



BATTLETOME: SYLVANETH

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, AUGUST 2021

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Battletome: Sylvaneth 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 das Artefakt Das Abendjuwel zusammen mit dem Zauber Wachstumssegen benutzt werden?

A: Nein.

F: Gilt ein Erwachter Wildhain als Wildhain (Grundregeln, 17.1.4)?

A: Ja.

ERRATA, AUGUST 2021

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Sylvaneth. 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 65 – Treuefähigkeiten, Kampfeigenschaften, Wurzeln der Reiche beschreiten

Streiche diese Kampfeigenschaft (stattdessen gelten die Regeln auf der überarbeiteten Schriftrolle des Erwachten Wildhains in diesem Dokument).

Seite 65 – Treuefähigkeiten, Kampfeigenschaften, Lichtungen
Füge hinzu:

„Wenn ein Modell bereits ein Lichtungs-Schlüsselwort auf seiner Schriftrolle hat, kann es kein anderes erhalten. Dies hindert dich nicht daran, die Einheit in deine Armee aufzunehmen, jedoch kannst du die Treuefähigkeiten für ihre Lichtung nicht verwenden.“

Seite 69 – Magische Lehren

Streiche den zweiten Satz im Absatz unter der Überschrift.

Seite 69 – Lehre des tiefen Waldes

Füge die folgende Einschränkung unter der Überschrift ein:

„Nur für **SYLVANETH-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 70 – Awakened Wyldwood

Streiche diese Regel (stattdessen gelten die Regeln auf der überarbeiteten Schriftrolle des Erwachten Wildhains in diesem Dokument).

Seite 77 – Winterblatt, Astlawine

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit einsetzen, wenn du in deiner Fernkampfphase eine befreundete **WINTERBLATT**-Einheit wählst, um zu schießen. Jene Einheit muss den Befehl erhalten. Bis zum Ende jener Phase verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 für eine Fernkampfattacke jener Einheit beim Ziel zusätzlich zu allem anderen Schaden 1 tödliche Verwundung.“

Seite 82-85 – 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 93 – Spirit of Durthu, Geisterpfade

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn sich diese Einheit in deiner Bewegungsphase innerhalb von 6“ um einen Erwachten Wildhain befindet, kann sie die Geisterpfade beschreiten, anstatt eine normale Bewegung auszuführen oder sich zurückzuziehen.“

Seite 94 – Treelord Ancient, Geisterpfade

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn sich diese Einheit in deiner Bewegungsphase innerhalb von 6“ um einen Erwachten Wildhain befindet, kann sie die Geisterpfade beschreiten, anstatt eine normale Bewegung auszuführen oder sich zurückzuziehen.“

Seite 94 – Treelord Ancient, Lauscht dem Geisterlied

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 addieren zu Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel befreundete **SYLVANETH**-Einheiten vollständig innerhalb von 12“ um jenes Modell sind.“

Seite 95 – Treelord, Geisterpfade

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn sich diese Einheit in deiner Bewegungsphase innerhalb von 6“ um einen Erwachten Wildhain befindet, kann sie die Geisterpfade beschreiten, anstatt eine normale Bewegung auszuführen oder sich zurückzuziehen.“

Seite 96 – Arch-Revenant, Sichelmondschild

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Setzt es seinen Schild zum Schutz ein, kannst du in jener Phase 1 zu den Schutzwürfen für Attacken addieren, deren Ziel dieses Modell ist.“

Seite 99 – Tree-Revenants, Flöte der Wege

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„In deiner Bewegungsphase kann eine Einheit, die mindestens eine Flöte der Wege enthält, die Geisterpfade beschreiten, anstatt eine normale Bewegung auszuführen oder sich zurückzuziehen.“

Seite 100-101 – Schriftrollen der Kurnoth

Hunters, Schlingdornendickicht

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zu Beginn der Angriffsphase kannst du ansagen, dass diese Einheit dornige Ranken sprießen lässt. Wenn du dies tust, gilt bis zum Ende des Zuges: Diese Einheit kann sich nicht bewegen, außer um bis zu 1" weit nachzurücken, aber du kannst 1 zu den Schutzwürfen für Attacken addieren, deren Ziel dieses Modell ist.“

Seite 102-103 – Endloszauber- und Fraktionsgeländeschritrollen

Ersetze diese Schriftrollen durch die in diesem Dokument.



Waldwyrme sind wilde unterirdische Kreaturen aus konzentrierter Lebensmagie. Die Sylvaneth setzen sie ein, um die Wurzeln der Reiche vor magischen Eroberern zu schützen. Wenn sie gerufen werden, verlassen sie ihre Patrouillenrouten entlang der Geisterpfade und brechen aus der Erde hervor, um ihre Beschwörer zu unterstützen.

ENDLOSZAUBERSCHRIFTROLLE WALDWYRM

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 7 und Reichweite 6" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber vollständig in Reichweite um den Zaubernden, für den Zaubernden sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **SYLVANETH-ZAUBERER** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

RÄUBERISCH: Dieser Endloszauber ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann bis zu 8" weit bewegt werden und kann fliegen.

Tod von unten: Wenn sie inmitten des Schlachtfelds hervorbrechen, säen Waldwyrme Vernichtung mit ihren furchterregenden Mandibeln und klingensbesetzten Panzern.

Nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat, wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 1" um ihn. Bei 3+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf **SYLVANETH**-Einheiten.

Heilender Dampf: Waldwyrme sind mehr als bloße Jäger. Sie atmen smaragdfarbene Wolken aus Lebensmagie aus, die Alarrielles Geschöpfe beleben.

Nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat, wirf einen Würfel für jede **SYLVANETH**-Einheit innerhalb von 6" um ihn. Bei 3+ heile bis zu W3 der jeweiligen Einheit zugewiesene Verwundungen.



Mit einem summenden Lied kann eine Zauberin, die die Magie Ghyrans beherrscht, die Waben eines Tückischen Insektenschwarms beschwören. Die leuchtenden Kreaturenwolken verdecken die Sicht auf befreundete Formationen oder geben mit belebenden Bissen müden Truppen wieder Kraft.

ENDLOSZAUBERSCHRIFTROLLE TÜCKISCHER INSEKTENSCHWARM

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 7 und Reichweite 15" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber vollständig in Reichweite um den Zaubernden, für den Zaubernden sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **SYLVANETH-ZAUBERER** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

Der Stock nährt: Geflügelte Insektenkreaturen ergießen sich aus den Tiefen der Waben des Stocks. Ihre Mandibeln sind mit roher Lebensmagie beladen und sie beißen ihre Sylvaneth-Verbündeten belebend oder schwärmen um sie herum, um einen flüchtigen Schutzschleier zu bilden.

Befindet sich am Ende der Heldenphase ein **SYLVANETH-ZAUBERER** oder **SYLVANETH-HELD** innerhalb von 6" um diesen Endloszauber, so kann der jene Einheit befehlige Spieler 1 der folgenden Fähigkeiten einsetzen:

Gift des Lebens: Wirf einen Würfel für jede befreundete **SYLVANETH**-Einheit vollständig innerhalb von 8" um diesen Endloszauber. Addiere bei 2+ bis zum Ende jenes Zuges 3" zu normalen Bewegungen und Angriffsbewegungen der jeweiligen Einheit.

Schwarmschild: Wirf einen Würfel für jede befreundete **SYLVANETH**-Einheit vollständig innerhalb von 8" um diesen Endloszauber. Addiere bei 2+ bis zum Ende jenes Zuges 1 zu den Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel die jeweilige Einheit ist.



ENDLOSZAUBERSCHRIFTROLLE RACHSÜCHTIGE SCHÄDELWEIDE

BESCHWÖRUNG: Dieser Endloszauber wird durch einen Zauber mit Zauberwert 6 und Reichweite 6" beschworen. Wird er erfolgreich gewirkt, stelle diesen Endloszauber vollständig in Reichweite um den Zaubernden, für den Zaubernden sichtbar und weiter als 1" von allen Modellen, anderen Endloszaubern und Anrufungen entfernt auf. Nur **SYLVANETH-ZAUBERER** können diesen Endloszauber zu beschwören versuchen.

RÄUBERISCH: Dieser Endloszauber ist ein räuberischer Endloszauber. Er kann bis zu 8" weit bewegt werden und kann fliegen.

Schrecken aus der Erde: *Wo immer dieser freie Geist wandelt, öffnet er die flachen Gräber vergangener Schlachten und zieht groteske Überreste an die Oberfläche, deren Anblick dem Feind das Blut in den Adern gefrieren lässt.*

Misslingt einer Einheit innerhalb von 3" um diesen Endloszauber ein Kampfschocktest, addiere W3 zur Anzahl der fliehenden Modelle. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf **SYLVANETH**-Einheiten.

Würgewurzeln: *Die grapschenden Glieder einer Rachsüchtigen Schädelweide umfassen und würgen ihre Feinde, und ihre Wut ist umso größer, wenn die verwandten Bäume eines Wildhains bedroht werden.*

Nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat, wirf einen Würfel für jede Einheit mit mindestens einem Modell, über das er sich bewegt hat. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen oder W6 tödliche Verwundungen, wenn sie sich innerhalb von 3" um mindestens einen **ERWACHTEN WILDHAIN** befindet. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf **SYLVANETH**-Einheiten.

Die Rachsüchtige Schädelweide ist auch als Driftender Tod oder Kriechende Weide bekannt und eine Manifestation der Wut des Waldes. Diese hasserfüllten arkanen Pflanzen mit schwarzem Herzen können von Sylvaneth beschworen werden, die Magie beherrschen. Wenn der Baum über das Schlachtfeld gleitet, erschlagen und würgen seine Wurzeln alle in seinem Weg.



FRAKTIONSGELÄNDESRIFTROLLE ERWACHTER WILDHAIN

FRAKTIONSGELÄNDE: Nur Armeen der Sylvaneth 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 aufstellen. Wenn beide Spieler gleichzeitig Fraktionsgeländestücke aufstellen können, würfeln sie gegeneinander; der Gewinner entscheidet, wer seine Fraktionsgeländestücke zuerst aufstellt.

Fähigkeiten, die dir erlauben, dem Schlachtfeld Erwachter-Wildhain-Geländestücke hinzuzufügen, beschreiben, wie die Geländestücke aufgestellt werden. Zusätzlich müssen sie weiter als 3" von allen Modellen, Zielen, anderen Geländestücken, Endloszaubern und Anrufungen entfernt aufgestellt werden.

Dieses Fraktionsgeländestück besteht aus 1-3 Geländeteilen. Besteht ein Erwachter Wildhain aus mehr als 1 Geländeteil, so muss jedes Geländeteil so aufgestellt werden, dass es die anderen Geländeteile berührt und dass die Geländeteile einen Kreis bilden, dessen Inneres offenes Gelände ist. Der Bereich offenen Gelä-

des im Inneren des Kreises gilt als Teil des Erwachter-Wildhain-Geländestücks.

Überwucherte Wildnis: *Man kann nur wenige Schritt weit in dieses unheimliche Dickicht hineinblicken.*

Dieses Geländestück schränkt die Sicht von Einheiten mit dem Schlüsselwort SYLVANETH nicht ein.

Rachsüchtige Waldgeister: *Eindringlinge in ihre Domäne erregen leicht den Zorn der Geister, die in dem Erwachten Wildhain hausen – vor allem, wenn in der Nähe arkane Kräfte eingesetzt werden.*

Wirf am Ende der Angriffsphase einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 1" um mindestens ein Geländestück mit dieser Geländeregeln befindet und nicht das Schlüsselwort **SYLVANETH** hat. Addiere 2, falls sich mindestens ein **ZAUBERER** oder Endloszauber innerhalb von 6" um mindestens eines jener Geländestücke befindet. Bei 6+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Wenn sich die Wildhaine der Sylvaneth rühren, müssen die Feinde der natürlichen Ordnung auf der Hut sein. Die erwachten Geister, die in diesen uralten Hainen hausen, werden durch Eindringlinge in ihr Reich zu furchtbarem Zorn angestachelt. Sie nutzen jede Gelegenheit, um über jene herzufallen, die sich in den Schatten ihrer Äste zu verirren.