

ERRATA UND FAQ

SUMMONERS-GRUNDREGELWERK

VERS. 1.5 - 03.02.2026

Das folgende Dokument enthält eine Sammlung von Klarstellungen und Korrekturen für Summoners.
Sie sind ab dem Zeitpunkt der Veröffentlichung gültig und überschreiben die entsprechenden Bereiche des Regelbuchs und der Karten.

KORREKTUREN & ERGÄNZUNGEN

Regelbuch S. 14, Entfernungen messen

Füge am Ende dieser Regelbeschreibung folgende Sätze hinzu:
Zwei Einheiten gelten als innerhalb von X zueinander, sobald sich zwei Punkte ihrer Bases innerhalb von X zueinander befinden. Bei Gelände gilt hier die äußere Umrandung des Geländestücks bzw. der Geländezone als Bezugspunkt. Sollte es bei einem Effekt erforderlich sein, dass sich ein Objekt **vollständig** innerhalb von X um ein anderes Objekt befindet, so wird dies explizit in der entsprechenden Regel erwähnt. In diesem Fall muss nicht nur ein beliebiger Teil sondern die gesamte Base/Gelände-Fläche innerhalb der angegebenen Reichweite zum Bezugsobjekt liegen.

Alle Einheiten bei Summoners gelten immer als innerhalb von X zu sich selbst. Wenn also z.B. die Sonderregel einer Einheit für befreundete Einheiten innerhalb von X Zoll gilt, dann gilt sie auch für die Einheit selbst.

*Hinweis: Falls eine Sonderregel explizit für **andere** befreundete Einheiten innerhalb von X gilt, dann ist die Einheit, von der die Sonderregel ausgeht, von ihrem Effekt ausgenommen.*

Profilkarten, Eiselementar

Entferne einen weißen Lebenspunkt aus der Lebensleiste. Der Zahlwert der Lebenspunkte ist korrekt.

Das Karten-PDF der Website enthält die korrekte Karte.



NEU Regelbuch S. 27, Sturmangriff:

Ersetze den dritten Satz der Regel wie folgt:

Außerdem muss der Abstand zwischen der angreifenden Einheit und ihrem Ziel zu Beginn des Sturmangriffs mehr als 2 Zoll betragen (hierzu wird der Abstand zwischen den beiden nächstgelegenen Punkten der Bases beider Einheiten gemessen).

Regelbuch S. 28, Sichtlinien:

Füge am Ende des ersten Absatzes folgenden Satz hinzu:
Zauber, die eine Sichtlinie benötigen, sind auf der Zauberkarte ihres entsprechenden Magieanwenders mit einem gekennzeichnet.

Regelbuch S. 31, Kampfbereich:

Füge am Anfang der Aufzählung folgenden Punkt hinzu:

- Einheiten mit einem Kampfbereich gelten einseitig als mit allen gegnerischen Einheiten in Kontakt, die sich in ihrem Kampfbereich befinden. Sofern diese gegnerischen Einheiten nicht ebenfalls über einen ausreichenden Kampfbereich verfügen, gelten sie selbst nicht als in Kontakt befindlich (siehe Schaubild „Überzahl“, Seite 30).

Regelbuch S. 34, Deckung suchen:

Ersetze den vollständigen Regelpassus wie folgt:

Reaktionsbewegung (1 AP)

Sofern es diese Aktion in dieser Runde noch nicht genutzt hat, darf das Ziel der Fernkampfatacke einen Aktionspunkt ausgeben, um eine Gehen-Bewegung durchzuführen. Das Ziel kann danach in dieser Runde keine weitere Gehen-Bewegung mehr durchführen.

Durch die Bewegungsaktion muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt werden:

- Das Ziel befindet sich am Ende der Bewegung aus Sicht des Schützen in Deckung.
- Der Schütze hat am Ende der Reaktionsbewegung keine Sichtlinie mehr zum Ziel.
- Das Ziel befindet sich am Ende seiner Bewegung außerhalb der Waffenreichweite des Schützen.
- Das Ziel befindet sich am Ende seiner Bewegung in Kontakt mit dem Schützen oder einer anderen gegnerischen Einheit.
Beachtet: Wenn eine Einheit einen Gegner in ihrem Kampfbereich hat, zählt sie einseitig als mit ihm in Kontakt!

Das Ziel gilt durch diese Reaktion als in Bewegung und der Schütze erleidet den entsprechenden Malus für ein Ziel in Bewegung. Da das Ziel eine eventuelle Deckung/einen Nahkampf erst durch die Bewegung erreicht, erleidet der Schütze erst für spätere Schüsse den entsprechenden Trefferwurfmodifikator. Sollte sich die Einheit am Ende der Bewegung in Kontakt mit dem Schützen oder außerhalb seiner Sichtlinie/Reichweite befinden, darf dieser den Schuss trotzdem noch durchführen. Eine Einheit, die sich bereits in Deckung oder im (ein- oder beidseitigen) Kontakt mit einem anderen gegnerischen Modell befindet, darf diese Reaktion nicht wählen.

Regelbuch S. 36, Doppelschlag:

Streiche diesen Passus vollständig. Diese Sonderregel wird künftig nicht mehr benötigt und wurde auf allen Profilkarten ersetzt.

Regelbuch S. 43, Ein Szenario vorbereiten

Füge nach Punkt 4. Folgenden Absatz hinzu:

5. Nachdem alle Spieler ihre Beschwörer platziert haben, dürfen die Spieler der Reihe nach je ein Geländestück ihrer Wahl um bis zu 4 Zoll verschieben, beginnend mit dem Spieler der zuletzt seinen Beschwörer aufgestellt hat. Die verschobenen Geländestücke müssen am Ende ihrer Bewegung auch weiterhin die Vorgaben für das Platzieren von Geländestücken erfüllen, z.B. die Mindestabstände zu anderen Geländestücken (siehe Gelände platzieren, Seite 45). Kein Geländestück darf mehr als einmal bewegt werden. Anstatt ein Geländestück zu verschieben, darf ein Spieler auch den Startpunkt seines Beschwörers um bis zu 4 Zoll entlang seiner Tischkante verschieben. Er muss das Spiel trotzdem in Kontakt mit der Tischkante beginnen!

Regelbuch S. 64, Inneres Feuer:

Ändere die Reichweite des Zaubers auf 8". Ändere die Manakosten auf 1+X. Ändere die maximale Anzahl der erhaltbaren Aktionspunkte auf 2. Die neue Zauberbeschreibung lautet demnach:
Wählt eine befreundete Feuer-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur erhält bis zum Ende der Runde +X AP (max +2). Nach Ende der Runde erleidet die Einheit X Schadenswürfe.

Regelbuch S. 76, Sturmлаuf:

Ändere den ersten Satz des Zaubers wie folgt:
Wählt eine befreundete Luft-Kreatur innerhalb von 8 Zoll. Die Kreatur darf sofort eine Flugbewegung von bis zu 7 Zoll durchführen.
Ändere die Manakosten des Zaubers auf KS ♦ (die Manakosten entsprechen der Kreaturenstufe des Ziels).

Regelbuch S. 84, Erbauer:

Ersetze den letzten Satz der Spezialaktion **Barriere** wie folgt:
Wenn der Erbauer die Aktion erneut nutzt, das nächste Mal aktiviert, ausgeschaltet oder auf eine andere Weise aus dem Spiel entfernt wird, verschwinden die Mauern sofort.

KLARSTELLUNGEN

Regelbuch S. 27., Sturmangriff

Die auf den Sturmangriff folgende kostenlose Nahkampfatacke muss gegen das Ziel des Sturmangriffs gerichtet werden.

Regelbuch S. 29ff., Nahkampf, Fernkampf, Zauber

Es ist grundsätzlich möglich auch eigene Einheiten im Nah- und Fernkampf oder mit Zaubern zu attackieren.
Beachtet: Sollte ein Spieler in einem Szenario, in dem es Siegpunkte für ausgeschaltete gegnerische Einheiten gibt, eine eigene Einheit ausschalten, erhält der Gegner dafür ganz normal Siegpunkte!

Regelbuch S. 29ff., Nahkampf, Fernkampf: Reihenfolge von Modifikatoren

Manchmal kann es vorkommen, dass bei Trefferwürfen im Nah- oder Fernkampf verschiedene Modifikatoren gelten, von denen einige positiv und andere negativ sind. In diesem Fall gilt folgende Reihenfolge:
1. Aktuellen NK-/FK-Wert ermitteln (ist die Einheit schwer verletzt?)
2. Bonuswürfel anwenden
3. Maluswürfel anwenden
Diese Reihenfolge stellt sicher, dass Maluswürfel durch Modifikatoren nicht einfach verfallen (da NK- und FK-Werte nie unter 1 fallen dürfen).

Regelbuch S. 29ff., Nahkampf

Nahkämpfe über unterschiedliche Höhenstufen hinweg haben vereinzelt zu Fragen geführt, sie lassen sich aber mit folgenden Hinweisen klären:

- Wenn eine Einheit ein Ziel im Nahkampf attackieren möchte, das

sich auf einem Geländestück befindet, dann darf die Größe des Geländestücks nicht größer sein als die der attackierenden Einheit. Andernfalls gilt das Ziel als nicht erreichbar.

- Gleichzeitig gilt außerdem, dass die Base des Ziels so platziert sein muss, dass beide Einheiten direkt von oben betrachtet in Basekontakt sind (der Höhenunterschied wird dabei ignoriert). Sollte sich das Ziel hingegen ein Stück von der Kante des Geländestücks entfernt befinden, ist eine Nahkampfatacke nur dann möglich, wenn die attackierende Einheit über die Sonderregel Kampfbereich verfügt.
- Bei der Überwindung eines Höhenunterschieds hat der Kampfbereich der Einfachheit halber keinen Effekt!

Beachtet: Wir raten grundsätzlich dazu, Geländestücke, die zu solchen Situationen führen könnten (Hügel mit steil abfallenden Kanten) als unpassierbar zu erklären, um das Spiel flüssiger zu gestalten).

Regelbuch S. 33ff., Fernkampf, Zauber

Wenn ein Zielmodell gegen eine Fernkampfatacke oder einen als magische Fernkampfatacke gekennzeichneten Zauber eine Reaktionsbewegung nutzt, verliert der Schütze wie üblich einen Würfel für ein Ziel in Bewegung, die Attacke wird aber abgehandelt, bevor das Modell tatsächlich bewegt wird. Das bedeutet, dass das Ziel eventuelle Treffer an seinem Ursprungsort erleidet und eventuelle Umgebungsschäden ebenfalls von dieser Position aus ermittelt werden.

Regelbuch S. 47ff., Szenarios

Der folgende Absatz hat bei einigen Spielern für Verwirrung gesorgt:

Sollte es einem Spieler vor Ablauf der letzten Runde gelingen, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und das Spiel endet sofort. Im Anschluss wird wie üblich der finale Punktestand ermittelt.

Die korrekte Handhabung für diese Situation lautet wie folgt:

- Sobald es einem Spieler gelingt, den gegnerischen Beschwörer auszuschalten, endet das Spiel. Alle noch offenen Aktionen verfallen und die Spieler wechseln sofort zur Endphase der laufenden Runde.
- Schritt 1 und 2 der Endphase werden ganz normal abgehandelt. Es ist also z.B. möglich, dass noch Kreaturen durch Effekte wie Feuer ausgeschaltet werden (was je nach Szenario Siegpunkte generieren kann).
- Sollte auf diese Weise noch ein weiterer Beschwörer ausgeschaltet werden, erhält der Gegner des ihn kontrollierenden Spielers ebenfalls 5 zusätzliche Siegpunkte.
- Im Anschluss werden die finalen Siegpunkte und somit der Gewinner ermittelt.

Regelbuch S. 45ff., 4-Spieler-Szenarios

Diese Klarstellung gilt grundsätzlich bei allen Spielen mit mehr als 2 Spielern.

In Partien mit mehr als 2 Spielern ist es manchmal etwas komplizierter zu ermitteln, welchem Spieler die Punkte für ausgeschaltete Modelle gutgeschrieben werden (beispielsweise im Szenario "Die Große Jagd"). Generell gilt dabei:

- Die Punkte erhält stets der Spieler, der das fragliche Modell ausgeschaltet hat.
- Sollte dies nicht eindeutig zu ermitteln sein, z.B. weil Effekte mehrerer Spieler einem Modell gleichzeitig Schaden zufügen (denkbar wären beispielsweise Feuer und Gift in der Endphase einer Runde), erhalten alle beteiligten Spieler die Punkte.
- Lässt sich kein Spieler als Ursache ermitteln, verfallen die Punkte.
- Sollte ein Spieler sein eigenes Modell ausschalten (durch Effekte oder Attacken gegen eigene Modelle), erhalten alle Gegner die Punkte dafür.

Regelbuch S. 76, Windstoß

Der Beschwörer darf sich nicht selbst als Ziel dieses Zaubers wählen.

Regelbuch S. 83, Idol von Sarothek

Die verschiedenen Optionen der Spezialaktion **Arkane Aufladung** gelten in Bezug auf das Verbot mehrfacher identischer Effekte (siehe „Mehrfache Effekte“, Seite 37) nicht als identische Effekte. Eine Einheit kann deshalb gleichzeitig von *Steinschutz* und *Irdene Klauen* betroffen sein (aber z.B. nicht zweimal von *Steinschutz*).

Die Option *Manatransfer* ist ein Sonderfall, da sie sofort abgehandelt wird und keinen anhaltenden Effekt zur Folge hat. Ein Beschwörer kann somit mehrere Manatransfers innerhalb einer Runde erhalten.

Aktionen, mit AP-Kosten von 0

Aktionen, deren AP-Kosten (0) betragen, dürfen grundsätzlich nur einmal pro Aktivierung eingesetzt werden. In der Regel ist dies bei der Fähigkeit entsprechend vermerkt.