



ERRATA

Die hier abgedruckten Korrekturen wurden so angelegt, dass sie die entsprechenden Sektionen in der ersten Auflage des Warhammer-Regelbuches und den entsprechenden Armeebüchern ersetzen können. Du darfst diese Seiten fotokopieren, damit du die Korrekturen ausschneiden und in deine Bücher einkleben kannst. Dann musst du nicht ständig hin- und herblättern.

WARHAMMER-REGELBUCH

Seite 71 (KAMPFERGEBNIS) – ersetze die ersten beiden Absätze durch:

KAMPFERGEBNIS

Du musst für jeden einzelnen Nahkampf einer Nahkampfphase ermitteln, welche Partei ihn gewonnen hat. Dies wird gemacht, nachdem alle an einem Nahkampf beteiligten Einheiten attackiert haben. Wenn eine Seite vollständig ausgelöscht wurde, hat die andere offensichtlich gewonnen und muss keinen Aufriebstest ablegen.

Zähle dazu alle Schadenspunkte zusammen, die von jeder Seite verursacht wurden. Es spielt keine Rolle, welche Einheit die Lebenspunkte verloren hat. Vergiss dabei nicht die Schadenspunkte, die Monster und Kreaturen mit mehreren Lebenspunkten erlitten haben, ohne dadurch ausgeschaltet worden zu sein. Zähle KEINE Schadenspunkte mit, die von Rüstungs- oder Rettungswürfen aufgehalten wurden.

Seite 91 (HANDWAFFEN-Regeln) – ersetze den 1. Absatz durch:

HANDWAFFEN (Schwert, Axt usw.)

Sofern nicht anders vermerkt nehmen wir an, dass jedes Modell eine Handwaffe irgendeiner Art mit sich herumträgt.

Der Begriff „Handwaffe“ bezeichnet dabei jegliche Waffe, die in einer Hand getragen wird und keine weiteren Sonderregeln hat, wie etwa Schwerter, Äxte, Keulen usw.

Seite 45 (ANGRIFFSREAKTIONEN: STEHEN & SCHIESSEN) – ersetze den 1. Absatz durch:

Wenn die angegriffene Einheit über Schusswaffen verfügt und der Angreifer mehr als die Hälfte seiner Angriffreichweite benötigt hat, um in direkten Kontakt zu kommen, darf die Einheit auf den Angreifer schießen. Ein Regiment Ritter mit einer Bewegungsfähigkeit von 7 Zoll, das eine Einheit Bogenschützen angreift, darf zum Beispiel von dieser beschossen werden, wenn seine Angriffsbewegung weiter als 7 Zoll entfernt begonnen hat, nicht aber, wenn es 7 Zoll oder näher war. Der Beschuss wird durchgeführt, bevor sich die angreifende Einheit bewegt hat. Die genauen Regeln für Schusswaffen findest du im Kapitel *Schießen* (Seite 58).

Seite 58 (FERNKAMPFWAFFENREICHWEITEN) – ersetze „Wurfaxt“ durch:

Wurfaxt

6 Zoll

Seite 109 (CHAMPIONS) – ersetze den 2. Absatz durch:

Sie sind zwar stark, aber trotzdem gelten Champions nicht als Charaktermodelle, sondern als Teil ihrer Einheit. Sie kämpfen immer als Teil der Einheit und bewegen sich, attackieren, fliehen und verfolgen mit ihren Kameraden. Wenn die Einheit über Sonderregeln wie *Unnachgiebigkeit* oder *Raserei* verfügt, übertragen sich diese auch auf den Champion. Im Gegensatz zu Charaktermodellen bewegen sich Champions nie allein und können ihre Einheiten nicht verlassen oder sich anderen anschließen. Sie sind effektiv ein weiteres Modell ihrer Einheit mit gesteigerten Eigenschaftswerten.

Seite 219 (METHODE 4) – ersetze die ersten beiden Zeilen durch:

Teile das Spielfeld in 60 cm x 60 cm große Quadrate auf. Würfle auf einer der Geländetabellen für jedes

Seite 116 (NAHKAMPF-Regeln) – ersetze den 4. Absatz durch:

Wenn die Plänker angegriffen werden, wird der Gegner in direkten Kontakt mit dem nächststehenden Plänker gebracht und hält seine Einheit dann an. Der Gegner wird nicht an den Plänkern ausgerichtet. Die Plänker werden dann den eben beschriebenen Regeln entsprechend formiert, und der Gegner führt seine übrigen Angriffe aus. Angreifende feindliche Modelle attackieren in der folgenden Nahkampfphase wie üblich zuerst.

Seite 116 – ersetze den Absatz CHARAKTERMODELLE durch:

Ein etwa menschengroßes Charaktermodell zu Fuß kann sich einer plänkelnden Einheit anschließen und mit ihr zusammen kämpfen. Keine anderen Charaktermodelle (beritten, in Streitwagen usw.) dürfen sich Plänkern anschließen.

Seite 117 (FORMATION & BEWEGUNG) – ersetze den Absatz FREIE NEUFORMIERUNG durch:

FREIE NEUFORMIERUNG

Solange sie nicht angreift, darf Leichte Kavallerie während ihrer Bewegungsphase so oft sie will ohne Bewegungsabzüge eine Neuformierung vornehmen. Genaueres zu Neuformierungen findest du auf Seite 49. Beachte, dass sich trotz der Neuformierung kein Modell weiter als die maximale Bewegungsdistanz der Einheit bewegen darf.

Seite 135 (ZAUBERN) – ersetze beide Absätze durch:

ZAUBERN

In der Magiephase eines Spielers, welche der Bewegungsphase folgt, darf jeder Zauberer dieses Spielers jeden seiner Sprüche einmal zu sprechen versuchen. Das Zaubern wird durch Würfeln dargestellt. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel beschränkt die Menge der Zauber, die ausgesprochen werden können. Fliehende oder ausgeschaltete Zauberer oder solche, die irgendeine Art von Rüstung tragen, können nicht zaubern. Zauberer können nicht auf im Nahkampf befindliche Einheiten zaubern, es sei denn, der Spruch betrifft nur sie selbst oder in der Beschreibung des Zaubers ist etwas anderes vermerkt.

Seite 144 (FEUERSTURM DES VERDERBENS) – ersetze den Absatz durch:

FEUERSTURM DES VERDERBENS

Gelingt bei 11+

Dieser Spruch kann auf eine gegnerische Einheit irgendwo auf dem Tisch gezaubert werden. Wenn er erfolgreich gewirkt wurde, bricht das Ziel in Flammen aus und erleidet W6 Treffer der Stärke 4. Das Ziel kann abhängig davon, wie lange es brennt, weitere Schäden erleiden. Um dies zu repräsentieren, würfeln beide Spieler mit einem W6. Wenn das Ergebnis des zaubernden Spielers kleiner oder gleich dem Ergebnis seines Gegners ist, erlöschen die Flammen und nichts weiter passiert. Sollte er jedoch höher würfeln, ist das von ihm erwürfelte Ergebnis die Anzahl weiterer Treffer mit Stärke 4, die das Ziel erleidet. Danach werfen beide Spieler erneut je einen W6, und der Prozess wiederholt sich solange, bis der Zauberer niedriger als sein Gegner würfelt.

Seite 145 – (RUIN DES GESCHMIEDETEN STAHL) – ersetze ganzen Absatz durch:

RUIN DES GESCHMIEDETEN STAHL

Gelingt bei 11+

Der Spruch hat eine Reichweite von maximal 12 Zoll und kann auf eine gegnerische Einheit angewendet werden, die der Zauberer sehen kann. Wenn der Zauberer erfolgreich war, fangen die Waffen der Zieleinheit an zu rosten und zu zerfallen. Für den Rest des Spiels erhält sie durch ihre Waffen keine Boni oder Mali mehr. Zum Beispiel verliert eine mit Zweihandwaffen ausgerüstete Einheit für den Rest des Spiels ihren +2 Stärkebonus, muss dafür aber auch nicht mehr zwangsläufig zuletzt zuschlagen. Eine Einheit mit Schusswaffen dürfte für den Rest des Spiels nicht mehr schießen (das betrifft auch Holz Waffen!). Betroffene Einheiten setzen nur noch ihre Fäuste, Klauen usw. ein und profitieren dadurch auch nicht mehr von den Sonderregeln für die Verwendung von zwei Handwaffen oder Handwaffe und Schild. Kriegsmaschinen und magische Waffen werden durch den *Ruin des geschmiedeten Stahls* nicht beeinflusst, er richtet sich nur gegen die Waffen der normalen Kämpfer.

Seite 253 (SCHADENSTABELLEN) – Ersetze die Zeile "2W6/Effekt" an den Tabellenspitzen durch "Schaden/Effekt".

Schaden/Effekt | Schaden/Effekt | Schaden/Effekt | Schaden/Effekt

Seite 146 (SCHATTENROSS) – ersetze den 1. Absatz durch:

SCHATTENROSS

Gelingt bei 4+

Dieser Spruch kann auf den Zauberer selbst oder auf ein einzelnes, befreundetes unabhängiges Charaktermodell in 12 Zoll Umkreis angewendet werden – der Spruch kann nur auf Modelle mit einer Einheitenstärke von 1 gewirkt werden (er funktioniert beispielsweise nicht bei berittenen Modellen oder einem Modell auf Streitwagen).

Seite 281 (PROFILWERTE) – ersetze den 1. Absatz der Skavenprofile durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Pkt
Rattendämon	8	8	0	6	6	6	10	6	10	475
Kriegsherr	5	6	6	4	4	3	7	4	7	90
Grauer Prophet	5	3	3	3	4	3	4	1	6	205

Seite 148 (KOMET VON CASANDORA) – ersetze den letzten Absatz durch:

Zum Beispiel werden bei zwei Marken und einem W6-Wurf von 4 alle Einheiten im Umkreis von 8 Zoll (4 x 2) getroffen. 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.

Seite 54 – (BONI AUF DAS KAMPFERGEBNIS) – ersetze den Absatz durch:

BONI AUF DAS KAMPFERGEBNIS

Wenn eine Einheit von einem gegnerischen Trupp, der mindestens Einheitenstärke 5 hat, in Flanke oder Rücken angegriffen wird, verliert sie jegliche Gliederboni, die sie ansonsten im Nahkampf erhalten würde. Normalerweise kämpfen Einheiten, die besonders tief gestaffelt sind, besser als Truppen mit nur einem oder zwei Gliedern, da sie auf die körperliche Unterstützung und Masse der hinteren Glieder bauen können. Eine Einheit jedoch, die in Rücken oder Flanke angegriffen wird, verliert diesen Vorteil. Die genauen Regeln zur Ermittlung des Kampfergebnisses und des Gliederbonus kannst du im Kapitel *Nabkampf* (S.66) finden. Wenn eine Einheit einen Gegner in Flanke oder Rücken angreift hat sie außerdem den Vorteil, gegen eine auf den Angriff aus dieser Richtung völlig unvorbereitete Formation zu kämpfen. Daher erhalten die Angreifer in diesem Fall einen Bonus auf das Kampfergebnis, wie im Kapitel *Nabkampf* genauer beschrieben wird.

Fälschlicherweise wurde auf den Seiten 200 bis 213 anstatt „Kundschafter“ überall „Plänkler“ geschrieben. Ersetz also jedes „Plänkler“ auf diesen Seiten durch „Kundschafter“.

Seite 117 (BEWEGEN UND SCHIESSEN) – ersetze den Absatz durch:

BEWEGEN UND SCHIESSEN

Leichte Kavallerie mit Schusswaffen weiß diese besonders gut vom Rücken ihrer Pferde, Wölfe etc. einzusetzen und kann deshalb auch dann schießen, wenn sie marschiert ist oder sich neuformiert hat. Der Abzug von -1 auf den Trefferwurf kommt aber normal zur Geltung.

Seite 118 (SCHIEßEN AUF KRIEGSMASCHINEN) – ersetze den 2. Absatz durch:

Wenn eine Kriegsmaschine beschossen wird, wird sie in Bezug auf Trefferwurfmodifikatoren wie eine normale Einheit behandelt. Eine Kriegsmaschine und ihre Besatzung zählen nicht als Plänkler, also kommt der Abzug von -1 auf den Trefferwurf nicht zur Geltung. Manche Kriegsmaschinen zählen als großes Ziel (dies ist dann in der Armeeliste eindeutig vermerkt).

Seite 119 (ATTACKEN GEGEN EINE KRIEGSMASCHINE) – ersetze beide Absätze durch:

Eine Kriegsmaschine kann nicht direkt im Nahkampf attackiert werden, solange sie noch eine Besatzung hat. Eine Kriegsmaschine, deren Besatzung im Nahkampf vernichtet oder aufgerieben wurde, gilt als vom Angreifer umgeworfen oder auf andere Weise vernichtet, wenn der Angreifer nicht verfolgt oder überrennt.

Ist eine Kriegsmaschine bereits verlassen, wenn sie angegriffen wird, so wird sie vernichtet, aber es wird kein Nahkampfergebnis ermittelt, es kann nicht überrannt werden usw.

Seite 122 (KANONEN) erste Spalte – ersetze den 2. Absatz durch:

Kanonen werden wie alle Schusswaffen in der Schussphase eingesetzt. Wenn du eine Kanone abfeuern möchtest, drehst du sie zuerst auf der Stelle, so dass sie auf das Ziel gerichtet ist. Die Kanone muss eine freie Sichtlinie auf ihr Ziel haben, darf aber alle sonstigen Einschränkungen zur Zielauswahl ignorieren. Danach sagt der Spieler an, wie weit er schießen möchte – z.B. 24, 30 oder 37 Zoll usw.

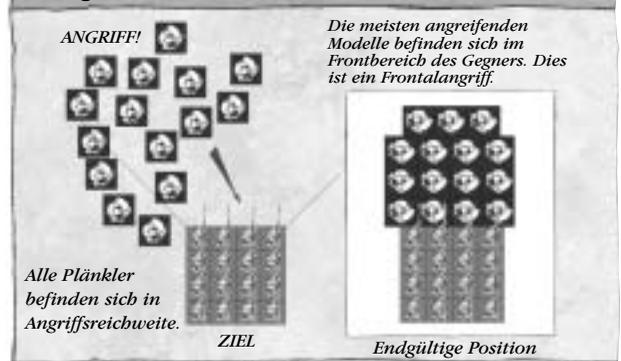
Seite 122 (KARTÄTSCHEN) – ersetze den Absatz durch:

KARTÄTSCHEN

Anstatt einen normalen Schuss abzufeuern, kann sich die Crew vor ihrem Schuss entscheiden, eine Kartätsche zu laden. Die normalen Zielregeln gelten weiterhin. Eine Kartätsche hat eine Reichweite von 8 Zoll. Wenn sich das Ziel in Reichweite befindet, erleidet es so viele Treffer mit Stärke 4 und -2 Rüstungswurfmodifikation, wie ein Würfel mit einem Artilleriewürfel ergibt. Fehlfunktionen können wie unten beschrieben auftreten.

Diese Diagramme ersetzen die auf Seite 116 im Regelbuch. Du darfst sie fotokopieren, damit du sie ausschneiden und einkleben kannst.

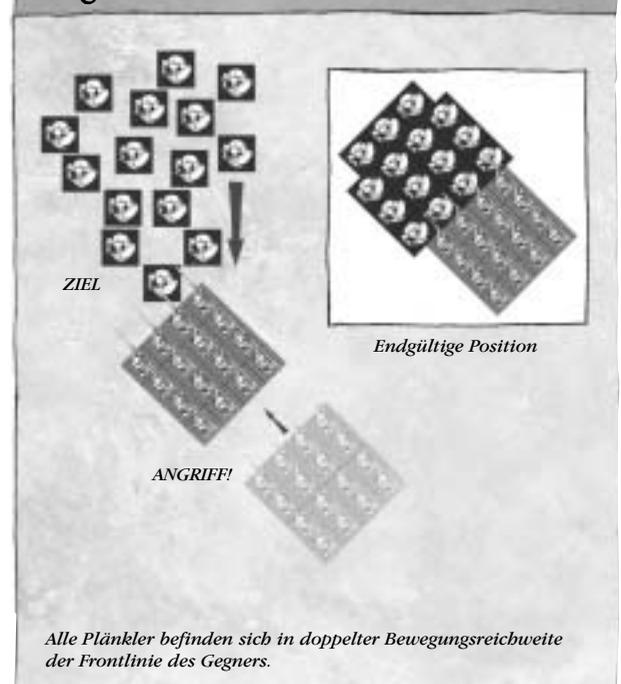
Angriff mit Plänklern (a)



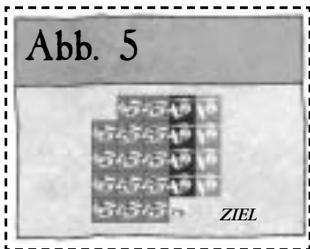
Angriff mit Plänkern (b)



Angriff auf Plänkler



Seite 268 – ersetze Abb. 5 durch die hier abgebildete Zeichnung:



Seite 239 (CHARAKTERMODELLE WÄHLEN) – ersetze den Absatz unter der Tabelle durch:

In diesem Fall kann eine 1500-Punkte-Armee also maximal drei Charaktermodelle enthalten, von denen maximal drei Helden und keiner ein Kommandant sein kann. In einer 3500-Punkte-Armee dürften maximal sechs Charaktermodelle mit bis zu zwei Kommandanten enthalten sein. Die Armee muss nicht die maximale Anzahl von Charaktermodellen und/oder Kommandanten enthalten.

WARHAMMER-REGELBUCH
Seite 262 – Der Appendix für ungewollte Angriffe auf Seite 262 im Warhammer-Regelbuch hat zu einigen dubiosen Taktiken geführt und Verwirrung gestiftet und sollte deshalb ignoriert werden.

Seite 273 (5. NAHKAMPF) – ersetze den Absatz „Trefferwurf“ durch:

Trefferwurf
Sieh auf der Trefferwurftabelle auf der nächsten Seite nach, welches W6-Ergebnis du zum Treffen brauchst. Wenn du Kavalleriemodelle angreifst, verwendest du das KG des Reiters. Gegen berittene Monster verwenden Reiter und Monster jeweils ihr eigenes KG. Ein Wurf von 1 verfehlt immer und eine 6 trifft immer, unabhängig vom Kampfgeschick.

Seite 239 – ersetze die TRUPPEN WÄHLEN Tabelle durch:

Armeewert	EINHEITEN		
	Kern	Elite	Selten
Weniger als 2000	2+	0-3	0-1
2000 oder mehr	3+	0-4	0-2
3000 oder mehr	4+	0-5	0-3
4000 oder mehr	5+	0-6	0-4
Weitere +1,000	+1	+0-1	+0-1

Seite 269 (LEICHTE KAVALLERIE) – ersetze dritten Absatz durch:

3) Wenn eine Einheit Leichter Kavallerie sich sammelt, nachdem sie im vorherigen Spielzug freiwillig geflohen ist, darf sie sich in der Bewegungsphase dieses Spielzugs normal bewegen.

Seite 245 (Das nächste Ziel) – ersetze den 1. Absatz durch:

Ein Kämpfer muss immer auf das nächststehende Ziel schießen, da dieses die größte gegenwärtige Bedrohung darstellt. Ein Modell darf allerdings dann auf ein weiter entferntes Ziel schießen, wenn dieses leichter zu treffen ist oder wenn der nächststehende Gegner *betäubt* oder *am Boden* ist (siehe auch das unten stehende Diagramm). Wenn sich das näher stehende Ziel zum Beispiel in Deckung befindet, darf auf einen weiter entfernten Gegner geschossen werden, der im Offenen steht und ein leichteres Ziel bietet.

Seite 97 (NÄHE ZU BEFREUNDETEN TRUPPEN) – ersetze den 2. Absatz durch:

Ein Charaktermodell, das sich innerhalb von 5 Zoll um eine mit ihm befreundete Einheit aus fünf oder mehr Modellen befindet, kann nur dann als Ziel ausgewählt werden, wenn es das nächstgelegene legale Ziel ist. Diese Beschränkung ermöglicht es einem Charaktermodell, sich hinter der Schlachtlinie herumzubewegen, ohne eine unrealistische und unfaire Menge an Beschuss auf sich zu ziehen.

Seite 272 mittlere Spalte (ENERGIEWÜRFEL) – ersetze den vorletzten Absatz durch:

Flihende oder ausgeschaltete Zauberer erzeugen keine Energiewürfel.

Seite 272 mittlere Spalte (BANNWÜRFEL) – ersetze vorletzten Absatz durch:

Flihende oder ausgeschaltete Zauberer bringen keine Bannwürfel ein.

Seite 198 (TABELLE FÜR SIEGEPUNKTE), 2. Spalte – ersetze den 4. Absatz durch:

Teile das Spielfeld in vier gleich große Teile auf. Jedes Spielfeldviertel, in dem sich wenigstens eine deiner Einheiten aufhält, deren Einheitenstärke mindestens 5 beträgt und die nicht flieht, ist 100 Siegespunkte wert, vorausgesetzt, es befindet sich kein Gegner in diesem Viertel, der dieselben Bedingungen erfüllt.

Seite 102 (DIE ARMEESTANDARTE) – ersetze den 2. Absatz durch:

Der Armeestandartenträger darf nicht der General der Armee sein (wenn nicht anders im Armeelisteneintrag des Charaktermodells beschrieben), selbst dann, wenn er den höchsten Moralwert der Armee hat. Anders als normale Standarten kann die Armeestandarte nicht weitergereicht werden, wenn der Träger ausgeschaltet wird. Fällt der Armeestandartenträger, kann die Armeestandarte auf die gleiche Weise wie eine normale Standarte erbeutet werden.

Seite 138 (ZAUBERPATZER-TABELLE) – ersetze Ergebnis 2 durch:

Zauberpatzer-Tabelle

Wirf 2W6 während dein Gegner irrsinnig und boshaft vor sich hin kichert

2W6 Ergebnis

2 Die gesammelte magische Energie explodiert in einem Inferno. Modelle in direktem Kontakt mit dem Zauberer (Freund und Feind) und/oder das Reittier des Charaktermodells erleiden einen Treffer der Stärke 10, ebenso wie der Zauberer.

Seite 81 – Ersetze den 2. Absatz in der ersten Spalte und die ersten beiden Absätze von „Einheiten in Panik“ durch:

6) Befreundete Einheit innerhalb von 4 Zoll wird durch Beschuss oder Magie vernichtet

Wenn eine Einheit durch Beschuss oder Magie komplett ausgelöscht wird, müssen alle befreundeten Einheiten im Umkreis von 4 Zoll am Ende der Phase einen Paniktest ablegen, es sei denn, die vernichtete Einheit ist ein einzelnes Modell mit weniger als 5 Lebenspunkten im Grundprofil.

EINHEITEN IN PANIK

Eine Einheit, die einen Paniktest verpatzt, flieht auf die gleiche Weise wie Einheiten, die im Nahkampf aufgerieben wurden, oder die vor einem Angriff fliehen. Fliehende Truppen geben ihre Formation auf und werden in einem ungeordneten Pulk 2W6 oder 3W6 Zoll vom Gegner und/oder der Quelle ihrer Panik wegbewegt, aber der Spieler darf innerhalb dieser Richtlinien entscheiden, wohin genau die Truppen fliehen. Genaue Regeln zu fliehenden Einheiten findest du im Kapitel *Nabkampfung*.

Seite 102 – Ersetze den 3. Absatz von „Aufriebs- tests wiederholen“ durch:

Beachte, dass die Armeestandarte nur einen Wiederholungswurf für misslungene Aufriebs- tests gestattet, nicht für andere Moralwerttests, wie etwa Psychologietests oder Sammeltests. Wenn die Armeestandarte flieht, erlaubt sie auch keine Wiederholungswürfe mehr.

ARMEEBUCH HORDEN DES CHAOS

Seite 40 (FEUERDÄMONEN DES TZEENTCH – Sonderregeln)– Ersetze den 2. Absatz durch:

Horrors begleiten: Feuerdämonen müssen zur selben Zeit und innerhalb von 5 Zoll um die Einheit Horrors herum aufgestellt werden, mit der sie gekauft wurden. Danach dürfen sie sich frei bewegen und zählen für den Rest des Spiels (inklusive dem Ermitteln der Siegespunkte) als eine separate Einheit. Wenn ein Feuerdämon am Ende eines beliebigen Chaosspielzuges mehr als 5 Zoll von einer Einheit Horrors entfernt ist, muss er einen Moralwerttest ablegen. Verpatzt er diesen, ist der Dämon zerstört.

ARMEEBUCH IMPERIUM

Seite 14 – ersetze das Profil des Technicusses durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Technicus	4	3	4	3	3	2	3	1	7

Seite 26 (REITTIERE DER CHARAKTERMODELLE) – ersetze das Profil des Streitrosses durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Seite 29 (FREISCHÄRLER) – ersetze den Absatz “Waffen und Rüstung” durch:

Waffen und Rüstung: Freischärler sind mit einem Sammelsurium von Waffen ausgerüstet, darunter Schwerter, Dolche, Hellebarden, Knüppel und Pistolen. Im Spiel gelten alle Freischärler allerdings als mit zwei Handwaffen ausgestattet, unabhängig davon, welche Waffen die Modelle tatsächlich führen.

Seite 8 – (ABTEILUNGEN UND HAUPTREGIMENTER) – ersetze den 3. Absatz durch:

Staatstruppen (Hellebardenträger, Speerträger, Schwertkämpfer und Musketenschützen) können als unabhängige Einheiten, Hauptregimenter und/oder Abteilungen eingesetzt werden.

Seite 13 – (ABFEUERN DES MÖRSERS) – ersetze den 2. Absatz durch:

Zuerst drehst du den Mörser so, dass er in die entsprechende Schussrichtung zeigt (dies zählt nicht als Bewegung). Beachte, dass die Besatzung das Ziel sehen können muss, um zu feuern. Nun sagst du an, wohin der Mörser schießen soll, und legst dort eine Marke aus. Dann schätzt du die Entfernung zu diesem Punkt – du darfst die Entfernung vor dem Schätzen auf keinen Fall nachmessen. Die Schätzentfernung muss irgendwo zwischen 12 und 48 Zoll liegen.

ARMEEBUCH ZWERGE

Seite 14 (MASCHINISTEN – Sonderregeln – Geschützmeister) – ersetze den 2. Absatz durch:

Eine Speerschleuder, die von einem Maschinisten begleitet wird, darf dessen BF für ihre Trefferwürfe verwenden.

Seite 5 – ersetze den entsprechenden Kartenausschnitt durch den unten stehenden.



Seite 9 (DER RUNENAMBOSS IM SPIEL) – ersetze den 4. Absatz durch:

Bei Beschuss werden die Treffer zufällig zwischen den Zwergen auf der Plattform und dem Amboss aufgeteilt (Treffer gegen den Amboss werden aufgrund seiner Natur ignoriert). Um den Schutz zu repräsentieren, den der Runenamboss ihm bietet, erhält der Runenmeister einen 4+ Rettungswurf gegen jegliche Form von Beschuss (sowohl normale als auch magische Geschosse).

ARMEEBUCH SKAVEN

Seite 39 (STURMBANNER) – ersetze den Eintrag durch:

STURMBANNER 75 Punkte

Nur eine Anwendung

Dieses uralte und zerrissene Banner hat die Macht, den Himmel mit Stürmen zu füllen, die ihn mit ihrer Wut in Stücke zu reißen scheinen.

Das Banner kann zu Beginn eines beliebigen Spielzuges aktiviert werden. Keine Flugbewegung ist möglich und Beschuss erleidet einen Malus von -2 auf den Trefferwurf. Alle Kriegsmaschinen und andere Schussattacken, die nicht die BF des Schützen verwenden, müssen eine 4+ auf einem W6 erzielen, um abgefeuert werden zu dürfen. Geschosszauber und andere Zaubersprüche sind nicht betroffen. Wirf zu Beginn jedes folgenden Spielzuges einen W6 – die Wirkung des Banners endet bei einer 1 oder 2.

Seite 36 (TRÄNENKLINGE) – ersetze den letzten Absatz durch:

Der Träger erhält +1 Stärke. Jede Verwundung verursacht W3 Schadenspunkte.

Seite 38 (AUGE DER GEHÖRNTEN RATTE) – ersetze den letzten Absatz durch:

Der Zauberer kann das Auge am Anfang jeder seiner Magiephasen aktivieren. Wirf einen W6. Bei 2-6 darfst du einen Energiewürfel zu deinem Würfelpool hinzufügen. Wenn du eine 1 würfelst, addierst du keinen Würfel, sondern entfernst stattdessen einen aus deinem Energiepool.

ARMEEBUCH HOCHHELFEN

Seite 15 (SCHWERTMEISTER) – ersetze den Eintrag durch:

SCHWERTMEISTER 40 Punkte – Nur für Charaktermodelle zu Fuß
Von den Adepten des Turms von Hoeth unterrichtet, sind die Kampffertigkeiten dieses Kriegers legendär.

Das Charaktermodell verwendet eine Zweihandwaffe und darf keine magischen Waffen erhalten. Das Charaktermodell schlägt in jedem Spielzug, in dem es nicht angegriffen hat, statt zuletzt nach Initiativereihenfolge zu, wie auf Seite 68 im Warhammer-Regelbuch beschrieben. Das Modell besitzt außerdem die Sonderregel *Todesstoß*.

Seite 30 (REPETIER-SPEERSCHLEUDER) – ersetze den Text unter den Profilwerten durch:

*Beachte, dass 1-2 Speerschleudern als eine seltene Auswahl zählen.

Besatzung: 2 Hochelfen

Einheitengröße: Jede Speerschleuder bildet mit ihrer Besatzung eine einzelne Einheit.

Waffen und Rüstung: Die Besatzungsmitglieder haben jeweils eine Handwaffe und tragen leichte Rüstung.

Sonderregeln

Repetierspeerschleuder

ARMEEBUCH ECHSENMENTSCHEN

Seite 31 (STEGADONS – Sonderregeln – Riesenbogen) – Ersetze den gesamten Riesenbogen-Absatz durch:

Riesenbogen: Der Riesenbogen ist eine Speerschleuder und folgt mit den unten stehenden Ausnahmen allen Regeln für Speerschleudern auf den Seiten 124-125 im Warhammer-Regelbuch. Der Riesenbogen wird mit der BF der Skinks abgefeuert und verursacht einen Treffer der Stärke 5, der W3 Schadenspunkte verursacht. Er kann auf die gleiche Weise wie eine Speerschleuder Glieder durchschlagen. Das Stegadon darf sich bewegen und den Riesenbogen abfeuern, allerdings nur innerhalb des Sichtfelds des Stegadons selbst. Der Riesenbogen muss von zwei Skinks abgefeuert werden (also können zwei Skinks keine Wurfspeere werfen, wenn sie den Bogen bedienen). Da das Stegadon ein *großes Ziel* ist, darf der Riesenbogen über normalgroße Einheiten und über Gelände, das *große Ziele* für die Sichtlinie ignorieren können, hinwegschießen.

WARHAMMER CHRONIKEN

Seite 51
(MAGIE
GEGEN DEN
DAMPFPAN-
ZER) ersetze
den 2. Absatz
durch:

Kein Spruch oder magischer Gegenstand von Freund oder Feind hat eine Auswirkung auf den Dampfpanzer, mit Ausnahme von Sprüchen, die Treffer mit einem Stärkewert verursachen (alle *magischen Geschosse* und ein paar andere, wie der *Komet von Casandora*). Diese Sprüche werden wie normaler Beschuss behandelt, und solche, die von oben zuschlagen, treffen ähnlich wie Steinschleudern automatisch ungeschützte Stellen. Sprüche, die Treffer mit einem Stärkewert verursachen und noch eine weitere Wirkung haben (wie zum Beispiel die *Grube der Schatten*) wirken nur teilweise auf den Panzer. Wende nur die verursachten Treffer auf den Panzer an und ignoriere die anderen Auswirkungen.

Seite 73 (KRIEGSKRONE VON SAPHERY) – ersetze Eintrag durch:

Kriegskrone von Saphery
Die Kriegskrone ist ein uraltes Symbol des magischen Reiches von Saphery und wird, außer in Kriegszeiten, nur selten außerhalb des Weißen Turmes gesehen. Sie wurde Teclis vom früheren Hohen Lehmeister geschenkt, kurz bevor der junge Zauberer sich auf die Suche nach seinem Bruder machte.

Jeder Zauberspruch, der normalerweise eine bestimmte Reichweite in Zoll hat, hat für den Träger der Kriegskrone unbegrenzte Reichweite. Dies gilt nicht für Sprüche, die nur den Zauberer oder alle Einheiten in einem bestimmten Umkreis um den Zauberer betreffen, oder keine Reichweite besitzen. Beachte, dass dies *nicht* bedeutet, dass Teclis Sprüche auf Gegner zaubern könnte, die er nicht sehen kann, wenn der Spruch eine Sichtlinie benötigt.

ARMEEBUCH DUNKELELFEN

Seite 31 (KRIEGSHYDRA – Profilwerte) – ersetze durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kriegshydra	6	4	0	5	5	6	2	5	6
Bestienbändiger	6	4	4	3	3	1	5	1	8

Seite 30 (ECHSENRIITTER – Profilwerte) – ersetze Echsensritter und Dunklen Paladin durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Echsensritter	5	5	4	3	3	1	5	1	9
Dunkler Paladin	5	5	4	3	3	1	5	2	9

Seite 7 (SCHWARZE GARDE – Sonderregeln – Hass) – ersetze gesamten Absatz durch:

Ewiger Hass: Die Schwarzen Gardisten sind gnadenlose Killer und *bassen* alles und jeden (siehe Warhammer Regelbuch, Seiten 84-85). Im Gegensatz zu den normalen Regeln ist ihr *Hass* jedoch auch in der zweiten und allen folgenden Nahkampfphasen wirksam.

Seite 8 (ECHSENRIITTER – Profilwerte) – ersetze Echsensritter und Dunklen Paladin durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Echsensritter	5	5	4	3	3	1	5	1	9
Dunkler Paladin	5	5	4	3	3	1	5	2	9

Seite 10 (HEXENKRIEGERINNEN – Sonderregeln – Raserei) – ersetze den gesamten Absatz durch:

Raserei: Hexenkriegerinnen und Hexenpriesterinnen unterliegen den Regeln für *Raserei* (siehe Seite 84 im Warhammer-Regelbuch). Obwohl sie durch *Raserei* eigentlich *immun gegen Psychologie* sind, *bassen* sie weiterhin alle Hochelfen.

Seite 31 (SCHWARZE GARDE – Sonderregeln) – ersetze Eintrag durch:

Ewiger Hass; Unnachgiebig

Seite 29 (SCHATTEN) – ersetze Einheitengröße durch:

Einheitengröße: 5-15

Page 10 (BLUTKESSEL – Der Blutkessel in der Schlacht) – ersetze den gesamten Eintrag durch:

DER BLUTKESSEL IN DER SCHLACHT

Der Blutkessel und seine Wächterinnen werden wie eine Einheit mit Einheitenstärke 3 behandelt. Der Blutkessel bleibt das ganze Spiel über stationär, und seine Wächterinnen müssen sich stets im Umkreis von 2 Zoll aufhalten. Der Blutkessel selbst kann nicht beschädigt werden. Alle Treffer durch Beschuss werden wie bei Kriegsmaschinen zwischen Blutkessel und Elfen aufgeteilt (ignoriere Treffer gegen den Blutkessel). Die Energien des Khaine umgeben den Blutkessel und verleihen seinen Wächterinnen einen 4+ Rettungswurf gegen Beschuss (inklusive *magischer Geschosse*). Außerdem besitzen sie *Magieresistenz (1)*.

Wenn sie im Nahkampf angegriffen werden, stellen sich die Wächterinnen schützend vor den Blutkessel, genauso wie die Besatzung einer herkömmlichen Kriegsmaschine, und kämpfen gegen alle Gegner in direktem Kontakt. Der Blutkessel selbst kann auch im Nahkampf nicht attackiert oder sonstwie beschädigt werden. Die Wächterinnen sind *unerschütterlich*.

Seite 13 (KRIEGSHYDRA – Profilwerte) – ersetze durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kriegshydra	6	4	0	5	5	6	2	5	6
Bestienbändiger	6	4	4	3	3	1	5	1	8

Seite 20 (BANNER VON NAGARYTHE) – ersetze den 2. Absatz durch:

Diese Standarte addiert +1 zum Kampfergebnis jeder befreundeten Dunkelelfeneinheit in 6 Zoll Umkreis. Die Einheit mit dem Banner ist außerdem *unerschütterlich*.

Seite 26 (HOCHGEBORENER), Optionen – ersetze den 1. Absatz durch:

Darf entweder eine zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte), Hellebarde (+6 Punkte), Zweihandwaffe (+6 Punkte), Repetierarmbrust (+15 Punkte) oder, wenn beritten, eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

Seite 17 (SCHATTENRÜSTUNG) – ersetze den letzten Teil des letzten Absatzes durch:

oder als Kundschafter aufgestellt werden (er kann sich sogar einer Einheit Schattenkrieger anschließen).

Seite 11 (ASSASSINEN – Tarnung) – ersetze den ersten Absatz durch:

Tarnung: Wenn du möchtest, kannst du Assassinen vor Beginn der Schlacht in den folgenden Regimentern verstecken: Hexenkriegerinnen, Dunkelelfenkrieger, Korsaren, Henker oder Schwarze Garde. Alternativ darfst du sie auch als Kundschafter aufstellen.

Seite 27 (BESTIENMEISTER) – ersetze die Optionen durch:

Optionen:

- Darf eine zusätzliche Handwaffe (+4 Punkte) oder, wenn beritten, eine Lanze (+4 Punkte) erhalten.
- Darf leichte Rüstung (+2 Punkte) und/oder einen Seedrachenumhang (+6 Punkte) erhalten.
- Darf auf einer Kampfechse (+26 Punkte), einem Schwarzen Pegasus (+55 Punkte) oder einem Manticor (+190 Punkte) reiten.
- Darf magische Gegenstände aus der Liste der Gewöhnlichen und/oder der Dunkelelfengegenstände im Gesamtwert von maximal 25 Punkten erhalten.

Sonderregeln:

Hass auf Hochelfen; Bestienmeister

Seite 17 (WORT DER SCHMERZEN) – ersetze den gesamten Eintrag durch:

WORT DER SCHMERZEN

Bleibt im Spiel **gelingt bei 8+**

Wird der Name des Khaine in seiner Gestalt als Schlangengott geflüstert, schießen übernatürliche, unerträgliche Schmerzen durch die Körper der verhassten Feinde. Dieser Spruch kann auf jede sichtbare gegnerische Einheit in 24 Zoll Umkreis ausgesprochen werden, sogar auf Einheiten im Nahkampf. Alle Modelle in der Einheit reduzieren Kampfesgeschick und Ballistische Fertigkeit auf 1. Sobald der Spruch gewirkt wurde, bleibt er im Spiel, bis die Zauberin ihn beendet (was sie zu jeder Zeit tun kann), er gebannt wird, sie versucht einen anderen Spruch zu wirken oder ausgeschaltet wird.

Seite 30 (HENKER) – ersetze den gesamten Eintrag durch:

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Henker	5	5	4	3	3	1	5	1	8
Scharfrichter	5	5	4	3	3	1	5	2	8

Einheitengröße: 10+

Waffen und Rüstung: Draich (Zweihandwaffe) und schwere Rüstung.

Optionen:

- Werte einen Henker für +6 Punkte zum Musiker auf.
- Werte einen Henker für +12 Punkte zum Standartenträger auf.
- Der Standartenträger darf eine magische Standarte im Wert von maximal 50 Punkten erhalten.
- Werte einen Henker für +12 Punkte zum Scharfrichter auf.

Sonderregeln:

Hass auf Hochelfen; Todesstoß

Seite 80

(ELITEIN-

HEITEN

UND

SELTENE

EINHEITEN)

– ersetze

alle Einträge

durch:

Eliteeinheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Schatten	5	4	4	3	3	1	5	1	8	Hass auf Hochelfen; Kundschafter; Plänkler
Blutschatten	5	4	5	3	3	1	5	1	8	Hass auf Hochelfen; Kundschafter; Plänkler
Hexenkriegerin	5	5	4	3	3	1	6	1	8	Hass auf Hochelfen; Giftattacken; Raserei; Bräute des Khaine
Hexenpriesterin	5	5	4	3	3	1	6	2	8	Hass auf Hochelfen; Giftattacken; Raserei; Bräute des Khaine
Echsenreitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Streitwagen
Echsenritter	5	5	4	3	3	1	5	1	9	Hass auf Hochelfen
Dunkler Paladin	5	5	4	3	3	1	5	2	9	Hass auf Hochelfen
Henker	5	5	4	3	3	1	5	1	8	Hass auf Hochelfen; Todesstoß
Scharfrichter	5	5	4	3	3	1	5	2	8	Hass auf Hochelfen; Todesstoß
Harpie	4	3	3	3	3	1	4	1	6	Fliegendes Regiment; Animalisch
Seltene Einheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Kriegshydra	6	4	0	5	5	6	2	5	6	Feueratem; Entsetzen; Abgerichtet; Großes Ziel; Schuppenhaut
Bestienbändiger	6	4	4	3	3	1	5	1	8	Hass auf Hochelfen
Schwarzer Gardist	5	5	4	3	3	1	6	1	9	Ewiger Hass; Unmachgiebig
Hauptmann	5	5	4	3	3	1	6	2	9	Ewiger Hass; Unmachgiebig
Repetier-Speerschleuder	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-

ECHSENSTREITWAGEN*

Punkte/Modell: 95

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitwagen	-	-	-	5	5	4	-	-	-
Dunklelf	-	4	4	3	-	-	5	1	8
Kampfechse	7	3	-	4	-	-	3	1	-

*Beachte, dass 1-2 Echsenreitwagen als einzelne Eliteauswahl zählen.

Einheitengröße: Jeder Echsenreitwagen ist eine einzelne Einheit und besteht aus einem von zwei Dunklelfen gelenkten und von zwei Kampfechsen gezogenen Streitwagen.

Waffen und Rüstung: Die Dunklelfen tragen jeder eine Handwaffe. Der Streitwagen ist mit Sensenklingen bestückt.

Rüstungswurf: 4+

Optionen:

- Die Besatzung darf für +10 Punkte/Modell mit Repetierarmbrüsten und/oder für +2 Punkte/Modell mit Speeren ausgestattet werden.
- Streitwagen dürfen entsprechend der Optionen einiger Charaktermodelle je ein Charaktermodell befördern, welches dann ein Besatzungsmitglied ersetzt. Die Punktkosten für den ersetzten Dunklelfen werden nicht erstattet.

Sonderregeln:

Besatzung hat Hass auf Hochelfen; Blödsinn; verursachen Angst; Streitwagen

Seite 29

(ECHSEN-STREITWAGEN)

– ersetze

gesamten

Eintrag durch:

Seite 80 (SCHWARZE MAGIE) – ersetze die ersten zwei Einträge durch:

SCHWARZE MAGIE

5+ Frostwind
Magisches Geschoss; Reichweite 24 Zoll; W6 Treffer mit Stärke 3. Einheiten, die Verluste durch den Frostwind erleiden, dürfen in der nächsten Schussphase nicht schießen.

6+ Blitz des Verderbens
Magisches Geschoss; Reichweite 18 Zoll; W6 Treffer mit Stärke 5.

Seite 28 (DUNKELELFENKRIEGER) – ersetze Eintragstitelbalken durch:

DUNKELELFENKRIEGER

Punkte/Modell: 7

Seite 80 (SCHWARZE MAGIE Zusammenfassung) – ersetze die Einträge Frostwind und Blitz des Verderbens durch:

FROSTWIND Magisches Geschoss; Reichweite 24 Zoll; W6 Treffer mit Stärke 3. Einheiten, die Verluste durch den Frostwind erleiden, dürfen in der nächsten Schussphase nicht schießen.	5+
BLITZ DES VERDERBENS Magisches Geschoss; Reichweite 18 Zoll; W6 Treffer mit Stärke 5.	6+

Seite 52 (BLUTDRACHEN) – ersetze den 2. Absatz durch:

- Fürsten und Grafen tragen automatisch Plattenrüstung (4+ Rüstungswurf) und können trotz Rüstung (auch magischer, Schild etc.) Zauber wirken. Dafür generieren sie in ihrer Magiephase einen Energiewürfel weniger, als ihrer Magiestufe entspricht. Bannwürfel werden normal erzeugt.

ARMEEBUCH VAMPIRE