



KRIEGSBUCH: DISCIPLES OF TZEENTCH

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Disciples of Tzeentch gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

*F: Kann die Fähigkeit Zauberdieb verwendet werden, um einen an einen **ZAUBERER** gebundenen Endloszauber zu stehlen?*

A: Ja. Wenn du das tust, wäre jener Endloszauber nicht mehr an irgendeine Einheit gebunden (befreundet oder feindlich).

*F: Wenn Kairos Schicksalsweber oder ein Herrscher des Wandels ihre Fähigkeit Zauberdieb einsetzen, um einen Endloszauber zu stehlen, der von einem **FÄULNISBOTEN-HEXER** beschworen wurde, behält jener Endloszauber das Schlüsselwort **MADENSIPPE DES NURGLE**?*

A: Nein.

F: Kann eine Einheit Horrors des Tzeentch eine Schlacht beginnen mit einer Mischung aus Rosa, Blauen und Schwefelhorrors?

A: Ja.

*F: Wenn ein **HELD** in eine Chaosbrut verwandelt wird, wird jener **HELD** dann als getötet betrachtet?*

A: Nein.

*F: Wenn ein **HELD** in eine Chaosbrut verwandelt wird, wird dann jene Chaosbrut als dieselbe Einheit wie jener **HELD** betrachtet, was Strategische und Taktische Vorhaben angeht?*

A: Ja.

*F: Wenn ein **HELD** in eine Chaosbrut verwandelt wird, erhält jene Chaosbrut dann die Verbesserungen jenes **HELDEN**?*

A: Nein.

F: Wenn der General eines Spielers in eine Chaosbrut verwandelt wird, wird jene Chaosbrut dann für das Generieren von Befehlspunkten für jenen Spieler als General betrachtet?

A: Ja.

F: Wenn alle Modelle einer Einheit getötet oder in eine Chaosbrut verwandelt wurden, gilt jene Einheit dann als zerstört?

A: Ja.

F: Ist eine Einheit Blaue Horrors, die eine Einheit Rosa Horrors durch die Fähigkeit Teilen und wieder teilen ersetzt, dieselbe Einheit? Gleichermaßen gefragt, ist eine Einheit Schwefelhorrors, die eine Einheit Blaue Horrors durch die Fähigkeit Teilen und wieder teilen ersetzt, dieselbe Einheit?

A: Ja und ja.

F: Wie wird die Beherrschung eines Endloszaubers für das Strategische Vorhaben Reich der Magie ermittelt?

A: Wenn ein Spieler einen räuberischen Endloszauber wählt, um ihn zu bewegen, gilt er bis zum Beginn der nächsten Heldenphase als kontrollierender Spieler jenes räuberischen Endloszaubers (Grundregeln, 19.5.2). Alle anderen Endloszauber werden von dem Spieler beherrscht, der sie beschworen hat.

F: Kann ich die „Heerscharen des Chaos“-Treuefähigkeiten aus Archaons Zorn verwenden, um eine Unterfraktion für meine Jüngerdes-Tzeentch-Armee zu wählen?

A: Nein. Die Treuefähigkeiten in der aktuellsten Version von *Battletome: Disciples of Tzeentch* ersetzen die „Heerscharen des Chaos“-Treuefähigkeiten aus Archaons Zorn.

*F: Erhalte ich einen Schicksalspunkt wenn ein **ZAUBERER** automatisch einen Zauber wirkt?*

A: Ja.

F: Kann das Amulett der Zeitverschiebung verwendet werden, um einer Einheit zu ermöglichen, dreimal in einer Nahkampfphase zu kämpfen?

A: Nein (siehe Grundregeln, 1.6.5).

F: Kann ich Schicksalspunkte einsetzen, um Kairos Schicksalsweber oder einen Exalted Greater Daemon of Tzeentch zu beschwören?

A: Nein.

*F: Mehrere Fähigkeiten ermöglichen **TZEENTCH-ZAUBERERN**, Zauber zu wirken, die sie zu Beginn der Schlacht nicht kannten, wenn ihnen dies „möglich“ ist. Was genau ist damit gemeint?*

A: Es ist einem **ZAUBERER** nicht möglich, einen Zauber, den er zu Beginn der Schlacht nicht gekannt hat, zu wirken, wenn:

- der Zauber erfordert, dass der Zauberende ein Schlüsselwort hat, um ihn zu kennen oder zu wirken, und der Zauberende jenes Schlüsselwort nicht auf seiner Truppschifftrolle hat, oder
- der Zauber erfordert, dass ein Wert aus einer Schadenstabelle benutzt wird, und der Zauberende jene Schadenstabelle nicht auf seiner Truppschifftrolle hat.

Außerdem erlauben diese Fähigkeiten einem **ZAUBERER** in einer Offenen Feldschlacht nicht, zu versuchen, einen Endloszauber zu beschwören, falls du nicht die Punkte für den Einsatz jenes Endloszaubers bezahlt hast.

F: Wenn ich 2 Schicksalswürfel ausbebe, um den Zauberwurf für einen Herrscher des Wandels zu ändern, ändert dann die Fähigkeit Meister der Magie das Ergebnis der Schicksalswürfel, die ich für den Zauberwurf benutzt habe?

A: Nein.

F: Können Schicksalswürfel eingesetzt werden, um einen wiederholten Würfel zu ersetzen?

A: Nein.

F: Gilt die Veränderung eines Würfelwurfs durch die Fähigkeit Meister der Magie als Modifikator?

A: Nein.

F: In den Regeln für Legionen des Chaos steht: „2 von je 4 Einheiten der Armee können eine Koalitionseinheit der Fraktion Sklaven der Finsternis sein, die das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS** hat.“ Kann ich Einheiten der Fraktion Sklaven der Finsternis als Koalitionseinheiten in meine Armee aufnehmen, die bereits ein Chaosgott-Schlüsselwort haben (**KHORNE**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **TZEENTCH**), aber nicht das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS**?

A: Nein.

F: Wenn Modelle mehrerer Einheiten durch die Fähigkeit Strahlende Transmogifikation des Brennenden Siegels des Tzeentch getötet werden, wo wird dann die Chaosbrut aufgestellt?

A: Der Tzeentch-Spieler kann eine Chaosbrut innerhalb von 3" um eine beliebige der Einheiten aufstellen, in denen Modelle durch das Brennende Siegel des Tzeentch getötet wurden.

F: Wenn ich die Fähigkeit Strahlende Transmogifikation des Brennenden Siegels des Tzeentch einsetze und Modelle mehrerer Einheiten getötet werden, füge ich dann 1 Tzeentch-Chaosbrut für jede feindliche Einheit hinzu, aus der Modelle durch diese Fähigkeit getötet wurden?

A: Nein.

F: Ein mit der Kampfeigenschaft Arkane Armeen beschworener Endloszauber kann nicht aufgelöst werden, aber kann in der ersten Schlachtrunde dennoch gegen jenen Endloszauber ein Auflösungswurf durchgeführt werden?

A: Nein.

F: Kann ein einer **TZAANGOR-SCHAR** durch die Fähigkeit Der Segen des Wandels des Kults der flüchtigen Erscheinung hinzugefügtes Modell die **TZAANGOR-SCHAR** über ihre maximale Startgröße hinaus vergrößern?

A: Ja.

F: Kann der Trugleser seine Fähigkeit Gefäß des Chaos einsetzen, um zweimal in einer Phase den Zauber Magie stehlen zu wirken, wenn er zwei Zauber bann?

A: Ja.

F: Wir funktioniert die Fähigkeit Teilen und wieder teilen der Horrors des Tzeentch, wenn eine Einheit **HORRORS DES TZEENTCH** von einer Fähigkeit betroffen wird, durch die ein Modell getötet wird, wie beispielsweise die Fähigkeit Inne Tasche stopfn des Krakenfresser-Megagarganten?

A: Ein **HORRORS-DES-TZEENTCH**-Modell, das auf diese Weise getötet wird, kann die Fähigkeit *Teilen und wieder teilen* nicht einsetzen.

F: Kennen Kairos Schicksalsweber, der Herrscher des Wandels, der Hagere Beschwörer auf Flugdämon des Tzeentch, der Hagere Beschwörer und die Blauen Gelehrten alle Zauber der auf ihren Schriftrollen genannten Magielehren, wenn eine oder mehrere jener Einheiten in eine Armee aufgenommen werden, die keine Jünger-des-Tzeentch-Armee ist?

A: Nein. Siehe Grundregeln, 27.0. Magielehren sind Verbesserungen, die ein Typ von Treuefähigkeit sind, und daher können jene Einheiten nur Zauber aus jenen Magischen Lehren kennen, wenn sie Teil einer Jünger-des-Tzeentch-Armee sind.

F: Wenn sich keine feindlichen Einheiten in Reichweite des Zaubers Blaues Feuer des Tzeentch des Fluxgebieters befinden, kann er immer noch 9 Würfel werfen und Schicksalspunkte erhalten?

A: Nein.

F: Wenn der Zirkel des Thryx mit einer Armee verbündet ist, die keine Armee der Jünger des Tzeentch ist, kann dann der Zauber Blitz des Wandels das erste getötete Modell in eine Chaosbrut der Jünger des Tzeentch verwandeln? Wenn Magister Thryx getötet wird, nachdem er die Fähigkeit Von Magie berührt eingesetzt hat, kann ich dann die Fähigkeit In eine Brut verwandelt einsetzen, um meiner Armee eine Chaosbrut der Jünger des Tzeentch hinzuzufügen?

A: Nein zu beiden Fragen, denn *In eine Brut verwandelt* ist eine Kampfeigenschaft der Jünger des Tzeentch.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Disciples of Tzeentch. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Download-Truppenschriftrolle – Ephilims Pandämonium, Ephilim Unwissbar, Beschwörung des Pandämoniums
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Einmal pro Zug kannst du zu Beginn deiner Heldenphase ansagen, dass Ephilim weitere Ungeheuer beschwört.“

Seite 64 – Meister des Schicksals
Ändere den vierten Satz des zweiten Absatzes des Regeltexts wie folgt:
„Alle ersetzten Würfel gelten als unmodifizierte Wurfsergebnisse und können nicht wiederholt, nicht geändert und nicht modifiziert werden, sofern nicht im Folgenden anders angegeben.“

Seite 65 – Legionen des Chaos
Ändere den ersten Aufzählungspunkt wie folgt:
„• 2 von jeweils 4 Einheiten in der Armee können Koalitionseinheiten aus der Fraktion der Sklaven der Finsternis sein, die das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS** oder **TZEENTCH** haben. Jene Einheiten erhalten das Schlüsselwort **TZEENTCH** (sofern sie es nicht bereits haben).“

Seite 66 – Generalseigenschaften, Kult-Demagoge
Ändere die Regel wie folgt:
Nur für **ZAUBERER**. Wenn der erste Zauberwurf in jeder Heldenphase für diesen General ein Pasch ist und kein Zauberpatzer, ist der Zauberversuch erfolgreich und der Zauber kann nicht gebannt werden (unabhängig vom Wurfsergebnis). Zusätzlich erhältst du 2 Schicksalspunkte anstatt 1.

Seite 93 – Schicksalsfüger, Herold des Tzeentch auf Brennendem Streitwagen, Tzeentchs Feuersturm
Ändere den Namen dieses Zaubers zu „Rotes Feuer des Tzeentch“.

Seite 93 – Schicksalsfüger, Herold des Tzeentch auf Brennendem Streitwagen, Schlüsselwörter
Entferne das folgende Schlüsselwort:
„**MONSTER**“

Seite 95 – Wandelwirker, Herold des Tzeentch, Schlüsselwörter
Entferne das folgende Schlüsselwort:
„**MONSTER**“

Seite 95 – Die Blauen Gelehrten, Schriftrollen der Zauberei
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Einmal in jeder deiner Heldenphasen kannst du, wenn diese Einheit einen Zauber zu wirken versucht, ansagen, dass sie aus ihren Schriftrollen der Zauberei rezitiert, anstatt einen Zauberwurf auszuführen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 2+ wird jener Zauber erfolgreich gewirkt und kann nicht gebannt werden.“

Wenn diese Einheit Teil einer Armee der Jünger des Tzeentch ist, kennt sie alle Zauber der Lehre des Schicksals und der Lehre des Wandels.“

Seite 108 – Tzaangors, Nahkampfwaffen, Bösertige Klinge, Bösertiges Klingepaar, Wilde Großklinge
Ändere den Reichweitenwert zu 2".

Seite 109 – Kairische Akolythen, Beschreibung
Ändere die Beschreibung wie folgt:
„Jedes Modell einer Einheit Kairische Akolythen ist mit Zaubergeschossen und 1 der folgenden Waffenooptionen bewaffnet: Verfluchte Klinge und Arkanitenschild; oder Verfluchtes Klingepaar. 3 von je 10 Modellen können ihre Waffenooption durch eine Verfluchte Gleve und einen Arkanitenschild ersetzen.“