



## Warhammer: Invasion Das Kartenspiel Offizielle Errata und Häufig gestellte Fragen (HgF) 1.5d

Dieses Dokument enthält die Kartenklarstellungen und Errata, Regelklarstellungen, Feinheiten des zeitlichen Ablaufes und häufig gestellte Fragen für Warhammer: Invasion *Das Kartenspiel*. Für alle offiziellen Spiele und Turniere wird die neuste Version verwendet und ergänzt das Warhammer: Invasion *Das Kartenspiel* Grundregelwerk.

Bei diesem Dokument handelt es sich um ein lebendes Dokument, es wird entsprechend immer wieder weiter entwickelt und verbessert, auch können mit der Zeit neue Fragen auftreten, die hier geklärt werden sollen. **Neuerungen gegenüber dem letzten Dokument erscheinen deshalb in ROT.**

*Bitte entschuldigt, das die Version 1.5d nur eine noch nicht fertiggestellte  
„Vor-Essen-Zwischenversion“  
ist, es wird mit Hochdruck an der Version 1.6d gearbeitet.  
Grün ist noch in der Übersetzung.*

### Inhaltsverzeichnis

<b>Klarstellungen und Errata</b>	<b>Seite 2</b>
<b>Offizielle Regelklarstellungen</b>	<b>Seite 4</b>
<b>Erweiterter Rundenablauf</b>	<b>Seite 9</b>
<b>Häufig gestellte Fragen (HgF)</b>	<b>Seite 10</b>

Warhammer: Invasion The Card Game © Games Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer, Warhammer: Invasion The Card Game, die jeweiligen Logos dieser Marken und alle damit in Verbindung stehenden Marken, Logos, Orte, Namen, Kreaturen, Rassen und Rasseninsignien/-gerätschaften/-logos/-symbole, Fahrzeuge, Örtlichkeiten, Waffen, Einheiten und Einheiteninsignien, Charaktere, Produkte und Illustrationen aus der Warhammerwelt und dem Hintergrund zu Warhammer: Invasion The Card Game sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2009, eingetragen in Großbritannien und anderen Ländern weltweit.

# Kartenklarstellungen und Errata

## Aktuelle Auflage

Sollte eine Karte (mit einem geänderten Regeltext) neu aufgelegt sein, zählt die aktuellste Karte (erkennbar an der Jahreszahl des Copyrights). Alle älteren Karten zählen, als hätten sie den aktuellen Text, das aktuelle Errata hat aber immer Vorrang. Bei geänderten Kartentiteln zählen sie für den Deckbau als Karte mit gleichem Titel (also nur 3 Stück pro Deck).

## Grundset

### GS 08 Zwergenkanoniere

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Erzwungen:** Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, suche in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet. Du kannst diese Karte in diese Zone legen. Mische dann dein Deck.“

### GS 14 Schlussteinschmiede

Der Kartentext „*Königreich*. **Erzwungen:** Repariere zu Beginn..“ wird durch „*Königreich*. **Erzwungen:** Heile zu Beginn..“ ersetzt.

### GS 30 Bihandkämpfer

Der erzwungene Effekt wird auch ausgelöst, wenn die Bihandkämpfer selber eine Zone betreten, d.h. sie geben sich selbst bis zum Ende der Runde +1.

### GS 34 Kriegspriester

Der Kartentext „Der erste dieser Einheit zugeteilte Schadenspunkt wird...“ wird durch „1 dieser Einheit in diesem Zug zugeteilte Schadenspunkt wird...“ ersetzt.

### GS43 Grenzverteidigung

Der Kartentext „auf eine gegnerische Einheit oder Hauptstadt um..“ wird durch „auf eine Einheit oder Hauptstadt um...“ ersetzt.

### GS 45 Zweigeschweifter Komet

Wenn eine Taktikkarte mit den variablen Kosten (X) kopiert wird, wird X als 0 definiert.

*Beispiel:*

Heiko spielt „Tzeentchs Flammen“ (GS 102), bezahlt 2 Ressourcen und fügt einer Einheit von Olli 2 Schadenspunkte zu. Da Olli nun den „Zweigeschweiften Kometen“ spielt um „Tzeentchs Flammen“ zu kopieren (ohne die Kosten zu bezahlen) wird X als 0 definiert.

Das bedeutet, die kopierten „Tzeentchs Flammen“ machen 0 Schaden.

### GS 55 Große Heilung

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „**Aktion:** Heile bei allen von dir kontrollierten Einheiten allen Schaden.“

### GS 62 Urguck

„In deiner Hauptstadtphase, kannst du Schaden auf dieser Einheit ausgeben, als wären es Ressourcen.“ bedeutet, dass während der Hauptstadtphase jeder Schadensmarker von Urguck entfernt werden kann. Jeder Schadensmarker der so entfernt wurde, wird behandelt als hätte der kontrollierende Spieler 1 Ressource bezahlt.

### GS 75 Köpfe ab!

Wenn die aufgedeckte Entwicklung eine Einheit ist, zählt sie nicht als: „Kommt ins Spiel“. (Die Karte war bereits im Spiel als Entwicklung)

Wenn die aufgedeckte Entwicklung eine Einheit ist, die nicht im Spiel sein kann (z.B. eine Karte mit der Eigenschaft „Nur 1 Held pro Zone“ und bereits ein Held in der Zone liegt), wird die illegale Einheit (der Held, der das Spiel zuletzt betreten hat/aufgedeckt wurde) augenblicklich geopfert.

### GS87 Valkia die Blutige

Der Kartentext „auf eine verderbte gegnerische Einheit zu..“ wird durch „auf eine verderbte Einheit zu...“ ersetzt.

### GS 98 Nurgleschrein

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Königreich. **Erzwungen:** Wenn einer gegnerischen Einheit Kampfschaden zugefügt wird, verdirb diese.“

### GS 105 Slaaneshs Herrschaft

Wird eine aufgedeckte Taktikkarte mit variablen Kosten (X) gratis gespielt, wird X als 0 definiert.

*Beispiel:*

Heiko spielt „Slaaneshs Herrschaft“ auf Olli und deckt „Tzeentchs Flammen“ auf, die er beschließt gratis zu spielen. Dies bedeutet, dass die Karte einer Einheit 0 Schaden zufügt. Da die Karte „Tzeentchs Flammen“ gerade gespielt wurde, geht sie auf Ollis Ablagestapel.

## Zyklus der Verderbnis

### ZdV 17 Warpblitzkanone

Die Karte kann auf eine bereits verderbte Einheit gespielt werden. Der Effekt „Diese (Einheit) wird verderbt.“ wird hierbei ignoriert.

### 27 Repetier-Speerschleuder bzw. XXX

Der Kartentext wird durch folgenden Text ergänzt: (nur einmal pro Zug)

### ZdV 37 Fanatischer Jäger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„**Erzwungen:** Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, vernichte eine Einheit, die nicht das gleiche Loyalitätssymbol wie die Hauptstadt des sie kontrollierenden Spielers hat.“

### ZdV 43 Valayas Segen

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** „Wähle eine Einheit bis zum Ende der Runde. Die nächsten 2 dieser Einheit zugefügten Schadenspunkte werden auf eine andere Einheit umgelenkt.“

### ZdV 55 Rattenoger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„Nur Zerstörung. **Aktion:** Am Anfang deiner Runde werden alle Einheiten mit der Eigenschaft Skaven geläutert.“

### ZdV 64 Wachsender Kurfürst

Wird wie folgt ergänzt: „...Sie zählt dann als **Verstärkung** / **Hilfskarte** mit dem..“

### ZdV 65 Flagellanten

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** Opfere diese Einheit, um die 2 nächsten deiner Hauptstadt verursachten Schadenspunkte in dieser Runde zu verhindern“

*Erklärung: statt „zugewiesen“ zählt „verursacher“ Schaden.*

### ZdV 77 Repetier-Speerschleuder bzw. XXX

Der Kartentext wird durch folgenden Text ergänzt: (nur einmal pro Zug)

### ZdV 79 Meisterassasine Sniktch

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „Nur 1 **Held** pro Zone. Nur Zerstörung.

**Aktion:** Verdirb diese Einheit um eine Einheit mit weniger Trefferpunkten als **Skaven**-Karten im Spiel zu vernichten“

*Erklärung: Das Wort „verbleibende“ wurde entfernt.*

### ZdV 115 Tzeentchs Segen

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: **Aktion:** Opfere eine Einheit.

Dann mische die anderen Karten wieder in dein Deck.“

Dann darfst du die oberen 5 Karten deines Decks aufdecken. Wähle zufällig eine der aufgedeckten Einheiten und bringe sie ins Spiel (du bestimmst in welcher Zone).

### ZdV 120 Seuhemönch

Der Kartentext: „Nur Vernichtung.“ wird ersetzt durch: „Nur Zerstörung“

## Angriff auf Ulthuan

### AaU 2 Schattenkrieger

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„**Erzwungen:** Zu Beginn deines Zuges muss jeder Gegner einer Einheit auf seinem Schlachtfeld 1 Schaden zufügen.“

### AaU 3 Schwermeister von Hoeth

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt:

„*Schlachtfeld.* **Verhindere** allen dieser Einheit zugefügten Kampfschaden.“

### AaU 13 Der gleissende Turm

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „ *Königreich:* Füge, wann immer du eine Einheit heilst, einer Einheit oder einer Zone einer gegnerischen Hauptstadt 1 Schaden zu.“

### AaU 36 Altar des Khaine

Der Kartentext wird durch folgenden Text komplett ersetzt: „ *Königreich:* Würde eine deiner Einheiten vernichtet, kannst du sie stattdessen 1 Ressource ausgeben um sie auf die Hand zurück zu nehmen.

### AoU20 Geschenk des Lebens

Der Kartentext „...Nimm einen Hochelfen-Charakter...“ wird durch „Nimm eine Hochelfen Einheit...“ ersetzt.

# Offizielle Regelklarstellungen

## Grundset Regelbuch Errata

*Auf Seite 8 wird folgendes geändert:*

„...die 24 neutralen Karten, die keine Allianzkarten sind (Karten 111– 119)...“ **wird durch folgendes ersetzt:** „...die 24 neutralen Karten, die keine Allianzkarten sind (Karten 111–121)...“

*Auf Seite 12 wird der zweite Paragraph unter Punkt 4 „Schaden zuteilen“ wie folgt geändert:*

Der angreifende Spieler teilt seinem Gegner zuerst Schaden zu. Schaden muss verteidigenden Einheiten zugeteilt werden, ehe er der Hauptstadt des angegriffenen Spielers zugeteilt werden darf. Mit anderen Worten, der angreifende Spieler muss jeder Einheit genug Schaden zuteilen um sie zu zerstören, ehe er dem angegriffenen Bereich der Hauptstadt des angegriffenen Spielers Schaden zuteilen kann. Der Angreifer kann, wenn er will, einer Einheit mehr Schaden zuteilen, um schadensverhindernden Effekten vorzubeugen, aber ehe er der Hauptstadt des angegriffenen Spielers Schaden zuteilen kann, muss er jeder verteidigenden Einheit mindestens genug Schadenspunkte zuteilen um sie zu zerstören. Schadensmarker werden neben die Karten gelegt, die Schaden nehmen, und wenn die Hauptstadt Schaden nimmt, werden Schadensmarker neben den angegriffenen Bereich gelegt, aber noch nicht angewandt.

*Auf Seite 14 wird der Rundenablauf wie folgt geändert:*

### 0. Zu Beginn des Zuges

- Beide Spieler können Aktionen nutzen

### 4. Schlachtfeldphase

- Aktiver Spieler bestimmt, welche gegnerische Zone angegriffen wird.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Aktiver Spieler bestimmt Angreifer.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Verteidigender Spieler bestimmt Verteidiger.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird bestimmt und verteilt, aber noch nicht zugefügt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.
- Schaden wird zugefügt. Charaktere mit Schaden in Höhe ihrer Trefferpunkte verlassen das Spiel. Brandmarker werden wenn nötig in die Hauptstadt gesetzt.
- Beide Spieler können Aktionen nutzen.

### 5. Rundenende. Nun ist der andere Spieler aktiv. Es geht mit dem Beginn seines Zuges weiter.

*Auf Seite 17 & 18 wird der Text unter „Schaden außerhalb des Kampfes“ wie folgt geändert:*

Auch außerhalb des Kampfes, können Einheiten oder der Hauptstadt eines Spielers durch manche Karteneffekte Schaden zugefügt werden. Wenn diese Effekte abgearbeitet werden, wird der

Schaden dem Ziel zugefügt, sobald er zugewiesen wurde und bevor andere Aktionen getätigt werden können.

*Auf Seite 18 des Regelbuches wird unter „Die Draft-Variante“ folgendes geändert:*

„...die neutralen Karten (111-119)...“ **wird durch** „...die neutralen Karten (111-121)...“ **ersetzt.**

### Aktion

**Actions are usually denoted by a bold “Action:” trigger on a card. Other actions are playing a unit, support, development, or quest card from hand.**

Eine Einheit-, Hilfe-, Questkarte oder Entwicklung von der Hand zu spielen ist eine Aktion mit folgenden automatischen Beschränkungen:

- Sie können nicht als Reaktion auf irgendwas gespielt werden.
- Sie müssen in der Hauptstadtphase des Besitzers gespielt werden

Reaktionen sind eine Untergruppe der Aktionen und können nur durch die aufgeführten Auslöser ausgelöst werden. Jede Reaktion kann nur einmal pro Kopie der Reaktion und nur einmal durch den Auslöser ausgelöst werden.

*Beispiel:*

*ZdV 55 „Rattenoger“ „Aktion: Am Anfang deiner Runde werden alle Einheiten mit der Eigenschaft*

**Skaven** geläutert“

*Der Auslöser ist der Anfang der Runde und diese Aktion kann nur einmal pro Kopie dieser Karte ausgelöst werden.*

### Conditional Actions

**Some actions create constant effects that wait for a specific condition to be met in order for them to resolve. These actions are called Conditional Actions. Conditional Actions last until the end of the turn or until their condition is met, whichever is first.**

*Beispiel: Valayas Segen (ZdV 43) „Aktion: „Wähle eine Einheit bis zum Ende der Runde. Die nächsten 2 dieser Einheit zugefügten Schadenspunkte werden auf eine andere Einheit umgelenkt.“*  
*When this card is played, it creates a constant effect that waits for the next 2 damage assigned to the target unit or the end of the turn, whichever is first.*

### **Mehrere Effekte**

Wenn eine Karte mehrere Effekte hat, werden alle unabhängig von einander ausgelöst, wenn möglich. Wichtige Ausnahme:

Wenn eine Karte das Wort „dann“ benutzt, müssen alle vorherigen Effekte erfolgreich ausgeführt werden, bevor die nachfolgenden Effekte ausgeführt werden können.

*Beispiel:*

*„Zwergenkannoniere“ (GS 8) „Erzwungen: Wenn diese Einheit ins Spiel kommt, suche in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet. Du kannst diese Karte in diese Zone legen. Mische dann dein Deck..“*

*Das Mischen findet nur dann statt, wenn der vorherige Effekt des Durchsuchens der obersten 5 Karten des Decks nach einer Hilfskarte, erfolgreich ausgeführt wurde.*

### **Gleichzeitige Effekte**

*When two card effects occur during the same time. The player whose turn it is currently applies his in any order of his choice. Then, the opponent applies his card effects in any order of his choice*

### **Terminologie Klärungen**

#### **Triggering a Card Effect**

*In order to successfully trigger a card effect, the player must declare that he is activating the card, declare targets, then pay any additional costs denoted on the card. If a player cannot fulfill any requirements to trigger a card effect, he cannot attempt to trigger it.*

#### **Card Effects**

*Some cards reference card effects. Card effects is a game term that includes Actions, Forced Effects, and Constant Effects. After card effects are triggered (usually by paying a cost or meeting a timing requirement and declaring its use), they exist independently of the source. Destruction or removal of the source at that time will not affect the resolution on the card effect.*

#### **Kosten**

Das Wort Kosten bezieht sich immer auf die aufgedruckte Nummer oben links auf einer Karte. Die Kosten einer Karte mit Kosten 0 kann nicht reduziert werden.

*Beispiel:*

*„Zwergenkannoniere“ (GS 8) „Erzwungen: Kommt diese Einheit ins Spiel, such in den obersten 5 Karten deines Decks nach einer Hilfskarte, die maximal 2 Ressourcen kostet und lege sie wenn möglich in die Zone. Mische dann dein Deck.“ Der Effekt bezieht sich auf Karten mit aufgedruckten Kosten (Zahl oben links in der Ecke) von maximal 2, die Loyalitätssymbole zählen hier **nicht**. (Andere Beschränkungen auf der Karte zählen aber weiterhin)*

#### **Heilen**

Heilen ist ein Schlüsselwort für das Entfernen von Schadensmarkern von einer Einheit. Um eine Einheit zu heilen müssen Schadensmarker auf dieser Einheit liegen, die entfernt werden können.

#### **„gerade gespielt“**

Manche Karteneffekte beziehen sich auf Karten die „gerade gespielt“ wurden.“ Diese Karten müssen als Reaktion auf die „gerade gespielt(e)“ Karte gespielt werden, bevor die Karte abgewickelt wird.

#### **Reduzierung**

Kein Karteneffekt kann irgendeine Zahl (Kosten, Trefferpunkte etc.) auf unter Null reduzieren. Der Buchstabe X zählt generell als Wert 0, es sei denn der Wert wird durch eine Karte, einen Karteneffekt oder die gewährte Wahlmöglichkeit eines Spielers bestimmt.

#### **„Search“**

*Search is a game term for looking at the top of a player's deck. There are cards in the game that reference this specific game term in their abilities. It is important to note that the term “search” and “look at” are different game terms. Cards that reference “search” do not include “look at” and vice versa.*

*For example: Scout Camp (CC 60) reads, “Whenever you search your deck, you may search an additional card.” This interacts with cards that specifically search your deck, like Runesmith Apprentice (EC 22), which reads, “Action: When this unit enters play, search the top five cards of your deck for any number of Rune cards, reveal them, and put them into your hand. Then, shuffle the remaining cards into your deck.” If you played Runesmith Apprentice while a copy of Scout Camp was already in play, you would search the top six cards of your deck, instead of the top five*

*Momentan betrifft die Karte Kundschafterlager folgende Karten: XXX*

*Folgende Karten sind NICHT betroffen: XXX*

#### **Loyalität**

Loyalität ist ein variablerer Faktor, der zu den Kosten einer Karte dazugezählt wird. Er zählt

allerdings nicht als Kosten der Karte im Bezug auf andere Karteneffekte.

### **Spielzonen**

Eine Spielzone ist ein Bereich, in dem Karten während des Spieles sein können.

Die „Im Spiel“ Zonen sind Königreich, Quest und Schlachtfeld.

Die „Außerhalb dem Spieles“ Zonen sind Deck, Ablagestapel und Hand.

### **Im Spiel Zonen**

Im Spiel sind die Königreichzone, Questzone und Schlachtfeldzone

Solange nicht eine Karte anderes besagt (wie z.B. zerstören oder opfern) können Karten nur durch Karteneffekte von einer „Im Spiel“-Zone in eine andere „Im Spiel“ Zone bewegt werden.

*Beispiel:*

„Pistoliere“ (GS 36) „Aktion: Gib 1 Ressource aus, um diese Einheit aus ihrer gegenwärtigen Zone in eine andere deiner Zonen zu verlegen“ Dieser Karteneffekt kann nicht benutzt werden um diese Karte in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone wie z.B. den Ablagestapel zu verlegen.

### **„Außerhalb des Spieles“ Zonen**

Als „Außerhalb des Spieles“ Zonen zählen Deck, Hand und Ablagestapel.

Wenn eine Karte in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone geht, geht sie in die entsprechende Zone ihres Besitzers. Eine Karte, die von einer „Im Spiel“ Zone in eine „Außerhalb des Spieles“ Zone wechselt, gilt als neue Karte. Jeder Effekt, der sich auf diese Karte bezieht gilt nicht mehr. Die einzige Ausnahme zu dieser Regel sind Effekte, die sich darauf beziehen, wenn eine Karte von einer „Im Spiel“ Zone zu einer „Außerhalb des Spieles“ Zone wechselt.

### **Ausspielen/Spielen**

Ausspielen/Spielen bezieht sich auf das Spielen aus der Hand, nachdem alle Kosten bezahlt wurden, unter Beachtung aller Beschränkungen.

### **Ins Spiel gebracht**

„Ins Spiel gebracht“ bedeutet, dass eine Karte durch einen Karteneffekt ins Spiel gebracht wird, anstatt durch das Ausspielen mithilfe der normalen Kosten und Beschränkungen.

Ein wichtiger Unterschied ist, dass „ins Spiel bringen“ allerdings nicht die Beschränkungen der Karte, bzw. den Text im Textfeld der Karte umgeht.

*Beispiel:*

Eine Einheit, die ins Spiel gebracht wird umgeht nicht die „Ein Held pro Zone“ Beschränkung. Wenn ein Spieler versucht „Köpfe ab!“ (GS 75) auf eine Entwicklung zu spielen, die ein Held ist und bereits ein Held in der gleichen Zone ist, wird der Effekt nicht ausgeführt.

### **Ins Spiel kommen**

Jede Karte, die ausgespielt wurde oder ins Spiel gebracht wurde, zählt als ins Spiel gekommen. Karten können von der Hand, dem Deck oder dem Ablagestapel ins Spiel kommen.

### **Opfern**

Opfern bedeutet, dass ein Spieler eine Karte, die er kontrolliert in den Ablagestapel ihres Besitzers legt. Es kann nicht durch andere Effekte aufgehoben oder verhindert werden.

### **Zerstören**

Zerstören bedeutet, dass eine Karte, die sich im Spiel befindet in den Ablagestapel des Besitzers gelegt wird. Wichtig ist, dass das Opfern einer Einheit nicht als Zerstören gilt und umgekehrt.

### **Das Spiel verlassen**

Das Spiel verlassen ist wenn eine Karte von einer „Im Spiel“ Zone in eine „Aus dem Spiel“ Zone gelangt, wie z.B. zurück auf die Hand, ins Deck oder auf den Ablagestapel.

### **Das Wort „oder“**

Manche Karten erlauben dem Spieler die Wahl zwischen zwei verschiedenen Karteneffekten. Diese Wahl wird in den Kartentexten mit dem Wort „oder“ angezeigt. Der Spieler darf sich aussuchen, welcher Effekt ausgelöst wird. Er darf aber nur solche Effekte auswählen, die komplett ausgelöst werden können.

*Beispiel:*

„Warpsteinmeteor“ (GS 96) „Erzwungen: Zu Beginn deines Zuges muss jeder Spieler eine seiner Einheiten in der entsprechenden Zone verderben oder seiner Hauptstadt 1 Schaden zufügen. (Der jeweilige Spieler entscheidet, welche Zone den Schaden erhält) Jeder Spieler muß nun eine der zwei Optionen wählen (eine eigene Einheit in der Entsprechenden Zone verderben oder Schaden seiner Hauptstadt zuweisen). Sollte ein Spieler einen Effekt nicht komplett auslösen können, muß er einen anderen Effekt wählen. In diesem Beispiel muß er seiner Hauptstadt einen Schaden zuweisen, wenn er keine Einheiten hat, die er verderben kann.“

### **Ziel**

Ein Ziel wird überprüft, wenn die Karte gespielt wird und wenn der Effekt abgehandelt wird.

Ein Karteneffekt gilt als (ge)zielt/zielend, wenn auf der Karte „Ziel“ vermerkt ist.

*Beispiel:*

„Trollkotze“ (GS 80) „Aktion: Vernichte alle Einheiten im Spiel“ Dieser Effekt zielt nicht auf die

Einheiten, die er zerstört, so das Karten wie „König Kazador“ (GS 7) „Gegner können nur Karteneffekte auf diese Einheit anwenden, wenn sie pro Effekt 3 zusätzliche Ressourcen aufwenden.“ nicht mit Trollkotze interagieren.

### **Illegales Ziel**

Ein Ziel wird überprüft, wenn die Karte gespielt wird und wenn der Effekt abgehandelt wird. Ein Ziel kann illegal werden, wenn es aus dem Spiel entfernt wurde, wenn es die Zone verlässt, die der Effekt betrifft oder wenn bestimmte Merkmale auf der Zielkarte verändert werden. Wenn das Ziel des Karteneffektes illegal wird, wird der Karteneffekt verhindert. Solange noch eines der Ziele weiterhin legal ist, wenn der Effekt abgehandelt wird, wird der Karteneffekt normal ausgeführt, betrifft aber nur die legalen Ziele.

*Beispiel:*

„Tzeentchs Flammen“ (GS 102) „Aktion: Füge einer Einheit X Schaden zu“  
Christoph spielt „Tzeentchs Flammen“ bezahlt 1 Ressource und zielt auf Haralds „Schleudamannschaft“ (GS 66) Daraufhin beschließt Harald als Reaktion, die Fähigkeit der „Schleudamannschaft“ zu benutzen „Aktion: Opfere diese Einheit, um einen Gegner zu zwingen, ebenfalls eine Einheit zu opfern, die er kontrolliert, wenn er kann“ Da Harald die Aktion als Reaktion auf Christophs „Tzeentchs Flammen“ spielt, wird es als erstes abgehandelt. Haralds „Schleudamannschaft“ wird als Teil der Kosten für ihren eigenen Effekt geopfert und der Effekt wird komplett abgehandelt, bevor „Tzeentchs Flammen“ abgehandelt wird. Wenn es an der Zeit ist, den Effekt von Christophs „Tzeentchs Flammen“ abzuhandeln, ist das Ziel illegal (da es ja geopfert wurde und somit aus dem Spiel ist) und der Karteneffekt wird verhindert. „Tzeentchs Flammen“ werden auf den Ablagestapel gelegt.

### **Schaden im Kampf verursachen**

Eine Einheit zählt im Kampf als Schaden verursachend solange sie mindestens einen Schaden zu der Schadensmenge beiträgt, die auf den Gegner während des Kampfes verteilt wird und mindestens ein Schaden der gegnerischen Hauptstadt oder einer Einheit zugefügt wird.

*Beispiel:*

„Sadistische Mutation“ (GS 95) „Erzwungen: Wenn die betroffene Einheit im Kampf Schaden zugefügt hat, füge einer Einheit oder Hauptstadt 1 Schaden zu.“ Das heißt, die Einheit, an der diese Hilfekarte angehängt ist, muss mindestens einen Schaden zur Schadensmenge beitragen und mindestens ein Schadenspunkt muss gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt werden, bevor der erzwungene Effekt ausgelöst werden kann.

Sollten mehrere Karten am Kampf teilnehmen, die Schaden verursachen als Auslöser haben, reicht es auch wenn nur ein Schadenspunkt den gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt wird, damit alle Einheiten als Schaden verursachend gelten.

*Beispiel:*

Christoph hat „Wilde Chaosbarbaren“ (GS 82) und „Wilde Gors“ (GS 90) jeweils mit einer angehängten „Sadistischen Mutation“ (GS 95) in seinem Schlachtfeld. Während seiner Schlachtfeldphase greift er die gegnerische Königreichzone mit seinen beiden Einheiten an. Solange auch nur ein Punkt Schaden den gegnerischen Einheiten oder der Hauptstadt zugefügt wird, zählen sowohl die „Wilden Chaosbarbaren“ als auch die „Wilden Gors“ als Schaden verursachend und beide lösen den Effekt ihrer „Sadistischen Mutation“ aus.

### **Dealt Damage**

A unit has been dealt damage, if at least one damage is applied to it after damage cancellation effects occur during the Apply Damage step.

### **Nicht-Kampf-Schaden**

Als Abgrenzung zum Kampfschaden bezeichnet Nicht-Kampf-Schaden jeden Schaden, der nicht direkt im Kampf verursacht wird. Nicht-Kampf-Schaden wird sofort nach dem Verteilen zugefügt, noch bevor irgendwelche anderen Aktionen ausgeführt werden können

*Beispiel:*

„Nurgels Pestilenz“ (GS 101) „Aktion: Füge jeder Einheit im Spiel 1 Schaden zu. Verderbte Einheiten nehmen einen zusätzlichen Schaden“ Wenn diese Karte gespielt und ausgelöst wird, wird der Schaden zugeteilt, noch bevor irgendwelche anderen Aktionen ausgeführt werden können

Jede Karte, die Schaden bei einer Einheit verhindert, wie „Stahlbann“ (ZdV 55) „Aktion: Die nächsten 10 Schadenspunkte, die eine Hochelfen-Einheit diese Runde erhalten würde, werden verhindert.“ müsste als Reaktion auf „Nurgles Pestilenz“ gespielt werden, um den Schaden zu verhindern.

### **Ausfall**

Ausfall ist ein Schlüsselwort, das der verteidigenden Einheit erlaubt augenblicklich einem Angreifer Schaden zuzufügen, sobald die Einheit als Verteidiger benannt wird. Ausfallschaden ist Kampfschaden der nicht unter den verschiedenen Angreifern verteilt werden kann, nicht negiert werden kann und sofort nach dem Zuteilen zugefügt wird, noch bevor irgendwelche anderen

Aktionen ausgeführt werden können.

### **Indirekter Schaden**

Indirekter Schaden kann nicht einer brennenden Zone zugewiesen werden und ein Spieler kann einer Einheit nicht mehr indirekten Schaden zuweisen als nötig ist, sie zu zerstören (inklusive Widerstand). Das gleiche gilt für jeden Bereich der Hauptstadt (Es kann nicht mehr indirekter Schaden zugeteilt werden als nötig ist damit eine Zone brennt)

**Indirect Damage is non-combat damage that is dealt to a target player. The player who is dealt the indirect damage must assign it to his units and/or his capital.**

### **Schaden verschieben**

Schaden verschieben zählt nicht als Schaden verursachen oder Schaden zuteilen. Schaden der von einer Einheit auf eine andere verschoben wird umgeht jede Schadensverhinderung (wie z.B. Widerstand **und andere Schadensverhindernde Effekte**)

### **Redirecting Damage**

**Some card effects allow for damage to be redirected from one target to another. Damage is always redirected after it is assigned but right before it is applied (this occurs during the same timing as Toughness). It is important to note that players do not have to take card effects that redirect damage from a unit into account when assigning damage to defenders during combat. This is because redirecting damage is not damage cancellation.**

### **Einheiten bewegen**

Wenn eine angreifende Einheit aus dem Schlachtfeld bewegt wird, zählt sie nicht länger als angreifend. Wenn eine verteidigende Einheit aus der Zone bewegt wird, die sie verteidigt, zählt sie nicht länger als verteidigend. Jeder Effekt, der einer Einheit erlaubt von der neuen Zone aus anzugreifen/zu verteidigen erschafft eine Ausnahme zu dieser Regel, wie z. B. „Der graue Prophet Thanquol“ – „Diese Einheit kann aus jeder Zone angreifen“.

Wenn eine questende Einheit aus der Questzone bewegt wird, zählt sie nicht länger als questend und alle Ressourcenmarker auf der Quest werden entfernt.

Eine Einheit, die von einer Zone in eine andere bewegt wird, zählt als ob sie eine neue Zone betreten hat, allerdings nicht, als ob sie das Spiel betreten hat. Zusätzlich wird aller Schaden, der dieser Einheit zugeteilt wurde auch zugefügt.

### **Attachments**

**Attachments are support cards that must be attached to targets that are in play when it enters play. They are denoted by the Attachment trait. If the attachment does not specify that it must be attached to a card that you control, you may attach it to a card that an opponent controls in play. The player who plays the attachment is in control of it while the attachment is in play. The attachment does provide loyalty for the controlling player. If a unit with an attachment attached to it exchanges control between players, the attachment does not exchange control. If an attachment has a zone requirement (e.g. Attach to a target unit in your battlefield.), then that requirement must be met only when it enters play. If the unit later moves zones, it does not have an effect on the attachment. If the card an attachment is attached to leaves play, the attachment enters its owner's discard pile.**

### **Ablagestapel**

**Wenn mehrere Karten zur selben Zeit auf den Ablagestapel eines Spielers gelangen, darf der Besitzer der Karten bestimmen, in welcher Reihenfolge sie auf den Ablagestapel gelegt werden.**

### **“Nur 1 Held pro Zone”**

Wenn ein Spieler einen Helden in einer Zone hat, kann er keinen anderen Helden in diese Zone spielen (sei es durch Kontrolle übernehmen, durch einen Karteneffekt bewegen oder ins Spiel bringen) Sein Gegner kann ebenso wenig einen anderen Helden in die Zone des Spielers bringen.

## **Weiter Anmerkungen:**

### **GS 111 „Umkämpftes Dorf“**

Wurde nicht von Ilich Henriquez illustriert.

### **ZdV 63 Rückeroberung der Trutzburg**

**hat sowohl das Setsymbol des Grundsetz (im Vordergrund) als auch das Setsymbol des ersten Zykluses (im Hintergrund). Richtig ist 1. Zyklus.**

# Erweiterter Rundenablauf

## 0. Zu Beginn des Zuges

- Beide Spieler können handeln.

## 1. Königreichphase

- Aktiver Spieler setzt seine Ressourcen zurück.
- Aktiver Spieler hat Gelegenheit eine verderbte Karte zu läutern.
- Aktiver Spieler zählt Macht in seinem Königreich und nimmt entsprechend Ressourcen aus dem Vorrat.
- Beide Spieler können handeln.

## 2. Questphase

- Aktiver Spieler zählt Macht in seiner Questzone und zieht entsprechend viele Karten von seinem Deck.
- Beide Spieler können handeln.

## 3. Hauptstadtphase

- Aktiver Spieler darf Einheiten-, Hilfs- und Questkarten aus der Hand in seine drei Zonen spielen.
- Er kann außerdem eine Karte verdeckt als Entwicklung spielen.
- Beide Spieler können jederzeit handeln.

## 4. Schlachtfeldphase

- Aktiver Spieler bestimmt welche gegnerische Zone attackiert wird.
- Beide Spieler können handeln.
- Aktiver Spieler benennt Angreifer.
- Beide Spieler können handeln.
- Verteidigender Spieler benennt Verteidiger.
- Beide Spieler können handeln.
- Schaden wird bestimmt und verteilt, aber noch nicht zugefügt.
- Beide Spieler können handeln.
- Schaden wird zugefügt. Einheiten mit Schaden in Höhe (oder mehr) ihrer Trefferpunkte verlassen das Spiel. Brandmarker werden wenn nötig in die Hauptstadt gesetzt.
- Beide Spieler können handeln.
- Wenn der aktive Spieler keine Angreifer bestimmt, haben beide Spieler trotzdem die Möglichkeit während der Schlachtfeldphase zu handeln.

## 5. Rundenende

Nun ist der andere Spieler aktiv. Es geht mit dem Beginn seines Zuges weiter.

## Häufig gestellte Fragen (HgF)

**F:** Kann man, wenn eine Zone brennt immer noch Eigenschaften benutzen / Karten ziehen / Ressourcen nehmen?

**A:** Ja. Eine brennende Zone funktioniert normal, mit der Ausnahme, das ihr kein Schaden mehr zugewiesen werden kann.

**F:** Kann ich eine bereits brennende Zone angreifen?

**A:** Ja.

**F:** Gibt es ein Handkartenlimit?

**A:** Nein.

**F:** Gibt es so etwas wie Einsatzverzögerung? Darf man mit einer Einheit sofort angreifen / Effekte nutzen?

**A:** Es gibt keine Einsatzverzögerung, man kann sofort angreifen / Effekte nutzen.

(Ausnahme vergleiche Regelheft Seite 10: „Startspielernachteil“)

**F:** Wenn eine Einheit 0 Trefferpunkte hat und keine Schadensmarken auf ihr liegen, ist sie dann zerstört?

**A:** Ja, sie ist augenblicklich vernichtet, da so viele Schadensmarker wie Trefferpunkte auf ihr liegen (vergleiche Regelbuch Seite 13)

**F:** Zählen die Loyalitätssymbole auf Taktikkarten für die Kostenreduzierung allgemein bzw. nur für Taktikkarten die als Reaktion gespielt werden?

**A:** Weder noch. Die Taktikkarte zählt nicht als im Spiel, es werden aber nur Loyalitätssymbole im Spiel gezählt.

**F:** Werden Effekte, die „Am Anfang einer Runde“ stattfinden vor der Königsreichphase abgehandelt?

**A:** Ja. Sie finden „Zu Beginn des Zuges“ (siehe **Rundenablauf**) statt. Siehe hierzu den abgeänderten **Rundenablauf**.

**F:** Wenn eine Entwicklung zerstört wird (und es war eine Zwergen-Einheit), kann ich dann ZdV 2 „Wie angewurzelt“ „**Aktion:** Bringe eine Zwergen-Einheit ins Spiel, die in dieser Runde in deinen Ablagestapel gelegt wurde“ spielen?“

**A:** Ja. „Wie angewurzelt“ schaut nach einer Zwergeneinheit, die diese Runde den Ablagestapel gelegt wurde, egal, wie sie auf den Ablagestapel gelangte.

**F:** If my opponent plays an Attachment support card on a unit, can I respond with Iron Discipline (CC 45) to the play of the attachment to make him spend extra resources or cancel the attachment?

**A:** Ja. This is because playing an attachment on a unit is an action that targets a unit.

**F:** If I trigger Deathmaster Sniktch's ability while there are 4 Skaven cards in play (including himself), targetting a unit with 3 hit points, and my opponent in response, plays Flames of Tzeentch and destroys one of the Skaven cards in play, what happens?

**A:** The Flames of Tzeentch will resolve first and destroy a Skaven. Afterwards, Deathmaster Sniktch's ability will attempt to resolve. When the card effect checks if the targetting conditions are still fulfilled, it will see that the target now no longer has fewer hit points than the number of Skaven in play. The card effect will then be cancelled because the target has become illegal.

**F:** If I have an Altar of Khaine and 3 units in play and my opponent plays a Troll Vomit, can I trigger the card effect multiple times and return all 3 units to my hand?

**A:** Ja. As long as you can pay all costs, you may trigger Altar of Khaine to a single card effect that destroys multiple units simultaneously.

**F:** Can I use Sigmar's Brilliance to move units into my opponent's Quest zone?

**A:** Nein. Ein Spieler darf nicht eigene Einheiten in gegnerische Zonen bewegen oder spielen..

**F:** How exactly does assigning combat damage to defending units work?

**A:** When assigning damage to defending units, the attacking player must assign enough damage to destroy the defending units before being able to deal damage on the opponent's capital. This means that the attacker must take into account the unit's hit points and any damage cancellation effects that are already active before damage is assigned. The attacker is allowed to assign more damage than is necessary to destroy a unit in anticipation of more damage cancellation effects if he so chooses.

**F:** If I have Glittering Tower in play, and multiple units are healed by the same effect (e.g. Initiate of Saphery's card effect), does the Tower's ability trigger once or once for each unit healed?

**A:** The Glittering Tower will trigger once for each unit healed, regardless of if they are healed simultaneously.

**F:** If I have Savage Gors (CS 90) on the quest Sack Tor Aendris (AU 32) in the Quest Zone, does its Battlefield ability activate?

**A:** Nein. This is because the Savage Gors are only able to attack as though it were in your battlefield. The ability does not actually put the card into your Battlefield.