

STRAHLENDE HEERE

F&A & ERRATA – VERSION 1.5.2

Dieses Dokument versammelt Änderungen der Regeln von Strahlende Heere und den dazugehörigen Arkanen Journalen 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 für Strahlende Heere

Im Folgenden findest du Errata für Strahlende Heere und die dazugehörigen Arkanen Journale. Wenn dieses Dokument überarbeitet wird, werden aktualisierte Einträge mit [\[Blau\]](#), 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 15

Die Runen schlagen: Ändere die Regel wie folgt:

„Ein Runenamboss kann die folgenden Gebundenen Zauber mit einer Energiestufe von 2 wirken.“

Rune von Eid und Stahl: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+/11+“ und ändere den ersten Satz seines Effekts wie folgt:

„Wird dieser Gebundene Zauber mit einem Zauberergebnis von 8 oder mehr gewirkt, kann die befreundete Zieleinheit misslungene Rüstungswürfe wiederholen.“

Rune von Heim und Herd: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“.

Seite 22

Grenzläufer: Ändere die Einheitengröße zu „5-20“

Seite 23

Hammerträger: Füge der Liste der Sonderregeln *Gromrilrüstung* hinzu.

Seite 24

Rettungsrunen: Ändere die Regel wie folgt:

„Modelle mit dieser Sonderregel haben 6+ Rettung gegen alle erlittenen Verwundungen, die durch eine nichtmagische feindliche Attacke verursacht wurden.“

Seite 25

Trollhammer-Harpune: Ändere den Stärkewert zu „5“ und ersetze die Sonderregel *Zwergengefertigt* durch *Unhandlich*.

Seite 39

Runenwissen: Ändere die Regel wie folgt:

Ein Modell mit dieser Sonderregel kann wie ein Zauberer bestimmt werden, um einen Zauberbann zu versuchen. Im Gegensatz zu normalen Zauberern haben Modelle mit dieser Sonderregel jedoch keine Magiestufe, mit denen ihre Bannreichweite ermittelt oder ihre Bannwürfe modifiziert werden können. Stattdessen gilt:

- Ein Runenamboss hat eine Bannreichweite von 24 Zoll und kann einen Modifikator von +3 auf seine Bannwürfe anwenden.
- Ein Runenmeister hat eine Bannreichweite von 21 Zoll und kann einen Modifikator von +2 auf seine Bannwürfe anwenden.
- Ein Runenschmied hat eine Bannreichweite von 18 Zoll und kann einen Modifikator von +1 auf seine Bannwürfe anwenden.

Seite 48

General des Imperiums: Ändere den Moralwert zu „10“.

Hauptmann des Imperiums: Ändere den Moralwert zu „9“.

Seite 52

Lektor des Sigmar: Ändere den Moralwert zu „9“.

Priester des Sigmar: Ändere den Moralwert zu „8“.

Seite 53

Hohepriester des Ulric: Ändere den Moralwert zu „9“.

Priester des Ulric: Ändere den Moralwert zu „8“.

Seite 54

Wolken aus Ruß und Rauch: Ändere die Regel wie folgt: „Sofern es nicht beritten ist, gilt dieses Modell als in ganzer Deckung befindlich, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit mit dem Truppentyp „Kriegsmaschine“ befindet.“

Seite 57

Imperiale Staatstruppen: Füge den Listen der Sonderregeln der Staatstruppen und Staatstruppen-Veteranen *Horde* hinzu.

Seite 60

Bihandkämpfer: Ändere den Stärkewert zu „4“.

Champion des Fürsten: Ändere den Stärkewert zu „4“.

Seite 61

Flagellant und Untergangsprophet: Ändere den Widerstandswert zu „4“.

Seite 69

Dampfkanone: Füge den „Anmerkungen“ der Dampfkanone Folgendes hinzu:

„Diese Waffe hat keine Sichtlinie von 360° und kann nur in den Frontbereich des Dampfpanzers schießen.“

Seite 70

Imperialer Greif, Sonderregeln: Entferne „Zwei Köpfe“ aus der Liste der Sonderregeln des Imperialen Greifen.

Seite 76

Siegessorbeer: Ändere den zweiten Absatz von „Siegessorbeer“ wie folgt:

„Wenn du dein Kampfergebnis berechnest, ist jede nicht verhinderte Verwundung durch eine Attacke des Trägers des Siegessorbeers (nicht aber seines Reittiers) 2 Kampfergebnispunkte wert statt wie sonst 1.“

Seite 76

Magierstab: Füge „Magierstab“ Folgendes hinzu: 0-1 pro Zauberer.

Seite 90

Königspegasus: Ändere die Punktkosten zu „70“ und ändere den Truppentyp zu „Monströse Kreatur.“

Seite 92

Stangenwaffe: Ändere das Waffenprofil wie folgt:

Stangenwaffe	R	S	DS	Sonderregeln
Einhändig	Nahkampf	S	-	Tiefgestaffelter Kampf
Zweihändig	Nahkampf	S+1	-1	Zweihändig geführt

Anmerkung: Eine Stangenwaffe hat zwei Profile. Du musst wählen, welches Profil die Einheit verwendet, wenn ihr Nahkampf während Schritt 1.1. der Unterphase „Nahkampf wählen und ausstragen“ gewählt wird. Ein Modell mit einer Stangenwaffe kann in einem Zug, in dem es angegriffen hat, keine Unterstützungstaktionen ausführen.

Seite 94

Gralspilger: Ändere die Punktkosten zu „6“ und die Einheitengröße wie folgt:

„5-30 Gralspilger/0-1 Gralsreliquie“

Seite 96

Questritter: Ändere die Einheitengröße zu „3+“.

Seite 98

Pegasusritter: Ändere die Punktkosten zu „59“ und entferne *Lanzenformation* aus der Liste der Sonderregeln.

Seite 99

Berittene Freisassen, Sonderregeln: Die letzte Sonderregel sollte *Wendige Kavallerie* sein, nicht *Schnelle Kavallerie*.

Seite 102

Rittertugenden: Ändere den zweiten Absatz wie folgt:

„Um dies darzustellen, können einige Modelle (nicht aber etwaige Reittiere) eine Rittertugend erhalten. Jede Tugend darf nur einmal pro Armee gewählt werden.“

Seite 106

Falkenhorn des Fredemund: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Beschränkt. Wenn er nicht in den Nahkampf verwickelt ist, kann der Träger des Falkenhorns des Fredemund während seiner Unterphase „Befehle“ versuchen es einzusetzen, indem er einen Moralwerttest (mit seinem eigenen, unmodifizierten Moralwert) ausführt.“

Seite 109

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

Seite 110

Kampfergebnisbonus: Ändere den Eintrag wie folgt:

„Eine Einheit in Lanzenformation mit einer Einheitenstärke 5 oder mehr erhält einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt auf ihr Kampfergebnis.“

Seite 124

Magie: Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Baummenschenälteste: Jeder Baummenschenälteste kennt Zauber aus einer der folgenden Magielehren.“

Seite 128

Waldelfenkrieger: Ändere die Punktkosten zu „10“.

Seite 129

Ewige Wache: Ändere die Punktkosten zu „12“.

Seite 133

Dryade und Nymphe: Ändere die Bewegungswerte zu „6“, dann füge *Rüstungsfluch (1)* der Liste der Sonderregeln hinzu.

Seite 134

Waldreiter: Ändere die Punktkosten zu „17“ und die Einheitengröße zu „4+“

Seite 135

Schwester der Dornen: Ändere die Punktkosten zu „22“

Töchter der Ewigkeit: Ändere die Regel wie folgt:

„Modelle mit dieser Sonderregel haben 4+ Rettung gegen jede erlittene Verwundung.“

Zirkel des Tiefen Waldes: Ändere den ersten Satz der Sonderregel „Zirkel des tiefen Waldes“ wie folgt:

„Eine Einheit Schwestern der Dornen kennt einen einzelnen, zufällig bestimmten Zauber aus der Magielehre Kampfmagie oder Elementarismus. Wenn gewünscht, kann dieser Zauber abgelegt und durch den Grundzauber der gewählten Lehre ersetzt werden.“

Seite 136

Wilder Jäger: Ändere die Punktkosten zu „26“

Seite 145

Hinterhalt im Wald: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

Arkane Journal – Zwergen-Bergstädte

Seite 7

Die Axt des Dargo: Ändere den Stärkewert der Axt des Dargo auf „S+2“

Seite 9

Sappeur-Maschinist: Füge der Liste der Sonderregeln des Sappeur-Maschinisten „Feindliches Gelände“ hinzu.

„Sobald die Spieler das Gelände aufgestellt haben, kann ein Spieler der Reiche der Waldelfen einen zusätzlichen Wald aufstellen, der an seiner schmalsten Stelle nicht weniger als 3 Zoll und an seiner breitesten Stelle nicht mehr als 9 Zoll breit ist.“

Seite 146

Waldwanderer: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“

Schmaus der Krähen: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „8+“

Seite 163

Weißer Löwen von Chrace: Füge der Liste der Sonderregeln *Rasender Angriff* hinzu.

Seite 179 – Elfenehrungen

Elfenehrungen: Ändere den zweiten Absatz von „Elfenehrungen“ wie folgt:

„Um dies darzustellen, können einige Charaktermodelle eine Elfenehrung erhalten, die dem Charaktermodell (nicht aber etwaigen Reittieren) gewisse Vorteile in Form einzigartiger Ausrüstung und zusätzlicher Sonderregeln verleiht.“

Seite 186

Hand des Khaine: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „7+“

Arkane Journal – Imperium der Menschen

Seite 7

General Hans von Löwenhacke: Ändere den Moralwert zu „10“

Seite 9

Teutogengarde: Entferne *Wächter des Tempels* aus der Liste der Sonderregeln.

Seite 10

Dammaz Drengi: Entferne „(Charaktermodell)“ aus dem *Truppentyp*, dann füge der Liste der Sonderregeln *Plänker* hinzu.

Seite 15

Goblinschnitter*: Ändere die Profilwerte Lebenspunkte und Attacken der Besatzung zu „2“ und die Basegröße wie folgt:

- „Basegröße: 50 x 75 mm“

Arkane Journal – Königreich Bretonia

Seite 7

Hüter der Heiligen Stätten: Ändere den dritten Satz des zweiten Absatzes der Regel wie folgt:
„Magiewirbel, freies Feld oder Hügel oder Bauwerke wie zum Beispiel Mauern oder Gebäude zählen nicht dazu.“

Seite 10

Schlachtross: Ändere die Basegröße wie folgt:

- „Basegröße: 25 x 50 mm (min.), 30 x 60 mm (max.)“

Arkane Journal – Reiche der Waldelfen

Seite 6

Orion: Entferne *Angst* aus der Liste der Sonderregeln.

Geisterhafte Jagdhunde: Füge am Ende der Regel folgendes hinzu:

„Zusätzlich kann Orion selbst nicht Ziel feindlichen Beschusses sein, solange mindestens ein Jagdhund des Orion lebt.“

Seite 8

Araloth, Fürst Talsyns: Ändere die Punktkosten zu „150“.

Seite 16

Athel Lorens Zorn: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Boshafter Schwall: 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 3W6 Treffer der Stärke 2 mit DS -1.“

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

Arkane Journal – Reiche der Hochelfen

Seite 3

Krieger der Wildnis: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Sobald die Spieler das Gelände aufgestellt haben, kann ein Spieler des Chracianischen Kriegsheers einen zusätzlichen Wald aufstellen, der an seiner schmalsten Stelle nicht weniger als 3 Zoll und an seiner breitesten Stelle nicht mehr als 9 Zoll breit ist.“

Seite 18

Ring des Zorns: Ändere die Regel wie folgt:

„Der Träger eines Rings des Zorns kann den Zauber *Hammerhand* aus der Lehre der Kampf magie als Gebundenen Zauber mit Energiestufe 1 wirken.“

F & A – Häufig gestellte Fragen & Antworten zu Strahlende Heere

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 [\[Blau\]](#), komplett neue Ergänzungen in [\[Magenta\]](#) hervorgehoben.

Zwergen-Bergstädte

F: Wenn ich einem Runenamboss Rüstungsrunen gebe, profitiert dann auch der Amboss selbst oder nur die Besatzung?

A: Nur die Besatzung.

F: Kann der Champion einer Einheit Königliche Clankrieger oder Hammerträger Waffenrunen für eine Gromril-Zweihandaxt oder einen Zweihandhammer erwerben?

A: Nein. Waffenrunen können nur für eine Handwaffe oder Zweihandwaffe gemäß der Definition im Regelbuch von Warhammer: The Old World gewählt werden. Die Gromril-Zweihandäxte der Königlichen Clankrieger und die Zweihandhämmer der Hammerträger sind einzigartige Waffentypen mit eigenen Profilen und Regeln.

F: Trifft ein Modell mit den Sonderregeln Slayer, Dämonentöter oder Drachentöter unter Einsatz der Sonderregel Letzter Hieb eine feindliche Einheit, gilt für jenen Treffer die Slayer-Sonderregel?

A: Ja.

F: Wenn der Musiker und/oder Standartenträger in einer Einheit Slayer Modelle sind, die zum Riesenslayer verbessert wurden, was passiert, wenn sie getötet werden? Wird ihr Instrument und/oder ihre Standarte von einem anderen Riesenslayer oder einem Trollslayer aufgehoben?

A: Es hängt davon ab, welche Modelle in der Einheit übrig sind. Falls noch ein Riesenslayer lebt, hebt er das Instrument oder die Standarte auf und ersetzt das erschlagene Modell 1:1. Falls keine Riesenslayer mehr da sind, nimmt ein Trollslayer deren Platz ein.

Beachte auch, dass Riesenslayer keine Einheitenchampions sind. Daher ist der Standartenträger in einer Einheit Slayer das letzte Modell, das entfernt wird.

F: Wenn eine Einheit mit einer Standarte mit der Meisterrune des Zögerns einen geordneten Rückzug antritt und verfolgt wird und von einer gegnerischen Einheit eingeholt wird, tritt dann der Effekt der Rune ein?

A: Ja. Wenn eine Einheit eine feindliche Einheit, die sich geordnet zurückgezogen hat, einholt, zählt das als Angriff.

F: Wenn eine Einheit feindlicher Infanterie eine Einheit mit der Meisterrune des Zögerns angreift, kann sie die Sonderregel Getümmel einsetzen, um mit zwei Gliedern zu kämpfen?

A: Nein. Auch wenn die Rune verhindert, dass eine angreifende feindliche Einheit bestimmte Waffen oder Sonderregeln einsetzt, hat die Einheit immer noch angegriffen und kann Getümmel deshalb nicht einsetzen.

F: Wenn eine Einheit feindlicher Infanterie eine Einheit mit der Meisterrune des Zögerns angreift, erhält sie dann den Initiativebonus für den Angriff?

A: Ja. Die Meisterrune des Zögerns verhindert nur den Einsatz bestimmter Waffen und Sonderregeln.

Arkane Journal – Zwergen-Bergstädte

F: Wenn eine eingegrabene Einheit Plänkler von einer feindlichen Einheit angegriffen wird, verliert sie jenen Status?

A: Nein.

F: Wenn eine eingegrabene Einheit in den Nahkampf verwickelt wird, verliert sie jenen Status, wenn ein Modell darin eine Herausforderung annimmt oder ablehnt und sich durch die Ränge bewegt?

A: Nein.

F: Tritt der Effekt von Runen auf den Wirbelnden Klingen des Todes eines Dammaz Drengi auch bei Aufpralltreffern ein?

A: Ja. Wie unter Wirbelwind des Todes beschrieben, werden Aufpralltreffer eines Dammaz Drengi mit dem Profil seiner Wirbelnden Klingen des Todes abgehandelt, das etwaige Runen beinhaltet.

F: Kann ein Dammaz Drengi sich einer Einheit Slayer anschließen?

A: Nein, aufgrund des Errata ist ein Dammaz Drengi kein Charaktermodell. Sie sind selbst unter den Slayern Einzelgänger und Ausgestoßene und handeln als Einheit aus einem Modell.

F: Wenn ein Goblinschnitter mit der Sonderregel Wirbel der Vernichtung schießt, addiert er den W3-Modifikator auf die Anzahl der Schüsse für jede Reihe oder jedes Glied oder nur einmal?

A: Es ist nur ein einzelner W3-Modifikator. Du bekommst keinen zusätzlichen W3 pro Reihe oder Glied.

Imperium der Menschen

F: Kann die Kanone eines Dampfpanzers Kartätschen verschießen?

A: Ja. Wie auf Seite 226 des Grundregelbuchs für Warhammer: The Old World beschrieben, kann jede Kanone (also jede Waffe mit der Sonderregel „Kanonenbeschuss“ für das Feuern) Kartätschen verschießen.

F: Können Technicus-Kommandant und Dampfkanone eines Dampfpanzers beide im selben Zug schießen?

A: Ja. Der Technicus-Kommandant feuert die Dampfkanone nicht selbst ab, sondern ein (geschunden schwitzendes) Besatzungsmitglied im Inneren, dessen Mühe dem Technicus-Kommandanten freie Hand zum Abfeuern seiner Waffe lässt.

F: Kann ein Dampfpanzer, bevor er angreift, seine Sonderregel *Dampfkraft* einsetzen, um sich weiter zu bewegen?

A: Nein. Die Sonderregel *Dampfkraft* kann von einem Modell, das nicht marschieren kann, anstelle von Marschieren genutzt werden. Anders gesagt, kann ein Dampfpanzer immer dann seine Bewegung verbessern, wenn die meisten anderen Modelle oder Einheiten marschieren könnten. Bei Angriffen ist das nicht der Fall.

F: Sind nicht verhinderte Verwundungen durch das Reittier eines Modells mit Siegeslorbeer 2 Kampfergebnispunkte wert?

A: Nein, nur nicht verhinderte Verwundungen durch den Träger (also den Reiter) zählen.

F: Wenn ein Modell mit dem Siegeslorbeer als Angriffsreaktion Stehen und Schießen wählt und mindestens eine nicht verhinderte Verwundung verursacht, zählen jene nicht verhinderten Verwundungen jeweils als 2 Kampfergebnispunkte?

A: Nein.

F: Ermöglicht es die Greifenstandarte einer Einheit, einen höheren Gliederbonus als für ihren Truppentyp üblich zu beanspruchen?

A: Ja. Wie in den Regeln des Gegenstands angegeben, kann eine Einheit mit der Greifenstandarte einen Gliederbonus von +2 für jedes Glied nach dem ersten beanspruchen anstelle der üblichen +1, was bedeutet, dass eine Einheit mit zwei zusätzlichen Gliedern einen Gliederbonus von +4 anstelle von +2 beanspruchen kann.

Arkane Journal – Imperium der Menschen

F: Wenn Harald Gemunsen eine zweite Herausforderung mit seiner Sonderregel *Geschickter Duellant* ausspricht, kann er sofort erneut kämpfen. Kann sein Gegner in der Herausforderung erneut kämpfen?

A: Ja. Wenn Haralds zweite Herausforderung angenommen wird, wird sie sofort ausgetragen, Harald und sein Gegner können kämpfen. Jedoch darf weder Haralds Reittier noch das seines Gegners kämpfen.

F: Eine Einheit Straßenwächter des Imperiums darf ihre Armbrüste für +1 Punkt pro Modell durch ein Pistolenpaar ersetzen. Wenn sie dies tut, muss der Hauptmann (Champion) zusätzlich +2 Punkte bezahlen, um dies auch zu tun?

A: Nein. Wenn die gesamte Einheit ihre Armbrüste durch Pistolenpaare ersetzt, schließt das auch den Hauptmann mit ein. Wenn die Einheit mit Armbrüsten bewaffnet ist, hat der Hauptmann die Option, seine durch ein Pistolenpaar oder eine Bündelpistole zu ersetzen.

Königreich Bretonia

F: Kann eine bretonische Armee um den Segen der Herrin beten, wenn sie ein Verbündetenkontingent enthält?

A: Ja. Ein bretonisches Kontingent in anderen Armeen kann es jedoch nicht. Damit Bretonen beten können, brauchen Armeen, zu denen sie gehören, die Regel Segen der Herrin, die nur Armeen des Königreichs Bretonia haben.

F: Kann ein Charaktermodell mit der Sonderregel *Schild der Herrin* sich in den Rücken seiner Einheit zurückziehen, nachdem es eine Herausforderung ausgesprochen hat und so den Attacken seiner Feinde entkommen?

A: Nein. Sobald eine Herausforderung ausgesprochen und angenommen wurde, kann sich kein beteiligter Kämpfer zurückziehen, bis die Herausforderung abgeschlossen ist. Das gebietet die Ritterlichkeit.

F: Kann eine Einheit mit Pfählen von einem angreifenden Gegner von Aufpralltreffern oder Stampfattacken getroffen werden?

A: Ja. Die Pfähle mögen zwar erstaunlichen Schaden an „Kavallerie“ und „Streitwagen“ anrichten, aber der Schwung des Angriffs treibt solche Modelle in die Bogenschützen, auch wenn sie dadurch zu Feuerholz werden.

F: Was geschieht, wenn die Bewegung einer Einheit in Lanzenformation, die einen Angriff ansagt, durch die Anwesenheit einer feindlichen Einheit in der Flanke blockiert wird, wo die Einheit breiter wird?

A: Solche Situationen sind durch die Regeln für Unabsichtlichen Kontakt während des Angriffs abgedeckt. Wenn die Lanze um die feindliche Einheit schwenken kann, sollte sie es tun. Wenn nicht, hat die Lanze zwei Optionen: den Angriff zu stoppen oder vorwärts zu gehen und Kontakt mit dem Feind herzustellen und dies als umgelenkten Angriff zu behandeln.

F: Wie funktioniert der Beschuss einer Speerschleuder gegen Einheiten in Lanzenformation?

A: Die Anzahl getroffener Modelle hängt von der Gesamtzahl Glieder ab. Eine Lanze aus sechs Rittern (in Gliedern aus einem, zwei und drei Modellen) würde drei Treffer erleiden. Trifft die Speerschleuder die Flanke der Lanze, entspricht die Anzahl Treffer der breitesten Reihe. Im genannten Beispiel würden drei Modelle der Flanke Treffer erleiden.

F: Wo platziere ich ein Charaktermodell, das sich trotz unterschiedlicher Basegrößen der Reittiere einer Lanzenformation anschließen will?

A: Die Lanzenformation ist etwas flexibler als andere Formationen. So ist es völlig in Ordnung, Charaktermodelle wie einen Herzog oder Baron an die Spitze der Lanze zu setzen. Im Fall der Zofe der Herrin erlaubt die Sonderregel *Schild der Herrin*, solche Modelle am Rücken solcher Einheiten zu platzieren. Alternativ kann sie innerhalb der Einheit platziert sein. In diesem Fall macht die zusätzliche Basegröße keinen Unterschied bei der Form der Einheit.

F: Wenn eine Einheit in Lanzenformation in den Nahkampf verwickelt ist, gilt jedes Modell an der Außenseite als in Basekontakt. Wie viele feindliche Modelle zählen als in Basekontakt mit der Lanzenformation?

A: Jedes Modell im ersten kämpfenden Glied, das sich innerhalb einer Anzahl Zoll entsprechend seines Bewegungswertes um die Lanze befindet. Im Fall feindlicher regulärer oder schwerer Infanterie ist das zweite Glied nicht in Basekontakt – ein anderes Glied ist im Weg.

Wenn eine Lanze angreift, dringt sie tief in die feindliche Formation ein, drängt Krieger zurück und sorgt dafür, dass sich die feindlichen Linien um sie schließen. Dies kann man schwer auf dem Spieltisch darstellen, daher die Abstraktion.

Beachte, dass dabei ein „toter Bereich“ zwischen Lanze und in den Nahkampf verwickeltem Feind entstehen kann. Geraten feindliche Einheiten in diesen hinein, gelten die Regel für „unabsichtlichen Kontakt“ auf Seite 131 des Grundregelbuchs für Warhammer: The Old World.

F: Wird eine angreifende Lanze gebrochen, wenn eine gegnerische Einheit einen Gegenangriff durchführt?

A: Nein. Da beide Einheiten angreifen, wird die Regel, dass Lanzen brechen, wenn sie angegriffen werden und keinen Gegenangriff durchführen, negiert.

F: Kann eine Einheit mit der Sonderregel *Edle Schlachtröser* den Würfel wiederholen, wenn sie *Schnelle Bewegung* einsetzt?

A: Nein. *Edle Schlachtröser* erlaubt einer Einheit, ihren *Angriffswurf* zu wiederholen, aber der *W6* von *Schnelle Bewegung* ist nicht Teil des *Angriffswurfs*; er wird geworfen, um einen Modifikator für das Ergebnis des *Angriffswurfs* zu ermitteln.

Reiche der Waldelfen

F: Die Regel *Falkenäugiger Schütze* erlaubt einem Waldpirscher, Attacken auf ein feindliches Charaktermodell zu richten, zu dem er eine Sichtlinie ziehen kann, und auf bestimmte Modelle in feindlichen Einheiten. Gilt sie auch für magische Gegenstände, die das Wirken von Geschosszaubern erlauben?

A: Nein, die Regel betrifft nur den *Asrai-Lanzenbogen*. *Falkenäugig hin oder her*, sie können nicht einfach so mit mächtigen Zaubern in magischen Gegenständen feindliche Charaktere wegputzen.

F: Kann eine Armee der Reiche der Waldelfen, die ein verbündetes Kontingent enthält, mit der Regel *Hinterhalt im Wald* einen zusätzlichen Wald aufstellen?

A: Ja. Allerdings können Waldelfen, die als verbündetes Kontingent einer anderen Armee kämpfen, es nicht.

F: Der Bogen von Loren erlaubt einem Waldelfen-Charaktermodell eine Anzahl Schüsse in Höhe seines Attackenwerts.

Wie interagiert dies mit Verzauberten Pfeilen?

A: Beim Abfeuern eines Verzauberten Pfeils wird angenommen, dass das Modell wie üblich einmal feuert. Darum kann ein Schuss des Bogen von Loren mit einem Verzauberten Pfeil, der Rest mit gewöhnlichen, also nicht verzauberten Pfeilen.

Arkane Journal – Reiche der Waldelfen

F: Ein Adliger der Waldelfen, der einer Sippe der Wilden Jäger angehört, darf nur Leichte Rüstung tragen, kann er dennoch einen magischen Helm tragen?

A: Ja, ein Helm kann zusätzlich zu Leichter Rüstung getragen werden.

Reiche der Hochelfen

F: Kann ein Zauberer mit der Elfenehrung *Wächter von Saphery* magische Rüstung kaufen?

A: Nein.

F: Erlaubt die Sonderregel *Kriegerisches Können* Modellen, Unterstützungsschlägen mit Waffen durchzuführen, die nicht die Sonderregel *Tiefgestaffelter Kampf* haben?

A: Nein. *Kriegerisches Können* ermöglicht, Unterstützungsschlägen nicht nur frontal, sondern auch in die Flanken und den Rücken einer Einheit durchzuführen. Sie ermöglicht Modellen keine Unterstützungsschlägen durchzuführen, wenn diese nicht bereits dazu in der Lage sind.

Arkane Journal Reiche der Hochelfen

F: Kann Korhil Löwenmähne oder ein Chracianischer Häuptling sich einer Einheit *Weißer Löwen* von Chrace anschließen?

A: Ja.