



# BROKEN REALMS: MORATHI

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, AUGUST 2021

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu Broken Realms: Morathi 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: Erhalten Einheiten der Cities of Sigmar, die ich in meine Armee der Sturmfesten aufnehme, das Schlüsselwort STORMCAST ETERNALS? Falls ja, erhalten sie dann auch das Sturmheer-Schlüsselwort der Armee (falls vorhanden)?*

A: Nein zu beiden Fragen.

*F: Können Einheiten der Cities of Sigmar in einer Armee der Sturmfesten von Befähigkeiten einer Unterfraktion profitieren, etwa von der Fähigkeit Helden eines anderen Zeitalters des Sturmheers der Anvils of the Heldenhammer?*

A: Nein.

*F: Können auch andere Tempel des Khaine als Zainthar Kai die neuen Bataillonsschriftrollen der Daughters of Khaine benutzen?*

A: Ja.

## ERRATA, AUGUST 2021

Die folgenden Errata beheben Fehler in Broken Realms: Morathi. 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 102** – Kampfeigenschaften Nebelhåvn, Nebelhåvn-Narkotika  
Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Für jedes Artefakt der Macht, das du in deine Armee aufnimmst, kannst du 1 weiteren befreundeten **HELDEN** ein Nebelhåvn-Narkotikum geben.“

**Seite 104** – Tempel des Khaine

Ändere diese Regel wie folgt:

„In einer Har-Kuron-Armee kann 1 von je 4 Einheiten eine Koalitionseinheit (siehe unten) der Fraktion Daughters of Khaine sein. Jene Einheiten erhalten die Schlüsselwörter **CITIES OF SIGMAR** und **HAR KURON**. In einer Har-Kuron-Armee können Einheiten der Fraktion Daughters of Khaine nicht als Verbündete gewählt werden (sie können nur als Koalitionseinheiten gewählt werden). In jeder deiner Heldenphasen kannst du 1 befreundeten **PRIESTER** der **DAUGHTERS OF KHAINE** wählen, der zusätzlich zu dem 1 anderen Gebet, das er in jener Phase sprechen kann, das Gebet *Mordaufruf* (unten) spricht.“

**Mordaufruf:** *Mordaufruf* ist ein Gebet mit Gebetswert 3. Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundete **HAR-KURON**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um die Betende. Bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase verursacht eine Attacke jener Einheit bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 2 Treffer beim Ziel statt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf aus. Du kannst dieselbe Einheit nicht mehr als einmal pro Phase wählen, um von diesem Gebet zu profitieren.

## KOALITIONSEINHEITEN

**Koalitionseinheiten zählen nicht gegen die Anzahl an Linientruppen-Einheiten deiner Armee, zählen aber gegen die Maximalanzahl an Anführer-, Koloss- und Artillerieeinheiten in deiner Armee. Koalitionseinheiten können keine Generäle sein. Koalitionseinheiten werden ignoriert, wenn ermittelt wird, ob die Einheiten deiner Armee einer einzigen Fraktion angehören.**

**Anmerkung der Designer:** *Koalitionseinheiten sind keine verbündeten Einheiten, deshalb gelten die Beschränkungen für verbündete Einheiten für sie nicht. Das bedeutet, dass Koalitionseinheiten Verbesserungen deiner Armee erhalten können, sofern sie die nötigen Schlüsselwörter haben beziehungsweise vom richtigen Einheitentyp sind.“*

### Seite 106 – Sterbliche Hilfstruppen

Ändere diese Regel wie folgt:

„In einer Armee der Sturmfesten kann 1 von je 4 Einheiten eine Koalitionseinheit (siehe unten) der Fraktion Cities of Sigmar sein. In einer Armee der Sturmfesten können Einheiten der Fraktion Cities of Sigmar nicht als Verbündete gewählt werden (sie können nur als Koalitionseinheiten gewählt werden). Addiere 1 zum Mutwert befreundeter Einheiten der **CITIES OF SIGMAR**, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um mindestens eine befreundete Einheit **LIBERATORS** befinden. Wenn du beim Einsatz einer Befehlsfähigkeit aus dem Battletome: Stormcast Eternals eine Einheit wählst, die den Befehl erhalten soll, kannst du befreundete Einheiten der **CITIES OF SIGMAR** als befreundete Einheiten der **STORMCAST ETERNALS** behandeln.“

### KOALITIONSEINHEITEN

**Koalitionseinheiten zählen nicht gegen die Anzahl an Linientruppen-Einheiten deiner Armee, zählen aber gegen die Maximalanzahl an Anführer-, Koloss- und Artillerieeinheiten in deiner Armee. Koalitionseinheiten können keine Generäle sein. Koalitionseinheiten werden ignoriert, wenn ermittelt wird, ob die Einheiten deiner Armee einer einzigen Fraktion angehören.**

**Anmerkung der Designer:** *Koalitionseinheiten sind keine verbündeten Einheiten, deshalb gelten die Beschränkungen für verbündete Einheiten für sie nicht. Das bedeutet, dass Koalitionseinheiten Verbesserungen deiner Armee erhalten können, sofern sie die nötigen Schlüsselwörter haben beziehungsweise vom richtigen Einheitentyp sind.“*

### Seite 116 – Kampfeigenschaften der Anbeter, Heerzug des Untergangs

Ändere den Regeltext wie folgt:

„**ANBETER-KULTISTEN**-Einheiten haben die Schlachtfeldrolle Linientruppen. Wertest du eine Einheit **CHAOS CHARIOTS** oder **GOREBEAST CHARIOTS** zum **IDOLATOR LORD** auf, erhalten alle **ANBETER-KULTISTEN**-Einheiten, die du in deine Armee aufnimmst, das Mal-des-Chaos-Schlüsselwort, das du für jenen **IDOLATOR LORD** gewählt hast. Wenn du einen Angriffswurf für eine **ANBETER-KULTISTEN**-Einheit ausführst, ändere den Würfel mit dem niedrigsten Ergebnis zu einer 6. Ist der Wurf ein Pasch, ändere einen einzelnen Würfel zu einer 6.“

### Seite 116 – Kampfeigenschaften der Anbeter, Idolator Lords

Ersetze den zweiten Satz des Regeltexts durch:

„Wenn du dies tust, erhält jene Einheit die Schlüsselwörter **IDOLATOR LORD**, **AUGE DER GÖTTER**, **HELD** und **PRIESTER**, ist ein Exalted Charioteer (obwohl die Einheit nur 1 Modell enthält), und du musst ihr eines der folgenden Mal-des-Chaos-Schlüsselwörter geben, wenn du sie in deine Armee aufnimmst: **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE**, **SLAANESH** oder **UNGETEILT**.“

### Seite 117 – Generalseigenschaften der Anbeter, Schrecken der falschen Götzen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Zug kann dieser General den Befehl *Entweißen* erteilen, ohne dass dies einen Befehlspunkt kostet.“

### Seite 117 – Gebete der Anbeter

Ändere dies wie folgt:

„**Segen des Khorne:** *Segen des Khorne* ist ein Gebet mit Gebetswert 3 und Reichweite 12". Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundete **KHORNE-ANBETER**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du Trefferwürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen jener Einheit wiederholen.“

**Segen des Tzeentch:** *Segen des Tzeentch* ist ein Gebet mit Gebetswert 3 und Reichweite 12". Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundete **TZEENTCH-ANBETER**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel jene Einheit ist.“

**Segen des Nurgle:** *Segen des Nurgle* ist ein Gebet mit Gebetswert 3 und Reichweite 12". Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundete **NURGLE-ANBETER**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du Verwundungswürfe für Attacken mit Nahkampfwaffen jener Einheit wiederholen.“

**Segen des Slaanesh:** *Segen des Slaanesh* ist ein Gebet mit Gebetswert 3 und Reichweite 12". Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundete **SLAANESH-ANBETER**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du für jene Einheit Angriffswürfe wiederholen.“

**Segen des Ungeteilten Chaos:** *Segen des Ungeteilten Chaos* ist ein Gebet mit Gebetswert 3 und Reichweite 12". Wird das Gebet erhört, wähle 1 befreundetes **ANBETER**-Modell, das in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Du kannst W3 jenem Modell zugewiesene Verwundungen heilen.“