



DEUTSCHE ERRATA V1.09

Wie funktioniert dieses Dokument? Das folgende Revisionshandbuch und Errata heben Änderungen am Regelwerk Wild West Exodus 1.08 hervor. Alle Errata wurden in die neueste digitale Version des Regelwerks aufgenommen, die dieselbe Versionsnummer wie dieses Dokument hat. Gedruckte Versionen des Regelbuchs verwenden dieselbe Versionsnummer wie dieses Dokument.

Glossar: Wiederholungswürfe

Seite 04

Ignoriere das Beispiel

Glossar: Platziern und Neuplatzieren von Modellen

Seite 04

Füge folgenden Eintrag hinzu: „Platziern und Neuplatzieren von Modellen: Gelegentlich werden Modelle aufgrund von Regeln oder Interaktionen platziert oder neuplatziert. Platziern oder neuplatzieren zählt nicht als Bewegung und zieht daher auch keinen Hinterhalt (Backstab) Reaktion oder andere Effekte nach sich. Es muss genügend Raum auf dem Spielfeld für das Base des Modells zur Platzierung vorhanden sein. Ein Modell kann nicht in unpassierbarem Gelände platziert werden oder mit der Base ein Hindernis, Gebäude oder die Base eines anderen Modells überlappen. Wenn möglich, so muss beim Platziern die Einheiten Kohärenz (Verband) eingehalten werden. Wenn ein Modell neuplatziert wird, so muss das Zentrum der Base dieselbe Position haben wie das Zentrum des Modells welches ersetzt wird (unter Berücksichtigung des 'Wegs des geringsten Widerstands').“

Glossar: Verwundet, Zerstört & aus dem Spiel entfernt

Seite 04

Füge folgenden Eintrag hinzu: „Verwundet, Zerstört & aus dem Spiel entfernt: Wenn ein Modell verwundet wird und keine Regel Anwendung findet, die diesen Umstand ändern würde (wie z.B. die Mettle Regel) dann ist das Modell zerstört. Wenn zu diesem Zeitpunkt keine Regel Anwendung findet, die nun diesen Umstand ändern würde, so wird das Modell aus dem Spiel entfernt. Bestimmte Regeln und Interaktionen, die auf ein Modell angewendet werden, besagen dass ein Modell aus dem Spiel entfernt oder zerstört wird. In solchen Fällen zählt das Modell nicht als verwundet, womit alle Regeln, die eine Anwendung finden könnten, nicht verwendet werden. Ein verwundetes Modell wird immer als zerstört zählen oder aus dem Spiel entfernt werden, es sei denn ein Effekt während des Spiels oder eine Regel sagt etwas Anderes. Modelle, die aus dem Spiel entfernt werden, werden buchstäblich aus dem Spiel entfernt und spielen für das weitere Abenteuer keine Rolle mehr.“

Fortune ausgeben

Seite 13

Füge folgenden Satz nach dem ersten Satz im zweiten Absatz hinzu: „Jede Nutzung von Fortune kostet einen Fortune-Chip wenn nicht anders beschrieben.“

Reserven

Seite 24

Ersetze alle Bezüge zu „Mind-Attribut“ durch „halbes Mind-Attribut“

Reaktionen

Seite 30

Füge folgenden Satz am Ende des ersten Absatzes hinzu: „Eine Einheit darf nur eine einzige Reaktion gegen eine Aktion durchführen. Reaktionen können wiederum ihrerseits eine Reaktion hervorrufen da sie eine neue Aktion darstellen.“

Reaktionen: Hinterhalt (Backstab)

Seite 30

Streiche folgenden Teil aus dem zweiten Satz des ersten Absatzes: „durch eine Bewegungsaktion“.

Portal Manipulieren Spezial Kampfaction

Seite 40

Ersetze den zweiten und dritten Absatz sowie die zugehörige Tabelle wie folgt: „Ist die Probe erfolgreich, entfernt ihr entweder das ausgewählte Portal-Modell aus dem Spiel oder platziert eine neue Portal Einheit an der anvisierten Position. Das Portal-Modell weicht W5 -1“ in eine zufällige Richtung ab. Jedes Portal-Modell welches innerhalb von 1“ eines anderen Modells, unpassierbarem Gelände, eines Gebäudes, eines Hindernisses oder außerhalb des Spielfelds platziert wird ist umgehend zerstört.“

Waffeneigenschaften: Ziehen (Drag)

Seite 44

Ersetze die Regel wie folgt: „Wenn ein Modell mit dieser Waffe ein feindliches Modell erfolgreich trifft, wird das feindliche Modell W5“ zu diesem Modell bewegt (selbstverständlich unter Berücksichtigung des ‚Wegs des geringsten Widerstands‘). Modelle der Ziel-Einheit dürfen nicht eingestiegen sein (siehe Transporter oder Gebäude), vom Spielfeld weg- oder in unpassierbares Gelände hineingezogen werden. Eine gescheiterte GritProbe einer Attacke mit dieser Waffe fügt der Ziel-Einheit außerdem den Zustand Ungeordnet (Disordered) zu.“

Waffeneigenschaften: Fatal

Seite 44

Füge folgende Eigenschaft hinzu: „FATAL: „Treffer mit dieser Eigenschaft ignorieren die Regel Mettle (Standhaft).“

Waffeneigenschaften: Special

Seite 45

Ersetze die Regel wie folgt: „Diese Waffe darf von diesem Modell einmal pro Aktivierung genutzt werden.“

Allgemeine Einheitenregeln: Mettle (Standhaft)

Seite 46

Ersetze die Regel wie folgt: „Diese Einheit zählt durch eine gescheiterte Grit-Probe nicht als verwundet, stattdessen erhält sie den Zustand Ungeordnet (Disordered) (selbst wenn sie normalerweise nicht ungeordnet sein kann oder wenn der Treffer sie ohnehin ungeordnet werden ließe). Wenn die Einheit bereits ungeordnet ist, wird sie ganz normal verwundet.“

Allgemeine Einheitenregeln: Tough (Hart) Seite 47

Ersetze die Regel wie folgt: „Diese Einheit zählt durch eine gescheiterte Grit-Probe nicht als verwundet, stattdessen erhält sie den Zustand Benommen (Stunned) (selbst wenn sie normalerweise nicht benommen sein kann oder wenn der Treffer sie ohnehin benommen werden ließe). Wenn die Einheit bereits benommen ist, wird sie ganz normal verwundet.“

Standard-Abenteurer: Schatzsuche Seite 52

Ersetze „eine Suchaktion ausführen, um das Token zu untersuchen.“ Mit „eine Suchaktion (Spezial-Bewegungsaktion).“



Dankbar an Pierre Vendel!