

# ARMEEBUCH: ECHSENMENSCHEN

## FRAGEN & ANTWORTEN

(STAND: 25. JUNI 2009)

### ERRATA

#### DEUTSCHES ARMEEBUCH

**Seite 55, Skink-Besatzung; Ändere den zweiten Satz wie folgt:**  
... Wenn ein Charaktermodell ein Stegadon als Reittier wählt, ersetzt es einen der fünf Skinks. ...

### FRAGEN & ANTWORTEN

#### STREITKRÄFTE VON LUSTRIA

**F:** Zählen Kroxigore gegen das Minimum der benötigten Modelle für eine Skink-Einheit?

**A:** Nein, da Kroxigore als Aufrüstung aufgelistet sind. Die ersten 10 Modelle der Einheit müssen Skinks sein.

**F:** Wie wird der Beschuss einer Speerschleuder auf eine Einheit Skinks abgehandelt, die Kroxigore enthält? Werden die Treffer für das erste Glied zufällig verteilt, oder wird gewartet bis der Bolzen das zweite Glied trifft?

**A:** Wir handeln diese Situation wie folgt ab. Zuerst stellst du fest, ob das erste getroffene Modell ein Skink oder ein Kroxigor ist, wie im Kroxigor-Eintrag des Bestiariums erklärt wird. Nachdem du ermittelt hast welche Art Modell getroffen wird würfelst du aus, welches Modell im ersten Glied getroffen wird (sofern es mehrere Modelle des gleichen Typs im ersten Glied gibt). Anschließend folgst du der normalen Prozedur für die Schadensermittlung wobei das direkt hinter dem getroffenen Modell stehende Modell als nächstes getroffen wird (sofern das Modell im ersten Glied ausgeschaltet wurde).

Wirf einen Blick auf die auf Seite 41 im Armeebuch: Echsenmenschen gezeigte Mischeinheit aus Kroxigoren und Skinks. Wird in diesem Beispiel zuerst ein Skink getroffen, dann wird zufällig ermittelt welcher der im ersten Glied stehenden Skinks erwischt wird. Wenn der Skink ganz links außen getroffen und ausgeschaltet wird, trifft der Bolzen den dahinter stehenden Skink. Wenn der zweite Skink von links erwürfelt und dieser ebenfalls ausgeschaltet wird, trifft der Bolzen nun den dahinter stehenden Kroxigor.

Wenn der Wurf zur Ermittlung des getroffenen Modells den Kroxigor trifft, folgst du der normalen Prozedur von dem ersten Kroxigor ausgehend, der sich im Pfad der Speerschleuder befindet. Bei dem Beispiel aus dem Armeebuch bedeutet das, dass einer der Skinks aus dem ersten Glied wahnsinniges Glück hatte und der Bolzen stattdessen einen zufällig ermittelten Kroxigor trifft (und eventuell weiter durch die Einheit fliegt).

**F:** Verursacht eine Einheit Skinks die Kroxigore enthält Angst? Wird beim Kampfergebnis, wenn es um die Auswirkungen von Angst und der Einheitenstärke geht (also ob der Gegner automatisch flieht), nur die Einheitenstärke der Kroxigore gerechnet, oder die gesamte Einheitenstärke der Einheit (Skinks + Kroxigor)?

**A:** Ich würde sagen, dass die Kroxigore auf die gleiche Weise wie ein Angst verursachendes Charaktermodell in einer Einheit behandelt werden (siehe das Grundregelbuch), und das daher nur die Einheitenstärke der Kroxigore gerechnet wird wenn es darum geht, ob sich eine feindliche Einheit in der Unterzahl befindet oder nicht.

**F:** Dürfen sich einer Einheit der Tempelwache auch andere Charaktermodelle als Slann anschließen?

**A:** Ja. Die Regeln der Tempelwache besagen, dass sie nur einen (1) Slann zur gleichen Zeit beherbergen darf. Wenn du nur eine Einheit Tempelwachen in deiner Armee hast, aber zwei Slann, so darf sich nur einer der Slann der Tempelwache anschließen. Der zweite Slann muss alleine agieren oder sich einer anderen Einheit anschließen.

**F:** Gilt ein Slann in Bezug auf seine Sichtlinie nur dann als großes Ziel, wenn er in einer Einheit der Tempelwache steht? Oder gilt dies auch, wenn er alleine ist oder sich einer anderen Einheit befindet?

**A:** Dies gilt nur, wenn der Slann in einer Einheit der Tempelwache steht. Die Regeln beziehen sich nur auf die Tempelwache und außer-

dem wird beschrieben, wie der Slann über die Tempelwache aufsteigt um seine Zauber zu wirken und dann in sie zurückkehrt. Das könnte er schlecht tun, wenn er alleine wäre.

**F:** Gilt das „Felsen abwerfen“ der Teradonreiter als Fernkampfattacken?

**A:** Ja. Handle sie exakt wie Fernkampfattacken.

**F:** Dürfen Teardons in einem Spielzug in dem sie angreifen Felsen abwerfen?

**A:** Solange sie ihre Angriffsbewegung über eine andere feindliche Einheit führt, warum nicht!

**F:** Werden Aufpralltreffer gegen ein Stegadon wirklich zufällig auf die Besatzung verteilt?

**A:** Ja, dies ist eine Ausnahme zu den normalen Regeln.

**F:** Der Riesebogen des Stegadons gilt als Giftattacke. Bedeutet das, dass ein Trefferwurf von 6 automatisch alle Glieder durchschlägt?

**A:** Nein! Nur das erste getroffene Modell wird automatisch verwundet. Wenn dieses Modell ausgeschaltet wird werden alle folgenden Schadenswürfe normal durchgeführt.

**F:** Gelten die Waffen eines Stegadons in Bezug auf die Angriffsreaktion „Stehen & Schießen“ sowie die BF von Charaktermodellen als Kriegsmaschinen?

**A:** Es ist definitiv am besten sie diesbezüglich als Kriegsmaschinen zu behandeln. Sie dürfen daher nicht „Stehen & Schießen“ und auch nicht die BF eines Charaktermodells verwenden.

**F:** Seite 55. Werden die Effekte der Maschine der Götter wie ein Gebundener Zauberspruch behandelt, der von einem Skink-Schamanen getragen wird? Wird ein Effekt der Maschine der Götter aufgehoben, wenn der Skink-Schamane selbst einen Zauber wirkt? Hebt ein Effekt der Maschine der Götter einen Zauber des Skink-Priesters auf, wenn dieser in der vorherigen Runde gezaubert hat?

**A:** Nein. Obgleich die Maschine der Götter nur solange benutzt werden kann wie der Schamane am Leben ist, ist sie jedoch kein magischer Gegenstand irgendeiner Sorte und es ist auch nicht der Schamane, der die Effekte der Maschine der Götter zaubert.

**F:** Seite 55. Wie lange halten die Effekte der Schützenden Konfiguration an?

**A:** Bis eine andere Kraft der Maschine der Götter gewirkt wird oder der Schamane/das Ehrwürdige Stegadon ausgeschaltet werden.

**F:** Sind die Attacken der Flammenden Konfiguration der Maschine der Götter magisch?

**A:** Ja – die Attacken werden schließlich von einer kolossalen magischen Weltuntergangsmaschine der Götter verursacht!

**F:** Dürfen Salamander marschieren und dann schießen? Mit anderen Worten: Gilt ihre Fernkampfattacke als Atemwaffe?

**A:** Nein – die Attacke wird nicht als Atemwaffe beschrieben.

**F:** Was passiert wenn ein Stachelsalamander „Stehen & Schießen“ als Angriffsreaktion wählt und beide Artilleriewürfel eine Fehlfunktion anzeigen? Werden dann 2W3 Skinks gefressen? Und was passiert, wenn nur einer der Artilleriewürfel eine Fehlfunktion anzeigt? Werden dann nur 1W3 Skinks gefressen und trotzdem die Anzahl der Schüsse des anderen Artilleriewürfels abgegeben?

**A:** Wenn einer der beiden Würfel eine Fehlfunktion anzeigt werden keine Schüsse abgegeben und die Einheit verliert W3 Skinks. Wenn beide Artilleriewürfel eine Fehlfunktion anzeigen, werden keine Schüsse abgegeben und die Einheit verliert 2W3 Skinks.

**F:** Darf ein Stachelsalamander fliehen, wenn er von einem Gegner angegriffen wird und die Reichweite für eine „Stehen & Schießen“-Reaktion zu gering ist? Wenn ja, wie werden dann Situationen abgehandelt in denen abgemessen werden muss, ob der Feind nah genug ist oder nicht?

**A:** Den Grundregeln entsprechend gilt: wenn ein angreifender Feind zu nah an einer Einheit ist, sodass diese nicht stehen und schießen kann, so darf die angegriffene Einheit nur die Angriffsreaktion „Angriff annehmen“ wählen.

**F:** Wie hoch ist die Einheitenstärke eines Salamanders/Stachelsalamanders – Einheitenstärke 1 oder Einheitenstärke 3?

**A:** Einheitenstärke 3. Daher erleiden Fernkampfattacken gegen die Salamander keinen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe.

**F:** Welche Komplexitätsstufe wird verwendet, wenn Lord Kroaks Erlösung von Itza durch den Zauber Verräterische Magie der Lehre des Tzeentch oder Aldreds Spruchschatulle gestohlen wird? Verräterische Magie bezieht sich auf die „Grundkomplexität“ des Zaubers, während sich die Spruchschatulle auf die „normale Komplexität“ bezieht. Die Komplexität des Zaubers wird allerdings erst ermittelt, wenn der Spruch gewirkt wird. Muss daher der niedrigste Komplexitätswert (5+) verwendet werden, oder darf sich der Spieler eine der vier möglichen Komplexitätswerte aussuchen?

**A:** Wir empfehlen, dass zufällig ermittelt wird, welche Energiestufe gerade zum Einsatz kommt.

**F:** Betrifft Kroq-Gars Hand der Götter auch feindliche Einheiten, die im Nahkampf gebunden sind?

**A:** Ja.

**F:** Wie wird der Schaden auf eine Feindeinheit verteilt, wenn Kroq-gar seinen Rettungswurf für die Heilige Brut von Xhotl verpatzt?

**A:** Der Schaden wird wie Beschuss verteilt.

**F:** Schlagen Gegner durch den Schlüssel zur Kammer der Ewigkeit in einer Herausforderung nach Chakax Zweihandwaffe zu?

**A:** Chakax attackiert zuerst.

**F:** Welche Basegröße sollte Tetto'eko besitzen? Darf er sich er einer Einheit der Tempelwache anschließen, oder darf er nur in einer Einheit Skinks platziert werden?

**A:** Wenn sich Tetto'eko einer Einheit Skinks anschließt, genießt diese die gleichen Regeln wie die Tempelwache. Wir empfehlen ihn auf ein 40 mm Base zu stellen.

## SCHÄTZE DER ALTEN

**F:** Seite 99. Stegaddon-Kriegsspeer. Gelten die 2W6+1 Aufpralltreffer als magische Attacken?

**A:** Ja.

**F:** Wie funktionieren zwei Gegenstände zusammen, die doppelten Schaden verursachen? Wie sind zum Beispiel die Auswirkungen der Piranhaklinge in Kombination mit dem Fluchschädel. Werden typischerweise 3 oder 4 Schadenspunkte verursacht?

**A:** Vier.

**F:** Kann die Klinge der Alten mit dem Zauberspruch Finsternis der Verzweiflung kombiniert werden, durch den der Gegner -3 auf seinen Moralwert erhält?

**A:** Unmodifizierter Moralwert bedeutet unmodifizierter Moralwert. Daher testet das Ziel der Klinge der Alten immer auf seinen (unmodifizierten) Moralwert.

**F:** Gelten die Attacken des Stabs der verlorenen Sonne als magisch?

**A:** Er verschießt Strahlen gleißenden magischen Lichtes! Das klingt für uns ziemlich magisch. Und nein, die Sonderregel Dschungelgifte gilt nicht für den Stab.

**F:** Kann eine Hörnerechse durch den Zauber Gesetz des Goldes (Lehre des Metalls) zerstört werden, oder durch Vauls Unmut (Lehre der Weißen Magie) in eine normale Kampfchse verwandelt werden? Da sie ein „Verzauberter Gegenstand“ ist, ist die Hörnerechse ein legales Ziel für diese Zaubersprüche.

**A:** Warum nicht! Wir schlagen allerdings vor, dass diese Zauber die Hörnerechse nur in eine normale Kampfchse verwandelt und sie nicht zerstören, sodass das Modell nicht ausgetauscht werden muss.

**F:** Seite 102. Wie wirkt sich das Ergebnis 12 auf der Zauberpazertabelle aus, wenn die Bewahrenden Hände der Alten eingesetzt werden?

**A:** Der Slann wirkt den Zauber mit Totaler Energie. Der den Patzer erleidende Zauberer kann den Spruch nur „vergessen“, falls er diesen selbst kennt. Ein Beispiel: Wenn der Slann den Zauber Brennender Schädel kennt und der Zauberpater auf einen in Sichtlinie befindlichen Zauberer des Imperiums umgeleitet wird, der ebenfalls den Spruch kennt, und eine 12 auf der Zauberpater-Tabelle gewürfelt wird, dann vergisst der Zauberer des Imperiums den Zauberspruch.

**F:** Seite 102. Bewahrende Hände der Alten. Werden armeespezifische Zauberpater-Tabellen (wenn der Gegner über eine verfügt) verwendet?

**A:** Ja (wobei die Wurfresultate 5-6 weiterhin ignoriert werden).

**F:** Werden die Bewahrenden Hände der Alten VOR oder NACH der Ermittlung des Zauberpater-Ergebnisses eingesetzt? Kann Schaden der durch diesen Gegenstand verursacht wird mit dem Fluchschädel kombiniert werden? Kann ein Ergebnis von „2“ transferiert werden?

**A:** Erkläre den Einsatz der Bewahrenden Hände der Alten, nachdem der Zauberpater eingetreten ist und würfle dann auf der Zauberpater-Tabelle. Ja, der verursachte Schaden kann mit dem Fluchschädel kombiniert werden! Ja, du kannst das Ergebnis 2 auf einen feindlichen Zauberer (und jeden, der das Pech hat in seiner Nähe zu stehen!) übertragen.

**F:** Es gibt verschiedene Gegenstände, die Zauberpater beeinflussen können, wie etwa die Bewahrenden Hände der Alten, Seele aus Stein und die Höllenmarionette. In welcher Reihenfolge sollten die Effekte dieser Gegenstände angewendet werden?

**A:** Es gibt viele solcher Regelkombinationen und Magische Gegenstände im Spiel. Wir lösen die Abfolge, indem wir darüber sprechen was unserer Meinung nach passiert. Wenn wir zu keiner befriedigenden Lösung kommen, würfeln wir einfach.

**F:** Kann die Tafel der Herrschaft mehr als einmal eingesetzt werden, beispielsweise zu Beginn jedes feindlichen Spielerzuges?

**A:** Ja und wir möchten dir empfehlen, sie genauso zu verwenden (solange sich ein Gegner in 18-Zoll-Umkreis befindet, versteht sich).

**F:** Wird Hunachis gesegnetes Totem vor oder nachdem Angriffsreaktionen angesagt werden aktiviert?

**A:** Vorher, denn so ist es fairer!

Die in unseren F&As beantworteten Fragen stammen aus zahlreichen Quellen. Manche stammen von Spielern, andere wurden von den Repräsentanten der Online-Spielergemeinschaft gestellt und wiederum andere stammen von Spielern, die wir während zahlreicher Spielevents befragt haben. Wir freuen uns immer über neue Fragen und wir werden unsere F&As immer so schnell wie möglich updaten. Wirf einfach einen Blick auf die „Kontakt“-Seite der Games-Workshop-Webseite und sende uns deine Fragen zu. Danke an alle die uns bereits ihre Fragen gestellt haben!