

WARHAMMER: ORKS & GOBLINS

Offizielles Update Version 1.2

Hinweis: Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Buchs. In den später gedruckten Neuauflagen wurden die zum Druckzeitpunkt bekannte Korrekturen und Änderungen bereits eingearbeitet.

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Bücher frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Bücher auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, sehen wir es als unsere Pflicht an, uns damit so zeitnah wie möglich zu befassen und veröffentlichen daher regelmäßig Updates für all unsere Bücher. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in **Rot** hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Dieses Update besteht aus drei Teilen: Errata, Regeländerungen und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einem Buch, während Regeländerungen das Buch auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Diese Fragen wurden aus den verschiedensten Quellen gesammelt, und wir nehmen jederzeit gerne weitere Fragen auf; sende Anfragen bitte (auf Englisch) an: gamefaqs@gwplc.com.

ERRATA

Seite 72 – Morks Blick, zweiter Absatz

Ändere den ersten Satz wie folgt: „**Morks Blick ist ein Direktenschadenszauber, der auch Einheiten im Nahkampf zum Ziel haben darf.**“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Kann eine Einheit, in der sich ein Schwarzork-Charaktermodell befindet, zum Ziel des „Schnappt’s euch!“-Ergebnisses auf der Stänkerei-Tabelle werden? (Seite 32)

A: Ja. Selbst Schwarzorks kommen manchmal an ihre Grenzen!

F: Kann eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, zum Ziel des „Schnappt’s euch!“-Ergebnisses auf der Stänkerei-Tabelle wer-

den? (Seite 32)

A: Nein, da Einheiten im Nahkampf nicht der Stänkerei unterliegen.

F: Kann eine Einheit, die eine Vorhut-Bewegung durchgeführt hat, durch ein „Willst’ä Ärga?“- oder „Den’ zeig’n wir’s!“-Ergebnis auf der Stänkerei-Tabelle dazu gezwungen werden, im ersten Spielzug anzugreifen? (Seite 32)

A: Nein. Wer gerade eine Vorhut-Bewegung durchgeführt hat, der ist nicht imstande anzugreifen.

F: Was passiert, wenn eine Einheit durch ihre Bewegung aufgrund des „Den’ zeig’n wir’s!“-Ergebnisses auf der Stänkerei-Tabelle in Kontakt mit einem Gebäude oder unpassierbarem Gelände kommt? (Seite 32)

A: Die Einheit stoppt 1 Zoll davor.

F: Wirkt der Stärkebonus durch die Sonderregel Spaltaz auch bei Aufpralltreffern, die durch Gorks Rüstung oder Große Spießaz verursacht werden? (Seite 33)

A: Ja, denn anders als bei Aufpralltreffern durch Streitwagen usw. ist es hier nicht der Schwung irgendwelcher rollenden Vehikel, sondern die brutale Wucht der Orks selbst, die den Schaden verursacht.

F: Wenn ein Nachtgoblin-Schamane bei seinem Wurf für die Zauberpilzä eine 1 würfelt, muss er erneut würfeln um zu sehen, was passiert. Schlägt der Zauber unabhängig vom Ergebnis des zweiten Wurfes fehl (sofern er nicht mit totaler Energie gewirkt wurde)? (Seite 43)

A: Ja.

F: Wenn ein Zauber wegen der Zauberpilzä fehlschlägt, hindert das den Nachtgoblin-Schamanen dann wegen „gestörter Konzentration“ an weiteren Wirkversuchen in dieser Magiephase? (Seite 43)

A: Ja.

F: Zählt das Wurfresultat des Zauberpilzä-Würfels bezüglich des notwendigen Zauberwurf-Mindestergebnisses (von 3+) um „Nicht genug Energie!“ zu verhindern? (Seite 43)

A: Nein.

F: Wenn Fiese Schlitzer offenbart werden, können sie im Glied dann irgendetwas anderes als „gewöhnliche“ Modelle verdrängen, wenn sie platziert werden? (Seite 44)

A: Nein, allerdings können sie gegebenenfalls die Regel Aus dem Weg! benutzen, um in Basekontakt zu gelangen.

F: Werden alle Einheiten getroffen, die der mit dem Kamikazekatapult abgeschossene Goblin bei seiner optionalen W6-Zoll-Bewe-

gung überfliegt? (Seite 48)

A: Nein, es werden nur Einheiten getroffen, die das Base des Goblins berühren, wenn er seine finale Position erreicht hat.

F: Wenn ein Goblin-Großschamane, der eine Arachnarok-Spinne reitet, ausgeschaltet wird, muss dann die Arachnarok-Spinne einen Monsterreaktionstest ablegen? (Seite 51)

A: Nein, denn sie wird weiterhin von der Waldgoblin-Besatzung kontrolliert.

F: Wenn sich eine Nachtgoblin-Einheit hinter einem Hindernis oder in einem Geländestück befindet, was geschieht mit losgelassenen Fanatics? (Seite 53)

A: Wenn der Fanatic von einem Punkt losgelassen wird, der sich außerhalb des Geländestücks befindet, bewegt er sich normal. Wird der Fanatic von einem Punkt losgelassen, der sich innerhalb des Geländestücks befindet, so wird er zerstört, bevor er die Chance hat, sich zu bewegen.

F: Kann eine Einheit Nachtgoblins, in der sich Fanatics verbergen, durch den Zauber Gorks Hand näher als 8 Zoll an einen Feind heranbewegt werden? (Seite 53/72)

A: Ja, allerdings muss die Einheit dabei nach den üblichen Regeln bei einem Abstand von 8 Zoll anhalten, um die Fanatics zu entfesseln, ehe du die Bewegung vollenden kannst.

F: Was passiert, wenn ein Nachtgoblin-Fanatic eine Einheit trifft und es auf der anderen Seite der Einheit nicht genug Platz gibt, um den Fanatic dort mit einem Zoll Abstand zu platzieren? (Seite 53)

A: Wir unterscheiden die folgenden drei Fälle:

1. Wenn der Fanatic dort nicht platziert werden kann, weil er damit in Kontakt mit einer anderen Einheit gerät, erleidet diese Einheit ebenfalls Treffer und der Fanatic wird wiederum ein Zoll hinter dieser Einheit platziert.
2. Wenn der Fanatic dort nicht platziert werden kann, weil er damit vom Spielfeld oder auf einem Geländestück (außer einem Hügel) platziert werden müsste, ist er zerstört.
3. Wenn es zwar möglich ist, den Fanatic zu platzieren, er damit aber auf näher als 1 Zoll an eine andere Einheit herangerät, platzierst du ihn trotzdem (obwohl das normalerweise nicht erlaubt wäre, es sei denn im Angriff). Die Einheit, die damit weniger als 1 Zoll Abstand zum Fanatic hat, wird dadurch in ihrer Bewegung nicht eingeschränkt. Wenn die Einheit den Fanatic allerdings während ihrer Bewegung berührt, verursacht der Fanatic wie üblich Treffer und wird zerstört.

F: Was passiert, wenn Kettensquigs eine Einheit treffen und es auf der anderen Seite der Einheit nicht genug Platz gibt, um die Kettensquigs dort mit einem Zoll Abstand zu platzieren? (Seite 56)

A: Auch hier sind drei Fälle möglich. Fall 1 und 3 entsprechen genau den Fällen 1 und 3 der Nachtgoblin-Fanatics oben. Dazu gilt:

2. Wenn zwischen der getroffenen Einheit und der Spiel-

feldkante nicht genug Platz ist, um die Kettensquigs zu platzieren, so beenden die Kettensquigs ihre Bewegung in der Einheit, richten die damit verbundenen zusätzlichen Treffer an und werden dann normal zerstört.

F: Wenn ein Riese „Mit Keule draufhaut“, richtet er dann 2W6 Verwundungen an, oder eine einzelne Verwundung mit der Sonderregel multiple Lebenspunktverluste (2W6)? (Seite 61)

A: Er richtet 2W6 Verwundungen an.

F: Wenn Gorbad Eisenfaust aus einem Nahkampf flieht, wird er dann automatisch getötet, da er als Armeestandardenträger zählt? (Seite 64)

A: Ja.

F: Kann ich noch immer bis zu eine Einheit Wildorks oder Wildork-Wildschweinreiter zu Moschaz aufrüsten, wenn ich wegen Gorbad Eisenfaust bereits mehrere Einheiten Ork-Krieger und/oder Ork-Wildschweinreiter zu Moschaz aufgewertet habe? (Seite 64)

A: Ja.

F: Was passiert mit Niblit, wenn Grom aus einem Nahkampf flieht? (Seite 67)

A: Niblit ist ein Teil von Groms Streitwagen und daher wird der komplette Streitwagen zerstört.

F: Gelten bezüglich des Lehrenattributs Macht des Waaagh alle befreundeten Einheiten und nicht nur Ork-Einheiten? (Seite 72)

A: Ja.

F: Gelten Gorks Fäuste, neben den Boni die sie verschaffen, auch als magische Attacken? (Seite 72)

A: Ja.

F: Kann der Zauber Gorks Hand benutzt werden, um eine Einheit in ein Gebäude hinein oder aus einem Gebäude hinaus zu bewegen? (Seite 72)

A: Nein.

F: Wann wähle ich bei der Kopfnuss das Ziel aus? (Seite 72)

A: Du wählst das Ziel nachdem die Reichweite bestimmt wurde. Anders als bei den meisten anderen Zaubern geschieht dies hier nicht schon bevor du den Wirkversuch durchführst, sondern erst danach, da die Reichweite erst dann ausgewürfelt wird, wenn der Zauber gelungen ist.

F: Entscheidet man beim Fluch des Bös'n Mondes vor oder nach dem Wurf für die Bewegung, auf welchen Profikwert die Opfer testen müssen? (Seite 73)

A: Vorher.

F: Kann eine Einheit Wildorks mehrfach mit Großen Spießaz aufgerüstet werden? (Seite 104)

A: Nein. Egal wie viele Große Spießaz die Modelle einer Einheit auch tragen mögen, die Einheit profitiert nur einmal von deren Sonderregel.

Letzte Änderung: 22. April 2013