



BROKEN REALMS: TECLIS

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, AUGUST 2021

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu Broken Realms: Teclis 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 ich die Fähigkeit Windgeist in der Fernkampffphase meines Gegners einsetzen?

A: Ja.

F: Ermöglicht die Fähigkeit Wirbelnde Tornados des Hurakan-Tempels, dass Einheiten des Bataillons behandelt werden, als hätten sie im gegnerischen Zug angegriffen?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit aus dem Bataillon Hurakan-Tempel, das die Fähigkeit Wirbelnde Tornados einsetzt, eine Nachrücken-Bewegung ausführen, selbst wenn sich jene Einheit nicht innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet?

A: Ja.

F: Kann ich die Fähigkeit Das Feld besetzen der Großen Nation Alumnia verwenden, um einen Scinari Loreseeker zu bewegen, der durch Auf sich allein gestellt als Reserveeinheit aufgestellt wurde?

A: Nein.

F: Die Vanari Bladelords sind mit Sonnenmetall-Zweihandklingen bewaffnet, haben aber nicht die Fähigkeit Sonnenmetallwaffen. Ist dies Absicht?

A: Ja.

F: Können sich Modelle durch die Lücke unter einem Luminor-Schreins bewegen, wo das Geländestück nicht das Schlachtfeld berührt?

A: Wenn ein Luminor-Schrein keine Modelle als Besatzung hat, können sich andere Modelle wie üblich durch die Lücke des Geländestücks bewegen (wenn dies möglich ist). Wenn der Luminor-Schrein jedoch besetzt ist, wird das gesamte Geländestück von deinem Gegner als feindliches Modell behandelt, feindliche Einheiten könnten sich also nur beim Nachrücken oder Zurückziehen durch diese Lücke bewegen.

F: Der Scinari Loreseeker ist in der Tabelle der Profile für Offene Feldschlachten als „Einzigartig“ vermerkt. Ist es Absicht, dass er keine Generalseigenschaft und kein Artefakt erhalten kann?

A: Ja.

ERRATA, AUGUST 2021

Die folgenden Errata beheben Fehler in Broken Realms: Teclis. 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 98 – Stadt der Erleuchteten, Krieger der Hohen Distrikte
Ändere dies wie folgt:

„In einer Armee aus Siedlers Gewinn kann 1 von je 4 Einheiten eine Koalitionseinheit (siehe unten) der Fraktion Lumineth Realm-lords sein. Jene Einheiten erhalten die Schlüsselwörter **CITIES OF SIGMAR** und **SIEDLERS GEWINN**.

KOALITIONSEINHEITEN

Koalitionseinheiten zählen nicht gegen die Anzahl an Linientruppen-Einheiten deiner Armee, zählen aber gegen die Maximalanzahl an Anführer-, Koloss- und Artillerieeinheiten in deiner Armee. Koalitionseinheiten können keine Generäle sein. Koalitionseinheiten werden ignoriert, wenn ermittelt wird, ob die Einheiten deiner Armee einer einzigen Fraktion angehören.

Anmerkung der Designer: *Koalitionseinheiten sind keine verbündeten Einheiten, deshalb gelten die Beschränkungen für verbündete Einheiten für sie nicht. Das bedeutet, dass Koalitionseinheiten Verbesserungen deiner Armee erhalten können, sofern sie die nötigen Schlüsselwörter haben beziehungsweise vom richtigen Einheitentyp sind.*

Seite 125 – Aetherquarzvorrat, Magieverständnis
Ändere dies wie folgt:

„**Magieverständnis:** Nur für **ZAUBERER**. Du kannst zu Beginn deiner Heldenphase ansagen, dass eine Einheit diese Fähigkeit einsetzt. Wenn du dies tust, kann die Einheit in dieser Phase 1 zusätzlichen Zauber zu wirken versuchen.“

Seite 125 – Überlegene Reaktionen

Ersetze die Regel und die Anmerkungen der Designer durch:
„Nachdem in der Nahkampffphase alle Einheiten mit Zuerst-zu-schlagen-Effekt gekämpft haben, kannst du, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit zu wählen, die kämpft, 2 Einheiten wählen, die kämpfen können, statt 1. Keine davon darf von einem Zuletzt-zu-schlagen-Effekt betroffen sein. Jene beiden Einheiten kämpfen eine nach der anderen in einer Reihenfolge deiner Wahl.“

Seite 128 – Kampfeigenschaften, Wie der Wind

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wenn du mit einem **HURAKAN**-Modell eine Nachrücken-Bewegung ausführst, muss es die Bewegung nicht mindestens so nah an der nächsten feindlichen Einheit beenden, wie es zu Beginn der Bewegung war.“

Seite 128 – Artefakte der Macht, Windstoßfächer
Ändere den letzten Satz der Regeln wie folgt:

„Jene Einheit muss sich zurückziehen.“

Seite 129 – Magielehren

Streiche den ersten Satz im Absatz unter der Überschrift.

Seite 129 – Lehre der Winde

Ändere die Einschränkung unter der Tabellenüberschrift wie folgt: „Nur für **TECLIS** und **HURAKAN-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 130 – Shrine Luminor

Streiche diese Regel (sie wird ersetzt durch die Regeln auf der Schriftrolle des Luminor-Schreins in diesem Dokument).

Seite 133 – Befehlsfähigkeit, Flüchtig wie der Wind

Ändere den letzten Satz der Regeln wie folgt:

„Jene Einheit kann eine normale Bewegung ausführen oder sich zurückziehen (sie kann nicht rennen).“

Seite 136-139 – Pfad des Ruhms

Die hier vorgestellten Pfad-des-Ruhms-Kampagnenregeln sind nicht mit der neuesten Version der Pfad-des-Ruhms-Regeln im Grundbuch vereinbar. Ihr könnt entweder mit den hier vorgestellten Regeln eine „klassische“ Pfad-des-Ruhms-Kampagne spielen, oder ihr spielt die aktuelle Version einer Pfad-des-Ruhms-Kampagne nach den Regeln aus dem Grundbuch.

Seite 144 – Vanari Starshard Ballistas, Botenfalke

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken mit Sternensplitterbolzen dieser Einheit, wenn das Ziel der Attacken eine feindliche Einheit ist, die für einen befreundeten **HELDEN** der **LUMINETH REALM-LORDS** sichtbar ist, der sich innerhalb von 18" um diese Einheit befindet.“

Seite 146 – Ellania und Ellathor, Eclipsian Warsages

Ersetze das Schlüsselwort **YMETRICA** in der Schlüsselwortzeile durch das Schlüsselwort **ILIATHA**.

Anmerkung der Designer: Auch wenn sie in den Farben *Ymetrics* kämpfen, sind *Ellania* und *Ellathor* Kinder des Glaubens und der Disziplin von *Iliatha*.

Seite 148 – Sevreth, Lord of the Seventh Wind, Gegen den Sturmwind

Ändere den zweiten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn ein feindliches Modell eine Nachrücken-Bewegung innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit beginnt, ziehe 2" von der Entfernung ab, die jenes Modell in jener Phase nachrücken kann (bis zu einem Minimum von 1").“

Seite 148 – Sevreth, Lord of the Seventh Wind, Windgeist

Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Am Ende der Fernkampfphase kann dieses Modell eine normale Bewegung von bis zu 12" oder eine Rückzugsbewegung von bis zu 12" ausführen (es kann nicht rennen).“

Seite 148 – Sevreth, Lord of the Seventh Wind

Entferne das Schlüsselwort **YMETRICA** aus der Schlüsselwortzeile.

Seite 150 – Hurakan Spirit of the Wind, Gegen den Sturmwind

Ändere den zweiten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn ein feindliches Modell eine Nachrücken-Bewegung innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit beginnt, ziehe 2" von der Entfernung ab, die jenes Modell in jener Phase nachrücken kann (bis zu einem Minimum von 1").“

Seite 150 – Hurakan Spirit of the Wind, Windgeist

Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Am Ende der Fernkampfphase kann dieses Modell eine normale Bewegung von bis zu 12" oder eine Rückzugsbewegung von bis zu 12" ausführen (es kann nicht rennen).“



Die mächtigsten Weisen der Lumineth können sich der Macht eines reichsteinhaltigen Metalithen bedienen und damit selbst die verdorbenen Schlachtfelder von den Energien befreien, die diese seit dem Zeitalter des Chaos plagen. Die Aelf gewinnen bei dem Prozess ein wenig geomantische Macht, durch die ihre Fähigkeiten noch beeindruckender werden.

FRAKTIONSGELÄNDESRIFTRILLE LUMINOR-SCHREIN

FRAKTIONSGELÄNDE: Nur Armeen der Lumineth Realm-lords können dieses Fraktionsgeländestück enthalten.

AUFSTELLUNG: Nachdem die Territorien ermittelt wurden, kannst du dieses Fraktionsgeländestück vollständig innerhalb deines Territoriums und weiter als 3" von allen Zielen und anderen Geländestücken entfernt aufstellen. Wenn beide Spieler gleichzeitig Fraktionsgeländestücke aufstellen können, würfeln sie gegeneinander; der Gewinner entscheidet, wer seine Fraktionsgeländestücke zuerst aufstellt.

BESETZBAR: Dieses Geländestück ist ein besetzbares Geländestück, das von 1 **HELDEN** der **LUMINETH REALM-LORDS** besetzt werden kann, der kein **MONSTER** ist und kein Reittier hat. In den Regeln dieser Schriftrolle wird die Besetzung als Schreinwächter des Geländestücks bezeichnet.

Reinheitsrituale: Ein Luminor-Schrein beseitigt die Verderbnis aus den geomantischen Machtlinien, die die Reiche der Sterblichen durchziehen.

Einmal pro Zug kannst du für 1 befreundeten **HELDEN** der **LUMINETH REALM-LORDS** innerhalb von 12" um dieses Geländestück 1 Zauberwurf, Auflösungswurf oder Bannwurf wiederholen. Hat dieses Geländestück einen Schreinwächter, so ist die Reichweite dieser Fähigkeit stattdessen 24".

Schreinwächter: Luminor-Schreine sind von zentraler Bedeutung für die Bemühungen der Lumineth, das Chaos aus den Reichen der Sterblichen zu tilgen, und so gehorchen die Aelf jenem, der über einen solchen Schrein wacht, ohne zu zögern.

Einmal pro Zug kann der Schreinwächter dieses Geländestücks einen Befehl erteilen, ohne dass dies einen Befehlspunkt kostet.