

FERRATA UND FAQ

SUMMONERS-GRUNDREGELWERK

VERS. 1.3 - 28.03.2024

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.



NEU Regelbuch S. 31, Kampfbereich:

Füge am Anfang der Aufzählung folgenden Punkt hinzu:

- Einheiten mit einem Kampfbereich gelten einseitig als mit allen gegnerischen Einheiten in Kontakt, die sich in ihrem Kampfbereich befinden. Sofern diese gegnerischen Einheiten nicht ebenfalls über einen ausreichenden Kampfbereich verfügen, gelten sie selbst nicht als in Kontakt befindlich (siehe Schaubild „Überzahl“, Seite 30).

NEU Regelbuch S. 34, Deckung suchen:

Ersetze den vollständigen Regelpassus wie folgt:

Reaktionsbewegung (1 AP)

Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, darf das Ziel der Fernkampfattacke einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Gehen-Bewegung durchzuführen. Das Ziel kann danach in dieser Runde keine weitere Gehen-Bewegung mehr durchführen.

Durch die Bewegungsaktion muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Das Ziel befindet sich am Ende der Bewegung aus Sicht des Schützen in Deckung.
- Der Schütze hat am Ende der Reaktionsbewegung keine Sichtlinie mehr zum Ziel.
- Das Ziel befindet sich am Ende seiner Bewegung außerhalb der Waffenreichweite des Schützen.
- Das Ziel befindet sich am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit dem Schützen oder einer anderen gegnerischen Einheit. Beachtet: Wenn eine Einheit einen Gegner in ihrem Kampfbereich hat, zählt sie einseitig als mit ihm in Kontakt!

Das Ziel gilt durch diese Reaktion als in Bewegung und der Schütze erleidet den entsprechenden Malus für ein Ziel in Bewegung. Da das Ziel eine eventuelle Deckung/einen Nahkampf erst durch die Bewegung erreicht, erleidet der Schütze erst für spätere Schüsse den entsprechenden Trefferwurfmodifikator. Sollte sich die Einheit am Ende der Bewegung in Kontakt mit dem Schützen oder außerhalb seiner Sichtlinie/Reichweite befinden, darf dieser den Schuss trotzdem noch durchführen. Eine Einheit, die sich bereits in Deckung oder im (ein- oder beidseitigen) Kontakt mit einem anderen gegnerischen Modell befindet, darf diese Reaktion nicht wählen.

Regelbuch S. 36, Doppelschlag:

Ändere den ersten Satz dieser Regelbeschreibung wie folgt:

Immer, wenn eine Einheit im Verlauf ihrer Aktivierung eine Nahkampfattacke mit dieser Sonderregel durchführt (durch die entsprechende Aktion oder im Rahmen eines Sturmangriffs) kann sie stattdessen zwei Attacken durchführen.

Füge am Ende der Regelbeschreibung folgenden Satz hinzu:

Diese Sonderregel hat bei Reaktionen auf gegnerische Aktivierungen keinen Effekt.

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!

Regelbuch S. 64, Inneres Feuer:

Ändere die Reichweite des Zaubers auf 8". Ändere die Manakosten auf 1+X. Ändere die maximale Anzahl der erhaltbaren Aktionspunkte auf 2. Die neue Zaubersbeschreibung lautet demnach:

Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur erhält bis zum Ende der Runde +X AP (max +2). Nach Ende der Runde erleidet die Einheit X Schadenswürfe.

Regelbuch S. 76, Sturmhauf:

Ändere den ersten Satz des Zaubers wie folgt:

Wählt eine befreundete Luft-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur darf sofort eine Flugbewegung von bis zu 7 Zoll durchführen.

Ändere die Manakosten des Zaubers auf KS (die Manakosten entsprechen der Kreaturenstufe des Ziels).

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.

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.

Aktionen, mit AP-Kosten von 0

Aktionen, deren AP-Kosten (0) betragen, dürfen grundsätzlich nur einmal pro Aktivierung eingesetzt werden. In der Regel ist dies bei der Fähigkeit entsprechend vermerkt.

BALANCING-UPDATES

Polarspinne

Die Einheit erhält die Sonderregel *Waldläufer*.



POLARSPINNE
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 5 2 1
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Giftbiss NK 2 BK Frostgift

SPEZIAL
Waldläufer

4/4 4/4

Frostmutter:

Die Einheit erhält die Sonderregel *Waldläufer*. Die AP-Kosten der Fähigkeit *Frostwoge* werden zu (0 AP).



FROSTMUTTER
KREATUR - STUFE 2

2 4/7 4 3 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Giftbiss NK 2 BK Frostgift

SPEZIAL
Eisiger Hauch, Frostwoge (0AP), Waldläufer

5/5

Feuerklinge:

Der *Feuer*-Wert der Krummsäbel-Attacke steigt auf (2).



FEUERKLINGE
KREATUR - STUFE 1

2 4/7 4 3 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Feuersäbel NK 2 BK Feuer (2)

SPEZIAL
Ätherisch (2)

4/4 4/4

Flammengeborener:

Die AP-Kosten der Fähigkeit *Die Flammen lenken* werden zu (0 AP).



FLAMMENGEBORENER
KREATUR - STUFE 2

2 5/7 4 2 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Flammenzepter NK 2 BK Feuer (2)

SPEZIAL
Ätherisch (2), Glutofen, Die Flammen lenken (0AP)

5/4

Erdgolem:

Die Zahl der Lebenspunkte sinkt von 11 auf 10.

Die Steinf Faust-Attacke erhält die Sonderregel *Mächtig (1)*.



ERDGOLEM
KREATUR - STUFE 1

2 4/6 3 4 2
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Steinf Faust NK 2 BK Mächtig (1)

5/5 5/5

Gewitterbote:

Die Elektrogriff-Attacke erhält die Sonderregel *Schock (1)*.



GEWITTERBOTE
KREATUR - STUFE 2

2 4/7 5 2 3
AP BW R W G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel
Elektrogriff NK 2 2" Kampfbereich, Schock (1)

SPEZIAL
Ätherisch (2)

5/4

Schock (X)

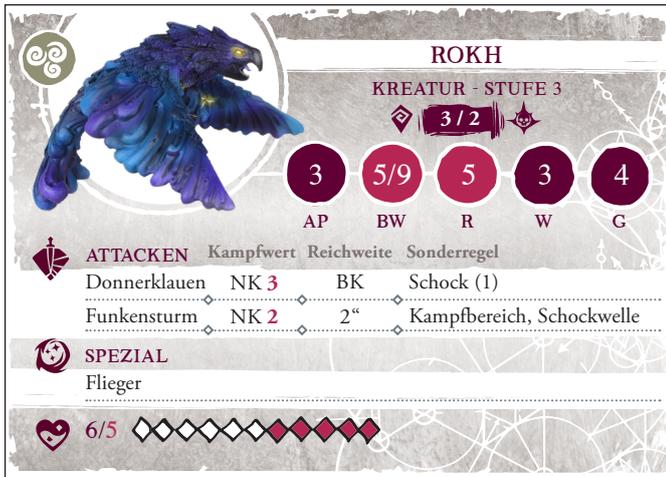
Die Attacke jagt elektrische Impulse durch ihr Ziel und schwächt sie. Einheiten, die durch eine Attacke mit dieser Sonderregel Schaden erleiden, erhalten zusätzlich X Schockmarker (max. 3 Schockmarker pro Einheit). Solange eine Einheit mindestens 1 Schockmarker besitzt, gilt sie als schwer verletzt, nutzt also ihre reduzierten Profil- und Kampfwerte. Jedes Mal, wenn eine geschockte Einheit Aktionspunkte ausgibt, baut sie nach Abschluss der damit verbundenen Aktionen eine Menge Schockmarker ab, die den ausgegebenen Aktionspunkten entspricht.

Beispiel: Eine Einheit mit 2 Schockmarkern, die einen Sturmangriff (2 AP) durchführt, baut nach Abschluss der damit verbundenen Attacke beide Schockmarker ab.

NEU

Rokh:

Die Zahl der Lebenspunkte steigt von 9 auf 11.
Die Reichweite der Attacke *Funkensturm* steigt auf 2.



ROKH
KREATUR - STUFE 3
3/2

3 AP 5/9 BW 5 R 3 W 4 G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel

Donnerklauen NK 3 BK Schock (1)

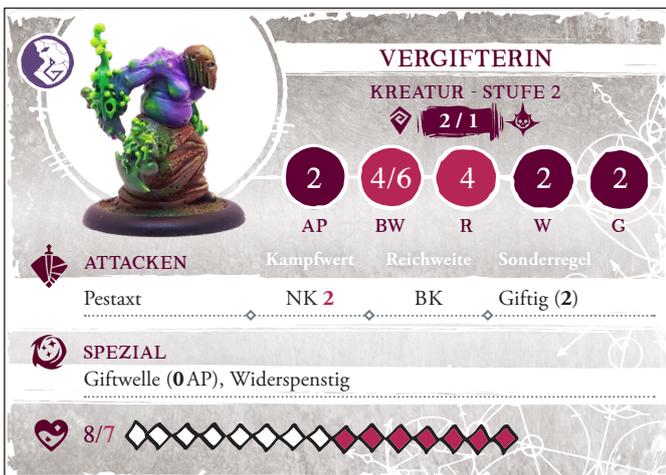
Funkensturm NK 2 2" Kampfbereich, Schockwelle

SPEZIAL
Flieger

6/5

Vergifterin:

Die AP-Kosten der Fähigkeit *Giftwelle* werden zu (0 AP).



VERGIFTERIN
KREATUR - STUFE 2
2/1

2 AP 4/6 BW 4 R 2 W 2 G

ATTACKEN Kampfwert Reichweite Sonderregel

Pesttaxt NK 2 BK Giftig (2)

SPEZIAL
Giftwelle (0 AP), Widerspenstig

8/7