



KRIEGSBUCH: OGOR MAWTRIBES

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, JANUAR 2023

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kriegsbuch: Ogor Mawtribes 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 die Generalseigenschaft Ehemaliger Söldner wähle, haben dann die Schwarzpulverpiraten die Schlachtfeldrolle Linientruppen?

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit beim Ausführen eines Monströsen Gewaltausbruchs nicht gewählt werden kann (zum Beispiel eine Einheit der Unterfraktion Astraltempler der Sturmschmiedeten Ewigen), kann sie dann dennoch vom Monströsen Gewaltausbruch Unaufhaltbarer Angriff betroffen sein?

A: Ja.

ERRATA, JANUAR 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Ogor Mawtribes. 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 82 – Taktische Vorhaben, Esst euch satt

Ändere dies wie folgt:

„Du schließt dieses taktische Vorhaben zu Beginn der Nahkampfphase ab, wenn jede befreundete **OGOR**-Einheit auf dem Schlachtfeld isst.“

Seite 96, 98, 99, 100 – Huskard auf Steinyak/Huskard auf Donnerhorn/Steinyak-Bestienreiter/Donnerhorn-Bestienreiter, Ranziehen
Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wenn eine Attacke mit einer Kettenfalle eine feindliche **MONSTER**-Einheit trifft und jene **MONSTER**-Einheit nicht zerstört wird und nicht bereits gefangen ist (siehe unten), kannst du einen Würfel werfen, nachdem jene Attacke abgehandelt wurde. Bei 4+ ist jene **MONSTER**-Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Fernkampfphase gefangen. Solange eine **MONSTER**-Einheit gefangen ist und die Einheit, die sie gefangen hat, auf dem Schlachtfeld ist, muss jene **MONSTER**-Einheit jedes Mal, wenn sie eine Bewegung ausführt, jene Bewegung mindestens so nah an der Einheit, die sie gefangen hat, beenden, wie sie zu Beginn jener Bewegung war.“

Seite 99 – Steinyak-Bestienreiter, Beschreibung

Ändere dies wie folgt:

„Steinyak-Bestienreiter sind mit einer Harpunenschleuder, Schlägen und Tritten und 1 der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Kettenfalle; oder Blutgeier.“

Seite 100 – Donnerhorn-Bestienreiter, Beschreibung

Ändere dies wie folgt:

„Donnerhorn-Bestienreiter sind mit einer Harpunenschleuder, Schlägen und Tritten und 1 der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Kettenfalle; oder Blutgeier.“