

Errata Summoners

Für Version 1.0, 30.05.2017

S. 7

Startphase

Vor „Manavorrat auffüllen“ Folgende Absätze einfügen:

Statuseffekte abhandeln

Manche Zauber oder Attacken können Einheiten mit bleibenden Effekten belegen, beispielsweise Gift- oder Eismarkern. Sofern nicht anders angegeben, werden diese Effekte an dieser Stelle abgehandelt (oft bedeutet dies, dass Marker ihre Wirkung entfalten und/oder entfernt werden).

Aktionspunkte auffüllen

An dieser Stelle werden die Aktionspunkte aller Einheiten auf ihr derzeitiges Limit aufgefüllt. Bestimmte Effekte können dafür sorgen, dass die Zahl der normalerweise verfügbaren Aktionspunkte reduziert oder gesteigert wird. Auch im Lauf der Runde kann die Zahl der Aktionspunkte verändert werden.

S. 12

Eine Kreatur beschwören

Folgenden Absatz:

Nach einem erfolgreichen Kontrollwurf, darf die neu beschworene Kreatur sofort eine Gehen-Aktion durchführen und gilt danach als aktiviert.

ersetzen durch:

Nach einem erfolgreichen Kontrollwurf, darf die neu beschworene Kreatur sofort eine Gehen-Aktion durchführen und gilt danach als aktiviert (sie besitzt bis zur Startphase der folgenden Runde keine Aktionspunkte).

S. 14

Magische Vertraute

Die Profile für magische Vertraute werden erst im Verlauf des Sommers veröffentlicht, derzeit sind sie noch nicht vollständig entworfen, weshalb wir empfehlen, diese Regel vorerst wegzulassen.

S. 15

Sturmangriff:

Folgenden Abschnitt:

Zu Beginn der Bewegung muss eine Sichtlinie zum Ziel des Sturmangriffs bestehen.

ersetzen durch:

Zu Beginn der Bewegung muss eine Sichtlinie zum Ziel des Sturmangriffs bestehen und das anstürmende Modell darf sich nicht in Kontakt mit einem feindlichen Modell (auch nicht dem Ziel) befinden.

Zielen:

Folgenden Abschnitt:

Die Figur konzentriert sich und visiert ihr nächstes Ziel an. Solange sie sich nicht bewegt, erhält sie für alle Fernkampfattacken dieser Runde einen Bonuswürfel.

ersetzen durch:

Die Figur konzentriert sich und visiert ihr nächstes Ziel an. Solange sie sich nicht bewegt, erhält sie für alle Fernkampfattacken (auch Fernkampfzauber) dieser Runde einen Bonuswürfel. Fernkampfattacken, die keine Zauber sind, erhalten außerdem die Sonderregel Mächtig (2).

Zauber wirken:

Folgenden Abschnitt:

Diese Aktion steht nur Beschwörern zur Verfügung und ermöglicht es dem Beschwörer einen seiner Zauber zu wirken. Die genauen Regeln für Zaubersprüche werden im Kapitel „Zauber“ erläutert.

ersetzen durch:

Diese Aktion steht in der Regel nur Beschwörern zur Verfügung und ermöglicht es dem Beschwörer einen seiner Zauber zu wirken.

S. 18

Fernkampf

Direkt zu Beginn folgenden Satz einfügen:

Um eine Fernkampfattacke durchführen zu können, darf sich das attackierende Modell nicht in Kontakt mit einem gegnerischen Modell befinden.

S. 19

Deckung suchen

Folgenden Abschnitt:

Das Ziel der Fernkampfattacke kann einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Gehen-Bewegung durchzuführen, durch die sie sich in Deckung begibt.

ersetzen durch:

Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, kann das Ziel der Fernkampfattacke einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Gehen-Bewegung durchzuführen, durch die es sich in Deckung begibt. Es kann danach in dieser Runde keine weitere Gehen-Bewegung mehr durchführen.

Angriff

Folgenden Abschnitt:

Das Ziel der Fernkampfattacke kann zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Sturmangriff gegen den Schützen durchzuführen.

ersetzen durch:

Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, kann das Ziel der Fernkampfattacke zwei Aktionspunkte ausgeben, um einen Sturmangriff gegen den Schützen durchzuführen. Es kann danach in dieser Runde keinen weiteren Sturmangriff mehr durchführen.

S. 20

Feuer

Folgenden Absatz:

Brennende Einheiten legen in der Endphase jeder Runde einen Widerstandstest ab. Jeder Erfolg entfernt einen Marker, für jeden verbliebenen Marker erleidet die Einheit 1W4 automatische Schadenspunkte und muss in der nächsten Endphase erneut testen.

ersetzen durch:

Brennende Einheiten legen in der Startphase jeder Runde beim Schritt „Statuseffekte abhandeln“ einen Widerstandstest ab. Jeder Erfolg entfernt einen Marker, für jeden verbliebenen Marker erleidet die Einheit 1W4 automatische Schadenspunkte und muss in der nächsten Startphase erneut testen.

S. 22

Szenarios

Am Ende der Einleitung folgenden Abschnitt einfügen:

Relikte der alten Welt

Auf vielen Scherben kann man auch heute noch geheimnisvolle Objekte aus der Zeit vor dem großen Kataklysmus entdecken, darunter Ruinen, magische Wegsteine, Statuen, Altäre, und vieles mehr. Für Beschwörer sind diese Relikte natürlich attraktive Forschungsobjekte, und sie zu kontrollieren ist ähnlich wichtig wie die Kontrolle über magische Quellen.

Um ein Relikt zu kontrollieren, muss ein Beschwörer mehr Kreaturenstufen innerhalb von 1 Zoll um das Relikt versammeln als sein Gegner. Der Beschwörer selbst ist in diesem Fall 5 Kreaturenstufen wert. Anders als bei magischen Quellen muss die Kontrolle über Relikte aufrecht erhalten werden, sobald ein Beschwörer all seine Einheiten aus dem Einflussgebiet um das Relikt entfernt, endet seine Kontrolle automatisch und er erhält am Ende der Runde keine Siegpunkte für das Relikt.

S. 23

Geländestücke:

Folgenden Abschnitt:

Manaquellen dürfen sich nicht in unpassierbarem Gelände befinden.

ersetzen durch:

Manaquellen und Relikte dürfen sich nicht in unpassierbarem Gelände befinden.

S. 25

Feuerball

Wirkungsbereich um das Primärziel wird auf 2 Zoll erhöht.

S. 30

Vereisen

Folgenden Absatz:

Wählt eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll. Das Ziel muss einen Widerstandstest (2) bestehen, oder es kann sich für den Rest der Runde nicht bewegen.

ersetzen durch:

Fernkampfattacke mit FK(2) und einer Reichweite von 12 Zoll. Das Ziel darf einen Widerstandstext ablegen, jeder Erfolg negiert einen Erfolg des Zauberers. Gelingt es ihm nicht, alle Erfolge zu negieren, wird das Ziel vereist und kann sich für den Rest der Runde nicht bewegen.