

WARHAMMER UNDERWORLDS DEATHGORGE

ANMERKUNGEN DER DESIGNER ZU ÄLTEREN SAISONS, DEZEMBER 2023

Die folgenden Anmerkungen sind als Ergänzung für Spiele von Warhammer Underworlds vorgesehen. Sie liegen als eine Reihe von Fragen und Antworten vor; die Fragen basieren auf solchen, die von Spielern im Bezug auf ältere Saisons von Warhammer Underworlds gestellt wurden, während die Antworten vom Team der Regelautoren stammen und erklären, wie die Anwendung bestimmter Regeln vorgesehen ist.

Die Regeln von Warhammer Underworlds: Deathgorge ersetzen jene von Warhammer Underworlds: Wyrdhollow, und die Regel-Updates sowie diese Designanmerkungen zu Warhammer Underworlds: Deathgorge ersetzen die Errata und Designanmerkungen zu Warhammer Underworlds: Wyrdhollow.

Unsere Anmerkungen werden regelmäßig aktualisiert; wenn Änderungen im Vergleich zur Vorgängerversion vorgenommen werden, sind sie in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen, etwa „regionales Update“, handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

F&A

Die folgenden F&A gelten für alle Spiele von Warhammer Underworlds und sind in Sektionen gemäß der Reihenfolge unterteilt, in der sie in den Grundregeln erwähnt werden.

TERMINOLOGIE

F: Beinhaltet „bis zum Beginn der nächsten Runde“ den Beginn der nächsten Runde?

A: Nein. „Bis zum Beginn der nächsten Runde“ hat die gleiche Bedeutung wie „bis zum Ende der Runde“.

ATTACKENAKTIONEN

F: Wenn etwas geschieht, das den Schaden einer Attackenaktion negiert, die erfolgreich wäre (etwa die Karte Dunkle Bestimmung), gilt die Attacke im Regelsinne als erfolgreich oder misslungen?

A: Sie gilt als misslungen, mit Ausnahme einer erfolgreichen Attackenaktion Kraftfeld, die keinen Schaden zufügt, wenn sie erfolgreich ist.

F: Was geschieht, wenn ein Kämpfer mindestens einen Wundenmarker hat und sein Wundenwert durch einen Modifikator verringert wird?

A: Der Modifikator hat keinen Effekt auf die Wundenmarker auf der Kämpferkarte des Kämpfers. Sobald der Modifikator angewendet wird, prüfe, ob die Anzahl der Wundenmarker auf der Kämpferkarte den neuen Wundenwert erreicht oder übertrifft. Tut sie das, wird der Kämpfer ausgeschaltet. Durch das Verändern des Wundenwerts eines Kämpfers wird diesem kein Schaden zugefügt.

ENDPHASE

F: Wann erhalte ich die Ruhmespunkte für Verbesserungen, die in der dritten Endphase Ruhmespunkte geben (wie die „Schlüssel“-Verbesserungen und Veränderungskarte)?

A: Zu Beginn der dritten Endphase, bevor die Spieler Missionskarten werten. Hat mehr als ein Spieler eine solche Verbesserung, erhalten diese Spieler die Ruhmespunkte für diese Verbesserungen gleichzeitig (und bevor irgendein Spieler Missionskarten wertet).

MISSIONSKARTEN

F: Sind alle Karten, auf denen „Werte sofort“ steht, Sofortmissionskarten?

A: Ja.

F: Welche „Werte sofort“-Missionskarten kann ich werten, wenn ich sie ziehe, nachdem die Bedingungen der Missionskarte zuvor schon erfüllt waren (anstatt dass ich sie auf der Hand habe und genau in dem Moment werte, in dem die Bedingungen erfüllt sind)?

A: Die Grundregel ist, dass du eine „Werte sofort“-Missionskarte auf der Hand haben musst, wenn ihre Bedingungen erfüllt werden, damit du sie werten kannst. Wenn du eine Missionskarte ziehst, nachdem deren Bedingungen erfüllt wurden, musst du die Bedingungen erneut erfüllen, bevor du die Missionskarte werten kannst.

Die folgenden Karten kannst du im nächsten Sofortwertschritt werten, wenn du sie nach dem Erfüllen der Bedingung gezogen hast. Sie sind die einzigen Ausnahmen zu der oben erläuterten Grundregel.

Blut für den Blutgott!

(Shadespire #2/Nightvault #118)

Den Blick des Khorne anziehen

(Shadespire #4/Nightvault #120)

Lasst das Blut fließen (Shadespire #8/Nightvault #124)

Ehrwürdig (Shadespire #30/Nightvault #146)

Ruf des Waaagh! (Shadespire #30)

Khorne sieht uns (Shadespire #178)

Kein Entkommen (Shadespire #180)

Ranger-Schlag (Shadespire #211)

Zerrt sie hinab (Nightvault #32)

Gespenstische Schwärme (Nightvault #34)

Meister der Magie (Nightvault #64)

F: Wenn eine Sofortmissionskarte ohne spezifisches Zeitfenster wie etwa Ein Wille als Aktion während einer Aktivierung gezogen wird und die Bedingung zu jenem Zeitpunkt erfüllt ist, kann man jene Karte zu jenem Zeitpunkt werten?

A: Ja.

F&A NACH SAISONS SORTIERT

Die folgenden F&A beziehen sich auf ältere Saisons von Warhammer Underworlds, beginnend mit der jüngsten.

WYRDHOLLOW

F: Wenn eine Missionskarte verlangt, dass eine Kriegerschar ein bestimmtes Missionsziel kontrolliert, etwa 1, 2, „3 und 4“, „2 und 5“ usw., kann ich dann Karten benutzen, die den Wert von Missionszielen ändern (wie die aus dem Rivals-Deck Pfade der Prophetie), damit ich die Missionskarte werten kann? Kann ich zum Beispiel den Wert des Missionsmarkers 2 zu 1 ändern und dann „Kontrolliere Missionsziel 1“ werten?

A: Ja.

EPHILIMS PANDÄMONIUM

F: Wenn Ephelim die Attackenaktion *Flammen des Wandels* ausführt und sich befreundete Kämpfer ohne Wundenmarker angrenzend zum Ziel befinden, muss ich dann jenen Kämpfern Schaden zufügen, wenn ich die Reaktion der Attackenaktion *Flammen des Wandels* einsetze?

A: Ja.

F: Sind Wandler Zauberer?

A: Nein.

F: Erleiden Wandler einen Kontrollverlust bei zwei oder mehr  im Zauberwurf für ihre Zauber-Attackenaktionen?

A: Nein.

F: Zählen von Wandlern ausgeführte erfolgreiche Zauber-Attackenaktionen als gewirkte Zauber?

A: Ja.

F: Wenn die Karte *Wille des Architekten* die Position zweier Gebietsmarker tauscht und einer davon ein Fesselhexfeldmarker ist, gerät dann der Kämpfer, unter dem der Fesselhexfeldmarker platziert wird, ins Straucheln?

A: Ja.

DOMITANS STURMZIRKEL

F: Betrifft Schriften des Zaubersuchers (*Domitans Sturmzirkel #32*) Zauber-Attackenaktionen?

A: Ja.

F: Ein befreundeter nicht angespornter Domitan führt in einer Aktionsphase eine Attackenaktion aus. Später in derselben Phase wird jener Domitan angespornt (und dadurch ein Anführer) und führt dann eine Attackenaktion aus. Kann ich *Den Weg ebnen* (*Giftiges Grauen #2*) werten?

A: Nein.

F: Ein befreundeter angespornter Domitan (also ein Anführer) führt in einer Aktionsphase eine Attackenaktion aus. Später in derselben Phase führt ein angespornter befreundeter Kämpfer (also ein Anführer), der nicht Domitan ist, eine Attackenaktion aus. Kann ich *Den Weg ebnen* (*Giftiges Grauen #2*) werten?

A: Ja.

F: Ein befreundeter wilder, nicht angespornter Domitan führt in einer Aktionsphase eine Attackenaktion aus, die einen feindlichen Kämpfer ausschaltet. Später in derselben Phase wird jener wilde Domitan angespornt (also ein Anführer) und führt dann eine Attackenaktion aus, die einen feindlichen Kämpfer ausschaltet. Kann ich *Überragende Barbarei* (*Mit Zähnen und Krallen #11*) werten?

A: Nein.

F: Ein befreundeter wilder, angespornter Domitan (also ein Anführer) führt in einer Aktionsphase eine Attackenaktion aus, die einen feindlichen Kämpfer ausschaltet. Später in derselben Phase führt ein befreundeter wilder, angespornter Kämpfer (also ein Anführer), der nicht Domitan ist, eine Attackenaktion aus, die einen feindlichen Kämpfer ausschaltet. Kann ich *Überragende Barbarei* (*Mit Zähnen und Krallen #11*) werten?

A: Ja.

F: Wird einem Kämpfer durch ein tödliches Hexfeld, das durch *Gewittersäule* (*Domitans Sturmzirkel #20*) erschaffen wurde, Schaden zugefügt, gilt dann der Handlungszauber als der Verursacher des Schadens?

A: Nein, der Schaden wird durch das tödliche Hexfeld verursacht.

KRUS'TIKS SEUCHENSCHAR

F: Wann genau wird die zweite Bedingung von *Nützliche Ablenkung* gewertet?

A: Unmittelbar nach dem Ende der Attackenaktion, deren Ziel jener Knecht war.

DER HENKERSFLUCH

F: In welchem Reaktionsschritt kann ich die Reaktion *Klingenfluch* einsetzen?

A: Im Reaktionsschritt, der auf Schritt 6 der Kampfabfolge folgt („Prüfen, ob das Ziel ausgeschaltet ist“), falls das Ziel in jenem Schritt ausgeschaltet wurde.

ALLGEMEINE KARTEN

Unstete Vorhersagen (*Pfade der Prophetie #18*)

F: Wenn es genau zwei überlebende Kämpfer gibt, wenn ich diese Karte spiele, kann ich dann entscheiden, dass beide jene Kämpfer einen Verteidigungsmarker haben und kein anderer befreundeter Kämpfer ins Straucheln gerät?

A: Nein.

Themenkarte *Finsterbannknechte*

F: Können *Finsterbann*-Kämpfer die Aktion *Widerstehen auf Falsche-Gabe-Verbesserungen des Zwieträchtigen Dreigestirns* ausführen?

A: Nein.

Ungewolltes Interdikt (*Finsterbannknechte #3*)

F: Kann ich diese Missionskarte während der Attackenaktion eines feindlichen Kämpfers werten, in der ich *Neuformung im Tod* gespielt habe und der Effekt davon den attackierenden feindlichen Kämpfer zum *Finsterbann*-Kämpfer gemacht hat?

A: Ja.

Massenvergiftung (*Giftiges Grauen #8*)

F: Kann ich diese Missionskarte werten, wenn ein Kämpfer mit mindestens einer *Gift*-Verbesserung in derselben Phase zwei erfolgreiche Attackenaktionen ausgeführt hat, aber bei der ersten davon keine *Gift*-Verbesserung hatte?

A: Ja.

Kein sicherer Stand (Giftiges Grauen #20)

F: Wenn ich Kein sicherer Stand spiele, kann ich dann auch einen Kämpfer wählen, der bereits strauchelt?

A: Ja.

F: Wenn ich Kein sicherer Stand spiele, kann ich dann auch einen Kämpfer wählen, der nicht straucheln kann?

A: Nein.

Giftmeister (Giftiges Grauen #27)

F: Interagiert diese Verbesserung mit Gift-Karten, die nicht anhalten?

A: Nein.

Aufladen (Seismischer Schock #7)

F: Muss der Zauberer das Missionsziel zu Beginn der Aktivierung kontrollieren, damit dies gewertet werden kann?

A: Ja.

Abasoths Lärmende Götzen (Seismischer Schock #13)

F: Kann ich dies spielen, um einen Gebietsmarker unter einen Kämpfer zu bewegen, dem durch Handlungen kein Schaden zugefügt werden kann?

A: Nein.

GNARLWOOD

ERBEN DES VELMORN

Der Wächter (Erben des Velmorn #30)

F: Ich setze die Reaktion Der Wächter ein, um einen Gegner zu zwingen, Jedran statt Velmorn als Ziel zu wählen. Als Reaktion schiebt mein Gegner den Attackierenden außer Reichweite von Jedran. Kann die Attackenaktion dann wieder Velmorn als Ziel wählen?

A: Ja.

DIE KNARRSEELENSIPPE

Wahres Wesen (Die Knarrseelensippe #12)

F: Kann ich diese Missionskarte werten, wenn einige meiner Kämpfer Bestien sind und andere angespornt?

A: Ja.

Das Binden (Die Knarrseelensippe #20)

F: Kann ich einen Geistmarker von einem Kämpfer entfernen, den ich nicht heilen kann, wenn ich diese Karte einsetze?

A: Nur wenn du auch einen Geistmarker von einem oder mehreren Kämpfern entfernst, die du heilen kannst.

GRINSERICHS WAHNSTAAT

Grinserich

F: Kann ich die Reaktion Zum Ritter schlagen in der Endphase einsetzen?

A: Nein.

F: Wenn ich eine Attackenaktion mit der Fähigkeit Aufgefressen ausführe, wann genau tritt dann der Effekt jener Fähigkeit ein?

A: Nach dem Schritt „Erfolg bestimmen“, falls die Attacke einen kritischen Treffer ergeben hat (siehe „Kritische Fähigkeit“ im Regelbuch).

Queste-Missionskarten

F: Kann ich eine Queste-Missionskarte werten, die ich keinem befreundeten Kämpfer gegeben habe?

A: Nein.

F: Kann ich eine Queste-Missionskarte ablegen, die ich einem befreundeten Kämpfer gegeben habe?

A: Nein.

F: Zählen Queste-Missionskarten, die ich befreundeten Kämpfern gegeben habe, als Missionskarten auf meiner Hand?

A: Nein.

F: Ziehe ich in der Endphase Missionskarten, bis ich drei auf der Hand habe, unabhängig von der Anzahl Queste-Missionskarten, die meine Kämpfer haben?

A: Ja.

F: Wenn ich eine Queste-Sofortmissionskarte werte, ziehe ich eine weitere Missionskarte, obwohl ich drei Missionskarten auf der Hand habe?

A: Ja.

GRYSELLES ARENAI

F: Wenn Retaria eine Attackenaktion mit Straucheln ausführt und der Schaden jener Attackenaktion das Ziel ausschaltet, bringt dann jene Attackenaktion das Ziel ins Straucheln und Retaria wird angespornt?

A: Nein und nein.

Unstillbare Inbrunst (Gryselles Arenai #22)

F: Wenn ich diese Karte einsetze und einem befreundeten Kämpfer dann genau 1 Schaden zugefügt wird, wird diese List dann abgelegt?

A: Nein. Diese List hält bis zum Ende der Phase an oder bis durch sie Schaden reduziert wird.

ALLGEMEINE KARTEN

Themenkarte Fürchterliche Festung

F: Wenn ich zu Beginn den verfügbaren Gebietsmarker platziere, was für eine Art Marker platziere ich dann?

A: Platziere einen verfügbaren Gebietsmarker aus dem Deathgorge-Set.

Wandelnde Mauer (Fürchterliche Festung #32)

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer diese Verbesserung hat, kann ich dann Neuordnung (Fürchterliche Festung #20) einsetzen, um ihn in eine beliebige Richtung zu schieben?

A: Ja.

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer diese Verbesserung und Wagemutiger Architekt (Fürchterliche Festung #23) hat, kann ich dann die Reaktion von Wagemutiger Architekt einsetzen?

A: Nein.

Unerwartetes Ableben (Wagemutige Forscher #9)

F: Kann ich diese Missionskarte durch Schaden werten, der durch eine Attackenaktion oder eine Handlung (etwa Spitzenmäßige Argumente) zugefügt wurde?

A: Nein.

F: Kann ich diese Missionskarte werten, wenn ein feindlicher Kämpfer durch einen Handlungszauber ausgeschaltet wird?

A: Ja.

Schürfer (Wagemutige Forscher #32)

F: Wenn ich die Fähigkeit auf dieser Verbesserung einsetze, um ein Fes-selhexfeld unter einem Kämpfer zu platzieren, gerät jener Kämpfer dann ins Straucheln?

A: Nein.

Komm zu mir (Mit Zähnen und Krallen #14)

F: Kann ich diese Handlung einsetzen, um einen Kämpfer, der an ei-nen einzelnen befreundeten Kämpfer angrenzt, so zu schieben, dass er immer noch an jenen einzelnen befreundeten Kämpfer angrenzt?

A: Ja.

F: Wenn ich den ersten „Modus“ dieser Karte einsetze, muss ich den gewählten Kämpfer so schieben, dass er an einen befreundeten Kämp-fer angrenzt?

A: Ja.

Bestienkrallen (Mit Zähnen und Krallen #23)

F: Wirkt sich die Fähigkeit Schlaghagel auf dieser Karte nur auf die Attackenaktion auf dieser Karte aus?

A: Ja.

Mal der Stampede (Mit Zähnen und Krallen #30)

F: Was geschieht, wenn ein Kämpfer mit dieser Karte, der nicht wild ist, ins Straucheln gerät?

A: Der Kämpfer ist nun wild und hat einen Strauchelmarker, ist aber nicht von der Regel für das Straucheln betroffen. Das bedeutet, dass der Kämpfer wild bleibt und nicht strauchelt, allerdings sind ande-re Interaktionen mit Karten möglich, die erfordern, dass Kämpfer Strauchelmarker haben.

Gut abgerichtet (Angriff der Bestien #9)

F: Wenn ein Kämpfer eine Angriffs-Superaktion ausführt, als wie viele Aktionen wird sie im Sinne dieser Missionskarte gezählt?

A: Sie wird als eine Bewegungsaktion und eine Attackenaktion ge-zählt. Jener Kämpfer muss eine zusätzliche Aktion ausführen, wenn du diese Missionskarte werten möchtest.

Winde des Zorns (Angriff der Bestien #22)

F: Wirkt sich diese Karte auf befreundete und feindliche Kämpfer aus?

A: Ja.

Ungezählte Begleiter (Angriff der Bestien #24)

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer mit einer Verbesserungskarte die-se Verbesserung erhält (zählt dann als 2 Verbesserungen und 1 zusätz-liche Einheimischer-Verbesserung), kann ich dann die Sofortmissions-karte Reich entlohnt (Knarrseelensippe #11) werten?

A: Nein. Reich entlohnt verlangt, dass dem fraglichen Kämpfer die dritte oder darauffolgende Verbesserung gegeben wird. Der Beglei-termarker ist keine Verbesserung, die dem Kämpfer gegeben wurde.

F: Wenn ich einem befreundeten Kämpfer, der nur diese Verbesserung hat, eine andere Verbesserung gebe, kann ich dann die Sofortmissions-karte Reich entlohnt (Knarrseelensippe #11) werten?

A: Ja. Reich entlohnt verlangt, dass dem fraglichen Kämpfer die dritte oder darauffolgende Verbesserung gegeben wird. Da der Kämpfer be-handelt wird, als hätte er zwei Verbesserungen, ist die nächste Verbes-derung, die ihm gegeben wird, die dritte.

F: Zählt der durch diese Verbesserung gewährte Begleitermarker in der Endphase als Verbesserung in Hinblick auf Missionskarten, die ver-langen, dass ein Kämpfer eine bestimmte Anzahl Verbesserungen hat, zum Beispiel Großzügige Geschenke (Harrowdeep #145)?

A: Ja. Denke aber daran, dass alle Marker von den Verbesserungen eines Kämpfers genommen werden, wenn der Kämpfer ausgeschal-tet wird.

Inspirierendes Maskottchen (Angriff der Bestien #28)

F: Kann die Fähigkeit dieser Verbesserung eingesetzt werden, wenn der Kämpfer, der diese Verbesserung hat, nicht heilen und nicht geheilt werden kann?

A: Nein.

Verwandte Seele (Angriff der Bestien #29)

F: Wenn ich eine Einheimischer-Verbesserung ziehe, die dem Kämp-fer mit dieser Verbesserung nicht gegeben werden kann, was geschieht dann mit der Karte?

A: Nimm die Karte auf deine Hand.

Ungezähmter Begleiter (Angriff der Bestien #32)

F: Hindert mich das Ignorieren eines Würfels aus dem Attackenwurf daran, Missionskarten wie Verzweigtes Schicksal zu werten, die Bezug auf die Einzelergebnisse eines Wurfs nehmen?

A: Nein.

NETHERMAZE

LISTIGDOLCHS KLAUENMEUTE

F: Wann wird Krich Rattenwisper angespornt?

A: Im Anspornschrift, nachdem seine Anspornbedingung er-füllt wurde.

DIE SCHATTENSCHAR

F: Wenn mein Kämpfer einen Schattenmarker oder den Finsterling-stein hat, kann ich seine Fähigkeit Überfall aus dem Schatten verwen-den, um ihn in einem Hexfeld zu platzieren, das weder ein Deckungs-hexfeld noch ein Randhexfeld ist?

A: Nein.

F: Kann Sylarcs Aktion Schattenaal verwendet werden, um einen feindlichen Kämpfer innerhalb von 4 Hexfeldern zu wählen, der sich nicht in einem Deckungshexfeld befindet?

A: Ja.

F: Wenn mein Kämpfer einen Schattenmarker hat, wird er im Sin-ne von Fähigkeiten, Kraftkarten und Missionskarten als in einem De-ckungshexfeld befindlich behandelt?

A: Ja.

HASKELS HEXENJÄGER

F: Wenn ein feindlicher Kämpfer die Reaktion Der Sieg hat seinen Preis einsetzt, kann ich dann meinen Gegner zwingen, eine Verbesse- rung von meiner Hand zu nehmen, die einem feindlichen Kämpfer ge-geben werden kann, etwa Einzigartige Neuformung oder eine der Fal-sche-Gabe-Verbesserungen des Zwieträchtigen Dreigestirns?

A: Nein.

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer die Reaktion Der Sieg hat seinen Preis einsetzt, kann ich dann jene Reaktion benutzen, um einem feind-lichen Kämpfer die Verbesserung Einzigartige Neuformung zu geben?

A: Ja.

Du bist angeklagt! (Nethermaze #86)

F: Hält diese List an, bis der gewählte Kämpfer seine Aktivierung in deinem Territorium beendet oder bis nach einer beliebigen Aktivierung, die damit endet, dass sich der gewählte Kämpfer in deinem Territorium befindet?

A: Letzteres.

Eiserne Nägel (Nethermaze #89)

F: Was bedeutet „kann nicht erweckt werden“ auf dieser Karte?

A: Fähigkeiten, die dazu führen würden, dass der betroffene Kämpfer einen oder mehrere Erweckungsmarker erhält, können jenen Kämpfer nicht betreffen.

DROMMS AUSEKORENE

F: Muss ich Herax' Fähigkeit Blutige Ketten einsetzen?

A: Nein.

F: Wann setze ich Herax' Fähigkeit Blutige Ketten ein?

A: Im Schritt Attackenaktion ansagen.

F: Kann ich eine Angriffsaktion mit Herax ausführen, in der Herax seine Bewegungsaktion 2 Hexfelder von einem feindlichen Kämpfer entfernt beendet, solange ich in der folgenden Attackenaktion seine Fähigkeit Blutige Ketten einsetzen kann?

A: Ja.

Das Blut ruft dich (Nethermaze #112)

F: Wer gilt beim Abhandeln dieser Karte als befreundeter und wer als feindlicher Kämpfer?

A: Wer ein feindlicher Kämpfer ist, wird aus der Perspektive jedes gewählten Kämpfers ermittelt, unmittelbar bevor er geschoben wird.

Machtvoller Hass (Nethermaze #124)

F: Kann ein Kämpfer mit dieser Verbesserung seine eigenen Attackenaktionen unterstützen?

A: Nein.

ALLGEMEINE/GROSSE-BÜNDNIS-KARTEN**Gewichtiger Segen (Nethermaze #153)**

F: Hält diese List an?

A: Ja. Sie hält bis zum Ende des Spiels an.

Verbotenes Gebiet (Nethermaze #160)

F: Wenn ich jedes Missionsziel in meinem Territorium kontrolliere, sich aber keine Missionsziele in niemandes Territorium befinden, oder wenn ich jedes Missionsziel in niemandes Territorium kontrolliere, sich aber keine Missionsziele in meinem Territorium befinden, kann ich diese Karte dann werten?

A: Ja.

Ungestüm voran (Nethermaze #231)

F: Wenn der Kämpfer nicht geschoben wird, kann durch diese Karte dann trotzdem Schaden zugefügt werden?

A: Nein.

Ein Schluck Dunkelwasser (Nethermaze #237)

F: Wie wird diese Karte abgehandelt?

A: Wirf alle drei Würfel zusammen. Handle dann in einer Reihenfolge deiner Wahl die Ergebnisse ☉ und ☿ eines nach dem anderen ab. Nach jedem zugefügten Schadenspunkt wird geprüft, ob der Kämpfer ausgeschaltet ist.

Tiefer Vorstoß (Nethermaze #238)

F: Wenn ich diese Karte einsetze, betrifft sie dann alle Kämpfer oder nur meine Kämpfer?

A: Nur deine Kämpfer.

F: Wie funktioniert diese Karte?

A: Während diese Karte anhält, kann ein befreundeter Kämpfer, der eine Bewegungsaktion ausführt, jene Bewegungsaktion mit +1 Bewegungswert ausführen, solange er jene Bewegung in feindlichem oder in niemandes Territorium beendet.

Lauernder Schrecken (Nethermaze #292)

F: Interagiert die erste Fähigkeit dieser Verbesserung mit Attackenaktionen, die keine Attackenwürfel verwenden (etwa Zauber-Attackenaktionen?)

A: Nein.

HARROWDEEP

F: Manche Karten beziehen sich darauf, dass „du“ (also der Spieler) einen Gebietsmarker umdrehst, manche darauf, dass „deine Kriegerschar“ einen Gebietsmarker umdreht. Ist das das Gleiche?

A: Ja.

F: Wenn ein Kämpfer mit einer oder mehreren Illusionsverbesserungen für eine List gewählt wird, werden die Verbesserungen vor oder nach dem Abhandeln der List zerbrochen?

A: Davor.

F: Ist ein Schattenhexfeldmarker ein Gebietsmarker?

A: Ja.

DIE LISTIG'N LUMPEN

F: Mannoks Fähigkeit Listiga Befehl nimmt auf „diesen Kämpfer“ Bezug. Ist damit Mannok gemeint?

A: Ja.

DIE SCHWARZPULVERPIRATEN

F: Können die Kämpfer mit der Reaktion Langfinger jene Reaktion einsetzen, wenn das Ziel der Attackenaktion ausgeschaltet wurde?

A: Ja.

F: Können die Kämpfer mit der Reaktion Langfinger jene Reaktion einsetzen, wenn das Ziel der Attackenaktion nicht mehr angrenzend zu ihnen steht?

A: Ja.

F: Wenn ich Improvisierte Munition einsetze, während mein befreundeter „Schwarzpulver“ bereits mit Beuteschuss ausgerüstet ist, wird dann immer noch 1 Schaden zugefügt, auch wenn er sich nicht auf einem Gebietsmarker in meinem Territorium befindet?

A: Nein.

DIE VERBANNTEN TOTEN

F: Wenn Gehilfe Marcov seine Aktion Puppenspieler einsetzt, kann die Aktion, die Regulus ausführt, eine Angriffsaktion sein, auch wenn er einen oder mehrere Bewegungsmarker hat?

A: Nein.

F: Wenn Gehilfe Marcov seine Aktion Puppenspieler einsetzt, kann die Aktion, die Regulus ausführt, eine Angriffsaktion sein, auch wenn er einen oder mehrere Angriffsmarker hat?

A: Ja.

ALLGEMEINE/GROSSE-BÜNDNIS-KARTEN

Vorsichtiges Manöver (Harrowdeep #135)

F: Was geschieht, wenn ich Vorsichtiges Manöver einsetze und einen Kämpfer mit der Verbesserung Wirbelnde Gefahr wähle (Direchasm: Arena Mortis #32)?

A: Wenn du den Abweichwurf für den gewählten Kämpfer gewürfelt hast und die Abweichen-Fähigkeit auf eine Art abhandeln kannst, die die Bedingung für Vorsichtiges Manöver erfüllt, tust du es so. Ansonsten hat die Handlung keinen Effekt und wird abgelegt.

Pfad des Todes (Harrowdeep #163)

F: Kann ich dies werten, wenn sich ein oder mehrere feindliche Kämpfer in meinem Territorium, aber keine in niemandes Territorium befinden oder wenn sich ein oder mehrere feindliche Kämpfer in niemandes Territorium, aber keine in meinem Territorium befinden?

A: Nein.

Troggothblut (Harrowdeep #186)

F: Kann ich die Reaktion auf dieser Verbesserung einsetzen, wenn ich diese Verbesserung einem Kämpfer gebe?

A: Ja.

Wettkampf auf Augenhöhe (Harrowdeep #191)

F: Kann ich Wettkampf auf Augenhöhe werten, wenn ich einen normalen Erfolg gewürfelt habe und mein Gegner einen kritischen Erfolg?

A: Ja. Die Anzahl der Erfolge ist gleich, es ist nicht von Belang, ob es sich um normale oder kritische Erfolge handelt, solange die Attackenaktion misslingt.

Im Schutz der Dunkelheit (Harrowdeep #233)

F: Wenn ich Im Schutz der Dunkelheit im letzten Kraftschritt von Runde 3 einsetze und den anhaltenden Effekt aussuche, hält er dann bis zum Ende des Spiels an?

A: Ja.

Finsterlingstein (Harrowdeep #276)

F: Wenn ein Kämpfer die Verbesserung Finsterlingstein hat, kann ich dann die List Im Schutz der Dunkelheit einsetzen, um jenen Kämpfer in ein Hexfeld zu schieben, das zu Beginn jenes Schiebens kein Deckungshexfeld ist?

A: Nein.

F: Wenn mein Kämpfer den Finsterlingstein hat, gilt er dann im Sinne von Fähigkeiten, Kraftkarten und Missionskarten als in einem Deckungshexfeld befindlich?

A: Ja.

DIRECHASM

Dominanz

Für kriegerscharspezifische Fragen zur Dominanzmechanik siehe die kriegerscharspezifischen F&A weiter hinten in diesem Dokument.

F: Wann genau nach einer Aktivierung erhält ein Spieler den Dominanzmarker? Was passiert, wenn beide Spieler Anspruch auf den Dominanzmarker haben?

A: Der Dominanzmarker wird nach dem Abhandeln etwaiger Reaktionen am Ende einer Aktivierung und vor dem Werten von Sofortmissionszielen zugewiesen.

Nachdem etwaige Reaktionen am Ende der Aktivierung abgehandelt wurden, prüfen die Spieler, ob sie Bedingungen erfüllt haben, um den Dominanzmarker zu erhalten. Diese Bedingungen sind:

- (i) die drei Bedingungen, die durch die Dominanzregelkarte angegeben werden, und:
- (ii) Bedingungen, die durch die folgenden Karten und Fähigkeiten generiert werden: Dominanter Verteidiger, Wilde Mächte, Vormachtstellung, Herrschaftsanspruch und Stolzer Läufer.

Wenn ihr diese Bedingungen geprüft habt, weist ihr den Dominanzmarker anhand folgender Regeln zu:

Hat nur ein Spieler beliebige dieser Bedingungen erfüllt und dieser Spieler hat nicht den Dominanzmarker, erhält er den Dominanzmarker.

Haben beide Spieler eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt und einer von ihnen hat den Dominanzmarker, erhält der andere Spieler den Dominanzmarker. Diese Dynamik entsteht dadurch, dass ein Spieler, der den Dominanzmarker bereits hat, ihn nicht erhalten kann.

Haben beide Spieler eine oder mehrere dieser Bedingungen erfüllt und keiner von ihnen hat den Dominanzmarker, würfeln sie wie in den Reihenfolge-Regeln des Regelbuchs beschrieben gegeneinander. Der Gewinner des Wurfs entscheidet, welcher Spieler zuerst den Dominanzmarker erhält. Jener Spieler erhält den Dominanzmarker, wonach der andere Spieler den Dominanzmarker erhält.

F: Wenn kein Spieler eine Karte mit Bezug auf Dominanzmarker in seinen Kartenstapeln hat, kann ein Spieler dann den Dominanzmarker erhalten?

A: Nein.

F: Wenn ein Spieler eine oder mehrere Karten mit Bezug auf den Dominanzmarker in seinen Kartenstapeln hat und sein Gegner hat keine, kann jener Gegner dann den Dominanzmarker erhalten?

A: Ja.

F: Wenn ich den Dominanzmarker habe und den Dominanzmarker einem anderen Spieler gebe, habe ich den Dominanzmarker dann im Sinne der Regeln abgelegt?

A: Nein.

F: Kann ich die Bedingungen zum Erhalt des Dominanzmarkers am Ende einer Aktivierung erfüllen, indem ich einen feindlichen Kämpfer mit einer Attackenaktion ausschalte, die durch eine Reaktion nach jener Aktivierung ermöglicht wurde?

A: Nein.

F: Wenn ich am Ende einer Aktivierung den Dominanzmarker habe und mein Gegner und ich beide die Bedingungen zum Erhalt des Dominanzmarkers erfüllen, was passiert?

A: Du kannst den Dominanzmarker nicht erhalten, also erhält dein Gegner den Dominanzmarker. Wenn du aber Anschwellender Stolz auf der Hand ist, kannst du jenes Missionsziel immer noch werten, auch wenn du den Marker zu jenem Zeitpunkt nicht mehr hast.

F: Kann ich Stärke vortäuschen, Unbesiegte Erscheinung, Mehr Kraft oder Der Nervenkitzel der Jagd einsetzen, wenn ich den Dominanzmarker habe?

A: Nein. Du kannst den Dominanzmarker nicht erhalten, wenn du ihn bereits hast, also werden die Bedingungen dieser Listkarten nicht erfüllt.

F: Ich habe den Dominanzmarker nicht und ein befreundeter Kämpfer schaltet den feindlichen Anführer während einer Aktivierung mit einer Attackenaktion aus. Kann ich Der Nervenkitzel der Jagd einsetzen und Anschwellender Stolz werten?

A: Ja. Der Nervenkitzel der Jagd ist eine Reaktion am Ende einer Aktivierung, was bedeutet, dass sie abgehandelt wird, bevor geprüft wird, welche Spieler die Bedingungen für den Dominanzmarker nach der Aktivierung erfüllen.

F: Kann ich Ungenutzte Ressourcen einsetzen, um Anschwellender Stolz zu werten, wenn ich den Dominanzmarker habe?

A: Nein. Wenn du den Dominanzmarker hast, musst du entscheiden, drei Kraftkarten zu ziehen.

F: Kann ich Vormachtstellung oder Herrschaftsanspruch einsetzen, wenn ich den Dominanzmarker habe?

A: Ja.

F: Ein befreundeter Kämpfer mit der Verbesserung Arroganter Widerstand wird durch eine Attackenaktion ausgeschaltet. Erhalte ich dennoch den Dominanzmarker durch Arroganter Widerstand?

A: Ja.

F: Wenn ich den Dominanzmarker zu dem Zeitpunkt habe, wenn ich Vormachtstellung oder Herrschaftsanspruch einsetze, und ich den Dominanzmarker am Ende der Aktivierung immer noch habe, kann ich Anschwellender Stolz werten?

A: Ja.

F: Ein Kämpfer mit Dominanter Verteidiger hat keine Erfolge bei seinem Verteidigungswurf. Wann wird der Dominanzmarker abgelegt?

A: Lege den Dominanzmarker nach Schritt 3 der Kampfabfolge ab.

F: Kann ich Angeschlagener Stolz werten, wenn ein befreundeter Kämpfer einen feindlichen Kämpfer ausschaltet, der die Verbesserung Dominanter Verteidiger hat, wenn mein Gegner den Dominanzmarker hatte, als ich die Attackenaktion ansagte, und dann keine Erfolge beim Verteidigungswurf erzielte?

A: Nein. Der Dominanzmarker wird abgelegt, bevor der feindliche Kämpfer ausgeschaltet wird, also werden die Bedingungen für das Werten des Missionsziels nicht erfüllt.

F: Ein Kämpfer mit Meisterlicher General, Meisterlicher Duellant, Meister der Beute oder Meister aller Pfade wird durch eine Attackenaktion ausgeschaltet. Wann wird der Dominanzmarker abgelegt?

A: Lege den Dominanzmarker nach Schritt 6 der Kampfabfolge ab.

F: Ein Kämpfer mit Meister der Beute schaltet einen feindlichen Kämpfer mit einer Attackenaktion aus. Wann erhält sein Spieler den Dominanzmarker?

A: Er erhält den Dominanzmarker nach Schritt 6 der Kampfabfolge.

F: Kann ich Angeschlagener Stolz werten, wenn ein befreundeter Kämpfer einen feindlichen Kämpfer ausschaltet, der Meisterlicher General, Meisterlicher Duellant, Meister der Beute oder Meister aller Pfade hat, wenn mein Gegner zu dem Zeitpunkt, als ich die Attackenaktion ansagte, den Dominanzmarker hatte?

A: Ja. Der Dominanzmarker wird abgelegt, nachdem der feindliche Kämpfer ausgeschaltet wird, also werden die Bedingungen zum Werten des Missionsziels erfüllt.

F: Ein Spieler mit dem Dominanzmarker setzt Aufgeplustert ein und einer seiner Kämpfer führt danach eine Attackenaktion aus, die misslingt. Wann wird der Dominanzmarker abgelegt?

A: Lege den Dominanzmarker nach Schritt 4 der Kampfabfolge während jener misslungenen Attackenaktion ab.

F: Ich setze Stärke vortäuschen ein, um den Dominanzmarker zu erhalten. Später in derselben Runde erfülle ich erneut die Bedingungen, den Dominanzmarker zu erhalten. Erhalte ich am Ende der Runde einen ausgegebenen Ruhmespunkt oder muss ich aufgrund der Effekte von Stärke vortäuschen dennoch den Dominanzmarker am Ende der Runde ablegen?

A: Der anhaltende Effekt von Stärke vortäuschen gibt an, dass der Dominanzmarker abgelegt wird. Dieser Effekt tritt auch dann ein, wenn nach dem Erhalt des Dominanzmarkers durch Stärke vortäuschen und dem anschließenden Ablegen des Dominanzmarkers der Dominanzmarker durch eine andere Bedingung erneut erhalten wird.

FESTZUG DES GRAUENS

F: Wenn ich Geteiltes Leid einsetze, um Schaden umzuverteilen, was gilt dann als Quelle jenes Schadens?

A: Der Attackierende.

KHAGRAS VERWÜSTER

F: Zählt das Umdrehen von Missionsmarkern mit Karten wie Ruf des Symbionten für die Anspornbedingung von Khagras Verwüster?

A: Nein.

STERNBLUTPIRSCHER

Unsichtbarer Jäger (Direchasm #111)

F: Unsichtbarer Jäger gibt an, dass Otapatl nicht ausgeschaltet ist, wenn er vom Spielfeld entfernt wird. Bedeutet das, dass Otapatl im Sinne von Missionszielen wie Der Jagd voraus als überlebender Kämpfer zählt, während er sich nicht auf dem Spielfeld befindet?

A: Nein. „Ein überlebender Kämpfer“ ist gleichbedeutend mit „ein Kämpfer, der sich auf dem Schlachtfeld befindet“.

DER BLUTROTE HOF

F: Wenn Gorath erfolgreich Abscheuliche Übertragung wirkt und ein feindlicher Kämpfer einen Wundenmarker erhält, wurde dann jenem feindlichen Kämpfer Schaden zugefügt?

A: Ja.

Tierhafte Verwandlung (Direchasm #141)

F: Kann ein Kämpfer ohne Verbesserungen für die Handlung Tierhafte Verwandlung gewählt werden?

A: Ja.

KOPPKNAKKAS IRRER MOB

F: Erhalte ich den Dominanzmarker, wenn ein befreundeter Dakko Pfeilspicka eine Angriff-Superaktion auf ein Missionsziel in feindlichem Territorium ausführt, wenn sich ein feindlicher Kämpfer nach der Bewegungsaktion innerhalb von 2 Hexfeldern von ihm befindet, aber nicht nach der Attackenaktion?

A: Nein.

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer des Irren Mobs einen feindlichen Anführer während einer Aktivierung durch eine Attackenaktion ausschaltet, kann ich dann den Dominanzmarker zweimal hintereinander in Anspruch nehmen – einmal für das Ausschalten eines feindlichen Anführers und einmal für die Reaktion Wilde Mächte – und kann ich dadurch Anschwellender Stolz werten?

A: Ja. Dies sind zwei gleichzeitig ausgelöste Fähigkeiten, die wie in den Reihenfolge-Regeln des Regelbuchs beschrieben abgehandelt werden.

Bestialisch brutal (Direchasm #178)

F: Kann ich Bestialisch brutal einsetzen, um Anschwellender Stolz zu werten, wenn ich den Dominanzmarker habe?

A: Nein. Wenn du den Dominanzmarker hast und Bestialisch brutal einsetzt, musst du entscheiden, den Dominanzmarker abzulegen.

ELATHAINS SEELENRÄUBER

F: Kann ich einen Kämpfer schieben, der nicht zurückgetrieben werden kann, wenn ich Tammaels Fähigkeit Springflut einsetze?

A: Ja.

F: Beginnt Dornfinne das Spiel ausgeschaltet, wenn ich mich dagegen entscheide, ihn aufzustellen?

A: Ja.

F: Kann ein Spieler die erste Option von Dornfinnes Reaktion aus-suchen, wenn sich keine befreundeten Schwarmmarker auf dem Schlachtfeld befinden?

A: Ja.

F: Wenn zwei oder mehr Kämpfer von Elathains Seelenräubern mindestens einen Wundenmarker haben und Dornfinne wird Schaden zugefügt, durch den er ausgeschaltet werden würde, werden die Erbrochenen angespornt?

A: Ja.

F: Wenn mein Gegner eine Karte einsetzt, die mir erlaubt, Karten abzulegen, um einen Effekt zu verhindern, so etwa Vergessene Albträume, Die volle Wucht des Sturms, Locklicht oder Übermächtiger Druck, was geschieht, wenn ich die benötigten Karten nicht ablegen kann?

A: Wenn du nicht die angegebene Anzahl an Karten ablegen kannst, musst du eine andere Option aussuchen.

Vergessene Albträume (Direchasm #241)

F: Wie interagiert Vergessene Albträume mit Attackenaktionen, die das Schlüsselwort Rundumhieb haben?

A: Wenn ein feindlicher Kämpfer eine Rundumhieb-Attackenaktion ausführt, während dein Vergessene Albträume im Spiel ist, bestimmst du, wie viele Kämpfer normalerweise Ziel der Attackenaktion wären. Dein Gegner handelt für den Attackierenden die entsprechende Anzahl Attackenaktionen ab, eine nach der anderen, und muss dabei jedes Mal eine Kraftkarte ablegen oder dich das Ziel jener Attackenaktion wählen lassen (das kann mehr als einmal derselbe Kämpfer sein).

ALLGEMEINE KARTEN

Überragend Selbstbewusst (Direchasm #325)

F: Würde ich Überragend selbstbewusst werten, wenn ich die Verbesserung Meister aller Pfade einsetzen würde, um meinen Kämpfer auf einem Missionsmarker in feindlichem Territorium zu platzieren?

A: Nein, es sei denn, ein anderer befreundeter Kämpfer kontrolliert bereits ein Missionsziel in feindlichem Territorium, wenn dein Kämpfer die Aktion von Meister aller Pfade ausführt.

F: Kann ich Überragend selbstbewusst am Ende der Runde werten, nachdem ich den Dominanzmarker abgelegt habe, um 1 Ruhmespunkt zu erhalten?

A: Nein.

Stärke vortauschen (Direchasm #359)

F: Kann man Stärke vortauschen einsetzen, wenn man bereits den Dominanzmarker hat?

A: Nein.

Wutentbrannte Gegenwehr (Direchasm #363)

F: Wenn ich Wutentbrannte Gegenwehr einsetze, kann ich einen Kämpfer ohne Wundenmarker wählen, auf den ich die Effekte der Karte anwende?

A: Ja. In diesem Fall gibt die Karte an, dass eine Anzahl Wundenmarker in Höhe der gewürfelten \mathcal{M} entfernt wird. Da hierbei kein Minimum angegeben ist (beispielsweise einen oder mehrere Wundenmarker), kann die entfernte Anzahl von Wundenmarkern in diesem Fall auch 0 sein. Bedenke, dass der Kämpfer nicht als geheilt zählt, wenn keine Wundenmarker von der Kämpferkarte entfernt werden, wie auf Seite 23 im Regelbuch angegeben.

Jagdsaison (Direchasm #375)

F: Wenn Jagdsaison im Spiel ist, gilt die Karte für alle Kämpfer oder nur für überlebende Kämpfer?

A: Jagdsaison gilt nur für überlebende Kämpfer.

Zwergenaufstand (Direchasm #398)

F: Wenn es mehrere überlebende Kämpfer gibt, zwischen denen bezüglich des niedrigsten Wundenwerts Gleichstand herrscht, kann ich dann wählen, welcher jener Kämpfer von der Handlung Zwergenaufstand profitiert?

A: Ja.

Panzer der Geringschätzung (Direchasm #424)

Amulett des Substanzraubs (Direchasm #430)

F: Wie interagieren Panzer der Geringschätzung und Amulett des Substanzraubs, wenn beide demselben Kämpfer gegeben werden?

A: Amulett des Substanzraubs hat keinen Effekt.

Geübter Blick (Direchasm #439)

F: Ein Kämpfer mit Geübter Blick hat einen Kämpfer mit Stärke durch Angst als Ziel einer Attackenaktion gewählt. Wie viele Attackenwürfel kann der Attackierende wiederholen?

A: Zwei.

F: Ein Kämpfer mit Geübter Blick hat Hrothgorn Menschenfänger als Ziel einer Attackenaktion gewählt (der keine Verbesserungen hat). Wie viele Attackenwürfel kann der Attackierende wiederholen?

A: Einen.

F: Ein Kämpfer mit Geübter Blick hat einen Kämpfer mit Geübter Blick als Ziel einer Attackenaktion gewählt. Wie viele Attackenwürfel kann der Attackierende wiederholen?

A: Einen.

Erfolgshungrig (Direchasm #450)

F: Kann man mit Erfolgshungrig mehrmals hintereinander reagieren, wenn mehrere Attacken hintereinander misslingen (vorausgesetzt, man hat genug Hungermarker zum Reagieren und der Schaden hat den Attackierenden nicht ausgeschaltet)?

A: Ja.

Stolzer Läufer (Direchasm #469)

F: Wenn ein Kämpfer mit dieser Verbesserung während der Aktionsphase ausgeschaltet wird, lege ich am Ende der Aktionsphase den Dominanzmarker ab?

A: Nein.

Tobender Mörder (Direchasm #470)

F: Wenn ein Kämpfer der Auserwählten Äxte die Verbesserung Tobender Mörder hat, eine Rundumhieb-Attackenaktion ausführt, einen feindlichen Kämpfer verfehlt und ich dann entscheide, Eidverschworen einzusetzen, um die Attacke erneut zu versuchen, was geschieht?

A: Wenn die finale Attackenaktion der Rundumhieb-Attackenaktion die erste Attackenaktion jener Superaktion ist, die misslingt, ist die Superaktion abgeschlossen und dem Kämpfer der Auserwählten Äxte werden 2 Schaden zugefügt, bevor er Eidverschworen einsetzen kann. Wenn der Kämpfer jenen Schaden überlebt und der Spieler entscheidet, Eidverschworen einzusetzen, um eine weitere Rundumhieb-Attackenaktion auszuführen, werden jenem Kämpfer der Auserwählten Äxte erneut 2 Schaden zugefügt, nachdem diese neue Superaktion abgeschlossen ist.

Wenn eine andere Attackenaktion außer der finalen Attackenaktion jener Rundumhieb-Superaktion misslingt, führt der Kämpfer der Auserwählten Äxte durch den Einsatz der Reaktion Eidverbunden eine neue Rundumhieb-Attackenaktion aus und die originale Rundumhieb-Attackenaktion ist „pausiert“ (siehe Regelbuch). Wenn die Attackenaktion mit Eidverschworen abgehandelt ist, werden dem Kämpfer der Auserwählten Äxte 2 Schaden zugefügt. Dann wird die ursprüngliche Rundumhieb-Attackenaktion fortgesetzt. Wenn jene Attackenaktion abgehandelt ist, werden dem Kämpfer der Auserwählten Äxte erneut 2 Schaden zugefügt.

Gierstein (Direchasm #471)

F: Wenn ein befreundeter Kämpfer Gierstein hat, wie interagiert dies mit den Ansporn-/Blutdurstbedingungen des Blutroten Hofes?

A: Befolge die Reihenfolge-Regeln aus dem Regelbuch. Wenn beispielsweise ein befreundeter Kämpfer des Blutroten Hofes Gierstein hat, entscheidet der kontrollierende Spieler über die Reihenfolge, in der die „am Ende der Aktionsphase“-Fähigkeiten abgehandelt werden. Wenn ein feindlicher Kämpfer Gierstein hat, würfeln die Spieler gegeneinander, um zu bestimmen, welche Fähigkeit zuerst zum Tragen kommt, wie in den Reihenfolge-Regeln erläutert.

Wilde Fratze (Direchasm #479)

F: Wie viele Wiederholungswürfe erlaubt Wilde Fratze selbst?

A: Einen.

F: Gilt das Schlüsselwort unter „Nur für Jäger“ auf einer Verbesserung wie Jägertalisman als ein Vorkommen des Schlüsselworts Jäger im Sinne von Erhalt von Wiederholungswürfen durch Wilde Fratze?

A: Ja.

BASISKARTENSET

Flinker Duellant (Basiskartenset #45)

F: Kann ich diese Reaktion während einer Superaktion eines feindlichen Kämpfers einsetzen?

A: Nein.

BEASTGRAVE

F: Kann ein Kämpfer sowohl das Schlüsselwort Jäger als auch Beute haben?

A: Ja.

SKAETHS WILDE JAGD

List des Kurnoth (Beastgrave #37)

F: Kann ich diese Karte auch werten, wenn der feindliche Kämpfer die Eigenschaft Fliegend hat oder keinen Schaden durch tödliche Hexfelder nehmen kann?

A: Ja.

DIE GRIMWACHT

F: Kann Fürst van Knackenmark die Aktion Ghoulruf ausführen (mit oder ohne Appell-Fähigkeit), auch wenn keine befreundeten Crypt Ghouls ausgeschaltet sind?

A: Nein.

F: Wenn Ghoulruf eingesetzt wird und die Spielpläne diagonal liegen, kann die vom Abweichmarker aus gezogene Linie das Schlachtfeld verlassen und wieder in es eintreten. In welchem Hexfeld platziere ich den Crypt Ghoul, wenn dies geschieht?

A: Der Crypt Ghoul wird im entferntesten leeren Hexfeld in der ermittelten Richtung platziert, was auch so liegen kann, dass die Linie das Schlachtfeld verlassen hat und wieder in es eingetreten ist.

F: Wenn Ghoulruf eingesetzt wird und ich den Crypt Ghoul nicht platzieren kann (weil sich in der ermittelten Richtung kein leeres Hexfeld befindet), was geschieht dann?

A: Du kannst den Crypt Ghoul nicht platzieren.

F: Wenn Ghoulruf eingesetzt wird, kann sich der Abweichmarker im am weitesten entfernten leeren Hexfeld vom Abweichmarker aus befinden (zum Beispiel, wenn er in einem Randhexfeld liegt)? Anders gefragt: kann ich einen Crypt Ghoul im selben Feld platzieren wie den Abweichmarker?

A: Nein.

Gestank des Sieges (Beastgrave #85)

F: Wenn ein Kämpfer durch Gestank des Sieges geschoben wird, nachdem die Attacke erfolgreich war, jedoch vor dem Schritt Schaden zufügen, gilt er dann hinsichtlich von Karten wie Skrupellos (um den zu verursachenden Schaden zu verstärken) noch als unterstützender Kämpfer?

A: Ja.

Nase der Jägerin (Beastgrave #91)

F: Wenn Valstank diese Verbesserung hat, wie funktioniert sie?

A: Solange sich Valstank mit dieser Verbesserung auf dem Schlachtfeld befindet, hat jeder feindliche Kämpfer das Schlüsselwort Beute, auch wenn der feindliche Kämpfer ausgeschaltet ist. Während Valstank ausgeschaltet ist, hat die Verbesserung keine Wirkung.

Ergriffene Waffe (Beastgrave #94)

F: Fügt die Ergriffene Waffe einem angrenzenden feindlichen Kämpfer auch dann Schaden zu, wenn sie während der Endphase ausgerüstet wird?

A: Ja.

FETZAS ZAHNFLETSCHAS

Beladen mit Beute (Beastgrave #104)

F: Kann ich Beladen mit Beute mit einem Kämpfer werten, der 3 oder mehr Verbesserungen hat und ausgeschaltet ist?

A: Nein.

F: Kann ich Beladen mit Beute auch werten, wenn die Verbesserungen auf zwei oder mehr Kämpfer aufgeteilt sind?

A: Nein.

Knapp entwischt (Beastgrave #112)

F: Wann ist das Reaktionszeitfenster für diese Karte?

A: Nach dem Schritt Erfolg bestimmen einer Attackenaktion, durch die diesem Kämpfer Schaden zugefügt würde, oder nachdem eine Handlung eingesetzt wurde, durch die diesem Kämpfer Schaden zugefügt würde.

Kreisender Jäger (Beastgrave #121)

F: Kann die Reaktion eingesetzt werden, nachdem ein Kämpfer eine Angriff-Superaktion ausgeführt hat?

A: Ja.

DIE ERBROCHENEN

Segenreiche Zähigkeit (Beastgrave #129)

F: Wenn der als Ziel gewählte Kämpfer die Attackenaktion überlebt, jedoch durch eine Reaktion während der Attackenaktion oder dadurch, dass er in ein tödliches Hexfeld zurückgetrieben wird, ausgeschaltet wird, kann dann diese Karte gewertet werden?

A: Nein.

F: Wenn der als Ziel gewählte Kämpfer die Attackenaktion überlebt, jedoch während einer Reaktion nach der Attackenaktion ausgeschaltet wird, beispielsweise Fallgrube, kann dann diese Karte gewertet werden?

A: Ja.

Rostsegen (Beastgrave #142)

F: Ändert dies die Anzahl der gewürfelten Würfel für Verteidigungswürfe feindlicher Kämpfer?

A: Nein.

Kolossale Gestalt (Beastgrave #153)

F: Wie wende ich -1 Bewegungswert durch diese Verbesserung an, wenn Fecula den Stirnreif des Eroberers hat?

A: Der Kämpfer mit der Verbesserung hat einen Bewegungswert gleich Feculas -1 (wenn Fecula also einen Bewegungswert von 4 hätte, hätte der Kämpfer einen Bewegungswert von 3).

HROTHGORN'S MENSCHENFÄNGER

F: Wie funktioniert Hrothgorn's Fähigkeit, jeden feindlichen Kämpfer zu Beute zu machen?

A: Solange sich Hrothgorn auf dem Schlachtfeld befindet, hat jeder feindliche Kämpfer das Schlüsselwort Beute, sogar wenn der feindliche Kämpfer ausgeschaltet ist. Solange Hrothgorn ausgeschaltet ist, hat die Fähigkeit keine Wirkung.

F: Nimmt Buschgit Schaden, wenn er dasselbe Hexfeld betritt, in dem sich seine Falle befindet?

A: Nein.

F: Nimmt Buschgit Schaden, wenn er dasselbe Hexfeld betritt, in dem sich die Falle eines anderen Buschgits befindet?

A: Ja.

F: Ist die Falle ein tödliches Hexfeld oder ein Gebietsmarker?

A: Nein.

F: Gilt das Modell der Falle als Kämpfer?

A: Nein.

F: Wenn ein Hexfeld die Falle enthält, verhindert dies, dass es ein leeres Hexfeld ist?

A: Nein.

F: Kann Buschgit die Falle im selben Feld wie ein Missionsziel, in einem tödlichen Hexfeld oder im selben Feld wie eine andere Falle platzieren?

A: Ja.

F: Was passiert, wenn ein Kämpfer ein Hexfeld betritt, das die Falle enthält und ein tödliches Hexfeld ist?

A: Dem Kämpfer werden 2 Schadenspunkte durch die Falle zugefügt und dann, falls der Kämpfer nicht ausgeschaltet wurde, 1 Schadenspunkt durch das tödliche Hexfeld.

F: Was passiert, wenn ein Kämpfer ein Hexfeld betritt, das zwei oder mehr Fallen-Modelle enthält?

A: Verwendet die Reihenfolge-Regeln.

F: Kann die Falle Kämpfern Schaden zufügen, die nicht von tödlichen Hexfeldern betroffen werden?

A: Ja.

F: Wenn Buschgit ausgeschaltet wird, bleibt die Falle auf dem Schlachtfeld? Funktioniert sie noch immer wie auf Buschgits Kämpferkarte beschrieben?

A: Ja.

MORGWAETHS KLINGENZIRKEL

F: Wenn Khamyss die Verbesserung Vorausschauender Hieb hat, kann sie ihre Klingebuckler-Attackenaktion ausführen, nachdem sie die Attackenaktion durch Vorausschauender Hieb ausgeführt hat? Und wenn ja, führt sie jene Attackenaktion aus, bevor oder nachdem die Attackenaktion ihres Gegners abgehandelt wurde?

A: Ja. Beide Attackenaktionen werden ausgeführt, bevor die feindliche Attackenaktion ausgeführt wird.

ALLGEMEINE KARTEN

In die Enge getrieben (Beastgrave #270)

F: Diese Karte bezieht sich auf feindliches Territorium – bezieht dies das Territorium jedes Spielers außer des Attackierenden ein?

A: Ja.

Toter Winkel (Beastgrave #322)

F: Kann ich einen Kämpfer mit dieser Karte schieben, wenn er bereits einen Kämpfer unterstützt, solange er ihn nach dem Schieben auch weiterhin unterstützt?

A: Nein.

F: Kann man einen Kämpfer mit Toter Winkel schieben, wenn der Kämpfer durch Seelenbund unterstützt?

A: Nein.

Erschöpfung (Beastgrave #338)

F: Zählt für Erschöpfung jede Aktion einer Superaktion einzeln?

A: Ja.

F: Zählt für Erschöpfung Fürst van Knackenmarks Fähigkeit Appell, oder ein Ghoulruf, der als Teil der Appell-Fähigkeit ausgeführt wurde?
A: Nein. Die Fähigkeit Appell ist nicht Teil einer Aktivierung.

Mit dem Schrecken davongekommen (Beastgrave #354)

F: Wenn der Schaden, der einem Kämpfer zugefügt wird, durch Fähigkeiten wie Schutzsiegel oder die Fähigkeit der Erbrochenen auf 1 modifiziert wird, kann man noch immer mit dieser Karte reagieren?
A: Ja.

F: Wenn diese Karte als Reaktion auf eine Attackenaktion eingesetzt wird, die 1 Schaden verursacht, misslingt dann die Attackenaktion?
A: Ja.

F: Wenn diese Karte als Reaktion auf eine Attackenaktion eingesetzt wird, die 1 Schaden verursacht, kann das Ziel durch die Attackenaktion noch immer zurückgetrieben werden?
A: Ja.

Wahnsinnspeil (Beastgrave #355):

F: Betrifft der Effekt von Wahnsinnspeil auch Attackenaktionen, die der Kämpfer durch Verbesserungskarten erhält?
A: Ja.

F: Kann der Wahnsinnspeil Zauberattackenaktionen betreffen?
A: Ja. Beachte, dass  immer ein Erfolg ist, also wird es immer noch möglich (wenn auch schwierig!) sein, jene Zauberattackenaktion auszuführen.

Tiergestalt (Beastgrave #378)

F: Wenn ich beim Zauberwurf für diesen Zauber einmal  und einmal  würfle, wurde er dann gewirkt?
A: Nein.

F: Zählt ein Energie-Symbol als eines der Symbole, die benötigt werden, um diese Karte zu zaubern?
A: Ja.

Larvenlanze (Beastgrave #411)

F: Kann der Schaden, der durch diese Attackenaktion zugefügt wird, reduziert werden (beispielsweise durch Talisman der Gesundheit oder Undurchdringlicher Wahn)?
A: Ja. Diese Karten reduzieren den zugefügten Schaden, nicht den Schadenswert. Entkräftung hingegen hätte keinen Einfluss auf Larvenlanze.

F: Kann der Würfelwert dieser Attackenaktion verändert werden (zum Beispiel durch Wahnsinnspeil)?
A: Nein.

Quintoks streitlustiger Schelmenstreich (Beastgrave #420)

F: Kann mein Kämpfer diesen Zauber wirken, auch wenn es keinen an ihn angrenzenden feindlichen Kämpfer gibt?
A: Nein.

Drang zu überleben (Beastgrave #431)

F: Wenn ich einem Kämpfer Drang zu überleben gebe, gebe ich ihm dann auch einen Verteidigungsmarker?
A: Nein. Wenn dieser Kämpfer Beute ist, ist er einfach in Verteidigungsstellung.

F: Kann ich einem Kämpfer, der bereits einen oder mehrere Verteidigungsmarker hat, Drang zu überleben geben?
A: Ja.

Ablenkung (Beastgrave-Geschenkset #14)

F: Kann ich nach dem Einsatz von Ablenkung einen Kämpfer wählen, der nicht geschoben werden kann?
A: Nein.

Abpraller (Beastgrave-Geschenkset #21)

F: Wenn ein erfolgreicher Abpraller die Kampfabfolge beendet, gibt es dann eine Gelegenheit, mit „während einer Attackenaktion, die misslingt“-Reaktionen wie Blutfaust zu reagieren?
A: Nein.

F: Wann kann ich Abpraller spielen?

A: Nach Schritt 3 der Kampfabfolge.

Riskantes Vorhaben (Beastgrave – Arena Mortis #1)

F: Könnt ihr klarstellen, wie der Schaden durch diese Handlung im Sinne von schadensreduzierenden Karten wie Ledrige Haut oder Abstoßende Widerstandskraft zugefügt wird?

A: Füge dem Kämpfer für jedes Wurf Ergebnis von  1 Schaden zu – in anderen Worten, der Schaden wird in individuellen Einheiten zugewiesen, weshalb Karten wie Ledrige Haut keine Auswirkungen haben.

Die Krone der Toten (Beastgrave – Arena Mortis #37)

F: Kann ich mit der Reaktion von Die Krone der Toten Karten ziehen, selbst wenn nur noch eine Karte in meinem Kraftstapel ist?
A: Nein.

Ruhmvolle Vision (Beastgrave – Arena Mortis #39)

F: Ist es möglich, die Reaktion der Verbesserung Ruhmvolle Vision einzusetzen, wenn jener Kämpfer keine Bewegungs- oder Angriffsmarker hat (etwa um Instinktive Taktiken zu werten)?
A: Nein.

CHAMPIONS DES DREADFANES EISENSEELES RICHTER

Flankieren (Champions des Dreadfanen #18)

F: Erlaubt mir diese Karte, den gewählten Kämpfer oder beide Kämpfer zu schieben?
A: Nur den gewählten Kämpfer.

DER TRAUERFLUG DER KLAGEMAID

F: Wie funktioniert die Reaktion der angespornten Klagemaid während der Attacken-Superaktion Rundumhieb eines feindlichen Kämpfers, die sie nicht als Ziel hat?
A: Wenn jede Attackenaktion der Superaktion abgehandelt ist und wenn die Attackenaktion die Klagemaid nicht als Ziel hat, kannst du ihre Reaktion einsetzen.

Ein Wille (Champions des Dreadfanen #42)

F: Kann ich diese Karte werten, wenn ich die Bedingung erfülle, nachdem ich meinen Kämpfer mit der Verbesserung Flinke Beinlinge geschoben habe?
A: Ja.

Grässlicher Anblick (Champions des Dreadfanen #50)

F: Kann diese Karte einen Kämpfer schieben, der nicht von Handlungen ausgewählt werden kann?

A: Ja.

NIGHTVAULT

STURMVATERS FLUCHBRECHER

F: Wie wirkt Spalten gegen Ammis und Rastus von Sturmvaters Fluchbrechern, wenn sie angespornt sind?

A: Hat eine Attackenaktion Spalten, kann das Ziel -Symbole bei seinem Verteidigungswurf nicht als Erfolge behandeln. Das bedeutet, dass Ammis und Rastus, wenn sie angespornt sind, - und -Symbole (und gegebenenfalls Unterstützungssymbole) als Erfolge behandeln dürfen, wenn sie Ziel einer Attackenaktion mit Spalten sind, nicht jedoch -Symbole.

F: Wenn einer meiner Kämpfer einen Zauber wirkt, wann wird jener Kämpfer angespornt?

A: Im Anspornschrift, der auf das Abhandeln jenes Zaubers folgt.

Im Falle eines Zaubers, der bis zu einem bestimmten Ereignis im Spiel bleibt, etwa Sphäre von Ghur, gilt jener Zauber erst nach jenem Ereignis als abgehandelt und der Kämpfer wird erst im Anspornschrift angespornt, der auf jenen Zeitpunkt folgt.

Im Falle der Zauberaktion Mit Macht erfüllen und im Falle von Zaubern, die anhaltend sind, wie etwa Grausiger Dunst, gelten jene Zauber als abgehandelt, nachdem sie gewirkt wurden, was bedeutet, dass der Kämpfer im nächsten Anspornschrift nach dem Wirken jenes Zaubers angespornt wird.

F: Ist die Fähigkeit auf der angespornten Kämpferkarte von Rastus und Ammis ein Modifikator ihres jeweiligen Verteidigungswerts?

A: Nein.

Kettenblitz (Nightvault #11)

F: Wenn die Kette von Kettenblitz mehr als einmal durch denselben feindlichen Kämpfer verläuft, verursacht er dann an diesem Kämpfer mehr als 1 Schaden?

A: Nein.

Den Sturm rufen (Nightvault #14)

F: Wie lange hält diese List an?

A: Bis zum nächsten Zauber, den deine Kriegerschar zu wirken versucht.

Elmsfeuerstab (Nightvault #21)

F: Was geschieht, wenn ich den Zauber auf der Verbesserungskarte Elmsfeuerstab öfter als einmal auf denselben Kämpfer wirke?

A: Die Attackenaktionen dieses Kämpfers mit nur einem Ziel haben bis zum Ende der Runde für jedes erfolgreiche Wirken des Zaubers +1 Reichweite.

DIE DORNEN DER ROSENKÖNIGIN

Nehmt die Stadt ein (Nightvault #35)

F: Gelten Missionsmarker, die sich halb auf meinem Spielplan und halb auf dem gegnerischen Spielplan befinden (weil sie in niemandes Territorium liegen) als auf beiden Spielplänen befindlich?

A: Ja.

Gleitender Marsch (Nightvault #39)

F: Kann ich Gleitender Marsch spielen, wenn es keine feindlichen Kämpfer gibt?

A: Nein.

Unerträgliche Häme (Nightvault #43)

F: Was passiert, wenn Unerträgliche Häme während Skaeths/Piekas/Sepsimus' Attackenaktion mit Rundumhieb gespielt wird, bevor das Modell eine Attackenaktion gegen jeden angrenzenden feindlichen Kämpfer durchgeführt hat? Verhindert dies, dass das Modell seine restlichen Rundumhieb-Attackenaktionen ausführt?

A: Ja.

Plötzliche Erscheinung (Nightvault #47)

F: Kann Plötzliche Erscheinung eingesetzt werden, um einen ausgeschalteten Kämpfer auf dem Schlachtfeld zu platzieren?

A: Nein.

Unentrinnbare Vergeltung (Nightvault #55)

F: Wenn die Rosenkönigin einen Bewegungswert von 0 hat, kann sie dann trotzdem eine Bewegungsaktion ausführen, um durch Unentrinnbare Vergeltung auf einem Starthexfeld platziert zu werden?

A: Ja.

DIE AUGEN DER NEUN

F: Ist die Aktion auf Vortemis' Karte, mit der er den Blue Horror beschwören kann, ein Zauber?

A: Nein.

F: Wird K'charik angespornt, wenn er sich angrenzend zu Turosh, Narvia oder einem Horror befindet, wenn derjenige eine erfolgreiche Attackenaktion ausführt?

A: Nein, deren Attackenaktionen sind keine Zauber.

F: Wird K'charik angespornt, wenn er sich angrenzend zu einem feindlichen Zauberer befindet, der einen Zauber wirkt?

A: Ja.

F: Kann der Blue Horror jemals ausgeschaltet werden? Erhält ein Spieler einen Ruhmespunkt, wenn er den Blue Horror ausschaltet? Können Missionskarten, die mit dem Ausschalten eines Kämpfers verbunden sind, je gewertet werden, indem man den Blue Horror ausschaltet?

A: Nein. Wenn der Blue Horror ausgeschaltet würde, wird er durch die Brimstone Horrors ersetzt. Er wird niemals ausgeschaltet.

F: Wenn ein Blue Horror mit der Verbesserungskarte Krone der Habsucht ausgeschaltet wird, nehme ich dann einen der nicht ausgegebenen Ruhmespunkte meines Gegners?

A: Dieser Fall kann nicht eintreten, denn ein Blue Horror wird niemals ausgeschaltet.

F: Was geschieht, wenn ein Blue Horror während seiner Bewegungs- oder Angriffsaktion durch Schaden ausgeschaltet werden würde (z. B. durch ein tödliches Hexfeld)?

A: Die Blue-Horror-Miniatur wird in dem Feld, in dem der Blue Horror ausgeschaltet werden würde, durch die Brimstone-Horror-Miniatur ersetzt. Entferne alle Marker von dem Kämpfer. Wenn sich der Kämpfer noch nicht so viele Hexfelder bewegt hat, wie es seinem Bewegungswert entspricht, kann er die Bewegungsaktion fortsetzen. Wenn der Kämpfer dabei war, eine Angriffsaktion auszuführen, wird die restliche Angriffsaktion abgehandelt. In beiden Fällen erhält der Kämpfer ganz normal einen Bewegungs- oder Angriffsmarker.

F: Beginnt der Blue Horror/beginnen die Brimstone Horrors das Spiel ausgeschaltet?

A: Ja.

F: Zählen der Blue Horror und die Brimstone Horrors zu Beginn des Spiels als zwei ausgeschaltete Kämpfer oder als einer?

A: Als einer.

ZARBAGS GITZ

F: Ist die Aktion auf der angespornten Seite von Snirk Sauazunges Kämpferkarte eine Bewegungs-, Angriffs- oder Attackenaktion?

A: Nein.

F: Wenn ich die Spezialaktion von Snirk (angespornt) einsetze, schiebe ich ihn dann immer je 1 Hexfeld und handle die Auswirkungen auf andere Kämpfer nach jedem Schieben ab oder schiebe ich ihn 3 Hexfelder auf einmal, nachdem ich etwaige Kämpfer aus dem Weg geschoben habe?

A: Immer 1 Hexfeld nach dem anderen. Beachte, dass es sich hier um eine Ausnahme davon handelt, wie das Schieben von Kämpfern durch Abweichung normalerweise funktioniert (denn normalerweise werden sie die gesamte Distanz auf einmal geschoben), um Snirks Auswirkungen auf andere Kämpfer darzustellen. Beachte zudem, dass Snirk erst fertig geschoben wurde, wenn er 3 Hexfelder geschoben wurde oder dies wie auf der Karte beschrieben verhindert wurde. Das bedeutet, dass du zum Beispiel nicht die Reaktion auf der Karte Belauern als Reaktion darauf spielen kannst, dass Snirk geschoben wird, bis Snirk fertig geschoben wurde.

F: Wenn Snirk in einen Kämpfer abweichen würde, der nicht geschoben werden kann, wie viel Schaden erleidet dann jeder Kämpfer insgesamt?

A: Snirk erleidet 1 Schaden und der Kämpfer, der nicht geschoben werden kann, erleidet 1 Schaden.

F: Wie wirkt Spiegelzug mit der Spezialaktion von Snirk (angespornt) zusammen?

A: Die Spiegelzug-Reaktion kann durchgeführt werden, nachdem ein beliebiger anderer Kämpfer durch Snirk geschoben wurde (und in diesem Fall wurde der betroffene Kämpfer 1 Hexfeld geschoben), oder nachdem Snirks Aktion beendet ist (dann wird der betroffene Kämpfer so viele Hexfelder geschoben, wie Snirk geschoben wurde).

F: Muss ich Snirk (angespornt) 3 Hexfelder schieben, wenn ich seine Spezialaktion einsetze, oder kann ich entscheiden, ihn nur 2, 1 oder sogar 0 Hexfelder zu schieben?

A: Du musst ihn 3 Hexfelder schieben, es sei denn, das Schieben wird wie auf der Karte beschrieben verhindert.

F: Wenn Snirk während der Spezialaktion von Snirk (angespornt) durch etwas anderes als seine Spezialaktion geschoben wird (z. B. Spiegelzug), kann ich dann danach seine Spezialaktion fortsetzen?

A: Nein.

F: Kann bei der Spezialaktion von Snirk (angespornt) eine Kette gelegt werden, die sich in ein unvollständiges Hexfeld erstreckt?

A: Nein. Wenn dies geschieht, erleidet Snirk keinen Schaden.

F: Kann Snirk (angespornt) durch eine Handlung eine Bewegungs-, Angriffs- oder Attackenaktion ausführen oder in Verteidigungsstellung gehen?

A: Nein.

F: Kann Drizgit die Aktion auf seiner Kämpferkarte einsetzen, um sich selbst zu bewegen, selbst wenn es keine angrenzenden oder überlebenden befreundeten Squigs gibt?

A: Ja, wenn er keine Bewegungs- oder Angriffsmarker hat.

F: Wenn Drizgit die Aktion auf seiner Kämpferkarte einsetzt, damit er und angrenzende befreundete Squigs eine Bewegungsaktion ausführen, in welcher Reihenfolge werden die Bewegungsaktionen abgehandelt?

A: Sie werden eine nach der anderen abgehandelt, wobei sich Drizgits Spieler die Reihenfolge aussuchen kann.

F: Wie wirkt die Aktion auf Drizgits Kämpferkarte mit Wuseln zusammen?

A: Wenn Drizgit die Aktion auf seiner Kämpferkarte einsetzt und dadurch eine Bewegungsaktion ausführt, kann dies die Wuseln-Reaktion für einen angrenzenden befreundeten Grot auslösen.

F: Ist Drizgits Aktion, die es ihm und angrenzenden befreundeten Squigs ermöglicht, Bewegungsaktionen durchzuführen, eine Superaktion?

A: Ja.

DIE JAGD DER GÖTTER

F: Was genau bedeutet es, wenn auf einer „Eid“-Missionskarte angegeben ist, dass ich sie vorzeigen soll?

A: Wenn du möchtest, kannst du deinem Gegner zu Beginn deiner ersten Aktivierung in der Aktionsphase beliebige „Eid“-Missionskarten vorzeigen. Das bedeutet, dass du deinem Gegner diese Karten zu sehen gibst – du solltest ihm Zeit geben, die Karten vollständig durchzulesen, wenn er dies möchte. Wenn dein Gegner damit fertig ist, nimm die Karten wieder auf die Hand und halte sie wieder verdeckt.

Brutales Opfer (Nightvault #184)

F: Wenn ich in einem Spiel mit zwei Spielern Brutales Opfer spiele und einen meiner Kämpfer ausschalte, erhält mein Gegner dann einen Ruhmespunkt?

A: Ja.

MOLLOGS MOB

F: Würfelt man zuerst, wer entscheidet, wer in der ersten Runde zuerst an der Reihe ist, oder wird zuerst der Stalasuig platziert und dann wird gewürfelt?

A: Der Stalasuig wird platziert, danach würfeln die Spieler gegeneinander.

F: Wenn mehr als ein Spieler einen Stalasuig hat, wie ermittelt man dann, welcher zuerst aufgestellt wird?

A: Verwendet die Reihenfolge-Regeln aus dem Regelbuch.

THUNDRIKS PROFITJÄGER

F: Wann setze ich Thundriks Fähigkeit Beförderung ein?

A: Nachdem du eine Missionskarte gewertet hast und bevor du die neue Missionskarte ziehst.

Kopfschuss (Nightvault #235)

F: Muss die Attackenaktion meines Kämpfers erfolgreich sein, damit ich Kopfschuss werten kann?

A: Ja.

Giftgas (Nightvault #250)

F: *Wer schiebt den Kämpfer, wenn Giftgas gespielt wird?*

A: Der Spieler, der Giftgas gespielt hat.

F: *Was geschieht, wenn man Giftgas spielt und einen Kämpfer wählt, der nicht geschoben werden kann?*

A: Dem gewählten Kämpfer wird 1 Schaden zugefügt.

YLTHARIS WÄCHTER

F: *Was genau bedeutet der Text in Klammern in der Anspornbedingung von Yltharis Wächtern?*

A: Dadurch kann der Spieler eine Fähigkeit einsetzen, die Wundenmarker von einem Kämpfer entfernt, um einen Kämpfer von Yltharis Wächtern anzuspornen, auch wenn der Kämpfer keine Wundenmarker auf seiner Kämpferkarte hat. Beispielsweise können Heilungsschübe oder Amphore der Heilung alle eingesetzt werden, um Kämpfer der Kriegerschar anzuspornen, auch wenn der betroffene Kämpfer keine Wundenmarker auf seiner Kämpferkarte hat. Beachte, dass Karten wie Belebende Welle nur Kämpfer betreffen, die Wundenmarker auf ihrer Kämpferkarte haben, deshalb spornen diese Karten Yltharis Wächter nicht an, es sei denn, der jeweilige Kämpfer hat mindestens einen Wundenmarker auf seiner Kämpferkarte.

ALLGEMEINE KARTEN

Kalkuliertes Risiko (Nightvault #302)

F: *Muss mein Kämpfer sich nur in ein tödliches Hexfeld bewegen und überleben oder muss er sich in ein tödliches Hexfeld bewegen und wieder aus dem tödlichen Hexfeld bewegen und überleben, um Kalkuliertes Risiko zu werten?*

A: Letzteres.

F: *Kann ich Kalkuliertes Risiko werten, wenn die Bewegungsaktion eines Kämpfers ihn durch ein tödliches Hexfeld führt (was er überlebt), und ich ihn dann zurück in jenes Hexfeld bewege, sodass er ausgeschaltet wird?*

A: Nein.

F: *Kann ich Kalkuliertes Risiko werten, wenn die Bewegungsaktion den Kämpfer durch ein tödliches Hexfeld führt (was er überlebt) und dann in ein zweites tödliches Hexfeld führt, was ihn ausschaltet?*

A: Ja.

Geborgenes Leben (Nightvault #304)

F: *Mein Blue Horror hat auf seiner Kämpferkarte 3 oder mehr Wundenmarker (z. B. durch eine Attackenaktion mit Schadenswert 3). Er wird durch die Brimstone Horrors ersetzt, die Kämpferkarte wird umgedreht und alle Marker werden entfernt. Kann ich dann in der folgenden Endphase Geborgenes Leben werten (vorausgesetzt die Brimstone Horrors wurden nicht ausgeschaltet)?*

A: Ja.

F: *Mein Kämpfer der Grabwache wird in Runde 1 ausgeschaltet. Ich bringe den Kämpfer in Runde 2 auf das Schlachtfeld zurück. Kann ich in der Endphase Geborgenes Leben werten (vorausgesetzt der Kämpfer wurde nicht ausgeschaltet)?*

A: Nein. Die Wundenmarker wurden von der Kämpferkarte des Kämpfers genommen, als er in Runde 1 ausgeschaltet wurde.

Fertigmachen (Nightvault #318)

F: *Kann ich diese Mission werten, wenn der Schadenswert meiner Attackenaktion mit einem Schadenswert von 1 auf irgendeine Art erhöht wurde (zum Beispiel durch Ruhmsucher oder Angespornte Attacke)?*

A: Nein.

Hinfort mit dir! (Nightvault #322)

F: *Kann ich die Missionskarte Hinfort mit dir! durch die Listkarte Stolpern werten (nach einer Attackenaktion)?*

A: Ja.

F: *Wenn die Attackenaktion meines Kämpfers einen feindlichen Kämpfer 2 oder mehr Hexfelder zurücktreibt, der feindliche Kämpfer aber im zweiten oder einem späteren Hexfeld durch ein tödliches Hexfeld ausgeschaltet wird, kann ich dann immer noch Hinfort mit dir! werten?*

A: Ja.

Einfach weiter hacken (Nightvault #338)

F: *Zählen Attackenaktionen, die außerhalb von Aktivierungen stattfinden (z. B. durch Reaktionen wie Jetzt bin ich dran oder Aggressive Abwehr oder im Kraftschritt durch Karten wie Bereit) zum Werten von Einfach weiter hacken?*

A: Nein.

Schnell unterwegs (Nightvault #343)

F: *Kann ich Schnell unterwegs werten, indem ich Verborgene Pfade einsetze, um die Position eines Kämpfers zu verändern, und dann eine Bewegungsaktion mit dem Kämpfer ausführe (z. B. wenn der Kämpfer Mollog ist)?*

A: Ja.

Märtyrer (Nightvault #347)

Guter Start (Nightvault #373)

F: *Wenn ich während einer Runde Märtyrer oder Guter Start ziehe, nachdem die Bedingungen erfüllt wurden, um sie zu werten, kann ich sie dann werten?*

A: Nein. Du musst diese Karten zum Zeitpunkt, da die Bedingung erfüllt ist, um sie zu werten, auf der Hand haben.

F: *Wenn sowohl ein feindlicher als auch ein befreundeter Kämpfer gleichzeitig ausgeschaltet werden (z. B. durch Splitterhagel) und dies die ersten in einer Runde ausgeschalteten Kämpfer sind, können beide Spieler Märtyrer und/oder Guter Start werten?*

A: Nein. In diesem Beispiel gibt es keinen einzelnen Kämpfer, der zuerst ausgeschaltet wurde.

In der Falle (Nightvault #354)

F: *Gelten unvollständige Hexfelder in Hinblick auf In der Falle als besetzte, blockierte oder tödliche Hexfelder?*

A: Nein. Unvollständige Hexfelder sind keine Hexfelder.

Ein einziges Schicksal (Nightvault #356)

F: *Wenn ich mit drei Würfeln einen Zauberwurf für eine Zauberattackenaktion durchführe und dann Foliant der Anrufungen einsetze, um eines der Ergebnisse zu verändern, sodass die drei Ergebnisse gleich sind, kann ich dann Ein einziges Schicksal werten?*

A: Ja.

F: Wenn ich mit drei Würfeln einen Zauberwurf für eine Zauberattakenaktion durchführe, die drei Wurfsergebnisse gleich sind und ich dann Foliant der Anrufungen einsetze, um eines der Ergebnisse zu verändern, kann ich dann Ein einziges Schicksal werten?

A: Nein.

F: Gelten Ergebnisse durch Energie in Hinblick auf das Werten von Missionskarten wie Ein einziges Schicksal als Wurfsergebnisse?

A: Nein.

Hexerischer Konter (Nightvault #370)

F: Wenn eine Zauber-Attakenaktion durch Bereit erfolgreich ist, kann der Spieler, dessen Kämpfer die Attakenaktion ausgeführt hat, Hexerischer Konter werten?

A: Ja.

Gegenangriff (Nightvault #404)

F: Wenn ein feindlicher Kämpfer eine Angriffsaktion ausführt und seine Bewegungsaktion angrenzend an einen meiner Kämpfer beendet, kann ich dann Gegenangriff spielen und meinen befreundeten Kämpfer so schieben, dass er an einen anderen feindlichen Kämpfer angrenzt, um so dem angreifenden Kämpfer zu entgehen?

A: Nein. „Zu dem feindlichen Kämpfer“ auf der Karte Gegenangriff bezieht sich auf den angreifenden feindlichen Kämpfer.

F: Wenn mein Gegner Gegenangriff einsetzt, um einen feindlichen Kämpfer angrenzend an meinen Kämpfer während der Angriffsaktion meines Kämpfers zu bewegen, kann ich dann jenen Kämpfer als Ziel der Attakenaktion meines Kämpfers wählen?

A: Ja.

Fluch der Entropie (Nightvault #413)

F: Wenn ein feindlicher Kämpfer durch Fluch der Entropie meines Kämpfers ausgeschaltet wird und der Zaubernde mindestens 3 Hexfelder von jenem Kämpfer entfernt steht, kann ich dann Tod aus der Ferne werten?

A: Ja.

F: Wenn ein feindlicher Kämpfer durch Fluch der Entropie meines Kämpfers ausgeschaltet wird und der Zaubernde ausgeschaltet ist, kann ich dann Tod aus der Ferne werten?

A: Nein.

Blutpakt (Nightvault #417)

F: Kann ich Jetzt bin ich dran oder Bereit als Reaktion spielen, nachdem mein Blutpakt abgehandelt ist?

A: Ja. Du kannst eine dieser Reaktionen spielen (aber nicht beide).

F: Kann ich Blutpakt spielen, auch wenn ich keine Verbesserungen auf meiner Hand habe?

A: Nein.

Spiegelzug (Nightvault #432)

F: Wenn mein Gegner eine Karte einsetzt, die mehr als einen Kämpfer schiebt (wie beispielsweise Abscheuliche Invasoren), kann ich diese Karte als Reaktion nach dem Schieben eines beliebigen jener Kämpfer spielen? Und wenn ja, welchen Kämpfer kann ich schieben?

A: Du kannst diese Karte als Reaktion spielen, nachdem ein Gegner einen beliebigen Kämpfer geschoben hat, selbst wenn er sich mitten im Abhandeln einer Regel befindet, durch die mehr als ein Kämpfer geschoben wird. Wenn du dies tust, kannst du einen beliebigen Kämpfer schieben, außer dem, der gerade geschoben wurde (je-

ner Kämpfer, auf den du reagierst), selbst wenn der Kämpfer, den du schiebst, bereits durch die Regel geschoben wurde, die dein Gegner soeben abhandelt, oder wenn jener Kämpfer noch durch die Regel, die dein Gegner gerade abhandelt, geschoben werden wird.

F: Kann ich Spiegelzug spielen, wenn ein Kämpfer aus der Kriegerschar meines Gegners einen Kämpfer während einer Attakenaktion zurücktreibt?

A: Ja.

Einen Schritt voraus (Nightvault #434)

F: Wenn ich Einen Schritt voraus spiele, nenne ich dann eine Missionskarte oder einen Missionsmarker?

A: Eine Missionskarte.

F: Muss der Spieler, der diese Karte einsetzt, den ganzen Namen der Missionskarte nennen, um den Gegner daran zu hindern, jene Missionskarte zu werten?

A: Ja.

Aufheben (Nightvault #443)

F: Kann Aufheben den Effekt von Grausamer Spott entfernen?

A: Nein.

Sphäre von Aqshy (Nightvault #451)

F: Wenn der Schaden durch die Sphäre von Aqshy durch Magiedämpfung von 1 auf 0 reduziert wird, wurde dann die Sphäre von Aqshy dennoch erfolgreich gewirkt?

A: Ja.

Strategische Magie (Nightvault #462)

F: Wenn ich den Handlungszauber Strategische Magie einsetze, um eine Missionskarte zurückzuholen, die sofort gewertet wird, und die Karte auf der Liste der Karten steht, die auch rückwirkend gewertet werden können, werte ich sie dann sofort erneut?

A: Ja. Du wertest sie in deinem nächsten Sofortwertschritt.

F: Wenn ich den Handlungszauber Strategische Magie einsetze, um eine Missionskarte zurückzuholen und ich die Missionskarte zweimal werte, als wie viele Missionskarten gilt das dann in Hinblick auf Überlegener Taktiker?

A: Als eine.

Arkaner Vertrauter (Nightvault #473)

F: Wenn ich einen Magiewürfel werfen muss, kann ich dann die Verbesserung Arkaner Vertrauter einsetzen, um das Wurfsergebnis zu ändern, auch wenn der Wurf nicht ausdrücklich ein Zauberwurf ist?

A: Nein.

Des Champions Mut (Nightvault #486)

F: Haben Des Champions Mut und Zuverlässiger Verteidiger den gleichen Effekt?

A: Ja. Hat ein Kämpfer beide Verbesserungen, kannst du bei seinen Verteidigungswürfen bis zu zwei Verteidigungswürfel erneut werfen (aber nicht denselben Würfel zweimal).

Krone der Habsucht (Nightvault #489)

F: Tritt das Reaktionszeitfenster der Krone der Habsucht ein, bevor oder nachdem mein Gegner einen Ruhmespunkt für das Ausschalten des Kämpfers mit dieser Verbesserung erhält?

A: Davor.

Verstörende Präsenz (Nightvault #492)

F: Wenn mein Kämpfer eine Angriffsaktion ausführt und seine Bewegung angrenzend an einen Kämpfer mit Verstörende Präsenz beendet, hindert ihn das am Beenden seiner Angriffsaktion?

A: Nein.

F: Wenn ich meinen Kämpfer mit Verstörende Präsenz während der Angriffsaktion eines feindlichen Kämpfers durch eine Reaktion so schiebe oder bewege, dass er an jenen Kämpfer angrenzt, hindert dies dann am Beenden seiner Angriffsaktion?

A: Nein.

Schreinwegkristall (Nightvault #499)

F: Kann ein Kämpfer mit dieser Verbesserung eine normale Bewegungsaktion ausführen?

A: Nein.

F: Was geschieht, wenn ein Kämpfer mit dieser Verbesserung eine Angriffsaktion ausführt?

A: Der Kämpfer bewegt sich nicht normal. Stattdessen platzierst du ihn auf einem beliebigen Missionsmarker. Dann führt er eine Attackenaktion aus.

F: Kann ein Kämpfer mit einem Bewegungswert von 0 immer noch den Schreinwegkristall einsetzen, um sich zu einem Missionsmarker zu bewegen?

A: Ja (mit der Ausnahme von Kämpfern, die keine Bewegungsaktionen ausführen können, wie etwa der Stalasquig).

Schicksalsklinge (Nightvault #500)

F: Wenn ich die Listkarte Abpraller spiele, bevor der Schadenswert der Verbesserungskarte Schicksalsklinge ausgewürfelt wird, was ist dann der Schadenswert der Schicksalsklinge?

A: Da die Attacke durch Abpraller misslingt, wird der Schadenswert nicht ausgewürfelt, deshalb hat Schicksalsklinge in dieser Situation einen Schadenswert von 0.

F: Kann der Schadenswert von Schicksalsklinge modifiziert werden?

A: Ja.

Trank der Wut (Nightvault #529)

F: Wenn ich Trank der Wut während einer Attackenaktion mit Rundumhieb einsetze, wende ich die +2 Würfelwert auf jede während jener Superaktion ausgeführte Attackenaktion an oder nur auf eine jener Attackenaktionen?

A: Nur für eine: für die, bei der du die Reaktion einsetzt.

Schnell dazugelernt (Nightvault #530)

F: Wenn ich einen Kämpfer mit Schnell dazugelernt und Dämonische Waffe habe, kann Schaden, der ihm durch die Dämonische Waffe zugefügt wird, Schnell dazugelernt auslösen?

A: Nein.

Zepter der Leere (Nightvault #555)

F: Kann Zepter der Leere den Effekt von Im Augenblick gefangen oder Grausamer Spott entfernen?

A: Nein.

Abkürzung (Entfesselte Macht #32)

F: Kann ich Verborgene Pfade einsetzen, um die Position eines Kämpfers zu ändern, sodass ich Abkürzung werten kann?

A: Ja.

F: Kann ich diese Karte mit Handlungen werten, die das Wort „tausche“ verwenden, um die Positionen zweier Kämpfer zu verändern (d. h. auch wenn sie nicht das Wort „platzieren“ verwenden)? Etwa mit Nervöses Hin und Her oder Schicksalsgebunden?

A: Ja.

F: Kann ich Schreinwegkristall einsetzen, um die Position eines Kämpfers zu ändern, sodass ich Abkürzung werten kann?

A: Nein. Schreinwegkristall verändert die Art, wie ein Kämpfer eine Bewegungsaktion ausführt, aber es ist dennoch eine Bewegungsaktion.

Zwei Schritte vor (Entfesselte Macht #47):

F: Kann ich Zwei Schritte vor einsetzen, wenn es nur einen oder keinen überlebenden befreundeten Kämpfer gibt?

A: Nein.

F: Kann ich Zwei Schritte vor einsetzen, wenn es keine überlebenden feindlichen Kämpfer gibt, oder kann ich einen Gegner wählen, der keine überlebenden feindlichen Kämpfer hat?

A: Nein.

Flinke Beinlinge (Entfesselte Macht #55)

F: Wenn ich das Schieben zu Beginn einer Runde einsetze, um drei Missionsziele zu kontrollieren, nachdem ich zuvor nur zwei kontrolliert habe, und am Ende der Aktionsphase drei Missionsziele kontrolliere, kann ich dann Eingegraben werten?

A: Ja.

F: Was passiert zuerst: das Schieben am Ende einer Runde durch Flinke Beinlinge oder die Überprüfung der Bedingung für Mysteriöser Begleiter, um zu ermitteln, ob ich 1 Ruhmespunkt erhalte?

A: Verwende die Reihenfolge-Regeln.

Kraftfeld (Entfesselte Macht #60)

F: Kann Kraftfeld eine erfolgreiche Attackenaktion sein, auch wenn sie keinen Schaden verursacht?

A: Ja.

F: Kann Kraftfeld so modifiziert werden, dass Schaden verursacht wird?

A: Nein.

SHADESPIRE

Garreks Plünderer

Blutregen (Shadespire #11 / Nightvault #127)

F: Wenn Blutregen eingesetzt wird, werden dann Attackenaktionen mit dem Würfelwert \nearrow behandelt, als hätten sie den Würfelwert \times statt des Würfelwerts \nearrow oder als hätten sie ihn zusätzlich?

A: Der vorhandene Würfelwert wird ersetzt. In der nächsten Aktivierung benutzen alle Attackenaktionen den Würfelwert \times (und nur diesen), auch wenn sie normalerweise den Würfelwert \nearrow benutzen würden.

F: Macht es der Einsatz von Blutregen unmöglich, eine Zauberattackenaktion zu wirken?

A: Nein – denke daran, dass \star immer ein Erfolg ist, es ist also auch unter dem Einfluss von Blutregen möglich (aber schwierig!), eine Zauberattackenaktion zu wirken.

Empfindungslos (Shadespire #16 / Nightvault #132)

F: Wenn ein Kämpfer von Empfindungslos betroffen wird, kann irgend etwas während dieser Aktivierung den Schaden, den er erleidet, über 1 hinaus erhöhen?

A: Nein.

F: Betrifft Empfindungslos Schaden, der durch Reaktionen verursacht wird, die nach der letzten Aktion in einer Aktivierung gespielt werden?

A: Nein.

Wiedergeburt in Blut (Shadespire #18 / Nightvault #134)

F: Wie funktioniert es, wenn mein Kämpfer Seelenfalle hat und ich habe Wiedergeburt in Blut auf der Hand? Kann ich beide Karten einsetzen?

A: Die Reaktion von Seelenfalle wird während der Attackenaktion ausgelöst, Wiedergeburt in Blut wird nach der Attackenaktion ausgelöst. Wenn du während der Attackenaktion mit Seelenfalle reagierst und der Wurf misslingt, kannst du nach der Attackenaktion mit Wiedergeburt in Blut reagieren (solange die Bedingungen erfüllt sind).

Immer vorwärts (Shadespire #23 / Nightvault #139)

F: Darf ich durch diese Verbesserung Garrek oder den attackierenden Kämpfer schieben?

A: Garrek.

Raserei (Shadespire #24 / Nightvault #140)

F: Wenn mein Kämpfer Raserei hat, wird der zusätzliche Attackenwürfel auf jede Attackenaktion einer Rundumhieb-Attackenaktion angerechnet, die während einer Angriffsaktion ausgeführt wird?

A: Ja.

STAHLHERZENS CHAMPIONS

F: Wenn Angharad Glanzschild attackiert wird und als Folge ihres Verteidigungswurfs angespornt wird, kann sie dann ihre Reaktion Wütende Parade einsetzen, wenn die Attacke misslingt?

A: Nein. Sie wird erst im nächsten Ansporn-Schritt angespornt, nachdem die Attackenaktion abgehandelt wurde, was bedeutet, dass die Gelegenheit für die Wütende Parade vorüber ist.

F: Kann Angharads Wütende Parade auf die gleiche Weise wie andere Attackenaktionen eingesetzt werden oder nur als Reaktion?

A: Sie kann auf die gleiche Weise wie jede andere Attackenaktion eingesetzt werden.

Sigmars Bollwerk (Shadespire #37 / Nightvault #153)

F: Kann ich Sigmars Bollwerk werten, wenn einer meiner Kämpfer Schaden erlitten hat und dann vollständig geheilt wurde (und keiner meiner anderen Kämpfer Schaden erlitten hat)?

A: Nein.

F: Kann ich Sigmars Bollwerk nach einer Aktionsphase werten, während derer keiner meiner Kämpfer am Leben war?

A: Ja.

Sigmaritwall (Shadespire #42 / Nightvault #158)

F: Kann ich diese List spielen, wenn ich keine zwei befreundeten Kämpfer habe, die aneinander angrenzen?

A: Nein.

Unermülich (Shadespire #45 / Nightvault #161)

F: Wie benutze ich Unermülich im Zusammenhang mit einer Attackenaktion mit Rundumhieb, etwa Severin Stahlherzens Mächtiger Hieb?

A: Eine Attackenaktion mit Rundumhieb wird als eine Reihe einzelner Attackenaktionen behandelt, die eine nach der anderen ausgeführt werden. Jede jener Attackenaktionen wird einzeln daraufhin geprüft, ob sie erfolgreich ist oder misslingt. Wenn eine Attackenaktion, die Teil von Mächtiger Hieb ist, misslingt, kannst du Unermülich einsetzen (dies kann und wird Mächtiger Hieb unterbrechen, wenn es sich bei der Attackenaktion, auf die du reagierst, nicht um die finale Attackenaktion von Mächtiger Hieb handelt), um eine weitere Attackenaktion mit demselben Kämpfer auszuführen. Dies könnte auch ein weiterer Mächtiger Hieb sein (was dir wiederum auch ermöglichen würde, andere Kämpfer als Ziel zu wählen). Wenn du die Reaktion abgehandelt hast und dadurch Mächtiger Hieb unterbrochen wurde, handelst du nun Mächtiger Hieb zu Ende ab (außer das ist nicht länger möglich).

Tödliche Riposte (Shadespire #52 / Nightvault #168)

F: Wenn ich Tödliche Riposte einsetze und Stahlherz hat eine Attackenaktion mit Rundumhieb (etwa Mächtiger Hieb), kann ich jene Attackenaktion einsetzen, statt eine Attackenaktion einzusetzen, die nur den Attackierenden als Ziel hat?

A: Ja, solange der Attackierende eines der Ziele ist.

Gerechter Schlag (Shadespire #57 / Nightvault #173)

F: Wenn ich die Attackenaktion Gerechter Schlag durchführe und einen feindlichen Anführer als Ziel wähle, und die Attacke misslingt, darf ich eine Reaktion durchführen, um die Attacke erneut auszuführen. Wenn sie ein zweites Mal misslingt, darf ich diese Reaktion erneut durchführen (da sie von dem Misslingen der neuen Attackenaktion ausgelöst wird)?

A: Ja (vorausgesetzt es setzt kein Gegner im selben Reaktionsschritt eine Reaktion ein).

DIE GRABWACHE

F: Wenn man beim Spiel gegen die Grabwache einen Kämpfer ein zweites, drittes usw. Mal ausschaltet, nachdem der Kämpfer wiedererweckt wurde, erhält man jedes Mal einen Ruhmespunkt?

A: Ja.

F: Ist die Aktion des Grabwächters, die es zwei befreundeten Kämpfern erlaubt, Bewegungsaktionen auszuführen, eine Superaktion?

A: Ja.

Fordert die Stadt ein (Shadespire #60)

F: Kann ich Fordert die Stadt ein werten, wenn Missionsmarker vom Schlachtfeld entfernt wurden (z. B. durch Schänden), solange ich nur alle verbliebenen Missionsmarker halte?

A: Ja.

EISENSCHÄDELS JUNGZ**Zu dumm zum Sterben (Shadespire #96)**

F: Wenn einem Kämpfer 3 Schaden durch eine Attackenaktion zugefügt werden, kann ich Zu dumm zum Sterben auch dann werten, wenn mein Gegner Falle als Reaktion auf die erfolgreiche Attackenaktion einsetzt und meinen Kämpfer ausschaltet?

A: Ja.

F: Wenn einer von Eisenschädels Jungs durch eine Attackenaktion 2 Schaden erleidet und der attackierende Spieler spielt eine Reaktion auf die erfolgreiche Attackenaktion, die jenem Kämpfer 1 Schaden zugefügt, darf ich Zu dumm zum Sterben werten?

A: Nein. Der von der Reaktion verursachte Schaden ist getrennt von dem Schaden, den die Attackenaktion verursacht.

Letzter Ausfall (Shadespire #102)

F: Kann ich die Letzter-Ausfall-Reaktion auch dann einsetzen, wenn mein Kämpfer keine Attackenaktion mit einer ausreichenden Reichweite hat, um den Attackierenden als Ziel wählen zu können?

A: Nein.

F: Wenn mein Kämpfer durch eine List ausgeschaltet wird und ich Letzter Ausfall einsetze, kann ich dann ein beliebiges Ziel für die Attackenaktion meines Kämpfers wählen?

A: Ja (sofern das Ziel in Reichweite ist und du eine Sichtlinie zum Ziel hast).

Gutäs Vorbild (Shadespire #103)

F: Wo sich Gutäs Vorbild auf einen Kämpfer bezieht, der noch keine Bewegungs- oder Angriffsaktion ausgeführt hat, ist damit gemeint in der gegenwärtigen Phase oder im Spiel überhaupt?

A: In der gegenwärtigen Phase.

ZWISTKLAUES SCHWARM

F: Wie funktioniert die Anspornbedingung von Zwistklaues Schwarm?

A: Jeder individuelle Kämpfer aus Zwistklaues Schwarm wird im Anspornschrift angespornt, der darauf folgt, dass er für eine List gewählt wurde. Ein Kämpfer wird nur für eine List „gewählt“, wenn der Begriff „Wählen“ im Regeltext der List vorkommt und angibt, dass du einen oder mehrere Kämpfer wählen sollst, und du jenen Kämpfer wählst.

Nervöses Hin und Her (Shadespire #160)

F: Kann ich Nervöses Hin und Her einsetzen, um einen Kämpfer von Zwistklaues Schwarm anzuspornen, auch wenn es keine angrenzenden Kämpfer gibt?

A: Nein.

Es gibt immer noch mehr (Shadespire #164)

F: Wird der Kämpfer, der für Es gibt immer noch mehr ausgewählt wird, angespornt?

A: Ja.

Schwarzer Hunger (Shadespire #165)

F: Wenn mein Kämpfer Schwarzer Hunger hat, kann er eine Attackenaktion ausführen, die einen befreundeten Kämpfer und keine feindlichen Kämpfer zum Ziel hat?

A: Ja.

F: Wenn mein Kämpfer Schwarzer Hunger hat, kann er dann eine Angriffsaktion ausführen, die eine Bewegungsaktion umfasst, welche angrenzend an einen befreundeten Kämpfer und keine feindlichen Kämpfer endet? Und muss ich dann die Attackenaktion meines Kämpfers ausführen?

A: Ja und ja.

Gedungener Leibwächter (Shadespire #166)

F: Wenn Krrk während einer Aktionsphase an Skritch angrenzt und die Verbesserung Gedungener Leibwächter hat, dann aber von Skritch weggeschoben wird, ist Skritch dann immer noch in Verteidigungsstellung?

A: Nein.

Flucht (Shadespire #169)

F: Kann ich die Aktion der Verbesserungskarte Flucht einsetzen, um mit Skritch und einem angrenzenden Kämpfer eine Bewegungsaktion auszuführen, egal welche Marker die beiden haben?

A: Ja, solange du eine Möglichkeit hast, die Aktion auf der Verbesserungskarte auszuführen (wenn du also Skritch aktivieren oder ihm auf andere Art eine Aktion ermöglichen kannst).

F: Darf ich die Aktion der Verbesserungskarte Flucht auch dann einsetzen, wenn es keinen angrenzenden befreundeten Kämpfer gibt?

A: Nein.

Skavenhuschen (Shadespire #170)

F: Erlaubt es mir Skavenhuschen, den verbesserten Kämpfer zweimal zu schieben, wenn ich eine Angriffsaktion ausführe?

A: Ja. Du kannst den Kämpfer einmal nach der Bewegungsaktion und einmal nach der Attackenaktion schieben.

F: Erlaubt es mir Skavenhuschen bei einer Attackenaktion, die mehrere Ziele hat (z. B. Wirbelnde Hellebarde), den verbesserten Kämpfer nach jeder separaten Attackenaktion zu schieben?

A: Ja. Allerdings sind Ziele nur die Kämpfer, die zu Beginn der Aktion angrenzend waren, und dein Kämpfer muss jeden der feindlichen Kämpfer in Reichweite haben, um gegen ihn eine Attackenaktion auszuführen. Wenn der Kämpfer so geschoben wird, dass er keine Attackenaktion gegen eines der verbleibenden Ziele ausführen kann, werden keine der verbliebenen Attackenaktionen ausgeführt.

Fies niederstechen (Shadespire #171)

F: Erlaubt es mir Fies niederstechen bei einer Attackenaktion, die mehrere Ziele hat (z. B. Wirbelnde Hellebarde), den verbesserten Kämpfer vor jeder separaten Attackenaktion zu schieben?

A: Ja. Allerdings sind Ziele nur die Kämpfer, die zu Beginn der Aktion angrenzend waren (das heißt nach dem ersten Schieben, falls du dich entscheidest, es zu nutzen), und dein Kämpfer muss jeden der feindlichen Kämpfer in Reichweite haben, um gegen ihn eine Attackenaktion auszuführen. Wenn der Kämpfer so geschoben wird, dass er keine Attackenaktion gegen eines der verbleibenden Ziele ausführen kann, werden keine der verbliebenen Attackenaktionen ausgeführt.

F: Kann ich Fies niederstechen einsetzen, um eine Attackenaktion auszuführen, wenn mein Kämpfer das Ziel nicht in Reichweite hat?

A: Ja, aber nur wenn das Schieben um ein Hexfeld deinen Kämpfer in ein Hexfeld bringt, wo er Sichtlinie zum Ziel hat und das Ziel in Reichweite ist. Du darfst Fies niederstechen nicht einsetzen, wenn du den Kämpfer durch das Schieben um ein Hexfeld durch Fies niederstechen nicht in Position bringen kannst, um die Attackenaktion auszuführen.

Wenn irgendetwas geschieht (z. B. als Reaktion auf das Schieben), wodurch der Kämpfer für die Attackenaktion nicht mehr in Reichweite ist, wird die Attackenaktion nicht ausgeführt (sie schlägt weder fehl, noch gelingt sie) und die Aktivierung endet. Es dürfen keine Reaktionen gespielt werden, die durch Attackenaktionen ausgelöst werden, und dies zählt nicht in Hinblick auf Missionszielkarten, für die Attackenaktionen gezählt werden (da keine Attackenaktion stattfindet).

ALLGEMEINE KARTEN

Katophrane-Relikte

F: Wie oft darf ich mit einem Modell mit 4+ Katophrane-Relikten, das eine Angriffsaktion ausführt, die Karten-ziehen-Reaktion durchführen?

A: Du kannst die Reaktion nach jeder Aktion des Kämpfers einsetzen. Im Normalfall kannst du die Reaktion also zweimal während einer Angriffsaktion einsetzen; einmal nach der Bewegungsaktion und einmal nach der Attackenaktion. Wenn die Attackenaktion mehr als

einen feindlichen Kämpfer zum Ziel hat, könntest du die Reaktion nach jeder der individuellen Attackenaktionen einsetzen, die als Teil jener Attackenaktion ausgeführt werden.

F: Kann Schlachtbeute, Blutpakt, Guter Tausch oder Brutales Opfer eingesetzt werden, um ein Katophrane-Relikt auszurüsten?

A: Nein. Die einzige Möglichkeit, ein Katophrane-Relikt zu spielen, ist, zwei Ruhmespunkte auszugeben.

F: Kann Vermächtnis eingesetzt werden, um ein Katophrane-Relikt von einem Kämpfer auf einen anderen zu übertragen?

A: Ja.

Gemeinsame Attacke (Shadespire #246)

F: Erfordert die Missionskarte Gemeinsame Attacke drei verschiedene befreundete Kämpfer?

A: Ja.

Eroberung (Shadespire #247)

F: Kann ich Eroberung werten, wenn alle meine Kämpfer ausgeschaltet sind?

A: Nein.

Festgehalten (Shadespire #248)

F: Kann ich Festgehalten werten, wenn es keine überlebenden feindlichen Kämpfer gibt?

A: Nein.

Weiter Weg (Shadespire #249)

F: Kann ich dann Weiter Weg werten, wenn sich mein Kämpfer durch den Schreinwegkristall oder Unentrinnbare Vergeltung bewegt und diese Bewegung 6 oder mehr Hexfelder von seiner Ausgangsposition entfernt beendet?

A: Ja.

Beherrscht (Shadespire #251)

F: Kann ich Beherrscht werten, wenn ich keine überlebenden befreundeten Kämpfer habe?

A: Nein. Für Beherrscht zählen nur überlebende Kämpfer.

Eskalation (Shadespire #257)

F: Zählen Verbesserungen, die durch Schlachtbeute oder Blutpakt angewendet werden, für das Werten von Eskalation?

A: Ja.

Meisterstück (Shadespire #273)

F: Kann ich durch Schaden, der durch Das Messer drehen oder Falle verursacht wurde, Meisterstück werten?

A: Du kannst es durch Falle werten (die Reaktion verursacht den Schaden, der den feindlichen Kämpfer ausschaltet), jedoch nicht durch Das Messer drehen (die Reaktion verursacht keinen Schaden, sie erhöht einfach den Schadenswert der Attackenaktion).

Grausamer Spott (Shadespire #312)

F: Wenn ich Grausamer Spott auf einen Kämpfer spiele, kann dieser Kämpfer später durch eine Listkarte, die ihn anspricht, angesprochen werden (z. B. Inspiration)?

A: Nein.

F: Kann ich Grausamer Spott auf einen Kämpfer spielen, der noch nicht angesprochen ist?

A: Ja.

Kuriose Inversion (Shadespire #313)

F: Welche Würfe betrifft Kuriose Inversion?

A: Nur Attackenwürfe und Verteidigungswürfe.

Die Knochen werfen (Shadespire #317)

F: Legen die Spieler Attacken- oder Verteidigungswürfe für die erste Attackenaktion während einer Aktivierung ab, wenn Die Knochen werfen gilt?

A: Nein.

F: Kann ich den feindlichen Kämpfer zurücktreiben, wenn ich dank Die Knochen werfen eine erfolgreiche Attackenaktion ausführe?

A: Ja.

Doppelschlag (Shadespire #319)

F: Kann man Befehlsgewalt oder Murkst 'se ab gemeinsam mit Doppelschlag einsetzen, sodass ein einzelner Kämpfer als mehr als zwei unterstützende Kämpfer zählt?

A: Nein.

Erdbeben (Shadespire #321)

F: Wie genau wird das Schieben abgehandelt, wenn ich Erdbeben spiele?

A: Wähle eine Richtung, dann schiebe gleichzeitig jeden Kämpfer in die gewählte Richtung. Alle Kämpfer, die nicht in diese Richtung geschoben werden können (wegen blockierter Hexfelder, anderer Kämpfer, die nicht geschoben werden können, des Schlachtfeldrands oder einer Regel, die verhindert, dass sie geschoben werden), werden nicht geschoben. Es kann etwas kompliziert sein, die Kämpfer gleichzeitig zu schieben, wenn sich einige Kämpfer auf dem Schlachtfeld befinden, deshalb ist es in Ordnung, die Kämpfer nacheinander zu schieben, sofern du dabei immer daran denkst, dass das Schieben gleichzeitig stattfindet. (Das bedeutet z. B., dass eine Reaktion auf das Erdbeben – oder das Schieben eines Kämpfers durch Erdbeben – erst eingesetzt werden kann, wenn das Schieben beendet ist).

Von Wut befeuert (Shadespire #327)

F: Welche Würfelwürfe darf ich mit Von Wut befeuert wiederholen?

A: Jeden Attackenwürfel, den du willst. Du kannst einen oder mehrere bestimmte Würfel erneut werfen oder alle Würfel.

Verborgene Pfade (Shadespire #331)

F: Verborgene Pfade besagt, dass der Kämpfer behandelt wird, als hätte er eine Bewegungsaktion ausgeführt. Zählt das in Hinblick auf Karten wie Sofort reagiert, Klävva, aba brutal und Marsch der Toten?

A: Der Kämpfer erhält einen Bewegungsmarker, aber Verborgene Pfade ist keine Bewegungsaktion (es ist überhaupt keine Aktion). Das bedeutet, dass Sofort reagiert und Klävva, aba brutal von Verborgene Pfade nicht ausgelöst werden können (da es keine Aktion gibt, auf die es eine Reaktion geben kann) und du kannst durch Verborgene Pfade nicht Weiter Weg werten (da es keine Bewegungsaktion ist). Da der Kämpfer aber behandelt wird, als hätte er eine Bewegungsaktion ausgeführt, zählt der Kämpfer für Marsch der Toten, wenn in der Endphase geprüft wird, ob die Bedingungen dieser Karte erfüllt sind.

Improvisation (Shadespire #333)

F: Kann Improvisation eingesetzt werden, wenn ich keine Kraftkarten auf der Hand habe, die ich ablegen kann?

A: Ja.

Inspiration (Shadespire #334)

F: Kann ich Inspiration auf einen Kämpfer spielen, der bereits angespornt ist?

A: Nein.

Mächtiger Schwung (Shadespire #339)

F: Was geschieht, wenn ich Schattenglasschwert zusammen mit der List Mächtiger Schwung gegen mehr als einen feindlichen Kämpfer einsetze?

A: Du führst die Attackenaktion nacheinander und in einer Reihenfolge deiner Wahl gegen jeden Kämpfer aus. Nach der ersten dieser Attackenaktionen, die erfolgreich ist, wirfst du die Verbesserung ab, was bedeutet, dass du die Attackenaktion gegen die verbliebenen Ziele nicht mehr abhandeln kannst.

F: Was geschieht, wenn ich Dämonische Waffe zusammen mit der List Mächtiger Schwung gegen mehr als einen feindlichen Kämpfer einsetze?

A: Der Kämpfer erleidet 1 Schaden vor jeder Attackenaktion; er erleidet also 1 Schaden, danach (sofern er noch lebt) führt er seine erste Attackenaktion aus, dann erleidet er erneut 1 Schaden, danach (sofern er noch lebt) führt er seine zweite Attackenaktion aus und so weiter. Wenn der Kämpfer ausgeschaltet wird, können Attackenaktionen gegen verbliebene Ziele nicht mehr abgehandelt werden.

Irreführung (Shadespire #341)

F: Wenn ein Kämpfer aus Zwistklaues Schwarm von einer List gewählt wird, der Spieler des Kämpfers aber Irreführung spielt, um zu ändern, welcher Kämpfer gewählt wird, welche der befreundeten Kämpfer werden dann angespornt?

A: Nur der von Irreführung gewählte Kämpfer.

F: Wenn mein Gegner Verwirrung (Shadespire #311) spielt und einen seiner und einen meiner Kämpfer wählt, kann ich dann Irreführung einsetzen, um ein anderes Paar Kämpfer zu wählen (solange einer davon mein Kämpfer und einer ein Kämpfer meines Gegners ist)?

A: Nein. Du darfst Irreführung nur einsetzen, um einen anderen befreundeten Kämpfer zu wählen (anstelle des befreundeten Kämpfers, der ursprünglich für die List gewählt wurde), der auch an den von der List gewählten feindlichen Kämpfer grenzt.

Temporärer Wahn (Shadespire #342)

F: Wenn ich Temporärer Wahn spiele, ist dann der feindliche Kämpfer, den ich wähle, für die Dauer der List ein befreundeter Kämpfer?

A: Nein.

F: Wenn ich Temporärer Wahn einsetze und der gewählte Kämpfer hat die Verbesserung Trophäenjäger, erhalte ich den zusätzlichen Ruhmepunkt, wenn dieser Kämpfer ein anderes Modell ausschaltet?

A: Nein.

F: Wenn ich Temporärer Wahn einsetze und eine Attackenaktion mit einem feindlichen Kämpfer ausführe, kann ich die anderen Verbesserungen jenes Kämpfers (wie Trank der Wut) einsetzen, wenn ich dies tue?

A: Ja.

Jetzt bin ich dran (Shadespire #343)

F: Kann der Schaden, den mein Kämpfer durch den Einsatz von Dämonische Waffe erleidet, Jetzt bin ich dran auslösen, und wenn ja, in welcher Reihenfolge wird dies abgehandelt?

A: Ja. Du würdest Jetzt bin ich dran spielen, nachdem die Attackenaktion durch die Dämonische Waffe abgehandelt wurde.

F: Kann der Schaden, den mein Kämpfer während einer Angriffsaktion durch Zersplitternder Boden erleidet, Jetzt bin ich dran auslösen? Wenn ja, wie wird das abgehandelt?

A: Ja. Du würdest Jetzt bin ich dran nach der Bewegungsaktion, die du als Teil der Angriffsaktion durchgeführt hast (dabei fügt Zersplitternder Boden dem Kämpfer Schaden zu), spielen, Jetzt bin ich dran abhandeln und dann (vorausgesetzt, du kannst dies noch) die Attackenaktion als Teil der Angriffsaktion abhandeln.

F: Kann der Schaden, den ein Zauberer erleidet, wenn bei seinem Zauberwurf zwei oder mehr -Symbole fallen, die Reaktion von Jetzt bin ich dran auslösen?

A: Wenn der Zauber, den er zu wirken versucht hat, eine Zauber-Attackenaktion war, ja.

F: Ermöglichen mir Fähigkeiten (außer Attackenaktionen) auf Kämpferkarten, durch die einem Kämpfer Schaden zugefügt wird, wie beispielsweise Thundriks Reaktion, Jetzt bin ich dran einzusetzen?

A: Nein.

Keine Zeit (Shadespire #344)

F: Wird Keine Zeit im letzten Kraftschritt einer Aktionsphase gespielt, können Spieler dann in der folgenden Endphase Verbesserungen spielen?

A: Nein.

F: Wenn mein Gegner Keine Zeit einsetzt, kann ich dann während der nächsten Aktivierung Handlungen einsetzen, die Reaktionen sind?

A: Nein. Allerdings kannst du nach jener Aktivierung Handlungen einsetzen, die Reaktionen sind (beispielsweise Verheerende Riposte).

Bereit (Shadespire #348)

F: Kann ich Bereit spielen, um eine Zauber-Attackenaktion auszuführen?

A: Ja.

Zweite Luft (Shadespire #354)

F: Lässt mich diese Karte einen befreundeten Kämpfer während einer Aktivierung des Gegner aktivieren?

A: Nein. Sie lässt dich einen befreundeten Kämpfer in deiner Aktivierung aktivieren, den du normalerweise nicht aktivieren könntest, da er einen Angriffsmarker hat.

Scherbenfall (Shadespire #355)

F: Kann Scherbenfall auf ein unbelegtes Hexfeld gespielt werden, in dem sich ein Missionsmarker befindet?

A: Ja.

Zersplitternder Boden (Shadespire #357)

F: Wann erleidet der Kämpfer Schaden durch Zersplitternder Boden – bevor er sich bewegt oder nachdem er sich bewegt hat? Wenn der Schaden den Kämpfer ausschalten würde, in welchem Hexfeld geschieht dies, im Start- oder im Endhexfeld?

A: Nachdem der Kämpfer bewegt wurde. Wenn der Schaden den Kämpfer ausschaltet, geschieht dies im Endhexfeld.

F: Wie viel Schaden erleidet ein Kämpfer, der durch eine Attackenaktion mit Zurückstoßen zurückgetrieben wird, während Zersplitternder Boden wirkt.

A: 1 Schaden.

F: Wenn sich ein Kämpfer sowohl bewegt als auch geschoben wird, während Zersplitternder Boden wirkt, wie viel Schaden erleidet er und wann erleidet er den Schaden?

A: Der Kämpfer erleidet 1 Schaden nach der ersten Bewegung oder dem ersten Schieben. Danach erleidet er während derselben Aktivierung keinen Schaden durch Bewegung oder Schieben.

F: Was geschieht, wenn Zersplitternder Boden im Spiel ist und ein Kämpfer in ein tödliches Hexfeld zurückgetrieben wird und ich dann Falle und Fallgrube spiele?

A: Der Kämpfer erleidet zuerst jeglichen Schaden durch die Attackenaktion, dann 1 Schaden durch das tödliche Hexfeld, dann 1 Schaden durch Zersplitternder Boden, dann kannst du Falle spielen, um dem Kämpfer 1 Schaden zuzufügen, und wenn die Attackenaktion abgehandelt ist, kannst du Fallgrube spielen, um dem Kämpfer 1 Schaden zuzufügen.

Scherbenschiebung (Shadespire #359)

F: Kann Scherbenschiebung benutzt werden, um ein Missionsziel in ein Starthexfeld zu bewegen?

A: Ja. Das Hexfeld bleibt ein Starthexfeld.

Falle (Shadespire #369)

F: Wenn ein Kämpfer durch Falle ausgeschaltet wird, geschieht dies vor oder nachdem er zurückgetrieben wurde?

A: Nachdem.

F: Wenn ein Kämpfer in ein tödliches Hexfeld zurückgetrieben wird, erleidet er dann den Schaden durch das tödliche Hexfeld, bevor ich Falle spielen kann?

A: Ja.

Eine Bestimmung zu erfüllen (Shadespire #373)

F: Wann erhalte ich die Ruhmespunkte für Eine Bestimmung zu erfüllen?

A: Am Ende der letzten Aktionsphase, vor der dritten Endphase.

Akrobatisch (Shadespire #374)

F: Wenn ein Kämpfer mit dem Verteidigungswert , die Verbesserung Akrobatisch hat, muss er dann in Verteidigungsstellung sein, um den zusätzlichen Würfel zu erhalten?

A: Nein.

F: Was geschieht, wenn ein Kämpfer die Verbesserungen Akrobatisch und Ätherischer Schild hat?

A: Der Verteidigungswert des Kämpfers ist . Er erhält nur einen zusätzlichen Würfel durch Akrobatisch, wenn er in Verteidigungsstellung ist.

Gesegnete Rüstung (Shadespire #377)

F: Wenn ein Kämpfer mit Gesegneter Rüstung Ziel einer Attacke ist, würfle ich dann separat einen einzelnen Würfel, um zu sehen, ob ich  erhalte und geheilt werde, oder bezieht sich das auf den Verteidigungswurf? Falls es sich auf den Verteidigungswurf bezieht, heile ich mehrere Wunden, wenn ich mehrere  würfle?

A: Es werden die Würfel des Verteidigungswurfs benutzt. Du heilst so viele Wunden, wie du  würfelst.

Dämonische Waffe (Shadespire #382)

F: Wann erleidet der Kämpfer den Schaden durch den Einsatz der Dämonischen Waffe?

A: Er erleidet den Schaden vor der Attackenaktion.

Flackerndes Bild (Shadespire #387)

F: Ermöglicht mir Flackerndes Bild, den verbesserten Kämpfer nach jeder einzelnen Attackenaktion zu schieben, wenn er eine Attackenaktion ausführt, die mehrere Kämpfer als Ziel hat (z. B. Keule schwingen)?

A: Ja. Allerdings kannst du nur die Kämpfer als Ziel wählen, die zu Beginn der Aktion an deinen Kämpfer angrenzen, und jeder dieser Kämpfer muss in Reichweite deines Kämpfers sein, um eine Attackenaktion gegen sie auszuführen. Wenn der Kämpfer so geschoben wird, dass er keine Attackenaktion gegen eines seiner verbleibenden Ziele ausführen kann, werden keine weiteren Attackenaktionen abgehandelt.

Seelenfalle (Shadespire #420)

F: Wenn ein feindlicher Kämpfer durch die Attackenaktion meines Kämpfers ausgeschaltet würde, aber mein Gegner setzt Seelenfalle oder Letzte Chance ein, sodass der Kämpfer nicht ausgeschaltet wird, kann ich diesen Kämpfer dennoch zurücktreiben?

A: Ja.

Schneller Schlag (Shadespire #423)

F: Wie genau wird Schneller Schlag abgehandelt?

A: Wähle einen Kämpfer mit dieser Verbesserung, der in der Lage ist, eine Attackenaktion auszuführen (der Kämpfer muss sich dabei nicht in Reichweite befinden). Schiebe diesen Kämpfer ein Hexfeld weit (als Reaktion) und führe dann mit diesem Kämpfer die Attackenaktion Schneller Schlag aus.

Du darfst Schneller Schlag auch einsetzen, wenn sich kein feindliches Modell in Reichweite oder Sicht befindet, sofern das Schieben um ein Hexfeld deinen Kämpfer in ein Hexfeld führen würde, von dem aus er das Ziel in Sicht und Reichweite hat. Wann immer du Schneller Schlag einsetzt, muss der Kämpfer das Schieben in einem Hexfeld beenden, von dem aus er die Attackenaktion ausführen kann. Du darfst Schneller Schlag nicht einsetzen, wenn du den Kämpfer durch das Schieben um ein Hexfeld, das Schneller Schlag ermöglicht, nicht in Reichweite für die Attackenaktion bringen kannst.

Wenn irgendetwas geschieht (z. B. eine Reaktion auf das Schieben), wodurch sich der Kämpfer nicht länger in Reichweite befindet, um die Attackenaktion auszuführen, so wird die Attackenaktion nicht ausgeführt (weder gelingt sie noch misslingt sie) und die Aktivierung endet. Es dürfen keine Reaktionen gespielt werden, die durch eine Attackenaktion ausgelöst werden (da keine Attackenaktion stattfindet), und dies zählt nicht gegen Missionskarten wie Lass das Blut fließen (da keine Attackenaktion stattfindet).

Zuverlässiger Verteidiger (Shadespire #433)

F: Haben Des Champions Mut und Zuverlässiger Verteidiger den gleichen Effekt?

A: Ja. Hat ein Kämpfer beide Verbesserungen, kannst du bei seinen Verteidigungswürfen bis zu zwei Verteidigungswürfel erneut werfen (aber nicht denselben Würfel zweimal).

F: Welche Würfe betrifft Zuverlässiger Verteidiger?

A: Nur Verteidigungswürfe.

Vampirische Waffe (Shadespire #435)

F: Ich habe einen Kämpfer, der mit einer Vampirischen Waffe ausgestattet ist, und spiele Letzter Ausfall, wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet würde. Wenn dieser Kämpfer einen feindlichen Kämpfer durch die Attackenaktion von Letzter Ausfall ausschaltet und so ein Wundenmarker von meinem Kämpfer entfernt wird, was passiert dann?

A: Wenn der Kämpfer nach dem Abhandeln der durch Letzter Ausfall gewährten Attackenaktion weniger Wundenmarker auf seiner Kämpferkarte hat als sein Wundenwert, dann wird er nicht ausgeschaltet und dein Gegner erhält keinen Ruhmespunkt.

Schneller Vorstoß (Anführer #42)

F: Wenn ich Schneller Vorstoß spiele, muss ich dann zwei befreundete Kämpfer außer meinen Anführer wählen können und muss ich sie schieben, wenn ich die Karte spiele?

A: Um die Karte spielen zu können, ist es nicht nötig, dass du außer deinem Anführer zwei befreundete Kämpfer wählen kannst – du kannst die Karte auch dann spielen, wenn der einzige befreundete Kämpfer auf dem Schlachtfeld dein Anführer ist. Wenn du die Karte spielst, kannst du entscheiden, die gewählten Kämpfer 0 Hexfelder weit zu schieben.