



# KRIEGSBUCH: MAGGOTKIN OF NURGLE

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle 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: Zählen die Fäulnisboten-Hexer in einem Fäulniszirkel beim Wählen von Einheiten für ein Grundbataillon als 1 Einheit oder als 3 Einheiten?*

A: Als 3 Einheiten. Jeder Fäulnisboten-Hexer ist eine separate Einheit.

*F: Kann ich eine Wuchernde Schlundrinde, die ich mit Infektionspunkten beschwöre, teilweise oder vollständig außerhalb meines Territoriums aufstellen?*

A: Ja.

*F: Kann ich die Treuefähigkeiten für Heerscharen des Chaos in Archaons Zorn benutzen, um eine Unterfraktion für meine Armee der Madensippe des Nurgle zu wählen?*

A: Nein. Die Treuefähigkeiten in der neuesten Ausgabe des Kriegsbuchs: Maggotkin of Nurgle ersetzen die Treuefähigkeiten für Heerscharen des Chaos in Archaons Zorn.

*F: Wenn ich 3 Wuchernde Schlundrinden auf dem Schlachtfeld habe, erhalte ich dann 3 Infektionspunkte für jede Wuchernde Schlundrinde (also insgesamt 9 Punkte)?*

A: Nein. Du erhältst 1 Infektionspunkt für jede Wuchernde Schlundrinde auf dem Schlachtfeld, insgesamt also 3 Punkte.

*F: Kann ich mit Epidemius' Fähigkeit Verwalter des Nurgle im Verlauf der gesamten Schlacht insgesamt maximal 7 Krankheiten notieren, oder kann ich wieder neue Krankheiten notieren, wenn ich die Maximalzahl erreicht, danach aber Wiederholungswürfe eingesetzt habe?*

A: Epidemius kann im Verlauf der gesamten Schlacht insgesamt maximal 7 Krankheiten notieren.

*F: Wenn zu Beginn der Kampfschockphase Seuchenwürfe ausgeführt werden und Gotrek Gurnisson dadurch mehr als 1 tödliche Verwundung erleiden würde, wird dann die Anzahl der ihm zugewiesenen Verwundungen durch die Fähigkeit Avatar des Grimmir auf 1 verringert?*

A: Ja.

*F: Kann eine Einheit auch dann Seuchenpunkte entfernen, statt sich zu heilen, wenn sie unverwundet ist?*

A: Ja.

*F: Wenn eine Fähigkeit einer Einheit ermöglicht, alle ihr zugewiesenen Verwundungen zu heilen (zum Beispiel Bastian Carthalos' Panzer des ersten Sturms), kann dies dann benutzt werden, um Seuchenpunkte zu entfernen, statt Verwundungen zu heilen?*

A: Ja. In einem solchen Fall entscheidet der die Einheit befehlighende Spieler: Entweder werden alle der Einheit zugewiesenen Verwundungen geheilt oder es werden alle der Einheit zugewiesenen Seuchenpunkte entfernt.

*F: Kann die Befehlsfähigkeit Seuchenkrieg der Gebrüder Glott eingesetzt werden, um einer Einheit einen Angriffsversuch zu gestatten, die sich innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet?*

A: Nein.

*F: Kann ich das strategische Vorhaben Grassierende Seuche abschließen, wenn sich keine feindlichen Einheiten auf dem Schlachtfeld befinden?*

A: Nein.

## ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Maggotkin of Nurgle. 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 60** – Legionen des Chaos

Ändere den ersten Aufzählungspunkt wie folgt:

„- 2 von jeweils 4 Einheiten in der Armee können Koalitionseinheiten aus der Fraktion der Sklaven der Finsternis sein, die das Schlüsselwort **MAL DES CHAOS** haben. Jene Einheiten erhalten das Schlüsselwort **NURGLE**.“

**Seite 64** – Artefakte der Ansteckung, Das Belebende Fläschchen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn deiner Heldenphase an- sagen, dass der Träger aus dem Belebenden Fläschchen trinkt. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Heile bei 2+ alle dem Träger zugewie- senen Verwundungen. Bei einer 1 wird der Träger getötet. Wenn der Träger durch dieses Artefakt getötet wird, kannst du deiner Armee 1 **SCHLEIMBESTIEN**-Einheit aus 1 Modell hinzufügen und sie inner- halb von 1" um den Träger aufstellen. Die **SCHLEIMBESTIEN**-Einheit kann nur dann innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufge- stellt werden, wenn sich der Träger innerhalb von 3" um jene feindli- che Einheit befand, als er getötet wurde.“

**Seite 65** – Dämonengeschenke des Nurgle, Verderbensnexus

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befindet sich eine feindliche Einheit am Ende der Bewegungs- oder Nahkampfphase innerhalb von 3" um den Träger, gib jener Einheit dafür, dass sie sich innerhalb von 3" um mindestens eine befreundete Einheit der **MADENSIPPE DES NURGLE** befindet, 2 Seuchenpunk- te statt 1.“

**Seite 82** – Taktische Vorhaben, Gaben des Nurgle

Ändere dies wie folgt:

„Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende die- ses Zuges 3 oder mehr befreundete Einheiten der **MADENSIPPE DES NURGLE** innerhalb von 3" um dieselbe feindliche Einheit befinden.“

**Seite 82** – Taktische Vorhaben

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:

„**Nicht streiten, Kinderchen:** Wähle ein Ziel vollständig außerhalb deines Territoriums. Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende des Zuges ab, wenn du jenes Ziel kontrollierst und mindestens eine befreundete **STERBLICHE** Einheit der **MADENSIPPE DES NURGLE** und mindestens eine befreundete **NURGLE-DÄMON**-Einheit jenes Ziel beanspruchen.“

**Seite 89** – Schleimtriefender Galldudler, Fröhlicher Dudeldarm,

„Meine Liebe ist wie ein reifer, reifer Furz“

Ändere dies wie folgt:

„Ziehe 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken, deren Ziel befreun- dete **NURGLE-DÄMON**-Einheiten sind, die sich vollständig innerhalb von 14" um mindestens einen befreundeten Schleimtriefenden Gall- dudler befinden, der dieses Lied spielt.“

**Seite 90** – Horticultural Slimux, Den Garten des Nurgle kultivieren

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn deiner Heldenphase 1 Wuchernde Schlundrinde innerhalb von 7" um diese Einheit, wei- ter als 7" entfernt von allen anderen Wuchernden Schlundrinden und weiter als 3" entfernt von allen anderen Modellen, Zielen, anderen Geländestücken, Endloszaubern und Anrufungen aufstellen und dei- ner Armee hinzufügen.“

**Seite 93** – Gebrüder Glott, Schrecklicher Gegner

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zu Beginn der gegnerischen Bewegungsphase musst du 2W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit werfen. Ist das Wurf Ergebnis gleich dem oder höher als der Mutwert der jeweili- gen Einheit, muss sich jene Einheit in jener Phase zurückziehen oder erleidet am Ende der Phase W6 tödliche Verwundungen.“