



GRUNDREGELN

ANMERKUNGEN DER DESIGNER, FEBRUAR 2024

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zu den Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

1.1 FRAKTIONEN, KRIEGSBÜCHER UND SCHLACHTENSAMMLUNGEN

F: Wo kann ich sehen, welche Fraktionen es gibt und welche Einheiten Teil jener Fraktionen sind?

A: Für jede Fraktion gibt es eine Sammlung aus Profilen für Offene Feldschlachten, in der alle Einheiten stehen, die Teil jener Fraktion sind. In jedem Kriegsbuch (Battletome) für Warhammer Age of Sigmar findest du eine solche Sammlung Profile für Offene Feldschlachten. Das Handbuch des Generals: Profile für Offene Feldschlachten, das als Download über warhammer-community.com verfügbar ist, enthält die Sammlungen der Profile für Offene Feldschlachten für jede Fraktion bei Warhammer Age of Sigmar.

1.2 MODELLE

F: Ist es okay, „Proxy-Modelle“ zu benutzen, die für andere Modelle stehen, die ich nicht habe, aber gerne im Spiel einsetzen möchte? Ist es zum Beispiel okay, die Miniatur eines Mordpriesters einzusetzen, um einen Blutgeweihten darzustellen? Oder Sturmgeschmiedete Ewige in den Farben der Hämmer Sigmars, um Sturmgeschmiedete Ewige eines anderen Sturmheers darzustellen?

A: Im Allgemeinen sollten keine Proxy-Modelle eingesetzt werden, denn ihr Einsatz kann andere Spieler (und manchmal auch dich selbst) verwirren und der Ästhetik und dem Spielerlebnis abträglich sein. Deshalb darf man Proxy-Modelle nur dann einsetzen, wenn man vor Spielbeginn die Erlaubnis des Gegners eingeholt hat.

1.4 ARMEEN

F: Wenn ich eine Einheit für meine Armee gewählt habe, kann ich dann bis zur Aufstellung der Einheit warten, bevor ich mich für Waffenoptionen oder Kommandomodelle entscheide?

A: Nein. Du musst bei der Auswahl der Einheit für deine Armee entscheiden, welche Optionen du für die Einheit wahrnehmen möchtest und ob sie unter Mindestgröße oder verstärkt ist.

F: Kann ich Informationen zur Zusammenstellung der Armee oder zu etwas, das eine meiner Einheiten während der Schlacht erhält (oder Ähnliches), vor meinem Gegner geheim halten?

A: Nein. Sofern es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, stehen alle Informationen, die nötig sind, um das Spiel zu spielen, beiden Spielern zur Verfügung.

F: Wenn ich mehr als einen General habe und jeder davon bewirkt, dass andere Einheitentypen als Linientruppen gelten, gelten dann alle jene Einheiten als Linientruppen, wenn ich den Rest meiner Armee zusammenstelle?

A: Ja.

F: Wenn ich mehr als einen General habe und einer davon getötet wurde, die anderen aber noch am Leben sind, addiere ich dann trotzdem 2 auf den Wurf, wenn ich die Heldenaktion Heroische Führung einsetze?

A: Ja.

F: Wenn eine Fähigkeit erlaubt, eine Ersatzeinheit aufzustellen, die „identisch“ mit der zerstörten Einheit ist (z. B. die Fähigkeit Hilferuf der Sturmgeschmiedeten Ewigen), was genau muss dann gleich sein?

A: Sofern nicht anders angegeben, hat die Ersatzeinheit die gleiche Anzahl Modelle wie die zerstörte Einheit zu Beginn der Schlacht, ist mit den gleichen Waffenoptionen bewaffnet und hat die gleiche Schlachtfeldrolle wie die ersetzte Einheit. Die Einheit gilt nicht als Teil eines Bataillons, und alle Effekte, die in der Schlacht auf die Einheit angewendet wurden, werden nicht auf die Ersatzeinheit angewendet.

1.4.1 ENDLOSZAUBER, ANRUFUNGEN UND FRAKTIONSSELBEN

F: Unter 1.4.1 steht, dass meine Armee für jeden ZAUBERER 1 Endloszauber enthalten darf. Wenn ich einem HELDEN die universelle Verbesserung Arkaner Foliant gebe, um ihn zu einem ZAUBERER zu machen, darf ich dann dadurch auch 1 weiteren Endloszauber in meine Armee aufnehmen?

A: Ja.

1.5.1 ENTFERNUNGEN MESSEN

F: Angenommen ich kann eine Einheit vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante aufstellen und ein Ziel wurde genau 12" entfernt von der Schlachtfeldkante aufgestellt. Kann ich meine Einheit so aufstellen, dass sie sich innerhalb von 6" um das Ziel befindet?

A: Ja.

1.5.5 MODIFIKATOREN AUF WÜRFE

F: Der maximal mögliche positive Modifikator auf einen Schutzwurf ist +1. Angenommen ich habe einen Wuchtmodifikator von -3 und mein Gegner hat einen Modifikator von +3 auf seinen Schutzwurf. Ist der endgültige Modifikator -2 (meine Wucht von -3, verrechnet mit dem Modifikator des Gegners, der nicht höher als +1 sein kann) oder 0 (meine Wucht verrechnet mit dem gesamten Modifikator des Gegners)?

A: 0. Zuerst werden alle Modifikatoren verrechnet, die für den Wurf gelten (positive und negative), erst danach werden die Beschränkungen angewendet. Siehe das Beispiel in der Randleiste neben Regel 1.5.5.

1.6 FÄHIGKEITEN UND EFFEKTE

F: Bei manchen Fähigkeiten steht, dass man etwas tun kann, zum Beispiel einen Würfel werfen. Welcher Spieler entscheidet, ob das passiert?

A: Wenn bei einer Fähigkeit „du“ angesprochen bist, bezieht sich das immer auf denjenigen Spieler, der die Einheit mit der Fähigkeit in seiner Armee hat oder dem die Armee gehört, für die die Treuefähigkeit gilt.

F: Manche Fähigkeiten treten ein, bevor oder nachdem etwas passiert. Wo dies der Fall ist, muss ich die Fähigkeit unmittelbar vorher oder nachher einsetzen?

A: Ja, „bevor“ oder „nachdem“ ist gleichbedeutend mit „unmittelbar bevor“ beziehungsweise „unmittelbar nachdem“.

F: Wie oft werden Fähigkeiten angewendet, wenn darin etwas von „mindestens einer Einheit“, „einer oder mehreren Einheiten“ oder Ähnlichem die Rede ist? Besagt eine Fähigkeit beispielsweise „addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken von Modellen innerhalb von 6“ um mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit“ und steht ein Modell innerhalb von 6“ um drei Modelle mit dieser Fähigkeit, addiere ich dann 1 auf die Trefferwürfe oder 3?

A: Die Fähigkeit wird einmal angewendet. In deinem Beispiel bedeutet das, dass 1 zu den Trefferwürfen addiert wird.

F: Wenn mehrere Fähigkeiten gleichzeitig eintreten, können sie sich dann gegenseitig aufheben?

A: Generell werden die Effekte von Fähigkeiten bei Warhammer Age of Sigmar nie gleichzeitig angewendet. Wenn zwei oder mehr Effekte gleichzeitig angewendet werden müssten, werden sie stattdessen gemäß Sektion 1.6.2 der Grundregeln einer nach dem anderen abgehandelt. Das bedeutet unter anderem, dass sich durch den Effekt einer Fähigkeit die Umstände für die folgenden Effekte ändern können. Beispielsweise könnte eine Fähigkeit bei einer Einheit tödliche Verwundungen verursachen, während gleichzeitig eine andere Fähigkeit einer Einheit erlaubt zu kämpfen, wenn sie sich innerhalb von 3" um den Feind befindet. Wird der Effekt, der tödliche Verwundungen verursacht, zuerst angewendet, kann der Effekt der zweiten Fähigkeit nur dann angewendet werden, wenn sich die Einheit immer noch in 3" um den Feind befindet, nachdem alle durch die tödlichen Verwundungen getöteten Modelle aus dem Spiel entfernt wurden.

F: Wenn bei einem Wurf oder für einen Profilverwert zwei oder mehr Modifikatoren gelten und einige davon positiv und andere negativ sind, gelten sie als einander widersprechend und verfallen daher?

A: Nein. Modifikatoren auf Würfe und Profilverwerte sind kumulativ. Ein Wurf oder ein Profilverwert kann daher von mehreren Fähigkeiten betroffen sein, die verschiedene Modifikatoren anwenden, positive wie negative; diese Modifikatoren widersprechen einander nicht und können alle angewendet werden.

F: Wenn zwei verschiedene Fähigkeiten einen Wert verdoppeln (oder halbieren), wird der Wert dann einmal verdoppelt (oder halbiert) oder zweimal?

A: Zweimal.

F: Der Einsatz mancher Fähigkeiten erfordert eine sichtbare Einheit. Wo dies der Fall ist, muss die gesamte Einheit sichtbar sein?

A: Nein, es genügt, wenn mindestens ein Modell der Einheit sichtbar ist.

F: Manchmal verweist eine Fähigkeit auf „dieses Modell“ oder „diese Einheit“ und manchmal auf „jenes Modell“ oder „jene Einheit“. Sind damit verschiedene Dinge gemeint?

A: Ja. Wenn eine Fähigkeit auf „dieses Modell“ oder „diese Einheit“ verweist, ist damit ein bestimmtes Modell oder eine bestimmte Einheit gemeint, das bzw. die die Fähigkeit hat, auch wenn es mehr als 1 Einheit mit jener Fähigkeit in deiner Armee gibt. Wenn eine Fähigkeit auf „jenes Modell“ oder „jene Einheit“ verweist, bezieht sie sich auf ein Modell bzw. eine Einheit, die in derselben Fähigkeit vorher definiert wurde.

F: Manchmal bezieht sich eine Fähigkeit auf ein befreundetes Modell, das sich innerhalb einer bestimmten Entfernung um „dieses Modell“ (oder „den Träger“, „diesen General“ usw.) befinden muss. Wo dies der Fall ist, müssen beide Modelle derselben Armee angehören?

A: Ja.

F: Manchmal erfordert eine Fähigkeit, dass man eine gerade Linie von einem Modell aus zieht, und alles, was sich unter jener Linie befindet, ist von der Fähigkeit betroffen. Ist auch das Modell von der Fähigkeit betroffen, von dem aus ich die Linie ziehe?

A: Nein.

F: Wenn eine Fähigkeit eingesetzt wird und der Effekt erlaubt, dass mehrere Einheiten gewählt werden (z. B. „wähle bis zu 3 befreundete Einheiten“), kann dann dieselbe Einheit auch mehrfach gewählt werden?

A: Nein.

Anmerkung: Eine vorherige Antwort, die anders lautete, wurde gestrichen.

F: Wenn bei einer Fähigkeit steht, dass sie eine Verwundung verhindert, verhindert sie dann auch eine tödliche Verwundung?

A: Nein, es sei denn, die Fähigkeit verhindert ausdrücklich tödliche Verwundungen. Umgekehrt gilt auch, dass eine Fähigkeit, die nur tödliche Verwundungen verhindert, nicht auch Verwundungen verhindert.

F: Wenn eine Fähigkeit einer Einheit erlaubt, zu „kämpfen“, bedeutet das dann, dass sie nachrücken und attackieren kann? Oder kann sie nur attackieren?

A: Sie kann nachrücken und attackieren (Grundregeln, 12.1.1).

F: Wenn ein Effekt einer Einheit erlaubt, nachzurücken, aber nicht festlegt, dass jene Einheit attackieren kann, kann jene Einheit nach dem Nachrücken sofort mit all ihren Nahkampfwaffen attackieren?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit von einer Fähigkeit betroffen ist, durch die eine Zahl zu einem Profilverwert addiert oder davon abgezogen wird, und dann von einer Fähigkeit betroffen ist, die einen Profilverwert auf einen bestimmten Wert setzt (wenn beispielsweise ein Akhelianer-König in der Heldenphase den Zauber Flammenwaffe wirkt und dann in der folgenden Angriffsphase die Fähigkeit Wellenreiter einsetzt), gelten dann beide Effekte?

A: Ja. Modifikatoren werden nach Effekten angewendet, die einen Profilverwert auf einen bestimmten Wert setzen. Im Beispiel oben

erhält die Stangenwaffe des Akhelianer-Königs durch die Fähigkeit *Wellenreiter* Schadenswert 3, was sich dann durch *Flammenwaffe* auf Schadenswert 4 erhöht.

F: Wenn die Geländeregeln für einen Erwachten Wildhain nicht länger benutzt werden (z. B. durch Zu Schutt zerschmettern), hören dann auch Regeln auf zu funktionieren, die mit dem Erwachten Wildhain interagieren? Zum Beispiel Orte der Macht und Aus den Tiefen des Waldes?

A: Nein.

F: Wenn eine Regel oder Fähigkeit (wie etwa *Schmutzige Tricks* oder *Himmliche Erlösung*) bewirkt, dass ein Spieler eine Anzahl Einheiten wählt und dann auf alle jene Einheiten einen Effekt anwendet, muss der Spieler dann zuerst alle Einheiten wählen, bevor der Effekt auf die erste Einheit angewendet wird?

A: Ja.

F: Wenn der Effekt einer Fähigkeit ausgelöst wird, „wenn der Träger zum ersten Mal getötet wird“, und der Träger einen Test besteht, wodurch verhindert wird, dass er getötet wird, kann er dann die Fähigkeit erneut einsetzen?

A: Nein.

F: Wenn ein Effekt die Sicht zwischen zwei Modellen versperrt (wie im Fall eines Wildhain-Geländestücks), versperrt er dann auch die Sicht auf einen Endloszauber oder auf einen Punkt auf dem Schlachtfeld (zum Beispiel für den Zauber *Sonneneruption*)?

A: Ja.

F: Was geschieht, wenn zwei Regeln oder Fähigkeiten einen Profilwert gleichzeitig auf einen bestimmten Wert setzen? Zum Beispiel könnte die Fähigkeit *Eifriger Mörder* den Attackenwert eines Grabgespensts auf 6 setzen, während das Grabgespenst gleichzeitig von der Krone der dunklen Geheimnisse betroffen ist, die seinen Attackenwert auf 1 setzt.

A: Diese Effekte gelten als gleichzeitige Effekte (siehe 1.6.2). Das bedeutet, dass die Fähigkeit des Spielers, der gerade am Zug ist, von der Fähigkeit seines Gegners überschrieben wird, die danach angewendet wird.

F: Wann wird die Kontrolle über Ziele ermittelt und erhalten die Spieler Siegespunkte: vor, nach oder gleichzeitig mit anderen Fähigkeiten, die am Ende des Zugs eingesetzt werden?

A: Nach allen solchen Fähigkeiten.

F: Wenn eine Fähigkeit erlaubt, dass eine Einheit gewählt wird, um zu kämpfen, nachdem eine andere befreundete Einheit gekämpft hat (z. B. die Fähigkeit *Befehlshaber der Tyrannen des Blutdämons der Wut des Khorne*), muss dann die gewählte Einheit infrage kommen, zu kämpfen?

A: Ja (Grundregeln, 12.1).

3.1 RESERVEEINHEITEN UND BESCHWORENE EINHEITEN

F: Zählen Einheiten wie *Fanatics* oder *Assassinen*, die sich in anderen Einheiten verstecken, oder Einheiten der *Himmelherrscher der Kharadron*, die an Bord von anderen Einheiten sind, als Reserveeinheiten?

A: Nur wenn die Einheit, in der sie sich befinden, in Reserve ist. Eine Reserveeinheit ist eine Einheit, die an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld aufgestellt wird. Einheiten, die auf dem Schlachtfeld sind, sind keine Reserven, selbst wenn die Modelle selbst nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind.

6.0 BEFEHLSPUNKTE

F: Manchmal erhält ein Modell einmalig Befehlspunkte zu Beginn der ersten Schlachtrunde oder einmalig in einer späteren Schlachtrunde. Verfallen auch solche Befehlspunkte am Ende der Schlachtrunde?

A: Ja.

F: Wenn ich mehr als einen General haben und sich alle davon zu Beginn meiner Heldenphase auf dem Schlachtfeld befinden, erhalte ich dann 1 Befehlspunkt für jeden von ihnen?

A: Nein, du erhältst dennoch nur 1 Befehlspunkt.

6.1 BEFEHLSFÄHIGKEITEN EINSETZEN

F: Manche Befehle erhalten alle Einheiten in einer bestimmten Entfernung um das Modell, das den Befehl erteilt. Kann eine Einheit, die in derselben Phase bereits einen Befehl erhalten hat, einen solchen Befehl erhalten?

A: Nein.

F: Wenn eine Fähigkeit erlaubt, dass eine Einheit einen Befehl erhält, ohne dass der Befehl erteilt wird und ohne dass dies einen Befehlspunkt kostet, gilt dann dennoch die Beschränkung, dass man die gleiche Befehlsfähigkeit nicht mehr als einmal pro Phase einsetzen kann?

A: Ja.

F: Wenn eine Fähigkeit mir erlaubt, denselben Befehl mehr als einmal in derselben Phase zu erteilen, kann ich den Befehl *Neupositionierung* mehreren infragekommenden Einheiten sofort erteilen, nachdem sich 1 feindliche Einheit bewegt hat?

A: Ja.

F: Wenn eine Fähigkeit mir erlaubt, denselben Befehl mehr als einmal in derselben Phase zu erteilen, „kann ich den Befehl *Warten ... Feuer!* mehreren infragekommenden Einheiten sofort erteilen, nachdem 1 feindliche Einheit angegriffen hat?

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit den Befehl *Im Laufschrift* erhält, gelten dann Regeln, die *Rennenwürfe* betreffen, immer noch?

A: Nein.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN AUS FRÜHEREN KRIEGSBÜCHERN

Die Befehlsfähigkeiten in den *Battletomes* vorheriger Ausgaben von *Warhammer Age of Sigmar* sind in einem anderen Format geschrieben als jene in den neueren *Kriegsbüchern*. Jene Befehlsfähigkeiten sollten nach den folgenden Richtlinien mit den neuesten Grundregeln eingesetzt werden (siehe Abschnitt 6.1 der Grundregeln).

- Bei den meisten älteren Befehlsfähigkeiten steht, welche Einheit von dem Befehl profitiert und dass eine andere Einheit innerhalb einer bestimmten Entfernung um jene Einheit sein muss. Wo dies der Fall ist, ist die Einheit, die von dem Befehl profitiert, die Einheit, die den Befehl erhält, und die Einheit, von der aus die Entfernung gemessen wird, ist die Einheit, die den Befehl erteilt. Bei älteren Befehlsfähigkeiten steht außerdem die Entfernung, über die der Befehl erteilt werden kann. Wo dies der Fall ist, benutze die bei der Befehlsfähigkeit angegebene Entfernung statt der in Abschnitt 6.1 der Grundregeln. Die Befehlsfähigkeit *Herr der Blutigen Jagd* auf der Schriftrolle des *Wrath of Khorne Bloodthirsters* lautet beispielsweise:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Tust du dies, wähle 1 befreundete **DÄMONEN**-Einheit des **KHORNE** vollständig innerhalb von 16" um ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Bis zum Ende der Phase kannst du Trefferwürfe für Attacken der gewählten Einheit wiederholen.“

Diesen Befehl erteilt eine befreundete Einheit mit dieser Befehlsfähigkeit (kommen mehrere infrage, entscheidest du, welche den Befehl erteilt), und 1 befreundete **KHORNE-DÄMON**-Einheit vollständig innerhalb von 16" um die den Befehl erteilende Einheit erhält den Befehl.

- Bei manchen älteren Befehlsfähigkeiten steht, dass der Effekt der Befehlsfähigkeit für mehrere Einheiten in einer bestimmten Entfernung um die den Befehl erteilende Einheit gilt (zum Beispiel für alle befreundeten Einheiten mit einem bestimmten Schlüsselwort). Wo dies der Fall ist, erteilt und erhält dasselbe Modell den Befehl, obwohl der Effekt des Befehls die angegebenen Einheiten innerhalb der angegebenen Reichweite betrifft. Das Modell, das den Befehl erteilt hat, kann in jener Phase keinen anderen Befehl erteilen oder erhalten (da ein Modell nicht mehr als 1 Befehl pro Phase erteilen kann und eine Einheit nicht mehr als 1 Befehl pro Phase erhalten kann), in einer späteren Phase kann es dies aber wieder, selbst wenn der Effekt des Befehls länger währt als nur für die Phase, in der er erteilt wurde. Die anderen Einheiten, die vom Effekt des Befehls profitieren, gelten nicht als Einheiten, die den Befehl erhalten haben (könnten also in derselben Phase noch einen Befehl erhalten).
- Manche älteren Befehlsfähigkeiten betreffen nur eine einzige Einheit, meist jene, die den Befehl erteilt hat, oder betreffen überhaupt keine Einheiten. Wo dies der Fall ist, gehen wir davon aus, dass diejenige Einheit den Befehl erteilt und erhält, die in der Befehlsfähigkeit angegeben ist.
- Bei manchen älteren Befehlsfähigkeiten in der Treuefähigkeiten-Sektion eines Battletomes steht, dass sie von Modellen „mit dieser Befehlsfähigkeit“ eingesetzt werden können. Wo dies der Fall ist, können nur **HELDEN** jener Fraktion (oder Unterfraktion) den Befehl erteilen, die die fragliche Treuefähigkeit einsetzen darf. Einheitenchampions können diese Befehle nicht erteilen.
- Manche ältere Befehlsfähigkeiten besagen, dass sie nicht mehr als einmal pro Phase eingesetzt werden können oder dass eine Einheit nicht mehr als einmal von ihnen profitieren kann. Diese Beschränkungen können ignoriert werden, denn die Grundregeln erlauben den mehrfachen Einsatz einer Befehlsfähigkeit innerhalb derselben Phase nicht mehr.
- Bei manchen älteren Befehlsfähigkeiten steht nicht, wann sie eingesetzt werden. Wo dies der Fall ist, kann die Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase eingesetzt werden.

7.0 HELDENPHASE

F: In 7.0 steht „außerdem kannst du in deiner Heldenphase mit befreundeten **ZAUBERERN** Zauber zu wirken versuchen [...] und mit beiden Endloszauber aufzulösen versuchen“, aber in 19.3.2 steht „zu Beginn der Heldenphase kann jeder Spieler [...] 1 Endloszauber aufzulösen versuchen“. Was hat Vorrang?

A: 19.3.2 hat Vorrang vor 7.0.

7.1 HELDEN UND HELDENAKTIONEN

F: Kann ein **HELD** in Reserve gewählt werden, eine Heldenaktion auszuführen?

A: Nein.

F: Besteht eine **HELDEN**-Einheit aus mehreren Modellen, führt sie dann Heldenaktionen als Einheit aus oder kann jedes einzelne Modell eine Heldenaktion ausführen?

A: Die Einheit führt Heldenaktionen als Einheit aus.

8.0 BEWEGUNGSPHASE

F: Manche Fähigkeiten erlauben, dass eine Einheit „am Ende der Bewegungsphase“ aufgestellt wird. Kann sich eine Einheit noch bewegen, nachdem sie auf diese Weise aufgestellt wurde?

A: Nein. Dinge, die am Ende der Phase geschehen, geschehen nach allen normalen Aktivitäten, die in jener Phase stattfinden. Im Fall der Bewegungsphase bedeutet das, dass sie stattfinden, nachdem alle Bewegungen ausgeführt wurden.

F: Manche Fähigkeiten erlauben, dass eine Einheit aufgestellt wird, „anstatt eine normale Bewegung auszuführen“. Zählt eine Einheit, die mittels einer solchen Fähigkeit aufgestellt wird, als bewegt?

A: Nein, es sei denn, die Fähigkeit besagt ausdrücklich etwas anderes.

F: Wenn eine Einheit, die den Befehl Neupositionierung erhält, im selben Zug auch den Befehl Warten ... Feuer! erhält, kann jene Einheit dann schießen?

A: Nein.

F: Kann eine Einheit eine Bewegung auf halbem Weg die Mauer eines Geländestücks empor beenden?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit von einem Geländestück auf das Schlachtfeld hinabspringen, wenn die Entfernung zum Schlachtfeld größer ist als der Bewegungswert der Einheit?

A: Nein.

9.0 BEWEGUNG

F: Wenn eine Fähigkeit den Bewegungswert einer Einheit halbiert, aber nicht besagt, dass auf- oder abgerundet wird, wird dann überhaupt nicht gerundet, sondern der tatsächliche Bruch benutzt?

A: Ja.

F: Manchmal wird eine Fähigkeit eingesetzt, nachdem sich ein Modell bewegt. Wo dies der Fall ist, kann ich (vorausgesetzt, das Modell darf sich bewegen) entscheiden, dass das Modell an Ort und Stelle stehen bleibt, und die Fähigkeit dennoch einsetzen?

A: Ja. Die Regeln von Warhammer Age of Sigmar erlauben, dass du entscheidest, dass sich ein Modell, das sich bewegen darf, 0" weit bewegt. Wenn du dies tust, kann das Modell aber nicht gleichzeitig von einer Fähigkeit profitieren, die erfordert, dass es stationär bleibt.

F: Manche Fähigkeiten können „statt einer normalen Bewegung“ eingesetzt werden. Kann ich eine solche Fähigkeit einsetzen, wenn die Einheit keine normale Bewegung ausführen darf (z. B. wenn sie sich innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit befindet)?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit einen zufälligen Bewegungswert hat, wird dieser dann ermittelt, bevor oder nachdem der Spieler entscheidet, dass die Einheit rennt?

A: Danach.

9.3 GELÄNDE

F: Warum dürfen beliebige Modelle auf beliebige Geländestücke klettern?

A: Aus Gründen der Einfachheit und der besseren Spielbarkeit erlauben die Regeln, dass beliebige Modelle beliebige Geländestücke erklimmen. Wenn ihr möchtet, könnt ihr entscheiden, dass sich Modelle nur an Orte bewegen können, die sie „in echt“ erreichen könnten, aber damit eine solche Hausregel funktioniert, werdet ihr oft etwas gesunden Menschenverstand bemühen müssen.

F: Kann ein Geländestück über mehrere Züge hinweg erklettert werden? Kann ein Modell ein Geländestück emporrennen oder ein Geländestück hinauf angreifen?

A: Ja. Ein Modell kann mehrere Züge damit verbringen, ein besonders hohes Geländestück zu erklimmen. (Ihr werdet euch merken müssen, in welcher Höhe und Position es jeden Zug beendet, und Entfernungen und Sichtbarkeit bestimmen, als befände sich das Modell tatsächlich an jener Position.)

F: Kann ein Modell ein Geländestück hinauf oder hinab angreifen?

A: Ja. Wie bereits bemerkt, gehen wir der Einfachheit und der besseren Spielbarkeit halber davon aus, dass beliebige Modelle beliebige Geländestücke erklimmen und dabei eine Bewegung an einem beliebigen Punkt beenden können.

9.4 FLIEGEN

F: Wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber verhindert, dass ein Modell fliegen kann, bedeutet das dann, dass es sich überhaupt nicht bewegen kann?

A: Nein, es bedeutet lediglich, dass für es nicht die Regeln für das Fliegen gelten.

10.0 FERNKAMPFPHASE

F: Wenn eine Einheit, die den Befehl Neupositionierung erhält, im selben Zug auch den Befehl Warten ... Feuer! erhält, kann jene Einheit dann schießen?

A: Nein.

F: In 10.0 steht „führst du mit jedem ihrer Modelle Fernkampf-attacken aus, bis du mit allen Modellen der Einheit geschossen hast, mit denen du schießen willst“, aber in 13.1 steht „musst du, bevor du Attacken ausführst, für jede Attacke, die Modelle der Einheit ausführen, eine Einheit als Ziel wählen (die Attacken müssen nicht alle dasselbe Ziel haben)“. Was hat Vorrang?

A: 13.1 hat Vorrang vor 10.0.

F: Kann ich eine befreundete Einheit auch dann wählen, um mit ihr zu schießen, wenn sie keine Fernkampfaffen hat (z. B. eine Krondgrat-Inkarnation von Ghur)?

A: Nein.

12.2 NACHRÜCKEN

F: Kann die nächste feindliche Einheit zu Beginn einer Nachrücken-Bewegung auch eine Einheit sein, die für befreundete Modelle unerreichbar oder nicht sichtbar ist?

A: Ja. Rein die Entfernung ist entscheidend, Erreichbarkeit oder Sichtbarkeit spielen keine Rolle.

F: Wenn es eine Fähigkeit einer Einheit ermöglicht, weiter als die üblichen 3" nachzurücken, kann die Einheit dann in der Nahkampfphase nachzurücken und attackieren, wenn sie weiter als 3" vom Feind entfernt ist?

A: Nein, es sei denn, die Fähigkeit besagt dies ausdrücklich.

F: Manche Fähigkeiten ermöglichen einer Einheit, zweimal nachzurücken und zu attackieren, andere ermöglichen es einer Einheit, sofort ein zweites Mal nachzurücken und zu attackieren. Was ist der Unterschied?

A: Im ersten Fall kannst du die Einheit im Verlauf der Nahkampfphase zweimal statt einmal wählen, um mit der Einheit zu kämpfen. Im zweiten Fall kannst du mit der Einheit zweimal unmittelbar hintereinander kämpfen. Im ersten Fall hat also dein Gegner Gelegenheit, eine Einheit zu wählen, die kämpft, bevor deine Einheit wieder kämpfen kann, im zweiten Fall nicht.

F: Was geschieht, wenn eine Einheit nachrückt, die durch Verluste in zwei Gruppen zerfallen ist?

A: Eine Einheit muss jede Art Bewegung als eine einzige Gruppe beenden, das gilt auch für Nachrücken-Bewegungen. Wenn dies aus irgendeinem Grund unmöglich ist, kann sein kein Modell der Einheit bewegen.

F: Kann ein Modell mit einer Fähigkeit, die es ihm ermöglicht, nachzurücken und zu attackieren, wenn es stirbt, diese Fähigkeit auch dann einsetzen, wenn seine Einheit am Ende der Nahkampfphase kämpfen muss?

A: Ja.

F: Was geschieht, wenn ein befreundetes Modell eine Nachrücken-Bewegung ausführt und es dabei mehr als 1 feindliche Einheit gibt, die ihr am nächsten ist (wenn die feindlichen Einheiten dem befreundeten Modell am nächsten, dabei aber gleich weit entfernt sind)?

A: Der Spieler, der die Einheit befiehlt, die die Nachrücken-Bewegung ausführt, entscheidet, welche der feindlichen Einheiten als die nächste gilt.

12.4 ZUERST- UND ZULETZT-ZUSCHLAGEN-EFFEKTE

F: Wenn eine Einheit vom Zuletzt-zuschlagen-Effekt betroffen ist und nach dem Kämpfen innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit ist, die in jener Phase noch nicht gekämpft hat, kann jene feindliche Einheit nun kämpfen?

A: Ja.

F: Wenn eine Fähigkeit auf eine Einheit den Zuletzt-zuschlagen-Effekt anwendet (z. B. die Kampfeigenschaft Welle des Schreckens des Nachtspuks), eine andere Fähigkeit jener Einheit aber erlaubt, „sofort“ zu kämpfen (z. B. die Fähigkeit Tödliche Koordination der Seelenbrand-Grabesfürsten), kann jene Einheit dann sofort kämpfen?

A: Ja.

13.3 ATTACKENABFOLGE

F: Manche Fähigkeiten, wie etwa die Fähigkeit Berserkerwut der Vulkrit-Berserker, ermöglicht es Modellen einer Einheit, wenn sie getötet werden, zu kämpfen, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden. Wann sollten jene Attacken abgehandelt werden? Gibt es eine Kettenreaktion, wenn zwei Einheiten gegeneinander kämpfen und beide Fähigkeiten haben, die es Modellen erlauben, zu kämpfen, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden?

A: Wenn derartige Fähigkeiten abgehandelt werden, handelt zuerst alle Attacken ab, die jene Einheit ausführt, die gewählt wurde, um zu kämpfen. Bevor getötete Modelle entfernt werden, können alle Modelle, die kämpfen können, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden, eine Nachrücken-Bewegung ausführen (gemäß den normalen Regeln für Nachrücken-Bewegungen; die Einheit muss nach der Bewegung in Formation sein), danach müssen sie attackieren. Nachdem die Attacken aller Modelle abgehandelt wurden, die kämpfen können, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden, entfernt alle getöteten Modelle.

In jeder Phase hat jede Einheit pro attackierender Einheit nur eine Gelegenheit, zu kämpfen, bevor ihre Modelle aus dem Spiel entfernt werden. Wenn also Einheit A gegen Einheit B kämpft und beide Modelle enthalten, die kämpfen können, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden, wird wie folgt verfahren:

1. Einheit A kämpft, wobei die Attackenabfolge für all ihre Attacken abgehandelt wird, deren Ziel Einheit B ist.
2. Bevor getötete Modelle entfernt werden, rücken manche Modelle von Einheit B nach und attackieren.
3. Bevor Modelle entfernt werden, die durch Attacken in Schritt 2 getötet wurden, rücken manche Modelle von Einheit A nach und attackieren.
4. Alle getöteten Modelle von Einheit B werden entfernt. Keine weiteren Modelle aus Einheit B können kämpfen, wenn sie getötet werden, auch solche nicht, die in Schritt 3 getötet wurden.
5. Alle getöteten Modelle von Einheit A werden entfernt.

14.0 VERWUNDUNGEN

F: Kann eine Attacke mit einem Schadenswert, der höher als 1 ist, mehr als ein Modell töten?

A: Ja, aber nur Modelle derselben feindlichen Einheit.

F: Gilt eine Verwundung oder tödliche Verwundung, die verhindert wird, immer noch als einem Modell zugewiesen?

A: Nein.

F: Wenn ein Modell aus dem Spiel entfernt wird, während ihm Verwundungen zugewiesen sind, es aber nicht getötet wird, bedeutet das, dass ich jenem Modell nicht länger Verwundungen zuweisen kann, also auch nicht der Einheit des Modells?

A: Nein. Die jenem Modell zugewiesenen Verwundungen haben keinen weiteren Effekt und du musst weitere Verwundungen, die zugewiesen werden müssen, normal der Einheit jenes Modells zuweisen.

F: Wenn sich eine Regel auf den Wundenwert einer Einheit bezieht, was genau ist dann damit gemeint?

A: Damit ist der Wert gemeint, der neben dem Wort „Wunden“ auf der Truppenschriftrolle der Einheit steht. Beachte, dass dieser Wert weder mit der Anzahl der Modelle in der Einheit multipliziert noch durch der Einheit zugewiesene Verwundungen modifiziert wird. Hat ein bestimmtes Modell einer Einheit einen anderen Wundenwert als der Rest der Modelle der Einheit, so ist der Wundenwert der Einheit dennoch der Wert, der neben dem Wort „Wunden“ steht, selbst wenn alle anderen Modelle der Einheit getötet wurden.

14.2.1 GETÖTETE MODELLE KEHREN ZURÜCK

F: Wenn ein getötetes Modell in eine Einheit zurückkehrt, muss dies dann ein Modell sein, das ursprünglich auch Teil der Einheit war, in die es zurückkehrt?

A: Ja.

F: Wenn ein Modell getötet wird und später im selben Zug in seine Einheit zurückkehrt, zählt es dann für Kampfschocktests als getötet? Falls es getötet wird, zurückkehrt und erneut getötet wird, zählt es dann als zweimal getötet?

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Muss ich Beschränkungen beachten, die galten, als ich eine Einheit für meine Armee gewählt habe, wenn ich ein Modell in jene Einheit zurückkehren lasse?

A: Nein. Wenn beispielsweise nur 1 von je 5 Modellen der Einheit eine bestimmte Waffe haben kann, kannst du ein getötetes Modell mit jener Waffenoption auch dann in die Einheit zurückkehren lassen, wenn die Einheit weniger als 4 andere Modelle enthält.

14.3 RETTUNG

F: Wenn ein Effekt eine Verwundung oder tödliche Verwundung, die einer befreundeten Einheit zugewiesen würde, stattdessen auf eine andere befreundete Einheit überträgt (zum Beispiel durch Selbstlose Beschützer der Saurus-Wächter oder Untote Lakaien des Nekromanten), kann dann ein Rettungswurf ausgeführt werden, wenn sie jener zweiten Einheit zugewiesen wird?

A: Nein, es sei denn, die Fähigkeit besagt dies ausdrücklich (zum Beispiel im Fall der Fähigkeit *Königliches Gefolge* des Goldrunenvaters).

*F: Manche Fähigkeiten erlauben, einen Würfel zu werfen, um eine Verwundung oder tödliche Verwundung zu verhindern, wobei aber je nach Wurf Ergebnis ein anderer Effekt eintritt (z. B. bei der Fähigkeit *Seelengeschmiedete Wächter auf der Truppenschriftrolle der Praetoren*). Gelten solche Fähigkeiten als Rettung und ist der damit verbundene Wurf ein Rettungswurf?*

A: Ja.

17.0 GELÄNDE

F: Gilt ein Geländestück als Teil des Schlachtfelds?

A: Ja.

*F: Manche Fraktionen können ihrer Armee nach Beginn der Schlacht Geländestücke hinzufügen. Beziehen sich die Begriffe **Fraktionsgelände** (17.0.3) und **Fraktionsgeländestück** (23.0) auf alle Geländestücke mit **Fraktionsgeländeschriftrolle**, auch solche, die der Armee hinzugefügt werden?*

A: Ja.

17.1.4 WILDHAIN-GELÄNDE

F: Blockieren Wildhain-Geländestücke und Erwachter-Wildhain-Fraktionsgeländestücke die Sicht auf Endloszauber und Anrufungen auf die gleiche Weise wie die Sicht zwischen Modellen?

A: Ja.

17.2 BESATZUNGEN

F: Kann eine Einheit, die nach Beginn der Schlacht aufgestellt wird, als Besatzung aufgestellt werden?

A: Nein.

F: Kann ich eine Einheit auf einem besetzbaren Geländestück aufstellen, ohne dass die Einheit Teil der Besetzung ist?
A: Nein.

F: Manchmal ist es unmöglich, 1 oder mehrere Modelle einer Einheit aufzustellen. 17.2.3 besagt zum Beispiel: „Wenn ein besetzbares Geländestück mit Besetzung eingerissen wird, [...] [müssen die] überlebenden Modelle der Besetzung [...] innerhalb von 6" um das Geländestück und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden.“ Was geschieht, wenn ein Modell nicht auf diese Weise aufgestellt werden kann?

A: Das Modell wird aus dem Spiel entfernt und zählt nicht als getötet.

F: Gilt eine Einheit einer Besetzung in Hinblick auf strategische und taktische Vorhaben als auf dem Schlachtfeld?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit einer Besetzung als Ziel für eine Fähigkeit gewählt werden, die erfordert, dass ich eine Einheit wähle, die „auf dem Schlachtfeld“ ist (z. B. Bastian Carthalos' Fähigkeit Der Donnergeborene)?

A: Ja.

F: Gilt ein General, der Teil einer Besetzung ist, in Hinblick auf das Erzeugen eines Befehlspunkts als auf dem Schlachtfeld?

A: Ja.

18.0 ZIELE

F: Wenn ich eine Miniatur als Zielmarker benutze, zählt sie dann als Geländestück? Kann sie die Sicht blockieren oder die Bewegung einer Einheit beeinflussen?

A: Nein zu allen Fragen. Ein Zielmarker ist nur ein Objekt, das man benutzt, um die Position eines Ziels auf dem Schlachtfeld zu markieren. Wenn du ein Modell an den Ort bewegen möchtest, den ein Zielmarker einnimmt, ist es vollkommen akzeptabel, den Marker zur Seite zu bewegen, solange nur Entfernungen anhand der ursprünglichen Position des Markers bestimmt werden.

F: Kann ich einen Endloszauber, eine Anrufung oder ein Fraktionsgeländestück benutzen, um die Kontrolle über ein Ziel zu erlangen?

A: Nein.

F: In 18.1 steht: „Wenn ein Ziel auf der Grenze zwischen zwei Territorien platziert wird, gilt es als **innerhalb** von beiden Territorien.“ Bedeutet das, ein solches Ziel gilt als **vollständig innerhalb** von beiden Territorien?

A: Nein. Auf die gleiche Weise gilt ein Ziel, das sich auf der Grenze zwischen dem Territorium eines Spielers und einem Teil des Schlachtfelds, das nicht Territorium eines Spielers ist (oft als Niemandsland bezeichnet), befindet, als innerhalb des Territoriums jenes Spielers, aber nicht als vollständig innerhalb und nicht als vollständig außerhalb des Territoriums jenes Spielers.

F: In 18.1.2 steht: „Befinden sich Modelle einer Einheit innerhalb von 6" um zwei oder mehr Ziele, so musst du 1 dieser Ziele wählen, das Modelle dieser Einheit beanspruchen.“ Kann ich entscheiden, dass einige Modelle der Einheit das eine und andere Modelle der Einheit andere Ziele beanspruchen?

A: Nein.

F: Kann eine einzige Einheit gleichzeitig ein Ziel und ein Geländestück beanspruchen?

A: Ja.

19.0 ZAUBERER

F: Wenn ein Zauber auf zwei verschiedenen Schriftrollen auftaucht und auf beiden den exakt gleichen Namen hat, kann ich dann beide im selben Zug einsetzen?

A: Nein.

19.1.2 ZAUBER BANNEN

F: Wenn ein **HELD**, der kein **ZAUBERER** ist, aber die Fähigkeit hat, Zauber zu bannen (z. B. ein Runelord) die Heldenaktion Heroische Willenskraft ausführt, kann er dann in der gegnerischen Heldenphase einen zusätzlichen Zauber bannen?

A: Nein.

F: Wenn ein **HELD**, der kein **ZAUBERER** ist, aber die Fähigkeit hat, Zauber zu bannen (z. B. ein Runelord) das Artefakt der Macht Arkaner Foliant erhält, kann er dann in der gegnerischen Heldenphase einen zusätzlichen Zauber bannen?

A: Nein.

F: Was passiert, wenn eine Regel besagt, dass ein Zauber nicht gebannt werden kann, wie beispielsweise die Generalseigenschaft Kult-Demagoge, und eine andere Regel erlaubt es, einen Zauber automatisch zu bannen, wie die Fähigkeit Leerensturmrolle?

A: Der Zauber kann nicht gebannt werden.

19.2 ZAUBER

F: Manche Fähigkeiten, etwa Hass auf Zauberei oder Immaterielle Gestalt, ermöglichen einer Einheit, einen Würfel zu werfen, wenn sie von einem Zauber oder den Fähigkeiten eines Endloszaubers betroffen ist, und die Effekte bei einem erfolgreichen Wurf zu ignorieren. Wann wird dieser Wurf ausgeführt?

A: Das hängt davon ab, wann der Effekt des Zaubers oder der Fähigkeit auf die Einheit angewendet wird.

Die Effekte der meisten Zauber und Fähigkeiten werden unmittelbar beim Einsatz der Fähigkeit angewendet. Beispielsweise besagt die Fähigkeit *Ins Grab gezerrt* der Erststickenden Grabesflut:

„Nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat, wirf für jede Einheit, über deren Modelle sich der Endloszauber hinwegbewegt hat, eine Anzahl von Würfeln entsprechend der Anzahl der Modelle in jener Einheit. Für jede 6 erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung.“

Diese Fähigkeit wird jedes Mal eingesetzt, wenn die Erststickende Grabesflut eine Bewegung beendet, und der Effekt wird unmittelbar auf jede Einheit angewendet, über die sie sich hinwegbewegt. In einem solchen Fall wird gewürfelt, ob die Einheit den Effekt ignoriert oder nicht, sobald der Effekt des Zaubers oder der Fähigkeit angewendet wird.

Es wird nur gewürfelt, wenn der Effekt unmittelbar auf eine Einheit angewendet wird, die die Fähigkeit hat, den Effekt zu ignorieren. Zum Beispiel wird nicht gewürfelt, wenn eine solche Einheit eine Einheit attackiert, die von einem Zauber wie *Mystischer Schild* betroffen ist:

„Wird er erfolgreich gewirkt, wähle 1 befreundete Einheit, die vollständig in Reichweite um den Zauberdnen und für ihn sichtbar ist. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf Schutzwürfe für Attacken gegen jene Einheit.“

oder Phas Schutz:

„Wird der Zauber erfolgreich gewirkt, wähle 1 befreundete Einheit innerhalb von 18" um den Zaubernden, die für ihn sichtbar ist. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacken ab, deren Ziel die gewählte Einheit ist.“

Bei anderen Effekten von Zaubern und Fähigkeiten ist nicht angegeben, wann sie angewendet werden, sondern betreffen Einheiten in einer bestimmten Entfernung (oft als Auraeffekt bezeichnet). In einem solchen Fall wird der Wurf jedes Mal ausgeführt, wenn die Einheit in Reichweite gerät und es vorher nicht war (zum Beispiel wenn die Einheit eine Bewegung in Reichweite beendet). Beachte, dass der Wurf nicht mitten in der Bewegung ausgeführt wird. Ob sich eine Einheit in Reichweite eines Effekts befindet, sollte erst geprüft werden, wenn die Einheit oder der Endloszauber die Bewegung beendet hat. Bei solchen Zaubern und Fähigkeiten wird nicht wiederholt gewürfelt, solange die Einheit in Reichweite bleibt. Sollte sie aber später außer Reichweite geraten (zum Beispiel weil sich der Endloszauber fortbewegt) und danach erneut in Reichweite kommen, wird wieder gewürfelt.

Wenn ein Zauber oder eine Fähigkeit eines Endloszaubers mehrere Effekte hat, wird jedes Mal gewürfelt, wenn ein Effekt ins Spiel kommt. Beispielsweise besagt die Fähigkeit *Gestalt gewordenes Ende* der Purpursonne:

„Ziehe 1 ab von Schutzwürfen für Attacken, deren Ziel Einheiten innerhalb von 6" um diesen Endloszauber sind. Wirf außerdem einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um diesen Endloszauber, nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat. Bei einer 1 haben die Strahlen der Purpursonne die jeweilige Einheit berührt. Hat jene Einheit Wundenwert höchstens 9, wird 1 Modell jener Einheit getötet. Anderenfalls erleidet jene Einheit W6+6 tödliche Verwundungen.“

Diese Fähigkeit hat 2 Effekte. Der erste Effekt ist ein Auraeffekt. Das bedeutet, dass jedes Mal gewürfelt wird, wenn eine Einheit in Reichweite gerät und es vorher nicht war. Der zweite Effekt wird unmittelbar auf Einheiten angewendet, nachdem sich die Purpursonne bewegt hat. Beendet die Purpursonne eine Bewegung also innerhalb von 1" um eine Einheit mit der Fähigkeit, ihre Effekte zu ignorieren (und war vorher weiter als 6" entfernt), führt der jene Einheit befehlige Spieler 2 Würfe aus; mit dem ersten wird geprüft, ob die Einheit den ersten Effekt von *Gestalt gewordenes Ende* ignoriert, mit dem zweiten, ob die Einheit den zweiten Effekt von *Gestalt gewordenes Ende* ignoriert.

19.3 ENDLOSZAUBER

F: Wenn irgendetwas die Reichweite der Zauber eines Zaubernden erhöht, gilt das dann auch für die Entfernung, in der ein Endloszauber um jenen Zaubernden aufgestellt werden kann?

A: Ja.

19.4 EINHEITEN AUS ZAUBERERN

F: Manche Fähigkeiten bewirken, dass ein ZAUBERER tödliche Verwundungen erleidet (zum Beispiel wenn jener ZAUBERER einen Zauber wirkt). Was geschieht, wenn jener ZAUBERER Teil einer Einheit ist, die aus mehr als 1 Modell besteht?

A: Die tödlichen Verwundungen werden der Einheit zugewiesen und müssen nicht dem Modell zugewiesen werden, das den Zauber wirkt.

F: Manche Effekte verursachen Schaden, der nur ZAUBERERN zugewiesen werden kann. Wie wird solcher Schaden einer Einheit zugewiesen, die kein ZAUBERER ist, aber Modelle enthält, die ZAUBERER sind (z. B. im Fall eines Hohen Wächters in einer Einheit Vanari-Auralanwächter)?

A: Die Verwundungen werden der Einheit nach den normalen Regeln zugewiesen (Grundregeln, 14.1).

19.5.2 RÄUBERISCHE ENDLOSZAUBER BEWEGEN

F: Kann ein räuberischer Endloszauber stationär bleiben, anstatt sich zu bewegen?

A: Nein. Wenn sich ein räuberischer Endloszauber aus irgendeinem Grund nicht bewegen kann, wird er behandelt, als hätte er eine Bewegung von 0" ausgeführt, und alle Fähigkeiten, die ausgelöst werden, „nachdem sich dieser Endloszauber bewegt hat“, werden angewendet.

20.0 PRIESTER

F: Kann ein PRIESTER mehr als 1 Gebet pro Zug sprechen?

A: Nein, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

F: Zählt der Versuch eines PRIESTERS, eine Anrufung zu beschwören, gegen die Anzahl der Gebete, die jener PRIESTER sprechen kann?

A: Ja.

21.0 MONSTER

F: 21.1 besagt: „Am Ende der Angriffsphase kann jeder Spieler mit jedem befreundeten MONSTER 1 Monströsen Gewaltausbruch von der Tabelle unten ausführen.“ Wenn ich eine Einheit mit dem Schlüsselwort MONSTER habe, die aus mehr als 1 Modell besteht, kann ich dann mit jedem Modell jener Einheit einen Monströsen Gewaltausbruch ausführen?

A: Ja.

22.0 TRUPPENSCHRIFTROLLEN

F: Wann wähle ich für eine Einheit Kommandomodelle und Waffenoptionen?

A: Wenn du die Einheit deiner Armeeliste hinzufügst.

F: Kann der Champion der Einheit besondere Waffen wie etwa einen Großhammer erhalten?

A: Ja.

F: Auf manchen Schriftrollen steht in einem Waffenprofil „siehe unten“ und kein Attackenwert. Wenn ich eine solche Waffe einsetze, wie viele Attacken führt sie dann aus?

A: Diese Art Waffe führt 1 Attacke nach den unter den Werten der Waffe beschriebenen Regeln aus.

F: Manche Truppenschriftrollen erlauben, dass „1 von je x“ Modellen der Einheit eine Waffenoption oder andere Aufwertung erhält. Zum Beispiel kann 1 von je 10 Modellen einer Einheit Blutkrieger die Waffenoption der Einheit durch eine Blutgleve ersetzen. Was geschieht, wenn die Einheit aus weniger als x Modellen besteht?

A: Die Waffe oder die Aufwertung kann nicht gewählt werden. Eine Einheit Blutkrieger, die aus weniger als 10 Modellen besteht, kann also beispielsweise keine Blutgleve haben.

F: Wenn sich etwas auf einen Wert bezieht (zum Beispiel auf den Mutwert), ist damit der Wert auf der Schriftrolle gemeint oder aber der Wert auf der Schriftrolle einschließlich aller Modifikatoren?

A: Der Wert einschließlich aller Modifikatoren.

F: Manche Fähigkeiten beziehen sich auf den Bewegungswert, Wundenwert, Schutzwert oder Mutwert einer Einheit. Was ist damit gemeint?

A: Der Bewegungswert, Wundenwert, Schutzwert oder Mutwert der Modelle, aus denen die Einheit besteht.

22.6 SCHLÜSSELWÖRTER

F: Einige Regeln besagen, dass ein Modell zu einem <SCHLÜSSELWORT> „wird“ oder dass ein Modell ein <SCHLÜSSELWORT> „ist“, wobei <SCHLÜSSELWORT> für **MONSTER**, **HELD**, **ZAUBERER** oder **PRIESTER** steht. Bedeutet „dazu werden“ oder „sein“ hier das Gleiche, wie das Schlüsselwort auf der Truppschifftrolle zu haben?

A: Ja. Wenn allerdings eine Regel besagt, dass 1 Modell in einer Einheit zu einem <SCHLÜSSELWORT> wird, erhält in der Einheit nur jenes Modell das Schlüsselwort.

23.0 FRAKTIONSGELÄNDE-SCHRIFTTROLLEN

F: Bei manchen Geländestücken steht auf der Schifftrolle „UNPASIERBAR“. Ist dies im Sinne des Monströsen Gewaltausbruchs „Zu Schutt zerschmettern“ eine Geländeregeln?

A: Nein.

F: Bei manchen Geländestücken steht auf der Schifftrolle „WILDHAIN“. Ist dies im Sinne des Monströsen Gewaltausbruchs „Zu Schutt zerschmettern“ eine Geländeregeln?

A: Nein.

25.0 PROFILE FÜR OFFENE FELDSCHLACHTEN

F: In manchen Battletomes stehen eine minimale und maximale Einheitengröße. Wie funktionieren diese?

A: Benutze die minimale Einheitengröße als Einheitengröße. Ist die maximale Einheitengröße 1, behandle die Einheit als nicht verstärkbar.

F: In der Anmerkung in der Randspalte zu 25.3 (Einheitengröße) ist eine „Maximalgröße“ erwähnt, dieser Begriff wird in den Grundregeln aber nirgendwo definiert. Was genau ist damit gemeint?

A: Die Maximalgröße einer Einheit ist die höchste Anzahl an Modellen, die für jene Einheit gewählt werden kann. Dies hängt davon ab, ob die Einheit verstärkt werden kann, und wird von Fall zu Fall bestimmt.

26.0 BATAILLONE

F: Kann ich das gleiche Grundbataillon mehrfach in meine Armee aufnehmen?

A: Ja.

27.0 TREUEFÄHIGKEITEN

F: Wenn meine Armee eine Treuefähigkeit hat, die Einheiten der Armee ein Schlüsselwort verleiht, erhalten dann infrage kommende Einheiten, die ich meiner Armee nach Beginn der Schlacht hinzufüge, jenes Schlüsselwort? Beinhaltet eine Treuefähigkeit eine Magielehre, durch die **ZAUBERER** der Armee einen Zauber erhalten, erhalten dann infrage kommende **ZAUBERER**, die ich meiner Armee nach Beginn der Schlacht hinzufüge, einen Zauber?

A: Ja zu beiden Fragen.

27.1 VERBÜNDETE EINHEITEN

F: Kann ich Endloszauber, Anrufungen oder Fraktionsgeländestücke einer verbündeten Fraktion oder einer Fraktion, aus der ich Koalitionseinheiten wählen kann, in meine Armee aufnehmen?

A: Nein, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

F: Kann ich Endloszauber, Anrufungen oder Fraktionsgeländestücke in meine Armee aufnehmen, auch wenn es in den Regeln der Schlachttensammlung nicht ausdrücklich angegeben ist?

A: Ja (Grundregeln, 1.4.1).

F: Können verbündete Einheiten oder Koalitionseinheiten Teil eines Grundbataillons sein?

A: Ja, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.

27.2.1 UNTERFRAKTIONEN

F: Kann ich für dieselbe Armee mehr als eine Unterfraktion wählen?

A: Nein.

27.3 VERBESSERUNGEN

F: Wenn ich eine zusätzliche Verbesserung nehmen darf, kann ich dann die gleiche Verbesserung mehr als einmal wählen?

A: Ja, sofern nicht ausdrücklich anders angegeben.

F: Wenn eine Verbesserung einer Einheit erlaubt, ein zusätzliches Mal zu kämpfen, können dann etwaige Reittiere der Einheit auch ein zusätzliches Mal kämpfen?

A: Ja. Die Verbesserung erlaubt der Einheit, ein zusätzliches Mal zu kämpfen; sie betrifft nicht die Attacken, die die Einheit ausführt.

F: Kann beim Zauber Flammenwaffe aus der universellen Magielehre (27.5.3) die Nahkampfwaffe eines Reittiers gewählt werden?

A: Ja.

F: Dürfen einzigartige Einheiten Zauber aus der universellen Magielehre oder der universellen Heiligen Schrift wählen?

A: Nein.

27.3.6 TRIUMPHE

F: Kann eine einzigartige oder verbündete Einheit vom Effekt eines Triumphs profitieren?

A: Ja.

27.4 TREUEFÄHIGKEITEN VON UNTERFRAKTIONEN

F: Welche Kampfeigenschaften gelten im Sinne von 27.4 (Treuefähigkeiten von Unterfraktionen) als solche, die mich eine Unterfraktion für meine Armee wählen lassen?

A: In den neueren Kriegsbüchern steht dies bei einer Kampfeigenschaft ausdrücklich (im Kriegsbuch: Stormcast Eternals ist dies etwa die Kampfeigenschaft Sturmheere). In älteren Kriegsbüchern gelten die folgenden Kampfeigenschaften als solche, die dich eine Unterfraktion wählen lassen:

Battletome: Flesh-eater Courts – Erhabene Höfe

PFAD DES RUHMS (GRUNDREGELBUCH)

F: Wenn bei Pfad des Ruhms eine Einheit in meiner Schlachtaufstellung ein Modell enthält, das ein ZAUBERER ist, der Rest der Modelle der Einheit aber keine ZAUBERER sind (z. B. im Fall eines Steedmasters in einer Einheit Vanari Dawnriders aus 3 oder mehr Modellen), zählt dann jene Einheit gegen mein Schlachtaufstellungslimit für ZAUBERER-Einheiten?

A: Nein.

F: Wenn sich Regeländerungen auf meine „Pfad des Ruhms“-Armee auswirken, zum Beispiel wenn das Kriegsbuch für meine Armee neu aufgelegt wird oder sich die Punktwerte der Einheiten in meiner Schlachtaufstellung ändern, sollte ich dann meine „Pfad des Ruhms“-Armeeübersicht entsprechend überarbeiten?

A: Ja. Wenn du beispielsweise eine „Pfad des Ruhms“-Armee der Madensippe des Nurgle hattest, solltest du sie überarbeiten, damit sie den Regeln des neuen Kriegsbuchs entspricht: Du solltest aus deiner Schlachtaufstellung alle DÄMON-Einheiten streichen, die kein HELD sind, die Punktwerte der restlichen Einheiten überarbeiten, alle Verbesserungen, die nicht mehr existieren oder die eine Einheit nicht mehr haben darf, durch neue Verbesserungen ersetzen und alle Bataillonsschriftrollen, die nicht mehr existieren, durch neue ersetzen.

AUSGEWOGENES SPIEL (GRUNDREGELBUCH)

F: Wenn ein strategisches oder taktisches Vorhaben erfordert, dass eine Einheit gekämpft hat (z. B. Blutrünstige Zelotinnen), was ist damit gemeint?

A: In Hinblick auf strategische und taktische Vorhaben hat eine Einheit in einem Zug gekämpft, wenn sie in einer beliebigen Phase jenes Zuges gewählt wurde, um zu kämpfen (siehe 12.1).

F: Wenn ein taktisches oder strategisches Vorhaben erfordert, dass eine bestimmte Art Einheit auf dem Schlachtfeld irgendeine Bedingung erfüllt (wie beispielsweise im Fall des taktischen Vorhabens Esst euch satt der Ogor-Schlundstämme, das erfordert, dass jede OGOR-Einheit auf dem Schlachtfeld isst), kann ich dann jenes taktische oder strategische Vorhaben abschließen, wenn sich keine Einheit jenes Typs auf dem Schlachtfeld befindet?

A: Nein.

WETTSTREIT DER GENERÄLE (GRUNDREGELBUCH)

F: Wenn ich bei Wettstreit der Generäle einer Armee nach Beginn der Schlacht Einheiten hinzufüge, kann ich dann damit auch Limits überschreiten? Kann ich zum Beispiel eine Koloss-Einheit beschwören, wenn meine Einheit bereits die maximale Anzahl an Koloss-Einheiten enthält?

A: Die Limits für die Anzahl an Anführer-, Artillerie- und Koloss-Einheiten gelten nur bei der Zusammenstellung deiner Armee, diese Limits kannst du also ignorieren, wenn du deiner Armee eine solche Einheit hinzufügst. Das Limit für einzigartige Einheiten gilt allerdings weiterhin (du kannst die gleiche einzigartige Einheit nie mehr als einmal in deiner Armee haben).

ERRATA, FEBRUAR 2024

Die folgenden Errata berichtigen Fehler in den Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta**

hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautenzeichen # markiert.

1.3.3 – Einheitenformation

Ändere dies wie folgt:

„Jede Einheit muss als eine einzige Gruppe in Formation aufgestellt werden und jede Bewegung als eine einzige Gruppe in Formation beenden. Eine Einheit aus **2 bis 6 Modellen** ist **in Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 1 anderes Modell der Einheit befindet. Eine Einheit aus **mehr als 6 Modellen** ist **in Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 2 andere Modelle der Einheit befindet. Ist eine befreundete Einheit am Ende eines Zuges oder nachdem du sie aufgestellt hast, nicht in Formation, musst du ein Modell der Einheit nach dem anderen aus dem Spiel entfernen, bis die Einheit in Formation ist.“

1.6 – Fähigkeiten und Effekte

Füge das Folgende hinzu:

„Wenn der Effekt einer Fähigkeit auf Einheiten in beiden Armeen angewendet wird, wendet der Spieler, der am Zug ist, den Effekt der Fähigkeit zuerst auf seine Einheiten an, eine Einheit nach der anderen, in einer Reihenfolge seiner Wahl. Danach verfährt der Gegner ebenso.“

Anmerkung: Wird beispielsweise der Effekt der Fähigkeit Strahlende Transmogrifikation des Brennenden Siegels des Tzeentch auf Einheiten beider Armeen angewendet, muss zuerst der Spieler, der am Zug ist, für jede betroffene befreundete Einheit würfeln, ob sie tödliche Verwundungen erleidet, bevor der Gegner ebenso verfährt.“

1.6.5 – Mehr als einmal schießen oder kämpfen

Ändere dies wie folgt:

„Die Effekte mancher Fähigkeiten erlauben einer Einheit oder Modellen einer Einheit, mehr als einmal in derselben Phase zu schießen (siehe 10.1) oder zu kämpfen (siehe 12.1.1). Allerdings kann der Effekt einer Fähigkeit Modellen einer Einheit nie erlauben, mehr als zweimal in derselben Phase zu kämpfen oder zu schießen (dies ist eine Ausnahme zu dem Prinzip, dass die Effekte von Fähigkeiten Vorrang vor Grundregeln haben).“

7.1 – Helden und Heldenaktionen

Ändere die Regel Heroische Erholung wie folgt:

„Wähle 1 befreundeten **HELDEN**, der weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, und führe einen Heroischen Erholungswurf aus, indem du 2W6 wirfst. Ist das Ergebnis kleiner als oder gleich dem Mutwert jenes **HELDEN**, kannst du bis zu W3 jenem **HELDEN** zugewiesene Verwundungen heilen.“

7.2 – Befehlsfähigkeiten in der Heldenphase

Füge am Ende der Regeln für *Sammeln* hinzu:

„Du kannst nur Modelle mit einem kombinierten Wundenwert von 10 oder weniger in jene Einheit zurückkehren lassen. Hat die Einheit, die den Befehl erhält, beispielsweise Wundenwert 2, kannst du nicht mehr als 5 Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen.“

8.1 – Normale Bewegung

Füge hinzu:

„Eine Einheit kann keine normale Bewegung ausführen, wenn sie innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit ist.“

8.2 – Rückzug

Füge hinzu:

„Eine Einheit kann sich nicht zurückziehen, wenn sie nicht innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit ist.“

8.3 – Rennen

Füge hinzu:

„Eine Einheit kann nicht rennen, wenn sie innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit ist.“

10.1.2 – Achtung, Sir!

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du musst bei einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe vom Trefferwurf 1 abziehen (siehe 13.3), wenn das Ziel ein feindlicher **HELD** innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aus 3 oder mehr Modellen ist. Hat jener **HELD** kein Reittier (mit Ausnahme von Begleitern), kann er außerdem nicht Ziel von Attacken mit Fernkampfwaffen durch Modelle sein, die weiter als 12" von ihm entfernt sind. Die Regel **Achtung, Sir!** gilt nicht für feindliche **HELDEN** mit Wundenwert 10 oder höher.“

11.2 – Befehlsfähigkeiten der Angriffsphase

Ändere die Regel Warten ... Feuer! wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit einsetzen, nachdem eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung beendet hat. Diesen Befehl muss eine Einheit erhalten, die innerhalb von 6" um jene feindliche Einheit und weiter als 3" von allen anderen feindlichen Einheiten entfernt ist. Modelle der Einheit, die den Befehl erhält, die sich innerhalb von 6" um die Zieleinheit befinden, können in dieser Phase schießen, du musst dabei aber 1 von den Trefferwürfen für ihre Attacken abziehen und das Ziel kann nur die Einheit sein, die die Angriffsbewegung ausgeführt hat.“

14.3 – Rettung

Ersetze den Absatz durch das Folgende:

„Manche Fähigkeiten erlauben dir, einen Würfel zu werfen, um eine Verwundung oder tödliche Verwundung zu verhindern oder um eine Verwundung oder tödliche Verwundung einer anderen Einheit zuzuweisen als dem ursprünglichen Ziel. Fähigkeiten dieser Art bezeichnen wir als **Rettung**, und der zugehörige Wurf heißt **Rettungswurf**. Sofern es nicht anders angegeben ist, wird der Rettungswurf ausgeführt, bevor die Verwundung dem fraglichen Modell zugewiesen wird. Gegen jede Verwundung oder tödliche Verwundung kann nicht mehr als 1 Rettungswurf ausgeführt werden. Gelingt der Rettungswurf, wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert und hat keinen Effekt auf das Modell. Kann eine Verwundung oder tödliche Verwundung nicht verhindert werden, kannst du für jene Verwundung oder tödliche Verwundung keinen Rettungswurf ausführen.“

15.0 – Kampfschockphase

Füge in der Randspalte die folgende Anmerkung hinzu:

„Modelle, die aus dem Spiel entfernt wurden, weil ihre Einheit nicht in Formation war, gelten als geflohen. Sofern nicht anders angegeben, gelten geflohene Modelle als getötet. Regeln, die einem Modell erlauben, etwas zu tun (z. B. zu kämpfen), wenn es getötet wird, werden nicht dadurch ausgelöst, dass das Modell flieht.“

15.2 – Formation prüfen

Ersetze den Text durch das Folgende:

„Bildet eine befreundete Einheit am Ende eines Zuges nicht eine einzige Gruppe in Formation, musst du ein Modell der Einheit nach dem anderen aus dem Spiel entfernen, bis die Einheit eine einzige Gruppe in Formation bildet (siehe 1.3.3).“

15.2 – Formation prüfen

Füge das Folgende hinzu:

„Sind am Ende eines Zuges Einheiten in beiden Armeen nicht als eine Gruppe in Formation, muss zuerst der Spieler, der am Zug ist, Modelle aus jeder seiner Einheiten entfernen, die nicht in einer Gruppe in Formation ist, in einer Reihenfolge seiner Wahl. Danach verfährt der Gegner ebenso.“

17.0.2 – Fraktionsgelände

Ändere die Überschrift zu:

„17.0.3 FRAKTIONSGELÄNDE“

18.1.1 – Kontrolle über Zielmarker

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Wenn die Aufstellung beendet ist, aber vor Beginn der ersten Schlachtrunde und nachdem alle Fähigkeiten abgehandelt wurden, die vor Beginn der ersten Schlachtrunde eingesetzt werden, erlangt jeder Spieler die Kontrolle über alle Ziele, die sich innerhalb von 6" um mindestens ein befreundetes Modell und weiter als 6" von allen feindlichen Modellen entfernt befinden.“

18.1.2 – Ziele beanspruchen

Füge das Folgende hinzu:

„Haben Einheiten in beiden Armeen Modelle innerhalb von 6" um zwei oder mehr Ziele, muss zuerst der Spieler, der am Zug ist, für jedes jener Ziele entscheiden, welche Einheiten seiner Armee jenes Ziel beanspruchen, in einer Reihenfolge seiner Wahl. Danach verfährt der Gegner ebenso.“

18.2 – Kontrolle über Gelände

Ändere dies wie folgt:

„Manchmal erfordert ein Schlachtplan, dass du die Kontrolle über ein Geländestück erlangst. Die Kontrolle über Geländestücke funktioniert genau wie bei Zielen (siehe 18.1.1), mit dem Unterschied, dass sich befreundete Modelle innerhalb von 3" um irgendeinen Teil des Geländestücks befinden müssen, um es zu beanspruchen, anstatt innerhalb von 6" um seinen Mittelpunkt. Ist das Geländestück besetzbar, beanspruchen es auch alle Modelle, die es besetzen (zusätzlich zu allen Modellen innerhalb von 3" um es). Im Gegensatz zu Zielen bleiben Geländestücke nicht unter deiner Kontrolle, wenn befreundete Modelle sie nicht länger beanspruchen.“

19.2 – Zauber

Füge das Folgende hinzu:

„Manche Fähigkeiten erlauben einer Einheit, einen Würfel zu werfen, um den Effekt eines Zaubers oder die Fähigkeiten eines Endloszaubers zu ignorieren. Erlaubt dir mehr als eine Fähigkeit, einen Würfel zu werfen, um den Effekt eines Zaubers oder die Fähigkeiten eines Endloszaubers zu ignorieren, kann nur der Effekt einer jener Fähigkeiten angewendet werden. Der Spieler, dessen Einheit von jenem Zauber oder Endloszauber betroffen wäre, muss entscheiden, der Effekt welcher Fähigkeit angewendet wird.“

#20.2 – Gebete

Ändere die oberste Anmerkung in der Randspalte wie folgt:

„Die Reichweite eines Gebets wird immer vom Betenden aus gemessen.“

#21.1 – Monströser Gewaltausbruch

Im ersten Satz muss das Wort „Monster“ Schlüsselwortformat haben:

„Am Ende der Angriffsphase kann jeder Spieler mit jedem befreundeten **MONSTER** 1 **Monströsen Gewaltausbruch** von der Tabelle unten ausführen.“

20.3 – Anrufungen

Füge hinzu:

„Wenn eine Anrufung aus dem Spiel entfernt wurde (siehe 20.3.3), kann sie wieder beschworen werden, indem das Gebet auf ihrer Schriftrolle in einer anderen Heldenphase erfolgreich gesprochen wird (in dem Zug, in dem sie entfernt wurde, kann sie nicht wieder aufgestellt werden).“

27.3 – Verbesserungen

Füge die folgende Regel hinzu:

„27.3.8 REITTIEREIGENSCHAFTEN

Manche Sammlungen aus Treuefähigkeiten umfassen **Reittiereigenschaften**. Jedes Mal, wenn du eine Reittiereigenschaft wählst, kannst du 1 Reittiereigenschaft wählen und sie einer Einheit deiner Armee geben, die sie erhalten kann. Eine Einheit kann nicht mehr als 1 Reittiereigenschaft haben, und eine Armee kann die gleiche Reittiereigenschaft nicht mehrfach enthalten.“

27.3.3 – Artefakte der Macht

Füge hinzu:

„Kein Artefakt der Macht kann in einer Armee mehr als einmal enthalten sein.“

27.5.2 – Universelle Artefakte der Macht

Ändere den Regeltext des Amulett der Vorsehung wie folgt:

Der Träger hat Rettung 6+.

27.5.2 – Universelle Artefakte der Macht

Ändere den Regeltext des Arkanen Folianten wie folgt:

„Nur für einen **HELDEN** ohne die Schlüsselwörter **ZAUBERER**, **PRIESTER** und **KHORNE**. Der Träger wird zu einem **ZAUBERER**, der nur die Zauber *Arkanes Geschoss* und *Mystischer Schild* sowie Zauber auf deiner Armeeliste, die Endloszauber beschwören, wirken kann. Er kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen.“

#Grundregelbuch, Seite 319 – Helden und Ansehen

Ersetze im ersten Satz, in der Tabelle und in der Anmerkung in der Randspalte das Wort „Generalfähigkeit“ durch: „Generalseigenschaft“.

Grundregelbuch, Seite 322 – Tabelle Territorien

Ändere die Regeln der Großen Siedlung wie folgt:

„Verringere die Ruhmpunktkosten für das Hinzufügen einer Einheit, die kein **HELD** ist, zu deiner Schlachtaufstellung um 2 (bis zu einem Minimum von 1).

[**Aufwertung 5 RP**] **Stadtmauer**: Verringere die Ruhmpunktkosten um 3 statt um 2.“

Grundregelbuch, Seite 331 – Schlachtplan: Die Falle

Ändere den Absatz Siegespunkte wie folgt:

„Am Ende jeder Schlachtrunde erhält der Eindringling eine Anzahl Siegespunkte gleich der Anzahl Einheiten seiner Armee, die sich vollständig im gegnerischen Territorium befinden. Jedes Mal, wenn eine Einheit der Armee des Eindringlings zerstört wird, erhält der Angreifer 2 Siegespunkte.“