

WARHAMMER-REGELBUCH

ERRATA, FRAGEN & ANTWORTEN 2

ERRATA

Seite 55, Mehrfache Schüsse, ersetze die ersten beiden Sätze durch:

Einige Schusswaffen gestatten es ihren Benutzern mehrere Male zu schießen – dies wird als Mehrfache Schüsse bezeichnet. Wie oft eine solche Waffe schießen kann ist in ihrer Beschreibung angegeben (z.B. kann eine Repetierarmbrust der Dunkelfelfen zwei Schüsse abgeben, weshalb sie die Anmerkung „Mehrfache Schüsse: 2“ hat).

Seite 70, Charaktermodelle, erster Satz. Lösche das erste Wort des ersten Satz, sodass sich der Satz wie folgt liest:

Charaktermodelle dürfen sich Leichten Kavallerieeinheiten anschließen ...

Seite 121, Gebundene Zauber, letzter Absatz. Ersetze den gesamten Absatz durch:

Ein Charaktermodell darf niemals mehr als einen (1) magischen Gegenstand besitzen, der einen Gebundenen Zauber enthält.

FRAGEN & ANTWORTEN

BEWEGUNG

F: Auf Seite 12 steht, dass ein Kavallerie-Reittier mit Rossharnisch -1 Zoll auf seine Bewegung erhält. Gilt dies auch für Streitwagen und andere Pferde getriebene Apparate, die nicht den Regeln für Kavallerie unterliegen?

A: Ja. Da es sich für gewöhnlich um die gleiche Gattung Lebewesen handelt werden die Zugtiere auch durch den Rossharnisch verlangsamt.

F: Wie vollbringt eine Einheit, die nicht auf quadratischen Bases steht (wie Kavallerie) , eine 90°-Drehung?

A: Das ist einfach! Zuerst drehst du das Frontglied um 90° in die gewünschte Richtung, wobei du das Modell(e) im Zentrum des ersten Gliedes um ihre eigene Achse drehst. Dann machst du das gleiche mit den hinteren Gliedern und bringst sie anschließend wieder in Kontakt mit dem ersten Glied. Da sich die Modelle nicht auf quadratischen Bases befinden wird diese Drehung damit enden, dass die Einheit eine leicht andere Formation hat.

F: Dürfen sich die Modelle einer Einheit die eine Formationsänderung durchführt mehr als das Doppelte ihrer normalen Bewegungsreichweite bewegen?

A: Ja, das dürfen sie. Die Beschränkung bezieht sich ausdrücklich nur auf das Manöver Neuformierung.

F: Darf ich einen Angriff auch dann ansagen, wenn er nur funktionieren wird wenn vorher diverse andere Konditionen erfüllt werden? Darf ich zum Beispiel einen Angriff auf einen sichtbaren Feind ansagen, wenn die einzige Möglichkeit ihn anzugreifen darin besteht, das eine meiner eigenen, im Weg befindlichen Einheiten ihren Sammeltest verpatzt und weiter flieht?

A: Eine sehr interessante Frage, die zudem nicht leicht zu beantworten ist! Wir denken dass es durchaus akzeptabel ist einen Angriff in einer solchen Situation anzusagen. Doch wenn die Umstände dafür sorgen dass der Angriff nicht vollständig durchgeführt werden kann (weil sich die im Weg befindliche Einheit beispielsweise sammelt), schlägt der Angriff fehl.

F: Unterliegt eine Einheit die sich während der Pflichtbewegung bewegt den normalen Angriffsbeschränkungen für Front/Flanke/Rücken? Oder darf eine solche Einheit (z.B. eine Chaosbrut) auch eine andere Seite einer Einheit treffen, als die, in der sie ihre Bewegung begann?

A: Sie müssen die normalen Regeln erfüllen. Wenn sie also die Seite eines Feindes treffen würden die sie normalerweise nicht angreifen dürften, müssen sie 1 Zoll vor dem Gegner stehen bleiben.

F: Darf sich eine Einheit, die sich über die Pflichtbewegung bewegt (z.B. die Squighoppaz der Nachtgoblins), noch bewegen, nachdem sie einen Gegner verfolgt hat und auf das Spielfeld zurückgekehrt ist?

A: Nein, ein solche Einheit darf sich in diesem Spielzug nicht weiter bewegen, da der Pflichtbewegungsteil der Bewegungsphase zum Zeitpunkt der Rückkehr auf das Spielfeld schon vorbei ist.

F: Darf sich eine nicht plänkelnde Einheit, die sich über die Pflichtbewegung bewegt (z.B. eine Chaosbrut oder ein Snotling-Kurbelwagen), noch ausrichten, nachdem sie sich bewegt hat (um sich beispielsweise in eine günstigere Ausrichtung gegen feindliche Angriffe zu bringen)?

A: Dies wurde niemals klar spezifiziert, aber wir glauben dass es am besten wäre, wenn diese Einheiten die Ausrichtung beibehalten, in der sie sich bewegt haben. Dies sieht und fühlt sich nicht nur „richtig“ an, sondern es bleibt auch in Linie mit der Art, auf die sich fliehende Einheiten bewegen (die nach wie vor die gewöhnlichste Art der Einheiten sind, die der Pflichtbewegung unterliegen).

F: Ist es erlaubt Entfernungen für Einheiten die sich im „Restliche Bewegung“-Teil der Bewegungsphase bewegen abzumessen, bevor sich die Einheit bewegt? Darf ein Spieler zum Beispiel die 20 Zoll zu verschiedenen Punkten des Schlachtfeldes abmessen bevor er sich mit einem Flieger während der Restlichen Bewegung bewegt, damit er die vorteilhafteste Bewegung durchführen kann?

A: Ja, das ist durchaus in Ordnung.

F: Dürfen mehrere befreundete Einheiten ihren Weg kreuzen, wenn sie zusammen ein einzelnes Ziel angreifen?

A: Ja, solange dies nicht die Anzahl der im Nahkampf befindlichen Modelle reduziert.

SCHUSSPHASE

F: Wenn ein Modell keine Sichtlinie zu einem Ziel hat auf das der Rest seiner Einheit jedoch schießen kann, muss es dann ebenfalls schießen (und das automatisch verfehlen), oder schießt es überhaupt nicht?

A: Das Modell schießt überhaupt nicht. Diese Frage ist natürlich nur in dem Fall von belangen, indem ein Modell durch seine eigene Schusswaffe verletzt werden kann.

NAHKAMPF

F: Kann man Attacken gegen spezifische Reih- und Glied-Truppen richten um festzulegen, welche Modelle tatsächlich als Verluste entfernt werden (und diese somit nicht zurückschlagen können)?

A: Ja, aber wir müssen dich warnen. Wenn du die Nahkämpfe in einem solchen Detail umsetzen willst, werden deine Nahkämpfe sehr, sehr lange brauchen bis du sie abgehandelt hast!

F: Werden die Lebenspunktverluste die sich ein Charaktermodell selbst oder einem befreundeten Modell im Nahkampf zufügt (z.B. ein Chaosgeneral mit Dämonenschwert, ein Seuchenpriester der Skaven mit Seuchenschleuder etc.) zum Kampfergebnis hinzugerechnet? Falls dem so ist, wer bekommt diese Punkte?

A: Sie werden ganz normal gewertet und dein Gegner erhält die Punkte, so als ob er sie selbst im Nahkampf verursacht hätte.

F: Darf eine Einheit noch überrennen, nachdem sie einen Gegner der ein Hindernis verteidigte angegriffen und vernichtet hat?

A: Nein, da die Einheit nicht länger als Angreifer zählt wenn sie eine Einheit angreift, die ein Hindernis verteidigt.

PSYCHOLOGIE

F: Darf eine teilweise verdeckte Einheit die sich in Raserei befindet Angriffe ansagen? Eine Einheit Chaoshunde deckt beispielsweise zum Teil eine Einheit Chaosritter des Khorne. Dürfen beide Einheiten einen Angriff auf den gleichen oder zwei verschiedene Gegner ansagen die sie sehen können?

A: Wenn die deckende Einheit ebenfalls einen Angriff ansagt (um etwa aus dem Weg zu kommen), dann kann und muss die rasende Einheit hinter ihr einen Angriff ansagen. Wenn die deckende Einheit keinen Angriff ansagt muss die rasende Einheit dahinter auch keinen Angriff ansagen, da sie ihr Ziel nicht erreichen würde.

Wenn sich die deckende Einheit nicht weit genug bewegt um den Weg freizumachen (weil sie den Angriff verpatzt hat oder durch einen misslungenen Angsttest an Ort und Stelle gebunden wird), verpatzt auch die rasende Einheit hinter ihr ihren Angriff, da die deckende Einheit sie daran hindert ihr Ziel zu erreichen.

WAFFEN

F: *Zählt eine Pistole im Nahkampf als zusätzlich Nahkampfwaffe, wenn ein Modell zu Fuß nur mit einer gewöhnlichen Handwaffe ausgestattet ist?*

A: Ja, das tut sie.

F: *Dürfen Modelle die aus dem zweiten oder dritten Glied kämpfen (unter der Verwendung der „Mit mehreren Gliedern kämpfen“-Regel) ihre Attacken gegen spezifische Feinde richten, so als ob sie das eigentliche Modell wären, das sich in der entsprechenden Reihe mit dem Gegner in direktem Kontakt befinden würde?*

A: Ja. Dies ist mit Abstand die einfachste und intuitivste Methode, um diese Angelegenheit zu bewältigen.

F: *Darf ein mit einer Lanze bewaffnetes Charaktermodell noch weiterkämpfen, wenn sein Reittier/Streitwagen/Monster in einer späteren Runde des gleichen Nahkampfes erschlagen wird (Lanzen gelten ja nur für berittene Modelle)?*

A: Wenn dies geschieht verschwindet die Lanze effektiv und das Charaktermodell muss fortan mit einer Handwaffe kämpfen (die es immer dabei hat). Beachte, dass dies auch der Fall ist, wenn das Charaktermodell mit einer magischen Lanze bewaffnet ist (die nun verloren ist).

STREITWAGEN

F: *Werden die W6 Aufpralltreffer des Streitwagens aufgeteilt, wenn dieser zwei feindliche Einheiten zeitgleich angreift? Oder erhalten beide Einheiten jeweils W6 Aufpralltreffer?*

A: In dem äußerst unwahrscheinlichen Fall das ein Streitwagen tatsächlich mehrere Einheiten zeitgleich angreifen kann, werden die Aufpralltreffer gleichmäßig zwischen den betroffenen Einheiten aufgeteilt. Alle überzähligen Treffer dürfen dann vom kontrollierenden Spieler des Streitwagens frei verteilt werden.

F: *Wenn ein Charaktermodell auf einem Streitwagen fährt und einen Feind angreift, sein Streitwagen jedoch während dem Angriff zerstört wird (durch Stehen und Schießen, ein Hindernis/Schwieriges Gelände), darf das Charaktermodell dann trotzdem seinen Angriff fortsetzen wenn es über genügend Bewegung verfügt? Oder schlägt der Angriff automatisch fehl?*

A: Genau wie bei Reitern die ihr Monster während eines Angriffs verlieren stoppt das Charaktermodell genau an der Stelle, an der sein Streitwagen zerstört wurde und der Angriff gilt als verpatzt.

PLÄNKLER

F: *Wenn man Plänkler angreifen möchte besagt das Regelbuch, dass man in Kontakt mit dem ersten „sichtbaren“ Plänkler kommen muss. Gilt der Angriff als fehlgeschlagen, wenn man nicht in der Lage ist, genau diesen Plänkler anzugreifen (durch im Weg befindliches Gelände, befreundete Einheiten usw.), man jedoch durchaus mit anderen Modellen der Plänklereinheit in Kontakt kommen kann?*

A: Es erscheint in einer solchen (doch recht seltenen) Situation nur fair, dass du mit der Einheit trotzdem in den Nahkampf gehen darfst indem du den nächsten sichtbaren Plänkler angreiffst, denn du erreichen kannst.

F: *Dürfen sich Plänkler Neuformieren?*

A: Nicht wirklich, da dieses Manöver keinerlei Einfluss auf sie hätte. Wenn eine Einheit Plänkler beispielsweise flieht und sich sammelt musst du die Modelle nur auf dem Punkt drehen, damit sie den Gegner wieder anschauen!

MONSTERS & TREIBER

F: *Gelten die Regeln für Monster und Treiber nur Einheiten die aus einem Monster bestehen (z.B. eine Kriegshydra)? Oder gelten sie auch für Einheiten aus mehreren „Monstern“ und Treibern (z.B. Salamander-Jagdrudel)?*

A: Salamander sind keine Monster. Ihre Sonderregel besagt zwar, dass sie einen Monsterreaktionstest ablegen müssen, aber wie bei allen anderen Sonderregeln stellt dies eine Ausnahme zur Norm dar. Salamander-Jagdrudel sind daher nichts weiter als plänkeldnde Infanterieeinheiten.

Per Definition handelt es sich bei Monstern um einzelne, große Modelle (wie z.B. die Hydra).

F: *Laut Regeltext bewegen sich Monster & Treiber für gewöhnlich wie Plänkler. Bedeutet dies, dass sich die Kriegshydra ohne Abzüge durch schwieriges Gelände bewegen darf? Wird sie durch Gelände verlangsamt, wenn sie ein Ziel angreift (da die Treiber dabei ja ignoriert werden)?*

A: Die Regeln sind in diesem Fall eindeutig – das Monster und seine Treiber bewegen sich wie Plänkler und können sich daher frei durch schwieriges Gelände bewegen, doch wenn sie angreifen, werden sie normal verlangsamt.

CHARAKTERMODELLE & HERAUSFORDERUNGEN

F: *Wie werden Charaktermodelle mit einer unterschiedlichen Basegröße in einer Einheit aus Kavallerie oder Infanterie untergebracht und wie wird in einer solchen Situation der Gliederbonus ermittelt?*

A: Es gibt zwei Arten auf die Spieler dieses Problem lösen können und beide Alternativen sind gleichermaßen akzeptabel: 1) platziere das Charaktermodell innerhalb der Einheit und 2) platziere das Charaktermodell neben der Einheit (in Basekontakt mit der Flanke des ersten Gliedes der Einheit).

Sehen wir uns die beiden Methoden im Detail an:

1) Platzierung des Charaktermodells innerhalb der Einheit. Diese Methode funktioniert am besten, wenn das Charaktermodell über eine Base verfügt, die mehrfach größer als die Bases der Einheit ist. Zum Beispiel passt ein Modell auf einem 40 mm Base ideal in eine Einheit aus Modellen mit 20mm Bases, oder ein Charaktermodell auf einem 50mm Base in eine Einheit aus Modellen auf 25 mm Bases bzw. Kavalleriebases. Dadurch, dass das Charaktermodell nahtlos in die Einheit passt fühlt es sich „richtig“ an. Es ersetzt dadurch auch eine Anzahl von Modellen, die wie üblich im hintersten Glied platziert werden. Wenn du den Gliederbonus der Einheit berechnest, gilt das Charaktermodell als die Anzahl der Modelle deren Plätze es einnimmt (normalerweise vier Infanterie- oder zwei Kavalleriemodelle). Dies kann auch dann getan werden, wenn das Charaktermodell auf einem kleineren Base steht oder es nicht nahtlos in die begleitende Einheit hineinpasst (ein berittenes Charaktermodell dass sich einer Infanterieeinheit auf 20mm Bases anschließt ist da ein klassisches Beispiel).

In diesem Fall erhältst du natürlich einen kleinen Spalt in der Einheit. Mit anderen Worten behandelst du das Base des Charaktermodells (wenn es zu Fuß ist) als gleichgroß, oder aber als mehrmals so groß (falls das Modell beritten ist oder ein größeres Base hat und sich einer Infanterieeinheit mit kleinere Bases anschließt). Das lässt die Einheit zwar manchmal etwas unordentlich wirken, aber dies sollte im Normalfall kein Problem darstellen.

2) Platzierung des Charaktermodells neben der Einheit. Diese Methode läuft nicht „strikt nach den Regeln“, aber sie ist trotzdem ziemlich einfach (vor allem für Modelle, die auf einer anderen Baseart stehen als die Modelle der Einheit, der sie sich anschließen). Besonders bei Freundschaftsspielen erfreut sich diese Methode großer Beliebtheit, doch in einem Turnier oder anderen Wettbewerbs orientierten Spielen ist sie nicht wirklich zu empfehlen ...

Das Charaktermodell wird einfach in Basekontakt mit der Flanke der Einheit gestellt, dabei schließt er mit der Front der Einheit ab und blickt auch in die gleiche Richtung wie die Einheit. Es wird in Bezug auf die Sichtlinien als im Innern der Einheit befindlich behandelt, doch es stört nicht die Formation durch seine andersartige Basegröße. Dies funktioniert solange gut bis die Einheit in der Flanke angegriffen wird, in der sich das Charaktermodell befindet. Doch mit ein wenig Flexibilität und der Anwendung der Prinzipien die auf Seite 36 bei „Nahkämpfe und unvollständige Glieder“ erläutert werden, sollte dies kein Problem darstellen.

F: *Wenn ein Charaktermodell ebenfalls ein Monster ist (z.B. Große Dämonen, Baumältester, Shaggoth-Champion), wird es dann auch von Magischen Gegenständen (z.B. Rune der wahren Bestie) und Zaubersprüchen (z.B. Schrecken der Bestie) betroffen, die gegen „Monster“ wirken?*

A: Nein. Es handelt sich immer noch um ein Charaktermodell und kein Monster, auch wenn es einige Gemeinsamkeiten mit einem Monster teilt (dabei handelt es sich in den meisten Fällen um die Art wie sie sich bewegen und die Unfähigkeit sich anderen Einheiten anzuschließen).

F: Wenn ein Charaktermodell (zu Fuß) über die Sonderregel Fliegen verfügt und sich einer anderen befreundeten Einheit anschließt, ist es dann auf seine normale Bodenbewegung bei Bewegung/Angriffen beschränkt, oder darf es seinen Wert für die Flugbewegung verwenden? Würde ein fliegender Vampirfürst, der sich einer Einheit Fluchritter (ohne Rossharnische) angeschlossen hat die Bewegung der Einheit auf 12 Zoll beschränken, oder dürfte sich die Einheit ihren vollen Bewegungswert von 16 Zoll bewegen?

A: Die Einheit muss sich mit der gleichen Art von Bewegung fortbewegen (als entweder Bodenbewegung oder Flugbewegung). Daher dürfen die Fluchritter aus dem obigen Beispiel sich maximal 12 Zoll bewegen und angreifen, da sie selbst nicht fliegen können.

Ich wählte diese Interpretation da jede andere dazu geführt hätte, dass man sich Gedanken darum machen muss was passiert, wenn die Einheit durch Gelände oder (Gott bewahre) einen Wald hindurch angreift!

F: Wenn ein Charaktermodell einen Angriff aus einer einzelnen Einheit hinaus ansagt und eine mit Fernkampfwaffen ausgestattete Feindeinheit angreift (die Stehen & Schießen gewählt hat), wenn beschießt die Feindeinheit dann mit Stehen & Schießen? Das Charaktermodell oder die Einheit der es sich angeschlossen hatte?

A: Sie beschießen die Einheit des Charaktermodells und wenn diese Einheit in Panik versetzt wird, nimmt sie das Charaktermodell mit sich.

F: Wenn ein Charaktermodell, das selbst nicht immun gegen Angst/Entsetzen ist, versucht aus seiner Einheit (die selbst Angst/Entsetzen verursacht) heraus eine Angst/Entsetzen verursachende Einheit anzugreifen, muss es dann für Angst/Entsetzen testen?

A: Nein. Wenn die Einheit des Charaktermodells selbst nicht von Angst/Entsetzen betroffen wird muss auch das Charaktermodell nicht testen, da es sich noch in der Einheit befindet während der Angriff angesagt wird.

F: Was passiert, wenn ein Charaktermodell, das selbst nicht immun gegen Angst/Entsetzen ist, versucht einen Gegner (der Angst/Entsetzen verursacht) aus seiner Einheit heraus anzugreifen und dabei seinen Test verpatzt?

A: Nun, diese Situation wird vom Regelbuch nicht abgedeckt und daher machen wir dir hier ein paar Vorschläge. Wenn das Charaktermodell seinen Angsttest verpatzt ist es am besten, wenn es die Nachteile des verpatzten Tests erleidet (außer das es sich während der restlichen Bewegung mit seiner Einheit bewegen darf). Wenn das Charaktermodell jedoch seinen Entsetzenstest verpatzt ist es am besten, wenn es alleine flieht und dabei seine Einheit zurücklässt.

F: Was passiert, wenn sich ein Charaktermodell auf einem nicht fliegenden Monster einer Einheit angeschlossen hat und anschließend erschlagen wird? Was passiert mit dem Monster, da es sich ja normalerweise keinen Einheiten anschließen darf?

A: Am Ende der Phase wird das Monster aus der Einheit heraus und Basekontakt mit ihr bewegt. Platziere es so nah wie möglich an der Position an der es gestanden hatte, als es noch beritten war.

F: Gilt eine Einheit als bewegt (z.B. für Beschuss), wenn sich ein Charaktermodell aus einem beliebigen Grund beispielsweise von rechts nach links in der Einheit bewegt? Falls nein, gilt dann das Charaktermodell selbst als bewegt?

A: Der gesunde Verstand macht deutlich, dass das Charaktermodell als bewegt gilt, der Rest der Einheit jedoch nicht.

F: Haben zu Fuß laufende Charaktermodelle mit Einheitenstärke 1 einen Sichtbereich von 360° Grad? Und was ist mit dem letzten Überlebenden (ebenfalls Einheitenstärke 1) einer Infanterieeinheit? Werden die Modelle in beiden Fällen exakt wie Plänkler behandelt?

A: Ja, sie werden exakt wie Plänkler behandelt.

F: Wenn ein Charaktermodell seine Psychologietests wiederholen darf (durch einen Magischen Gegenstand, eine Sonderregel usw.) und sich einer Einheit anschließt, darf diese Einheit dann ebenfalls ihre Psychologietests wiederholen?

A: Am besten behandelst du diesen Fall wie die Sonderregel Immun gegen Psychologie. Das Charaktermodell verliert daher die Vorteile durch seine Sonderregel solange es sich der Einheit angeschlossen hat.

F: Kann man in einer Herausforderung die Effekte von Waffen die multiplen Schaden verursachen nutzen, um gegen Champions mit einem (oder mehreren Lebenspunkten, bzw. Helden) den Overkill-

Bonus zu erhöhen? Ist es einem Charaktermodell mit 3 Attacken in seinem Profil und einer Waffe die W3 Schaden verursacht beispielsweise möglich alle 6 Overkill-Punkte aus einem Champion zu pressen, der nur über einen Lebenspunkt in seinem Profil verfügt? Oder beträgt der maximale Overkill-Bonus den das Charaktermodell in einem solchen Kampf erzielen kann nur 3?

A: Die überschüssigen Verwundungen sind die, die nach der Anwendung des Mehrfachschadens durch die Waffe bzw. Sonderregel auftritt. In dem obigen Beispiel würde der Overkill-Bonus die vollen +6 betragen.

F: Charaktermodelle dürfen ja für gewöhnlich keine Einheiten bilden, aber wie wird eine Situation behandelt, in der sich zwei (oder mehr) Charaktermodelle in einer Einheit befinden und diese um sie herum vernichtet wird? Bilden die Charaktermodelle danach eine Einheit oder kämpfen sie alleine weiter?

A: Sie bilden bis zu ihrer nächsten Bewegungsphase eine Einheit und müssen sich dann, wenn sie dazu in der Lage sind, trennen (z.B. wenn sie nicht fliehen, sich sammeln oder einer anderen Form der Pflichtbewegung unterliegen). Wenn sie sich auf der Flucht befinden führen sie nur einen Sammeltest durch, da sie noch immer eine einzelne Einheit bilden.

F: Gelten in einer Herausforderung kämpfende Charaktermodelle nur als in Basekontakt miteinander? Oder befinden sie sich auch weiterhin in Basekontakt mit befreundeten/feindlichen Modellen, die sie umgeben?

A: Charaktermodelle die sich in einer Herausforderung befinden gelten als noch immer in Basekontakt mit befreundeten/feindlichen Modellen befindlich. Daher unterliegen die Beteiligten einer Herausforderung noch immer Effekte durch magische Gegenstände bzw. Sonderregeln, die auch ihre Einheit betreffen (und umgekehrt).

F: Wenn ein Charaktermodell (alleine oder in einer Einheit befindlich die aus weniger als fünf gewöhnlichen Modellen besteht) in eine fortlaufende Herausforderung verwickelt ist (die in einem Nahkampf aus einem vorherigen Spielzug begann) und dabei von einem Streitwagen angegriffen wird, kann es dann Aufpralltreffer durch den Streitwagen erleiden? Oder werden diese von dem Charaktermodell ignoriert?

A: Wenn sich mehr als fünf Modelle in der Einheit befinden werden die Aufpralltreffer gegen die Einheit gerichtet (wie auf Seite 77 beschrieben wird). Wenn das Charaktermodell jedoch das einzige, übrige Modell ist wenn der Streitwagen angreift, erleidet es normal die Aufpralltreffer. Sind weniger als fünf Modelle in der Einheit vertreten, werden die Aufpralltreffer wie Beschusstreffer verteilt.

F: Wenn ein Charaktermodell auf einem Streitwagen fährt und in eine Herausforderung verwickelt wird, dürfen dann feindliche Modelle die sich in Kontakt mit dem Streitwagen befinden (jedoch nicht an der Herausforderung teilnehmen) den Streitwagen attackieren?

A: Nein, können sie nicht. Das gilt auch für die Besatzung des Streitwagens, die feindliche Modelle außerhalb der Herausforderung nicht attackieren dürfen.

F: Der Champion einer Einheit befindet sich in einer Herausforderung. Während dem gleichen Nahkampf verursacht der Gegner mehr als genug Schaden um die Einheit des besagten Champions auszuradieren. Wird der Champion durch die überzähligen Schadenspunkte ebenfalls ausgeschaltet, auch wenn er in einer Herausforderung kämpft?

A: Nein. Solange der Champion in einer Herausforderung kämpft wird er von Schaden der seine Einheit betrifft nicht betroffen.

F: Wenn ein Charaktermodell seine Psychologietests wiederholen darf (durch magische Gegenstände, Sonderregeln usw.), darf die Einheit der es sich angeschlossen hat dann auch ihre Psychologietests wiederholen?

A: Nein. Dies wird auf die gleiche Weise behandelt als ob das Charaktermodell Immun gegen Psychologie wäre.

KOMMANDOEINHEITEN

F: Zählt ein Champion zu fünf gewöhnlichen Kriegermodellen die für einen „Achtung, Sir!“-Test für ein Charaktermodell nötig sind, das sich ebenfalls in der Einheit befindet?

A: Nein. Wenn die Einheit von einer Fernkampfatacke betroffen wird gelten Champions als Charaktermodelle und nicht als gewöhnliche Krieger (siehe den letzten Absatz auf Seite 81).

KRIEGSMASCHINEN

F: Wenn eine Kriegsmaschine angegriffen wird, wird die Besatzung als Teil der „Angriff annehmen“-Reaktion aufgereiht. Bedeutet das, dass sich die Angreifer an der Position der Besatzung ausrichten müssen? Oder muss sich die Besatzung am Angreifer ausrichten (wodurch Nicht-Plänker-Einheiten taktische Schwänke durchführen könnten um in eine bessere überrennen/verfolgen Position zu kommen)?

A: Die Besatzung der Kriegsmaschine muss sich entlang des Angreifers ausrichten, doch die Angreifer dürfen wie bei Plänkern an einem beliebigen Punkt ihrer Angriffsbewegung schwenken um in eine vorteilhaftere Position zum Überrennen/verfolgen zu gelangen. Diagramm 84.1 ist nur ein Beispiel für geradlinige Angriffe, aber Angreifer sind nicht gezwungen so anzugreifen.

F: Kann eine Kriegsmaschine ohne Besatzung angegriffen werden? Wenn ja, müssen rasende Einheiten sie angreifen?

A: In beiden Fällen lautet die Antwort ja. Sie ist noch immer eine feindliche Einheit.

F: Ich finde den Text zu Kriegsmaschinen und Einheitenstärke etwas verwirrend. Wie hoch ist beispielsweise die Einheitenstärke einer Großkanone mit drei Mann Besatzung?

A: Stimmt, der Text auf Seite 71 könnte so verstanden werden, als ob eine Kriegsmaschine (die Maschine selbst samt ihrer Besatzung) über Einheitenstärke 6 verfügen würde. Unsere Intention dahinter ist jedoch, dass die Waffe selbst über Einheitenstärke 0 verfügt, während jedes lebende Besatzungsmitglied Einheitenstärke 1 besitzt. Die Großkanone aus der obigen Frage würde demnach Einheitenstärke 3 besitzen. Eine Kriegsmaschine mit nur einem überlebenden Besatzungsmitglied hätte zum Beispiel nur Einheitenstärke 1.

SONDERREGELN

F: Wenn eine Attacke offensichtlich auf Feuer basiert (wie der Schuss einer Flammenkanone der Zwerge), das entsprechende Armeebuch jedoch vor der Einführung des Terms „Flammenattacken“ in der 7. Edition des Spiels veröffentlicht wurde, gelten sie dann trotzdem als Flammenattacken oder nicht?

A: Wir können diese Frage leider nicht mit einer allumfassenden Regel beantworten (da einige ruchlose Personen da draußen diese garantiert für ihre abscheulichen Pläne ausnutzen würden!), doch in drei individuellen Fällen können wir durchaus präzise sein: Fernkampftreffer durch Flammenkanonen, Warpflammenwerfen und Salamander gelten als Flammenattacken.

F: Muss ein Modell das eine Atemattacke durchführt eine Sichtlinie zu allen Modellen haben die sich unter der Schablone befinden (die Regel sagt, dass Monster eine Sichtlinie zu all ihren potentiellen Zielen haben müssen)? Ist es illegal die Schablone so zu platzieren, dass sie auch Modelle betrifft die eigentlich nicht gesehen werden können?

A: Fernkampfattacken richten sich normalerweise gegen Einheiten und nicht gegen die individuellen Modelle innerhalb von Einheiten. Das Modell welches die Atemattacke ausstößt muss daher nur die Zieleinheit sehen und nicht jedes einzelne Modell, das sich in besagter Einheit befindet. Dies soll skrupellose Spieler daran hindern auf eine Einheit zu schießen, die sie eigentlich nicht sehen kann (indem sie beispielsweise durch eine Einheit hindurch schießen die sich im Weg befinden, nur um das eigentliche Ziel zu erwischen!).

F: Wenn zwei Modelle im Nahkampf über die Sonderregel Schlägt immer zuerst zu verfügen und eines mit einer Zweihandwaffe ausgestattet ist, schlägt dieses dann mit seiner Zweihandwaffe zuletzt zu? Wer attackiert zuerst, wenn zum Beispiel ein Hochelf mit Initiative 6 und einer Zweihandwaffe gegen einen Feind mit der Sonderregel Schlägt immer zuerst zu kämpft, der Gegner aber nur über Initiative 4 und eine Handwaffe verfügt?

A: Wenn zwei Modelle über die Sonderregel Schlägt immer zuerst zu verfügen attackieren sie noch immer nach Initiativereihenfolge (wird ein Würfel, wenn die Initiative gleich ist). Alle anderen Faktoren wie Angriff, Zweihandwaffen usw. wurden bereits durch die Sonderregel Schlägt immer zuerst zu ausgehebelt.

F: Wie ermittle ich das Kampfergebnis, wenn ein Modell mit mehreren Lebenspunkten durch die Sonderregel Todesstoß erschlagen wird?

A: Für das Kampfergebnis rechnest du die Lebenspunkte, die das Modell übrig hatte, als es durch Todesstoß beseitigt wurde. Wenn zum Beispiel ein Kommandant (3 Lebenspunkte im Profil) während dem Spiel einen Lebenspunkt verloren hat und dann durch einen Todesstoß erschlagen wird, erhältst du zwei Punkte zu deinem Kampfergebnis.

F: Dem Beispiel oben folgend: Wie errechne ich das Kampfergebnis, wenn das Charaktermodell während einer Herausforderung mehrmals durch Todesstoß erschlagen wird?

A: Wie oben beschrieben versorgt dich jeder nachfolgende Todesstoß für den Overkill-Bonus mit den übrigen Lebenspunkten des Charaktermodells, bis zu einem Maximum von +6. Wenn der im obigen Beispiel aufgeführte Kommandant beispielsweise zweimal Todesstoß und einen normalen Schadenspunkt in einer Herausforderung erleidet, würde sein Gegner einen Gesamtbonus von +5 zu seinem Kampfergebnis rechnen dürfen.

F: Können Kundschafter innerhalb von Gelände mit einer Sichtlinie zum Feind aufgestellt werden, solange keine gegnerische Einheit eine Sichtlinie zu ihnen selbst ziehen kann?

A: Ja, solange die Kundschafter selbst nicht gesehen werden geht dies durchaus.

DIE MAGIEPHASE

F: Zauberpätzertabelle, Ergebnis 5-6: Dieses Ergebnis erlaubt es dem Gegner sofort einen seiner eigenen Sprüche umsonst zu wirken, wobei der aktive Spieler diesen Spruch normal bannen darf, indem er seine Energiewürfel als Bannwürfel verwendet. Darf der Spieler dessen aktiver Spielzug gerade läuft auch Magiebindende Spruchrollen, Runen oder andere Gegenstände verwenden um diesen kostenlosen Zauber zu bannen?

A: Natürlich. Die einzige Ausnahme zu einem normalen Bannversuch besteht lediglich darin, dass Energiewürfel als Bannwürfel verwendet werden.

F: Eine weitere Frage zu dem Ergebnis 5-6 auf der Zauberpätzertabelle. Darf der Gegner auch einen gebundenen Zauber (z.B. Gebete des Sigmar) wirken, wenn dieses Ergebnis eintritt?

A: Ja, gebundene Zauber dürfen auch angewendet werden, genauso wie die Anrufungen der Gruftkönige und so weiter.

F: Zauberpätzertabelle, Ergebnis 8-9: Bezieht sich „alle aktiven Zaubersprüche“ auch auf Zauber, die mehr als eine Runde aktiv bleiben (die in einer vorherigen Runde gezaubert wurden), technisch gesehen jedoch keine „Bleibt im Spiel“-Zauber sind und daher auch eigentlich nicht gebannt werden können?

A: „Alle aktiven Zaubersprüche“ bezieht sich auf alle Zauber, inklusive jener die technisch keine „Bleibt im Spiel“-Zauber sind, deren Wirkung sich jedoch trotzdem über mehrere Spielzüge erstrecken kann.

DIE LEHREN DER MAGIE

F: Werden Treffer durch den Feuersturm des Verderbens aus der Lehre des Feuers wie Beschuss behandelt? Wird der Schaden eines fortlaufenden Brandes separat ausgewürfelt? Oder werden erste die gesamten Treffer ermittelt bevor der Schaden ausgewürfelt wird?

A: Die Antwort lautet: Ja, die Treffer durch den Feuersturm des Verderbens werden wie Beschuss behandelt. Wenn dem nicht so wäre würden wir die Büchse der Pandora öffnen. Um im Geiste dieser Antwort zu bleiben empfehlen wir, erst die gesamte Anzahl der Treffer zu ermitteln, bevor der Schaden ausgewürfelt wird.

F: Der Befehl des Glühenden Eisens aus der Lehre des Metalls trifft laut Text ein einzelnes vom Zauberer ausgewähltes Modell (der Zauberer unterliegt keinerlei Beschränkung bei der Zielauswahl, außer dass das Ziel vom Zauberer gesehen werden muss). Was ist aber, wenn das gewählte Modell auf einem Monster oder Streitwagen reitet bzw. fährt? Muss zufällig ermittelt werden welcher Teil des kombinierten Modells getroffen wird, oder darf der Zauberer sich den Teil des Modells aussuchen, den er treffen möchte? Darf der Zauberer auch in einen Nahkampf gewirkt werden?

A: Der Zauber trifft das kombinierte Modell und daher muss zufällig ermittelt werden welcher „Teil“ des Modells getroffen wird. Der Zauber darf auch auf Modelle gewirkt werden, die sich im Nahkampf befinden.

F: Verursacht der Speer des Jägers aus der Lehre der Bestien 1 Schadenspunkt oder W3?

A: Er verursacht nur 1 Schadenspunkt.

F: Kann ein Zauber den Spruch Himmlischer Schild aus der Lehre der Himmel auf die Einheit wirken in der er sich selbst befindet? Die Beschreibung des Zaubers besagt, dass der Zauberer ihn auf eine „sichtbare“ befreundete Einheit wirken darf.

A: Es mag vielleicht kontraproduktiv sein, aber der Regeltext lässt nur „nein“ als Antwort zu, da der Zauberer keine Sichtlinie zu seiner eigenen Einheit besitzt.

F: *Wirkt der Zauber Lichtwächter aus der Lehre des Lichts auch auf befreundete Einheiten/Modelle die in einem Nahkampf gebunden sind?*

A: Ja, da der Zauber nicht auf ein spezifisches Ziel gewirkt wird, sondern alle befreundeten Einheiten in 12 Zoll Umkreis betrifft.

F: *Erhält der Zauberer trotzdem einen Lebenspunkt, wenn das Ziel von Seelenraub (Lehre des Todes) den Verlust durch einen Rettungswurf oder Regeneration verhindert? Kann Seelenraub auch in einen Nahkampf gezaubert werden?*

A: Ja zu beidem. Der Text zu dem Zauber drückt sich da sehr eindeutig aus.

F: *Kann ein Zauberer Schrecken der Bestie auf eine Einheit zaubern in der sich ein Charaktermodell auf einem Reittier befindet, um das Reittier zu beeinflussen?*

A: Ja, das halten wir für sinnvoll.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

F: *Was passiert, wenn ein Charaktermodell mit einer magischen Waffe ausgerüstet ist die es nur einsetzen darf wenn es beritten ist und sein Monster/Streitwagen erschlagen/zerstört wird?*

A: Die magische Waffe ist verloren und das Charaktermodell kämpft fortan mit einer normalen Handwaffe weiter (ohne die kein vernünftiger Krieger jemals aus dem Haus gehen würde).

F: *Wird ein „Bleibt im Spiel“-Zauber gebannt, wenn der Zauberer der ihn gewirkt hat einen gebundenen Zauber aus einem magischen Gegenstand wirkt? Wird ein „Bleibt im Spiel“-Zauber aus einem Gegenstand aus dem Spiel entfernt, wenn der Träger einen seiner normalen Zauber wirkt?*

A: In beiden Fällen lautet die Antwort ja, da der Einsatz eines gebundenen Zaubers das gleiche ist, wie einen normalen Zauber zu wirken.

F: *Viele Armeebücher besitzen magische Gegenstände die vor „Fernkampfattacken“ schützen. Könntet ihr bitte erläutern, was in Bezug auf magische Gegenstände als „Fernkampfattacken“ gilt?*

A: Wir nehmen an, dass der Term „Fernkampfattacken“ alle Attacken beinhaltet, die in der Schussphase abgegeben werden und als „Magisches Geschoss“ ausgezeichnet sind.

F: *Mehrere Armeebücher verleihen ihren Charaktermodellen einen Schutz (z.B. durch Rettungswürfe) der solange wirkt, bis der erste Schutzwurf fehlschlägt. Sollten in einem solchen Fall die Schutzwürfe einzeln gewürfelt werden und nicht in Schwüngen, wie es bei „Schnelles Würfeln“ auf Seite 31 beschrieben wird?*

A: Die Würfe müssen einzeln durchgeführt werden. Beachte, dass „Schnelles Würfeln“ keine Regel ist, sondern nur ein Vorschlag ist um das Spiel zu beschleunigen.

GEBÄUDE

F: *Die Gebäuderegeln besagen, dass Einheiten die sie verlassen wieder die Formation einnehmen, die sie besaßen als sie das Gebäude betraten. Allerdings können Einheiten auch innerhalb von Gebäuden beschworen werden, während der Aufstellung darin platziert werden usw. Wie werden diese Einheiten aufgestellt wenn sie das Gebäude verlassen, da sie ja keine ursprüngliche Formation besitzen?*

A: Da scheint es nur eine Alternative zu geben: Lege die Formation einfach fest, wenn die Einheit das Gebäude zum ersten Mal verlässt.

Die in unsere F&A's beantworteten Fragen stammen aus zahlreichen Quellen. Manche stammen von Spielern, andere wurden von den Repräsentanten der Online-Spielergemeinschaft gestellt und wiederum andere stammen von Spielern, die wir während zahlreicher Spielevents befragt haben. Wir freuen uns immer über neue Fragen und wir werden unsere F&A's immer so schnell wie möglich updaten. Wirf einfach einen Blick auf die „Contact us“-Seite der Games-Workshop-Webseite und sende uns deine Fragen zu. Danke an alle die uns bereits ihre Fragen gestellt haben!