



KRIEGSBUCH: NIGHTHAUNT

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Nighthaunt 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: Kann eine Einheit Furies ihre Fähigkeit Hinterhältige kleine Teufel einsetzen, solange sie sich innerhalb von 3" um eine NACHTSPUK-Einheit mit dem Schlüsselwort TRAUERNE LEGION befindet?

A: Ja.

F: Kann ich die Fähigkeit Zaubershunger der Klagebanshees einsetzen, um zu versuchen, einen Zauber zu bannen, bei dem nicht ausdrücklich ein Ziel gewählt wird, etwa bei Zaubern mit einer „Aura-fähigkeit“ (z. B. Kloppt se, Jungs!) oder bei Zaubern, durch die alle Einheiten in Reichweite tödliche Verwundungen erleiden (z. B. Naturgeisterschwarm entfesseln)?

A: Nein.

F: Wenn ich die Fähigkeit Zaubershunger der Klagebanshees einsetze, um einen Endloszauber aufzulösen, werden dann die Effekte jenes Endloszaubers abgehandelt, bevor er aufgelöst wird?

A: Nein.

F: Wenn ein feindlicher ZAUBERER einen Zauber wirkt, der es ihm erlaubt, mehrere Ziele zu wählen (z. B. Kometenruf), und er mehrere Ziele vollständig innerhalb von 12" um eine Einheit Klagebanshees wählt, kann ich dann für jede gewählte Einheit einmal für die Fähigkeit Zaubershunger würfeln?

A: Nein, du würfelst nur einmal pro gewirktem Zauber.

F: Wenn ein Schreckensreiter der General meiner Armee ist und einen Befehl erteilt, kann ich dann Fluch der Treue einsetzen, damit er den gleichen Befehl noch einmal einer anderen Einheit erteilt?

A: Ja.

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Nighthaunt. 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 76 – Furcht oder Flucht

Ändere den Regeltext wie folgt:

„**Furcht oder Flucht:** Am Ende der Schlacht hast du dieses strategische Vorhaben abgeschlossen, wenn mindestens 1 Ziel von befreundeten **NACHTSPUK**-Einheiten beansprucht wird und es keine feindlichen Einheiten gibt, die sich innerhalb von 6" um eine befreundete **NACHTSPUK**-Einheit befinden, die ein Ziel beansprucht.“

Seite 84 – Grausghast-Kreuziger, Macht aus Folter

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Befindet sich diese Einheit innerhalb von 12" um mindestens eine entsetzte Einheit, ziehe bei jeder erfolgreichen Attacke, deren Ziel eine befreundete **NACHTSPUK**-Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit ist, 1 vom verursachten Schaden ab (bis zu einem Minimum von 1). Jede feindliche Einheit kann nicht mehr als einmal pro Phase von dieser Fähigkeit betroffen sein.“

Seite 84 – Schreckensreiter, Fluch der Treue

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Einmal pro Schlachtrunde kann diese Einheit, wenn dein General das Schlüsselwort **NACHTSPUK** hat und einen Befehl erteilt, den gleichen Befehl erteilen, ohne dass dies einen Befehlspunkt kostet. Wenn sie dies tut, muss jenen Befehl eine befreundete **NACHTSPUK**-Einheit erhalten.“

Seite 89 – Klingengeist-Wiedergänger, Nahkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Großen Grabklinge zu 2".

Seite 90 – Geisterscharen, Vom Krieg angezogen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Bevor du einem befreundeten **NACHTSPUK-HELDEN** eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist oder statt für eine Verwundung oder tödliche Verwundung, die jenem **HELDEN** zugewiesen würde, einen Rettungswurf auszuführen, kannst du einen Würfel werfen, sofern sich mindestens eine befreundete Einheit mit dieser Fähigkeit innerhalb von 3" um jenen **HELDEN** befindet. Bei 3+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung einer befreundeten Einheit mit dieser Fähigkeit innerhalb von 3" um jenen **HELDEN** zugewiesen statt jenem **HELDEN** und kann nicht verhindert werden.“

Seite 90 – Glevenschleicher, Nahkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Glevé des Jägers zu 2".

Seite 91 – Sensenmegären, Nahkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Sensenglieder zu 2".