



# KRIEGSBUCH: STORMCAST ETERNALS

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Battletome: Stormcast Eternals 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: Können Sie erklären, wie Yndrastas Fähigkeit Oberste Jägerin mit einem widersprüchlichen Effekt wie der Fähigkeit Stonemage-Symbiose eines Alarith Spirits of the Mountain interagiert?*

*A:* Die Fähigkeit *Oberste Jägerin* wird ausgelöst, **wenn** die Schadens-tabelle eines **MONSTERS** verwendet wird, um einen Profilwert oder eine Fähigkeit zu ermitteln. Da beide Effekte gleichzeitig ausgelöst werden, werden sie als Gleichzeitige Effekte (1.6.2) klassifiziert. Das heißt, dass der Spieler, dessen Zug es ist, die Effekte seiner Fähigkeit zuerst anwendet, dann wendet sein Gegner seine Effekte an.

*F: Erlaubt die Verbesserung Drachenschuppenrüstung dem Träger, Schutzwürfe gegen Attacken zu wiederholen, die einen zufälligen Schadenswert haben?*

*A:* Nein.

*F: Kann ich die Fähigkeit Von Blitzen geleitet des Fürsten Imperatant einsetzen, um im selben Zug, in dem der Fürst Imperatant durch die Fähigkeit Sturmspross aufgestellt wurde, eine Einheit durch die Fähigkeit Sturmspross weiter als 7" von allen feindlichen Einheiten aufzustellen?*

*A:* Ja.

*F: Können einzigartige Einheiten und verbündete Einheiten Heilige Befehle erteilen und/oder erhalten?*

*A:* Ja, sofern sie die erforderlichen Schlüsselwörter haben.

*F: Wenn ich den Knirschkiefer des Ravenak mit einem Fürsten Arcanum beschwöre, was 6" zu der Entfernung addiert, die sich der Endloszauber bewegen kann, rechne ich dann die zusätzliche Bewegung ein, wenn ermittelt wird, wie viele tödliche Verwundungen die Fähigkeit Rasender Hunger jenes Endloszaubers verursacht?*

*A:* Nein.

## ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Stormcast Eternals. 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 107** – Generalseigenschaften, Meister der celestischen Menagerie

Ändere diese Regel wie folgt:

„Wenn dieser General die Schlachtfeldrolle Koloss hat und sich auf dem Schlachtfeld befindet, ziehe 1 von Verwundungswürfen für Nahkampfattacken ab, deren Ziel befreundete Einheiten der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** sind, die die Schlachtfeldrolle Koloss haben.“

**Seite 110** – Heilige Schriften, Translokation

Füge am Ende der Regel Folgendes hinzu:

„Jene Einheit kann sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.“

**Seite 110** – Reittiereigenschaften

Ändere den Text unter der Überschrift wie folgt:

„Du kannst 1 **HELDEN** mit dem Schlüsselwort **STERN-DRACHE, DRACONITH, DRACOTH, DRACOLIS, TAURALON** oder **STURMGRYPH** deiner Armee wählen, der 1 der folgenden Reittiereigenschaften erhält.“

**Seite 111** – Einzigartige Verbesserungen, Heilige Befehle

Ändere den Text unter der Überschrift wie folgt:

„Ein Heiliger Befehl ist eine Befehlsfähigkeit, die eine einzigartige Verbesserung ist. Für eine Armee der Sturmgeschmiedeten Ewigen erhältst du immer 1 Heiligen Befehl. Jedes Mal, wenn du eine Verbesserung Heiliger Befehl erhältst, kannst du 1 Heiligen Befehl von der folgenden Tabelle wählen und in der Schlacht einsetzen. Wenn du durch eine Regel eine zusätzliche Verbesserung erhalten kannst, kannst du als jene zusätzliche Verbesserung einen Heiligen Befehl erhalten, in dem Fall kannst du aber keinen Heiligen Befehl von der Tabelle unten mehr als einmal wählen.“

**Seite 111** – Heilige Befehle, Blitzsalve

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Schlacht in deiner Heldenphase einsetzen. Der Befehl kann nur von einem befreundeten **RITTER** einer Einheit vollständig innerhalb von 12" um ihn oder von einem befreundeten **FÜRSTEN** oder **DRACONITH** einer Einheit vollständig innerhalb von 18" um ihn erteilt werden. Die Einheit, die den Befehl erhält, muss eine befreundete **JUSTICAR-** oder **ANGELOS-**Einheit sein, die nicht verstärkt ist. Jene Einheit kann in jener Phase schießen.“

**Seite 132** – Taktische Vorhaben

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:

„**Sichere das Schlachtfeld:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende deines Zuges in jedem großen Viertel des Schlachtfelds mindestens eine befreundete Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** befindet, die weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

**Seite 136** – Krondys, Uralter Meister des Krieges

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). Jede Einheit kann nicht mehr als einmal pro Phase von dieser Fähigkeit betroffen sein.“

**Seite 137** – Karazai, Uralter Meister des Krieges

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). Jede Einheit kann nicht mehr als einmal pro Phase von dieser Fähigkeit betroffen sein.“

**Seite 140** – Aventus Flammenstoß, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkehren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 140** – Astreia Sonnenglanz, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkehren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 145** – Fürst Arcanum auf Tauralon, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkehren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 147** – Fürst Arcanum auf Celestischer Dracolis, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkeh-

ren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 148** – Fürst Arcanum auf Sturmgrlyph, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkehren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 148** – Fürst Aquilon, Schlüsselwörter

Füge folgendes Schlüsselwort hinzu:

„**STURMGRYPH**“

**Seite 153** – Fürst Arcanum, Zyklus des Sturms

Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du, bevor du einer anderen befreundeten Einheit der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** innerhalb von 18" um diese Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, wenn jene Verwundung oder tödliche Verwundung dafür sorgen würde, dass ein Modell jener Einheit getötet würde, ansagen, dass diese Einheit die Seele jenes Kriegers fangen und zurückkehren lassen wird. Tust du dies, wird jene Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.“

**Seite 162** – Bezwingen, Nahkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert des Celestischen Großschwerts zu 2".

**Seite 166** – Raptoren der Vorhut mit Fernschlag-Armbrüsten, Champion

Ändere den letzten Satz dieser Regel wie folgt:

„Die Aetherschwinge wird für Regelbelange als Begleiter behandelt (Grundregeln, 22.3.1).“

**Seite 174** – Sturmdrachengarde, Draconith-Angriff

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Angriffsphase ansagen, dass diese Einheit ihren Draconith-Angriff ausführt. Wenn du dies tust, kannst du für diese Einheit in jener Phase Angriffswürfe wiederholen.“

**Seite 181** – Celestischer Wirbel, Beschwörung

Füge am Ende des Absatzes hinzu:

„Nur **ZAUBERER** der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.“

**Seite 182** – Arkandes Podium, Beschwörung

Füge am Ende des Absatzes hinzu:

„Nur **ZAUBERER** der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.“

**Seite 182** – Gleißender Komet, Beschwörung

Füge am Ende des Absatzes hinzu:

„Nur **ZAUBERER** der **STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.“