



KRIEGSBUCH: SONS OF BEHEMAT

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Sons of Behemat 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 ich den Monströsen Gewaltausbruch Kolossaler Schlag ausführe, gilt dann der Modifikator von -1 auf Trefferwürfe für die Einheit, die jenen Monströsen Gewaltausbruch ausführt, auch dann, wenn der Wurf misslingt?

A: Ja.

F: Kann ich das taktische Vorhaben Wüten der Titanen auch dann abschließen, wenn der Wurf, mit dem der Effekt jener Monströsen Gewaltausbrüche ermittelt wird, misslingt?

A: Ja. In Abschnitt 21.1 der Grundregeln steht, dass jeder Spieler mit jedem befreundeten **MONSTER** 1 Monströsen Gewaltausbruch „ausführen“ kann. Ein Monströser Gewaltausbruch muss nicht gelingen, um als ausgeführt zu gelten.

F: Können Megagargant-Söldner die Monströsen Gewaltausbrüche im Abschnitt „Zorn der Titanen“ einsetzen?

A: Nein. Diese Monströsen Gewaltausbrüche sind Bestandteil der Treuefähigkeiten der Söhne Behemats, von denen Megagargant-Söldner nicht profitieren.

F: Was geschieht, wenn der Träger des Knüppels der Ersten Eiche Rettung 5+ erhält und dann geheilt wird, sodass ihm weniger als 25 Verwundungen zugewiesen sind?

A: Der Träger hat nicht länger Rettung 5+.

F: Lässt die Kampfeigenschaft Lautes Gebrüll zu, dass mehr als 1 andere MENSCHENQUETSCHER-GARGANT-Einheit den gleichen Befehl erhält?

A: Ja. Die Kampfeigenschaft erlaubt es dir, den gleichen Befehl beliebig vielen zulässigen **MENSCHENQUETSCHER-GARGANT**-Einheiten zu erteilen, die sich in Reichweite um den General befinden, der jenen Befehl erteilt.

F: Addiert die Kampfeigenschaft Flachpfeifen mit Flaggen 1 auf Trefferwürfe für Attacken, deren Ziel eine Einheit ist, die ein Modell enthält, das wie ein Einheitenchampion Befehle erteilen kann?

A: Nein.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Sons of Behemat. 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 62 – Herr und Meister

Füge den allgemeinen Armeebeschränkungen König Brodd hinzu: „**Plünderstamm**: Dein General muss ein **KRAKENFRESSER** oder **KÖNIG BRODD** sein.“

Brecherstamm: Dein General muss ein **TORBRECHER** oder **KÖNIG BRODD** sein.

Matscherstamm: Dein General muss ein **BESTIENPLÄTTER** oder **KÖNIG BRODD** sein.

Stampferstamm: Dein General muss ein **KRIEGSSTAMPFER** oder **KÖNIG BRODD** sein.“

Seite 62 – Monströse Gewaltausbrüche der Megagarganten, Mit Bestien ringen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wähle 1 feindliches **MONSTER** innerhalb von 3" um diese Einheit, das nicht Teil einer Einheit aus 2 oder mehr Modellen ist, und wirf einen Würfel. Bei 3+ gilt der Zuletzt-zuschlagen-Effekt bis zum Ende der folgenden Nahkampfphase sowohl für jenes **MONSTER** als auch für die Einheit, die diesen Monströsen Gewaltausbruch ausführt.“

Seite 62 – Monströse Gewaltausbrüche der Megagarganten, Kolossaler Schlag

Füge dem Regeltext die folgende Anmerkung hinzu:

„**Anmerkung**: Ist es nicht möglich, jenes **MONSTER** auf dem Schlachtfeld aufzustellen, stelle das **MONSTER** an seine ursprüngliche Position zurück.“

Seite 62 – Monströse Gewaltausbrüche der Megagarganten, Erdschütterndes Brüllen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen Würfel. Bei 3+ kann jene Einheit in der folgenden Nahkampfphase Befehle weder erteilen noch erhalten. Falls der Wurf 3+ war und jene feindliche Einheit Wundenwert 1 oder 2 hat, wirf 2W6. Ist das Wurf Ergebnis höher als der Mutwert jener Einheit, flieht für jeden Punkt, um den das Ergebnis den Mutwert der Einheit übersteigt, 1 Modell aus jener Einheit. Der befehlige Spieler jener Einheit entscheidet, welche Modelle fliehen. Der Effekt dieses Monströsen Gewaltausbruchs gilt nicht als Kampfschocktest.“

Seite 64 – Plünderstamm, Artefakte der Macht, Leuchtlaterne

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für einen **KRAKENFRESSER**. Der Träger erhält das Schlüsselwort **ZAUBERER**. In deiner Heldenphase kann der Träger 1 Zauber zu wirken versuchen, der einen Endloszauber beschwört. Er kennt nur Zauber, die Endloszauber beschwören, und kann nicht versuchen, andere Zauber zu wirken. Die Reichweite jedes Zaubers, den der Träger wirkt, verdoppelt sich, sofern der Zauber einen Endloszauber beschwört.“

Seite 83 – Grundbataillone, Bosse des Stampfs

Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu *Einig* **und** *Prächtig* statt *Einig oder Prächtig*.

Seite 83 – Grundbataillone, Fußlatscher

Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu *Einig* **und** *Schnell* statt *Einig oder Schnell*.