

# WARHAMMER ERRATA

---

Auf den nächsten Seiten findest du Errata zu allen aktuellen Warhammer-Armeebüchern sowie der 6. Edition des Warhammer-Regelbuchs. Diese Errata sind größtenteils bereits in den Warhammer Chroniken Sammelbänden veröffentlicht worden bzw. in den aktuellsten Nachdrucken und Neuauflagen der einzelnen Bücher berücksichtigt, der Übersicht halber aber noch einmal hier zusammenfassend aufgeführt. STAND: Mai 2004. Aktualisierte Errata sind kursiv gedruckt.

## WARHAMMER-REGELBUCH

- S.45 Beschuss bei Stehen & Schießen wird durchgeführt, bevor sich die angreifende Einheit bewegt hat, nicht danach.
- S.54 Eine Einheit verliert ihren Gliederbonus, wenn sie von einem Gegner mit einer Einheitenstärke von mindestens 5 in Flanke oder Rücken angegriffen wird.
- S.58 Wurfäxte haben eine Reichweite von 6 Zoll.
- S.70 Kämpfer, die Schaden erleiden, können Rüstungs- und Rettungswürfe durchführen, um den Schaden zu verhindern.
- S.71 Wenn eine Seite im Nahkampf die andere vollständig ausgelöscht hat, gewinnt sie den Nahkampf automatisch und du musst kein Kampfergebnis ermitteln.
- S.81 Eine Einheit muss keinen Paniktest ausführen, wenn eine durch Magie oder Beschuss vernichtete befreundete Einheit in 4 Zoll Umkreis ein einzelnes Modell mit weniger als 5 Lebenspunkten im Grundprofil war.
- S.91 Der Term „Handwaffe“ bezeichnet jegliche Waffe, die in einer Hand getragen wird und keine weiteren Sonderregeln hat.
- S.97 Ein Charaktermodell, das sich innerhalb von 5 Zoll um eine befreundete Einheit aus fünf oder mehr Modellen befindet, kann nur dann als Ziel für Beschuss ausgewählt werden, wenn es das nächstgelegene legale Ziel ist.
- S.102 Der Armeestandardenträger kann nie der General der Armee sein, solange in seinen Regeln nichts anderes angegeben ist. Während der Armeestandardenträger flieht, erlaubt die Armeestandarte keine Wiederholungswürfe mehr.
- S.109 Wenn ein Champion im Nahkampf ausgeschaltet wird, wird überschüssiger Schaden gegen ihn nicht automatisch auf normale Modelle der Einheit übertragen.
- S.116 Nach der Platzierung eigener Modelle des Angreifers und dem Ausrichten der Plänkler führt der Angreifer seine Attacken für diesen Nahkampf durch, nicht seine anderen Angriffe.  
Nur menschengroße Charaktermodelle zu Fuß können sich plänkelnden Einheiten anschließen und mit ihnen kämpfen.
- S.117 Leichte Kavallerie darf keine freie Formationsänderung, sondern so oft sie will, eine freie Neuformierung durchführen. Außerdem darf sie auch dann schießen, wenn sie sich neuformiert hat, wobei der Malus auf den Trefferwurf für Bewegen und Schießen normal zur Geltung kommt.
- S.118 Kriegsmaschinen gelten, soweit in ihren Regeln nicht anders vermerkt, für Beschuss als normale Einheiten, nicht als Plänkler, große Ziele oder Ähnliches und geben daher auch keinen Malus auf den Trefferwurf.
- S.119 Eine Kriegsmaschine kann nicht direkt im Nahkampf angegriffen werden, solange sie noch Besatzung hat. Wird die Besatzung vernichtet oder aufgerieben, gilt die Kriegsmaschine als vernichtet, wenn der Angreifer nicht verfolgt oder überrennt. Verlassene Kriegsmaschinen, die im Nahkampf angegriffen werden, werden automatisch zerstört, der Angreifer darf jedoch nicht überrennen, und es wird kein Kampfergebnis ermittelt.
- S.122 Kanonen benötigen eine freie Sichtlinie zu ihrem Ziel, um schießen zu können.  
Kartätschenschüsse verwenden nicht die Regeln im Regelbuch, sondern können nach den normalen Schussregeln abgefeuert werden und haben eine Reichweite von 8 Zoll. Ein Ziel in Reichweite erleidet so viele Treffer mit Stärke 4 und Rüstungswurfmodifikation -2, wie ein Wurf mit dem Artilleriewürfel angibt. Bei einer Fehlfunktion wird normal auf der Fehlfunktionstabelle für Kanonen gewürfelt.
- S.135 Fliehende, Rüstung tragende oder ausgeschaltete Zauberer können nicht zaubern. Fliehende und ausgeschaltete Zauberer generieren außerdem keine Energie- und Bannwürfel.
- S.138 Bei einem Ergebnis von 2 auf der Zauberpatzer-Tabelle erleiden alle Modelle in Kontakt mit dem Zauberer (Freund und Feind), der Zauberer selbst sowie ein eventuelles Reittier/Monster einen Treffer der Stärke 10.
- S.144 Wenn der Feuersturm des Verderbens bestehen bleibt, erleidet das Ziel Stärke 4 Treffer in Höhe des Wurfs des zaubernden Spielers.
- S.145 Die Destillation Geschmolzenen Silbers verursacht 2W6 Treffer der Stärke 4 bei der ausgewählten Zieleinheit.

Einheiten, die vom Ruin des Geschmiedeten Stahls betroffen werden, profitieren nicht von den Sonderregeln für Handwaffen, da sie mit ihren Fäusten, Klauen etc. kämpfen.

- S.146 Das Schattenross kann nur auf Modelle mit Einheitenstärke 1 gewirkt werden.
- S.148 Der Komet von Casandora ist an und für sich kein Zauberspruch, der im Spiel verbleibt, obwohl er nach dem Wirken über mehrere Spielzüge hinweg aktiv bleiben kann. Er kann normal gebannt werden, während er aktiv ist (entferne alle Marken), und ein Zauberer kann nicht mehrere Kometen gleichzeitig im Spiel haben.
- S.198 Spielfeldviertel bringen 100 Siegespunkte, nicht 500.
- S.200 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.202 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.204 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.206 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.208 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.209 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.210 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.211 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.213 Der Verweis auf Plänkler ist falsch, gemeint sind Kundschafter.
- S.262 Appendix 5, Ungewollte Angriffe, ist nicht länger gültig.
- S.239 Pro weitere +1000 Punkte Armeewert darf eine Einheit +0-1 Seltene Einheitsauswahlen erhalten.
- S.269 Wenn sich Leichte Kavallerie nach einem freiwilligen Rückzug im folgenden Spielzug sammelt, darf sie sich in der Bewegungsphase des Spielzugs normal bewegen.
- S.272 Fliehende oder ausgeschaltete Zauberer erzeugen keine Energie- und Bannwürfel.

#### **ARMEEBUCH BESTIEN DES CHAOS**

Keine Änderungen.

#### **ARMEEBUCH BRETONIA**

Keine Änderungen.

#### **ARMEELISTE CHAOSZERGER**

Keine Änderungen, es gilt die aktuelle Armeeliste aus Kriegerische Horden bzw. [www.games-workshop.de](http://www.games-workshop.de)

#### **ARMEEBUCH DUNKELELFEN**

- S. 7 Schwarze Gardisten unterliegen durch Ewiger Hass nicht nur in der ersten Phase eines Nahkampfes, sondern auch in allen weiteren Nahkampfphasen den Regeln für Hass.
- S.10 Hexenkriegerinnen hassen trotz Raserei weiterhin Elfen.

- S.10 Beschuss gegen den Blutkessel wird wie bei Kriegsmaschinen verteilt, Kesseltreffer werden ignoriert. Außerdem hat der Effekt des Blutkessels 24 Zoll Reichweite.
- S.11 Assassinen können wahlweise auch als Kundschafter aufgestellt werden.
- S.17 Das Wort der Schmerzen darf auch auf Einheiten im Nahkampf gesprochen werden.
- S.20 Das Banner von Nagarythe addiert +1 auf das Kampfergebnis jeder befreundeten Einheit in 6 Zoll Umkreis.
- S.26 Hochgeborene dürfen für +15 Punkte eine Repetierarmbrust erhalten.
- S.27 Bestienmeister dürfen für +2 Punkte leichte Rüstung und/oder für +6 Punkte einen Seedrachenumhang erhalten. Wenn beritten, dürfen Bestienmeister für +4 Punkte eine Lanze erhalten.
- S.28 Dunkelelfenkrieger kosten 7 Punkte je Modell.
- S.29 Schatten haben Einheitengröße 5-15.
- S.29 1-2 Echsenstreitwagen zählen als eine einzelne Eliteauswahl.
- S.30 Echsenritter und Dunkle Paladine haben MW 9.
- S.30 Henker tragen schwere Rüstung, nicht leichte.
- S.31 Bändiger haben B 6
- S.80 Frostwind hat Komplexität 5+, Blitz des Verderbens 7+.

#### **ARMEEBUCH ECHSENMENSCHEN**

- S.24 Ein Slann in im Nahkampf befindlichen Regimentern gilt für Gegner, die ihn als Ziel auswählen wollen, als im Nahkampf befindlich, auch wenn er nicht im ersten Glied platziert sind.
- S.31 Der Riesenbogen gilt als Speerschleuder, wie sie im Warhammer-Regelbuch beschrieben ist.
- S.67 Lord Kroaks Schild der Alten verleiht ihm einen 2+ Rettungswurf bzw. gegen Nahkampfattacken einen 3+ Rettungswurf.

#### **ARMEEBUCH GRUFTKÖNIGE VON KHEMRI**

- S.33 Das Totenlicht der Lade der Verdammten Seelen verursacht 2W6+2 minus dem Moralwert der Zieleinheit Verwundungen, nicht Treffer, wie angegeben.
- S.36 Die besondere Attacke des Zerstörers der Ewigkeiten verursacht zwei automatische Treffer bei allen gegnerischen Modellen in direktem Kontakt mit dem Träger.
- S.68 Wenn Hochkönigin Khalida in der Armee enthalten ist, ist sie automatisch der Armeegeneral.

#### **ARMEEBUCH HOCHELFEN**

- S.17 Ein Modell mit der Schattenrüstung kann sich sogar einer Einheit Schattenkrieger anschließen, nicht Schattenläufer.
- S.21 Bei einem von Quälgeistern betroffenen Zauberer gilt auch jeder Pasch bei einem Zauber nicht nur als Misserfolg, sondern sogar als Zauberpatzer.
- S.30 Die Besatzungsmitglieder der Repetier-Speer-schleuder tragen leichte Rüstung.

### **ARMEEBUCH HORDEN DES CHAOS**

- S.35 Jede feindliche Einheit in direktem Kontakt mit einem oder mehreren Modellen mit dem Reiz des Slaanesh erleidet -1 auf ihren Moralwert bis zu einem Minimum von 2.
- S.40 Wenn sich Feurdämonen am Ende eines beliebigen Spielzugs des Chaosspielers mehr als 5 Zoll von einer Einheit Horrors entfernt befinden, müssen sie einen Moraltest ablegen.
- S.43 Pusteln können auch gegen das Monströse Reittier eines Charaktermodells eingesetzt werden, nicht aber gegen normale Reittiere.
- S.44 Das Gelbe Feuer verleiht dem Zauberer, seinem Reittier und allen Modellen der Einheit, der er angehört, einen 5+ Rettungswurf.
- S.45 Einheiten, die von den Verzückenden Qualen betroffen sind, erleiden zu Beginn jedes nachfolgenden Spielzugs beider Spieler W6 Treffer mit Stärke 3.
- S.45 Einheiten, die von Verlockenden Trugbildern betroffen sind, greifen nur feindliche Einheiten, die auf dem Weg zwischen ihnen und ihrem Ziel liegen, an, nicht beliebige Einheiten.
- S.45 Berauschende Folter kann auf ein nicht im Nahkampf befindliches feindliches Charaktermodell gesprochen werden. Wenn das Modell sich in keiner Einheit befindet, wird es sofort jede Schusswaffe, die es besitzt, gegen eine sichtbare befreundete, vom Chaosspieler ausgesuchte Einheit richten.
- S.45 Von Leidenschaftlichen Zuckungen betroffene Modelle bewegen sich nicht freiwillig, können nicht schießen, im Nahkampf attackieren oder Sprüche wirken bzw. aufrechterhalten.
- S.47 Der Term „Chaosgeneral“ bzw. „General“ bezieht sich auf Kommandanten der jeweiligen Gottheit.
- S.64 Chaosbruten verursachen Angst.

### **ARMEEBUCH IMPERIUM**

- S.13 Mörserbesatzungen müssen ihr Ziel sehen, um darauf feuern zu können.
- S.14 Technicusse haben BF 4.
- S.15 Bei einer 6 auf der Fehlfunktionstabelle gehen alle noch nicht abgefeuerten Rohre der Gruppe gleichzeitig los, wobei jedes Rohr 10 Treffer (5 auf lange Reichweite) verursacht.
- S.26 Streitrosse haben B 8.
- S.29 Freischärler gelten unabhängig von ihrem Aussehen als mit zwei Handwaffen ausgestattet.

### **ARMEEBUCH ORKS & GOBLINS**

- S.27 Für jede entsprechende Ork- oder Goblleinheit in 12 Zoll Umkreis um einen Schamanen erhält der Spieler +1 Energie- bzw. +1 Bannwürfel.

### **ARMEEBUCH SKAVEN**

- S.29 Bei einer 3-4 auf der Warpblitzkanonen-Fehlfunktionstabelle erleiden alle Modelle unter der Schablone einen Treffer der Stärke W6.
- S.36 Jeder verwundende Treffer mit der Tränenklinge verursacht W3 Schadenspunkte.

- S.38 Das Auge der Gehörnten Ratte addiert bei einer 2-6 einen Energiewürfel zum Würfelpool hinzu.
- S.39 Alle Kriegsmaschinen und andere Schussattacken, die nicht den BF des Schützen verwenden, müssen eine 4+ auf einem W6 erzielen, um zu feuern, wenn das Sturmbanner aktiviert ist, nicht nur nichtmagische Schüsse.

### **ARMEELISTE SÖLDNER**

Keine Änderungen, es gilt die aktuelle Armeeliste aus Warhammer Chroniken III.

### **ARMEEBUCH VAMPIRE**

- S.25 Untote können nicht marschieren, solange sie keine Charaktermodelle sind oder sich zu Beginn ihrer Bewegungsphase **nicht** in 12 Zoll Umkreis um den Armeegeneral befinden.
- S.28 Körperlose Wesen dürfen ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände beenden.
- S.28 Die Banshee darf auch dann schreien, wenn sie marschiert ist, einen Angriff angesagt hat oder sich im Nahkampf befindet.
- S.49 Das Schwert der Unheiligen Macht kostet 40 Punkte.
- S.50 Die Krone der Verdammten kostet 35 Punkte.
- S.50 Der Magiehomunkulus ist nicht für Vampire der Blutdrachen.
- S.51 Der Spruchhomunkulus ist nicht für Vampire der Blutdrachen.
- S.52 Vampire der Blutdrachen können trotz Rüstung (inklusive magischer Rüstung, Schild etc.) normal zaubern.

### **ARMEELISTE WALDELFFEN**

Keine Änderungen, es gilt die aktuelle Armeeliste aus Warhammer Chroniken III.

### **ARMEEBUCH ZWERGE**

- S. 9 Beschuss gegen den Amboss wird wie bei Kriegsmaschinen verteilt, Ambosstreffer werden ignoriert.
- S.14 Speerschleuder mit Maschinisten dürfen dessen BF zum Schießen verwenden.
- S.22 Steinschleudern mit einer Genauigkeitsrunen dürfen den Abweichungswürfel neu werfen, wenn der Spieler möchte.