

WARHAMMER: ZWERGE

Offizielles Update Version 1.6

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 50 – Runenmeister, dritter Punkt der Optionen: Ersetze im zweiten Satz „Runenwachen“ durch „Ambosswachen“.

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.

Einheitenstärke

Ignoriere alle Verweise zur Einheitenstärke.

Seite 28 – Eidsteine, 1)

Ersetze „Das bedeutet, dass sie nicht ihren Gliederbonus

verlieren, wenn sie im Rücken oder in der Flanke angegriffen werden [...]“ durch „Sie können nicht bedrängt werden.“

Füge das Folgende hinzu: „Zudem dürfen Modelle der Einheit Unterstützungsattacken in jede Richtung durchführen; wenn sie Schilde besitzen, erhalten sie gegen Attacken gleich aus welcher Richtung ihren Rettungswurf für Parieren.“

Seite 29 – Schildträger

Ändere den ersten Satz des dritten Absatzes zu: „Wenn ein General mit seinen Schildträgern in einer Einheit kämpft, gilt er als zwei normale Modelle, wenn ermittelt wird, ob ein Glied aus fünf Modellen besteht.“

Seite 30 – Runenamboss

Ersetze die Regeln für den Runenamboss durch die folgenden:

| | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW |
|--------------|---|----|----|---|----|----|---|---|----|
| Runenamboss | - | - | - | - | 10 | 5* | - | - | - |
| Runenmeister | 3 | 6 | 4 | 4 | 5 | 3 | 3 | 2 | 9 |
| Ambosswache | 3 | 5 | 3 | 4 | 5 | 1 | 2 | 1 | 9 |

Einheitentyp: Kriegsmaschine

Besatzung: Die Besatzung des Runenambosses besteht aus einem Runenmeister und zwei Ambosswachen.

*Verliert der Runenamboss den ersten Lebenspunkt, so entfernst du eine Ambosswache, verliert er den zweiten Lebenspunkt, so entfernst du die zweite Ambosswache. Da der Runenmeister, im Gegensatz zu gewöhnlichen Besatzungsmitgliedern drei Lebenspunkte besitzt, entfernst du ihn erst dann, wenn der Runenamboss den fünften Lebenspunkt verloren hat.

Sonderregeln

Unerschütterlich

Runenamboss: Eine Zwergenarmee darf einen einzelnen Runenamboss beinhalten. Er ist eine Kriegsmaschine, die nicht bewegt werden kann. Der Runenamboss erhält zwei Attacken für den Runenmeister, statt einer Attacke, wie es bei Kriegsmaschinen normalerweise der Fall ist. Verwende für den Runenamboss das beste Kampfgeschick, den besten Rüstungs- und den besten Rettungswurf, die einem der überlebenden Besatzungsmitglieder zur Verfügung stehen. Entferne eine Ambosswache, sobald der Runenamboss seinen ersten Lebenspunkt verliert und die

zweite Ambosswache, wenn der zweite Lebenspunkt verloren geht. Der Runenmeister wird erst dann entfernt, wenn der fünfte Lebenspunktverlust verursacht wurde. Die Besatzung erhält einen Rettungswurf von 4+ gegen Beschuss und magische Fernkampfattacken sowie einen Rettungswurf von 6+ gegen Nahkampfattacken.

Bannwürfel: Der Runenamboss addiert in der gegnerischen Magiephase einen Würfel zum Bannwürfelvorrat der Zwerge.“

Alle Sonderregeln, die unter „Runen auf dem Amboss schlagen“ aufgeführt sind, behalten ihre voll Gültigkeit.

Seite 38 – Geschützmeister

Ersetze die Regel durch folgende: „**Geschützmeister:** Ein Meistermaschinist innerhalb von 3 Zoll um eine Kriegsmaschine darf einen Wurf für „Achtung, Sir!“ durchführen, als ob er sich im Umkreis von 3 Zoll um eine Einheit aus fünf oder mehr Modellen aufhalten würde. Zusätzlich profitiert in jedem Spielerzug eine einzelne Kriegsmaschine, die sich in einem Umkreis von 3 Zoll um einen Meistermaschinisten befindet, von folgenden Vorteilen:

- Eine Speerschleuder darf seine BF verwenden.
- Eine Grollschleuder darf den Wurf des Artilleriewürfels wiederholen.
- Eine Kanone darf den Wurf des ersten geworfenen Artilleriewürfels wiederholen.“

Seite 39 – Geschützmannschaften

Ändere den ersten Absatz zu: „Alle Zwergenbesatzungen einer Kriegsmaschine besitzen die Sonderregel Unnachgiebig.“ Ignoriere Artilleristenstolz und Zusätzliche Besatzung.

Seite 39 – Flammenkanone, Abfeuern der Flammenkanone

Ersetze die Regel durch: „Flammenkanonen schießen gemäß den Regeln für Flammenwerfer. Zusätzlich besitzen sie die Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste (W3).“

Seite 41 – Kanone

Ignoriere den letzten Satz des zweiten Absatzes.

Seiten 42, 57, 64 – Gyrokopter

Ersetze den Profilwert Bewegungsreichweite (B) durch „1“.

Seite 42 – Gyrokopter

Ignoriere den Satz „Wenn der Gyrokopter aus irgendeinem Grund nicht fliegen kann, kann er sich nicht bewegen.“

Seite 42 – Gyrokopter

Füge hinzu: Gyrokopter besitzen nicht die Sonderregel Niederwalzen und können Charaktermodellen nicht als Reittiere dienen.“

Seite 44 – Skalf Schwarzhammers Meisterrune:

Ersetze „[...] trifft jedes Ziel immer mit genau der Stärke, die wenigstens nötig ist, um das Ziel entsprechend seinem Widerstand auf 2+ zu verwunden“ durch „[...] trifft jedes Ziel mit einer Stärke, die zwei Punkte höher ist als der Widerstand des Ziels (bis zu einem Maximum von 10)“.

Seite 44 – Meisterrune der Flinkheit

Ersetze die Regel durch: „Der Träger einer Waffe mit dieser Rune erhält die Sonderregel Schlägt immer zuerst zu.“

Seite 45 – Rune der Unverwundbarkeit

Ändere den zweiten Satz des Regelabschnittes zu: „Diese Rune verleiht dem Träger Immunität gegen die Sonderregeln Todesstoß, Heldenhafter Todesstoß und Giftattacken.“

Seite 45 – Meisterrune der Valaya

Ignoriere den Verweis auf den Feuerwall.

Seite 45 – Langsamkeitsrune

Ändere den ersten Satz des Regelabschnittes zu: „Jeder Gegner, der eine Einheit mit dieser Rune angreift, zieht W6 Zoll von seiner Angriffreichweite ab. Die angreifende Einheit ermittelt gemäß der Regeln ihre Angriffreichweite und der Zwergenspieler wirft anschließend einen W6 und subtrahiert das Ergebnis von der Reichweite.“

Seite 45 – Langsamkeitsrune

Ändere den letzten Satz des Regelabschnittes zu: „Wenn sich die Rune mehrfach auf einer Standarte befindet oder eine Einheit mehr als eine Standarte mit dieser Rune enthält, ist der Abzug nicht kumulativ; stattdessen wird für jede Rune ein W6 geworfen und das höchste Ergebnis gilt.“

Seite 46 – Unbeirrbarkeitsrune

Ignoriere diese Rune.

Seite 47 – Schmiedefeuerune

Ersetze die Regel durch: „Der Träger dieser Rune hat einen Rettungswurf von 2+ gegen alle Flammenattacken.“

Seite 47 – Meisterrune der Opferung

Füge hinzu: „Diese Rune wird auch automatisch ausgelöst, wenn die Kriegsmaschine in einem Nahkampf ihren letzten Lebenspunkt verliert.“

Seite 47 – Laderune

Ersetze die Regel durch: „Die Kriegsmaschine kann selbst dann schießen, wenn sie im vorherigen Spielzug eine Fehlfunktion erlitten hat (außer sie wurde durch die Fehlfunktion zerstört).“

Seite 47 – Brandrune

Ersetze die Regel durch: „Sämtliche Beschussattacken der Kriegsmaschine besitzen die Sonderregel Flammenattacken.“

Seite 48-49 – Armeeliste der Zwerge

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

Seite 50 – 0-1 Runenamboss
Ignoriere den zweiten Satz.

Seite 50 – Runenmeister, Optionen
Ändere den letzten Satz der dritten Option zu: „Der Runenmeister wird Teil der Besatzung des Runenambos-
ses.“

Seite 51 – Helden
Ignoriere den zweiten Absatz des Seitentextes.

Seite 51 – Meistermaschinist, Sonderregeln
Ignoriere „Zusätzliche Besatzung“.

Seite 52 – Kerneinheiten
Ignoriere den zweiten Absatz des Seitentextes.

Seite 54 – Eliteeinheiten
Ignoriere den zweiten Absatz des Seitentextes.

Seiten 54-57, 64 – Alle Sonderregeln von Kriegsmaschinen
Ersetze „Artilleristenstolz; Zusätzliche Besatzung“ durch
„Unnachgiebig“.

Seite 56 – Eliteeinheiten
Ignoriere die letzten beiden Sätze des Seitentextes.

Seite 57 – Söldner
Ignoriere diesen Armeelisteneintrag.

Seite 59 – Hochkönig Thorgrim Grollbart
Ignoriere „[...] verbraucht dann aber zusätzlich eine
Heldenauswahl.“

Seite 60 – Thorek Eisenstirn
Ignoriere „[...] verbraucht aber zusätzlich eine Helden-
auswahl.“

Seite 61 – Thorek Eisenstirn, Runenamboss
Ersetze die Regel durch: „Thoreks Runenamboss funkti-
oniert genau wie ein gewöhnlicher Runenamboss (siehe
oben), zusätzlich gilt jedoch:

- Kraggi wird entfernt, sobald der Runenamboss seinen dritten Lebenspunkt verliert, und Thorek, nachdem der Runenamboss seinen sechsten Lebenspunktverlust hin-
nehmen musste.
- Einmal pro Spiel darf Thorek einen verpatzten Versuch, eine Rune auf dem Amboss zu schlagen, wiederholen. Sollte der zweite Versuch jedoch fehlschlagen, unterliegt der Wurf auf der Fehlfunktionstabelle einem Malus von -1 (ein Ergebnis von 0 zählt als 1).
- Thorek ist derart talentiert, dass er bereits bei einem Wurf von 3+ erfolgreich Runen mit uralter Macht auf dem Amboss zu schlagen vermag.

Seite 64 – Referenz
Ignoriere die Kästen für die Grollschleuder und die
Zwergenkanone.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Gemäß der Sonderregel Starrsinnig fliehen und verfolgen Zwerge 2W6-1 Zoll weit. Gilt der Abzug von -1 Zoll auch für Angriffswürfe? (Seite 28)

A: Nein.

F: Wie funktioniert die Sonderregel Entschlossen? (Seite 28)

A: Zwerge brauchen keinen Moralwerttest ablegen, um marschieren zu dürfen, wenn sich feindliche Einheiten im
Umkreis von 8 Zoll befinden.

F: Zählt ein Zwergenkönig, der von seinen Schildträgern in die Schlacht getragen wird, dennoch als Infanterie? (Seite 29)

A: Ja.

F: Wie interagieren der Eidstein und die Regeln für Horden? (Seite 29)

A: Wenn die Einheit mit dem Eidstein attackiert, gelten
nur für jene Seiten der Einheit die Regeln für Horden, die
mindestens 10 Modelle messen.

F: Zählt ein Wurf auf der Tabelle für Misslungene Runen als eine Fehlfunktion? (Seite 31)

A: Nein.

F: Darf die Rune von Zorn und Zerstörung gegen Waffenteams der Skaven eingesetzt werden? (Seite 31)

A: Ja.

*F: Verlässt ein Charaktermodell eine Einheit, die von der Rune von Zorn und Zerstörung betroffen ist, unterliegt er dann weiter-
hin ihren Auswirkungen? (Seite 31)*

A: Nein.

F: Erleiden feindliche Einheiten auch dann die Bewegungsabzüge, denen sie beim normalen Schlagen der Rune unterliegen, sobald die Rune von Zorn und Zerstörung mit uralter Macht geschlagen wird? (Seite 31)

A: Ja.

*F: Ist es dem Gegner erlaubt, eine Angriffsreaktion gegen einen Angriff anzusagen, der durch die Rune von Eid und Ehre zustan-
de kommt? (Seite 31)*

A: Ja.

*F: Kann eine Einheit, die beim Aufstellen die Sonderregel Kundschafter benutzt hat und im ersten Spielerzug zum Ziel der Rune von Eid und Ehre wird, einen Angriff auf eine Feindeinheit an-
sagen, obwohl sie als Kundschafter aufgestellt wurde und deshalb dazu normalerweise nicht in der Lage wäre? (Seite 31)*

A: Nein.

*F: Zählt eine zu Grenzläufnern aufgewertete Einheit Klankrieger oder Langbärte weiterhin als Langbärte- oder Klankriegereinheit im Sinne der Regel, nach der ein Spieler nicht mehr Langbärte-
als Klankriegereinheiten einsetzen darf? (Seite 33)*

A: Nein.

*F: Wie werden bei einer Einheit aus Trollslayern und Riesenslay-
ern Attacken/Treffer/Verwundungen verteilt und Modelle ent-
fernt? (Seite 33)*

A: Behandle die Riesenslayer bei der Verteilung von Nah-

kampfattacken und von Treffern durch Beschuss wie Champions. Sollte die Einheit Verluste erleiden, entferne Modelle des entsprechenden Typs aus dem hinteren Teil der Einheit und fülle die resultierenden „Lücken“, indem du Modelle vor- oder seitwärts verschiebst, damit die Einheit wieder eine legale Formation einnimmt. Beachte, dass Riesenslayer Champions sind und daher von der Sonderregel „Achtung, Sir!“ profitieren.

F: Erlaubt es der Dampfhammer einer Einheit Bergwerker auch, einen erfolgreichen Wurf für Unterirdischer Vormarsch zu wiederholen? (Seite 36)

A: Nein.

F: Wann muss ein Meistermaschinist ansagen, dass er seine Fähigkeit Geschützmeister auf eine Speerschleuder, Steinschleuder oder Kanone innerhalb von 3 Zoll anwendet? Bevor oder nachdem der Trefferwurf abgelegt/der Artilleriewürfel geworfen wurde? (Seite 38)

A: Er darf sich entscheiden, nachdem der jeweilige Wurf abgelegt/der Würfel geworfen wurde.

F: Darf ein Meistermaschinist den Runenamboss befestigen? (Seite 38)

A: Ja.

F: Wird ein Gyrokopter durch Giftattacken betroffen? (Seite 42)

A: Ja.

F: Kann ein Gyrokopter marschieren und dennoch seine Dampfkanone abfeuern? (Seite 42)

A: Nein.

F: Ist eine Runenwaffe sowohl mit der Krafrune als auch mit der Schmetterrune beschrieben und wird sie gegen einen Gegner mit W5+ gerichtet, wird die Stärke der Attacke dann mit S9 oder S10 abgehandelt? (Seite 44)

A: Der Spieler, dessen Spielerzug gerade stattfindet, entscheidet, in welcher Reihenfolge die Runen zur Anwendung kommen.

F: Wenn ein Modell eine Rüstung trägt, in die die Meisterrune des Stahls eingraviert ist (alle Treffer gegen das Modell haben maximal Stärke 5), von einem Modell getroffen wird, das den Blutrotten Tod führt (der immer mit Stärke 6 zuschlägt), welcher Gegenstand hat dann Vorrang? (Seite 45)

A: Würfle in jedem Spielerzug aus, welcher Gegenstand Vorrang hat.

F: Darf eine Meisterrune auf die Einheitenstandarten von Hammerträgern, Langbärten oder Eisenbrechern geschrieben werden? (Seite 45)

A: Ja.

F: Was wird zuerst durchgeführt, Vorhutbewegungen oder die Bewegungen durch die Marschrune? (Seite 45)

A: Diese Bewegungen finden gleichzeitig statt. Wenn dein Gegner also Einheiten mit Vorhutbewegungen besitzt, würfelt ihr darum, welche Bewegungen zuerst durchgeführt werden

F: Darf ein Gegner eine angegriffene Kriegsmaschine überrennen,

die durch die Meisterrune der Opferung zerstört wurde? (Seite 47)
A: Ja.

F: Wie hoch ist der Stärkewert einer Grollschleuder, die mit der Durchschlagsrunen beschrieben wurde? (Seite 47)

A: Sie modifiziert die Grundstärke der Treffer auf S 4 und den Treffer im Mittelpunkt der Schablone auf S 10. Weitere Durchschlagsrunen erhöhen nur die Stärke der Treffer gegen Modelle, die sich nicht unter dem Loch der Schablone befinden.

F: Negiert die Laderune die Auswirkungen von Zaubern, Gegenständen usw. die bewirken, dass der Spieler mit einem W6 würfeln muss, um zu ermitteln, ob seine Kriegsmaschine schießen darf? (Seite 47)

A: Nein.

F: Ein Maschinist besitzt die Option auf eine Zwergenmuskete oder ein Pistolenpaar. Wie werden diese eingesetzt? (Seite 54)

A: Der Maschinist darf seine Zwergenmuskete oder Pistolen nicht in der Schussphase abfeuern, diese aber während der Angriffsreaktion Stehen & Schießen einsetzen. Des Weiteren addiert ein Maschinist mit einem Pistolenpaar eine zusätzliche Attacke zu der Zahl der Attacken, die einer Kriegsmaschinenbesatzung im Nahkampf zur Verfügung stehen.

F: Darf ein Riesenslayer zu einem Musiker oder Standartenträger aufgewertet werden? (Seite 56)

A: Nein.

F: Profitiert Hochkönig Thorgrim Grollbart von der Sonderregel Königliches Blut? (Seite 59)

A: Ja.

F: Profitiert Thorek von der Sonderregel Runenwissen? (Seite 60)

A: Ja.

Letzte Änderung: 22. April 2013