

FERRATA UND FAQ

SUMMONERS-GRUNDREGELWERK

VERS. 1.0 - 04.10.2021

Das folgende Dokument enthält eine Sammlung von Klarstellungen und Korrekturen für Summoners.
Sie sind ab dem Zeitpunkt der Veröffentlichung gültig und überschreiben die entsprechenden Bereiche des Regelbuchs und der Karten.

KORREKTUREN & ERGÄNZUNGEN

Profilkarten, Eiselementar

Entferne einen weißen Lebenspunkt aus der Lebensleiste. Der Zahlwert der Lebenspunkte ist korrekt.

Das Karten-PDF der Website enthält die korrekte Karte.

Regelbuch S. 84, Erbauer:

Ersetze den letzten Satz der Spezialaktion **Barriere** wie folgt:

Wenn der Erbauer die Aktion erneut nutzt, das nächste Mal aktiviert, ausgeschaltet oder auf eine andere Weise aus dem Spiel entfernt wird, verschwinden die Mauern sofort.

Regelbuch S. 43, Ein Szenario vorbereiten

Füge nach Punkt 4. Folgenden Absatz hinzu:

5. Nachdem alle Spieler ihre Beschwörer platziert haben, dürfen die Spieler der Reihe nach je ein Geländestück ihrer Wahl um bis zu 4 Zoll verschieben, beginnend mit dem Spieler der zuletzt seinen Beschwörer aufgestellt hat. Die verschobenen Geländestücke müssen am Ende ihrer Bewegung auch weiterhin die Vorgaben für das Platzieren von Geländestücken erfüllen, z.B. die Mindestabstände zu anderen Geländestücken (siehe Gelände platzieren, Seite 45). Kein Geländestück darf mehr als einmal bewegt werden.
Anstatt ein Geländestück zu verschieben, darf ein Spieler auch den Startpunkt seines Beschwörers um bis zu 4 Zoll entlang seiner Tischkante verschieben. Er muss das Spiel trotzdem in Kontakt mit der Tischkante beginnen!

KLARSTELLUNGEN

Regelbuch S. 47ff., Szenarios

Der folgende Absatz hat bei einigen Spielern für Verwirrung gesorgt:

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

Die korrekte Handhabung für diese Situation lautet wie folgt:

- Sobald es einem Spieler gelingt, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, endet das Spiel. Alle noch offenen Aktionen verfallen und die Spieler wechseln sofort zur Endphase der laufenden Runde.
- Schritt 1 und 2 der Endphase werden ganz normal abgehandelt. Es ist also z.B. möglich, dass noch Kreaturen durch Effekte wie Feuer ausgeschaltet werden (was je nach Szenario Siegpunkte generieren kann).
- Sollte auf diese Weise noch ein weiterer Beschwörer ausgeschaltet werden, erhält der Gegner des ihn kontrollierenden Spielers ebenfalls 5 zusätzliche Siegpunkte.
- Im Anschluss werden die finalen Siegpunkte und somit der Gewinner ermittelt.

Regelbuch S. 76, Windstoß

Der Beschwörer darf sich nicht selbst als Ziel dieses Zaubers wählen.

Regelbuch S. 83, Idol von Sarothek

Die verschiedenen Optionen der Spezialaktion **Arkane Aufladung** gelten in Bezug auf das Verbot mehrfacher identischer Effekte (siehe „Mehrfache Effekte“, Seite 37) nicht als identische Effekte. Eine Einheit kann deshalb gleichzeitig von *Steinschutz* und *Irdene Klauen* betroffen sein (aber z.B. nicht zweimal von *Steinschutz*).

Die Option *Manatransfer* ist ein Sonderfall, da sie sofort abgehandelt wird und keinen anhaltenden Effekt zur Folge hat. Ein Beschwörer kann somit mehrere Manatransfers innerhalb einer Runde erhalten.