

WARHAMMER- REGELBUCH

Offizielles Update Version 1.9

Hinweis: Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Publikationen auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, befassen wir uns damit so zeitnah wie möglich und veröffentlichen daher regelmäßig Updates. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in **Rot** hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Jedes Update-Dokument besteht aus drei Teilen: Regeländerungen, Errata und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einer Publikation, während Regeländerungen die Publikation auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Du kannst Updates natürlich direkt in dein Exemplar eintragen, am sinnvollsten ist aber, einfach einen Ausdruck dieses Dokuments bei deinem Exemplar aufzubewahren.

REGELÄNDERUNGEN

Seite 134 – Kommandanten

Ersetze beide Absätze durch das Folgende:
„Du darfst bis zu 50 % deiner Punkte für Kommandanten ausgeben. Kommandanten sind die mächtigsten Charaktermodelle deiner Armee und gebieten über furchterregende kämpferische oder magische Fähigkeiten.“

Seite 134 – Helden

Ersetze beide Absätze durch das Folgende:
„Du darfst bis zu 50 % deiner Punkte für Helden ausgeben. Helden sind weniger bedeutende Charaktermodelle. Sie mögen nicht so gefährlich sein wie Kommandanten, können aber durchaus zwei Dutzend gewöhnliche Krieger aufwiegen.“

Seite 135 – Übersicht der Armeerauswahl (Tabelle)

Ersetze „Kommandanten – Bis zu 25 %“ durch „Kommandanten – Bis zu 50 %“.

Ersetze „Helden – Bis zu 25 %“ durch „Helden – Bis zu 50 %“.

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Zauberspruch-Ermittlung

Füge am Ende des zweiten Absatzes das Folgende hinzu:
„Die Lehre des Untodes steht jedem Zauberer offen.“
(Siehe Warhammer-Kampfmagie: Lehre des Untodes oder Warhammer: Nagash, im Digitalformat erhältlich auf www.games-workshop.com.)

ERRATA

Seite 7 – Würfel

Füge hinzu:
„EINE ZUFÄLLIGE RICHTUNG ERMITTELN
Einige Regeln erfordern es, dass du eine zufällige Richtung ermittelst. Dazu wirfst du den Abweichungswürfel und benutzt die Richtung, die der Pfeil auf dem Würfel anzeigt. Wenn du ein Treffersymbol erwürfelst, benutzt du den kleinen Richtungspfeil, der Teil des Treffersymbols ist.“

Seite 24 – Sammeln fliehender Einheiten

Ändere den dritten Satz des ersten Absatzes zu: „Eine Einheit, die 25% oder weniger ihrer ursprünglichen Modelle aufweist, kann sich nur beim Wurf einer Doppel-Eins sammeln.“

Seite 27 – Verstärkungen

Füge am Ende des zweiten Absatzes hinzu: „Außerdem müssen alle Modelle der Einheit so aufgestellt werden, dass ihre Entfernung zu der Spielfeldkante, über die sie das Spielfeld betreten haben, ihre doppelte Bewegungsreichweite (B) nicht übersteigt.“

Seite 32 – Zauberwert

Ändere den vierten Absatz wie folgt: „Erreicht das Gesamtergebnis den Zauberwert oder übertrifft ihn, wurde der Zauber gewirkt (obwohl ihn der gegnerische Spieler eventuell noch bannt, was später erläutert wird).“

Seite 37 – 5. Nächster Zauberspruch

Ersetze im letzten Satz „Wenn der zaubernde Spieler alle Zauberversuche beendet hat, [...]“ durch „Wenn der zaubernde Spieler alle Zauber- und Bannversuche beendet hat, [...]“.

Seite 36 – Effekt des Zauberspruchs, „Bleibt im Spiel“-Zauber

Ersetze im ersten Absatz „(was er zu jedem Zeitpunkt tun kann)“ durch „(was er zu jedem Zeitpunkt tun kann, außer bei Magiewirbeln, die nur zu Beginn einer Phase auf-

gehoben werden können)“.

Seite 38 – Wer kann schießen?, zweiter Unterpunkt
Ersetze „[...] oder in der vorhergehenden Phase einen Angriff verpatzt.“ durch „[...] oder in der vorhergehenden Phase einen Angriff angesagt.“

Seite 40 – Trefferwürfe, Schießen in der Bewegung
Ersetze „in der vorhergehenden Bewegungs- oder Magiephase“ durch „in diesem Spielerzug“.

Seite 41 – Schießen auf lange Reichweite
Ersetze beide Verweise auf „16 Zoll“ durch „18 Zoll“ und beide Verweise auf „8 Zoll“ durch „9 Zoll“.

Seite 42 – Verwundungswürfe
Füge am Ende des vierten Absatzes Folgendes hinzu: „Ein Verwundungswurf von 1 auf einem W6 schlägt immer fehl, ungeachtet jedweder Modifikatoren.“

Seite 43 – Schutzwürfe
Ändere den dritten Absatz zu: „Beachte, dass ein Schutzwurf (gleich welcher Art) nie besser als 1+ sein kann. Dies verbietet es einem Modell nicht, Gegenstände oder Sonderregeln zu besitzen, die den Schutzwurf auf unter 1+ verbessern, der Schutzwurf sinkt einfach nur nicht unter 1+. Beachte außerdem, dass eine bei einem Schutzwurf gewürfelte 1 immer einen Fehlschlag bedeutet.“

Seite 43 – Schilde
Füge am Ende des zweiten Absatzes hinzu: „Besitzt ein Modell außer seinem Schild keine weitere Rüstung, so hat es einen Rüstungswurf von 6+.“

Ändere den dritten Absatz zu: „Beispiel: Ein Schwarzer Reiter ist beritten, weshalb er über einen Rüstungswurf von 6+ verfügt. Durch seine leichte Rüstung wird dieser Rüstungswurf auf 5+ verbessert. Trüge er außerdem einen Schild, so würde sich sein Rüstungswurf auf 4+ verbessern.“

Seite 48 – Attacken aufteilen
Ersetze „Berührt ein Modell Gegner mit unterschiedlichen Profilwerten, [...]“ durch „Berührt ein Modell Gegner mit unterschiedlichen Profilwerten oder mindestens zwei Charaktermodelle oder Einheiten mit gleichen Profilwerten, [...]“

Seite 51 – Verwundungswürfe
Füge am Ende des vierten Absatzes Folgendes hinzu: „Ein Verwundungswurf von 1 auf einem W6 schlägt immer fehl, ungeachtet jedweder Modifikatoren.“

Seite 52 – Das Kampfergebnis ermitteln, Verursachte Lebenspunktverluste
Ändere im letzten Absatz „[...] zählen alle zu diesem Zeitpunkt verbliebenen Lebenspunkte des getöteten Modells zum Kampfergebnis.“ zu „[...] wird das Kampfergebnis um die Anzahl der Lebenspunkte im Profil des getöteten Modells erhöht.“

Seite 54 – Standhaft

Ändere den ersten Absatz zu: „Wenn die unterlegene Einheit über mehr Glieder als der Gegner verfügt, wird die Differenz der Kampfergebnisse beim Ablegen des Aufriebstests ignoriert. Um zu bestimmen, ob eine Einheit standhaft ist, oder nicht, solltest du auch das erste Glied berücksichtigen.“

Ersetze den vierten Absatz durch: „Ist eine Einheit standhaft, so wird die Differenz der Kampfergebnisse beim Ablegen des Aufriebstests ignoriert.“

Seite 55 – Nach einem Sieg neuformieren
Ändere den ersten Satz des zweiten Absatzes zu: „Eine Nahkampf-Neuformierung ist im Grunde genommen nichts anderes als eine gewöhnliche Neuformierung (siehe Seite 14), mit der Besonderheit, dass der Mittelpunkt der sich neuformierenden Einheit nicht am selben Ort bleiben muss.“

Ersetze im zweiten Absatz „Es gibt jedoch eine Einschränkung bei einer Nahkampf-Neuformierung: [...]“ durch „Es gibt jedoch folgende Einschränkungen bei einer Nahkampf-Neuformierung: [...]“.

Füge am Ende des Absatzes hinzu: „Außerdem muss die neu formierte Einheit nach der Neuformierung weiterhin genau die Bereiche (Front, Flanke, Rücken) all jener gegnerischen Einheiten berühren, mit denen sie vorher in Kontakt war.“

Seite 60 – Standhaft
Ändere „[...] kann den Aufriebstest mit ihrem unmodifizierten Moralwert ablegen [...]“ zu „[...] ignoriert beim Ablegen des Aufriebstests die Differenz der Kampfergebnisse [...]“.

Seite 63 – Fluchtrichtung, Durch schwere Verluste
Ersetze „von der Einheit weg“ durch „von der Einheit/ dem Geländestück weg“.

Seite 66 – Sonderregeln, Welche Sonderregeln hat ein Modell?
Ändere „Die Auswirkungen mehrerer Sonderregeln sind kumulativ, [...]“ zu „Die Auswirkungen mehrerer verschiedener Sonderregeln sind kumulativ, [...]“. Füge am Ende des ersten Absatzes hinzu: „Besitzt ein Modell die gleiche Sonderregel mehrfach, so erhält es dadurch keinen zusätzlichen Vorteil, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes.“

Seite 69 – Zusatzattacke
Füge hinzu: „Im Gegensatz zu den meisten anderen Sonderregeln ist die Sonderregel Zusatzattacke mit sich selbst kumulativ.“

Seite 69 – Tiefgestaffelter Kampf
Füge hinzu: „Im Gegensatz zu den meisten anderen Sonderregeln ist die Sonderregel Tiefgestaffelter Kampf mit sich selbst kumulativ.“

Seite 71 – Aufpralltreffer abhandeln
Ersetze „[...] geschieht nichts“ am Ende des zweiten Ab-

satzes durch „[...] so kommt es zu keinen Aufpralltreffern“.

Seite 71 – Aufpralltreffer abhandeln.

Füge den folgenden Satz am Ende des dritten Absatzes hinzu: „Beachte, dass „Achtung, Sir!“ nicht gegen Aufpralltreffer wirkt.“

Seite 74 – Zufällige Bewegung

Füge am Ende des ersten Absatzes hinzu: „Wenn ein Modell die Sonderregeln Zufällige Bewegung und Schnelle Bewegung besitzt (etwa ein Streitwagen mit der Sonderregel Zufällige Bewegung), dann hat die Sonderregel Schnelle Bewegung keine Wirkung.“

Seite 75 – Zielsicher

Ersetze zu Beginn des dritten Absatzes „Ein Modell, das einen zielsicheren Schuss abgibt, darf auf ein anderes Ziel schießen als der Rest der Einheit.“ durch „Sofern es nicht im Zuge der Angriffsreaktion Stehen & Schießen geschieht, darf ein Modell, das einen zielsicheren Schuss abgibt, auf ein anderes Ziel schießen als der Rest seiner Einheit.“

Seite 77 – Plänkler, Freie Neuformierung

Ersetze „[...] so oft wie sie möchte neuformieren.“ durch „[...] so oft wie sie möchte neuformieren, selbst wenn sie marschiert.“

Seite 77 – Plänkler, Leichte Truppen

Ersetze „Plänkler werden immer behandelt, als hätten sie null Glieder“ durch „Plänkler werden im Nahkampf immer behandelt als hätten sie null Glieder“.

Seite 79 – Aufstellungsregeln, Überfall

Ersetze im zweiten Absatz den zweiten Satz durch: „Stattdessen wirft der sie kontrollierende Spieler zu Beginn jedes seiner Spielerzüge (beginnend mit dem zweiten) einen Würfel für jede seiner Einheiten mit dieser Sonderregel, die noch nicht erschienen ist.“

Seite 82 – Kavallerie, Kavallerie und Sonderregeln

Füge der Liste von Ausnahmen hinzu: „Wenn das Reittier die Sonderregel Leichte Kavallerie besitzt, so gilt diese für das gesamte Modell.“

Seite 83 – Monströse Kavallerie

Ändere den zweiten Absatz (nach dem Profil) wie folgt: „Alle Regeln für Kavallerie gelten mit der folgenden Ausnahme auch für monströse Kavallerie: Monströse Kavallerie benutzt immer die höchsten bei Reiter und Reittier vorhandenen Profilwerte Widerstand und Lebenspunkte, nicht automatisch den Widerstand und die Lebenspunkte des Reiters. Im Spiel wird daher oft der Widerstandswert und meistens der Lebenspunktwert des Reittiers verwendet.“

Seite 83 – Monströse Kavallerie

Füge am Ende hinzu:

„MONSTRÖSE UNTERSTÜTZUNG

Bei einem Modell mit Einheitentyp monströse Kavallerie darf der Reiter so viele Unterstützungsangriffe durch-

führen, wie in seinem Profil angegeben sind, bis zu einem Maximum von drei.“

Seite 85 – Monströse Bestien

Füge am Ende hinzu:

„MONSTRÖSE UNTERSTÜTZUNG

Eine monströse Bestie darf so viele Unterstützungsangriffe durchführen, wie in ihrem Profil angegeben sind, bis zu einem Maximum von drei.“

Seite 91 – Pistolenpaar

Füge den Sonderregeln im Profil „Zweihändig geführt“ hinzu.

Seite 91 – Zwei/zusätzliche Handwaffen

Füge den Sonderregeln im Profil „Zweihändig geführt“ hinzu.

Seite 93 – Champions und Beschuss

Ändere den dritten Absatz zu: „Die einzige Ausnahme hierzu sind Schussangriffe, die eine Schablone benutzen (wie etwa Kanonen, Steinschleudern, Atemwaffen und Magiewirbel).“

Seite 96-97 – Einzelmodelle beschießen

Ersetze im zweiten Absatz „[...] mit fünf oder mehr Modellen [...]“ durch „[...] mit fünf oder mehr gewöhnlichen Modellen [...]“.

Seite 101 – Eine Einheit verlassen

Füge am Ende des vierten Absatzes hinzu: „Ein Charaktermodell darf eine Einheit nicht in dem Spielerzug verlassen, in dem es sich ihr angeschlossen hat.“

Seite 105 – Monströse Kavallerie

Füge am Ende des letzten Satzes des ersten Absatzes hinzu „[...] selbst wenn er eine monströse Bestie mit nur einem Lebenspunkt reitet.“

Seite 107 – Der General, Inspirierende Gegenwart

Ersetze im zweiten Satz „[...] innerhalb von 12 Zoll um den General verwenden seinen Moralwert statt ihres eigenen, [...]“ durch „[...] innerhalb von 12 Zoll um den General dürfen seinen Moralwert statt ihres eigenen verwenden, [...]“.

Seite 107 – Der Armeestandardenträger

Füge folgenden Absatz hinzu: „Wenn der Armeestandardenträger aufgrund einer abgelehnten Herausforderung ins letzte Glied seiner Einheit bewegt wird, verliert er bis zum Ende des Spielerzugs die Regel *Haltet die Stellung!*. Beachte aber, dass eine etwaige magische Standarte des Armeestandardenträgers weiterhin wirkt (da deren Wirkung nicht „an- oder ausgeschaltet“ werden kann).“

Seite 109 – Mit Kriegsmaschinen schießen

Ändere „Sofern nicht anders angegeben, haben alle Kriegsmaschinen die Sonderregeln [...]“ zu „Sofern nicht anders angegeben, haben alle Waffen in dieser Sektion (sowie alle anderen auf Kriegsmaschinen angebrachten Waffen) die Sonderregeln [...]“

Seite 112 – Kanonen, Ziel wählen

Ersetze den letzten Satz des ersten Absatzes „Beachte, dass sich Kriegsmaschinen während der Bewegungsphase auf der Stelle drehen dürfen; du solltest das Ziel also rechtzeitig in den Sichtbereich der Kanone bringen.“ durch „Beachte, dass sich Kriegsmaschinen während der Schussphase auf der Stelle drehen dürfen, um das gewählte Ziel in den Sichtbereich bringen zu können.“

Seite 114 – Steinschleudern, Steinschleudern abfeuern

Ersetze „[...] verwendest du die 3-Zoll-Schablone und platzierst sie an einer beliebigen Stelle in Sichtlinie der Kriegsmaschine.“ durch „[...] platzierst du die 3-Zoll-Schablone an einer beliebigen Stelle und zwar so, dass die Kriegsmaschine eine Sichtlinie zum zentralen Loch der Schablone ziehen kann.“

Seite 127 – Gebäude, Ein Gebäude verlassen

Ändere den zweiten Satz zu: „Stelle die Einheit in einer beliebigen Formation auf, wobei mindestens ein Modell des hintersten Gliedes genau 1 Zoll Abstand zum Gebäude haben muss und sich kein Modell näher als 1 Zoll an dem Gebäude befinden darf.“

Seite 143 – Siegespunkte

Ändere „[...] mindestens doppelt so viele Siegespunkte haben wie der Gegner“ zu „[...] mindestens 100 Siegespunkte mehr als dein Gegner erringen. Hast du am Ende sogar doppelt so viele Siegespunkte wie dein Gegner, ist dies ein vernichtender Sieg für dich!“

Referenzsektion, Bestiarium – Das Imperium, Dampfpanzer

Ändere den Einheitentyp des Dampfpanzers zu „StW“, den Widerstand des Dampfpanzers zu 10 und den Einheitentyp des Kommandanten zu „-“.

Referenzsektion, Bestiarium – Arkane Kreaturen, Großer Feuerdrache

Ersetze „(Stärke 5)“ durch „(Stärke 5, Flammenattacken)“.

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre des Feuers, Brennender Schädel

Ersetze den ersten Satz durch folgenden: „*Brennender Schädel* ist ein *Direktschadenszauber* der gegen Ziele gerichtet werden darf, die im Nahkampf gebunden sind.“

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre des Metalls, Gehennas Goldene Hunde

Ersetze „[...] (was darstellt wie es durch seine Kameraden vor den Hunden beschützt wird)“ durch „[...] ,sofern die Einheit noch mindestens fünf gewöhnliche Modelle desselben Einheitentyps beinhaltet.“

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre des Lebens, Nachwachsen

Ersetze den zweiten Satz der Regeln durch das Folgende: „Die Zieleinheit erhält sofort W3+1 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück. Um ein Kavalleriemodell wiederherzustellen müssen nicht 1, sondern 2 Lebenspunkte wiederhergestellt werden.“

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre der Himmel

Füge hinter dem dritten Satz Folgendes ein: „Für die Belange dieses Zaubers gelten die Spielfeldkanten als *unpassierbares Gelände*.“

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre der Schatten, Lehrenattribut

Ersetze im letzten Satz „[...] mit einem anderen Charaktermodell desselben Einheitentyps [...]“ durch „[...] mit einem befreundeten, nicht fliehenden Charaktermodell desselben Einheitentyps [...]“.

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre der Schatten, Penumbrisches Pendel

Ignoriere den ersten Satz des zweiten Absatzes. Dieser Zauber besitzt keine Kategorie.

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre der Schatten, Okkams Gedankenskalpell

Ersetze im zweiten Satz des zweiten Absatzes „[...] führen alle Modelle der Zieleinheit Verwundungswürfe für Nahkampfattacken mit ihrem Moralwert anstelle ihrem Stärkewert durch [...]“ durch „[...] führen alle Modelle der Zieleinheit ihre Nahkampfattacken mit dem in ihrem Profil vermerkten Moralwert anstelle ihrem Stärkewert durch [...]“.

Referenzsektion, Die Lehren der Magie – Die Lehre des Todes, Purpursonne des Xereus

Ersetze im fünften Satz des Regelteils „Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, [...]“ durch „Jedes Modell unter der Schablone und jedes Modell, über das sich die Schablone hinweg bewegt, [...]“.

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Magische Waffen, Waffenpaar

Ändere den letzten Satz zu: „Zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen unterliegt das Waffenpaar den Sonderregeln Zusatzattacke und Zweihändig geführt.“

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Magische Waffen, Heldentöter

Ändere den ersten Satz zu: „Der Träger erhält +1 Stärke und +1 Attacke für jedes feindliche Charaktermodell, das sich in Basekontakt mit ihm oder seiner Einheit befindet.“

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Arkane Artefakte

Ändere die Energiespruchrolle wie folgt:

„ENERGIESPRUCHROLLE 35 Punkte
Nur eine Anwendung. Eine Energiespruchrolle kann verwendet werden, wenn der Zauberer versucht, einen Zauber zu wirken. Dadurch wird der Zauberwert des Zauberspruchs halbiert. Du kannst den Zauberspruch beim Einsatz einer Energiespruchrolle nicht verstärken.“

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Arkane Artefakte

Füge hinzu:

„STAB DER ZAUBEREI 35 Punkte
Der Träger des Stabs erhält +1 auf seine Bannwürfe.“

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Arkane Artefakte. Energiespruchrolle

Ersetze den letzten Satz durch Folgendes: „Für die Belange des Wirkversuchs wird der Zaubervwert des Zaubers halbiert (aufgerundet). Du kannst dich nicht entscheiden, die verstärkte Form eines Zauberspruches zu wirken, wenn du die Energiespruchrolle einsetzt.“

Referenzsektion, Magische Gegenstände – Verzauberte Gegenstände, Zauberrhut

Ersetze „[...] zufällig ermittelte Lehre der Magie [...]“ durch „[...] zufällig ermittelte Lehre der Kampfmagie [...]“.

Referenzsektion – Rüstungswürfe

Füge hinzu: „Schild 6+
Beritten + Schild 5+“

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Wie geht man mit sich widersprechenden magischen Gegenständen oder Sonderregeln um? (Seite 2)

A: Wende „die wichtigste aller Regeln“ an (siehe Seite 2).

Modelle & Einheiten

F: Wenn ein Profilwert eines Modells zufällig ermittelt wird, zum Beispiel durch 3W6 oder 2W6+2, kann dieser Wert dann auch 10 überschreiten? (Seite 3)

A: Ja, dies ist eine Ausnahme zum normalen Maximum.

F: Zählt der durch einen magischen Gegenstand oder einen Zauber verliehene Bonus auf einen Profilwert für alle Belange (etwa für die Auswirkungen von Zaubern oder für Profilwerttests)? (Seite 4)

A: Ja, mit Ausnahme von magischen Waffen, für die dies nicht immer gilt und es sei denn, die Beschreibung des Gegenstands oder des Zaubers besagt explizit etwas anderes.

F: Wann genau kommt ein durch eine Waffe verliehener Bonus auf Profilwerte zum Tragen? (Seite 4)

A: Bei den Regeln der meisten Waffen ist explizit angegeben, wann die jeweiligen Boni zum Tragen kommen. Ein Modell mit den Duellklingen hat zum Beispiel immer Kampfgeschick 10, während ein Modell mit Zweihandwaffe nur dann +2 Stärke erhält, wenn es einen Feind im Nahkampf damit attackiert. Wenn bei einer Waffe nicht angegeben ist, wann der Bonus zum Tragen kommt, so gilt der Bonus nur dann, wenn der Träger im Nahkampf mit der Waffe attackiert und wenn der Träger im Nahkampf attackiert wird.

Allgemeine Spielprinzipien

F: Darf ich Entfernungen und Reichweiten jederzeit und völlig beliebig ausmessen? (Seite 6)

A: Ja.

F: Gilt ein Modell automatisch als in Basekontakt mit sich selbst befindlich? (diverse)

A: Nein.

F: Was geschieht, wenn ein Modell durch eine Sonderregel wie etwa Hass Trefferwürfe wiederholen darf, das attackierte Modell

aber eine Sonderregel besitzt, die den Attackierenden zwingt, erfolgreiche Trefferwürfe zu wiederholen? (Seite 7)

A: Die beiden Sonderregeln heben sich gegenseitig auf, und solange beide Sonderregeln wirken, kommt es zu keinen Wiederholungswürfen.

F: Wie sollte man eine Schablone über eine Einheit oder das Spielfeld halten bzw. auf einer Einheit oder dem Spielfeld platzieren? (Seite 9)

A: Die Schablone sollte sich immer so nahe wie möglich am Spielfeld oder an der betroffenen Einheit befinden. Einen Vorteil dadurch zu suchen, die Schablone anders zu halten bzw. zu platzieren, entspricht nicht dem Geist des Spiels.

F: Besteht eine Einheit einen Profilwerttest automatisch, wenn sie ein Modell beinhaltet, das den Test automatisch besteht? (Seite 10)

A: Nein. Nur wenn alle Modelle der Einheit den Test automatisch bestehen, besteht auch die gesamte Einheit den Test automatisch.

F: Wird bei Profilwerttests immer der beste vertretene Wert in einer Einheit benutzt? (Seite 10)

A: Wenn die Einheit einen Profilwerttest ablegen muss, wird der beste in ihr vertretene Wert benutzt. Müssen Modelle der Einheit Profilwerttests ablegen, so benutzt jedes dieser Modelle den besten Wert seines entsprechenden Profilwerts.

F: Verpatzt eine Einheit, die einen Moralwert von „0“ oder „-“ hat, Moralwerttests automatisch? (Seite 10)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit einen Moralwerttest ablegen muss, bei dem der Moralwert modifiziert wird, gilt dieser Modifikator dann auch, wenn die Einheit dabei einen anderen Moralwert statt des eigenen verwendet, zum Beispiel wegen der Inspirierenden Gegenwart des Generals? (Seite 10)

A: Ja.

F: Wenn man einen Moralwerttest ablegen muss, wird manchmal verlangt, dass dafür der unmodifizierte Moralwert verwendet wird. Was genau ist der unmodifizierte Moralwert? (Seite 10)

A: Der unmodifizierte Moralwert bezeichnet den höchsten Moralwert, der in der Einheit vertreten ist. Auf diesen werden keinerlei Modifikatoren (wie etwa durch die Regeln Macht durch Masse oder Inspirierende Gegenwart oder den Zauber Finsternis der Verzweiflung) angewandt.

Bewegung

F: Die Distanz, die eine Einheit schwenkt, ist gleich dem Weg, den das äußerste Modell des ersten Glieds zurücklegt, richtig? (Seite 14)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit einmal die Angriffsreaktion Fliehen angesagt hat oder wenn sie sich zu Beginn der Bewegungsphase schon auf der Flucht befindet, muss sie dann jedes Mal, wenn gegen sie in diesem Spielerzug ein Angriff angesagt wird, als Angriffsreaktion Fliehen wählen und diese Reaktion auch durchführen? (Seite 17)

A: Ja.

F: Wenn mehrere Einheiten einen Angriff auf eine Einheit angesagt haben, die als Angriffsreaktion Fliehen gewählt hat, dürfen dann alle angreifenden Einheiten versuchen, ihren Angriff umzulenken, wenn sich legale Ziele dafür in Reichweite befinden? (Seite 18)

A: Ja. Der die angreifenden Einheiten kontrollierende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er versucht, seine angreifenden Einheiten umzulenken.

F: Wenn ich nur dadurch in der Lage bin, die Anzahl kämpfender Modelle zu maximieren, dass ich auch eine weitere feindliche Einheit berühre, muss ich dann auch gegen diese Einheit einen Angriff ansagen? (Seite 20)

A: Nein.

F: Kann ein fliehendes Modell Zauber bannen oder magische Gegenstände benutzen? (Seite 24)

A: Ja.

F: Darf eine Einheit, die sich dicht am Spielfeldrand dreht (oder schwenkt) dies so tun, dass Teile der Einheit (oder Teile von deren Base) kurzfristig über die Spielfeldkante ragen? (Seite 27)

A: Ja, aber es ist nicht erlaubt die Bewegung der Einheit so zu beenden, dass Teile von ihr (oder von ihrem Base) über die Spielfeldkante ragen.

Magie

F: Was geschieht, wenn ein Zauberer eine oder mehrere Magiestufen verliert? (Seite 28)

A: Wann immer ein Zauberer eine oder mehrere Magiestufen verliert, vergisst er sofort einen Zauber pro verlорener Magiestufe; welche seiner Zauber er verliert, wird zufällig ermittelt.

F: Kann ein Modell Magiestufen verlieren, die durch einen magischen Gegenstand verliehen werden? (Seite 28)

A: Ja.

F: Können gebundene Zauber vergessen werden, wenn ein Zauberer eine Magiestufe verliert? (Seite 28)

A: Nein. Wenn ein Modell eine Magiestufe verliert und sowohl „normale“ als auch gebundene Zauber hat, ignorierst du die gebundenen Zauber, wenn ermittelt wird, welche Zauber das Modell vergisst.

F: Fällt die Magiestufe eines Zauberers auf 0, zählt er dann immer noch als Zauberer und kann er immer noch versuchen, Energie- und Bannwürfel zu kanalisieren? (Seite 28)

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Zählen Würfel, die aus dem Energiewürfel-Vorrat genommen werden, um einen Zauber zu wirken, immer noch gegen das Energiewürfel-Maximum? (Seite 30)

A: Ja. Sie zählen so lange gegen das Energiewürfel-Maximum, bis sie tatsächlich geworfen wurden. Ab diesem Zeitpunkt zählen sie als verbraucht und damit auch nicht mehr gegen das Maximum.

F: Wenn ich durch eine Sonderregel oder einen magischen Gegenstand Energie- oder Bannwürfel erhalte und nicht explizit aufge-

führt ist, wann ich die Würfel erhalte oder wenn die Regel besagt, dass ich die Würfel zu Beginn der Magiephase erhalte, wann genau werden diese dem jeweiligen Würfelvorrat hinzugefügt? (Seite 30)

A: Sie werden dem Würfelvorrat hinzugefügt, nachdem für die Winde der Magie gewürfelt wurde, aber bevor der erste Zauber gewirkt werden kann.

F: Kann ich trotz des Würfelvorrat-Maximums von 12 in einer Magiephase insgesamt mehr als 12 Energie- oder Bannwürfel verwenden? (Seite 30)

A: Ja. Die Würfelvorräte dürfen zwar zu einem beliebigen Zeitpunkt nie mehr als 12 Würfel umfassen, doch einige Effekte können im Verlauf der Magiephase noch zusätzliche Würfel erzeugen, durch die ein Würfelvorrat wieder aufgefüllt werden kann.

F: Wurde die Magiestufe eines Zauberers auf 0 reduziert und kennt er dennoch einen oder mehrere Zaubersprüche, darf er immer noch versuchen, einen dieser Zauber zu wirken? (Seite 31)

A: Nein.

F: Müssen Direktschadenszauber, die über Distanz wirken und eine Schablone verwenden, eine gegnerische Einheit zum Ziel haben? (Seite 31)

A: Ja, die Schablone muss über der gegnerischen Zieleinheit positioniert werden.

F: Dürfen Direktschadenszauber so eingesetzt werden, dass sie auch befreundete Modelle betreffen? (Seite 31)

A: Nein. Ein Direktschadenszauber darf auf keine Weise eingesetzt werden, die direkt ein befreundetes Modell betrifft (Schablonen können aber immer noch auf befreundete Modelle abweichen).

F: Wenn eine Einheit zum Ziel einer „kleinen“ 3-Zoll- oder einer „großen“ 5-Zoll-Schablone wird, muss sich dann die ganze Schablone innerhalb der maximalen Reichweite des Zaubers befinden? (Seite 31)

A: Nein; das Loch im Zentrum der Schablone muss sich innerhalb der Reichweite befinden.

F: Dürfen Magiewirbel so eingesetzt werden, dass sie auch befreundete Modelle betreffen? (Seite 31)

A: Ja.

F: Dürfen sich Modelle freiwillig in oder durch einen Magiewirbel bewegen? (Seite 31)

A: Nein.

F: Was geschieht mit Modellen, die durch Pflichtbewegungen oder ähnliche Effekte gezwungen sind, sich in oder durch einen Magiewirbel zu bewegen? (Seite 31)

A: Sobald die Einheit Kontakt mit dem Magiewirbel hergestellt hat, erleidet sie die volle Wirkung des Zaubers (im Fall eines Zaubers, der alle getroffenen Modelle betrifft, ist jedes Modell betroffen, dessen Base sich in oder durch den Magiewirbel bewegen würde). Überlebende Modelle werden dann 1 Zoll jenseits der Schablone platziert und ihre Bewegung endet.

F: Gelten Bonus-Energiewürfel beim Zauberwurf, die zu den aus

dem Energiewürfel-Vorrat entnommenen dazukommen, wenn es darum geht, ob ein Zauber wegen der „Nicht genug Energie!“-Regel scheitert? (Seite 32)

A: Ja, ganz egal woher diese Würfel kommen. Beachte, dass dies nicht für Bonuswürfel gilt, die ganz spezifisch nicht als Energiewürfel definiert sind (wie zum Beispiel der Würfel für die Zauberpilzä der Nachtgoblin-Schamanen).

F: Einige magische Gegenstände und Sonderregeln verursachen Kontrollverluste auch bei Zauberwürfen, die keine Doppel-Sechsen enthalten, beispielsweise bei allen Zauberwürfen, die einen Pasch beinhalten. Wenn dieser Fall eintritt, ist es dann möglich, dass der Zauber trotzdem erfolgreich gewirkt wird? (Seite 34)

A: Ja, vorausgesetzt, der Zauberwert wurde erreicht oder übertroffen.

F: Zählt Schaden, der durch einen Kontrollverlust verursacht wurde, als Schaden durch einen Zauber? Kann ein Modell mit Magieresistenz diese auf seinen Rettungswurf gegen den durch einen Kontrollverlust verursachten Schaden anrechnen? Zählt der verursachte Schaden als durch den Zauberer verursacht? (Seite 34)

A: Nein auf alle Fragen.

F: Können auf irgendeine Weise gegen ein und denselben Zauber mehrere Bannversuche in einer einzigen Magiephase unternommen werden? Kann ein Zauberer eine Schriftrolle gegen einen Zauber einsetzen, wenn er gegen diesen keinen Bannversuch unternehmen darf, zum Beispiel weil der Zauber mit totaler Energie gewirkt wurde oder weil der Zauberer bei einem Bannversuch gegen diesen Zauberspruch versagt hat? (Seite 35)

A: Nein und nein.

F: Wenn ein Magiewirbel seine Bewegung auf einer Einheit beendet, wird er 1 Zoll von der Einheit entfernt platziert. Sollte er dadurch erneut auf einer Einheit zu liegen kommen, wird er dann auch 1 Zoll jenseits dieser Einheit platziert und dieser Prozess so lange wiederholt, bis er kein Modell mehr berührt? Ich nehme an, dass Modelle, die sich zwischen dem Ort, an dem der Magiewirbel seine Bewegung beendet hat, und dem Ort, an dem die Schablone letztendlich platziert wird, befinden, nicht von dem Zauber betroffen werden, richtig? (Seite 36)

A: Ja und ja.

F: Werden Modelle, die sich durch die Schablone eines Magiewirbels bewegen, von diesem betroffen? (Seite 36)

A: Ja.

F: Endet ein „Bleibt im Spiel“-Zauber, wenn der Zauberer, der ihn wirkte, auf Magiestufe 0 sinkt oder den Zauber vergisst? (Seite 36)

A: Nein.

F: Wenn ich einen „Bleibt im Spiel“-Zauber bannen möchte, der in einer verstärkten Version gewirkt wurde, welchen Wert muss ich dann für einen erfolgreichen Bannversuch erreichen? (Seite 36)

A: Den Zauberwert der Grundversion des Zaubers (nicht den der verstärkten Version).

F: Es ist einem Zauberer nicht gestattet, Zauber mehr als einmal pro Magiephase zu wirken. Was aber, wenn er einen magischen Gegenstand besitzt, der das Wirken des gleichen Zaubers als ge-

bundenen Zauber gestattet? Darf er den Zauber in diesem Fall ein zweites Mal wirken? (Seite 37)

A: Ja.

F: Wenn ein gebundener Zauber aus einer Lehre der Magie stammt, die ein Lehrenattribut besitzt, löst das erfolgreiche Wirken dieses Zaubers dann auch die Wirkung des Lehrenattributs aus? (Seite 37)

A: Ja. Dabei ist jedoch zu beachten, dass die Effekte einige Lehrenattribute den Zauberer, der den Zauber wirkte, als Ziel nennen. In diesem Fall ist immer genau der betroffen der den gebundenen Zauber gewirkt hat.

Beschuss

F: Wie ist der Beschussmodifikator für das Beschießen einer Einheit mit der Sonderregel Plänkler in einem Gebäude? (Seite 40)

A: Der Beschussmodifikator ist -3. -2 für harte Deckung und -1 für die Sonderregel Plänkler.

F: Wenn eine Einheit Treffer erleidet, die nicht von Beschuss oder Nahkampf herrühren, wie werden diese verteilt und abgehandelt? (Seite 42)

A: Anhand der im Kasten „Ungewöhnliche Attacken abhandeln“ beschriebenen Regeln. Beachte, dass alle auf diese Weise abgehandelten Treffer auch als Beschussattacken gewertet werden, wenn bestimmt wird, wer getroffen wird.

F: Zählen Sonderregeln, die im Nahkampf Treffer verursachen können, wie etwa Niedertrampeln oder Atemwaffe, als Nahkampfattacken? (Seite 42)

A: Nein, sie zählen als ungewöhnliche Attacken und werden wie Treffer durch Beschuss verteilt.

F: Wenn eine Einheit über mehrere Widerstandswerte oder Rüstungswürfe verfügt, benutzt man dann den mehrheitlich vorhandenen Wert und im Fall eines Gleichstands den höheren? (Seiten 42 und 43)

A: Ja, es sei denn, eine Regel besagt etwas anderes.

F: Bedeutet eine gewürfelte 1 beim Verwundungswurf automatisch, dass ich nicht verwunde? (Seite 42, 51)

A: Nein. Es ist jedoch äußerst selten, dass Modelle imstande sind, bei 1+ zu verwunden.

F: Erhält ein Modell mit Schild im Nahkampf auch dann einen Rüstungswurfbonus, wenn es den Schild nicht einsetzen kann, etwa wenn es eine Waffe einsetzt, die zwei Hände benötigt? (Seite 43)

A: Nein.

F: Wenn ein Modell mehrere Rüstungsteile besitzt, lassen sich dann die Rüstungswürfe immer miteinander kombinieren? (Seite 43)

A: Ja.

F: Eine Kriegsmaschine wird durch einen Treffer mit der Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste verwundet. Kann die Kriegsmaschine durch eine solche Verwundung mehrere Lebenspunkte verlieren? (Seite 45)

A: Ja.

Nahkampf

F: Normalerweise werden ausgeschaltete Modelle aus dem letzten Glied entfernt. Wenn jedoch ein Modell aus dem kämpfenden Glied entfernt werden muss, weil es keine anderen Modelle gibt, die stattdessen entfernt werden dürften – etwa im Fall eines Einheitenchampions oder Charaktermodells – schließt dann ein anderes Modell sofort die entstehende Lücke? (Seite 51)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit „direkt weg“ von einer anderen Einheit flieht, bedeutet dies, dass du die Einheit so um ihren Mittelpunkt drehst, dass sie direkt vom Mittelpunkt der Einheit weg zeigt, vor der sie flieht? (Seite 57)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit angreift und im Spielerzug des Angriffs die letzten Modelle der Feindeinheit, die sie bekämpft, durch Dämonische Instabilität, die Sonderregel Instabil, die Sonderregel In die Enge getrieben oder als Folge eines misslungenen Aufriebstests einer Kriegsmaschine entfernt werden, darf die angreifende Einheit dann eine Überrennen-Bewegung durchführen? (Seite 58)

A: Ja.

F: Wenn ich einen Feind angreife und dieser aus irgendeinem Grund ausgelöscht wird, bevor die Nahkampfphase beginnt, darf ich dann überrennen oder eine Neuformierung durchführen? Wenn ja, wann findet dieses Überrennen bzw. diese Neuformierung statt? (Seite 58)

A: Ja. Das Überrennen bzw. die Neuformierung findet zu Beginn der Nahkampfphase statt, bevor irgendwelche Attacken durchgeführt wurden.

Panik

F: Wenn eine Einheit einen Paniktest, der durch schwere Verluste verursacht wurde, verpatzt, es aber keine Quelle gibt, von der sie sich weg drehen muss, etwa wenn die Verluste durch den Kontrollverlust eines Zauberers in der Einheit verursacht wurden, in welche Richtung flieht die Einheit dann? (Seite 63)

A: Dreh die Einheit auf der Stelle so, dass sie direkt von der ihr nächsten feindlichen Einheit weg zeigt (ignoriere dabei andere Einheiten).

Sonderregeln

F: Gelten Aufrüstungen, die Charaktermodelle aus bestimmten Armeelisten erhalten dürfen, die keine magischen Gegenstände oder Ausrüstungsgegenstände sind (wie etwa Vampirkräfte oder Dämonengeschenke), als Sonderregeln? (Seite 66)

A: Ja, außer im Eintrag der jeweiligen Aufrüstung steht etwas anderes.

F: Profitieren Atemwaffen von beliebigen anderen Sonderregeln, Ausrüstungsgegenständen oder magischen Gegenständen? Oder umgekehrt? (Seite 67)

A: Nein zu beiden Fragen.

F: Muss ein Modell mit der Sonderregel Körperlos auch einen Moralwerttest ablegen, um zu bestimmen, ob es von Blödheit betroffen ist oder ob es marschieren darf, wenn sich ein Feind im Umkreis von 8 Zoll befindet (da ein verpatzter Moralwerttest das Modell effektiv verlangsamen würde)? (Seite 68)

A: Ja und ja.

F: Wenn ich eine Einheit leichter Kavallerie oder Plänkler bewege, messe ich dann für jedes Modell der Einheit, wie weit es sich bewegen kann und platziere es dann in einer Entfernung, die maximal seinem Bewegungswert entspricht, beziehungsweise dem doppelten Bewegungswert, wenn die Einheit marschieren darf (und natürlich in Formation)? (Seiten 68 und 77)

A: Ja, es sei denn, es befindet sich eine Einheit oder unpassierbares Gelände im Weg. In diesem Fall muss sich die Einheit um das Hindernis herumbewegen und die dazu nötige Distanz berücksichtigt werden.

F: Wenn ein Modell mit den Sonderregeln Körperlos und Instabil einen Nahkampf verliert, verliert es dann auch Lebenspunkte für jeden Punkt, um den es den Nahkampf verloren hat? (Seite 68)

A: Ja.

F: Welche Attacken sind „magische Attacken“? (Seite 68)

A: Magische Attacken sind alle Attacken durch Zaubersprüche und magische Gegenstände, ebenso alle Attacken, die explizit als magische Attacken bezeichnet werden. Schussattacken durch magische Gegenstände gelten ebenfalls als magische Attacken, es sei denn, die Beschreibung des jeweiligen Gegenstands besagt etwas anderes. Treffer durch Würfe auf der Kontrollverlust-Tabelle zählen ebenfalls als magische Attacken.

F: Verursachen alle Arten von Flammenattacken Angst bei Bestien, Kavallerie und Streitwagen? (Seite 69)

A: Ja, jedwedes Modell, das Flammenattacken in irgendeiner Form besitzt, verursacht bei diesen Einheitentypen Angst. Dies beinhaltet auch Einheitenaufrüstungen, Modelle, die nur Fernkampftattacken mit der Sonderregel Flammenattacken haben, und sogar Zauberer, die Zauberer kennen, die Flammenattacken sind.

F: Wenn eine Einheit, die sich in Raserei befindet, einen magischen Gegenstand besitzt, der die Angriffreichweite der Einheit erhöht oder der es erlaubt, einen verpatzten Angriffswurf zu wiederholen, ist die Einheit dann gezwungen, den Gegenstand einzusetzen?

(Seite 70)

A: Nein.

F: Wenn ein Charakter auf einem Streitwagen fährt oder auf einem Monster oder einer Monströsen Bestie reitet, kann er dann von der Sonderregel Todesstoß betroffen sein? (Seite 72)

A: Nein, da sein Einheitentyp dann Monster, Streitwagen oder Monströse Kavallerie ist, wogegen der Todesstoß nicht hilft. Gegen solche Ziele ist ein Heldenhafter Todesstoß erforderlich.

F: Wenn eine Kriegsmaschine durch ein Modell mit der Sonderregel Heldenhafter Todesstoß attackiert wird und der Angreifer beim Verwundungswurf eine 6 würfelt, verliert die Kriegsmaschine dann alle verbliebenen Lebenspunkte? (Seite 72)

A: Ja.

F: Wenn ein Modell mit der Sonderregel Meister der Lehre auf der Kontrollverlust-Tabelle das Ergebnis Magieerdung erleidet, verliert es dann ganz normal Zaubersprüche? (Seite 72)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Monster und Treiber eine Verwundung erleidet, die Multiple Lebenspunktverluste verursacht, wird der Multiplikator erst dann angewandt, nachdem ermittelt wurde, wer verwundet wird? (Seite 73)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Monster und Treiber unterschiedliche Bewegungsreichweiten hat, wie bestimme ich dann, wie weit sich die Einheit bewegen darf? (Seite 73)

A: Es wird die Bewegungsreichweite des Monsters benutzt.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Monster und Treiber einen Moralwerttest ablegen muss, welcher Moralwert darf dafür benutzt werden? (Seite 73)

A: Du musst den höchsten Moralwert benutzen.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Monster und Treiber durch eine Attacke mit Schablone oder eine Waffe/Fähigkeit, mit der gezielt bestimmte Modelle attackiert werden können, einen nicht verhinderten Lebenspunktverlust erleidet, wirft man dann immer noch W6 um zu bestimmen, ob der Lebenspunktverlust dem Monster oder den Treibern zugeteilt wird? (Seite 73)

A: Ja, es sei denn die Sonderregeln der Einheit besagen explizit etwas anderes.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Monster und Treiber durch eine Attacke mit der Sonderregel Multiple Lebenspunktverluste verwundet wird, wird die Verwundung erst dann multipliziert, nachdem ermittelt wurde, welche Art Modell getroffen wurde? (Seite 73)

A: Ja.

F: Zählt eine Drehung auf der Stelle für Einheiten, die keine Kriegsmaschinen sind, und der Regel Bewegen oder Schießen unterliegen, als Bewegung? (Seite 73)

A: Ja.

F: Müssen Modelle mit besonderen Formen von Giftattacken, die nicht nur bei einer gewürfelten Sechsen automatisch verwunden, dennoch treffen, um eine Verwundung zu verursachen? (Seite 73)

A: Ja.

F: Zählt eine zufällige Bewegung in Hinblick auf das Auslösen eines Tests für gefährliches Gelände als „normale“ Bewegung? (Seite 74)

A: Ja, es sei denn, das Modell führt gerade eine Angriffs-, Verfolgungs- oder Fluchtbewegung durch. In diesem Fall zählt die zufällige Bewegung als Bewegung des entsprechenden Typs.

F: Profitieren Niedertrampeln- oder Niederwalzen-Attacken von beliebigen anderen Sonderregeln, Ausrüstungsgegenständen oder magischen Gegenständen? Oder umgekehrt? (Seite 76)

A: Nein zu beiden Fragen.

F: Besitzt ein Modell mehrere Profile und gleichzeitig die Sonderregeln Niedertrampeln oder Niederwalzen, welches Profil wird dann benutzt, um die Stärke der Treffer zu bestimmen? (Seite 76)

A: Es wird immer die Stärke des Reittiers benutzt.

F: Was genau zählt in Hinsicht auf Blödheit als „etwas tun“? Darf zum Beispiel ein Charaktermodell mit einem Heiltrank die-

sen trinken? (Seite 76)

A: Alles zählt als „etwas tun“, wenn du also einen Blödheitstest verpatzt hast, kannst du absolut gar nichts tun, außer die angegebenen W6 Zoll vorwärts zu schlendern.

F: Kann eine Einheit, deren Test für Blödheit misslungen ist, dazu gezwungen werden, sich zu bewegen oder andere Aktionen durchzuführen, sei es durch einen Zauber oder andere Sonderregeln oder magische Gegenstände? (Seite 76)

A: Ja.

F: Wenn ich eine Einheit aus 20 Bogenschützen habe, die 5 Modelle breit und 4 Glieder tief aufgestellt ist, wie viele Schüsse erhalte ich dann durch die Sonderregel Salvenfeuer insgesamt? Sind es insgesamt 15 Schüsse (die ersten beiden Glieder plus die Hälfte der restlichen Modelle, aufgerundet) oder 16 (die ersten beiden Glieder plus die Hälfte jedes weiteren Glieds, jeweils aufgerundet)? (Seite 78)

A: 15 Schüsse.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Salvenfeuer schießt und nicht die gesamte Einheit schießen kann, wird dann ermittelt, wie viele Modelle aus dem dritten und weiteren Gliedern schießen können und dann das Ergebnis halbiert (aufgerundet)? (Seite 78)

A: Ja.

F: Müssen Einheiten mit der Aufstellungs-sonderregel Vorhut ihre Vorhutbewegung durchführen, bevor gewürfelt wird, wer den ersten Spielerzug hat? (Seite 79)

A: Ja.

F: Einheiten, die als Kundschafter aufgestellt wurden, oder eine Vorhut-Bewegung durchführen, dürfen im ersten Spielerzug nicht angreifen, wenn ihre Seite den ersten Spielerzug hat. Hindert sie das auch daran, in der Magiephase anzugreifen? (Seite 79)

A: Ja.

F: Zählen Einheiten, die als Kundschafter aufgestellt werden, wenn es darum geht, wer zuerst mit dem Aufstellen seiner Armee fertig ist? (Seite 79)

A: Nein.

F: Muss eine Einheit mit Raserei, die sich im ersten Spielerzug in möglicher Angriffreichweite einer gegnerischen Einheit befindet, wegen ihres Berserkerrauschs einen Moralwerttest ablegen, obwohl sie als Kundschafter aufgestellt wurden, oder eine Vorhut-Bewegung durchgeführt hat? (Seite 79)

A: Nein. Eine Einheit in Raserei muss nur dann den Moralwerttest für Berserkerrausch ablegen, wenn sie angreifen kann. Da ihr kein Angriff erlaubt ist, muss sie auch nicht testen.

F: Wenn ein Charaktermodell in einer Einheit aufgestellt wird, die die Sonderregel Vorhut hat, kann dann diese Einheit immer noch ihre Vorhut-Bewegung durchführen? (Seite 79)

A: Ja, sofern das Charaktermodell die Sonderregel Vorhut hat. Hat das Charaktermodell nicht die Sonderregel Vorhut, so verhindert die Anwesenheit des Charaktermodells, dass die Einheit die Vorhut-Bewegung erhält.

F: Kann sich ein Streitwagen rückwärts und seitwärts bewegen? (Seite 86)

A: Ja. Allerdings ist es Streitwagen genau wie allen anderen Einheiten verboten, Vorwärts-, Rückwärts- und Seitwärtsbewegungen in einer Bewegung zu mischen.

F: Wenn an einer Stelle auf „monströse Infanterie/Kavallerie/Bestien“ Bezug genommen wird, so sind monströse Infanterie, monströse Kavallerie und monströse Bestien gemeint (und nicht „gewöhnliche“ Kavallerie und Bestien), richtig?

A: Ja.

F: Wenn ein Modell einen Stärkebonus „nur in der ersten Nahkampfrunde“ erhält, erhält es diesen Bonus dann nur einmal pro Schlacht? Und erhält es den Bonus auch gegen einen neuen Gegner, der es angreift, während es in einem bereits laufenden Nahkampf kämpft? (Seite 90)

A: Nein und nein.

F: Gilt die Regel „Achtung, Sir!“ gegen alle Zaubersprüche, die Schablonen benutzen? (Seite 93)

A: Ja.

Kommandoabteilungen

F: Gelten Einheitenchampions als Charaktermodelle? (Seiten 93/96)

A: Nein.

F: Darf ein Standartenträger eine Waffe benutzen, die zweihändig geführt wird? Kann er eine zusätzliche Handwaffe verwenden? (Seite 94)

A: Ja und ja.

Charaktermodelle

F: Haben Charaktermodelle auch Einheitentypen? Wenn ja, gelten dann auch alle Regeln, die für den jeweiligen Einheitentyp gelten, für das Charaktermodell? Wird das Charaktermodell auch von speziellen Angriffen oder Zaubersprüchen betroffen, die eben jenen Einheitentyp betreffen? (Seite 95)

A: Ja zu allen Fragen.

F: Wenn ein Charaktermodell gezwungen ist, sich einer Einheit anzuschließen und alle Einheiten testen müssen, ob sie in Reserve gehalten werden müssen oder zu Beginn eines Spielerzugs über eine bestimmte Spielfeldkante eintreffen, wie wird das abgehandelt? (Seite 97)

A: Bevor du für die Einheiten würfelst, musst du festlegen, welches Charaktermodell, das sich einer Einheit anschließen muss, sich in welcher Einheit befindet. Dann würfelst du aus, welche Einheiten verzögert erscheinen. Charaktermodelle, die du zuvor zugeteilt hast, erscheinen gemeinsam mit ihrer Einheit bzw. werden mit ihr verzögert. Nehmen wir beispielsweise an, eine Armee der Skaven, die einen Grauen Propheten auf Höllenglocke enthält, spielt gegen eine Armee der Orks & Goblins, die Skarsnik enthält. Der Graue Prophet muss festlegen, welcher Einheit Klan- oder Sturmratte er sich mit seiner Höllenglocke anschließt, bevor gewürfelt wird, welche Einheiten durch Skarsniks Listige Pläne verzögert erscheinen.

F: Wenn ein Zauberer einen Zauber wirkt, der ihn selbst oder ihn selbst und seine Einheit zum Ziel hat, und die Einheit verlässt, verbleibt der Zauber dann sowohl auf dem Zauberer als auch auf der Einheit? (Seite 97)

A: Nein. Sobald der Zauberer die Einheit verlässt, wirkt der Zauber nur noch auf ihn. Wenn er sich später einer anderen Einheit anschließt oder sich wieder der Einheit anschließt, die er verlassen hat, und der Zauber noch im Spiel ist, so erstreckt sich die Wirkung des Zaubers auch auf diese Einheit.

F: Darf ein Charaktermodell als Teil der normalen Bewegung seine Position in der Einheit ändern? (Seite 97)

A: Ja, solange es seine Bewegung in dem Glied beendet, dass der Front der Einheit am nächsten ist und zugleich noch Platz für das Charaktermodell hat. Zudem darf man nicht vergessen, dass die ganze Einheit auch dann als „bewegt“ gilt, wenn sich nur das Charaktermodell bewegt hat. Wenn sich ein schimpfender Offizier nach vorne durchdrängelt, lenkt das sehr vom Anvisieren des Ziels ab!

F: Muss ein Charaktermodell in das erste Glied der Einheit, an die es angeschlossen ist, bewegt werden, sobald dort Platz frei wird? (Seite 100)

A: Ja.

F: Kann sich ein Charaktermodell beim Verlassen einer Einheit „durch“ diese hindurch bewegen; darf das Modell die Einheit also an einem beliebigen Punkt verlassen und die zurückgelegte Entfernung einfach von seinem Anfangspunkt innerhalb der Einheit messen? (Seite 101)

A: Ja.

F: Wenn die Bewegungsreichweite einer Einheit, die ein oder mehrere Charaktermodelle enthält, verändert wird, betrifft dies dann auch Charaktermodelle, welche die Einheit verlassen, zum Beispiel, weil sie getrennt von ihr angreifen? (Seite 101)

A: Ja, aber nur für diese eine Bewegung.

F: Wenn eine Einheit bis auf Charaktermodelle, die sich ihr angeschlossen haben, ausgelöscht wird, ab wann genau werden dann die Charaktermodelle behandelt als hätten sie die Einheit verlassen? (Seite 101)

A: Sofort wenn das letzte Modell der Einheit entfernt wird, zählen alle überlebenden Charaktermodelle als neue Einheit. Beachte, dass dies dazu führt, dass alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll (einschließlich der neu gebildeten Einheit aus einem oder mehreren Charaktermodellen) einen Paniktest ablegen müssen, da eine befreundete Einheit vernichtet wurde.

F: Können Charaktermodelle oder Champions, die Teil der Besatzung einer Kriegsmaschine sind, Herausforderungen aussprechen oder annehmen? (Seite 102)

A: Nein.

F: Nachdem eine Herausforderung angenommen wurde, muss das herausgeforderte Modell in Basekontakt mit dem feindlichen Modell bewegt werden, das die Herausforderung ausgesprochen hat? (Seite 102)

A: Falls das Modell, das die Herausforderung angenommen hat, auf sich alleine gestellt ist, muss es sich in Basekontakt bewegen, solange es sich dabei nicht in einen anderen Bereich (Front, Flanke, Rücken) der Einheit bewegen muss, mit der es im Nahkampf ist. Befindet es sich in einer Einheit muss es sich ebenfalls bewegen, vo-

rausgesetzt, es muss dazu nicht seine Einheit verlassen. Wenn es nicht möglich ist, die beiden Modelle in Basekontakt miteinander zu bewegen, lässt du sie, wo sie sind, und nimmst einfach an, sie befänden sich in Kontakt.

F: Was geschieht, wenn ein an einer Herausforderung beteiligtes Charaktermodell aus irgendeinem Grund aufhört, ein Charaktermodell zu sein, bevor die Herausforderung endet (etwa weil es der Wirkung des Zaubers Ruf zum Ruhm unterlag und der Zauber mitten in der Herausforderung endete)? (Seite 102)

A: Handle die Herausforderung in dieser Nahkampfunde normal ab. Ab dem Moment, da der Zauber endet, muss das fragliche Modell seine Nicht-Charaktermodell-Profilwerte (die vermutlich deutlich niedriger sind) benutzen. Am Ende der Nahkampfunde endet die Herausforderung automatisch.

F: Kann ein Modell, das in einer Herausforderung kämpft, seine Attacken auch gegen den Streitwagen oder das monströse Reittier seines Gegners richten? (Seite 102)

A: Ja.

F: Wenn sich ein Modell mit Atemwaffe, Niedertrampeln oder Niederwalzen in einer Herausforderung befindet, können diese Attacken auch Modelle treffen, die nicht in dieser Herausforderung kämpfen? (Seite 102)

A: Nein.

F: Können Modelle, die nicht in der Herausforderung kämpfen, das Reittier eines Charaktermodells attackieren, das in der Herausforderung kämpft? (Seite 103)

A: Nein.

F: Können ein Monster und sein Reiter beide in derselben Schussphase schießen? (Seite 105)

A: Ja. Zudem können bei Monstern mit mehreren Reitern jeder dieser Reiter schießen.

F: Profitiert ein gerittenes Monster von etwaigen Rettungswürfen, die sein Reiter hat, oder umgekehrt? (Seite 105)

A: Nein.

F: Profitieren Einheiten für die Belange von Zaubern, die den Moralwert nutzen (z.B. Seelenraub oder Okkams Gedankenskallpell) von der Inspirierenden Gegenwart des Generals? (Seite 107)

A: Ja.

F: Wenn ein Armeestandartenträger im zweiten Glied einer Einheit platziert werden muss, weil im ersten Glied der Einheit für ihn nicht genug Platz ist, wirkt dann die Armeestandarte immer noch (Seite 107)?

A: Ja.

F: Wenn ein Armeestandartenträger, der eine magischen Standarte hat, im zweiten Glied einer Einheit platziert werden muss, weil im ersten Glied der Einheit für ihn nicht genug Platz ist, wirkt dann seine magische Standarte immer noch (Seite 107)?

A: Ja.

Kriegsmaschinen

F: Benötigt eine Speerschleuder zwei oder mehr Besatzungsmitglie-

der, um schießen zu können? (Seite 111)

A: Nein.

Das Schlachtfeld

F: Wann endet die Wirkung eines Unterstützungs- oder Fluchzaubers, der durch Fließendes Licht (geheimnisvoller Fluss) gewirkt wird? Und was passiert, wenn ein durch fließendes Licht gewirkter Zauber die Bewegung einer Einheit beeinflusst? (Seite 120)

A: Unterstützungs- und Fluchzauber wirken bis zu Beginn der Magiephase im nächsten Spielerzug ihrer Seite. Der jeweilige Zauber endet nicht in der Magiephase, die direkt auf die Bewegungsphase folgt, in der er ausgelöst wurde. Wird durch den gewirkten Zauber die Bewegung einer Einheit beeinflusst, so hat dies erst in der nächsten Bewegungsphase der Einheit Auswirkungen. Im Spielerzug, in dem das fließende Licht ausgelöst wurde, ist die Bewegung der Einheit unbeeinflusst.

F: Wenn eine Einheit Kavallerie, monströse Kavallerie oder Streitwagen eine Einheit angreift, die die andere Seite eines Hindernisses berührt, wie viele Modelle müssen dann einen Test für gefährliches Gelände ablegen? (Seite 123)

A: Alle Modelle, die das Hindernis berühren, müssen testen.

F: Kann sich ein Modell einem Gebäude auf weniger als 1 Zoll Abstand nähern, ohne das Gebäude zu bemannen? (Seite 126)

A: Nein.

F: Besitzt eine Einheit, die ein Gebäude bemannt, zu irgendeinem Zeitpunkt Glieder? (Seite 126)

A: Nein.

F: Wenn ein Zauberer, der sich in einer Einheit befindet, die ein Gebäude bemannt, einen Kontrollverlust mit dem Ergebnis „Dimensionskaskade“ oder „Katastrophale Explosion“ erleidet, ist dieser Zauberer dann immer eines der W6 Modelle, die getroffen werden? (Seite 127)

A: Ja.

F: Was passiert, wenn eine Einheit, die ein Gebäude angreift, selbst angegriffen wird (Seite 127)

A: Der Sturmangriff auf das Gebäude wird abgebrochen (bewege die Einheit, die den Sturmangriff durchführt, 1 Zoll weit vom Gebäude zurück). Die beiden Einheiten außerhalb des Gebäudes gelten nun stattdessen als im Nahkampf befindlich und führen in der Nahkampfphase eine Nahkampfunde durch.

F: Kann ein Charaktermodell, das beim Angriff auf ein Gebäude nicht als Teil des Kampftrupps gewählt wurde, eines der Modelle sein, das nachrückt, um nach dem Abhandeln des Sturmangriffs Verluste auszugleichen? (Seite 128)

A: Nein, denn wenn es einmal damit angefangen hat, dann ist es viel zu sehr damit beschäftigt, seine Soldaten zum Sturmangriff zu treiben, um selbst daran teilzunehmen.

F: Wenn sich eine Einheit, die wie ein Zauberer Zaubersprüche wirken kann (zum Beispiel Rosa Horrors des Tzeentch), innerhalb von 3 Zoll um einen Magierturm befindet, kennt sie dann wie ein Zauberer alle Zauber ihrer gewählten Lehre(n) der Magie, solange

sie den Turm kontrolliert? (Seite 131)

A: Ja.

Die Auswahl deiner Armee

F: Es gibt Sonderregeln oder Zauber, die eine positive Wirkung auf Modelle eines bestimmten Typs haben. Wenn die Armee meines Gegners auch Modelle dieses Typs beinhaltet, können diese auch von der Wirkung profitieren? Wie sieht es mit Verbündeten auf meiner Seite aus? (Seiten 132 & 136)

A: Sonderregeln und Zaubersprüche dieser Art betreffen immer nur befreundete Einheiten aus ihrer eigenen Armee und haben keine Wirkung auf feindliche oder verbündete Einheiten, die ebenfalls in Reichweite sind.

F: Muss ich meinem Gegner zu Beginn einer Schlacht meine Armeeliste zeigen oder kann ich damit bis zum Ende des Spiels warten, so dass ich etwa magische Gegenstände meiner Charaktermodelle erst dann enthüllen muss, wenn ich sie das erste Mal benutze? (Seite 132)

A: Wenn du glaubst, diese Angelegenheit könnte zu einem Problem werden, solltest du sie vor Spielbeginn mit deinem Gegner besprechen. Einige Spieler bevorzugen es, zu Beginn des Spiels alle Einzelheiten offen zu legen, andere warten bis zum Ende des Spiels damit. Du musst dich mit deinem Gegner darauf einigen, welche Methode ihre bevorzugt.

Warhammer-Schlachten austragen

F: Kann ich eine Einheit in unpassierbarem Gelände aufstellen? (Seite 142)

A: Nein.

F: Kann ich in gefährlichem Gelände aufstellen? Was passiert mit der jeweiligen Einheit dann? (Seite 142)

A: Ja. Mit der Einheit passiert nichts.

F: Wie genau stelle ich eine Einheit in geheimnisvollem Gelände auf? (Seite 142)

A: Platziere zunächst ein Modell der Einheit in dem Geländestück, dann würfelst du aus, um welche Art Gelände es sich genau handelt, anschließend stellst du den Rest der Modelle so auf, dass die Einheit eine legale Formation hat und handle schließlich die Auswirkungen des Geländestücks ab. Beachte, dass das Aufstellen der Einheit als Betreten des Geländestücks gilt, doch dass die Einheit nicht als bewegt zählt.

F: Einige Sonderregeln, magische Gegenstände usw. haben Effekte zu oder vor dem Spielbeginn.. Wann genau treten diese Effekte ein. (Seite 143)

A: Nachdem beide Armeen aufgestellt und alle Aufstellungs-sonderregeln berücksichtigt wurden, aber noch bevor darum gewürfelt wird, wer den ersten Spielerzug hat.

F: Wenn ich ein Charaktermodell ausschalte, aber nicht sein Reittier, erhalte ich dann Siegespunkte für das Charaktermodell selbst, für das Charaktermodell und das Reittier oder muss ich auch noch das Reittier töten, um überhaupt Siegespunkte zu erhalten? (Seite 143)

A: Du musst sowohl das Charaktermodell als auch sein Reittier töten, um Siegespunkte zu erhalten.

F: Einige Modelle können durch Zaubersprüche oder Sonderregeln „erschaffen“ werden. Sind Einheiten dieser Art irgendwelche Siegespunkte wert, sollten sie zerstört werden? (Seite 143)

A: Nein, es sei denn, die Regeln des jeweiligen Zauberspruchs/der Sonderregeln besagen das Gegenteil.

F: Wenn die Spieler auswürfeln, wer zuerst aufstellt, den ersten Spielerzug hat usw., muss der Gewinner dann zuerst aufstellen, den ersten Spielerzug durchführen usw.? (Seiten 144-150)

A: Ja, sofern das Szenario nicht besagt, dass sich der Gewinner die Wahl hat o. ä.

F: Wenn im Szenario „Angriff bei Dämmerung“ eine Einheit nicht aufgestellt werden kann, wo sie laut Aufstellungstabelle platziert werden muss, etwa weil sie zu groß ist, was geschieht dann mit der Einheit? (Seite 145)

A: Die Einheit wird in Reserve platziert und betritt das Spielfeld im ersten Spielzug gemäß der Regeln für Verstärkungen auf Seite 27.

F: Wenn im Szenario „Der Wachturm“ der Wachturm zerstört wird, welche Siegesbedingungen gelten dann? (Seite 150)

A: Die Einheit, die am nächsten am Mittelpunkt des Schutthaufens steht, gilt als kontrolliere sie den Wachturm. Davon abgesehen bleiben die Siegesbedingungen unverändert.

F: Wenn beim Szenario „Der Wachturm“ ein anderes Geländestück als Ziel verwendet wird (zum Beispiel ein Hügel oder Wald), wie entscheiden wir dann, wer es kontrolliert. (Seite 150)

A: Das Geländestück wird von der Seite kontrolliert, die eine Einheit in/auf ihm hat. Wenn es nicht besetzt ist, gilt die ihm nächste Einheit als die kontrollierende. Wenn mehr als eine Seite Einheiten in/auf dem Geländestück hat, wird der Sieger anhand von Siegespunkten ermittelt.

Die Lehren der Magie

F: Wirkt Magieresistenz gegen Verwundungen, die durch Lehrenattribute verursacht wurden? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wirkt der Zauber Phäs schützendes Licht auf eine Einheit, wie interagiert dies mit Beschussattacken, die nicht speziell gegen eine bestimmte Einheit gerichtet sind, beispielsweise Beschuss durch eine Kanone oder Steinschleuder? (Referenzsektion)

A: Feure den Schuss normal ab. Wenn die Schablone über beliebigen Modellen, auf die Phäs schützendes Licht wirkt, zum Liegen kommt, so würfelst du einen W6. Bei einer 4+ verfällt der gesamte Schuss.

F: Wenn Rankenthron auf einen Zauberer wirkt und dieser Zauberer einen anderen Zauber der Lehre des Lebens ausspricht, erhält dieser Zauberspruch zusätzliche Effekte. Sind diese verloren, wenn der Rankenthron gebannt wird? (Referenzsektion)

A: Nein. Wenn ein Zauber gewirkt wird, während Rankenthron im Spiel ist, behält der Zauber die zusätzlichen Effekte bis er endet.

F: Wirkt ein Zauberer den Rankenthron mit totaler Energie, ignoriert er dann den Kontrollverlust auf 2+, da der Kontrollverlust erst auftritt, nachdem der Zauber gewirkt wurde? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Bestimmte Zauber, zum Beispiel Nachwachsen aus der Lehre des Lebens, lassen Modelle wiederauferstehen, die getötet wurden, oder fügen einer Einheit sogar noch zusätzliche Modelle hinzu. Was passiert, wenn einige oder alle dieser Modelle hinten an der Einheit keinen Platz finden? (Referenzsektion)

A: Alle Modelle, die hinten an der Einheit keinen Platz finden, sind verloren. Wenn deine Einheit zum Beispiel in den Rücken angegriffen wurde, dann würdest du zwar imstande sein, das letzte Glied aufzufüllen, doch alle weiteren Modelle wären verloren.

F: Wenn Modelle einer Einheit wiederauferstehen, die in diesem Spielerzug angegriffen hat, zählen diese Modelle ebenfalls als Angreifer? (Referenzsektion)

A: Nein, beachte aber, dass die Einheit dennoch für das Kampfergebnis als Angreifer zählt.

F: Eine Standarte geht verloren, wenn ihr Träger getötet wird. Welche Auswirkungen hat dies auf die Anzahl an Modellen, die durch Nachwachsen wieder ins Spiel gebracht werden können? Kann zum Beispiel eine Einheit aus 20 Hellebardieren, die auf 10 Modelle reduziert wurde und ihren Standartenträger verloren hat, wieder auf 20 Modelle gebracht werden? (Referenzsektion)

A: Die Einheit kann immer noch auf ihre Anfangsstärke von 20 Modellen gebracht werden. Das Modell, das die Standarte trug, kann als gewöhnliches Modell der Einheit wiederbelebt werden.

F: Erfordert das Lehrenattribut Tosende Himmel der Lehre der Himmel, dass der Zauber erfolgreich gewirkt wurde? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Was geschieht, wenn Windstoß auf eine Einheit in einem Gebäude gewirkt wird? (Referenzsektion)

A: Die Einheit gilt als unbeweglich und erleidet daher W6 Treffer der Stärke 3.

F: Wenn der Komet von Casandora mit einem Wurf Ergebnis von 4+ einschlägt und der durch ihn verursachte Schaden abgehandelt wurde, werden dann alle Marker entfernt und der Zauber endet? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Kann Kettenblitz auf Einheiten überspringen, die sich im Nahkampf befinden? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wenn eine feindliche Einheit der Wirkung von Finsternis der Verzweiflung unterliegt und sich in Reichweite der Inspirierenden Gegenwart ihres Generals befindet, wird dann der durch Inspirierende Gegenwart verliehene Moralkwert durch den Zauber modifiziert, selbst wenn der General nicht der Wirkung des Zaubers unterliegt? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wenn sich ein Zauberer mit Kadons Verwandlung in ein Monster mit Atemwaffe verwandelt, wie oft darf er diese Atemwaffe dann einsetzen? (Referenzsektion)

A: Ein Zauberer kann die Atemwaffe nach jeder erfolg-

reichen Verwandlung ein einziges Mal einsetzen (und natürlich nur solange, wie er noch verwandelt ist!).

F: Können Zauber, die bestimmte Modelle spezifisch als Ziel wählen können (wie etwa spezifische Modelle in einer Einheit), auch einen bestimmten Teil eines Modells aus mehreren Teilen anvisieren? Kann ein Zauberer zum Beispiel Bjunas Schicksal auf einen Waaaghhoss auf Lindwurm wirken und sich als Ziel für den Zauber entweder den Waaaghhoss oder den Lindwurm aussuchen, wobei der Zauber auch gegen den Widerstandswert des entsprechenden Ziels (Waaaghhoss oder Lindwurm) abgehandelt wird? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wenn ein Modell verwandelt ist, zum Beispiel durch Kadons Verwandlung oder Sivejirs Fluchrolle, sind dann gemeinsam mit seinen magischen Gegenständen und seiner Ausrüstung auch seine Sonderregeln inaktiv? (Referenzsektion)

A: Nein.

F: Wenn ein Charaktermodell eine Einheit verlassen will, die unter Amyntoks Netz liegt (oder Opfer eines anderen Zaubers mit ähnlicher Wirkung wurde, wie zum Beispiel des Lodernden Flammenkäfigs) oder getrennt von dieser Einheit angreifen will, muss es dann einen Stärkestest ablegen? Sollte dieser Test scheitern, trifft dann jeder resultierende Schaden einzig das Charaktermodell selbst? (Referenzsektion)

A: Ja zu beiden Fragen. Zu beachten ist jedoch, dass Charaktermodelle nicht testen müssen, wenn sie ihre Position ohne eine Bewegung verändern, zum Beispiel durch das Lehrenattribut Lug und Trug.

F: Betrifft Bironas Zeitkrümmung auch Einheiten mit Zufälliger Bewegung oder anderen Bewegungs-sonderregeln? (Referenzsektion)

A: Ja. Wie weit auch immer sie sich eigentlich bewegen dürften, die Bewegung wird verdoppelt. Wenn eine Einheit zum Beispiel Zufällige Bewegung (2W6) hat und 9 Zoll erwürfelt, dann würde dies zu 18 Zoll verdoppelt.

F: Wird eine fliegende Einheit, die vom Komet von Casandora getroffen wird, auch vom Lehrenattribut Tosende Himmel betroffen? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wenn Melkoths mystisches Miasma eine Einheit betrifft, die fliegt oder schwebt, wirkt der Zauber dann nur auf die normale Bewegungsreichweite am Boden oder auch auf die Flugbewegung? (Referenzsektion)

A: Er wirkt auf beides.

Magische Gegenstände

F: Profitieren alle Attacken, die mit einem Waffenpaar durchgeführt werden (inklusive der Zusatzattacke) von den Sonderregeln und/oder Boni des Waffenpaares? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Wenn ein Charakter mit dem Glückbringenden Schild von etwas verwundet wird, das nicht spezifisch Treffer verursacht (zum Beispiel vom Zauber Seelenraub aus der Lehre des Todes oder dem Schrei der Banshee) darf er dann dennoch versuchen, die erste Verwundung dieser Attacke auf 2+ zu verhindern 2+? (Refe-

renzsektion)

A: Nein. Der Glückbringende Schild wirkt nur gegen Attacken, die Treffer verursachen.

F: Wenn sich der General in einer Einheit befindet, die die Standarte der Disziplin trägt, erhält er dann +1 Moralwert, kann er diesen auf seine eigene Einheit übertragen (da er sich darin befindet) und kann er den erhöhten Moralwert auch mittels seiner Sonderregel Inspirierende Gegenwart auf weitere Einheiten in Reichweite weitergeben? (Referenzsektion)

A: Ja zu allen Punkten.

F: Kann ein Zauberer, dessen Magiestufe auf 0 reduziert wurde, noch immer arkane Gegenstände einsetzen, die er besitzt? (Referenzsektion)

A: Ja.

F: Was passiert, wenn Sivejirs Fluchrolle gegen einen Zauber eingesetzt wird, den ein Modell ohne Magiestufe gewirkt hat? (Referenzsektion)

A: Nichts. Die Fluchrolle wirkt nur gegen Modelle mit einer Magiestufe.

F: Wenn eine Einheit mit Fernkampfwaffen die Klingenstandarte hat, haben dann auch die Schussattacken der Einheit die Sonderregel Rüstungsbrechend? (Referenzsektion)

A: Nein.

F: Kann eine Armee von einem bestimmten magischen Gegenstand mehr als ein Exemplar enthalten (zum Beispiel mehrere Magiebannende Spruchrollen)? (Referenzsektion)

A: Nein.

F: Was passiert, wenn ein magischer Gegenstand auf irgendeine Weise zerstört wird? (Referenzsektion)

A: Alle Regeln, Boni usw. durch diesen magischen Gegenstand sind verloren und haben keinen weiteren Einfluss in der Schlacht.

F: Kann Fozzriks Faltbare Festung durch Zauber oder Sonderregeln, die magische Gegenstände zerstören, zerstört werden? (Referenzsektion)

A: Nur wenn der Zauber oder die Sonderregel greift, bevor Fozzriks Faltbare Festung platziert wurde.

Letzte Änderung: 8. September 2014