



BOTEN DES MORGENS III: DIE LANGE JAGD

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, DEZEMBER 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu Boten des Morgens III: Die lange Jagd 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: Bleibt eine Einheit, die von Ionus Gruftgeborens Fähigkeit Den Geist versengende Flammen seelenverbrannt wurde, seelenverbrannt, wenn Ionus getötet wird? Wenn ja, würfle ich noch immer, um zu sehen, ob eine seelenverbrannte Einheit am Ende der Heldenphase tödliche Verwundungen erleidet?

A. Ja zu beiden Fragen.

ERRATA, DEZEMBER 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler in Boten des Morgens III: Die lange Jagd. 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.

Seite 82 – Ionus Gruftgeboren, Wächter der verlorenen Seelen, Absichten erahnen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zu Beginn der Nahkampfphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 3“ um diese Einheit wählen und bis zum Ende der Phase 1 vom Attackenwert der Nahkampfwaffen jener Einheit abziehen (bis zu einem Minimum von 1).“

Seite 82 – Ionus Gruftgeboren, Wächter der verlorenen Seelen, Schlüsselwörter

- Füge hinzu: **FÜRST**.

- Füge hinzu: **DONNERSCHLAG**.

Seite 85 – Lehre der Drachen

Ändere die Schlüsselwörter-Einschränkung wie folgt:

„Nur für **DRACONITH-HIMMELSGESCHWADER-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 85 – Gebete der Draconith

Ändere die Schlüsselwörter-Einschränkung wie folgt:

„Nur für **DRACONITH-HIMMELSGESCHWADER-PRIESTER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 85 – Generalseigenschaft, Herrscher des Himmels, Ruhm des Tapferen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nachdem dieser General in der Nahkampfphase zum ersten Mal gekämpft hat und getötete Modelle (falls zutreffend) aus dem Spiel entfernt wurden (Grundregeln. 14.2), wirf einen Würfel, wenn sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3“ um diesen General befinden. Bei 2+ kann dieser General sofort eine Bewegung von W6“ ausführen und kann jene Bewegung innerhalb von 3“ um feindliche Einheiten beenden.“

Anmerkung: Dieses Erratum bedeutet, dass Effekte, die ausgelöst werden, wenn ein Modell getötet wird, jedoch bevor es aus dem Spiel entfernt wird, (etwa die Kampfeigenschaft Ruhmreiches Gleißeln der Sturmgeschmiedeten Ewigen) vor dem Effekt von Ruhm des Tapferen abgehandelt werden, unabhängig davon, wer am Zug ist.

Seite 86 – Neave Schwarzkralle, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **DONNERSCHLAG**.

Seite 87 – Neaves Gefährten, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **DONNERSCHLAG**.