

KRIEGERISCHE HORDEN

F&A & ERRATA – VERSION 1.5.2

Dieses Dokument versammelt Änderungen der Regeln von Kriegerische Horden 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 Kriegerische Horden

Im Folgenden findest du Errata für Kriegerische Horden 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 20

Gigantula: Füge der Liste der Sonderregeln der Gigantula *Durch Deckung bewegen* hinzu.

Seite 25

Optionen der Nachtgoblins: Ändere die Option „0-3 Fanatics enthalten“ wie folgt:

- „0-1 Fanatic pro 10 Nachtgoblins enthalten, bis zu einem Maximum von 3..... je +25 Punkte“

Seite 26

Fanatics loslassen! Ändere den letzten Satz des ersten Abschnitts der Regel wie folgt:

„Sofern sie nicht flieht oder in Marschkolonnenformation ist, kann eine verbergende Einheit während einer beliebigen Unterphase „Beginn des Zuges“ einen oder mehrere ihrer Fanatics loslassen.“

Seite 28

Troll-Mobs: Ändere die Option „Die gesamte Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten“ wie folgt:

„Beliebige Modelle der Einheit können eine der folgenden Optionen erhalten.“

Füge den Listen der Sonderregeln der Gewöhnlichen Trolle, Flusstrolle und Steintrolle *Zusammengewürfelter Haufen* hinzu.

Seite 42

Porkos Pieksa: Ändere den zweiten Satz der Anmerkung der Waffe wie folgt:

„Anmerkung: Die Stärke- und Durchschlag-Modifikatoren dieser Waffe gelten nur in einem Zug, in dem der Träger angegriffen hat.“

Seite 44

Koppnushut: Füge dem Anfang der Regel folgendes hinzu:
„0-1 pro Modell.“

Seite 46

Ungestüm unterdrücken: Ändere die Regel wie folgt:
„Solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um eine Einheit mit dieser Sonderregel befindet, kann eine befreundete *ungestüme* Einheit einen misslungenen Moralwerttest wiederholen, wenn sie ermittelt, ob sie einen Angriff ansagen muss oder normal handeln kann.“

Seite 47

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

Morks Fluch: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „7+“.

Seite 59

Charaktermodell-Reittiere: Entferne die Beschränkung im zweiten Stichpunkt wie folgt:

- „Dämonisches Reittier“

Ändere die Beschränkungen im fünften und sechsten Stichpunkt wie folgt:

- „Mantikor (nur für Kriegsherren des Chaos und Erhabene Champions)“
- Chaosdrache (nur für Kriegsherren des Chaos und Erhabene Champions)“

Chaosross: Füge der Liste der Sonderregeln des Chaosrosses *Gegenangriff* hinzu.

Seite 65

Chaostrolle: Ändere die Option „Die gesamte Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten“ wie folgt:

„Beliebige Modelle der Einheit können eine der folgenden Optionen erhalten.“

Füge der Liste der Sonderregeln *Zusammengewürfelter Haufen* hinzu.

Seite 66

Chaosbruten: Ändere den Bewegungswert zu „2W6+1“.

Seite 67

Chaosritter: Füge der Liste der Sonderregeln *Gegenangriff* hinzu.

Seite 74

Chaosdrache: Füge der Liste der Sonderregeln *Ungestüm* hinzu.

Seite 76

Todbringer: Ändere die Basegröße wie folgt:

- „**Basegröße:** 100 x 150 mm (Todbringer), 25 x 25 mm (Chaoszwergentreiber)“

Seite 77

Gaben des Chaos: Ändere den zweiten Absatz von „Gaben des Chaos“ wie folgt:

„Um diese seltsamen Attribute darzustellen, können einige Charaktermodelle Gaben des Chaos erhalten. Eine Gabe wirkt sich nicht auf das Reittier eines Charaktermodells aus (falls es eines hat). Jede Gabe kann nur einmal pro Armee gewählt werden.“

Seite 77

Diabolische Pracht: Füge am Anfang der Regel Folgendes hinzu: „Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie.“

Verzaubernde Aura: Füge am Anfang der Regel Folgendes hinzu:

„Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie.“

Seite 80

Infernalische Marionette: Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Sofern der Träger der Infernalischen Marionette nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist, kann er sie immer dann einsetzen, wenn ein feindlicher Zauberer innerhalb von 15 Zoll einen Zauberwurf ausführt.“

Seite 99

Minotauren: Ändere die Punktkosten zu „44“.

Arkane Journal – Stämme der Orks und Goblins

Seite 6

Da Schäd'lkacker: Ändere den zweiten Satz der Anmerkung der Waffe wie folgt:

„Du musst wählen, welches Profil Kiknik verwendet, wenn sein Kampf während Schritt 1.1. der Unterphase „Nahkampf wählen und austragen“ gewählt wird.“

Seite 10

Düsterlande-Ogerbullen*: Unter „Optionen“ ändere die Kosten für das Aufwerten eines Modells zu einem Quetscher (Champion) zu +7 Punkte.

Seite 100

Zentigors: Ändere die Punktkosten zu „17“.

Seite 101

Drachenozer: Ändere die Punktkosten zu „59“.

Seite 111

Chaosmutationen: Ändere den zweiten Absatz wie folgt:

„Um dies darzustellen, können manche Modelle Chaosmutationen erhalten. Eine Mutation wirkt sich nicht auf das Reittier eines Charaktermodells aus (falls es eines hat). Jede Mutation darf nur einmal pro Armee gewählt werden.“

Seite 117

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

Seite 141

Skelettstreitwagen: Ändere die Punktkosten zu „41“ und den Rüstungswert zu „4+“.

Seite 149

Seelenwirbel: Ändere die Regel wie folgt:

„Eine Lade der Verdammten Seelen kann folgende Gebundene Zauber mit Energiestufe 2 wirken.“

Seite 150

Schädelflegel: Ändere die Anmerkung der Waffe wie folgt:

„**Anmerkung:** Der Stärkemodifikator des Schädelflegels gilt nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.“

Seite 151

Rüstung der Zeitalter: Füge dem Anfang der Regel Folgendes hinzu:

„Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“, „Kavallerie“ oder „Streitwagen.“

Seite 155

Usekhps Anrufung des Ausdorrens: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „9+“.

Widerwärtiger Wirbel: 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. Jede feindliche Einheit, die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 4 mit DS -3.“

Dreckiger Schwall: Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „7+“.

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

Seite 16

Da beißende Axt: Ändere den zweiten Satz der Anmerkung der Waffe wie folgt:

„Der Stärkemodifikator dieser Waffe gilt nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.“

Arkane Journal – Krieger des Chaos

Seite 6

Sturmeswut: Ändere die Anmerkung der Waffe wie folgt:

„**Anmerkung:** Der Stärkemodifikator von Sturmeswut gilt nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.“

Seite 9

Stammeshauptling: Ändere die Basegröße wie folgt:

- „Basegröße: 30 x 30 mm“

Seite 10

Stammesberserker: Ändere die Basegröße wie folgt:

- „Basegröße: 30 x 30 mm“

Seite 11

Hautwölfe: Ändere die Basegröße wie folgt:

- „Basegröße: 50 x 50 mm“

Unter Optionen, ändere „Hautwolf-Jarl“ zu „Hautwolf-Jarl (Champion)“ und füge der Liste der Sonderregeln der Hautwölfe *Angst* hinzu.

Seite 15

Warpfeuerdrache: Füge der Liste der Sonderregeln des Warpfeuerdrachens *Geschlossene Ränge* hinzu.

Arkane Journal – Tiermenschen-Großherden

Seite 5

Dunkler Zirkel: Ersetze den zweiten, dritten und vierten Satz der Regel wie folgt:

„Dazu darf ein Schamane oder Großschamane einen Modifikator von +1 auf seinen Zauberwurf oder Bannwurf addieren, wenn sich mindestens ein befreundeter Zauberer, der nicht flieht und nicht blöd geworden ist, in seiner Befehlsreichweite befindet. Ergibt jener Wurf jedoch einen natürlichen Einserpasch, ist etwas schrecklich schief gelaufen und er erleidet einen Kontrollverlust oder wird in den Künsten übertrumpft. Würfle in seinem solchen Fall sofort auf der Kontrollverlusttafel und wende das Ergebnis auf den Schamanen oder Großschamanen an, der den Versuch ausgeführt hat, und auf jeden anderen befreundeten Zauberer in seiner Befehlsreichweite.“

Seite 14

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

Seite 16

Banner des verzerrten Mondes: Füge am Anfang der Regel Folgendes hinzu:
„Beschränkt.“

Arkane Journal – Gruftkönige von Khemri

Seite 5

Finsterer Animus: Ändere die Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug vor der Ausführung eines Zauberwurfs kann jeder Priester in einer Armee des Totenkultes den magischen Geist naher untoter Konstrukte nutzen. Um das zu tun, wähle eine befreundete Einheit mit der Sonderregel *Untote von Nehekhara*, die sich in Befehlsreichweite des Priesters des Todes befindet und den Truppentyp „Schwärme“, „Monströse Kavallerie“, „Monströse Kreatur“ oder „Kampfkoloss“ hat. Die gewählte Einheit verliert sofort einen einzelnen Lebenspunkt. Der Priester des Todes kann dann einen Modifikator von +1 auf seinen Zauberwurf addieren.“

Seite 9

Der Flegel besiegt Könige: Ändere die Anmerkung der Waffe wie folgt:

„**Anmerkung:** Der Stärkemodifikator des Flegels besiegt Könige gilt nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.“

Seite 10

Steinformen: Ändere den letzten Satz der Regeln wie folgt:
„Bis zum Ende des Zuges verbessert die gewählte Einheit den Regenerationswert ihres Regenerationswurfs um 1.“

Seite 13

Streitwagen der Gruftwächter: Ändere die Punktkosten zu „49“.

F & A – Häufig gestellte Fragen & Antworten zu Kriegerische Horden

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.

F: Wenn eine Einheit Nachtgoblins, die in den Nahkampf verwickelt ist, noch nicht losgelassene Fanatics enthält, können diese losgelassen werden, während die Einheit in den Nahkampf verwickelt ist?

A: *Vorausgesetzt, dass sie innerhalb von 3 Zoll um ihre verbergende Einheit aufgestellt werden können und sie nicht die Bases anderer Modelle berühren, ja.*

F: Wenn ein Fanatic sich in Basekontakt mit einer Einheit bewegt, die in den Nahkampf verwickelt ist, trifft er auch die Einheit(en), die mit jener Einheit in den Nahkampf verwickelt sind?

A: *Wenn sich ein Fanatic in Basekontakt mit einer anderen Einheit bewegt, bewegt er sich in einer geraden Linie weiter, bis er wieder auf dem Schlachtfeld platziert werden kann. Alle Einheiten, durch die jene Linie verläuft, werden getroffen. Einheiten, durch die diese Linie nicht verläuft, werden nicht getroffen.*

F: Wie erhält man die Siegespunkte für eine Einheit Nachtgoblins, die einen oder mehr Fanatics enthält, nachdem der oder die Fanatic(s) entfesselt wurden?

A: *Fanatics sind eine Verbesserung der Einheit; ihre Kosten werden für die Berechnung der SP der Einheit berücksichtigt. Anders gesagt, ist der Tod eines individuellen Fanatics keine SP wert, aber die Einheit zu zerschlagen, in der der Fanatic verborgen war, bringt dir die SP für den Fanatic als Teil der Punktkosten der Einheit.*

F: Was passiert mit einem Fanatic, der sich in oder durch den Frontbereich einer Einheit bretonischer Bogenschützen bewegt, die mit Pfählen ausgerüstet ist?

A: *Nichts Gutes. Pfähle funktionieren ähnlich wie lineares Gelände, wenn ein Fanatic also aus irgendeiner Richtung in Kontakt mit einer Reihe Pfähle kommt, endet seine Bewegung abrupt und er wird als Verlust aus dem Spiel entfernt.*

F: Was passiert mit einem Fanatic, der seine Bewegung innerhalb der Befehlsreichweite mindestens eines Modells mit der Sonderregel *Feindliches Gelände beendet*?

A: *Der Fanatic muss einen Test für gefährliches Gelände ausführen. Anstatt einen Bereich mit gefährlichem Gelände darzustellen, stellt Feindliches Gelände dar, wie ein Modell Fallen legt und sonstige Gefahren erzeugt, wodurch feindliche Modelle einen Test für gefährliches Gelände ausführen müssen, wenn sie ihre Bewegung in jenem Bereich beenden.*

F: Wenn ich einer Einheit Wildschweinreiter die Sonderregel *Moschas* gebe, sind ihre Wildschweine dann auch verbessert?

A: Ja.

Beachte, dass der Stärkewert von Moschas modifiziert ist, solange sie im Nahkampf verwickelt ist und dass für Aufpralltreffer der unmodifizierte Stärkewert gilt.

F: Beim Abfeuern eines Kamikazekatapults kann die Schablone nach der Abweichung W3 Zoll bewegt werden. Kann ich dies verwenden, um die Schablone so zu bewegen, dass sie ein feindliches Charaktermodell trifft, dass sich innerhalb von 3 Zoll um eine Einheit befindet, ein Charaktermodell, dass normalerweise nicht als Ziel von Beschuss gewählt werden könnte?

A: *Ja. Die Schablone muss die volle Entfernung bewegt werden, die mit dem W3 gewürfelt wurde, aber wenn es dir dadurch möglich ist, sie so zu positionieren, dass sie ein feindliches Charaktermodell trifft, darfst du das tun. Listige Kamikazegoblins lenken ihren Flug, um das bestmögliche Ziel zu treffen, also ist das thematisch absolut passend.*

F: Alle Goblins haben Angst vor Elfen. Wenn eine Einheit Elfen Angst verursacht, führt das dazu, dass sie bei Goblins Entsetzen verursachen?

A: Nein.

F: Kann das Glühende Grüne Amulett von Charaktermodellen genutzt werden, die keine Zauberer sind?

A: *Ja. Das Glühende Grüne Amulett ist ein Talisman, also kann es jedes Charaktermodell, das magische Gegenstände führen darf, auch nutzen. Wenn sie es aber gegen einen feindlichen Zauber einsetzen wollen, nutzen sie es anstelle einen Zauberbann zu versuchen. Das bedeutet, dass du keinen Zauberbann gegen einen Zauber versuchen darfst, gegen den du das Glühende Grüne Amulett einsetzt, selbst wenn das Glühende Grüne Amulett explodiert.*

Arkane Journal – Stämme der Orks und Goblins

F: *Ogdruz Sumpfräuber hat einen Gelehrsamen Homunkulus und kennt Zauber aus den Lehren des Elementarismus und der Trollmagie. Kann er seine Zauber aus beiden Lehren wählen oder nur aus einer?*

A: *Er kann aus beiden wählen.*

F: Wenn ich einen Schwarzork-Waaaghboss als General eines Nomadischen Waaagh wähle, kann ich eine Einheit Wildschweinreiter als Kernausswahl wählen?

A: *Nein. Eine Einheit Wildschweinreiter kann nur als Kernausswahl gewählt werden, wenn dein General ein Ork-Waaaghboss ist.*

F: In einem Nomadischen Waaagh kann ich einen Schwarzork-Boss pro Schwarzork-Wildschweinstreitwagen wählen. Wenn ich einen Schwarzork-Boss mit einem Streitwagen-Reittier wähle, zählt dies gegen dieses Limit?

A: Nein. Du kannst einen Schwarzork-Boss pro Schwarzork-Wildschweinstreitwagen, der als Kernausswahl oder seltene Auswahl gewählt wurde, wählen. Es ist egal, welches Reittier der Boss hat.

F: Kann ein Schwarzork-Boss einen Schwarzork-Wildschweinstreitwagen als Reittier in einer Armee wählen, die mit der Großes-Heer-Armeezusammenstellungsliste der Stämme der Orks und Goblins erstellt wird?

A: Nein. Schwere Herzen müssen wir allen, die gefragt haben, sagen, dass jene Option nur in Armeen wählbar ist, die mit der Berühmte-Armee-Armeezusammenstellungsliste des Nomadischen Waaaghs erstellt werden.

F: Kann eine Trollhexe die Generalin einer Armee der Stämme der Orks & Goblins sein, die mit einer Großes-Heer-Zusammenstellungsliste zusammengestellt wurde?

A: Nein. Eine Trollhexe ist eine seltene Auswahl in der Großes-Heer-Zusammenstellungsliste der Stämme der Orks & Goblins. Sie kann jedoch die Generalin einer Trollhorde sein.

F: Wenn eine Trollhexe eine magische Waffe erwirbt, werden irgendwelche ihrer Sonderregeln auf ihre „Mütterliche Liebe“-Angriffe übertragen?

A: Nein. Wenn sie normal attackiert, kann sie ihre magische Waffe einsetzen. Wenn sie eine „Mütterliche Liebe“-Angriff ausführt, verwendet sie ihre magische Waffe nicht.

F: Kann die Wirkungsaure eines Zaubers mit Reichweite „selbst“ mit dem Idol des Gork vergrößert werden?

A: Nein. Die Wirkungsaure eines Zaubers mit Reichweite „Selbst“ ist nicht dessen Reichweite.

Krieger des Chaos

F: Kann die Infernalische Marionette gegen einen Gebundenen Zauber eingesetzt werden?

A: Ja.

F: Wenn ein Charaktermodell mit (beispielsweise) dem Mal des Nurgle einen Streitwagen mit dem Mal des Ungeteilten Chaos als Reittier erhält, profitiert der Streitwagen dann vom Mal des Charaktermodells oder muss ich die Punkte bezahlen, um dem Streitwagen das Mal des Nurgle zu geben, damit er dieselben Vorteile erhält?

A: Wenn du möchtest, dass ein Streitwagen-Reittier dieselben Vorteile von einem Mal des Chaos erhält, das sein Reiter hat, musst du die Punkte bezahlen, um dem Streitwagen das Mal des Chaos zu geben.

Arkane Journal – Krieger des Chaos

F: Was passiert, wenn ich eine Herausforderung zu einem Duell der Krieger akzeptieren möchte, aber keinen Champion mit einem Lebenspunktwert von 1 in meiner Armee habe?

A: Würfelt wie üblich gegeneinander, um zu bestimmen, wer den ersten Zug hat.

F: Werden beim Ausfechten eines Duells der Krieger zwischen zwei Einheitenchampions solche Dinge wie magische Standarten, die ihre Einheiten tragen, miteinbezogen?

A: Nein. Das Duell findet nur zwischen den beiden Champions alleine statt, ohne Unterstützung ihrer Einheiten.

F: Wenn ein Charaktermodell sich einer Einheit Hautwölfe anschließt, kann es dann durch die Sonderregel Verzerrte Gestalt verändert werden?

A: Nein.

Tiermenschen-Großherden

F: Kann der Hexenbaumfetisch genutzt werden, um Verwundungswürfe zu wiederholen, die von einem Gebundenen Zauber verursacht wurden?

A: Nein. Gebundene Zauber werden von dem Gegenstand gewirkt, an den sie gebunden sind, während Arkane Artefakte wie der Hexenbaumfetisch nur Zauber betreffen, die von ihrem Träger gewirkt werden. Daher hat ein Gegenstand keine Auswirkungen auf Gebundene Zauber, außer es gibt dies ausdrücklich an.

F: Würfelt eine Einheit mit der Sonderregel Blutgier immer nur einen einzelnen W6 bei Verfolgungswürfen oder nur, während sie rasend ist?

A: Nur während sie rasend ist.

Arkane Journal – Tiermenschen-Großherden

F: Wenn eine Armee der Tiermenschen-Großherden ein Verbündetenkontingent aus Tiermenschen enthält, kann die Armee dann zwei Herdensteine enthalten, einen in der Hauptarmee und einen im Verbündetenkontingent?

A: Nein. Du kannst nur 0-1 Herdenstein pro Armee aufnehmen und während ein Verbündetenkontingent eine Art kleine Armee in einer großen Armee ist, spielst du doch nur mit einer Armee. Wenn jedoch zwei Spieler in einem Doppel spielen (wie im Matched Play Guide definiert), könnten sie beide einen Herdenstein haben.

F: Wie interagiert die Armeesonderregel Dunkler Zirkel einer Berühmten Armee der Wilden Herde mit dem Seuchenkelch?

A: In solchen Fällen können beide Ergebnisse gelten. Wenn ein natürlicher Pasch gewürfelt wird, wird der Zauber als Perfekte Beschöpfung gewirkt und der Zaubernde erleidet einen Treffer aus dem Seuchenkelch. Der Zaubernde und alle anderen Mitglieder seines Zirkels erleiden dann auch die Effekte eines Wurfs auf der Kontrollverlusttabelle gemäß der Sonderregel Dunkler Zirkel.

F: Erhöht das Dämonenherz die Bannreichweite seines Trägers?

A: Nein.

Gruftkönige von Khemri

F: Kann eine Nekrosphinx mit ihrem Enthauptenden Hieb in jedem Zug mehr als eine Attacke ausführen?

A: Nein. Das Profil des Enthauptenden Hiebs muss wie angegeben verwendet werden – um eine einzelne zusätzliche Attacke auszuführen.

F: Sind die Effekte des Gebundenen Zaubers Schutzlicht der Lade der Verdammten Seelen kumulativ?

A: Nein.

F: Kann sich eine Lade der Verdammten Seelen am Ende der Fernkampfphase ihrer Runde mit ihrer Sonderregel Reservebewegung bewegen (sollte sie die Regel haben)?

A: Ja. Auch wenn eine Lade der Verdammten Seelen ein Unbewegliches Objekt ist, besagt diese Sonderregel klar, dass sich dieses Modell in der Unterphase „Restliche Bewegungen“ nicht bewegen kann. Bewegung in anderen Phasen oder Unterphasen ist jedoch weiterhin möglich.

F: Kann man Modelle einer Plänklereinheit wiederbeleben?

A: Ja. Stelle das wiederbelebte Modell in Einheitenform (innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell) mit dem Rest der Einheit auf.

Arkane Journal – Gruftkönige von Khemri

F: Wenn ein Gruftskorpion oder eine Einheit Wächterschlangen die Sonderregel Schrecken aus der Tiefe einsetzt, entspricht die Anzahl der Initiativetests der feindlichen Einheit deren eigener Einheitenstärke oder der Einheitenstärke der Einheit, die die Sonderregel einsetzt?

A: Letzteres. Die Sonderregel stellt eine sich ausgrabende Einheit dar, die Infanterie ins Verderben zieht. Wie groß das Loch ist, wird durch die eigene Einheitenstärke bestimmt, nicht die des Feindes.

F: Die Besatzung der Streitwagen der Gruftwächter ist mit Schilden ausgerüstet. Verbessert dies den Rüstungswert des Modells von 4+ auf 3+?

A: Nein. Im angegebenen Rüstungswert eines Streitwagens ist solche Ausrüstung bereits berücksichtigt.

Chaosbarbaren

Diese Seite aktualisiert das Profil für Chaosbarbaren aus Kriegerische Horden. Mehr Details dazu befinden sich in Arkane Journal – Die Brandschatzung der Westerlande.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Chaosbarbar	4	4	3	3	3	1	3	1	6	6
Barbarenhäuptling	4	4	3	3	3	1	3	2	7	+7

Truppentyp: Reguläre Infanterie

Basegröße: 30 x 30 mm

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung: Handwaffen und Leichte Rüstung

Optionen:

- Die gesamte Einheit kann eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Zweihandwaffen +2 Punkte pro Modell
 - Flegel +1 Punkt pro Modell
- Die gesamte Einheit kann Schilde erhalten +1 Punkt pro Modell
- Die gesamte Einheit kann einem einzelnen Chaoscult angehören:
 - Kult des blutigen Hundes +1 Punkt pro Modell
 - Kult des Aaskrähe +1 Punkt pro Modell
 - Kult der kriechenden Schlange +1 Punkt pro Modell
 - Kult des grausamen Greifvogels +1 Punkt pro Modell
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Barbarenhäuptling (Champion) aufwerten +7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten +5 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten +5 Punkte pro Einheit
- Ein Barbarenhäuptling kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von 25 Punkten
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
 - die Sonderregel Überfall haben +1 Punkt pro Modell
 - die Sonderregel Geschlossene Ränge durch Plänkler ersetzen kostenlos
 - die Sonderregel Geschlossene Ränge durch Offene Ränge ersetzen kostenlos
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu 50 Punkten

Sonderregeln: Geschlossene Ränge, Kriegerschar, Horde, Mal des Ungeteilten Chaos, Schildwall

Chaosbarbarenreiter

Diese Seite aktualisiert das Profil für Chaosbarbarenreiter aus Kriegerische Horden. Mehr Details dazu befinden sich in Arkanes Journal – Die Brandschatzung der Westerlande.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Punkte
Chaosbarbarenreiter	-	4	3	3	3	1	3	1	6	12
Barbaren-Pferdeherr	-	4	3	3	3	1	3	2	7	+7
Schlachtross	8	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Truppentyp: Leichte Kavallerie

Basegröße: 30 x 60 mm

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung:

- **Chaosbarbarenreiter:**.....Handwaffen, Leichte Rüstung und Schilde
- **Schlachtrosse:**.....Eisenbeschlagene Hufe (zählen als Handwaffen)

Optionen:

- Die gesamte Einheit muss eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Kavalleriespeerekostenlos
 - Wurfsperekostenlos
 - Flegel +1 Punkt pro Modell
- Die gesamte Einheit kann Wurfäxte erhalten +1 Punkt pro Modell
- Die gesamte Einheit kann einem einzelnen Chaoskult angehören:
 - Kult des blutigen Hundes +1 Punkt pro Modell
 - Kult des Aaskrähe +1 Punkt pro Modell
 - Kult der kriechenden Schlange +1 Punkt pro Modell
 - Kult des grausamen Greifvogels +1 Punkt pro Modell
- Jede Einheit kann:
 - ein Modell zu einem Barbaren-Pferdeherrn (Champion) aufwerten +7 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Standartenträger aufwerten +5 Punkte pro Einheit
 - ein Modell zu einem Musiker aufwerten +5 Punkte pro Einheit
- Ein Barbaren-Pferdeherr kann Magische Gegenstände erwerben bis zu einer Summe von 25 Punkten
- 0-1 Einheit pro 1.000 Punkte kann:
 - die Sonderregel *Überfall* haben +1 Punkt pro Modell
 - die Sonderregel *Geschlossene Ränge* durch *Plänkler* ersetzenkostenlos
 - eine Magische Standarte erwerben im Wert von bis zu 50 Punkten

Sonderregeln: Kriegerschar, Mal des Ungeteilten Chaos, Offene Ränge, Schießen und Verschwinden, Schnelle Bewegung, Wendige Kavallerie