

WARHAMMER-REGELBUCH: ERRATA, FRAGEN & ANTWORTEN, APPENDIZES

ERRATA

ENGLISCHES REGELBUCH:

Seite 7: Ändere im Abschnitt „Charaktermodelle“ den letzten Satz wie folgt: „Einige Charaktermodelle, wie die Dämonenprinzen des Chaos, sind so groß und mächtig, dass sie einigen der Regeln für Monster unterliegen.“

Seite 23: „Gegner im Weg“: Im Neudruck steht die Überschrift in Großbuchstaben und im ersten Satz wird „Nachdem eine Einheit vor einem Angriff geflohen ist, kann es passieren“ durch „Es kann passieren“ ersetzt.

Seite 23: „Gegner im Weg“: Ändere den ersten Satz des zweiten Absatzes wie folgt: „Wenn sich die angreifende Einheit in einen anderen Gegner bewegen würde, darf sie sofort einen neuen Angriff auf die nun in ihrem Weg befindliche Feindeinheit ansagen.“

Seite 40: Ändere den zweiten Absatz des Abschnitts „Entkommene fliehende Truppen bewegen“ wie folgt:

Auch wenn sich fliehende Truppen als panischer Haufen bewegen, ist es für das Bewegen fliehender Truppen manchmal einfacher, sie in Formation zu behalten. Dreh dazu die Einheit auf der Stelle in die Richtung, in die sie fliehen soll und bewege sie die durch den Fluchtwurf ermittelte Entfernung.

Seite 43: Im Abschnitt „Überrennen!“ wird der erste Satz wie folgt geändert: „Wenn eine Einheit angreift und am Ende des Nahkampfes dieses Spielzuges alle ihre Gegner ausgelöscht hat, darf sie eine Verfolgungsbewegung durchführen, obwohl kein fliehender Feind mehr am Leben ist.“

Seite 45: Ändere den letzten Satz des vierten Absatzes wie folgt: „Der Verfolger führt dann seine gesamte Verfolgungsbewegung in Richtung des neuen Zieles durch.“

Seite 46: Lösche im zweiten Absatz von „Freie Manöver“ den folgenden Halbsatz: „und dienen ausschließlich dazu, mehr Modelle in direkten Kontakt mit dem Feind zu bringen.“

Seite 59 und 62: Während eines Angriffs manövrieren: Lösche im zweiten Satz den folgenden Teil: „wenn eine geradlinige Bewegung das Ziel nicht treffen oder nicht so viele Modelle wie möglich in Kontakt bringen würde.“

Seite 67: Ändere alle Verweise auf „menschengroß“ in „Einheitenstärke 1“.

Seite 75: Lösche im ersten Satz des dritten Absatzes von „Achtung, Sir!“ das Wort „daher“.

Seite 102: Ändere im Abschnitt „Vernichtete Feindeinheiten“ den dritten Absatz wie folgt:

Für diesen Zweck gilt jedes Charaktermodell als eine einzelne Einheit und Charaktermodelle auf Monstern oder Streitwagen werden separat von ihrem Reittier bzw. Wagen gewertet.

Seite 102: „Besetzte Tischviertel“: Ersetze „Einheiten mit Einheitenstärke 5 oder weniger“ durch „Einheiten mit Einheitenstärke 4 oder weniger“.

Seite 113: Beim Zauber Geist der Schmiede wird der letzte Satz wie folgt geändert:

„Die Wirkung des Spruchs entspricht dem Befehl des glühenden Eisens, aber es werden zufällig 2W6 Modelle der Zieleinheit getroffen. Verteile die Treffer wie bei Beschuss.“

Seite 117: Ändere bei Lichtwächter die beiden letzten Sätze wie folgt:

Wenn er erfolgreich gewirkt wird, sind alle diese Einheiten immun gegen Psychologie, solange sie in Reichweite bleiben. Zusätzlich bestehen im „Fliehende Einheiten sammeln“-Teil der Bewegungsphase alle fliehenden Einheiten in Reichweite automatisch ihren Sammeltest und sammeln sich auch dann, wenn sie auf weniger als 25 % ihrer ursprünglichen Modellzahl reduziert wurden.

DEUTSCHES REGELBUCH:

Seite 30: Kasten „Rettungswürfe“: Ändere den siebten Satz wie folgt: „Ein Modell mit einem Rettungswurf darf diesen sogar gegen normale Treffer, die sämtliche Rüstungswürfe ignorieren einsetzen.“

Seite 46: Ändere bei „Weitere Aktionen fliehender Truppen“ im ersten Absatz die letzte Zeile wie folgt: „und feindliche Einheiten mit weniger als Einheitenstärke 5 sowie fliehende Einheiten bewegen.“

Seite 46: Ersetze bei „Weitere Aktionen fliehender Truppen“ im dritten Absatz „nicht fliehenden Feindeinheit“ durch „nicht fliehenden Feindeinheit mit Einheitenstärke 5 oder mehr“.

Seite 117: Der Zauber Verwirrendes Funkeln senkt das KG nicht um 1, sondern auf 1.

Seite 121: Ersetze im letzten Satz des Abschnitts „Magische Waffen“ das Wort „Sonderregeln“ durch „Regeln“.

WARHAMMER-REGELBUCH: FRAGEN & ANTWORTEN

SPIELSZENARIO

F: Ist das auf den Seiten 2 und 3 beschriebene normale Warhammer-Szenario immer noch eine Offene Feldschlacht? Das ist von Bedeutung, weil einige Regeln vom Namen abhängen (wie etwa die Waldkampf-Sonderregel der Waldelfen).

A: Ja, es ist immer noch eine Offene Feldschlacht (die Waldelfen können in diesem Fall also ihren zusätzlichen Wald benutzen). Dies wird im ersten Absatz auf Seite 248 des Hardcover-Regelbuchs angegeben.

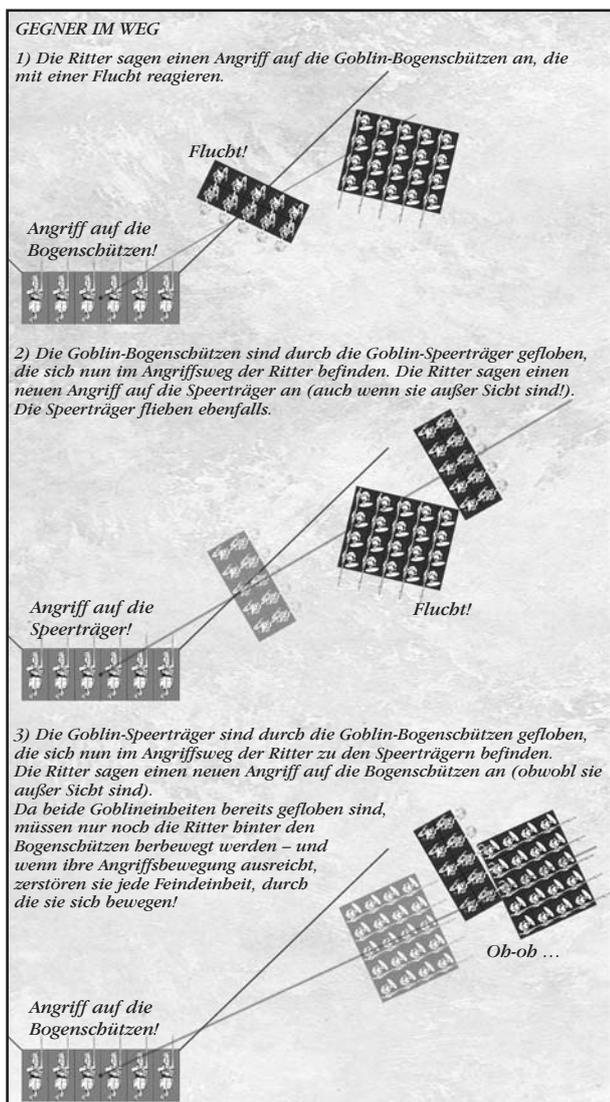
BEWEGEN

F: Wird eine Einheit in dem Moment angehalten, in dem sie 1 Zoll an eine feindliche Einheit herankommt, oder kann sie ihre Bewegung fortsetzen, solange sie 1 Zoll von allen Feinden wegbleibt?

A: Eine Einheit kann ihre Bewegung ungehindert durchführen, solange sie während der gesamten Bewegung 1 Zoll Abstand von allen Feinden hält.

ANGREIFEN

F: Kann eine Einheit einen Angriff auf einen Gegner ansagen, der offensichtlich außer Reichweite ist (wenn er zum Beispiel 24 Zoll entfernt platziert wurde und sich nicht bewegt hat)? Das könnte nützlich sein, um eine Einheit für eine andere angreifende Einheit aus dem Weg zu bekommen ...



A: Die Regeln für das Angreifen auf Seite 18 besagen: „Angriffe werden angesagt, ohne vorher die Entfernung abzumessen – du musst die Entfernung zum Ziel abschätzen und dich darauf verlassen, dass deine Truppen ihr Ziel erreichen können.“ Bei solchen Entfernungen kann man sich nun genau darauf eben **nicht** verlassen, und daher

sind Angriffe, bei denen die Angreifer offensichtlich nicht ankommen würden (wie etwa das Beispiel oben) illegal.

In Fällen, in denen es nicht so offensichtlich ist, bleibt die Entscheidung über den Angriff dem Gewissen des angreifenden Spielers überlassen (siehe auch den Appendix „Schwierige Angriffe“). Unsere Spieler, die natürlich alle Ehrenmänner sind, werden niemals einen Angriff ansagen, wenn sie glauben, dass ihre Einheit den Feind nicht erreichen kann – das wäre schließlich unfair!

Dies ist ein Spiel wie ein echter Krieg, gespielt gegen die Zeit und unter Umständen beträchtlicher Aufregung, und es ist bemerkenswert, wie dehnbar die Maßstäbe wahrlich aufrichtiger und ehrenhafter Menschen werden können.

H.G. Wells (Little Wars, 1913)

F: Eine befreundete Einheit steht aus einem vorhergegangenen Spielzug noch im Nahkampf gegen eine Feindeinheit. Im laufenden Spielzug möchte eine weitere befreundete Einheit, die sich in der Frontzone des Gegners befindet, diesen angreifen, aber die gesamte Front der gegnerischen Einheit wird von der bereits kämpfenden befreundeten Einheit eingenommen. Darf die neue Einheit die Flanke des Feindes angreifen?

A: Nein, Flanken/Rücken eines Gegners dürfen nur angegriffen werden, wenn sich die angreifende Einheit in dessen Flanken-/Rückenzone befindet. Die Einheit im genannten Beispiel müsste sich also erst in die Flankenzone bewegen, bevor sie die Flanke angreifen kann.

F: Wie flieht eine Einheit vor einem Angriff, der sich aus Pflichtbewegungen ergibt (beispielsweise dem Angriff einer sich zufällig bewegenden Chaosbrut)?

A: Wenn die Bewegung der sich pflichtgemäß bewegenden Einheit ausreicht, um mit der gegnerischen Einheit in Kontakt zu kommen (d. h. es ist ein gültiger Angriff!) und diese flieht, wird die Fluchtbewegung sofort und die Pflichtbewegung des Angreifers danach durchgeführt.

F: Dürfen angreifende Einheiten weiter schwenken als nötig, um die Zahl der kämpfenden Modelle zu maximieren? Dies wird manchmal als „taktischer Schwenk“ bezeichnet und gegen plänkeldnde Einheiten eingesetzt, um vorteilhafte Verfolgungs-/Überrennrichtungen zu erzielen, oder gegen breiter formierte Einheiten, um einem Charaktermodell an einer Ecke auszuweichen usw.

A: Alle angreifenden Einheiten (inklusive Streitwagen, Monster usw.):

1. müssen versuchen, so viele Modelle wie möglich in den Nahkampf zu bekommen.
2. dürfen höchstens einmal während der Angriffsbewegung schwenken (bzw. sich drehen).

Solange sie diese beiden Kriterien erfüllen, können sie schwenken, so weit sie wollen. „Taktisches Schwenken“ ist also ausdrücklich erlaubt!

GEGNER IM WEG

F: Die Regeln für Gegner im Weg auf Seite 23 decken nur den Fall ab, dass feindliche Einheiten den Angreifern in den Weg geraten. Was geschieht, wenn man einen Angriff ansagt und dann beim Bewegen der Angreifer feststellt, dass sich andere Dinge als Feinde im Angriffsweg befinden?

A: Die Regeln für verpatzte Angriffe auf Seite 21 besagen, dass eine Einheit ihren Angriff verpatzen kann, weil „der Feind aus der Reichweite geflohen ist oder der aktive Spieler die Angriffsentfernung falsch eingeschätzt hat“. Das umfasst auch Situationen, in denen eine Einheit einen Angriff ansagt und dann erkennt, dass die Angriffsbewegung aufgrund anderer Gründe als im Weg befindlicher Gegner nicht abgeschlossen werden kann (z. B. nicht genug Platz, um sich an Gelände vorbei zu quetschen, befreundete Einheiten im Weg usw.). In solchen Fällen wird der Angriff verpatzt und der Angreifer muss in Kontakt mit dem unpassierbaren Gelände oder der befreundeten Einheit, die den Weg blockiert, oder innerhalb des schwierigen Geländes, das ihn verlangsamt usw. anhalten. Die Angriffsreaktion des Gegners bleibt allerdings bestehen.

F: Eine Einheit greift die Feindeinheit A an, A flieht vor dem Angriff und enthüllt damit Feindeinheit B, die sich nun im Weg der Angreifer befindet. Der Angriff wird auf B umgelenkt und B flieht ebenfalls –

muss sich die angreifende Einheit nun B hinterherbewegen oder doch dem ursprünglichen Ziel A?

A: Da die angreifende Einheit bereits einen neuen Angriff angesagt hat, bewegt sie sich hinter der Einheit her, die sie zuletzt angegriffen hat (in diesem Fall B).

F: *Eine angegriffene Einheit flieht und eine zweite Feindeinheit, die sich im Weg der Angreifer befindet, ist außerhalb des Sichtwinkels der angreifenden Einheit. Kann diese trotzdem einen neuen Angriff auf die im Weg befindliche Feindeinheit ansagen, auch wenn sie sie nicht sieht?*

A: Ja, da dies darstellt, dass die Einheit einen neuen Feind erspürt, als sie den fliehenden Gegnern hinterherdonnert.

F: *Kann es die „Gegner im Weg“-Regel ermöglichen, dasselbe Ziel mehrfach anzugreifen? Beispiel: Das ursprüngliche Ziel A flieht durch die befreundete Einheit B (die nicht in Panik verfällt) und hält direkt dahinter an. Der Angreifer darf daher den Angriff auf Einheit B umlegen. Nun flieht Einheit B ebenfalls durch Einheit A hindurch. Darf der Angreifer jetzt Einheit A erneut als Ziel benennen? Und was geschieht, wenn die im Weg befindliche Einheit für den Angreifer nicht sichtbar ist?*

A: Ja, er darf, und dieser Prozess setzt sich fort, bis es entweder zu einem erfolgreichen oder einem verpatzten Angriff kommt. Beachte, dass erneut angegriffenen Einheiten keine zweite Angriffsreaktion zusteht. Wenn der Angreifer seine Bewegung schließlich vollendet, kann er daher unter Umständen mehrere vor ihm geflohene Einheiten vernichten (siehe Diagramm unten).

PSYCHOLOGIE

F: *Können rasende Einheiten normal Angriffe ansagen oder müssen sie warten und ausschließlich ihre besonderen Angriffsregeln auf Seite 52 verwenden?*

A: Sie müssen warten, bis alle nicht rasenden Einheiten ihre Angriffe angesagt und sämtliche daraus resultierenden Angriffsreaktionen bekannt gegeben sind.

F: *Wann misst man die Entfernung zum Ziel, wenn ein Entsetzen verursachendes Modell angreift? Wenn man es wie normal tut – im „Angreifer bewegen“-Teil der Bewegungsphase, der nach den Pflichtbewegungen kommt – ist es zu spät für eine Flucht des Ziels!*

A: Im „Angriffe ansagen“-Teil der Bewegungsphase werden zuerst alle normalen Angriffe und Angriffsreaktionen angesagt. Wenn dies geschehen ist, wird nachgemessen, ob rasende Einheiten Angriffe ansagen müssen und ob Angst oder Entsetzen verursachende Einheiten in Reichweite ihrer Ziele sind, da diese Psychologieregeln die angesagten Angriffe und Angriffsreaktionen beeinflussen können (siehe dazu auch die nächste Frage). Sobald alle Angriffe und Angriffsreaktionen feststehen, geht die Bewegungsphase normal weiter.

F: *Als Folgefrage: Eine Einheit wird von einer nicht rasenden Einheit angegriffen und sagt eine Angriffsreaktion an. Im selben „Angriffe ansagen“-Teil dieser Bewegungsphase wird sie jedoch noch von einer rasenden Einheit angegriffen. Kann sie ihre Angriffsreaktion ändern?*

A: Ja.

F: *In welche Richtung flieht eine Einheit, die einen Entsetzen verursachenden Gegner angreift oder von diesem angegriffen wird und den Test verpatzt?*

A: Direkt von der Entsetzen verursachenden Kreatur fort, wie bei einem zu Beginn des Spielzugs verpatzten Test.

F: *Die Regeln auf Seite 49 besagen, dass eine Einheit am Ende der Phase, in der sie 25 % oder mehr ihrer Modelle verloren hat (mit Ausnahme der Nahkampfphase) einen Paniktest ablegen muss. Werden dabei nur direkt im Kampf ausgeschaltete Modelle gewertet? Was, wenn einige Modelle von einem durch die Einheit fliehenden Streitwagen zermalmt oder auf andere nicht direkt vom Nahkampf verursachte Weise, aber immer noch während der Nahkampfphase ausgeschaltet werden? Ruft dies einen Paniktest hervor, wenn mindestens 25 % der Modelle einer Einheit ausgeschaltet werden?*

A: Während der Nahkampfphase wird niemals ein Test für 25 % Verluste abgelegt (auch dann nicht, wenn sie nicht direkt aus dem Kampf entstehen).

F: *Die Regeln für Raserei besagen, dass rasende „Modelle“ +1 Attacke erhalten. Wie funktioniert das bei Modellen, die aus verschiedenen Teilen bestehen, wie einem rasenden Kavalleriemodell oder einem rasenden Streitwagen mit zwei Zugtieren und zwei*

Besatzungsmitgliedern? Und wie verhält es sich mit Hass?

A: Wie bei Charaktermodellen (siehe „Reittierpsychologie“ auf Seite 79) erläutert, wird das ganze Modell durch die Psychologieregel beeinflusst. Das bedeutet, dass sowohl Reiter als auch Reittier (im Falle von Kavallerie), alle Besatzungsmitglieder und Zugkreaturen (im Falle von Streitwagen) oder das Monster, auf dem er reitet, je eine Attacke durch Raserei erhalten, Trefferwürfe durch Hass wiederholen können usw. Wenn ein Teil eines solchen „multiplen“ Modells Angst oder Entsetzen verursacht oder der Blödheit unterliegt, gilt dies für das gesamte Modell (zum Beispiel sind vielleicht nur die Zugtiere eines Streitwagens blöde, aber wenn der auf den Moralwert der Besatzung abgelegte Test verpatzt wird, ist das gesamte Modell inklusive der Besatzung von Blödheit betroffen).

WAFFEN

F: *Kann ein Modell eine Pistole zum Stehen & Schießen auf einen angreifenden Feind benutzen und im anschließenden Nahkampf eine andere Waffe verwenden (zum Beispiel eine Zweihandwaffe)?*

A: Ja.

F: *Profittiert ein Charaktermodell von der „Kämpfen mit Handwaffe und Schild (Infanterie)“-Regel auf Seite 56, wenn es mit einer nichtmagischen Handwaffe und einem magischen Schild bewaffnet ist?*

A: Ja. Es profitiert allerdings nicht davon, wenn es mit einer magischen Handwaffe und einem magischen oder nichtmagischen Schild kämpft, da die magische Waffe nicht die normalen Regeln von Handwaffen hat.

F: *Wirkt der Stärkebonus von Speeren und Lanzen für angreifende Modelle nur gegen eine Einheit, die sie tatsächlich angegriffen haben oder auch gegen eine, die durch einen Gegenangriff mit ihnen in Kontakt gekommen ist, wie am Ende von „Verfolgung in neue Gegner“ auf Seite 45 erwähnt wird?*

A: Gegen alle Gegner, auch die durch Gegenangriff. In der Wirklichkeit würden die Angreifer beider Seiten ja gleichzeitig ineinander stürmen und sich nicht abwechselnd bewegen.

CHARAKTERMODELLE

F: *Die Regeln für Herausforderungen besagen, dass die Charaktermodelle in ihren Gliedern bewegt werden, bis die Protagonisten einander gegenüber stehen. Darf nun überhaupt eine Herausforderung ausgetragen werden, wenn sich in großen Kämpfen mit mehreren Einheiten die Charaktermodelle nicht tatsächlich in direkten Kontakt miteinander bewegen können? Wenn ja, wie wird sie durchgeführt?*

A: Wenn sich ein derart seltener Fall ergeben sollte, empfehlen wir eine abstraktere Herangehensweise an die Herausforderung. Bewegt die Charaktermodelle überhaupt nicht und stellt euch einfach vor, sie wären in direktem Kontakt miteinander.

F: *Profittiert ein Charaktermodell auf einem Streitwagen im Nahkampf von dessen +2 Rüstungswurfbonus (oder kann es den Rüstungswurf des Streitwagens benutzen)? Oder gilt dies nur für Fernkampftackten?*

A: Im Nahkampf wird dies wie der Kampf gegen ein gerittenes Monster behandelt – der Gegner kann also wählen, was er attackiert, und das Charaktermodell muss seinen normalen eigenen Rüstungswurf verwenden.

PLÄNKLER

F: *Eine Plänklereinheit wird von zwei oder mehr Feindeinheiten aus verschiedenen Richtungen angegriffen. Wie bestimme ich, welcher Gegner sie in Flanken oder Rücken trifft, da sie beides ja noch nicht haben, wenn Angriffe angesagt werden?*

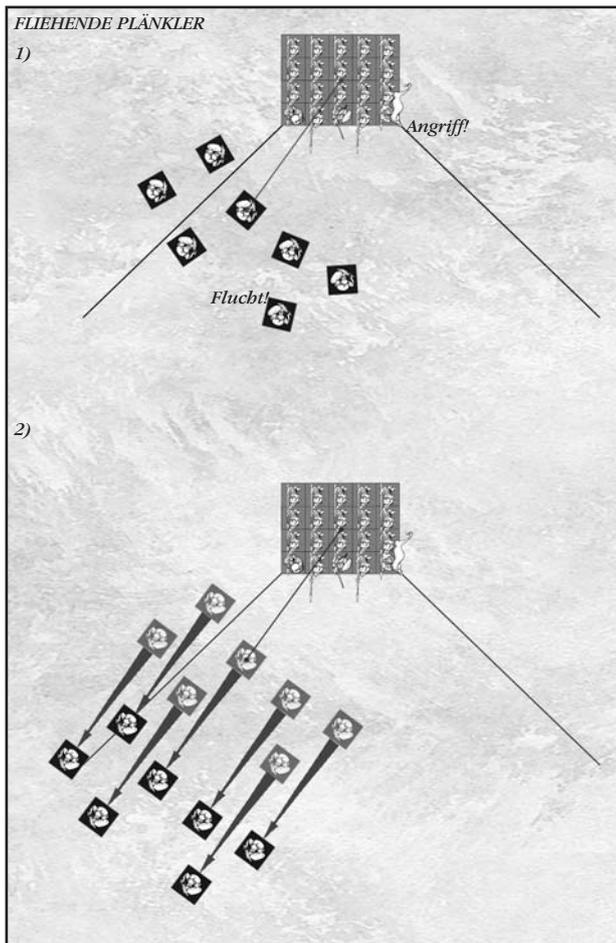
A: Der angreifende Spieler bewegt seine Einheiten in der Reihenfolge, in der er die Angriffe angesagt hat. Die Plänkler formieren sich sofort an der ersten Feindeinheit, die mit ihnen in Kontakt kommt. Von diesem Punkt an haben sie Front-/Flanken-/Rückenzonen und alle weiteren Angreifer behandeln die Situation wie einen Angriff in einen Nahkampf, der von einem früheren Spielzug her andauert.

F: *Wie genau fliehen Plänkler (das kann von Bedeutung sein wenn bestimmt wird, ob sie durch Feinde oder unpassierbares Gelände fliehen müssen)?*

A: Wenn die Plänkler aus einem Nahkampf fliehen, werden sie genau wie eine nicht plänkelnde Einheit behandelt.

Fliehen sie nicht aus einem Nahkampf, kann die Situation kompli-

zierter werden. Zuerst flieht der nächste sichtbare Plänkler die erwünschte Entfernung direkt vom Zentrum der angreifenden Einheit weg. Danach werden alle anderen Plänkler der Einheit dieselbe Entfernung parallel zur Richtung der ersten Fluchtbewegung bewegt, sodass die Plänklereinheit so weit irgend möglich die Formation beibehält, in der sie sich gerade befindet, wie im Diagramm unten gezeigt.



VERSCHIEDENES

F: Gelegentlich muss ein Modell mit mehreren Teilen, die verschiedene Profile haben – wie etwa ein Kavalleriemodell oder ein Charaktermodell auf Monster bzw. Streitwagen – einen Eigenschaftstest ablegen (z. B. einen Initiativetest bei Grube der Schatten). Wenn das Modell verschiedene Werte bei der getesteten Eigenschaft hat, welcher wird dann verwendet?

A: Solange es nicht ausdrücklich anders angegeben wird, benutzt man den besten Wert, sprich den, mit dem der Test am wahrscheinlichsten zu bestehen ist.

F: Übertragen sich Rettungswürfel und andere Sonderregeln, die ein Charaktermodell betreffen (inklusive solcher, die von magischen Gegenständen oder Zaubern erzeugt werden) auf von ihm gerittene Monster oder von ihm gefahrene Streitwagen?

A: Da das Charaktermodell und sein Reittier oder Wagen separat getroffen werden können, übertragen sich Schutzwürfel und andere Sonderregeln des Charaktermodells (inklusive solcher durch magische Gegenstände und Zaubern) nicht auf sein Reittier bzw. sein Fahrzeug – und anders herum. Es gibt allerdings eine Hand voll Ausnahmen, bei denen beides betroffen ist: Psychologieregeln (siehe Regelbuch, Seite 79), Regeln, die das Charaktermodell auf eine ihm angeschlossene Einheit überträgt (wie z. B. Magieresistenz) und Regeln, bei denen es ausdrücklich anders angegeben ist (bestimmte magische Gegenstände, der Segen der Herrin des Sees usw.).

F: Reicht es zum Zurückerobern einer Standarte, die Einheit, die sie nun als Trophäe mit sich trägt einfach nur zu besiegen, oder muss man sie aufreißern und verfolgen, wie beim Erobern einer Standarte?

A: Man muss sie aufreißern und verfolgen, genau wie beim normalen Erobern ihrer Standarte.

F: Eine Einheit wird in der Flanke angegriffen und das einzige Modell, das mit dem Gegner in direkten Kontakt gerät ist der Champion. Ist es möglich, mehr Modelle als den Champion auszuscheiden?

A: Nein.

F: Bedeutet die Änderung der Regeln für Gliederbonus in der neuen Edition, dass sich Tiermenscheneinheiten mit der Plünderer-Sonderregel nun fünf Modelle breit aufstellen dürfen, wenn sie Einheiten mit kleiner Frontbreite bekämpfen?

A: Nein, die Regeln werden natürlich gespielt, wie sie geschrieben sind. Die Plünderer formieren sich in solchen Fällen also auch weiterhin vier Modelle breit und erhalten keinen Gliederbonus. Das schwächt sie gegen kleinere Feindeinheiten, aber wir sind uns sicher, dass die Stärkung ihrer Hinterhalt-Regel in der neuen Edition das mehr als ausgleicht.

GEBÄUDE

F: Kann eine Einheit Gebäude auf eine andere Weise als durch normales Hineinbewegen betreten?

Beispiele: Kann eine Einheit zu Beginn des Spiels in einem Gebäude aufgestellt werden, sich hineinteleportieren (Schwefelsprung & Co.), darin erschaffen werden (Anrufung des Nehek), darin aus einem Tunnel erscheinen usw.?

A: Ja, kann sie.

F: Kann sich eine Einheit während derselben Bewegung in ein Gebäude hinein- und wieder herausbewegen?

A: Nein. Sie muss zum Betreten des Gebäudes erst eine normale Bewegung (kein Marschieren oder Neuformieren) durchführen, und beim Verlassen unterliegt sie den Regeln für das Zurückkehren auf das Schlachtfeld nach einer Verfolgung (die eine normale Bewegung beinhalten). Wenn sie also ein Gebäude in derselben Bewegungsphase betritt und verlässt, würde sie sich effektiv zweimal bewegen, was natürlich illegal wäre.

F: Wie werden Schüsse durch Waffen, die keinen Trefferwurf ablegen (wie etwa Ratlingkanonen) gegen Truppen in Gebäuden behandelt? Kann man wirklich nur W6 Treffer erzielen?

A: Schieß normal mit der Waffe und bestimme, wie viele Treffer sie normalerweise erzielen würde. Dann würfelst du mit dem W6 für Ziele in Gebäuden, und das Ergebnis ist die ermittelte Anzahl von Treffern dieser Waffe, die tatsächlich das Ziel treffen. Alle darüber hinausgehenden Treffer gehen harmlos in die Wand.

F: Wie wird der Beschuss einer Einheit Chaoszwerge mit Donnerbüchsen aus einem Gebäude heraus abgehandelt?

A: Ihre Beschusszone ist so breit wie die dem Ziel zugewandte Seite des Gebäudes, aus dem sie schießen. Die Treffer haben Stärke 3, +1 für jedes Stockwerk, aus dem weitere fünf Donnerbüchsen schießen können.

MAGIE

F: Unterliegen die Regeln für doppelte Einsen und Sechsen beim Bannen denselben Richtlinien wie die für das Wirken von Zaubern? Werden also z. B. doppelte Einsen und Sechsen immer vor allen Wiederholungswürfen gewertet, wenn nicht anders angegeben?

A: Ja, vor Wiederholungswürfen, wenn keine Sonderregel etwas anderes besagt.

F: Einige magische Gegenstände erlauben es dem Spieler, Würfel in der Magiephase zu speichern. Sind diese Würfel allgemein verfügbar oder dem Besitzer des Gegenstandes zugeordnet?

A: Normalerweise ist dies in der Beschreibung des Gegenstandes angegeben, aber bei Zweifeln gilt das Folgende:

Nicht verwendete Würfel, die am Ende der Magiephase gespeichert werden, gehören entweder dem Zauberer selbst oder dem allgemeinen Pool. In der folgenden Magiephase wandern diese Würfel jedoch in den allgemeinen Pool.

F: *Endet der Zauber Komet von Casandora wenn der Komet aufschlägt?*

A: Ja.

F: *Eine Frage zum Heulenden Sturm. Können Zauber (insbesondere magische Geschosse) und Kriegsmaschinen mit einer Stärke von 4 oder weniger durch den Sturm geschützte Modelle treffen?*

A: Ja, Zauber und Kriegsmaschinen werden vom Heulenden Sturm nicht beeinflusst.

F: *Die Zauberer einer Armee wirken wiederholt Sprüche wie den Zorn des Bären oder das Flammende Schwert des Rhuin auf dasselbe Modell. Addieren sich die Boni auf?*

A: Nein, diese Boni sind nicht kumulativ (da diese Zauber direkt das Grundprofil des Modells beeinflussen), und somit hat es keinen Sinn, sie mehrfach auf dasselbe Ziel zu wirken.

APPENDIZES

Auf den folgenden Seiten findest du Erfahrungen mit den Spielregeln, die wir hier untergebracht haben, damit die Regeln selbst relativ zusammenhängend behandelt werden konnten. Beachte, dass dies keine Regeln sind, sondern eher hilfreiche Vorschläge, die in gegenseitigem Einvernehmen zur Verbesserung des Spielablaufs benutzt werden können.

SCHWIERIGE ANGRIFFE

Es ist den Spielern nicht gestattet, vor dem Ansagen eines Angriffs die Entfernung zum Ziel abzumessen. Sie müssen stattdessen ihrer Schätzung vertrauen, denn wenn sich ein Ziel als zu weit entfernt erweist, darf der Angreifer nur eine normale Bewegung durchführen und verliert darüber hinaus die Möglichkeit, Schusswaffen zu benutzen. Alles in allem ist ein verpatzter Angriff für den Angreifer eine üble Sache – er steckt möglicherweise nicht nur unnötige Treffer durch Stehen & Schießen ein sondern fordert im nächsten Spielzug auch noch feindliche Angriffe geradezu heraus.

Wenn er einen Angriff ansagt, muss ein Spieler mit einiger Berechtigung sicher sein, dass seine Einheit das Ziel erreichen kann. Er darf nicht versuchen, sich durch das Ansagen eines Angriffs einen Vorteil zu verschaffen, wenn es offensichtlich ist, dass der Angriff sein Ziel nicht erreichen kann. In den meisten Fällen wäre dies sowieso nachteilig für ihn, aber in manchen Situationen könnte ihm tatsächlich ein Vorteil daraus erwachsen. Wenn eine Einheit offensichtlich ihr Ziel nicht erreichen kann, darf sie keinen Angriff ansagen.

Angreifer zu bewegen ist meistens ziemlich simpel. Da Schlachten aber über unendlich verschiedenes Gelände ausgefochten werden und die seltsamsten Umstände entstehen können, verkommen Angriffe manchmal zu einem Gewirr von über die Gegend verstreuten Einheiten. Wenn ihr die folgenden Richtlinien im Kopf behaltet, solltet ihr auch die komplexesten Situationen lösen können.

Sobald die angreifende Einheit ihren Gegner berührt, hat der Nahkampf begonnen und die Feinde müssen nur noch aneinander formiert werden, wenn der Angriff in einem Winkel erfolgt ist. Behalte im Kopf, was wirklich passiert: Die beiden Einheiten sind aufeinander gestoßen und ein paar schnellere Krieger sind als Erste in den Feind geschmettert, aber der Rest wird sich neben ihnen einfin-

den und nach und nach drängen die beiden Seiten in Wellen gegeneinander, während die Truppen um ihr Leben kämpfen. Im Spiel richten wir die Kämpfer so aneinander aus, dass eine Schlachtlinie entsteht – und am einfachsten ist es dabei, die Angreifer zu bewegen. Die angreifende Einheit wird also am Ziel ausgerichtet, aber in Situationen, in denen das komplizierter wäre

(z. B. bei im Weg befindlichem unpassierbarem Gelände) ist es ohne Weiteres in Ordnung, die angegriffene Einheit am Angreifer auszurichten.

Dieser zusätzliche „Schwenk“ geschieht automatisch und kann tatsächlich dazu führen, dass sich einige Modelle beträchtlich weiter bewegen, als sie eigentlich dürften – das ist nach den Regeln absolut erlaubt.

GROSSZÜGIGKEIT

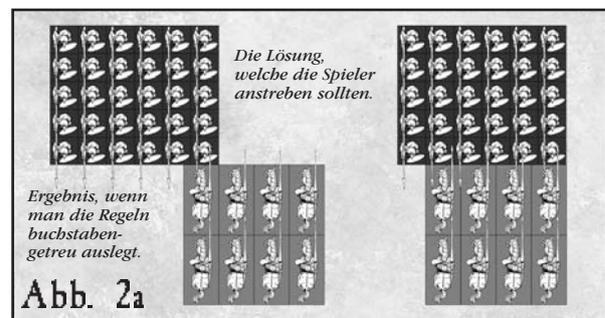
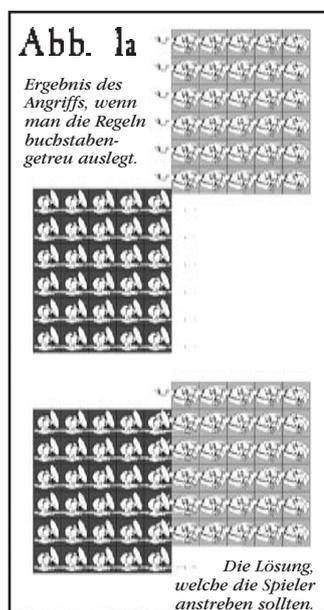
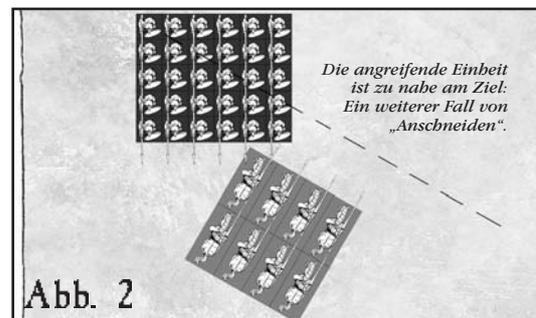
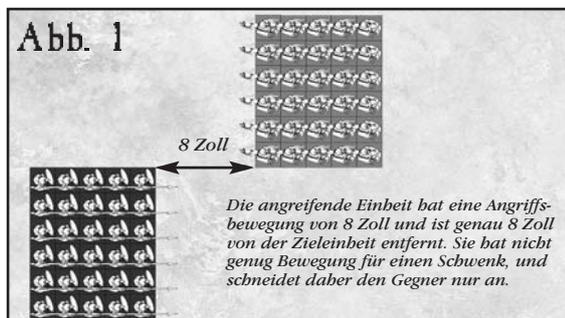
Wir fordern die Spieler ausdrücklich dazu auf, im Geist der Zusammenarbeit zu spielen und bereit zu sein, kleinere Umpositionierungen von Einheiten zuzulassen, statt unnötig ein schönes Spiel zu verderben.

Im Zweifel seid einfach großzügig ... oder würfelt um zu entscheiden, wenn es sehr knapp ist.

Mehrere Ziele angreifen

Es geschieht oft, dass zwei oder mehr Einheiten so nebeneinander stehen, dass ein Angriff auf eine von ihnen unvermeidlich auch die andere in den Kampf zieht (siehe Abb. 1 unten).

In Abbildung 1 verwickelt zum Beispiel ein Angriff auf die linke Einheit unvermeidlich auch die andere Einheit in den Kampf. In einem solchen Fall sollte der angreifende Spieler seinen Angriff gegen



die Einheit ansagen, mit der er die meisten Modelle in Kontakt bringen möchte. Da es sich jedoch nicht vermeiden lässt, weitere Einheiten in den Kampf zu verwickeln, dürfen auch diese eine normale Angriffsreaktion ansagen. Das heißt, eine Einheit kann auch dann fliehen, den Angriff annehmen oder stehen & schießen, wenn sie nicht Ziel eines Angriffs ist, aber trotzdem in den Nahkampf geraten wird.

Natürlich werden Einheiten eher selten millimetergenau auf derselben Linie stehen. Ein Angriff wird fast immer die eine Einheit um den Bruchteil eines Zolls früher erreichen. Wo also zieht man die Grenze? Wird eine Einheit in den Kampf hineingezogen oder nicht, wenn sie sich den Bruchteil eines Zolls weiter hinten befindet als die Einheit neben ihr?

Am besten lässt sich diese Frage lösen, wenn man die Angreifer anhält, sobald sie eine Einheit berühren, und sie dann normal an der Einheit ausrichtet. Wenn durch das Ausrichten weitere Feindeinheiten berührt werden, geraten auch sie in den anschließenden Nahkampf hinein. Nun werden alle betroffenen Einheiten zu einer Schlachtlinie ausgerichtet, um so viele Modelle wie möglich in direkten Kontakt zu bekommen. In solchen Fällen ist es meist nötig, alle Einheiten ein wenig zu bewegen, Angreifer und Angegriffene gleichermaßen, um eine angemessene Schlachtlinie zu bilden. Während der Ausrichtung in Kontakt geratene Einheiten haben die üblichen Angriffsreaktionen: Sie können ihn annehmen, fliehen oder stehen & schießen.

Es kann passieren, dass eine Einheit nicht in den Nahkampf hineingezogen wird, weil sie sich den Bruchteil eines Zolls weiter weg als die neben ihr formierte Einheit befindet oder in einem leichten Winkel versetzt zu den Angreifern steht. In der Wirklichkeit würden die Angreifer nicht einfach anhalten und eine ordentliche Linie bilden, während der Gegner vor ihrer Nase steht. Angreifer werden darum automatisch in Kontakt mit der zweiten Feindeinheit bewegt, wenn sie sich nicht weiter als 1 Zoll von dieser entfernt befinden und noch ausreichend Bewegung übrig haben. Bewegt dazu die Feindeinheit an die Angreifer heran (da dies meist am einfachsten ist) oder verschiebt alle Einheiten, bis eine einzige Schlachtlinie entsteht.

„ANSCHNEIDEN“

Der Begriff „Anschneiden“ bezeichnet eine Situation, in der zwei Einheiten im Nahkampf miteinander geraten sind, ohne die Maximalzahl von Modellen in Kontakt zu bringen. So etwas sieht einfach falsch aus, da eine Anzahl Modelle einfach in der Gegend herumsteht und Däumchen dreht, während einen Schritt neben ihnen ihre Kameraden ums Überleben kämpfen.

Am häufigsten entsteht das Anschneiden, wenn eine Einheit an der Front gegen zwei oder mehr Einheiten kämpft. Wenn nun nach einer Nahkampfphase einige dieser Einheiten fliehen, stehen plötzlich ein paar eben noch kämpfende Modelle ohne Gegner da.

Es kann außerdem passieren, wenn bei einem Angriff die gegnerische Einheit gerade am Rande der Angriffsreichweite steht (Abb. 1). In so einer Situation kann der Angreifer nicht schwenken, weil er dann die Zieleinheit nicht mehr erreichen würde. So muss er sich direkt geradeaus bewegen. Witzigerweise kann eine sehr ähnliche Lage entstehen, wenn Einheiten zu nahe beieinander stehen und die Angreifer nicht weit genug schwenken können, um die maximale Zahl von Modellen in den Nahkampf zu bringen (Abb. 2).

Wenn ihr absolut regelgetreu spielen wollt, müsst ihr in solchen extremen Situationen mit dem Anschneiden leben und weiterspielen.

Es steht euch allerdings genauso frei, euch miteinander über eine freundschaftliche Lösung zu einigen, die derartige Situationen vermeidet. Am einfachsten ist es meistens, die Angreifer (oder siegreiche Einheit) etwas zur Seite zu verschieben, um mehr Modelle in Kontakt zu bringen. Das ist bei wortgetreuer Auslegung von den Regeln her technisch nicht gestattet, aber wenn beide Spieler zustimmen, wird das Spiel mit Sicherheit interessanter und realistischer werden (und es wird mehr gewürfelt!).

Das Wichtigste, was man hierbei verstehen muss ist, dass in solchen Situationen das Anschneiden nicht dem Geist des Spiels entspricht und jede Anstrengung unternommen werden sollte, es zu vermeiden. Es sieht einfach sooo schrecklich aus!

