



KRIEGSBUCH: DAUGHTERS OF KHAINE

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Daughters of Khaine gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

F: Wenn ein ZAINTHAR-KAI-BLUTSCHWESTER-Modell getötet wird und kämpft, bevor es aus dem Spiel entfernt wird, und dies das erste Mal ist, dass ein Modell jener Einheit in jener Phase kämpft, löst dies dann die Fähigkeit In Kristall verwandelt aus?

A: Nein.

F: Wird die Fähigkeit In Kristall verwandelt der Blutschwestern eingesetzt, bevor oder nachdem Verwundungen durch ihre Nahkampfattacken zugewiesen und getötete Modelle aus dem Spiel entfernt werden?

A: Bevor.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Daughters of Khaine. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Seite 70 – Lehre der Schatten, Spiegeltanz

Füge dem Regeltext hinzu:

„Falls nicht beide gewählten **HELDEN** auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden können, stelle beide **HELDEN** an ihre ursprüngliche Position zurück.“

Seite 73 – Tempel des Khaine, Zainthar Kai

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Jedes Mal, wenn ein Modell einer befreundeten **ZAINTHAR-KAI-MELUSAI**-Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe getötet wird, kann jenes Modell kämpfen, bevor es aus dem Spiel entfernt wird.“

Seite 84 – Taktische Vorhaben, Klirrende Waffen

Streiche den folgenden Satz:

„Sind 2 oder mehr jener Einheiten **HEXENKRIEGERINNEN** oder **SCHLÄCHTERSCHWESTERN**, erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

Seite 84 – Taktische Vorhaben, Klingensflut

Streiche den folgenden Satz:

„Sind 2 oder mehr jener Einheiten **HEXENKRIEGERINNEN**, erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

Seite 86 – Morathi-Khaine, Eine Seele, zwei Körper

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befindet sich die Schattenkönigin auf dem Schlachtfeld, werden nicht verhinderte Verwundungen und tödliche Verwundungen, die dieser Einheit zugewiesen würden, nachdem Rettungswürfe ausgeführt wurden, stattdessen der Schattenkönigin zugewiesen und haben keinen Effekt auf diese Einheit. Verwundungen und tödliche Verwundungen, die der Schattenkönigin auf diese Weise zugewiesen werden, können nicht verhindert werden.“

Befindet sich die Schattenkönigin auf dem Schlachtfeld und bewirkt der Effekt einer Fähigkeit oder eines Zaubers, dass diese Einheit zerstört würde, ohne dass Verwundungen zugewiesen werden, so wird diese Einheit nicht zerstört und der Schattenkönigin werden stattdessen 3 Verwundungen zugewiesen. Verwundungen, die der Schattenkönigin auf diese Weise zugewiesen werden, können nicht verhindert werden.

Wird die Schattenkönigin zerstört, wird, nachdem jene Einheit aus dem Spiel entfernt wurde, auch diese Einheit zerstört.“

Seite 87 – Schattenkönigin, Zwei Körper, eine Seele

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befindet sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld, werden nicht verhinderte Verwundungen und tödliche Verwundungen, die Morathi-Khaine zugewiesen würden, nachdem Rettungswürfe ausgeführt wurden, stattdessen dieser Einheit zugewiesen und haben keinen Effekt auf Morathi-Khaine. Verwundungen und tödliche Verwundungen, die auf diese Weise dieser Einheit zugewiesen werden, können nicht verhindert werden.“

Befindet sich diese Einheit auf dem Schlachtfeld und bewirkt der Effekt einer Fähigkeit oder eines Zaubers, dass Morathi-Khaine zerstört würde, ohne dass Verwundungen zugewiesen werden, so wird Morathi-Khaine nicht zerstört und dieser Einheit werden stattdessen 3 Verwundungen zugewiesen. Verwundungen, die dieser Einheit auf diese Weise zugewiesen werden, können nicht verhindert werden.

Wird diese Einheit zerstört, wird, nachdem diese Einheit aus dem Spiel entfernt wurde, auch Morathi-Khaine zerstört.“

Seite 87 – Schattenkönigin, Eisernes Herz des Khaine

Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„In jedem Zug können dieser Einheit nicht mehr als 3 Verwundungen und/oder tödliche Verwundungen zugewiesen werden. Sobald dieser Einheit im selben Zug 3 Verwundungen und/oder tödliche Verwundungen zugewiesen wurden (verhinderte Verwundungen nicht mitgezählt), werden alle weiteren Verwundungen und tödlichen Verwundungen, die dieser Einheit zugewiesen würden, ignoriert und haben keinen Effekt.“

Anmerkung: *Das bedeutet: Sobald dieser Einheit in einem Zug 3 Verwundungen und/oder tödliche Verwundungen zugewiesen wurden, haben Fähigkeiten, die besagen, dass eine Verwundung oder tödliche Verwundung, die zugewiesen wird, nicht verhindert werden kann (wie etwa Sigvalds Fähigkeit Scherbenblitz) keinen Effekt auf Attacken und/oder Fähigkeiten, deren Ziel diese Einheit ist.*

Seite 90 – Melusai-Eisenschuppe, Zorn der Scáthgeborenen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Angriffsphase einsetzen, wenn diese Einheit Teil deiner Armee und auf dem Schlachtfeld ist. Nur diese Einheit kann den Befehl erteilen, und die Einheit, die den Befehl erhält, muss eine befreundete **MELUSAI**-Einheit sein. Jene Einheit kann auch dann einen Angriff versuchen, wenn sie im selben Zug gerannt ist.“