



GRUNDREGELN

Anmerkungen der Designer, Juli 2019

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 Bloodseccrator 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 Truppschriftrollen 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 Truppschriftrolle beachten?

A: Du musst die neueste Truppschriftrolle und auch die neuesten Errata verwenden, die du oder auch dein Gegner haben. Truppschriftrollen, die ein Veröffentlichungsdatum tragen, werden immer als neuer gewertet als Truppschriftrollen ohne Datum. Wenn du für eine Einheit zwei Truppschriftrollen 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 Truppschriftrolle 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 Truppschriftrollen 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: Truppschriftrollen und Treuefähigkeiten haben Vorrang vor den Grundregeln, die vor den Grundregeln für Schlachtpläne, Truppschriftrollen und Treuefähigkeiten stehen. Dies erlaubt 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 Truppschriftrollen 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 Truppschriftrollen (Warscrolls), Bataillonsschriftrollen (Warscroll Battalions) und Treuefähigkeiten. Ersetzen die neuen Grundregeln für Truppschriftrollen, Bataillonsschriftrollen und Treuefähigkeiten diese Regeln?

A: Ja.

F: Einige Fähigkeiten und Zauber erfordern, dass du einen Test gegen den Mutwert einer anderen Einheit ablegst. Wenn dies der Fall ist, verwendet man den Mutwert, nachdem alle Modifikatoren angewandt wurden, anstatt den unmodifizierten Profilwert auf der Truppschriftrolle der Einheit zu verwenden?

A: Ja.

F: Viele Truppschriftrollen erlauben, dass Waffenoptionen oder andere Aufwertungen von „1 von jeweils x“ Modellen wahrgenommen werden. Zum Beispiel kann 1 von jeweils 10 Modellen in einer Einheit Blood Warriors die Waffenoption der Einheit durch eine Blutgleve ersetzen. Was, wenn die Einheit weniger als x Modelle umfasst?

A: Die Waffenoption kann nicht wahrgenommen werden. Eine Einheit Blood Warriors, die aus weniger als 10 Modellen besteht, kann zum Beispiel keine Blutgleve haben.

*F: Manchmal wird ein Schlüsselwort in der Einzahl benutzt und manchmal in der Mehrzahl. Gelten Einzahl und Mehrzahl als verschiedene Schlüsselwörter? Sind zum Beispiel **BLOOD-LETTER** und **BLOODLETTERS** verschiedene Schlüsselwörter?*

A: Nein. Im Sinne der Regeln sind Einzahlform und Mehrzahlform das gleiche Schlüsselwort.

F: Wenn auf einen Profilwert verwiesen wird (zum Beispiel Mut), ist damit dann der Wert auf der Truppschriftrolle gemeint oder der Wert auf der Truppschriftrolle einschließlich aller etwaigen Modifikatoren?

A: Der Wert einschließlich aller etwaigen Modifikatoren.

F: Kann ein Wert durch Modifikatoren auf unter 0 modifiziert werden?

A: Ja, es sei denn, eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes.

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 wer-

den 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 *Garrison*.

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-Wurfs 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).

F: Ein unmodifizierter Wurf von 1 für einen Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf ist immer ein Misserfolg. Wenn es eine andere Fähigkeit gibt, die ausgelöst wird, wenn dieser Wurf 6 oder mehr beträgt, wird sie noch immer ausgelöst, wenn die Modifikatoren auf den misslungenen Wurf von 1 ausreichen, um ihn auf 6 oder mehr zu bringen?

A: Nein. Die Attackenabfolge endet, wenn ein Treffer-, Verwundungs- oder Schutzwurf misslingt.

F: Manchmal löst ein Würfelwurf einen Effekt aus. Eine Waffe kann beispielsweise eine Regel besitzen, die besagt, dass ein Trefferwurf von 6 zwei Treffer beim Ziel verursacht anstelle von 1. Was passiert, wenn ein anderer Effekt für denselben Wurf zutrifft? Beispielsweise könnte die Waffe von vorherigen Beispiel eine Regel haben, die besagt, dass sie bei einem Trefferwurf von 6 W6 tödliche Verwundungen verursacht und die Attackenabfolge endet – würde ich zwei Treffer erzielen, die jeweils W6 tödliche Verwundungen verursachen?

A: Wenn ein Wurf mehr als einen Effekt auslöst, wird jeder Effekt einmal ausgelöst. Bei diesem Beispiel bedeutet das, dass der Trefferwurf zwei Treffer verursachen würde, doch nur einer dieser Treffer würde W6 tödliche Verwundungen verursachen (du würdest den Rest der Attackenabfolge für den anderen Treffer wie üblich durchführen).

F: Einige alte Fähigkeiten verweisen auf einen Wurf von 6. Was bedeutet dies genau?

A: Wenn sich eine Fähigkeit auf einen Wurf von 6 bezieht (anstatt auf einen Wurf von 6+ oder einen Wurf von 6 oder mehr), bedeutet dies einen Wurf von 6 nach Wiederholungswürfen, jedoch bevor Modifikatoren angewandt werden.

ENTFERNUNGEN

F: Manchmal verlangt eine Regel, dass sich ein Modell oder eine Einheit „vollständig innerhalb“ einer bestimmten Entfernung befinden muss. Was genau bedeutet „vollständig innerhalb“?

A: Ein Modell befindet sich vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn sich jeder Teil seines Bases innerhalb der angegebenen Entfernung befindet. Eine Einheit befindet sich vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn sich jeder Teil der Bases aller Modelle in der Einheit innerhalb der angegebenen Entfernung befindet.

Ein Modell befände sich zum Beispiel vollständig innerhalb von 12" von der Kante des Schlachtfelds, solange jeder Teil seines Bases 12" oder weniger von der Kante entfernt wäre, während sich eine Einheit vollständig innerhalb von 12" von der Kante des Schlachtfelds befände, solange jeder Teil von jedem Base der Modelle dieser Einheit 12" oder weniger von der Kante entfernt wäre.

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 einem 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 Truppschritrollen 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.

F: Wie interagiert die Befehlsfähigkeit Im Laufschrift mit einer Fähigkeit, durch die mit 2W6 gewürfelt wird, wenn eine Einheit rennt (zum Beispiel durch die Fähigkeit Wahnsinnig schnell der Seekers)?

A: Es wird nicht gewürfelt und der Rennenwurf wird als 6 behandelt.

BEWEGUNG

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 die Regeln jedem Modell, jedes Geländestück zu erklettern. Wenn ihr wollt, könnt ihr auch Modellen erlauben, sich nur an Stellen zu bewegen, die sie „im echten Leben“ erreichen könnten, doch es bedarf eines gewissen Maßes gesunden Menschenverstands, damit eine solche Hausregel funktioniert.

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: 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: Wenn eine Fähigkeit oder ein Zauber eine andere Einheit daran hindert, fliegen zu können, hindert dies die Einheit daran, sich überhaupt zu bewegen?

A: Nein, es bedeutet einfach, dass die Regeln für das Fliegen für sie nicht gelten.

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“.

F: Wenn eine Fähigkeit einer Einheit, die fliegen kann, das Fliegen verbietet, kann sich die Einheit dann trotzdem bewegen?

A: Ja, sie kann bei der Bewegung nur nicht die Regeln für das Fliegen benutzen.

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: 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 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. Beachte außerdem, dass die Erhöhung des Bewegungswerts durch das Rennen nur für diese Bewegung gilt.

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.

ANGRIFFSPHASE

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).

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. Beachte, dass Fähigkeiten, die zu Beginn oder am Ende einer Phase eingesetzt werden, noch immer als in der fraglichen Phase eingesetzt gelten.

Die Generalseigenschaft Brutale Hiebe der Flesh-eater Courts ermöglicht es einem General zum Beispiel, zu Beginn der Nahkampfphase zu kämpfen, während die Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* der Stormcast Eternals ebenfalls zu Beginn der Nahkampfphase eingesetzt wird. Im Zug der Flesh-eater Courts würde die Generalseigenschaft Brutale Hiebe vor der Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* zum Tragen kommen. Im Zug der Stormcast Eternals würde die Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* vor der Generalseigenschaft Brutale Hiebe zum Tragen kommen.

F: Einige Fähigkeiten besagen, dass eine Einheit oder ein Modell „zu Beginn der Nahkampfphase kämpft, bevor die Spieler in dieser Nahkampfphase andere Einheiten zum Kämpfen aus-

wählen“. Wenn dies der Fall ist, bedeutet „bevor die Spieler in dieser Nahkampffphase andere Einheiten zum Kämpfen auswählen“, dass sie kämpfen, nachdem Fähigkeiten, die zu Beginn der Phase abgehandelt werden, eingesetzt wurden?

A: Nein. Die Einheit oder das Modell würde zu Beginn der Phase kämpfen. Die zusätzlichen Worte nach dem Komma sind einfach da, um zu verdeutlichen, dass dies zu Beginn der Phase geschieht und daher bevor andere Einheiten kämpfen.

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.

F: Manche Fähigkeiten besagen, dass eine Einheit zu Beginn der Nahkampffphase kämpft. Was ist, wenn sich diese Einheit nicht innerhalb von 3" um feindliche Einheiten befindet, aber später in der Phase eine feindliche Einheit so nachrückt, dass sie nun innerhalb von 3" ist?

A: Eine Einheit, die zu Beginn der Nahkampffphase kämpfen kann, dies aber nicht tut, kann im Verlauf der Nahkampffphase normal kämpfen, sollte sich ihr eine feindliche Einheit auf 3" nähern.

F: Manche Fähigkeiten können eingesetzt werden, wenn ein Modell oder eine Einheit „zum ersten Mal“ gekämpft hat, und ermöglichen der Einheit, erneut zu kämpfen. Greift dies nur, wenn die Einheit zum ersten Mal in der Phase gekämpft hat, oder kann es auch greifen, wenn die Einheit zum ersten Mal zu Beginn oder am Ende der Phase gekämpft hat oder wenn sie kämpfen darf, wenn sie getötet wird?

A: Es greift immer, auch wenn das erste Mal zu Beginn oder am Ende der Phase war oder wenn es war, als die Einheit getötet wurde. Beachte aber: Wenn mehrere Fähigkeiten einer Einheit erlauben, erneut zu kämpfen, nachdem sie zum ersten Mal gekämpft hat, müssen diese Fähigkeiten eine nach der anderen abgehandelt werden. Das bedeutet, dass nur die erste dieser Fähigkeiten abgehandelt wird, nachdem die Einheit zum ersten Mal gekämpft hat, denn wenn die erste Fähigkeit abgehandelt ist, hat die Einheit bereits mehr als einmal gekämpft. Die restlichen Fähigkeiten können also nicht mehr eingesetzt werden.

F: Nehmen wir an, Einheit A ist gezwungen, am Ende der Nahkampffphase zu kämpfen. Wenn Einheit A nun am Ende der Nahkampffphase kämpft und ihre Nachrückenbewegung dazu führt, dass Einheit B in der Lage ist, zu kämpfen, was sie vorher nicht war, da Einheit B weiter als 3" entfernt war, kann Einheit B dann nachrücken und attackieren?

A: Wenn Einheit A der Armee des Spielers angehört, der gerade am Zug ist, kann Einheit B noch kämpfen (da ihre Gelegenheit, zu kämpfen, nach der von Einheit A an der Reihe ist und sie in der Lage ist zu kämpfen, weil sie sich innerhalb von 3" um den Feind befindet). Wenn hingegen Einheit A der Armee des Spielers angehört, der nicht am Zug ist, kann Einheit B nicht kämpfen (da ihre Gelegenheit, zu kämpfen, vor der von Einheit A an der Reihe war und die Einheit zu dem Zeitpunkt nicht innerhalb von 3" um den Feind war).

F: Kann ein Modell, das eine Fähigkeit hat, die es ihm ermöglicht, nachzurücken und zu attackieren, wenn es stirbt, diese Fähigkeit auch dann einsetzen, wenn die Einheit, zu der es gehört, am Ende der Phase kämpfen muss?

A: Ja.

F: Gibt es einen Unterschied zwischen Fähigkeiten, die „in der Nahkampffphase“ oder „während der Nahkampffphase“ gelten, und Fähigkeiten, die „bis zum Ende der Nahkampffphase“ gelten?

A: Nein, diese beiden Ausdrücke bedeuten das Gleiche.

F: Meine Einheit befindet sich im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit, die erst am Ende der Nahkampffphase kämpfen kann. Mein Gegner hat alle anderen seiner Einheiten aktiviert und ich alle von meinen, ich habe aber eine Befehlsfähigkeit, die es einer befreundeten Einheit ermöglicht, erneut nachzurücken und zu attackieren. Kann ich die Befehlsfähigkeit einsetzen, bevor die feindliche Einheit kämpft?

A: Ja. Der Hauptteil der Nahkampffphase endet erst, wenn beide Spieler nacheinander passen (siehe Seite 5 der Grundregeln/Seite 230 des Grundbuchs).

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 Fernkampffphase darfst du entscheiden, mit einer Einheit oder einer Waffe nicht zu attackieren. In der Nahkampffphase 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.

F: Wenn ein Modell getötet wird, jedoch später im selben Zug in seine Einheit zurückgebracht wird, zählt es hinsichtlich von Kampfschocktests als getötet? Wenn es getötet, zurückgebracht und wieder getötet würde, würde es als zweimal getötet zählen?

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Wie funktioniert eine Fähigkeit, die Verwundungen verhindert, wenn ein Modell getötet wird, aber immer noch Verwundungen übrig sind, die ihm eigentlich zugewiesen werden müssten? Wird ein Wurf nach dem anderen durchgeführt, bis das Modell tot ist, und dann wird aufgehört? Auric Hearthguard hat zum Beispiel die Fähigkeit Eingeschworene Beschützer, durch die von einem befreundeten HELDEN erlittene Verwundungen verhindert und auf die Hearthguard übertragen werden können. Muss ich in einer solchen Situation damit aufhören, zu würfeln und Verwundungen zu übertragen, wenn der HELD getötet wurde?

A: Ja, und ja zum Beispiel. Verwundungen und tödliche Verwundungen werden eine nach der anderen zugewiesen, bis ein Modell getötet wird. Wird das letzte Modell einer Einheit getötet, können verbliebene Verwundungen und tödliche Verwundungen nicht zugewiesen werden und verfallen.

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 verursacht werden?

A: Ja.

F: Wenn es einen Zauber gibt, der auf zwei unterschiedlichen Schriftrollen erscheint und exakt denselben Namen hat, darf ich beide im selben Zug einsetzen?

A: Nein.

F: Manchmal erlaubt mir eine Fähigkeit, den Effekt eines Zaubers zu ignorieren. Werden auch Effekte von gegnerischen Zaubern ignoriert, wenn der Zauber nicht meine Einheit zum Ziel hat, sondern wenn mein Gegner den Zauber auf eine seiner eigenen Einheiten wirkt, um diese zu stärken?

A: Nein. Der Zauber muss die Einheit unmittelbar betreffen.

F: Noch einmal zum Thema Ignorieren von Zaubereffekten: Wenn Zauber/Endloszauber einen anhaltenden Effekt oder einen mehrfach eintretenden Effekt haben, wie oft würfle ich, ob der Effekt ignoriert wird? Ein einziges Mal, wenn der Zauber gewirkt oder der Endloszauber aufgestellt wird?

A: Nein, du würfelst jedes Mal, wenn der Zauber deine Einheit unmittelbar betrifft, und zwar genau für dieses Eintreten des Effekts.

GELÄNDE

F: Darf eine Einheit, die während der Schlacht aufgestellt wird, als Garnison aufgestellt werden?

A: Nein, nur Einheiten, die vor der Schlacht aufgestellt werden, dürfen als Garnison aufgestellt werden, solange nicht etwas anderes ausdrücklich angegeben ist.

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. Beachte, dass Fähigkeiten, die zu Beginn oder am Ende einer Phase eingesetzt werden, noch immer als in der fraglichen Phase eingesetzt gelten.

Die Generalseigenschaft Brutale Hiebe der Flesh-eater Courts ermöglicht es einem General zum Beispiel, zu Beginn der Nahkampfphase zu kämpfen, während die Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* der Stormcast Eternals ebenfalls zu Beginn der Nahkampfphase eingesetzt wird. Im Zug der Flesh-eater Courts würde die Generalseigenschaft Brutale Hiebe vor der Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* zum Tragen kommen. Im Zug der Stormcast Eternals würde die Fähigkeit *Sequitor-Aetherkanalisierung* vor der Generalseigenschaft Brutale Hiebe zum Tragen kommen.

F: Wenn ich eine Fähigkeit einsetze, die einer Einheit ermöglicht, etwas in der Heldenphase zu tun, als sei es eine andere Phase, darf ich dann Fähigkeiten in der Heldenphase einsetzen, die sie in der anderen Phase betreffen könnten? Wenn ich beispielsweise in meiner Heldenphase eine Fernkampfattacke mit einer Einheit durchführen dürfte, als wäre meine Fernkampfphase, würde eine Fähigkeit Anwendung finden, die es mir erlaubt, eine zusätzliche Attacke mit dieser Einheit in meiner Fernkampfphase durchzuführen?

A: Nein zu beiden Fragen. Fähigkeiten, die besagen, dass sie nur in einer bestimmten Phase eingesetzt werden können oder nur in ihr wirken, können nur in dieser Phase eingesetzt werden und/oder ihre Effekte wirken nur in dieser Phase. Wenn also eine Fähigkeit besagt, dass du sie in deiner Bewegungsphase einsetzen kannst, darf sie nur in deiner Bewegungsphase eingesetzt werden, oder wenn eine Fähigkeit besagt, dass sie in deiner Fernkampfphase wirkt, darfst du ihre Effekte nur in deiner Fernkampfphase anwenden und so weiter.

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 Truppschritrolle 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. Ebensov wenig 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 Modelle 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.

F: Bei manchen Fähigkeiten steht, dass sie „zu Beginn der Heldenphase“ statt „zu Beginn deiner Heldenphase“ eingesetzt werden können. Können diese Fähigkeiten in der gegnerischen Heldenphase eingesetzt werden?

A: Ja.

F: Manche Fähigkeiten gelten nicht unmittelbar für das Modell, das sie hat, sondern ermöglichen dem Spieler, der die Einheit in seiner Armee hat, etwas zu tun. Das Gnawhole hat zum Beispiel die Fähigkeit Tunnel durch die Wirklichkeit, die es erlaubt, 1 befreundete SKAVENFLUT-Einheit durch ein Gnawhole zu bewegen, die Infernal Enraptures ermöglicht den Erhalt von 1 Verderbtheitspunkt pro Infernal Enraptures auf dem Schlachtfeld. Wenn ich mehr als eines dieser Modelle habe, kann ich dann die Fähigkeit einmal pro Modell einsetzen?

A: Nein, Fähigkeiten wie diese ermöglichen den Einsatz der Fähigkeit, allerdings nur einmal, es sei denn, die Regel besagt ausdrücklich etwas anderes. Wenn du beispielsweise 3 Gnawholes hast, kannst du 1 SKAVENFLUT-Einheit transportieren, nicht 3. Wenn du 3 Infernal Enraptures hast, erhältst du 3 Verderbtheitspunkte, nicht 9.

F: Greift eine Fähigkeit, die „unmittelbar nach“ oder „sofort nach“ etwas eintritt, vor einer Fähigkeit, bei der nur steht, dass sie „nach“ etwas eintritt?

A: Nein, sie greifen beide gleichzeitig.

*F: Wenn ein **PRIESTER** mehr als ein Gebet kennt, kann er dann jedes davon zu wirken versuchen?*

A: Ja, sofern keine anderen Einschränkungen gelten.

*F: Sind Fähigkeiten, die es einem **PRIESTER** ermöglichen, ein Modell auf das Schlachtfeld zu beschwören (zum Beispiel **Magma-Anrufungen** und **Richtsprüche des Khorne**), Gebete?*

A: Nein.

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 Ar-*

*mee 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 **Gnarroot 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 allen Fraktionen 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).

F: Manchmal verlangen die Regeln, dass der Armeegeneral eine bestimmte Generalseigenschaft erhält. Was, wenn der General

eine namhafte Persönlichkeit ist, die keine Generalseigenschaft erhalten kann?

A: Er erhält die Generalseigenschaft nicht und die Generalseigenschaft kann nicht eingesetzt werden.

OFFENE FELDSCHLACHTEN

F: Manche Einheiten und Bataillone haben eine Truppschifftrolle, aber es gibt kein Profil für Offene Feldschlachten zu dieser Truppschifftrolle. 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 Schifftrollen, aber die Bezeichnung der Schifftrolle 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 ausbe. Zählen Punkte, die ich für Bataillone, Endloszauber und Geländestücke ausbe, 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 Truppschifftrolle 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.

F: Die Grundregeln und die Regeln für das ausgewogene Spiel besagen, dass Verbündete weder Treuefähigkeiten einsetzen noch davon profitieren können. Es scheint eine ganze Reihe von Situationen zu geben, in denen nicht ganz klar ist, was mit „davon profitieren“ gemeint ist. Könnt ihr das genauer erklären?

A: Gerne. Es bedeutet, dass Kampfeigenschaften nicht für verbündete Einheiten gelten und von diesen nicht eingesetzt werden können. Es bedeutet auch, dass verbündete Einheiten keine Treuefähigkeiten erhalten können, die du für bestimmte Einheitenarten deiner Armee aussuchst (oder auswürfelst), wie etwa Generalseigenschaft, Artefakte der Macht oder Zauber aus Magielehren. Beachte, dass in diesen letzteren Fällen verbündete Einheiten von den Treuefähigkeiten betroffen sein können, wenn diese während der Schlacht eingesetzt werden (oder auf andere Weise eintreten oder ausgelöst werden), sofern dies nicht durch andere Einschränkungen verboten wird. Zum Beispiel darfst du für einen verbündeten **ZAUBERER** keinen Zauber einer Magielehre wählen, eine verbündete Einheit könnte aber von dem Zauber betroffen werden, wenn er gewirkt wird. Geländeregeln für fraktionspezifische Geländestücke gelten während der Schlacht für verbündete Einheiten.