



SOUL WARS: ARCHAONS ZORN

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, JANUAR 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu Soul Wars: Archaons Zorn 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 ich auf der Verhaltenstabelle für einen wandernden Endloszauber „Machtentladung“ würfle, wird jener Endloszauber dann vom Schlachtfeld entfernt, nachdem die Effekte des Wurfresultates abgehandelt wurden?

A: Ja.

ERRATA, JANUAR 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler in Soul Wars: Archaons Zorn. 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 67 – Von flüchtiger Natur

Ändere dies wie folgt:

„Wandernde Endloszauber funktionieren anders als normale räuberische Endloszauber. Sie werden aktiviert, nachdem alle räuberischen Endloszauber auf dem Schlachtfeld bewegt wurden. Die Spieler aktivieren abwechselnd je 1 wandernden Endloszauber, beginnend mit dem Spieler, der den zweiten Zug hat. Sofern nicht anders angegeben, können alle Effekte und Fähigkeiten auf ihrer Schriftrolle normal eingesetzt werden und werden von demjenigen Spieler abgehandelt, der jenen wandernden Endloszauber aktiviert.“

Jeder wandernde Endloszauber kann einmal pro Zug aktiviert werden. Wirf dazu einen W3 und sieh auf der folgenden Verhaltenstabelle nach. Die Verhaltenstabelle hat 3 Spalten mit je 6 Ergebnissen. Die Entfernung zwischen dem Modell des wandernden Endloszaubers und dem nächsten feindlichen Modell bestimmt die zu verwendende Spalte. Jedem Wurf auf der Verhaltenstabelle entspricht eine Aktion, die der wandernde Endloszauber ausführt. Die Aktion wird abgehandelt, bevor der nächste wandernde Endloszauber aktiviert wird.“

Seite 85 – Heerscharen des Chaos

Ändere dies wie folgt:

„HEERSCHAREN DES CHAOS

Dieser Abschnitt enthält neue Treuefähigkeiten, die einer Armee des Chaos auf dem Schlachtfeld zur Verfügung stehen.

Wenn du eine Armee der Blades of Khorne, Disciples of Tzeentch, Maggotkin of Nurgle oder Hedonites of Slaanesh zusammenstellst, kannst du entscheiden, dass sie eine Heerscharen-des-Chaos-Armee ist. Wenn du dies tust, musst du ihr eines der Heerschar-des-Chaos-Schlüsselwörter ihrer Fraktion von der Liste unten geben. Alle Einheiten der Armee, die weder Verbündete noch Koalitionseinheiten sind, erhalten jenes Schlüsselwort, und du kannst die Treuefähigkeiten jener Heerschar des Chaos von der angegebenen Seite einsetzen. Hat ein Modell bereits ein Heerschar-des-Chaos-Schlüsselwort auf seiner Schriftrolle, kann es kein weiteres erhalten. Du kannst die Einheit dennoch in deine Armee aufnehmen, allerdings kann sie die Treuefähigkeiten ihrer Heerschar des Chaos nicht einsetzen.

BLADES OF KHORNE

- **GEHÄUTETE** (Seite 92)
- **FÜRSTEN DES UNHEILS** (Seite 93)

HEDONITES OF SLAANESH

Wenn du eine Armee der Hedonites of Slaanesh hast, kannst du einer Invasoren-, Prätendenten- oder Gottsucher-Armee das jeweilige Schlüsselwort geben:

- **GRELLER SCHLEIER** (Invasoren) (Seite 100)
- **MAKELLOSE KLINGEN** (Prätendenten) (Seite 101)
- **BLUTROTE KAVALKADE** (Gottsucher) (Seite 102)“

Seite 86-87 – Die Legion des Erhabenen Chaos

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln der Unterfraktion Legion des Ersten Prinzen, die Teil der Kampfeigenschaft Verdammte Legionen im Kriegsbuch: **Slaves to Darkness** sind.

Seite 88-89 – Bataillonsschiftrollen

Die Profile für Offene Feldschlachten für diese Bataillonsschiftrollen sind nicht länger gültig.

Seite 90-91 – Die Ritter des Leeren Throns

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Kampfeigenschaft Verdammte Legionen im Kriegsbuch: **Slaves to Darkness**.

Seite 94 – Der Ungezügelte Wandel

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Zirkel des Wandels im Kriegsbuch: Disciples of Tzeentch.

Seite 95 – Der Kult der Tausend Augen

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Zirkel des Wandels im Kriegsbuch: Disciples of Tzeentch.

Seite 96 – Die Freigiebigen Wanderer

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Seuchenlegionen und Kontagia im Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle.

Seite 97 – Die Summende Garde

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Seuchenlegionen und Kontagia im Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle.

Seite 98 – Die Segensreichen Söhne

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Seuchenlegionen und Kontagia im Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle.

Seite 99 – Die Ertrunkenen

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Regeln für Seuchenlegionen und Kontagia im Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle.

Seite 103 – Die Legion des Ersten Prinzen

Diese Regeln wurden ersetzt durch die Kampfeigenschaft Verdammte Legionen im Kriegsbuch: Slaves to Darkness.