass sich die Einheit mit einem Hindernis überschneidet, kann das Tableau der Einheit nicht hinzugefügt werden.
- Sobald ein Tableau zu einer Einheit hinzugefügt wird, muss das Tableau so mit der Einheit verbunden werden, dass es sich in der hinteren Schlachtreihe der Einheit befindet.
 - Falls die hintere Schlachtreihe einer Einheit eine vollständige Schlachtreihe ist und falls die Einheit weniger als 4 Schlachtreihen hat, kann das Tableau mit der Hinterkante der Einheit verbunden werden und damit eine neue hintere Schlachtreihe bilden.
 - Falls die Einheit 4 vollständige Schlachtreihen hat, kann kein neues Tableau der Einheit hinzugefügt werden.

Zustände

Jeder Zustand, den eine Einheit erhält, wird durch einen Marker gekennzeichnet, der neben der Einheit auf der Spielfläche platziert wird, und durch eine Karte, die den Effekt des Zustands erklärt und neben den Aufwertungen der Einheit platziert wird.

- Sobald ein Zustand abgelegt wird, werden sowohl die Zustandskarte als auch der Zustandsmarker abgelegt und die Effekte des Zustands enden.
- Eine Einheit kann keinen Zustand erhalten, den sie bereits hat.
- Falls eine Einheit durch den Effekt eines Spielers einen **einzigartigen** Zustand erhält, den eine andere Einheit aufgrund eines Effekts des gleichen Spielers bereits hat, wird die alte Kopie des Zustands abgelegt, bevor die neue Einheit ihn erhält.



Zustands-
marker



Zustandskarte

Schadenspool

Während des Schrittes „Treffer ausgeben“ bei einem Angriff gibt der Angreifer Treffersymbole (✖) aus, was zur Folge hat, dass der Verteidiger Schaden erleidet. Bevor der Verteidiger diesen Schaden erleidet, wird der Schaden einem Schadenspool zugefügt. Manche Speleffekte, wie die Schlüsselwörter „Todbringend“ und „Beschützt“, können den Schaden im Schadenspool modifizieren, bevor er dem Gegner zugewiesen wird.

- Falls sowohl Angreifer als auch Verteidiger Speleffekte haben, die den Schadenspool modifizieren können, handelt der Angreifer die Speleffekte als Erster ab.
- Der Schadenspool existiert nur während des Schrittes „Treffer ausgeben“ bei einem Angriff.

Inaktive Runen

Jede Seite eines Manamarkers enthält ein oder mehrere Symbole magischer Runen. Die großen Runen auf der Seite eines Markers sind die aktiven Runen. Die kleinen Runen auf der Seite eines Markers sind die inaktiven Runen. Inaktive Runen sind auf der anderen Seite des Markers die aktiven Runen und umgekehrt.

Todbringend [X]

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort „Todbringend“ angreift, fügt sie dem Schadenspool X Schaden hinzu.

Wildwuchs [X]

Falls ein Spieler nach dem Platzieren von Gelände beim Spelaufbau Einheiten oder Aufwertungen mit dem Schlüsselwort „Wildwuchs“ hat, kann er Wildwuchsmarker auf Geländeteilen platzieren. Ein Geländeteil, auf dem ein Wildwuchsmarker liegt, ist **ÜBERWUCHERT**. Überwuchertes Gelände hat an sich keinen Effekt, kann jedoch mit bestimmten Effekten im Spiel interagieren.



Wildwuchsmarker

- Ein Spieler kann Wildwuchsmarker auf Geländeteilen platzieren, deren Anzahl gleich oder weniger ist als der höchste X-Wert des Schlüsselwortes „Wildwuchs“ in seiner Armee. Anders als bei anderen Schlüsselwörtern mit X-Wert werden mehrere Instanzen von „Wildwuchs“ nicht addiert.
- Auf einem Geländeteil kann nicht mehr als 1 Wildwuchsmarker liegen.

- Falls beide Spieler Einheiten oder Aufwertungen mit dem Schlüsselwort „Wildwuchs“ haben, darf der Startspieler als Erster so viele Wildwuchsmarker platzieren, wie er möchte. Dann macht sein Gegner dasselbe.

Beschützt [X]

Solange eine Einheit mit dem Schlüsselwort „Beschützt“ verteidigt, zieht sie aus dem Schadenspool X Schaden ab.

Einzigartige Energiefähigkeiten

Eine Energiefähigkeit ist einzigartig, falls sie das einzigartige Energiesymbol (⚡) verwendet.

- Ein Spieler kann nur ein Mal pro Angriff Energie ausgeben, um eine einzigartige Energiefähigkeit abzuhandeln.
- Falls auf ein einzigartiges Energiesymbol (⚡) ein „+“ folgt, kann der Spieler so viel Energie ausgeben, wie er möchte. Er kann die Fähigkeit trotzdem nur ein Mal pro Angriff abhandeln.

Kartenklarstellungen

Dieser Abschnitt erläutert individuelle Karten und erklärt verschiedene Karteninteraktionen.

Einheitenkarten



Ardus Ix'Erebus

Ardus erhält auch die Nahkampfangriff- (⚔) und Fernkampfangriff-Energiefähigkeiten (⚡) auf Aufwertungskarten, die verbündete Einheiten in der Nähe ausgerüstet haben.

Ardus kann auch die Energiefähigkeit einer Aufwertungskarte eines Verbündeten abhandeln, die erschöpft oder abgelegt werden muss.

Falls ein Effekt wie z. B. „Geniale Kriegskunst“ die Anzahl der ⚡-Symbole reduziert, die vor der Energiefähigkeit eines Verbündeten angegeben ist, wird die Anzahl der ⚡-Symbole auch reduziert, sobald Arduus jene Fähigkeit abhandelt.



Kari Geisterjägerin

Karis Energiefähigkeit benötigt keine Sichtlinie.



Lord Hawthorne

Lord Hawthorne kann damit fortfahren, zusätzliche Nahkampfangriffe (⚔) gegen feindliche Einheiten durchzuführen, auf die er in derselben Aktivierung nicht gezielt hat (jeder ⚔ ist eine zusätzliche Instanz, die benötigt wird, um Lord Hawthornes Fähigkeit auszulösen).

„Lehren von Seragart“ wird abgehandelt, nachdem die Armeen erstellt und die Spielfläche definiert worden ist. Im Turnierspiel wird die Fähigkeit vor dem Spielbau abgehandelt.

Aufwertungskarten

Aggressiver Hornbläser

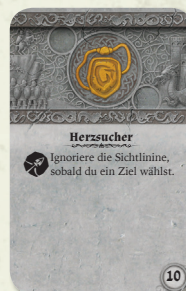


Eine mit dieser Karte ausgerüstete Einheit, die einen Marsch (♂) mit einem Drehung- (↻) oder einem Wende-Modifikator (↺) durchführt, behandelt diesen ♂, als sei er zusätzlich zu dem anderen Bewegungsmodifikator mit Sturm (⚡) modifiziert.



Aggressiver Trommler

Eine mit dieser Karte ausgerüstete Einheit, die einen Marsch (♂) mit einem Drehung- (↻) oder einem Wende-Modifikator (↺) durchführt, behandelt diesen ♂, als sei er zusätzlich zu dem anderen Bewegungsmodifikator mit Sturm (⚡) modifiziert.



Herzsucher

Eine Einheit, die mit dieser Karte ausgerüstet ist, kann die Sichtlinie ignorieren, darf aber dennoch nur Ziele wählen, die in ihrem vorderen Schusswinkel sind.



Windrune

Sobald die Einheit, die mit dieser Karte ausgerüstet ist, eine Fertigungsaktion als Bonusaktion durchführt, dann führt sie diese nach der gewählten Aktion durch.



Trompeten

Diese Kartenfähigkeit betrifft nur die ♣- und ♦-Modifikatoren. Sie betrifft nicht die Drehung mit Sturmangriff (♣).



Geisterpirsch

Sobald Kari mit einer Einheit im Nahkampf ist, die Gelände besetzt, wird der Rand des Geländes als Vorderkante jener Einheit behandelt, sodass die Fähigkeit dieser Karte keinen Effekt hat.

FAQ

Dieser Abschnitt beantwortet häufig gestellte Fragen über **RUNEWARS: MINIATURENSPIEL**.

Tableaus hinzufügen

F: Was ist eine Einheit beim Berechnen von Punkten wert, die mehr Tableaus hat, als zu Beginn des Spiels?

A: Der maximale Punktwert einer Einheit ist der Punktwert, mit dem sie das Spiel begonnen hat.

F: Falls eine Einheit nur aus einer einzigen Schlachtreihe besteht, kann dieser Schlachtreihe ein Tableau hinzugefügt werden?

A: Nein. Die einzige Schlachtreihe der Einheit ist sowohl die vordere als auch die hintere Schlachtreihe und ist bereits voll. Das Tableau muss als neue hintere Schlachtreihe dieser Einheit hinzugefügt werden.

Schaden

F: Kann während eines Angriffs Figuren in der hinteren Schlachtreihe Schaden zugewiesen werden, die sich in verschiedenen Tableaus befinden?

A: Ja, solange der Angreifer einer Figur nach der anderen Schaden zuweist und den anderen Regeln zum Zuweisen von Schaden folgt.

Figurenaufwertungen

F: Benötigt der Angreifer 1 Genauigkeitssymbol pro Schadenspunkt, den er zuweist, sobald er einer Figurenaufwertung Schaden zuweist?

A: Nein. Für jedes zugewiesene Genauigkeitssymbol kann der Angreifer der Figur so viel Schaden zuweisen bis diese Figur eine Wunde erleidet, dann ist das Genauigkeitssymbol ausgegeben.

F: Falls das Tableau einer Figurenaufwertung in der vorderen Schlachtreihe einer Einheit, die einen anderen Typ als die restliche Einheit hat, zerstört wird, wie wird diese Figur ersetzt (zum Beispiel eine schwere Einheit in einer Infanterie-Einheit)?

A: Das Tableau aus der hinteren Schlachtreihe, das so voll wie möglich mit Figuren, die zu jener Einheit passen, wird entfernt und mit dem Tableau der Figurenaufwertung ersetzt. Falls es auf diesem Tableau noch leere Steckplätze gibt, werden diese (falls möglich) mit weiteren Figuren, die zu jener Einheit passen, aus der hinteren Schlachtreihe aufgefüllt.

Beispiel: Eine Einheit Wiederbelebte, die mit Aasreiter-Unterstützung ausgerüstet ist, verliert die Figurenaufwertung, die sich in der vorderen Schlachtreihe befindet. Die Einheit Wiederbelebte hat drei Schlachtreihen, aber ihre hintere Schlachtreihe enthält ein Tableau mit nur 3 Wiederbelebten darin. Der Waigar-Spieler entfernt das Aasreiter-Tableau von der vorderen Schlachtreihe und ersetzt es durch das Wiederbelebten-Tableau aus der hinteren Schlachtreihe. Dann entfernt der Waigar-Spieler einen weiteren Wiederbelebten aus der neuen hinteren Schlachtreihe der Einheit und ersetzt damit den leeren Steckplatz im Tableau, welches das Aasreiter-Tableau ersetzt hat.

F: Falls eine Einheit durch das Zuweisen von Schaden an eine Figurenaufwertung, die sich im mittleren Tableau in der vorderen Schlachtreihe der Einheit befindet, dazu führen würde, dass die Einheit in zwei separate Gruppen von Tableaus aufgespalten werden würde, muss der Schaden dann einer anderen möglichen Figur zugewiesen werden?

A: Ja.

Beispiel: Eine Einheit Speerträger, die mit Front-Runengolem ausgerüstet ist, hat nur noch ihre vordere Schlachtreihe. Die Runengolem-Figur befindet sich im mittleren Tableau der vorderen Schlachtreihe der Einheit. Dieser Figurenaufwertung kann kein Schaden zugewiesen werden, der dazu führt, dass die Einheit in 2 Gruppen aufgespalten werden würde.

F: Wie wird ein Einheiten Typ behandelt, falls eine Figur eines anderen Typs als der dieser Einheit die letzte Figur in der hinteren Schlachtreihe dieser Einheit ist (zum Beispiel eine schwere Einheit in einer Infanterie Einheit), weil die Figurenaufwertung in der Mitte der vorderen Schlachtreihe platziert worden ist?

A: Die Einheit wird weiterhin als eine Einheit des ursprünglichen Typs behandelt, mit derselben Einheitenkarte und demselben Kommandohalter.

Reichweite messen

F: Kann ein Spieler den Maßstab für eine Probemessung verwenden, indem er den Maßstab an einem der Enden hält?

A: Ja. Ein Spieler kann sich aussuchen über welchen Spielkomponenten er das Ende mit der Reichweite „1“ hält.

F: Kann ein Spieler eine Probemessung zu einem Punkt auf der Spielfläche machen, der kein Teil einer Spielkomponente ist?

A: Ja. Ein Spieler kann jederzeit mit dem Maßstab eine Probemessung machen und den Maßstab mit der Reichweite „1“ über die Komponente halten, von der aus er misst.

Modifikatoren

F: Kann sowohl eine Drehung (↻) oder eine Wende (↺) als auch ein Sturmangriff-Modifikator (✱) durch einen Effekt wie auf „Aggressiver Hornbläser“ in derselben Aktion angewendet werden?

A: Ja. Sobald diese Effekte kombiniert werden, wird die Bewegung behandelt, als sei sie zusätzlich zu dem anderen Bewegungs-Modifikator durch einen Sturmangriff (✱) modifiziert, ähnlich wie bei einer Drehung mit Sturmangriff (✱).

Bewegung

F: Wann findet das Ausrichten statt? Passiert dies während einer Bewegung oder nachdem eine Einheit die Bewegung durchgeführt hat?

A: Danach. Ein Zusammenstoß erfolgt, nachdem eine Einheit einen Marsch (↻) oder ein Manöver (↺) durchgeführt hat und ein Hindernis berührt. Dann versucht sich die Einheit auszurichten, falls sie mit einer feindlichen Einheit zusammengestoßen ist.

F: Kann sich eine Einheit nach einer Bewegung ausrichten, falls sie sich zwar mit einem Verbündeten überschneiden aber mit einer feindlichen Einheit zusammenstoßen würde (und das Ausrichten der sich bewegendes Einheit es möglich machen würde, dass sie sich in ihrer finalen Position am Ende der Bewegung nicht mit dem Verbündeten überschneidet)?

A: Nein. Eine Einheit kann sich nicht am Ende ihrer Bewegung mit irgendeinem Teil einer verbündeten Einheit überschneiden, auch wenn das Ausrichten dazu führen würde, dass sich die Einheit, die sich bewegt hat, sich nicht länger mit der verbündeten Einheit überschneidet.

Sichtlinie

F: Kann eine Einheit, die sich mit ihrer gesamten Vorderkante im Nahkampf befindet, durch die schmalen unversperrten Bereiche an den Ecken des Schusswinkels Einheit, mit der sie sich im Nahkampf befindet, Sichtlinie zu einer anderen Einheit ziehen?

A: Nein.

Spielaufbau

Gelände platzieren

F: Was geschieht, falls es keine legale Platzierungsmöglichkeit für ein Geländeteil gibt, weil Aufstellungsgebiete, anderes Gelände, oder Abstände zu den Spielflächenrändern dies verhindern?

A: Falls die Spieler ein Geländeteil nicht platzieren können, wird dieses Geländeteil nicht auf der Spielfläche platziert.

Ziele abhandeln

F: Was geschieht, falls es keine legale Platzierungsmöglichkeit für einen Zielmarker gibt?

A: Falls die Spieler Zielmarker platzieren müssen, aber nicht alle Voraussetzungen erfüllen können, müssen die Voraussetzungen so weit wie möglich erfüllt werden. Falls es z. B. keine legale Platzierungsmöglichkeit zum Legen eines vierten Zielmarkers gibt, obwohl die Zielkarte vorschreibt, dass 4 Zielmarker gelegt werden sollen, dann wird dieser Zielmarker nicht gelegt.

Gelände

Mit Gelände kollidieren

F: Sobald eine Einheit mit einem Geländeteil zusammenstößt und es nicht besetzt, kann sich diese Einheit dann durch das Gelände bewegen, falls sie es zu Beginn der nächsten Runde berührt?

A: Nein. Falls sich eine Einheit während der Bewegung mit einem Hindernis überschneiden würde, dann wird die Bewegung der Einheit unterbrochen.

F: Richtet sich eine Einheit an einem Geländeteil aus, nachdem sie mit einem Geländeteil zusammengestoßen ist, das von einer feindlichen Einheit besetzt ist?

A: Nein. Die Einheit, die sich bewegt hat, wird behandelt, als sei sie bereits in Kontakt mit der Vorderkante der Einheit, die das Gelände besetzt. Die Einheit, die sich bewegt hat, dreht sich nicht und richtet sich nicht aus.

Gelände verlassen

F: Sobald eine Einheit ein Gelände verlässt, zählt das Verlassen des Geländes als das Durchführen einer Marsch- (↻) oder Manöveraktion (↺)?

A: Ja.

Gelände besetzen

F: Führt eine Einheit seinen Nahkampfangriff (⚔) durch, falls sie mit einem aufgedeckten Sturmangriff (✱) oder einem (✱)-Modifikator (Drehung mit Sturmangriff) mit einem Geländeteil kollidiert, das ein Feind berührt, und es dann betritt?

A: Ja.

Gelände-Schlüsselwörter

F: Wird bei einem Fernkampfangriff (☞) die Sichtlinie ignoriert, die zu einer Einheit bestimmt wird, falls die Einheit Gelände mit dem Schlüsselwort UNGESCHÜTZT besetzt? Mit anderen Worten, kann diese Einheit Ziel eines Fernkampfangriffs (☞) werden?

A: Ja. Siehe den Abschnitt „Gelände“ unter Errata auf Seite 2.

F: Ignorieren anderen Einheiten Einheiten und Gelände, sobald sie versuchen eine Einheit ins Ziel zu nehmen, die Gelände mit dem Schlüsselwort ERHÖHT besetzt?

A: Nein.

F: Erhält eine Einheit Panikmarker, falls sie ihre Aktivierung beginnt und dabei Gelände mit dem Schlüsselwort ANSTRENGEND berührt?

A: Nein.

Bedrohung

F: Wie wird die Bedrohung einer Einheit berechnet, sobald sie einen Nahkampfangriff mit einer Seitenkante als Berührungskante durchführt und sie eine unvollständige Schlachtreihe hat?

A: Falls keine Tableaus der unvollständigen Schlachtreihe den Verteidiger berührt, zählen die Tableaus dieser Schlachtreihe nicht als Teil der Berührungskante. Siehe auch „Bedrohung mit unvollständigen Schlachtreihen“ auf Seite 7.

F: Wie wird die Bedrohung einer Einheit berechnet, sobald sie einen Nahkampfangriff mit der Hinterkante als Berührungskante durchführt und sie eine unvollständige Schlachtreihe hat?

A: Falls nur die Tableaus der unvollständigen Schlachtreihe den Gegner berühren, werden nur die Tableaus dieser Schlachtreihe als Teil der Berührungskante gezählt. Siehe auch „Bedrohung mit unvollständigen Schlachtreihen“ auf Seite 7.

Bedrohung mit unvollständigen Schlachtreihen



1. Die Wiederbelebten haben eine unvollständige Schlachtreihe und werden von links von den Speerträgern flankiert. Sobald die Wiederbelebten eine Nahkampfangriffsaktion (☒) durchführen, beträgt ihre Bedrohung 1.



2. Die Wiederbelebten haben eine unvollständige Schlachtreihe und werden von hinten von den Speerträgern flankiert. Sobald die Wiederbelebten eine Nahkampfangriffsaktion (☒) durchführen, beträgt ihre Bedrohung 1.

F: Wie wird die Bedrohung einer Einheit berechnet, sobald sie einen Nahkampfangriff durchführt und sie 2 Berührungskanten und eine unvollständige Schlachtreihe hat?

A: Der Angreifer wählt, welche Berührungskante er verwenden will. Falls der Angreifer sich dazu entscheidet, entlang der Berührungskante anzugreifen, und der Verteidiger berührt ein Tableau der unvollständigen Schlachtreihe, entspricht die Bedrohung der Gesamtzahl der Schlachtreihen des Angreifers (inklusive der unvollständigen Schlachtreihe).

Falls der Angreifer sich dazu entscheidet, entlang der berührenden Hinterkante anzugreifen, und der Verteidiger berührt Tableaus, die nicht in der unvollständigen Schlachtreihe sind, entspricht die Bedrohung der Anzahl der Tableaus in der vorderen Schlachtreihe des Angreifers. Siehe auch „Bedrohung mit mehreren Berührungskanten“ auf Seite 7.

Aufwertungen

F: Falls sich eine Einheit durch einen Effekt in der Armee einer anderen Fraktion ist (wie z. B. durch Ankaur Maros Fähigkeit „Verbotenes Wissen des Schattenkonzils“), kann jene Einheit dann Aufwertungen jener Armeeformation ausrüsten?

A: Nein. Die Einheit darf nur Aufwertungen ohne Fraktionssymbol ausrüsten.

Bedrohung mit mehreren Berührungskanten



Die Wiederbelebten haben eine unvollständige Schlachtreihe und werden von den Speerträgern an 2 Berührungskanten flankiert. Sobald die Wiederbelebten eine Nahkampfangriffsaktion (☒) entlang ihrer Seitenkante durchführen, entspricht die Bedrohung der Einheit der Gesamtzahl ihrer Schlachtreihen, was 2 ist.

Sobald die Wiederbelebten eine Nahkampfangriffsaktion (☒) entlang ihrer Hinterkante durchführen, entspricht die Bedrohung der Einheit der Anzahl Tableaus in ihrer vorderen Schlachtreihe. Die Bedrohung der Einheit ist somit 2.