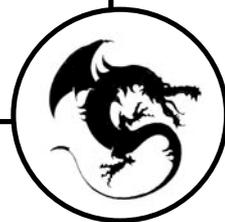


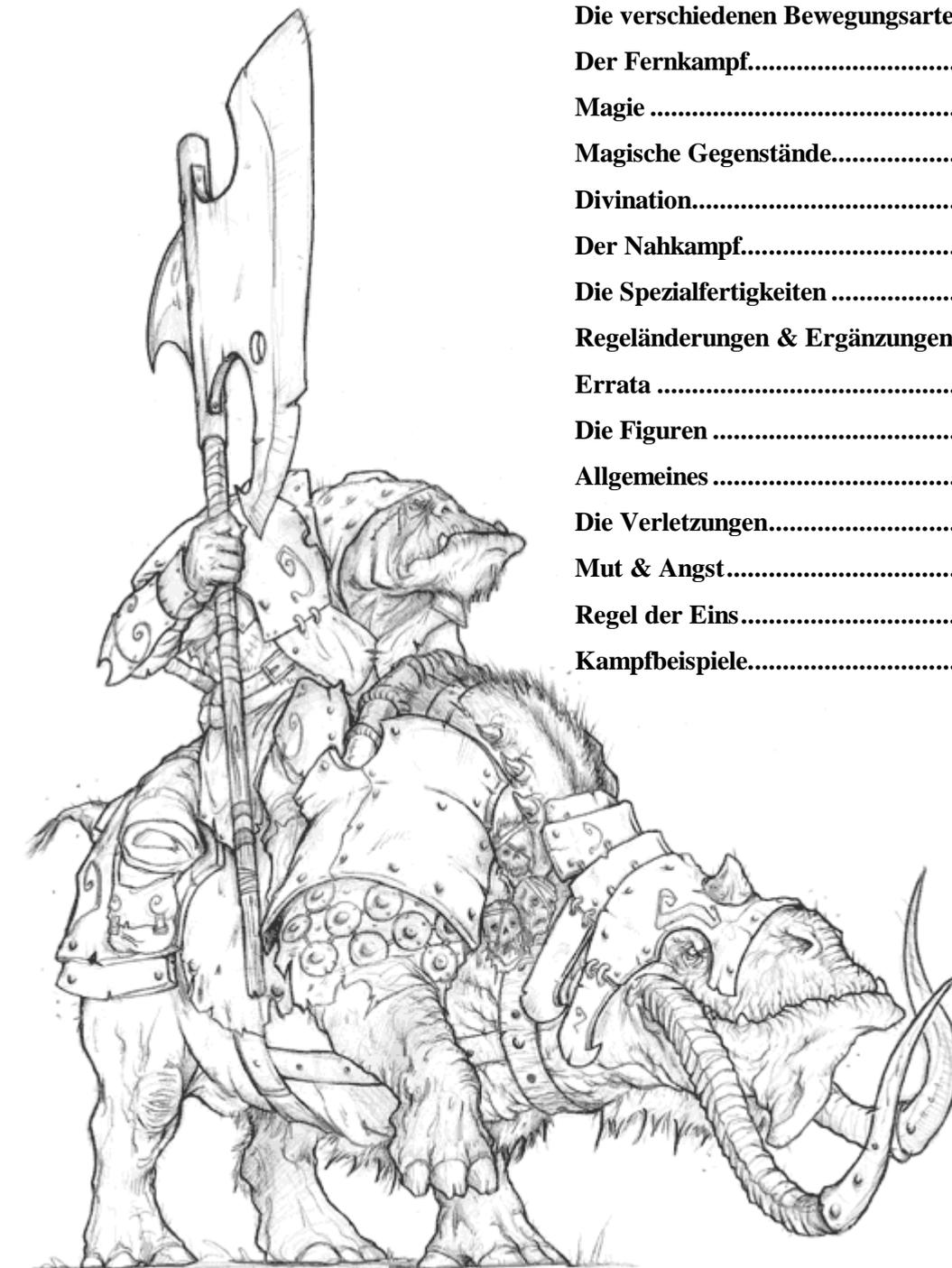
Confrontation 2

FAQ



INDEX

Vorwort	Seite 3
Aufstellung / Beginn des Spiels	Seite 4
Die verschiedenen Bewegungsarten	Seite 4
Der Fernkampf.....	Seite 5
Magie	Seite 6
Magische Gegenstände.....	Seite 8
Divination.....	Seite 10
Der Nahkampf.....	Seite 10
Die Spezialfertigkeiten	Seite 11
Regeländerungen & Ergänzungen	Seite 15
Errata	Seite 16
Die Figuren	Seite 17
Allgemeines	Seite 20
Die Verletzungen.....	Seite 20
Mut & Angst.....	Seite 20
Regel der Eins.....	Seite 21
Kampfbeispiele.....	Seite 22



VORWORT

FAQ Erstellung:
Rackham
Beutelsend

Übersetzung aus dem französischen:
Katharina Voß

Textüberarbeitung:
Daniel Klimmeck
Timo Hanschke
Marko Schlegelmilch

Layout:
Timo Hanschke

Mit besonderen Dank an:
Daniel Klimmeck (Beutelsend) & Nicolas 'Magnus' Raoult (Rackham), für ihren regen Kontakt zwischen Deutschland und Frankreich, der uns viele neue Erkenntnisse und Präzisierungen bescherte.

© by Beutelsend

Hallo liebe Confrontation-Fans!

Willkommen zum offiziellen FAQ für Confrontation 2. Die hierin enthaltenen Fragen und Antworten wurden zum großen Teil aus den von Rackham herausgegebenen französischen FAQs ins Deutsche übersetzt, und mit etlichen Fragen und Antworten ergänzt, die an Beutelsend herangetragen bzw. von uns beantwortet wurden.

Lasst Euch nicht vom Umfang dieses Dokuments abschrecken. Lest es Euch einfach erst einmal durch. Viele der hier gestellten Fragen und gegebenen Antworten waren Euch vielleicht ohnehin von vornherein klar, während jemand anderes vielleicht froh über die Klärung einer Frage ist, die sich ihm bereits auch stellte.

Das FAQ ist ein offizieller Text, auf den Ihr Euch bei Confrontation – Turnieren, die von Beutelsend veranstaltet oder unterstützt werden, berufen könnt. Es wird regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht.

Damit nachvollziehbar bleibt, was sich am FAQ verändert hat, bzw. was neu dazu gekommen ist, werden neuere Einträge und Veränderungen mit einem Datum hinter der Frage versehen (beispielsweise 05/2002 für Mai).

Wir wünschen Euch viel Spaß mit diesem Dokument, und natürlich viele vergnügte Stunden mit unserem Spiel Confrontation.

Eure Beutelsender

Stand: 05/2002



DIE AUFSTELLUNG / BEGINN DES SPIELS

Vor der Aufstellung

F: Wie viele Kämpfer sind auf einer Armeekarte repräsentiert?

A: Eine Armeekarte steht höchstens für die Anzahl der Figuren in dem Blister und mindestens für eine Figur.

Beispiel: wenn Du vier Schwertspieler aufstellen willst, kannst du das mit folgenden Karten tun:

- eine Karte für drei der Figuren und eine Karte für die letzte Figur
- zwei Karten für je zwei Figuren sind
- zwei Karten mit je einer Figur und eine Karte für die beiden anderen Figuren
- vier Karten mit jeweils einer Figur.

F: Kann man eine Figur beliebig oft in seine Armee wählen?

A: Ja, aber es ist nicht möglich, mehr als ein Exemplar einer Persönlichkeit in seine Armee aufzunehmen.

(Anmerkung: in Turnieren dürfen derzeit nur zweimal die gleichen Figuren im Spiel sein.)

F: Besitzen die Effekte der Spezialfertigkeit 'Befehlsstab' beim Aufstellungswurf Gültigkeit?

A: Ja.

Die Aufstellung

F: Muß die Reichweite im Fernkampf während des Aufstellens der Truppen bei Spielbeginn berücksichtigt werden?

A: Nein, nur die Angriffsreichweite muß berücksichtigt werden.

F: Beinhaltet die Aufstellungsdistanz bei Spielbeginn die Effekte bestimmter Zauber, magischer Objekte oder Spezialfertigkeiten?

A: Nein, die eventuelle Steigerung der Bewegung durch einen Zauber, ein magisches Objekt oder eine Spezialfertigkeit muß bei der Aufstellung nicht berücksichtigt werden.

DIE VERSCHIEDENEN BEWEGUNGSARTEN

DIE BEWEGUNG

F: Muss die volle Bewegungsdistanz beim Rennen zurückgelegt werden?

A: Nein. Dies hebt die entsprechende Regelstelle im Regelwerk auf Seite 26 auf.

F: Muß die volle Bewegungsdistanz beim Gehen verwandt werden?

A: Nein

DER ANGRIFF

F: Muss in einer geraden Linie angegriffen werden?

A: Nein, ein Kämpfer kann auf jeden Fall angreifen und dabei bestimmte Hindernisse umgehen. Diese Umwege müssen bei der Angriffsdistanz berücksichtigt werden.

F: Muß man eine gegnerische Figur an der Seite angreifen, die der eigenen Basis am nächsten ist?

A: Nein. Eine Figur kann von jeder Seite angegriffen werden, um sie darf auch herumgegangen werden, wobei auch hier die Distanz mit eingerechnet werden muß.

F: Werden einer Figur, die innerhalb einer Runde von mehreren Kriegern angegriffen wird, mehrmals Punkte durch die Angriffe abgezogen?

A: Nein, der Punktabzug infolge eines Angriffs wird in jeder Runde nur einmalig vorgenommen.

F: Kann eine Figur mit einer Kavalleriebasis ,mit der langen Seite' zwei Infanteriefiguren angreifen?

A: Nein, aber sie kann sie auf diese Weise verwickeln.

F: Muß man eine gegnerische Figur unbedingt frontal angreifen, oder kann man sie auch von der Seite angreifen?

A: Eine gegnerische Figur kann auf einer beliebigen Seite ihrer Basis verwickelt oder angegriffen werden, wobei auch hier gilt, die zurückgelegte Distanz muß mit eingerechnet werden.



F: Kann eine Figur auf einer Kreaturenbasis (Wolfen etc.) zwei nebeneinander befindliche Figuren mit Infanteriebasis angreifen?

A: Ja, die Punktabzüge des Angriffs und/oder (falls vorhanden) der Angst gelten dann für beide angegriffene Figuren.

F: Kann ich eine Figur angreifen, indem ich mich durch meine eigenen Truppen hindurchbewege?

A: Nein, es ist nicht möglich, sich wie auch immer durch seine eigenen Truppen fortzubewegen, egal ob es sich um einen Angriff, eine Verwicklung, einen Marsch oder eine Verfolgung handelt, außer wenn die Armeekarten der betreffenden Truppen gleichzeitig aktiviert sind.

DAS VERWICKELN

F: Muss man eine gegnerische Figur unbedingt frontal verwickeln, oder kann man sie auch von der Seite verwickeln?

A: Eine gegnerische Figur kann auf einer beliebigen Seite ihrer Basis verwickelt oder angegriffen werden.

F: Kann eine Figur mit einer Kavalleriebasis zwei Figuren verwickeln, indem sie sich ihre breiteste Seite zunutze macht?

A: Ja.

DIE WEITERBEWEGUNG

F: Wer kann in einem Kampfgetümmel von mehreren gegen einen eine Weiterbewegung ausführen? Die Figur, die den Gegner getötet hat, oder alle Figuren, die an dem Kampf beteiligt waren?

A: Wenn sie sämtliche Gegner getötet haben, können alle Figuren, die am Kampf beteiligt waren, eine Weiterbewegung ausführen. Wichtig hierbei ist, es dürfen keine Gegner mehr an der Basis stehen um eine Weiterbewegung durchzuführen.

F: Kann man mit einer Weiterbewegung eine isolierte Figur verwickeln, die selber schon eine Weiterbewegung ausgeführt hat?

A: Ja, der Kampf wird dann ausgetragen, auch wenn die Figur während der Runde bereits an zwei Kämpfen beteiligt war.

DER FERNKAMPF

F: Kann ich beim Gegenschuß einen Präzisionsschuß abgeben?

A: Nein, der Präzisionsschuß ist nur während der Fernkampfphase möglich. Der Gegenschuß wird in der Bewegungsphase abgegeben.

F: Wenn ich eine eigene Karte mit drei Musketieren ziehe, zurückhalte, und nur einer von ihnen einen Gegenschuß ausführt, müssen dann die beiden anderen sofort handeln?

A: Ja, sie gelten von da an nicht mehr als Reservisten.

F: Kann ein Schütze, der zu Beginn der Runde angegriffen wurde, infolge eines Schusses oder eines Zaubers jedoch seinen Gegner verloren hat und somit mit keinem Gegner mehr in Berührung steht, bei seiner Initiative schießen?

A: Nein, eine Figur, die angegriffen oder verwickelt wurde, darf in dieser Runde nicht mehr schießen.

F: Ist es möglich, durch eine der eigenen Figuren hindurchzuschießen, die kein Ausweichmanöver macht?

A: Es ist nicht möglich, durch eine verbündete Figur hindurchzuschießen, außer wenn diese Figur einer kleineren Größenklasse angehört als der Schütze. Der Schütze bekommt dann +1 auf die Schwierigkeit seines Schusses. Oder die im Weg stehende Figur nutzt die Bewegungsart ‚Ausweichen‘.

F: Kann man in ein Kampfgetümmel schießen, wenn man das gegnerische Ziel in dem Getümmel nicht sehen kann? (Beispiel: ein Wolfen mit einer Armbrust, der einen Zwerg treffen will, der hinter einem zweiten Wolfen versteckt steht)

A: Ja. In diesem Fall zielt der Armbrustschütze auf den verbündeten Wolfen. Deine Chance, den Zwerg zu treffen, liegt bei 1:4; bei 3:4, daß Du den Wolfen triffst. Fair play ist so ein Manöver allerdings nicht gerade.

F: Eine Figur kann infolge eines Gegenschusses keinen Würfel für die Attacke verwenden. Kann sie trotzdem den Gegenangriff oder die Spezialfertigkeit Beidhändig nutzen?

A: Ja.



F: Kann man mit einem Schützen, dessen Initiative 0 ist, einen Präzisionsschuss abgeben?

A: Ja, seine Initiative ist dann negativ.

F: Dauern die Abzüge von der Initiative eines Kriegers wegen eines Präzisionsschusses bis zum Ende der Runde an?

A: Nein. Wie im Heft zu Confrontation 2, Seite 34, nachzulesen ist, dauern sie nur bis zum Ende der Fernkampfphase an. Der Punktabzug ist von Bedeutung, wenn die Reihenfolge der Schüsse festgelegt wird.

F: Gelten Figuren die Kleiner als das anvisierte Ziel sind, als kleine Hindernisse?

A: Ja, sofern sie in der Schusslinie stehen und eine Sichtlinie über die Figur zum Ziel gebildet werden kann. Die Schwierigkeit des Schusses steigt dann um +1. Kann keine Sichtlinie gebildet werden, kann auch nicht auf die fragliche Figur geschossen werden.

F: Und kriegt er dann aber bei einem großen Ziel auch den Bonus, den man erhält, wenn man auf ein großes Ziel schießt?

A: Ja.

F: Sind die Modifikationen für Größe des Ziels und Hindernisse kumulativ?

A: Ja.

F: Muss ich würfeln wen ich treffe, wenn ich auf zwei Figuren die Basis an Basis stehen schieße, die aber befreundet sind?

A: Dann kann sich der Schütze sein Ziel aussuchen. Nur wenn die Figuren im Nahkampf sind, wird ausgewürfelt ob und wer getroffen wird.

DIE MAGIE

ALLGEMEINES ZUR MAGIE

F: Was hat ein Resultat von 1 bei einer Machtprobe zur Folge?

A: Eine 1 bei der Machtprobe gilt bei dem Wirken eines Zaubers oder bei der Wiedergewinnung von Mana immer als Mißerfolg, außer wenn eine besondere Fähigkeit (Spezialfertigkeit etc.) etwas anderes bewirkt.

F: Dauern die Abzüge von der Initiative des Magiers nach der verlängerten Beschwörung bis zum Ende der Runde?

A: Nein, sie dauern nur bis zum Ende der Magiephase an.

F: Kann ein Magier einen Zauber mit der Reichweite Berührung auf sich selber wirken?

A: Ja. Natürlich nur, wenn auf der Zauberkarte nichts Gegenteiliges vermerkt ist.

F: Ist eine Figur in einem Kampfgetümmel für einen Zauberer sichtbar, sobald dieser einen Teil der Basis der Zielfigur sehen kann?

A: Ja.

F: Was ist die Frequenz von Zaubern, die noch nicht im Format Confrontation 2 neu aufgelegt worden sind?

A: Unbegrenzt, außer wenn auf der Zauberkarte etwas Gegenteiliges vermerkt ist.

EINEN ZAUBER WIRKEN

F: Kann man einen Zauber wirken, während man in einen Nahkampf verwickelt ist?

A: Ja. Es sei denn, der Spruch sagt etwas Gegenteiliges aus. Nur die Wiedergewinnung des Manas verläuft anders.

EINEN ZAUBER KONTERN

F: Wer kann einen Zauber kontern oder absorbieren?

A: Um einen Zauber zu kontern oder zu absorbieren, muß ein Magier in dessen Reichweite sein. Für die Zauber mit der Reichweite Berührung muß der Magier, der Kontermagie ausüben will, mit dem gegnerischen Zauberer in Berührung sein. Außerdem muss der Magier den zaubernden Magier sehen können.

F: Kann eine Beschwörung einer Untoten Marionette oder einer anderen Kreatur gekontert oder absorbiert werden?

A: Ja. Dafür muß sich der Magier in dem Augenblick, in dem er diese Beschwörung kontern oder absorbieren möchte, innerhalb der Reichweite des Zaubers befinden.

F: Kann ein Zauberer Gegenmagie verüben, während er an einem Nahkampf teilnimmt?

A: Ja.



F: Wann können Zaubersprüche absorbiert oder gekontert werden?

A: Zaubersprüche können nur in dem Augenblick, indem sie gezaubert werden, gekontert oder absorbiert werden. Ausnahmen stehen auf den Zaubersprüchen selbst.

DIE KRIEGSZAUBERER

F: Können Kriegerzauberer einen Zauber wirken, wenn sie in der gleichen Runde gerannt sind, geschossen haben oder eine Besondere Körperliche Leistung erbracht haben?

A: Ja.

DIE ZAUBERER

F: Kann ein Magier mehrere Elementare gleichzeitig lenken?

A: Nein, auch wenn die Elementare verschiedenen Elementen entstammen.

F: Ist bei einem Manawiedergewinnungswurf eine natürliche Eins immer ein Fehlschlag?

A: Ja.

DIE ZAUBER

F: Wenn bei einem Zauberspruch unter „Magieart“ „Elementar“ angegeben ist, muß der Magier das Element beherrschen?

A: Ja, er muß Initiat/Adept etc. des Elementes sein.

F: Müssen die einzelnen unter „Magieart“ genannten Zauberschulen (Nekromantie, Tellurik etc.) alle beherrscht werden oder reicht eines aus?

A: Eine ist völlig ausreichend.

F: Sind alle Sprüche, die Instinktive Magie erfordern für alle Magier nutzbar?

A: Nein, lediglich Orks können diese Magie bisher wirken.

F: Kann man eine Persönlichkeit der Lebenden Toten mit dem Zauber ‘Höhere Verbannung’ (bannissement supreme) verbannen?

A: Nein, die Höhere Verbannung kann nicht auf Persönlichkeiten angewandt werden.

F: Kann ich die ‘Höhere Verbannung’ auf jede Figur wirken, die einen Angstwert hat?

A: Nein, nur Figuren mit der Spezialfertigkeit Lebender Toter sind von diesem Zauber betroffen.

F: Was passiert, wenn Untote Marionetten im Wirkungsbereich einer Kunstgemme heraufbeschworen werden?

A: Die Kunstgemme (gemme d’artifice) explodiert automatisch bei der Beschwörung der Untoten Marionette.

F: Kann man das ‘Tellurische Gleiten’ auf einem Stück Erde wirken, das Kunstgemmen birgt?

A: Sobald das ‘Tellurische Gleiten’ auf diesem Stück Erde gewirkt wird, explodieren die Kunstgemmen automatisch.

F: Kann ein Zauberer den ‘Windstoß’ (rafale) wirken, um sich von einem Gegner zu trennen, der ihn während der Runde angegriffen oder verwickelt hat, indem er ihn zurückschleudert?

A: Ja.

F: Wenn eine meiner Figuren sich gegen eine Flammenmauer stellt, kann sie dann von dieser Seite aus von einem Gegner angegriffen werden?

A: Nein, eine Figur kann nicht ‘freiwillig’ in einen Kampf in der Flammenmauer eintreten. Sie muß diesen Gegner von einer anderen Seite aus verwickeln. Figuren mit der Spezialfertigkeit ‘Immun/Feuer’ unterliegen dieser Regel nicht.

F: Was passiert, wenn ich einen gebietsbezogenen Zauber, zum Beispiel einen Tornado, über ein Kampfgetümmel wirke? Wer ist von den Auswirkungen des Zaubers betroffen?

A: Nur die Figuren, die von der Karte bedeckt sind.

F: Kann es sein, daß in dem Zauber ‘Lichtband’ ein Fehler ist? Die Reichweite beträgt 25 cm, aber es ist nicht möglich, Gemmen auszutauschen, außer wenn die beiden Magier sich höchstens 15 cm voneinander entfernt befinden.

A: Das ist kein Fehler: der erste Magier kann den Zauber wirken und dann warten, daß der zweite sich mit Hilfe eines Zaubers nähert, beispielsweise durch den ‚Flugwind‘ (vent porteur), um dann mit dem Transfer der Gemmen zu beginnen.



F: Was ist die Frequenz des Zaubers 'Mondheulen' von Irix der Sybillin, wenn er im Confrontation 2-Format neu aufgelegt wird?

A: 1. Magieart: Irix vorbehalten.

F: Ist es korrekt, daß die Frequenz des Zaubers 'Das Gesetz des Talion' Einmalig ist?

A: Nein. Seine Frequenz beträgt 1.

F: Kann man gegen den 'Manabogen' von einem beliebigen Ort des Schlachtfeldes aus Gegenmagie verüben?

A: Nein. Der Magier muß sich in der tatsächlichen Reichweite des Zaubers befinden, das heißt die Schwierigkeit, die für das Wirken festgelegt worden ist in cm, und er muß in der Lage sein, den gegnerischen Zauberer zu sehen.

F: Man kann anhand der 'Abstoßung' (rejet) eine Figur fliegen lassen. Kann diese Figur schießen oder einen Zauber wirken?

A: Nein, die Figur steuert ihren eigenen Flug nicht. Deshalb kann sie weder schießen noch einen Zauber wirken.

F: Wird der Zauber 'Lichtfächer' bei seiner Neuauflage im Confrontation 2-Format abgeändert werden?

A: Ja, und zwar folgendermaßen:

Lichtfächer (Faisceau de lumière)

x Lichtgemmen

Magieart: Elementar.

Schwierigkeit: 10.

Wirkungsbereich: Spezial.

Reichweite: 15 cm.

Dauer: Sofort & unmittelbar.

Frequenz: Unbegrenzt.

Die von dem Lichtfächer getroffene Zielfigur wird mit einer Stärke = Anzahl der für die Beschwörung verwendeten Gemmen, mindestens eine Gemme, verletzt. Die Lichtfächer zeigen auf Persönlichkeiten, die auf den Wegen des Lichts wandeln, und auf unsterbliche Wesen keine Auswirkungen. **Es wird nur ein Schuß abgegeben.**

Macht: 3

11 A.P.

F: Was passiert, wenn eine Figur im Bann des Zaubers „Bitteres Blut“ (Sasia Samaris) einen Kämpfer mit der Spezialfertigkeit „Hart im Nehmen“ verletzt? Kommt das „Bittere Blut“ vor oder nach der Spezialfertigkeit zur Geltung?

(05/2002)

A: „Bitteres Blut“ (Sasia Samaris) gilt wie die anderen Zauber, Effekte oder Wunder immer vor der Spezialfertigkeit „Hart im Nehmen“.

F: Ist es möglich, einen gegnerischen Lebenden Toten mit Hilfe des Zaubers „Bewegung der Lebenden Toten“ (Buch der Finsternis) anzuheben?

(05/2002)

A: Nein. Diesen Zauber kann man nur auf seine eigenen Truppen wirken.

F: Kann man die Widerstandskraft eines gegnerischen Wolfen mit dem Zauber „Schnelligkeit“ (Einsamer der Wolfen) auf unter 0 absenken? (05/2002)

A: Nein.

F: Einer Figur, die dem Zauber Tetanie (Biopsist der Dirz) zum Opfer gefallen ist, werden drei Punkte abgezogen, die zwischen Initiative, Attacke und Parade aufgeteilt werden. Ist dieser Effekt von Dauer? (05/2002)

A: Nein. Der Punktabzug gilt nur bis zum Ende der Runde.

DIE MAGISCHEN GEGENSTÄNDE

F: Welche Frequenz haben die Effekte des Szepters des Nächtlichen Opfers von Ophyr dem Wächter?

A: Unbegrenzt.

F: Kann ich die Effekte des Szepters des Nächtlichen Opfers von Ophyr dem Wächter absorbieren oder kontern, indem ich Gemmen einsetze, die dem Element entstammen, das dem Element der Steine, mit denen das Szepter aktiviert wurde, entgegengesetzt ist?

A: Nein, selbst wenn die Effekte des Szepters des Nächtlichen Opfers auf Gemmen beruhen, gelten sie nicht als Zauber.



F: Wenn ich einer Heiligen Rüstung mit einer Heiligen Waffe eine Außergewöhnliche Verletzung zufüge, gilt dann der Träger der Rüstung als Sofort Tot?

A: Nein, der Träger der Heiligen Rüstung wird überhaupt nicht verletzt.

F: Was geschieht, wenn Baal mit seiner Axt eine Banshee am Kopf trifft?

A: Nichts. Die Banshee ist gegen Kopfverletzungen immun.

F: Kann die Folterklinge in jeder Runde einen anderen Gegner verwickeln?

A: Ja. Die Folterklinge zieht sich automatisch zurück, nachdem sie zugeschlagen hat.

F: Was geschieht, wenn eine Figur, die Tanaths Gae Bolga empfangen hat, vom Spielfeld verschwindet, bevor Tanath die Gae Bolga wiedererlangt hat? Ist sie dann verloren?

A: Ja. Tanath kann bis zum Ende der Partie nicht mehr schießen.

F: Was passiert, wenn eine meiner Figuren einen Gegner tötet, der die Gae Bolga empfangen hat?

A: Die Gae Bolga kehrt automatisch in Tanaths Hände zurück.

F: Was passiert, wenn eine Figur mit der Spezialfertigkeit Beidhändig, die ihre beiden Würfel zur Parade genutzt hat auf den Träger der Allmoonrüstung trifft?

A: Wenn der Figur ihre Parade gelingt, können ihr ein oder mehrere Attackewürfel zugute kommen, die ihr aufgrund der Spezialfertigkeit Beidhändig zustehen. Für die Gegenangriff gilt das gleiche.

F: Liefert „Yllias Banner“ (Killyox, Wolfenrudelführer CO II) die benötigten Gemmen, mit denen ein Zauber von einer Runde zur nächsten weiterwirkt? (05/2002)

A: Nein.

F: Bei einer „Endokrinen Behandlung“ (Sasia Samaris) verursacht ein Pasch eine Außergewöhnliche Verletzung. Kommen der Figur trotzdem die Bonuspunkte dieser Probe zugute? (05/2002)

A: Ja.

F: Kann ein Magier mit Hilfe des „Obsidianschädels“ (Kyle Kartan) primagische Zauber wirken? (05/2002)

A: Ja.

F: In welchem Augenblick beginnen die Effekte der „Himmlichen Gewänder“ (Meliador) in Kraft zu treten? (05/2002)

A: Zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Runde, solange das nicht im Widerspruch zu der aktivierten Wirkung steht.

F: Wie funktioniert die Wiedergewinnung von Managemmen bei dem „Kristallprismenspiel“ (Meliador)? (05/2002)

A: Das „Kristallprismenspiel“ (Meliador) besitzt Macht und einen Rang, die den Werten des Magiers entsprechen, der es verwendet. Also beispielsweise die Macht 7 und den Grad des Adepten, wenn es sich in Meliadors Händen befindet.

F: Wie viele Gemmen liefert das „Kristallprismenspiel“ (Meliador), um einen Zauber mit nicht festgelegtem Preis zu wirken? (05/2002)

A: Dieses Artefakt liefert immer das Minimum, das heißt im Falle eines Zaubers mit variablem Preis nur eine Gemme.

F: Kann man den Preis für das Wirken eines Blitzes des „Lichtgewitters“ (Meliador) mit der Hilfe des „Kristallprismenspiels“ (Meliador) bezahlen? (05/2002)

A: Ja. Das Kristallprismenspiel (Meliador) stellt für diesen Blitz eine einzige Gemme zur Verfügung. Das Artefakt kann in der Runde dann nicht noch ein Mal benutzt werden, wie es der Fall für Zauber ist, die einer Magieprobe bedürfen.

F: Wenn Meliador unter Zuhilfenahme des „Kristallprismenspiels“ eine Beschwörung wirkt, stellt ihm das Artefakt die Mindestanzahl Gemmen für diesen Zauber zur Verfügung. Kann er Gemmen aus seinem Vorrat benutzen, um seine Erfolgchancen zu erhöhen? (05/2002)

A: Nein. Wenn Meliador das „Kristallprismenspiel“ benutzt, kann er zu keinem Zeitpunkt der Beschwörung Gemmen aus seinem Vorrat verwenden.



F: Wie viele magische Objekte kann eine Veteranenpersönlichkeit höchstens besitzen? (05/2002)

A: 1.

F: Wie behandelt man eine Objektkarte für einen magischen Gegenstand? Zählt sie immer zu der Zahl Objekte, die pro Kämpfer erlaubt sind? (05/2002)

A: Objektkarten mit einem A.P.-Wert sind immer Magische Gegenstände und zählen daher zu der pro Persönlichkeit erlaubten Anzahl. Beispiel: die „S.H.O.T.G.U.N.“ (Zwergenclanbox) oder das Schwert von Llyr (Rote Löwin, 2. Inkarnation) sind magische Objekte. Der „Lebende Umhang“ (Sasia Samaris) oder die „Experimentalmunition“ (Zwergenclanbox) sind keine magischen Gegenstände und zählen deshalb nicht zu der Höchstanzahl der Artefakte einer Figur.

DIVINATION

F: Gilt ein Bonus, der allen Eigenschaften zugute kommt, auch für die Werte der Schöpfung, Wandlung und Zerstörung? (05/2002)

A: Nein, die drei Aspekte können nur aufgrund von Karten oder Gegenständen erhöht werden, für die dies ausdrücklich angegeben ist.

DER NAHKAMPF

Die Initiative

F: Ist man in einem Nahkampf mit mehreren Beteiligten dazu verpflichtet, die höchste Initiative jedes Lagers zu wählen?

A: Nein, man kann immer frei wählen welche Figur auf die Initiative in einem Nahkampf würfelt.

Der Rückzug

F: Kann man sich in der Runde zurückziehen, in der man angegriffen oder verwickelt worden ist?

A: Nein, außer aufgrund von Zaubern oder magischen Objekten, die das ausdrücklich gestatten. Dieser Effekt ist dann jeweils auf der erklärenden Karte vermerkt.

F: Ermöglicht der Zauber ‘Flugwind’ es, sich in der Runde, in welcher der Magier angegriffen oder verwickelt wurde, zurückzuziehen?

A: Nein.

F: Was passiert, wenn einer Figur der Rückzug mißlingt?

A: Ein Kämpfer, dem der Rückzug misslingt, bleibt stehen und muß in der nächsten Nahkampfphase seine Kampfwürfel für die Parade verwenden. Er kann allerdings Gegenangriffe ausführen oder von der Spezialfertigkeit Beidhändig Gebrauch machen.

F: Was passiert, wenn einer Figur, die automatisch Kampfwürfel für die Attacke hat, der Rückzug mißlingt?

A: Diese Würfel unterliegen nicht den Rückzugsregeln. Die Figur kann mit ihnen also attackieren.

F: Kann eine Figur, welche die Rückzugsprobe nicht bestanden hat, von der Spezialfertigkeit Kriegsrausch Gebrauch machen?

A: Nein.

F: Was kann eine Figur, die sich zurückzieht, tun, wenn sie nicht angreifen kann?

A: Sie kann sich um ihre normale Bewegung fortbewegen, also auch eine andere Figur verwickeln als die, mit der sie zu Beginn der Runde verwickelt war.

F: Kann eine Figur immer einen Rückzug versuchen?

A: Nein, wenn sie mit ihrer Höchstanzahl Gegner in einen Nahkampf verwickelt ist, kann sie keinen Rückzug versuchen. Die Höchstanzahl Gegner wird von der Größe der Basis der Figur bestimmt (siehe Heftchen Confrontation).

F: Was passiert, wenn eine Figur, die ihre Rückzugsprobe bestanden hat und eine angsteinflößende Figur verwickeln will, ihre Mutprobe nicht besteht?

A: Die Figur bleibt stehen, aber sie wird nicht mehr als mit ihrem ersten Gegner in Berührung betrachtet. Wenn der Gegner noch keine Aktionen hinter sich hat, kann er die Figur angreifen oder verwickeln.



Das Kampfgetümmel

F: Kann eine Figur nach dem Ordnen eines Kampfgetümmels mit einer anderen Figur im Nahkampf stehen, die sie vorher nicht mit der Basis berührt hat?

A: Nein.

F: Im Nahkampf, wann wird entzerrt?

A: Der Gewinner der Disziplinprobe am Anfang der Runde kann am Beginn der Nahkampfphase die Kämpfe nach seinen Wünschen entzerren. Jede Runde wird auf diese Weise neu entzerrt.

F: Werden die beteiligten Figuren des Nahkampf wirklich physisch getrennt?

A: Nein. Die Figuren werden nur beiseite gerückt um die Entzerrung besser zu verdeutlichen. Am Ende des Nahkampfes werden sie wieder zusammengerückt so wie sie vorher standen. Das ganze gilt als großer Nahkampf. Dies ist wichtig für den Fernkampf.

F: Werden alle Attacken gleichzeitig gewürfelt?

A: Ja und Nein. Es gibt zwei Arten des Kampfes, in Turnieren bevorzugen wir die globalisierte Variante, sie ist schneller und hier werden alle Würfel auf einmal gerollt..

Der Angreifer bestimmt die Schwierigkeiten seiner Angriffswürfel und macht sie kenntlich (durch verschiedenen Farben, Roter Würfel = gegen Schwierigkeit 10, Grüner Würfel = gegen Schwierigkeit 4, blauer Würfel = gegen Schwierigkeit 8 etc.). Jetzt rollt er alle Würfel auf einmal.

Der Verteidiger kann anschließend bestimmen wie viele seiner Verteidigungswürfel (und von wem) gegen welchen Schwierigkeitsgrad gewürfelt werden. Auch er rollt alle Würfel gleichzeitig.

Mindestschwierigkeit bei der Angriffsprobe ist der höchste Verteidigungswert der Verteidiger, die mindestens einen Würfel in der Verteidigung haben.

F: Ist die Schwierigkeit der Attackeproben bei Getümmeln mit mehreren Kämpfern einheitlich oder unterschiedlich?

A: Jeder Attackewürfel einer Figur kann eine ihm eigene Schwierigkeit haben. Die Schwierigkeit der Attackeproben in einem Kampfgetümmel mit mehreren Beteiligten ist also je unterschiedlich, Mindestschwierigkeit ist allerdings der höchste Paradowert aller Gegner die mindestens einen Paradowürfel gelegt haben.

F: Wählt bei der vorher genannten Methode eine Figur, die sich gegen mehrere Gegner verteidigt, die Attacken aus, die sie pariert?

A: Ja, jeder Paradowürfel muß einer festgelegten Attacke zugeordnet werden, bevor mit ihm gewürfelt wird. Anschließend muß mit allen Paradowürfeln gleichzeitig gewürfelt werden.

F: Wie läuft denn die andere Methode ab?

A: Der Angreifer wirft jeden Angriffswürfel einzeln, und der Verteidiger muss sich nach jeden erfolgreichen Wurf entscheiden, ob er ihn parieren möchte. Er kann dies beliebig oft probieren, solange er noch Würfel für die Verteidigung hat. Sobald der Verteidiger keine Würfel mehr übrig hat, kann der Angreifer im Grunde alle verbleibenden Würfel auf einmal werfen – er braucht keine Schwierigkeit mehr anzusagen. Ein Patzer bleibt jedoch ein Patzer.

F: Wer bestimmt denn nun im Kampf mit mehreren Beteiligten, wer von einer unparierten Attacke getroffen wird?

A: Der Angreifer, egal wer die Parade versucht hat. Eine frühere Regelung sah vor, dass der Verteidiger das „Opfer“ bestimmt („...der wirft sich vor seinen Kumpel...“), doch diese wird nun nicht mehr genutzt. Diese Methode führte zu sehr dazu, dass Helden mit billigen „Wasserträgern“ durch die Gegend ziehen, die dann den Schaden „schlucken“.

DIE SPEZIALFERTIGKEITEN

ASSASSINE

F: Kann die Fertigkeit des Assassinen bei einer Weiterbewegung angewendet werden?

A: Nein, die Spezialfertigkeit Assassine gilt nur bei einem Angriff, nicht bei einer Verwicklung oder einem Gegenschlag im Kampf.

ABSCHUEULICHKEIT

F: Muss eine Figur, die in einen Nahkampf gegen eine Scheußliche Kreatur verwickelt ist, sich in jeder Runde einer Mutprobe unterziehen?

A: Ja. Ausnahmen sind Figuren die Immunität gegen Angst besitzen.



UNTERSTÜTZUNGSRUF

F: Wann kann eine Figur vom Unterstützungsruf Gebrauch machen?

A: Zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Runde.

KRIEGSSCHREI

F: Wie funktioniert der Kriegsschrei? (05/2002)

A: Eine Figur kann vom Kriegsschrei nur dann Gebrauch machen, wenn sie eine Figur angreift und der Angriff gelingt. Für die Dauer **des Angriffs** verursacht sie Angst und ist deshalb ebenso lange immun gegen Angst, außer gegen Angst, die Lebende Tote verbreiten. Sie ist immun gegen die Höhe der Angst einer eventuellen angsteinflößenden Figur, wenn sie diese angegriffen hat. Der Figur kommt gleich nach dem Angriff wieder ihr Mut zugute.

BESTIALISCHER ANGRIFF

F: Gilt der Bestialische Angriff für eine Weiterbewegung?

A: Nein, die Spezialfertigkeit Bestialischer Angriff gilt nur bei einem Angriff.

F: Der Bestialische Angriff erlaubt einen zusätzlichen Würfel für die Attacke gegen die angegriffene Figur. Wenn das Kampfgetümmel so getrennt wird, daß die angegriffene Figur nicht mehr der Figur gegenübersteht, die den Bestialischen Angriff gestartet hat, verliert diese dann ihren Zusatzwürfel?

A: Ja.

KOMMANDO

F: Wird mit dem Kommando auch Angst weitergegeben?

A: Ja.

F: Für wen gilt die Spezialfertigkeit Kommando?

A: Kommando gilt für Kämpfer, die dem Volk des 'Kommandanten' entstammen, nicht jedoch für eventuelle Verbündete. Keltische Söldner können von Sessairs oder von Drunen kommandiert werden, da sie selber Kelten sind!

F: Kann eine Figur mit der Spezialfertigkeit Kommando und einem Angstwert ihre Angst auf Truppen mit einem Mutwert übertragen?

A: Nein, sie kann diese Angst auf keinen Fall übertragen. Dafür überträgt sie ihre Disziplin.

HART IM NEHMEN

F: Wenn ich eine Figur mit der Spezialfertigkeit Hart im Nehmen mittels einer Primärattacke des Feuers leicht verletze, wirkt sich diese Verletzung dann bei ihr aus?

A: Ja, der Zauber verursacht unmittelbar eine Verletzung. Die Spezialfertigkeit Hart im Nehmen gilt nur im Hinblick auf Verletzungen, die anhand der Verletzungstabelle bestimmt wurden.

F: Wenn ich eine Figur mit der Spezialfertigkeit Hart im Nehmen Sofort Töte, ist diese Figur dann Kritisch verletzt?

A: Nein, die Spezialfertigkeit Hart im Nehmen gilt weder für Sofort Tot noch für Betäubt.

F: Gilt die Spezialfertigkeit „Hart im Nehmen“ vor oder nach den Effekten infolge eines Zaubers oder eines Ausrüstungsgegenstandes? (05/2002)

A: Diese Spezialfertigkeit kommt immer nach den Effekten einer Beschwörung, eines Ausrüstungsgegenstandes oder eines Wunders zur Geltung. Wenn einer dieser Faktoren den Verletzungsgrad von einer Verletzung zu einem SOFORT TOT anhebt, kann die Spezialfertigkeit „Hart im Nehmen“ nicht angewandt werden.

HEIMATLOS

F: Wenn in meiner Armee zwei Spezialfertigkeiten gleich oft vorhanden sind, welche der beiden bekommt dann der Heimatlose zugeschrieben? (05/2002)

A: Darüber kannst Du frei entscheiden.

PLAGE

F: Was geschieht, wenn eine Figur mit der Spezialfertigkeit „Plage“ gegen einen Feind, der „Hart im Nehmen“ ist, eine Verletzungsprobe führt? In welcher Reihenfolge kommen die Spezialfertigkeiten zur Geltung? (05/2002)

A: In diesem Fall gelten die beiden Spezialfertigkeiten gleichzeitig und annullieren sich deswegen gegenseitig.

FLIEGEN

F: Kann eine fliegende Figur einen „Aufklärer“ entdecken? (05/2002)

A: Ja, aber nur, wenn die beiden Figuren sich auf zwei direkt benachbarten Höhenstufen befinden. Die



Entdeckungsreichweite steht mit der Flugbewegung der Figur im Zusammenhang.

F: Wie bestimmt man bei einer Partie die Höhenstufen der verschiedenen Dekorelemente? (05/2002)

A: Für ein Dekorelement gilt der Boden selbst als Höhenstufe 0, dann kommt die Höhenstufe 1, die bis zu einschließlich 30 cm gilt. Die Höhenstufe 2 gilt für alles, was höher als 30 cm ist.

STÖRMANÖVER

F: Kann eine Figur mit der Spezialfertigkeit „Störmanöver“ und mit der Bewegungsreichweite = 10 cm sich um 8 cm bewegen, dann schießen und sich dann um weitere 12 cm bewegen? (05/2002)

A: Nein. Eine Figur mit der Spezialfertigkeit „Störmanöver“ kann während der Bewegungsphase nur dann schießen, wenn ihre Bewegungsart es ihr erlaubt. Wenn sie sich um eine Strecke bewegt, die größer ist als ihr Bewegungswert, kann die Figur nicht schießen.

F: Kann eine Figur mit der Spezialfertigkeit Störmanöver die Magiephase vorweg nehmen? (05/2002)

A: Nein, „Störmanöver“ gilt nur für die Fernkampf-eigenschaft.

SCHLACHTROSS

F: Wann kann ich einen zusätzlichen Würfel nutzen? (05/2002)

A: Generell in jeder Nahkampfsituation, außer in der Runde in dem das Schlachtross angegriffen hat. D.h. also beispielsweise in der zweiten Runde nach einem Angriff; nach einer Verwicklung; nach einer Verwicklung durch eine Weiterbewegung; nachdem das Schlachtross angegriffen wurde; usw.

SCHNELLIGKEIT

F: Muss eine Figur mit der Spezialfertigkeit „Schnelligkeit“ ihre Bewegung bei einer Flucht verdreifachen? (05/2002)

A: Nein, der Spieler kann darüber frei entscheiden.

INSTINKTSICHERER SCHÜTZE

F: Wenn eine Figur mit der Spezialfertigkeit „Instinktsicherer Schütze“ sich um mehr als seine Bewegung fortbewegt und dann einen Schuss mit

kurzer Reichweite abgibt, wie viele Punkte werden ihm dann von der Probe am Ende insgesamt abgezogen? (05/2002)

A: + 4. Diese Spezialfertigkeit erlaubt es ihm, nach einer solchen Bewegung mit einem Punktabzug von + 3 zu schießen, zu dem die normalen Punktabzüge kommen, also auch der Bewegungsmalus, + 1.

AUFKLÄRER

F: Kann eine Figur, die hinter einem Aufklärer platziert ist, mit jemandem einen Schußwechsel haben?

Ist sie durch den Aufklärer geschützt, weil dieser ja nicht sichtbar ist?

A: In so einem Fall schützt der Aufklärer die zweite Figur nicht. Wenn Du die Sichtlinie bestimmst, tust Du das so, als ob der Aufklärer sich gar nicht auf dem Schlachtfeld befände.

F: Gilt ein Aufklärer als von der ganzen Armee entdeckt, wenn sich ihm eine Figur bis auf seine Bewegungsdistanz nähert?

A: Ja.

F: Gilt ein Aufklärer als von der ganzen Armee entdeckt, wenn er von einer Figur mit der Spezialfertigkeit Bewusstsein entdeckt wird?

A: Ja.

F: Kann eine Figur, die sich dem Aufklärer nähert und ihn entdeckt, ihn verwickeln, wenn ihr noch genug von ihrer Bewegung bleibt?

A: Ja.

F: Wird ein Aufklärer wieder sichtbar, wenn er seine Disziplin für eine Taktikprobe verwendet?

A: Ja.

F: Wird ein Aufklärer wieder sichtbar, wenn er sich einer Zaubertrankprobe unterzieht?

A: Nein.

F: Wird ein Aufklärer wieder sichtbar, wenn er - auch außerhalb der gegnerischen Sichtlinien - eine Besondere Körperliche Leistung vollbringt?

A: Ja.

F: Kann ein Aufklärer wieder unsichtbar werden?

A: Nein.



F: Also verliert der Aufklärer seinen Versteckt Status sobald er irgendetwas tut?

A: Ja. Ausnahme ist eine Trinken des Zaubertrankes oder die Hinzugewinnung von Mana.

BEFEHLSSTAB

F: Erhöht ein Befehlsstab die Angst?

A: Ja.

F: Müssen die Figuren, die den Befehlsstab bilden, sich je voneinander in Kommandodistanz befinden, damit die Effekte des Befehlsstabs wirken können?

A: Ja, jedes Mitglied muß sich in Kommandodistanz zu mindestens einem der beiden anderen Mitglieder befinden, damit die Zusatzpunkte für den Befehlsstab angerechnet werden können.

ELITESCHÜTZE

F: Was passiert, wenn eine Kritisch verletzte Figur mit einem Fernkampf von 5 und der Spezialfertigkeit Eliteschütze eine 2 würfelt, wenn sie mit kurzer Reichweite schießen will (Schwierigkeit 4)?

A: Aufgrund der Kritischen Verletzung werden von dem Endresultat des Würfels 3 Punkte abgezogen. Das bedeutet: 2 (Würfelresultat) - 3 (Punktabzug aufgrund der Verletzung) = -1. Da die 1 und niedrigere Resultate dank der Spezialfertigkeit nicht als Misserfolg gelten, wird die -1 zu dem Fernkampf addiert. Der Schuss ist also gelungen (5 - 1 = 4).

REGENERATION

F: Kann sich eine Figur regenerieren, nachdem sie Sofort Getötet wurde?

A: Nein, die Spezialfertigkeit Regeneration gilt nur für Verletzungen. Sofort Tot und Betäubt gelten nicht als Verletzungen.

SÖLDNER

F: Gilt ein Söldner als Verbündeter?

A: Ja.

ZAUBERTRANK

F: Darf beim Zaubertrank nach einer 6 „hochgewürfelt“ werden?

A: Nein. Dies wurde vergessen, im Regelwerk abzdrukken.

F: Bringt ein Resultat von 3 bei dem Wurf einer Figur, welche die Spezialfertigkeit Zaubertrank - 2 besitzt, einen Bonuspunkt ein?

A: Nein, mit der - 2 für 'Zaubertrank' wird das Würfelresultat zu 1. Es gilt also als Mißerfolg und trägt keinerlei Bonus ein. Eine natürliche 1 oder ein durch Abzug modifiziertes Resultat von 1 beim Würfeln ist immer ein Mißerfolg.

F: Kann man die Spezialfertigkeit Zaubertrank nutzen, um die Kraft der Rückenklingen von Sasia Samaris oder Kayl Kartan zu verstärken?

A: Nein, da diese Klingen Teil der Ausrüstung der Figur sind, können sie von den Effekten der Spezialfertigkeit Zaubertrank nicht profitieren. Diese Antwort gilt gleichermaßen für die Kraft der Klingenarmbrust der Armbrustschützen von Dirz.

F: Ist es möglich, die Parade einer Figur mittels Punkten der Spezialfertigkeit Zaubertrank zu erhöhen, nachdem ihr Gegner mit seinen Attackewürfeln gewürfelt hat, damit die Figur die Attacken leichter abwehren kann?

A: Nein, in soweit als das dies die Mindestschwelle der schon ausgeführten Attackewürfe betreffen könnte.

LEBHAFTHIGKEIT

F: Was passiert, wenn eine Kritisch verletzte Figur mit einer Initiative von 2 und der Spezialfertigkeit Lebhaftigkeit bei der Initiativprobe eine 2 würfelt?

A: Aufgrund der Kritischen Verletzung werden von dem Endresultat des Würfels 3 Punkte abgezogen. Das bedeutet: 2 (Würfelresultat) - 3 (Punktabzug aufgrund der Verletzung) = -1. Da die 1 und niedrigere Resultate dank der Spezialfertigkeit nicht als Mißerfolg gelten, wird die -1 zu der Initiative addiert. Die Figur handelt also gemäß Aktionsrang 1.

VOL - FLIEGEN

F: Fliegen, wie funktioniert das eigentlich?

A: Fliegende Kreaturen haben zwei Bewegungswerte: Der erste gilt für ihre Bewegung zu Fuß, der zweite für ihre Bewegungsweite im Fluge. Es gibt drei "Flughöhen":

0: Am Boden. Normale Bewegungsregeln.

1: Niedrige Höhe. Es werden alle Hindernisse ignoriert, die kleiner oder gleich des figureneigenen Bewegungswertes am Boden sind.

2: Hoch: Alle Hindernisse werden ignoriert.

Eine fliegende Kreatur beginnt das Spiel immer auf Flughöhe 0.



Eine Flughöhe auf- oder absteigen kostet 5cm vom zweiten Bewegungswert. Man kann auch mehrere Flughöhen auf einmal auf-/ absteigen, mit ausreichenden Bewegungskosten.

Die Flughöhe kann auch nach einem Rückzug verändert werden.

Schüsse oder Magieanwendungen gegen fliegende Kreaturen auf dem nächsten Höhenlevel unterliegen einem Abzug von -2 auf den Wurf (eine gewürfelte "3" ist also auch ein Misserfolg). Schüsse oder Bezauberungen auf Kreaturen mit zwei Höhenlevels unterschied sind unmöglich.

Eine fliegende Kreatur kann einen Gegner auf einem nächst niedrigeren Höhenlevel mit einem "Sturzflugmanöver" angreifen. Die Angst wird normal behandelt. Wenn der Angriff erfolgreich ist, bekommt die fliegende Kreatur einen Bonus von +3 auf seine Initiative, Attackefähigkeit und seine Stärke (Bis zum Ende der Runde).

REGELÄNDERUNGEN & REGELERGÄNZUGEN

Die im folgenden beschriebenen Regeln sind Ersetzungen oder Vervollständigungen der Regeln, die in den Heftchen zu Confrontation, Incantation und Incarnation beschrieben sind.

DIE ANGST

Wenn ein Krieger seine Angst vor einer angsteinflößenden Kreatur überwunden hat, ist er nicht mehr nur gegen diesen Kreaturentypus immun, sondern gegen alle Kreaturen, deren Angst einen **gleich hohen** oder niedrigeren Wert hat, und zwar bis zum Ende der Partie. Wer einen Sammelwurf besteht, ist nicht immun gegen die Angst, die den Kämpfer in die Flucht geschlagen hat.

VERSTÄRKUNG

Für manche Völker besteht die Möglichkeit, im Verlauf der Partie Verstärkung zu bekommen. Jeder als Verlust gezählte Krieger mit dieser Spezialfertigkeit wird am Gebietsrand platziert. Würfle zu Beginn jeder Runde mit einem W6. Bei einem Resultat von 5 oder 6 kannst Du die Figur mit den wenigsten A.P. an Dich nehmen und nach Deinem Belieben auf dem Terrain aufstellen. Folgende zwei Bedingungen müssen erfüllt sein: die Figur darf nicht so aufgestellt werden, dass sie einen

Gegner berührt, und sie muss während der nächsten Bewegungsphase angegriffen werden können. Würfelst Du jedoch eine 1 oder eine 2, so verliert die Figur mit den wenigsten A.P. die Spezialfertigkeit Verstärkung. Sie kann vor Ende der Partie nicht zurückkehren.

ÜBERLEBENSINSTINKT

Der Überlebenswille eines Kriegers, der diese Spezialfertigkeit besitzt, ist so ausgeprägt, dass der Tod persönlich ihn zu sich holen muss. Würfle vor jeder Verletzungsprobe, der er sich unterziehen muss, mit einem W6. Bei einem Ergebnis von 6 wird die Verletzung automatisch annulliert.

Peut s'allier aux... - Kann sich verbünden mit...

Der Krieger kann sich mit den genannten Leuten verbünden, unabhängig von den möglichen Verbündeten der Armeen. Er wird wie ein Verbündeter behandelt (30% max. usw.)

Einige zukünftige Figuren werden einen ähnlichen Effekt haben: "Kann sich mit jedem verbünden außer ...".

HYPERIEN

Die Seele und das Blut der Kinder des Lichts sind von dem strahlenden Element erfüllt. Die Hyperien müssen unweigerlich die Tugend und das Strahlen des Lichtes bis in die tiefsten Abgründe der Finsternis tragen.

Es gibt nur sehr wenige Hyperien, und keiner von ihnen weiß, was der Ursprung seiner besonderen Macht ist.

Ein Kämpfer mit dieser Spezialfertigkeit ist immun gegen jede Form von Angst. Hyperiens stoßen von allein die Kreaturen ab, auf deren Armeekarte ein Punktwert für die Angst angegeben ist. Diesen angsteinflößenden Kreaturen gilt der Mut des Hyperien als Angst und ihre eigene Angst als Mut.

Diese Regel gilt auch für Lebende Tote, nicht jedoch für Konstrukte. Die Spezialfertigkeit wird nicht per Kommando übertragen.

Die Cynwäll-Elfen fühlen sich den Hyperien nahe. Es ist, als ob beider Schicksale untrennbar miteinander verbunden wären. Sie können sich auf jedem Schlachtfeld miteinander verbünden.

Paria – Paria

Ein Paria kann keine Boni durch Kommando erhalten, es sei denn das Kommando kommt von einer Figur die auch Paria derselben Rasse ist.



Ennemi personnel – Persönlicher Feind

Gelingt es einer Persönlichkeit, den persönlichen Feind zu töten, werden alle ihre Verletzungen geheilt und sie kann ihrem Opfer eine Fertigkeit „stehlen“, die sie bis zum Ende der Partie nutzen kann.

Fleau – Plage

Plage bedeutet, dass die Figur gegen Gegner, auf die das Merkmal, was hinter dem Querbalken steht passt, Verletzungswürfe auf der Tabelle eine Spalte tiefer abliest. Dies gilt für Nahkampf, Fernkampf und Magiebedingte Verletzungswürfe. Eine Plage kann man gegen Völker (Acheron), eine Fertigkeit (Fanatismus), eine Kreatur (Zombie des Acheron) und so weiter sein.

Coup de maitre – Meisterschlag

Ein Krieger mit dieser Fertigkeit kann einen Meisterschlag ausführen als wenn er ein Charakter wäre. Die Fertigkeit Meisterschlag / X (mit X = einer Zahl) bedeutet, das zu dem normalen Bonus durch den Meisterschlag die Zahl hinzugerechnet wird.

Implacable – Erbarmungslos

Der Krieger mit dieser Fertigkeit kann so viele Weiterbewegungen zusätzlich zu der Normalen einen machen wie die Zahl die hinter dem Querbalken steht angibt. Normalerweise ist eine pro Krieger erlaubt.

Frère de sang – Blutsbruder

Wenn die Figur mit Ihrem Blutsbruder (Name hinter dem Querbalken) in die Schlacht genommen wird, sind die Punktekosten von beiden Figuren um 25% gemindert. Dies gilt auch für Zauber und magische Gegenstände die beide mit ins Feld führen.

Stirbt der Blutsbruder einer Persönlichkeit, so wird dieser bis zum Ende der Partie ein Punkt von allen Würfeln abgezogen (eine 2 ist also auch ein Patzer). Dieser Malus gilt allerdings nicht für Verletzungswürfe.

Abominable – Abscheulichkeit

Krieger mit dieser Fertigkeit sind so schrecklich anzusehen, dass in jeder Runde erneut ein Mutttest ansteht in der Gegner gegen die Figur mit Abscheulichkeit kämpfen. Geschaffte Mutttests bedeuten nicht, dass die

Figuren immun gegen diesen Angstwert sind, jede Runde muss erneut gewürfelt werden. Abscheulichkeit macht die Figur die diese Fertigkeit hat nicht immun gegen Angst.

Immunité – Immunität

Die Figur ist immun gegen den Effekt oder die Verletzungszone hinter dem Querbalken. Nichts passiert wenn der Effekt eintritt oder die entsprechende Zone getroffen wird.

Conscience - Bewusstsein

Ein Krieger mit Bewusstsein ignoriert die Fertigkeit Assassine und kann Aufklärer innerhalb seiner Angriffsreichweite entdecken. Sie können Figuren angreifen auch wenn sie keine Sichtlinie zu Ihrem Gegner haben. Figuren ohne diese Fertigkeit können lediglich verwickeln.

Acharné – Zäh

Ein zäher Krieger der stirbt, wird nicht vom Feld genommen, sondern hat die Auswirkungen einer kritischen Verletzung bis zum Ende der laufenden Runde. Am Ende der Runde wird er vom Feld genommen. Er gilt aber so lange als ‚sofort Tod‘ (Relevant für Heilungszauber etc.).

ERRATA

Incarnation 2, frz. 05/2002

In der Tabelle der Erfahrungspunkte am Ende des Regelheftchens von Incarnation 2 haben die vom Gegner verursachten Verluste in den Reihen des Helden einen Verlust von 5 % der getöteten A.P. (nach oben aufgerundet) zur Folge.

Incantation 2, dtsh. 05/2002

Der nachfolgende Satz ersetzt den ersten aus dem Regelwerk : Seite 29

„die beschwörung“

Der Magier muss die Schwierigkeit des Zaubers mit einem W6 + seinem Machtwert erreichen oder übertreffen; das ist die **Magieprobe**.

Die nachfolgenden Sätze ersetzen den ersten Absatz der Sektion „Mana wiedergewinnen“ : Seiten 32 –33

„Mana wiedergewinnen“

Sobald ein Zauberer sich seiner Gemmen bedient, verlieren sie einen Teil oder sogar ihre gesamte



Energie. Er muss mit Hilfe des Elements versuchen, die Steine wieder aufzuladen. Dieser Prozess ist die Wiedergewinnung. Am Ende jeder Runde führt jede magiebegabte Person eine Wiedergewinnungsprobe durch. Für diese Probe gibt es keine Schwierigkeit. Es geht nur darum, ein möglichst hohes Resultat zu erzielen. Eine 1 gilt als Misserfolg, auch wenn sie nach einer 6 gewürfelt wurde.

DIE FIGUREN

Die Löwen von Alahan

F: Wenn ich den Zauber ‘Elementarägide’ des Seleniten Migail auf eine Beschwörung einer Untoten Marionette verwende, erlange ich dann die Befehlsmacht über die Marionetten?

A: Nein. Da die Beschwörung der Untoten Marionetten ein nekromantischer Zauber ist, kann Migail ihn nicht steuern. Mit der Elementarägide können nur elementare oder primagische Zauber übernommen werden. Selbst wenn die Elementarägide eine solche Wirkung auf den Zauber hätte, würde der Magier einmalig den Ort festlegen, an dem die Marionette erscheint. Er würde sie nicht unter seine Kontrolle bringen können.

F: Können die Vorteile des ‘Schutzengels’ mehreren Figuren gleichzeitig zugute kommen?

A: Nein, ein Magier, der diesen Zauber beherrscht, kann ihn nur auf je eine Figur zur Zeit wirken.

F: Was ist der Wert der Spezialfertigkeit Regeneration, die über den Zauber ‘Schutzengel’ verliehen wird?

A: 5.

F: Wenn ich zwei Magier besitze, die beide über den Zauber ‘Energiesäule’ verfügen, kann ich den Zauber dann zwei Mal pro Runde wirken?

A: Nein, pro Lager und Runde darf es nur eine Energiesäule geben.

Die Alchimisten von Dirz

F: Kann Sasia Samaris Untote Marionetten beschwören?

A: Nein, dieser Zauber ist den Nekromanten von Acheron vorbehalten.

F: Wenn ein Keratiskrieger unter dem Einfluß einer ‘Scarification Ténébreuse’ und den Effekten des ‘Zaubertranks’ explodiert, was ist dann die Kraft der Explosion? Seine ursprüngliche Widerstandskraft oder die eventuell durch den Zaubertrank modifizierte?

A: Die Kraft der „Scarification“ ist gleich der durch den eventuellen Bonus des Zaubertranks modifizierten Widerstandskraft.

AXTSCHWERTER DER DIRZ

F: Wie funktionieren die Axtschwerter? Bei den Kriegerern der Morgenröte steht unter „Ausrüstung“ vermerkt, dass ihre Axtschwerter ein Ergebnis mit einer Kritischen Verletzung als SOFORT TOT werten. Muss diese Kritische Verletzung durch einen Schadenswurf (z.B. 6 bis 10 am Kopf) erreicht werden, oder reicht es beispielsweise eine Schwer Verletzte Figur mit einer Leichten Verletzung auf Kritisch Verletzt zu bringen? (05/2002)

A: Bei der Verletzungsprobe wird jede Kritische Verletzung in ein Sofort Tot umgewandelt. Zauber oder Spezialfertigkeiten wie Hart im Nehmen sind wirkungslos. Die Kritische Verletzung muss mit einem Hieb erreicht werden, also beispielsweise ein Schaden von 6 bis 10 an der KOPF – Trefferzone.

Ein Fünferpasch ist von dieser Regel ausgenommen; eine solchermaßen erzielte Kritische Verletzung bleibt kritisch.

F: Wird der Effekt der Axtschwerter der Krieger der Morgenröte vor der Spezialfertigkeit Hart im Nehmen angewandt?

A: Ja.

F: Angenommen, ein Keratiskrieger erhöht seine Angst mittels der Spezialfertigkeit Zaubertrank (insgesamt 10) und schlägt einen Lanzenträger der Greifen in die Flucht. Muß dieser dann in der nächsten Runde eine Mutprobe mit der Schwierigkeit 5 machen (Basisangst des Keratis) oder mit der Schwierigkeit 10?

A: Die Schwierigkeit der Probe ist 10.

F: Ein Skorizenkrieger, der eine Figur mit einer Infanteriebasis angreift, bekommt einen zusätzlichen W6. Wenn er bei der Gefechtsaufteilung von seiner ‘Beute’ getrennt wird, behält er den zusätzlichen Würfel dann trotzdem?

A: Nein.



F: Wenn Cypher Lukhan 5 cm von einem Keratis entfernt ist, verfügt dieser über die Angst 7 (Lukhans Angst). Wenn dieser Keratiskrieger seine Angst anhand seines Zaubertranks steigert und eine 2 würfelt (also 3 Punkte aufteilen kann), bekommt er dann eine Angst von 5 (ursprüngliche Angst) + 3 = 8 oder eine 7 (Cyphers Angst) + 3 = 10?

A: 10.

F: Welcher Größenklasse gehören die Tiger von Dirz an?

A: Groß.

ARKEON SANATH

F: Wenn Arkeon seinen Zaubertrank benutzt, darf er nur noch angreifen. Was passiert aber, wenn er sich aus einem Nahkampf zurückziehen will und ihm dies misslingt? Die normale Regel sieht vor, dass er nun nur noch verteidigen dürfte. Wie wird das gehandhabt? (05/2002)

A: Arkeon Sanath bildet da die berühmte Ausnahme zur Regel. Er muss trotzdem attackieren!

BIOPSIST DER DIRZ

F: Kann ein Biopsist, der einen entfernten Gegner mit einem Zauber wie z.B. dem „Manabogen“ (Primagie) tötet, einen Eigenschaftspunkt zurückbehalten und so von ihm profitieren? (05/2002)

A: Nein. Der Biopsist bekommt nur einen Eigenschaftspunkt von einem Gegner übertragen, den er berührt. Er kann diesen dann während einer Nahkampfphase oder mit Hilfe einer Beschwörung töten.

Acheron

F: Kann ich eine Untote Marionette in den Schutzkreis eines Jägers der Finsternis beschwören?

A: Ja. Die Marionette kann sowohl in den Nahkampf in einen Schutzkreis hineinbeschworen werden (verwickeln) oder aber herumstehen, wie es ihrem ‚Meister‘ beliebt.

F: Kann sich ein Gespenst in der Runde, in der es angegriffen oder verwickelt worden ist, zurückziehen?

A: Nein.

Die Goblins von No-Dan-Kar

F: Kann das Totschlagargument von allen Völkern benutzt werden?

A: Jeder Schütze kann das Totschlagargument bedienen. Aber zu Beginn der Partie kann der Schütze nur von einem Goblinspieler aufgestellt werden.

F: Können sich in einer Goblينarmee mehrere Totschlagargumente befinden?

A: Ja.

F: Zu der Spezialfertigkeit ‘Verstärkung’ ist angegeben, daß Persönlichkeiten sie nicht besitzen können. Kommt ihnen stattdessen eine andere Spezialfertigkeit zugute?

A: Ja. Bei ihrer Neuauflage werden die Goblinpersönlichkeiten an Stelle der ‘Verstärkung’ die Spezialfertigkeit ‘Überlebensinstinkt’ besitzen.

DUNSTBLÄSER DER GOBLINS

F: Wenn mehrere Dunstbläser der Goblins Gas in ein bestimmtes Gebiet strömen lassen, rechnen sich die Effekte auf. Kann man zwei Mal oder mehrere male das gleiche Gas verwenden, damit beispielsweise eine Figur im Nahkampf zwei Würfel verliert? (05/2002)

A: Nein. Zwei verschiedene Wolken rechnen sich auf, aber eine Figur kann nicht mehr als ein Mal die Effekte einer bestimmten Wolke erleiden.

BABAYAGOB

F: Ersetzt die gewürfelte Reichweite vom Zoukhoi-Besen die normale Bewegungsreichweite von Babayagob und darf sie diese Reichweite dann verdoppeln? (05/2002)

A: Ja, der Besen hat eine Bewegungsreichweite von 5-30 cm, diese darf dann noch verdoppelt werden und ersetzt Babayagobs normale Bewegungsreichweite bis zum ende der Runde. Bitte beachtet, das einige Aktionen nicht mehr durchgeführt werden können, wenn die Figur sich mehr als die normale Bewegungsreichweite bewegt hat.



Greifen

F: Gelten die Greifentempler als Mittler, um die Reichweite der Zauber der Inquisitoren zu vergrößern?

A: Nein, nur die Templer der Inquisition sind dazu in der Lage.

F: Kann den Templern der Inquisition der Kommandobonus von Arkhos dem Templerkommandeur zugute kommen?

A: Nein, nur die Greifentempler profitieren von diesem Bonus.

F: Wie viele Schüsse darf ein Jäger der Finsternis beim Gegenschuß abgeben?

A: 2 Schüsse, die obligatorisch auf das gleiche Ziel abgegeben werden müssen.

F: Die Jäger der Finsternis dürfen zwei Mal pro Runde schießen. Können sie für die Schüsse je verschiedene Schußtypen verwenden?

A: Nein, die beiden Schüsse müssen identisch sein (Statisch, Präzisionsschuß...)

Die Kelten

F: Gelten die Söldner der keltischen Barbaren innerhalb einer Armee dieses Volkes als Sessairs?

A: Ja.

F: Kann ein keltischer Druiden andere Gesa vergeben als die, mit denen er geliefert wird? Kann er zum Beispiel ein Gesa vergeben, das zusammen mit Kelen geliefert wird?

A: Ja, wenn die beiden Druiden dem gleichen Volk angehören.

F: Wenn zwei Druiden ein Gesa, das die Spezialfertigkeit Zaubertrank verleiht, an zwei keltische Kämpfer übertragen, kommt den beiden dann in jeder Runde der Effekt des Zaubertranks zugute?

A: Nein. Dieses Gesa überträgt die Spezialfertigkeit Zaubertrank. Zu der Spezialfertigkeit gehören nicht nur Vorteile, sondern auch ihre Einschränkungen. Pro 100 A.P. Zaubertrankkriegern darf einer der beiden das Gesa nutzen.

Die Wolfen

F: Gilt die Figur Killyox für sich allein als Befehlsstab?

A: Nein.

Die Zwerge von Tir-Na-Bor

F: Muß ich unbedingt eine Druck-/Dampfprobe ausführen, sobald die Eigenschaft, die an die Dampfausrüstung des Zwerges gebunden ist, sich einschaltet?

A: Nein. Die Dampfprobe ist optional.

F: Wenn ich bei einer Dampfprobe für eine dampfbetriebene Fernkampf-Waffe eine 1 würfle, kann ich dann trotzdem schießen, nachdem ich auf die Tabelle der Zwischenfälle gewürfelt habe?

A: Nein. Ein Zwischenfall bedeutet, daß die Waffe nicht funktioniert. Bestenfalls ist die Waffe bis zum Ende der Runde nicht mehr zu gebrauchen.

F: Gilt Lothans Bombbarde als Dampf-Waffe?

A: Nein.

F: Ist auf der Karte von Lor-Arkon ein Druckfehler oder hat seine Dampf-Bombbarde keine 2W6 dazu?

A: Ja, ein Druckfehler. Die Dampf-Bombbarde hat natürlich die Standardmäßigen 2W6 zusätzlich.

Elementare und Familiare

F: Welchem Volk gehören die Elementare an?

A: Keinem. Sie zählen nicht zum Anteil der Verbündeten, egal ob sie heraufbeschworen wurden oder nicht.

F: Kann ein Elementar im Nahkampf heraufbeschworen werden?

A: Ja. Er verwickelt dann seinen Gegner im Nahkampf.

F: Kann das Elementar in der Runde, in der es herbeibeschworen wurde, eine Elementarprojektion wirken?

A: Ja. Wenn die Initiative des Elementars höher ist als die des Magiers, der ihn zu sich gerufen hat, kann er sofort eine Elementarprojektion wirken, so als ob er den gleichen Initiativwert wie der Magier besäße.



F: Wenn mein Familiar bei einer gegnerischen Attacke getroffen wurde, kann ich ihn dann opfern und so von der Spezialfertigkeit Hingabe Gebrauch machen, bevor die Verletzungsprobe kommt?

A: Nein.

F: Wie viele Familiare kann ich mit einer Karte beschwören?

A: Der Preis in A.P. auf der Armeekarte gilt wie bei anderen Spielobjekten für eine einzige Figur, also für einen einzigen Familiar.

F: Wenn ein Familiar während einer Partie getötet wird, kann ich ihn wieder beschwören?

A: Nein.

F: Kann ich einen Familiar, den ich lenke, nach eigenem Gutdünken wieder verschwinden lassen?

A: Nein.

Das Reisetagebuch

F: Mit wem können sich Persönlichkeiten verbünden, die aus Cadwallon stammen? (05/2002)

A: Mit jeder beliebigen Armee.

F: Mit wem kann sich Idabaoth, der Sihir des Feuers (Reisetagebuch) verbünden? (05/2002)

A: Mit jeder beliebigen Armee.

F: Mit wem kann sich der Formor aus dem Drunenclan (Reisetagebuch) verbünden? (05/2002)

A: Mit den Legionen von Acheron, mit den Zwergen aus Mid-Nor und mit den Dunkelwölfen von Vile-Tils.

ALLGEMEINES

F: Ist den Punktabzügen von den Eigenschaften ein Limit gesetzt?

A: Nein. Aber die Punktabzüge aufgrund von Angriffen werden nicht aufgerechnet.

F: Kann eine Figur aufgrund eines Punktabzugs sterben?

A: Nein, außer wenn aufgrund eines Punktabzugs die Widerstandskraft einer Figur auf unter 0 fällt.

F: Kann eine andere Eigenschaft als die Widerstandskraft einen Negativwert haben?

A: Ja.

F: Ist ein Heroischer Angriff noch immer möglich, auch wenn er in den Heftchen zu Confrontation und Incarnation nicht mehr vorkommt?

A: Nein. Diese Regel existiert nicht mehr.

DIE VERLETZUNGEN

F: Sind alle Resultate auf der Verletzungstabelle Verletzungen?

A: Nein, Betäubt und Sofort Tot sind keine Verletzungen. Sie verschlimmern also keine Verletzungen (im Falle von Betäubt). Diese beiden Resultate fallen nicht unter die Wirkung von Zaubern oder Spezialfertigkeiten, die Verletzungen betreffen (Beispiele: Schmerzmurmeln, Regeneration, Hart im Nehmen etc.).

MUT & ANGST

F: Bis zu welchem Augenblick wirkt der Punktabzug einer angegriffenen oder verwickelten Figur aufgrund von Angst?

A: Der Punktabzug gilt bis zu dem Moment, in dem der erschrockene Krieger in einer Bewegungsphase, die der Runde folgt, in der er von der angsteinflößenden Kreatur in einen Nahkampf verwickelt worden ist, eine Mutprobe erfolgreich hinter sich bringt. Diese Probe wird nach einer eventuellen Verstärkung durch Verbündete angesetzt, sobald seine Karte aktiviert ist.

F: Wird der Grad der Angst oder des Mutes eines Kämpfers zu Beginn eines Angriffs errechnet?

A: Ja, eine Figur kann auf diese Weise von dem Mut oder der Angst einer anderen Figur profitieren, wenn sie sich innerhalb deren Kommandodistanz befindet.

Also wird der Mutttest generell angewendet, bevor sich der Angreifer – ob nun Angstverursacher oder nicht – bewegt (Wichtig für: Kommandodistanz; durch Dampf oder Zaubertrank gesteigerte Angst; usw.).

F: Kann eine Figur, die unter dem Einfluss von Angst steht und die angsteinflößende Kreatur getötet hat, eine Verfolgungsbewegung durchführen? (05/2002)

A: Nein, sie steht bis zum Ende der Runde unter den Effekten der Angst. Sie kann deshalb in dieser Runde keine Verfolgungsbewegung ausführen.



F: Wenn eine Figur durch einen Zauber in der Magiephase in Angst versetzt wird, muss sie dann zur nächsten Tischkante rennen? (05/2002)

A: Nein. Eine Figur kann durch Angst nur in der Bewegungsphase zum rennen gezwungen werden und dann auch nur, wenn sie in dieser Runde noch nicht aktiviert wurde.

F: Kann eine Figur, die unter dem Einfluss von Angst steht, in der Runde, in der sie ihre Mutprobe nicht bestanden hat, eine Sammelprobe durchführen, wenn ihre Karte aktiviert wird? (05/2002)

A: Nein. Sie muss bis zur nächsten Runde warten, um sich einer Sammelprobe unterziehen zu können.

F: Kann ein Zauber der in der Bewegungsphase gesprochen wird, einen Krieger dazu bringen, zu fliehen? (05/2002)

A: Ja, allerdings nur, wenn sie noch nicht aktiviert wurde, und sich regulär frei bewegen dürfte. Keine Figur kann so aus einem Nahkampf gezwungen werden

F: Eine Figur die unter dem Einfluss von Angst steht wird am Anfang der Runde angegriffen und zwar bevor sie aktiviert wurde. Muss sie fliehen oder nicht? (05/2002)

A: Es kommt darauf an. In dem Moment wo der Angriff angesagt wird, gilt die Figur als temporär aktiviert auch wenn ihre Karte noch im Kartenstapel liegt. Sie muss umgehend einen Sammelwurf gegen den Angstwert der Ihn in Angst versetzt hat, durchführen. Schafft der Krieger den Sammelwurf, steht er nicht mehr unter den Einflüssen der Angst, ist aber auch nicht immun gegen diesen Angstwert. Danach muss er gegen den Angsttest des aktuellen Angreifers testen, es sei denn er ist immun gegen diesen Angstwert. Schafft der Krieger einen der beiden Proben nicht, muss er fliehen. Wird die Karte des Kriegers danach gezogen (oder ist sie auf der Hand) kann er sich regulär bewegen sofern es ihm erlaubt ist.

Beispiel : *Der Jäger der Finsternis wurde in der ersten Runde von einem Wolfenjäger Angegriffen (Angst 5), schaffte den Muttest und überlebte diesen Angriff. In der letzten Runde wurde der brave Jägersmann von einem Wolfenpredator (Angst 8) angegriffen. Er versagte beim Angsttest jämmerlich, doch schaffte er seinen Disziplinwurf mit Bravour. Bevor der Wolfenpredator (Angst 8) jedoch zuschlagen konnte, retteten den Jäger der Finsternis seine Musketenschützenfreunde und erschossen den Predator mit ein wenig Glück. Der Jäger steht immer noch unter dem Einfluss der Angst. In der darauf folgenden Runde wird er von einem verwegenen*

Wolfenschützen (Angst 5) angegriffen. Der Jäger der Finsternis wird aktiviert und muss sofort einen Sammelwurf gegen Angstwert 8 schaffen. Gelingt ihm der Test, ist er frei von Angst und muss nun gegen den Angstwert des neuen Angreifers testen ob er fliehen muss. Diesmal schafft er diese Probe. Da der Jäger bereits immun gegen Angstwert 5 (durch den Wolfenjäger aus der ersten Runde) und niedriger ist, braucht er nicht mehr zu testen und zielt entspannt mit seinen beiden Großkalibrigen Pistolen auf den anstürmenden Wolfenschützen da die Karte des Jägers auf der Hand des grinsenden Spielers der Greifen war. Merin war heute wohl mit ihm.

REGEL DER EINS:

F: Wie ist die Regel der 'Eins' zu verstehen?

A: Die Regel der Eins besagt, wenn immer bei einem Test oder einem Würfelwurf, das Ergebnis gleich oder kleiner Eins ausfällt, ist der entsprechende Test/Wurf ein Patzer. also nicht geglückt bzw. hat keine Auswirkungen. Wichtig hierbei ist, das ein Wert von den Modifikationen beeinflusst wird. So hat beispielsweise eine leichte Verletzung einen Malus von -1 auf Würfe von Initiative, Attacke, Parade und Fernkampf, was bedeutet, das ein Ergebnis von 1 und 2 einen Patzer bedeuten.

Zusätzlich, wann immer ein Würfelwurf eine Eins zeigt, ist der Wurf automatisch misslungen. So auch bei einer 6 gefolgt von einer 1 oder zwei 6en gefolgt von einer Eins.

F: Wann gilt die Regel der Eins nicht?

A: Bestimmte Spezialfertigkeiten und Gegenstände können die Regel der Eins außer Kraft setzen. Dies ist dann in den Regeln oder auf der jeweiligen Karte vermerkt.

F: Wann werden Würfelwürfe denn so modifiziert, dass eventuelle Abzüge direkt auf den Würfelwurf eingerechnet werden und die Regel der Eins in Kraft tritt?

A: Alle Würfe, die keine Eigenschaft hinzuaddieren werden direkt durch eventuelle Modifikationen beeinflusst. Das bedeutet, dass der Wurf bei einem Modifikation von -2 beim Fernkampf bei einer 3 auf dem Würfel nicht automatisch fehlschlägt (Fernkampfeigenschaft wird hinzugerechnet), wohl aber bei einem Wurf gegen Zauberspruch -2.

Zusätzlich wird auf die Eigenschaften Initiative, Fernkampf, Attacke und Parade bei Verletzungen eine Modifikation direkt auf den Wurf eingerechnet.



KAMPFBEISPIELE

Mehrfachkampf

Eine keltische Fianna und ein Minotaurus kämpfen gegen einen Schakalkrieger. Der Keltenspieler würfelt mit seinem Initiativwürfel und erzielt eine 4, zu der er 5 addiert (Initiative der Fianna + 1 Zusatzpunkt aufgrund der Überzahl). Anschließend würfelt der Orkspieler und erzielt eine 6. Er würfelt nochmal mit dem Ergebnis 4. Seine Initiative beträgt also $6 + 4 + 2$ (Initiative 2). Der Orkspieler trägt den Sieg in der Initiative mit 12 zu 9 Punkten davon.

Der Keltenspieler beschließt, die beiden Würfel der Fianna für die Parade zu verwenden und die zwei Würfel des Minotaurus für die Attacke. Da er vor der Initiativprobe nicht angekündigt hat, vom Kriegsrausch Gebrauch machen zu wollen, kommt er keiner der beiden Figuren zugute. Der Orkspieler wägt seine Möglichkeiten ab und wird zwei Würfel für die Attacke und einen für die Parade verwenden.

Die Schwierigkeiten für die beiden Attacken des Orkspielers sind unterschiedlich hoch, 7 für die erste und 10 für die zweite. Der Spieler besitzt zwei verschiedenfarbige Würfel und ordnet den roten Würfel der ersten Attacke zu, den weißen der zweiten Attacke. Er würfelt mit beiden Würfeln gleichzeitig. Der rote zeigt ein Auge, der weiße fünf. Die erste Attacke ist also mißlungen, die zweite ist ein Erfolg. Eine 10 mußte erreicht werden, weswegen der Orkspieler nicht auf seine Spezialfertigkeit Brutal zurückgreifen muß, um nochmals zu würfeln.

Der Fianna stehen jetzt zwei Würfel zur Verfügung, um eine Attacke der Schwierigkeit 10 abzuwehren. Der Keltenspieler würfelt mit den beiden Würfeln und erzielt eine 5 und eine 3. Dazu addiert er 3 Punkte - die Parade der Fianna - und muß sich dann leider damit abfinden, daß ihm die Parade nicht gelungen ist.

Der Orkspieler hat also erfolgreich attackiert. Er will die Fianna verletzen und würfelt mit zwei W6, die Resultate sind eine 5 und eine 4. Das Ergebnis ist also $4 + 5 + 10$ (Kraft des Orks) - 3 (Widerstandskraft der Fianna) = 16, Stelle 4, also der Kopf. Die Fianna ist Sofort Tot.

Jetzt kann der Minotaurus angreifen. Der Keltenspieler entscheidet sich für zwei unterschiedliche Schwierigkeiten, eine bei 7, die andere bei 8. Der rote

Würfel steht für die erste Attacke, der weiße für die zweite. Er würfelt; der rote Würfel zeigt eine 5, der weiße eine 6. Die beiden Attacken sind also von Erfolg gekrönt.

Dem Schakalkrieger steht zu seiner Verteidigung also ein W6 zur Verfügung. Der Orkspieler will sich gegen die Attacke mit der Schwierigkeit 7 verteidigen und würfelt eine 4. $4 + 5$ (Parade des Schakalkriegers) = 9, das heißt, die Attacke ist abgewehrt.

Es bleibt eine nicht abgewehrte Attacke, und der Minotaurus wird sicherlich versuchen, seine unglückliche Gefährtin zu rächen. Der Keltenspieler würfelt mit zwei W6 und erzielt auf beiden eine 6. Der Schakalkrieger ist Sofort Tot.

Verstärkte Parade

Eine Fianna kehrt von einer kräftezehrenden Schlacht zurück und hat nur noch einen Wunsch: in ihr Heimatdorf zu gelangen. Aber auf dem Weg gerät sie in einen Hinterhalt von zwei mit Keulen bewaffneten plündernden Goblins. Ein Kampf bricht los, die Fianna verliert die Initiative. Sie wird vorsichtig und bestimmt zwei Würfel für die Parade und einen für die Attacke. Die Goblins beschließen daraufhin, 3 Würfel für die Attacke zu verwenden und einen für die Parade. Die Goblins verlassen sich auf ihre zahlenmäßige Überlegenheit und legen für zwei Würfel die Schwierigkeit 4 fest, für einen die Schwierigkeit 5. Sie würfeln, und mit allen Attacken haben sie Erfolg.

Die Fianna will sich gegen die beiden Attacken mit der Schwierigkeit 4 verteidigen und wehrt sie auch tatsächlich ab. Da sie in der Unterzahl ist, nicht mehr Würfel für die Attacke als für die Parade bestimmt hat und sich gegen eine Attacke erfolgreich zur Wehr gesetzt hat, hat sie ein Anrecht auf eine verstärkte Parade. Sie muß nur noch eine Attacke abwehren, und sie bekommt einen zusätzlichen Paradewürfel. Da die anfängliche Schwierigkeit bei 5 lag, steigt sie aufgrund der verstärkten Parade auf 7 (+2). Das heißt, benötigt eine 4 oder höher auf ihren Wurf (Paradefähigkeit 3). Und das Glück ist auf der Seite der Fianna, sie hat Erfolg. Hätte es eine weitere, noch nicht abgewehrte Attacke gegen sie gegeben, hätte sie versuchen können, sich diesmal mit einer Schwierigkeit erhöht um +4 zu verteidigen und so weiter (+ 6, + 8, + 10...)

Und jetzt ist sie an der Reihe, und wir können jede Wette eingehen, daß es ihr keine größeren Schwierigkeiten bereiten wird, sich ihrer beiden Gegner zu entledigen.

