



# BOTEN DES MORGENS II: HERRSCHAFT DES UNGEHEUERS

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu Boten des Morgens II: Herrschaft des Ungeheuers 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 den Effekt der Kampfeigenschaft Legt alles in Trümmer! anwende und manche, aber nicht alle Modelle einer Einheit auf einem zerlegten Geländestück sind, stelle ich dann nur die Modelle auf, die auf dem zerlegten Geländestück waren? Oder stelle ich alle Modelle der Einheit auf, einschließlich derer, die nicht auf dem Geländestück waren?*

A: Nur die Modelle, die auf dem zerlegten Geländestück waren. Die Regeln für die Einheitenformation gelten weiterhin normal.

*F: Kann Kragos Teil einer Berühmten Armee der Zerstörung sein, etwa der Grunza-Stampede oder von König Brodds Stampf?*

A: Nein.

## ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler in Boten des Morgens II: Herrschaft des Ungeheuers. 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 Rautenzeichen # markiert.

**Seite 82, 83, 84 – Hauerboss auf Grunzmaul, Grunzmaul mit Hackatruppe, Grunzmaul-Gauna, Unaufhaltbarer Schwung**  
**Ändere den letzten Satz wie folgt:**

**„Ziehe am Ende der Schlachtrunde 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).“**

**Seite 82 – Hauerboss auf Grunzmaul, Monströser Gewaltausbruch, Den Weg freihacken**

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wähle eine feindliche Einheit mit Wundenwert 4 oder niedriger innerhalb von 3" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als der Schwung-Wert dieser Einheit ist, erleidet jene feindliche Einheit eine Anzahl tödliche Verwundungen entsprechend dem Wurfresultat und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen, auch wenn sie sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 4 oder niedriger hinwegbewegen.“

**Seite 83 – Grunzmaul mit Hackatruppe, Monströser Gewaltausbruch, Den Weg freihacken**

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wähle eine feindliche Einheit mit Wundenwert 4 oder niedriger innerhalb von 3" um diese Einheit und wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis niedriger als der Schwung-Wert dieser Einheit ist, erleidet jene feindliche Einheit eine Anzahl tödliche Verwundungen entsprechend dem Wurfresultat und du kannst mit dieser Einheit sofort versuchen anzugreifen, auch wenn sie sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet. Wenn eine Einheit auf diese Weise angreift, kann sie sich wie eine Einheit, die fliegen kann, über feindliche Einheiten mit Wundenwert 4 oder niedriger hinwegbewegen.“

**Seite 90** – König Brodds Stampf, Kampfeigenschaften, Legt alles in Trümmer!

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Zug kannst du in deiner Fernkampfphase 1 Geländestück, auf dem sich keine Einheit mit dem Schlüsselwort **MONSTER** ganz oder teilweise befindet, und 1 befreundeten **MEGAGARGANTEN** innerhalb von 1" um es wählen. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 2+ wird jenes Geländestück zerlegt.

Wenn ein Geländestück zerlegt wird, wirf einen Würfel für jede Einheit, aus der mindestens ein Modell auf jenem Geländestück steht oder es besetzt. Bei 2+ erleidet jene Einheit W3 tödliche Verwundungen. Dann muss jeder Spieler, beginnend mit dem aktiven Spieler, alle befreundeten Modelle, die sich auf jenem Geländestück befanden oder es besetzten, entfernen und vollständig innerhalb von 6" von jenem Geländestück, aber nicht auf jenem Geländestück und nicht innerhalb von 3" um feindliche Einheiten aufstellen. Jene Modelle müssen in Formation mit den Modellen ihrer Einheit aufgestellt werden, einschließlich jener, die sich nicht auf jenem Geländestück befanden oder es nicht besetzten. Kann ein Modell nicht auf diese Weise aufgestellt werden, wird es getötet. Dann wird das Geländestück aus dem Spiel entfernt.

Außerdem kann der **MEGAGARGANT**, den du gewählt hast, in jener Phase eine Fernkampfattacke mit der Fernkampf-Waffe Geschleuderte Geländebrocken ausführen (dies wird als zusätzliches Waffenprofil behandelt, das benutzt werden kann, wenn du jene Einheit wählst, um mit ihr zu schießen):

FERNKAMPF-WAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Geschleuderte Geländebrocken	18"	W6	4+	3+	-2	W3+3

**Seite 91** – König Brodds Stampf, Strategisches Vorhaben, Macht das Land platt

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Am Ende der Schlacht hast du dieses strategische Vorhaben abgeschlossen, wenn sich keine Geländestücke auf dem Schlachtfeld befinden, die ganz oder teilweise in feindlichem Territorium sind.“

**Seite 94** – Grundstok-Expeditionsstreitmacht, Kampfeigenschaften, Schnelle Verlegung

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Jedes Mal, wenn ein befreundetes **GRUNDSTOK-KANONENBOOT** eine normale Bewegung ausführt oder rennt, kannst du ansagen, dass es befreundete Einheiten transportiert. Wenn du dies tust, wähle, bevor die Bewegung ausgeführt wird, bis zu 2 andere befreundete **GRUNDSTOK-EXPEDITIONSSTREITMACHT**-Einheiten mit insgesamt nicht mehr als 6 Modellen. Jede jener Einheiten muss Wundenwert 6 oder niedriger haben und sich innerhalb von 3" um das **GRUNDSTOK-KANONENBOOT** und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt befinden (du kannst Einheiten wählen, die sich in jener Phase bereits bewegt haben). Entferne jene Einheiten vom Schlachtfeld. Wenn das **GRUNDSTOK-KANONENBOOT** seine Bewegung beendet, stelle die transportierten Einheiten wieder auf dem Schlachtfeld auf, vollständig innerhalb von 3" um das **GRUNDSTOK-KANONENBOOT** und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt. Auf diese Weise transportierte Einheiten können im selben Zug keine Angriffsbewegung ausführen.“

**Seite 94** – Grundstok-Expeditionsstreitmacht, Kampfeigenschaften, Nur die Besten

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befreundete **GRUNDSTOK-EXPEDITIONSSTREITMACHT**-Einheiten, die nicht die Schlachtfeldrolle Anführer haben, erhalten die Schlachtfeldrolle Linientruppen.“

**Seite 94** – Grundstok-Expeditionsstreitmacht, Kampfeigenschaften, Grollbeileger-Protokolle

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Jedes Mal, wenn eine befreundete **GRUNDSTOK-EXPEDITIONSSTREITMACHT**-Einheit in einer Phase zum ersten Mal geschossen oder gekämpft hat, kannst du einen Würfel werfen. Bei 4+ schießt oder kämpft jene Einheit in jener Phase sofort ein zweites Mal. Du musst jedoch 1 von den Trefferwürfen für auf diese Weise ausgeführte Attacken abziehen.

**Anmerkung:** Diese Fähigkeit kann im Zug deines Gegners eingesetzt werden, nachdem eine **GRUNDSTOK-EXPEDITIONSSTREITMACHT**-Einheit durch den Befehl *Warten ... Feuer!* geschossen hat. Wenn sie zum zweiten Mal schießt, sind jene Attacken Teil jenes Befehls und müssen dieselbe feindliche Einheit als Ziel haben.“