

WARHAMMER: THE OLD WORLD

F&A & ERRATA – VERSION 1.2

Dieses Dokument versammelt Änderungen der Regeln im Regelbuch von Warhammer: The Old World und präsentiert unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen von Spielerinnen und Spielern. Dieses Dokument wird regelmäßig überarbeitet und hat daher eine Versionsnummer; wenn eine Versionsnummer mit einem Buchstaben gekennzeichnet ist, beispielsweise 1.1a, bedeutet dies, dass sie eine Überarbeitung in einer Landessprache enthält, um beispielsweise einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Wenn dieses Dokument vollständig überarbeitet wird, erhöht sich die Versionsnummer.

Errata

Im Folgenden findest du Errata für das Regelbuch von Warhammer: The Old World. Wenn dieses Dokument überarbeitet wird, werden aktualisierte Einträge in Blau hervorgehoben, gänzlich neue Einträge mit Magenta markiert.

Anmerkung: Mit einem Sternchen (*) markierte Errata sind in späteren Auflagen korrigiert und treffen eventuell für dich nicht zu.

Seite 101 – Kampfergebnisbonus

Ändere den Eintrag wie folgt:

„Solange sie sich in Kampfordnung befindet, kann eine Einheit mit Geschlossenen Rängen mit einer Einheitenstärke von 5 oder mehr einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt erhalten (Seite 151).“

Seite 161 – Schwere Verluste

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Wenn eine Einheit während einer einzelnen Phase mit Ausnahme der Nahkampfphase mehr als ein Viertel (25%) der Modelle verliert, die sie zu Beginn jener Phase hatte, muss sie einen Paniktest ausführen.“

Seite 167 – Ausweichen

Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Einmal pro Zug, wenn diese Einheit, in der die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat, während der feindlichen Fernkampfphase als Ziel angesagt wird, kann sie entscheiden, den geordneten Rückzug anzutreten, und flieht dann direkt von der feindlichen Einheit weg, die auf sie schießt.“

Seite 168 – Fliegen (X)

Ändere den ersten Absatz der Regel wie folgt:

„Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel sich bewegt, kann es sich entscheiden, sich normal am Boden zu bewegen (wobei es seinen Bewegungswert verwendet), oder es kann sich fliegend fortbewegen. Wenn ein Modell fliegt, verwendet es einen speziellen „Flugbewegungswert“, der in den Klammern nach dem Namen der Sonderregel angegeben ist (hier als „X“ angegeben). Modelle, die entscheiden, sich fliegend zu bewegen:“

Seite 173 – Monstertreiber

Ändere den dritten Satz des zweiten Absatzes der Regel zu:

„Bei einem Ergebnis von 1-4 verliert das Monster einen Lebenspunkt, bei einem Ergebnis von 5+ wird stattdessen ein Treiber entfernt.“

Seite 174 – Reservebewegung

Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Wenn eine Einheit, in der die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat, nicht angegriffen wurde oder während der Bewegungsphase ihres Zuges marschiert oder geflohen ist, kann sie am Ende der Fernkampfphase ihres Zuges eine Reservebewegung ausführen, nachdem sämtlicher Fernkampf abgehandelt ist.“

Seite 175 – Schießen und Verschwinden

Ändere den ersten Absatz der Regel wie folgt:

„Wenn die Mehrheit der Modelle einer mit Fernkampfwaffen ausgerüsteten Einheit diese Sonderregel hat, kann sie „Schießen und Verschwinden“ als Angriffsreaktion ansagen.“

Seite 176 – Schnelle Bewegung

Ändere die Regel wie folgt:

„Eine Einheit, die vollständig aus Modellen mit dieser Sonderregel besteht, erhöht ihre maximal mögliche Angriffsreichweite um 3 Zoll und darf, wenn sie einen Angriffs-, Flucht- oder Verfolgungswurf ausführt, einen Modifikator von +W6 auf das Ergebnis anwenden.“

Seite 177 – Streitwagengarde

Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

„Befreundete Modelle, deren Truppentyp ‚Streitwagen‘ ist, können eine Sichtlinie über oder durch Modelle mit dieser Sonderregel ziehen und können sich durch befreundete Einheiten bewegen, wenn jene sich in Lockerer Formation befinden und die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat.“

Seite 180 – Zufällige Bewegung

Ändere den dritten Satz des ersten Absatzes der Regel zu:

„Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel sich bewegt, würfelst du seine maximale Bewegung aus.“

Seite 339 – Berserkerklinge

Füge dem Waffenprofil folgende Anmerkung hinzu:

„**Anmerkung:** Der Träger der Berserkerklinge unterliegt der Raserei.“

Seite 340 – Schimmerhelm

Füge dem Beginn der Regel Folgendes hinzu:

„Nur für Modelle mit dem Truppentyp ‚Infanterie‘ oder ‚Kavallerie‘“

Seite 344 (und Seite 1 des Referenzbogens) – Einen Zauber bannen

Ersetze den ersten Unterpunkt wie folgt:

- Ist das Ergebnis höher als der Zauberwurf, wird der Zauber gebannt.

F & A - Häufig gestellte Fragen

Folgend findest du unsere Antworten zu häufig gestellten Fragen. Wo möglich, geben wir die Antwort sofort, gefolgt von weiteren Erklärungen. Wenn dieses Dokument überarbeitet wird, werden aktualisierte Einträge in Blau hervorgehoben, gänzlich neue Einträge mit Magenta markiert.

Allgemeine Prinzipien

F: Wenn ich die Position einer Einheit markiere, sie dann bewege, dann wieder an ihren Startort zurückstelle und sie erneut bewege, zählt das als zurücknehmen?

A: Ja, auf jeden Fall.

F: Was passiert, wenn ein Treffer mit dem Abweichungswürfel für ein Objekt geworfen wird, das sich in eine zufällige Richtung bewegt? Verwende ich den kleinen Pfeil auf dem Treffersymbol, um die Richtung festzulegen?

A: Im Grunde weichen Objekte ab, die sich in eine zufällige Richtung bewegen, wie auf Seite 95 beschrieben. Solche Objekte bewegen sich nur in die Richtung des kleinen Pfeils auf dem Treffersymbol, wenn die Regeln dies klar besagen. Andernfalls bewegt sich das Objekt nicht.

F: Kann eine Einheit, die in Geschlossenen Rängen oder Offenen Rängen formiert wird, ein Modell breit sein?

A: Ja.

F: Wenn einige Attacken meines Gegners mehrere verlorene Lebenspunkte pro nicht verhinderter Verwundung verursachen, in welcher Reihenfolge werden diese nicht verhinderten Verwundungen dann auf meine Einheit angewandt?

A: Wende nicht verhinderte Verwundungen einzeln auf eine Einheit und einzeln auf ein Modell an. Wenn ein Modell auf Null Lebenspunkte in seinem Profil reduziert wird, wird es als Verlust aus dem Spiel entfernt (wie auf Seite 102 beschrieben). Wenn ein Modell mehr Lebenspunkte verliert, als es in seinem Profil hat, gehen die überschüssigen Verwundungen verloren – sie übertragen sich nicht auf andere Modelle derselben Einheit.

Wende vor diesem Hintergrund zuerst nicht verhinderte Verwundungen an, die den Verlust aller übrigen Lebenspunkte von Modellen verursachen (Todesstoß und Monströser Todesstoß, beispielsweise), dann nicht verhinderte Verwundungen, die multiple Lebenspunktverluste verursachen (wie Multiple Lebenspunktverluste (X)) und dann erst nicht verhinderte Verwundungen, die nur einen einzelnen Lebenspunktverlust verursachen.

F: Wie handelt eine Geschlossene-Ränge-Einheit aus einem einzelnen Modell, ist sie noch in Geschlossenen Rängen oder handelt sie wie ein Plänkler?

A: Eine Einheit mit Geschlossenen Rängen handelt immer wie eine solche, auch wenn sie nur ein einzelnes Modell enthält.

F: Zählt eine Einheit als verdeckt, wenn einige ihrer Modelle sich hinter anderen befinden?

A: Nein. Eine Einheit kann sich nicht selbst vor dem Feind verdecken.

Magie

F: Wenn ein Zauberer einen Kontrollverlust erleidet und 8 oder mehr auf der Kontrollverlusttabelle würfelt, ist es dann nur jener Zauberer, der für den Rest des Zugs keinen Zauber mehr zu wirken versuchen kann, oder betrifft dies alle Zauberer jener Armee?

A: Ein Würfergebnis von 8 oder mehr auf der Kontrollverlusttabelle betrifft alle befreundeten Zauberer.

F: Wenn ein Zauberer einen magischen Gegenstand oder eine Sonderregel hat, die ihm erlaubt, einen misslungenen Zauberwurf zu wiederholen, kann er dann einen natürlichen 1er-Pasch wiederholen und einen Kontrollverlust vermeiden?

A: Nein. Ein natürlicher 1er-Pasch ist nicht nur ein misslungener Zauberwurf, sondern ein Kontrollverlust, wie auf Seite 109 beschrieben.

F: Wenn ein Zauber zwei Zauberwerte hat, muss ich vor dem Zauberwurf ansagen, welchen ich zu wirken versuche?

A: Nein, dein Zauberwurf bestimmt die „Kraft“ des Zaubers. In anderen Worten: Je höher dein Zauberwurf ist, desto mehr Kraft hat der Zauber und desto größer wird sein Effekt sein.

F: Was passiert mit einem „Bleibt im Spiel“-Zauber, der bereits im Spiel ist, wenn der Zauberer, der ihn gewirkt hat, ihn erneut zu wirken versucht?

A: Der Zauber endet sofort.

F: Kann ein Modell, das Rüstung oder einen Schild trägt, einen Gebundenen Zauber wirken?

A: Ja.

F: Kann ein Zauberer versuchen, mit einem Zauberbann einen Gebundenen Zauber zu bannen?

A: Wenn der Zauberer sich in Reichweite des Modells befindet, das den Gebundenen Zauber wirkt, und nicht anderweitig davon abgehalten wird, einen Zauberbann zu wirken, ja. Wie auf Seite 109 angegeben, kannst du einen Gebundenen Zauber wie üblich zu bannen versuchen.

F: Kann ein Zauberer mit einem physischen Attribut, das als eine Art Rüstung „zählt“ (wie die Baumrüstung des Baummenschenältesten), Zauberwürfe und Bannwürfe ausführen?

A: Ja. Solche Attribute schützen wie Rüstung, aber das Modell trägt keine Rüstung.

F: Muss ein Zauberer, der sich einer Einheit angeschlossen hat, sich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befinden, um einen Verheerungszauber zu wirken, oder muss er sich nur im kämpfenden Glied befinden?

A: *Er muss sich nur im kämpfenden Glied befinden.*

F: Wenn ein Zauberer eine Herausforderung ablehnt und sich aus dem Kampf zurückzieht, verliert seine Einheit dann den Vorteil aller Zauber mit Reichweite „Selbst“, die der Zauberer gewirkt hat?

A: *Ja.*

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel *Fliegen (X)* sich über einen Magiewirbel bewegt, der als gefährliches Gelände gilt, wird sie dann davon betroffen?

A: *Ja. Magiewirbel werden als hoch genug betrachtet, dass sie sogar Modelle betreffen, die hoch über dem Schlachtfeld fliegen.*

Bewegung

F: Wie genau ist eine „Bewegung“ definiert?

A: *Einfach gesagt: Wenn du ein Modell oder eine Einheit berührst und seine/ihre Position änderst, hat es/sie sich bewegt. Es gibt Ausnahmen dazu, beispielsweise gilt eine Kriegsmaschine, die sich dreht, nicht als bewegt, aber im überwiegenden Fall folgt der Begriff „Bewegung“ der weitesten Definition: Wenn ein Modell oder eine Einheit die Position oder den Ort ändert, hat es/sie sich bewegt.*

F: Wie weit kann ein Modell sich höchstens bewegen?

A: *Kein Modell kann sich weiter bewegen als bis zu seinem doppelten Bewegungswert oder, wenn die Bewegung durch einen Würfelwurf entschieden wird (wenn eine Einheit angreift oder flieht, zum Beispiel), weiter als bis zur gewürfelten Entfernung. Es gibt natürlich Ausnahmen dazu; die offensichtlichste ist, wenn eine Einheit als Marschkolonne mit ihrem dreifachen Bewegungswert marschiert, wenn Modelle durch den Effekt eines Zaubers bewegt werden, wenn eine Einheit ihre Bewegung weiterführen muss, anstatt sie „auf“ einer anderen Einheit zu beenden, und Pflichtbewegungen (so wie eine angreifende Einheit schwenkt, um sich am Feind auszurichten, oder wenn eine Einheit sich vor der Flucht dreht).*

Beachte: Wenn eine Einheit schwenkt, folgen die hinteren Modelle nicht wirklich einem langen, kurvigen Pfad, wie dies scheinen mag, wenn sie als großer Block Modelle auf dem Tisch bewegt werden. Tatsächlich würden jene Modelle einen direkteren Weg nehmen, dem Pfad des vorderen Glieds folgen und ihre Formation dahinter wieder einnehmen. Dementsprechend messen wir nicht die Entfernung, die sich Modelle der hinteren Glieder einer schwenkenden Einheit bewegen.

Beachte auch: Wenn eine Einheit ein kostenloses Manöver vor oder nach der Bewegung ausführen darf, ist jenes Manöver kostenloses dahingehend, dass es nicht gegen die Bewegung selbst zählt, aber die Begrenzung, dass kein Modell sich mehr als seinen doppelten Bewegungswert bewegen kann, gilt innerhalb des Manövers.

F: Kann sich eine Einheit, die sich während der Unterphase „Sammeln“ gesammelt und neuformiert hat, während der Bewegungsphase bewegen?

A: *Ja.*

F: Kann eine Einheit sich bewegen, während sie in den Nahkampf verwickelt ist?

A: *Nein.*

F: Ist die maximal mögliche Angriffsreichweite einer Einheit die maximale Entfernung zu einer feindlichen Einheit, gegen die sie einen Angriff ansagen kann, oder die maximale Entfernung, die sie sich bewegen kann, wenn sie eine Angriffsbewegung ausführt?

A: *Es ist die maximale Entfernung zu einer feindlichen Einheit, gegen die sie einen Angriff ansagen kann.*

F: Kann die Vorderkante einer Einheit sich bei einem Manöver durch eine andere Einheit bewegen?

A: *Nein. Die einzige Ausnahme dazu ist, wenn sich eine Einheit auf der Stelle dreht.*

F: Wenn eine Einheit schwenkt, darf dann eine hintere Ecke sich durch eine andere Einheit bewegen?

A: *Ja, solange die Einheit ihre Bewegung nicht „auf“ einer anderen Einheit oder innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit beendet.*

F: Muss eine Einheit, die aufgrund der Sonderregeln *Raserei* oder *Ungestüm* einen Angriff ansagen muss, dies tun, wenn sich eine befreundete Einheit Plänkler zwischen ihr und einem potenziellen Angriffsziel befindet und ihre Bewegung behindert?

A: *Wenn die Möglichkeit besteht, dass die Plänkler sich bewegen, sodass sie nicht länger ein Hindernis darstellen (beispielsweise, indem sie einen Angriff ansagen), ja. Ansonsten nein.*

F: Eine Marschkolonne kann keine Angriffsbewegung ausführen, kann aber einen Angriff ansagen. Warum?

A: *Es gibt dafür mehrere Gründe. Zunächst kann eine gut ausgebildete Einheit, die einen Angriff in einer Marschkolonne ansagt, kostenlos Glieder umbilden und Kampfordnung einnehmen, nachdem ihre Angriffsreichweite ermittelt wurde, aber bevor sie sich bewegt hat, was ihr ermöglicht, eine Angriffsbewegung auszuführen.*

*Zweitens müssen Einheiten, die unter bestimmten Umständen einen Angriff ansagen müssen (wie solche mit *Raserei* und *Ungestüm*), dies auch als Marschkolonne tun. Wenn sie die Angriffsbewegung nicht ausführen können, bewegen sie sich gar nicht und der Angriff misslingt. Dies verhindert, dass die Marschkolonne eingesetzt werden kann, um Pflichtangriffe zu verhindern.*

Einen Angriff mit einer Marschkolonne anzusagen, kann Vorteile haben, wenn die Einheit Entsetzen verursacht oder das Ziel schon flieht. Eine Situation zu schaffen, in der solche Taktiken einzusetzen sind, ist nicht leicht, aber das ist eben die Herausforderung.

F: Wenn eine *gut ausgebildete* Einheit als Marschkolonne einen Angriff ansagen muss, weil sie *ungestüm* oder in *Raserei* ist, kann sie sich entscheiden, *Gut ausgebildet* nicht einzusetzen, um Glieder umzuformen und Kampfordnung einzunehmen?

A: Wenn sie in der Lage ist, Glieder umzuformen (also Platz dafür ist), nein. Eine Einheit, die angreifen muss, muss ihre Sonderregeln so einsetzen, dass sie angreifen kann. Die Einheit will wirklich angreifen und wird dieses Spiel auch ohne dich spielen, wenn sie muss!

F: Wenn ich eine feindliche Einheit angreifen will, die ein Großes Ziel ist, und dies mit einer meiner Einheiten aus deren Frontbereich (zum Beispiel) tun möchte, aber nicht kann, weil die feindliche Einheit bereits im Frontbereich in den Nahkampf verwickelt ist, kann ich stattdessen ihre Flanke angreifen?

A: Nein. Manchmal ist ein Angriff nicht möglich.

F: Wenn eine Einheit einen Angriff umlenkt, kann sie eine Einheit angreifen, die außerhalb ihrer maximal möglichen Angriffreichweite liegt?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit in Offenen Rängen die Sonderregel *Wendige Kavallerie* einsetzen möchte, um nach dem Marschieren Schnelles Wenden auszuführen, können sich dann Modelle jener Einheit weiter als das Doppelte ihres Bewegungswerts bewegen?

A: Nein. Wie auf Seite 124 angegeben, kann sich kein Modell weiter bewegen als das Doppelte seines Bewegungswerts. Es gibt offensichtliche Ausnahmen wie das Marschieren einer Marschkolonne oder wenn ein Würfelwurf die Bewegung jener Einheit bestimmt.

F: Wenn eine Einheit die Schlacht als Verstärkungen betritt, gibt es dann ein Limit, wie weit auf das Schlachtfeld Modelle platziert werden können?

A: Ja. Die Einheit wird behandelt, als hätte sie sich auf das Schlachtfeld bewegt. Also kann kein Modell mehr als seinen doppelten Bewegungswert von der Schlachtfeldkante platziert werden, über die seine Einheit das Schlachtfeld betritt.

F: Kann ein Zauberer Verlegungszauber in einem Zug wirken, in dem er angegriffen hat?

A: Nein.

Fernkampf

F: Kann ein Modell eine Atemwaffe einsetzen, nachdem es marschiert ist?

A: Nein. Ein Modell kann in der Fernkampfphase nicht schießen, wenn es in der vorangehenden Bewegungsphase marschiert ist, und obwohl Atemwaffen anders funktionieren als die meisten Fernkampfwaffen, sind sie doch ein Typ von Fernkampfwaffe.

F: Kann eine Einheit, die sich teilweise auf einem Hügel befindet, mit zwei Gliedern schießen oder Sichtlinien über andere Einheiten ziehen, die sich nicht auf einem Hügel befinden?

A: Nur mit jenen Modellen, die sich auf dem Hügel befinden. Wenn beispielsweise eine Einheit aus zwanzig Modellen in zwei Gliedern mit je 10 Modellen besteht und nur 5 Modelle jedes Glieds sich auf dem Hügel befinden, können nur jene 10 Modelle die Vorteile für das Schießen von einem Hügel nutzen.

F: Kann eine Einheit auf einem Hügel eine Sichtlinie über eine andere Einheit auf demselben Hügel ziehen und über eine andere Einheit auf demselben Hügel schießen?

A: Eine Einheit, die sich näher an der Spitze des Hügels (also in der Mitte des Hügels oder der Schlachtfeldkante) befindet, kann Sichtlinien über eine niedriger stehende Einheit ziehen und über sie schießen. Einheiten können keine Sichtlinien durch Einheiten ziehen und über sie hinweg schießen, die der Spitze des Hügels näher sind.

F: Manche Streitwagen sind mit großen Fernkampfwaffen wie Speerschleudern ausgerüstet. Wer feuert jene Waffen ab, die Besatzung, die Zugtiere oder der Streitwagen selbst?

A: Fernkampfwaffen auf Streitwagen (oder Howdahs) werden von der Besatzung mit ihrer Ballistischen Fertigkeit abgefeuert.

F: Wie viele Geschosszauber oder Magische Wirbel kann ein Zauberer während der Fernkampfphase zu wirken versuchen?

A: So viele, wie er kennt. Es gibt zwar Ausnahmen (manche magischen Gegenstände erlauben beispielsweise einem Zauberer, zusätzliche Zauber zu kennen, begrenzen aber, wie viele er pro Zug wirken kann), aber normalerweise kann ein Zauberer versuchen, jeden seiner Zauber einmal pro Zug zu wirken.

Nahkampf

F: Modelle im kämpfenden Glied, die getötet werden, bevor sie Gelegenheit zum Kämpfen hatten, können nicht kämpfen, aber kann ein Modell eine Unterstützungsattacke ausführen, wenn das Modell vor ihm getötet wird?

A: Ja, wenn sie nicht selbst getötet wurden, können Modelle, die Unterstützungsattacken ausführen können, diese wie üblich ausführen. In anderen Worten reduzieren zugefügte Verluste zunächst die Anzahl der Modelle im kämpfenden Glied, die kämpfen können, und dann erst die Anzahl der Modelle im „unterstützenden Glied“, die kämpfen können.

F: Wie viele Attacken kann ein Modell mit einem geteilten Profil ausführen, wenn es sich im kämpfenden Glied, aber nicht in Basekontakt mit dem Feind befindet?

A: Ein Modell mit einem geteilten Profil besteht nicht aus einem Modell, sondern aus mehreren Modellen, die sich ein Base teilen. Daher kann jedes Modell auf dem Base eine einzelne Attacke ausführen. Bei einem Kavalleriemodell wäre dies beispielsweise eine Attacke des Reiters und eine des Reittiers.

F: Kann eine „Geschlossene Ränge“-Einheit aus nur einem Modell den Kampfergebnisbonus für geschlossene Ränge beanspruchen?

A: Ja, wenn sie eine Einheitenstärke von 5 oder mehr hat (gemäß dem Erratum auf Seite 1). Wie zuvor angemerkt ist eine „Geschlossene Ränge“-Einheit aus einem Modell immer noch eine „Geschlossene Ränge“-Einheit.

F: Wenn meine Einheit eine Nahkampfrunde verliert und entweder Boden preisgibt oder einen geordneten Rückzug antritt, kann sie dann im nächsten Zug andere Waffen wählen, wenn der Feind eine Nachrücken- oder Verfolgen-Bewegung ausgeführt hat?

A: Nein. Auch wenn die Einheiten zeitweise getrennt wurden, bleiben sie an einer Stelle und sind in einen laufenden Nahkampf verwickelt, sobald nachgerückt oder verfolgt wurde. In anderen Worten kann keine Einheit die Waffen wechseln, weil der Kampf weiter läuft.

F: Was passiert mit einer Einheit, die innerhalb von 2 Zoll um die Schlachtfeldkante Boden preisgibt?

A: Wenn ein Teil einer Einheit sich über die Schlachtfeldkante bewegen, während sie Boden preisgibt, wird sie aus dem Spiel entfernt und zählt als zerstört.

F: Was passiert mit einer Einheit, die wegen einer anderen Einheit nicht Boden preisgeben kann?

A: Die Bewegung der Einheit endet sofort, als wäre sie umzingelt.

F: Was passiert, wenn eine Einheit, die verfolgen oder überrennen möchte, sich wegen anderer Einheiten nicht bewegen kann?

A: Es kann vorkommen, dass eine verfolgende oder überrennende Einheit sich nicht bewegen kann, ohne „auf“ einer anderen Einheit die Bewegung zu beenden. In solchen Fällen bewegt die Einheit sich nicht, wird aber behandelt, als hätte sie verfolgt oder überrannt.

F: Wenn eine Einheit ihren Feind im Nahkampf vollständig zerstört und überrennt, kann sie sich nach der Bewegung neu formieren?

A: Solange sie nicht in einen neuen Feind überrannt hat, ja. Eine überrennende Einheit führt eine normale Verfolgung aus, und da der Feind bereits vernichtet wurde, darf sie versuchen, sich neu zu formieren, als ob sie ihren Feind überrannt hätte, wie auf Seite 129 beschrieben.

Herausforderungen

F: Wenn ein in eine Herausforderung verwickelter Zauberer einen Verheerungszauber kennt und einsetzt, der mehrere feindliche Modelle treffen kann (wie Verheerungszauber, die eine Schablone verwenden), werden dann mehrere feindliche Modelle getroffen oder kann nur der andere Teilnehmer an der Herausforderung getroffen werden?

A: Wenn ein Verheerungszauber in einer Herausforderung gewirkt wird, kann er nur den anderen Herausforderungsteilnehmer treffen.

F: Wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung Aufpralltreffer erzeugt oder Stampfattacken ausführt, auf wen werden diese dann gerichtet?

A: Sie werden gegen den anderen Teilnehmer der Herausforderung gerichtet.

F: Wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung getötet wird, können andere in den gleichen Nahkampf verwickelten Modelle in der gleichen Nahkampfphase Attacken gegen den Überlebenden richten, wenn sie am Zug sind mit Kämpfen?

A: Nein. Auch wenn ein Teilnehmer an einer Herausforderung getötet wurde, wird die Herausforderung behandelt, als liefe sie bis zum Ende der aktuellen Nahkampfphase.

F: Zwei Charaktermodelle sind in eine Herausforderung verwickelt, während ihre Einheiten um sie herum kämpfen. Am Ende der Runde fällt die verlierende Einheit eventuell geordnet zurück oder gibt Boden preis. Läuft die Herausforderung weiter, wenn ihr Feind verfolgt oder nachrückt?

A: Ja. Wie auf Seite 211 angegeben, läuft die Herausforderung weiter, wenn beide Teilnehmer die Runde überleben und der Nahkampf sich fortsetzt.

Psychologie des Krieges

F: Müssen Einheiten Paniktests durch Handlungen befreundeter Modelle ausführen? Wenn beispielsweise ein Zauberer die Kontrolle verliert und 2-4 auf der Kontrollverlusttabelle erwürfelt, eine Dimensionskaskade auslöst und genügend Verluste bei einer befreundeten Einheit erzeugt, dass dies Panik auslöst, muss jene Einheit dann einen Paniktest ausführen?

A: Ja (das Beispiel klingt für uns wie ein Ereignis, das wirklich Panik in den Reihen auslösen würde!).

F: Einheiten müssen einen Paniktest ausführen, wenn eine nahe befreundete Einheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr zerstört wird. Wann wird die Einheitenstärke gezählt, zu Beginn des Zugs, zu Beginn der Phase oder zu dem Zeitpunkt, an dem jene Einheit zerstört wurde?

A: Am Beginn der Phase, in der jene Einheit zerstört wurde. Wenn beispielsweise eine befreundete Einheit mit Einheitenstärke 10 durch feindlichen Beschuss in einer einzelnen Fernkampfphase zerstört wird, verursacht dies Paniktests bei nahen befreundeten Einheiten. Die Spieler müssen sich nicht von Zug zu Zug oder Phase zu Phase die Einheitenstärken aller Einheiten merken, sollten aber während jeder Phase die Einheitenstärke festhalten.

Allgemeine Sonderregeln

F: Kann man sich in der Unterphase „Beginn des Zuges“ entscheiden, nicht für die Ankunft von Überfall-Einheiten zu würfeln?

A: Nein. Wenn weder die Einheit oder das gespielte Szenario eine Sonderregel haben, die ändert, auf welche Weise Überfall-Einheiten ankommen, musst du ab der zweiten Runde während jedes deiner Züge für ihre Ankunft würfeln. Es dürfen jedoch Sonderregeln, die die Ankunft von Überfall-Einheiten beeinflussen, die nach der Unterphase „Beginn des Zuges“, aber vor der Unterphase „Pflichtbewegungen“ eintreten, wie üblich eingesetzt werden, unabhängig vom Ergebnis des Überfall-Wurfs.

F: Was passiert, wenn ich beim Trefferwurf eine natürliche 6 würfle für eine Waffe mit der Sonderregel Rüstungsfluch (X), die auch die Sonderregel Giftattacken hat?

A: Eine Regel wie Rüstungsfluch (X) kann keinen Effekt haben, wenn kein Verwundungswurf ausgeführt wird. In solchen Fällen kannst du dich entscheiden, wie üblich einen Verwundungswurf auszuführen, um den DS-Wert der Waffe zu verbessern, verlierst dann aber den Effekt der Giftattacken und musst das Ergebnis des Verwundungswurfs akzeptieren.

F: Wirkt die Sonderregel Rüstungsfluch (X) sich auf Zauber aus, die von einem Modell mit jener Sonderregel gewirkt werden, wie Verheerungszauber, Geschosszauber oder Magiewirbel?

A: Nein.

F: Manche berittene Modelle haben die Sonderregel Gegenangriff, andere nicht, obwohl sie den gleichen Reittiertyp haben. Ist das Absicht?

A: Ja. Gegenangriff ist eine Regel, die das Können und die Wildheit des Reiters darstellt, nicht des Reittiers. In anderen Worten will und kann nicht jeder Reiter einen Gegenangriff ausführen, egal, worauf er reitet.

F: Kann eine gut ausgebildete Einheit Glieder umbilden, bevor sie Boden preisgibt?

A: Ja. Eine Einheit, die Boden preisgibt, ist keine fliehende Einheit.

Beachte, dass, wie zuvor angemerkt, die ganze Einheit aus dem Spiel entfernt wird und als zerstört gilt, wenn ein Teil von ihr die Schlachtfeldkante überschreitet, während sie Boden preisgibt. Es ist Absicht, dass eine gut ausgebildete Einheit diesem Schicksal vielleicht entrinnen kann.

F: Modifizieren Effekte, die den Bewegungswert eines Modells modifizieren, auch, wie weit ein Modell mit der Sonderregel Fliegen (X) fliegen kann?

A: Ja. Wenn ein Modell die Sonderregel Fliegen (X) hat, ist die in den Klammern angegebene Zahl im Grunde ein zweiter Bewegungswert. Jeder Effekt, der einen davon modifiziert, modifiziert beide.

F: Kann ein Modell mit zwei Versionen von Fliegen (X) beide verbinden und weiter fliegen?

A: Nein. Ein Modell, das mehr als eine Version der Sonderregel Fliegen (X) hat, hat im Grunde zwei Bewegungswerte, die es beim Fliegen einsetzen kann. Du darfst den besseren davon verwenden.

F: Wenn ein Modell mit einem geteilten Profil die Sonderregel Aufpralltreffer (X) hat, verursachen dann alle Teile des Modells Aufpralltreffer?

A: Nein. Aufpralltreffer werden von einem Reittier erzeugt, nicht von seinen Reitern. Bei einem Streitwagen verursacht der Streitwagen selbst die Aufpralltreffer, nicht die Zugtiere. Wenn ein Reiter eine eigene Sonderregel Aufpralltreffer (X) hat, führt er sie separat aus.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel Aufpralltreffer (X) überrennt oder in Kontakt mit einer feindlichen Einheit verfolgt, zählt sie, als hätte sie im nächsten Zug angegriffen, und, wenn sie sich weit genug bewegt hat, kann sie Aufpralltreffer verursachen. Wenn jene Einheit vor der Nahkampfphase des nächsten Zugs von einer feindlichen Einheit in die Flanke oder den Rücken angegriffen wird, kann sie ihre Aufpralltreffer gegen die angreifende feindliche Einheit richten?

A: Nein. Ein Modell kann einen Aufpralltreffer nur gegen einen Feind richten, mit dem es sich in Basekontakt bewegt hat. Das gilt auch, wenn sich eine Herausforderung mit einem Modell einer Einheit ergibt, die die Flanke oder den Rücken der Aufpralltreffer verursachenden Einheit angreift. In solchen Fällen können Aufpralltreffer nicht gegen den anderen Teilnehmer der Herausforderung gerichtet werden. Stattdessen werden sie gegen die Einheit gerichtet, die das Aufpralltreffer verursachende Modell angegriffen hat.

F: Wenn eine Einheit mit Raserei oder Ungestüm zwei Bewegungswerte hat (also beispielsweise Fliegen), verwendet sie dann den höheren Wert, wenn ermittelt wird, ob sie einen Angriff ansagen muss?

A: Wenn sie den höheren Wert verwenden kann, muss sie dies tun, ja (aus taktischen Gründen möchtest du das vielleicht nicht, aber einem rasenden Kriegsherrn des Chaos auf einem mächtigen Drachen sind deine Taktiken herzlich egal!).

F: Wenn eine rasende Einheit erneut in Raserei gerät, erhält sie dann +2 Attacken?

A: Nein. Eine Einheit ist entweder rasend oder sie ist es nicht, mehrere Instanzen von Raserei sind nicht kumulativ.

F: Kann ein Modell mit der Sonderregel Großes Ziel eine Sichtlinie über oder durch ein anderes Modell mit der Sonderregel Großes Ziel ziehen?

A: Nein.

F: Können Modelle in den hinteren Gliedern einer Einheit auf ein Großes Ziel schießen?

A: Ja. Wie auf Seite 170 angegeben, kann ein Modell eine Sichtlinie auf ein Großes Ziel über oder durch andere Modelle ziehen.

F: Einheiten mit der Sonderregel *Zusammengewürfelter Haufen* verwenden den Rüstungswert der „Mehrheit“ der Modelle. Was passiert bei einem Gleichstand mehrerer Rüstungswerte?
A: *Verwende in solchen Fällen den besseren Rüstungswert.*

F: Was passiert, wenn eine Waffe sowohl der Sonderregel *Ge-wichtig* als auch der Sonderregel *Schnellschuss* unterliegt?
A: *Diese Regeln heben sich gegenseitig auf, also würde die Waffe einen Trefferwurfmodifikator von -1 für Bewegungen und Schießen erleiden.*

F: Kann ein fliehendes Charaktermodell die Sonderregel *Sam-melruf* einsetzen?
A: *Nein, das Geräusch des Weglaufens übertönt den Ruf.*

F: Kann eine Einheit mit der Sonderregel *Zufällige Bewegung* sich um eine feindliche Einheit herum oder an ihr vorbei be-wegen, aus einem Sichtbereich in einen anderen, bevor sie Kontakt herstellt?
A: *Nein. Einheiten, die sich zufällig bewegen, sagen zwar keine An-griffe an, aber wenn du eine solche in Kontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen willst, muss sie die gleichen Kriterien erfüllen wie jede andere angreifende Einheit während ihrer Bewegung, wie auf Seite 126 beschrieben.*

F: Wie weit bewegt sich eine Einheit mit der Sonderregel *Zu-fällige Bewegung*, wenn sie Boden preisgibt?
A: *Alle Einheiten bewegen sich 2 Zoll, wenn sie Boden preisgeben.*

F: Können zwei Regenerationswürfe kombiniert werden, um den Rüstungswert zu verbessern?
A: *Nein, Rüstungswerte, die als Zielwert angegeben werden, kön-nen nicht kombiniert werden, um den Zielwert zu verringern. Wie bei Rettungswürfen kann nur ein einzelner Regenerationswurf ver-sucht werden und verschiedene Regenerationswürfe können nicht kombiniert werden. Wenn ein Modell mehrere Regenerationswürfe hat, verwende den besten.*

F: Wird der Rüstungswert eines Regenerationswurfs durch ei-nen Schild oder Rossharnisch verbessert?
A: *Nein.*

F: Wenn ein Modell mit der Sonderregel *Regeneration (X+)* seinen Regenerationswurf gegen eine Attacke mit der Sonderregel *Multiple Lebenspunktverluste (X)* besteht, muss ich dann noch den Würfel werfen, wenn die Anzahl der Multiplen Le-benspunktverluste durch einen Würfelwurf ermittelt wird?
A: *Wenn das Modell mehr als einen Lebenspunkt hat, ja. Auch wenn die Verwundungen verhindert wurden, zählen sie noch immer zum Kampfergebnis (bis zu einem Maximum von +5 für Überle-genheit in einer Herausforderung). Wenn das Modell nur einen ein-zelnen Lebenspunkt hat, ist dies nicht nötig.*

F: Kann eine Einheit, die mittels der Sonderregel *Kundschafter* aufgestellt wird, eine Vorhutbewegung ausführen?
A: *Nein.*

F: Wenn ein Modell mit einem geteilten Profil die Sonderre-gel *Stampfattacken (X)* hat, führen dann alle Teile des Modells Stampfattacken aus?
A: *Nein. Stampfattacken werden nur von einem Reittier ausge-führt, nicht von seinen Reitern. Im Fall eines Streitwagens wer-den Stampfattacken von den Zugtieren ausgeführt – wenn es keine Zugtiere gibt, vom Streitwagen selbst.*

F: Wenn sich einer Einheit ohne die Sonderregel *Blödheit* ein Charaktermodell mit ihr anschließt, unterliegt die Einheit der Sonderregel. Was passiert, wenn das Charaktermodell die Ein-heit verlässt?
A: *Die Einheit unterliegt der Blödheit ab dem Moment nicht mehr, in dem das Charaktermodell die Einheit verlässt.*

F: Wenn einer Einheit mit der Sonderregel *Blödheit* der Mo-ralwerttest misslingt, wie lange ist sie blöd?
A: *Einheiten führen Blödheitstests in jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ aus, wenn sie nicht in den Nahkampf verwickelt sind. Eine Einheit, der ein Blödheitstest misslingt, bleibt also nur solange blöd, bis sie einen folgenden Test besteht.*

F: Wenn eine Plänkler-Einheit blöd wird, in welche Richtung bewegt sie sich dann?
A: *Sie sollte sich weiter in die grobe Richtung bewegen, in die sie sich im vorherigen Zug bewegt hat. Wenn sie sich im vorherigen Zug nicht bewegt hat, sollte sie sich in Richtung der nächsten feindlichen Einheit bewegen.*

F: *Schnelle Bewegung* ermöglicht es einem Modell, sich wäh-rend einer Angriffsbewegung weiter als seine maximal mög-liche Angriffsreichweite zu bewegen. Warum?
A: *Weil Modelle mit dieser Sonderregel sich daran erfreuen, Feig-linge niederzurennen, die vor einem Angriff fliehen!*

F: Verursachen Modelle, die *Entsetzen* verursachen, dies auch bei Modellen, die *Angst* verursachen?
A: *Nein. Modelle, die Entsetzen verursachen, verursachen Angst bei Modellen mit der Sonderregel Angst, auch wenn solche Modelle normalerweise immun gegen Angst sind.*

F: Wenn sich während der Aufstellung ein Charaktermodell ohne die Sonderregel *Vorhut* einer Einheit mit der Sonderregel *Vorhut* anschließt, kann das Charaktermodell eine Vorhutbe-wegung mit der Einheit ausführen?
A: *Nein. Wenn diese Einheit in Formation ist, kann sie auch kei-ne Vorhutbewegung ausführen. Sollte die Einheit jedoch in einer Plänkler-Formation sein, kann sie ihre Vorhutbewegung wie üblich ausführen und das Charaktermodell stehen lassen.*

F: Kann ein Charaktermodell ohne die Sonderregel *Veteranen*, das sich einer Einheit mit der Sonderregel *Veteranen* angeschlossen hat, von ihr profitieren, wenn es eine Sonderregel einsetzen will, für die es einen Moralwerttest ausführen muss (wie *Sammelruf*)?

A: Nein. Wenn ein Charaktermodell eine Sonderregel einsetzen will, für die es einen Moralwerttest ausführen muss, muss es seinen eigenen Moralwert verwenden und kann, sofern nicht anders angegeben, keine zusätzlichen Sonderregeln einsetzen, die es selbst nicht hat.

Ungewöhnliche Formationen

F: Manche Attacken erlauben es, ein bestimmtes Modell in einer Einheit als Ziel zu wählen. Kann eine solche Attacke verwendet werden, um die Einheitenform einer Einheit Plänkler zu brechen und so zu verursachen, dass auch andere Modelle entfernt werden?

A: Nein. Wie auf Seite 184 angegeben, kannst du kein Modell einer Einheit Plänkler entfernen, wenn sie auf diese Weise die Einheitenform verlieren würde. Wenn jedoch eine Attacke ein bestimmtes Modell betrifft (wie einen Champion oder ein Charaktermodell), muss jenes Modell entfernt werden, wenn die Attacke es auf null Lebenspunkte reduziert. Ersetze in solchen Fällen einfach das entfernte Modell durch ein anderes Modell derselben Einheit, das als Verlust entfernt werden könnte, um die Einheitenform zu wahren.

F: Wie ermittle ich das Zentrum einer Plänkler-Einheit?

A: Das Zentrum ist der Punkt, der von den Rändern der Gruppe gleich weit entfernt ist. Wenn man jedoch Explosivschablonen bedenkt, ist der Sinn dahinter, eine Explosivschablone über dem Zentrum einer Einheit zu platzieren, dafür zu sorgen, dass eine signifikante Anzahl Modelle unter ihr liegt. Bei Plänklern ist das nicht immer möglich. Daher kannst du das Mittelloch einer Explosivschablone über dem Modell platzieren, das dem Zentrum einer Plänkler-Einheit am nächsten ist.

F: Wenn eine Plänkler-Einheit angreift oder angegriffen wird, können sich manche Modelle manchmal nicht weit genug bewegen, um sich mit dem Rest der Einheit zu formieren. Was passiert mit jenen Modellen?

A: Die Einheit verliert ihre Einheitenform, wie auf Seite 184 beschrieben. Das heißt, dass Modelle der Einheit als Verluste entfernt werden müssten, bis die Einheitenform wieder besteht.

Charaktermodelle

F: Wenn eine Einheit, die Modifikatoren auf den Moralwert unterliegt, die Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* des Generals verwendet, ignoriert sie dann die Modifikatoren?

A: Nein, der Modifikator gilt dennoch. Wenn beispielsweise eine Einheit eine *Nahkampf*-Frunde gegen einen Entsetzten verursacht, den Feind verliert, gilt der Moralwertmodifikator von -1 durch Entsetzen auf den Moralwert, den die Einheit für ihren *Auftrieb*-test verwendet, egal ob es ihr eigener ist oder der des Generals.

F: Wenn mein Armeestandartenträger eine Herausforderung ablehnt und sich aus dem Kampf zurückzieht, können dann andere Einheiten noch von seiner Sonderregel *Haltet die Stellung* profitieren?

A: Nicht, solange die Einheit jenes Charaktermodells noch mit dem Modell in den *Nahkampf* verwickelt ist, das die Herausforderung ausgesprochen hat. Armeestandarten inspirieren etwas weniger, wenn sie als *Kuscheldeckenversteck* verwendet werden.

F: Ersetzt ein Charaktermodell, das einen Streitwagen als Reittier wählt, ein Besatzungsmitglied?

A: Nein. Die Punkte, die du für einen Streitwagen zahlst, enthalten seine Besatzung, egal, ob jener Streitwagen alleine oder als Reittier gewählt wird. In der Realität kann es etwas schwierig sein, das Charaktermodell und die Besatzung komplett auf dem Streitwagen unterzubringen. Es ist völlig in Ordnung, ein oder zwei Besatzungsmodelle zu entfernen, um Platz für das Charaktermodell zu schaffen. In solchen Fällen stellen wir uns vor, dass das Profil des fehlenden Besatzungsmitglieds darstellt, dass die Zugtiere eines Charaktermodells größer, stärker und besser ausgebildet sind als üblich.

F: Ein Charaktermodell auf einem berittenen Monster oder Streitwagen kann sich entscheiden, den besseren Rüstungswert zu verwenden, seinen oder den des Reittiers. Angenommen, das Charaktermodell trägt eine magische Rüstung, aber ich will den Rüstungswert des Reittiers verwenden, kann ich dann noch andere Vorteile durch die magische Rüstung anwenden?

A: Nein. Du musst einen magischen Gegenstand ganz oder gar nicht einsetzen.

F: Wenn ich ein Charaktermodell mit einem Rüstungswert von 6+ auf einem Streitwagen mit einem Rüstungswert von 4+ habe, muss ich dann den Rüstungswert des Streitwagens einsetzen?

A: Nein, du wählst den besseren Rüstungswert. Wenn man jedoch magische Rüstungen und andere Sonderregeln bedenkt, ist „besser“ etwas subjektiv. Natürlich ist ein Rüstungswert von 4+ besser als einer von 6+, aber häufig muss man bei der Verwendung von Rüstung mehr bedenken als nur den Rüstungswert; viele magische Rüstungen geben zusätzliche Boni, die sie besser machen. Einfach gesagt: Wenn die Regeln dir erlauben, etwas zu wählen, kannst du wählen.

F: Wenn ein Charaktermodell auf einem berittenen Monster oder Streitwagen einen Schild trägt, verbessert dies den Rüstungswert des Reittiers?

A: Nein, das Charaktermodell trägt den Schild, nicht das Reittier.

F: Reduziert die Anwesenheit eines Charaktermodells, dessen Base den Platz von zwei oder mehr Modellen in zwei oder mehr Gliedern einnimmt, den Gliederbonus jener Einheit?

A: Nein.

F: Kann ein Charaktermodell im kämpfenden Glied einer Einheit, aber nicht in Basekontakt mit dem Feind sich durch die Glieder bewegen, damit es in Basekontakt kommt?

A: *Nein. Charaktermodelle können sich durch die Glieder in das kämpfende Glied bewegen, sich aber nicht innerhalb des kämpfenden Glieds bewegen.*

F: Kann ein Charaktermodell in der Kommandoabteilung einer Einheit platziert werden?

A: Ja.

F: Wenn ein *Kriegerschar*-Charaktermodell (wie auf Seite 172 beschrieben) sich einer *Kriegerschar* mit einem Gliederbonus von 1 oder mehr anschließt, vergrößert der Modifikator auf seinen Moralwert dann seine Befehlsreichweite?

A: Ja.

F: Wenn ein *Kriegerschar*-Charaktermodell sich einer Einheit anschließt, die keine *Kriegerschar* ist, modifiziert der Gliederbonus jener Einheit dann seinen Moralwert?

A: *Nein.*

F: Meine Einheit möchte ein einzelnes feindliches Charaktermodell beschießen. Eine weiter als 3 Zoll von jenem Charaktermodell entfernte feindliche Einheit stellt jedoch ein näheres Ziel dar. Kann ich das einzelne Charaktermodell beschießen?

A: *Ja. Die Regel, dass ein einzelnes Charaktermodell nicht beschossen werden kann, wenn es nicht das nächste Ziel ist, gilt nur, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete Einheiten befindet. Wenn eine Einheit mehr als 3 Zoll von jenem Charaktermodell entfernt ist, beschützt sie es nicht, egal, wie nah sie am Feind steht.*

F: Kanonen wählen feindliche Modelle nicht direkt als Ziel, sie wählen einen Punkt auf dem Boden als Ziel. Wie verhält sich dies damit, einzelne Charaktermodelle als Ziel zu wählen? Kann eine Kanone so abgefeuert werden, dass sie ein einzelnes Charaktermodell trifft, das eigentlich durch die Nähe zu einer befreundeten Einheit vor Beschuss geschützt ist?

A: *Der Sinn dieser Regel ist es, Charaktermodelle vor feindlichem Beschuss zu schützen, auch vor Beschuss, der nicht den üblichen Regeln folgt (auch wenn dies sie nicht vor Schablonen schützt). Deshalb, und im Geiste dieser Regel, kann ein feindliches Charaktermodell innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit aus fünf oder mehr Modellen des gleichen Truppentyps in diesem Fall nur von einer Kanonenkugel getroffen werden, wenn es das der Kanone nächste Ziel ist, auch wenn sein Base direkt unter dem Weg der springenden Kanonenkugel liegt. Wenn das Base des Charaktermodells jedoch direkt unter dem Einschlagspunkt der Kanonenkugel liegt, wird es getroffen.*

F: Manche magischen Waffen oder Sonderregeln erlauben es, bestimmte Modelle einer Einheit als Ziel zu wählen. Ignorieren solche Attacken die Regel „Achtung, Sir!“?

A: *Nein.*

F: Kann ein Charaktermodell, das mit einer normalen Waffe wie einer Lanze oder einem Kavalleriespeer und einer magischen Waffe ausgerüstet ist, sich entscheiden, die Lanze oder den Kavalleriespeer einzusetzen, oder muss es die magische Waffe einsetzen?

A: *Es muss die magische Waffe einsetzen. Manche Charaktermodelle mit Eigenname tragen jedoch eine Ersatzwaffe mit sich für den Fall, dass ihre magische Waffe zerstört wird.*

Waffen des Krieges

F: Übertragen sich Sonderregeln der Waffe eines Modells auf Attacken des Reittiers des Modells?

A: *Nein. Alle Regeln einer Waffe, ob magisch oder weltlich, gelten nur für Attacken mit jener Waffe. Das kann, ist aber nicht beschränkt auf, Regeln einschließen, die für eine bestimmte Waffe einzigartig sind oder Sonderregeln, die für eine magische Waffe gelten. Wenn beispielsweise ein Zauberer mit einer Geschwinden Klinge bewaffnet ist, haben Attacken mit jener Waffe die Sonderregel Schlägt zuerst zu, aber der Zauberer kann nicht erklären, dass das Tragen der Waffe ihm erlaubt, Verheerungszauber mit Initiative 10 zu wirken.*

Ein anderes Beispiel: Wenn ein Modell eine einzigartige Sonderregel seiner Fraktion hat, die Handwaffen zusätzliche Regeln verleiht (die Besatzung eines Wildschweinstreitwagens der Orks hat beispielsweise die Sonderregel Spalta), dann gilt jene Sonderregel nur für die tatsächlichen Handwaffen der Reiter oder Streitwagenbesatzung, nicht für Waffen, die zu Reittieren oder Zugtieren gehören, die „als Handwaffen zählen.“

F: Manche Monster haben Waffen mit Anmerkungen, die besagen, dass sie im Nahkampf eine Attacke oder eine zusätzliche Attacke mit dieser Waffe ausführen müssen oder dürfen. Können sie auch mehr Attacken mit jener Waffe ausführen?

A: *Nein. Wenn beim Profil einer Waffe angemerkt ist, dass das Modell eine bestimmte Anzahl Attacken mit jener Waffe ausführen darf oder muss, normale Attacken oder sonstige, dann ist das genau die Anzahl der mit jener Waffe auszuführenden Attacken.*

F: Kann ein mit zwei Handwaffen bewaffnetes Modell sich entscheiden, auch mit nur einer Handwaffe zu kämpfen?

A: *Ja. Wie auf Seite 213 bemerkt, sind alle Modelle mit einer Handwaffe ausgerüstet, solange nicht anders angegeben. Ein Modell mit zwei hat offensichtlich zwei und kann auch mit nur einer kämpfen, um die Sonderregel Zusatzattacken (+1) für einen anderen Vorteil nicht zu nutzen.*

F: Wann kann ein Modell eine Lanze einsetzen?

A: *Während jedes Zugs, in dem es angegriffen hat oder zählt, als hätte es angegriffen.*

F: Können Fernkampfwaffen im Nahkampf eingesetzt werden?

A: *Nein.*

F: Wird der Rüstungswert eines Rettungswurfs durch einen Schild oder Rossharnisch verbessert?

A: Nein.

Kriegsmaschinen

F: Wenn der Lebenspunktwert einer Kriegsmaschine und ihrer Besatzung sich unterscheiden, welchen davon verwende ich dann für die Bestimmung der Einheitenstärke?

A: In jenen Fällen den Lebenspunktwert der Besatzung.

F: Kann eine Kanone einen Punkt auf dem Boden als Ziel wählen, wenn Wald oder Hügel zwischen ihr und jenem Punkt liegen?

A: Nein, eine Kanone kann nicht über Wälder und Hügel schießen, auch nicht von einem Hügel aus. Eine Steinschleuder kann dies jedoch tun, wenn sie indirekt schießt.

F: Kann eine Kanone einen Punkt auf dem Boden als Ziel wählen, wenn eine andere Einheit zwischen ihr und jenem Punkt liegt?

A: Nur, wenn die Kanone sich auf einem Hügel befindet und die Einheit nicht. Eine Steinschleuder kann dies jedoch tun, wenn sie indirekt schießt.

F: Kann eine Kanone so abgefeuert werden, dass sie eine feindliche Einheit ihm Nahkampf mit einer befreundeten Einheit trifft?

A: Nein. Seite 143 des Regelbuchs erklärt, dass außer in seltenen Ausnahmen Einheiten keine feindlichen Einheiten im Nahkampf beschießen können. Bei Kanonen kann also der Zielpunkt nicht so platziert werden, dass die Kanonenkugel eine befreundete Einheit oder eine feindliche Einheit im Nahkampf mit einer befreundeten Einheit treffen könnte.

F: Kann eine Kriegsmaschine mit der Ballistischen Fertigkeit eines angeschlossenen Charaktermodells abgefeuert werden?

A: Nein. Eine Kriegsmaschine und ihre Besatzung gelten als einzelnes Modell, du musst also die BF der Besatzung verwenden.

Warhammer-Armeen

F: Wenn mein Gegner und ich uns auf ein 2000-Punkte-Spiel geeinigt haben, aber meine Armee nicht genau 2000 Punkte hat (beispielsweise 1997), kann etwas, das auf 0-1 pro 1000 Punkte beschränkt ist, zweimal in meiner Armeezusammenstellungsliste wählen?

A: Ja. Diese Beschränkungen beziehen sich auf die Schlachtgröße und nicht auf den genauen Punktwert deiner Armee.

F: Muss ein Verbündetenkontingent die Beschränkungen der Armeezusammenstellungsliste befolgen, aus der es stammt?

A: Ja. Ein Verbündetenkontingent ist eine kleine Armee in einer großen Armee und wird mit einer Großes-Heer- oder Berüchtigte-Armee-Liste erstellt. In einer 2000-Punkte-Armee müsste ein Verbündetenkontingent von 500 Punkten also 125 Punkte

für Kerneinheiten ausgeben, könnte nicht mehr als 250 Punkte für Charaktermodelle ausgeben und könnte keine Einheiten wählen, die auf 0-1 pro 1000 Punkte beschränkt sind.

F: Zählen die Punkte, die ich für Kerneinheiten in einem Verbündetenkontingent ausgabe, für den Minimalprozentsatz von Kerneinheiten in der ganzen Armee?

A: Nein.

F: Betrifft ein auf ein Hauptregiment gewirkter Zauber seine Abteilungen und umgekehrt?

A: Nein, Zauber, die eine Einheit betreffen, betreffen nur die Einheit, auf die sie gewirkt werden.

Warhammer-Schlachten

F: Das Regelbuch gibt die minimale Schlachtfeldgröße als 30 Zoll x 44 Zoll bis 1000 Punkte an, 44 Zoll x 60 Zoll für 1001 bis 3000 Punkte und 44 Zoll x 90 Zoll für Spiele ab 3001 Punkte. Müssen wir diese Größen verwenden?

A: Nein. Dies sind empfohlene Mindestgrößen. Die normale Schlachtfeldgröße für Spiele zwischen 2000 und 3000 Punkten ist 48 Zoll x 72 Zoll und wir empfehlen dies auch. Die Mindestgrößen beruhen auf den faltbaren Kartonspielfeldern, die Games Workshop produziert. Diese eignen sich ideal für kleine Spiele oder bei Platzproblemen. Wir bevorzugen ein Schlachtfeld von 33 x 60 Zoll für 1000 bis 1500 Punkte anstelle des traditionelleren kleineren Schlachtfelds von 48 Zoll x 48 Zoll. Das kleinere Rechteck gefällt uns besser.

Lehren der Magie

F: Reduziert der Zauber Rostfluch den Rüstungswert eines Rettungswurfs oder Regenerationswurfs?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit, auf die Erdwall gewirkt wurde, einen Angriff ansagen muss (beispielsweise wegen Raserei oder Ungestüm), muss sie das tun? Falls ja, kann sie eine Angriffsbewegung ausführen?

A: Erdwall hält eine Einheit nicht davon ab, einen Angriff anzusagen, sondern verhindert den Angriff. Ja, die Einheit muss einen Angriff ansagen, wenn sie muss. Aber da sie nicht angreifen kann, bewegt sie sich nicht und der Angriff schlägt fehl.

F: Kann eine Einheit, auf die Erdwall gewirkt wurde, die Angriffsreaktion Gegenangriff ausführen?

A: Nein. Eine Einheit, die einen Gegenangriff ausführt, zählt, als hätte sie angegriffen, also ist ein Gegenangriff ein Angriff.

F: Kann der Zauber Geisterhafter Doppelgänger aus der Lehre der Illusion mit einer magischen Waffe verwendet werden, die dem Träger nur eine einzelne Attacke erlaubt?

A: Nein, Waffen, die nur eine einzelne Attacke erlauben, können nur einen einzelnen Treffer erzeugen.

Magische Gegenstände

F: Kann der Träger des Zauberhuts Zauber wirken, während er Rüstung trägt?

A: *Ja. Der Träger des Zauberhuts ist kein echter Zauberer – seine magischen Kräfte kommen von einem verzauberten Hut, der nicht von der Rüstung des Modells betroffen wird.*

F: Kann der Träger des Zauberhuts auch einen magischen Helm tragen wie den Schimmerhelm?

A: *Ja, denn eines ist ein Verzauberter Gegenstand, der andere Gegenstand eine magische Rüstung, aber wir hoffen, dass jeder, der ein Modell so ausrüstet, es auch mit zwei Hüten darstellt!*

F: Betreffen Tränke das Reittier eines Modells?

A: *Nein.*

F: Wenn die Schriftrolle der Verwandlung erfolgreich gegen einen Zauberer auf einem berittenen Monster (einem Drachen beispielsweise) eingesetzt wird, was passiert dann genau mit dem Drachen?

A: *Der Zauberer wird verwandelt, aber nicht sein Reittier. Im gegebenen Beispiel hättest du einen Frosch, der einen Drachen reitet.*

F: Wie viele Zauber kennt ein Zauberer mit einem Arkanen Homunkulus? Kennt also ein Zauberer der Stufe 3 drei Zauber aus zwei Lehren (zwei aus einer und einen aus der anderen) oder sechs Zauber, drei aus jeder Lehre?

A: *Ein Arkaner Homunkulus erhöht nicht die Anzahl der Zauber, die ein Zauberer kennt, er erlaubt ihm nur, Zauber aus zwei Lehren zu kennen. Ein Zauberer der Stufe 3 würde also drei Zauber aus zwei Lehren kennen.*

F: Manche Modelle finden sich in der Armeeliste einer Fraktion, können aber in eine Armee aufgenommen werden, die mit einer Zusammenstellungsliste einer anderen Fraktion erstellt wird (Drachenoger-Shaggoths sind beispielsweise in der Armeeliste der Tiermenschen-Großherden zu finden, können aber in eine Armee aufgenommen werden, die mit der Großes-Heer-Armeezusammenstellungsliste der Krieger des Chaos erstellt wird). Auf welche magischen Gegenstände haben solche Modelle Zugriff?

A: *Modelle können magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen magischen Gegenstände im Regelbuch von Warhammer: The Old World oder aus den Listen der magischen Gegenstände ihrer eigenen Fraktion erwerben. Ein Drachenoger-Shaggoth könnte also gewöhnliche magische Gegenstände oder magische Gegenstände der Tiermenschen-Großherden erwerben.*

Ungewöhnliche Situationen

Warhammer: the Old World ist ein komplexes Spiel von Manöver und Gegenmanöver zwischen eng gestaffelten Schlachtlinien aus Infanterie und Kavallerie. Ungewöhnliche Situationen sind zu erwarten, wenn diese Einheiten sich gegenseitig in den Weg geraten, was Bewegung, Fernkampf, Nahkampf etc. stören kann.

Dazu empfehlen wir den Spielerinnen und Spielern, Unsicherheiten so zu lösen, dass der Spielfluss erhalten bleibt, oder einen unabhängigen Dritten zu befragen (bei organisierten Events kann dies wichtiger sein, dort hast du aber die Organisation oder Schiedsrichter, an deren Urteil sich die Spielenden halten sollten, wie es richtig und ehrenhaft ist – nur ein schrecklicher Schurke würde mit einem solchen Helden des Hobbys streiten).

Ist eine solche Lösung nicht möglich, ist es am einfachsten, anzunehmen, dass die Einheit das Gewünschte nicht ausführen kann, sich also nicht so bewegen, nicht so schießen etc. kann. Wie auf Seite 93 im Regelbuch angegeben, ist wichtiger als jede Regel, dass die Spieler und Spielerinnen Spaß am Spiel haben und Rivalitäten freundschaftlich bleiben.