



KRIEGSBUCH: LUMINETH REALM-LORDS

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Lumineth Realm-lords 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: Wenn eine Einheit sowohl von dem Zauber Lähmender Schwindel als auch Dunkelheit der Seele betroffen ist, führe ich dann zwei separate Würfe mit 2W6 aus, wenn jene Einheit versucht, eine normale Bewegung oder eine Angriffsbewegung auszuführen?
A: Ja.

F: Könnt ihr erklären, was passiert, wenn Teclis einen Zauber innerhalb der Reichweite eines Effekts wirkt, der verlangt, dass man einen erfolgreichen Zauberwurf wiederholt, verändert oder ersetzt?
A: Da man nicht würfelt, kann ein Zauberwurf für einen Zauber, der mit der Fähigkeit *Erzmagier* gewirkt wird, nicht wiederholt, verändert oder ersetzt werden.

F: Kann die Anzahl der Zauber, die ich mit Erzmagier für Teclis auswähle, jemals erhöht oder verringert werden?
A: Nein.

F: Wenn die Antwort auf die vorherige Frage „nein“ lautet, wie funktionieren Effekte, die es einem ZAUBERER erlauben, zusätzliche Zauber zu wirken, bei Teclis?
A: Alle Effekte, die Teclis erlauben würden, einen zusätzlichen Zauber zu wirken, werden ignoriert.

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 unter dem Geländestück 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: Wurde eine Einheit Alarith-Steinwächter zu Beginn meiner Heldenphase als Ziel der Generalseigenschaft Unnachgiebige Zähigkeit gewählt (wodurch sie Wundenwert 3 hat) und sind ihr zu Beginn meiner nächsten Heldenphase 2 Verwundungen zugewiesen, kann ich dann den Effekt jener Fähigkeit erneut auf die Einheit anwenden, bevor ein Modell der Einheit stirbt?

A: Nein. Der Effekt der Fähigkeit endet, bevor er wieder angewendet werden kann, ein Modell der Einheit wird also getötet.

F: Muss ich für das taktische Vorhaben Blende den Feind mit 4 verschiedenen ZAUBERERN Zauber erfolgreich wirken, oder kann ich auch zum Beispiel 4 Zauber mit 2 verschiedenen ZAUBERERN wirken, um das taktische Vorhaben abzuschließen?

A: Du musst mit 4 verschiedenen ZAUBERERN erfolgreich Zauber wirken.

F: Was geschieht, wenn eine Fähigkeit bewirkt, dass Erzmagier Teclis einen Zauberwurf wiederholt?

A: Der Wiederholungswurf hat keinen Effekt, denn der Zauber wird immer noch automatisch mit dem in Teclis' Fähigkeit *Erzmagier* angegebenen Zauberwurf gewirkt.

F: Kann ein ZAUBERER der LICHTFÜRSTEN DER LUMINETH seine Fähigkeit Große Denker einsetzen, um einen Zauber mit Zauberwert 10 oder höher automatisch zu wirken (wie etwa Gnadenloser Schneesturm)?

A: **Nein. Allerdings kann der Zauberwurf modifiziert werden (z. B. durch Urmagiewürfel) und dadurch der Zauber gegebenenfalls erfolgreich gewirkt werden.**

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Lumineth Realm-lords. 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 81 – Magielehren, Lehre von Hysh
Ändere die Schlüsselwörter-Einschränkung wie folgt:
„Nur für **TECLIS**, **SCINARI-ZAUBERER** und **VANARI-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 81 – Lehre von Hysh, Schutz von Hysh
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wird er erfolgreich gewirkt, haben befreundete Einheiten bis zu deiner nächsten Heldenphase Rettung 5+, solange sie sich vollständig in Reichweite um den Zaubernden befinden.“

Seite 82 – Magielehren, Lehre der Winde
Ändere die Schlüsselwörter-Einschränkung wie folgt:
„Nur für **TECLIS** und **HURAKAN-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 82 – Magielehren, Lehre der Hohen Gipfel
Ändere die Schlüsselwörter-Einschränkung wie folgt:
„Nur für **TECLIS** und **ALARITH-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 83 – Die Große Nation Helon Ymetrica, Reich der Berge
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Die Fähigkeit *Hart wie Fels* befreundeter **YMETRICA-ALARITH**-Einheiten verschlechtert den Wuchtwert von Attacken, deren Ziel jene Einheiten sind, um 2 statt um 1, bis zu einem Minimum von „-“.“

Seite 85 – Die Große Nation Helon, Tödlicher Pfeilsturm
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Wenn du in deiner Fernkampfphase eine befreundete **HELON**-Einheit wählst, um zu schießen, kannst du ansagen, dass sie einen tödlichen Pfeilsturm entfesselt. Wenn du dies tust, gilt in jener Phase: Du kannst 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfaffen jener Einheit addieren, aber jene Einheit kann nur feindliche Einheiten innerhalb von 6" als Ziel wählen.“

Seite 98 – Erzmagier Teclis und Celennar, Geist von Hysh, Beschreibung
Ändere den Abschnitt „Zauberer“ wie folgt:
„**ZAUBERER:** Die Anzahl der Zauber, die diese Einheit wirken kann, wird durch die Fähigkeit *Erzmagier* rechts bestimmt. Teclis kann in der gegnerischen Heldenphase eine beliebige Anzahl Zauber zu bannen versuchen. Ist diese Einheit Teil einer Armee der Lichtfürsten der Lumineth, kennt sie zusätzlich zu allen Zaubern, die sie kennt, alle Zauber der Lehre von Hysh, der Lehre der Winde und der Lehre der Hohen Gipfel.“

Seite 98 – Erzmagier Teclis und Celennar, Geist von Hysh, Scheiben der Aelementiri
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Zu Beginn deiner Heldenphase kann diese Einheit zusätzlich zum Wirken von Zaubern automatisch 1 Endloszauber auflösen (wirf nicht 2W6).“

Seite 98 – Erzmagier Teclis und Celennar, Geist von Hysh, Celennars Seherstein
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit, die sich in Reichweite der Fähigkeit *Celennars Aura* dieser Einheit befindet, von den Fähigkeiten eines Endloszaubers, den ein feindlicher **ZAUBERER** beschworen hat, oder einem Zauber, den ein feindlicher **ZAUBERER** gewirkt hat, betroffen wird, kannst du einen Würfel werfen. Bei 4+ ignoriere den Effekt jenes Zaubers oder die Effekte der Fähigkeiten jenes Endloszaubers auf jene Einheit und wähle dann 1 feindliche Einheit innerhalb von 18" um jene Einheit; jene feindliche Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen.“

Seite 98 – Erzmagier Teclis und Celennar, Geist von Hysh, Teclis' Schutz
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wird er erfolgreich gewirkt, haben befreundete Einheiten bis zu deiner nächsten Heldenphase Rettung 5+, solange sie sich vollständig in Reichweite um den Zaubern den befinden.“

Seite 107, 108, 116 (Scinari-Cathallar, Scinari-Erleuchter, Scinari-Kalligraf, Scinari-Suchender, Myari Lichtrufer) – Große Denker
Streiche „der nicht modifiziert werden kann“ aus der Regel, d. h. ändere den Regeltext wie folgt:
„Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Heldenphase, wenn diese Einheit versucht, ihren ersten Zauber in jener Phase zu wirken, diesen automatisch mit einem Zauberwurf von 9 wirken (wirf nicht 2W6). Der Zauber kann jedoch gebannt werden.“

Seite 109, 110, 111 (Alarith-Berggeist, Alarith-Steinmagier, Avalenor) – Hart wie Fels
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Wenn diese Einheit Ziel einer Attacke ist, verschlechtere den Wuchtwert jener Attacke um 1, bis zu einem Minimum von „-“.“

Seite 111 – Avalenor, der Steinherzkönig, Schlüsselwörter
Füge hinzu:
„**YMETRICA**“