



# KRIEGSBUCH: KHARADRON OVERLORDS

## ANMERKUNGEN DER DESIGNER, APRIL 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Kharadron Overlords 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: Können Einheiten an Bord eines TRANSPORTSCHIFFS von Fähigkeiten betroffen sein, die erfordern, dass Modelle der Einheit vom Schlachtfeld entfernt und wieder aufgestellt werden? Kann beispielsweise eine Einheit Endrinrentakler oder Himmelswächter die Fähigkeit Enterhakenwerfer einsetzen, solange sie an Bord eines TRANSPORTSCHIFFS ist?*

A: Ja.

*F: Können TRANSPORTSCHIFFE von Fähigkeiten betroffen sein, die sie vom Schlachtfeld entfernen und wieder aufstellen (zum Beispiel von der Fähigkeit Tödlicher Übergang der Seelenpeinbrücke), solange Einheiten an Bord sind? Falls ja, sind dann die Einheiten an Bord immer noch an Bord, wenn das TRANSPORTSCHIFF wieder aufgestellt wird?*

A: Ja zu beiden Fragen. Sollten für das TRANSPORTSCHIFF zusätzliche Effekte gelten, wenn es wieder aufgestellt wird (zum Beispiel dass es in derselben Phase keine normale Bewegung ausführen oder nicht rennen kann), gelten jene Effekte auch für die Einheiten an Bord.

*F: Wenn ein HELD, der das Artefakt der Macht Stoßzahnhelm trägt (siehe Handbuch des Generals 2022-23 – Saison 2), an Bord eines TRANSPORTSCHIFFS ist, das eine Angriffsbewegung ausführt, greift dann die Fähigkeit des Stoßzahnhelms?*

A: Nein. Der Träger wird zwar behandelt, als hätte er einen Angriff ausgeführt, es wurde für ihn aber kein Angriffswurf ausgeführt, deshalb können für die Fähigkeit keine Würfel geworfen werden.

*F: Wenn eine Einheit an Bord eines TRANSPORTSCHIFFS den Befehl Sammeln erhält, können dann Modelle in die Einheit zurückkehren, auch wenn dadurch die Maximalzahl der Modelle, die an Bord jenes TRANSPORTSCHIFFS sein können, überschritten wird?*

A: Nein, du kannst nur so viele Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen, wie sich auch an Bord jenes TRANSPORTSCHIFFS befinden können.

*F: Wenn eine Einheit von Bord eines TRANSPORTSCHIFFS geht, wird sie dann immer noch behandelt, als hätte sie die gleichen Arten von Bewegungen ausgeführt, die jenes TRANSPORTSCHIFF ausgeführt hat, als sie noch an Bord war?*

A: Ja.

*F: Wenn ein TRANSPORTSCHIFF den Befehl Lösen erhält, können dann Einheiten, die sich zurückgezogen haben, bevor sie an Bord jenes TRANSPORTSCHIFFS gingen, in jenem Zug noch schießen?*

A: Nein.

*F: Wenn ein TRANSPORTSCHIFF den Befehl Neupositionierung erhält, können dann Einheiten an Bord jenes TRANSPORTSCHIFFS im selben Zug den Befehl Warten ... Feuer! erhalten?*

A: Nein.

*F: Wenn eine Armee der Himmelsherrscher der Kharadron durch das Artefakt der Macht Zauber aus der Flasche einen Endloszauber enthält und jene Armee auch ZAUBERER enthält, kennen dann jene ZAUBERER den Zauber, der jenen Endloszauber beschwört?*

A: Nein.

*F: Wenn eine Einheit Grundstok-Donnerschützen mehrere Modelle enthält, die mit einem Aetherverdampfer bewaffnet sind, kann ich dann den Effekt der Fähigkeit Erstickender Qualm, der am Ende der Nahkampfphase eintritt, mehrfach abhandeln? Wenn ja, kann dann eine Einheit mehrfach von jener Fähigkeit betroffen sein?*

A: Ja zu beiden Fragen.

## ERRATA, APRIL 2023, ÜBERARBEITUNG 1

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Kharadron Overlords. 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** – Kampfeigenschaften, Himmelsflotten, An Bord gehen  
Füge nach dem letzten Absatz den folgenden Aufzählungspunkt hinzu:

„Wenn ein TRANSPORTSCHIFF eine Angriffsbewegung beendet, gelten das TRANSPORTSCHIFF, alle Einheiten an Bord und alle Einheiten, die durch jene Angriffsbewegung von Bord gehen (etwa durch die Fähigkeit Angriffsschiff), als 1 einzige Einheit, wenn ermittelt wird, ob eine feindliche Einheit infrage kommt, den Befehl Warten ... Feuer! zu erhalten. Wenn eine Einheit dann den Befehl Warten ... Feuer! erhält, kann der sie befehligende Spieler als Ziel für alle Fernkampfattacken 1 beliebige der Einheiten wählen, die die Angriffsbewegung ausgeführt haben.“

**Seite 87** – Aetherkhemiker, Aetherische Leistungssteigerung

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zu Beginn deiner Fernkampfphase, wenn diese Einheit sich nicht an Bord befindet, kannst du 1 befreundete **HIMMELSAHRER**-Einheit wählen, die nicht an Bord ist und sich vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit befindet. Verbessere den Wuchtwert der Fernkampfaffen jener Einheit bis zum Ende jener Phase um 1. Eine Einheit kann in jeder Phase nicht mehr als einmal von dieser Fähigkeit betroffen sein.“

**#Seite 91** – Arkanauten-Fregatte, Angriffsschiff

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„In der folgenden Nahkampfphase gilt für Einheiten, die auf diese Weise ausgestiegen sind, der Zuerst-zuschlagen-Effekt.“

**Seite 95** – Himmelswächter, Sprengladungen mit Zeitzünder

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Am Ende der Nahkampfphase kannst du ansagen, dass sich diese Einheit mit Hilfe ihrer Sprengladungen mit Zeitzünder zurückzieht, sofern sich diese Einheit innerhalb von 3" um mindestens eine feindliche Einheit und nicht an Bord befindet. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 2+ kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um diese Einheit wählen, die W3 tödliche Verwundungen erleidet, und diese Einheit muss sich zurückziehen.“