

WARHAMMER: ECHSENMENSCHEN

Offizielles Update Version 1.5

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 55 – Stegadon, Skink-Besatzung:

Der zweite Satz wird ersetzt durch: „Wenn ein Charaktermodell ein Stegadon als Reittier wählt, ersetzt es einen der fünf Skinks.“

Der erste Satz des dritten Absatzes wird ersetzt durch: „Beschusstreffer und Aufpralltreffer werden zufällig verteilt und zwar wie folgt:“

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.

Seitenzahlen

Alle Verweise auf Seitenzahlen des Warhammer-Regelbuchs sollten ignoriert werden, denn sie beziehen sich auf eine veraltete Ausgabe des Regelbuchs.

Einheitenstärke

Ignoriere alle Verweise auf die Einheitenstärke.

Seite 41 – Sonderregel – Amphibisch

Ersetze den ersten Satz durch: „Modelle mit der Sonderregel Amphibisch besitzen die Sonderregel Geländeerfahren (Fluss), Geländeerfahren (Sumpf) und Geländeerfahren (See).“

Seite 43 – Slann-Magierpriester, Leibwache

Ersetze „Daher wird der Magierpriester bei der Bestimmung seiner Sichtlinie stets so behandelt, als wäre er ein Großes Ziel.“ durch „Daher wird angenommen, dass der Magierpriester geradeso über den Köpfen der Modelle in seiner Einheit schwebt, wenn du seine Sichtlinie bestimmst.“

Seite 43 – Slann-Magierpriester, Meister der Mysterien

Ersetze den zweiten Satz des Regeltexes durch: „Der Magierpriester besitzt für diese Lehre die Sonderregel Meister der Lehre.“

Seite 43 – Slann-Magierpriester, Transzendente Heilung

Ersetze die Regel durch: „Der Magierpriester besitzt die Sonderregel Regeneration (4+).“

Seite 48 – Skink-Schamanen, Kanalisierung

Ersetze „Kanalisierung“ durch „Telepathie“. Ersetze im zweiten Absatz „[...] Magische Geschosse [...] kanalisieren.“ durch „[...] Geschosszauber [...] wirken.“

Seite 52 – Teradonreiter, Sonderregeln

Ersetze „Fliegende Kavallerie“ durch „Leichte Kavallerie, Fliegen, Geländeerfahren (Wald)“.

Seite 52 – Teradonreiter, Vorgetäuschte Flucht

Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 52 – Teradonreiter, Dschungelflieger

Ignoriere den zweiten Satz.

Seite 53 – Kroxigore, Brutbrüder

Ignoriere „Eine gemischte Einheit aus Kroxigoren und Skinks darf keine Drehungen durchführen.“

Seiten 53, 97 – Kroxigore, Weitreichende Attacken

Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 55 – Stegadons, Riesenbogen

Füge die Sonderregel „Langsam schussbereit“ hinzu.

Seite 55 – Stegadons, Skink-Besatzung

Ändere den dritten Satz zu: „Stegadons beider Arten werden als gerittenes Monster mit mehr als einem Reiter behandelt und folgen den nachstehenden Zusatzregeln:“

Seite 55 – Stegadons, Maschine der Götter

Ändere den ersten Satz des letzten Absatzes zu „Zusätzlich erhält ein Skink-Schamane, der eine Maschine der Götter ausgewählt hat, einen Bonus von +1 auf alle Zauber- und Bannwürfe.“

Seiten 56, 98 – Salamander-Jagdrudel, Sonderregeln

Füge die Sonderregel „Monster und Treiber“ hinzu.

Seite 56 – Salamander-Jagdrudel, Jagdrudel

Ersetze den ersten Absatz durch: „Salamander werden für die Belange der Sonderregel Monster und Treiber als Monster behandelt. Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen.“

Seiten 57, 98 – Stachelsalamander-Jagdrudel, Sonderregeln

Füge die Sonderregel „Monster und Treiber“ hinzu.

Seite 57 – Stachelsalamander-Jagdrudel, Jagdrudel

Ersetze den ersten Absatz durch „Stachelsalamander werden für die Belange der Sonderregel Monster und Treiber als Monster behandelt. Charaktermodelle dürfen sich der Einheit nicht anschließen.“

Seiten 58, 95 – Dschungelschwärme, Winzig

Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 59 – Carnosaurier, Ultimatives Raubtier

Ersetze den zweiten Satz durch: „Attacken des Carnosauriers besitzen die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).“

Seite 61 – Lord Kroak, Erste Generation

Ändere den letzten Satz zu: „Wenn Lord Kroak einen Zauberspruch mit totaler Energie wirkt, schlägt der Spruch automatisch fehl, verursacht aber keinen Wurf auf der Kontrollverlust-Tabelle.“

Seiten 61, 90 – Lord Kroak, Der Geist Lord Kroaks

Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 61 – Lord Kroak, Die Erlösung von Itza

Füge „Dies ist ein Direktschadenszauber.“ hinzu. Ignoriere das „*“ und die Anmerkung dazu.

Seite 62 – Lord Mazdamundi, Oberster Magierpriester von Hexoatl

Ersetze den zweiten und den dritten Satz der Sonderregel durch: „Wähle eine der acht Lehren der Magie aus dem Warhammer-Regelbuch; Mazdamundi besitzt die Sonderregel Meister der Lehre für diese Lehre.“

Seite 62 – Lord Mazdamundi, Städte einebnen

Füge „Dies ist ein Direktschadenszauber.“ hinzu.

Seite 66 – Chakax, Schlüssel zur Kammer der Ewigkeit

Ersetze die Regel durch „Wenn Chakax in einer Herausforderung kämpft, erhält er einen Rettungswurf von 5+ und sein Gegner unterliegt der Sonderregel Schlägt immer zuletzt zu.“

Seite 67 – Gor-Rok, Schild der Äonen

Ersetze die Regel durch: „Schild. Im Nahkampf wird Gor-Rok immer behandelt, als verteidige er ein Hindernis (Mauer). Dies bedeutet, dass Kavallerie, monströse Kavallerie und Streitwagen, die Gor-Rok angreifen, einen Test für gefährliches Gelände ablegen müssen. Außerdem erleiden alle Angreifer in dem Spielerzug, in dem sie angegriffen haben, einen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe, wenn sie versuchen, Gor-Rok zu treffen.“

Seite 69 – Tetto’eko, Magie

Ersetze die Regel durch: „Tetto’eko ist ein Zauberer der Stufe 2 und besitzt die Sonderregel Meister der Lehre (Himmel).“

Seite 69 – Tetto’eko, Vorbote kosmischer Ereignisse

Ignoriere in der Mitte des Regelabsatzes den Halbsatz „[...]“ und es außerdem nicht zu einem Zauberpatzer kommt“.

Seiten 71, 92 – Oxyotl, Sonderregeln

Füge die Sonderregel „Zielsicher“ hinzu. Ignoriere die Sonderregel „Übernatürliche Zielsicherheit“.

Seite 89 – Armeeliste der Echsenmenschen

Ignoriere diese Seite und benutze stattdessen die im Warhammer-Regelbuch unter „Die Auswahl deiner Armee“ beschriebenen Regeln.

Seite 93 – Skink-Schamane, Sonderregeln

Ersetze „Kanalisation“ durch „Telepathie“.

Seite 96 – Teradonreiter, Sonderregeln

Füge hinzu „Leichte Kavallerie, Fliegen, Geländeerfahren (Wald)“. Ignoriere „Fliegende Kavallerie, Vorgetäuschte Flucht, Dschungelflieger“.

Seite 99 – 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 101 – Kriegstrommel von Xahutec, Zweiter Absatz

Ersetze den ersten Satz durch: „Der Träger und jedwede Einheit, der er sich angeschlossen hat, bestehen automatisch ihren Moralwerttest, wenn sie marschieren wollen, auch wenn sich nicht fliehende feindliche Einheiten innerhalb von 8 Zoll um sie befinden.“

Seite 102 – Bewahrende Hände der Alten

Ignoriere „[...]“ wobei die Wurfergebnisse 5-6 ignoriert

werden [...]”

Seite 102 – Diadem der Macht

Ignoriere „[...] eigenen [...]“ an zwei Stellen im Absatz.

Seite 103 – Sonnenstandarte des Chotec

Ersetze die Regel durch: „Geschosse, die auf den Träger oder eine Einheit abgefeuert werden, der er sich angeschlossen hat, erleiden einen Abzug von -2 auf ihren Trefferwurf, sollten sie aus einer Entfernung von bis zu 12 Zoll abgefeuert werden, oder von -1, sollten sie aus einer Entfernung von mehr als 12 Zoll abgefeuert werden.“

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Kaltblütig bei einem Moralwerttest zusätzliche oder weniger Würfel werfen muss, wie wird das gehandhabt? (Seite 41)

A: Für den Test benutzt du die jeweils geforderte Anzahl Würfel, wobei du durch die Sonderregel Kaltblütig einen zusätzlichen Würfel erhältst. Wenn du gewürfelt hast, entfernst du den Würfel mit der höchsten Augenzahl. Wenn beispielsweise eine Einheit einen Test normalerweise mit 3W6 ablegen müsste, würde eine kaltblütige Einheit 4W6 benutzen, den Würfel mit der höchsten Augenzahl entfernen und die Augenzahlen der restlichen drei Würfel zusammenzählen.

F: Kann ein Slann-Magierpriester den Zauber Kadons Verwandlung wirken? (Seite 42)

A: Nein.

F: Kann ein Slann-Magierpriester einen Arabianischen Teppich benutzen? (Seite 43)

A: Nein. Der Einheitentyp des Slanns ist zwar Infanterie, er ist aber nicht „zu Fuß“.

F: Zählt der „freie“ Energiewürfel aus der Disziplin Hohe Konzentration gegen das Energiewürfel-Maximum? (Seite 43)

A: Ja.

F: Darf sich ein anderes Charaktermodell als ein Slann einer Einheit Tempelwache anschließen? (Seite 47)

A: Ja.

F: Zählt die „Felsen abwerfen“-Fähigkeit der Teradonreiter als Schussattacke? (Seite 52)

A: Ja. Behandle sie als Schussattacke außerhalb der normalen Spielzugabfolge, die automatisch trifft.

F: Können Teradonreiter in dem Spielzug, in dem sie angreifen „Felsen abwerfen“? (Seite 52)

A: Nein.

F: Verursacht eine Einheit Skinks, die Kroxigore enthält, Angst? Ist sie immun gegen Angst? (Seite 53)

A: Ja, zu beide Fragen.

F: Wie verfährt man bei einer Speerschleuder, die auf eine Einheit Skinks mit Kroxigoren schießt? (Seite 53)

A: Ermittle, ob das zuerst getroffene Modell ein Skink oder ein Kroxigor ist. Die Speerschleuder trifft das erste Modell diesen Typs auf ihrem Weg. Arbeite dich dann

durch die Einheit, wobei immer das direkt hinter einem ausgeschalteten Modell stehende Modell getroffen wird. Beachte, dass wenn zuerst ein Kroxigor getroffen wird, der Skink in der Front der Einheit nicht getroffen wird.

F: Der Riesenbogen des Stegadons hat die Sonderregel Giftattachen. Bedeutet das, dass bei einem Trefferwurf von 6 alle Glieder automatisch durchschlagen werden? (Seite 55)

A: Nein – nur der erste Treffer verwundet automatisch. Wenn das Modell ausgeschaltet wird, würfelst du beim nächsten ganz normal zum Verwunden.

F: Können Stegadons und Ehrwürdige Stegadons die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählen und ihre Schusswaffen als Teil der Angriffsreaktion abfeuern? (Seite 55)

A: Ja, mit Ausnahme des Riesenbogens.

F: Wenn ein Stegadon einem Charaktermodell als Reittier dient, kann dann die BF des Charaktermodells genutzt werden, um die Schusswaffen der Kampfplattform abzufeuern? (Seite 55)

A: Nein.

F: Wie lange halten die Effekte der Schützenden Konfiguration an? (Seite 55)

A: Bis eine andere Konfiguration der Maschine der Götter genutzt wird oder der Skink-Schamane bzw. das Ehrwürdige Stegadon getötet werden.

F: Gelten die Attacken der Flammenden Konfiguration der Maschine der Götter als magisch? (Seite 55)

A: Ja.

F: Wird die Schussattacke der Salamander als Atemwaffe behandelt? (Seite 56)

A: Nein.

F: Was passiert, wenn ein Stachelsalamander Stehen & schießen als Angriffsreaktion wählt und beide Artilleriewürfel eine Fehlfunktion zeigen? 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? (Seite 57)

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: Dürfen Stachelsalamander fliehen, wenn sie von einem Gegner angegriffen werden und die Entfernung für Stehen & Schießen zu gering ist? (Seite 57)

A: Ja.

F: Welcher Zauberwert kommt bei Lord Kroaks Zauberspruch Die Erlösung von Itza zur Anwendung, wenn der Spruch über den Tzeentch-Zauberspruch Verräterische Magie oder den imperialen magischen Gegenstand Aldreds Spruchschatulle gestohlen wird? (Seite 61)

A: Der höchste Zauberwert (20+).

F: Betrifft Kroq-Gars Hand der Götter auch feindliche Einheiten,

die im Nahkampf gebunden sind? (Seite 65)

A: Ja.

F: Verleiht Gor-Roks Sonderregel Unverwüstlich ihm Immunität gegenüber den Effekten eines heldenhaften Todesstoßes? (Seite 67)

A: Ja.

F: Verursacht Tetto'ekos Sonderregel Verbote kosmischer Ereignisse neben Totaler Energie auch immer einen Kontrollverlust bei jedem erfolgreichen Wirkversuch, der einen Pasch enthielt? (Seite 69)

A: Nein. Nur wenn zweimal oder öfter die 6 fällt, wie normal.

F: Kann man eine Einheit Skinks, die auch Kroxigore enthält, niederstampfen oder niederwalzen? (Seite 94)

A: Nein, eine gemischte Einheit hat den Einheitentyp Einzigartig.

F: Zählen Kroxigore gegen die Mindestgröße einer Einheit Skinks? (Seite 94)

A: Nein.

F: Wenn die Klinge der Alten ein Ziel ohne Morakwert trifft, zum Beispiel die Höllenglocke, schlägt der Morakwerttest dann automatisch fehl und das Ziel wird sofort ausgeschaltet? (Seite 99)

A: Ja.

F: Sind die Aufpralltreffer, die durch einen Stegadon-Kriegsspeer verursacht werden, magisch? (Seite 99)

A: Ja.

F: Sowohl die Piranhaklinge als auch der Fluchschädel verursachen doppelte Lebenspunktverluste. Würde der Einsatz beider Gegenstände gleichzeitig 3 oder 4 Lebenspunktverluste verursachen? (Seite 99 & 101)

A: 4 Lebenspunktverluste.

F: Kann die Klinge der Alten mit dem Morakwert-Malus (-3) des Zauberspruches Finsternis der Verzweiflung kombiniert werden? (Seite 99)

A: Nein.

F: Gelten die Attacken des Stabs der verlorenen Sonne als magisch? (Seite 99)

A: Ja.

F: Profitieren Attacken des Stabs der verlorenen Sonne von Dschungelgiften? (Seite 99)

A: Nein.

F: Zählt eine Hörnerechse für Regelzwecke als Magischer Gegenstand oder ist sie nur eine besondere Art von Reittier? (Seite 101)

A: Sie ist nur ein Reittier.

F: Ein Slann-Magierpriester erleidet einen Kontrollverlust und überträgt diesen mit den Bewahrenden Händen der Alten erfolgreich auf einen feindlichen Zauberer. Wenn der Kontrollverlust beinhaltet, dass der Energiewürfelvorrat um W6 Würfel reduziert wird, werden diese dann aus dem Energiewürfelvorrat genommen oder aus dem Bannwürfelvorrat? (Seite 102)

A: Aus dem Energiewürfelvorrat.

F: Wie behandle ich bei den Bewahrenden Händen der Alten Ergebnisse von 10-12 auf der Kontrollverlust-Tabelle, wenn der Kontrollverlust erfolgreich auf einen anderen Zauberer übertragen wurde? (Seite 102)

A: Wenn der Zauberer den den Kontrollverlust verursachenden Zauberspruch „kennt“, dann ist dieser der erste der W3 „zu vergessenden“ Zaubersprüche. Kennt er ihn nicht, dann werden die „zu vergessenden“ Zaubersprüche zufällig ermittelt.

F: Benutzen die Bewahrenden Hände der Alten stets die Kontrollverlust-Tabelle aus dem Warhammer-Regelbuch? (Seite 102)

A: Ja.

F: Können Verwundungen durch die Bewahrenden Hände der Alten mit dem Fluchschädel kombiniert werden? (Seite 102)

A: Ja.

F: Wenn man die Bewahrenden Hände der Alten einsetzt, reicht man den Kontrollverlust weiter bevor oder nachdem man das Ergebnis auf der Kontrollverlust-Tabelle ermittelt hat? (Seite 102)

A: Danach.

F: Es gibt verschiedene Gegenstände, die Kontrollverluste beeinflussen können, wie etwa die Bewahrenden Hände der Alten, Seele aus Stein und die Höllenmarionette. Befinden sich mehrere dieser Gegenstände/Sonderregeln im Spiel, in welcher Reihenfolge sollte die Wirkung abgehandelt werden? (Seite 102)

A: Der Spieler, dessen Spielerzug gerade läuft, entscheidet.

F: Kann die Tafel der Herrschaft mehr als einmal eingesetzt werden, beispielsweise zu Beginn jedes feindlichen Spielerzuges? (Seite 103)

A: Ja.

F: Wird Huanchis gesegnetes Totem aktiviert bevor oder nachdem Angriffsreaktionen angesagt wurden? (Seite 103)

A: Vorher.

Letzte Änderung: 22. April 2013