

Inoffizielles Errata & Faq – Juni 2024

Diese Dokument bezieht sich auf Version 1.0

Dieses Dokument benutzen

In dieser Datei finden Sie alle Errata und häufig gestellte Fragen zu allen Nova Aetas Renaissance Materialien. Jede Nova Aetas Renaissance Box hat ihren eigenen Abschnitt.

Errata sind dazu gedacht, Fehler oder Ungenauigkeiten zu korrigieren, die in Regelbüchern oder Karten vorkommen.

FAQs beantworten Fragen zu den Regeln.

KEY

E. - Error

F - Fix

HIGHLIGHTED TEXT – Neu hinzugefügt.

Grundbox



FAQ

F: Frage- A: Antwort

MISSIONS

Weiter unten stehen die Missionen, welche eine Korrektur brauchen, um auf die richtige Weise gespielt zu werden. Es wird empfohlen, die Korrekturen erst zu benutzen, falls das Spiel Euch zu einer dieser Missionen leitet, um Spoiler zu vermeiden.

0.2 – Missionskarte: 9

0.3 - Handlungsbuch: 0.2-7

2.5 – Missionskarten: 6, 7, 8

Feindliche KI

F. Falls ein Feind keinen Helden angreifen kann (z. B. weil keine Helden auf dem Schlachtfeld sind oder der Feind hat einen Geblendet-Token), wie agiert er dann?

A. Falls der Feind keinen Helden angreifen kann, wie in den Beispielen o. g., dann verwenden sie alle ihre Aktionspunkte während ihrer Aktivierung in die Warte-Aktion.

F. Falls ein Feind keinen Helden erreichen und angreifen kann (innerhalb seines Kontrollbereiches) mit der höchsten Bedrohungsstufe, weil er nicht genug Aktionspunkte hat, wechseln er dann das Ziel?

A. Nein. Ein Feind wird nur das Ziel wechseln, falls er es niemals erreichen kann. Ist das Ziel nur zu weit entfernt für seine Aktionspunkte, dann läuft der Feind so nah heran, wie er es mit seinen Aktionspunkten kann, auch wenn es ihm alle seine Aktionspunkte kostet. (z B. Der Zielheld ist auf einem Dach und der aktive Feind hat die Eigenschaft "Klettern" nicht und es führen keine Leitern dorthin, dann wechselt er das Ziel. Oder der Zielheld ist umringt von 4 Feinden und der aktive Feind kann ihn nicht angreifen, weil seine Reichweite 1 beträgt. Dann wechselt der Feind das Ziel.)

Reaktionsangriffe

F. Löst ein Held immer, welcher sich durch ein Feld angrenzend zu einem Feind bewegt, einen Reaktionsangriff aus?

A. Ja, selbst dann, wenn das Feld, durch welches er sich hindurchbewegt, von einem anderen Helden besetzt ist.

Angriffe

F. Wird die Reichweite, eines Fernkampfangriffes, auch diagonal gezählt? Kann die Reichweite mit den Sichtlinienwerkzeugen bestimmt werden?

A. Nein. In NAR sind alle Distanzen, auch bei der Bewegung, orthogonal, sowohl bei der Feindeskontrolle, als auch bei Fernkampfangriffen. Das Sichtlinienwerkzeug wird verwendet, um genauer festzustellen, ob zwischen zwei Figuren eine Sichtlinie herrscht.

F. Wird der immer vorhandene kritische X Effekt bei körperlichen Angriffen vor oder nach anderen Effekten angewandt?

A. Der Kritische 1 Effekt, standard bei allen körperlichen Angriffen von nicht feindlichen Figuren, muss immer als Erstes angewandt werden, vor z. B. Tödlich 1, die somit nachfolgend verrechnet werden und niemals einen Kritischen Treffer auslösen.

Landschaftselemente

F. Blockiert ein turmhohes Element, platziert auf einer der Höhenstufen, die Sichtlinie von einer höheren Höhenstufe zu einer niedrigeren?

A. Ja, allerdings nur dann, falls das Element auf der gleichen Höhenstufe oder auf der nächstniedrigeren als der Angreifer ist. (Ein Baum z. B. blockiert die Sichtlinie von HS 1 zu HS 0, aber nicht von HS 2 zu HS 0. Die Sichtlinie wird allerdings immer von HS 0 zu Höheren blockiert.)

Kampagne

F. Werden sowohl Heldenpunkte als auch Wunden auf Null gesetzt am Ende jeder Mission?

A. Ja.

Regelbuch

F. Eventkarten: Die korrekte Anzahl beträgt 9.

F. Seite 47, Eintrag "Tarnung", ersten Aufzählungseintrag ersetzen: Der  der Feinde wird als 0 betrachtet und sie visieren niemals Helden an, noch werden Reaktionsangriffe ausgelöst.

Stretch Goals Regelbuch

Formel-Ausrüstungskarten

F. Die korrekte Anzahl der Kartenart ist 12. (In der Grafik richtig, im Text unten darunter falsch.)

Seite 16 (neben der Grafik "Mentor")

E. Falscher Satz: "(sie können jedoch nicht unter 0 fallen)."
F. Ersetzen: "(sie können jedoch nicht unter 1 fallen)."

Handbuch

E. Bei den Basisfertigkeiten fehlt der Eintrag "Schwer".
F. Schwer: Diese Spielfigur kann unter keinen Umständen auf ein anderes Feld platziert oder bewegt werden als HS 0.

Seiten 12-13

Die feindliche künstliche Intelligenz wurde angepasst.

Ausrüstungskarten

Alchemistischer Austausch

F. Füge dem Text bei der Fähigkeit "Dämpfe des Stärketranks" "(max 3x pro Mission)" hinzu.

Begleiterkarten

Agorix Begleiterkarte

E. Flasche Eigenschaft bei "Stab der Wildnis" beim Angriff.

F. "Stab der Wildnis" Angriff: Ersetze die 4. Eigenschaft  durch .

Handbuch-Ergänzung

-Feindliche Künstliche Intelligenz

-Seite 12

In der Box "Angriffsprüfung" wird ergänzt: (z. B.: Falls der Held auf einem Dach ist und dort keine Leiter hinaufführt oder der Held von anderen Feinden oder Landschaftselementen umzingelt ist, ist es nicht möglich, ihn zu erreichen.) Außerdem wird der rote Pfeil nun zur neuen Box auf Seite 13 verlegt.

In der Box "Das Ziel des Feindes wird zu „Greife den nächsten Helden an“" wird ergänzt: (Falls der Feind keinen Helden angreifen kann, weil bspw. keine Helden auf dem Schlachtfeld sind, dann spendet er alle Aktionspunkte in seiner Aktivierung, um die Warteaktion auszuführen.)

-Seite 13

Eine neue Box die nahezu identisch ist mit der Box: "Kontrollbereich-Prüfung" wird hinzugefügt. Deshalb würde sich dieser Name anbieten: "Kontrollbereich-Prüfung-Wiederholung". Identischer Text bis auf eine Änderung am Anfang: Statt "Gibt es mindestens einen Helden..." heißt es nun Gibt es mindestens einen anderen Helden als den/die vorherigen, Außerdem geht ein roter Pfeil zur Box "Angriffsprüfung" auf Seite 13 und ein grüner Pfeil zur Box "Ziel" auf Seite 12.

⚠ SPOILER ALARM! ⚠

Das folgende Errata enthält **SPOILER** der Kampagne von NAR. Es wird empfohlen, diese **NUR** dann aufzusuchen, sobald euch eure Kampagne zu diesen Missionen führt, um Spoiler zu vermeiden.

Mission 0.2

-Karte 9

E. Der zweite Punkt unter "Bedingung für die Niederlage der Helden" hat eine falsche Zeitangabe.

F: Ersetze an diesem Punkt die Zeitangabe von 12:30 auf **13:30**.

Mission 0.3

-Handlungsbuch.

F: Ersetze den bei Paragraph 0.3-7 den Ortsnamen nach "Hexenjagd" mit "**Gualdo Tadino**".

Mission 2.5

Missionskarte 6

F: Die "Ausgang"-Box muss hiermit ersetzt werden, denn der Paragraph existiert nicht:



Missionskarte 7

F: Die "Ausgang"-Box muss hiermit ersetzt werden, denn der Paragraph existiert nicht:



Missionskarte 8

F: Die "Ausgang"-Box muss hiermit ersetzt werden, denn der Paragraph existiert nicht:



DRACO Box



ERRATA

E: Error - F: Fix

F. Missionskarten: Die korrekte Anzahl beträgt 19.

F. Aktionskarten: Die korrekte Anzahl beträgt 21.