



KRIEGSBUCH: CITIES OF SIGMAR

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Cities of Sigmar 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: Die Kampfeigenschaft Kommandos besagt, dass Kommandos zu Beginn jeder Schlachtrunde gegeben werden, nachdem der Prioritätswurf ausgeführt wurde. Wenn es für eine Schlachtrunde keinen Prioritätswurf gibt (beispielsweise wenn die Priorität durch die Regel Initiative stehlen bestimmt wird), wann werden dann die Kommandos gegeben?

A: Nachdem die Priorität bestimmt wurde.

F: Wenn ich einen zweiten oder zusätzlichen Zauber wählen kann, den ein Alchemit-Kriegsschmied kennt, und ich die Lehre des Kollegiums Arkanum wähle, kann ich dann einen anderen Zauber als Transmutation des Bleis wählen?

A: Nein. Diese Einschränkung gilt auch für den Kampfmagier auf Greif, den Kampfmagier auf Celestischem Orkanium und den Kampfmagier auf Luminarium von Hysh, die jeweils nur den Zauber aus der Lehre des Kollegiums Arkanum kennen können, der auf ihrer Truppschifffahrtrolle aufgeführt ist.

F: Tahlia Vedras Fähigkeit Von vorne führen bewirkt, dass getötete Modelle durch den Befehl Sammeln bei 4+ statt bei einer 6 zurückkehren können. Gilt das nur, wenn die in der Fähigkeit genannten Bedingungen erfüllt sind? Also gilt es nur, wenn sowohl Tahlia Vedra als auch die Einheit, die den Befehl erhält, innerhalb von 3" um feindliche Einheiten sind?

A: Ja.

F: Wenn ich für Pontifex Zenestras Gebet Gefäß des Sigmar 2 Effekte wählen kann, darf ich dann denselben Effekt zweimal wählen?

A: Nein.

F: Die Fähigkeit Spione entsenden des Freigilden-Befehlsstabs besagt: „Jedes Mal, wenn ein Befehl erteilt wird, kann nicht mehr als ein Versuch unternommen werden, ihn abzufangen.“ Bedeutet das, dass ich nur einen Versuch unternehmen kann, egal wie viele Freigilden-Befehlsstab-Einheiten mit Flüsterklinge ich in der Armee habe?

A: Ja.

F: Wenn Einheit der STÄDTE SIGMARS für das Kommando „Sperrfeuer“ gewählt wird und durch die Fernkampftackten eine feindliche Einheit zerstört, wird dann für jene feindliche Einheit noch gewürfelt,

ob sie niedergehalten wird? Das spielt eine Rolle beim taktischen Vorhaben „Unter Einsatz aller Waffen“.

A: Nein.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Cities of Sigmar. 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 Rautenzeichen # markiert.

Seite 109 – Nebelhavn, Verdunkelte Annäherung

Ändere diese Regel wie folgt:

„Am Ende deiner Heldenphase kannst du bis zu 3 verschiedene befreundete **NEBELHÄVN**-Einheiten wählen, die weiter als 12" von allen feindlichen Einheiten entfernt sind. Jede jener Einheiten kann eine Bewegung von bis zu W6" ausführen (würfle für jede Einheit separat). Hat die jeweilige Einheit Reittiere (nicht eingeschlossen Mannschaften und/oder Begleiter), kann sie eine Bewegung von bis zu 2W6" statt W6" ausführen. Die Einheiten können diese Bewegung innerhalb von 3" um feindliche Einheiten beenden.“

Seite 129 – Alchemit-Kriegsschmied, Runentiegel

Ändere diese Regel wie folgt:

„Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du 1 befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit wählen und ansagen, dass sie die Macht ihres Runentiegels entweder schürt oder freisetzt. Schürt sie die Macht ihres Runentiegels, addiere bis zum Ende der Phase 1 zu Zauberwürfen für diese Einheit. Setzt sie die Macht ihres Runentiegels frei, kann sie in dieser Phase keine Zauber wirken, dafür addierst du bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 zu Schutzwürfen für befreundete **MENSCH**-Einheiten der **STÄDTE SIGMARS**, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befindet.“

Glühende Waffen

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Solange eine Einheit glühende Waffen hat, verursacht jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für eine Attacke jener Einheit mit einer Nahkampfwaffe beim Ziel zusätzlich zu etwaigem normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.“

Seite 132 – Kampfmagier auf Celestischem Orkanium und Celestisches Orkanium, Sturm von Shemtek

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„In deiner Heldenphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um diese Einheit wählen und eine Anzahl Würfel entsprechend der Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde werfen.“

Seite 134 – Freigilden-Befehlsstab

Ändere die Beschreibung wie folgt:

„Die Modelle eines Freigilden-Befehlsstabs sind 1 Erzritter, 1 Flüsterklinge, 1 Großherold, 1 Kriegsfeldscher, 1 Seelenhirte und 1 Gargoylian-Maskottchen. Der Erzritter ist mit einer Sigmarit-Zweihandwaffe bewaffnet. Die Flüsterklinge ist mit einem Verzauberten Papier bewaffnet. Der Großherold, der Kriegsfeldscher und der Seelenhirte sind jeweils mit Diversen Waffen bewaffnet. Das Gargoylian-Maskottchen ist mit einem Gargoylian-Biss bewaffnet.“

Seite 139 – Wilderkorps-Jäger, Verborgene Bedrohung

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Außerdem verbessert sich der Wuchtwert der Fernkampfaffen dieser Einheit um 1, solange sich alle Modelle dieser Einheit innerhalb von 1" um ein Geländestück befinden.“

Seite 143 – Hammerträger

Füge das Folgende hinzu:

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Hüter des Tors sein.

Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfaffen jenes Modells.

STANDARTENTRÄGER: 1 von je 10 Modellen dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Addiere 1 zum Mutwert dieser Einheit, solange sie mindestens einen Standartenträger enthält.

MUSIKER: 1 von je 10 Modellen dieser Einheit kann ein Musiker sein. Addiere 1 zu Rennenwürfen und Angriffswürfen dieser Einheit, solange sie mindestens einen Musiker enthält.

Seite 148 – Zauberin auf Schwarzem Drachen

Füge das folgende Schlüsselwort hinzu:

„**MONSTER**“

Seite 153 – Schreckensfürst auf Schwarzem Drachen

Füge das folgende Schlüsselwort hinzu:

„**MONSTER**“

Seite 159 - 160 – Profile für Offene Feldschlachten

Entferne die Schlachtfeldrolle Anführer von folgenden Truppenschriftrollen:

Doralia von Denst

Haskels Hexenjäger

Anmerkung: *Galen von Denst und Haskel Hexbann behalten jeweils die Schlachtfeldrolle Anführer.*