

# WARHAMMER QUEST

## DUNKELWASSER

### REGELUPDATE

JANUAR 2026

### INHALT

Regelbuch .....	2
Karten Akt I .....	3
Karten Akt III .....	3

### REGELUPDATES

Dieses Dokument enthält **Regelupdates** und **Antworten auf häufig gestellte Fragen** zu *Warhammer Quest: Dunkelwasser*. Regelupdates dienen der Verbesserung der Ausgewogenheit und der Verständlichkeit des Spiels oder berichtigen Fehler. Die Antworten auf häufig gestellte Fragen erklären, wie die Regeln ausgelegt und angewandt werden sollten. Dieses Dokument wird regelmäßig überarbeitet.

### LEGENDE

Die Regelupdates werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht, wobei die Art der Änderung wie folgt hervorgehoben wird:

- NEU** Dieses Regelupdate wurde seit der Veröffentlichung der vorherigen Version hinzugefügt.
- UPDATE** Dieses Regelupdate hat sich seit der Veröffentlichung der vorherigen Version geändert.
- GESTRICHEN** Dieses Regelupdate ist nicht länger gültig (zur Hervorhebung ist der Text auch durchgestrichen).

Neuere Regelupdates haben immer Vorrang vor vorherigen Versionen.

### PRODUZIERT VOM WARHAMMER DESIGN STUDIO

© Copyright Games Workshop Limited 2026. GW, Games Workshop, Warhammer, Citadel, Warhammer Age of Sigmar, Battletome, Kriegsbuch, Stormcast Eternals, Sturmgeschmiedete Ewige, das Warhammer-Logo des geflügelten Hammers und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und deren charakteristische Merkmale sind ® oder TM und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

Darf zum ausschließlich privaten Gebrauch heruntergeladen/ausgedruckt werden.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Alle Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Bestimmte Citadel-Produkte können gefährlich sein, wenn sie falsch verwendet werden, weshalb Games Workshop die Benutzung durch Kinder unter 16 Jahren nur unter Aufsicht eines Erwachsenen empfiehlt. Unabhängig vom Alter sollte man beim Umgang mit Klebstoff, Klängen und Sprays immer Vorsicht walten lassen und die Packungsangaben lesen und befolgen.

Games Workshop Ltd., Willow Road, Lenton,  
Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom

Games Workshop Limited - Irish branch  
Unit 3, Lower Liffey Street, Dublin 1, Do1 K199, Ireland

WARHAMMER.COM

# WARHAMMER QUEST

## DUNKELWASSER

### REGELUPDATE

JANUAR 2026

### REGELBUCH

#### REGELUPDATES

Die folgenden Regelupdates dienen der Verbesserung der Ausgewogenheit und der Verständlichkeit des Spiels und berichtigen Fehler.

##### FEINDAKTIONEN

Ändere den ersten Satz der Feindaktion „**Positionswechsel**“ (Regelbuch, Seite 9 und Seite 36) wie folgt:  
„Bestimme den am weitesten entfernten Helden, den dieser Feind attackieren kann, nachdem er sich bewegt hat.“

##### ATTACKIEREN

Ändere den zweiten Aufzählungspunkt unter „**Feindattacken**“ (Regelbuch, Seite 12) wie folgt:  
„Führe einen **Attackenwurf** aus, indem du eine Anzahl Würfel gleich dem Würfelwert des Feindes wirfst (siehe rechts).“

##### SCHARMÜTZEL, QUESTPUNKTE

Ändere den zweiten Aufzählungspunkt unter „**Während der Begegnung**“ (Regelbuch, Seite 17) wie folgt:  
„Jedes Mal, wenn ein Held eine Nebenqueste abschließt (Seite 15), erhältet ihr 10 Questpunkte.“

#### HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Das Regelteam beantwortet häufig gestellte Regelfragen und erklärt, wie die Regeln ausgelegt werden sollten.

*F: Wenn die Anzahl der Feinde des zu aktivierenden Typs niedriger ist als die Gruppenaktivierungszahl, werden dann Feinde mehrfach aktiviert, bis die Gruppenaktivierungszahl erreicht ist?*

A: Nein. Feinde werden nicht mehrfach aktiviert, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben.

*F: Ein Feind führt die Aktion **Positionswechsel** aus, befindet sich aber bereits neben einem Helden und es gibt keinen anderen Helden, der weiter von jenem Feind entfernt ist, den jener Feind durch eine Bewegung erreichen und attackieren kann. Was geschieht dann?*

A: Jener Feind führt **Vorrücken** aus (das bedeutet für gewöhnlich, dass der Feind **Schnelle Attacke** ausführt).

Da sich der Feind nicht auf den Helden, neben dem er sich befindet, zubewegen kann (da er dem Helden schon so nahe wie nur möglich ist), kann er sich nicht gemäß den Regeln für **Positionswechsel** bewegen, daher kommt jener Held nicht als der am weitesten entfernte Held infrage, den er nach der Bewegung attackieren kann. Deshalb wechselt der Feind auf die Aktion **Vorrücken**, was für gewöhnlich bedeutet, dass er **Schnelle Attacke** ausführt.

# WARHAMMER QUEST

## DUNKELWASSER

### REGELUPDATE

JANUAR 2026

#### KARTEN AKT I

##### REGELUPDATES

Die folgenden Regelupdates dienen der Verbesserung der Ausgewogenheit und der Verständlichkeit des Spiels und berichtigen Fehler.

###### BEGEGNUNGSKARTEN

###### **ÄRGER IN DER TIEFE**

Ändere „**Stetiger Anstieg**“ wie folgt:

„Subtrahiert 1 von der Entfernung, die Helden außer Inara Sion sich bewegen können, wenn sie die Fähigkeit **Bewegen** (inklusive **Sprinten**) einsetzen, bis zu einem Minimum von 1.“

Ändere den letzten Absatz von „**Verzweifelte Demolierung**“ wie folgt:

„Helden können Säulen attackieren, als wären sie Feinde mit Verteidigungswert 0 und Ausdauerwert 3. Sobald einer Säule 3 Schaden zugefügt wurde, ist sie zerstört. Entfernt ihren Marker vom Schlachtfeld.“

###### **DER PRINZ DER LEIDEN**


Ändere die Siegesbedingung wie folgt:

„Die Helden erreichen ihr Ziel, wenn Gelgus Pust 3 oder mehr Schaden zugefügt wurde oder wenn es keine geschwächten Helden gibt, wenn die Begegnung endet.“

###### **VERDORBENE VERBINDUNG**

Füge die folgende Regel hinzu:

„**Verbundene Elite**

Würde ein Pocken-Jämmerling die Aktion **Seuchenhorde**  ausführen, führt stattdessen jeder Pocken-Jämmerling auf dem Schlachtfeld **Vorrücken** aus.“

#### KARTEN AKT III

##### REGELUPDATES

Die folgenden Regelupdates dienen der Verbesserung der Ausgewogenheit und der Verständlichkeit des Spiels und berichtigen Fehler.

###### BONUSBELOHNUNGSKARTEN

###### **SCHWERT DER RECHTSCHAFFENEN**

Ändere die zweite Fähigkeit wie folgt:

„Subtrahiere 1 vom Profilwert Verteidigung seines Ziels, solange dieser Held neben ihm ist.“