# GRUNDREGELN

## Anmerkungen der Designer, Juli 2018

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

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

**DIE WICHTIGSTE REGEL**

*F: Wie kläre ich Fragen, die während des Spiels auftreten, wenn ich die Antwort weder in den Regeln noch hier finde?*
A: In einem Spiel, das so detailliert und umfangreich ist wie Warhammer Age of Sigmar, kann es geschehen, dass man nicht ganz sicher ist, wie eine bestimmte Spielsituation zu regeln ist. Wenn dies geschieht, besprich dich kurz mit deinem Gegner. Wendet dann die Lösung an, die euch am sinnvollsten erscheint (oder die euch am meisten Spaß macht!). Wenn ihr euch nicht unmittelbar auf eine Lösung einigen könnt, solltet ihr beide jeweils einen Würfel werfen, und der Spieler, der höher würfelt, entscheidet, was geschieht. Dann könnt ihr den Kampf fortsetzen!

**SCHLACHTPLÄNE**

*F: Wenn ich ein Modell als Zielmarker benutze, zählt das Modell dann als Geländestück? Kann es die Sicht blockieren oder irgendwie die Bewegung von Einheiten beeinflussen?*
A: Nein zu allen Fragen. Ein Zielmarker ist einfach nur ein Objekt, mit dem die Position eines Ziels auf dem Schlachtfeld markiert wird. Wenn du ein Modell an den Ort bewegen möchtest, den der Marker einnimmt, ist es vollkommen in Ordnung, den Marker zur Seite zu bewegen, solange du daran denkst, dass sich dadurch der Ort des Ziels nicht ändert und du Entfernungen weiterhin von und zum ursprünglichen Ort misst.

*F: Kann ich ein Endloszaubermodell benutzen, um die Kontrolle über ein Ziel zu erlangen?*
A: Nein, es sei denn es handelt sich um ein Endloszaubermodell, das mit einem Modell aus deiner eigenen Armee kombiniert wird, wie zum Beispiel im Fall des Balewind Vortex.

**ARMEEN**

*F: Ist es in Ordnung, Platzhalter- oder „Proxy“-Modelle zu benutzen, wenn ich ein Modell nicht habe, es aber in einem Spiel einsetzen möchte? Ist es zum Beispiel in Ordnung, das Modell eines Slaughterpriests zu verwenden, um einen Bloodsecrator darzustellen, oder Stormcast-Eternals-Modelle in den Farben der Hammers of Sigmar, um Stormcast Eternals einer anderen Kammer der Krieger darzustellen?*
A: Im Allgemeinen ist dies nicht gerne gesehen, da dies bei den anderen Spielern (und manchmal bei einem selbst) zu Verwirrung führen und dem Spielerlebnis und der Ästhetik des Spiels abträglich sein kann. Deshalb ist es nur erlaubt, Platzhalter- oder Proxy-Modelle einzusetzen, wenn du vor dem Spiel die Erlaubnis des Gegners eingeholt hast.

*F: Darf ich eine einzigartige namhafte Persönlichkeit (wie Nagash oder Archaon) mehr als einmal in meiner Armee haben?*
A: Ja, darfst du, es sei denn ihr spielt eine Partie nach den Regeln für Offene Feldschlachten (die festlegen, dass ein einzigartiges Modell nicht mehr als einmal in einer Armee enthalten sein darf). Allerdings einigen sich die meisten Spieler darauf, auch im freien und erzählerischen Spiel keine namhafte Persönlichkeit mehr als einmal einzusetzen, da sich das unrealistisch und weniger stimmungsvoll anfühlt.

*F: Wenn ich meine Armee zusammenstelle, ist es dann erlaubt, irgendwelche Informationen vor meinem Gegner geheimzuhalten?*
A: Nein, es sei denn es ist ausdrücklich festgelegt oder erlaubt.

## TRUPPENSCHRIFTROLLEN

*F: Wenn ich zwei verschiedene Truppenschriftrollen für die gleiche Einheit habe, kann ich dann aussuchen, welche davon ich benutze oder muss ich die zuletzt veröffentlichte (die neueste) benutzen? Muss ich Errata für die Truppenschriftrolle beachten?*
A: Du musst die neueste Truppenschriftrolle und auch die neuesten Errata verwenden, die du oder auch dein Gegner haben. Truppenschriftrollen, die ein Veröffentlichungsdatum tragen, werden immer als neuer gewertet als Truppenschriftrollen ohne Datum. Wenn du für eine Einheit zwei Truppenschriftrollen hast und beide kein Veröffentlichungsdatum tragen, kannst du dir aussuchen, welche du verwendest.

*F: Manche Einheiten können verschiedene Waffenoptionen tragen wie etwa Speere oder Schwerter. Kann ich meine Einheit (also ihre Modelle) mit verschiedenen Waffen bauen? Also zum Beispiel 8 mit Speeren und 12 mit Schwertern?*
A: Das hängt von der Beschreibung auf der Truppenschriftrolle ab. Wenn die Beschreibung besagt, dass die *Einheit* mit bestimmten Waffenoptionen bewaffnet sein kann, darfst du nur eine einzige der Waffenoptionen wahrnehmen. Wenn die Beschreibung aber besagt, dass *Modelle der Einheit* mit bestimmten Waffenoptionen bewaffnet sein können, darfst du Waffenoptionen mischen.

*F: Kann der Anführer einer Einheit besondere Waffen erhalten wie etwa einen Großhammer?*
A: Ja.

*F: Wenn Truppenschriftrollen oder Treuefähigkeiten Regeln beinhalten, die den Grundregeln widersprechen, kann ich sie dann einsetzen? Lord Kroak hat zum Beispiel eine Regel, die es ihm erlaubt, in der Heldenphase bis zu dreimal den Zauber* Himmlische Erlösung *zu wirken zu versuchen, das widerspricht aber der Grundregel, dass man einen Zauber nicht mehr als einmal pro Zug zu wirken versuchen darf.*
A: Truppenschriftrollen und Treuefähigkeiten haben Vorrang vor den Grundregeln und erlauben dir Dinge, die normalerweise nicht erlaubt wären. Im Fall von Lord Kroak bedeutet es, dass er im selben Zug bis zu dreimal versuchen darf, *Himmlische Erlösung* zu wirken.

*F: Bei manchen Truppenschriftrollen steht in einem Waffenprofil „siehe unten" und kein Attackenwert. Wenn ich eine solche Waffe einsetze, wie viele Attacken führt die Waffe dann aus?*
A: Eine Waffe dieser Art kann nur eine Attacke ausführen, beschrieben in den Regeln unter dem Waffenprofil. Beachte, dass Regeln, die den Attackenwert einer Waffe modifizieren, keine Wirkung auf die Anzahl an Attacken einer solchen Waffe haben.

*F: In manchen älteren Battletomes gibt es eine Seite mit Regeln für Truppenschriftrollen (Warscrolls), Bataillonsschriftrollen (Warscroll Battalions) und Treuefähigkeiten. Ersetzen die neuen Grundregeln für Truppenschriftrollen, Bataillonsschriftrollen und Treuefähigkeiten diese Regeln?*
A: Ja.

## EINHEITEN UND MODELLE

*F: Zählt ein* **Held** *oder ein* **Monster** *– der oder das ein einzelnes Modell ist – als eine Einheit?*
A: Ja.

*F: Spielt die Ausrichtung der Modelle bei Warhammer Age of Sigmar irgendeine Rolle? Können sich Modelle nur in die Richtung bewegen oder nur in die Richtung schießen, in die sie schauen?*
A: Nein zu beiden Fragen.

*F: Manche Fähigkeiten beziehen sich auf Einheiten, die „zerstört" wurden. Was genau bedeutet das?*
A: Eine Einheit gilt als zerstört, wenn das letzte Modell der Einheit getötet wurde oder geflohen ist. Wenn die Entfernung zu einer zerstörten Einheit gemessen werden muss, wird von und zu der Position gemessen, die das letzte Modell eingenommen hat, das aus der Einheit geflohen ist oder getötet wurde.

*F: Wenn ich ein Modell aufstelle oder bewege, kann ich es dann so aufstellen, dass es auf einem anderen Modell steht oder dass sich sein Base mit dem eines anderen Modells überschneidet?*
A: Nein. Beachte aber, dass Modelle ganz oder teilweise auf Geländestücken aufgestellt werden können oder sich so bewegen können, dass sie ganz oder teilweise auf Geländestücken stehen, vorausgesetzt das Geländestück hat nicht die Regel *Garnison*.

*F: Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund das Schlachtfeld verlässt und zurückkommt, verliert sie dann etwaige Boni durch Fähigkeiten oder Zauber? Wenn sie eine Fähigkeit hat, die nur einmal pro Spiel eingesetzt werden darf, wird diese dann „zurückgesetzt" und kann erneut eingesetzt werden?*
A: Wenn eine Einheit das Schlachtfeld verlässt und später auf das Schlachtfeld zurückkehrt: nein zu beiden Fragen. Wenn die Modelle getötet wurden und als Teil einer Einheit verwendet werden, die der Armee hinzugefügt wurde: ja zu beiden Fragen.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben es mir, Modelle meines Gegners zu bewegen. Was muss ich dabei beachten?*
A: Du solltest deinen Gegner immer um Erlaubnis fragen, bevor du seine Modelle berührst oder bewegst. Wenn dein Gegner nicht damit einverstanden ist, dass du seine Modelle berührst oder bewegst, sage ihm einfach, wie sich das Modell bewegen soll, dann kann er die Bewegung für dich durchführen.

## WÜRFELN

*F: Manche Fähigkeiten erlauben es mir, einen erfolgreichen (oder misslungenen) Wurf zu wiederholen. Wo dies der Fall ist, werden dann Modifikatoren angewandt, bevor oder nachdem entschieden wird, ob der Wurf erfolgreich oder misslungen ist?*
A: Wiederholungswürfe kommen immer, bevor Modifikatoren angewandt werden, in Hinblick auf den Wiederholungswurf entscheidet also der unmodifizierte Wurf über Erfolg oder Misserfolg. Wenn eine Fähigkeit besagt, dass du einen misslungenen Wurf wiederholen darfst,

solltest du also die Wirkung etwaiger Modifikatoren in Betracht ziehen, ehe du entscheidest, ob du den Wurf wiederholen möchtest oder nicht. Wenn beispielsweise ein Wurf bei 4+ gelingt und du einen Modifikator von +1 hast, wiederholst du einen „misslungenen“ Wurf von 3 besser nicht, denn wenn der Modifikator angewandt wird, wird daraus ein Erfolg.

*F: Manche Fähigkeiten besagen, dass „du“ einen Wurf wiederholen „darfst“. Welcher Spieler entscheidet dann, ob der Wurf wiederholt wird?*
A: Bei jeder Fähigkeit, bei der etwas steht wie „du darfst“ oder „du kannst“ ist der Spieler angesprochen, der die Einheit von dieser Truppenschriftrolle in seiner Armee hat.

*F: Manche Fähigkeiten beziehen sich auf einen Pasch. Was genau ist mit einem Pasch gemeint?*
A: Ein Pasch ist ein 2W6-Wurf, bei dem beide Würfel des Wurfs die gleiche Augenzahl zeigen, bevor Modifikatoren angewandt werden.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben, das Ergebnis eines Würfelwurfs auszusuchen, zu verändern oder durch ein Ergebnis meiner Wahl zu ersetzen. Geschieht das vor oder nach etwaigen Wiederholungswürfen oder Modifikatoren?*
A: Sofern es die Fähigkeit nicht ausdrücklich anders beschreibt, geschieht es vor Wiederholungswürfen und vor Modifikatoren.

*F: Manche Einheiten – darunter Lord Kroak, Fateweaver und der Coven Throne – haben Fähigkeiten, durch die der Wurf eines einzigen Würfels wiederholt (oder verändert) werden darf. Kann dadurch der Wurf eines einzelnen Würfels wiederholt werden, der Teil eines 2W6-Wurfs ist? Sind Wiederholungswürfe dieser Art auf meine eigenen Würfe beschränkt oder kann ich den Gegner dazu zwingen, einen seiner zu wiederholen?*
A: Ja, mit einer solchen Fähigkeit darfst du einen der Würfel wiederholen, die Teil eines 2W6-Wurfs sind (oder eines 3W6-Wurfes usw.). Wenn die fragliche Fähigkeit „einen Würfel“ zu wiederholen erlaubt und nicht „einen deiner Würfel“, so kannst du damit auch den Gegner zwingen, einen seiner Würfel erneut zu werfen (und der Gegner dürfte dann auch nicht selbst einen Wiederholungswurf einsetzen, um den Würfel erneut zu werfen).

**ENTFERNUNGEN**
*F: Manchmal verlangt eine Regeln, dass sich ein Modell oder eine Einheit „vollständig innerhalb“ einer bestimmten Entfernung befinden muss. Was genau bedeutet „vollständig innerhalb“?*
A: Ein Modell ist dann vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn sich sein gesamtes Base innerhalb der angegebenen Entfernung befindet (nicht nur der nächste Punkt des Bases). Eine Einheit ist dann vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn sich alle Bases all ihrer Modelle innerhalb der angegebenen Entfernung befinden (nicht nur der nächste Punkt des Bases des nächsten Modells).

*F: Manchmal muss ich die Entfernung zu einem getöteten Modell messen – wie geht das, wenn getötete Modelle doch vom Feld genommen werden?*
A: Miss von oder zu der Position, an der sich das Base des Modells befand. Oft ist es eine gute Idee, das Modell stehenzulassen, bis die Entfernung ausgemessen wurde; es kann auch helfen, das Modell zeitweilig an seine alte Position zurückzustellen.

*F: Manchmal hat ein Zauber Flächenwirkung (er könnte zum Beispiel alle Modelle einer Einheit betreffen, die sich innerhalb von 18" um den Zaubernden befinden, oder aber alle Modelle innerhalb von 3" um einen Punkt auf dem Schlachtfeld, der innerhalb von 24" um den Zaubernden liegt). Wenn eine Fähigkeit die Reichweite des Zaubers erhöht, erhöht sich dann im gleichen Maß auch die Fläche, auf die der Zauber wirkt?*
A: Wenn die betroffene Fläche vom Zaubernden aus gemessen wird: ja. Wenn die betroffene Fläche von einem Punkt auf dem Schlachtfeld aus gemessen wird: nein. In letzterem Fall erhöht die Fähigkeit die Reichweite, innerhalb der der Punkt auf dem Schlachtfeld liegen muss. Wenn eine Fähigkeit die Reichweite eines Zaubers beispielsweise um 6" erhöhen würde, würde der Zauber im ersten Beispiel alle Modelle der Einheit betreffen, die sich innerhalb von 24" um den Zaubernden befinden (statt 18"). Im zweiten Beispiel dürfte der Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 30" statt innerhalb von 24" liegen, aber der Zauber würde dennoch nur Modelle innerhalb von 3" um den Punkt betreffen. Sollte die Fläche von einem Punkt auf dem Schlachtfeld aus gemessen werden und darf der Punkt beliebig auf dem Schlachtfeld gewählt werden, so hat eine Fähigkeit, die die Reichweite des Zaubers erhöht, keinerlei Wirkung.

**RESERVEN**
*F: Können in Reserve aufgestellte Modelle (zum Beispiel im Celestischen Reich aufgestellte Modelle) Zauber wirken oder Fähigkeiten oder Befehlsfähigkeiten einsetzen, um andere Einheiten zu beeinflussen?*
A: Nein. Nur Modelle, die auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind, können Zauber wirken. Nur Modelle, die auf dem Schlachtfeld aufgestellt sind, können Fähigkeiten oder Befehlsfähigkeiten einsetzen, um andere Einheiten zu beeinflussen.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben es, eine Einheit vom Schlachtfeld zu nehmen und sie erneut aufzustellen, und besagen, dass dies als die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase zählt (oder etwas Ähnliches). Wird die Einheit dann in Hinblick auf andere Regeln oder Fähigkeiten behandelt, als hätte sie sich bewegt?*
A: Nein, es verbietet ihr lediglich, danach noch eine Bewegung auszuführen.

*F: Zählen Dinge wie Fanatics oder Assassins, die sich in einer anderen Einheit verbergen, oder transportierte Einheiten der Kharadron Overlords als Reserven?*
A: Nur, wenn die Einheit, in der sie sich befinden, in Reserve ist. Eine Reserveeinheit ist eine Einheit, die an ei-

nem anderen Ort als dem Schlachtfeld aufgestellt ist. Einheiten, die sich auf dem Schlachtfeld befinden, sind keine Reserven, auch wenn die Modelle selbst nicht aufgestellt sind.

**SCHLACHTRUNDEN**

*F: Entscheidet der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig ist, immer, wer in der ersten Schlachtrunde den ersten Zug hat, oder entscheidet er nur, wenn die Spieler gegeneinander würfeln und der Wurf unentschieden ausgeht?*
A: Der Spieler, der zuerst mit der Aufstellung seiner Armee fertig ist, entscheidet immer, wer in der ersten Schlachtrunde den ersten Zug hat, es sei denn der gespielte Schlachtplan gibt etwas anderes vor.

**BEFEHLSFÄHIGKEITEN**

*F: Manche Befehlsfähigkeiten auf älteren Truppenschriftrollen geben nicht an, in welcher Phase sie eingesetzt werden. Wann darf ich eine solche Befehlsfähigkeit einsetzen?*
A: Befehlsfähigkeiten, bei denen nicht angegeben ist, in welcher Phase sie eingesetzt werden, setzt du immer in deiner Heldenphase ein.

*F: Manche Befehlsfähigkeiten verweisen darauf, dass ein Modell eine Befehlsfähigkeit einsetzt. Was genau ist damit gemeint?*
A: Es bedeutet, dass du, wenn du die Befehlsfähigkeit einsetzt, das Modell als dasjenige wählen musst, von dem aus die Befehlsfähigkeit ausgemessen wird. In den Grundregeln ist das Modell, von dem aus die Befehlsfähigkeit ausgemessen wird, das Modell, das die Befehlsfähigkeit einsetzt.

*F: Kann ich 2 oder mehr Befehlspunkte einsetzen, um ein Modell die gleiche Befehlsfähigkeit innerhalb einer Phase mehrfach einsetzen zu lassen?*
A: Ja, es sei denn die Regeln besagen ausdrücklich etwas anderes.

**BEWEGUNGSPHASE**

*F: Manche Fähigkeiten erlauben, dass eine Einheit „am Ende der Bewegungsphase" aufgestellt wird. Kann eine Einheit noch eine normale Bewegung ausführen, wenn sie auf diese Weise aufgestellt wurde?*
A: Nein. Dinge, die am Ende der Phase geschehen, geschehen nach allen normalen Aktivitäten während der Phase. Im Fall der Bewegungsphase bedeutet das, dass sie geschehen, nachdem alle normalen Bewegungen durchgeführt wurden.

*F: Darf ich eine Einheit über eine andere befreundete Einheit hinwegziehen?*
A: Modelle dürfen sich durch die Lücken zwischen den Modellen anderer Einheiten bewegen (wenn sie hindurchpassen), sie dürfen sich aber nicht über oder durch andere Modelle bewegen, es sei denn sie können fliegen.

*F: Dürfen Modelle ein Geländestück wie eine Fortress Wall erklettern?*
A: Der Einfachheit halber erlauben es die Regeln jedem Modell, jede Art von Geländestück zu erklettern. Wenn ihr möchtet, könnt ihr natürlich vereinbaren, dass Modelle sich nur an Orte bewegen können, die sie „in echt" auch erreichen könnten, damit eine solche Regel funktioniert, sind aber etwas gesunder Menschenverstand und Absprachen mit dem Gegner nötig.

*F: Wenn die Höhe eines Geländestücks die Bewegungsreichweite eines Modells übersteigt, kann das Modell dann über mehrere Züge das Geländestück erklettern oder überqueren? Kann ein Modell ein Geländestück emporrennen?*
A: Ja zu beiden Fragen. Wenn ein Geländestück besonders hoch ist, kann es passieren, dass ein Modell mehrere Züge damit zubringt, es zu erklettern (in dem Fall müsst ihr euch aber merken, an welcher Position es sich nach jedem Zug befindet, und Entfernungen und Sichtlinien bestimmen, als wäre es tatsächlich an dieser Position).

*F: Wenn ich ein Modell angreife, das oben auf einem Geländestück steht, und es auf dem Geländestück keinen Ort gibt, an dem das angreifende Modell stehen kann, kann es dann dennoch die Angriffsbewegung ausführen?*
A: Ja. Wie bereits erwähnt gehen wir der Einfachheit halber davon aus, dass Modelle jedes Geländestück erklettern können und ihre Bewegung dabei an einem beliebigen Punkt beenden können (ihr müsst euch aber merken, wie weit das Modell geklettert ist, und Entfernungen und Sichtlinien bestimmen, als wäre es tatsächlich an dieser Position).

*F: Manche Fähigkeiten sprechen davon, dass ein Modell oder eine Einheit eine „normale Bewegung" ausführt. Beinhaltet das normale Bewegungen, bei denen das Modell oder die Einheit rennt oder sich zurückzieht?*
A: Ja.

*F: Manche Fähigkeiten erfordern, dass ein Modell, das fliegen kann, über ein Modell einer feindlichen Einheit hinwegfliegt oder sich darüber hinwegbewegt. Wie genau funktioniert das?*
A: Dazu muss sich ein beliebiger Teil des Bases des sich bewegenden Modells über einen beliebigen Teil des Bases des anderen Modells bewegt haben. Um zu ermitteln, ob das geschieht, führst du die Bewegung aus und beobachtest dabei genau den Weg, den das Base des Modells über das Schlachtfeld nimmt, und damit ob sich das Base zu einem beliebigen Zeitpunkt zumindest teilweise über das Base des anderen Modells bewegt. Das fliegende Modell kann sich zum Beispiel auch so zu dem feindlichen Modell bewegen, dass sich ihre Bases überschneiden und dann wieder zurückbewegen; damit hat es sich ebenfalls über das andere Modell hinwegbewegt.

*F: Darf ein fliegendes Modell eine normale Bewegung oder eine Rückzugsbewegung innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit beenden?*
A: Nein.

*F: Manche Fähigkeiten halbieren den Bewegungswert einer Einheit, geben aber nicht an, ob auf- oder abgerundet wird. Wo nicht angegeben ist, dass gerundet wird, bleiben Brüche erhalten? Würde also zum Beispiel eine halbierte Bewegung von 7" zu 3,5"?*
A: Ja zu beiden Fragen.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben es einem Modell, außerhalb der normalen Zugreihenfolge eine Bewegung auszuführen (zum Beispiel in der Heldenphase) oder erlauben eine bestimmte Art der Bewegung (zum Beispiel eine Rückzugsbewegung von 6"). Kann ich eine solche Bewegung benutzen, um zu rennen?*
A: Du kannst nur dann rennen, wenn die Fähigkeit eine „normale Bewegung" erlaubt (was auch jede Bewegung einschließt, die „wie in der Bewegungsphase" oder „als ob die Bewegungsphase wäre" ausgeführt wird) und nicht die bei der Bewegung zurückgelegte Entfernung vorgibt. Beachte, dass die Einschränkungen, die für normale Bewegungen gelten (die Bewegung darf nicht innerhalb von 3" um den Feind stattfinden und muss ein Rückzug sein, wenn sie innerhalb von 3" um den Feind beginnt), auch für normale Bewegungen gelten, die in anderen Phasen ausgeführt werden. Diese Einschränkungen gelten aber nicht für andere Arten von Bewegung.

Wenn die Fähigkeit beispielsweise besagt, „diese Einheit kann eine normale Bewegung ausführen", so kann die Einheit rennen und kann sich nicht innerhalb von 3" um den Feind bewegen, es sei denn sie zieht sich zurück. Besagt die Fähigkeit, „diese Einheit kann sich W6" weit bewegen", so kann die Einheit nicht rennen, kann sich aber innerhalb von 3" um den Feind bewegen.

*F: Manchmal wird eine Fähigkeit eingesetzt, nachdem sich ein Modell bewegt hat. Angenommen, das Modell ist in der Lage, sich zu bewegen, ich entscheide aber, dass es stationär bleiben soll, kann ich dann eine solche Fähigkeit dennoch einsetzen?*
A: Ja. Die Regeln von Warhammer Age of Sigmar erlauben es, ein Modell, das sich bewegen darf, 0" weit zu „bewegen".

**NAHKAMPFPHASE**

*F: Kann das nächste feindliche Modell zu Beginn einer Nachrückenbewegung eines sein, das für befreundete Modelle unzugänglich oder nicht sichtbar ist, oder ist es das nächste sichtbare und/oder zugängliche feindliche Modell?*
A: Ersteres: Nur die Entfernung entscheidet darüber, welches Modell das nächste ist, Zugänglichkeit oder Sichtbarkeit spielen keine Rolle.

*F: Wenn es eine Fähigkeit einer Einheit erlaubt, mehr als die normalen 3" weit nachzurücken, kann die Einheit dann in der Nahkampfphase auch dann nachrücken und attackieren, wenn sie weiter als 3" vom Feind entfernt ist?*
A: Nein, es sei denn die Fähigkeit erlaubt dies ausdrücklich.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben es einer Einheit, zweimal nachzurücken und zu attackieren, andere erlauben es einer Einheit, sofort ein zweites Mal nachzurücken und zu attackieren. Wo ist der Unterschied?*
A: Im ersten Fall darfst du die Einheit im Verlauf der Nahkampfphase zweimal statt einmal wählen, um mit ihr zu kämpfen. Im zweiten Fall kannst du mit der Einheit zweimal unmittelbar hintereinander kämpfen. Im ersten Fall wäre also dein Gegner an der Reihe, eine Einheit zu wählen, die kämpft, bevor deine Einheit ein zweites Mal kämpft, im zweiten Fall nicht.

*F: Was geschieht, wenn eine Einheit, die durch Verluste in zwei Gruppen zerfallen ist, nachrückt?*
A: Eine Einheit muss jede Art von Bewegung als eine einzige Gruppe beenden, also auch eine Nachrücken-Bewegung. Wenn dies aus irgendeinem Grund nicht möglich ist, darf sich kein einziges Modell der Einheit bewegen.

*F: Manche Fähigkeiten erlauben oder verlangen, dass eine Einheit zu Beginn oder am Ende der Nahkampfphase kämpft. Wie genau funktioniert das? Was geschieht, wenn zwei oder mehr Einheiten am Beginn oder am Ende der Phase kämpfen müssen?*
A: Einheiten, die zu Beginn oder am Ende der Nahkampfphase kämpfen, führen ihre Nachrücken-Bewegung aus und attackieren mit ihren Nahkampfwaffen, bevor die Spieler in der Phase andere Einheiten wählen, mit denen sie kämpfen, beziehungsweise nachdem alle anderen Einheiten gewählt wurden. Zuerst rücken also alle Einheiten nach und attackieren, die zu Beginn der Nahkampfphase kämpfen, dann wechseln sich die Spieler damit ab, Einheiten zu wählen, die kämpfen, beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist, und zuletzt rücken die Einheiten nach und attackieren, die am Ende der Nahkampfphase kämpfen. Wenn zu Beginn der Nahkampfphase oder am Ende der Nahkampfphase mehrere Einheiten kämpfen, so kämpft zuerst der Spieler, der gerade am Zug ist, in einer Reihenfolge seiner Wahl mit allen seinen Einheiten, danach tut dies sein Gegner.

*F: Eines meiner Modelle befindet sich innerhalb von 1" um das nächste feindliche Modell einer Einheit. Wenn mein Modell nachrückt, muss ich dann die Bewegung gleich nahe oder näher an genau diesem feindlichen Modell beenden? Oder kann ich die Bewegung innerhalb von 1" um ein anderes feindliches Modell beenden?*
A: Du musst die Bewegung gleich nahe oder näher an genau diesem feindlichen Modell beenden.

*F: Wenn eines meiner Modelle nachrückt und von zwei verschiedenen feindlichen Modellen gleich weit entfernt ist, muss ich dann die Bewegung gleich nahe oder näher zu diesen beiden Modellen beenden? Wenn sich mein Modell in Basekontakt mit zwei feindlichen Modellen befindet, muss es dann eine Nachrücken-Bewegung in Basekontakt mit diesen beiden Modellen beenden?*
A: Ja zu beiden Fragen – ist dies unmöglich, so kann sich das Modell nicht bewegen.

**ATTACKIEREN**
*F: Darf ich mich entscheiden, mit einem Modell nicht zu attackieren oder beim Attackieren eine oder mehrere Waffen eines Modells nicht einzusetzen?*
A: In der Fernkampfphase darfst du entscheiden, mit einer Einheit oder einer Waffe nicht zu attackieren. In der Nahkampfphase musst du eine Einheit wählen, um mit ihr zu kämpfen, solange du Einheiten hast, die dazu in der Lage sind, und die Modelle einer Einheit, die gewählt wurde, um zu kämpfen, müssen mit allen Waffen attackieren, die sie einsetzen dürfen und deren Reichweite ausreicht, um feindliche Einheiten zu attackieren.

*F: Treffer- und Verwundungswürfe von 6 vor Modifikatoren sind immer ein Erfolg, für Schutzwürfe scheint das aber nicht zu gelten. Stimmt das?*
A: Ja. Bei einem Schutzwurf ist eine unmodifizierte 1 immer ein Misserfolg, eine unmodifizierte 6 ist aber kein automatischer Erfolg.

*F: Manchmal erlaubt eine Fähigkeit einer Einheit, eine zusätzliche Attacke mit einer bestimmten Waffe auszuführen. Bedeutet das, dass ich 1 auf den Attackenwert der Waffe addiere und damit genau einmal mehr Treffer- und gegebenenfalls Verwundungs- und Schutzwurf (pro so attackierendem Modell) abgelegt werden?*
A: Ja.

*F: Wenn ich die Regel für mehrfache Attacken verwende, damit mehrere Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe gleichzeitig abgelegt werden, gelten dann in Hinblick auf Fähigkeiten, die es mir erlauben, einen einzigen Wurf zu wiederholen, die Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwürfe als ein einziger Wurf? Wenn ich beispielsweise eine Einheit aus 10 Modellen habe und einen einzigen Trefferwurf wiederholen darf, wenn die Einheit attackiert, kann ich dann alle 10 Trefferwürfe wiederholen oder nur einen einzigen?*
A: Du darfst nur einen einzigen der Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe wiederholen. Die Regel für mehrfache Attacken ermöglicht es dir nur, alle Würfe gleichzeitig durchzuführen; sie sind immer noch separate Würfe, sie werden nur gleichzeitig abgehandelt.

**VERWUNDUNGEN UND SCHADEN**
*F: Kann eine Attacke mit einem Schadenswert von mehr als 1 mehr als ein Modell töten?*
A: Ja, sofern alle Modelle derselben Einheit angehören.

*F: Manche Fähigkeiten nehmen Bezug auf „erlittene" Verwundungen, andere darauf, dass Modelle oder Einheiten Verwundungen „verursachen". Greifen Fähigkeiten dieser Art auch bei Verwundungen, gegen die ein Schutzwurf gelungen ist, die verhindert, geheilt oder ignoriert wurden?*
A: Nein. In den Regeln für Warhammer Age of Sigmar ist eine „erlittene" oder „verursachte" Verwundung immer eine Verwundung, die einem Modell zugewiesen und nicht verhindert oder geheilt wurde.

*F: Zählt eine Verwundung oder tödliche Verwundung, die verhindert wurde, immer noch als einem Modell zugewiesen? Manche Fähigkeiten beziehen sich auf die Anzahl an Verwundungen, die einem Modell zugewiesen wurden – schließt das Verwundungen ein, die verhindert wurden?*
A: Nein zu beiden Fragen. Wenn eine Regel auf einem Modell zugewiesene Verwundungen Bezug nimmt, zählen Verwundungen, die verhindert oder geheilt wurden, nicht.

*F: Wenn es mir eine Fähigkeit erlaubt, einen Schadenswurf zu wiederholen, kann ich dann die Anzahl an tödlichen Verwundungen neu würfeln, die eine Fähigkeit oder ein Zauber verursacht?*
A: Nein. Mit Schadenswurf ist nur der Wurf gemeint, mit dem ein zufälliger Schadenswert ermittelt wird.

**SICHTBARKEIT**
*F: Der Einsatz mancher Attacken, Zauber oder Fähigkeiten erfordert, dass eine Einheit sichtbar ist. Wo dies der Fall ist, muss da die gesamte Einheit sichtbar sein?*
A: Nein, es genügt, dass ein einziges Modell der Einheit sichtbar ist.

**ZAUBERER UND ZAUBER**
*F: Manche Fähigkeiten ermöglichen einer Einheit, den Effekt eines Zaubers zu ignorieren. Was genau bedeutet das?*
A: Es bedeutet, dass der Regeleffekt eines Zaubers, der erfolgreich gewirkt und nicht gebannt wurde, für die Einheit nicht gilt. Alle anderen Einheiten sind normal betroffen.

*F: Die Regeln besagen, dass Attacken, die durch den Einsatz einer Fähigkeit zusätzliche Attacken erzeugen, nicht erneut Attacken erzeugen können (wenn beispielsweise ein Trefferwurf von 6 eine zusätzliche Attacke erzeugt, gilt dies nicht mehr, wenn du beim Trefferwurf für diese Bonusattacke wieder eine 6 würfelst). Gilt das auch für Zauber, durch die Attacken zusätzliche Attacken erzeugen können?*
A: Ja.

*F: Manchmal erlaubt eine Fähigkeit einem Modell, zu versuchen, einen Zauber zu bannen. Erlaubt dies auch, einen Endloszauber aufzulösen?*
A: Nein. Dies erlaubt dem Modell, zu versuchen, den Endloszauber zu bannen, wenn er gewirkt wird, aber es erlaubt nicht, einen Endloszauber aufzulösen, der bereits auf dem Schlachtfeld ist (sofern nicht ausdrücklich anders angegeben).

*F: Schützen Fähigkeiten, die Schutz vor der Wirkung von Zaubern oder vor durch Zauber verursachten Verwundungen bieten, auch gegen die Effekte von Endloszaubern oder gegen Verwundungen, die durch einen Endloszauber verusacht werden?*
A: Ja.

**FÄHIGKEITEN**

*F: Wenn zwei Fähigkeiten einen Wert beeinflussen und durch eine ein Modifikator addiert wird und durch die andere der Wert multipliziert oder dividiert wird, wird dann der Modifikator angerechnet, bevor oder nachdem der Wert multipliziert oder dividiert wird?*
A: Zuerst wird multipliziert und dividiert, dann werden Modifikatoren addiert.

*F: Fähigkeiten vor der Schlacht werden vor Beginn der ersten Schlachtrunde eingesetzt. Können sie vor, während oder nach der Aufstellung der Armeen eingesetzt werden?*
A: Sofern es nicht ausdrücklich anders angegeben ist, werden sie eingesetzt, nachdem die Armeen aufgestellt und die Generäle gewählt wurden.

*F: Manche Fähigkeiten werden zu Beginn einer Schlachtrunde eingesetzt. Wo dies der Fall ist, werden sie eingesetzt, bevor die Spieler würfeln, um zu ermitteln, welcher Spieler den ersten Zug hat?*
A: Ja.

*F: Manche Fähigkeiten werden zu Beginn des Zugs eines Spielers eingesetzt. Wo dies der Fall ist, werden sie vor Beginn der Heldenphase des Spielers eingesetzt?*
A: Ja.

*F: Wenn mehrere Fähigkeiten zur selben Zeit eingesetzt werden (zum Beispiel zu Beginn einer Heldenphase), wie wird dann die Reihenfolge ermittelt, in der sie abgehandelt werden?*
A: Wenn mehrere Fähigkeiten zur selben Zeit eingesetzt werden können, setzt der Spieler, der gerade am Zug ist, seine Fähigkeiten zuerst ein, eine nach der anderen und in einer Reihenfolge seiner Wahl; danach setzt der Spieler seine Fähigkeiten ein, eine nach der anderen und in einer Reihenfolge seiner Wahl. Das Gleiche gilt auch für andere Dinge – wie etwa Generalseigenschaften oder Artefakte der Macht –, die gegebenenfalls gleichzeitig eingesetzt werden können.

*F: Wenn in den Kriterien einer Fähigkeit auf eine unbestimmte Anzahl Bezug genommen wird, kann das Kriterium dann mehrfach erfüllt sein (und wie oft)? Wenn eine Fähigkeit zum Beispiel besagt, „addiere 1 auf Trefferwürfe von Modellen, die sich innerhalb von 6" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden", oder, „addiere 1 auf Trefferwürfe von Modellen, die sich innerhalb von 6" um mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit befinden", addiere ich dann 1 auf die Trefferwürfe eines Modells, das sich innerhalb von 6" um drei Modelle mit dieser Fähigkeit befindet, oder addiere ich 3?*
A: In beiden Fällen ist „mindestens ein Modell" oder „ein oder mehrere Modelle" gemeint und das Kriterium kann nicht mehr als einmal erfüllt werden. In den Beispielen würde also 1 auf die Trefferwürfe addiert, nicht 3.

*F: Manchmal nimmt eine Fähigkeit auf „dieses Modell" oder „diese Einheit" Bezug, was genau ist damit gemeint?*
A: Wenn eine Fähigkeit auf „dieses Modell" oder „diese Einheit" verweist, ist damit immer das Modell oder die Einheit gemeint, für das oder die die Fähigkeit gilt. Eine Fähigkeit auf der Truppenschriftrolle eines Modells könnte beispielsweise lauten: „Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 12" um dieses Modell. Die gewählte Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen." Das bedeutet, dass du eine feindliche Einheit wählst, die sich innerhalb von 12" um ein Modell befindet, das diese Fähigkeit hat, und der gewählten feindlichen Einheit W3 tödliche Verwundungen zufügst.

*F: Manchmal verweist eine Fähigkeit auf ein befreundetes Modell innerhalb einer bestimmten Entfernung um „dieses Modell" (oder „den Träger", „diesen General" usw.). Wo dies der Fall ist, müssen die Modelle derselben Armee angehören?*
A: Ja. In diesem Fall ist mit „befreundetes Modell" gemeint „ein Modell aus derselben Armee wie".

*F: Manchmal erfordert es eine Fähigkeit, dass man von einem Modell ausgehend eine gerade Linie zieht und alles unter der Linie von der Fähigkeit betroffen ist. Ist das Modell, von dem aus man die Linie zieht, ebenfalls von der Fähigkeit betroffen?*
A: Nein. Die Linie wird vom Rand des Bases des Modells aus gezogen und das Modell liegt selbst nicht unter der Linie.

*F: Bei manchen Fähigkeiten ist angegeben, dass man eine bestimmte Anzahl an Einheiten wählen kann, die von der Fähigkeit betroffen sind. Zum Beispiel könnte es sein, dass man W6 Einheiten wählen und für jede davon einen Würfel werfen darf, um zu ermitteln, ob sie tödliche Verwundungen erleidet. Wo dies der Fall ist, kann ich da auch Einheiten mehrfach wählen?*
A: Sofern die Regeln der Fähigkeit nichts anderes besagen, darf dieselbe Einheit nicht mehrfach gewählt werden.

*F: Wenn eine Fähigkeit besagt, dass sie eine Verwundung verhindert, verhindert sie dann auch eine tödliche Verwundung?*
A: Nein, es sei denn die Fähigkeit besagt ausdrücklich, dass sie tödliche Verwundungen verhindert. Ebensowenig verhindert eine Fähigkeit, die nur tödliche Verwundungen verhindert, Verwundungen.

*F: Manchmal besagt eine Fähigkeit, dass ein getötetes Modell nicht aus dem Spiel genommen wird, sondern ich stattdessen 1 oder mehrere Verwundungen heile, die dem Modell zugewiesen sind. Wenn Verwundungen übrig sind, die dem getöteten Modell oder seiner Einheit noch zugewiesen werden müssen, werden diese dann verhindert?*
A: Nein, es sei denn die Fähigkeit besagt ausdrücklich, dass die restlichen Verwundungen oder tödlichen Verwundungen verhindert werden.

*F: Wenn eine Fähigkeit einer Einheit erlaubt zu „kämpfen", heißt das dann nachrücken und attackieren oder nur attackieren?*
A: Die Einheit kann nachrücken und attackieren.

*F: Manchmal erlaubt mir eine Fähigkeit, einen Würfelwurf zu wiederholen. Darf ich damit den Wurf wiederholen, wenn ich gegen meinen Gegner würfle?*
A: Nein.

*F: Manche Fähigkeiten, Zauber usw. erlauben mir, getötete Modelle in eine meiner Einheiten zurückzubringen. Wie genau werden diese Modell dann aufgestellt?*
A: Stelle die Modelle eines nach dem anderen innerhalb von 1" um ein Modell der Einheit auf, in die die Modelle zurückkehren – dies darf auch ein Modell sein, das du zuvor in derselben Phase schon in die Einheit zurückgebracht hast. Die zurückkehrenden getöteten Modelle dürfen nur dann innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufgestellt werden, wenn sich mindestens ein Modell der Einheit, in die die Modelle zurückkehren, bereits innerhalb von 3" um diese feindliche Einheit befindet.

**TREUEFÄHIGKEITEN**

*F: Die Treue meiner Armee wird gewählt, wenn ich die Armee zusammenstelle – muss ich zur selben Zeit auch Generalseigenschaften, Zauber und Artefakte der Macht wählen?*
A: Ja. Beachte, dass bei Treuefähigkeiten wie Generalseigenschaften oder Artefakten der Macht, die erfordern, dass du eine Waffe wählst, auch diese Wahl beim Zusammenstellen der Armee getroffen werden muss, sofern es nicht ausdrücklich anders angegeben ist.

*F: Die Regeln besagen, dass ein Bataillon Verbündete enthalten darf und dass sie nicht gegen die Anzahl an verbündeten Einheiten in der Armee zählen. Gilt das nur für Bataillone, die dieselbe Treue haben wie die Armee, aber Einheiten aus verschiedenen Fraktionen enthalten (wie zum Beispiel ein Bataillon in einer Armee der Daughters of Khaine, das Einheiten der Daughters of Khaine und Einheiten der Stormcast Eternals enthält)?*
A: Ja. Die Fraktion eines Bataillons steht auf der Bataillonsschriftrolle über der Bezeichnung des Bataillons. Zusätzlich gilt das Bataillon als dem Großen Bündnis zugehörig, dem seine Fraktion angehört. Ein Bataillon mit derselben Treue wie eine Armee kann immer als Teil dieser Armee gewählt werden, und wenn das Bataillon verbündete Einheiten enthält, zählen diese nicht gegen die Anzahl an Verbündeten, die die Armee enthalten darf (und in einer Offenen Feldschlacht auch nicht gegen das Punktelimit für Verbündete). Eine Armee kann auch ein Bataillon einer anderen Treuezugehörigkeit als der Rest der Armee enthalten, aber dann zählen die Einheiten des Bataillons gegen die Anzahl an Verbündeten, die die Armee enthalten darf (und in einer Offenen Feldschlacht zählen die Punkte für das Bataillon und die Einheiten darin gegen das Punktelimit für Verbündete).

*F: Manche Treuefähigkeiten, die Zauber oder Gebete sind, besagen, dass sie von* **Zauberern** *oder* **Priestern** *der Armee eingesetzt werden können. Gilt das auch für verbündete* **Zauberer** *oder* **Priester***?*
A: Nein. Verbündete Modelle können keine Treuefähigkeiten einsetzen und nicht von ihnen profitieren.

*F: Wenn ich meiner Armee nach Beginn der Schlacht Einheiten hinzufüge und meine Armee eine Treuefähigkeit hat, die Einheiten der Armee ein Schlüsselwort hinzufügt, erhalten dann auch die hinzugefügten Einheiten das Schlüsselwort, sofern sie dafür in Frage kommen? Wenn ich beispielsweise eine Armee der Stormcast Eternals habe und die Regel* Sturmheere *benutze, um allen Einheiten der Stormcast Eternals meiner Armee das Schlüsselwort* **Hammers of Sigmar** *zu verleihen, erhalten dann auch alle Einheiten der Stormcast Eternals, die ich meiner Armee hinzufüge, das Schlüsselwort? Oder wenn eine Treuefähigkeit eine Zauberlehre beinhaltet und* **Zauberern** *in der Armee einen Zauber verleiht, erhalten dann* **Zauberer***, die ich der Armee hinzufüge und die die passende Treuezugehörigkeit haben, einen Zauber?*
A: Ja zu allen Fragen.

*F: Sind Verbündete alle Einheiten, die nicht das Schlüsselwort der Treue der Armee haben?*
A: Ja, mit Ausnahme von Geländestücken und Endloszaubern.

*F: Können verbündete* **Helden** *Artefakte der Macht erhalten? Können verbündete* **Zauberer** *Zauber einer Zauberlehre erhalten?*
A: Nein zu beiden Fragen.

*F: Ein Gnarlroot Wargrove der Sylvaneth kann einen* **Zauberer** *der* **Ordnung** *enthalten und ein Winterleaf Wargrove der Sylvaneth kann eine Einheit der* **Ordnung** *enthalten. Sind solche Einheiten Verbündete?*
A: Ja, das sind sie. Da sie aber Teil eines Bataillons der Sylvaneth sind, zählen sie nicht gegen die Anzahl der verbündeten Einheiten, die du in eine Sylvaneth-Armee aufnehmen kannst, und ihre Punkte zählen nicht gegen die in einer Offenen Feldschlacht für Verbündete einer Sylvaneth-Armee ausgegebenen Punkte. Beachte, dass sie zwar von diesen Beschränkungen unberührt bleiben, aber in allen sonstigen Regelbelangen als Verbündete zählen. Dementsprechend dürfen sie keine Artefakte der Macht erhalten, kennen keine Zauber aus den Zauberlehren der Armee und so weiter.

*F: Auf manchen Bataillonsschriftrollen in Battletomes ist über dem Titel keine Fraktion angegeben. Woher weiß ich, zu welcher Fraktion sie in Hinblick auf Treuefähigkeiten gehören?*
A: Das Bataillon gehört der Fraktion des Battletomes an. Bataillonsschriftrollen im Battletome: Stormcast Eternals sind beispielsweise Teil der Fraktion der Stormcast Eternals.

*F: Werden namhafte Persönlichkeiten in Hinblick auf irgendwelche Regeln als Besitzer von Artefakten der Macht angesehen?*
A: Nein.

*F: Manche Armeen haben „Unterfraktionen", wie etwa die Sturmheere im Battletome: Stormcast Eternals oder die Enklaven im Battletome: Idoneth Deepkin. Oft erfordern diese, dass der General eine bestimmte Generalseigenschaft erhält. Was geschieht, wenn der General keine Generalseigenschaft erhalten kann, zum Beispiel weil er eine namhafte Persönlichkeit ist?*
A: Wenn der General keine Generalseigenschaft erhalten kann, geschieht nichts weiter (er darf nicht die Generalseigenschaft der Unterfraktion einsetzen).

**OFFENE FELDSCHLACHTEN**

*F: Manche Einheiten und Bataillone haben eine Truppenschriftrolle, aber es gibt kein Profil für Offene Feldschlachten zu dieser Truppenschriftrolle. Darf ich eine solche Einheit oder ein solches Bataillon in einer Offenen Feldschlacht einsetzen?*
A: Nein. Solche Einheiten und Bataillone sind nur für den Einsatz im freien und im erzählerischen Spiel gedacht.

*F: Manche Einheiten und Bataillone haben Schriftrollen, aber die Bezeichnung der Schriftrolle taucht nicht in den Profilen für Offene Feldschlachten auf. Kann ich diese Einheiten und Bataillone in einer Offenen Feldschlacht einsetzen?*
A: Nein. Diese Einheiten und Bataillone sind nur für das freie und das erzählerische Spiel gedacht.

*F: Manche Geländestücke haben ein Profil für Offene Feldschlachten. Bedeutet das, dass ich sie bei der Zusammenstellung meiner Armee in meine Armee aufnehmen kann?*
A: Nein, die Profile sind für den Fall angegeben, dass ein Zauber oder eine Fähigkeit es dir erlaubt, das Geländestück aufzustellen.

*F: Wenn ich bei einer Offenen Feldschlacht der Armee nach Beginn der Schlacht Einheiten hinzufüge, kann ich dann die üblichen Obergrenzen für bestimmte Einheitenkategorien überschreiten? Kann ich zum Beispiel einen zusätzlichen Koloss beschwören, wenn meine Armee bereits die maximale erlaubte Anzahl an Koloss-Einheiten enthält?*
A: Die Anzahl der Anführer, Artillerieeinheiten und Kolosse, die eine Armee für Offene Feldschlachten enthalten darf, ist nur bei der Zusammenstellung der Armee vor Beginn der Schlacht beschränkt. Wenn du im Verlauf des Spiels deiner Armee Einheiten dieser Kategorien hinzufügst, kannst du diese Obergrenzen ignorieren. Einzigartige Modelle können dagegen weiterhin nicht mehr als einmal gewählt werden.

*F: In einer Offenen Feldschlacht erhalte ich 1 zusätzlichen Befehlspunkt für je 50 Punkte, die ich nicht für Einheiten ausgebe. Zählen Punkte, die ich für Bataillone, Endloszauber und Geländestücke ausgebe, in dieser Hinsicht als für Einheiten ausgegebene Punkte?*
A: Ja.

*F: Hat es Auswirkungen auf die Treue der Armee, wenn ich in eine Armee für Offene Feldschlachten einen Endloszauber aufnehme? Zählen die dafür aufgewendeten Punkte als für Verbündete ausgegebene Punkte?*
A: Nein zu beiden Fragen.

*F: Ich habe einen Errant-Questor der Stormcast Eternals aus der Warhammer World. Auf der Truppenschriftrolle des Modells ist ein Profil für Offene Feldschlachten angegeben, das Profil taucht aber nicht im Handbuch des Generals 2018 und nicht in der offiziellen Armeeaufbau-App auf. Darf ich das Modell in einer Offenen Feldschlacht einsetzen?*
A: Ja.

*F: Manche Einheiten haben die Schlachtfeldrolle Linientruppen, wenn sie Teil einer Armee mit einer bestimmten Treuezugehörigkeit sind – beispielsweise sind Judicators in einer Stormcast-Eternals-Armee Linientruppen. Angenommen ich stelle eine Armee zusammen, die einer Fraktion treu sein kann (im Beispiel Stormcast Eternals), kann ich dann für die Armee auch die Treuefähigkeiten des Großen Bündnisses (im Beispiel Ordnung) wählen und diese Einheiten immer noch als Linientruppen benutzen?*
A: Nein.

# BASEGRÖSSEN

**Juni 2018**

## BASEGRÖSSEN IM AUSGEWOGENEN SPIEL

Bei Warhammer Age of Sigmar werden die meisten Entfernungen vom Base eines Modells zum Base eines anderen Modells gemessen. In den meisten Partien kommt der tatsächlichen Basegröße keine allzu große Bedeutung zu und du kannst Bases in den Formen und Größen einsetzen, die du bevorzugst.

Die wichtigste Ausnahme bilden Partien des ausgewogenen Spiels, denn das ausgewogene Spiel soll für einen ausgewogenen Wettbewerb sorgen und unter diesen Umständen kann es zu einem Problem werden, wenn das gleiche Modell auf verschieden großen Bases vertreten ist. Daher findest du auf den folgenden Seiten Listen mit der empfohlenen Basegröße für alle Modelle im Sortiment von Warhammer Age of Sigmar.

Aber keine Sorge – wenn dein Modell nicht die empfohlene Basegröße hat, musst du ihm kein neues Base verpassen, wenn du nicht möchtest (dies sind die *empfohlenen* Basegrößen, nicht die *vorgeschriebenen*). Wenn du es vorziehst, deine Modelle nicht auf neue Bases zu stellen, gehe bei der Aufstellung, der Bewegung und beim Messen von Entfernungen im ausgewogenen Spiel einfach davon aus, dass dsa Modell auf einem Base der empfohlenen Größe steht. Wenn du beispielsweise ein erfahrener Spieler bist und eine Einheit einsetzen möchtest, die noch quadratische 25-mm-Bases hat anstatt der empfohlenen 32-mm-Rundbases, solltest du im ausgewogenen Spiel die Einheit so aufstellen, so bewegen und alle Entfernungen so messen, als hätte die Einheit die größeren 32-mm-Rundbases. Das klingt vielleicht kompliziert oder unpraktisch, in der Praxis ist es aber ganz einfach.

Wir haben die Basegrößen nach Großen Bündnissen, dann alphabetisch nach Fraktionen und innerhalb der Fraktion ebenfalls alphabetisch geordnet. Suche also einfach das Große Bündnis deines Modells, dann seine Fraktion und dann das Modell selbst auf der jeweiligen Liste. Die empfohlene Basegröße steht rechts neben der Bezeichnung des Modells. Wenn das Sortiment von Warhammer Age of Sigmar erweitert wird, fügen wir den Listen die Neuzugänge hinzu.

# BASEGRÖSSEN – CHAOS

## BLADES OF KHORNE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Aspiring Deathbringer | 32 mm |
| Aspiring Deathbringer mit Goreaxe und Skullhammer | 40 mm |
| Blood Throne | 120 mm x 92 mm |
| Blood Warriors | 32 mm |
| Bloodcrushers | 90 mm x 52 mm |
| Bloodletters | 32 mm |
| Bloodmaster, Herald of Khorne | 32 mm |
| Bloodreavers | 32 mm |
| Bloodsecrator | 32 mm |
| Bloodstoker | 40 mm |
| Bloodthirster of Insensate Rage | 120 mm x 92 mm |
| Bloodthirster of Unfettered Fury | 120 mm x 92 mm |
| Exalted Deathbringer mit Bloodbite Axe | 40 mm |
| Exalted Deathbringer mit Impaling Spear | 40 mm |
| Exalted Deathbringer mit Ruinous Axe | 40 mm |
| Flesh Hounds | 50 mm |
| Karanak | 50 mm |
| Khorgoraths | 90 mm x 52 mm |
| Korghos Khul | 60 mm |
| Lord of Khorne auf Juggernaut | 90 mm x 52 mm |
| Mighty Lord of Khorne | 60 mm |
| Mighty Skullcrushers | 90 mm x 52 mm |
| Scyla Anfingrimm | 60 mm |
| Skarbrand | 100 mm |
| Skarr Bloodwrath | 40 mm |
| Skull Cannons | 120 mm x 92 mm |
| Skullgrinder | 40 mm |
| Skullmaster, Herald of Khorne | 90 mm x 52 mm |
| Skullreapers | 40 mm |
| Skulltaker | 40 mm |
| Slaughterbrute of Khorne | 120 mm x 92 mm |
| Slaughterpriest | 40 mm |
| Slaughterpriest mit Hackblade and Wrath-hammer | 40 mm |
| Valkia the Bloody | 32 mm |
| Wrath of Khorne Bloodthirster | 120 mm x 92 mm |
| Wrathmongers | 40 mm |

## BRAYHERDS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Beastlord | 32 mm |
| Bestigors | 32 mm |
| Gors | 32 mm |
| Great Bray-shaman | 32 mm |
| Tuskgor Chariots | 120 mm x 92 mm |
| Ungor Raiders | 25 mm |
| Ungors | 25 mm |

## CHAOS GARGANTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Chaos Gargant | 105 mm x 70 mm |

## CLANS ESHIN

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Deathrunner | 32 mm |
| Gutter Runners | 25 mm |
| Night Runners | 25 mm |
| Skaven Assassin | 32 mm |
| Verminlord Deceiver | 120 mm x 92 mm |

## CLANS MOULDER

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Giant Rats | 25 mm |
| Hell Pit Abomination | 120 mm x 92 mm |
| Packmaster | 25 mm |
| Rat Ogors | 50 mm |
| Rat Swarms | 50 mm |

## CLANS PESTILENS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Plague Censer Bearers | 32 mm |
| Plague Furnace | 120 mm x 92 mm |
| Plague Monks | 25 mm |
| Plague Priest mit Plague Censer | 32 mm |
| Plague Priest mit Warpstone-tipped Staff | 32 mm |
| Plagueclaw | 120 mm x 92 mm |
| Verminlord Corruptor | 120 mm x 92 mm |

## CLANS SKRYRE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Arch-warlock | 32 mm |
| Doom-flayer Weapon Team | 60 mm x 35 mm |
| Doomwheel | 105 mm x 70 mm |
| Poisoned Wind Mortar Weapon Team | 60 mm x 35 mm |
| Ratling Gun Weapon Team | 60 mm x 35 mm |
| Skryre Acolytes | 25 mm |
| Stormfiends | 60 mm |
| Warlock Engineer | 32 mm |
| Warp Lightning Cannon | 120 mm x 92 mm |
| Warp-grinder Weapon Team | 60 mm x 35 mm |
| Warpfire Thrower Weapon Team | 60 mm x 35 mm |
| Warplock Jezzails | 60 mm x 35 mm |

## CLANS VERMINUS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Clanrats | 25 mm |
| Skaven Warlord | 32 mm |
| Stormvermin | 25 mm |
| Verminlord Warbringer | 120 mm x 92 mm |

## DAEMONS OF CHAOS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Be'lakor, Chaos Daemon Prince | 60 mm |
| Daemon Prince | 60 mm |
| Furies | 25 mm |
| Soul Grinder | 160 mm |

## DISCIPLES OF TZEENTCH

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Blue Horrors of Tzeentch | 25 mm |
| Brimstone Horrors of Tzeentch | 25 mm |
| Burning Chariots of Tzeentch | 120 mm x 92 mm |
| Curseling, Eye of Tzeentch | 32 mm |
| Exalted Flamers of Tzeentch | 75 mm x 42 mm |
| Fatemaster | 60 mm |
| Flamers of Tzeentch | 32 mm |
| Gaunt Summoner (mit Chaos Familiars) | 40 mm |
| Gaunt Summoner of Tzeentch | 40 mm |
| Gaunt Summoner: Chaos Familiars | 25 mm |
| Herald of Tzeentch | 32 mm |
| Herald of Tzeentch auf Burning Chariot | 120 mm x 92 mm |
| Herald of Tzeentch auf Disc | 60 mm |
| Kairic Acolytes | 32 mm |
| Kairos Fateweaver | 100 mm |
| Lord of Change | 100 mm |
| Magister | 32 mm |
| Mutalith Vortex Beast of Tzeentch | 120 mm x 92 mm |
| Ogroid Thaumaturge | 50 mm |
| Pink Horrors of Tzeentch | 32 mm |
| Screamers of Tzeentch | 60 mm |
| The Blue Scribes | 60 mm |
| The Changeling | 40 mm |
| Tzaangor Enlightened | 40 mm |
| Tzaangor Shaman | 40 mm |
| Tzaangor Skyfires | 40 mm |
| Tzaangors | 32 mm |

## EVERCHOSEN

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Archaon | 160 mm |
| Gaunt Summoner of Tzeentch | 40 mm |
| Varanguard | 75 mm x 42 mm |

## HOSTS OF SLAANESH

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Chaos Lord of Slaanesh | 32 mm |
| Daemonettes of Slaanesh | 25 mm |
| Exalted Seekers Chariots of Slaanesh | 120 mm x 92 mm |
| Fiends of Slaanesh | 40 mm |
| Hellflayers of Slaanesh | 120 mm x 92 mm |
| Hellstriders of Slaanesh | 60 mm x 35 mm |
| Herald of Slaanesh | 25 mm |
| Herald of Slaanesh auf Exalted Seeker Chariot | 120 mm x 92 mm |
| Herald of Slaanesh auf Seeker Chariot | 120 mm x 92 mm |
| Keeper of Secrets | 60 mm |
| Lord of Slaanesh auf Daemonic Mount | 60 mm |
| Seeker Chariots of Slaanesh | 120 mm x 92 mm |
| Seekers of Slaanesh | 60 mm x 35 mm |
| The Masque of Slaanesh | 25 mm |

## MAGGOTKIN OF NURGLE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Beasts of Nurgle | 60 mm |
| Bloab Rotspawned | 100 mm |
| Epidemius, Tallyman of Nurgle | 60 mm |
| Feculent Gnarlmaw | benutze Modell |
| Festus the Leechlord | 40 mm |
| Great Unclean One | 130 mm |
| Gutrot Spume | 40 mm |
| Harbinger of Decay | 60 mm |
| Horticulous Slimux | 105 mm x 70 mm |
| Lord of Afflictions | 60 mm |
| Lord of Blights | 40 mm |
| Lord of Plagues | 40 mm |
| Morbidex Twiceborn | 100 mm |
| Nurglings | 40 mm |
| Orghotts Daemonspew | 100 mm |
| Plague Drones | 60 mm |
| Plaguebearers | 32 mm |
| Poxbringer, Herald of Nurgle | 32 mm |
| Pusgoyle Blightlords | 60 mm |
| Putrid Blightkings | 40 mm |
| Rotigus | 130 mm |
| Sloppity Bilepiper, Herald of Nurgle | 32 mm |
| Sorcerer | 32 mm |
| Spoilpox Scrivener, Herald of Nurgle | 40 mm |
| The Glottkin | 130 mm |

## MASTERCLAN

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Grey Seer | 32 mm |
| Lord Skreech Verminkin | 120 mm x 92 mm |
| Screaming Bell | 120 mm x 92 mm |
| Thanquol und Boneripper | 105 mm x 70 mm |
| Verminlord Warpseer | 120 mm x 92 mm |

## MONSTERS OF CHAOS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Centigors | 60 mm x 35 mm |
| Chaos Warhounds | 60 mm x 35 mm |
| Chimera | 120 mm x 92 mm |
| Cockatrice | 60 mm |
| Harpies | 32 mm |
| Jabberslythe | 120 mm x 92 mm |
| Mutalith Vortex Beast | 120 mm x 92 mm |
| Razorgors | 75 mm x 42 mm |
| Slaughterbrute | 120 mm x 92 mm |

## SLAVES TO DARKNESS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Chaos Chariots | 120 mm x 92 mm |
| Chaos Chosen | 32 mm |
| Chaos Gorebeast Chariots | 120 mm x 92 mm |
| Chaos Knights | 75 mm x 42 mm |
| Chaos Lord auf Daemonic Mount | 75 mm x 42 mm |
| Chaos Lord auf Manticore | 120 mm x 92 mm |
| Chaos Marauder Horsemen | 60 mm x 35 mm |
| Chaos Marauders | 25 mm |
| Chaos Sorcerer Lord | 32 mm |
| Chaos Sorcerer Lord auf Chaos Steed | 75 mm x 42 mm |
| Chaos Sorcerer Lord auf Manticore | 120 mm x 92 mm |
| Chaos Spawn | 50 mm |
| Chaos Warriors | 32 mm |
| Chaos Warshrine | 120 mm x 92 mm |
| Daemon Prince | 60 mm |
| Darkoath Chieftain | 32 mm |
| Darkoath Warqueen | 32 mm |
| Exalted Hero of Chaos | 32 mm |
| Lord of Chaos | 32 mm |

## THUNDERSCORN

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Dragon Ogor Shaggoth | 90 mm x 52 mm |
| Dragon Ogors | 90 mm x 52 mm |

## WARHERDS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Bullgors | 50 mm |
| Cygor | 120 mm x 92 mm |
| Doombull | 50 mm |
| Ghorgon | 120 mm x 92 mm |

# BASEGRÖSSEN – TOD

## FLESH-EATER COURTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Abhorrant Ghoul King | 32 mm |
| Abhorrant Ghoul King auf Terrorgheist | 130 mm |
| Abhorrant Ghoul King auf Zombie Dragon | 130 mm |
| Crypt Flayers | 50 mm |
| Crypt Ghast Courtier | 32 mm |
| Crypt Ghouls | 25 mm |
| Crypt Haunter Courtier | 50 mm |
| Crypt Horrors | 50 mm |
| Crypt Infernal Courtier | 50 mm |
| Varghulf Courtier | 60 mm |

## LEGIONS OF NAGASH

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Arkhan the Black, Mortarch of Sacrament | 120 mm x 92 mm |
| Bat Swarms | 50 mm |
| Black Coach | 170 mm x 105 mm |
| Black Knights | 60 mm x 35 mm |
| Blood Knights | 60 mm x 35 mm |
| Bloodseeker Palanquin | 120 mm x 92 mm |
| Cairn Wraith | 25 mm |
| Corpse Cart mit Hexenfeuerschale | 105 mm x 70 mm |
| Corpse Cart mit Unheiligem Sog | 105 mm x 70 mm |
| Coven Throne | 120 mm x 92 mm |
| Dire Wolves | 60 mm x 35 mm |
| Fell Bats | 40 mm |
| Grave Guard | 25 mm |
| Hexwraiths | 60 mm x 35 mm |
| Mannfred, Mortarch of Night | 120 mm x 92 mm |
| Morghast Archai | 60 mm |
| Morghast Harbingers | 60 mm |
| Mortis Engine | 120 mm x 92 mm |
| Nagash, Supreme Lord of the Undead | 130 mm |
| Necromancer | 32 mm |
| Neferata, Mortarch of Blood | 120 mm x 92 mm |
| Prince Vhordrai | 130 mm |
| Skeleton Warriors | 25 mm |
| Spirit Hosts | 50 mm |
| Terrorgheist | 130 mm |
| Tomb Banshee | 25 mm |
| Vampire Lord | 32 mm |
| Vampire Lord auf Nightmare Steed | 60 mm x 35 mm |
| Vampire Lord auf Zombie Dragon | 130 mm |
| Vargheists | 50 mm |
| Wight King mit Baleful Tomb Blade | 32 mm |
| Wight King mit Black Axe | 32 mm |
| Zombie Dragon | 130 mm |
| Zombies | 25 mm |

## NIGHTHAUNT

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Black Coach | 170 mm x 105 mm |
| Bladegheist Revenants | 32 mm |
| Cairn Wraith | 25 mm |
| Chainghasts | 32 mm |
| Chainrasp Horde | 25 mm |
| Dreadblade Harrow | 60 mm x 35 mm |
| Dreadscythe Harridans | 32 mm |
| Glaivewraith Stalkers | 32 mm |
| Grimghast Reapers | 32 mm |
| Guardian of Souls mit Albtraumlaterne | 32 mm |
| Hexwraiths | 60 mm x 35 mm |
| Knight of Shrouds | 32 mm |
| Knight of Shrouds auf Ethereal Steed | 75 mm x 42 mm |
| Kurdoss Valentian, the Craven King | 60 mm |
| Lady Olynder, Mortarch of Grief | 60 mm |
| Lord Executioner | 40 mm |
| Myrmourn Banshees | 32 mm |
| Reikenor the Grimhailer | 75 mm x 42 mm |
| Spirit Hosts | 50 mm |
| Spirit Torment | 40 mm |
| Tomb Banshee | 25 mm |

# BASEGRÖSSEN – ZERSTÖRUNG

## ALEGUZZLER GARGANTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Aleguzzler Gargant | 105 mm x 70 mm |

## BEASTCLAW RAIDERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Frost Sabres | 60 mm x 35 mm |
| Frostlord auf Stonehorn | 120 mm x 92 mm |
| Frostlord auf Thundertusk | 120 mm x 92 mm |
| Huskard auf Stonehorn | 120 mm x 92 mm |
| Huskard auf Thundertusk | 120 mm x 92 mm |
| Icebrow Hunter | 50 mm |
| Icefall Yhetees | 50 mm |
| Mournfang Pack | 90 mm x 52 mm |
| Stonehorn Beastriders | 120 mm x 92 mm |
| Thundertusk Beastriders | 120 mm x 92 mm |

## BONESPLITTERZ

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Maniak Weirdnob | 60 mm x 35 mm |
| Savage Big Boss | 32 mm |
| Savage Big Stabbas | 60 mm x 35 mm |
| Savage Boarboy Maniaks | 60 mm x 35 mm |
| Savage Boarboys | 60 mm x 35 mm |
| Savage Orruk Arrowboys | 32 mm |
| Savage Orruk Morboys | 32 mm |
| Savage Orruks | 32 mm |
| Wardokk | 32 mm |
| Wurrgog Prophet | 32 mm |

## FIREBELLIES

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Firebelly | 50 mm |

## GITMOB GROTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Doom Diver Catapult | 90 mm x 52 mm |
| Doom Diver | 32 mm |
| Doom Diver Catapult: Besatzung mit Seil | 60 mm x 35 mm |
| Doom Diver Catapult: Besatzungsmitglied mit Hammer | 25 mm |
| Grot Rock Lobber | 105 mm x 70 mm |
| Grot Rock Lobber: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Grot Rock Lobber: Orruk Bully | 32 mm |
| Grot Shaman | 25 mm |
| Grot Spear Chukka | 50 mm |
| Grot Spear Chukka: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Grot Wolf Chariots | 105 mm x 70 mm |
| Grot Wolf Riders | 60 mm x 35 mm |
| Grots | 25 mm |
| Nasty Skulkers | 25 mm |
| Snotling Pump Wagons | 105 mm x 70 mm |
| Snotlings | 50 mm |

## GREENSKINZ

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Orruk Boar Chariots | 120 mm x 92 mm |
| Orruk Boarboys | 60 mm x 35 mm |
| Orruk Great Shaman | 32 mm |
| Orruk Warboss | 32 mm |
| Orruk Warboss mit Banner | 32 mm |
| Orruk Warboss auf War Boar | 60 mm x 35 mm |
| Orruk Warboss auf Wyvern | 100 mm |
| Orruks | 32 mm |

## GUTBUSTERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Butcher | 40 mm |
| Butcher mit Großem Kessel | 105 mm x 70 mm |
| Gorgers | 50 mm |
| Grot Scraplauncher | 120 mm x 92 mm |
| Grots | 25 mm |
| Ironblaster | 120 mm x 92 mm |
| Ironguts | 40 mm |
| Leadbelchers | 40 mm |
| Ogors | 40 mm |
| Tyrant | 50 mm |

## IRONJAWZ

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Ardboys | 32 mm |
| Brutes | 40 mm |
| Gordrakk, the Fist of Gork | 160 mm |
| Gore-gruntas | 90 mm x 52 mm |
| Megaboss | 60 mm |
| Megaboss auf Maw-krusha | 160 mm |
| Warchanter | 40 mm |
| Weirdnob Shaman | 40 mm |

## MANEATERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Maneaters | 50 mm |

## MOONCLAN GROTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Cave Squigs | 25 mm |
| Fungoid Cave-shaman | 32 mm |
| Grot Fanatics | 32 mm |
| Grot Shaman | 25 mm |
| Grot Squig Herders | 25 mm |
| Grot Squig Hoppers | 25 mm |
| Grot Warboss | 25 mm |
| Grot Warboss auf Great Cave Squig | 50 mm |
| Mangler Squigs | 60 mm |
| Moonclan Grots | 25 mm |

## SPIDERFANG GROTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Arachnarok Spider | 160 mm |
| Grot Big Boss auf Gigantic Spider | 60 mm |
| Grot Spider Riders | 60 mm x 35 mm |

## TROGGOTHS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Fellwater Troggoths | 50 mm |
| Rockgut Troggoths | 40 mm |
| Sourbreath Troggoths | 40 mm |

# BASEGRÖSSEN – ORDNUNG

## AELF

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Mistweaver Saih | 32 mm |
| Tenebrael Shard | 32 mm |

## COLLEGIATE ARCANE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Battlemage | 25 mm |
| Battlemage auf Griffon | 120 mm x 92 mm |
| Celestial Hurricanum | 120 mm x 92 mm |
| Luminark of Hysh | 120 mm x 92 mm |

## DARKLING COVENS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Black Guard | 25 mm |
| Bleakswords | 25 mm |
| Darkshards | 25 mm |
| Dreadspears | 25 mm |
| Executioners | 25 mm |
| Sorceress | 25 mm |
| Sorceress auf Black Dragon | 105 mm x 70 mm |

## DAUGHTERS OF KHAINE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Avatar of Khaine | 40 mm |
| Blood Sisters | 40 mm |
| Blood Stalkers | 40 mm |
| Bloodwrack Medusae | 40 mm |
| Bloodwrack Shrine | 120 mm x 92 mm |
| Doomfire Warlocks | 60 mm x 35 mm |
| Hag Queen | 25 mm |
| Hag Queen auf Cauldron of Blood | 120 mm x 92 mm |
| Khinerai Heartrenders | 40 mm |
| Khinerai Lifetakers | 40 mm |
| Morathi, High Oracle of Khaine | 40 mm |
| Morathi, The Shadow Queen | 100 mm |
| Sisters of Slaughter | 25 mm |
| Slaughter Queen | 25 mm |
| Slaughter Queen auf Cauldron of Blood | 120 mm x 92 mm |
| Witch Aelves | 25 mm |

## DEVOTED OF SIGMAR

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Excelsior Warpriest | 32 mm |
| Excelsior Warpriest: Gryph-hound | 25 mm |
| Flagellants | 25 mm |
| War Altar of Sigmar | 120 mm x 92 mm |
| Warrior Priest | 25 mm |
| Witch Hunter | 25 mm |

## DISPOSSESSED

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Dispossessed Warriors | 25 mm |
| Hammerers | 25 mm |
| Ironbreakers | 25 mm |
| Irondrakes | 25 mm |
| Longbeards | 25 mm |
| Quarrellers | 25 mm |
| Runelord | 25 mm |
| Thunderers | 25 mm |
| Unforged | 25 mm |
| Warden King | 25 mm |

## ELDRITCH COUNCIL

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Archmage | 25 mm |
| Archmage auf Steed | 60 mm x 35 mm |
| Archmage auf Dragon | 120 mm x 92 mm |
| Drakeseer | 120 mm x 92 mm |
| Loremaster | 25 mm |
| Swordmasters | 25 mm |

## FREE PEOPLES

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Demigryph Knights | 75 mm x 42 mm |
| Freeguild Archers | 25 mm |
| Freeguild Crossbowmen | 25 mm |
| Freeguild General | 25 mm |
| Freeguild General auf Warhorse | 60 mm x 35 mm |
| Freeguild General auf Griffon | 120 mm x 92 mm |
| Freeguild Greatswords | 25 mm |
| Freeguild Guard | 25 mm |
| Freeguild Handgunners | 25 mm |
| Freeguild Outriders | 60 mm x 35 mm |
| Freeguild Pistoliers | 60 mm x 35 mm |

## FYRESLAYERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Auric Hearthguard | 32 mm |
| Auric Runefather | 32 mm |
| Auric Runefather auf Magmadroth | 120 mm x 92 mm |
| Auric Runemaster | 32 mm |
| Auric Runesmiter | 32 mm |
| Auric Runesmiter auf Magmadroth | 120 mm x 92 mm |
| Auric Runeson | 32 mm |
| Auric Runeson auf Magmadroth | 120 mm x 92 mm |
| Battlesmith | 32 mm |
| Doomseeker | 32 mm |
| Grimwrath Berzerker | 32 mm |
| Hearthguard Berzerkers | 32 mm |
| Vulkite Berzerkers | 32 mm |

## IDONETH DEEPKIN

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Akhelian Allopex | 90 mm x 52 mm |
| Akhelian Ishlaen Guard | 60 mm x 35 mm |
| Akhelian King | 60 mm |
| Akhelian Leviadon | 120 mm x 92 mm |
| Akhelian Morrsarr Guard | 60 mm x 35 mm |
| Eidolon of Mathlann, Aspect of the Sea | 100 mm |
| Eidolon of Mathlann, Aspect of the Storm | 100 mm |
| Gloomtide Shipwreck | benutze Modell |
| Isharann Soulrender | 40 mm |
| Isharann Soulscryer | 32 mm |
| Isharann Tidecaster | 32 mm |
| Lotann, Warden of the Soul Ledgers | 40 mm |
| Namarti Reavers | 32 mm |
| Namarti Thralls | 32 mm |
| Volturnos, High King of the Deep | 60 mm |

## IRONWELD ARSENAL

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Cannon | 90 mm x 52 mm |
| Cannon: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Cogsmith | 25 mm |
| Gunmaster | 25 mm |
| Gyrobombers | 50 mm |
| Gyrocopters | 50 mm |
| Helblaster Volley Gun | 90 mm x 52 mm |
| Helblaster Volley Gun: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Helstorm Rocket Battery | 90 mm x 52 mm |
| Helstorm Rocket Battery: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Organ Gun | 90 mm x 52 mm |
| Organ Gun: Besatzungsmitglied | 25 mm |
| Steam Tank | 120 mm x 92 mm |

## KHARADRON OVERLORDS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Aether-Khemist | 32 mm |
| Aetheric Navigator | 32 mm |
| Arkanaut Admiral | 32 mm |
| Arkanaut Company | 25 mm |
| Arkanaut Frigate | 120 mm x 92 mm |
| Arkanaut Ironclad | 170 mm x 105 mm |
| Brokk Grungsson, Lord-Magnate of Barak-Nar | 50 mm |
| Endrinmaster | 32 mm |
| Endrinriggers | 32 mm |
| Grundstok Gunhauler | 105 mm x 70 mm |
| Grundstok Thunderers | 32 mm |
| Skywardens | 32 mm |

## LION RANGERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| White Lion Chariots | 120 mm x 92 mm |
| White Lions | 25 mm |

## ORDER DRACONIS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Dragon Noble | 25 mm |
| Dragon Noble auf Steed | 60 mm x 35 mm |
| Dragonlord | 120 mm x 92 mm |
| Dragon Blades | 60 mm x 35 mm |

## ORDER SERPENTIS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Drakespawn Chariots | 120 mm x 92 mm |
| Drakespawn Knights | 60 mm x 35 mm |
| Dreadlord auf Black Dragon | 105 mm x 70 mm |
| War Hydra | 120 mm x 92 mm |

## PHOENIX TEMPLE

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Anointed | 25 mm |
| Flamespyre Phoenix | 120 mm x 92 mm |
| Frostheart Phoenix | 120 mm x 92 mm |
| Phoenix Guard | 25 mm |

## SCOURGE PRIVATEERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Black Ark Corsairs | 25 mm |
| Black Ark Fleetmaster | 25 mm |
| Kharibdyss | 120 mm x 92 mm |
| Scourgerunner Chariots | 120 mm x 92 mm |

## SERAPHON

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Bastiladon | 120 mm x 92 mm |
| Chameleon Skinks | 25 mm |
| Engine of the Gods | 120 mm x 92 mm |
| Kroxigor | 50 mm |
| Lord Kroak | 50 mm |
| Razordons | 60 mm x 35 mm |
| Ripperdactyl Riders | 50 mm |
| Salamanders | 60 mm x 35 mm |
| Saurus Astrolith Bearer | 40 mm |
| Saurus Eternity Warden | 40 mm |
| Saurus Guard | 32 mm |
| Saurus Knights | 60 mm x 35 mm |
| Saurus Oldblood | 32 mm |
| Saurus Oldblood auf Carnosaur | 120 mm x 92 mm |
| Saurus Scar-Veteran auf Carnosaur | 120 mm x 92 mm |
| Saurus Scar-Veteran auf Cold One | 60 mm x 35 mm |
| Saurus Sunblood | 32 mm |
| Saurus Warriors | 32 mm |
| Skink Handlers | 25 mm |
| Skink Priest | 25 mm |
| Skink Starpriest | 25 mm |
| Skink Starseer | 50 mm |
| Skinks | 25 mm |
| Slann Starmaster | 50 mm |
| Stegadon | 120 mm x 92 mm |
| Terradon Riders | 50 mm |
| Troglodon | 120 mm x 92 mm |

## SHADOWBLADES

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Assassin | 25 mm |
| Dark Riders | 60 mm x 35 mm |

## STORMCAST ETERNALS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Aetherwings | 32 mm |
| Astreia Solbright | 90 mm x 52 mm |
| Aventis Firestrike, Magister of Hammerhal | 100 mm |
| Castigators | 40 mm |
| Celestant-Prime, Hammer of Sigmar | 100 mm |
| Celestar Ballista | 60 mm |
| Celestar Ballista: Besatzungsmitglied | 40 mm |
| Dracothian Guard Concussors | 90 mm x 52 mm |
| Dracothian Guard Desolators | 90 mm x 52 mm |
| Dracothian Guard Fulminators | 90 mm x 52 mm |
| Dracothian Guard Tempestors | 90 mm x 52 mm |
| Drakesworn Templar | 170 mm x 105 mm |
| Evocators | 40 mm |
| Evocators auf Dracolines | 90 mm x 52 mm |
| Gavriel Sureheart | 40 mm |
| Gryph-hounds | 40 mm |
| Judicators | 40 mm |
| Knight-Azyros | 50 mm |
| Knight-Heraldor | 40 mm |
| Knight-Incantor | 40 mm |
| Knight-Questor | 40 mm |
| Knight-Venator | 50 mm |
| Knight-Vexillor | 40 mm |
| Knight-Zephyros | 40 mm |
| Liberators | 40 mm |
| Lord-Aquilor | 90 mm x 52 mm |
| Lord-Arcanum | 40 mm |
| Lord-Arcanum auf Dracoline | 90 mm x 52 mm |
| Lord-Arcanum auf Gryph-charger | 90 mm x 52 mm |
| Lord-Arcanum auf Tauralon | 100 mm |
| Lord-Castellant | 40 mm |
| Lord-Celestant | 40 mm |
| Lord-Celestant auf Dracoth | 90 mm x 52 mm |
| Lord-Celestant auf Stardrake | 170 mm x 105 mm |
| Lord-Exorcist | 40 mm |
| Lord-Ordinator Vorrus Starstrike | 40 mm |
| Lord-Relictor | 40 mm |
| Lord-Veritant | 40 mm |
| Neave Blacktalon | 40 mm |
| Paladin Decimators | 40 mm |
| Paladin Protectors | 40 mm |
| Paladin Retributors | 40 mm |
| Prosecutors | 40 mm |
| Raptor-Prime mit Fernschlag-Armbrust | 40 mm |
| Sequitors | 40 mm |
| Stahlherzens Champions | 40 mm |
| Vandus Hammerhand | 90 mm x 52 mm |
| Vanguard-Hunters | 40 mm |
| Vanguard-Palladors | 75 mm x 42 mm |
| Vanguard-Raptors | 40 mm |
| Vanguard-Raptors mit Fernschlag-Armbrüsten | 60 mm x 35 mm |
| Die Weitläufer | 40 mm |

## SWIFTHAWK AGENTS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Chariots | 120 mm x 92 mm |
| High Warden | 105 mm x 70 mm |
| Reavers | 60 mm x 35 mm |
| Shadow Warriors | 25 mm |
| Skycutters | 120 mm x 92 mm |
| Skywarden | 120 mm x 92 mm |
| Spireguard | 25 mm |

## SYLVANETH

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Alarielle the Everqueen | 160 mm |
| Branchwraith | 32 mm |
| Branchwych | 32 mm |
| Drycha Hamadreth | 105 mm x 70 mm |
| Kurnoth Hunters | 50 mm |
| Spirit of Durthu | 105 mm x 70 mm |
| Spite-Revenants | 32 mm |
| Sylvaneth Dryads | 32 mm |
| Sylvaneth Wyldwood | benutze Modell |
| Tree-Revenants | 32 mm |
| Treelord | 105 mm x 70 mm |
| Treelord Ancient | 105 mm x 70 mm |

## WANDERERS

| EINHEIT | BASEGRÖSSE |
|---|---|
| Eternal Guard | 25 mm |
| Glade Guard | 25 mm |
| Nomad Prince | 32 mm |
| Sisters of the Thorn | 60 mm x 35 mm |
| Sisters of the Watch | 25 mm |
| Spellweaver | 25 mm |
| Wayfinder | 25 mm |
| Waystrider | 25 mm |
| Waywatcher | 25 mm |
| Wild Riders | 60 mm x 35 mm |
| Wildwood Rangers | 25 mm |

# BASEGRÖSSEN – SONSTIGE

| MALIGN SORCERY | |
|---|---|
| **EINHEIT** | **BASEGRÖSSE** |
| Aethervoid Pendulum | benutze Modell |
| Balewind Vortex | benutze Modell |
| The Burning Head | benutze Modell |
| Chronomantic Cogs | benutze Modell |
| Emerald Lifeswarm | benutze Modell |
| Geminids of Uhl-Gysh | benutze Modell |
| Malevolent Maelstrom | benutze Modell |
| Prismatic Palisade | benutze Modell |
| Purple Sun of Shyish | benutze Modell |
| Quicksilver Swords | benutze Modell |
| Ravenak's Gnashing Jaws | benutze Modell |
| Soulsnare Shackles | benutze Modell |
| Suffocating Gravetide | benutze Modell |
| Umbral Spellportal | benutze Modell |

| WARHAMMER UNDERWORLDS | |
|---|---|
| **EINHEIT** | **BASEGRÖSSE** |
| Die Auserwählten Äxte | 32 mm |
| Eisenschädels Jungz | 32 mm |
| Fjul-Grimnir | 32 mm |
| Garreks Plünderer | 32 mm |
| Die Grabwache | 25 mm |
| Magores Unholde | 32 mm |
| Reißzahn | 50 mm |
| Skritch Zwistklaue | 32 mm |
| Stahlherzens Champions | 40 mm |
| Die Weitläufer | 40 mm |
| Zwistklaues Schwarm | 25 mm |