

## Seite 101

**Kampfergebnisbonus:** Ändere den Eintrag wie folgt:

det, kann eine Einheit mit Geschlossenen Rängen mit einer Einheitenstärke von 10 oder mehr einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt erhalten (Seite 151).“

## Seite 107

**Magiewirbel:** Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:

Manche Magiewirbel bewegen sich zu Beginn jedes Zuges, oft durch Abweichen. Sollte ein Magiewirbel eine solche Bewegung über einer Einheit beenden, bewege ihn die geringstmögliche Entfernung in beliebiger Richtung, sodass er auf dem Schlachtfeld platziert werden kann, ohne die Bases etwaiger Modelle zu berühren.

## Seite 108

**Zauber wirken:** Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts, nach den Stichpunkten, wie folgt:

Ein Zauberer kann pro Zug eine Anzahl Zauber entsprechend seiner Magiestufe wirken, aber dabei jeden seiner Zauber nur ein- mal pro Zug.

**Zauberwurf, Zauberergebnis und Zauberwert:** Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:

Die Magiestufe des zaubernden Zauberers wird dann durch 2 dividiert (Brüche aufrunden) und auf das Würfergebnis addiert, sodass du ein „Zauberergebnis“ erhältst. Wenn zum Beispiel ein Zauberer der Stufe 2 beim Zauberwurf eine 1 und eine 6 gewürfelt hat, wäre das Zauberergebnis insgesamt 8 ( $1+6 = 7$  für den Zauberwurf, plus 1 für die Magiestufe des Zauberers dividiert durch 2).

## Seite 109

**8-9, Mühsam gebundene Mächte:** Ändere den letzten Satz wie folgt:

Bannversuchen mit seinem Zauberwert), doch der Zauberer kann für den restlichen Zug keine Zauber mehr zu wirken versuchen.

## Seite 110

**Zauberbann:** Ändere den zweiten Abschnitt, nach den Stichpunkten, wie folgt:

Zauberer, die fliehen oder sich nicht auf dem Schlachtfeld befinden, können nicht gewählt werden. Zauberer, die in den Nahkampf verwickelt sind, können nur gewählt werden, um Zauber zu bannen, die sie oder ihre Einheit als Ziel haben.

**Bannwurf und Bannergebnis:** Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts wie folgt:

Wenn du einen Zauberbann versuchst, wird der Bannwurf modifiziert, indem du die Magiestufe des Zauberers dividiert durch 2 (Brüche aufrunden) auf das Ergebnis addiert, um ein „Bannergebnis“ zu erhalten.

## Seite 111

**„Bleibt im Spiel“-Zauber bannen:** Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

bannen. Um dies zu tun, kannst du entweder einen Schicksalsbann oder einen Zauberbann versuchen (Letzteres nur, sofern der Zauberer, der den Bannversuch unternimmt, sich in Bannreichweite um den Zauberer befindet, der den Zauber gewirkt hat, oder im Falle eines Magiewirbels in Reichweite um die Schablone, die den Zauber darstellt).

## Seite 141

**Rettungswürfe:** Ändere den Eintrag wie folgt:

(beim Schneiden rechts vom Absatz einen halben cm dranlassen)

Ein Rettungswurf stellt einen irgendwie gearteten magischen Schutz dar. Rettungswürfe werden ausgeführt wie Rüstungswürfe, indem ein W6 geworfen und das Ergebnis mit dem „Rettungswert“ verglichen wird. Der Rettungswert eines Rettungswurfs wird immer in der Beschreibung des Gegenstandes, der ihn gewährt, angegeben, oder in einer Sonderregel. Regeln, die Rüstungswerte betreffen, betreffen Rettungswerte nicht, sofern nicht anders angegeben.

## Seite 145

**Das kämpfende Glied:** Ändere den Eintrag wie folgt:

**Das kämpfende Glied:** Wenn zwei feindliche Einheiten miteinander in den Nahkampf verwickelt sind, wird jeder Rang aus Modellen (ob Glied oder Reihe), in dem mindestens ein Modell in Basekontakt mit dem Feind ist, als „kämpfendes Glied“ bezeichnet. Jedes Modell in einem kämpfenden Glied und innerhalb von einer Anzahl Zoll gleich seinem Bewegungswert um die feindliche Einheit kann kämpfen. Dies stellt dar, wie Modelle sich dem Feind nähern.

**Unterstützungsattacken:** Ändere den Eintrag wie folgt:

**Unterstützungsattacke:** Modelle, deren Waffen ihnen das Ausführen einer „Unterstützungsattacke“ erlauben, können dies tun, wenn sie sich im Glied oder der Reihe direkt hinter dem kämpfenden Glied ihrer Einheit und innerhalb von einer Anzahl Zoll gleich ihrem Bewegungswert um die feindliche Einheit befinden. Unterstützungsattacken können jedoch nicht über Flanke oder Rücken einer Einheit ausgeführt werden, und auch nicht von einem Modell, das selbst Teil eines kämpfenden Glieds ist.

## Seite 146

**Angreifende Einheiten:** Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

verwundbare Flanke oder gar in den Rücken gelingt. Um dies darzustellen, erhalten die Modelle einen Modifikator auf ihren Initiativwert während der Nahkampfphase eines Zugs, in dem sie angegriffen haben (bis zu einem Max. von 10):



#### Seite 161

**Schwere Verluste:** Ändere den ersten Absatz wie folgt:

**Schwere Verluste:** Wenn eine Einheit während einer einzelnen Phase mit Ausnahme der Nahkampfphase mehr als ein Viertel (25%) der Modelle verliert, die sie zu Beginn jener Phase hatte, muss sie einen Paniktest ausführen.

#### Seite 166

**Aufpralltreffer (X):** Ändere den zweiten Satz von „Aufpralltreffer abhandeln“ wie folgt:

pralltreffer werden gegen die angegriffene Einheit abgehandelt, wenn der Nahkampf während Schritt 1.1. der Unterphase „Nahkampf wählen und austragen“ gewählt wird, bevor Herausforderungen ausgesprochen werden. Sie treffen automatisch und verwenden die unmodifizierte Stärke des Modells, das sie ausführt.

#### Seite 167

**Ausweichen:** Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

Einmal pro Zug, wenn eine Einheit, in der die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat, während der feindlichen Fernkampfphase als Ziel angesagt wird, kann sie entscheiden, den geordneten Rückzug anzutreten, und flieht dann direkt weg von der feindlichen Einheit, die auf sie schießt. Hat diese Einheit ihre Bewegung abgeschlossen, kann die feindliche Einheit ihren Beschuss wie angesagt fortsetzen.

#### Seite 167

**Blödsinn:** Ändere den ersten Abschnitt und die Aufzählungspunkte wie folgt:

Solange sie nicht flieht oder in den Nahkampf verwickelt ist, muss eine Einheit mit dieser Sonderregel zu Beginn der Unterphase „Beginn des Zuges“ jedes ihrer Züge mittels eines Moralwerttests testen, ob sie blödsinnig ist. Misslingt dieser Test, ist die Einheit bis zur nächsten Unterphase „Beginn des Zuges“ *blödsinnig*. Eine blödsinnige Einheit:

- kann sich nicht bewegen (außer, um zu fliehen).
- kann nicht schießen oder Zauber wirken.
- kann keinen Zauberbann versuchen.
- muss die Angriffsreaktion „Halten“ wählen, wenn sie von einer feindlichen Einheit angegriffen wird.

#### Seite 168

**Fliegen (X):** Ändere den ersten Absatz der Regel wie folgt:

Außer wenn es nachrückt oder verfolgt, kann ein Modell mit dieser Sonderregel, wenn es sich bewegt, entscheiden zu fliegen, statt sich normal am Boden zu bewegen. Wenn ein Modell fliegt, verwendet es einen speziellen „Flugbewegungswert“, der in den Klammern nach dem Namen der Sonderregel angegeben ist (hier als „X“ angegeben). Modelle, die entscheiden, sich fliegend zu bewegen:

---

Beim Schneiden Leerzeile unter dem obigen Absatz lassen

#### Seite 170

**Gifattacken:** Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

Wenn ein Modell mit Gifattacken bei einem Trefferwurf eine natürliche 6 erzielt, darf es einen Modifikator von +2 auf den Verwundungswurf für jenen Trefferwurf addieren. Wenn

#### Seite 170

**Großes Ziel:** Ändere die Regel wie folgt:

Zwei Möglichkeiten: Entweder Du klebst nur den Regelteil unter der Überschrift „Großes Ziel“ ein und überklebst den Flufftext „Monströse Kreaturen ragen hoch...“ oder Du klebst es so ein, dass der ganze Block einfach etwas weiter oben anfängt.

#### Großes Ziel

*Monströse Kreaturen ragen hoch über dem Schlachtfeld auf und sind über große Entfernungen hinweg sichtbar.*

Große Ziele profitieren nicht von halber oder ganzer Deckung. Außerdem kann eine Einheit eine Sichtlinie auf ein Großes Ziel über oder durch eine andere Einheit ziehen und umgekehrt, sofern jene Einheit nicht auch ein Großes Ziel ist. Zusätzlich kann eine Einheit, die auf ein Großes Ziel schießt, dies mit einem zusätzlichen Glied tun. Beispielsweise kann eine mit Armbrüsten bewaffnete Einheit mit ihren ersten zwei Gliedern schießen, wenn sie auf ein Großes Ziel schießt, oder mit ihren ersten drei Gliedern, wenn sie außerdem auf einem Hügel steht.

#### Seite 172

**Kriegerschar:** Ändere den zweiten Satz der Regel wie folgt:

*Kriegerschar* kann diesen Moralwert-Modifikator jedoch nicht beim Ausführen eines Zurückhaltungstests verwenden oder wenn sie *ungestüm* ist, wenn sie testet, ob sie einen Angriff ansagen muss oder normal handeln kann. Wenn sie diese Sonderregel hat, kann sie außerdem Angriffswürfe wiederholen.

#### Seite 173

**Monstertreiber:** Ändere den dritten Satz des zweiten Absatzes der Regel zu:

Wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-4 verliert das Monster einen Lebenspunkt, bei einem Ergebnis von 5+ wird stattdessen ein Treiber entfernt. Falls das Monster aus dem Spiel entfernt wird, werden auch seine Treiber entfernt.



#### Seite 174

**Raserei:** Ändere den ersten Abschnitt der Regel wie folgt:

Während eines Zugs, in dem es eine Angriffs-  
bewegung ausgeführt hat, oder während des Zuges,  
nachdem es nachgerückt ist, hat ein *rasendes*  
Modell einen Modifikator von +1 auf seinen  
Attackenwert. Dieser Modifikator gilt nicht für das  
Reittier des Modells (im Falle eines Kavallerie-  
Modells), die Zugtiere (im Falle eines Streitwagens)  
oder für seinen Reiter (im Falle eines Monsters).

**Regeneration (X):** Ändere die Regel wie folgt:

Unmittelbar, nachdem ein Lebenspunkt verloren ist, aber  
bevor Modelle mit null verbleibenden Lebenspunkten aus  
dem Spiel entfernt werden, kann ein Modell mit dieser  
Sonderregel einen „Regenerationswurf“ ausführen,  
indem es einen W6 wirft und das Ergebnis mit seinem  
„Regenerationswert“ vergleicht, der in Klammern hinter  
dem Namen dieser Sonderregel (hier angegeben als X+)  
angegeben ist. Ist der Regenerationswurf gleich hoch oder  
höher als der Regenerationswert des Modells, erhält es  
den verlorenen Lebenspunkt zurück, jedoch zählt er noch  
für die Kampfergebnisberechnung. Regeln, die  
Rüstungswerte betreffen, betreffen Regenerationswerte  
nicht, sofern nicht anders angegeben.

#### Seite 175

**Schießen und Verschwinden:** Ändere den  
ersten Absatz der Regel wie folgt:

Wenn die Mehrheit der Modelle einer mit  
Fernkampfwaffen ausgerüsteten Einheit diese  
Sonderregel hat, kann sie „Schießen und  
Verschwinden“ als Angriffsreaktion ansagen:

#### Seite 176

**Schnelle Bewegung:** Ändere die Regel wie folgt:

Eine Einheit, die vollständig aus Modellen mit dieser Sonderregel  
besteht, erhöht ihre maximal mögliche Angriffsreichweite um 3 Zoll  
und darf, bevor sie einen Angriffs-, Flucht- oder Verfolgungswurf  
ausführt, einen Modifikator von +W6 auf das Ergebnis anwenden.

#### Seite 176

**Stampfattacken (X):** Ändere den zweiten Satz von „Stampfattacken  
abhandeln“ wie folgt:

Stampfattacken sind Attacken, die im Nahkampf zuletzt ausgeführt  
werden müssen, nachdem alle anderen Attacken ausgeführt wurden,  
einschließlich Attacken mit Initiative 1. Sie treffen automatisch und  
verwenden die unmodifizierte Stärke des ausführenden Modells.

#### Seite 177

**Streitwagengarde:** Ändere den ersten Satz der Regel wie folgt:

Befreundete Modelle, deren Truppentyp ‚Streitwagen‘ ist, können eine Sicht-  
linie über oder durch Modelle mit dieser Sonderregel ziehen und können sich  
durch befreundete Einheiten bewegen, wenn jene sich in Lockerer Formation  
befinden und die Mehrheit der Modelle diese Sonderregel hat. Wenn die Be-

**Ungestüm:** Ändere die Regel wie folgt:

Wenn während der Unterphase „Angriffe ansagen und An-  
griffsreaktionen“ eine Einheit, die mindestens ein *ungestümes* Modell  
enthält, infrage kommt, einen Angriff anzusagen, muss sie einen  
Moralwerttest ausführen. Misslingt jener Test, muss die Einheit einen  
Angriff ansagen. Gelingt der Test, darf die Einheit wie üblich handeln.

#### Seite 179:

**Vorhut:** Füge am Ende des zweiten Abschnitts folgendes hinzu:

anderwürfeln gewonnen hat. Einheiten, die eine Vorhutbewegung  
ausführen, können in ihrem ersten Zug keinen Angriff ansagen.

#### Seite 180

**Zufällige Bewegung:** Ändere den dritten Satz des ersten Absatzes der  
Regel zu:

2W6). Wenn ein Modell mit dieser Sonderregel sich bewegt, würfelfst  
du seine maximale Bewegung aus.

---

**Beim Schneiden Leerzeile unter dem obigen Absatz lassen**

#### Seite 183

**Schnelles Wenden:** Ändere den Eintrag wie folgt:

**Schnelles Wenden:** Eine Einheit mit Offenen Rängen,  
die nicht marschiert ist, kann sich um bis zu 90° auf  
der Stelle um ihr eigenes Zentrum drehen, um ihre  
Ausrichtung zu ändern, nachdem sie sich während  
der Unterphase „Restliche Bewegungen“ bewegt hat.

#### Seite 185

**Plänkler im Nahkampf:** Ändere den zweiten Abschnitt wie folgt:

Plänkler behalten diese geschlossene Formation bei, bis der Nahkampf  
beendet ist (also bis sie am Ende einer Nahkampfphase nicht mehr mit einem  
Feind in den Nahkampf verwickelt sind). Zu diesem Zeitpunkt müssen die  
Modelle sich trennen und die geringstmögliche Entfernung bewegen, um  
wieder Lockere Formation einzunehmen.



Hier bleibt aufgrund der Änderungen im ersten Absatz plus dem Anhängen eines Satzes an den zweiten Absatz nur die Möglichkeit, den ganzen Block zu überkleben.

Seite 186

**Plänkler und Angriffe:** Ändere den ersten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

**Plänkler und Angriffe:**

Eine Plänklereinheit darf eine feindliche Einheit angreifen, die für mehr als die Hälfte (50 %) ihrer Modelle sichtbar ist, wenn Angriffe angesagt werden. Es wird wie gewöhnlich bestimmt, in welchen Bereich der feindlichen Einheit der Angriff erfolgt.

Wenn eine Einheit aus Plänklern angreift, bewegt sich jedes Modell einzeln, beginnend mit dem Modell, das sich dem Angriffsziel am nächsten befindet, wie in Abb. 186.1 ersichtlich. Jedes Modell bewegt sich so direkt wie möglich auf das Angriffsziel zu, um in Basekontakt zu gelangen und ein kämpfendes Glied zu bilden. Modelle, die nicht in Basekontakt mit dem Angriffsziel kommen können, müssen sich hinter dem kämpfenden Glied formieren, wie in Abb. 186.2 ersichtlich. Sollten sich Plänkler nicht formieren können, wird die Einheit behandelt, als hätte sie ihre Einheitenform verloren (siehe Seite 184).

Seite 190

**Regeln für Reguläre Infanterie:** Ändere den Eintrag wie folgt:

Ein großer Block Änderungen. Überklebe alles direkt unter der Überschrift „Regeln für Reguläre Infanterie“, leider fällt die Illustration der Nachtgoblins unten auf der Seite diesem Block zum Opfer. Ggf. hier nur einen Streifen Tesa Film an der Oberkante verwenden.

**Getümmel:** In der Hitze der Schlacht können ordentliche Ränge zu einem Getümmel werden. Außer in einem Zug, in dem sie angegriffen hat, ist das kämpfende Glied einer Einheit, die diese Sonderregel besitzt und in Kampfordnung ist, nicht ein, sondern zwei Glieder tief. In anderen Worten gelten Modelle direkt hinter und in Basekontakt mit Modellen des tatsächlichen kämpfenden Glieds der Einheit auch als Teil ihres kämpfenden Glieds.

**Infanteriemasse:** Schon die Zahlen können manchmal den Feind überwältigen. Beim Ermitteln der Kampfergebnisse darf eine Seite, wenn sie eine höhere Einheitenstärke hat als die andere und mindestens eine Einheit mit dieser Regel enthält, einen Bonus von +1 Kampfergebnispunkt beanspruchen.

**Parieren:** Mit Schwert und Schild versuchen Krieger, feindliche Attacken abzulenken. Solange es in den Nahkampf verwickelt ist, verbessert ein Modell mit dieser Regel, dass sich entscheidet, eine Handwaffe und einen Schild einzusetzen, seinen Rüstungswert um 1, bis zu einem Maximum von 3+.

Truppentyp	Modelle pro Glied	Maximaler Gliederbonus	Einheitenstärke pro Modell
Reguläre Infanterie	5	+2	1

Schwere Infanterie

Diese Unterkategorie deckt viele Krieger ab, die zwar größer als der Durchschnittsmensch sind, aber nicht monströs und bullig. Ebenso fallen schwer gepanzerte Elitekrieger, die in Reih und Glied marschieren und oft als Leibwache eines Generals agieren, in diese Kategorie. Meist kann man Schwere Infanterie mit Geschlossenen Rängen im dichtesten Getümmel finden.

Regeln für Schwere Infanterie

**Standhafte Truppen:** Schwere Infanterie ist meist massig gebaut, schwer gerüstet und setzt sich häufig aus der Elite der Armee zusammen. Daher lässt sie sich von zahlenmäßig überlegenen Feinden kaum beunruhigen. Um dies darzustellen, gerät eine Einheit aus Schwerer Infanterie mit Geschlossenen Rängen oder Offenen Rängen nicht in Unordnung, wenn eine feindliche Einheit, deren Einheitenstärke nicht mindestens 10 beträgt, die in die Flanke oder Rücken verwickelt.

**Getümmel:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie

**Infanteriemasse:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie

**Parieren:** siehe obigen Eintrag für Reguläre Infanterie

Truppentyp	Modelle pro Glied	Maximaler Gliederbonus	Einheitenstärke pro Modell
Schwere Infanterie	4	+2	1



#### Seite 209

**Feindlicher Beschuss:** Ändere den ersten Abschnitt wie folgt:

**Feindlicher Beschuss:** Ein Charaktermodell, das sich einer Einheit aus Modellen seines eigenen Truppentyps (d. h. Infanterie oder Kavallerie) angeschlossen hat, kann nicht Ziel feindlichen Beschusses sein, es sei denn:

Der Rest wird am besten komplett überklebt:

Wenn sich weniger als fünf gewöhnliche Modelle mit dem gleichen Truppentyp wie das Charaktermodell in der Einheit befinden, muss der kontrollierende Spieler zunächst der Einheit Treffer zuweisen, bis jedem Modell der Einheit ein Treffer zugewiesen wurde. Etwaige weitere Treffer werden so gleichmäßig auf das (oder die) Charaktermodell(e) und die Einheit verteilt wie möglich.

„**Achtung, Sir!**“: Wird ein Charaktermodell von einer Fernkampfattacke getroffen und es befinden sich mindestens fünf gewöhnliche Modelle mit dem gleichen Truppentyp wie das Charaktermodell in der Einheit, kann das Charaktermodell einen „Achtung, Sir!“-Wurf ausführen. Um einen „Achtung, Sir!“-Wurf auszuführen, wirfst Du einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 wird das Charaktermodell getroffen. Bei einem Ergebnis von 2+ wird stattdessen ein Mitglied der Einheit getroffen – handle den Treffer gegen die Einheit ab.

#### Seite 212 und 214

**Flegel:** Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Flegel	Nahkampf	S+2	-2	Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Der Stärkemodifikator und die Sonderregel Rüstungsfluch (1) eines Flegels gilt nur während der ersten Nahkampfrunde und nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

#### Seite 213

**Mehr als eine Nahkampfwaffe:** Ändere den ersten Stichpunkt wie folgt, dann lösche den vierten Stichpunkt:

Wenn eine in den Nahkampf verwickelte Einheit mit zwei oder mehr Nahkampfwaffen ausgerüstet ist, musst du wählen, mit welcher Waffe sie kämpft, wenn ihr Nahkampf während Schritt 1.1. während jeder Unterphase „Nahkampf wählen und austragen“ gewählt wird.

#### Seite 214

**Hellebarde:** Ändere das Waffenprofil wie folgt: ( die eine Änderung bei DS könnte auch stattdessen mit einem Fineliner gemacht werden und nur die Anmerkung eingeklebt werden)

	R	S	DS	Sonderregeln
Hellebarde	Nahkampf	S+1	-1 (-2)	Rüstungsfluch (1), Zweihändig geführt

**Anmerkung:** Eine Hellebarde hat einen DS von -2 gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

#### Seite 197

**Kriegsgerät:** Ändere den ersten Satz des zweiten Abschnitts wie folgt:

Eine Kriegsmaschine kann sich jedoch frei auf der Stelle drehen, unmittelbar bevor sie schießt (um sich auf den Feind auszurichten), und kann normal nachrücken. Wenn sich eine Kriegsmaschine auf der Stelle dreht, zählt sie dadurch nicht als bewegt.

#### Seite 211

**Herausforderungen und Reittiere:** Entferne den zweiten Satz und füge folgende Anmerkung hinzu:

„Beachte: Wenn einer der Beteiligten getötet wird, bevor sein Rivale oder Reittier attackieren konnte, sind jene Attacken verloren.“



#### Seite 214

**Morgenstern:** Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Morgenstern	Nahkampf	S+1	-1	Rüstungsfluch (1)

**Anmerkung:** Der Stärkemodifikator und die Sonderregel Rüstungsfluch (1) eines Morgensterns gilt nur während der ersten Nahkampfrunde und nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in diesem Zug angegriffen hat.

#### Seite 215

**Lanze:** Ändere die Anmerkung der Waffe wie folgt:

**Anmerkung:** Nur für Modelle mit dem Typ „Kavallerie“ oder „Monster“. Eine Lanze kann nur in einem Zug eingesetzt werden, in dem der Träger angegriffen hat und ihre Stärke- und Durchschlagsmodifikatoren gelten nur gegen feindliche Modelle, die der Träger in jenem Zug angegriffen hat.

#### Seite 220

**Maximaler Rüstungswert:** Ändere den Eintrag wie folgt:

Unabhängig von der getragenen Rüstung und zusätzlichen Ausrüstung eines Modells gibt es eine Grenze für den Schutz eines Modells, wobei größere Modelle viel schwieriger in Rüstung zu packen sind als ihre kleineren Gegenstücke. Wenn der Truppentyp eines Modells:

- „Infanterie“ oder „Kavallerie“ ist, kann es niemals einen besseren Rüstungswert als 2+ haben.
- „Streitwagen“, „Monster“ oder „Kriegsmaschine“ ist, kann es niemals einen besseren Rüstungswert als 3+ haben.

Jegliche Boni, unabhängig von ihrer Quelle, die den Rüstungswurf eines Modells noch weiter verbessern würden, haben keinen Effekt.

#### Keine Rüstung

Ein Modell ohne Rüstung hat im Sinne von Rüstungswurfmodifikatoren und Regeln, die den Rüstungswert verbessern, einen Rüstungswert von 7+. Dies stellt die natürliche

Zähigkeit des Modells und den Schutz dar, den Kleidung und Schmuck bieten, so wenig dies auch sein mag. Wenn ein Modell ohne Rüstung beispielsweise einen Schild tragen würde, so hätte es einen Rüstungswert von 6+

#### Seite 227

**5. Knirsch:** Ändere den zweiten Stichpunkt wie folgt:

Trifft die Kanonenkugel auf einen Hügel, unpassierbares Gelände oder ein hohes lineares Hindernis, hält sie sofort an. Es werden keine weiteren Modelle getroffen.

#### Seite 270

**Waldsaum:** Ändere den zweiten Absatz wie folgt:

Unabhängig von der Position individueller Bäume innerhalb des Geländestücks zählen Modelle und Einheiten als in halber Deckung befindlich, solange mehr als die Hälfte des Modells beziehungsweise über die Hälfte der Modelle einer Einheit sich innerhalb des Waldes befinden (also innerhalb der zuvor definierten Grenzen des Geländestücks).



#### Seite 286

**Tot oder geflohen:** Ändere den dritten Stichpunkt wie folgt:

Jede feindliche Einheit, die am Ende der Schlacht auf weniger als 25 % ihrer anfänglichen Einheitenstärke oder weniger, oder wenn ihre Einheitenstärke ihrem Lebenspunktwert entspricht, auf weniger als 25 % ihrer anfänglichen Lebenspunkte oder weniger reduziert wurde, ist Siegespunkte in Höhe von 50 % ihrer Punktkosten wert (Brüche aufrunden).

#### Seite 321

**Flammensäule:** Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede feindliche Einheit, die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 3 mit DS -2. Diese Treffer haben die Sonderregel *Flammenattacken*.

**Arkane Eile:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 9+ “.

**Fluch des Sinkenden Muts:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “

#### Seite 323

**Schattenross:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “.

**Dämonisches Gefäß:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 9+ “.

**Chaosmahlstrom:** Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede Einheit (Freund oder Feind), die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W6+1 Treffer der Stärke 3 mit DS -.

#### Seite 325

**Höllentor:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 9+ “.

#### Seite 327

**Flammendes Schwert:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 7+ “.

**Elementargeist beschwören:** Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte des Zaubers wie folgt:

Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt, über das keine Sichtlinie gezogen werden kann. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede feindliche Einheit, die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 4 mit DS -1.

**Erdwall:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 9+ “.

**Mystische Pfade bereisen:** Ändere den ersten Satz des Effekts des Zaubers wie folgt:

**Effekt:** Wenn die befreundete Zieleinheit nicht flieht und sich in dieser Bewegungsphase nicht bereits bewegt hat, kannst du sie sofort vom Schlachtfeld nehmen und irgendwo innerhalb von 12 Zoll um ihre ursprüngliche Position erneut aufstellen, aber nicht innerhalb von 6 Zoll um feindliche Modelle. Die befreundete Zieleinheit kann sich während dieser Bewegungsphase nicht noch einmal bewegen.

#### Seite 329

**Schild von Saphery:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “.

#### Seite 331

**Überwältigendes Blendwerk:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “.

**Miasma der Täuschungen:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 10+ “.

#### Seite 333

**Todeskabale:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “

**Gespentischer Mahlstrom:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 10+ “ und ändere den vierten Satz seines Effekts wie folgt:

ne nicht und wird als gefährliches Gelände behandelt. Solange sich feindliche Einheiten innerhalb von 8 Zoll um einer oder mehreren Gespentscher-Mahlstrom-Schablonen befinden, erleiden sie einen Moralwertmodifikator von -1 auf ihren Moralwert (bis zu einem Minimum von 2) und können nicht von der Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* ihres Generals profitieren.

**Fluch der Jahre:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 9+ “.

#### Seite 334

**Faust des Gork (oder Mork):** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “.

#### Seite 335

**Jetzt' geht's los!:** Ändere den Zauberwert des Zaubers zu „ 8+ “.



**Fuß des Gork (oder Mork):** Ändere den dritten, vierten und fünften Satz der Effekte dieses Zaubers wie folgt:

Zauberer liegt. Solange sie im Spiel ist, wird die Schablone als schwieriges Gelände behandelt. Die Schablone bewegt sich während jeder Unterphase „Beginn des Zuges“ 2W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel bestimmte Richtung (siehe Seite 95). Jede Einheit (Freund oder Feind), die sich durch die Schablone bewegt oder von der Schablone überquert wird, erleidet W3+3 Treffer der Stärke 5 mit DS -1.

#### Seite 338

**Ogerklinge:** Ändere die Punktkosten zu „75“.

#### Seite 339

**Berserkerklinge:** Ändere das Waffenprofil wie folgt:

	R	S	DS	Sonderregeln
Berserkerklinge	Nahkampf	S+1	-	Magische Attacken, Ungestüm, Zusatzattacken (+1)

**Anmerkung:** Der Träger der Berserkerklinge ist ungestüm.

#### Seite 340

**Schimmerhelm:** Füge dem Beginn der Regel Folgendes hinzu:

Nur für Modelle mit dem Truppentyp „Infanterie“ oder „Kavallerie“.

#### Seite 342

**Rubinring der Zerstörung:** Ändere die Punktkosten zu „35“ und ändere die Regel wie folgt:

(ggf. nur die Zahl überkleben / mit dem Fineliner ändern)

Der Träger des Rubinrings der Zerstörung kann den Zauber Feuerball aus der Magielehre der Kampfmagie (Seite 321) als Gebundenen Zauber mit einer Energiestufe von 1 wirken.

#### Seite 344 (und Seite 1 des Referenzbogens)

**Einen Zauber wirken:** Ändere den ersten Abschnitt wie folgt:

Um einen Zauber zu wirken, wirf 2W6, dividiere dann die Magiestufe des Zauberers, der den Zauber wirkt, durch 2 (Brüche aufrunden) und addiere das Ergebnis auf den Zauberwurf.

**Einen Zauber bannen:** Ändere den zweiten Satz des ersten Abschnitts wie folgt:

such unternehmen. Um einen Zauber zu bannen, wirf 2W6 (dividiere bei einem Zauberbann die Magiestufe des bannenden Zauberers durch 2 und addiere das Ergebnis auf den Zauberwurf):

Ändere den ersten Stichpunkt wie folgt:

- Ist das Ergebnis höher als der Zauberwurf, ist der Zauber gebannt.