



FAQ 1.01

(September 2024)

Alle Änderungen zur vorherigen Version sind immer in [Blau](#) gekennzeichnet.

1 Bloodmoon Bay.....	11
1.1 Beastshape Tribe.....	11
1.1.1 Brother Tusk.....	11
1.1.2 Brutus the General.....	11
1.1.3 Bunnaby.....	11
1.1.4 Burwing.....	12
1.1.5 Faru.....	12
1.1.6 Ikati.....	12
1.1.7 Lupo.....	12
1.1.8 Mo Ris.....	12
1.1.9 Neya.....	12
1.1.10 Sha.....	12
1.1.11 Taya.....	12
1.1.12 Uryu.....	13
1.1.13 Vishal.....	13
1.1.14 Volver.....	13
1.1.15 Zauborin the Alpha.....	13
1.2 Bloodsail Ogres.....	13
1.2.1 Ackimo.....	13
1.2.2 Bongos Blackwaters.....	13
1.2.3 Burbakka Hexweaver.....	13
1.2.4 Captain Narom.....	13
1.2.5 Choppa Blackwaters.....	13
1.2.6 Crocco.....	13
1.2.7. Deck Goblin.....	14
1.2.8. Fishgutt Sharkkiller.....	14
1.2.9 Garrad Pathcarver.....	14
1.2.10 Jolly Roger.....	14
1.2.11 Kommander Komodo.....	14
1.2.12 Kush Mastbearer.....	14
1.2.13 Mika.....	14
1.2.14 Nautog Tideripper.....	14
1.2.15 Ogre Crewman.....	14
1.2.16 Rodrigo de Ogra.....	15
1.2.17 Sharkman.....	15
1.2.18 Shooshaka Jungle Hag.....	15
1.2.19 Shuaavek Shotcaller.....	15
1.3 Vermin Swarm.....	15

1.3.1 Bonesplitter.....	15
1.3.2 Flametail Team.....	15
1.3.3 Mob Rat.....	15
1.3.4 Natic Sharpblade.....	15
1.3.5 Rat Swarm.....	15
1.3.6 Tanek Needletail.....	15
1.3.7 Vermin Khan.....	16
2 Caves of Corruption.....	16
2.1 Corrupted Dwarves.....	16
2.1.1 Bash-Ar Than.....	16
2.1.2 Bogatur.....	16
2.1.3 Corrupted Warrior.....	16
2.1.4 Dhanu.....	16
2.1.5 Fallen Goblin.....	16
2.1.6 Fallen Lamassu.....	16
2.1.7 Gotharesh.....	16
2.1.8 Gull Cen-Tar.....	16
2.1.9 Ishan-Go.....	17
2.1.10 Kibali.....	17
2.1.11 Moch-UI Karv.....	17
2.1.12 Vinasa Yantra.....	17
2.2 Everdark Elves.....	17
2.2.1 Balander D'Rand.....	17
2.2.2 Carmina Mis'Trin.....	17
2.2.3 Cydia A'Luna.....	17
2.2.4 Dardena On B'znar.....	17
2.2.5 Dusk Lurker.....	17
2.2.6 Grash Venos'ar.....	17
2.2.7 Marae U'khra.....	18
2.2.8 Miriana Vi'Dal.....	18
2.2.9 Mothwing Hunter.....	18
2.2.10 Poisonspike Rambler.....	18
2.2.11 Sellina Seven'Sa.....	18
2.2.12 Severina Vel'dran.....	18
2.2.13 Slazgar Bor'Duin.....	18
2.2.14 Spiderling.....	18
2.2.15 The Mossmonger.....	18
2.2.16 Vagar Her'hatog.....	18
2.2.17 Vazaya Seven'sa.....	19
2.3 Sullen Swampfolk.....	19
2.3.1 Beastoise.....	19

2.3.2 Croak the Ambusher.....	19
2.3.3 Darr Mushroomancer.....	19
2.3.4 Handler Urugash.....	19
2.3.5 King Obbleh.....	19
2.3.6 Larielle the Menace.....	19
2.3.7 Morg the Swatter.....	19
2.3.8 Na'Leera Naturalist.....	19
2.3.9 Quag the Mystic.....	19
2.3.10 Ribbits the Elusive.....	20
2.3.11 Shrooman Schnillo.....	20
2.3.12 Shroom Elder.....	20
2.3.13 Shroom Spore.....	20
2.3.14 Shroom Thug.....	20
2.3.15 Shroom Zombie.....	20
2.3.16 Va'Laar Swampwalker.....	20
2.4 Vile Dragonborn.....	20
2.4.1 Basileus La-Thar.....	20
2.4.2 Dragonling.....	20
2.4.3 Dragoth Do-Rah.....	20
2.4.4 Drakskar Da-Gan.....	20
2.4.5 Ragon Ta-Ran.....	21
2.4.6 Sanah Va-Ruh.....	21
2.4.7 Scalander Su-Dun.....	21
2.4.8 Slythos Od-Vin.....	21
3 Cursed Sands.....	21
3.1 Bazaar of Miracles.....	21
3.1.1 Ali Dhin.....	21
3.1.2 Cursed Cavalry.....	21
3.1.3 Emir Raheem IV.....	21
3.1.4 Khalid Al-Bazaar.....	21
3.1.5 Lalla Jareeza.....	22
3.1.6 Mia Sana'a.....	22
3.1.7 Razz Mi'Raj.....	22
3.1.8 Sheikh Al-Hakim.....	22
3.2 Cult of Flame.....	22
3.2.1 Barak'Um.....	22
3.2.2 Far'Adal.....	22
3.2.3 Farrow'Kor.....	22
3.2.4 Gru'Stafa.....	22
3.2.5 Kel'Mithar.....	22
3.2.6 Mara'Kar.....	23

3.2.7 Maso'Thun.....	23
3.2.8 Sha'bur Badavdur.....	23
3.3 Gods of Sun and Sands.....	23
3.3.1 Aarogan, Wisdom of Ur.....	23
3.3.2 Ancestral Archer.....	23
3.3.3 Ancestral Skeleton.....	23
3.3.4 Ankhen Dustwalker.....	23
3.3.5 Basteth.....	23
3.3.6 Deathwing Ra'Shor.....	23
3.3.7 Dunelurker Scorpion.....	23
3.3.8 Hissarra.....	24
3.3.9 Hor-Ah the Embalmer.....	24
3.3.10 Ibiskanh.....	24
3.3.11 Jeweled Scarabaeus.....	24
3.3.12 Kha'Barak Boneshaper.....	24
3.3.13 Nefarete, Ur's Venom.....	24
3.3.14 Nuru, Cunning of Ur.....	24
3.3.15 Portal of Ma'Atara.....	24
3.3.16 Rerrkor, Might of Ur.....	24
3.3.17 Sethorus the Relentless.....	24
3.3.18 Sharifa the Timeless.....	24
3.3.19 Skeleton Catapult.....	25
3.3.20 Sobekh.....	25
3.3.21 Sphynxia, Ur's Claw.....	25
3.3.22 Un-Nefer, Curse Apostle.....	25
4 Forgotten Empire.....	25
4.1 Dragon Empire.....	25
4.1.1 Ashigaru.....	25
4.1.2 Dragon Cavalry.....	25
4.1.3 General Minamoto.....	25
4.1.4 General Yoshimaru.....	26
4.1.5 Kimiko.....	26
4.1.6 Komainu Spearman.....	26
4.1.7 Lu Quying.....	26
4.1.8 Massashima.....	26
4.1.9 Nameless Ninja.....	26
4.1.10 Naru the Exile.....	26
4.1.11 Scotto Reedashi.....	26
4.1.12 Senin Hi.....	26
4.1.13 Shinda on Kirin.....	26
4.1.14 Takei Ken.....	27

4.1.15 Vinn-Fo.....	27
4.1.16 Xianou.....	27
4.1.17 Yuko.....	27
4.1.18 Zatoichi.....	27
4.2 Mythborn Yokai.....	27
4.2.1 Hori Mizu.....	27
4.2.2 Kappa.....	27
4.2.3 Karakasa.....	27
4.2.4 Karyobinga.....	28
4.2.5 Kitsune.....	28
4.2.6 Oni.....	28
4.2.7 Otohime Hariti.....	28
4.2.8 Raion.....	28
4.2.9 Takiyasha on Suzaku.....	28
4.2.10 Tanuki.....	28
4.2.11 Tatsugaru.....	28
4.2.12 Tengu.....	28
4.2.13 Terracotta Giant.....	28
5 Legion of Death.....	29
5.1 Demonic Kingdom.....	29
5.1.1 Demon Guard.....	29
5.1.2 Garoth.....	29
5.1.3 Grog the Crusher.....	29
5.1.4 Horrid Spirit.....	29
5.1.5 Lilith.....	29
5.1.6 Lord of Decay.....	29
5.1.7 Lord of Fury.....	29
5.1.8 Lord of Ignorance.....	29
5.1.9 Lord of Lust.....	29
5.1.10 Lostrotos.....	29
5.1.11 Menacing Imp.....	30
5.1.12 Rotling.....	30
5.2 Gravehaunt Vampires.....	30
5.2.1 Bellinde Raveneye.....	30
5.2.2 Count Sylvan.....	30
5.2.3 Dreadbaron Covinus.....	30
5.2.4 Duke Magnus Pureblood.....	30
5.2.5 Flesh Ripper.....	30
5.2.6 Lucien the Necromancer.....	30
5.2.7 Marquis Immortale.....	30
5.2.8 Mathilde LaCroix.....	30

5.2.9 The Bonekeeper.....	31
5.2.10 The Silent One.....	31
5.2.11 Vivienne Lacroix.....	31
5.2.12 Zombie.....	31
5.3 Undead Dominion.....	31
5.3.1 Baaldur the Eternal.....	31
5.3.2 Bellog.....	31
5.3.3 Deadslash.....	31
5.3.4 Devlin the Skullrider.....	32
5.3.5 Dominion Archer.....	32
5.3.6 Maximus the Kingslayer.....	32
5.3.7 Runn the Hellshot.....	32
5.3.8 Soul Harvester.....	32
6 Noble Alliance.....	32
6.1 Griffon Knights.....	32
6.1.1 Conrad Kriegsbringer.....	32
6.1.2 Halberdier.....	32
6.1.3 Hyacinth De Obertone.....	32
6.1.4 Jurgen Redgreif.....	33
6.1.5 Kaiser von Blutfeld.....	33
6.1.6 Kardinal Lightwelle.....	33
6.1.7 Longbowman.....	33
6.1.8 Lord Hochenfang.....	33
6.1.9 Mordred Sunhimmel.....	33
6.1.10 Oaken Ballista.....	33
6.1.11 Otto Sternpath.....	33
6.1.12 Reiner Schattenblade.....	33
6.1.13 Sir Conan's Troupe.....	33
6.1.14 Trebouchet.....	33
6.2 Redleaf Elves.....	34
6.2.1 Bramblehive.....	34
6.2.2 Elesar Painsinger.....	34
6.2.3 Elora Shumigrai.....	34
6.2.4 Galrod Allfather.....	34
6.2.5 Immeril Mistveil.....	34
6.2.6 Inu Woodwhisper.....	34
6.2.7 Leogwyn The Zenith.....	34
6.2.8 Leothar Highfoot.....	34
6.2.9 Linessa Waterfront.....	34
6.2.10 Lion Whiteclaw.....	35
6.2.11 Mossheart Elderclaw.....	35

6.2.12 Oakthrone.....	35
6.2.13 Paradash Sundrop.....	35
6.2.14 Primewood.....	35
6.2.15 Radran Stonekeeper.....	35
6.2.16 Shadowroot.....	35
6.2.17 Tephyr Oldstorm.....	35
6.2.18 Thalion Leafguard.....	35
6.2.19 Tharondor.....	35
6.2.20 Ursarin Ironleaf.....	35
6.2.21 Wood Spirit.....	35
6.2.22 Zendir Shumigrai.....	36
6.3 Wildwood Brotherhood.....	36
6.3.0. Race / Line Trait.....	36
6.3.1 Archmage Camelothar.....	36
6.3.2 Cedric Greenwood.....	36
6.3.3 Dame Elandriel.....	36
6.3.4 Ezekiel.....	36
6.3.5 Girflet the Adept.....	36
6.3.6 Hoggs the Rampager.....	37
6.3.7 Kathrina Bright.....	37
6.3.8 Lady Liliana.....	37
6.3.9 Miraluna Nightquill.....	37
6.3.10 Praetor Naturalus.....	37
6.3.11 Sanctum Crusader.....	37
6.3.12 Suri, Maleficent Omen.....	37
6.3.13 Terminus the Grim.....	37
7 Savage Tribes.....	37
7.1 Blackland Orcs.....	37
7.1.1 Brougha.....	37
7.1.2 Bul'Dharan.....	37
7.1.3 Krul Knurr.....	38
7.1.4 Orc Grunt.....	38
7.1.5 Shara Starkfang.....	38
7.1.6 Shu'Var.....	38
7.1.7 Yaa Crashah.....	38
7.2 Jurassic Amazons.....	38
7.2.1 Apexalcan.....	38
7.2.2 Ava Serpentmage.....	38
7.2.3 Brutosaur Rider.....	38
7.2.4 Carnina Sabertooth.....	38
7.2.5 Coyotla Archhuntress.....	38

7.2.6 Guatezuma.....	39
7.2.7 Heir of Kong.....	39
7.2.8 Itza Totemwielder.....	39
7.2.9 Jurassica Chargeleader.....	39
7.2.10 Raptor.....	39
7.2.11 Skyhuani Windstopper.....	39
7.2.12 Slanita Tempestborn.....	39
7.2.13 Talia Feathermage.....	39
7.2.14 Tayanna Serpentguard.....	39
7.2.15 Yaxi Itzamna.....	40
7.2.16 Zanya Pathfinder.....	40
7.3 Roaming Barbarians.....	40
7.3.1 Bjorn.....	40
7.3.2 Elkmar the Calm.....	40
7.3.3 Erik.....	40
7.3.4 Furiana.....	40
7.3.5 Grizz the Hungry.....	40
7.3.6 Gyratos.....	40
7.3.7 Martha Bogmaiden.....	40
7.3.8 Olaf.....	40
7.3.9 Queen Vindicta.....	41
7.3.10 Roogarin.....	41
7.3.11 Tahnar.....	41
8 Steamforge City.....	41
8.1 Metalbeard Dwarves.....	41
8.1.1 Ancient Forge.....	41
8.1.2 Duri Hillhorn.....	41
8.1.3 Dwarf Ranger.....	41
8.1.4 Gargy Dragonsmith.....	41
8.1.5 Gorin Thunderclap.....	41
8.1.6 Grimron Hammerhand.....	41
8.1.7 Iro & Kez.....	42
8.1.8 Lord Gemalin.....	42
8.2. Tinkering Gnomes.....	42
8.2.1 Corx in Gyrocopter.....	42
8.2.2 Hulga in Drillmeister.....	42
8.2.3 Jinxie McFizzle.....	42
8.2.4 Oru & Nini in Walker.....	42
8.2.5 Rubblix the Fixer.....	42
8.2.6 Valtix in Octosuit.....	42
8.2.7 Vesper the Sniper.....	42

8.2.8 Xaron in Steambot.....	42
8.2.9 XPV-300.....	42
8.2.10 XVP-100.....	43
8.2.11 Zark on Wroomba.....	43
8.3. Vampire Hunters.....	43
8.3.1 Aren Gracht.....	43
8.3.2 Comandante Giraldez.....	43
8.3.3 Comisario Lao Perez.....	43
8.3.4 Doktor von Zeiter.....	43
8.3.5 Don Carreras.....	43
8.3.6 Gertha Broog.....	43
8.3.7 Grand Inquisitor Ramirez.....	43
8.3.8 Gunther Rivoha.....	44
8.3.9 Hilde Robben.....	44
8.3.10 Hugo Braav.....	44
8.3.11 Inquisidora Sol Fuentes.....	44
8.3.12 Klara Nacht.....	44
8.3.13 Leander Zwart.....	44
8.3.14 Markus Braav.....	44
8.3.15 Padre Averno.....	44
8.3.16 Penitente Muerticio.....	44
8.3.17 Reina Isabella la Sabia.....	44
8.3.18 Rotkäppchen.....	44
8.3.19 Sister of Penance.....	45
-.....	45
8.3.20 Stone Gargoyle.....	45
8.3.21 Vladimir Tytanow.....	45
9 Sonstiges.....	45
9.1 Mercenaries.....	45
9.1.1 Blaze the Exile.....	45
9.1.2 Cursed Djinn.....	45
9.1.3 Fallen Goblin.....	45
9.1.4 Gertha Broog.....	45
9.1.5 Hadri Ironmage.....	45
9.1.6 Kim Kuchi.....	45
9.1.7 Moch-UI Karv.....	45
9.1.8 Murraga the Cruel.....	46
9.1.9 Pristinus Silvermane.....	46
9.1.10 Sayl the Drowner.....	46
9.1.11 Sha'Ssar The Focused.....	46
9.1.12 Tesla Arcane Engineer.....	46

9.1.13 Valkyrie.....	46
9.1.14 Voltaris.....	46
9.1.15 Warmachine: Ballista.....	46
9.1.16 Warmachine: Cannon.....	46
9.1.17 Warmachine: Catapult.....	46
9.1.18 Warmachine: Minigun.....	46
9.2 Allgemeine Fragen.....	47
9.2.1 Receiving Hits.....	47
9.2.2 Magic Weapon.....	47
9.2.3 Twilight Shroud vs. AoE.....	47
9.2.4. Mistform vs. Beastshape Line Bonus und ähnliche Effekte.....	47
9.2.5 Treat vs Changed.....	48
9.2.6 Seeking Attack und Cover.....	48
9.2.7 Stun-Token und Gained Actions.....	48
9.2.8 Schaden über den Tod hinaus.....	48
9.2.9 Scoring bei Verlusten durch eigene Handlung.....	48
9.3 Spezielle Interaktionen zweier Einheiten.....	49
9.3.1 Baaldurs Mind Consume vs. Kha'Barak.....	49
9.3.2 Jurassica vs. Inu Woodwhisperer.....	49

1 Bloodmoon Bay

1.1 Beastshape Tribe

1.1.1 Brother Tusk

-

1.1.2 Brutus the General

F: Brutus macht seinen "Deep Roar", um Verbündeten in 3 Zoll mehr Mastery und zusätzliche Würfel zu gewähren. Hält der Bonus für diese Einheiten an, auch nachdem Brutus sich mehr als 3 Zoll von diesen in der gleichen Runde wegbewegt?

A: Nein. Beim Aktivieren von "Deep Roar" versteht sich diese Fähigkeit als statische Aura um Brutus herum, die sich mit dem Modell "mitbewegt".

F: Brutus versucht mit seiner ersten Aktion einen Charge-Test, der missglückt. Kann er nun "Daring Order" auf sich selbst wirken, um noch einen Charge zu erhalten?

A: Ja. "Gained" Charges zählen nicht gegen das Limit an Charges während einer Aktivierung.

1.1.3 Bunnaby

F: Bunnaby wird von einer gegnerischen Einheit erfolgreich gecharged und erhält durch seine Fähigkeit "Sleight of Dagger" eine "Snapcut"-Attack, die der gegnerischen Einheit mindestens einen Schaden zufügt. Bunnaby entscheidet sich, den "On Damage"-Effekt zu nutzen und 6 Zoll vom Gegner weg zu blinken. Verfällt die Free Attack des Gegners, obwohl er der Charge erfolgreich war?

A: Ja. In dem Moment, in dem die Free Attack ausgeführt werden will, gibt es kein legales Ziel in Basekontakt mehr. Ausnahme: Das Angriffsprofil hat das Keyword "Reach".

1.1.4 Burwing

F: Ein gegnerischer Mage castet erfolgreich einen Spell in 12" und Burwing würfelt eine 5+ für seine Fähigkeit "Mana Choke". Ist der gewirkte Zauber trotzdem erfolgreich?

A: Ja.

1.1.5 Faru

F: Kann Faru mit seiner Fähigkeit "Block Out" eine Ranged Attack verhindern, die "all enemies" in einem Wirkungsbereich angreift (Bsp: Artillery Shot)?

A: Nein. Keywords "All", "AoE", "Choose" implizieren, dass kein Ziel ("Target") gewählt werden muss.

F: Ein Artillery Shot des Gegners wählt Faru als Ziel und es gibt zwei weitere Einheiten im Wirkungsbereich, die getroffen werden. Kann Farus Fähigkeit "Block Out" alle Angriffe im Wirkungsbereich negieren?

A: Nein, er kann nur die Angriffswürfel gegen ihn explizit verhindern.

1.1.6 Ikati

F: Kann Ikati mit einem "Phantom Leap" aus einem Nahkampf raus und wieder in den gleichen Nahkampf rein, um die "Vibrating Dagger" Action zu erhalten?

A: Ja.

1.1.7 Lupo

-

1.1.8 Mo Ris

-

1.1.9 Neya

-

1.1.10 Sha

-

1.1.11 Taya

-

1.1.12 Uryu

-

1.1.13 Vishal

-

1.1.14 Volver

-

1.1.15 Zauborin the Alpha

-

1.2 Bloodsail Ogres

1.2.1 Ackimo

F: Kann Ackimo durch "Greasy Body" den Nahkampf ohne Flee Action verlassen?

A: Nein.

1.2.2 Bongos Blackwaters

-

1.2.3 Burbakka Hexweaver

-

1.2.4 Captain Narom

F: Löst "Harpoon" gegen ein Ziel mit "Stun" trotzdem Friendly Fire aus?

A: Ja.

1.2.5 Choppa Blackwaters

-

1.2.6 Crocco

F: Kann ich darauf verzichten ein Crocco in den ersten drei Runden zu deployen, um bspw. dem Gegner die Bloodpoints zu verwehren?

A: Wenn ein Crocco in der Support-Aktivierung der dritten Runde noch nicht deployed wurde, muss es deployed werden.

1.2.7. Deck Goblin

-

1.2.8. Fishgutt Sharkkiller

-

1.2.9 Garrad Pathcarver

-

1.2.10 Jolly Roger

F: Kann ich mit "Familiar Tune" eine gegnerische Einheit aus dem Nahkampf bewegen?

A: Ja.

F: Kann ich mit "Familiar Tune" eine verbündete Einheit aus dem Nahkampf bewegen?

A: Nein.

1.2.11 Kommander Komodo

-

1.2.12 Kush Mastbearer

-

1.2.13 Mika

-

1.2.14 Nautog Tideripper

F: Wie verhält sich die Fähigkeit "Dredge Reel", wenn es keinen solchen legalen Pfad gibt.

A: Die Fähigkeit kann gar nicht erst angewandt werden. Nautog kann sich also gar nicht erst entscheiden, die INS auszugeben.

1.2.15 Ogre Crewman

-

1.2.16 Rodrigo de Ogra

F: Bleibt das "El Dorado" auch bestehen, nachdem Rodrigo das Spiel verlassen hat?

A: Nein. Im Gegensatz zu anderen Effekten ist das Wording nicht explizit "until the end of the game".

1.2.17 Sharkman

F: Negiert Sharkmans "Prey" auch passive Fähigkeiten.

A: Nein. Diese benötigen keine "Ability Action".

1.2.18 Shooshaka Jungle Hag

-

1.2.19 Shuaavek Shotcaller

-

1.3 Vermin Swarm

1.3.1 Bonesplitter

-

1.3.2 Flametail Team

-

1.3.3 Mob Rat

-

1.3.4 Natic Sharpblade

F: Kann Natic nach der ersten Attacke von "Vermin Blades" bereits seinen Weakness Token verteilen?

A: Ja.

1.3.5 Rat Swarm

-

1.3.6 Tanek Needletail

-

1.3.7 Vermin Khan

-

2 Caves of Corruption

2.1 Corrupted Dwarves

2.1.1 Bash-Ar Than

-

2.1.2 Bogatur

-

2.1.3 Corrupted Warrior

-

2.1.4 Dhanu

-

2.1.5 Fallen Goblin

-

2.1.6 Fallen Lamassu

F: Demonic Embrace kann einer verbündeten Einheit Possessed (aber keinen Possessed Token) geben. Muss die Einheit dennoch für das Offering würfeln?

A: Ja.

F: Löst Demonic Embrace Gull Cen-Tars "Demonic Frenzy" aus?

A: Nein. Demonic Frenzy fordert explizit einen Possessed Token.

2.1.7 Gotharesh

-

2.1.8 Gull Cen-Tar

-

2.1.9 Ishan-Go

F: Kann Ishan-Go, wenn er als erstes aktiviert wird, durch seinen "Demonic Vessel" den Possessed Token direkt weitergeben?

A: Ja.

2.1.10 Kibali

-

2.1.11 Moch-UI Karv

-

2.1.12 Vinasa Yantra

-

2.2 Everdark Elves

2.2.1 Balander D'Rand

-

2.2.2 Carmina Mis'Trin

F: Was passiert, wenn es für den "Feromone Arrow" keinen gültigen Pfad gibt, der das angezielte Beast volle 5 Zoll laufen lässt?

A: Die Fähigkeit "Feromone Arrow" kann in diesen Fällen nicht aktiviert werden.

2.2.3 Cydia A'Luna

-

2.2.4 Dardena On B'znar

F: Kann Dardena mit "Venotrails" in einem Flug mehr als einen DOT verteilen?

A: Nein.

2.2.5 Dusk Lurker

-

2.2.6 Grash Venó'Sar

-

2.2.7 Marae U'khra

-

2.2.8 Miriana Vi'Dal

-

2.2.9 Mothwing Hunter

-

2.2.10 Poisonspike Rambler

-

2.2.11 Sellina Seven'Sa

F: Was passiert, wenn Selina mit "Verdant Curse" ihr Ziel tötet? Kann Sie den Gegner chargen, bevor das Modell entfernt wird?

A: Nein. Der Charge passiert zeitlich nach dem "On Damage"-Effekt. Das Ziel ist nicht mehr legal.

2.2.12 Severina Vel'dran

-

2.2.13 Slazgar Bor'Duin

-

2.2.14. Spiderling

-

2.2.15 The Mossmonger

F: "Burrow" lässt den Mossmonger erst blinken und dann nach Abweichungswürfel moven. Was passiert, wenn der er dabei auf ein Hindernis (Einheit, unpassierbares Gelände, Spielfeldrand) trifft?

A: Er läuft noch die maximale Reichweite in der Luftlinie, die er kann und bleibt vor dem Hindernis stehen.

2.2.16 Vagar Her'hatog

-

2.2.17 Vazaya Seven'sa

-

2.3 Sullen Swampfolk

2.3.1 Beastoise

F: Was passiert, wenn mein Pfad beim "Mushroom Roll" von einer verbündeten Einheit versperrt wird?

A: Beastoise bleibt vor der verbündeten Einheit (in Kontakt) stehen.

2.3.2 Croak the Ambusher

-

2.3.3 Darr Mushroomancer

-

2.3.4 Handler Urugash

F: Was passiert, wenn auf der gewählten Linie beim "Leash Drag" ein Hindernis (impassable Terrain oder eine Einheit) im Weg steht?

A: Urugash bleibt an dem Hindernis in Kontakt stehen.

2.3.5 King Obbleh

-

2.3.6 Larielle the Menace

-

2.3.7 Morg the Swatter

-

2.3.8 Na'Leera Naturalist

F: Zählt Naleera als 'in terrain', wenn sie impassable Terrain berührt, um mehr Rüstung durch ihre "Natural Camouflage" zu erhalten?

A: Nein.

2.3.9 Quag the Mystic

-

2.3.10 Ribbits the Elusive

-

2.3.11 Shrooman Schnillo

-

2.3.12 Shroom Elder

-

2.3.13 Shroom Spore

-

2.3.14 Shroom Thug

-

2.3.15 Shroom Zombie

-

2.3.16 Va'Laar Swampwalker

-

2.4 Vile Dragonborn

2.4.1 Basileus La-Thar

-

2.4.2 Dragonling

-

2.4.3 Dragoth Do-Rah

-

2.4.4 Drakskar Da-Gan

-

2.4.5 Ragon Ta-Ran

-

2.4.6 Sanah Va-Ruh

-

2.4.7 Scalander Su-Dun

-

2.4.8 Slythos Od-Vin

-

3 Cursed Sands

3.1 Bazaar of Miracles

3.1.1 Ali Dhin

-

3.1.2 Cursed Cavalry

-

3.1.3 Emir Raheem IV

F: Welche Effekte einer Attacke gegen Emir gehen durch das Disgrace verloren?

A: Alle Effekte - ganz gleich, ob sie direkt zur Attacke gehören oder durch passive Fähigkeiten, Potions etc. hinzuaddiert werden - werden ignoriert. Ausnahmen sind jedoch die Keywords, die die Legalität Emirs als Ziel überhaupt gewährleisten: *AoE, Reach, Attack all, Artillery, Range*.

3.1.4 Khalid Al-Bazaar

F: Wenn Khalid durch "Prosperity" Gegenstände anderer Verbündeter nutzt, gehen diese dann für diese Einheiten verloren?

A: Nein.

F: Wenn Khalid durch "Prosperity" Gegenstände anderer Verbündeter nutzt, erhöhen diese dann Bloodpoints von Khalid?

A: Nein.

3.1.5 Lalla Jareeza

-

3.1.6 Mia Sana'a

F: Wann genau kann ich Mias "The One Lamp" in einer Runde nutzen?

A:

- Am Ende einer Runde.
- Nach einem Würfelwurf, bevor Ergebnisse bestimmt werden.
- Während einer eigenen Aktivierung.
- Während einer gegnerischen Aktivierung, solange eine Sequenz abgeschlossen ist.

3.1.7 Razz Mi'Raj

-

3.1.8 Sheikh Al-Hakim

-

3.2 Cult of Flame

3.2.1 Barak'Um

-

3.2.2 Far'Adal

-

3.2.3 Farrow'Kor

F: Bekommt Farrow'Kor Schaden durch Friendly Fire, wenn sie eine Ranged Attack auf ein Ziel ausführt, mit dem sie im Nahkampf ist?

A: Nein.

3.2.4 Gru'Stafa

-

3.2.5 Kel'Mithar

F: Wird die Fähigkeit "Fireborn" durch Armor Penetration beeinflusst.

A: Nein.

3.2.6 Mara'Kar

-

3.2.7 Maso'Thun

-

3.2.8 Sha'bur Badavdur

-

3.3 Gods of Sun and Sands

3.3.1 Aarogan, Wisdom of Ur

F: Eine gegnerische Einheit in 8 Zoll will eine Flee Action machen und ich aktiviere "Riddle me this" dazu. Der anschließende Moraltest gelingt nicht. Was passiert nun?

A: Die Flee Aktion zählt als genutzt, aber nicht als misslungen. Die Einheit bleibt in Combat und hat eine weitere Aktion (die weder Flee noch Charge sein kann).

3.3.2 Ancestral Archer

-

3.3.3 Ancestral Skeleton

-

3.3.4 Ankhen Dustwalker

-

3.3.5 Basteth

-

3.3.6 Deathwing Ra'Shor

F: Kann ich mir bei Enigma Vow aussuchen, wer die INS bekommt, wenn zwei Gegner in gleicher Reichweite am nächsten zu Ra'Shor sind?

A: Ja, der Spieler, der Enigma kontrolliert, sucht aus.

3.3.7 Dunelurker Scorpion

-

3.3.8 Hissarra

F: Kann "Venom Pit" genutzt werden, wenn Hissarra nicht auf dem Spielfeld ist?

A: Nein.

3.3.9 Hor-Ah the Embalmer

-

3.3.10 Ibiskanh

F: Wenn Ibiskanh durch "Curse Chaser" einen Charge-Test automatisch besteht, wie muss er dann in den Nahkampf platziert werden?

A: Auch wenn Ibiskanh automatisch den Test besteht, muss vorab die Schwierigkeit des Charges bestimmt werden, wodurch dann auch festgelegt wird, wie Ibiskanh nach dem erfolgreichen Charge platziert werden kann bzw. muss.

3.3.11 Jeweled Scarabaeus

-

3.3.12 Kha'Barak Boneshaper

-

3.3.13 Nefarete, Ur's Venom

-

3.3.14 Nuru, Cunning of Ur

-

3.3.15 Portal of Ma'Atara

-

3.3.16 Rerrkor, Might of Ur

-

3.3.17 Sethorus the Relentless

-

3.3.18 Sharifa the Timeless

-

3.3.19 Skeleton Catapult

-

3.3.20 Sobekh

-

3.3.21 Sphynxia, Ur's Claw

-

3.3.22 Un-Nefer, Curse Apostole

F: Un-Nefer wirkt erfolgreich "Wit's End" und hat genau eine gegnerische Unit mit Curse Token in 8 Zoll. Sie würfelt mit einer (jetzt) Arcane Mastery von 5 das Ergebnis Mastery,Mastery,Inspiration. Un-Nefer möchte nun den Curse-Token des Gegners in 8 Zoll ausgeben, um das Inspiration-Symbol in einen Treffer zu verwandeln. Dadurch würde gleichzeitig die Mastery von 5 auf 4 reduziert. Hat Un-Nefer nun in Summe 2 oder 3 Treffer erzielt?

A: Es werden 3 Treffer erzielt, da die Mastery zu Beginn eines Rolls geprüft wird. Erst nachdem die Attacke abgehandelt ist, wird die Mastery reduziert.

4 Forgotten Empire

4.1 Dragon Empire

4.1.1 Ashigaru

-

4.1.2 Dragon Cavalry

-

4.1.3 General Minamoto

F: Kann man "Sneaky Fox" auf eine Zieleinheit anwenden, die keine INS hat?

A: Nein.

4.1.4 General Yoshimaru

F: Kann man mit "Protector of Cities" oder "Bringer of War" auch 0 INS übertragen, um den jeweils anderen Effekt auszulösen?

A: Ja.

4.1.5 Kimiko

F: Muss es für "Seduction" einen Pfad geben, der das Ziel seine volle Bewegung ausführen lässt.

A: Ja, ansonsten kann die Einheit nicht als Ziel gewählt werden.

4.1.6 Komainu Spearman

-

4.1.7 Lu Quying

F: Wenn "Living Memory" auf einen Verbündeten gewirkt wird, zählt dieses Modell nach Tod dann noch fürs Punkten (bspw. eines Objectives)?

A: Nein, "End of Round"-Effekte treten immer vor dem Scoring in Kraft.

4.1.8 Massashima

-

4.1.9 Nameless Ninja

F: Verhindert "Dancing Dragon" bei gerollten Blanks das Friendly Fire?

A: Nein. Die Blanks zählen trotzdem als "rolled", bevor sie zu Treffern umgewandelt werden und triggern damit das Friendly Fire zusätzlich.

4.1.10 Naru the Exile

-

4.1.11 Scotty Reedashi

-

4.1.12 Senin Hi

-

4.1.13 Shinda on Kirin

-

4.1.14 Takei Ken

-

4.1.15 Vinn-Fo

-

4.1.16 Xianou

-

4.1.17 Yuko

F: Wird Yukos "Pirouette" auch durch Loss of Life (Ruinen, DOT, usw.) ausgelöst?

A: Nein.

4.1.18 Zatoichi

F: Wie verhält sich "Riposte" gegen Angriffe mit *Attack Twice*?

A: Nach jedem einzelnen Swing kann Zatoichi sich dazu entscheiden, für einen INS zu "unterbrechen" und dann ebenfalls mit *Attack Twice* zuschlagen. Dieser so generierte Angriff wird komplett abgehandelt, bevor der ursprüngliche Angreifer seine Sequenz fortsetzt.

4.2 Mythborn Yokai

4.2.1 Hori Mizu

F: Benötigt die Fähigkeit "Tsunami" Sichtlinie, um eine Einheit anzugreifen, die nicht im Gelände steht?

A: Nein. Angriffe und Fähigkeiten mit den Keywords *All*, *AoE*, *Choose* oder *Seeking Attack* benötigen keine Sichtlinie?

F: Kann "Tsunami" Friendly Fire auslösen?

A: Ja. Durch das Keyword Range gelten alle Regeln, die für gewöhnliche Fernkampfattacken auch gelten.

4.2.2 Kappa

-

4.2.3 Karakasa

-

4.2.4 Karyobinga

-

4.2.5 Kitsune

-

4.2.6 Oni

-

4.2.7 Otohime Hariti

F: Kann Otohime während der Yin Phase durch "Magical Weapon" / "Potion of Divinity" Schaden zugefügt werden?

A: Ja.

4.2.8 Raion

F: Kann "Weapon Morphing" anstelle der gewonnenen Attacke nach einem erfolgreichem Charge angewendet werden?

A: Nein.

4.2.9 Takiyasha on Suzaku

-

4.2.10 Tanuki

-

4.2.11 Tatsugaru

F: Tatsugaru hat noch zwei Leben und wird von einer Attacke getötet, die insgesamt fünf Schaden zufügt. Wie viele Dots erhält der Angreifer?

A: Zwei. Es kann nie mehr Schaden zugefügt werden als Lebenspunkte auf der Zieleinheit sind.

4.2.12 Tengu

-

4.2.13 Terracotta Giant

F: Feindliche Einheiten können ein Objective nicht kontrollieren (*claim*), wenn der Terracotta Giant sich auf dem Zielmarker befindet. Kann der Marker denn von feindlichen Einheiten umkämpft (*contested*) werden?

A: Ja.

5 Legion of Death

5.1 Demonic Kingdom

5.1.1 Demon Guard

-

5.1.2 Garoth

F: Kann Garoth statt dem Weakness-Token auch den Status Effekt als INS nutzen?

A: Nein.

5.1.3 Grogo the Crusher

-

5.1.4 Horrid Spirit

F: Ist es richtig, dass Horrid Spirits aufgrund des Designs ihrer Einheitenkarte nur einen Spell pro Aktivierung sprechen können?

A: Ja.

5.1.5 Lilith

-

5.1.6 Lord of Decay

-

5.1.7 Lord of Fury

-

5.1.8 Lord of Ignorance

-

5.1.9 Lord of Lust

-

5.1.10 Lostrotos

-

5.1.11 Menacing Imp

-

5.1.12 Rotling

-

5.2 Gravehaunt Vampires

5.2.1 Bellinde Raveneye

-

5.2.2 Count Sylvan

F: Muss Count Sylvan, wenn er seine Fähigkeit "Recourse" nutzt, nach seinem 12 Zoll Fly mit sich mit der Base komplett in der Aufstellungszone befinden?

A: Nein, es genügt, wenn die Base nach dem Fly die Aufstellungszone nur berührt, da es sich technisch nicht mehr um einen Deploy handelt.

5.2.3 Dreadbaron Covinus

-

5.2.4 Duke Magnus Pureblood

-

5.2.5 Flesh Ripper

-

5.2.6 Lucien the Necromancer

-

5.2.7 Marquis Immortale

-

5.2.8 Mathilde LaCroix

F: Wenn eine Einheit mit "Curse of Mysery" belegt ist und in einem Angriff INS ausgibt um Würfel auf Treffer zu drehen, wird dann auch schon die Mastery für den erhaltenen Weakness-Token gesenkt?

A: Nein. Die Reduzierung durch Weakness greift erst, nachdem der Angriffswurf abgeschlossen ist.

5.2.9 The Bonekeeper

F: Gewährt "Cryptic Ward" zusätzliche Würfel, wenn der Bonekeeper durch beispielsweise "Iron Melt" angegriffen wird?

A: Nein, "Cryptic Ward" greift erst beim Verteidigungswurf, nachdem die Anzahl der Angriffswürfel bereits und der anschließenden Hits bereits bestimmt ist.

5.2.10 The Silent One

-

5.2.11 Vivienne Lacroix

-

5.2.12 Zombie

-

5.3 Undead Dominion

5.3.1 Baaldur the Eternal

F: Kann eine gegnerische Einheit, die mit "Mind Control" kontrolliert wird, zwischen Charge und Free Attack eine Potion oder Effortless Ability nutzen?

A: Nein, es gelten für die kontrollierte Einheit nur ihre passiven Fähigkeiten sowie der Race Trait (nicht aber der Line Trait). Wenn es durch eine passive Fähigkeit dazu kommt, dass eine neue

Einheit beschworen wird, ist immer noch *der Besitzer* der beschworenen Einheit derjenige, der diese Einheit auch kontrolliert.

Auch haben passive Fähigkeiten anderer Einheiten (wie Auren) keine Wirkung auf die kontrollierte Einheit, da diese zwar in dem Moment vom gleichen Spieler kontrolliert werden, jedoch nicht als Verbündete (*allied*) zählen.

5.3.2 Bellog

-

5.3.3 Deadslash

F: Wenn Deadslash "Sicklestorm" aktiviert und mehrere gegnerische Support-Turns in 8 Zoll beendet, bekommt er dann für jeden Support die Ranged Attack?

A: Ja. Man unterscheidet Zug = Turn und Aktivierung = Activation. Eine Support-Aktivierungen kann mehrere Züge beinhalten.

5.3.4 Devlin the Skullrider

F: Erzeugt ein natürlich geworfener Skull durch "Grin Reaper" auch zwei kritische Treffer?

A: Ja.

F: Erzeugt ein rerolled Skull durch "Grin Reaper" zwei normale Treffer (ohne Krit)?

A: Ja.

5.3.5 Dominion Archer

-

5.3.6 Maximus the Kingslayer

-

5.3.7 Runn the Hellshot

F: Runn trifft mit seinem "Spectral Arrow" (Piercing Shot) drei Ziele. Er würfelt gegen das erste (man startet immer mit dem zum Angreifer nächsten Modell) und erlangt direkt einen Kill.

Bekommt er dann für die nächsten beiden Ziele (noch in der gleichen Attack Action) bereits den Bonus durch "Soul Collector"?

A: Ja.

5.3.8 Soul Harvester

-

6 Noble Alliance

6.1 Griffon Knights

6.1.1 Conrad Kriegsbringer

-

6.1.2 Halberdier

-

6.1.3 Hyacinth De Obertone

-

6.1.4 Jurgen Redgreif

-

6.1.5 Kaiser von Blutfeld

-

6.1.6 Kardinal Lightwelle

-

6.1.7 Longbowman

F: Kann "Strong Draw" genutzt werden, wenn man bereits nur einen Würfel zur Verfügung hat in einer Range Attack?

A: Nein.

6.1.8 Lord Hohenfang

-

6.1.9 Mordred Sunhimmel

-

6.1.10 Oaken Ballista

-

6.1.11 Otto Sternpath

-

6.1.12 Reiner Schattenblade

F: Wenn Reiner durch "Shadow Path" eine "Backstab"-Attacke erhält, muss er dann für diesen Angriff einen INS bezahlen?

A: Ja, siehe "Gained Actions" im Rulebook.

6.1.13 Sir Conan's Troupe

-

6.1.14 Trebouchet

-

6.2 Redleaf Elves

6.2.1 Bramblehive

-

6.2.2 Elesar Painsinger

-

6.2.3 Elora Shumigrai

-

6.2.4 Galrod Allfather

-

6.2.5 Immeril Mistveil

F: Kann ich Mistwood Sickle als Angriff ansagen, wenn ich nicht im Nahkampf bin, aber ein gegnerisches Ziel in 4 Zoll habe?

A: Nein.

6.2.6 Inu Woodwhisper

F: Wirkt der Effekt von "Divination" über das Ende einer Spielrunde hinaus?

A: Ja.

F: Kann Inu mit dem zweiten Satz von "Link of Life" die Einheit heilen, die bereits im ersten Satz schon als Ziel gewählt wurde?

A: Inu heilt mit "Link of Life" eine mit Einheit in 8 und darf dann in einem Umkreis von 4 Zoll zwei Einheiten wählen, die *zueinander* verschieden sein müssen, nicht aber zum Ziel, welches zuerst geheilt wurde. (Es ist nicht explizit "...two *other* different allies..." geschrieben.)

6.2.7 Leogwyn The Zenith

F: Kann mit "Infallibility" auch ein Geländetest wiederholt werden?

A: Ja.

6.2.8 Leothar Highfoot

-

6.2.9 Linessa Waterfront

-

6.2.10 Lion Whiteclaw

-

6.2.11 Mossheart Elderclaw

-

6.2.12 Oakthrone

-

6.2.13 Paradash Sundrop

-

6.2.14 Primewood

-

6.2.15 Radran Stonekeeper

-

6.2.16 Shadowroot

F: Wie ist in "Vine Barrage" das Wort *different* gemeint?

A: Shadowroot benötigt drei unterschiedliche Treemen um auf die maximale Anzahl von drei Attacken zu kommen, kann dabei aber auch sich selbst als einen davon wählen.

6.2.17 Tephyr Oldstorm

-

6.2.18 Thalion Leafguard

-

6.2.19 Tharondor

-

6.2.20 Ursarin Ironleaf

-

6.2.21 Wood Spirit

-

6.2.22 Zendir Shumigrai

-

6.3 Wildwood Brotherhood

6.3.0. Race / Line Trait

F: Eine Einheit mit DOT führt das Ritual (Zealot) durch. Kann der DOT abgeworfen werden?

A: Der DOT kann nicht durch eine Aktion abgeworfen werden, es wird jedoch am Ende der Aktivierung ganz normal gewürfelt, ob der DOT-Token runtergenommen wird oder Schaden verursacht.

F: Kann eine Einheit mit "Stun"-Token das Ritual durchführen?

A: Nein, da bereits eine Aktion als verbraucht gilt, sobald die Einheit aktiviert wird. Man kann natürlich weiterhin den Blessed Token durch Aktivierung/Fähigkeiten anderer Einheiten (Dame Elandriel als Beispiel) erhalten.

6.3.1 Archmage Camelothar

-

6.3.2 Cedric Greenwood

-

6.3.3 Dame Elandriel

F: Kann Dame Elandriel "Righteous Retaliation" anwenden, selbst wenn aller Schaden umgeleitet wird.

A: Ja.

F: Gilt für einen Verbündeten, auf den Schaden umgeleitet wird, dass er Schaden aus einer Attacke erhalten hat (*received damage from an attack*)?

A: Nein.

6.3.4 Ezekiel

-

6.3.5 Girflet the Adept

F: Kann Girflet den gleichen Zauber zweimal in einer Magic Action wirken, wenn er sich diesen von verschiedenen Verbündeten kopiert?

A: Nein.

6.3.6 Hoggs the Rampager

-

6.3.7 Kathrina Bright

-

6.3.8 Lady Liliana

-

6.3.9 Miraluna Nightquill

-

6.3.10 Praetor Naturalus

F: Mit wie vielen Lebenspunkten verbleibt mein Ziel, das ich mit dem "Ancient Swing" eigentlich vom Spielfeld entfernen würde, während Praetor aber das Blessing hat?

A: Genau 1 Lebenspunkt.

6.3.11 Sanctum Crusader

-

6.3.12 Suri, Maleficent Omen

-

6.3.13 Terminus the Grim

-

7 Savage Tribes

7.1 Blackland Orcs

7.1.1 Brougha

F: Erhält Brougha Lebenspunkte durch "Absorbtion", bevor der Schaden verrechnet wird?

A: Ja.

7.1.2 Bul'Dharan

-

7.1.3 Krul Knurr

-

7.1.4 Orc Grunt

-

7.1.5 Shara Starkfang

-

7.1.6 Shu'Var

-

7.1.7 Yaa Crashah

-

7.2 Jurassic Amazons

7.2.1 Apexalcan

F: Wenn Apexalcan einen Charge-Test automatisch besteht, wie muss er dann in den Nahkampf platziert werden?

A: Auch wenn Apexalcan automatisch den Test besteht, muss vorab die Schwierigkeit des Charges bestimmt werden, wodurch dann auch festgelegt wird, wie Apexalcan nach dem erfolgreichen Charge platziert werden kann bzw. muss.

7.2.2 Ava Serpentmage

F: Kann Snakeform auch auf impassable Terrain angewendet werden?

A: Ja.

7.2.3 Brutosaur Rider

-

7.2.4 Carnina Sabertooth

-

7.2.5 Coyotla Archhuntress

-

7.2.6 Guatezuma

-

7.2.7 Heir of Kong

-

7.2.8 Itza Totemwielder

-

7.2.9 Jurassica Chargeleader

F: Wie wirkt sich "Permanent Injury" auf eine gegnerische Einheit aus, wenn Jurassica einen Stun-Token wählt?

A: Die Einheit verliert in jeder Aktivierung eine Aktion bis zum Ende des Spiels.

F: Wie wirkt sich "Permanent Injury" auf eine gegnerische Einheit aus, wenn Jurassica einen DOT-Token wählt?

A: Die Einheit kann den DOT-Token bis zum Ende des Spiels nicht durch eine Aktion entfernen. Beim Wurf am Ende einer Aktivierung erhält sie bei 5-6 keinen Schaden durch den DOT, aber er wird dennoch nicht entfernt.

7.2.10 Raptor

-

7.2.11 Skyhuani Windstopper

-

7.2.12 Slanita Tempestborn

-

7.2.13 Talia Feathermage

-

7.2.14 Tayanna Serpentguard

F: Welchen Pfad muss Tyanna wählen, wenn "Bodyguard" ausgelöst wird?

A: Sie kann jeden gültigen Pfad nehmen, muss die Bewegung aber in Base-Kontakt mit der verbündeten Einheit beenden, die gecharged wird.

7.2.15 Yaxi Itzamna

-

7.2.16 Zanya Pathfinder

-

7.3 Roaming Barbarians

7.3.1 Bjorn

-

7.3.2 Elkmar the Calm

-

7.3.3 Erik

-

7.3.4 Furiana

-

7.3.5 Grizz the Hungry

-

7.3.6 Gyrtos

F: Verliert Gyrtos seine +1 Melee Mastery für genau die Attacke, für die er seine Rage aufbraucht?

A: Nein. Der Rage Token wird erst entfernt, nachdem seine Attacke komplett abgehandelt wurde.

7.3.7 Martha Bogmaiden

-

7.3.8 Olaf

-

7.3.9 Queen Vindicta

F: Kann Queen Vindicta mit einer "Potion of Balance" trotzdem einen Easy Charge durchführen.

A: Nein. Potions haben dieselbe Priorität wie Fähigkeiten von Einheiten. Bei Easy vs (very) Hard Charge setzt sich immer die "Erschwerung" durch.

7.3.10 Roogarin

-

7.3.11 Tahnar

-

8 Steamforge City

8.1 Metalbeard Dwarves

8.1.1 Ancient Forge

-

8.1.2 Duri Hillhorn

F: Kann mein Gegner eine "Charm of Cleanse" nutzen, um zu verhindern, dass Duri aus dem Nahkampf "raus chargen" kann?

A: Sobald der Charge einmal angesagt ist, nicht mehr.

8.1.3 Dwarf Ranger

-

8.1.4 Gargy Dragonsmith

-

8.1.5 Gorin Thunderclap

F: Mit wie vielen Schilden beginnt Gorin das Spiel, wenn er vom Line Bonus profitiert?

A: 1 Schild.

8.1.6 Grimron Hammerhand

-

8.1.7 Iro & Kez

-

8.1.8 Lord Gemalin

-

8.2. Tinkering Gnomes

8.2.1 Corx in Gyrocopter

-

8.2.2 Hulga in Drillmeister

-

8.2.3 Jinxie McFizzle

-

8.2.4 Oru & Nini in Walker

-

8.2.5 Rubblix the Fixer

-

8.2.6 Valtix in Octosuit

-

8.2.7 Vesper the Sniper

F: Müssen alle Boni für Vesper unterschiedlich sein? Also auch diejenigen, die durch "Hunt" oder auf halber Reichweite hinzukommen?

A: Ja.

8.2.8 Xaron in Steambot

-

8.2.9 XPV-300

-

8.2.10 XVP-100

F: Wird "Lock 'n' Load" für jede Kope einer XVP-100 ausgeführt? Hat dabei jede kopie ihren eigenen Marker "Target Lock"-Token?

A: Ja. Jeder Token ist dabei genau einem XVP eindeutig und allein zugeordnet.

8.2.11 Zark on Wroomba

-

8.3. Vampire Hunters

8.3.1 Aren Gracht

F: Generiert Aren Gracht einen INS zu Beginn der ersten Runde, auch wenn sie nicht auf dem Spielfeld ist?

A: Ja.

8.3.2 Comandante Giraldez

-

8.3.3 Comisario Lao Perez

F: Kann eine Einheit, die von der Fähigkeit "Book of Dissenters" gewählt wurde, von Mana Burn oder Mana Focus betroffen sein?

A: Nein.

8.3.4 Doktor von Zeiter

-

8.3.5 Don Carreras

-

8.3.6 Gertha Broog

F: Werden die Würfel für "Penance" einzeln und nacheinander geworfen?

A: Ja. Die Sequenz endet, wenn das Ziel stirbt.

8.3.7 Grand Inquisitor Ramirez

F: "Holy Tribunal" - Kann eine Einheit ohne INS die Option wählen, einen INS zu verlieren?

A: Nein.

8.3.8 Gunther Rivoha

-

8.3.9 Hilde Robben

-

8.3.10 Hugo Braav

-

8.3.11 Inquisidora Sol Fuentes

-

8.3.12 Klara Nacht

-

8.3.13 Leander Zwart

F: Kann Leander mit "Essence Reaper" einen Spell wirken, den er bereits gewirkt hat.

A: Ja, da die Restriktion sich nur auf Spells innerhalb einer Magie-Aktion beschränkt. Ausnahme sind dabei Spells aus den Schools of Magic, da diese per Grundregeln nur einmal pro Runde gewirkt werden können.

8.3.14 Markus Braav

-

8.3.15 Padre Averno

-

8.3.16 Penitente Muerticio

F: "Tools of Torture" - Kann eine Einheit wählen, alle INS zu übertragen, wenn sie keine INS hat?

A. Ja.

8.3.17 Reina Isabella la Sabia

-

8.3.18 Rotkäppchen

-

8.3.19 Sister of Penance

-

8.3.20 Stone Gargoyle

-

8.3.21 Vladimir Tytanow

-

9 Sonstiges

9.1 Mercenaries

9.1.1 Blaze the Exile

-

9.1.2 Cursed Djinn

-

9.1.3 Fallen Goblin

-

9.1.4 Gertha Broog

F: Werden die Würfel für "Penance" einzeln und nacheinander geworfen?

A: Ja. Die Sequenz endet, wenn das Ziel stirbt.

9.1.5 Hadri Ironmage

-

9.1.6 Kim Kuchi

-

9.1.7 Moch-UI Karv

-

9.1.8 Murraga the Cruel

-

9.1.9 Pristinus Silvermane

-

9.1.10 Sayl the Drowner

-

9.1.11 Sha'Ssar The Focused

-

9.1.12 Tesla Arcane Engineer

Siehe FAQ Bloodfields.net (Quickroster)

9.1.13 Valkyrie

-

9.1.14 Voltaris

-

9.1.15 Warmachine: Ballista

-

9.1.16 Warmachine: Cannon

-

9.1.17 Warmachine: Catapult

-

9.1.18 Warmachine: Minigun

-

9.2 Allgemeine Fragen

9.2.1 Receiving Hits

F: Wenn ich durch eine gegnerische Fähigkeit Treffer erhalte ("Receive Hits"), während ich in passierbarem Gelände stehe, erhalte ich dann Cover?

A: Nein. Erhaltene Treffer zählen weder als Nah- noch als Fernkampf. So dürfen sich z.B. Warmachines gegen diese Art von Treffern verteidigen.

F: Wenn ich durch eine gegnerische Fähigkeit Treffer erhalte ("Receive Hits"), habe ich dann mit Einheiten wie Slazgar oder Ya Crasha Rerolls, obwohl es sich technisch nicht um einen Angriff gegen sie handelt?

A: Ja, die Einheiten profitieren trotzdem in der Verteidigung von den Rerolls, da sie dennoch einen Defense Roll performen.

9.2.2 Magic Weapon

F: Was bedeutet das Keyword "Magic Weapon".

A: Magic Weapon gibt einem Angriff das Keyword "Magic Attack", ohne dass ein Magie-Test absolviert werden muss. Dies hat z.B. Einfluss, wenn Einheiten nur durch Magic Attacks verwundet werden können (z. B. Otohime).

9.2.3 Twilight Shroud vs. AoE

F: Twilight Shroud (School of Protection) verhindert, dass meine Einheit von Magic Spells "targeted" werden kann. Mein Gegner wirkt einen Zauber mit Keyword AoE. Wird meine Einheit getroffen?

A: Ja, da Angriffe mit AoE laut Regelwerk ohne "target" funktionieren.

9.2.4. Mistform vs. Beastshape Line Bonus und ähnliche Effekte

F: Meine Einheit hat bereits einen Schadenspunkt und ist durch Mistform geschützt, so dass die Charges gegen sie "very hard" sind. Die Einheit die den Charge performt, profitiert jedoch vom Beastshape Tribe Line Bonus, der besagt, dass die Einheit immer einen "easy Charge Test" ausführt. Ist der Test nun very hard oder easy?

A: Der Test ist "very hard". Generell gilt, dass die Negation bzw. die Erschwerung sich durchsetzt, wenn sich zwei Fähigkeiten widersprechen. Dies gilt z. B. auch für das Szenario "always has cover" vs. "ignores cover".

9.2.5 Treat vs Changed

F: Was ist der Unterschied zwischen "Treat Dice" und "Change Dice"?

A: Beim Wording "Treat Dice as..." wird generell angenommen, dass das Ergebnis als solches gewürfelt wurde anstatt das tatsächlich geworfene Ergebnis, während bei "Change Dice to ..." tatsächlich das Ergebnis "gedreht" werden muss, bevor das Endresultat steht. Das hat z. B. Einfluss auf Einheiten mit Fähigkeiten wie "Inspire result cannot be changed to hits", die vom Wording "treat inspire results as hits" umgangen würden.

9.2.6 Seeking Attack und Cover

F: Kann ich gegen Seeking Attack von Cover profitieren, wenn die Luftlinie zwischen Angreifer und Ziel durch oder in passierbares Gelände gezogen wird?

A: Ja.

9.2.7 Stun-Token und Gained Actions

F: Eine Einheit von mir hat einen Stun-Token und erhält durch die Fähigkeit einer verbündeten Einheit eine freie (Attack/Charge/Move)-Aktion. Was passiert dann?

A: Die Einheit wirft den Stun-Token ab und die frei Aktion verfällt. Wichtig ist dabei, dass es sich explizit um eine erhaltene Action handeln muss. Beispielsweise würde "Gain a Basic Attack" den Token *nicht* runternehmen und stattdessen den Angriff durchführen lassen, während "Gain an Attack Action" den Stun-Token entfernen würde.

9.2.8 Schaden über den Tod hinaus

F: Kann eine Einheit aus einer Attacke gegen sie mehr Schaden erhalten als sie noch verbleibende Leben hat?

A: Nein.

9.2.9 Scoring bei Verlusten durch eigene Handlung

F: Wenn ich eine meiner Einheiten durch eine eigene Aktion verliere - beispielsweise durch opfern für eine meiner Fähigkeiten oder Schaden durch Eigenbeschuss - bekommt mein Gegner dann die Punkte dafür?

A: Ja, dein Gegner erhält die Bloodpoints auch für diejenigen Einheiten, die nicht "durch seine Hand" gestorben sind. Jedoch wird in solchen Fällen weder First Blood noch Last Blood ausgelöst, da hierfür eine Einheit aktiv durch eine gegnerische Fähigkeit oder einen Angriff zerstört werden muss. Champion Slayer hingegen wird gepunktet, da es sich um einen Check am Ende des Spiels handelt.

Entsprechendes gilt im Übrigen auch für Tod durch neutrale Elemente im Spielen (wie z.B. Ruinen).

9.3 Spezielle Interaktionen zweier Einheiten

9.3.1 Baaldurs Mind Consume vs. Kha'Barak

F: Mein Baaldur the Eternal tötet den Kha'Barak meines Gegners, der den dann erzwungenen Moraltest nicht besteht und unter meine Kontrolle gerät. Er schafft den Charge in die nächste Einheit und beschwört ein Ancestral Skeleton. Wer kontrolliert das Skelett?

A: Das Skelett wird beschworen, aber von dem Spieler kontrolliert, der auch die Gods of Sun and Sands kontrolliert.

9.3.2 Jurassica vs. Inu Woodwhisperer

F: Jurassica Chargeleader kann immer wählen, zuerst aktiviert zu werden. Mein Gegner wirkt mit Inu Woodwhisperer am Ende der Runde - als letzte Aktivierung - Divination auf meinen Raptor, den ich dadurch in der nächsten Runde zuerst aktivieren muss. Kann ich dennoch Jurassica als erstes aktivieren?

A: Es kommt drauf an. Wenn die Amazonen Startspieler sind, müssen sie den Raptor erst aktivieren, weil das Wording in Divination "must activate that enemy if possible" lautet. Andersrum kann Jurassica dadurch aber dann zuerst aktiviert werden, wenn die Amazonen nicht Startspieler sind.