



BATTLETOME: SLAVES TO DARKNESS

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, JANUAR 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Slaves to Darkness 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 Tabelle Auge der Götter beim Ergebnis Dunkle Apotheose den Effekt Dämonenstand wähle und dem HELDEN Verwundungen zugewiesen sind, sind dann dem Dämonenprinzen, der meiner Armee hinzugefügt wird, Verwundungen zugefügt?
A: Nein.

F: Wird ein Modell mit Verzaubertem Banner getötet, gilt dann dennoch weiterhin der Effekt des Verzauberten Banners?
A: Nein, es sei denn, das Modell mit dem Verzauberten Banner kehrt in die Einheit zurück.

F: Die Fähigkeit Blasphemische Rituale der Unterfraktion Kabalisten und das universelle Artefakt der Macht Arkaner Foliant haben bei einem HELDEN, der bereits ein ZAUBERER ist, zusätzliche Effekte. Wenn ich die Unterfraktion Kabalisten wähle (durch die alle HELDEN, die keine ZAUBERER sind, zu ZAUBERER werden) und einem HELDEN, der kein ZAUBERER ist, den Arkanen Folianten gebe, gilt dann jener HELD für die Effekte der Fähigkeit Blasphemische Rituale oder des Arkanen Folianten bereits als ZAUBERER?
A: Nein zu beidem.

F: Können HELDEN mit dem Schlüsselwort AUGE DER GÖTTER das Schlüsselwort KHORNE erhalten, wenn ich für meine Armee die Unterfraktion Kabalisten gewählt habe?
A: Nein.

F: Wenn Be'lakor die Fähigkeit Der Dunkle Meister gegen eine Einheit einsetzt und der Be'lakor befehlige Spieler eine 3+ würfelt, kann dann die Zieleinheit noch Fähigkeiten einsetzen, die statt einer der Aktionen eingesetzt werden, an denen sie gehindert wird? Könnte zum Beispiel ein Ironclad der Kharadron Overlords hoch fliegen, anstatt sich zu bewegen, wenn er sich nicht bewegen kann?
A: Nein.

ERRATA, JANUAR 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Slaves to Darkness. 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 70 – Mal des Ungeteilten Chaos, Tötet würdige Feinde
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Eine befreundete **UNGETEILT**-Einheit der **SKLAVEN DER FINSTERNIS** muss diesen Befehl erhalten. Addiere bis zum Ende jener Phase 1 zu den Verwundungswürfen für Attacken mit den Nahkampfswaffen jener Einheit gegen feindliche **HELDEN** oder **MONSTER**.“

Seite 71 – Auge der Götter, Dämonenstand
Ändere den Regeltext wie folgt:
„**Dämonenstand**: Du kannst deiner Armee einen Dämonenprinzen der **SKLAVEN DER FINSTERNIS** hinzufügen. Wenn du dies tust, stelle ihn innerhalb von 1" um diesen **HELDEN** auf und entferne dann diesen **HELDEN** aus dem Spiel (er zählt nicht als getötet).

Der Dämonenprinz hat das gleiche „Mal des Chaos“-Schlüsselwort, das der **HELD** hatte. Er hat alle Verbesserungen, die der **HELD** hatte. War der **HELD** dein General, ist nun der Dämonenprinz dein General. Alle anderen Ergebnisse der Tabelle Auge der Götter, die für den **HELDEN** galten, gelten nun für den Dämonenprinzen.“

Seite 78 – Kabalisten, Blasphemische Rituale
Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:
„**HELDEN** der **KABALISTEN** werden **ZAUBERER**. Sie können in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen. Ist der **HELD** bereits ein **ZAUBERER**, kann er in jeder deiner Heldenphasen 1 zusätzlichen Zauber zu wirken versuchen und kennt 1 zusätzlichen Zauber aus der Lehre der Verdammten.“

Seite 82 – Aufgaben, Die Beute ernten
Ändere den letzte Absatz wie folgt:
„Sobald du 3 oder mehr Aufgabenpunkte verdient hast, ist diese Aufgabe abgeschlossen. Wenn du diese Aufgabe abschließt, kannst du in der Auswirkungen-Abfolge jener „Pfad des Ruhms“-Schlacht 1 zusätzlichen Erkundungswurf ausführen. Wenn du dies tust, ist die Zehnerstelle eine 6, sodass du ein Ergebnis zwischen 61-66 erhältst.“

Seite 94 – Dämonenprinz der Sklaven der Finsternis,
Unheimlicher Wandler

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für einen **DÄMONENPRINZEN** des **TZEENTCH**. In der gegnerischen Heldenphase kannst du jedes Mal einen Würfel werfen, wenn diese Einheit Ziel eines Zaubers ist. Bei 2+ hat jener Zauber keinen Effekt auf diese Einheit. In deiner Heldenphase kann diese Einheit, sofern sie Teil einer Armee der Sklaven der Finsternis ist, versuchen, wie ein **ZAUBERER** 1 Zauber aus der Lehre der Verdammten zu wirken. Ist diese Einheit bereits ein **ZAUBERER**, kann sie jenen Zauber zusätzlich zu allen anderen Zaubern, die sie zu wirken versuchen kann, zu wirken versuchen.“

Seite 98, 99 – Hagerer Beschwörer der Sklaven der Finsternis auf
Flugdämon des Tzeentch/ Hagerer Beschwörer der Sklaven der
Finsternis, Silberportal

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nachdem du diese Einheit aufgestellt hast, kannst du, wenn du eine andere befreundete **TZEENTCH**-Einheit, die kein **MONSTER** ist, aufstellen würdest, ansagen, dass sie sich als Reserveeinheit in der Silberzitadelle dieses Hageren Beschwörers befindet. Bis zu 2 Einheiten können auf diese Weise in Reserve aufgestellt sein. Am Ende beliebiger deiner Bewegungsphasen kannst du 1 oder mehr dieser Einheiten vollständig innerhalb von 9" um diese Einheit und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Zu Beginn der vierten Schlachtrunde werden alle Reserveeinheiten, die sich immer noch in einer Silberzitadelle befinden, zerstört.“

Seite 103 – Kriegsherr des Chaos, Gefolge

Ändere dies wie folgt:

„**GEFOLGE**: Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, bevor ermittelt wird, wer den ersten Zug hat, kannst du 1 befreundete **CHAOSKRIEGER**- oder **AUSERKORENE-DES-CHAOS**-Einheit auf dem Schlachtfeld, die nicht das Gefolge einer anderen Einheit ist, als Gefolge dieser Einheit wählen.“

Seite 104 – Erhabener Held des Chaos, Dunkler Segen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Ist diese Einheit Teil einer Armee der Sklaven der Finsternis, kannst du nach der Aufstellung für diese Einheit einmal auf der Tabelle Auge der Götter würfeln.“

Seite 121 – Eisengolem, Eiserne Robustheit

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel diese Einheit ist, wenn diese Einheit im selben Zug keine normale Bewegung ausgeführt hat, nicht gerannt ist, sich nicht zurückgezogen hat und keine Angriffsbewegung ausgeführt hat.“

Seite 127 – Profile für Offene Feldschlachten, Hagerer Beschwörer

Ändere den Profilnamen zu:

„Hagerer Beschwörer der Sklaven der Finsternis“

Seite 127 – Profile für Offene Feldschlachten, Hagerer Beschwörer
auf Flugdämon des Tzeentch

Ändere den Profilnamen zu:

„Hagerer Beschwörer der Sklaven der Finsternis auf Flugdämon
des Tzeentch“

Seite 128 – Profile für Offene Feldschlachten, Chaosbrut

Ändere den Profilnamen zu:

„Chaosbrut der Sklaven der Finsternis“