

WARHAMMER: THE OLD WORLD

F&A UND ERRATA – VERSION 1.5.2

Dieses Dokument versammelt Änderungen der Regeln im Regelbuch von Warhammer: The Old World und präsentiert unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen von Spielerinnen und Spielern. Dieses Dokument wird regelmäßig überarbeitet und hat daher eine Versionsnummer; wenn eine Versionsnummer mit einem Buchstaben gekennzeichnet ist, beispielsweise 1.1a, bedeutet dies, dass sie eine Überarbeitung in einer Landessprache enthält, um beispielsweise einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Wenn dieses Dokument vollständig überarbeitet wird, erhöht sich die Versionsnummer. F&A und Errata für nicht auf Deutsch erschienene Publikationen befinden sich in den jeweiligen „FAQ & Errata“-Dokumenten in englischer Sprache.

Errata

Im Folgenden findest du Errata für das Regelbuch von Warhammer: The Old World. Wenn dieses Dokument überarbeitet wird, werden aktualisierte Einträge in [\[Blau\]](#) hervorgehoben, gänzlich neue Einträge mit [\[Magenta\]](#) markiert.

Anmerkung: Mit einem Sternchen (*) markierte Errata sind in späteren Auflagen korrigiert und treffen eventuell für dich nicht zu.

Seite 101

Kampfergebnisbonus: Ändere den Eintrag wie folgt:
„Solange sie sich in Kampfordnung befindet, kann eine Einheit mit Geschlossenen Rängen mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt erhalten (Seite 151).“

Seite 107

Magiewirbel: Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:
„Manche Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges, oft durch Abweichen. Sollte ein Magiewirbel eine solche Bewegung über einer Einheit beenden, bewege ihn die geringstmögliche Entfernung in beliebiger Richtung, sodass er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Bases etwaiger Modelle zu berühren.“

Seite 108

Zauber wirken: Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts, nach den Stichpunkten, wie folgt:
„Ein Zauberer kann pro Zug eine Anzahl Zauber entsprechend seiner Magiestufe wirken, aber dabei jeden seiner Zauber nur einmal pro Zug.“

Zauberwurf, Zauberergebnis und Zauberwert: Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:

„Die Magiestufe des zaubernden Zauberers wird dann durch 2 dividiert (Brüche aufrunden) und auf das Wurf Ergebnis addiert, sodass du ein „Zauberergebnis“ erhältst. Wenn zum Beispiel ein Zauberer der Stufe 2 beim Zauberwurf eine 1 und eine 6 gewürfelt hat, wäre das Zauberergebnis insgesamt 8 ($1+6 = 7$ für den Zauberwurf, plus 1 für die Magiestufe des Zauberers dividiert durch 2).

Seite 109

8-9, Mühsam gebundene Mächte: Ändere den letzten Satz wie folgt:
„Der Zauber wird gewirkt (im Sinne von Bannversuchen mit seinem Zauberwert), doch der Zauberer kann für den restlichen Zug keine Zauber mehr zu wirken versuchen.“

Seite 110

Zauberbann: Ändere den zweiten Abschnitt, nach den Stichpunkten, wie folgt:
„Zauberer, die fliehen oder sich nicht auf dem Schlachtfeld befinden, können nicht gewählt werden. Zauberer, die in den Nahkampf verwickelt sind, können nur gewählt werden, um Zauber zu bannen, die sie oder ihre Einheit als Ziel haben.“

Bannwurf und Bannergebnis: Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts wie folgt:

„Wenn du einen Zauberbann versuchst, wird der Bannwurf modifiziert, indem du die Magiestufe des Zauberers dividiert durch 2 (Brüche aufrunden) auf das Ergebnis addiert, um ein „Bannergebnis“ zu erhalten.“

Seite 111

„Bleibt im Spiel“-Zauber bannen: Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:
„Um dies zu tun, kannst du entweder einen Schicksalsbann oder einen Zauberbann versuchen (Letzteres nur, sofern der Zauberer, der den Bannversuch unternimmt, sich in Bannreichweite um den Zauberer befindet, der den Zauber gewirkt hat, oder im Falle eines Magiewirbels in Reichweite um die Schablone, die den Zauber darstellt).“

Seite 141

Rettungswürfe: Ändere den Eintrag wie folgt:
„Ein Rettungswurf stellt einen irgendwie gearteten magischen Schutz dar. Rettungswürfe werden ausgeführt wie Rüstungswürfe, indem ein W6 geworfen und das Ergebnis mit dem „Rettungswert“ verglichen wird. Der Rettungswert eines Rettungswurfs wird immer in der Beschreibung des Gegenstandes, der ihn gewährt, angegeben, oder in einer Sonderregel. Regeln, die Rüstungswerte betreffen, betreffen Rettungswerte nicht, sofern nicht anders angegeben.“

Seite 145

Das kämpfende Glied: Ändere den Eintrag wie folgt:
„Wenn zwei feindliche Einheiten miteinander in den Nahkampf verwickelt sind, wird jeder Rang aus Modellen (ob Glied oder Reihe), in dem mindestens ein Modell in Baskontakt mit dem Feind ist, als „kämpfendes Glied“ bezeichnet. Jedes Modell in einem kämpfenden Glied und innerhalb von einer Anzahl Zoll gleich seinem Bewegungswert um die feindliche Einheit kann kämpfen. Dies stellt dar, wie Modelle sich dem Feind nähern.“

Unterstützungsattacken: Ändere den Eintrag wie folgt:
„Modelle, deren Waffen ihnen das Ausführen einer „Unterstützungsattacke“ erlauben, können dies tun, wenn sie sich im Glied oder der Reihe direkt hinter dem kämpfenden Glied ihrer Einheit und innerhalb von einer Anzahl Zoll gleich ihrem Bewegungswert um die feindliche Einheit befinden. Unterstützungsattacken können jedoch nicht über Flanke oder Rücken einer Einheit ausgeführt werden, und auch nicht von einem Modell, das selbst Teil eines kämpfenden Gliedes ist.“

Seite 146

Angreifende Einheiten: Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:
„Um dies darzustellen, erhalten die Modelle einen Modifikator auf ihren Initiativwert während der Nahkampfphase eines Zuges, in dem sie angegriffen haben (bis zu einem Maximum von 10):“

Seite 161

Schwere Verluste: Ändere den ersten Absatz wie folgt:
„Wenn eine Einheit während einer einzelnen Phase mit Ausnahme der Nahkampfphase mehr als ein Viertel (25%) der Modelle verliert, die sie zu Beginn jener Phase hatte, muss sie einen Paniktest ausführen.“

Seite 166

Aufpralltreffer (X): Ändere den zweiten Satz von „Aufpralltreffer abhandeln“ wie folgt:
„Aufpralltreffer werden gegen die angegriffene Einheit abgehandelt, wenn der Nahkampf während Schritt 1.1. der Unterphase „Nahkampf wählen und austragen“ gewählt wird, bevor Herausforderungen ausgesprochen werden. Sie treffen automatisch und verwenden die unmodifizierte Stärke des Modells, das sie ausführt.“

Seite 167

Ausweichen: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:
„Einmal pro Zug, wenn eine Einheit, in der die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat, während der feindlichen Fernkampfphase als Ziel angesagt wird, kann sie entscheiden, den geordneten Rückzug anzutreten, und flieht dann direkt weg von der feindlichen Einheit, die auf sie schießt.“

Seite 166

Blödeheit: Ändere den ersten Abschnitt und die Aufzählungspunkte wie folgt:
„Solange sie nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist, muss eine Einheit mit dieser Sonderregel zu Beginn der Unterphase „Beginn des Zuges“ jedes ihrer Züge mittels eines Moralwerttests testen, ob sie *blöd* ist. Mislingt dieser Test, ist die Einheit bis zur nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ *blöd*. Eine blöde Einheit:

- kann sich nicht bewegen (außer, um zu fliehen).
- kann nicht schießen oder Zauber wirken.
- kann keinen Zauberbann versuchen.
- muss die Angriffsreaktion „Halten“ wählen, wenn sie von einer feindlichen Einheit angegriffen wird.“

Seite 168

Fliegen (X): Ändere den ersten Absatz der Regel wie folgt:
„Außer wenn es nachrückt oder verfolgt, kann ein Modell mit dieser Sonderregel, wenn es sich bewegt, entscheiden zu fliegen, statt sich normal am Boden zu bewegen. Wenn ein Modell fliegt, verwendet es einen speziellen „Flugbewegungswert“, der in den Klammern nach dem Namen der Sonderregel angegeben ist (hier als „X“ angegeben). Modelle, die entscheiden, sich fliegend zu bewegen:“

Seite 170

Giftattacken: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:
„Wenn ein Modell mit *Giftattacken* bei einem Trefferwurf eine natürliche 6 erzielt, darf es einen Modifikator von +2 auf den *Verwundungswurf* für jenen Trefferwurf addieren.“

Seite 170

Großes Ziel: Ändere die Regel wie folgt:
„Große Ziele profitieren nicht von halber oder ganzer Deckung. Außerdem kann eine Einheit eine Sichtlinie auf ein Großes Ziel über oder durch eine andere Einheit ziehen und umgekehrt, sofern jene Einheit nicht auch ein Großes Ziel ist. Zusätzlich kann eine Einheit, die auf ein Großes Ziel schießt, dies mit einem zusätzlichen Glied tun. Beispielsweise kann eine mit Armbrüsten bewaffnete Einheit mit ihren ersten zwei Gliedern schießen, wenn sie auf ein Großes Ziel schießt, oder mit ihren ersten drei Gliedern, wenn sie außerdem auf einem Hügel steht.“

Seite 171

Instabil: Füge dem Ende des ersten Absatzes folgenden Satz hinzu:
„Diese Lebenspunktverluste können nicht durch einen *Regenerationswurf* zurückerhalten werden.“

Seite 172

Kriegerschar: Ändere den zweiten Satz der Regel wie folgt:
„Eine *Kriegerschar* kann diesen Moralwert-Modifikator jedoch nicht beim Ausführen eines Zurückhaltungstests verwenden oder wenn sie *ungestüm* ist, wenn sie testet, ob sie einen Angriff ansagen muss oder normal handeln kann.“

Seite 173

Monstertreiber: Ändere den dritten Satz des zweiten Absatzes der Regel zu:

„Bei einem Ergebnis von 1-4 verliert das Monster einen Lebenspunkt, bei einem Ergebnis von 5+ wird stattdessen ein Treiber entfernt.“

Seite 174

Raserei: Ändere den ersten Abschnitt der Regel wie folgt:

„Während eines Zugs, in dem es eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, oder während des Zuges, nachdem es nachgerückt ist, hat ein *rasendes* Modell einen Modifikator von +1 auf seinen Attackenwert. **Dieser Modifikator gilt nicht für das Reittier des Modells (im Falle eines Kavallerie-Modells), die Zugtiere (im Falle eines Streitwagens) oder für seinen Reiter (im Falle eines Monsters).**“

Regeneration (X): Ändere die Regel wie folgt:

„Unmittelbar, nachdem ein Lebenspunkt verloren ist, aber bevor Modelle mit null verbleibenden Lebenspunkten aus dem Spiel entfernt werden, kann ein Modell mit dieser Sonderregel einen „Regenerationswurf“ ausführen, indem es einen W6 wirft und das Ergebnis mit seinem „Regenerationswert“ vergleicht, der in Klammern hinter dem Namen dieser Sonderregel (hier angegeben als X+) angegeben ist. Ist der Regenerationswurf gleich hoch oder höher als der Regenerationswert des Modells, erhält es den verlorenen Lebenspunkt zurück, jedoch zählt er noch für die Kampfergebnisberechnung. Regeln, die Rüstungswerte betreffen, betreffen Regenerationswerte nicht, sofern nicht anders angegeben.“

Reservebewegung: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Wenn eine Einheit, in der die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat, nicht angegriffen wurde oder während der Bewegungsphase ihres Zuges marschiert oder geflohen ist, kann sie am Ende der Fernkampfphase ihres Zuges eine Reservebewegung ausführen, nachdem sämtlicher Fernkampf abgehandelt ist.“

Seite 175

Schießen und Verschwinden: Ändere den ersten Absatz der Regel wie folgt:

„Wenn die Mehrheit der Modelle einer mit Fernkampfwaffen ausgerüsteten Einheit diese Sonderregel hat, kann sie „Schießen und Verschwinden“ als Angriffsreaktion ansagen.“

Seite 176

Schnelle Bewegung: Ändere die Regel wie folgt:

„Eine Einheit, die vollständig aus Modellen mit dieser Sonderregel besteht, erhöht ihre maximal mögliche Angriffreichweite um 3 Zoll und darf, bevor sie einen Angriffs-, Flucht- oder Verfolgungswurf ausführt, einen Modifikator von +W6 auf das Ergebnis anwenden.“

Seite 177

Stampfattacken (X): Ändere den zweiten Satz von „Stampfattacken abhandeln“ wie folgt:

„Stampfattacken sind Attacken, die im Nahkampf zuletzt ausgeführt werden müssen, nachdem alle anderen Attacken ausgeführt wurden, einschließlich Attacken mit Initiative 1. Sie treffen automatisch und verwenden die unmodifizierte Stärke des ausführenden Modells.“

Streitwagengarde: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Befreundete Modelle, deren Truppentyp ‚Streitwagen‘ ist, können eine Sichtlinie über oder durch Modelle mit dieser Sonderregel ziehen und können sich durch befreundete Einheiten bewegen, wenn jene sich in Lockerer Formation befinden und die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat.“

Ungestüm: Ändere die Regel wie folgt:

„Wenn während der Unterphase „Angriffe ansagen und Angriffsreaktionen“ eine Einheit, die mindestens ein *ungestümes* Modell enthält, infrage kommt, einen Angriff anzusagen, muss sie einen Moralwerttest ausführen. Misslingt jener Test, muss die Einheit einen Angriff ansagen. Gelingt der Test, darf die Einheit wie üblich handeln.“

Seite 179:

Vorhut: Füge am Ende des zweiten Abschnitts folgendes hinzu:

„Einheiten, die eine Vorhutbewegung ausführen, können in ihrem ersten Zug keinen Angriff ansagen.“

Seite 180

Zufällige Bewegung: Ändere den dritten Satz des ersten Absatzes der Regel zu:

„Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel sich bewegt, würfelt du seine maximale Bewegung aus.“

Seite 183

Schnelles Wenden: Ändere den Eintrag wie folgt:

„Eine Einheit mit Offenen Rängen, die nicht marschiert ist, kann sich um bis zu 90° auf der Stelle um ihr eigenes Zentrum drehen, um ihre Ausrichtung zu ändern, nachdem sie sich während der Unterphase „Restliche Bewegungen“ bewegt hat.“

Seite 185

Plänkler im Nahkampf: Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:

„Plänkler behalten diese geschlossene Formation bei, bis der Nahkampf beendet ist (also bis sie am Ende einer Nahkampfphase nicht mehr mit einem Feind in den Nahkampf verwickelt sind). Zu diesem Zeitpunkt müssen die Modelle sich trennen und die geringstmögliche Entfernung bewegen, um wieder Lockere Formation einzunehmen.“

Seite 186

Plänkler und Angriffe: Ändere den ersten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

„Eine Plänklereinheit darf eine feindliche Einheit angreifen, die für mehr als die Hälfte (50%) ihrer Modelle sichtbar ist, wenn Angriffe angesagt werden.“

Füge dem Ende des zweiten Abschnitts folgendes hinzu:

„Sollten sich Plänkler nicht formieren können, wird die Einheit behandelt, als hätte sie ihre Einheitenform verloren (siehe Seite 184).“

Seite 190

Regeln für Reguläre Infanterie: Ändere den Eintrag wie folgt:

„**Getümmel:** In der Hitze der Schlacht können ordentliche Ränge zu einem Getümmel werden. Außer in einem Zug, in dem sie angegriffen hat, ist das kämpfende Glied einer Einheit, die diese Sonderregel besitzt und in Kampfordnung ist, nicht ein, sondern zwei Glieder tief. In anderen Worten gelten Modelle direkt hinter und in Basekontakt mit Modellen des tatsächlichen kämpfenden Glieds der Einheit auch als Teil ihres kämpfenden Glieds.“

„**Infanteriemasse:** Schon die Zahlen können manchmal den Feind überwältigen. Beim Ermitteln der Kampfergebnisse darf eine Seite, wenn sie eine höhere Einheitenstärke hat als die andere und mindestens eine Einheit mit dieser Regel enthält, einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt beanspruchen.“

„**Parieren:** Mit Schwert und Schild versuchen Krieger, feindliche Attacken abzulenken. Solange es in den Nahkampf verwickelt ist, verbessert ein Modell mit dieser Regel, das sich entscheidet, eine Handwaffe und einen Schild einzusetzen, seinen Rüstungswert um 1, bis zu einem Maximum von 3+.“

Regeln für Schwere Infanterie: Füge folgendes hinzu:

„**Getümmel:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie“

„**Infanteriemasse:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie“

„**Parieren:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie“

Seite 197

Kriegsgerät: Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts wie folgt:

„Eine Kriegsmaschine kann sich jedoch frei auf der Stelle drehen, unmittelbar bevor sie schießt (um sich auf den Feind auszurichten), und kann normal nachrücken.“

Seite 209

Feindlicher Beschuss: Ändere den ersten Abschnitt wie folgt: „Ein Charaktermodell, das sich einer Einheit aus Modellen seines eigenen Truppentyps (d. h. Infanterie oder Kavallerie) angeschlossen hat, kann nicht Ziel feindlichen Beschusses sein, es sei denn:“

Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts, nach den Stichpunkten, wie folgt:

„Wenn sich weniger als fünf gewöhnliche Modelle mit dem gleichen Truppentyp wie das Charaktermodell in der Einheit befinden, muss der kontrollierende Spieler zunächst der Einheit Treffer zuweisen, bis jedem Modell der Einheit ein Treffer zugewiesen wurde.“

„**Achtung, Sir!**“: Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Wird ein Charaktermodell von einer Fernkampfattacke getroffen und es befinden sich mindestens fünf gewöhnliche Modelle mit dem gleichen Truppentyp wie das Charaktermodell in der Einheit, kann das Charaktermodell einen „Achtung, Sir!“-Wurf ausführen.“

Seite 211

Herausforderungen und Reittiere: Entferne den zweiten Satz und füge folgende Anmerkung hinzu:

„*Beachte: Wenn einer der Beteiligten getötet wird, bevor sein Rivale oder Reittier attackieren konnte, sind jene Attacken verloren.*“

Seite 212 und 214

Flegel: Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Flegel	Nahkampf	S+2	-2	Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

Anmerkung: Der Stärkewertifikator und die Sonderregel Rüstungsfluch (1) eines Flegels gilt nur während der ersten Nahkampfrunde und nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

Seite 213

Mehr als eine Nahkampfwaffe: Ändere den ersten Stichpunkt wie folgt, dann lösche den vierten Stichpunkt:

- „Wenn eine in den Nahkampf verwickelte Einheit mit zwei oder mehr Nahkampfwaffen ausgerüstet ist, musst du wählen, mit welcher Waffe sie kämpft, wenn ihr Nahkampf während Schritt 1.1. während jeder Unterphase „Nahkampf wählen und austragen“ gewählt wird.“

Seite 214

Hellebarde: Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Hellebarde	Nahkampf	S+1	-1 (-2)	Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

Anmerkung: Eine Hellebarde hat einen DS von -2 gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

Morgenstern: Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Morgenstern	Nahkampf	S+1	-1	Rüstungsfluch (1)

Anmerkung: Der Stärkemodifikator und die Sonderregel Rüstungsfluch (1) eines Morgensterns gilt nur während der ersten Nahkampfrunde und nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

Seite 215

Lanze: Ändere die Anmerkung der Waffe wie folgt:

„**Anmerkung:** Nur für Modelle mit dem Typ „Kavallerie“ oder „Monster“. Eine Lanze kann nur in einem Zug eingesetzt werden, in dem der Träger angegriffen hat und ihre Stärke- und Durchschlagsmodifikatoren gelten nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in jenem Zug angegriffen hat.“

Seite 220

Maximaler Rüstungswert: Ändere den Eintrag wie folgt: „Unabhängig von der getragenen Rüstung und zusätzlichen Ausrüstung eines Modells gibt es eine Grenze für den Schutz eines Modells, wobei größere Modelle viel schwieriger in Rüstung zu packen sind als ihre kleineren Gegenstücke. Wenn der Truppentyp eines Modells:

- „Infanterie“ oder „Kavallerie“ ist, kann es niemals einen besseren Rüstungswert als 2+ haben.
- „Streitwagen“, „Monster“ oder „Kriegsmaschine“ ist, kann es niemals einen besseren Rüstungswert als 3+ haben.

Jegliche Boni, unabhängig von ihrer Quelle, die den Rüstungswert eines Modells noch weiter verbessern würden, haben keinen Effekt.“

Seite 227

5. Knirsch: Ändere den zweiten Stichpunkt wie folgt: „Trifft die Kanonenkugel auf einen Hügel, unpassierbares Gelände oder ein hohes lineares Hindernis, hält sie sofort an. Es werden keine weiteren Modelle getroffen.“

Seite 270

Waldsaum: Ändere den zweiten Absatz wie folgt: „Unabhängig von der Position individueller Bäume innerhalb des Geländestücks zählen Modelle und Einheiten als in halber Deckung befindlich, solange mehr als die Hälfte des Modells beziehungsweise über die Hälfte der Modelle einer Einheit sich innerhalb des Waldes befinden (also innerhalb der zuvor definierten Grenzen des Geländestücks).“

Seite 286

Tot oder geflohen: Ändere den dritten Stichpunkt wie folgt:

- „Jede feindliche Einheit, die am Ende der Schlacht auf weniger als 25 % ihrer anfänglichen Einheitenstärke oder weniger, oder wenn ihre Einheitenstärke ihrem Lebenspunktwert entspricht, auf weniger als 25 % ihrer anfänglichen Lebenspunkte oder weniger reduziert wurde, ist Siegespunkte in Höhe von 50 % ihrer Punktkosten wert (Brüche aufrunden).“

Seite 321

Flammensäule: Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

„Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede feindliche Einheit, die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 3 mit DS -2.“

Arkane Eile: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Fluch des Sinkenden Muts: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Seite 323

Schattenross: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Dämonisches Gefäß: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Chaosmahlstrom: Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

„Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede Einheit (Freund oder Feind), die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3 mit DS -“.

Seite 325

Höllentor: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Seite 327

Flammendes Schwert: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „7+“.

Elementargeist beschwören: Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

„Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede feindliche Einheit, die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 4 mit DS -1.“

Erdwall: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Mystische Pfade bereisen: Ändere den ersten Satz des Effekts des Zaubers wie folgt:

„Wenn die befreundete Zieleinheit nicht flieht und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, kannst du sie sofort vom Schlachtfeld nehmen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um ihre ursprüngliche Position erneut aufstellen, aber nicht innerhalb von 6 Zoll um feindliche Modelle.“

Seite 329

Schild von Saphery: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Seite 331

Überwältigendes Blendwerk: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Miasma der Täuschungen: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „10“ +.

Seite 333

Todeskabale: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Gespentischer Mahlstrom: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „10+“ und ändere den vierten Satz seines Effekts wie folgt:

„Solange sich feindliche Einheiten innerhalb von 8 Zoll um einer oder mehreren Gespentscher-Mahlstrom-Schablonen befinden, erleiden sie einen Moralwertmodifikator von -1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und können nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren.“

Fluch der Jahre: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Seite 334

Faust des Gork (oder Mork): Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Seite 335

Jetzt' geht's los! Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Fuß des Gork (oder Mork): Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte dieses Zaubers wie folgt:

„Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ 2W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede Einheit (Freund oder Feind), die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 5 mit DS -1.“

Seite 338

Ogerklinge: Ändere die Punktkosten zu „75“.

Seite 339

Berserkerklinge: Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Berserkerklinge	Nahkampf	S+1	-	Magische Attacken, Ungestüm, Zusatzattacken (+1)

Anmerkung: Der Träger der Berserkerklinge ist ungestüm.

Seite 340

Schimmerhelm: Füge dem Beginn der Regel Folgendes hinzu: „Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie““.

Seite 342

Rubinring der Zerstörung: Ändere die Punktkosten zu „35“ und ändere die Regel wie folgt:

„Der Träger des Rubinrings der Zerstörung kann den Zauber Feuerball aus der Magielehre der Kampf magie (Seite 321) als Gebundenen Zauber mit einer Energiestufe von 1 wirken.“

Seite 344 (und Seite 1 des Referenzbogens)

Einen Zauber wirken: Ändere den ersten Abschnitt wie folgt: „Um einen Zauber zu wirken, wirf 2W6, dividiere dann die Magiestufe des Zauberers, der den Zauber wirkt, durch 2 (Brüche aufrunden) und addiere das Ergebnis auf den Zauberwurf.“

Einen Zauber bannen: Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

„Um einen Zauber zu bannen, wirf 2W6 (dividiere bei einem Zauberbann die Magiestufe des bannenden Zauberers durch 2 und addiere das Ergebnis auf den Zauberwurf):“

Ändere den ersten Stichpunkt wie folgt:

- Ist das Ergebnis höher als der Zauberwurf, ist der Zauber gebannt.

F & A - Häufig gestellte Fragen

Folgend findest du unsere Antworten zu häufig gestellten Fragen. Wo möglich geben wir die Antwort sofort, gefolgt von weiteren Erklärungen. Wenn dieses Dokument überarbeitet wird, werden aktualisierte Einträge in [\[Blau\]](#) hervorgehoben, gänzlich neue Einträge mit [\[Magenta\]](#) markiert.

Allgemeine Prinzipien

F: Wenn ein bestimmter unmodifizierter Wurf einen Effekt auslöst, wird dieser Effekt auch weiterhin ausgelöst, wenn der Würfelwurf wiederholt wird und ein neues Ergebnis zeigt?

A: *Nein. Wenn ein Würfelwurf wiederholt wird, wird das vorherige Ergebnis verworfen. Das umfasst auch alle eventuellen Effekte, die der Wurf auslöst haben könnte.*

F: Wenn ich die Position einer Einheit markiere, sie dann bewege, dann wieder an ihren Startort zurückstelle und sie erneut bewege, zählt das als zurücknehmen?

A: *Ja, auf jeden Fall.*

F: Was passiert, wenn ein Treffer mit dem Abweichungswürfel für ein Objekt geworfen wird, das sich in eine zufällige Richtung bewegt? Verwende ich den kleinen Pfeil auf dem Treffersymbol, um die Richtung festzulegen?

A: *Im Grunde weichen Objekte ab, die sich in eine zufällige Richtung bewegen, wie auf Seite 95 beschrieben. Solche Objekte bewegen sich nur in die Richtung des kleinen Pfeils auf dem Treffersymbol, wenn die Regeln dies klar besagen. Andernfalls bewegt sich das Objekt nicht.*

F: Was passiert, wenn ein Abweichungswurf dafür sorgt, dass ein beliebiger Teil eines Objekts die Schlachtfeldkanäle überquert?

A: *Das Objekt wird aus dem Spiel entfernt.*

F: Wenn ein Modell einen Moralwerttest mit seinem eigenen Moralwert ausführen muss, kann es dann den Moralwert eines anderen Modells, beispielsweise des Generals, stattdessen verwenden?

A: *Nein. Wenn die Regeln besagen, dass ein Modell einen Moralwerttest mit seinem eigenen Moralwert ausführen muss, muss es seinen eigenen Moralwert verwenden.*

F: Manche beschränkten Sonderregeln und magischen Gegenstände erfordern zum Einsatz einen Moralwerttest. Zählen sie auch als eingesetzt, wenn der Moralwerttest misslingt?

A: *Ja.*

F: *Gibt es ein Maximum, über das hinaus Profilwerte nicht modifiziert werden können?*

A: *Solange nicht in einer Regel ein Maximum angegeben wird: Nein.*

F: Kann eine Einheit, die in Geschlossenen Rängen oder Offenen Rängen formiert wird, ein Modell breit sein?

A: *Ja.*

F: Wenn einige Attacken meines Gegners mehrere verlorene Lebenspunkte pro nicht verhinderter Verwundung verursachen, in welcher Reihenfolge werden diese nicht verhinderten Verwundungen dann auf meine Einheit angewandt?

A: *Wende nicht verhinderte Verwundungen einzeln auf eine Einheit und einzeln auf ein Modell an. Wenn ein Modell auf Null Lebenspunkte in seinem Profil reduziert wird, wird es als Verlust aus dem Spiel entfernt (wie auf Seite 102 beschrieben). Wenn ein Modell mehr Lebenspunkte verliert, als es in seinem Profil hat, gehen die überschüssigen Verwundungen verloren – sie übertragen sich nicht auf andere Modelle derselben Einheit.*

Wende vor diesem Hintergrund zuerst nicht verhinderte Verwundungen an, die den Verlust aller übrigen Lebenspunkte von Modellen verursachen (Todesstoß und Monströser Todesstoß, beispielsweise), dann nicht verhinderte Verwundungen, die multiple Lebenspunktverluste verursachen (wie Multiple Lebenspunktverluste (X)) und dann erst nicht verhinderte Verwundungen, die nur einen einzelnen Lebenspunktverlust verursachen.

F: *Wenn eine Einheit mit der Regel Getümmel zwei kämpfende Glieder hat, kann ich Verluste zuerst aus dem zweiten Glied entfernen?*

A: *Nein. Modelle im ersten kämpfenden Glied, dem Glied in Basiskontakt mit dem Feind, fallen als erste Verluste.*

F: *Eine Einheit Modelle enthält zwei verschiedene Truppentypen, wie ermittle ich ihren maximalen Gliederbonus?*

A: *In solchen Fällen entscheidet der Truppentyp der Mehrzahl der Modelle der Einheit den maximalen Gliederbonus der Einheit.*

F: Wie handelt eine Geschlossene-Ränge-Einheit aus einem einzelnen Modell, ist sie noch in Geschlossenen Rängen oder handelt sie wie ein Plänkler?

A: *Eine Einheit mit Geschlossenen Rängen handelt immer wie eine solche, auch wenn sie nur ein einzelnes Modell enthält.*

F: Zählt eine Einheit als verdeckt, wenn einige ihrer Modelle sich hinter anderen befinden?

A: *Nein. Eine Einheit kann sich nicht selbst vor dem Feind verdecken.*

F: Können verschiedene Schutzwürfe kombiniert werden, um ihren Schutzwert zu erhöhen? Wenn ein Modell beispielsweise zwei Rettungswürfe hat, können sie zu einem einzelnen Rettungswurf mit einem besseren Rettungswert kombiniert werden?

A: *Nein, als Mindestwurf angegebene Werte können nicht kombiniert werden, um den Mindestwurf zu senken. Wenn ein Modell zwei oder mehr Rettungswürfe hat wie im Beispiel, verwende einfach den besten.*

Magie

F: Wie viele Zauber kann ein Zauberer in einer einzelnen Phase wirken? Wenn beispielsweise ein Zauberer einen Magiewirbel und einen Geschosszauber kennt, kann er sie beide während derselben Fernkampfphase zu wirken versuchen?

A: Ein Zauberer kann nur eine Anzahl Zauber entsprechend seiner Magiestufe pro Zug zu wirken versuchen, darf aber mehrere Zauber in einer einzelnen Phase zu wirken versuchen. In anderen Worten: sollte ein Zauberer der Stufe 2 zwei Geschosszauber und einen Magiewirbel kennen (drei Zauber), dann kann er nur zwei davon pro Zug zu wirken versuchen, aber darf beide in derselben Phase wirken.

F: Die gleiche Verzauberung oder den gleichen Fluch mehrmals auf eine Einheit zu wirken hat keinen weiteren Effekt. Wie verhält es sich aber mit Zaubern mit der Reichweite „Selbst“, die alle Einheiten innerhalb einer bestimmten Entfernung um den Zauberer betreffen?

A: Wenn nicht anders angegeben, sind solche Zauber nicht kumulativ und sie mehrfach zu wirken hat keinen weiteren Effekt.

F: Wenn ein Zauberer einen magischen Gegenstand oder eine Sonderregel hat, die ihm erlaubt, einen misslungenen Zauberwurf zu wiederholen, kann er dann einen natürlichen 1er-Pasch wiederholen und einen Kontrollverlust vermeiden?

A: Nein. Ein natürlicher 1er-Pasch ist nicht nur ein misslungener Zauberwurf, sondern ein Kontrollverlust, wie auf Seite 109 beschrieben.

F: Wenn ein Zauber zwei Zauberwerte hat, muss ich vor dem Zauberwurf ansagen, welchen ich zu wirken versuche?

A: Nein, dein Zauberwurf bestimmt die „Kraft“ des Zaubers. In anderen Worten: Je höher dein Zauberwurf ist, desto mehr Kraft hat der Zauber und desto größer wird sein Effekt sein.

F: Wenn ein „Bleibt im Spiel“-Zauber mit zwei Zauberwerten mit dem höheren Wert gewirkt wird, welcher Wert wird dann in der Unterphase „Zauberei“ für einen Bannversuch verwendet?

A: Wie auf Seite 111 angegeben, musst du, um einen „Bleibt im Spiel“-Zauber während deiner Unterphase „Zauberei“ zu bannen, den minimalen Zauberwert in der Beschreibung des Zaubers über treffen. Dies gilt auch, wenn der Zauber mit dem höheren von zwei angegebenen Zauberwerten gewirkt wurde.

F: Wie viele „Bleibt im Spiel“-Zauber kann ich während meiner Unterphase „Zauberei“ zu bannen versuchen?

A: So viele wie du willst, oder genauer gesagt, so viele wie dein Gegner im Spiel hat und so viele wie du kannst.

F: Was passiert mit einem „Bleibt im Spiel“-Zauber, der bereits im Spiel ist, wenn der Zauberer, der ihn gewirkt hat, ihn erneut zu wirken versucht?

A: Der Zauber endet sofort.

F: Kann ein Modell, das Rüstung oder einen Schild trägt, einen Gebundenen Zauber wirken?

A: Ja.

F: Kann ein Zauberer versuchen, mit einem Zauberbann einen Gebundenen Zauber zu bannen?

A: Wenn der Zauberer sich in Reichweite des Modells befindet, das den Gebundenen Zauber wirkt, und nicht anderweitig davon abgehalten wird, einen Zauberbann zu wirken, ja. Wie auf Seite 109 angegeben, kannst du einen Gebundenen Zauber wie üblich zu bannen versuchen.

F: Kann ein Zauberer mit einem physischen Attribut, das als eine Art Rüstung „zählt“ (wie die Baumrüstung des Baummenschenältesten), Zauberwürfe und Bannwürfe ausführen?

A: Ja. Solche Attribute schützen wie Rüstung, aber das Modell trägt keine Rüstung.

F: Muss ein Zauberer, der sich einer Einheit angeschlossen hat, sich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befinden, um einen Verheerungszauber zu wirken, oder muss er sich nur im kämpfenden Glied befinden?

A: Er muss sich nur im kämpfenden Glied befinden.

F: Wenn ein Zauberer eine Herausforderung ablehnt und sich aus dem Kampf zurückzieht, verliert seine Einheit dann den Vorteil aller Zauber mit Reichweite „Selbst“, die der Zauberer gewirkt hat?

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel *Fliegen (X)* sich über einen Magiewirbel bewegt, der als gefährliches Gelände gilt, wird sie dann davon betroffen?

A: Ja. Magiewirbel werden als hoch genug betrachtet, dass sie sogar Modelle betreffen, die hoch über dem Schlachtfeld fliegen.

Bewegung

F: Wie genau ist eine „Bewegung“ definiert?

A: Einfach gesagt: Wenn du ein Modell oder eine Einheit berührst und seine/ihre Position änderst, hat es/sie sich bewegt. Es gibt Ausnahmen dazu, beispielsweise gilt eine Kriegsmaschine, die sich dreht, nicht als bewegt, aber im überwiegenden Fall folgt der Begriff „Bewegung“ der weitesten Definition: Wenn ein Modell oder eine Einheit die Position oder den Ort ändert, hat es/sie sich bewegt.

F: Wie weit kann ein Modell sich höchstens bewegen?

A: Kein Modell kann sich weiter bewegen als bis zu seinem doppelten Bewegungswert oder, wenn die Bewegung durch einen Würfelwurf entschieden wird (wenn eine Einheit angreift oder flieht, zum Beispiel), weiter als bis zur gewürfelten Entfernung. Es gibt natürlich Ausnahmen dazu; die offensichtliche ist, wenn eine Einheit als Marschkolonne mit ihrem dreifachen Bewegungswert marschiert, wenn Modelle durch den Effekt eines Zaubers bewegt werden, wenn eine Einheit ihre Bewegung weiterführen muss, anstatt sie „auf“ einer anderen Einheit zu beenden, und Pflichtbewegungen (so wie eine angreifende Einheit schwenkt, um sich am Feind auszurichten, oder wenn eine Einheit sich vor der Flucht dreht).

Beachte: Wenn eine Einheit schwenkt, folgen die hinteren Modelle nicht wirklich einem langen, kurvigen Pfad, wie dies scheinen mag, wenn sie als großer Block Modelle auf dem Tisch bewegt werden. Tatsächlich würden jene Modelle einen direkteren Weg nehmen, dem Pfad des vorderen Glieds folgen und ihre Formation dahinter wieder einnehmen. Dementsprechend messen wir nicht die Entfernung, die sich Modelle der hinteren Glieder einer schwenkenden Einheit bewegen.

Beachte auch: Wenn eine Einheit ein kostenloses Manöver vor oder nach der Bewegung ausführen darf, ist jenes Manöver kostenlos dahingehend, dass es nicht gegen die Bewegung selbst zählt, aber die Begrenzung, dass kein Modell sich mehr als seinen doppelten Bewegungswert bewegen kann, gilt innerhalb des Manövers.

F: Kann sich eine Einheit, die sich während der Unterphase „Sammeln“ gesammelt und neuformiert hat, während der Bewegungsphase bewegen?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit sich bewegen, während sie in den Nahkampf verwickelt ist?

A: Nein.

F: Ist die maximal mögliche Angriffreichweite einer Einheit die maximale Entfernung zu einer feindlichen Einheit, gegen die sie einen Angriff ansagen kann, oder die maximale Entfernung, die sie sich bewegen kann, wenn sie eine Angriffsbewegung ausführt?

A: Es ist die maximale Entfernung zu einer feindlichen Einheit, gegen die sie einen Angriff ansagen kann.

F: Kann die Vorderkante einer Einheit sich bei einem Manöver durch eine andere Einheit bewegen?

A: Nein. Die einzige Ausnahme dazu ist, wenn sich eine Einheit auf der Stelle dreht.

F: Wenn eine Einheit schwenkt, darf dann eine hintere Ecke sich durch eine andere Einheit bewegen?

A: Ja, solange die Einheit ihre Bewegung nicht „auf“ einer anderen Einheit oder innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit beendet.

F: Wenn eine Einheit vor oder während eines Angriffs schwenken muss, muss ich das bei der Ansage und beim Ausmessen des Angriffs berücksichtigen?

A: Ja. Schwenken während eines Angriffs ist Teil der Angriffsbewegung. Der Schwenk zum Ausrichten nach dem Kontakt ist kostenlos.

F: Muss eine Einheit, die aufgrund der Sonderregeln Raserei oder Ungestüm einen Angriff ansagen muss, dies tun, wenn sich eine befreundete Einheit Plänkler zwischen ihr und einem potenziellen Angriffsziel befindet und ihre Bewegung behindert?

A: Wenn die Möglichkeit besteht, dass die Plänkler sich bewegen, sodass sie nicht länger ein Hindernis darstellen (beispielsweise, indem sie einen Angriff ansagen), ja. Ansonsten nein.

F: Eine Marschkolonne kann keine Angriffsbewegung ausführen, kann aber einen Angriff ansagen. Warum?

A: Es gibt dafür mehrere Gründe. Zunächst kann eine gut ausgebildete Einheit, die einen Angriff in einer Marschkolonne ansagt, kostenlos Glieder umbilden und Kampfordnung einnehmen, nachdem ihre Angriffreichweite ermittelt wurde, aber bevor sie sich bewegt hat, was ihr ermöglicht, eine Angriffsbewegung auszuführen.

Zweitens müssen Einheiten, die unter bestimmten Umständen einen Angriff ansagen müssen (wie solche mit Raserei und Ungestüm), dies auch als Marschkolonne tun. Wenn sie die Angriffsbewegung nicht ausführen können, bewegen sie sich gar nicht und der Angriff misslingt. Dies verhindert, dass die Marschkolonne eingesetzt werden kann, um Pflichtangriffe zu verhindern.

Einen Angriff mit einer Marschkolonne anzusagen, kann Vorteile haben, wenn die Einheit Entsetzen verursacht oder das Ziel schon flieht. Eine Situation zu schaffen, in der solche Taktiken einzusetzen sind, ist nicht leicht, aber das ist eben die Herausforderung.

F: Wenn eine gut ausgebildete Einheit als Marschkolonne einen Angriff ansagen muss, weil sie ungestüm oder in Raserei ist, kann sie sich entscheiden, Gut ausgebildet nicht einzusetzen, um Glieder umzubilden und Kampfordnung einzunehmen?

A: Wenn sie in der Lage ist, Glieder umzubilden (also Platz dafür ist), nein. Eine Einheit, die angreifen muss, muss ihre Sonderregeln so einsetzen, dass sie angreifen kann. Die Einheit will wirklich angreifen und wird dieses Spiel auch ohne dich spielen, wenn sie muss!

F: Wenn ich eine feindliche Einheit angreifen will, die ein Großes Ziel ist, und dies mit einer meiner Einheiten aus deren Frontbereich (zum Beispiel) tun möchte, aber nicht kann, weil die feindliche Einheit bereits im Frontbereich in den Nahkampf verwickelt ist, kann ich stattdessen ihre Flanke angreifen?

A: Nein. Manchmal ist ein Angriff nicht möglich.

F: Wenn ein einzelnes Modell sich in zwei Bereichen einer feindlichen Einheit befindet, die es angreifen will, gilt es dann immer als in dem Bereich, der den geringsten Vorteil bietet?

A: Nein, das ist nur der Fall, wenn du nicht ermitteln kannst, in welchem Bereich einer feindlichen Einheit sich eine angreifende Einheit befindet. Wenn klar ist, dass die Mehrzahl einer angreifenden Einheit sich in einem bestimmten Bereich befindet, selbst wenn jene Einheit nur aus einem einzelnen Modell besteht, greift es jenen Bereich an.

F: Wenn eine Einheit einen Feind angreift, der ein niedriges lineares Hindernis verteidigt, kann sie dann die Bewegung auf dem Hindernis beenden?

A: Nein. Wie auf Seite 270 angegeben, bewegt sich die angreifende Einheit in Basekontakt mit dem Hindernis.

F: Wenn eine Einheit einen Angriff umlenkt, kann sie eine Einheit angreifen, die außerhalb ihrer maximal möglichen Angriffsreichweite liegt?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit die Schlacht als Verstärkungen betritt, gibt es dann ein Limit, wie weit auf das Schlachtfeld Modelle platziert werden können?

A: Ja. Die Einheit wird behandelt, als hätte sie sich auf das Schlachtfeld bewegt. Also kann kein Modell mehr als seinen doppelten Bewegungswert von der Schlachtfeldkante platziert werden, über die seine Einheit das Schlachtfeld betritt.

F: Kann ein Zauberer Verlegungszauber in einem Zug wirken, in dem er angegriffen hat?

A: Nein.

Fernkampf

F: Kann ein Modell, das sich für Stehen und schießen (oder Schießen und verschwinden) als Angriffsreaktion entscheidet, versuchen, einen Geschosszauber oder einen Magiewirbel zu wirken?

A: Nein. Wie auf Seite 143 angegeben, können Modelle, die solche Zauber kennen, sie zu wirken versuchen, wenn sie während der Fernkampfphase des aktiven Spielers gewählt werden. Dies schließt offensichtlich auch Gebundene Zauber ein.

F: Kann ein Modell eine Atemwaffe einsetzen, nachdem es marschiert ist?

A: Nein. Ein Modell kann in der Fernkampfphase nicht schießen, wenn es in der vorangehenden Bewegungsphase marschiert ist, und obwohl Atemwaffen anders funktionieren als die meisten Fernkampfaffen, sind sie doch ein Typ von Fernkampfaffe.

F: Modelle können nach dem Marschieren keine Geschosszauber oder Magiewirbel wirken, schließt das auch Gebundene Zauber ein?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit, die sich teilweise auf einem Hügel befindet, mit zwei Gliedern schießen?

A: Nein. Um von den Vorteilen eines Hügels zu profitieren, muss die Einheit sich vollständig auf dem Hügel befinden.

F: Kann eine Einheit auf einem Hügel eine Sichtlinie über eine andere Einheit auf demselben Hügel ziehen und über eine andere Einheit auf demselben Hügel schießen?

A: Eine Einheit, die sich näher an der Spitze des Hügels (also in der Mitte des Hügels oder der Schlachtfeldkante) befindet, kann Sichtlinien über eine niedriger stehende Einheit ziehen und über sie schießen. Einheiten können keine Sichtlinien durch Einheiten ziehen und über sie hinweg schießen, die der Spitze des Hügels näher sind.

F: Manche Streitwagen sind mit großen Fernkampfaffen wie Speerschleudern ausgerüstet. Wer feuert jene Waffen ab, die Besatzung, die Zugtiere oder der Streitwagen selbst?

A: Fernkampfaffen auf Streitwagen (oder Howdahs) werden von der Besatzung mit ihrer Ballistischen Fertigkeit abgefeuert.

Nahkampf

F: Modelle, die mit verschiedenen feindlichen Einheiten in Basekontakt stehen, können wählen, wen sie attackieren.

Wann wird diese Entscheidung getroffen, am Anfang des Nahkampfs oder wenn das Modell im Kampf an der Reihe ist?

A: Wenn das Modell an der Reihe ist.

F: Wenn das kämpfende Glied einer Einheit in den Nahkampf mit zwei feindlichen Einheiten verwickelt ist, von der eine ein einzelnes Charaktermodell ist, das in eine Herausforderung verwickelt ist, können Modelle im kämpfenden Glied der Einheit das Charaktermodell ignorieren, auch wenn sie sich näher an ihm befinden als an der anderen Einheit, oder gehen ihre Attacken verloren?

A: Modelle, die nicht in eine Herausforderung verwickelt sind, können ihre Attacken nicht gegen Modelle richten, die es sind. In anderen Worten können Modelle, die normalerweise ihre Attacken gegen das Charaktermodell richten müssten, sie stattdessen gegen die andere Einheit richten, mit der ihre Einheit in den Nahkampf verwickelt ist.

F: Muss ein Modell, wenn es kämpft, all seine Attacken ausführen oder kann es sich entscheiden, weniger auszuführen?

A: Wenn ein Modell kämpfen kann, muss es all seine Attacken ausführen.

F: Modelle in einem kämpfenden Glied können nicht kämpfen, wenn sie getötet wurden, bevor sie die Gelegenheit zum Kämpfen hatten. Aber können Modelle in einem zweiten kämpfenden Glied (im Falle von Einheiten mit der Sonderregel Getümmel) kämpfen, wenn das Modell vor ihnen getötet wird, und kann ein Modell eine Unterstützungsattacke ausführen, wenn das Modell/die Modelle im kämpfenden Glied/den kämpfenden Gliedern vor ihm getötet wurde/wurden?

A: Ja. Solange sie nicht getötet wurden, können Modelle in einem kämpfenden Glied oder solche, die Unterstützungsattacken ausführen können, wie üblich ihre jeweiligen Attacken ausführen. In anderen Worten reduzieren verursachte Verluste zunächst die Modelle in den kämpfenden Gliedern, die kämpfen können, und zweitens die Modelle im „unterstützenden Glied“, die kämpfen können.

F: Wie viele Attacken kann ein Modell mit einem geteilten Profil ausführen, wenn es sich im kämpfenden Glied, aber nicht in Basekontakt mit dem Feind befindet?

A: Ein Modell mit einem geteilten Profil besteht nicht aus einem Modell, sondern aus mehreren Modellen, die sich ein Base teilen. Daher kann jedes Modell auf dem Base eine einzelne Attacke ausführen. Bei einem Kavalleriemodell wäre dies beispielsweise eine Attacke des Reiters und eine des Reittiers.

F: Meine Einheit greift eine feindliche Einheit an, die ein niedriges lineares Hindernis verteidigt, und kommt mit dem Hindernis anstelle der Einheit in Basekontakt. Kann meine Einheit Aufpralltreffer und Stampfattacken ausführen?

A: Nein. Modelle müssen Basekontakt mit dem Gegner haben, um Aufpralltreffer oder Stampfattacken auszuführen.

F: Kann eine Geschlossene-Ränge-Einheit aus nur einem Modell den Kampfergebnisbonus für geschlossene Ränge beanspruchen?

A: Ja, wenn ihre Einheitenstärke hoch genug ist (gemäß dem Erratum auf Seite 1). Wie zuvor angemerkt, ist eine Einheit aus einem Modell immer noch eine Einheit.

F: Was passiert mit einer Einheit, die innerhalb von 2 Zoll um die Schlachtfeldkante Boden preisgibt?

A: Wenn ein Teil einer Einheit sich über die Schlachtfeldkante bewegt, während sie Boden preisgibt, wird sie aus dem Spiel entfernt und zählt als zerstört.

F: Was passiert mit einer Einheit, die wegen einer anderen Einheit nicht Boden preisgeben kann?

A: Die Bewegung der Einheit endet sofort, als wäre sie umzingelt.

F: Was passiert, wenn eine Einheit, die verfolgen oder überrennen möchte, sich wegen anderer Einheiten nicht bewegen kann?

A: Es kann vorkommen, dass eine verfolgende oder überrennende Einheit sich nicht bewegen kann, ohne „auf“ einer anderen Einheit die Bewegung zu beenden. In solchen Fällen bewegt die Einheit sich nicht, wird aber behandelt, als hätte sie verfolgt oder überrennt.

F: Wenn eine Einheit ihren Feind im Nahkampf vollständig zerstört und überrennt, kann sie sich nach der Bewegung neu formieren?

A: Solange sie nicht in einen neuen Feind überrennt hat, ja. Eine überrennende Einheit führt eine normale Verfolgung aus, und da der Feind bereits vernichtet wurde, darf sie versuchen, sich neu zu formieren, als ob sie ihren Feind überrennt hätte, wie auf Seite 129 beschrieben.

F: Auf Seite 157 steht, dass Einheiten, die einen Feind verfolgen und einholen, der sich geordnet zurückgezogen hat, im nächsten Zug als Angreifer zählen, was heißt das genau?

A: Genau das, was es sagt – die verfolgende Einheit gilt im nächsten Zug des Spiels, als hätte sie ihren Feind angegriffen, wenn der Nahkampf ausgetragen wird, auch wenn sich die Einheit während jenes Zugs nicht tatsächlich bewegt hat. Das bedeutet, dass Regeln und Waffen zur Anwendung kommen, die nur von angreifenden Modellen eingesetzt werden können, dass Initiativmodifikatoren (basierend auf der Entfernung, die die Einheit verfolgt hat) gewährt werden und so weiter.

Herausforderungen

F: Wenn ein in eine Herausforderung verwickelter Zauberer einen Verheerungszauber kennt und einsetzt, der mehrere feindliche Modelle treffen kann (wie Verheerungszauber, die eine Schablone verwenden), werden dann mehrere feindliche Modelle getroffen oder kann nur der andere Teilnehmer an der Herausforderung getroffen werden?

A: Wenn ein Verheerungszauber in einer Herausforderung gewirkt wird, kann er nur den anderen Herausforderungsteilnehmer treffen.

F: Wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung Aufpralltreffer erzeugt oder Stampfattacken ausführt, gegen wen werden diese dann gerichtet?

A: Aufpralltreffer werden vor dem Ansagen von Herausforderungen abgehandelt. Stampfattacken dürfen gegen den anderen Teilnehmer der Herausforderung gerichtet werden.

F: Wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung getötet wird, können andere in den gleichen Nahkampf verwickelte Modelle in der gleichen Nahkampfphase Attacken gegen den Überlebenden richten, wenn sie am Zug sind mit Kämpfen?

A: Nein. Auch wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung getötet wurde, wird die Herausforderung behandelt, als liefe sie bis zum Ende der aktuellen Nahkampfphase.

F: Zählt Überlegenheit für oder gegen einen Champion in einer Herausforderung oder zählt sie nur bei Charaktermodellen?

A: *Überlegenheit zählt in allen Herausforderungen, unabhängig davon, ob Champions oder Charaktermodelle daran teilnehmen.*

F: Zwei Charaktermodelle sind in eine Herausforderung verwickelt, während ihre Einheiten um sie herum kämpfen. Am Ende der Runde fällt die verlierende Einheit eventuell geordnet zurück oder gibt Boden preis. Läuft die Herausforderung weiter, wenn ihr Feind verfolgt oder nachrückt?

A: *Ja. Wie auf Seite 211 angegeben, läuft die Herausforderung weiter, wenn beide Teilnehmer die Runde überleben und der Nahkampf sich fortsetzt.*

Psychologie des Krieges

F: Müssen Einheiten Paniktests durch Handlungen befreundeter Modelle ausführen? Wenn beispielsweise ein Zauberer die Kontrolle verliert und 2-4 auf der Kontrollverlusttabelle erwürfelt, eine Dimensionskaskade auslöst und genügend Verluste bei einer befreundeten Einheit erzeugt, dass dies Panik auslöst, muss jene Einheit dann einen Paniktest ausführen?

A: *Ja (das Beispiel klingt für uns wie ein Ereignis, das wirklich Panik in den Reihen auslösen würde!).*

F: Einheiten müssen einen Paniktest ausführen, wenn eine nahe befreundete Einheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr zerstört wird. Wann wird die Einheitenstärke gezählt, zu Beginn des Zugs, zu Beginn der Phase oder zu dem Zeitpunkt, an dem jene Einheit zerstört wurde?

A: *Am Beginn der Phase, in der jene Einheit zerstört wurde. Wenn beispielsweise eine befreundete Einheit mit Einheitenstärke 10 durch feindlichen Beschuss in einer einzelnen Fernkampfphase zerstört wird, verursacht dies Paniktests bei nahen befreundeten Einheiten. Die Spieler müssen sich nicht von Zug zu Zug oder Phase zu Phase die Einheitenstärken aller Einheiten merken, sollten aber während jeder Phase die Einheitenstärke festhalten.*

Allgemeine Sonderregeln

F: Kann man sich in der Unterphase „Beginn des Zuges“ entscheiden, nicht für die Ankunft von Überfall-Einheiten zu würfeln?

A: *Nein. Wenn weder die Einheit oder das gespielte Szenario eine Sonderregel haben, die ändert, auf welche Weise Überfall-Einheiten ankommen, musst du ab der zweiten Runde während jedes deiner Züge für ihre Ankunft würfeln. Es dürfen jedoch Sonderregeln, die die Ankunft von Überfall-Einheiten beeinflussen, die nach der Unterphase „Beginn des Zuges“, aber vor der Unterphase „Pflichtbewegungen“ eintreten, wie üblich eingesetzt werden, unabhängig vom Ergebnis des Überfall-Wurfs.*

F: Wirkt die Sonderregel *Rüstungsfluch* (X) sich auf Zauber aus, die von einem Modell mit jener Sonderregel gewirkt werden, wie Verheerungszauber, Geschosszauber oder Magiewirbel?

A: *Nein.*

F: Wenn ein Modell *Rüstungsfluch* (X) auf der Liste seiner Sonderregeln stehen hat (wenn also das Modell selbst die Sonderregel hat und nicht zum Beispiel eine Waffe), tritt diese auch bei Aufpralltreffern und Stampfattacken in Kraft?

A: *Ja.*

F: Manche berittene Modelle haben die Sonderregel *Gegenangriff*, andere nicht, obwohl sie den gleichen Reittiertyp haben. Ist das Absicht?

A: *Ja. Gegenangriff ist eine Regel, die das Können und die Wildheit des Reiters darstellt, nicht des Reittiers. In anderen Worten will und kann nicht jeder Reiter einen Gegenangriff ausführen, egal, worauf er reitet.*

F: Wenn eine Einheit einen Gegenangriff ausführt, wirft sie W3+1, um zu ermitteln, wie weit sie sich bewegt. Zählt dieser Wurf als Angriffswurf?

A: *Nein.*

F: Wenn eine Einheit, die von zwei oder mehr gegnerischen Einheiten angegriffen wird, einen Gegenangriff gegen eine angreifende Einheit durchführt, kann sie ihre Bewegungsphase so beenden, dass der oder den anderen angreifenden Einheit(en) ein anderer Bereich präsentiert wird. Führen jene Modelle dann ihre Angriffe gegen diese Bereiche aus?

A: *Ja. Wenn eine Einheit einen Gegenangriff durchführt, riskiert sie, dem Gegner ihre Flanken oder ihren Rücken zu öffnen. Das ist die Gefahr solch einer Prahlerei.*

F: Wenn sich ein Charaktermodell mit dem Truppentyp „Kavallerie“ einer Einheit mit dem Truppentyp „Infanterie“ angeschlossen hat und diese Einheit dann einen Gegner mit der Sonderregel *Gegenangriff* angreift, kann jene Einheit einen *Gegenangriff* durchführen?

A: *Nein. Der Truppentyp einer Einheit ändert sich nicht, wenn sich dieser ein Charaktermodell anschließt.*

F: Wie weit bewegt sich ein Modell mit der Sonderregel *Zufällige Bewegung*, wenn es einen *Gegenangriff* durchführt?

A: *Wie in der Sonderregel *Gegenangriff* beschrieben, bewegt sich ein Modell während eines *Gegenangriffs* W3+1 Zoll.*

F: Kann eine gut ausgebildete Einheit Glieder umbilden, bevor sie Boden preisgibt?

A: *Ja. Eine Einheit, die Boden preisgibt, ist keine fliehende Einheit.*

Beachte, dass, wie zuvor angemerkt, die ganze Einheit aus dem Spiel entfernt wird und als zerstört gilt, wenn ein Teil von ihr die Schlachtfeldkante überschreitet, während sie Boden preisgibt. Es ist Absicht, dass eine gut ausgebildete Einheit diesem Schicksal vielleicht entrinnen kann.

F: *Kann eine Einheit mit der Sonderregel *Ausweichen* jene Sonderregel einsetzen, während sie in den Nahkampf verwickelt ist?*

A: *Nein.*

F: Modifizieren Effekte, die den Bewegungswert eines Modells modifizieren, auch, wie weit ein Modell mit der Sonderregel *Fliegen (X)* fliegen kann?

A: Ja. Wenn ein Modell die Sonderregel *Fliegen (X)* hat, ist die in den Klammern angegebene Zahl im Grunde ein zweiter Bewegungswert. Jeder Effekt, der einen davon modifiziert, modifiziert beide.

F: Kann ein Modell mit zwei Versionen von *Fliegen (X)* beide verbinden und weiter fliegen?

A: Nein. Ein Modell, das mehr als eine Version der Sonderregel *Fliegen (X)* hat, hat im Grunde zwei Bewegungswerte, die es beim *Fliegen* einsetzen kann. Du darfst den besseren davon verwenden.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel *Fliegen (X)* in den Nahkampf verwickelt ist, kann sie ihren „Flugbewegungswert“ verwenden, wenn ermittelt wird, welche Modelle nah genug an Modellen der feindlichen Einheit sind, um zu kämpfen oder Unterstützungsangriffen auszuführen?

A: Nein. Modelle mit der Sonderregel *Fliegen (X)* fliegen nur, wenn sie sich bewegen. In anderen Worten gelten solche Modelle als gelandet, während der Kampf läuft, und müssen ihren angegebenen Bewegungswert verwenden, um zu ermitteln, ob sie nah genug am Feind sind, um zu kämpfen.

F: Wenn ein Modell mit einem geteilten Profil die Sonderregel *Aufpralltreffer (X)* hat, verursachen dann alle Teile des Modells *Aufpralltreffer*?

A: Nein. *Aufpralltreffer* werden von einem Reittier erzeugt, nicht von seinen Reitern. Bei einem Streitwagen verursacht der Streitwagen selbst die *Aufpralltreffer*, nicht die Zugtiere. Wenn ein Reiter eine eigene Sonderregel *Aufpralltreffer (X)* hat, führt er sie separat aus.

F: *Aufpralltreffer* und *Stampfattacken* können nicht gegen ein Charaktermodell gerichtet werden, das sich einer Einheit angeschlossen hat, es sei denn, jene Einheit hat eine Einheitenstärke von fünf oder weniger. Gilt diese Einschränkung auch für Einheitenchampions?

A: Ja. Einheitenchampions sind zwar keine Charaktermodelle, funktionieren aber auf viele Weisen wie Charaktermodelle, und dies ist eine davon. *Aufpralltreffer* und *Stampfattacken* sind wahllos und bestimmte Modelle wie Einheitenchampions als Ziel zu wählen, ist nicht möglich, solange sich in der Einheit nicht weniger als fünf gewöhnliche Modelle befinden.

F: Wenn eine Einheit mit *Raserei* oder *Ungestüm* zwei Bewegungswerte hat (also beispielsweise *Fliegen*), verwendet sie dann den höheren Wert, wenn ermittelt wird, ob sie einen Angriff ansagen muss?

A: Wenn sie den höheren Wert verwenden kann, muss sie dies tun, ja (aus taktischen Gründen möchtest du das vielleicht nicht, aber einem rasenden Kriegsherrn des Chaos auf einem mächtigen Drachen sind deine Taktiken herzlich egal!)

F: Wenn eine rasende Einheit erneut in *Raserei* gerät, erhält sie dann +2 *Angriffe*?

A: Nein. Eine Einheit ist entweder rasend oder sie ist es nicht, mehrere Instanzen von *Raserei* sind nicht kumulativ.

F: „Bestien“ und „Schwärme“ haben Angst vor Modellen mit der Sonderregel *Flammenangriffe*. Haben „Bestien“ und „Schwärme“ mit der Sonderregel *Immunität gegen Psychologie* Angst vor Modellen mit der Sonderregel *Flammenangriffe*?

A: Ja. Auch wenn Modelle, die Angst erzeugen, normalerweise immun dagegen sind, ist die Regel, dass Schwärme und Bestien Modelle mit *Flammenangriffen* fürchten, eine Ausnahme, die in den einzigartigen Regeln jener Truppentypen speziell angegeben ist.

F: Wenn manche Modelle einer Einheit Angst verursachen und andere nicht, benutze ich die gesamte Einheitenstärke oder nur die der Modelle, die Angst verursachen, um zu bestimmen, ob eine gegnerische Einheit eine niedrigere Einheitenstärke hat?

A: Zähle nur die Einheitenstärke der Modelle, die Angst verursachen.

F: Einheiten mit der Sonderregel *Zusammengewürfelte Haufen* verwenden den Rüstungswert der „Mehrheit“ der Modelle. Was passiert bei einem Gleichstand mehrerer Rüstungswerte?

A: Verwende in solchen Fällen den besseren Rüstungswert (wobei der Rüstungswert von Charaktermodellen oder Champions, die magische Gegenstände oder einzigartige Aufwertungen erworben haben, um ihren Rüstungswert zu verbessern, nicht zählen).

F: Was passiert, wenn sich einer Einheit mit der Sonderregel *Durch Deckung bewegen* ein Charaktermodell ohne diese Sonderregel anschließt?

A: Einheiten bewegen sich nur so schnell wie ihr langsamstes Modell. Auch wenn die Einheit also keine Nachteile erhält, wenn sie sich durch schwieriges oder gefährliches Gelände bewegt, erhält das Charaktermodell Nachteile, die potenziell die Reichweite der ganzen Einheit reduzieren können.

F: Was passiert, wenn eine Waffe sowohl der Sonderregel *Gewicht* als auch der Sonderregel *Schnellschuss* unterliegt?

A: Diese Regeln heben sich gegenseitig auf, also würde die Waffe einen Trefferwurfmodifikator von -1 für *Bewegungen* und *Schießen* erleiden.

F: Kann eine Einheit mit der Sonderregel *Zufällige Bewegung* sich um eine feindliche Einheit herum oder an ihr vorbei bewegen, aus einem Sichtbereich in einen anderen, bevor sie Kontakt herstellt?

A: Nein. Einheiten, die sich zufällig bewegen, sagen zwar keine Angriffe an, aber wenn du eine solche in Kontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen willst, muss sie die gleichen Kriterien erfüllen wie jede andere angreifende Einheit während ihrer Bewegung, wie auf Seite 126 beschrieben.

F: Wie weit bewegt sich eine Einheit mit der Sonderregel *Zufällige Bewegung*, wenn sie Boden preisgibt?

A: Alle Einheiten bewegen sich 2 Zoll, wenn sie Boden preisgeben.

F: Kann eine Einheit, die mittels der Sonderregel *Kundschafter* aufgestellt wird, eine Vorhutbewegung ausführen?

A: Nein.

F: Werden Einheiten, die mit der Sonderregel *Kundschafter* aufgestellt werden, bei der Feststellung berücksichtigt, welcher Spieler zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig ist?

A: Ja.

F: Wenn ein Modell mit einem geteilten Profil die Sonderregel *Stampfattacken (X)* hat, führen dann alle Teile des Modells Stampfattacken aus?

A: Nein. Stampfattacken werden nur von einem Reittier ausgeführt, nicht von seinen Reitern. Im Fall eines Streitwagens werden Stampfattacken von den Zugtieren ausgeführt – wenn es keine Zugtiere gibt, vom Streitwagen selbst.

F: Wenn sich einer Einheit ohne die Sonderregel *Blödheit* ein Charaktermodell mit ihr anschließt, unterliegt die Einheit der Sonderregel. Was passiert, wenn das Charaktermodell die Einheit verlässt?

A: Die Einheit unterliegt der Blödheit ab dem Moment nicht mehr, in dem das Charaktermodell die Einheit verlässt.

F: *Schnelle Bewegung* ermöglicht es einem Modell, sich während einer Angriffsbewegung weiter als seine maximal mögliche Angriffsreichweite zu bewegen. Warum?

A: Weil Modelle mit dieser Sonderregel sich daran erfreuen, Feiglinge niederzurennen, die vor einem Angriff fliehen!

F: Verursachen Modelle, die *Entsetzen* verursachen, dies auch bei Modellen, die *Angst* verursachen?

A: Nein. Modelle, die *Entsetzen* verursachen, verursachen *Angst* bei Modellen mit der Sonderregel *Angst*, auch wenn solche Modelle normalerweise immun gegen *Angst* sind.

F: Wenn die Siegerseite eines Nahkampfs mindestens ein Modell enthält, das *Entsetzen* verursacht, erleiden dann Modelle auf der Verliererseite, die *Angst* verursachen, den Modifikator von -1 auf ihren Moralwert?

A: Nein. Weil Modelle, die *Angst* oder *Entsetzen* verursachen, nicht von *Entsetzen* verursachenden Feinden entsetzt sind, erleiden sie nicht die Effekte von *Entsetzen*.

F: Zählen *Verwundungen durch ein Modell mit Baum fällt!*, das auf eine Einheit fällt, für das Kampfergebnis des Feindes?

A: Ja.

F: Wenn sich während der Aufstellung ein Charaktermodell ohne die Sonderregel *Vorhut* einer Einheit mit der Sonderregel

Vorhut anschließt, kann das Charaktermodell eine Vorhutbewegung mit der Einheit ausführen?

A: Nein. Wenn diese Einheit in Formation ist, kann sie auch keine Vorhutbewegung ausführen; die Präsenz des Charaktermodells ohne die Sonderregel *Vorhut* in ihren Rängen hält sie davon ab. Sollte die Einheit jedoch in einer Plänkler-Formation sein, kann sie ihre Vorhutbewegung wie üblich ausführen und das Charaktermodell stehen lassen.

F: Kann ein Charaktermodell ohne die Sonderregel *Veteranen*, das sich einer Einheit mit der Sonderregel *Veteranen* angeschlossen hat, von ihr profitieren, wenn es eine Sonderregel einsetzen will, für die es einen Moralwerttest ausführen muss (wie *Sammelruf*)?

A: Nein. Wenn ein Charaktermodell eine Sonderregel einsetzen will, für die es einen Moralwerttest ausführen muss, muss es seinen eigenen Moralwert verwenden und kann, sofern nicht anders angegeben, keine zusätzlichen Sonderregeln einsetzen, die es selbst nicht hat.

Ungewöhnliche Formationen

F: Manche Attacken erlauben es, ein bestimmtes Modell in einer Einheit als Ziel zu wählen. Kann eine solche Attacke verwendet werden, um die Einheitenform einer Einheit Plänkler zu brechen und so zu verursachen, dass auch andere Modelle entfernt werden?

A: Nein. Wie auf Seite 184 angegeben, kannst du kein Modell einer Einheit Plänkler entfernen, wenn sie auf diese Weise die Einheitenform verlieren würde. Wenn jedoch eine Attacke ein bestimmtes Modell betrifft (wie einen Champion oder ein Charaktermodell), muss jenes Modell entfernt werden, wenn die Attacke es auf null Lebenspunkte reduziert. Ersetze in solchen Fällen einfach das entfernte Modell durch ein anderes Modell derselben Einheit, das als Verlust entfernt werden könnte, um die Einheitenform zu wahren.

F: Wie ermittle ich das Zentrum einer Plänkler-Einheit?

A: Das Zentrum ist der Punkt, der von den Rändern der Gruppe gleich weit entfernt ist. Wenn man jedoch Explosivschablonen bedenkt, ist der Sinn dahinter, eine Explosivschablone über dem Zentrum einer Einheit zu platzieren, dafür zu sorgen, dass eine signifikante Anzahl Modelle unter ihr liegt. Bei Plänklern ist das nicht immer möglich. Daher kannst du das Mittelloch einer Explosivschablone über dem Modell platzieren, das dem Zentrum einer Plänklerinheit am nächsten ist.

F: Wenn eine Plänkler-Einheit angreift oder angegriffen wird, können sich manche Modelle manchmal nicht weit genug bewegen, um sich mit dem Rest der Einheit zu formieren. Was passiert mit jenen Modellen?

A: Die Einheit verliert ihre Einheitenform, wie auf Seite 184 beschrieben. Das heißt, dass Modelle der Einheit als Verluste entfernt werden müssten, bis die Einheitenform wieder besteht.

F: Wie formiert sich eine Einheit aus Plänklern, wenn sie von zwei oder mehr feindlichen Einheiten aus verschiedenen Richtungen angegriffen wird?

A: Die Plänkler sollten sich gegen die erste angreifende Einheit formieren, um sich mit ihr in Kontakt zu bewegen. Die restlichen feindlichen Einheiten greifen die bereits formierten Plänkler an. Sollten Einheiten ihre Angriffsbewegungen nicht abschließen können, sind deren Angriffe gescheitert.

F: Haben Plänkler Flanken- oder Rückenbereiche, während sie im Nahkampf verwickelt sind?

A: Nein.

Charaktermodelle

F: Kann mein Armeestandartenträger einen höheren Moralwert haben als mein General?

A: Nein. Wie auf Seite 203 angegeben, ist der General das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert. Wenn das bedeutet, dass du das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert nicht zu deinem Armeestandartenträger aufwerten kannst, weil es dein General sein muss, dann ist das so.

F: Kann meine Armee ein Charaktermodell enthalten, das einen höheren Moralwert hat als mein General, wenn jenes Charaktermodell eine Sonderregel (wie *Einzelgänger*) hat, die ihm verbietet, der General zu sein?

A: Ja.

F: Wenn meine Armee ein Söldner-Charaktermodell enthält, kann ich es zu meinem General machen?

A: Nein. Der General einer Armee muss eines der Charaktermodelle aus der „Charaktermodelle“-Sektion der von dir verwendeten Armeezusammenstellungsliste sein.

F: Wenn eine Einheit, die Modifikatoren auf den Moralwert unterliegt, die Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* des Generals (oder eine andere Regel, die es einer Einheit ermöglicht, den Moralwert eines nahen Charaktermodells zu nutzen) verwendet, ignoriert sie dann die Modifikatoren?

A: Nein, der Modifikator gilt dennoch. Wenn beispielsweise eine Einheit eine Nahkampfrunde gegen einen Entsetzten verursachen- den Feind verliert, gilt der Moralwertmodifikator von -1 durch Entsetzen auf den Moralwert, den die Einheit für ihren Aufriebs- test verwendet, egal ob es ihr eigener ist oder der des Generals.

F: Wenn mein Armeestandartenträger eine Herausforderung ablehnt und sich aus dem Kampf zurückzieht, können dann andere Einheiten noch von seiner Sonderregel *Haltet die Stellung* profitieren?

A: Nicht, solange die Einheit jenes Charaktermodells noch mit dem Modell in den Nahkampf verwickelt ist, das die Herausforderung ausgesprochen hat. Armeestandarten inspirieren etwas weniger, wenn sie als Kuscheldeckenversteck verwendet werden.

F: Ersetzt ein Charaktermodell, das einen Streitwagen als Reittier wählt, ein Besatzungsmitglied?

A: Nein. Die Punkte, die du für einen Streitwagen zahlst, enthalten seine Besatzung, egal, ob jener Streitwagen alleine oder als Reittier gewählt wird. In der Realität kann es etwas schwierig sein, das Charaktermodell und die Besatzung komplett auf dem Streitwagen unterzubringen. Es ist völlig in Ordnung, ein oder zwei Besatzungsmodelle zu entfernen, um Platz für das Charaktermodell zu schaffen. In solchen Fällen stellen wir uns vor, dass das Profil des fehlenden Besatzungsmitglieds darstellt, dass die Zugtiere eines Charaktermodells größer, stärker und besser ausgebildet sind als üblich.

F: Ein Charaktermodell auf einem berittenen Monster oder Streitwagen kann sich entscheiden, den besseren Rüstungswert zu verwenden, seinen oder den des Reittiers. Angenommen, das Charaktermodell trägt eine magische Rüstung, aber ich will den Rüstungswert des Reittiers verwenden, kann ich dann noch andere Vorteile durch die magische Rüstung anwenden?

A: Nein. Du musst einen magischen Gegenstand ganz oder gar nicht einsetzen.

F: Wenn ich ein Charaktermodell mit einem Rüstungswert von 6+ auf einem Streitwagen mit einem Rüstungswert von 4+ habe, muss ich dann den Rüstungswert des Streitwagens einsetzen?

A: Nein, du wählst den besseren Rüstungswert. Wenn man jedoch magische Rüstungen und andere Sonderregeln bedenkt, ist „besser“ etwas subjektiv. Natürlich ist ein Rüstungswert von 4+ besser als einer von 6+, aber häufig muss man bei der Verwendung von Rüstung mehr bedenken als nur den Rüstungswert; viele magische Rüstungen geben zusätzliche Boni, die sie besser machen. Einfach gesagt: Wenn die Regeln dir erlauben, etwas zu wählen, kannst du wählen.

F: Wenn ein Charaktermodell auf einem berittenen Monster oder Streitwagen einen Schild trägt, verbessert dies den Rüstungswert des Reittiers?

A: Nein, das Charaktermodell trägt den Schild, nicht das Reittier.

F: Reduziert die Anwesenheit eines Charaktermodells, dessen Base den Platz von zwei oder mehr Modellen in zwei oder mehr Gliedern einnimmt, den Gliederbonus jener Einheit?

A: Nein.

F: Einer *schwerfälligen* Einheit können sich keine Charaktermodelle anschließen, die nicht auch *schwerfällig* sind, aber können sich *schwerfällige* Charaktermodelle Einheiten anschließen, die nicht *schwerfällig* sind?

A: Ja.

F: Wenn sich einer Einheit ein Charaktermodell mit einem anderen Truppentyp anschließt, erhält diese Einheit dann die Regeln, die mit jenem Truppentypen zusammenhängen?

A: Nein.

F: Kann ein Charaktermodell im kämpfenden Glied einer Einheit, aber nicht in Basekontakt mit dem Feind sich durch die Glieder bewegen, damit es in Basekontakt kommt?

A: *Nein. Charaktermodelle können sich durch die Glieder in das kämpfende Glied bewegen, sich aber nicht innerhalb des kämpfenden Glieds bewegen.*

F: Kann ein Charaktermodell in der Kommandoabteilung einer Einheit platziert werden?

A: *Ja.*

F: Kann ein Charaktermodell, für das kein Platz im ersten Glied einer Einheit mit der Sonderregel *Getümmel* ist, ins zweite Glied gehen?

A: *Nein, Charaktermodelle müssen im ersten Glied platziert werden. Ist das nicht möglich, ziehen sie sich ins letzte Glied zurück.*

F: Können Charaktermodelle Modelle der Kommandoabteilung in das zweite Glied einer Einheit mit der Sonderregel *Getümmel* verdrängen?

A: *Nein, Modelle der Kommandoabteilung müssen immer im ersten Glied ihrer Einheit stehen.*

F: Wenn ein Charaktermodell sich im hintersten Glied einer Einheit befindet, weil nicht genug Platz für es im ersten Glied ist, verleiht es dann seiner Einheit irgendwelche Boni?

A: *Sofern es keine Sonderregel hat, die das Gegenteil angibt, nein.*

F: Wenn ein *Kriegerschar*-Charaktermodell (wie auf Seite 172 beschrieben) sich einer *Kriegerschar* mit einem Gliederbonus von 1 oder mehr anschließt, vergrößert der Modifikator auf seinen Moralwert dann seine Befehlsreichweite?

A: *Ja.*

F: Wenn ein *Kriegerschar*-Charaktermodell sich einer Einheit anschließt, die keine *Kriegerschar* ist, modifiziert der Gliederbonus jener Einheit dann seinen Moralwert?

A: *Nein.*

F: Meine Einheit möchte ein einzelnes feindliches Charaktermodell beschießen. Eine weiter als 3 Zoll von jenem Charaktermodell entfernte feindliche Einheit stellt jedoch ein näheres Ziel dar. Kann ich das einzelne Charaktermodell beschießen?

A: *Ja. Die Regel, dass ein einzelnes Charaktermodell nicht beschossen werden kann, wenn es nicht das nächste Ziel ist, gilt nur, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete Einheiten befindet. Wenn eine Einheit mehr als 3 Zoll von jenem Charaktermodell entfernt ist, beschützt sie es nicht, egal, wie nah sie am Feind steht.*

F: Kann ein Charaktermodell, das sich einer Einheit aus Modellen eines unterschiedlichen Truppentyps angeschlossen hat, als Ziel für feindlichen Beschuss gewählt werden? Wenn sich beispielsweise ein Charaktermodell, dessen Truppentyp „Leichter Streitwagen“ ist, einer Einheit „Regulärer Infanterie“ anschließt, kann es dann als Ziel gewählt werden?

A: *Ja. Dazu kommt noch, dass es auch keinen „Achtung, Sir!“-Wurf bekommt.*

F: Wenn ein Charaktermodell sich einer Einheit anschließt, die eine magische Standarte trägt, übertragen sich deren Effekte auch auf das Charaktermodell?

A: *Ja. Wenn Charaktermodelle sich einer Einheit anschließen, werden sie Teil jener Einheit, daher betreffen magische Standarten, die die Einheit betreffen, sie ebenfalls.*

F: Kanonen wählen feindliche Modelle nicht direkt als Ziel, sie wählen einen Punkt auf dem Boden als Ziel. Wie verhält sich dies damit, einzelne Charaktermodelle als Ziel zu wählen? Kann eine Kanone so abgefeuert werden, dass sie ein einzelnes Charaktermodell trifft, das eigentlich durch die Nähe zu einer befreundeten Einheit vor Beschuss geschützt ist?

A: *Der Sinn dieser Regel ist es, Charaktermodelle vor feindlichem Beschuss zu schützen, auch vor Beschuss, der nicht den üblichen Regeln folgt (auch wenn dies sie nicht vor Schablonen schützt). Deshalb, und im Geiste dieser Regel, kann ein feindliches Charaktermodell innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit aus fünf oder mehr Modellen des gleichen Truppentyps in diesem Fall nur von einer Kanonenkugel getroffen werden, wenn es das der Kanone nächste Ziel ist, auch wenn sein Base direkt unter dem Weg der springenden Kanonenkugel liegt. Wenn das Base des Charaktermodells jedoch direkt unter dem Einschlagspunkt der Kanonenkugel liegt, wird es getroffen.*

F: Manche magischen Waffen oder Sonderregeln erlauben es, bestimmte Modelle einer Einheit als Ziel zu wählen. Ignorieren solche Attacken die Regel „Achtung, Sir!“?

A: *Nein.*

F: Kann ein Charaktermodell mit Eigenname, das mit einer normalen Waffe wie einer Lanze oder einem Kavalleriespeer und einer magischen Waffe ausgerüstet ist, sich entscheiden, die Lanze oder den Kavalleriespeer einzusetzen, oder muss es die magische Waffe einsetzen?

A: *Es muss die magische Waffe einsetzen. Manche Charaktermodelle mit Eigenname tragen jedoch eine Ersatzwaffe mit sich für den Fall, dass ihre magische Waffe zerstört wird.*

Waffen des Krieges

F: Übertragen sich Sonderregeln der Waffe eines Modells auf Attacken des Reittiers des Modells?

A: *Nein. Alle Regeln einer Waffe, ob magisch oder weltlich, gelten nur für Attacken mit jener Waffe. Das kann, ist aber nicht beschränkt auf, Regeln einschließen, die für eine bestimmte Waffe einzigartig sind oder Sonderregeln, die für eine magische Waffe gelten. Wenn beispielsweise ein Zauberer mit einer Geschwinden Klinge bewaffnet ist, haben Attacken mit jener Waffe die Sonderregel Schlägt zuerst zu, aber der Zauberer kann nicht erklären, dass das Tragen der Waffe ihm erlaubt, Verheerungszauber mit Initiative 10 zu wirken.*

Ein anderes Beispiel: Wenn ein Modell eine einzigartige Sonderregel seiner Fraktion hat, die Handwaffen zusätzliche Regeln verleiht (die Besatzung eines Wildschweinstreitwagens der Orks hat beispielsweise die Sonderregel Spalta), dann gilt jene Sonderregel nur für die tatsächlichen Handwaffen der Reiter oder Streitwagenbesatzung, nicht für Waffen, die zu Reittieren oder Zugtieren gehören, die „als Handwaffen zählen.“

F: Manche Monster haben Waffen mit Anmerkungen, die besagen, dass sie im Nahkampf eine Attacke oder eine zusätzliche Attacke mit dieser Waffe ausführen müssen oder dürfen. Können sie auch mehr Attacken mit jener Waffe ausführen?

A: *Nein. Wenn beim Profil einer Waffe angemerkt ist, dass das Modell eine bestimmte Anzahl Attacken mit jener Waffe ausführen darf oder muss, normale Attacken oder sonstige, dann ist das genau die Anzahl der mit jener Waffe auszuführenden Attacken.*

F: Kann ein mit zwei Handwaffen bewaffnetes Modell sich entscheiden, auch mit nur einer Handwaffe zu kämpfen?

A: *Ja. Wie auf Seite 213 bemerkt, sind alle Modelle mit einer Handwaffe ausgerüstet, solange nicht anders angegeben. Ein Modell mit zwei hat offensichtlich zwei und kann auch mit nur einer kämpfen, um die Sonderregel Zusatzattacken (+1) für einen anderen Vorteil nicht zu nutzen.*

F: Können Fernkampfwaffen im Nahkampf eingesetzt werden?

A: *Nein.*

Kriegsmaschinen

F: Wenn der Lebenspunktwert einer Kriegsmaschine und ihrer Besatzung sich unterscheiden, welchen davon verwende ich dann für die Bestimmung der Einheitenstärke?

A: *In jenen Fällen den Lebenspunktwert der Besatzung.*

F: Kann eine Kanone einen Punkt auf dem Boden als Ziel wählen, wenn Wald oder Hügel zwischen ihr und jenem Punkt liegen?

A: *Nein, eine Kanone kann nicht über Wälder und Hügel schießen, auch nicht von einem Hügel aus. Eine Steinschleuder kann dies jedoch tun, wenn sie indirekt schießt.*

F: Kann eine Kanone einen Punkt auf dem Boden als Ziel wählen, wenn eine andere Einheit zwischen ihr und jenem Punkt liegt?

A: *Nur, wenn die Kanone sich auf einem Hügel befindet und die Einheit nicht. Eine Steinschleuder kann dies jedoch tun, wenn sie indirekt schießt.*

F: Kann eine Kanone so abgefeuert werden, dass sie eine feindliche Einheit im Nahkampf mit einer befreundeten Einheit trifft?

A: *Nein. Seite 143 des Regelbuchs erklärt, dass außer in seltenen Ausnahmen Einheiten keine feindlichen Einheiten im Nahkampf beschießen können. Bei Kanonen kann also der Zielpunkt nicht so platziert werden, dass die Kanonenkugel eine befreundete Einheit oder eine feindliche Einheit im Nahkampf mit einer befreundeten Einheit treffen könnte.*

F: Kann eine Kriegsmaschine mit der Ballistischen Fertigkeit eines angeschlossenen Charaktermodells abgefeuert werden?

A: *Nein. Eine Kriegsmaschine und ihre Besatzung gelten als einzelnes Modell, du musst also die BF der Besatzung verwenden.*

F: *An manche Kriegsmaschinen können sich zusätzliche Modelle anschließen wie der Ork-Treiber. Werden jene angeschlossenen Modelle auch zerstört, wenn die Kriegsmaschine zerstört wird?*

A: *Ja.*

Schlachtfeldgelände

F: *Um ein niedriges lineares Hindernis zu verteidigen, muss eine Einheit ihr erstes Glied in Basekontakt dazu bringen. Sind Plänkler dazu in der Lage oder verhindert ihr Fehlen von Gliedern es?*

A: *Plänkler können ein niedriges lineares Hindernis verteidigen. Bewege dazu einfach so viele Plänkler wie möglich in Basekontakt mit dem Hindernis.*

Warhammer-Armeen

F: *Übertragen sich Armeesonderregeln auf Söldner, die ich in meiner Aufmarschliste habe?*

A: *Sofern nicht anders angegeben, nein.*

F: *Wenn mein Gegner und ich uns auf ein 2000-Punkte-Spiel geeinigt haben, aber meine Armee nicht genau 2000 Punkte hat (beispielsweise 1997), kann etwas, das auf 0-1 pro 1000 Punkte beschränkt ist, zweimal in meiner Armeezusammenstellungsliste wählen?*

A: *Ja. Diese Beschränkungen beziehen sich auf die Schlachtgröße und nicht auf den genauen Punktwert deiner Armee.*

F: Muss ein Verbündetenkontingent die Beschränkungen der Armeezusammenstellungsliste befolgen, aus der es stammt?

A: *Ja. Ein Verbündetenkontingent ist eine kleine Armee in einer großen Armee und wird mit einer Großes-Heer- oder Berüchtigte-Armee-Liste erstellt. In einer 2000-Punkte-Armee müsste ein Verbündetenkontingent von 500 Punkten also 125 Punkte für Kerneinheiten ausgeben, könnte nicht mehr als 250 Punkte für Charaktermodelle ausgeben und könnte keine Einheiten wählen, die auf 0-1 pro 1000 Punkte beschränkt sind.*

F: Zählen die Punkte, die ich für Kerneinheiten in einem Verbündetenkontingent ausgabe, für den Minimalprozentsatz von Kerneinheiten in der ganzen Armee?

A: *Nein.*

F: Betrifft ein auf ein Hauptregiment gewirkter Zauber seine Abteilungen und umgekehrt?

A: *Nein, Zauber, die eine Einheit betreffen, betreffen nur die Einheit, auf die sie gewirkt werden.*

Warhammer-Schlachten

F: Das Regelbuch gibt die minimale Schlachtfeldgröße als 30 Zoll x 44 Zoll bis 1000 Punkte an, 44 Zoll x 60 Zoll für 1001 bis 3000 Punkte und 44 Zoll x 90 Zoll für Spiele ab 3001 Punkte. Müssen wir diese Größen verwenden?

A: *Nein. Dies sind empfohlene Mindestgrößen. Die normale Schlachtfeldgröße für Spiele zwischen 2000 und 3000 Punkten ist 48 Zoll x 72 Zoll und wir empfehlen dies auch. Die Mindestgrößen beruhen auf den faltbaren Kartonspielfeldern, die Games Workshop produziert. Diese eignen sich ideal für kleine Spiele oder bei Platzproblemen. Wir bevorzugen ein Schlachtfeld von 44 x 60 Zoll für 1000 bis 1500 Punkte anstelle des traditionelleren kleineren Schlachtfelds von 48 Zoll x 48 Zoll. Das kleinere Rechteck gefällt uns besser.*

F: Müssen Einheiten beim Aufstellen der Armeen vollständig in ihrer Aufstellungszone platziert werden?

A: *Ja.*

Lehren der Magie

F: Wenn der Zauber *Arkane Eile* verwendet wird, um eine Einheit mit zufälliger Bewegung zu bewegen, kann die Einheit sich in Kontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen?

A: *Nein. Während eine Einheit mit zufälliger Bewegung sich während der Unterphase „Pflichtbewegungen“ in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen kann, verursacht *Arkane Eile* die Bewegung der Einheit bei Wirken des Zaubers, also während der Unterphase „Restliche Bewegungen“.*

F: Wenn eine Einheit, auf die *Erdwall* gewirkt wurde, einen Angriff ansagen muss (beispielsweise wegen *Raserei* oder *Ungestüm*), muss sie das tun? Falls ja, kann sie eine Angriffsbewegung ausführen?

A: *Erdwall hält eine Einheit nicht davon ab, einen Angriff anzusagen, sondern verhindert den Angriff. Ja, die Einheit muss einen Angriff ansagen, wenn sie muss. Aber da sie nicht angreifen kann, bewegt sie sich nicht und der Angriff schlägt fehl.*

F: Kann eine Einheit, auf die *Erdwall* gewirkt wurde, die Angriffsreaktion *Gegenangriff* ausführen?

A: *Nein.*

F: Wenn eine Einheit eine feindliche Einheit angreift, auf die *Erdwall* gewirkt wurde, muss sie dann alle Regeln für den Angriff auf eine feindliche Einheit hinter einem verteidigten niedrigen linearen Hindernis befolgen, auch wenn sich kein solches tatsächliches Gelände zwischen den beiden Einheiten befindet?

A: *Ja. Eine Einheit, auf die *Erdwall* gewirkt wurde, gilt als hinter einem verteidigten niedrigen linearen Hindernis befindlich, wenn sie angegriffen wird. Betrachte den Effekt des Zaubers als Darstellung eines magisch manifestierten Hindernisses anstelle eines tatsächlichen Geländestücks.*

F: Kann der Zauber *Geisterhafter Doppelgänger* aus der Lehre der Illusion mit einer magischen Waffe verwendet werden, die dem Träger nur eine einzelne Attacke erlaubt?

A: *Nein, Waffen, die nur eine einzelne Attacke erlauben, können nur einen einzelnen Treffer erzeugen.*

F: Wie interagiert der Zauber *Geisterhafter Doppelgänger* mit Waffen, die eine der Sonderregeln *Schlägt zuerst zu* und *Schlägt zuletzt zu* haben?

A: *Der Zauber wird mit der Initiative des Zauberers gewirkt, weshalb Attacken, die vom Zauber ausgehen, auch die Initiative des Zauberers nutzen. Sollte der Zauberer aber eine Waffe mit der Sonderregel *Schlägt zuletzt zu* wählen, werden die Attacken mit einer Initiative von 1 abgehandelt.*

Magische Gegenstände

F: Zwei oder mehr Große Obsidiane zu tragen verbessert die *Magieresistenz*, aber verbessert ein Großer Obsidian auch die *Magieresistenz*, die einen anderen Ursprung hat?

A: *Nein.*

F: Wenn eine Magische Standarte die Waffen einer Einheit beeinflusst (beispielsweise die *Klingenstandarte*), werden diese Waffen auch magisch und erhalten die Sonderregel *Magische Attacken*?

A: *Nur, wenn die Beschreibung der Magischen Standarte beinhaltet, dass die Waffen einer Einheit, die mit ihr ausgerüstet ist, die Sonderregel *Magische Attacken* erhält. Grundsätzlich beschwört der Erwerb eines magischen Gegenstandes keine weiteren Boni aus dem Aether.*

F: Kann der Träger des Zauberhuts Zauber wirken, während er Rüstung trägt?

A: *Ja. Der Träger des Zauberhuts ist kein echter Zauberer – seine magischen Kräfte kommen von einem verzauberten Hut, der nicht von der Rüstung des Modells betroffen wird.*

F: Kann der Träger des Zauberhuts auch einen magischen Helm tragen wie den Schimmerhelm?

A: *Ja, denn eines ist ein Verzauberter Gegenstand, der andere Gegenstand eine magische Rüstung, aber wir hoffen, dass jeder, der ein Modell so ausrüstet, es auch mit zwei Hüten darstellt!*

F: Wenn ein Zauberer den Zauberhut trägt, wird dann seine Magiestufe erhöht?

A: *Nein. Wie in der Beschreibung des Gegenstands erklärt, ist der Träger ein Zauberer der Stufe 1 und kennt einen zufällig ermittelten Zauber. Das ist ein großer Nachteil für einen mächtigen Zauberer, aber kann für ein Charaktermodell, das kein Zauberer ist, ein großer Vorteil sein.*

F: Betreffen Tränke das Reittier eines Modells?

A: *Nein.*

F: Wenn die Schriftrolle der Verwandlung erfolgreich gegen einen Zauberer auf einem berittenen Monster (einem Drachen beispielsweise) eingesetzt wird, was passiert dann genau mit dem Drachen?

A: *Der Zauberer wird verwandelt, aber nicht sein Reittier. Im gegebenen Beispiel hättest du einen Frosch, der einen Drachen reitet.*

F: Was passiert, wenn eine Schriftrolle der Verwandlung gegen einen Gebundenen Zauber eingesetzt wird?

A: *Nachdem du den Test gegen die Energiestufe des Gegenstands (anstelle seiner Magiestufe) ausgeführt hast, kann er in einen leblosen Frosch verwandelt werden, was ihn nutzlos macht, bis er sich zurückverwandelt. Während der Unterphase „Beginn des Zuges“ jedes Zuges kannst du wie üblich einen W6 für jeden verwandelten Gegenstand in deiner Armee werfen, um zu sehen, ob er sich zurückverwandelt, wie auf Seite 343 beschrieben.*

F: Kann ein Zauberer mit einem Gelehrsamen Homunkulus einen Grundzauber seiner Fraktion anstelle seiner gewählten Magielehre auswählen?

A: *Nein.*

F: Wie viele Zauber kennt ein Zauberer mit einem Arkanen Homunkulus? Kennt also ein Zauberer der Stufe 3 drei Zauber aus zwei Lehren (zwei aus einer und einen aus der anderen) oder sechs Zauber, drei aus jeder Lehre?

A: *Ein Arkaner Homunkulus erhöht nicht die Anzahl der Zauber, die ein Zauberer kennt, er erlaubt ihm nur, Zauber aus zwei Lehren zu kennen. Ein Zauberer der Stufe 3 würde also drei Zauber aus zwei Lehren kennen.*

F: Manche Modelle finden sich in der Armeeliste einer Fraktion, können aber in eine Armee aufgenommen werden, die mit einer Armeezusammenstellungsliste einer anderen Fraktion erstellt wird (etwa Drachener-Shaggoths oder Einheiten, die als Söldner genommen werden können). Auf welche magischen Gegenstände haben solche Modelle Zugriff?

A: *Modelle können magische Gegenstände aus der Liste der Gewöhnlichen magischen Gegenstände im Regelbuch von Warhammer: The Old World oder aus den Listen der magischen Gegenstände ihrer eigenen Fraktion erwerben. Ein Drachener-Shaggoth könnte also gewöhnliche magische Gegenstände oder magische Gegenstände der Tiermenschen-Großherden erwerben.*