

WARHAMMER: BRETONIA

Offizielles Update Version 1.6

Hinweis: Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Buchs. In den später gedruckten Neuauflagen wurden die zum Druckzeitpunkt bekannte Korrekturen und Änderungen bereits eingearbeitet.

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Bücher frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Bücher auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, sehen wir es als unsere Pflicht an, uns damit so zeitnah wie möglich zu befassen und veröffentlichen daher regelmäßig Updates für all unsere Bücher. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in **Rot** hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Dieses Update besteht aus drei Teilen: Errata, Regeländerungen und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einem Buch, während Regeländerungen das Buch auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Diese Fragen wurden aus den verschiedensten Quellen gesammelt, und wir nehmen jederzeit gerne weitere Fragen auf; sende Anfragen bitte (auf Englisch) an: gamefaqs@gwplc.com.

ERRATA

Keine.

REGELÄNDERUNGEN

Einheitentyp

Beachte, dass in älteren Versionen unserer Armeebücher nicht der jeweilige Einheitentyp der Modelle angegeben ist. Ist dies bei deinem Armeebuch der Fall, so findest du den Einheitentyp des jeweiligen Modells in der Referenzsektion am Ende des Warhammer-Regelbuchs.

Seite 63 – Magische Gegenstände, Standarte der Herrin des Sees

Ersetze den zweiten Absatz durch folgenden: „Alle feindlichen Einheiten mit mindestens einem Modell in Basekontakt mit dem Träger der Standarte der Herrin des Sees gelten als „bedrängt“ (siehe Seite 52 des Warhammer-Regelbuchs). Desweiteren können Skaveneinheiten in Base-

kontakt mit dem Träger der Standarte der Herrin des Sees ihre Sonderregel Macht durch Masse nicht nutzen, solange sie in Basekontakt sind.“

Seite 64-65 – Armeeliste Bretonia

Ignoriere diese Seiten und benutze stattdessen die im Warhammer-Regelbuch unter „Die Auswahl deiner Armee“ beschriebenen Regeln.

Einheitenstärke

Ignoriere alle Verweise auf Einheitenstärke.

Seitenverweise

Alle Seitenverweise, die sich auf das Warhammer-Regelbuch beziehen, sind nicht länger gültig, da sie sich auf eine veraltete Edition beziehen.

Seite 40 – Die Lanzenformation einnehmen

Ersetze den zweiten Satz im ersten Absatz durch „Die meisten Kavallerieeinheiten benötigen fünf Modelle pro Glied, um einen Gliederbonus zu erhalten, als standhaft zu gelten usw., doch Ritter in Lanzenformation benötigen dazu nur drei Modelle pro Glied. Immer wenn die Regeln ‚ein Glied mit fünf oder mehr Modellen‘ verlangen, kannst du dies als ‚ein Glied mit drei oder mehr Modellen‘ behandeln.“ Natürlich hat eine Einheit in Lanzenformation nach wie vor normal Flanken und einen Rückenbereich.

Seite 40 – Die Lanzenformation einnehmen

Ignoriere „[...] oder indem sie Glieder hinzufügt oder entfernt [...]“ im zweiten Absatz.

Seite 40 – Diagramm

Der zweite Absatz wird ersetzt durch: „Durch die Lanzenformation dürfen die dunkelgrau schattierten Ritter attackieren, als ob sie sich in Basekontakt mit dem Feind befänden (mit voller Attackenzahl, einschließlich ihrer Reittiere). Der hellgrau schattierte Ritter im zweiten Glied darf eine einzelne Unterstützungsattacke durchführen. Der hellgrau schattierte Ritter im dritten (und im vierten, fünften, usw.) Glied darf überhaupt nicht attackieren.“

Seite 41 – Die Lanze im Nahkampf

Füge im zweiten Absatz hinzu: „Unterstützungsattacken durch Modelle in der Mitte der Formation werden normal ausgeführt.“

Seite 42 – Des Bauern Pflicht

Ändere den zweiten Satz zu: „Einheitsstandarten von Einheiten mit Des Bauern Pflicht bringen dem Gegner keine zusätzlichen Siegespunkte.“

Seite 43 – Das Questgelübde

Ersetze „[...] verpatzte Psychologietests [...]“ durch „[...] verpatzte Angst- und Entsetzenstests [...]“.

Seite 52 – Gralsreliquie

Ersetze im ersten Absatz der Regel „Wenn sich die Einheit dreht [...]“ durch „Wenn sich die Einheit neuformiert [...]“.

Seite 52 – Gralsreliquie

Ignoriere „[...] obwohl sie niemals verloren gehen oder erbeutet werden kann[...]“ im dritten Absatz.

Seite 54 – Pfähle

Ignoriere „[...] Drehungen [...]“ im zweiten Absatz.

Seite 54 – Pfähle

Ersetze die beiden letzten Absätze durch „Pfähle zählen als Hindernis (Zaun).“

Seite 55 – Pegasusritter, Fliegende Kavallerie

Ersetze den Regeltext durch „Fliegende Kavallerie“.

Seite 55 – Königspegasus, Fliegen

Ersetze den Regeltext durch „Fliegen“.

Seite 56 – Hippogreif, Fliegen

Ersetze den Regeltext durch „Fliegen“.

Seite 58 – Tugend der Tapferkeit

Ersetze den Regeltext durch: „Der Ritter besitzt die Sonderregel Heldenhafter Todesstoß.“

Seite 59 – Tugend der Disziplin

Ignoriere die Tugend.

Seite 60 – Gewöhnliche magische Gegenstände

Ist ein magischer Gegenstand sowohl in einem Armeebuch als auch im Warhammer-Regelbuch aufgeführt, so benutzt du die jeweiligen Regeln aus dem Warhammer-Regelbuch, allerdings mit den Punktkosten, die im Armeebuch angegeben sind.

Seite 62 – Die Drachenklaue

Ersetze den gesamten letzten Satz durch „Zusätzlich erhält der Träger, solange er den Segen hat, einen Rettungswurf von 2+ gegen alle Flammenattacken“.

Seite 62 – Falkenhorn des Fredemund

Ignoriere „Beachte, dass dies auch die Flucht-/Verfolgungreichweite des Gegners beeinflussen kann.“

Seite 62 – Trophäen der Großen Jagd

Ersetze den Regeltext durch: „Der Ritter (und jede Einheit, in der er sich befindet) darf beim Verfolgen einen zusätzlichen Würfel werfen und die beiden höchsten auswählen.“

Seite 63 – Hostien der Herrin des Sees

Ignoriere diesen magischen Gegenstand.

Seite 63 – Das Herz des Lebens

Ersetze „[...] gilt als sehr schwieriges Gelände [...]“ durch „[...] zählt für alle feindlichen Modelle als gefährliches Gelände [...]“.

Seite 63 – Gesegneter Trank

Ignoriere „[...] oder ein Zauberpatzer verhindert werden [...]“.

Seite 63 – Gobelin der Heldentaten

Ersetze den Regeltext durch: „Jeder feindliche Standartenträger, der durch die Einheit, die den Gobelin der Heldenaten mit sich führt, im Nahkampf getötet wird und jeder feindliche Standartenträger, der in einem Nahkampf, an dem diese Einheit beteiligt ist, aufgrund der Regel Sein letztes Gefecht entfernt wird, ist das Doppelte seiner normalen Siegespunkte wert. Wird der Träger des Gobelins der Heldenaten getötet, so erhält der Gegner 50 Siegespunkte statt der üblichen 25.“

Seite 66 – Kommandanten

Ignoriere den dritten Absatz des Textes an der Seite.

Seite 68 & 69 – Kerneinheiten

Ignoriere den zweiten Absatz des Textes an der Seite.

Seite 71 – Eliteeinheiten

Ignoriere den dritten Absatz des Textes an der Seite.

Seite 75 – Hüter der Heiligen Stätten

Ersetze den zweiten Absatz durch: „Sobald der Grüne Ritter erweckt wurde, darf er in einem beliebigen Wald, Sumpfgebiet oder Fluss aufgestellt werden, solange es sich bei diesen nicht um unpassierbares Gelände handelt. Wenigstens ein passendes Geländestück sollte auf dem Spielfeld platziert werden. Der Grüne Ritter darf sich im Spielzug, in dem er erscheint, normal bewegen.“

Seite 77 – Die Feenzauberin

Ändere den ersten Satz des kursiv gedruckten Textes zu: „Die Feenzauberin zählt als Kommandantenauswahl.“

Seite 77 – Silvaron

Ignoriere „Beachte, dass obwohl sowohl Silvaron als auch die Zauberin über Magieresistenz verfügen nur einer von ihnen seine Würfel zum Bannen eines Spruches, der sie betrifft, beisteuern kann.“

Seite 77 – Der Kelch der Zaubertränke

Ersetze „(mit einer Energiestufe entsprechend der Komplexität des Spruchs)“ durch „(als Ergebnis des Zauberwurfs wird der niedrigste Zauberwert des Zaubers benutzt; es sind keine Energiewürfel nötig und der Zauberwurf kann auf keine Weise erhöht werden)“.

Seite 77 – Der Kelch der Zaubertränke

Ersetze den letzten Satz durch: „Sollte jedoch eine 6 gewürfelt werden, erschöpft sich die Macht des Kelches, nachdem der Zauber gewirkt wurde und kann für den Rest des Spiels nicht mehr eingesetzt werden.“

Seite 77 – Präsenz der Herrin

Ersetze „Bestien des Chaos“ durch „Tiermenschen“.

Seite 79 – König Louen Leoncoeur
Ignoriere den zweiten Satz des kursiv gedruckten Textes.

Seite 79 – Geliebter Sohn von Bretonia
Ignoriere „[...] selbst wenn sie normalerweise immun gegen Psychologie sind.“

Seite 79 – Der Löwenschild
Ignoriere den gesamten Regeltext ab „Beispiel: [...]“.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Darf eine Maid, die sich im zweiten Glied einer Lanzenformation befindet, Geschosszauber durch das erste Glied der Einheit vor ihr wirken, genau wie zum Beispiel ein mit einem Bogen bewaffnetes Modell hindurch schießen könnte? (Seite 40)
A: Ja.

F: Zählt die Feenzauberin in Hinblick auf die Sonderregel Die Lanzenformation einnehmen als Dame? (Seite 40)
A: Ja.

F: Dürfen Pegasusritter in der Lanzenformation kämpfen? (Seite 40)
A: Nein.

F: Eine Einheit mit Des Bauern Pflicht darf den Moralwert von Rittern in ihrer Nähe benutzen. Befinden sich diese Ritter in 12 Zoll Umkreis um den Armeegeneral, die Bauereinheit jedoch nicht, dürfen die Bauern dann den verbesserten Moralwert der Ritter (also den Moralwert des Armeegenerals) verwenden? (Seite 42)
A: Nein.

F: Wenn ein Modell mit dem Segen der Herrin des Sees von einer Attacke verwundet wird, für die kein Stärkewert angegeben ist, welchen Rettungswurf erhält es dann? (Seite 45)
A: Einen Rettungswurf von 6+.

F: Wenn sich zwei Bretonenarmeen gegenüberstehen, wie funktioniert dann der Segen der Herrin des Sees? (Seite 45)
A: Beide Spieler platzieren verdeckt vor sich einen Würfel – wollen sie beten, so muss der Würfel eine 6 zeigen, verzichten sie darauf, zeigt der Würfel eine 1. Anschließend werden die Würfel enthüllt. Wenn beide Spieler beten möchten, erhalten sie beide den Segen und das Spiel geht normal weiter (würfelt aus wer den ersten Spielzug hat). Möchten beide Spieler nicht beten, erhält keiner den Segen und das Spiel geht normal weiter (würfelt aus, wer den ersten Spielzug hat). Möchte einer der Spieler würfeln und der andere nicht, erhält die betende Armee den Segen und die andere nicht. Letztere darf sich aber aussuchen, ob sie als erstes oder zweites beginnen möchte.

F: Wie stelle ich fest, ob sich meine Fahrenden Ritter im Sinne der Sonderregel Ungestüm „in Angriffsreichweite“ befinden? (Seite 48)
A: Miss nach, ob sich eine oder mehrere Feindeinheiten innerhalb der maximal möglichen Angriffsreichweite der Einheit Fahrender Ritter befinden. Ist dies der Fall, so greift die Sonderregel.

F: Wenn ein Gralsritter in einer Herausforderung ein feindliches Charaktermodell tötet, erhält dann der Bretonen-Spieler Sieges-

punkte durch die Regel Unerwarteter Triumph? (Seite 50)
A: Nein. Gralsritter dürfen Herausforderungen aussprechen und annehmen, sie sind aber keine Einheitenchampions.

F: Darf sich ein Charaktermodell auf Königspegasus einer Einheit Pegasusritter anschließen? (Seite 55)
A: Nein.

F: Übertragen sich die Vorteile des Gralsschildes, der Drachenklaue oder der Tugend der Reinheit auf das Reittier eines Charaktermodells? (Seite 61, 62, 59)
A: Nein.

F: Darf die Standarte des Heldenmuts vom Armeestandartenträger getragen werden? (Seite 63)
A: Nein.

F: Trägt eine Maid die Ikone von Quennes, darf sie diese dann einsetzen, um einer Einheit mit Des Bauern Pflicht den Segen der Herrin des Sees zu gewähren? (Seite 63)
A: Ja.

F: Zählen die gemeinsam mit der Feenzauberin ausgewählten Gralshüter gegen das Punktbudget für Kommandanten? (Seite 77)
A: Ja.

F: Wie viele Siegespunkte sind Beaquis und König Louen wert, sollten sie getrennt erschlagen werden? (Seite 79)
A: Beaquis ist 230 Punkte wert und Leoncoeur 498 Punkte.

Letzte Änderung: 22. April 2013