

# STRAHLENDE HEERE™

## F&A & ERRATA – VERSION 1.2a

Dieses Dokument versammelt Änderungen der Regeln von Strahlende Heere und den dazugehörigen Arkanen Journalen 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 mit **blau**, 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 69 – Dampfkanone

Füge den „Anmerkungen“ der Dampfkanone Folgendes hinzu:

„Diese Waffe hat keine Sichtlinie von 360° und kann nur in den Frontbereich des Dampfpanzers schießen.“

#### Seite 70 – Imperialer Greif, Sonderregeln

Entferne „Zwei Köpfe“ aus der Liste der Sonderregeln des Imperialen Greifen.

#### Seite 76 – Siegeslorbeer

Ändere den zweiten Absatz von „Siegeslorbeer“ wie folgt:

„Wenn du dein Kampfergebnis berechnest, ist jede nicht verhinderte Verwundung durch eine Attacke des Trägers des Siegeslorbeers (nicht aber seines Reittiers) 2 Kampfergebnispunkte wert statt wie sonst 1.“

#### Seite 76 – Magierstab

Füge „Magierstab“ Folgendes hinzu:  
0-1 pro Zauberer.

#### Seite 96 – Questritter

Ändere die Einheitengröße zu „3+“.

#### Seite 99 – Berittene Freisassen, Sonderregeln

Die letzte Sonderregel sollte *Wendige Kavallerie* sein, nicht *Schnelle Kavallerie*.

#### Seite 102 – Rittertugenden

Ändere den zweiten Absatz von „Rittertugenden“ wie folgt:

„Um dies darzustellen, können einige Modelle (nicht aber etwaige Reittiere) eine Rittertugend erhalten. Jede Tugend darf nur einmal pro Armee gewählt werden.“

#### Seite 110 – Kampfergebnisbonus

Ändere den Eintrag wie folgt:

„Eine Einheit in Lanzenformation mit einer Einheitenstärke 5 oder mehr erhält einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt auf ihr Kampfergebnis.“

#### Seite 135 – Schwester der Dornen

Ändere die Sonderregel „Töchter der Ewigkeit“ wie folgt:

„Modelle mit dieser Sonderregel haben 4+ Rettung gegen jede erlittene Verwundung.“

Ändere den ersten Satz der Sonderregel „Zirkel des tiefen Waldes“ wie folgt:

„Eine Einheit Schwestern der Dornen kennt einen einzelnen Zauber (der vom kontrollierenden Spieler, bevor die Armeen aufgestellt werden, zufällig bestimmt wird) aus der Magielehre **Kampfmagie oder Elementarismus**.“

#### Seite 179 – Elfenehrungen

Ändere den zweiten Absatz von „Elfenehrungen“ wie folgt:

„Um dies darzustellen, können einige Charaktermodelle eine Elfenehrung erhalten, die dem Charaktermodell (nicht aber etwaigen Reittieren) gewisse Vorteile in Form einzigartiger Ausrüstung und zusätzlicher Sonderregeln verleiht.“

## Arkane Journal – Zwergen-Bergstädte

---

### Seite 7 – Die Axt des Dargo\*

Ändere den Stärkewert der Axt des Dargo auf „S+2“.

### Seite 9 – Sappeur-Maschinist\*

Füge der Liste der Sonderregeln des Sappeur-Maschinisten „Feindliches Gelände“ hinzu.

### Seite 15 – Goblinschnitter\*

Ändere die Profilwerte Lebenspunkte und Attacken der Besatzung zu „2“.

Ändere die Basegröße zu „50 x 75 mm“.

## Arkane Journal – Königreich Bretonia

---

### Seite 7 – Hüter der Heiligen Stätten

Ändere den dritten Satz des zweiten Absatzes der Regel wie folgt:

„Magiewirbel, freies Feld oder Hügel oder Bauwerke wie zum Beispiel Mauern oder Gebäude zählen nicht dazu.“

## F & A – Häufig gestellte Fragen & Antworten

---

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**, komplett neue Ergänzungen in **Magenta** hervorgehoben.

### Zwergen-Bergstädte

**F:** Kann ein Thronstreiter in einer Einheit Hammerträger Waffenrunen auf seinem Zweihandhammer tragen?

**A:** *Nein. Waffenrunen sind nur für Hand- und Zweihandwaffen zulässig. Zwar ähnelt ein Zweihandhammer einer Zweihandwaffe, ist aber regeltechnisch keine, sondern ein einzigartiger Waffentyp mit eigenem Profil und Regeln.*

**F:** Trifft ein Modell mit den Sonderregeln *Slayer*, *Dämonentöter* oder *Drachentöter* unter Einsatz der Sonderregel *Letzter Hieb* eine feindliche Einheit, gilt für jenen Treffer die *Slayer-Sonderregel*?

**A:** *Ja.*

**F:** Wenn der Musiker und/oder Standartenträger in einer Einheit *Slayer* Modelle sind, die zum *Riesenslayer* verbessert wurden, was passiert, wenn sie getötet werden? Wird ihr Instrument und/oder ihre Standarte von einem anderen *Riesenslayer* oder einem *Trollslayer* aufgehoben?

**A:** *Es hängt davon ab, welche Modelle in der Einheit übrig sind. Falls noch ein *Riesenslayer* lebt, hebt er das Instrument oder die Standarte auf und ersetzt das erschlagene Modell 1:1. Falls keine *Riesenslayer* mehr da sind, nimmt ein *Trollslayer* deren Platz ein.*

*Beachte auch, dass *Riesenslayer* keine *Einheitenchampions* sind. Daher ist der Standartenträger in einer Einheit *Slayer* das letzte Modell, das entfernt wird.*

**F:** Wenn eine Einheit mit einer Standarte mit der *Meisterrune* des *Zögerns* einen geordneten Rückzug antritt und verfolgt wird und von einer gegnerischen Einheit eingeholt wird, tritt dann der Effekt der *Rune* ein?

**A:** *Ja. Wenn eine Einheit eine feindliche Einheit, die sich geordnet zurückgezogen hat, einholt, zählt das als Angriff.*

### Arkane Journal Zwergen-Bergstädte

**F:** Tritt der Effekt von Runen auf den Wirbelnden Klängen des Todes eines *Dammaz Drengi* auch bei Aufpralltreffern ein?

**A:** *Ja. Wie unter *Wirbelwind des Todes* beschrieben, werden Aufpralltreffer eines *Dammaz Drengi* mit dem Profil seiner Wirbelnden Klängen des Todes abgehandelt, das etwaige Runen beinhaltet.*

### Imperium der Menschen

**F:** Kann die Kanone eines Dampfpanzers Kartätschen verschießen?

**A:** *Ja. Wie auf Seite 226 des Grundregelbuchs für Warhammer: The Old World beschrieben, kann jede Kanone (also jede Waffe mit der Sonderregel „Kanonenbeschuss“ für das Feuern) Kartätschen verschießen.*

**F:** Können *Technicus-Kommandant* und Dampfkanone eines Dampfpanzers beide im selben Zug schießen?

**A:** *Ja. Der *Technicus-Kommandant* feuert die Dampfkanone nicht selbst ab, sondern ein (geschunden schwitzendes) Besatzungsmitglied im Inneren, dessen Mühe dem *Technicus-Kommandanten* freie Hand zum Abfeuern seiner Waffe lässt.*

**F:** Kann ein Dampfpanzer, bevor er angreift, seine Sonderregel *Dampfkraft* einsetzen, um sich weiter zu bewegen?

**A:** *Nein. Die Sonderregel *Dampfkraft* kann von einem Modell, das nicht marschieren kann, anstelle von Marschieren genutzt werden. Anders gesagt, kann ein Dampfpanzer immer dann seine Bewegung verbessern, wenn die meisten anderen Modelle oder Einheiten marschieren könnten. Bei Angriffen ist das nicht der Fall.*

**F:** Sind nicht verhinderte Verwundungen durch das Reittier eines Modells mit *Siegeslorbeer 2* Kampfergebnispunkte wert?

**A:** *Nein, nur nicht verhinderte Verwundungen durch den Träger (also den Reiter) zählen.*

### Königreich Bretonia

**F:** Kann eine bretonische Armee um den Segen der Herrin beten, wenn sie ein Verbündetenkontingent enthält?

**A:** *Ja. Ein bretonisches Kontingent in anderen Armeen kann es jedoch nicht. Damit Bretonen beten können, brauchen Armeen, zu denen sie gehören, die Regel Segen der Herrin, die nur Armeen des Königreichs Bretonia haben.*

**F:** Kann ein Charaktermodell mit der Sonderregel *Schild* der Herrin sich in den Rücken seiner Einheit zurückziehen, nachdem es eine Herausforderung ausgesprochen hat und so den Attacken seiner Feinde entkommen?

**A:** *Nein. Sobald eine Herausforderung ausgesprochen und angenommen wurde, kann sich kein beteiligter Kämpfer zurückziehen, bis die Herausforderung abgeschlossen ist. Das gebietet die Ritterlichkeit.*

**F:** Ein Charaktermodell in meiner Armee trägt den Fehdehandschuh und ich möchte ein bestimmtes feindliches Charaktermodell herausfordern. Kann mein Gegner ein anderes Modell auswählen, um stattdessen mit diesem die Herausforderung anzunehmen?

**A:** *Ja. Herausforderungen werden allgemein ausgesprochen; sie gelten nicht für ein bestimmtes Modell. Wenn mehrere Modelle die Herausforderung des Trägers des Fehdehandschuhs annehmen können, muss eines die Herausforderung annehmen, aber der Spieler, der die Modelle kontrolliert, darf entscheiden, welches Modell es tut.*

**F:** Wie funktioniert der Beschuss einer Speerschleuder gegen Einheiten in Lanzenformation?

**A:** *Die Anzahl getroffener Modelle hängt von der Gesamtzahl Glieder ab. Eine Lanze aus sechs Rittern (in Gliedern aus einem, zwei und drei Modellen) würde drei Treffer erleiden. Trifft die Speerschleuder die Flanke der Lanze, entspricht die Anzahl Treffer der breitesten Reihe. Im genannten Beispiel würden drei Modelle der Flanke Treffer erleiden.*

**F:** Wo platziere ich ein Charaktermodell, dass sich trotz unterschiedlicher Basegrößen der Reittiere einer Lanzenformation anschließen will?

**A:** *Die Lanzenformation ist etwas flexibler als andere Formationen. So ist es völlig in Ordnung, Charaktermodelle wie einen Herzog oder Baron an die Spitze der Lanze zu setzen. Im Fall der Zofe der Herrin erlaubt die Sonderregel Schild der Herrin, solche Modelle am Rücken solcher Einheiten zu platzieren. Alternativ kann sie innerhalb der Einheit platziert sein. In diesem Fall macht die zusätzliche Basegröße keinen Unterschied bei der Form der Einheit.*

**F:** Ist eine Lanzenformation im Nahkampf gebunden, zählt jedes Modell an der Außenseite als in Basenkontakt. Wie viele feindliche Modelle zählen als in Basenkontakt mit der Lanze?

**A:** *Das gesamte kämpfende Glied. Greift eine Lanze an, dringt sie tief in die Feindformation ein und die feindlichen Reihen schließen sich um sie. Das ist auf dem Spieltisch kaum darzustellen, daher die Abstraktion.*

*Beachte, dass dabei ein „toter Bereich“ zwischen Lanze und im Nahkampf gebundenem Feind entstehen kann. Geraten feindliche Einheiten in diesen hinein, gelten die Regel für „unabsichtlichen Kontakt“ auf Seite 131 des Grundregelbuchs für Warhammer: The Old World.*

**F:** Wird eine angreifende Lanze gebrochen, wenn eine gegnerische Einheit einen Gegenangriff durchführt?

**A:** *Nein. Da beide Einheiten angreifen, wird die Regel negiert, dass Lanzen brechen, wenn sie angegriffen werden und keinen Gegenangriff durchführen.*

### **Reiche der Waldelfen**

**F:** Die Regel *Falkenäugiger Schütze* erlaubt einem Waldpirscher, Attacken auf ein feindliches Charaktermodell zu richten, zu dem er eine Sichtlinie ziehen kann, und auf bestimmte Modelle in feindlichen Einheiten. Gilt sie auch für magische Gegenstände, die das Wirken von Geschosszaubern erlauben?

**A:** *Nein, die Regel betrifft nur den Asrai-Langbogen. Falkenäugig hin oder her, sie können nicht einfach so mit mächtigen Zaubern in magischen Gegenständen feindliche Charaktere wegputzen.*

**F:** Kann eine Armee der Reiche der Waldelfen, die ein verbündetes Kontingent enthält, mit der Regel *Hinterhalt* im Wald einen zusätzlichen Wald aufstellen?

**A:** *Ja. Allerdings können Waldelfen, die als verbündetes Kontingent einer anderen Armee kämpfen, es nicht.*

**F:** Der Bogen von Loren erlaubt einem Waldelfen-Charaktermodell eine Anzahl Schüsse in Höhe seines Attackenwerts. Wie interagiert dies mit Verzauberten Pfeilen?

**A:** *Beim Abfeuern eines Verzauberten Pfeils wird angenommen, dass das Modell wie üblich einmal feuert. Darum kann ein Schuss des Bogen von Loren mit einem Verzauberten Pfeil, der Rest mit gewöhnlichen, also nicht verzauberten Pfeilen.*

### **Reiche der Hochelfen**

**F:** Kann ein Zauberer mit der *Elfenehrung* *Wächter von Saphery* magische Rüstung kaufen?

**A:** *Nein.*

**F:** Erlaubt die *Sonderregel Kriegerisches Können* Modellen, *Unterstützungsattacken* mit Waffen durchzuführen, die nicht die *Sonderregel Tiefgestaffelter Kampf* haben?

**A:** *Nein. Kriegerisches Können ermöglicht, Unterstützungsattacken nicht nur frontal, sondern auch in die Flanken und den Rücken einer Einheit durchzuführen. Sie ermöglicht Modellen keine Unterstützungsattacken durchzuführen, wenn diese nicht bereits dazu in der Lage sind.*