

WARHAMMER: VAMPIRFÜRSTEN

Offizielles Update Version 1.1

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 49 – Zombiedrachen, Fliegenwolke
Ändere diesen Eintrag wie folgt: „Jedes feindliche Modell, das sich in Basekontakt mit einem Zombiedrachen befindet, erleidet einen Abzug von -1 auf seine Trefferwürfe im Nahkampf.“

Seite 52 – Hexenthron, Kampf des Willens
Ändere das Ergebnis 1-2 auf der Kampf-des-Willens-Tabelle zu: „Der Feind hat -1 KG und -1 BF, jeweils bis zu einem Minimum von 1.“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Wenn ein Vampir oder Vampirfürst nicht die Lehre der Vampire als Zauberlehre wählen darf (zum Beispiel weil er den Zauberhut

trägt), trotzdem aber in der Armee der Zauberer mit dem höchsten Moralkwert ist, muss er dann trotzdem der Armeegeneral sein? (Seite 26)

A: Ja.

F: Erlaubt es ein General der Vampirfürsten, der auf einem großen Ziel reitet, Modellen mit der Sonderregel Untot, die keine Vampire sind, innerhalb von 18 Zoll um den General zu marschieren? (Seite 26)

A: Nein.

F: Können der Schrei der Banshee (der Banshee) und das tödliche Kreischen der Flederbestie gegen eine feindliche Einheit eingesetzt werden, die in einem Nahkampf gebunden ist, an dem die Banshee bzw. die Flederbestie nicht selbst beteiligt ist? (Seite 31/48)

A: Ja.

F: Kann ich mit der Anrufung von Nehekk einer Einheit Modelle hinzufügen, wenn diese Modelle innerhalb von 1 Zoll zu gegnerischen Modellen platziert werden müssten? (Seite 26/60)

A: Die Modelle dürfen innerhalb von 1 Zoll zu Feindeinheiten platziert werden, gegen die ihre Einheit kämpft, doch nicht innerhalb von 1 Zoll zu anderen Feindeinheiten.

F: Wenn sich eine Banshee im Nahkampf befindet und ihren Schrei der Banshee einsetzen möchte, muss sie ihren Schrei dann gegen eine Feindeinheit richten, mit der sie sich in Basekontakt befindet? (Seite 31)

A: Ja.

F: Haben Gegenstände oder Zauber, die eine Wirkung auf Attacken mit Fernkampfwaffen haben, irgendeine Wirkung auf den Schrei der Banshee? (Seite 31)

A: Nein.

F: Betreffen der Schrei der Banshee der Banshee oder das tödliche Kreischen der Flederbestie auch Ziele, die immun gegen Psychologie sind? (Seite 31/48)

A: Ja.

F: Profitieren die Nachtmahre in einer Einheit Blutritter von der Sonderregel Zusatzattacke durch die Raserei der Einheit? (Seite 45)

A: Nein.

F: Wenn sich Sensenreiter in der Magiephase mittels Vanhels Totentanz durch eine feindliche Einheit bewegen, verursachen sie dann wie in der Bewegungsphase durch ihre Sonderregel Gespenstische Jäger Treffer? (Seite 47)

A: Ja.

Letzte Änderung: 22. April 2013

F: Zählen die Attacken der Throngeister und des Banshee-Schwarms als magische Attacken? Banshees und Geisterscharen sind schließlich körperlos. (Seite 52/53)

A: Ja.

F: Zählen die Treffer durch den Reliquienschrein des Mortis-Schreins als magisch? (Seite 53)

A: Ja.

F: Sind die Regenerationseffekte mehrerer Mortis-Schreine kumulativ? Wenn sich beispielsweise eine befreundete Einheit Untote, die normalerweise keine Regeneration hat, gleichzeitig in Reichweite der dunklen Aura zweier Mortis-Schreine befindet, hat sie dann Regeneration (5+)? Wenn die Einheit bereits Regeneration (6+) besitzt, würde sich diese dann auf Regeneration (4+) verbessern? (Seite 53)

A: Ja.

F: Kann das Lehrenattribut Der Fluch des Untodes benutzt werden, um statt dem Zauberer selbst befreundete Charaktermodelle oder deren Reittiere zu heilen? (Seite 60)

A: Ja.

F: Stellt ein erfolgreiches Wirken der Anrufung von Nehekh bei Einheiten wie Vargheists und Blutrittern (die Vampire sind) 1 Lebenspunkt pro Modell oder 1 Lebenspunkt insgesamt wieder her? (Seite 60)

A: Eine Einheit mit der Sonderregel Vampir erhält durch eine Anrufung von Nehekh nie mehr als 1 Lebenspunkt zurück.

F: Wenn sich die Schablone des Seelenwinds über ein einzelnes Modell oder eine Einheit mit nur einem Glied bewegt, ist dieses Modell/diese Einheit dann von dem Zauber betroffen? (Seite 60)

A: Ja. Das Modell/die Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

F: Addiert ein Charaktermodell mit der Vampirskraft Dunkler Acolyth W3 auf seinen Zauberwurf für die Anrufung von Nehek bevor oder nachdem der Gegner zu bannen versucht? (Seite 61)

A: Bevor der Gegner seinen Bannversuch unternimmt.

F: Darf ein Ghulkönig das Leichentuch (magische Rüstung) erhalten? (Seite 62)

A: Nein.

F: Was geschieht, wenn ich einen Bleibt-im-Spiel-Zauber wie Finsternis der Verzweiflung bereits gewirkt habe und mit dem Verfluchten Buch denselben Zauber mit demselben Zauberer noch einmal wirke? Kann ich dasselbe Ziel mit kumulativer Wirkung wählen oder muss ich eine andere Einheit zum Ziel wählen? (Seite 63)

A: Du darfst für den zweiten Zauber frei ein Ziel wählen, sogar eine Einheit, die bereits dem Zauber unterliegt, in welchem Fall die Effekte tatsächlich kumulativ sind.

F: Wenn sich eine Einheit, die in der vorherigen Magiephase Ziel des Stab des Flammentods war, in ihrem nächsten Spielerzug bewegt, haben die zusätzlichen Treffer mit Stärke 4, die die Einheit erleidet, die Sonderregel Flammenattacken? (Seite 63)

A: Ja.