

NEBEL ÜBER VALSKYRR

ERRATA 1.9

Spielregel:

S. 2, Spielinhalt:

Die Anzahl der 236 Heldenkarten ist folgendermaßen verteilt:

80 Heldentat-Karten (Grunddeck), 105 Große Heldentat-Karten, 25 Ausrüstungskarten (Grunddeck), 14 Belohnungs-Ausrüstungskarten, 12 Einmalige Belohnungs-Ausrüstungskarten

S. 9, 4. links oben:

Direkt vor dem Beispiel fehlt der Punkt:

„Am Ende der Verstärkungsphase wird die Verstärkungsleiste wieder auf 0 gesetzt.“

S. 11, Überprüfung der Siegbedingungen:

Punkt 1 sollte folgendermaßen lauten:

„1. Falls die Siegbedingungen erfüllt sind, fahren die Spieler mit der Wiederherstellungsphase fort.“

S. 11, Wiederherstellung:

Nach Punkt 4. fehlt der Punkt:

„5. Der Gegnerfokus wird zurückgesetzt.“

S. 12, Beispiel zu „Aktionsreichweite“:

„Arani kann aber den Reichweite ② Reflex von *Göttlicher Schutz* verwenden, um ...“, sollte lauten:

„Hätte Arani stattdessen die Karte *Göttlicher Schutz* in ihrer Heldenzone liegen, könnte sie deren Reichweite ② Reflex verwenden, um ...“

S. 14, Beispiel zu „Schlüsselwörter in Aktionen“:

Der letzte Satz sollte lauten: „Tut er dies, muss er aber auch den Gegnerfokus um 1 erhöhen. Anschließend muss er die Karte *Kriegsschwert* oben auf sein Heldendeck legen.“

Abenteuerbuch:

S. 1, Abenteuer I: In die Wildnis, Belohnungsdeck zusammenstellen:

Es werden **6** zufällige einmalige Belohnungs-Ausrüstungskarten hinzugenommen, wie auf der Abenteuer-Infokarte richtig angegeben.

Karten:

Heldenkarten:

Karte 63: Uralte Klinge

Bei der der ersten **Schnellen Aktion** fehlt ein ♠-Symbol.

Karte 127: Rüstzeug des Meisters

Es handelt sich bei diesen Karten um eine **Belohnungsausrüstung**.

Karte 174–176: Schonungsloser Spott

Es handelt sich bei diesen Karten um eine **Große Heldentat**.

Gegnerkarten:

Karte 305–310: Dunkelwald-Kämpfer

Erhält wenn Aufgestachelt +1 Verteidigung und +1 **magische Verteidigung**.

Karte 335–338: Dunkelwald-Meuchler

Durch die Aktion Giftig wird ein Giftmarker ☠ aufs Heldentableau gelegt.

Begegnungskarten:

Karte 352: Belagerte Siedlung, Karte 353: Schwarze Kapuze, Karte 354: Totenbeschwörung,

Karte 355: Hetzjagd, Karte 356: Nebelwind, 358: Nebel der Mutation

Beim Punkt Fortschritt sollte es lauten: „... zu Beginn jeder Wiederherstellungsphase.“

Zusätzlich sollte bei der Karte Totenbeschwörung der Text der Sonderregel lauten: „Falls sich mindestens 1 *Zauberer* im Spiel befindet, zieht während der Verstärkungsphase vom blauen Gegnerdeck und ersetzt dabei das Schlüsselwort *Zauberer* durch das Schlüsselwort *Skelett*.“

Die korrigierten Karten stehen auf der Heidelbär-Homepage in Druckauflösung zum Download bereit: <http://www.heidelbaer.de/dyn/products/detail?ArtNr=HE821>

Schnee und Eis-Erweiterung:

Spielregel:

S. 1, Kampagnenaufbau:

Der erste Satz des zweiten Unterpunktes sollte lauten: „Die normale Version der gewählten Elite-Endbegegnung wird aus dem Spiel entfernt.“ Die **In die Wildnis**-Endbegegnung bleibt also im Spiel! *

NEBEL ÜBER VALSKYRR

FAQ 1.3

Stand: 09.06.2017

(Basierend auf englischer FAQ vom 08.09.2015,
erweitert um Nachfragen aus dem Heidelberger-Forum)

Allgemein

Frage: Wofür stehen die Symbole über den Leisten auf dem Abenteuertableau?

Antwort: Das Symbol für Wütende Gegner über der Zeitleiste und das Symbol für Normale Gegner über der Verstärkungsleiste dienen lediglich zur Veranschaulichung der Funktion der jeweiligen Leiste (die Verstärkungsleiste gibt die Zahl der hinzuzufügenden Gegner pro Runde an, durch die Zeitleiste werden manche der Gegner aufgestachelt).

Frage: Wenn eine Karte es dem Spieler erlaubt 1 beliebige Aktion abzuhandeln, kann dann eine normale Aktion abgehandelt werden, auch wenn bereits eine solche abgehandelt worden ist, oder gilt weiterhin die Regel, dass nur eine normale Aktion pro Runde abgehandelt werden darf?

Antwort: Effekte, die es einem Spieler erlauben 1 beliebige Aktion abzuhandeln, unterliegen nicht der Beschränkung, nur 1 normale Aktion pro Zug abhandeln zu können. Der Spieler kann also eine zusätzliche normale Aktion abhandeln.

Frage: Wann kann ein Reflex abgehandelt werden?

Antwort: Ein Reflex kann zu jedem Zeitpunkt abgehandelt werden – mit einer Ausnahme: Ein Reflex kann nicht abgehandelt werden, um das Ziehen von Karten zu unterbrechen.

Frage: Wie funktionieren angehängte Karten?

Antwort: Ganz allgemein hat jede angehängte Karte aufgrund des Effekts, durch den sie angehängt wurde, eine andere Funktionsweise. Unabhängig davon werden sie aber nicht zu den Handkarten gezählt und haben damit auch keinen Einfluss auf das Nachziehlimit (sie werden also beim Kartenziehen am Ende des Zuges ignoriert).

Frage: Dürfen Spieler mehr als 6 Karten auf der Hand haben (wenn sie eine Große Heldentat kaufen oder durch Effekte Karten ziehen dürfen)?

Antwort: Ja. Es gibt kein Handkartenlimit, nur ein Nachziehlimit.

Frage: Wie funktioniert das Nachziehlimit genau?

Antwort: Am Ende seines Zuges zieht jeder Spieler so lange Karten, bis die Anzahl seiner Handkarten seinem Nachziehlimit entspricht oder sein Deck leer ist. Hat ein Spieler bereits entsprechend viele oder mehr Karten auf der Hand, zieht er keine weiteren Karten, legt aber auch keine ab.

Frage: Betrifft das Nachziehlimit auch Effekte, durch die ein Spieler Karten zieht?

Antwort: Nein. Das Nachziehlimit betrifft ausschließlich das reguläre Nachziehen am Ende eines Heldenzuges oder in der Wiederherstellungsphase.

Frage: Wenn ein Spieler Karten begräbt oder regeneriert, kann er eine beliebige wählen oder muss er die oberste des jeweiligen Stapels nehmen?

Antwort: Ablagestapel und Friedhof sind offene Stapel, aus denen immer eine beliebige Karte gewählt werden kann.

Frage: Kann Schaden, der von einem Ortseffekt zugefügt wird, durch einen Reflex verhindert werden?

Antwort: Ja. Wenn der Effekt eines Reflexes Schaden eines bestimmten Typs verhindert (physisch oder magisch), ist die Schadensquelle irrelevant.

Frage: Wird die Angriffsphase auch gespielt, wenn der Ort sicher ist?

Antwort: Ja. Es werden immer alle Phasen abgehandelt. Im Heldenzug der Angriffsphase kann man daher z. B. Karten ausspielen und Große Heldentaten erwerben.

Frage: Wie viele Wundenmarker werden auf Gegner, die mehrere Verwundbarkeiten aufweisen, gelegt?

Antwort: Für jedes Schlüsselwort, das auf eine Verwundbarkeit zutrifft, wird 1 Wundenmarker platziert. Allerdings muss es sich jedes Mal um ein neues Schlüsselwort handeln. Auch eine Vielzahl von identischen Schlüsselwörtern fügt nur 1 Wunde zu.

Frage: Wie kann auf der Zeitleiste das erste Feld ganz links erreicht werden?

Antwort: Momentan ist dies unmöglich, das könnte sich in kommenden Erweiterungen aber vielleicht noch ändern.

Frage: Müssen Spieler Beutemarker ausgeben, um einen benachbarten Ort während der Reisephase zu betreten?

Antwort: Nein.

Frage: Laut Spielregel dürfen die Spieler in der Reisephase einen Beutemarker pro Spieler ausgeben, um sich durch eine ununterbrochene Reihe von sicheren Orten zu einem nicht aufgedeckten, gefährlichen oder überrannten Ort zu bewegen. Kann auf diese Weise auch zu einem sicheren Ort gereist werden?

Antwort: Nein.

Timing

Frage: Wie lange dauern die Effekte von Aktionen an?

Antwort: Falls nicht anders angegeben, werden alle Effekte sofort abgehandelt. Wenn ein Effekt eine Aktion modifiziert (wie das Erhöhen des Schadens oder das Verringern des Verteidigungswertes), dauert der Effekt nur so lange an, bis die Aktion vollständig abgehandelt ist.

Frage: Kann ein Spieler Große Heldentaten auch nach dem Kartenziehen bzw. außerhalb seines Zuges kaufen?

Antwort: Nein.

Frage: Was wird bei der Begegnungsvorbereitung zuerst abgehandelt, die Sonderregeln oder das Startgegnerfeld.

Antwort: Zuerst werden so viele Gegnerkarten, wie im Startgegnerfeld angegeben, gezogen und in die Abenteurerzone gelegt. Erst anschließend werden jegliche Sonderregeln der Karte abgehandelt.

Frage: Wenn der Gegnerfokus steigt, wann treten die dadurch ausgelösten Effekte ein?

Antwort: Erst nachdem der Effekt, der das Erhöhen des Gegnerfokus ausgelöst hat, vollständig abgehandelt worden ist (möglicher Schaden zugefügt wurde, alle Karten abgelegt worden sind, die abgelegt werden müssen, etc.).

Frage: In welcher Reihenfolge werden die einzelnen Schritte der Verteidigungsphase abgehandelt?

Antwort: 1. Die Gegner in den Heldenzonen aktivieren: Jeder Gegner (in beliebiger Reihenfolge) greift ein Mal an und fügt Schaden zu. 2. Zustände abhandeln. 3. Effekte abhandeln, die explizit nach den Zuständen abgehandelt werden. 4. Alle weiteren Effekte abhandeln. Wenn verschiedene Effekte zum gleichen Zeitpunkt abgehandelt werden, legen die Spieler die Reihenfolge selbst fest.

Frage: Wann endet ein Abenteuer?

Antwort: Ein Abenteuer endet erfolgreich, sobald die Endbegegnung eines Abenteuers abgeschlossen ist. So wie jede Begegnung kann auch die Endbegegnung nur während der Begegnungsphase erfolgreich abgeschlossen werden.
(Siehe auch Spielregel, S. 3. „Sieg und Niederlage“)

Frage: Welches Symbol auf der Zeitleiste ist von Bedeutung, wenn eine Zeitkarte abgehandelt wird?

Antwort: Nachdem der Zeitmarker bewegt worden ist, werden alle Symbole, die er dabei passiert hat, sowie das Symbol, auf dem er aktuell liegt, nacheinander ausgelöst.

Schlüsselwörter und Zustände

Frage: Durchdringen Waffen mit dem Schlüsselwort *Durchdringend* Rüstungen?

Antwort: Nein. *Durchdringend* ist einfach nur ein Schlüsselwort. Es besitzt keinen eigenständigen Effekt.

Frage: Hat das Schlüsselwort *Fernkampf* Einfluss auf die Reichweite im Kampf?

Antwort: Nein. Aber das Schlüsselwort ist für bestimmte Effekte relevant (z. B. für die Plänkler-Fertigkeit).

Frage: Kann ein Gegner mit dem Schlüsselwort *Reichweite* von der Abenteuerzone aus angreifen?

Antwort: Nein. Ein Gegner kann nur von der Abenteuerzone aus angreifen, wenn ein Effekt oder eine Fertigkeit dies ausdrücklich erlaubt.

Frage: Gilt ein Bestienmensch als *Bestie*?

Antwort: Nein. Nur ein Gegner mit dem Schlüsselwort *Bestie* gilt auch als *Bestie*.

Frage: Was ist der Unterschied zwischen den Zuständen Brand und Gift?

Antwort: Spieltechnisch funktionieren beide Zustände gleich, sie kommen jedoch durch andere Karten ins Spiel.

Frage: Werden Zustandsmarker nach einer Begegnung von Gegnern/Helden entfernt?

Antwort: Nein. Zustandsmarker werden nur in der Verteidigungsphase entfernt oder wenn bestimmte Effekte dies erlauben.

Frage: Haben Zustände Schlüsselwörter?

Antwort: Nein. Nur die Karten, die sie platzieren, haben Schlüsselwörter (und können Verwundbarkeiten auslösen).

Helden

Frage: Wie hoch ist der Gegnerfokus der einzelnen Helden zu Beginn des Spiels?

Antwort: Das dunklere Feld auf der Gegnerfokusleiste ist der Startwert (hierhin wird der Fokusmarker auch bei jeder Wiederherstellung in der Wiederherstellungsphase bewegt).

Frage: Erlaubt die große Heldentat *Wie Ein Blitz* der Heldin Celenthia insgesamt 2 oder 3 normale Aktionen in dem Zug abzuhandeln, in dem sie gespielt wird?

Antwort: *Wie Ein Blitz* ermöglicht Celenthia insgesamt 3 normale Aktionen.

Frage: Wie ist bei Vendas Karte *Schonungsloser Spott* das Folgende zu verstehen: „Falls dieser Gegner aus einer anderen Zone verschoben worden ist ...“? Verschiebt man Gegner nicht immer aus einer anderen Zone in seine eigene Heldenzone?

Antwort: Tatsächlich kann man Gegner auch innerhalb der eigenen Heldenzone verschieben. Daher zeigt dieser Zusatz an, dass die folgenden Effekte nur dann eintreten, falls der Gegner aus einer anderen Zone verschoben worden ist.

Frage: Was geschieht, wenn Celenthia ein *Magisches Geschoss* sowie zusätzlich *Arkane Inspiration* verwendet und dabei zwei Gegner als Ziel ausgewählt werden?

Antwort: Ein Gegner erleidet 3, der andere 2 Schadenspunkte.

Frage: Kann man bei Aranis Karte *Göttliche Führung* auch einen anderen Spieler bestimmen, der an ihrer statt Karten zieht? Wenn ja, wer erhält den Gegnerfokus?

Antwort: Ja. Auch ein anderer Spieler kann die Karten ziehen. Den Gegnerfokus erhält aber derjenige Spieler, der die Aktion abhandelt (Arani), und nicht derjenige, der die Karten zieht.

Frage: Befinden sich beim Spielaufbau bereits Fortschrittsmarker auf Ardeneis Karte *Köcher*?

Antwort: Ja. Beim Spielaufbau werden direkt 2 Fortschrittsmarker auf die *Köcher*-Karte gelegt (und nur auf die *Köcher*-Karte), so als ob sie gerade durch eine Schnelle Aktion ins Spiel gekommen wäre.

Frage: Wie häufig kann ein Held mit einer einzelnen Waffe angreifen?

Antwort: Das Limit wird durch die Art der Aktion bestimmt.

Frage: Kann ein Spieler Karten von seiner Heldenzone begraben, wenn er Schaden erleidet?

Antwort: Nein. Das ist nur möglich, wenn eine Karte dies ausdrücklich erlaubt.

Frage: Kann ein Spieler Ausrüstungskarten begraben (von der Hand oder dem Ablagestapel), wenn sein Held Schaden erleidet?

Antwort: Ja. Alle Karten in der Hand, im Deck und im Ablagestapel eines Spielers können begraben werden, wenn der Held Schaden erleidet – außer eine Karte verbietet dies ausdrücklich.

Frage: Welche Belohnungskarten kann ein Held benutzen?

Antwort: Grundsätzlich kann ein Spieler alle Belohnungskarten mit dem Symbol seines Helden verwenden. Bei jeder anderen Belohnung muss mindestens ein Schlüsselwort der Ausrüstungsfähigkeiten auf dem Heldentableau mit einem Schlüsselwort auf der Belohnungskarte übereinstimmen. Andernfalls darf er die Karte nicht erhalten (allerdings kann er die Belohnungskarte umgehend unter das Belohnungsdeck legen um Beutemarker zu erhalten).

Frage: Wann wird der Regenerationsfaktor auf dem Heldentableau ausgelöst?

Antwort: Nur wenn der Held Regenerationspunkte durch Ausruhen erhält.

Normale Gegner

Frage: Kann ein Gegner mit der Plänkler-Fertigkeit ohne zusätzliche Reichweite zum Ziel werden?

Antwort: Wenn alle Gegner in derselben Zone (Heldenzone oder Abenteuerzone) wie der Plänkler-Gegner das Schlüsselwort *Fernkampf* aufweisen, wird dessen Plänkler-Fertigkeit ignoriert.

Frage: Wird die Nekromantie-Sonderfertigkeit des Knochenleid-Magiers auch ausgelöst, wenn er selbst getötet wird?

Antwort: Nein.

Frage: In der Heldenzone liegen 2 Knochenleid-Magier und 1 Verfluchter Wanderer. Was passiert, wenn der Held den Verfluchten Wanderer (*Untoter-Gegner*) tötet? Wird die Fertigkeit „Reanimation“ beider Knochenleid-Magier ausgelöst, wodurch 2 *Skelett-Gegner* in die Heldenzone gelegt werden würden? Oder wird die Fertigkeit nur ein Mal ausgelöst, wodurch nur 1 *Skelett-Gegner* in die Heldenzone gelegt werden würde?

Antwort: Die Fertigkeit wird nur ein Mal ausgelöst. Der getötete *Untoter-Gegner* wird durch die Fertigkeit des ersten Knochenleid-Magiers reanimiert und kann daher nicht erneut reanimiert werden. (Wird er später erneut getötet, kann er auch erneut reanimiert werden.)

Begegnungen

Frage: Dürfen Helden während der Wiederherstellung in der Wiederherstellungsphase ausruhen, wenn die Begegnungskarte immernoch im Spiel ist?

Antwort: Ja. Das Ausruhen wird nur nicht abgehandelt, wenn der Ort nicht sicher ist und/oder Gegner auf dem Spielfeld liegen. Eine ausliegende Begegnungskarte, die bei erfüllten Siegbedingungen am Ende der Wiederherstellungsphase abgelegt wird, hat hierauf keinen Einfluss.

Frage: Bleiben Gegner mit der Fertigkeit *Unbarmherzig* beim Zerstreuen von Gegnern ohne Ausnahme in der Heldenzone?

Antwort: Ja. Sie können durch bestimmte Effekte getötet oder aus dem Spiel entfernt werden, aber in keinem Fall werden sie durch „Gegner Zerstreuen“ abgelegt.

Frage: Bleiben Gegner in der Abenteuerzone mit der Fertigkeit *Unbarmherzig* auch nach dem Zerstreuen der Gegner auf dem Spielfeld?

Antwort: Nein. Sämtliche Sonderfertigkeiten von Gegnern, denen das Symbol für die Heldenzone vorangestellt ist, werden nur aktiviert, wenn sich der jeweilige Gegner in der Heldenzone befindet. Gegner mit der Fertigkeit *Unbarmherzig* in der Abenteuerzone können diese Fertigkeit nicht verwenden und werden wie üblich abgelegt.

Frage: Wann wird der Fokusanzeiger wieder auf seine Startposition (das dunklere Feld auf der Gegnerfokusleiste) verschoben?

Antwort: In der Wiederherstellungsphase, bevor die aktive Begegnungskarte abgelegt wird.

Frage: Variiert die Anzahl der zu ziehenden Belohnungskarten je nach Spielerzahl?

Antwort: Nein. Unabhängig von der Spielerzahl zieht die gesamte Gruppe genau 2 Belohnungskarten.

Frage: Bei der Begegnung 352 „Belagerte Siedlung“ ist als Fortschritt u. a. angegeben, dass 1 Zielmarker platziert wird, immer wenn sich keine Gegner im Spiel befinden. Was genau bedeutet das?

Antwort: Der Marker wird sofort platziert, sobald der letzte Gegner im Spiel getötet oder abgelegt wird. Nachdem erneut Gegner ins Spiel gekommen sind und der letzte von diesen abgelegt wurde, wird erneut ein Marker platziert usw.

Abenteurer

Frage: Wie viele Lebenspunkte hat Ghardhak Schwarzfeder (Abenteurer 1: In Die Wildnis)?

Antwort: Die Abenteurer-Infokarte stimmt: Ghardhak hat 3 x Spielerzahl + 6 Lebenspunkte (bei zwei Helden also 12).

Frage: Wie viele Belohnungs-Ausrüstungskarten sollten bei „In Die Wildnis“ verwendet werden?

Antwort: Hier hat sich ein Fehler ins Abenteuerbuch geschlichen. Die Abenteurer-Infokarte stimmt: 1 heldenspezifische Belohnung pro Spieler und 6 zufällige einmalige Belohnungs-Ausrüstungskarten..

