

WARHAMMER: SKAVEN

Offizielles Update Version 1.7

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 33 – Fersengeld!

Ändere den zweiten Satz zu: „Einheiten mit der Sonderregel Fersengeld! addieren +1 zum Ergebnis des Wurfes für die Ermittlung ihrer Fluchtdistanz.“

Seite 33 – Macht durch Masse

Ändere den zweiten Satz des ersten Absatzes zu: „Einheiten mit der Sonderregel Macht durch Masse addieren ihren aktuellen Gliederbonus auf ihren Moralwert, wenn sie auf dem Moralwert basierende Tests durchführen müssen.“

Seite 33 – Rattenmut

Ersetze den zweiten Absatz durch: „Wenn der Skaven-Spieler die Herausforderung ausschlägt, wird wie üblich ein Charaktermodell oder Champion der Skaven im hintersten Glied platziert. Dieses darf nicht attackieren, die Ein-

heit darf aber dennoch den Moralwert des Modells benutzen.“

Seite 33 – Warpsteinwaffen

Ersetze den zweiten Satz durch: „Warpsteinwaffen und Attacken von Waffen mit dieser Sonderregel gelten als magisch.“

Seite 33 – Der Beutehaufen

Ändere den zweiten Satz zu: „Eine solche Option darf mehr als einem Modell in der Armee gegeben werden, allerdings darf jede Option von jedem Modell maximal einmal wahrgenommen werden.“

Seite 36 – Entbehrlich

Ändere den ersten Satz zu: „Alle Skaven, mit Ausnahme anderer Skavensklaven, bestehen automatisch Paniktests, die von befreundeten Skavensklaven ausgelöst werden.“

Seite 36 – In die Enge getrieben

Ändere den dritten Satz zu: „Diesen Treffern wird jeweils ein weiterer Treffer für jedes Sklavenglied, das mindestens fünf Modelle breit ist, nach dem ersten hinzugefügt.“

Seite 39 – Große Pockenratte, Sonderregeln Ignoriere „Fersengeld!, Macht durch Masse“

Seiten 42, 99 – Höllenglocke, Sonderregeln Füge hinzu: „Unerschütterlich“

Seite 43 – In die Schlacht geschoben

Ändere den ersten Satz zu: „Bis zu eine Höllenglocke darf in jeder Einheit Klan- oder Sturmratte aufgestellt werden.“

Seite 43 – Die Glocke läuten

Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes zu: „Wenn die Höllenglocke durch eine Beschussattacke mit Stärke 5 oder höher einen oder mehrere Lebenspunkte verliert, läutet sie genau einmal.“ Entferne den letzten Satz des zweiten Absatzes.

Seite 43 – Die Glocke läuten

Ändere den Beginn von Ergebnis 14-16 und 17 zu „Alle Modelle in allen befreundeten Einheiten innerhalb von [...]“

Seite 43 – Die Glocke läuten

Ändere das Ergebnis 14-16, „Donnerndes Geläut“, wie folgt: „Würfle darüber hinaus für jedes Gebäude innerhalb von 24 Zoll um die Glocke – [...]“

Seite 46 – Seuchenschleuder

Ändere die ersten beiden Sätze des dritten Absatzes zu: „Zu Beginn jeder Nahkampfrunde, an der mindestens eine Einheit, die Seuchenschleudern trägt, beteiligt ist, muss jedes Modell (Freund oder Feind) in Basekontakt mit einem oder mehreren Seuchenschleuderern, Seuchenkantoren oder Seuchenpriestern, die mit einer Seuchenschleuder ausgerüstet sind, einen Widerstandstest bestehen, oder es erleidet eine einzelne Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Das bedeutet, dass ein Modell nur einen einzelnen solchen Test in jeder Nahkampfrunde bestehen muss, unabhängig davon, mit wie vielen Modellen mit Seuchenschleudern es sich in Kontakt befindet.“

Seiten 48, 101 – Seuchenmenetekel, Sonderregeln

Füge hinzu: „Unerschütterlich“

Seite 48 – Seuchenmenetekel, Sonderregeln, Ikone der

Gehörnten Ratte

Ersetze im zweiten Satz „unnachgiebig“ durch „unerschütterlich“

Seite 49 – In die Schlacht geschoben

Ändere den ersten Satz zu: „Bis zu ein Seuchenmenetekel darf in jeder Einheit Seuchenmönche aufgestellt werden.“

Seite 49 – Seuchenmenetekel, In die Schlacht geschoben

Füge die folgende Sonderregel hinzu:

„Das Seuchenmenetekel zerstören:

Wenn das Seuchenmenetekel selbst zerstört wird, entfernst du das Modell und platzierst den Seuchenpriester dort, wo sich das Seuchenmenetekel befunden hat. Er schließt sich der Einheit ein, die das Seuchenmenetekel geschoben hat. Dies ist die einzige Weise, auf die der Seuchenpriester das Seuchenmenetekel verlassen kann.“

Seite 49 – Eingenebelt

Ändere den Beginn des zweiten Satzes zu: „Zu Beginn jeder Nahkampfrunde erleidet jede Einheit [...]“

Seite 49 – Schmetterattacke

Ändere den zweiten Satz zu: „Diese Attacke unterliegt der Sonderregel Schlägt immer zuletzt zu.“

Seite 54 – Sonderregeln

Ignoriere „Macht durch Masse“

Seite 55 – Sonderregeln

Ignoriere „Macht durch Masse“

Seite 60 – Fehlfunktionstabelle: Warpflammenwerfer,

Whomppff!

Ändere den ersten Satz zu „Platziere das Zentrum der 5-Zoll-Schablone über der Mitte des Waffenteams und handle die Treffer wie gewohnt ab.“

Seite 64 – Tunnelgräber

Füge hinter dem letzten Absatz folgenden, neuen Absatz hinzu: „Sollte es unmöglich sein, die eintreffenden Skaven zu platzieren, so bleiben sie unter der Erde und müssen in ihrem nächsten Spielerzug erneut würfeln, ob sie erschei-

nen. Beachte, dass du auch jedes Mal, wenn die Skaven versuchen, sich nach oben zu graben, erneut für Abweichung würfeln musst, sodass sie letztendlich mehrere Male abweichen können.“

Seiten 65, 105 – Jezzails, Sonderregeln

Füge hinzu: „Macht durch Masse“

Seite 67 – Todesrad, Zzzzap!

Ändere den ersten Satz zu: „In jeder eigenen Schussphase, selbst wenn es sich im Nahkampf oder auf der Flucht befindet, entfesselt das Todesrad drei Warpblitzschläge.“

Seite 67 – Fehlfunktionstabelle: Todesrad

Ändere den ersten Satz des Ergebnisses „Außer Kontrolle“ zu: „Wenn sich das Todesrad nicht im Nahkampf befindet, führt es augenblicklich eine zufällige Bewegung in eine zufällig ermittelte Richtung durch.“

Seite 68 – Mit der Kanone schießen

Füge im vierten Absatz hinzu: „Die Warpblitzkanone ist eine Warpsteinwaffe.“

Seite 68 – Fehlfunktionstabelle: Warpblitzkanone

Ändere den zweiten Absatz zu: „Bestimme mit dem Abweichungswürfel, in welche Richtung die Kanone ausgerichtet wird. Handle dann einen Schuss mit maximaler Stärke (10) ab. Dazu ziehst du von der Mündung der Waffe aus eine 4W6 Zoll lange Linie in die Richtung, in die das Rohr zeigt. Am Endpunkt der Linie wird die 5-Zoll-Schablone platziert. Alle Modelle unter der Schablone oder auf der gezogenen Linie werden getroffen.“

Seite 70 – Peitsche der Qualen

Ersetze „[...] doch jeder Gegner, der eine nicht verhinderte Verwundung durch die Peitsche der Qualen erleidet, [...]“ durch „[...] doch jede feindliche Einheit, die eine nicht verhinderte Verwundung durch die Peitsche der Qualen erleidet, [...]“.

Seite 71 – Beschützendes Ungeziefer

Ändere den Anfang des zweiten Satzes zu: „Jede feindliche Einheit, die zu Beginn einer Nahkampfrunde in Kontakt mit Kwietsch ist, [...]“.

Seite 75 – Schattenmantel

Ändere das Ende des vierten Satzes zu: „[...] sollte Snikh einer Bewegung des Feindes im Weg stehen, so wird er einfach über die minimal mögliche Distanz aus dem Weg bewegt.“

Seite 77 – Thanquols Leibwächter, vierter Satz

Ändere den vierten Satz zu: „Abgeschaltet kann Knochenbrecher überhaupt nicht handeln, wird im Nahkampf automatisch getroffen und kann nicht attackieren.“

Seite 78 – Todesraserei

Ändere den Beginn des zweiten Satzes zu: „Bei erfolgreichem Wirken geraten die Modelle der Einheit [...]“.

Seite 78 – Spaltenruf

Ändere den zweiten Absatz zu: „Durch diesen Zauber-

sprach getroffene Gebäude (oder eine einzelne Sektion bei größeren Strukturen), brechen bei 5+ zusammen. Stürzt ein Gebäude ein, so muss jedes Modell im Inneren einen Initiativetest bestehen oder wird als Verlust entfernt, ohne dass Rüstungswürfe erlaubt sind. Alle überlebenden Insassen werden außerhalb des Gebäudes platziert, als ob sie es nach den normalen Regeln verlassen hätten. Ersetze dann das Gebäude durch ein passendes Stück gefährliches Gelände.“

Seite 79 – Fluch der Gehörnten Ratte

Ersetze den dritten Satz des Regeltexts durch: „Wenn das Wurfgebnis gleich groß oder größer ist als die Anzahl der Modelle in der Einheit, entfernst du die gegnerischen Modelle und ersetzt sie durch Klanratten. Die Einheit darf alle Ausrüstung und Modelle der Kommandoeinheit erhalten, die ihr laut Armeeliste gestattet sind.“

Seite 103 – Riesenratten, Sonderregeln

Ignoriere „Macht durch Masse“

Seite 104 – Rattenoger, Sonderregeln

Ignoriere „Macht durch Masse“

Seite 107 – Die Grimmklinge

Ändere den ersten Satz zu: „Dieses bössartige Schwert verleiht seinem Träger Stärke 10 und jeder erfolgreiche Rettungswurf gegen eine Verwundung, die durch den Träger im Nahkampf verursacht wurde, muss wiederholt werden.“

Seite 107 – Warpklänge

Ändere den Beginn des Satzes zu: „Gegen Verwundungen durch die Warpklänge [...]“.

Seite 107 – Warlockmodifizierte Waffe

Füge hinzu: „Eine beliebige Anzahl Warlocktechniker einer Armee darf diese Waffe je maximal einmal erhalten.“

Seite 107 – Tränenklinge

Füge hinzu: „Eine beliebige Anzahl Todesläufer einer Armee darf diese Waffe je maximal einmal erhalten.“

Seite 108 – Schild der Verwirrung

Ändere den Beginn des Satzes zu: „Alle Modelle in Basekontakt mit dem Träger des Schildes, die diesen attackieren wollen, [...]“.

Seite 108 – Warpsteinhappen

Füge hinzu: „Nur eine Anwendung.“

Seite 108 – Warpsteinhappen

Ersetze im zweiten Absatz der Regeln „Dieser Würfel wird wie ein gewöhnlicher Energiewürfel verwendet“ durch „Dieser Würfel wird den gewöhnlichen Energiewürfeln hinzugefügt“

Seite 109 – Skavenbräu

Ändere den zweiten Satz zu: „Zu Beginn des Spiels darf ein Charaktermodell mit Skavenbräu eine (1) Einheit Klanratten oder Sturmratte in Basekontakt dazu zwingen, die widerliche Flüssigkeit zu trinken.“

Seite 109 – Rauchbomben

Füge hinzu: „Eine beliebige Anzahl Todesläufer einer Armee darf diesen Gegenstand je maximal einmal erhalten.“

Seite 110 – Bronzesphäre

Ändere den dritten Satz zu: „Platziere das Zentrum der 3-Zoll-Schablone innerhalb von 8 Zoll um das werfende Charaktermodell, sodass dieses eine Sichtlinie zum Zentrum der Schablone ziehen kann.“

Seite 110 – Verdammnisrakete

Füge das Folgende nach dem ersten Satz ein: „Die Verdammnisrakete darf in der Schussphase oder als Teil der Angriffsreaktion Stehen & Schießen abgefeuert werden.“

Seite 110 – Schockstab

Füge hinzu: „Eine beliebige Anzahl Meisterzüchter einer Armee darf diese Waffe je maximal einmal erhalten.“

Seite 110 – Elektropeitsche

Ändere den letzten Satz zu: „Würfle die Anzahl der Attacken in jeder Nahkampfunde neu aus.“

Seite 109 – Elektropeitsche

Füge hinzu: „Eine beliebige Anzahl Meisterzüchter einer Armee darf diese Waffe je maximal einmal erhalten.“

Seite 111 – Sturmbanner

Ändere den Beginn des vierten Satzes zu: „Alle Beschussattacken, die nicht die BF verwenden, um ihr Ziel zu treffen, [...]“.

Seite 111 – Großstandarte der Klanüberlegenheit

Ändere den Beginn des ersten Satzes zu: „In jedem Nahkampf, in dem die Einheit mit dieser Standarte mehr Glieder mit fünf oder mehr Modellen als ihr(e) Gegner hat, [...]“.

Seite 111 – Leichentuch des triefenden Todes

Ändere das Ende des ersten Satzes zu: „[...] erleiden zu Beginn jeder Nahkampfunde einen Treffer der Stärke 3, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.“

Seite 111 – Banner des Tiefenreiches

Ändere den Beginn des ersten Satzes zu: „Zu Beginn jeder Nahkampfunde [...]“.

Seite 111 – Banner der wimmelnden Horde

Füge hinzu: „Nur eine Anwendung.“

REGELÄNDERUNGEN

Einheitentyp

Beachte, dass in älteren Versionen unserer Armeebücher nicht der jeweilige Einheitentyp der Modelle angegeben ist. Ist dies bei deinem Armeebuch der Fall, so findest du den Einheitentyp des jeweiligen Modells in der Referenzsektion am Ende des Warhammer-Regelbuchs.

Seite 97 – Armeeliste der Skaven

Ignoriere diese Seite und benutze stattdessen die im Warhammer-Regelbuch unter „Die Auswahl deiner Ar-

mee“ beschriebenen Regeln.

Seite 33 – Macht durch Masse

Ändere den zweiten Satz des vierten Absatzes zu: „Jegliche Moralwert-Boni, welche der General durch sein eigenes Regiment erhält, werden durch Inspirierende Gegenwart nicht übertragen.“

Seite 33 – Giftattacken

Ersetze die gesamten Regeln durch: „Das Modell besitzt die Sonderregel Giftattacken.“

Seite 36 – Entbehrlich

Entferne die letzten beiden Sätze.

Seite 39 – Abgerichtet

Ersetze beide Sätze durch: „Der Knochenreißer-Rattener ist eine monströse Bestie wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben, mit folgender Ausnahme: Der Knochenreißer-Rattener darf sich nur Regimentern von Klanratten, Sturmkratten oder Rattenern anschließen.“

Seite 39 – Skaven-Kavallerie

Ersetze die gesamten Regeln durch: „Die große Pockenratte ist eine Bestie wie im Warhammer-Regelbuch beschrieben.“

Seite 43 – Schwieriges Gelände und Hindernisse

Ersetze die Überschrift durch „Gelände“. Ersetze den gesamten Regeltext durch: „Die Höllenglocke behandelt Gelände genau wie ein Streitwagen.“

Seite 43 – Die Glocke läuten, Ergebnis 9-10

Ersetze den Regeltext durch: „Die Glocke selbst (nicht der Graue Prophet) wirkt sofort den Zauberspruch Versengen mit einem Zauberwert von 5 (dies erfordert keine Energiewürfel und kann auf keine Weise erhöht werden), siehe Seite 78.“

Seite 43 – Die Glocke läuten, Ergebnis 11-12

Ersetze den zweiten Satz durch: „Jedes sich auf dem Spielfeld befindende Modell mit Widerstand 7 oder mehr erleidet sofort eine Verwundung mit der Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).“

Seite 43 – Die Glocke läuten, Ergebnis 13

Ersetze die letzten beiden Sätze durch: „Sollte sich die Einheit, die die Glocke schiebt, überdies im Nahkampf befinden, dürfen Modelle der Einheit aus allen Gliedern Unterstützungsattacken durchführen.“

Seite 47 – Seuchenklauenkatapult, Profil

Ändere die Profilwerte Lebenspunkte und Attacken der Besatzung zu „1“. Ersetze den Absatz vor dem Profil durch: „Das Seuchenklauenkatapult ist eine Kriegsmaschine mit drei Besatzungsmitgliedern.“

Seite 47 – Seuchenklauenkatapult, Benebelte Besatzung

Ersetze die Regel durch: „Die Besatzung des Seuchenklauenkatapults unterliegt der Sonderregel Raserei. Erhöhe die Anzahl von Attacken um +1 für jedes Besatzungsmitglied, so lange sie in Raserei sind.“

Seiten 47, 106 – Seuchenklauenkatapult, Schwerfällige Kriegsmaschine

Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 49 – Das Seuchenmenetekel bewegen

Ersetze den Absatz durch: „Das Seuchenmenetekel bewegt sich und behandelt Gelände exakt wie die Höllenglocke (siehe Seite 43).“

Seite 54 – Rattenflut

Ersetze den zweiten und dritten Satz durch: „Rieseratten haben die Sonderregel Tiefgestaffelter Kampf, mit der Ausnahme, dass sie auch dann aus einem zusätzlichen Glied Unterstützungsattacken führen dürfen, wenn sie im gleichen Spielerzug angegriffen haben.“

Seite 57 – Wandelndes Grauen

Ersetze den ersten Absatz durch: „Die Höllengrubenbrut besitzt die Sonderregel Zufällige Bewegung, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Zeigen beim Auswürfeln der Bewegung (nicht beim Fliehen oder Verfolgen) alle drei Würfel die gleiche Augenzahl, so wird die Höllengrubenbrut nicht bewegt; würfle stattdessen sofort auf der Tabelle: Rasende Brut.
- Trifft die Höllengrubenbrut bei ihrer Bewegung auf eine befreundete Einheit, so verursacht die Kreatur bei der Einheit W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden, und hält anschließend 1 Zoll davon entfernt an (oder flieht hindurch, sollte sich die Höllengrubenbrut auf der Flucht befinden).“

Ignoriere den Absatz nach der Tabelle: Rasende Brut.

Seite 57 – Tabelle: Rasende Brut, Blinde Wut

Ignoriere den zweiten Satz.

Seite 59 – Leben ist wertlos

Ändere die Sonderregel wie folgt: „Giftwindkrieger und Grenadiere dürfen in den Nahkampf schießen. Sofern sie sich nicht in Basekontakt mit einem Feind befinden, dürfen sie jede feindliche Einheit anvisieren, die sich in Reichweite befindet und zu der sie Sichtlinie haben, selbst wenn sich diese Einheit im Nahkampf befindet. Alle Treffer mit Giftwindkugeln müssen zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten aufgeteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Stehen mehrere befreundete oder feindliche Einheiten zur Auswahl, ermittelst du danach noch zufällig, welche Einheit der jeweiligen Seite getroffen wird. Wenn ein Modell eine Todeswindkugel wirft, werden Treffer nicht zufällig zugeteilt; es werden die Modelle unter der Schablone getroffen.“

Seite 64 – Fehlfunktionstabelle: Warpbohrer, Teilweiser Einsturz

Ändere das Ende des letzten Satzes zu „[...]“, unabhängig von Initiative.“

Seite 65 – Profil der Jezzail

Ändere das Profil wie folgt:

Reichweite Stärke
36 Zoll 6

Sonderregeln
Bewegen oder Schießen,
Instabile Munition, Pavise,
Rüstungsbrechend,
Warpsteinwaffe

Seite 67 – Rollende Vernichtung

Ersetze die gesamte Sonderregel durch: „Das Todesrad besitzt die Sonderregel Zufällige Bewegung, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Trifft das Todesrad bei seiner Bewegung auf eine befreundete Einheit, so verursacht es bei der Einheit W6+1 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden, und hält anschließend 1 Zoll davon entfernt an (oder flieht hindurch, sollte es sich auf der Flucht befinden).
- Das Todesrad behandelt Gelände genau wie ein Streitwagen.“

Beachte, dass die Regel Kontrollverlust davon unberührt bleibt.

Seite 67 – Todesrad, Rollende Vernichtung, Kontrollverlust
Ignoriere den zweiten Absatz.

Seiten 68, 106, 112 – Warpblitzkanone, Profil
Ändere die Profilwerte Lebenspunkte und Attacken von Techniker und Besatzung zu „1“.

Seiten 68, 106 – Warpblitzkanone, Sonderregeln
Ignoriere den Absatz „Schwerfällige Kriegsmaschine“. Ändere den zweiten Absatz zu: „Die Warpblitzkanone ist eine Kriegsmaschine mit drei Besatzungsmitgliedern.“

Seite 70 – Todeskragen
Ändere den letzten Satz zu: „Zusätzlich besitzen Attacken mit dieser Waffe gegen monströse Infanterie, monströse Kavallerie, monströse Bestien und gegen Monster die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).“

Seite 78 – Magie der Skaven, einleitender Absatz
Ignoriere den zweiten Satz.

Seite 107 – Gewöhnliche magische Gegenstände
Ist ein magischer Gegenstand sowohl in einem Armeebuch als auch im Warhammer-Regelbuch aufgeführt, so benutzt du die jeweiligen Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch, allerdings mit den Punktkosten, die im Armeebuch angegeben sind.

Seite 107 – Seuchenklänge
Ersetze den zweiten und dritten Satz durch: „Alle Nahkampfattacken des Trägers erhalten einen Bonus von +1 Stärke und die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (2).“

Seite 107 – Tränenklänge
Ersetze die Regeln durch: „Eine Tränenklänge hat die Sonderregeln Rüstungsbrechend und Multiple Lebens-

punktverluste (W3).“

Seite 108 – Warpsteinhappen, dritter Absatz
Ignoriere „außer dass der Anwender dadurch mehr Würfel werfen darf, als ihm seine Stufe normalerweise gestatten würde.“

Seite 109 – Skavenbräu, Fanatisch
Ersetze den letzten Satz durch: „In jeder eigenen Pflichtbewegungen-Unterphase erleidet die Einheit W6 automatische Lebenspunktverluste, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.“

Seite 109 – Scheckfells Röhre
Ändere den letzten Satz zu: „Besteht sie den Test nicht, wirf einen W6 und bewege die Einheit so viele Zoll vorwärts, genau als hätte sie einen Angriff verpatzt.“

Seite 109 – Warpstein-Wurfsterne
Ändere den ersten Satz zu: „Warpstein-Wurfsterne sind Wurfaffen mit der Sonderregel Mehrfache Schüsse (3).“

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Wenn sich eine Einheit mit der Sonderregel Macht durch Masse in einem Gebäude befindet, welchen Moralwertbonus erhält sie dann durch ihre Glieder? (Seite 33)

A: Keinen.

F: Erhält eine bedrängte Einheit mit der Sonderregel Macht durch Masse ihren Gliederbonus als Bonus auf den Moralwert? (Seite 33)

A: Nein.

F: Ist der Moralwertbonus durch die Sonderregel Macht durch Masse auf ein Maximum von +3 beschränkt? (Seite 33)

A: Ja.

F: Sind alle Nahkampfattacken eines Modells magisch, wenn es eine Warpsteinpistole benutzt? (Seite 33)

A: Ja.

F: Kann man auch dann auf feindliche Einheiten schießen, die sich im Nahkampf mit einer Einheit Skavensklaven befindet, wenn sich den Skavensklaven ein Charaktermodell angeschlossen hat? (Seite 36)

A: Nein.

F: Kann man in einer Armee mehr als einen Rattendämon haben? Wenn ja, hat dann jeder eine Verdammnis Klinge? (Seite 40)

A: Ja zu beiden Fragen. Ein magischer Gegenstand darf zwar immer maximal einmal gewählt werden, wenn er aber standardmäßig zur Ausrüstung eines Modells gehört, kann er in einer Armee mehrfach vorkommen.

F: Darf ein Grauer Prophet zwei Zauber ersetzen, einen durch Schwefelsprung und einen durch den Grauenhaften Dreizehnten Zauber? (Seite 41)

A: Nein.

F: Wenn eine Schablone eine Höllenglocke oder ein Seuchenmenetekel trifft, wie wird dies abgehandelt? (Seite 42 & 48)

A: Genau wie in den Regeln für den Beschuss auf geritte-

ne Monster auf Seite 105 im Warhammer-Regelbuch.

Beispiel: Eine Steinschleuder trifft eine Höllenglocke, auf der sich ein Grauer Prophet befindet. Das Mittelloch der Schablone befindet sich über dem Base der Höllenglocke. Ein W6 wird geworfen, um zu ermitteln, wer den Treffer mit Stärke 9 erleidet. Es wird eine 4 gewürfelt, was bedeutet, dass die Höllenglocke den Treffer mit Stärke 9 erleidet und der Graue Prophet den Treffer mit Stärke 3.

F: Kann ich die Zusatzbewegung von W6 Zoll durch „Unheilige Unruhe“ oder „Energiewelle“ auf der Tabelle der Höllenglocke für eine Neuformierung nutzen? (Seite 43)

A: Nein.

F: Wenn der Widerstand einer Einheit auf 7 oder mehr erhöht wird, trifft dann das „Ohrenbetäubende Geläut“ jedes Modell der Einheit? Sind gegen die Verwundungen Schutzwürfe erlaubt? (Seite 43)

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Wenn eine Einheit, die eine Höllenglocke schiebt, ein Gebäude oder eine Kriegsmaschine angreift und „Bewegung hinter dem Schleier“ erwürfelt, ändert sich dann die Zahl der Modelle, die in diesem Spielerzug kämpfen können? (Seite 43)

A: Nein.

F: Werden Gebäude, die durch „Ohrenbetäubendes Geläut“ einstürzen, auf die gleiche Art entfernt wie bei dem Zauber Spaltenruf? (Seite 43)

A: Ja.

F: Sind die Würfel, die beim Läuten der Höllenglocke geworfen werden, Energiewürfel? (Seite 43)

A: Nein.

F: Die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel muss zu Beginn des Spiels einer Einheit angeschlossen werden. Was geschieht, wenn die Armee keine Einheit enthält, der sich die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel anschließen darf? (Seite 42 bzw. 48)

A: Die Glocke bzw. das Menetekel dürfen nicht aufgestellt werden.

F: Kann ich Einheiten, die eine Höllenglocke bzw. ein Seuchenmenetekel enthalten, weitere Charaktermodelle anschließen? (Seite 42 bzw. 48)

A: Bei der Aufstellung dürfen Charaktermodelle der Einheit angeschlossen werden, die die Glocke bzw. das Menetekel schiebt und werden unerschütterlich, dürfen allerdings die Einheit nicht mehr verlassen, so lange die Glocke bzw. das Menetekel noch Teil der Einheit ist. Hat das Spiel begonnen, so dürfen sich keine Charaktermodelle mehr der Einheit anschließen. Einer Einheit mit Seuchenmenetekel dürfen sich nur Charaktermodelle des Seuchenklans anschließen.

F: Wenn die Einheit, die die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel schiebt, kann sich dann die Glocke bzw. das Menetekel einer anderen Einheit anschließen? (Seite 42 bzw. 48)

A: Nein.

F: Was passiert mit einer Höllenglocke bzw. einem Seuchenmenete-

kel, wenn der „Reiter“ getötet wird? (Seite 42 bzw. 48)

A: Glocke bzw. Menetekel bleiben in der Einheit und funktionieren weiterhin genau wie vorher. Der einzige Unterschied ist, dass alle Beschussattacken gegen die Glocke bzw. das Menetekel nun die Glocke bzw. das Menetekel treffen und nicht zufällig verteilt werden.

F: Wird eine Höllenglocke bzw. ein Seuchenmenetekel getrennt von der schiebenden Einheit behandelt, was Effekte betrifft, die auf das nächste Ziel oder auf alle Einheiten innerhalb einer bestimmten Entfernung wirken? (Seite 42 bzw. 48)

A: Ja.

F: Welche Art Bewegung innerhalb der eigenen Einheit dürfen die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel durchführen? Kann sie sich etwa innerhalb der Einheit bewegen, um in Kontakt mit dem Gegner zu gelangen? (Seite 42 bzw. 48)

A: Wenn sich die Einheit neu formiert, wird die Glocke bzw. das Menetekel in die Mitte des vordersten Glieds bewegt. Sollte dies unmöglich sein (etwa weil sie im Nahkampf und in Basekontakt mit einem gegnerischen Modell ist), darf sich die Einheit nicht neu formieren.

F: Welchen Moralwert hat die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel? (Seite 42 bzw. 48)

A: Moralwert 0.

F: Wenn die Höllenglocke bzw. das Seuchenmenetekel von einem Zauber wie Schattengrube oder Die Bewohner der Tiefe getroffen wird, testet dann der Reiter getrennt von der Höllenglocke bzw. dem Seuchenmenetekel, ob er vernichtet wird? (Seite 42 bzw. 48)

A: Ja.

F: Wenn ein Modell mit Seuchenschleuder bei einem gerittenen Monster oder einem anderen Modell, das aus separaten Teilen besteht, wie wird der Schaden verteilt? (Seite 46)

A: Teste zunächst auf den höchsten Widerstandswert, über den das gerittene Monster/der Streitwagen/das Modell mit mehreren Profilen verfügt. Wird der Test verpatzt, so wird der Lebenspunktverlust wie bei einer Beschussattacke zufällig zugeteilt.

F: Wie viele Attacken erhält das Seuchenmenetekel durch seine Raserei? (Seite 48)

A: Eine, wodurch es insgesamt 7 Attacken besitzt.

F: Zählen Modelle, die durch Wahnverursachende Dämpfe, Eingenebelt, Seuchenschleuder-Dämpfe, magische Standarten oder andere Regeln, die Schaden bei eigenen Einheiten verursachen können, ausgeschaltet werden, zum Kampfergebnis? (Seite 48)

A: Ja.

F: Kann Qualmender Tod eingesetzt werden, wenn die Einheit marschiert ist? (Seite 49)

A: Ja.

F: Wenn ein Modell durch eine Eingenebelt-Attacke mehr als einmal getroffen wird, erleidet es dann einen Lebenspunktverlust für jeden Widerstandstest, den es verpatzt? (Seite 49)

A: Ja.

F: Kann ich mich entscheiden, die Schmetterattacke des Seuchenmenetekels nicht durchzuführen? (Seite 49)

A: Nein.

F: Wann macht eine Einheit Schattenläufer ihre Bewegung durch Anpirschen? (Seite 50)

A: Diese Bewegung wird zur selben Zeit durchgeführt wie Vorhutbewegungen. Wenn dein Gegner auch Schattenläufer und/oder Einheiten mit der Sonderregel Vorhut besitzt, müsst ihr auswürfeln wer beginnt und dann die Bewegungen abwechselnd durchführen.

F: Kann eine Einheit Schattenläufer, die ihre Sonderregel Anpirschen benutzt hat, im ersten Spielerzug des Spiels einen Angriff ansagen? (Seite 50)

A: Ja.

F: Kann eine Einheit Schattenläufer, die von einem Charaktermodell begleitet werden, ihre Sonderregel Anpirschen nutzen? (Seite 50)

A: Nur, wenn das Charaktermodell Klan Eshin angehört.

F: Können Assassinen nur enttarnt werden, wenn sich die Einheit, in der sie verborgen sind, im Nahkampf befindet? Die Regeln besagen, dass Assassinen so platziert werden müssen, dass sie am Kampf teilnehmen können. (Seite 52)

A: Nein, sie dürfen auch enthüllt werden, wenn sich die Einheit nicht im Nahkampf befindet. In diesem Fall müssen sie im ersten Glied der Einheit platziert werden, wie jedes gewöhnliche Charaktermodell.

F: Die Sonderregel Teil der Meute der Meutenbändiger und die Sonderregel Bestienmeute scheinen sich zu widersprechen. Wie funktionieren sie genau? (Seite 53)

A: Meutenbändiger und Meisterzüchter werden ignoriert, wenn der Gliederbonus des Regiments ermittelt wird, das heißt, nur Glieder aus Rattenogern zählen. Das Regiment benutzt den Moralwert der Meutenbändiger oder des Meisterzüchters (oder des Generals) und addiert dazu den Gliederbonus der Rattenoger.

F: Kann ein Meutenbändiger seine Peitsche von hinter einem zusätzlichen Glied Riesenratten oder Rattenoger einsetzen, wenn diese als Horde aufgestellt sind (10 bzw. 6 Modelle breit)? (Seite 53)

A: Nein.

F: Die Riesenratten sind Bestien und besitzen daher die Sonderregel Schnelle Bewegung, während die Bestienmeister als Infanterie diese Sonderregel nicht besitzen. Würfelt eine Einheit aus Riesenratten und Meutenbändigern 2W6 oder 3W6 beim Angreifen, Fliehen und Verfolgen? (Seite 54)

A: 2W6. Damit die Einheit 3W6 erhält, muss jedes Modell der Einheit die Sonderregel Schnelle Bewegung besitzen.

F: Sind die durch „Ratten brechen hervor“ erzeugten Rattenschwärme Siegespunkte wert? (Seite 57)

A: Nein.

F: Gilt die Höllengrubenbrut als vernichtet, wenn das Ergebnis „Ratten brechen hervor“ gewürfelt wurde? (Seite 57)

A: Ja.

F: Würfelt man auf der Tabelle: Rasende Brut, wenn die Höllengrubenbrut beim Fliehen oder Verfolgen drei gleiche Augenzahlen erwürfelt? (Seite 57)

A: Nein.

F: Darf der Spieler der Skaven wählen, welche Einheit die 2W6 Treffer durch die „Fleischlawine“ erleidet? (Seite 57)

A: Ja.

F: Wenn die Höllengrubenbrut das Ergebnis „Überdosis!“ erleidet, verursacht sie dann in der Folge Nahkampftreffer mit Stärke 7? (Seite 57)

A: Ja.

F: Was geschieht, wenn für die Höllengrubenbrut „Ratten brechen hervor“ oder „Es lebt!“ erwürfelt wird, die entsprechenden Modelle aber nicht innerhalb von 3 Zoll um den Marker und gleichzeitig 1 Zoll vom Feind entfernt platziert werden können? (Seite 57)

A: Die Modelle sind zerstört.

F: Haben Attacken der Giftwindkrieger die Sonderregel Giftattacken? (Seite 59)

A: Nein.

F: Darf man beim Abfeuern eines Warpflammenwerfers die Schablone so platzieren, dass es möglich ist, dass sie durch die Bewegung mit dem Artilleriewürfel auf befreundeten Modellen zum Liegen kommt? (Seite 60)

A: Ja. Beachte aber, dass die Schablone beim Platzieren vor der Bewegung nicht auf befreundeten Modellen liegen darf.

F: Werden beim Ergebnis „Bbbrrrrrrtt!“ der Ratlingkanone die Schüsse, die zu der Fehlfunktion geführt haben, ebenfalls abgefeuert? (Seite 61)

A: Ja.

F: Sind die Schüsse des Ergebnisses „Heftig verrissen“ durch die Reichweite der Ratlingkanone begrenzt? (Seite 61)

A: Ja.

F: Welche Stärke haben die Aufpralltreffer des Ding-Schredders? Die der Maschine oder die des Waffenteams? (Seite 62)

A: Die der Maschine.

F: Lassen sich der Rüstungswurf durch die Sonderregel Der beste Schutz des Ding-Schredders und die Rüstungen der Besatzung kombinieren? (Seite 62)

A: Nein.

F: Erhält der Ding-Schredder seinen Rüstungswurf nur gegen Nahkampfattacken oder auch im Fernkampf und gegen das Ergebnis 3-5 seiner eigenen Fehlfunktionstabelle? (Seite 62)

A: Der Ding-Schredder erhält seinen Rüstungswurf in Nah- und Fernkampf, nur nicht gegen seine Fehlfunktionen.

F: Zählt das Platzieren des Markers eines Warpbohrers in Szenarios, bei denen Spieler abwechselnd Einheiten platzieren, als das Platzieren einer Einheit? (Seite 64)

A: Ja.

F: Wenn ein Todesrad durch das Ergebnis „Katastrophe“ auf seiner Fehlfunktionstabelle einen Würfel für seine Bewegung verliert, verliert es diesen Würfel auch für Flucht und Verfolgung? (Seite 67)

A: Ja.

F: Wenn ein Todesrad in einer Phase mehr als 1 Lebenspunkt verliert und für Kontrollverlust mehr als eine 1 würfelt, muss es sich dann einmal pro gewürfelter 1 oder insgesamt nur einmal bewegen? (Seite 67)

A: Insgesamt einmal.

F: Muss ein Todesrad für seine Warpblitzschläge Trefferwürfe durchführen? Kann es Stehen & Schießen? (Seite 67)

A: Nein und nein.

F: Können die Warpblitzschläge eines Todesrads Einheiten im Nahkampf treffen? (Seite 67)

A: Ja.

F: Welche Reichweite hat die Warpblitzkanone? 48 Zoll oder 60 Zoll? (Seite 68)

A: 48 Zoll.

F: Wenn der Schuss einer Warpblitzkanone ein Modell vom Typ monströse Infanterie/Bestie/Kavallerie oder Monster nicht tötet, bleibt der Schuss dann auch stecken und trifft keine weiteren Modelle? (Seite 68)

A: Nein, es werden dennoch alle Modelle getroffen.

F: Ignoriert die Blitzattacke des Sturmdämons Rüstungswürfe? (Seite 69)

A: Ja.

F: Bedeutet Quieks Sonderregel Trophäensammler, dass er einen Gegner unter bestimmten Umständen automatisch verwunden kann (wenn er beim Verwundungswurf eine 2+ benötigt und einen Bonus von +1 auf das Wurfergebnis erhält)? (Seite 72)

A: Ja.

F: Kann Tretch seine Sonderregel Bleibt hier, ich hole-hole Hilfe! benutzen, um eine Einheit zu verlassen, die im Nahkampf ist oder um sich einer Einheit anzuschließen, die sich im Nahkampf befindet? (Seite 73)

A: Ja. Er darf sogar eine Einheit verlassen, die sich im Nahkampf befindet, und sich einer anderen Einheit anschließen, die sich im Nahkampf befindet, sofern die Zieleinheit in Reichweite ist.

F: Kann sich Knochenbrecher Einheiten anschließen? (Seite 77)

A: Nein.

F: Wie viele Siegespunkte ist Knochenbrecher wert? (Seite 77)

A: Knochenbrecher selbst ist überhaupt keine Siegespunkte wert. Seine Punktkosten sind in den Punktkosten Thanquols enthalten, ähnlich wie bei einem magischen Gegenstand.

F: Kann ein Kriegsherr auf Kriegssäfte von dem Zauber Schwefelsprung bewegt werden? (Seite 78)

A: Ja.

F: Müssen Modelle in einem Gebäude, das von Spaltenruf getroffen wird, einen Initiativetest ablegen, egal ob das Gebäude einstürzt oder nicht? (Seite 78)

A: Nein.

F: Ist die 4W6 Zoll lange Linie von Spaltenruf eine Schablone? (Seite 78)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit Opfer des Fluchs der Gehörnten Ratte ist, aber nicht vollständig zerstört wird, auf welche Weise werden Verluste entfernt? (Seite 79)

A: Auf die gleiche Art wie Verluste durch Beschuss.

F: Eine durch den Fluch der Gehörnten Ratte erzeugte Einheit darf alle Ausrüstung erhalten, die ihr laut Armeeliste gestattet ist. Heißt das auch, dass man zwei Modelle der Einheit durch ein Waffenteam ersetzen darf? (Seite 79)

A: Nein.

F: Wirkt der Fluch der Gehörnten Ratte auch auf monströse Infanterie? (Seite 79)

A: Nein.

F: Kann ich Verdorren auf befreundete Einheiten wirken? (Seite 79)

A: Ja.

F: Was passiert mit Charaktermodellen, die sich einer Einheit anschließen oder eine Einheit verlassen, auf die Verdorren wirkt? Sind Modelle, die der Einheit durch Zauber oder Sonderregeln hinzugefügt werden, ebenfalls von Verdorren betroffen? (Seite 79)

A: Alle Modelle, die sich der Einheit anschließen oder sie verlassen, sind von Verdorren betroffen. Wenn ein Charaktermodell die Einheit verlässt und sich einer anderen anschließt, ist das Charaktermodell selbst betroffen, die Einheit, der es sich anschließt, allerdings nicht.

F: Wie werden Verluste durch den Fluch der Gehörnten Ratte zugeteilt? Was geschieht mit Charaktermodellen vom Einheitentyp Infanterie oder einem anderen Einheitentyp, die der Einheit angeschlossen sind? (Seite 79)

A: Vergleich das Ergebnis der 4W6 mit der Anzahl an Modellen vom Typ Infanterie in der Einheit. Ist das Ergebnis gleich groß oder größer als die Anzahl der Modelle vom Typ Infanterie (einschließlich aller Charaktermodelle, die Infanterie sind), so entfernst du alle Infanteriemodelle und ersetzt die Einheit durch eine Einheit mit der entsprechenden Zahl von Klanratten. Alle Nicht-Infanteriemodelle, die noch übrig sind, müssen vom sie kontrollierenden Spieler 1 Zoll von der neuen Einheit entfernt platziert werden, mit beliebiger Ausrichtung. Ist das Wurfergebnis der 4W6 kleiner als die Anzahl der Modelle vom Typ Infanterie, so werden die Verluste wie Treffer durch Beschuss zugeteilt.

F: Kann ich den Fluch der Gehörnten Ratte auf eine Einheit wirken, die aus Modellen des Einheitentyps Infanterie und Modellen anderer Einheitentypen besteht? (Seite 79)

A: Nein, es sei denn, alle Modelle, die keine Infanterie sind, sind Charaktermodelle. Einheiten dieser Art sind bestimmte, einzigartige Einheiten und können daher nicht

zum Ziel des Fluchs der Gehörnten Ratte werden. Beachte, dass eine Einheit nicht dadurch einzigartig wird, dass man ihr ein Charaktermodell eines anderen Einheiten-typs anschließt, denn dadurch ändert sich der Einheiten-typ der Einheit nicht.

F: Wenn eine Einheit durch den Fluch der Gehörnten Ratte erschaffen wird, wo wird sie genau platziert und in welcher Formation, Ausrichtung usw.? (Seite 79)

A: Das Zentrum der erschaffenen Einheit muss sich am selben Punkt befinden wie das Zentrum der Einheit, die ersetzt wird und die erschaffene Einheit muss die gleiche Ausrichtung besitzen. Das erste Glied der erschaffenen Einheit muss die gleiche Anzahl an Modellen besitzen und die erschaffene Einheit muss eine legale Formation einnehmen. Alle Modelle, die nicht platziert werden können, sind verloren.

F: Darf ein Armeestandardenträger Gegenstände vom Beutehaufen wählen, die auch magische Gegenstände sind? (Seite 101)

A: Ja.

F: Kann ein Warlocktechniker zwei Warpsteinpistolen erhalten? (Seite 100)

A: Nein.

F: Müssen Meisterzüchter im ersten Glied platziert werden, da sie in allen Belangen als Champions gelten? (Seite 104)

A: Ja.

F: Ist ein Elite-Rattenoger ein Einheitenchampion? (Seite 104)

A: Ja.

F: Kann ich eine Einheit aufstellen, die aus 2 Rattenogern und 2 Meutenbändigern besteht? (Seite 104)

A: Ja.

F: Wenn sich der Träger der Grimmklinge selbst Schaden zufügt, muss er dann auch erfolgreiche Rettungswürfe wiederholen? (Seite 107)

A: Ja.

F: Gilt der Stärkebonus durch die Seuchenklinge und den Zwergenfluch auch für Attacken durch Schwanzwaffen, Wachrat-ten oder für Bonusattacken aus anderen Quellen? (Seite 107)

A: Nein.

F: Wenn ein Modell mit der Seuchenklinge ausgerüstet ist und aus irgendeinem Grund Trefferwürfe wiederholen darf, wird dann vor oder nach Wiederholungswürfen ermittelt, ob sich das Modell mit der Seuchenklinge selbst verletzt? (Seite 107)

A: Nach Wiederholungswürfen. Wenn ein Würfelwurf wiederholt wird, zählt nur das zweite Wurfresultat.

F: Wenn der Träger von Zwergenfluch gegen Zwerge kämpft, kann er dann auch Verwundungswürfe durch Beschussattacken oder Magie wiederholen? Sind seine Beschussattacken rüstungs-brechend? (Seite 107)

A: Nein und nein.

F: Wenn sich ein Modell, das die Warpsteinrüstung trägt, im Nahkampf selbst eine Verwundung zufügt und seinen Rüstungs-

wurf schafft, erleidet es dann einen Treffer der Stärke 4 durch die Rüstung? (Seite 108)

A: Ja.

F: Funktioniert die Weltrandrüstung auch gegen Attacken, die sofort ausschalten, ohne dass ein Lebenspunktverlust nötig ist? (Seite 108)

A: Ja.

F: Darf ein Modell beim Zaubern Warpsteinhappen benutzen, um beim Zauberwurf mehr als sechs Würfel zu werfen? (Seite 108)

A: Nein.

F: Wie lange wirkt der Rivalenhauttalisman nach seiner Aktivierung? (Seite 108)

A: Nur eine Nahkampfrunde lang.

F: Kann der Rivalenhauttalisman benutzt werden, um ein Modell zu beeinflussen, das in einer Herausforderung mit einem Modell kämpft, das nicht der Träger des Talismans ist? (Seite 108)

A: Nein.

F: Wenn eine Höllenbombe in einem Gebäude platziert wird, erleidet dann eine Einheit in dem Gebäude W6 Treffer der Stärke 10 mit der Sonderregel Multiple Lebenspunktverlust (W3), wenn die Höllenbombe explodiert? (Seite 109)

A: Ja.

F: Profitiert die Seuchenmönch-Besatzung des Seuchenmenetekels auch von dem Effekt des Seuchenbanners? (Seite 110)

A: Ja.

F: Benötigt die Verdammnisrakete Sichtlinie auf ein Ziel? (Seite 110)

A: Nein.

F: Wie weit kann eine Einheit mit Bewegung 5 in dem Spielerzug, in dem sie das Banner der wimmelnden Horde aktiviert, marschieren? (Seite 111)

A: 15 Zoll.

Letzte Änderung: 22. April 2013