

SAGA II: RISE

— アニマ タクティクス —

ANIMA

TACTICS

WEB ADDENDUM
VOL. 2

GNOSIS

Gnosis stellt die übernatürliche Präsenz eines Individuums oder einer Gruppe dar. Sie ist ein Maß für die Wichtigkeit der Gruppe in der Welt und die Bedeutung ihrer Handlungen für die Zukunft. Je höher die Gnosis, desto größer die Taten, die diese Gruppe zu tun bestimmt ist und desto kleiner ihre Gefahr, zu versagen. Gnosis wird mit Punkten dargestellt, über die beide Seiten verfügen, um den Ausgang ihrer Wurfsergebnisse zu beeinflussen. Jede Runde bekommt jeder Spieler für jeweils 100 Stufenpunkte des Spiels einen Gnosispunkt. In einem 300-Stufenpunkte-Gefecht würde jede Seite pro Runde 3 Gnosispunkte erhalten. Zu Beginn jeder Erholungsphase regenerieren die Spieler alle in der vorherigen Runde verbrauchten Gnosispunkte. Am besten können Gnosispunkte mit Aktionsmarken dargestellt werden. Wenn ein Spieler einen Gnosispunkt einsetzt, wird der Marker entfernt, um dies anzuzeigen. Ein Spieler darf einen Gnosispunkt ausgeben, um JEDE Art von Würfelwurf zu verbessern. Er wirft einfach einen zusätzlichen Würfel und wählt das bessere Ergebnis. Diese Möglichkeit kann für alle Würfe des Spiels genutzt werden: Angriff, Verteidigung, Initiative, Suchen, Widerstandswürfe ... sogar zum Verhindern der Auswirkungen eines negativen Status wie Verhängnis. Alles was vom Zufall abhängig ist, kann durch Gnosis beeinflusst werden. Wenn eine Aktion oder Spezialfähigkeit bereits das Werfen von zwei oder mehr Würfeln erlaubt, dann darf durch Gnosis ein weiterer Würfel hinzugefügt werden. Ein Charakter, der bei einem Sturmangriff einen Gnosispunkt einsetzt, wirft 3 Würfel für den Angriff, 2 vom Sturmangriff und 1 durch Gnosis.

Der Einsatz von Gnosis muss immer vor dem Werfen der Würfel erfolgen und pro Würfelwurf kann nur ein Punkt eingesetzt werden, egal wie viele der Spieler noch übrig hat.

ARBITER

Die Anführer der Azur Allianz und einige andere Individuen haben den Status eines Arbiters inne. Die Arbiters sind spezielle Charaktere und gehorchen besonderen Regeln, was ihnen erlaubt, durch das Verändern der Realität, die Aktionen ihrer Untergebenen zu beeinflussen. Um dies zu tun, müssen sie Befehlspunkte, besondere Marker die sie jede Runde erhalten, ausgeben. Die Kräfte und Fähigkeiten jedes Arbiters sind sehr verschieden, wie man auf jeder Arbiters-Karte genau erkennen kann. Dennoch teilen sie alle die folgenden Fähigkeiten:

Befehle pro Runde: Das ist die Anzahl an Befehlspunkten, die ein Arbiters pro Runde zur Verfügung hat. Im Gegensatz zu Aktionspunkten, können Befehlspunkte nicht gesammelt werden und regenerieren sich in der nächsten Erholungsphase vollständig. Das heißt also, ein Arbiters der 3 Befehle pro Runde hat, beginnt jede Runde mit 3 Befehlspunkten egal wie viele Punkte er im Zug davor noch übrig hatte. Um anzuzeigen wie viele Befehlspunkte ein Arbiters hat, lege einen Marker für jeden Punkt auf die Arbiters-Karte und entferne sie wenn mit ihnen Kosten bezahlt werden.

Einflussbereich: Der Einflussbereich eines Arbiters ist der Bereich in dem der Arbiters seine Befehle an befreundete Einheiten richten kann. Sie wirkt genauso wie die Kontrollzone, hat aber meistens eine andere Reichweite. Jede Arbiters-Karte gibt die Reichweite für den Einflussbereich an.

Befehle: Das sind die speziellen Fähigkeiten die ein Arbiters nutzen kann, indem er seine Befehlspunkte einsetzt. Jeder Befehl hat eine unterschiedliche Kostenzahl, welche anzeigt wie viele Befehlspunkte ein Spieler investieren muss um einen Befehl zu aktivieren (Aktionspunkte können nicht dazu benutzt werden Befehle zu aktivieren). Wenn es nicht anders angegeben wird, ist ein Befehl immer eine aktive Aktion und muss somit während der Aktivierung des Arbiters benutzt werden.

GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG

Bevor ihr ein Anima Tactics Spiel beginnen könnt, müsst ihr euch erst einmal auf die Stufenpunkte einigen. Dieser Faktor entscheidet über die Größe der gegeneinander antretenden Streitkräfte, und damit über die Größe des Gefechts. Die Stufenpunkte können dann für Charaktere und Vorteilskarten investiert werden, bis deren Gesamtstufenwert das vereinbarte Maximum erreicht. Jeder Charakter und jeder Vorteil hat dazu einen auf der dazugehörigen Karte angegebenen Wert. Bei der Zusammenstellung einer Gruppe muss man sich entweder für eine Fraktion oder für eine Organisation entscheiden. Außerdem muss beachtet werden, dass jeder Anima Tactics Charakter ein einmaliges Individuum darstellt und deshalb nicht mehr als einmal ausgewählt werden darf. Allerdings darf derselbe Charakter auf beiden Seiten einer Konfrontation erscheinen kann - in diesem Fall wird davon ausgegangen, dass einer von ihnen ein Nachahmer ist oder eine andere Person mit sehr ähnlichen Kräften. Eine weitere Ausnahme besteht in den Organisationsagenten, von denen einer pro 150 Stufenpunkte in der Gruppe enthalten sein darf, sowie beschworenen Kreaturen. Die kein Limit besitzen

Wenn man eine Fraktionsgruppe spielt, muss man sich für Licht oder Dunkelheit entscheiden. In der Gruppe dürfen dann keine Charaktere der gegensätzlichen Fraktion enthalten sein, während die Auswahl neutraler Charaktere nicht eingeschränkt ist. Eine Gruppe des Lichts dürfte zum Beispiel drei Charaktere des Lichts und vier neutrale Charaktere enthalten, aber keinen einzigen Charakter der Dunkelheit. Es ist auch erlaubt, eine Gruppe ausschließlich aus neutralen Charakteren zusammenzustellen. Wenn man eine Organisationsgruppe spielt, dürfen die Fraktionen der Charaktere ignoriert und Charaktere des Lichts und der Dunkelheit beliebig miteinander kombiniert werden, solange sie der selben Organisation angehören. Es darf außerdem ein einzelner Wanderer zur Gruppe hinzugefügt werden, der wie eine vorübergehend angeheuerte Hilfskraft behandelt wird, oder auch zwei wenn die Stufenpunkte 400 Stufen oder mehr sind. Organisationsgruppen erhalten darüber hinaus Organisationsvorteile - Spezialfähigkeiten, die der Gruppe zur Verfügung stehen, weil sie der entsprechenden Organisation angehört. Je höher die Stufenpunkte des Spiels, desto größer die Organisationsvorteile.

ANDERE WICHTIGE ELEMENTE

Bei der Zusammenstellung einer Gruppe muss ein Spieler außerdem die folgenden wichtigen Elemente beachten:

Anführer: Einige Charaktere zählen als Anführer, beispielhafte Helden mit beachtlichen Führungsfähigkeiten. Eine Gruppe darf pro volle 250 Stufenpunkte einen Anführer enthalten, wobei ein Spieler allerdings nicht verpflichtet ist, überhaupt einen Anführer in seine Gruppe aufzunehmen. In kleineren Gefechten (weniger als 250 Stufenpunkte) dürfen keine Anführer eingesetzt werden, aber in einem Spiel für 500 Stufenpunkte könnten zum Beispiel zwei Anführer in einer Gruppe enthalten sein.

Vorteilspunkte: Vorteilspunkte sind zusätzliche Stufenpunkte, die den Spielern zum Erwerb zusätzlicher Vorteilskarten zur Verfügung stehen. Diese Punkte entsprechen 10 % der Gesamtstufenpunkte und können nur für Vorteilskarten investiert werden. In einem 300-Punkte-Spiel ständen einem Spieler also 30 zusätzliche Punkte für Vorteilskarten zur Verfügung, für einen Gesamtwert seiner Gruppe von 330 Stufenpunkten. Die Vorteilspunkte dürfen NICHT für Charaktere investiert werden, sondern nur für Ausrüstungs-, Kraft- und Plotkarten.

Gnosis: Gnosispunkte sind eine Art Joker, der Spielern zur Verfügung steht, um ihre Würfelwürfe mit zusätzlichen Würfeln zu verbessern. Jeder Spieler bekommt einen Gnosispunkt pro volle 100 Stufenpunkte des Spiels; d.h. ein 300-Punkte-Spiel verleiht 3 Gnosispunkte, ein 400-Punkte-Spiel 4 Gnosispunkte, usw. Für weitere Informationen siehe Gnosis.

BESCHWORENE KREATUREN

Beschworene Kreaturen sind besondere Charaktere, mit denen die Spieler ihre Gruppen verstärken können. Im Gegensatz zu normalen Charakteren handelt es sich bei ihnen um übernatürliche Wesen, die sich nur in der materiellen Welt zeigen, wenn sie von einem Charakter herbeigerufen wurden, der sie beschwören kann. Charaktere mit dieser Kraft werden als Beschwörer bezeichnet.

Beschwörer

Alle Beschwörer verfügen über besondere Eigenschaften, die ihre Fertigkeit beim Beschwören angeben. Die erste davon ist die Beschwörungsstufe, die angibt, wie viele Kreaturen ein Beschwörer herbeirufen kann. Für jeden Beschwörungsstufenpunkt darf eine zusätzliche beschworene Kreatur in die Gruppe aufgenommen werden. Ein Beschwörer mit einer Beschwörungsstufe von 3 erlaubt einem Spieler zum Beispiel, drei beschworene Kreaturen in seine Gruppe aufzunehmen. Die zweite Eigenschaft ist die Zugehörigkeit, die darüber entscheidet, welche Wesen beschworen werden dürfen. Ein Beschwörer kann nur Kreaturen herbeirufen, deren Element er zugehört. Ein Charakter des Lichts kann zum Beispiel nur Kreaturen beschwören, die dem Licht angehören.

Einsatz von Beschwörung

Beschworene Kreaturen werden wie normale Charaktere für Stufenpunkte erworben. Eine Kreatur mit Kosten 30 würde dabei einem Stufe-30-Charakter entsprechen. Im Gegensatz zu Charakteren sind beschworene Kreaturen keine einzigartigen Wesen, so dass mehr als eine vom selben Typ in einer Gruppe enthalten sein darf. Es ist zum Beispiel erlaubt, zwei oder mehr Elhym in einer Gruppe zu haben, weil jede ein einzelnes Wesen darstellt. Beschworene Kreaturen werden nicht bei Spielbeginn platziert;



statt dessen erfordern sie einen Beschwörer, der sie ins Spiel ruft. Für die Beschwörung muss der Beschwörer eine Anzahl Aktionsmarken in Höhe der Beschwörungskosten der Kreatur bezahlen. Als nächstes wird die Kreatur an einer beliebigen Stelle innerhalb der Kontrollzone des Beschwörers platziert, wobei sie aber mehr als 2 Zoll (5 cm) von allen anderen Charakteren entfernt sein muss. Beschworene Kreaturen erscheinen mit Aktionsmarken in Höhe ihres Erholungswerts und dürfen sich in der Runde ihres Erscheinens normal bewegen, einen Sturmangriff oder andere Aktionen durchführen. Wenn eine Gruppe mehr als einen Beschwörer enthält, muss jede Kreatur einem bestimmten davon zugewiesen werden. Beschworene Kreaturen dürfen keine Ausrüstungs- oder Kraftkarten bekommen, es sei denn, dies wird ausdrücklich auf der Karte erwähnt.

Eigenschaften von beschworenen Kreaturen

Eine beschworene Kreatur verhält sich wie ein normaler Charakter, verfügt dazu aber auf Grund ihrer besonderen Natur noch über besondere Eigenschaften:

- **Beschwörungskosten:** Die Aktionsmarken, die ausgegeben werden müssen, um die Kreatur auf das Schlachtfeld zu rufen.
- **Kosten:** Die Stufenpunkte, für die die Kreatur in die Gruppe aufgenommen wird. Dieser Wert wird zur Stufe des Beschwörers addiert.
- **Atman:** Atman entspricht der Stufe der Kreatur, wenn es darum geht, ob sie von bestimmten Fähigkeiten wie Ungreifbar oder Morrigan's Raumkontrolle betroffen sind. Ein Wesen mit Atman 50 entspricht in diesem Fall einem Stufe-50-Charakter.
- **Bindung:** Die Bindungspunkte, mit denen eine Kreatur bei ihrer Beschwörung erscheint.
- **Stabilität:** Die Schwierigkeit der Stabilitätsprobe, mit der ermittelt wird, ob eine Kreatur verfügbar bleibt, nachdem ihre Bindungspunkte aufgebraucht sind.
- **Schock:** Dieser Wert muss zur Schockprobe des Beschwörers hinzugefügt oder abgezogen werden, wenn die beschworene Kreatur ausgeschaltet wird.
- **Zugehörigkeit:** Gibt an, welchen Elementen die beschworene Kreatur zugehört.
- **Einschränkungen:** Einige beschworene Kreaturen können nur von bestimmten Organisationen oder Fraktionen erworben werden.

Bindungspunkte und Stabilität

Wenn eine beschworene Kreatur auf den Spieltisch gerufen wird, verfügt sie über Bindungspunkte, die angeben, wie stark sie mit der Welt verbunden ist und wie lange sie im Spiel bleiben wird. Zu Beginn jeder Unterhaltungsphase wird von jeder im Spiel befindlichen beschworenen Kreatur ein Bindungspunkt entfernt. Wenn eine Kreatur keine Bindungspunkte mehr übrig hat, ist ihre Verbindung mit der Welt geschwächt und sie könnte verschwinden. Befindet sie sich außerhalb der Kontrollzone ihres Beschwörers, so kann sie nicht in der Welt bleiben und wird vom Spiel entfernt. Befindet sie sich dagegen innerhalb der Kontrollzone, so darf der Beschwörer versuchen, sie kurzfristig an die Welt zu binden, indem er eine Stabilitätsprobe ablegt. Er wirft dazu einen W10 und muss die Stabilität der Kreatur überwinden. Wenn die Probe erfolgreich ist, bleibt die Kreatur für eine weitere Runde im Spiel, andererseits wird sie sofort aus dem Spiel genommen.

Tod einer beschworenen Kreatur

Beschworene Kreaturen sind mit den Charakteren verbunden, die sie herbeigerufen haben. Werden sie vernichtet, so besteht die Gefahr, dass der Beschwörer Schaden erleidet und sogar stirbt. Sinken die Lebenspunkte einer beschworenen Kreatur auf 0 oder wird sie durch einen negativen Effekt aus dem Spiel genommen, muss der kontrollierende Beschwörer eine Schockprobe ablegen. Er wirft einen W10 und addiert oder subtrahiert den Schockwert der Kreatur. Fällt das Ergebnis positiv aus, so verliert der Beschwörer die entsprechende Anzahl an Lebenspunkten. Dieser Schaden wird nicht durch den Rüstungswert eines Charakters reduziert.

Würde ein Elhym ausgeschaltet, bevor seine Zeit gekommen ist, müsste der Beschwörer einen W10 werfen und +1 hinzufügen (Elhym haben Schock +1), um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte er durch den Tod der Kreatur verliert.