

# WARHAMMER UNDERWORLDS DEATHGORGE

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, 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 gestellt wurden, während die Antworten vom Team der Regelautoren stammen und erklären, wie die Anwendung bestimmter Regeln vorgesehen ist. Für Antworten auf Fragen, die sich auf vorangegangene Saisons von Warhammer Underworlds beziehen, schlagen in den entsprechenden Anmerkungen der Designer zur jeweiligen Saison nach.

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 ZUR AKTUELLEN SAISON

#### CYRENIS SCHNEIDEN

*F: Verhindern blockierte Hexfelder, dass Cyrenis Fähigkeit Druckwelle feindliche Kämpfer betrifft?*

A: Nein.

*F: Kann ich die Fähigkeit Druckwelle einsetzen, wenn die gezogene Linie kein von einem feindlichen Kämpfer besetztes Hexfeld trifft?*

A: Nein.

*F: Wenn die für die Fähigkeit Druckwelle gezogene Linie auf ein von einem feindlichen Kämpfer besetztes Hexfeld trifft, kann dann der Spieler, der am Zug ist, entscheiden, in welcher Reihenfolge der feindliche Kämpfer Schaden erleidet und/oder ins Straucheln gerät?*

A: Ja.

#### Boshafte Springflut (Cyrenis Schneiden #20)

*F: Kann ich diese Karte spielen, wenn kein befreundeter Kämpfer angespornt ist?*

A: Ja.

#### DAS ZWIETRÄCHTIGE DREIGESTIRN

*F: Wenn ein Kämpfer für eine Falsche-Gabe-Verbesserung die Aktion Widerstehen ausführt, zerbricht er dann nur eine seiner Falsche-Gabe-Verbesserungen?*

A: Ja.

#### Vision des Reichtums (Das Zwieträchtige Dreigestirn #20)

*F: Wer entscheidet, wie viele Hexfelder ein Kämpfer durch diese Handlung geschoben wird?*

A: Die Person, die die Karte gespielt hat.

#### Wohlverdiente Pause (Das Zwieträchtige Dreigestirn #21)

*F: Ich spiele diese Karte. Kann mein Gegner die zweite Option wählen, wenn keine Kämpfer Bewegungs- und/oder Strauchelmarker haben?*

A: Ja.

#### Lobeshymne (Das Zwieträchtige Dreigestirn #22)

*F: Ich spiele diese Karte. Der letzte überlebende feindliche Kämpfer grenzt an meinen letzten überlebenden befreundeten Kämpfer an oder ich habe keine überlebenden befreundeten Kämpfer. Kann mein Gegner die erste Option wählen und mich dadurch zwingen, den gewählten Kämpfer 0 Hexfelder weit zu schieben, sodass die Karte praktisch keine Wirkung hat?*

A: Nein. Ein Kämpfer kann nicht 0 Hexfelder weit geschoben werden.

#### Ikone der Exzesse (Das Zwieträchtige Dreigestirn #26)

*F: Diese Karte besagt: „Füge diesem Kämpfer 1 Schaden zu.“ Wenn ich diese Zauberaktion ausführe, wann genau wird dann der Schaden zugefügt?*

A: Bevor der Zauberwurf ausgeführt wird.

#### Perfekte Klinge (Das Zwieträchtige Dreigestirn #28)

*F: Verhindert diese Verbesserung, dass der Kämpfer, der sie hat, Handlung-Attackenaktionen ausführt?*

A: Nein.

#### Lied der Verderbnis (Das Zwieträchtige Dreigestirn #30)

*F: Verhindert diese Verbesserung, dass betroffene feindliche Kämpfer den Verteidiger unterstützen?*

A: Nein.

#### ALLGEMEINE KARTEN

##### Der Letzte Fluch (Frostige Mächte #15)

*F: Kann ein befreundeter Zauberer versuchen, den Letzten Fluch zu wirken, wenn der Attackierende die Verbesserung Fluchbrechende Glückskralle hat?*

A: Nein.

*F: Was geschieht, wenn ein befreundeter Kämpfer den Letzten Fluch wirkt und einen Kontrollverlust erleidet?*

A: Der Schaden durch den Kontrollverlust schaltet den Zaubernden aus und der Zauber misslingt.

### **Taufrostfluch (Frostige Mächte #17)**

#### **Iaras Frostfessel (Frostige Mächte #19)**

F: Kann der blockierte Hexfeldmarker so platziert werden, dass keine feindlichen Kämpfer für den Zaubern den sichtbar sind?

A: Nein.

### **Eingefrorene Zeit (Frostige Mächte #22)**

F: Wenn ich Eingefrorene Zeit im Kraftschritt meines ersten Zugs spiele (was bedeutet, dass Eingefrorene Zeit in meinem dritten Zug abgeschlossen ist), erhalte ich dann immer noch normal einen vierten Zug?

A: Ja.

F: Wie genau führe ich zwei Aktivierungen in einem einzigen Aktivierungsschritt aus?

A: In dem Zug, in dem du zwei Aktivierungen ausführst, führst du eine Aktivierung aus, dann werden Reaktionsschritt, Anspornschritt und Sofortwertschritt gespielt. Nach jenem Sofortwertschritt führst du sofort eine weitere Aktivierung aus, dann werden Reaktionsschritt, Anspornschritt und Sofortwertschritt gespielt, danach folgt ein Kraftschritt. Dann wird der normale Spielablauf fortgesetzt.

### **Eispanzer (Frostige Mächte #23)**

F: Wenn ein Finsterbann-Kämpfer die Verbesserung Eispanzer hat, was ist dann sein Verteidigungswert?

A: Beide Fähigkeiten legen den Profilwert des Kämpfers auf einen bestimmten Wert fest, deshalb wird der Wert derjenigen Fähigkeit benutzt, die zuletzt ins Spiel kam (Deathgorge-Regelbuch, Seite 43).

F: Wenn ein Kämpfer den Eispanzer und mindestens einen Eismarker hat und ihm dann die Verbesserung Scheußliche Erscheinung gegeben wird, ist dann sein Verteidigungswert 3 .

A: Ja.

### **Themenkarte Tödliches Wettrennen**

F: Wer handelt die Fähigkeit Elan zuerst ab, wenn ich der einzige Spieler mit der Themenkarte Tödliches Wettrennen bin und sowohl befreundete als auch feindliche Kämpfer Schwungmarker haben?

A: Dies entscheidet der Spieler, der am Zug ist.

F: Ein befreundeter Kämpfer hat zwei Schwungmarker und kann nicht straucheln. Es gibt mehrere Richtungen, in die er durch die Fähigkeit Elan zwei Hexfelder weit geschoben würde, es gibt aber auch andere Richtungen, wo er nicht geschoben würde (zum Beispiel weil er neben einem blockierten Hexfeld oder einem Randhexfeld steht). Muss mein Gegner den Abweichmarker so legen, dass der Kämpfer die vollen zwei Hexfelder weit geschoben wird, falls dies möglich ist?

A: Ja. Da der Kämpfer nicht straucheln kann und da die Fähigkeit Elan abgehandelt werden muss, ist das die einzige Möglichkeit, die Karte vollständig abzuhandeln.

F: Wie handelt mein Gegner die Fähigkeit Elan für einen befreundeten Kämpfer ab, der mindestens einen Schwungmarker hat, aber nicht geschoben werden und nicht straucheln kann?

A: Entfernt die Schwungmarker jenes Kämpfers und es geschieht sonst nichts weiter.

F: Wie handelt mein Gegner die Fähigkeit Elan für einen befreundeten Kämpfer ab, der mehr Schwungmarker hat, als er Hexfelder weit geschoben werden kann, aber nicht straucheln kann?

A: Dein Gegner kann die Richtung, in die geschoben wird, frei wählen, vorausgesetzt, der Kämpfer kann mindestens 1 Hexfeld weit geschoben werden. Dann entfernt die Schwungmarker jenes Kämpfers und es geschieht nichts weiter.

F: Handle ich nach dem Reaktionsschritt, der auf einen Aktivierungsschritt folgt, die Fähigkeit Elan für jeden Kämpfer ab, der mindestens einen Schwungmarker hat?

A: Ja.

F: Nach dem Reaktionsschritt, der auf einen Aktivierungsschritt folgt, gibt es zwölf Kämpfer, die je mindestens einen Schwungmarker haben. Nachdem ich die Fähigkeit Elan abgehandelt und alle zwölf Kämpfer geschoben oder ins Straucheln gebracht habe, wie oft habe ich die Fähigkeit Elan abgehandelt?

A: Einmal.

### **Kampflustig (Tödliches Wettrennen #3)**

F: Kann ich diese Karte werten, wenn ich einige Kämpfer mit Angriffsmarkern und einige Kämpfer ohne Angriffsmarker habe, vorausgesetzt, jene ohne Angriffsmarker sind innerhalb von 2 Hexfeldern um mindestens einen feindlichen Kämpfer?

A: Ja.

### **Geschwindigkeitsrausch (Tödliches Wettrennen #6)**

F: Kann ich diese Karte werten, wenn ich zwei überlebende befreundete Kämpfer mit je einem Bewegungsmarker habe und zwei andere überlebende befreundete Kämpfer mit je einem Angriffsmarker?

A: Ja.

## **STARTERSET (2023)**

### **DIE GRABWACHE**

#### **Der Nekromant befiehlt (Die Grabwache #21)**

F: Der Nekromant befiehlt erlaubt einem Kämpfer, dem eine Attackenaktion misslungen ist, eine „Attackenaktion auszuführen, die denselben feindlichen Kämpfer als Ziel hat“. Wie interagiert das mit einer Rundumhieb-Attackenaktion?

A: Eine Rundumhieb-Attackenaktion wird als eine Reihe individueller Attackenaktionen gehandhabt, die eine nach der anderen erfolgen; jede jener Attackenaktionen wird für sich als Erfolg oder Misserfolg behandelt, je nachdem, ob dem Ziel Schaden zugefügt wurde oder nicht. Wenn eine der Attackenaktionen misslingt, die als Teil einer Rundumhieb-Attackenaktion ausgeführt wurde, kannst du Der Nekromant befiehlt einsetzen, um jene einzelne Attackenaktion erneut auszuführen, mit demselben Kämpfer als Ziel.

## **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: Wenn eine Regel Bezug auf eine Aktivierung nimmt, ist das das Gleiche wie ein Aktivierungsschritt?

A: Ja.

F: Sind Reichweite, Würfel, Schaden, Bewegungen, Verteidigung und Wunden das Gleiche wie Reichweitenwert, Würfelwert, Schadenswert, Bewegungswert, Verteidigungswert und Wundenwert?

A: Wenn nicht anders angegeben, ja.

F: Auf manchen Karten wird das Wort „zusätzlich“ verwendet. Wirken diese Karten auch, wenn der Wert, zu dem man etwas addiert, 0 beträgt?

A: Ja.

## ANSPORNEN

F: Wie funktionieren Anspornbedingungen, die zu Beginn oder am Ende einer Runde ausgelöst werden?

A: Kämpfer, die zu Beginn der Runde angespornt werden, werden im ersten Anspornschrift der Aktionsphase angespornt, was vor dem Aktivierungsschritt des Zuges des ersten Spielers passiert (Elat-hains Seelenräuber und Morgwaeths Klingenzirkel benutzen diesen Anspornschrift). Kämpfer, die am Ende der Aktionsphase angespornt werden, werden im letzten Anspornschrift der Aktionsphase angespornt, der auf den letzten Kraftschritt der Aktionsphase folgt (die Auserwählten Äxte, Skaeths Wilde Jagd, die Grimwacht und der Blutrote Hof benutzen diesen Anspornschrift).

F: Wie funktionieren die Anspornbedingungen der Dornen der Rosenkönigin und von Drepurs Stiller Schar?

A: Die Kämpfer dieser Kriegerscharen werden im Anspornschrift angespornt, der auf den Aktivierungsschrift folgt, in dem ihre Anspornbedingung erfüllt wurde.

F: Wie funktionieren die Fähigkeiten, durch die Kämpfer von Thundriks Profitjägern, Morgwaeths Klingenzirkel und Koppknakkas Irrem Mob angespornt werden?

A: Diese Fähigkeiten funktionieren gemäß ihrem Wortlaut – wenn du die Fähigkeit einsetzt, wird der gewählte Kämpfer sofort angespornt (du musst nicht auf den nächsten Anspornschrift warten).

## FÄHIGKEITEN

F: Um bestimmte Fähigkeiten abzuhandeln, müssen mein Gegner oder ich „bis zu“ einer bestimmten Zahl schieben, wählen oder aussuchen, etwa Kämpfer, Karten oder Hexfelder. Wann genau kann jener Wert 0 sein?

A: Wenn eine Karte verlangt, etwas „bis zu“ einem bestimmten Wert zu tun, kann dieser Wert auch 0 sein, **es sei denn**, die Karte verlangt, dass du einen Kämpfer schiebst. In diesem Fall ist das Minimum 1, denn ein Kämpfer, der geschoben wird, kann das Schieben nie in demselben Hexfeld beenden, in dem er das Schieben begonnen hat (Deathgorge-Regelbuch, Seite 31), weshalb es unmöglich ist, einen Kämpfer 0 Hexfelder weit zu schieben.

F: Wann ermittle ich, ob eine Fähigkeit abgehandelt und daher eingesetzt werden kann?

A: Zu dem Zeitpunkt, an dem du jene Fähigkeit einsetzen würdest. Gibt es irgendeine Weise, auf die die Fähigkeit abgehandelt werden kann, so kann die Fähigkeit eingesetzt werden.

**Anmerkung:** In der Praxis versuchst du meistens herauszufinden, ob du eine Handlung einsetzen kannst, die du auf der Hand hast, oder ob ein Kämpfer, den du gleich aktivieren wirst, eine Fähigkeit einsetzen kann. Meistens stellt dies kein Problem dar, aber manchmal wird es unmöglich, eine Fähigkeit abzuhandeln, während du dabei bist, sie abzuhandeln (siehe unten), deshalb ist die zeitliche Abfolge wichtig.

F: Eine Fähigkeit konnte abgehandelt werden, als sie eingesetzt wurde. Aber beim Befolgen der Anweisungen für das Abhandeln der Fähigkeit wird es unmöglich, die Fähigkeit abzuhandeln. Was geschieht nun?

A: Wenn es keine weiteren Anweisungen für die Fähigkeit gibt, ist die Fähigkeit abgehandelt. Gibt es weitere Anweisungen für jene Fähigkeit, so müssen diese normal weiterhin befolgt werden, danach ist die Fähigkeit abgehandelt.

Beispiel: Ich setze Krätziks Fähigkeit Buch der Leiden ein, und nachdem ich für mehrere Kämpfer im selben Territorium wie Krätzik gewürfelt habe, ist der einzige Kämpfer, dem Schaden zugefügt würde, einer, dem nicht genau 1 Schaden zugefügt werden kann. Es gibt keine weiteren Anweisungen für die Fähigkeit, deshalb ist die Fähigkeit abgehandelt (in diesem Fall letztlich wirkungslos).

F: Kann ich oder einer meiner Kämpfer eine Karte, Fähigkeit oder Aktion einsetzen, die nicht vollständig abgehandelt werden kann?

A: Nein. Beispielsweise kann ein Kämpfer, der nicht in Verteidigungsstellung gehen kann, nicht die Aktion Verteidigungsstellung einnehmen ausführen. Weiteres Beispiel: Die Reaktion von Die Krone der Toten weist den Spieler an, zwei Kraftkarten zu ziehen. Er kann sie nicht einsetzen, wenn er keine oder nur eine Kraftkarte im Kraftstapel hat.

Eine Fähigkeit oder Karte, die angibt, dass du eine bestimmte Anzahl Karten oder Marker ablegen musst, kann auf ähnliche Art nur dann eingesetzt werden, wenn du die entsprechende Anzahl Karten oder Marker hast.

Beachte, dass manche Karten, Aktionen oder Fähigkeiten dir eine Wahl geben, wie du sie abhandelst. Du kannst sie dann einsetzen, wenn es mindestens einen möglichen Weg gibt, jene Karte, Aktion oder Fähigkeit abzuhandeln. Du musst sie dann allerdings auf jene Weise abhandeln, wenn du dich entscheidest, sie einzusetzen.

Eine Ausnahme zu dieser Regel ist eine Karte, Fähigkeit oder Aktion, die „jeden Kämpfer“ und Abwandlungen davon wie „jeden befreundeten Kämpfer“, „jeden feindlichen Kämpfer“ oder „jeden anderen Kämpfer“ betrifft. In solchen Fällen, sofern du jene Karte, Fähigkeit oder Aktion für mindestens einen Kämpfer abhandeln kannst, können du oder deine Kämpfer jene Karte, Fähigkeit oder Aktion einsetzen.

Eine weitere Ausnahme ist eine Karte, Fähigkeit oder Aktion, die dich anweist, „alle“ Marker eines bestimmten Typs zu entfernen (etwa durch Veränderliche Gezeiten), oder eine unbestimmte Anzahl an Markern (etwa durch Blutkelch), oder wenn davon die Rede ist, dass „alle“ oder eine unbestimmte Anzahl an Verbesserungen zerbrochen werden. Wenn keiner der entsprechenden Marker zum Entfernen da ist oder keine entsprechenden Verbesserungen zerbrochen werden können, wird jene Anzahl als null betrachtet, solange jene Karte, Fähigkeit oder Aktion dann noch immer einen Effekt hat. Du kannst dies nicht tun, wenn die Karte, Fähigkeit oder Aktion keinen Effekt mehr hätte (etwa Starke Berserker, wenn der befreundete Kämpfer keine Waaagh-Marker hat).

F: Wenn eine Karte einen Effekt auf einen Wurf bei einem bestimmten Wurfresultat hat, etwa ,  oder , bedeutet das, dass auch ein Ergebnis von  den entsprechenden Effekt hat?

A: Nein.

F: Wenn eine Fähigkeit nach einer Aktion ausgelöst wird, wird jene Fähigkeit dann vor oder nach dem Reaktionsschritt abgehandelt, der auf eine Aktion folgt?

A: Danach.

### MISSIONSMARKER

F: Wenn ein Missionsmarker umgedreht wird, zählt er dann als vom Schlachtfeld entfernt?

A: Nein.

F: Bedeutet „Missionsziel 5“ das Gleiche wie „Missionsmarker mit dem Wert 5“?

A: Ja.

### BLOCKIERTE HEXFELDER

F: Kann ich einen Blockiertes-Hexfeld-Marker in ein Hexfeld bewegen oder darin platzieren, wenn jenes Hexfeld einen Kämpfer enthält?

A: Nein.

### FESSELHEXFELDER

F: Geraten fliegende Kämpfer durch Fesselhexfelder ins Straucheln?

A: Ja.

### KARTEN ABLEGEN

F: Wenn ich eine Fähigkeit abhandle, die eine Karte von meinem Ablagestapel auf meine Hand zurückbringt, muss ich die Karte, die ich vom Ablagestapel nehme, meinem Gegner zeigen?

A: Ja.

### ATTACKENAKTIONEN

F: Wenn ich einen Kämpfer ohne Bewegungs- und Angriffsmarker aktiviere und als Teil der Aktivierung jenes Kämpfers eine Angriffsaktion ausführe, kann dann die Attackenaktion, die als Teil jener Angriffsaktion ausgeführt wird, eine Rundumhieb-Attacke sein?

A: Ja.

F: Wenn ich einen Kämpfer mit einem oder mehreren Angriffsmarkern aktiviere, der an nur einen feindlichen Kämpfer angrenzt, kann dann jener befreundete Kämpfer eine Rundumhieb-Attacke ausführen?

A: Ja. Durch die Rundumhieb-Attackenaktion werden nicht mehrere Attackenaktionen ausgeführt, daher wird sie nicht als Superaktion abgehandelt.

F: Wenn ich einen an mindestens zwei feindliche Kämpfer angrenzenden Kämpfer mit mindestens einem Angriffsmarker aktiviere, kann dann jener befreundete Kämpfer eine Rundumhieb-Attackenaktion ausführen?

A: Nein.

F: Wenn ein Kämpfer eine Attackenaktion mit Rundumhieb ausführt, die mehrere Kämpfer als Ziel hat, unterstützt im Normalfall jedes jener Ziele die anderen. Wenn ein Ziel während der Attackenaktion ausgeschaltet wird, unterstützt es dann noch die anderen, während die restliche Rundumhieb-Attackenaktion abgehandelt wird?

A: Nein.

F: Wie funktionieren Attackenaktionen mit Rundumhieb und Kombi?

A: Hat ein Kämpfer eine Attackenaktion mit Rundumhieb und Kombi und dazu eine weitere Attackenaktion, die als Reaktion auf eine Attackenaktion mit Kombi ausgeführt werden kann, kann er jene Reaktion in jedem Reaktionsschritt ausführen, der auf jede Attackenaktion folgt, die er als Teil der Rundumhieb-Superaktion ausführt.

F: Wenn ich für eine Attackenaktion mehr als einen Erfolg würfle, füge ich dann mehr als einmal Schaden zu?

A: Nein. Jede erfolgreiche Attackenaktion fügt nur einmal Schaden zu, unabhängig von der Zahl der gewürfelten Erfolge.

F: Kann man eine Reaktion während einer Attackenaktion „nach dem Schritt Erfolg bestimmen“ einsetzen, wenn die Attackenaktion misslingt?

A: Nein.

### HEILEN

F: Eine Karte hat den Effekt Heilen (X) und keine anderen Effekte, aber es treten bestimmte Umstände ein, durch die der Effekt letztlich Heilen (0) ist. Was geschieht?

A: Die List kann nicht abgehandelt werden und die Karte wird abgelegt.

F: Kann ich eine Karte einsetzen, die angibt, dass ich einen Kämpfer heilen (1) und einen anderen Effekt anwenden soll, wenn der Kämpfer keine Wundenmarker hat?

A: Nein.

### AUSGESCHALTET

F: Wenn mein Kämpfer eine Reaktion hat, die nach einer Attackenaktion zum Einsatz kommt, die ihn zum Ziel hat, kann ich diese Reaktion auch dann einsetzen, wenn mein Kämpfer durch die Attackenaktion ausgeschaltet wird?

A: Nein, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

F: Gelten Schlüsselwörter und Modifikatoren auf Verbesserungen, die einem Kämpfer gegeben wurden, auch dann, wenn jener Kämpfer ausgeschaltet ist?

A: Ja.

### VERTEIDIGUNGSSTELLUNG

F: Was ist der Unterschied zwischen einem Kämpfer in Verteidigungsstellung und einem solchen, der einen Verteidigungsmarker hat?

A: Ein Kämpfer mit einem oder mehreren Verteidigungsmarkern ist per Definition in Verteidigungsstellung, doch es gibt auch andere Regeln (etwa auf Verbesserungen), durch die ein Kämpfer in Verteidigungsstellung sein kann, unabhängig davon, ob er Verteidigungsmarker hat.

F: Gilt ein Kämpfer in Verteidigungsstellung jemals als gefangen?

A: Nur wenn die Attackenaktion Zurückstoßen hat.

F: Wenn ein Kämpfer in Verteidigungsstellung das Ziel einer erfolgreichen Attackenaktion mit Zurückstoßen ist, reduziert die Verteidigungsstellung die Entfernung, die er zurückgetrieben wird?

A: Nein.

F: Kann ich eine Fähigkeit einsetzen, die einen Verteidigungsmarker gewährt, um einem Kämpfer, der nicht in Verteidigungsstellung sein kann, einen Verteidigungsmarker zu geben?

A: Nein.

F: Wenn ein Kämpfer eine Fähigkeit hat, durch die er in Verteidigungsstellung ist, kann er dann ins Straucheln geraten?

A: Ja. In einem solchen Fall ist er in Verteidigungsstellung und strau-chelt.

F: Wenn ein Kämpfer in Verteidigungsstellung ist, kann ich ihm dann eine Verbesserung geben, die besagt, dass jener Kämpfer nicht in Verteidigungsstellung sein kann?

A: Ja. Der Kämpfer ist dann nicht mehr in Verteidigungsstellung. Wenn er etwaige Verteidigungsmarker hatte, behält er jene Verteidigungsmarker.

F: Wenn ein Kämpfer nicht in Verteidigungsstellung sein kann, kann ich ihm dann eine Verbesserung geben, die besagt, dass jener Kämpfer in Verteidigungsstellung ist?

A: Ja. Der Kämpfer ist dann nicht in Verteidigungsstellung.

## ZURÜCKSTOSSEN X

F: Wenn eine Attackenaktion mit Zurückstoßen X ein Unentschieden ergibt und das Ziel in Verteidigungsstellung ist, kann das Ziel dann X zusätzliche Hexfelder zurückgetrieben werden?

A: Nein.

## ERFORSCHEN

F: Kann ich einen Gebietsmarker erforschen, wenn der Kämpfer auf jenem Gebietsmarker nicht ins Straucheln geraten kann?

A: Nein.

## ENTLASTEN

F: Kann ich mich von einer Kraftkarte in einem beliebigen Kraftschritt entlasten?

A: Ja.

## MODIFIKATOREN

F: Sind Spalten,  Ausbluten X, Zurückstoßen und Binden Modifikatoren?

A: Nein. Der zusätzliche durch  Ausbluten X verursachte Schaden kann jedoch keine Attackenaktionen betreffen, die nicht modifiziert werden können.

F: Sind Energiesymbole Modifikatoren?

A: Ja.

## ABWEICHEN

F: Zählt der Einsatz von Karten und/oder Fähigkeiten, die den Abweichmarker benutzen, aber nicht ausdrücklich von Abweichen X sprechen, als der Einsatz einer Abweichen-Karte oder einer Abweichen-Fähigkeit (zum Beispiel Ghoulruf)?

A: Nein. Die Karte oder Fähigkeit muss ausdrücklich von „Abweichen X“ bzw. „weiche X ab“ sprechen, damit sie als Abweichen-Karte oder -Fähigkeit gilt.

F: Kann ein Kämpfer, der durch Abweichen geschoben wird, jenes Schieben in dem Hexfeld beenden, in dem er das Schieben begonnen hat?

A: Ja. Dies ist eine Ausnahme zu der Regel, die besagt, dass ein Kämpfer ein Schieben nicht in dem Hexfeld beenden kann, indem er es begonnen hat.

## ENDE DER AKTIONSPHASE

F: Wann handle ich Fähigkeiten ab, die am Ende der Aktionsphase zum Tragen kommen?

A: Nach dem Sofortwertschritt und etwaigen zusätzlichen Reaktionsritten, die auf den letzten Kraftschritt der Aktionsphase folgen.

## MISSIONSKARTEN

F: Wenn eine Missionskarte „nach einer Aktivierung“ gewertet werden kann, wann kann man die Bedingungen für jene Missionskarte erfüllen?

A: Zu einem beliebigen Zeitpunkt vom Ende der Aktivierung bis zum Beginn des Sofortwertschritts, der auf jene Aktivierung folgt.

F: Wenn eine Missionskarte „nach einem Kraftschritt“ gewertet werden kann, wann kann man die Bedingungen für jene Missionskarte erfüllen?

A: Zu einem beliebigen Zeitpunkt vom Ende des Kraftschritts bis zum Beginn des Sofortwertschritts, der auf jenen Kraftschritt folgt.

F: Was geschieht, wenn ich die Bedingungen zum Werten einer Sofortmissionskarte in der Endphase erfülle?

A: Offenbare die Sofortmissionskarte, wenn die Bedingungen erfüllt sind, und werte jene Missionskarte im nächsten Sofortwertschritt (er erfolgt im ersten Zug der nächsten Runde, vor dem Aktivierungsschritt). Wenn die Bedingungen in der dritten Endphase erfüllt werden, bekommst du folglich keine Gelegenheit mehr, jene Missionskarte zu werten.

F: Auf manchen Missionskarten steht etwas von „allen Kämpfern“, „allen überlebenden Kämpfern“, „allen Missionzielen“ oder Ähnlichem, aber zusätzlich eine Zahl in Klammern wie „(mindestens fünf)“. Kann ich diese Missionskarten werten, wenn ich nur den Teil in Klammern erfülle, oder muss ich die gesamte Bedingung erfüllen?

A: Die gesamte Bedingung.

F: Wenn eine Missionskarte „X oder mehr Kämpfer“ braucht, um eine Bedingung zu erfüllen, und eine andere Bedingung auf jener Karte zudem von „jedem jener Kämpfer“ erfüllt werden muss, muss dann jeder Kämpfer, der die erste Bedingung erfüllt, auch die zweite Bedingung erfüllen, damit ich jene Karte werten kann?

A: Ja.

F: Wenn eine Missionskarte „X oder mehr Kämpfer“ braucht, um eine Bedingung zu erfüllen, und eine andere Bedingung auf jener Karte zudem von „Y oder mehr jener Kämpfer“ erfüllt werden muss, muss dann jeder Kämpfer, der die erste Bedingung erfüllt, auch die zweite Bedingung erfüllen, damit ich jene Karte werten kann?

A: Nein, solange wenigstens Y jener Kämpfer die zweite Bedingung erfüllen.

F: Wenn ich die Bedingung einer Sofortmissionskarte während einer Aktivierung erfülle, werte ich jene Karte dann im nächsten Sofortwertschritt auch dann, wenn die Bedingung nicht länger erfüllt ist?

A: Ja.