



FRAGEN & ANTWORTEN

Das Warhammer Regelbuch

EINHEITEN

F: Können sich zwei Charaktermodelle einander anschließen und so eine Einheit bilden? Was, wenn sie in Streitwagen fahren oder auf Monstern reiten?

A: Charaktermodelle können nur dann eine Einheit miteinander bilden, wenn sie zu Fuß oder als Kavallerie unterwegs sind. Charaktermodelle, die auf Monstern reiten oder in Streitwagen fahren, dürfen keine Einheiten bilden. Charaktermodelle auf fliegenden Monstern dürfen sich, wie in den Regeln für Flieger beschrieben, keiner fliegenden Einheit anschließen. Dies trifft auch auf Monster, die keine Charaktermodelle sind, und Kreaturen wie Riesen, Chaosbruten und so weiter zu (keine anderen Einheiten dürfen sich ihnen anschließen).

F: Müssen Einheiten, die mit derselben Truppenauswahl gekauft werden, zusammen aufgestellt werden?

A: Wenn nicht anders angegeben, werden separate Einheiten immer separat aufgestellt (Ausnahmen beinhalten Kriegsmaschinen – nicht Gyrokopter und Streitwagen – und Abteilungen des Imperiums).

BEWEGUNG

F: Kann eine Einheit ihren Angriff auf eine gegnerische Einheit umlenken, die sie von Anfang an hätte angreifen können?

A: Nein. Du kannst einen Angriff nur auf eine Einheit umleiten, auf die du am Anfang der Bewegung keinen Angriff hättest ansagen können, die du jetzt aber angreifen kannst, da dein ursprüngliches Ziel auf der Flucht ist.

F: Wer schlägt zuerst zu, wenn zwei Einheiten angreifen? Wenn man zum Beispiel in einen neuen Nahkampf hineinverfolgt, und im Spielzug des Gegners die verfolgende Einheit

ibrerseits angegriffen wird?

A: Sie attackieren in der Reihenfolge der Angriffe (siehe Seite 16 der Warhammer Chroniken I für eine genaue Erklärung).

F: Fliebende Einheiten bewegen sich in einem unorganisierten Haufen, der Hindernisse/Gelände ignoriert. Es scheint, als würden sie den Regeln für Plänkler folgen. Bedeutet dies, dass wie bei Plänklern der Beschuss auf sie -1 zum Treffen erhält?

A: Nein. Sie folgen nicht wirklich einer der Regeln für Plänkler, sie ignorieren das Gelände nur deshalb, weil sie wild (und unberechenbar) wegrennen!

SCHIESSEN

F: Für die Wurfaxt existieren zwei verschiedene Reichweitenangaben. Ich nehme an, dass 6 Zoll korrekt ist (auf Seite 93 und 94 im Warhammer-Regelbuch) statt 4 Zoll (auf Seite 58).

A: Ja, 6 Zoll ist korrekt.

F: Können Modelle hinter dem ersten Glied große Ziele sehen und auf sie schießen?

A: Ja, sie können.

F: Wenn ein Charaktermodell weiter entfernt ist als eine befreundete Einheit im Nahkampf, kann man es dann trotzdem noch beschießen?

A: Ein Charaktermodell darf anvisiert werden, wenn es das dichteste Ziel ist. „Ziel“ bedeutet eine Einheit, auf die Schützen schießen dürfen, und beinhaltet so im Normalfall keine Einheiten im Nahkampf und definitiv keine Einheiten außerhalb der Sichtlinie. Das macht die Sache für Skaven sicherlich etwas schwieriger, aber so ist das eben, wenn man einer Ratte ein MG in die Hand drückt ...

F: Die Erläuterungen zum Anvisieren von Charaktermodellen auf Monstern hat ein paar Probleme hervorgerufen. Wann gilt ein Monster als größer als Kavallerie? Zum Beispiel hat der Pegasus des Imperiums ein 40mm-Base, während das Einhorn der Waldelfen ein Kavalleriebase hat.

A: Eigentlich sind die Regeln, welche Basegröße ein Modell hat, ziemlich simpel – die, mit der es kommt! Ja, es sind ein paar Schwierigkeiten aufgetreten, weil im Laufe der Jahre die Monster auf einer Vielzahl an Basegrößen standen. Während wir uns durch die Armeebücher und Miniaturesortimente arbeiten, werden schließlich alle Monster mit 40- oder 50mm-Bases ausgerüstet werden.

Jedes Reittier mit mehr als 1 Lebenspunkt ist ein Monster (oder ein mehr als menschengroßes Einzelmodell, wie der Minotaurenlord) und gilt für die Zielauswahl als größer als Kavallerie. Alles, was ein „großes Ziel“ ist, ist größer als alles andere, inklusive anderer Monster.

Wenn du Monster auf Kavalleriebases stehen hast, damit sie in deine Einheiten passen, empfehlen wir, dass du sie auf 50mm-Bases stellst (wie dämonische Reittiere und Tyrions Malhandir). Dies hilft dabei, die Einheit aufzustellen. Wenn sie normalerweise unabhängig aufgestellt werden, wie der Pegasus, dann ist ein 40mm-Base in Ordnung.

Mit Ausnahme der Tatsache, dass man mit 50 mm-Bases mehr Modelle in direkten Kontakt bekommt, werden Modelle auf 40-

und 50 mm-Bases so behandelt als hätten sie die gleiche Größe, es sei denn, sie sind ein großes Ziel.

F: Brauchen Waffen, welche wie Atemwaffen, Donnerbüchsen und die Dampfkanone die Dampfscablone verwenden, eine Sichtlinie?

A: Ja.

NAHKAMPF

F: Wenn die Initiative von zwei miteinander im Nahkampf befindlichen Modellen gleich hoch und der Würfelwurf ein Unentschieden ist, schlagen sie dann gleichzeitig zu?

A: Nein. Würfle, bis du einen Gewinner hast.

F: Kann eine Einheit zu ihrer Flanke hin umzingeln?

A: Ja, solange sie Glieder oder Reihen hat, die nicht in direktem Nahkampfkontakt sind.

F: Wenn eine Einheit Rücken/Flanke eines Gegners angreift, in der entstehenden Nahkampffase aber auf weniger als Einheitenstärke 5 reduziert wird, negiert sie dann noch immer den Gliederbonus? Und bekommt sie noch immer den Flanken/Rücken-Bonus?

A: Gliederbonus wird zu Beginn der Nahkampffase bestimmt, also wird der Gliederbonus in diesem Spielzug negiert. Der Flanken/Rücken-Bonus wird am Ende der Nahkampffase bestimmt, also kann ihn die angreifende Einheit nicht in Anspruch nehmen, wenn sie auf weniger als Einheitenstärke 5 reduziert wurde.

F: Ich habe zwei Einheiten, die eine gegnerische Einheit angreifen, eine von vorne und eine in die Flanke. Dadurch, dass Verluste entfernt werden, hat der Feind nur noch Modelle in direktem Kontakt mit der „Fronteinheit“. Ist meine Flankeneinheit damit legal aus dem Nahkampf und kann somit eine Überrennbewegung durchführen?

A: Nein, es gibt noch immer Modelle in der Einheit, die angegriffen wurde. In diesem Fall ist es das einfachste, es etwas „hinzubiegen“ – bewege die Flankeneinheit etwas zur Seite, so dass sie wenigstens mit einem gegnerischen Modell in Kontakt ist.

F: Wie werden Nahkampfattacken mit Waffen, die mehrere Lebenspunktverluste verursachen, gegen Modelle mit mehreren Lebenspunkten (z.B. Trolle, Oger oder Vampirfledermäuse) abgehandelt?

A: Wenn man Truppen mit mehr als einem Lebenspunkt bekämpft, geh wie bei normalen Truppen vor. Würfle zum Treffen, zum Verwunden, und führe Schutzwürfe durch. Würfel danach für jede Verwundung, um zu sehen, wie viele Lebenspunkte durch die Waffe abgezogen wurden. Die maximale Anzahl an Lebenspunktverlusten pro Treffer ist die Anzahl an Lebenspunkten, die die gegnerischen Modelle haben.

Beispiel: Wenn du ein magisches Schwert hast, das W3 Lebenspunktverluste verursacht, und gegen Vampirfledermäuse kämpfst (welche jeweils 2 Lebenspunkte haben), zählen Ergebnisse von 3 Lebenspunktverlusten als 2. Nachdem die Gesamtzahl der Lebenspunktverluste erwürfelt wurde, addiere sie und entferne ganze Modelle wie normal. Um mit dem vorherigen Beispiel fortzufahren, wenn du aus drei Treffern 1, 2 und 2 Lebenspunktverluste

WANN IST KAVALLERIE KEINE KAVALLERIE?

Die Regel, dass Modelle auf einem 25 mm x 50 mm Base als Kavallerie gelten, hat einige Fragen über Bestien wie Chaos Hunde und Todeswölfe sowie Kreaturen wie Stierzentauren aufgeworfen. Hier ist die Klarstellung:

Alle Modelle auf einem 25 mm x 50 mm Base haben eine Einheitenstärke von 2.

Modelle auf einem 25 mm x 50 mm Base, die aus einem Reiter auf einem Reittier mit einem einzelnen Lebenspunkt bestehen, zählen als Kavallerie und folgen allen entsprechenden Regeln.

Modelle auf einem 25 mm x 50 mm Base, die nicht aus Reiter und Reittier bestehen, zählen als Kavallerie mit folgenden Ausnahmen:

Sie erhalten nicht +1 auf den Rüstungswurf.

Sie verwenden Waffen so, als wären sie Infanterie (sie dürfen also z.B. zwei Handwaffen verwenden und erhalten einen +1 Bonus auf den Rüstungswurf, wenn sie Handwaffe und Schild tragen).

verursacht, ergibt das insgesamt 5 und du entfernst zwei Vampirfledermäuse und eine hat noch einen verbleibenden Lebenspunkt.

F: Gibt es eine besondere Reihenfolge (Angreifer zuerst?) in der die Spieler ansagen müssen, welche Waffen die Einheit verwendet? Beispiel: Der Angreifer erklärt, dass er Zweihandwaffen einsetzt, und der Verteidiger kann dann entscheiden, ob er Speer oder Handwaffe und Schild einsetzen will.

A: Nicht wirklich, es kommt nicht so häufig vor. Aber wenn es Meinungsverschiedenheiten gibt, würde ich sagen, dass der Angreifer zuerst entscheiden muss.

PSYCHOLOGIE

F: Muss eine Einheit in Raserei durch einen Fanatic der Goblins angreifen, oder darf sie wie andere Einheiten anhalten?

A: Die Einheit in Raserei muss ihre Angriffsbewegung abschließen, selbst wenn sie dies durch einen Fanatic führt.

F: Wann legt man einen Angsttest ab, wenn eine Einheit eine andere angreift, die stehen und schießen als Angriffsreaktion wählt?

A: Gehe wie folgt vor: Die Angst verursachende Einheit sagt einen Angriff an. Die angegriffene Einheit sagt „Ich will stehen und schießen.“ Prüfe, ob die angreifende Einheit in Reichweite ist. Wenn ja, müssen die Verteidiger einen Angsttest ablegen. Wenn sie den Test nicht bestehen und zahlenmäßig unterlegen sind, fliehen sie wie gewohnt, was ihre „Stehen und schießen“-Reaktion ersetzt. Wenn sie aus irgendeinem Grund nicht fliehen, darf die Einheit wie gewohnt stehen und schießen.

F: Sagen wir, Schattenklinge oder irgendein anderer Assassine ist in einer Einheit, die von einer Angst verursachenden Kreatur angegriffen wird. Die Einheit verpatzt ihren Angsttest und benötigt nun Sechsen zum Treffen. Braucht der Assassine nun ebenfalls Sechsen zum Treffen, oder macht er einen separaten Test auf seinen wahrscheinlich böheren Moralwert? In anderen Worten, der Assassine kann seinen MW nicht auf die Einheit übertragen, aber überträgt die Einheit ihren Moralwert auf ihn?

A: Wenn, egal aus welchen Gründen, ein Charaktermodell seinen MW nicht auf die Einheit überträgt, der er sich angeschlossen hat, führt es separate MW-Tests durch. Das macht aber in den meisten Fällen keinen Unterschied – wenn die Einheit flieht (wegen Entsetzen oder Panik, zum Beispiel), muss das Charaktermodell mit ihr fliehen, egal, was für einen MW es hat.

F: Was passiert, wenn bei einem verpatzten Angsttests deine Einheitenstärke gleich der des Gegners ist?

A: Ersetze „höher“ durch „gleich oder höher“ in der Sektion über den Angriff durch eine Angst verursachende Kreatur.

F: Wenn man von mehr als einer Angst verursachenden Einheit angegriffen wird, testet man dann für jede Einheit, oder nur einmal und addiert dabei die Einheitenstärke der angreifenden Einheiten?

A: Teste einmal pro Einheit, sobald sie in Reichweite kommen.

F: Wenn eine Einheit in dem Spielzug, in dem sie im Nahkampf aufgerieben wird, nur noch ein Modell übrig hat, müssen befreundete Einheiten in der Nähe dann Paniktests ablegen (oder anders: zählt das letzte verbleibende Modell einer Einheit als einzelnes Modell)?

A: Das wird zu Beginn jeder Phase bestimmt – wenn es schon zu diesem Zeitpunkt ein einzelnes Modell war, verursacht seine Vernichtung keine Panik.

F: Betrachten wir Panik aufgrund von Angriffen in Flanke oder Rücken, sagen die Regeln, dass man die Einheitenstärke (fünf oder mehr), verwendet, um einen Test zu erfordern, doch am Ende wird gesagt, dass

kein Test abgelegt werden muss, wenn die angreifende Einheit weniger als fünf Modelle hat.

A: Ignoriere den letzten Satz. Einheitenstärke 5 ist das Einzige, was benötigt wird, um zu bestimmen, ob ein Test erforderlich ist.

GENERÄLE UND ARMEESTANDARTEN

F: Können Einheiten den Wiederholungswurf verwenden, wenn die Armeestandarte selbst fliebt, sich aber im Umkreis von 12 Zoll um sie befindet?

A: Nein.

FLIEGER

F: Es steht im Warhammer-Regelbuch, dass Charaktermodelle sich keiner Einheit Flieger anschließen dürfen, da sie nicht so manövrierfähig sind. Was ist aber mit einem Erhabenen Dämonen, Großen Dämonen oder (fliegenden) Dämonenprinzen, der sich einer Einheit Gargoyle oder Kreischer anschließen will?

A: Wie in den Regeln für Einheiten aus Fliegern steht, können sich Charaktermodelle diesen Einheiten niemals anschließen.

WAFFEN

F: Wenn ein Charaktermodell oder eine Einheit mit Zweihandwaffen bewaffnet ist und einen magischen Gegenstand besitzt oder

ein Zauber auf sie gewirkt wurde, der ihr erlaubt, zuerst zuzuschlagen (z.B. Helm der vielen Augen, Moscht 'se wech), wird dann die Regel, dass Zweihandwaffen als Letztes zuschlagen, verworfen?

A: Ja.

F: Strikt gesagt gibt es keine Referenz für die Reihenfolge des Zuschlagens bei zwei nicht-angreifenden Einheiten mit Zweihandwaffen. Die Antwort scheint offensichtlich (Initiativ-reihenfolge), man kann sich aber darüber streiten (einige Leute sagen, es hängt davon ab, wer die vorherige Nahkampfrunde gewonnen hat).

A: Es gelten die normalen Nahkampfgeltn: sie schlagen in Initiativreihenfolge zu. Wenn sie beide die gleiche Initiative haben, schlägt der Gewinner der vorherigen Nahkampfrunde zuerst zu.

Als letzten Ausweg kannst du immer noch einen Würfel werfen, denn es gibt keine simultanen Attacken bei Warhammer.

CHARAKTERMODELLE

F: Es gibt Einschränkungen, was den Beschuss auf Charaktermodelle angeht, die nahe an Einheiten stehen. Können sie frei angegriffen werden, oder treffen die gleichen Einschränkungen zu?

A: Sie können frei angegriffen werden.

F: Wenn ein Charaktermodell in einer Einheit mit nur einem Glied steht, kann es dann

CHARAKTERMODELLE IN EINHEITEN

Wir erhielten einige Fragen dazu, ob das Reittier eines Charaktermodells einen Effekt darauf hat, welchen Einheiten es sich anschließen kann, und welchen Effekt es auf Dinge wie Gliederbonus und Beschuss hat. Also, so sieht's aus:

- Wenn es nicht durch die Regeln verboten wird, darf sich ein Charaktermodell immer einer Einheit anschließen, egal wie sein Reittier aussieht.
- Eine Einheit bewegt sich immer mit der Geschwindigkeit ihres langsamsten Mitglieds, wenn sich also ein Charaktermodell zu Fuß einer Kavallerieeinheit anschließt, müsste sich die Einheit mit der Geschwindigkeit des Charaktermodells bewegen.
- Ein Charaktermodell kann nur von der „Achtung, Sir!“-Regel profitieren, wenn es Teil einer Einheit „ähnlich großer“ Modelle ist (Warhammer-Regelbuch, Seite 100). Dasselbe gilt für das Schießen auf Charaktermodelle im Umkreis von 5 Zoll um eine Einheit. Dabei ist es egal, ob das Modell sich in der Einheit befindet oder nicht. Also kann zum Beispiel ein Charaktermodell auf Pferd in einer Infanterieeinheit als Ziel ausgewählt werden. Für diese Zwecke gilt ein Charaktermodell auf Monsterbase (40 mm oder größer) als größer als normale Kavallerie.
- Ein Charaktermodell auf einem Streitwagen kann sich keiner Einheit außer einer Streitwageneinheit anschließen, und nur ein Charaktermodell auf einem Streitwagen darf sich einem anderen Streitwagen oder einer Streitwageneinheit anschließen.
- Ein Charaktermodell nimmt den Platz so vieler normaler Truppen ein, wie sein Base ausfüllt. Ein Kavalleriemodell nimmt in einer Infanterieeinheit zum Beispiel einen Platz im ersten und einen Platz im zweiten Glied ein. Diese Glieder gelten immer noch als vollständig, solange sie vier „Felder“ oder mehr breit sind, ob diese Felder nun von einem normalen Modell oder einem Charaktermodell ausgefüllt werden. Siehe die Diagramme rechts für Beispiele.



Der berittene Armeestandartenträger des Imperiums in dieser Einheit Bibandkämpfer verleiht der Einheit zwei zusätzliche Glieder.



Archaon gibt dieser Einheit Chaosritter ein zusätzliches Glied.



Diese Einheit, die sich Tyrion angeschlossen hat, besitzt jedoch keinen Gliederbonus.

Herausforderungen ablehnen, obwohl es kein letztes Glied gibt, in das es sich zurückziehen könnte?

A: Wenn es in dem Glied noch einen Platz gibt, von dem aus es nicht kämpfen kann, darf das Modell die Herausforderung ablehnen und sich dorthin bewegen. Wenn sich das gesamte Glied im Nahkampf befindet, kann es der Herausforderung nicht ausweichen, ganz so als wäre es alleine unterwegs (der Herausforderer jagt es im Grunde wie den feigen Hund, der es ist!).

F: *Können Champions wie Charaktermodelle in Kampfpositionen bewegt werden, wie auf Seite 97 im Warhammer-Regelbuch beschrieben (Bewegung innerhalb von kämpfenden Einheiten)?*

A: Nein, können sie nicht. Sie bleiben Teil der Kommandoabteilung im Zentrum des ersten Gliedes ihrer Einheit.

F: *Wenn zwei Charaktermodelle sich in einer Einheit befinden, die eine feindliche Standardart erobert, was passiert mit der Standardart, wenn sie die beiden einzigen Über-*

lebenden sind?

A: Sie haben sie immer noch (und zählen als Einheit aus zwei Modellen). Wenn sie beschließen, sich voneinander zu lösen, entscheidest du, welches der Charaktermodelle die eroberte Standardart trägt.

F: *Zählen Champions als normale Truppen, wenn es um die fünf Modelle für die „Achtung, Sir!“-Regel und/oder die Regel zum Schießen auf unabhängige Charaktermodelle geht?*

A: Wenn nicht anders festgelegt, gilt ein Champion als ganz normales Modell seiner Einheit.

MONSTER

F: *Wenn eine Schablonenwaffe genau den Reiter eines großen Monsters (oder Streitwagens) trifft, betrifft der „schwere Treffer“ unter dem Loch der Schablone dann beide oder nur das Charaktermodell?*

A: In einem solchen Fall sollte ein Treffer, egal wo auf dem Base des Monsters oder Streitwagens (inklusive eines Treffers auf dem

Reiter), zufällig verteilt werden, um zu bestimmen, wen der „schwere Treffer“ tatsächlich trifft.

F: *Kann eine Einheit Atemattacken einsetzen, wenn sie marschiert ist?*

A: Nein.

SONDERREGELN

F: *Regeneration: Kann sich ein Modell, das von einem anderen Modell mit der Sonderregel Todesstoß durch eine 6 beim Schadenswurf ausgeschaltet wurde, regenerieren?*

A: Man kann keine Lebenspunkte regenerieren, die durch einen Todesstoß verloren gehen. Beachte, dass für das Kampfergebnis die verbliebenen Lebenspunkte des durch Todesstoß ausgeschalteten Modells zählen.

F: *Kann ein Modell mit Regeneration mehr Lebenspunktverluste erleiden, als es Lebenspunkte in seinem Profil hat? In anderen Worten, wenn ein Troll 4 Schadenspunkte erleidet, muss er dann alle 4 Lebenspunkte regenerieren oder nur die drei Lebenspunkte in seinem Profil?*

A: Ein Modell kann nicht mehr Lebenspunkte verlieren, als es zu Beginn hatte. Das einzige Mal, dass überschüssige Lebenspunktverluste eine Rolle spielen, ist während einer Herausforderung (siehe die Overkillregeln weiter unten). Wie in einem vorherigen F&A erwähnt, kann eine Attacke, die multiple Schadenspunkte verursacht, nicht mehr Lebenspunkte abziehen, als das getroffene Modell, hat und die überschüssigen Lebenspunktverluste werden auch nicht auf andere Modelle übertragen.

Beispiel: eine Großkanone pflügt durch eine Einheit Trolle, trifft und verwundet drei von ihnen. Jeder erleidet W6 Lebenspunktverluste – sagen wir, die Würfe sind 6, 5 und 2. Da kein Troll mehr als 3 Schadenspunkte hinnehmen kann (wenn die Verwundungen übertragen würden, würde ein Troll Schaden erleiden, der nicht getroffen wurde, was seltsam wäre), betragen die zugefügten Schadenspunkte tatsächlich 3, 3 und 2. Im Schnitt bedeutet das, dass 4 Lebenspunkte am Ende der Phase regeneriert werden, also wird ein Troll sofort ausgeschaltet und ein Troll verliert einen Lebenspunkt. Beachte, dass es damit potenziell verzwickter ist, das letzte Modell in der Einheit auszuschalten, denn es besteht immer die 50/50 Chance, dass das Modell wieder aufsteht, aber ich schätze, darum heißt es ja auch Regeneration.

In Herausforderungen würde das bedeuten, dass keine Chance auf Overkill besteht, obwohl ich annehme, dass das Zerhacken einer regenerierenden Kreatur den gleichen Effekt auf die Moral hat, wie das Vernichten einer Kreatur, die nicht regenerieren kann. Wenn ein Modell es nicht schafft zu regenerieren, zählen überschüssige Lebenspunktverluste wie normal. Beispiel: ein Strigoi-Vampir mit der Vampirkraft *Fluch des Blutes*, der in einer Herausforderung fünf Lebenspunktverluste nach seinem Rettungswurf erleidet (armes Ding ...), muss trotzdem nur drei Regenerationswürfe ablegen (die Anzahl seiner Lebenspunkte zu Beginn des Nahkampfes). Wenn die drei Würfe nicht bestanden werden und der Vampir stirbt, zählen die fünf verursachten Lebenspunktverluste zum Kampfergebnis dazu.

LEICHTE KAVALLERIE

F: *Kann leichte Kavallerie in dem Spielzug schießen, in dem sie sich aufgrund einer Flucht-Reaktion sammelt?*

A: Nein. Es steht geschrieben, dass sie sich normal bewegen kann, nicht, dass sie schießen könnte (wenngleich es ihr erlaubt ist, sich zu bewegen und zu schießen, wenn sie ihre freie Neuformierung einsetzt; das Sammeln verbietet ihnen das Schießen).

EINHEITENSTÄRKE UND BEWEGUNG EINZELNER MODELLE.

Das Warhammer-Regelbuch und eine Reihe von Artikeln im White Dwarf haben versucht, Einheitenstärken und die vielen subtilen Wege, wie sich verschiedene einzelne Modelle bewegen, wenn sie alleine unterwegs sind, zu klären. Wenn Modelle in Einheiten formiert sind, unterliegen sie den normalen Regeln für die Bewegung von Einheiten im Warhammer-Regelbuch, außer Plänklern und leichter Kavallerie, die ihren

eigenen Regeln folgen.

Die folgende Tabelle und die folgenden Anmerkungen sind das letzte Wort des Warhammer-Studios zu diesem Thema. Sie ersetzen offiziell alles andere, das über dieses Thema gesagt wurde, und wir hoffen, dass sie Diskussionen vermeidet und eine nützliche Spielhilfe wird.

| MODELLTYP | BEWEGUNG | EINHEITENSTÄRKE |
|--|-----------------------------------|---------------------------------|
| Grob Menschengröße quadratisches 20/25 mm Base; zu Fuß | wie Plänkler | 1 |
| Bis zu & inklusive Ogergröße* quadratisches 40/50 mm Base; zu Fuß | wie Monster | 3 |
| Monster (größer als Oger)** beliebiges Base/kein Base | wie Monster | Anfangs- lebenspunkte |
| Kavallerie*** 25 x 50 mm Base | wie Monster | 2 |
| Streitwagen | wie Monster (kein Marschieren) | 4 |
| Gerittene Monster/Streitwagen | wie Monster/Streitwagen | wie Monster/ Streitwagen + 1 |

Bewegen wie Monster: Muss nicht schwenken, kann auf der Stelle ohne Abzüge drehen, verhält sich ansonsten wie eine Einheit (90° Sichtfeld, Abzüge für Gelände/Hindernisse, kann nicht marschieren, wenn Gegner zu Beginn des Spielzuges innerhalb von 8 Zoll, und darf sich nicht drehen, wenn in Flanke oder Rücken angegriffen).

Bewegen wie Plänkler: Muss nicht schwenken, kann auf der Stelle ohne Abzüge drehen, 360° Sichtfeld für Angriffe usw., keine Abzüge für schwieriges Gelände/Hindernisse, kann immer marschieren, auch wenn zu Beginn des Spielzuges Gegner innerhalb von 8 Zoll sind, richtet sich in Richtung angreifender Einheiten aus und nicht andersherum, hat keine Front/Seite/Rücken (bevor die Einheit im Nahkampf ist).

Fliegende Einheiten: Zählen immer als Plänkler und haben immer eine Einheitenstärke von 1 pro Modell, unabhängig von Größe, Lebenspunkten usw. Können in Wäldern nicht fliegen, auch wenn sie sich wie Plänkler bewegen.

Einzelne fliegende Modelle folgen den Regeln ihres Typs in der Tabelle.

Kriegsmaschinen: Haben eine Einheitenstärke entsprechend der verbleibenden Besatzungsmitglieder. Bewegen sich wie Plänkler, mit den in ihren Regeln erwähnten Ausnahmen.

* *Inklusive Schwärme, Chaosbruten usw.*

** *Inklusive Pegasi, Stegadons, Riesen usw.*

*** *Inklusive Bluthunde, Todeswölfe, Chaosbunde usw.*

KRIEGSMASCHINEN

F: Wenn sich ein Charaktermodell einer Kriegsmaschine anschließt und eine Schusswaffe hat, darf es dann zusammen mit der Kriegsmaschine mit seiner Waffe stehen und schießen?

A: Wenn er nicht speziell als Besatzung agiert (z.B. als Technicus, der seine Fähigkeit im vorherigen Spielzug eingesetzt hat), wird ein Charaktermodell, das sich einer Kriegsmaschine anschließt, nicht als Mitglied der Besatzung behandelt und kann daher stehen und schießen.

F: Verursachen zerstörte Kriegsmaschinen Paniktests?

A: Ja.

F: Kann man sich über eine unbemannte Kriegsmaschine hinwegbewegen? Zählt die Kriegsmaschine als Hindernis oder wird sie behandelt, als wäre sie nicht da?

A: Eine verlassene Kriegsmaschine hat keinen Effekt auf die Bewegung.

F: Muss die Besatzung einer Kriegsmaschine testen, ob sie dem Verfolgen eines fliegenden Gegners widerstehen kann?

A: Nein. Eine Kriegsmaschinenbesatzung darf niemals ihre Kriegsmaschine verlassen, außer um eine andere Kriegsmaschine, die keine Besatzung hat, zu bemannen, oder um zu fliehen.

F: Erhält man Siegespunkte, wenn man eine Kriegsmaschine auf die Hälfte ihrer ursprünglichen Lebenspunkte reduziert?

A: Nein, Siegespunkte erhält man nur, wenn man sie zerstört (oder Vergleichbares tut, wie im Kapitel *Kriegsmaschinen* im Regelbuch beschrieben).

STREITWAGEN

F: Ein Streitwagen (oder Einbeit davon) verfolgt eine fliegende Einbeit und würfelt böher als der Fluchtwurf. Die fliegende Einbeit hat eine kleinere Frontseite, die es ihr erlaubt, einem nahen Wald (oder schwierigem Gelände) aus dem Weg zu gehen, während die Streitwageneinbeit sich vorwärts bewegt und ein paar ihrer Modelle durch den Wald müssen. Was passiert?

A: Die verfolgte Einheit wird normal zerstört und die Streitwagen bewegen sich in den Wald und erleiden die Treffer.

F: Streng genommen und den Regeln für Streitwagen entsprechend werden Aufpralltreffer vor dem Nabkampf abgehandelt. Kann man also den +1 Bonus auf den Rüstungswurf gegen Aufpralltreffer des Streitwagens erhalten, wenn man eine Handwaffe und einen Schild trägt?

A: Ja. Es geschieht in der Nahkampfphase, nur bevor irgend etwas anderes passiert.

F: Ist es in Ordnung, mit einem Streitwagen so anzugreifen, dass er nur ein einzelnes Modell in der feindlichen Einbeit berührt? Gibt es eine Regel gegen „Anschneiden“ mit Streitwagen?

A: Genau genommen gibt es keine Regel, um solches Verhalten zu stoppen, und in einigen Fällen ist es unvermeidlich oder passend. Einen Streitwagen bei einem Angriff jedoch absichtlich so zu drehen, ist äußerst schlechter Stil und entspricht eigentlich nicht dem Geist der Regeln. Siehe Seite 266 des *Warhammer-Regelbuches* für eine nähere Betrachtung der schrecklichen Kreatur „Anschneiden“.

MAGIE

F: Im Spielbericht in WD 63 war es die erklärte Taktik von Space McQuirks Orks, den Zauberspruch Mork Rett' unzt! zu verwenden, um Wiederholungswürfe zu erhalten, die ihm erlauben würden, schlechte Komplexitätswürfe zu wiederholen und so Zauberpater zu vermeiden – und einmal sogar Totale Energie zu erzeugen. In der Magiesektion des Regelbuchs steht aber, dass

Wiederholungswürfe nicht verwendet werden können, um Zauberpater zu verbinden oder Totale Energie zu erzeugen.

A: Wenn es nicht ausdrücklich in der Beschreibung eines Spruches oder Gegenstandes erwähnt ist, können Wiederholungswürfe keine Zauberpater verhindern oder Totale Energie generieren – oder um es anders zu sagen, Space hat nicht aufgepasst.

F: Kann ein fliegender Zauberer Magiebannende Spruchrollen verwenden?

A: Nein. Es heißt: „Fliehenden Zauberern ist es nicht erlaubt, Sprüche zu sprechen oder zu bannen.“ Ich würde sagen, dass die Verwendung einer Magiebannenden Spruchrolle als das Bannen eines Spruches zählt.

F: Kann ein fliegender Zauberer weiterhin einen im Spiel bleibenden Spruch aufrecht erhalten? Oder wird der Spruch aus dem Spiel entfernt, sobald der Zauberer fliebt?

A: Der Spruch bleibt im Spiel, bis der Zauberer sich entschließt, ihn zu beenden, er einen anderen Spruch spricht, der Zauberer ausgeschaltet wird oder wenn der Zauberer das Spielfeld verlässt (also als ausgeschaltet gilt).

F: Wenn sich ein Charaktermodell einer Einbeit anschließt und sie von einem Spruch mit bleibendem Effekt betroffen wird, wirkt der Spruch auch dann noch, wenn es die Einbeit verlässt?

A: Nein. Der Spruch betrifft die Einheit. Charaktermodelle können die Einheit verlassen und sind somit nicht betroffen. Wenn natürlich die Einheit um ihn herum zerstört wurde und ihn als letztes Modell der Einheit übrig lässt, betrifft der Spruch den Charakter weiter – es gibt einfach keine Einheit zum Verlassen mehr!

F: Der Spruch Ruin des geschmiedeten Stahls besagt, dass eine betroffene Einbeit als mit Handwaffen ausgerüstet gilt. Verbessert das den Rüstungswurf einer Einbeit mit Schilden, und welchen Effekt hat der Spruch auf Einbeiten, die bereits mit Handwaffen ausgestattet sind?

A: Die betroffene Einheit gilt als mit Handwaffen ausgerüstet, also gelten alle entsprechenden Regeln für Handwaffen. Der Spruch hat keinen Effekt auf Einheiten, die nur Handwaffen tragen.

F: Was passiert, wenn ein Zauberer, der auf etwas reitet (einem Monster, Streitwagen, Höllenglocke, usw.) einen Zauberpater würfelt und W6 Zoll weit geschleudert wird?

A: Das Modell wird nicht bewegt und gilt, als sei es mit einem anderen Modell zusammen gestoßen. Wenn es auf einem normalen Reittier sitzt (nicht auf einem Monster), wird dieses normal mitgeschleudert.

F: Kann Totale Energie irgendwie gebannt werden? Die Regeln besagen, dass kein Bannversuch unternommen werden darf, und bestimmte Gegenstände wie Magiebannende Spruchrollen erwähnen Totale Energie. Andere Gegenstände, wie das Siegel des Asuryan der Hochelfen, verlieren jedoch kein Wort darüber.

A: Wenn es nicht explizit in der Beschreibung einer Fähigkeit oder eines Gegenstandes beschrieben wird, kann Totale Energie nicht gebannt werden. Beachte, dass Gegenstände wie zum Beispiel Sizzlas Magische Murmeln einen Effekt auf Totale Energie haben können, aber das ist im Normalfall kein einfaches Bannen.

F: Die Regeln für den Kometen von Casandora besagen, dass er im Spiel bleibt, aber der übliche Satz „bleibt im Spiel, bis der Zauberer ihn aufheben will oder ausgeschaltet wird“ ist nicht enthalten. Ist er so mächtig, dass er aktiv gebannt werden muss, um ihn aufzubalten, und bleibt er sogar im Spiel, wenn der Zauberer ausgeschaltet wird?

MONSTER & BÄNDIGER

Es sind mehrere Fragen darüber aufgetaucht, wie gemischte Einheiten aus Monstern und Bändigern funktionieren (Salamander der Echsenmenschen und Kriegshyden der Dunkelelfen zum Beispiel), also haben wir hier einige Klarstellungen:

- Diese Einheiten zählen nicht als Plänkler, auch wenn die Modelle nicht in Reih und Glied stehen.

- Wenn du bestimmst, ob die Einheit angreifen darf, oder ob feindliche Einheiten in die Flanke oder in den Rücken fallen, gehst du von einem 90° Winkel vom Monster selbst aus.

- Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet, formiert sie sich nach den Regeln für Plänkler – d.h. Modelle in Reichweite bewegen sich in Kontakt und der Rest formiert sich dahinter.

- Die Modelle der Einheit bewegen sich mit ihrem eigenen Bewegungswert, solange sie innerhalb von 1 Zoll voneinander bleiben.

Beachte außerdem, dass jedes Charaktermodell, das sich einer solchen Einheit anschließt, für eventuelle Sonderregeln so zählt, als würde es auf dem Monster „reiten“. Wenn sich zum Beispiel ein Dunkelelfen Bestienmeister einer Kriegshydra mit Bändiger anschließt, darf sie Monsterreaktionstest ignorieren, wenn die Bändiger ausgeschaltet wurden.

A: Sobald der Komet unterwegs ist, hast du ein Problem – du kannst auf dem Zauberer herumspinnen, soviel du willst, aber das wird fünfzig Tonnen Meteoriten nicht davon abhalten, auf das Spielfeld zu krachen. Du kannst ihn allerdings in folgenden Spielzügen ganz normal bannen.

F: Ist es richtig, dass man beim Spruch Herr des Regens in jedem Spielzug immer eine 4+ würfeln muss, um schießen zu können, und dass man den Effekt des Spruches nicht auf normale Weise loswerden kann?

A: Genau so funktioniert es – wenn du einmal nass bist, bleibst du nass.

F: Die Regeln besagen, dass eine Einheit in dem Spielzug, in dem sie sich gesammelt hat, nicht schießen, kämpfen oder sich auf irgendeine Weise bewegen kann – mittels Magie kann man die Einbeit aber in direkten Kontakt mit einem Gegner bringen. Darf die Einbeit dann in der Nabkampfphase kämpfen, wenn dies geschieht?

A: Sie kämpft wie jede andere Einheit auch.

F: Bei Sprüchen wie Flammen des Phönix und Fluch der Jahre steht geschrieben, dass jedes Modell in der betroffenen Einbeit getroffen wird. Was passiert mit Charaktermodellen, die auf einem Monster reiten oder einen Streitwagen fahren? Werden beide, Charaktermodell und Monster/Streitwagen, getroffen oder wird nur eines getroffen und dabei wie Beschuss zufällig verteilt?

A: Sowohl der Charakter als auch sein Reittier/Streitwagen erleiden einen Treffer.

F: Wenn man Sprüche bannen will, die sich schon im Spiel befinden, muss man dann böher als die Komplexität oder gleich hoch würfeln?

A: Wie immer reicht ein gleich hohes Ergebnis zum Bannen.

F: Ist es Zauberern erlaubt, den Spruch Lebensentzug aus der Lebre des Todes und den Spruch Sturm des Cronos aus der Lebre der Himmel zu sprechen, wenn sich feindliche, im Nabkampf befindliche Einheiten im Wirkungsbereich des Spruches befinden?

A: Ja, sie können die Zauber wirken, aber nur Einheiten, die sich nicht im Nahkampf befinden.

den, werden betroffen, da in der Spruchbeschreibung nicht ausdrücklich steht, dass er auch auf Einheiten gesprochen werden kann, die sich im Nahkampf befinden.

F: Ist es dem Dunklen Abgesandten erlaubt, den Nebel des Todes auszusprechen, wenn sich feindliche Einheiten im Nahkampf befinden?

A: Ja.

F: Darf man die 5-Zoll-Schablone des Schwarzen Grauens der Schwarzen Magie über feindliche Einheiten im Nahkampf legen?

A: Nein.

F: Wenn die Antwort auf eine/alle der letzten drei Fragen „ja“ lautete, können dann Einheiten mit Magieresistenz ihren Bannwürfel zum Bannen dieser Sprüche addieren?

A: Wenn eine Einheit mit Magieresistenz das Ziel eines dieser Sprüche ist, kann sie ihre Magieresistenz einsetzen. Wenn mehrere Einheiten mit Magieresistenz das Ziel sind, verende den höchsten Wert an Magieresistenz, nicht alle zusammen addiert.

F: Wirkt Magieresistenz gegen den Kometen von Casandora oder andere Sprüche, die eine zufällige Effektreichweite haben?

A: Nein, es reicht nicht für die Einheit mit Magieresistenz, ein potenzielles Ziel zu sein, es muss schon das tatsächliche Ziel des Spruches sein.

F: Wann misst man die Reichweite von Sprüchen ab?

A: Sobald der Spruch gesprochen wurde. Wenn du nicht in Reichweite bist, hast du die Energie- und/oder Bannwürfel verschwendet.

F: Vater der Dornen wird nicht als magisches Geschoss aufgelistet, er benötigt nur eine Sichtlinie und 24 Zoll Reichweite. Kann der Spruch auf Charaktermodelle, die sich im Umkreis von

5 Zoll um eine Einheit aus 5 oder mehr gleich großen Modelle befinden, gesprochen werden?

A: Ja. Da er kein magisches Geschoss ist, ist er nicht den normalen Regeln zur Zielauswahl unterworfen.

F: Einige Gegenstände können Sprüche bannen und zerstören. Man kann den Banneffekt benutzen, um einen gebundenen Zauberspruch zu bannen. Kann man ihn damit auch zerstören? Wenn ja, ist der Gegenstand mit dem gebundenen Zauberspruch dann komplett zerstört oder kann er noch verwendet werden (wenn es zum Beispiel eine Waffe mit gebundenem Spruch ist)?

A: Gebundene Zaubersprüche können nur dann von einem Gegenstand zerstört werden, wenn in seiner Beschreibung steht, dass er das kann. Ansonsten können gebundene Zaubersprüche nicht zerstört werden. Wird ein gebundener Zauber zerstört und der Gegenstand ist eine magische Waffe, ist nur der Spruch verloren – der Gegenstand ist noch immer eine magische Waffe.

F: Kann Uranons Donnerkeil Charaktermodelle in Gebäuden betreffen?

A: Ja (die Donnerkeile krachen durch's Dach!).

F: Wenn sich eine feindliche Einheit im Nahkampf befindet, wird sie dann von der Lade der Verdammten Seelen betroffen? Allgemein gesagt, betreffen Sprüche, die alle feindlichen Einheiten mit Sichtlinie/auf dem Spielfeld etc. betreffen, auch Einheiten im Nahkampf (wenn ein Teil der Einheit eine Sichtlinie hat)?

A: Die Lade betrifft keine Einheiten, die sich im Nahkampf befinden. Sie sind zu beschäftigt mit dem Nahkampf und werden daher niemals betroffen.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

F: Kann man eine Magiebannende Spruchrolle verwenden, um einen Spruch zu bannen, der in einem vorherigen Spielzug ausgesprochen

wurde und im Spiel geblieben ist?

A: Nein. In der Beschreibung dieses Gegenstandes steht, dass er verwendet wird, „sobald ein Zauber ausgesprochen wurde.“ Wenn der Zauber in einem vorherigen Spielzug ausgesprochen wurde, ist dies offensichtlich nicht der Fall.

F: Die Regeln für magische Gegenstände besagen, dass ein Charaktermodell mit einer magischen Waffe keine anderen Waffen verwenden kann. Was passiert beim Spruch Gesetz des Goldes, wenn die magische Waffe nicht mehr verwendet werden kann?

A: Charaktermodelle haben immer eine Handwaffe und verwenden diese stattdessen.

F: Einige Armeen haben Gegenstände/Runen, die einen Spruch auf 4+ zerstören. Können diese verwendet werden, um die Anrufung der Lade der Verdammten Seelen zu zerstören (immerhin steht geschrieben, dass es eine Anrufung mit Energiestufe 2W6 ist)? Und was ist mit dem Runenamboss?

A: Diese Gegenstände haben keinen Effekt auf die Lade oder den Runenamboss, auch wenn sie gebundene Zaubersprüche betreffen können.

F: Muss ein Charaktermodell in seinem Armeelisteintrag die Option auf eine normale Version eines magischen Gegenstandes (wie einen Schild) haben, um die magische Variante zu verwenden?

A: Ein Charaktermodell, das keine normale Rüstung erhalten kann (z.B. weil es keine Option auf eine Rüstung in seiner Armeeliste hat), darf keine magische Rüstung erhalten. Ein Armeestandartenträger, der keinen normalen Schild haben darf, darf auch keinen magischen erhalten. Gleichermaßen darf ein Armeestandartenträger keine magische Waffe erhalten, die beide Hände benötigt.

Beachte aber, dass die letzten beiden spezifische Einschränkungen für Armeestandartenträger sind – ein Charaktermodell, das nicht die Option auf eine Zweihandwaffe hat, kann beispielsweise trotzdem eine magische Waffe benutzen, die beide Hände benötigt. Das gleiche gilt für magische Schusswaffen – du brauchst nicht die Option auf eine normale Schusswaffe, um eine zu magische zu nehmen. Nur Zauberer dürfen Arkane Artefakte erhalten. Einige Charaktermodelle (wie Slann Magierpriester oder Dämonenslayer der Zwerge) können zusätzliche Einschränkungen oder Boni haben.

F: Wie wirkt der Ring des Hotek der Dunkelelfen (Zauberer im Umkreis von 6 Zoll erleiden bei jedem Pasch einen Zauberputzer), wenn er gegen das Buch von Hoeth der Hochelfen (Zauber wirken bei jedem Pasch mit Totaler Energie) steht?

A: Zaubersprüche wirken bei einem Pasch mit Totaler Energie, und danach erleidet der Zauberer den Zauberputzer, wie bei den Regeln für normale Totale Energie beim Ring des Hotek beschrieben.

F: Kann eine Einheit Ritter, die von einem Großmeister angeführt wird (was sie immun gegen Psychologie macht) das Banner des Sigismund tragen und seinen Effekt genießen (der sie unmagiebig macht)?

A: In dem oben genannten Beispiel würde das Banner keine Wirkung haben – immun gegen Psychologie ist eben immun gegen Psychologie. Wenn es anders wäre, gäbe es Situationen wie „Mein Banner des Grauens verursacht magische Angst, ignoriert also deine gewöhnliche Immunität“, was natürlich nicht der Fall ist.

F: Können magische Waffen und Rüstungen mit normalen Waffen und Schilden kombiniert werden, und so den Bonus im Nahkampf verleihen?

A: Nein, magische Waffen und Schilde bewirken den Bonus in keiner Kombination.

F: Wenn ein Standartenträger in einer Einheit

eine Herausforderung ablehnt und so ins hinterste Glied geht, profitiert die Einheit dann noch immer von einem magischen Banner, das er trägt?

A: Nein, wenn es nicht anders angegeben wird (zum Beispiel bei den Skaven), wird eine Einheit nur von einem magischen Banner in ihrem ersten Glied betroffen.

F: Beim Hochelfengegenstand Blitzschnelle Stabklinge heißt es, dass, wenn ein Feind auch die Fähigkeit hat, zuerst zuzuschlagen, ein W6 geworfen wird, um die Reihenfolge des Zuschlagens zu bestimmen. Bei anderen Gegenständen mit der gleichen Fähigkeit steht, dass die Reihenfolge des Zuschlagens in solch einer Situation durch die Initiative bestimmt wird. Was ist richtig?

A: Jede Beschreibung ist für ihren Gegenstand richtig. Wenn eine Situation auftritt, bei der es zwei gegensätzliche Wege gibt, das Problem zu lösen, wirf einen Würfel um zu bestimmen, welche Beschreibung in dieser Nahkampfrunde verwendet wird.



ERRATA

Die hier abgedruckten Korrekturen wurden so angelegt, dass sie die entsprechenden Sektionen in der ersten Auflage des Warhammer-Regelbuches und den entsprechenden Armeebüchern ersetzen können. Du darfst diese Seiten fotokopieren, damit du die Korrekturen ausschneiden und in deine Bücher einkleben kannst. Dann musst du nicht ständig hin- und herblättern.

WARHAMMER REGELBUCH

Seite 71 (KAMPFERGEBNIS) – ersetze die ersten beiden Absätze durch:

KAMPFERGEBNIS

Du musst für jeden einzelnen Nahkampf einer Nahkampfphase ermitteln, welche Partei ihn gewonnen hat. Dies wird gemacht, nachdem alle an einem Nahkampf beteiligten Einheiten attackiert haben. Wenn eine Seite vollständig ausgelöscht wurde, hat die andere offensichtlich gewonnen und muss keinen Aufriebstest ablegen.

Zähle dazu alle Schadenspunkte zusammen, die von jeder Seite verursacht wurden. Es spielt keine Rolle, welche Einheit die Lebenspunkte verloren hat. Vergiss dabei nicht die Schadenspunkte, die Monster und Kreaturen mit mehreren Lebenspunkten erlitten haben, ohne dadurch ausgeschaltet worden zu sein. Zähle KEINE Schadenspunkte mit, die von Rüstungs- oder Rettungswürfen aufgehalten wurden.

Seite 81 (1. Angriff von einem Angsteinflößenden Gegner) – ersetze den 3. Absatz durch:

Wenn die Einheit den Test verpatzt, aber eine höhere oder gleiche Einheitenstärke wie die des angreifenden Gegners besitzt, kämpft sie wie üblich, doch in der ersten Nahkampfrunde benötigt sie Sechsen zum Treffen.

Seite 91 (HANDWAFFEN-Regeln) – ersetze den 1. Absatz durch:

HANDWAFFEN (Schwert, Axt usw.)

Sofern nicht anders vermerkt nehmen wir an, dass jedes Modell eine Handwaffe irgendeiner Art mit sich herumträgt.

Der Begriff „Handwaffe“ bezeichnet dabei jegliche Waffe, die in einer Hand getragen wird und keine weiteren Sonderregeln hat, wie etwa Schwerter, Äxte, Keulen usw.

Seite 45 (ANGRIFFSREAKTIONEN: STEHEN & SCHIESSEN) – ersetze den 1. Absatz durch:

Wenn die angegriffene Einheit über Schusswaffen verfügt und der Angreifer mehr als die Hälfte seiner Angriffsreichweite benötigt hat, um in direkten Kontakt zu kommen, darf die Einheit auf den Angreifer schießen. Ein Regiment Ritter mit einer Bewegungsfähigkeit von 7 Zoll, das eine Einheit Bogenschützen angreift, darf zum Beispiel von dieser beschossen werden, wenn seine Angriffsbewegung weiter als 7 Zoll entfernt begonnen hat, nicht aber, wenn es 7 Zoll oder näher war. Der Beschuss wird durchgeführt, bevor sich die angreifende Einheit bewegt hat. Die genauen Regeln für Schusswaffen findest du im Kapitel *Schießen* (Seite 58).

Seite 109 (CHAMPIONS) – ersetze den 2. Absatz durch:

Sie sind zwar stark, aber trotzdem gelten Champions nicht als Charaktermodelle, sondern als Teil ihrer Einheit. Sie kämpfen immer als Teil der Einheit und bewegen sich, attackieren, fliehen und verfolgen mit ihren Kameraden. Wenn die Einheit über Sonderregeln wie *Unnachgiebigkeit* oder *Raserei* verfügt, übertragen sich diese auch auf den Champion. Im Gegensatz zu Charaktermodellen bewegen sich Champions nie allein und können ihre Einheiten nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Sie sind effektiv ein weiteres Modell ihrer Einheit mit gesteigerten Eigenschaftswerten.

Seite 116 (NAHKAMPF-Regeln) – ersetze den 4. Absatz durch:

Wenn die Plänkler angegriffen werden, wird der Gegner in direkten Kontakt mit dem nächststehenden Plänkler gebracht und hält seine Einheit dann an. Der Gegner wird nicht an den Plänkler ausgerichtet. Die Plänkler werden dann den eben beschriebenen Regeln entsprechend formiert, und der Gegner führt seine übrigen Angriffe aus. Angreifende feindliche Modelle attackieren in der folgenden Nahkampfphase wie üblich zuerst.

Seite 116 – ersetze den Absatz CHARAKTERMODELLE durch:

Ein etwa menschengroßes Charaktermodell zu Fuß kann sich einer plänkelnden Einheit anschließen und mit ihr zusammen kämpfen. Keine anderen Charaktermodelle (beritten, in Streitwagen usw.) dürfen sich Plänklern anschließen.

Seite 117 (FORMATION & BEWEGUNG) – ersetze den Absatz FREIE NEUFORMIERUNG durch:

FREIE NEUFORMIERUNG

Solange sie nicht angreift, darf Leichte Kavallerie während ihrer Bewegungsphase so oft sie will ohne Bewegungsabzüge eine Neuformierung vornehmen. Genaueres zu Neuformierungen findest du auf Seite 49. Beachte, dass sich trotz der Neuformierung kein Modell weiter als die maximale Bewegungsdistanz der Einheit bewegen darf.

Seite 58 (FERNKAMPFWAFFENREICHWEITEN) – ersetze „Wurfaxt“ durch:

Wurfaxt 6 Zoll

Seite 37 – ersetze den Absatz „Wiederholungswürfe“ durch:

Manchmal erlauben die Regeln einen „Wiederholungswurf“. Dies ist genau das, wonach es klingt – nimm die Würfel des Wurfes, den du wiederholen willst, und wirf sie erneut. Das zweite Ergebnis ist jedoch bindend, auch wenn es schlechter ausfällt als das erste. Ein Spieler darf einen einzelnen Würfel nur einmal wiederholen, ganz gleich wodurch er diesen Wurf neu durchführen darf.

Seite 135 (ZAUBERN) – ersetze beide Absätze durch:

ZAUBERN

In der Magiephase eines Spielers, welche der Bewegungsphase folgt, darf jeder Zauberer dieses Spielers jeden seiner Sprüche einmal zu sprechen versuchen. Das Zaubern wird durch Würfeln dargestellt. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel beschränkt die Menge der Zauber, die ausgesprochen werden können. Fliehende oder ausgeschaltete Zauberer oder solche, die irgendeine Art von Rüstung tragen, können nicht zaubern. Zauberer können nicht auf im Nahkampf befindliche Einheiten zaubern, es sei denn, der Spruch betrifft nur sie selbst oder in der Beschreibung des Zaubers ist etwas anderes vermerkt.

Seite 145 – (RUIN DES GESCHMIEDETEN STAHL) – ersetze ganzen Absatz durch:

RUIN DES GESCHMIEDETEN STAHL

Gelingt bei 11+

Der Spruch hat eine Reichweite von maximal 12 Zoll und kann auf eine gegnerische Einheit angewendet werden, die der Zauberer sehen kann. Wenn der Zauber erfolgreich war, fangen die Waffen der Zieleinheit an zu rosten und zu zerfallen. Für den Rest des Spiels erhält sie durch ihre Waffen keine Boni oder Mali mehr. Zum Beispiel verliert eine mit Zweihandwaffen ausgerüstete Einheit für den Rest des Spiels ihren +2 Stärkebonus, muss dafür aber auch nicht mehr zwangsläufig zuletzt zuschlagen. Eine Einheit mit Schusswaffen dürfte für den Rest des Spiels nicht mehr schießen (das betrifft auch Holz Waffen!). Betroffene Einheiten setzen nur noch ihre Fäuste, Klauen usw. ein und profitieren dadurch auch nicht mehr von den Sonderregeln für die Verwendung von zwei Handwaffen oder Handwaffe und Schild. Kriegsmaschinen und magische Waffen werden durch den *Ruin des geschmiedeten Stahls* nicht beeinflusst, er richtet sich nur gegen die Waffen der normalen Kämpfer.

Fälschlicherweise wurde auf den Seiten 200 bis 213 anstatt „Kundschafter“ überall „Plänkler“ geschrieben. Ersetz also jedes „Plänkler“ auf diesen Seiten durch „Kundschafter“.

Seite 253 (SCHADENSTABELLEN) – Ersetze die Zeile „2W6/Effekt“ an den Tabellenspitzen durch „Schaden/Effekt“.

Schaden/Effekt | Schaden/Effekt | Schaden/Effekt | Schaden/Effekt

Seite 146 (SCHATTENROSS) – ersetze den 1. Absatz durch:

SCHATTENROSS Gelingt bei 4+
Dieser Spruch kann auf den Zauberer selbst oder auf ein einzelnes, befreundetes unabhängiges Charaktermodell in 12 Zoll Umkreis angewendet werden – der Spruch kann nur auf Modelle mit einer Einheitenstärke von 1 gewirkt werden (er funktioniert beispielsweise nicht bei berittenen Modellen oder einem Modell auf Streitwagen).

Seite 281 (PROFILWERTE) – ersetze den 1. Absatz der Skavenprofile durch:

| | B | KG | BF | S | W | LP | I | A | MW | Pkt |
|----------------|---|----|----|---|---|----|----|---|----|-----|
| Rattendämon | 8 | 8 | 0 | 6 | 6 | 6 | 10 | 6 | 10 | 475 |
| Kriegsherr | 5 | 6 | 6 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 7 | 90 |
| Grauer Prophet | 5 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 1 | 6 | 205 |

Seite 148 (KOMET VON CASANDORA) – ersetze den letzten Absatz durch:

Zum Beispiel werden bei zwei Marken und einem W6-Wurf von 4 alle Einheiten im Umkreis von 8 Zoll (4 x 2) getroffen. Der Komet von Casandora ist an und für sich kein Zauberspruch, der im Spiel verbleibt, obwohl er nach dem Wirken über mehrere Spielzüge hinweg aktiv bleiben kann. Er kann normal gebannt werden, während er aktiv ist (entferne alle Marken), und ein Zauberer kann nicht mehrere Kometen gleichzeitig im Spiel haben.

Seite 54 – (BONI AUF DAS KAMPFERGEBNIS) – ersetze den Absatz durch:

BONI AUF DAS KAMPFERGEBNIS

Wenn eine Einheit von einem gegnerischen Trupp, der mindestens Einheitenstärke 5 hat, in Flanke oder Rücken angegriffen wird, verliert sie jegliche Gliederboni, die sie ansonsten im Nahkampf erhalten würde. Normalerweise kämpfen Einheiten, die besonders tief gestaffelt sind, besser als Truppen mit nur einem oder zwei Gliedern, da sie auf die körperliche Unterstützung und Masse der hinteren Glieder bauen können. Eine Einheit jedoch, die in Rücken oder Flanke angegriffen wird, verliert diesen Vorteil. Die genauen Regeln zur Ermittlung des Kampfergebnisses und des Gliederbonus kannst du im Kapitel *Nabkampf* (S.66) finden. Wenn eine Einheit einen Gegner in Flanke oder Rücken angreift hat sie außerdem den Vorteil, gegen eine auf den Angriff aus dieser Richtung völlig unvorbereitete Formation zu kämpfen. Daher erhalten die Angreifer in diesem Fall einen Bonus auf das Kampfergebnis, wie im Kapitel *Nabkampf* genauer beschrieben wird.

Seite 117 (BEWEGEN UND SCHIESSEN) – ersetze den Absatz durch:

BEWEGEN UND SCHIESSEN

Leichte Kavallerie mit Schusswaffen weiß diese besonders gut vom Rücken ihrer Pferde, Wölfe etc. einzusetzen und kann deshalb auch dann schießen, wenn sie marschiert ist oder sich neuformiert hat. Der Abzug von -1 auf den Trefferwurf kommt aber normal zur Geltung.

Seite 118 (SCHIEßEN AUF KRIEGSMASCHINEN) – ersetze den 2. Absatz durch:

Wenn eine Kriegsmaschine beschossen wird, wird sie in Bezug auf Trefferwurfmodifikatoren wie eine normale Einheit behandelt. Eine Kriegsmaschine und ihre Besatzung zählen nicht als Plänker, also kommt der Abzug von -1 auf den Trefferwurf nicht zur Geltung. Manche Kriegsmaschinen zählen als großes Ziel (dies ist dann in der Armeeliste eindeutig vermerkt).

Seite 119 (ATTACKEN GEGEN EINE KRIEGSMASCHINE) – ersetze beide Absätze durch:

Eine Kriegsmaschine kann nicht direkt im Nahkampf attackiert werden, solange sie noch eine Besatzung hat. Eine Kriegsmaschine, deren Besatzung im Nahkampf vernichtet oder aufgerieben wurde, gilt als vom Angreifer umgeworfen oder auf andere Weise vernichtet, wenn der Angreifer nicht verfolgt oder überrennt.

Ist eine Kriegsmaschine bereits verlassen, wenn sie angegriffen wird, so wird sie vernichtet, aber es wird kein Nahkampfergebnis ermittelt, es kann nicht überrennt werden usw.

Seite 122 (KANONEN) erste Spalte – ersetze den 2. Absatz durch:

Kanonen werden wie alle Schusswaffen in der Schussphase eingesetzt. Wenn du eine Kanone abfeuern möchtest, drehst du sie zuerst auf der Stelle, so dass sie auf das Ziel gerichtet ist. Die Kanone muss eine freie Sichtlinie auf ihr Ziel haben, darf aber alle sonstigen Einschränkungen zur Zielauswahl ignorieren. Danach sagt der Spieler an, wie weit er schießen möchte – z.B. 24, 30 oder 37 Zoll usw.

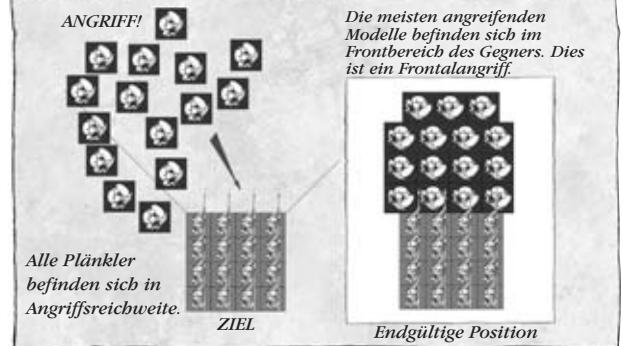
Seite 122 (KARTÄTSCHEN) – ersetze den Absatz durch:

KARTÄTSCHEN

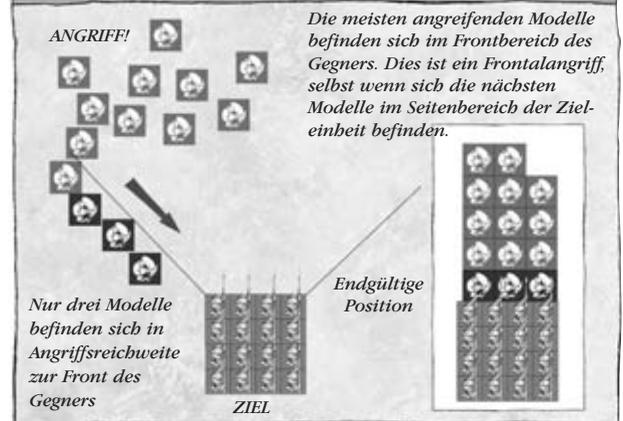
Anstatt einen normalen Schuss abzufeuern, kann sich die Crew vor ihrem Schuss entscheiden, eine Kartätsche zu laden. Die normalen Zielregeln gelten weiterhin. Eine Kartätsche hat eine Reichweite von 8 Zoll. Wenn sich das Ziel in Reichweite befindet, erleidet es so viele Treffer mit Stärke 4 und +2 Rüstungswurfmodifikation, wie ein Wurf mit einem Artilleriewürfel ergibt. Fehlfunktionen können wie unten beschrieben auftreten.

Diese Diagramme ersetzen die auf Seite 116 im Regelbuch. Du darfst sie fotokopieren, damit du sie ausschneiden und einkleben kannst.

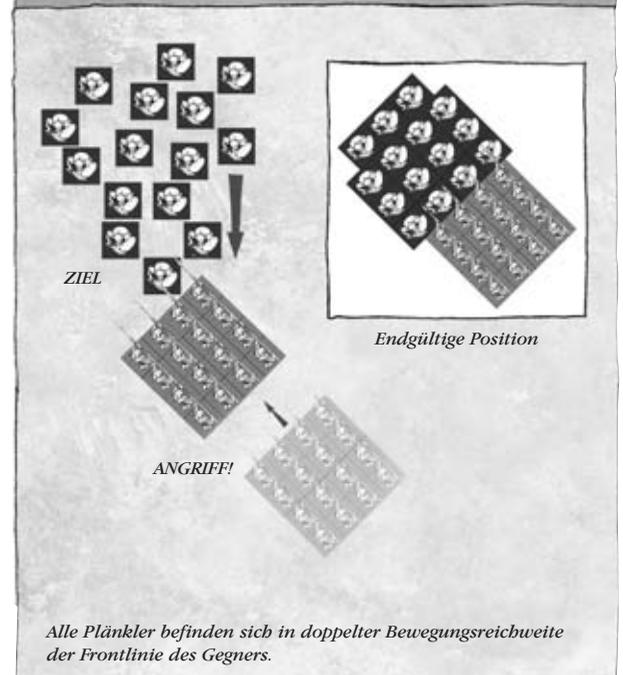
Angriff mit Plänklern (a)



Angriff mit Plänklern (b)



Angriff auf Plänker



Seite 245 (Das nächste Ziel) – ersetze den 1. Absatz durch:

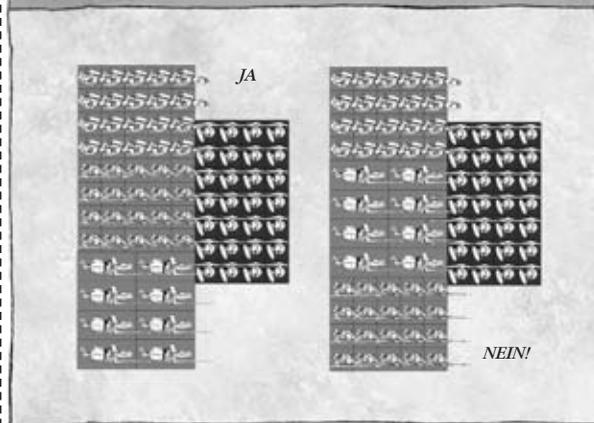
Ein Kämpfer muss immer auf das nächststehende Ziel schießen, da dieses die größte gegenwärtige Bedrohung darstellt. Ein Modell darf allerdings dann auf ein weiter entferntes Ziel schießen, wenn dieses leichter zu treffen ist oder wenn der nächststehende Gegner *betäubt* oder *am Boden* ist (siehe auch das unten stehende Diagramm). Wenn sich das näher stehende Ziel zum Beispiel in Deckung befindet, darf auf einen weiter entfernten Gegner geschossen werden, der im Offenen steht und ein leichteres Ziel bietet.

Seite 239 – ersetze die TRUPPEN WÄHLEN Tabelle durch:

| Armeewert | EINHEITEN | | |
|------------------|-----------|-------|--------|
| | Kern | Elite | Selten |
| Weniger als 2000 | 2+ | 0-3 | 0-1 |
| 2000 oder mehr | 3+ | 0-4 | 0-2 |
| 3000 oder mehr | 4+ | 0-5 | 0-3 |
| 4000 oder mehr | 5+ | 0-6 | 0-4 |
| Weitere +1,000 | +1 | +0-1 | +0-1 |

Seite 268 – ersetze Abb. 2b, Abb. 3 & Abb. 5 durch die hier gezeigten Abbildungen:

Abb. 2b



Seite 138 (ZAUBERPATZER-TABELLE) – ersetze Ergebnis 2 durch:

Zauberpatzer-Tabelle

Wirf 2W6 während dein Gegner irrsinnig und boshaft vor sich hin kichert

2W6 Ergebnis

- 2 Die gesammelte magische Energie explodiert in einem Inferno. Modelle in direktem Kontakt mit dem Zauberer (Freund und Feind) und/oder das Reittier des Charaktermodells erleiden einen Treffer der Stärke 10, ebenso wie der Zauberer.

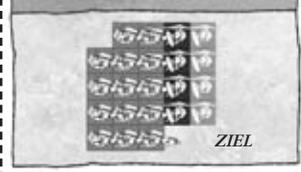
Seite 239 (CHARAKTERMODELLE WÄHLEN) – ersetze den Absatz unter der Tabelle durch:

In diesem Fall kann eine 1500-Punkte-Armee also maximal drei Charaktermodelle enthalten, von denen maximal drei Helden und keiner ein Kommandant sein kann. In einer 3500-Punkte-Armee dürften maximal sechs Charaktermodelle mit bis zu zwei Kommandanten enthalten sein. Die Armee muss nicht die maximale Anzahl von Charaktermodellen und/oder Kommandanten enthalten.

Seite 269 (LEICHTE KAVALLERIE) – ersetze dritten Absatz durch:

- 3) Wenn eine Einheit Leichter Kavallerie sich sammelt, nachdem sie im vorherigen Spielzug freiwillig geflohen ist, darf sie sich in der Bewegungsphase dieses Spielzugs normal bewegen.

Abb. 5



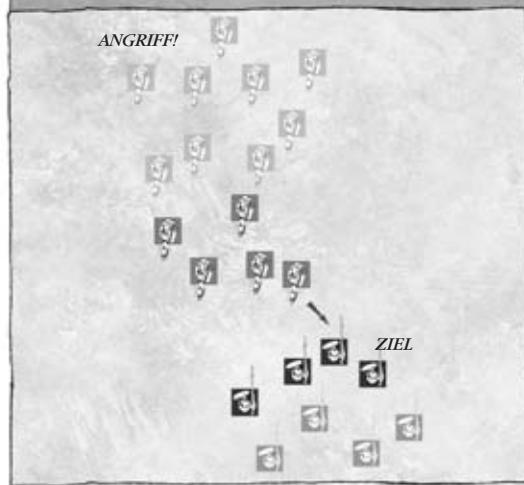
WARHAMMER-REGELBUCH
Seite 262 – Der Appendix für ungewollte Angriffe auf Seite 262 im Warhammer-Regelbuch hat zu einigen dubiosen Taktiken geführt und Verwirrung gestiftet und sollte deshalb ignoriert werden.

Seite 273 (5. NAHKAMPF) – ersetze den Absatz „Trefferwurf“ durch:

Trefferwurf

Sieh auf der Trefferwurftabelle auf der nächsten Seite nach, welches W6-Ergebnis du zum Treffen brauchst. Wenn du Kavalleriemodelle angreifst, verwendest du das KG des Reiters. Gegen berittene Monster verwenden Reiter und Monster jeweils ihr eigenes KG. Ein Wurf von 1 verfehlt immer und eine 6 trifft immer, unabhängig vom Kampfgeschick.

Abb. 3



Seite 102 (DIE ARMEESTANDARTE) – ersetze den 2. Absatz durch:

Der Armeestandartenträger darf nicht der General der Armee sein (wenn nicht anders im Armeelisteintrag des Charaktermodells beschrieben), selbst dann, wenn er den höchsten Moralwert der Armee hat. Anders als normale Standarten kann die Armeestandarte nicht weitergereicht werden, wenn der Träger ausgeschaltet wird. Fällt der Armeestandartenträger, kann die Armeestandarte auf die gleiche Weise wie eine normale Standarte erbeutet werden.

Seite 81 – Ersetze den 2. Absatz in der ersten Spalte und die ersten beiden Absätze von „Einheiten in Panik“ durch:

6) Befreundete Einheit innerhalb von 4 Zoll wird durch Beschuss oder Magie vernichtet

Wenn eine Einheit durch Beschuss oder Magie komplett ausgelöscht wird, müssen alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 4 Zoll am Ende der Phase einen Paniktest ablegen, es sei denn, die vernichtete Einheit ist ein einzelnes Modell mit weniger als 5 Lebenspunkten im Grundprofil.

EINHEITEN IN PANIK

Eine Einheit, die einen Paniktest verpatzt, flieht auf die gleiche Weise wie Einheiten, die im Nahkampf aufgerieben wurden, oder die vor einem Angriff fliehen. Fliehende Truppen geben ihre Formation auf und werden in einem ungeordneten Pulk 2W6 oder 3W6 Zoll vom Gegner und/oder der Quelle ihrer Panik wegbewegt, aber der Spieler darf innerhalb dieser Richtlinien entscheiden, wohin genau die Truppen fliehen. Genaue Regeln zu fliehenden Einheiten findest du im Kapitel *Nahkampf*.

Seite 102 – Ersetze den 3. Absatz von „Aufriebstests wiederholen“ durch:

Beachte, dass die Armeestandarte nur einen Wiederholungswurf für misslungene Aufriebstests gestattet, nicht für andere Moralwerttests, wie etwa Psychologietests oder Sammeltests. Wenn die Armeestandarte flieht, erlaubt sie auch keine Wiederholungswürfe mehr.

Seite 272 mittlere Spalte (ENERGIEWÜRFEL) – ersetze den vorletzten Absatz durch:

Fliehende oder ausgeschaltete Zauberer erzeugen keine Energiewürfel.

Seite 272 mittlere Spalte (BANNWÜRFEL) – ersetze vorletzten Absatz durch:

Fliehende oder ausgeschaltete Zauberer bringen keine Bannwürfel ein.

Seite 97 (NÄHE ZU BEFREUNDETEN TRUPPEN) – ersetze den zweiten Absatz durch:

Ein Charaktermodell, das sich innerhalb von 5 Zoll von einer befreundeten Einheit aus fünf oder mehr Modellen befindet, kann nur dann als Ziel herausgepickt werden, wenn es das nächstgelegene, legale Ziel ist. Diese Einschränkung ermöglicht es einem Charaktermodell, sich hinter der Schlachtlinie herumzubewegen, ohne eine unrealistische und unfaire Menge an Beschuss auf sich zu ziehen.

Seite 70 (RÜSTUNGSWÜRFEL) – ersetze den Absatz durch:

RÜSTUNGSWÜRFEL

Kämpfer, die verwundet wurden, dürfen einen Rüstungswurf (wenn sie über Rüstung und/oder Schild verfügen) und/oder einen Rettungswurf ablegen, wenn sie einen solchen besitzen. Dieser wird genauso wie bei Beschuss durchgeführt und es gelten die gleichen Regeln.

Seite 75 (VERFOLGUNGSBEWEGUNG) – ersetze den ersten Absatz durch:

VERFOLGUNGSBEWEGUNG

Nachdem sich alle fliehenden Truppen bewegt haben, verfolgen die siegreichen Einheiten. Um festzustellen wie weit würfelst du 2W6 bzw. 3W6, genauso wie bei Fluchtbewegungen, beginnend bei der Einheit mit der höchsten Einheitenstärke. Dies ist der sogenannte **Verfolgungswurf**. Liegt der Verfolgungswurf der Sieger gleich oder über dem Fluchtwurf der fliehenden Einheit, dann wurde diese auf der Flucht überrannt und ist automatisch vernichtet – die Männer werden auf der Flucht niedergeschlagen oder hoffnungslos verstreut und vom Spielfeld entfernt. Die Verfolger werden die volle, mit dem Verfolgungswurf ermittelte Distanz in Zoll in die direkte Richtung der fliehenden Truppen bewegt und gegebenenfalls durch diese hindurch, wenn ihre Bewegung größer ist als die der Fliehenden. Gelingt es der siegreichen Einheit nicht, die Fliehenden einzuholen, wird sie lediglich die erwürfelte Distanz in Richtung des fliehenden Gegners bewegt. Solange ihre Verfolgungsbewegung sie nicht in Kontakt mit einem neuen Gegner bringt, wie im folgenden beschrieben wird, bewegen sich siegreiche Truppen immer die volle erwürfelte Verfolgungsdistanz. Verfolgende Einheiten ignorieren während ihrer Verfolgungsbewegung eventuelle Abzüge durch Hindernisse und Gelände (mit Ausnahme von unpassierbarem Gelände), da ihr Sieg ihnen genug Schwung gegeben hat, um über Hecken hinwegzusetzen oder durch Unterholz zu stürmen.

Seite 75 (VERFOLGUNGSBEWEGUNG) – ersetze den ersten Absatz durch:

AUSGESCHALTETER REITER & MONSTER

Lebenspunktverluste von Reiter und Monster müssen separat vermerkt werden. Wenn das Monster ausgeschaltet wird, kann der Reiter zu Fuß weiterkämpfen, vorausgesetzt du hast ein entsprechendes Modell, das ihn repräsentiert. Wenn dagegen der Reiter ausgeschaltet wird, folgt das Monster mehr oder weniger seinen Instinkten und wird die ein oder andere (oder beide) Seite(n) attackieren. Bedenke, dass diese riesenhaften Kreaturen oft seit ihrer Geburt von ihrem Reiter aufgezogen werden und darum durch den Verlust ihres Herren sehr wahrscheinlich außer Kontrolle geraten. Führt sofort einen Moralwerttest gegen den Moralwert des Monsters durch (du darfst nicht den Moralwert des Generals verwenden, wenn er innerhalb von 12 Zoll ist).

Wenn der Test gelingt, darf der Spieler das Monster für den Rest des Spiels normal befehligen. Misslingt er, würfelst du mit einem W6 auf der Tabelle rechts. Sollte der Reiter im Nahkampf ausgeschaltet werden, musst du zuerst alle Folgen ermitteln (d.h. den Nahkampf zu Ende führen, bis eine Seite aufgerieben wird, danach Fluchtdistanz ermitteln und eventuell testen, ob sich das Monster wieder sammelt). Generell gilt, dass der Test zu Beginn des nächsten Spielzugs durchgeführt werden muss, in dem das Monster sich frei bewegen und handeln könnte.

Seite 142 (SPRÜCHE WÄHLEN) – ersetze den siebenten Absatz durch:

Sollten beide Seiten Zauberer einsetzen, dann würfeln für jeden Zauberer, um zu sehen, wer als erstes seine Sprüche bestimmt. Fang mit der Spruchauswahl für den ranghöchsten Zauberer an. Sollten zwei Zauberer in einer Armee die gleiche Lehre verwenden, so können sie doppelte Sprüche haben, jedoch kann kein Zauberer einen Spruch zweimal besitzen.

Seite 144 (FEUERSTURM DES VERDERBENS) – ersetze den Absatz durch:

FEUERSTURM DES VERDERBENS

Gelingt bei 11+

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit irgendwo auf dem Tisch gezaubert werden. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, bricht das Ziel in Flammen aus und erleidet W6 Treffer der Stärke 4. Das Ziel kann abhängig davon, wie lange es brennt, weitere Schäden erleiden. Um dies zu repräsentieren, würfeln beide Spieler mit einem W6. Wenn das Ergebnis des zaubernden Spielers kleiner oder gleich dem Ergebnis seines Gegners ist, erlöschen die Flammen und nichts weiter passiert. Sollte er jedoch höher würfeln, ist das von ihm erwürfelte Ergebnis die Anzahl weiterer Treffer mit Stärke 4, die das Ziel erleidet. Danach werfen beide Spieler erneut je einen W6, und der Prozess wiederholt sich solange, bis der Zauberer niedriger als sein Gegner würfelt.

Seite 145 (Destillation des Geschmolzenen Silbers) – ersetze den Absatz durch:

DESTILLATION GESCHMOLZENEN SILBERS

Gelingt bei 8+

Die *Destillation Geschmolzenen Silbers* ist ein *magisches Geschoss* mit einer Reichweite von maximal 24 Zoll. Wenn er erfolgreich gezaubert wurde, schießt ein Pfeil geschmolzenen Silbers auf das ausgewählte Modell zu und verursacht 2W6 Treffer der Stärke 4. Dies ist eine *Flammenattacke* und verursacht den doppelten Schaden bei brennbaren Zielen.

Seite 152 (MAGISCHE WAFFEN) – ersetze beide Absätze durch:

MAGISCHE WAFFEN

Obwohl dabei meistens Schwerter gemeint sind, können magische Waffen auch Äxte, Keulen, Speere, Bögen, Armbrüste usw. sein.

Ein Charaktermodell, das eine magische Nahkampfwaffe einsetzt, kann keine weitere Nahkampfwaffe benutzen (es sei denn, es ist ausdrücklich erlaubt, wie z.B. im Armeebuch Bretonia) – es kann zum Beispiel nicht in der einen Hand ein magisches Schwert und in der anderen ein normales Schwert führen. Du kannst aber einen Schild und eine magische Waffe einsetzen. Kein Charaktermodell darf mehr als eine magische Waffe tragen. Magische Waffen ignorieren immer jegliche Sonderregeln, die bei einer normalen Waffe des Typs zutreffen würden. Die jeweiligen Sonderregeln der magischen Waffe stehen immer in der Beschreibung und Erklärung der Waffe.

Seite 198 (TABELLE FÜR SIEGESPUNKTE) – ersetze den fünften Absatz durch:

Außerdem erhältst du Siegespunkte für Einheiten, die unter halbe Anfangsstärke (Sollstärke) reduziert wurden, und für unabhängige Einzelmodelle (Charaktermodelle, Streitwagen und Monster), die wenigstens die Hälfte ihrer Lebenspunkte verloren haben.

Seite 198 (TABELLE FÜR SIEGESPUNKTE) – ersetze den achten Absatz durch:

Teile das Spielfeld in vier gleich große Teile. Jedes Spielfeldviertel, auf dem sich wenigstens eine deiner Einheiten aufhält, deren Einheitenstärke mindestens 5 beträgt und die nicht flieht, ist 100 Siegespunkte wert. Um dir ein Spielfeldviertel zu verwehren, reicht es aus, wenn sich eine nicht fliehende, gegnerische Einheit darin befindet – sie braucht nicht Einheitenstärke 5 zu besitzen.