ERRATA

FEBRUAR 2017

WARMACHINE: Prime

S. 31, Fliegen

Ersetze den zweiten Satz von Fliegen durch Folgendes:

Es kann durch Hindernisse und andere Modelle vorrücken, wenn es genügend Bewegung hat, um sie komplett zu überqueren.

S. 34, Kritische Disruption

Ersetze den zweiten Satz von Kritische Disruption durch Folgendes:

Ein Warjack, der Kritische Disruption erleidet, verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 34, Disruption

Ersetze den Wortlaut von Disruption durch Folgendes:

Ein von diesem Angriff getroffener Warjack verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 45, Sturmattacke

Ersetze den ersten Satz des siebten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein Modell, das eine Sturmattacke durchführt, seine Sturmattackenbewegung beendet, ohne sein Sturmattacken-Ziel in seiner Nahkampfreichweite zu haben, hat es eine **misslungene Sturmattacke** durchgeführt.

S. 57, Nahkampfreichweite

Füge Folgendes ans Ende des ersten Absatzes an:

Die Nahkampfreichweite eines Modells beschränkt sich auf dessen Frontbereich.

S. 58, Kraftattacken

Füge Folgendes ans Ende des sechsten Absatzes an:

Ein Modell kann ein verbündetes Modell nicht mit einer Kraftattacke anvisieren.

S. 60, Wurf

Ersetze den dritten Satz des vierten Absatzes durch Folgendes:

Falls die Entfernung zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, größer ist als die Wurfdistanz, liegt der Aufschlagpunkt an jenem Punkt auf der Linie zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, der der Wurfdistanz entspricht (siehe „Geworfen“, S. 49).

S. 62, Trampeln

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ein trampelndes Modell erhält nur dann einen Bonus für hinterhältigen Angriff gegen ein Modell, falls sich das trampelnde Modell komplett im Rückenbereich jenes Modells befunden hat, als es das Modell zum ersten Mal berührt hat.

Füge Folgendes ans Ende des vierten Absatzes an:

Ignoriere die Entfernung zwischen Modellen, wenn du Freischläge gegen das trampelnde Modell abhandelst; falls ein Modell während der Bewegung des trampelnden Modells einen Freischlag gegen das trampelnde Modell durchführen konnte, kann es dies tun, egal ob das trampelnde Modell seine Bewegung in der Nahkampfreichweite dieses Modells beendet hat oder nicht.

S. 64, Verbergen & Deckung

Füge Folgendes nach dem vierten Satz des ersten Absatzes ein:

Um von Verbergen oder Deckung zu profitieren, muss sich das anvisierte Modell entlang einer geraden Linie zwischen sich und dem Angreifer innerhalb von 1 Zoll um jenes Geländestück befinden.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

S. 66, Sturmlauf

Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Sturmlauf durch Folgendes:

Ein Modell, das eine Sturmattacke im Nahkampf beginnt, kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe als Teil jener Sturmattacke durchführen.

Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Sturmlauf an:

Ein Modell kann ein einen Sturmlauf-Fernkampfangriff durchführen, während es sich im Nahkampf befindet.

S. 66, Angriffe mit Wirkungsbereich (WIRK-Angriffe)

Ersetze den letzten Satz des ersten Abschnitts durch Folgendes:

Durch WIRK verursachte Schadenswürfe finden zeitgleich statt (siehe „Zeitgleiche Effekte“, S. 57).

S. 68, Streuangriffe

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ignoriere Wolkeneffekt-Gelände, wenn du bestimmst, ob die Sichtlinie des Angreifers auf ein Modell unter einer Streu-Schablone komplett blockiert ist.

S. 71, Schadenstyp: Magie

Füge dem Text von Schadenstyp: Magie am Ende Folgendes hinzu:

Schaden durch Zauber ist Magieschaden.

S. 73, Zerstörung des Warcasters

Ersetze den ersten Absatz durch Folgendes:

Wenn ein Modell mit der Sonderregel Kampfgruppenkommandant zerstört oder vom Tisch entfernt wird, schalten sich alle Warjacks in seiner Kampfgruppe ab. Darüber hinaus verfallen alle von jenem Modell gewirkten anhaltenden Zauber (S. 86).

S. 75, Anhaltende Effekte

Entferne die Einträge zu Disruption und Kritische Disruption.

S. 81, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Koloss kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 89, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Eine Kriegsmaschine kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 89-90, Aufprall-Angriffe

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls sich das Kavallerie-Modell dazu entschließt, einen Aufprall-Angriff gegen sein Sturmattacken-Ziel durchzuführen, richtet es sich auf das Sturmattacken-Ziel aus, bevor es irgendwelche Aufprall-Angriffe durchführt, und seine Sturmattackenbewegung endet.

S. 93, Hügel

Füge dem Text von Hügel am Ende Folgendes hinzu:

Ein Modell, das sich von einem Hügel herunterbewegt, fällt nicht und erleidet keinen Fallschaden.

S. 94, Hürden

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 48) oder geworfene (S. 49) Modell eine Hürde berührt.

S. 95, Hindernisse

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 48) oder geworfene (S. 49) Modell ein Hindernis berührt.

S. 95, Brennende Erde

Ersetze den dritten Satz des dritten Absatzes durch Folgendes:

Bei einer 1 oder 2 erlöschen die Flammen und der jeweilige Bereich gilt nicht mehr als brennend.

S. 318, Taktische Hinweise

Entferne den ersten Satz des Taktischen Hinweises zu Kurzer Prozess.

S. 369, Angriffswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 369, Schadenswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 376, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den ersten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Es führt einen einzelnen Angriff mit der Waffe mit der höchsten KFT in Reichweite zum Ziel gegen das Modell durch, gegen das es seine Sturmattacke durchgeführt hat.

Ersetze den letzten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Ein rasendes Warbeast kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe oder zusätzliche Angriffe durchführen.

S. 377, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den letzten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein rasendes Warbeast nicht sofort aktivieren kann oder es keine Sturmattacke durchführen kann, verliert es seine Aktivierung und ist nicht länger in Raserei und du kannst eine beliebige Anzahl Wutpunkte von ihm entfernen.

S. 377, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Gigant kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

WARMACHINE: Prime, Miniregelwerk

S. 17, Fliegen

Ersetze den zweiten Satz von Fliegen durch Folgendes:

Es kann durch Hindernisse und andere Modelle vorrücken, wenn es genügend Bewegung hat, um sie komplett zu überqueren.

S. 20, Kritische Disruption

Ersetze den zweiten Satz von Kritische Disruption durch Folgendes:

Ein Warjack, der Kritische Disruption erleidet, verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 20, Disruption

Ersetze den Wortlaut von Disruption durch Folgendes:

Ein von diesem Angriff getroffener Warjack verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 31, Sturmattacke

Ersetze den ersten Satz des siebten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein Modell, das eine Sturmattacke durchführt, seine Sturmattackenbewegung beendet, ohne sein Sturmattacken-Ziel in seiner Nahkampfreichweite zu haben, hat es eine **misslungene Sturmattacke** durchgeführt.

S. 43, Nahkampfreichweite

Füge Folgendes ans Ende des ersten Absatzes an:

Die Nahkampfreichweite eines Modells beschränkt sich auf dessen Frontbereich.

S. 44, Kraftattacken

Füge Folgendes ans Ende des sechsten Absatzes an:

Ein Modell kann ein verbündetes Modell nicht mit einer Kraftattacke anvisieren.

S. 46, Wurf

Ersetze den dritten Satz des vierten Absatzes durch Folgendes:

Falls die Entfernung zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, größer ist als die Wurfdistanz, liegt der Aufschlagpunkt an jenem Punkt auf der Linie zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, der der Wurfdistanz entspricht (siehe „Geworfen“, S. 35).

S. 48, Trampeln

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ein trampelndes Modell erhält nur dann einen Bonus für hinterhältigen Angriff gegen ein Modell, falls sich das trampelnde Modell komplett im Rückenbereich jenes Modells befunden hat, als es das Modell zum ersten Mal berührt hat.

Füge Folgendes ans Ende des vierten Absatzes an:

Ignoriere die Entfernung zwischen Modellen, wenn du Freischläge gegen das trampelnde Modell abhandelst; falls ein Modell während der Bewegung des trampelnden Modells einen Freischlag gegen das trampelnde Modell durchführen konnte, kann es dies tun, egal ob das trampelnde Modell seine Bewegung in der Nahkampfreichweite dieses Modells beendet hat oder nicht.

S. 50, Verbergen & Deckung

Füge Folgendes nach dem vierten Satz des ersten Absatzes ein:

Um von Verbergen oder Deckung zu profitieren, muss sich das anvisierte Modell entlang einer geraden Linie zwischen sich und dem Angreifer innerhalb von 1 Zoll um jenes Geländestück befinden.

S. 52, Sturmlauf

Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Sturmlauf durch Folgendes:

Ein Modell, das eine Sturmattacke im Nahkampf beginnt, kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe als Teil jener Sturmattacke durchführen.

Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Sturmlauf an:

Ein Modell kann ein einen Sturmlauf-Fernkampfangriff durchführen, während es sich im Nahkampf befindet.

S. 52, Angriffe mit Wirkungsbereich (WIRK-Angriffe)

Ersetze den letzten Satz des ersten Abschnitts durch Folgendes:

Durch WIRK verursachte Schadenswürfe finden zeitgleich statt (siehe „Zeitgleiche Effekte“, S. 43).

S. 54, Streuangriffe

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ignoriere Wolkeneffekt-Gelände, wenn du bestimmst, ob die Sichtlinie des Angreifers auf ein Modell unter einer Streu-Schablone komplett blockiert ist.

S. 57, Schadenstyp: Magie

Füge dem Text von Schadenstyp: Magie am Ende Folgendes hinzu:

Schaden durch Zauber ist Magieschaden.

S. 59, Zerstörung des Warcasters

Ersetze den ersten Absatz durch Folgendes:

Wenn ein Modell mit der Sonderregel Kampfgruppenkommandant zerstört oder vom Tisch entfernt wird, schalten sich alle Warjacks in seiner Kampfgruppe ab. Darüber hinaus verfallen alle von jenem Modell gewirkten anhaltenden Zauber (S. 72).

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

S. 61, Anhaltende Effekte
Entferne die Einträge zu Disruption und Kritische Disruption.

S. 67, Gewaltig
Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Koloss kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 75, Gewaltig
Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Eine Kriegsmaschine kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 75-76, Aufprall-Angriffe
Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls sich das Kavallerie-Modell dazu entschließt, einen Aufprall-Angriff gegen sein Sturmattacken-Ziel durchzuführen, richtet es sich auf das Sturmattacken-Ziel aus, bevor es irgendwelche Aufprall-Angriffe durchführt, und seine Sturmattackenbewegung endet.

S. 79, Hügel
Füge dem Text von Hügel am Ende Folgendes hinzu:

Ein Modell, das sich von einem Hügel herunterbewegt, fällt nicht und erleidet keinen Fallschaden.

S. 80, Hürden
Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 34) oder geworfene (S. 35) Modell eine Hürde berührt.

S. 81, Hindernisse
Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 34) oder geworfene (S. 35) Modell ein Hindernis berührt.

S. 81, Brennende Erde
Ersetze den dritten Satz des dritten Absatzes durch Folgendes:

Bei einer 1 oder 2 erlöschen die Flammen und der jeweilige Bereich gilt nicht mehr als brennend.

S. 91, Angriffswurf
Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 91, Schadenswurf
Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 98, Reizschwelle & Raserei
Ersetze den ersten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Es führt einen einzelnen Angriff mit der Waffe mit der höchsten KFT in Reichweite zum Ziel gegen das Modell durch, gegen das es seine Sturmattacke durchgeführt hat.

Ersetze den letzten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Ein rasendes Warbeast kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe oder zusätzliche Angriffe durchführen.

S. 99, Reizschwelle & Raserei
Ersetze den letzten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein rasendes Warbeast nicht sofort aktivieren kann oder es keine Sturmattacke durchführen kann, verliert es seine Aktivierung und ist nicht länger in Raserei und du kannst eine beliebige Anzahl Wutpunkte von ihm entfernen.

S. 99, Gewaltig
Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Gigant kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

HORDES: Primal

S. 31, Fliegen
Ersetze den zweiten Satz von Fliegen durch Folgendes:

Es kann durch Hindernisse und andere Modelle vorrücken, wenn es genügend Bewegung hat, um sie komplett zu überqueren.

S. 34, Kritische Disruption
Ersetze den zweiten Satz von Kritische Disruption durch Folgendes:

Ein Warjack, der Kritische Disruption erleidet, verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 34, Disruption
Ersetze den Wortlaut von Disruption durch Folgendes:

Ein von diesem Angriff getroffener Warjack verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 45, Sturmattacke
Ersetze den ersten Satz des siebten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein Modell, das eine Sturmattacke durchführt, seine Sturmattackenbewegung beendet, ohne sein Sturmattacken-Ziel in seiner Nahkampfreichweite zu haben, hat es eine **misslungene Sturmattacke** durchgeführt.

S. 57, Nahkampfreichweite
Füge Folgendes ans Ende des ersten Absatzes an:

Die Nahkampfreichweite eines Modells beschränkt sich auf dessen Frontbereich.

S. 58, Kraftattacken
Füge Folgendes ans Ende des sechsten Absatzes an:

Ein Modell kann ein verbündetes Modell nicht mit einer Kraftattacke anvisieren.

S. 60, Wurf
Ersetze den dritten Satz des vierten Absatzes durch Folgendes:

Falls die Entfernung zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, größer ist als die Wurfdistanz, liegt der Aufschlagpunkt an jenem Punkt auf der Linie zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, der der Wurfdistanz entspricht (siehe „Geworfen“, S. 49).

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

S. 62, Trampeln

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ein trampelndes Modell erhält nur dann einen Bonus für hinterhältigen Angriff gegen ein Modell, falls sich das trampelnde Modell komplett im Rückenbereich jenes Modells befunden hat, als es das Modell zum ersten Mal berührt hat.

Füge Folgendes ans Ende des vierten Absatzes an:

Ignoriere die Entfernung zwischen Modellen, wenn du Freischläge gegen das trampelnde Modell abhandelst; falls ein Modell während der Bewegung des trampelnden Modells einen Freischlag gegen das trampelnde Modell durchführen konnte, kann es dies tun, egal ob das trampelnde Modell seine Bewegung in der Nahkampfreichweite dieses Modells beendet hat oder nicht.

S. 64, Verbergen & Deckung

Füge Folgendes nach dem vierten Satz des ersten Absatzes ein:

Um von Verbergen oder Deckung zu profitieren, muss sich das anvisierte Modell entlang einer geraden Linie zwischen sich und dem Angreifer innerhalb von 1 Zoll um jenes Geländestück befinden.

S. 66, Sturmlauf

Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Sturmlauf durch Folgendes:

Ein Modell, das eine Sturmattacke im Nahkampf beginnt, kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe als Teil jener Sturmattacke durchführen.

Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Sturmlauf an:

Ein Modell kann ein einen Sturmlauf-Fernkampfangriff durchführen, während es sich im Nahkampf befindet.

S. 66, Angriffe mit Wirkungsbereich (WIRK-Angriffe)

Ersetze den letzten Satz des ersten Abschnitts durch Folgendes:

Durch WIRK verursachte Schadenswürfe finden zeitgleich statt (siehe „Zeitgleiche Effekte“, S. 57).

S. 66, Streuangriffe

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ignoriere Wolkeneffekt-Gelände, wenn du bestimmst, ob die Sichtlinie des Angreifers auf ein Modell unter einer Streu-Schablone komplett blockiert ist.

S. 71, Schadenstyp: Magie

Füge dem Text von Schadenstyp: Magie am Ende Folgendes hinzu:

Schaden durch Zauber ist Magieschaden.

S. 72, Zerstörung des Warlocks

Ersetze den ersten Absatz durch Folgendes:

Wenn ein Modell mit der Sonderregel Kampfgruppenkommandant zerstört oder vom Tisch entfernt wird, werden die Warbeasts in seiner Kampfgruppe ungezügelt. Darüber hinaus verfallen alle von jenem Modell gewirkten anhaltenden Zauber (S. 90).

S. 74, Anhaltende Effekte

Entferne die Einträge zu Disruption und Kritische Disruption.

S. 81, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den ersten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Es führt einen einzelnen Standardangriff mit seiner Waffe mit der höchsten KFT in Reichweite zum Ziel gegen das Sturmattacken-Ziel durch.

Ersetze den letzten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Ein rasendes Warbeast kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe oder zusätzliche Angriffe durchführen.

S. 81, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den ersten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Es führt einen einzelnen Angriff mit der Waffe mit der höchsten KFT in Reichweite zum Ziel gegen das Modell durch, gegen das es seine Sturmattacke durchgeführt hat.

Ersetze den letzten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein rasendes Warbeast nicht sofort aktivieren kann oder es keine Sturmattacke durchführen kann, verliert es seine Aktivierung und ist nicht länger in Raserei und du kannst eine beliebige Anzahl Wutpunkte von ihm entfernen.

S. 82, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Gigant kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 92, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Eine Kriegsmaschine kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 93, Aufprall-Angriffe

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls sich das Kavallerie-Modell dazu entschließt, einen Aufprall-Angriff gegen sein Sturmattacken-Ziel durchzuführen, richtet es sich auf das Sturmattacken-Ziel aus, bevor es irgendwelche Aufprall-Angriffe durchführt, und seine Sturmattackenbewegung endet.

S. 97, Hügel

Füge dem Text von Hügel am Ende Folgendes hinzu:

Ein Modell, das sich von einem Hügel herunterbewegt, fällt nicht und erleidet keinen Fallschaden.

S. 98, Hürden

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 48) oder geworfene (S. 49) Modell eine Hürde berührt.

S. 99, Hindernisse

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 48) oder geworfene (S. 49) Modell ein Hindernis berührt.

S. 99, Brennende Erde

Ersetze den dritten Satz des dritten Absatzes durch Folgendes:

Bei einer 1 oder 2 erlöschen die Flammen und der jeweilige Bereich gilt nicht mehr als brennend.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

S. 325, Angriffswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 325, Schadenswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 327, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Koloss kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

HORDES: Primal, Miniregelwerk

S. 17, Fliegen

Ersetze den zweiten Satz von Fliegen durch Folgendes:

Es kann durch Hindernisse und andere Modelle vorrücken, wenn es genügend Bewegung hat, um sie komplett zu überqueren.

S. 20, Kritische Disruption

Ersetze den zweiten Satz von Kritische Disruption durch Folgendes:

Ein Warjack, der Kritische Disruption erleidet, verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 20, Disruption

Ersetze den Wortlaut von Disruption durch Folgendes:

Ein von diesem Angriff getroffener Warjack verliert all seine Fokuspunkte und kann für eine Runde keine Zauber kanalisieren oder auf irgendeine Art und Weise Fokus erhalten, einschließlich der Zuteilung von Fokus.

S. 31, Sturmattacke

Ersetze den ersten Satz des siebten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein Modell, das eine Sturmattacke durchführt, seine Sturmattackenbewegung beendet, ohne sein Sturmattacken-Ziel in seiner Nahkampfreichweite zu haben, hat es eine **misslungene Sturmattacke** durchgeführt.

S. 43, Nahkampfreichweite

Füge Folgendes ans Ende des ersten Absatzes an:

Die Nahkampfreichweite eines Modells beschränkt sich auf dessen Frontbereich.

S. 44, Kraftattacken

Füge Folgendes ans Ende des sechsten Absatzes an:

Ein Modell kann ein verbündetes Modell nicht mit einer Kraftattacke anvisieren.

S. 46, Wurf

Ersetze den dritten Satz des vierten Absatzes durch Folgendes:

Falls die Entfernung zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, größer ist als die Wurfdistanz, liegt der Aufschlagpunkt an jenem Punkt auf der Linie zwischen dem geworfenen Modell und dem Modell, auf das es geworfen wird, der der Wurfdistanz entspricht (siehe „Geworfen“, S. 35).

S. 48, Trampeln

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ein trampelndes Modell erhält nur dann einen Bonus für hinterhältigen Angriff gegen ein Modell, falls sich das trampelnde Modell komplett im Rückenbereich jenes Modells befunden hat, als es das Modell zum ersten Mal berührt hat.

Füge Folgendes ans Ende des vierten Absatzes an:

Ignoriere die Entfernung zwischen Modellen, wenn du Freischläge gegen das trampelnde Modell abhandelst; falls ein Modell während der Bewegung des trampelnden Modells einen Freischlag gegen das trampelnde Modell durchführen konnte, kann es dies tun, egal ob das trampelnde Modell seine Bewegung in der Nahkampfreichweite dieses Modells beendet hat oder nicht.

S. 50, Verbergen & Deckung

Füge Folgendes nach dem vierten Satz des ersten Absatzes ein:

Um von Verbergen oder Deckung zu profitieren, muss sich das anvisierte Modell entlang einer geraden Linie zwischen sich und dem Angreifer innerhalb von 1 Zoll um jenes Geländestück befinden.

S. 52, Sturmlauf

Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Sturmlauf durch Folgendes:

Ein Modell, das eine Sturmattacke im Nahkampf beginnt, kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe als Teil jener Sturmattacke durchführen.

Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Sturmlauf an:

Ein Modell kann ein einen Sturmlauf-Fernkampfangriff durchführen, während es sich im Nahkampf befindet.

S. 52, Angriffe mit Wirkungsbereich (WIRK-Angriffe)

Ersetze den letzten Satz des ersten Abschnitts durch Folgendes:

Durch WIRK verursachte Schadenswürfe finden zeitgleich statt (siehe „Zeitgleiche Effekte“, S. 43).

S. 54, Streuangriffe

Füge Folgendes ans Ende des dritten Absatzes an:

Ignoriere Wolkeneffekt-Gelände, wenn du bestimmst, ob die Sichtlinie des Angreifers auf ein Modell unter einer Streu-Schablone komplett blockiert ist.

S. 57, Schadenstyp: Magie

Füge dem Text von Schadenstyp: Magie am Ende Folgendes hinzu:

Schaden durch Zauber ist Magieschaden.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

S. 58, Zerstörung des Warlocks

Ersetze den ersten Absatz durch Folgendes:

Wenn ein Modell mit der Sonderregel Kampfgruppenkommandant zerstört oder vom Tisch entfernt wird, werden die Warbeasts in seiner Kampfgruppe ungezügelt. Darüber hinaus verfallen alle von jenem Modell gewirkten anhaltenden Zauber (S. 76).

S. 60, Anhaltende Effekte

Entferne die Einträge zu Disruption und Kritische Disruption.

S. 67, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den ersten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Es führt einen einzelnen Angriff mit der Waffe mit der höchsten KFT in Reichweite zum Ziel gegen das Modell durch, gegen das es seine Sturmattacke durchgeführt hat.

Ersetze den letzten Satz von Schritt 4 durch Folgendes:

Ein rasendes Warbeast kann keine Sturmlauf-Fernkampfangriffe oder zusätzliche Angriffe durchführen.

S. 68, Reizschwelle & Raserei

Ersetze den letzten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls ein rasendes Warbeast nicht sofort aktivieren kann oder es keine Sturmattacke durchführen kann, verliert es seine Aktivierung und ist nicht länger in Raserei und du kannst eine beliebige Anzahl Wutpunkte von ihm entfernen.

S. 68, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Gigant kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 78, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Eine Kriegsmaschine kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

S. 79, Aufprall-Angriffe

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch Folgendes:

Falls sich das Kavallerie-Modell dazu entschließt, einen Aufprall-Angriff gegen sein Sturmattacken-Ziel durchzuführen, richtet es sich auf das Sturmattacken-Ziel aus, bevor es irgendwelche Aufprall-Angriffe durchführt, und seine Sturmattackenbewegung endet.

S. 83, Hügel

Füge dem Text von Hügel am Ende Folgendes hinzu:

Ein Modell, das sich von einem Hügel herunterbewegt, fällt nicht und erleidet keinen Fallschaden.

S. 84, Hürden

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 34) oder geworfene (S. 35) Modell eine Hürde berührt.

S. 85, Hindernisse

Ersetze den dritten Absatz durch Folgendes:

Denke beim Abhandeln einer Rammen- oder Wurf-Kraftattacke daran, einen zusätzlichen Würfel zum Schadenswurf hinzuzufügen, wenn das gerammte (S. 34) oder geworfene (S. 35) Modell ein Hindernis berührt.

S. 85, Brennende Erde

Ersetze den dritten Satz des dritten Absatzes durch Folgendes:

Bei einer 1 oder 2 erlöschen die Flammen und der jeweilige Bereich gilt nicht mehr als brennend.

S. 95, Angriffswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 95, Schadenswurf

Füge am Ende von Schritt e Folgendes hinzu:

Wenn du zu Schritt b zurückkehrst, füge dem Wurf alle in Schritt c entfernten Würfel wieder hinzu.

S. 97, Gewaltig

Füge Folgendes ans Ende des Textes von Gewaltig an:

Ein Koloss kann nicht von Schreckliche Wunden betroffen werden.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

WARMACHINE Modell-Errata

Cygnar

WARCASTER

Hauptmann Allister Caine

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Angriffstyp. Ersetze die Sonderregel Angriffstyp durch Stärkerer Schuss:

Stärkerer Schuss – Wenn dieses Modell einen Angriff mit dieser Waffe durchführt, kann es vor dem Angriffswurf 1 Fokuspunkt ausgeben, um eine der folgenden Sonderregeln zu erhalten. Stärkerer Schuss kann nur ein Mal pro Angriff genutzt werden.

Trickschuss. Ersetze den ersten Satz von Trickschuss durch Folgendes:

Falls dieser Angriff direkt trifft, wähle ein anderes Modell innerhalb von 4 Zoll um das getroffene Modell.

Talent: Übertriebene Härte. Ersetze den ersten Satz des Wortlauts von Übertriebene Härte durch Folgendes:

Nach der Abhandlung jedes Fernkampfangriffs, der ein feindliches Modell trifft, erhält Caine kumulative +1 auf die Schadenswürfe seiner Zaubersturmpistolen-Angriffe.

Hauptmann E. Dominic Darius

Kran. Ersetze den Wortlaut von Kran durch Folgendes:

Ein Mal pro Zug kann dieses Modell jederzeit während seiner Aktivierung ein verbündetes Modell mit großer oder kleinerer Basis innerhalb von 2 Zoll um es wählen. Du kannst jenes Modell irgendwo komplett innerhalb von 2 Zoll um seine momentane Position platzieren und falls es niedergeschmettert ist, steht es sofort auf, außer es wurde in diesem Zug niedergeschmettert.

Hauptmann Victoria Haley

Warjackpunkte. Reduziere Hauptmann Victoria Haleys Warjackpunkte auf +27:

Verschlüsselung. Ändere die Dauer von Verschlüsselung von „—“ in „RND“.

Temporale Barriere. Ersetze den zweiten Satz von Temporale Barriere durch Folgendes:

Feindliche Modelle, die ihre Aktivierungen in der Kommandoreichweite des Zauberwirkers beginnen, erleiden -2 GSW.

Major Victoria Haley

Ablenkung. Ersetze den Zauber Ablenkung durch Energiefeld:

ENERGIEFELD	2	SELBST	KTRL	–	RND	NEIN

Der Zauberwirker erleidet keinen Explosionsschaden oder Kollateralschaden und kann nicht niedergeschmettert werden. Wenn ein feindlicher WIRK-Fernkampfangriff von einem Punkt in der Kontrollreichweite dieses Modells ausgehend abweicht, kannst du, nachdem für die Abweichungsdistanz gewürfelt wurde, die Abweichungsrichtung bestimmen.

Zeitbombe. Ersetze den Wortlaut von Zeitbombe durch Folgendes:

Ein von Zeitbombe direkt getroffenes Modell erleidet für eine Runde -2 GSW und ABW.

Major-Prima Victoria Haley (Zukünftige Haley)

Gewährt: Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Gewährt: Wahre Sicht durch Folgendes:

Während sich dieses Modell in Formation befindet, ignorieren Modelle in seiner Einheit Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Während sich dieses Modell in Formation befindet, ignorieren Modelle in dieser Einheit darüber hinaus Heimlichkeit.

Hauptmann Kara Sloan

Talent: Exekutionskommando. Ersetze den Wortlaut von Exekutionskommando durch Folgendes:

Sloan wirkt sofort Feuertrupp, ohne Fokus auszugeben. Darüber hinaus können Sloan und Modelle in ihrer Kampfgruppe, die ihre Aktivierungen in ihrer Kontrollreichweite beginnen, während ihrer Aktivierungen einen einzelnen zusätzlichen Fernkampfangriff durchführen. Exekutionskommando hält eine Runde an.

Feuer Erwidern. Ersetze den Wortlaut von Feuer Erwidern durch Folgendes:

Wenn das anvisierte verbündete Fraktionsmodell von einem feindlichen Fernkampfangriff anvisiert wird, kann das betroffene Modell, nachdem der Angriff abgehandelt wurde, einen Standardnahkampf- oder -fernkampfangriff durchführen, danach verfällt Feuer Erwidern. Feuer Erwidern hält eine Runde an.

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Fürstgeneral Coleman Stryker

Talent: Blitzangriff. Ersetze den ersten Satz des Wortlauts von Blitzangriff durch Folgendes:

Wenn ein verbündetes Fraktionsmodell einen Reittier-Angriff oder einen Sturmattacken-Angriff durchführt, während es sich in Strykers Kontrollreichweite befindet, trifft der Angriff automatisch und erhält einen zusätzlichen Würfel für den Schadenswurf.

WARJACKS

Ass

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Trickschuss. Ersetze den ersten Satz von Trickschuss durch Folgendes:

Falls dieser Angriff direkt trifft, wähle ein anderes Modell innerhalb von 4 Zoll um das getroffene Modell.

Donnerhaupt

Energieimpuls (★Angriff). Füge Folgendes an den Anfang von Energieimpuls hinzu:

Dieser Angriff benötigt kein Ziel.

Milizionär

Gewaltiger Sprung. Entferne den zweiten Satz von Gewaltiger Sprung mit dem Wortlaut „Alle Effekte, die es von einer Sturmattacke abhalten, halten es auch davon ab, Gewaltiger Sprung zu nutzen. “

Splitterfeld. Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Splitterfeld an:

Dieses Modell ist nicht von Splitterfeld betroffen.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

EINHEITEN

Sturmschmied-Grenadiere

Voltaischer Vortex. Ersetze den Wortlaut von Voltaischer Vortex durch Folgendes:

Bevor du bei einem direkten Treffer gegen ein feindliches Modell für den Schaden würfelst, stoße Modelle innerhalb von 2 Zoll um das direkt getroffene Modell in einer Reihenfolge deiner Wahl 2 Zoll direkt auf das getroffene Modell zu.

Schwertmeister

Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarjack-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Offizier & Standarte der Schwertmeister

Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarjack-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

SOLOS

Hauptmann Arlan Strangewayes

Stärken (★Aktion). Ersetze den Wortlaut von Stärken (★Aktion) durch Folgendes:

RW KMD. Visiere einen verbündeten Fraktionswarjack an. Ist der anvisierte Warjack in Reichweite und hat er unter Disruption gelitten, ist er nicht länger von Disruption betroffen. Darüber hinaus erhält der Warjack 1 Fokuspunkt.

Hauptmann-Adept der Schusswaffenmagier

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Hauptmann der Sturmklingen

Taktiker [Sturmritter]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Sturmritter] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Sturmritter-Modelle andere verbündete Sturmritter-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Sturmschmied-Sturmbeschwörer

Spannungsstoß (★Angriff). Ersetze den dritten Satz von Spannungsstoß (★Angriff) durch Folgendes:

Dieses Modell führt dann einen Sturmschlag-Angriff gegen jedes anvisierte Modell durch, wobei die RW dieser Waffe ignoriert wird.

Triangulation (★Angriff). Ersetze den dritten Satz von Triangulation (★Angriff) durch Folgendes:

Dieses Modell führt dann einen Sturmschlag-Angriff gegen jedes anvisierte Modell durch, wobei die RW dieser Waffe ignoriert wird.

Grabensprenger

Flankieren [Pionier]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Pionier] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Pionier-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Protektorat von Menoth

WARCASTER

Der Hohe Seelenretter.

Talent: Wiederauferstehung. Ersetze den zweiten Satz des Wortlauts von Wiederauferstehung durch Folgendes:

Platziere jene Modelle komplett innerhalb von 3 Zoll um ihren Einheitenkommandanten und komplett innerhalb der Kontrollreichweite des Hohen Seelensammlers. Modelle, die in diesem Zug zerstört wurden, können auf Grund von Wiederauferstehung nicht ins Spiel zurückgebracht werden.

Erhabener Exemplar Kreoss

Taktiker [Exemplar]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Exemplar] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Exemplar-Modelle andere verbündete Exemplar-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Hoher Exekutor Servath Reznik

Folterer. Ersetze den ersten Satz von Folterer durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes feindliches Kämpfer-Modell mit einem Nahkampfangriff auskreuzt, kannst du ein Streckkreuz komplett innerhalb von 4 Zoll um dieses Modell ins Spiel platzieren.

WARJACKS

Ergebener

Schild. Füge dem Schild des Ergebenen das Schild-Symbol (+2) hinzu.

Auge der Wahrheit

Blick der Gerechtigkeit. Die Fernkampfwaffe Blick der Gerechtigkeit besitzt Schadenstyp: Feuer:

SOLOS

Initiat Tristan Durant

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Vasall von Menoth

Stärken (★Aktion). Ersetze den Wortlaut von Stärken (★Aktion) durch Folgendes:

RW KMD. Visiere einen verbündeten Fraktionswarjack an. Ist der anvisierte Warjack in Reichweite und hat er unter Disruption gelitten, ist er nicht länger von Disruption betroffen, Darüber hinaus erhält der Warjack 1 Fokuspunkt.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

KRIEGSMASCHINEN

Lade des Urteils

Eruption des Glaubens. Ersetze den zweiten Satz von Eruption des Glaubens durch Folgendes:

Wenn dieses Wunder genutzt wird, erleiden feindliche Modelle, die sich momentan innerhalb von 2 Zoll um dieses Modell befinden, einen nicht verstärkbaren Feuerschadenswurf mit KFT 12 und den anhaltenden Effekt Feuer und werden in einer Reihenfolge deiner Wahl 4 Zoll direkt von diesem Modell weg gestoßen.

Khador

WARCASTER

Kommandant Irusk

Talent: Unsterbliche Loyalität. Ersetze den zweiten Satz von Unsterbliche Loyalität durch Folgendes:

Wenn ein verbündetes Fraktionskämpfermodell einen Zäh-Wurf mit dem Ergebnis 4, 5 oder 6 durchführt, während es sich in Irusks Kontrollreichweite befindet, entferne 1 Schadenspunkt von jenem Modell.

Oberster Kommandant Irusk

Talent: Auswegloses Gelände. Ersetze den zweiten Satz des Wortlauts von Auswegloses Gelände durch Folgendes:

Betroffene Modelle, die momentan niedergeschmettert sind, stehen sofort auf, außer wie wurden in diesem Zug niedergeschmettert.

Taktiker [Fraktionskämpfer]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Fraktionskämpfer] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Fraktionskämpfermodelle andere verbündete Fraktionskämpfermodelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Karchev der Schreckliche

Blanke Faust. Karchevs Blanke Faust besitzt RW 1.

Talent: Überirdischer Zorn. Ersetze die ersten beiden Sätze des Wortlauts von Überirdischer Zorn durch Folgendes:

Während sie sich in Karchevs Kontrollreichweite befinden, erhalten Modelle in seiner Kampfgruppe verstärkte Nahkampfschadenswürfe und ihre Nahkampfwaffen erhalten Schadenstyp: Magie.

Koldun-Kommander Aleksandra Zerkova

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Grabtür. Füge Folgendes vor dem letzten Satz von Grabtür ein:

Das betroffene Modell kann nicht aktivieren.

Kommandeur Harkevich

Beweglichkeit. Ersetze den Wortlaut von Beweglichkeit durch Folgendes:

Modelle in der Kampfgruppe des Zauberwirkers, die sich momentan in seiner Kontrollreichweite befinden, erhalten für einen Zug +2 GSW und Waldläufer.

Kommandeur Orsus Zoktavir

Mörderischer Wahnsinniger. Ersetze den Wortlaut von Mörderischer Wahnsinniger durch Folgendes:

Falls es keine Modelle in der Nahkampfreichweite dieses Modells gibt, nachdem es einen Standardnahkampf abgehandelt hat, durch den dieses Modell ein oder mehrere feindliche Modelle zerstört hat, kann dieses Modell bis zu 1 Zoll vorrücken.

Kommandeur Zoktavir, der Entfesselte Schlächter (Kriegsargus)

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

WARJACKS

Behemoth

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten des Behemoths auf 25.

Berserker

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten des Berserkers auf 9.

Zertrümmerer

Schulterkanonen. Ändere die Waffenstelle der Schulterkanonen von „—“ in „R“ und „L“.

Zerstörer

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Zerstörers auf 14.

Verwüster

Regen des Todes (★Angriff). Füge Folgendes ans Ende von Regen des Todes an:

Dieses Modell ist nicht von Regen des Todes betroffen.

Tollwütiger Hund

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten des Tollwütigen Hunds auf 9.

Flickwerk. Ersetze die Sonderregel Flickwerk [GSW] durch Leichtfüßig:

Leichtfüßig – Ein Mal pro Aktivierung kann dieses Modell 1 Fokuspunkt ausgeben, um +2 Zoll Bewegung zu erhalten, wenn es während jener Aktivierung als Teil seiner Normalen Bewegung vorrückt.

Marodeur

Belagerungswaffe. Ersetze den Wortlaut von Belagerungswaffe durch Folgendes:

Diese Waffe erhält einen zusätzlichen Würfel auf ihre Schadenswürfe gegen Modelle mit riesiger Basis.

Spriggan

Granatwerfer. Ändere die Waffenstelle der Granatwerfer von „—“ in „R“ und „L“.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

EINHEITEN

Mächtige Bären vom Galgenwald

Flankieren [anderes Modell in dieser Einheit]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [anderes Modell in dieser Einheit] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Wintergarde-Infanterie

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Wintergarde-Infanterie auf 6 (Anführer & 5 Fußvolk) und 10 (Anführer & 9 Fußvolk).

SOLOS

Kovnik Jozef Grigorovich

Für das Mutterland. Ersetze den dritten Satz von Für das Mutterland durch Folgendes:

Ist die Einheit in Reichweite, erhalten Modelle in der Einheit +2 auf Angriffswürfe.

Uhlan-Kovnik Markov

Taktiker [Eisenfang]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Eisenfang] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Eisenfang-Modelle andere verbündete Eisenfang-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Cryx

Lichfürst Asphyxious

Warjackpunkte. Erhöhe Lichfürst Asphyxious' Warjackpunkte auf +28:

Ätzender Nebel. Ändere die Dauer von Ätzender Nebel von „ANH" in „RND".

Ersetze den zweiten und dritten Satz von Ätzender Nebel durch Folgendes:

Ein Modell, das den WIRK betritt oder seine Aktivierung darin beendet, erleidet den anhaltenden Effekt Korrosion. Ätzender Nebel hält eine Runde an.

Talent: Gespenstische Legion. Ersetze den ersten Satz von Gespenstische Legion durch Folgendes:

Bring bis zu W3 + 5 zerstörte verbündete Fußvolk-Modelle auf kleiner oder mittlerer Basis, die Teil einer verbündeten Fraktionseinheit waren, ins Spiel zurück und platziere sie komplett innerhalb von 3 Zoll um Asphyxious.

Fluchhexe Agathia

Seelenfänger: Seelenauslese. Ersetze den ersten Satz von Seelenfänger: Seelenauslese durch Folgendes:

Dieses Modell kann Seelenmarker erhalten.

Goreshade der Verfluchte

Taktiker [Fluch]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Fluch] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Fluch-Modelle andere verbündete Fluch-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Kriegshexe Deneghra

Lähmender Griff. Entferne den zweiten Satz von Lähmender Griff mit dem Wortlaut „Lähmender Griff kann nur ein Mal pro Aktivierung gewirkt werden."

Piratenkönigin Skarre

Talent: Blutmagie. Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Blutmagie an:

Dieses Modell kann keine Fokuspunkte ausgeben, um diesen Schaden zu reduzieren.

Skarre, Königin der Splitterküste

Talent: Schicksalsweberin. Füge Folgendes nach dem ersten Satz des Wortlauts von Schicksalsweberin ein:

Dieses Modell kann keine Fokuspunkte ausgeben, um diesen Schaden zu reduzieren.

Sturgis der Korrumpierte

Folgeangriff: Dunkler Schleier. Ersetze den ersten Satz von Folgeangriff: Dunkler Schleier durch Folgendes:

Falls dieses Modell dasselbe Ziel mit seinen beiden ursprünglichen Nahkampfangriffen trifft, erhält dieses Modell für einen Zug Dunkler Schleier, nachdem die Angriffe abgehandelt wurden. (Während sie sich in der Nahkampfreichweite eines Modells mit Dunkler Schleier befinden, erleiden feindliche Modelle -2 PNZ.)

WARJACKS

Verderber

Psychovergiftung. Füge Folgendes vor dem letzten Satz von Psychovergiftung ein:

Das betroffene Modell kann nicht aktivieren.

Niedertracht

Besessenheit. Ersetze den ersten Satz von Besessenheit durch Folgendes:

Wenn dieses Modell während seiner Aktivierung ein feindliches nicht-Warcaster-/nicht-Warlock-Modell mit einem Standardnahkampfangriff trifft, kann dieses Modell einen Seelenmarker ausgeben, um die Kontrolle über das feindliche Modell zu übernehmen.

Ingrimm

Unbändige Rage. Ersetze den ersten Satz von Unbändige Rage durch Folgendes:

Dieses Modell muss während seiner Aktivierung rennen oder eine Sturmattacke durchführen, wenn es kann, außer es verwickelt ein feindliches Modell.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

EINHEITEN

Offizier & Standarte der Fluchkrieger

Gewährt: Zäh. Der Offizier der Fluchkrieger erhählt die Sonderregel Gewährt: Zäh:

Gewährt: Zäh – Während sich dieses Modell in Formation befindet, erhalten Modelle in seiner Einheit, die sich in Formation befinden, Zäh.

Prügelknecht

Schildwacht. Der Prügelknecht erhählt die Sonderregel Schildwacht:

Schildwacht – Ein Mal pro Runde, wenn ein verbündetes Modell während des Zuges deines Gegners von einem nicht-Streu-Fernkampfangriff getroffen wird, während es sich innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell befindet, kannst du entscheiden, dass stattdessen dieses Modell direkt getroffen wird. Dieses Modell wird automatisch getroffen und erleidet allen Schaden und die Effekte. Dieses Modell kann Schildwacht nicht nutzen, während es körperlos, niedergeschmettert oder unbeweglich ist.

Wiedergängermannschaft der Atramentous

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Wiedergängermannschaft der Atramentous auf 9 (Anführer & 5 Fußvolk) und 16 (Anführer & 9 Fußvolk).

Todesgebunden. Ersetze den zweiten Satz von Todesgebunden durch Folgendes:

Platziere die zurückgebrachten Modelle komplett innerhalb von 3 Zoll um den Anführer.

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Gewehrschütze der Wiedergängermannschaft

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Satyxen-Bluthexen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Satyxen-Blutvettel

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Satyxen-Plünderinnen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Seehexe der Satyxen-Plünderinnen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Skarlock-Kommandant

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten des Skarlock-Kommandanten auf 3.

Taktik: Vorgeschobene Aufstellung. Der Skarlock-Kommandant erhählt die Sonderregel Taktik: Vorgeschobene Aufstellung:

Taktik: Vorgeschobene Aufstellung – Modelle in dieser Einheit erhalten Vorgeschobene Aufstellung.

SOLOS

Derilyss

Zaubersklave (★Aktion oder ★Angriff). Entferne die Sonderregel Zaubersklave (★Aktion oder ★Angriff) von Derilyss.

Magische Fähigkeit. Füge folgende Magische-Fähigkeit-Sonderregeln zu Deryliss hinzu:

Spirale der Verdammnis (★Angriff) – Spirale der Verdammnis ist ein Magieangriff mit RW 8 und KFT 12. Wenn Spirale der Verdammnis einen Warjack beschädigt, der Teil einer Kampfgruppe ist, erleidet sein kontrollierendes Modell W3 Schadenspunkte.

Stärken (★Aktion) – RW KMD. Visiere einen verbündeten Fraktionswarjack an. Ist der anvisierte Warjack in Reichweite, erhält er 1 Fokuspunkt. Hat der Warjack unter Disruption gelitten, ist er nicht länger von Disruption betroffen.

Verbessern [Rhulischer Warjack] (★Aktion) – RW BZB. Visiere einen verbündeten rhulischen Warjack an. Ist der Warjack in Reichweite, sind alle durch seinen nächsten Standardangriff verursachten Angriffs- und Schadenswürfe in diesem Zug verstärkt.

Egregore

Sympathische Verbindung. Entferne im ersten Satz von Sympathische Verbindung das Wort „Stattdessen“.

Kapitän Rengrave

Spalten. Ersetze die Sonderregel Spalten durch Schnellschlag:

Schnellschlag – Dieses Modell kann in jeder Kampfaktion einen zusätzlichen Nahkampfangriff durchführen.

Bandenkämpfer. Ersetze den Wortlaut von Bandenkämpfer durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Fraktionskämpfermodells anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Kriegshexensirene

Stärken (★Aktion). Ersetze den Wortlaut von Stärken (★Aktion) durch Folgendes:

RW KMD. Visiere einen verbündeten Fraktionswarjack an. Ist der anvisierte Warjack in Reichweite und hat er unter Disruption gelitten, ist er nicht länger von Disruption betroffen. Darüber hinaus erhält der Warjack 1 Fokuspunkt.

KRIEGSMASCHINEN

Albmaschine

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Albmaschine auf 15.

Vergeltung von Scyrah

WARCASTER

Arkanistenfürst Ossyan

Zielsicherheit. Ersetze den Zauber Zielsicherheit durch Schicksal:

SCHICKSAL	**2**	**6**	**–**	**–**	**ANH**	**NEIN**

Das anvisierte verbündete Fraktionsmodell/die anvisierte verbündete Franktionseinheit kann seine/ihre misslungenen Angriffswürfe wiederholen. Jeder Angriffswurf kann auf Grund von Schicksal nur ein Mal wiederholt werden.

Dämmerfürst Vyros

Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündeter Fraktionswarjack] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarjack-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Beweglichkeit. Ersetze den Wortlaut von Beweglichkeit durch Folgendes:

Modelle in der Kampfgruppe des Zauberwirkers, die sich momentan in seiner Kontrollreichweite befinden, erhalten für einen Zug +2 GSW und Waldläufer.

Talent: Perfekte Ausführung. Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Perfekte Ausführung durch Folgendes:

(Wenn ein Modell mit Flankieren [verbündetes Fraktionskämpfermodell] einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionskämpfermodells durchführt, erhält das Modell mit Flankieren +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.)

Issyria, Seherin der Morgendämmerung

Talent: Licht der Morgendämmerung. Ersetze den letzten Satz des Wortlauts von Licht der Morgendämmerung durch Folgendes:

(Ein Modell mit Wahre Sicht ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert ein Modell mit Wahre Sicht Heimlichkeit.)

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Kaelyssa, das Flüstern der Nacht

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

EINHEITEN

Magierjäger-Infiltratoren

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

SOLOS

Arkanistenmekaniker

Stärken (★Aktion). Ersetze den Wortlaut von Stärken (★Aktion) durch Folgendes:

RW KMD. Visiere einen verbündeten Fraktionswarjack an. Ist der anvisierte Warjack in Reichweite und hat er unter Disruption gelitten, ist er nicht länger von Disruption betroffen. Darüber hinaus erhält der Warjack 1 Fokuspunkt.

Scyir der Wächter der Dämmergarde

Taktiker [Dämmergarde]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Dämmergarde] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Dämmergarde-Modelle andere verbündete Dämmergarde-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Erschaffer des Hauses Shyeel

Antrieb: Feldverstärkung. Ändere im Wortlaut von Antrieb: Feldverstärkung „Kontrollreichweite“ in „Kommandoreichweite“.

KRIEGSMASCHINEN

Arkantrischer Energiegenerator

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Arkantrischen Energiegenerators auf 16.

Konvergenz von Cyriss

WARCASTER

Aurora, das Numen der Aerogenese

Flankieren [Engel]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Engel] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Engel-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Vater Lucant, der Architekt der Göttlichkeit

Ablenkung. Ersetze den Zauber Ablenkung durch Verlangsamung.

VERLANGSAMUNG 3 SELBST KTRL – RND NEIN

Während sie sich in der Kontrollreichweite des Zauberwirkers befinden, erhalten verbündete Fraktionsmodelle +2 PNZ gegen die Schadenswürfe von Fernkampf- und Magieangriffen. Verlangsamung hält eine Runde an.

Talent: Uhrwerk-Feinjustierung. Füge Folgendes am Ende des Wortlauts von Uhrwerk-Feinjustierung an:

Uhrwerk-Feinjustierung hält eine Runde an.

WARJACKS

Monitor

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

EINHEITEN

Perforatoren

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten von Perforatoren auf 10 (Anführer & 2 Fußvolk) und 16 (Anführer & 4 Fußvolk).

SOLOS

Enigma-Restaurator

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Enigma-Restaurators auf 4.

Rekonstruktion. Ersetze den Wortlaut von Rekonstruktion durch Folgendes:

Entferne einen Seelenmarker von diesem Modell, um ein zerstörtes verbündetes Fraktions-Seelengefäß-Fußvolk-Modell mit mittlerer Basis wieder ins Spiel zurückzubringen, oder entferne bis zu drei Seelenmarker von diesem Modell, um für jeden entfernten Marker ein zerstörtes verbündetes Fraktions-Konstrukt-Fußvolk-Modell mit kleiner Basis ins Spiel zurückzubringen. Platziere jedes zurückgebrachte Fußvolk-Modell komplett innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell, in Formation und innerhalb von 3 Zoll um ein anderes Modell in seiner Einheit platziert werden. Ein zurückgebrachtes Fußvolk-Modell muss während des Zuges, in dem es ins Spiel gebracht wurde, auf seine Kampfaktion verzichten.

Ionisierungs-Servitoren

Erschaffen. Ersetze die Sonderregel Erschaffen durch Hervorgebracht [Primärkonflux]:

Hervorgebracht [Primärkonflux] – Dieses Modell beginnt das Spiel nicht im Spiel. Dieses Modell kann nur durch ein verbündetes Primärkonflux ins Spiel gebracht werden.

KRIEGSMASCHINEN

Transfiniter Entstehungsprojektor

Beschussberechnung. Entferne den letzten Satz von Beschussberechnung mit dem Wortlaut:

Für jeden, der sich komplett innerhalb seines Rückenbereichs befindet, kann dieses Modell einen zusätzlichen Fernkampfangriff durchführen.

Servitor-Satelliten. Ersetze den zweiten Satz von Servitor-Satelliten durch Folgendes:

Ein Mal pro Aktivierung kann dieses Modell nach seiner Normalen Bewegung bis zu drei Permutations-Servitoren irgendwo in BZB mit diesem Modell platzieren. Während seiner Kampfaktion kann dieses Modell für jeden Permutations-Servitoren, den dieses Modell ins Spiel gebracht hat und der sich komplett innerhalb seines Rückenbereichs befindet, einen einzelnen zusätzlichen Durchlassimpuls-Fernkampfangriff durchführen.

Söldner

WARCASTER

Constance Blaize, Ritter des Propheten

Flankieren [Morrowaner]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Morrowaner] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten morrowanischen Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Strahlenkranz von Morrow. Ändere die RW des Zaubers Strahlenkranz von Morrow von „–“ in „SELBST“ und den WIRK von „–“ in „KTRL“.

Drake MacBain

Bandenkämpfer. Ersetze den Wortlaut von Bandenkämpfer durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Fraktionskämpfermodells anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe.

General Ossrum

Taktiker [Rhulisch]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Rhulisch] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete rhulische Modelle andere verbündete rhulische Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

WARJACKS

Galan

Akkumulator [Morrowaner]. Ersetze den Wortlaut von Akkumulator [Morrowaner] durch Folgendes:

Wenn es seine Aktivierung innerhalb von 3 Zoll um ein oder mehrere andere verbündete morrowanische Modelle beginnt, erhält dieses Modell 1 Fokuspunkt.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Ghordson-Prügler

Splitterfeld. Füge Folgendes ans Ende des Wortlauts von Splitterfeld an:

Dieses Modell ist nicht von Splitterfeld betroffen.

Wroughthammer-Steinkeil

Ramme. Ersetze die Sonderregel Ramme durch Zurückschleudern:

Zurückschleudern – Wenn ein feindliches Modell während der Aktivierung dieses Modells von dieser Waffe getroffen wird, wird es niedergeschmettert und kann 1 Zoll direkt von diesem Modell weg gestoßen werden. Falls das Modell gestoßen wird, kann dieses Modell sofort 1 Zoll direkt auf es zu vorrücken.

EINHEITEN

Alexia Ciannor & die Auferstandenen Toten

Todesmagie. Ersetze die ersten beiden Sätze von Todesmagie durch Folgendes:

Während seiner Aktivierung kann dieses Modell verbündete Fußvolk-Modelle in dieser Einheit, die sich in Formation befinden, aus dem Spiel entfernen, um zusätzliche Angriffe durchzuführen oder Angriffs- oder Schadenswürfe zu verstärken. Es kann für jedes entfernte Modell einen zusätzlichen Angriff durchführen oder einen Wurf verstärken.

Dannon Blythe & Bull

Spalten. Ersetze die Sonderregel Spalten durch die Fähigkeit Schnellschlag:

Schnellschlag – Dieses Modell kann in jeder Kampfaktion einen zusätzlichen Nahkampfangriff durchführen.

Kayazy-Assassinen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Bandenchef der Kayazy-Assassinen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Kayazy-Beseitiger

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Presser

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Seebären-Piraten

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Gewehrschütze der Seebären-Piraten

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Mr. Walls, der Quartiermeister

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Schwere Stahlschädel-Kavallerie

Flankieren [Stahlschädel-Hellebardier]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Stahlschädel-Hellebardier] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Stahlschädel-Hellebardier-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

SOLOS

Blutiger Bradigan

Flankieren [Seebär]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Seebär] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Seebär-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Feldwebel Nicolas Verendrye

Flankieren [Stahlschädel-Hellebardier]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Stahlschädel-Hellebardier] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Stahlschädel-Hellebardier-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Ogrun-Bokur

Subtyp. Ändere die Subtyp-Zeile in „Rhulischer Söldner-Solo der Lakaien“.

Lakai. Der Ogrun-Bokur erhält die Sonderregel Lakai.

Lakai – Dieses Modell arbeitet für den Zirkel, die Legion, die Skorne und die Trollblütigen.

Klient. Ersetze den ersten Satz von Klient durch Folgendes:

Wähle vor Beginn des Spiels einen verbündeten Warcaster, Warlock, Solo oder Einheitenkommandant als Klient des Bokurs.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Rhupert Carvolo, Sackpfeifenspieler von Ord

Leichenlied des Nebels. Ersetze den zweiten Satz von Leichenlied des Nebels durch Folgendes:

Visiere ein verbündetes Kämpfermodell/eine verbündete Einheit an.

Marsch. Ersetze den zweiten Satz von Marsch durch Folgendes:

Visiere ein verbündetes Kämpfermodell/eine verbündete Einheit an.

Stannis Brocker

Taktiker [Stahlschädel]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Stahlschädel] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Stahlschädel-Modelle andere verbündete Stahlschädel-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

KRIEGSMASCHINEN

Hammerfall-Belagerungsraupe

Belagerungswaffe. Ersetze den Wortlaut von Belagerungswaffe durch Folgendes:

Diese Waffe erhält einen zusätzlichen Würfel auf ihre Schadenswürfe gegen Modelle mit riesiger Basis.

HORDES Modell-Errata

Trollblütige

WARLOCKS

Grim Angus

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Hoarluk Doomshaper, Schamane der Knorren

Entzaubern. Ersetze den Wortlaut von Entzaubern durch Folgendes:

Entferne alle Fokus- und Wutpunkte von mit dieser Waffe getroffenen feindlichen Modellen.

Madrak Ironhide, Dornenwald-Häuptling

Querschläger. Ersetze den ersten Satz von Querschläger durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein feindliches Modell mit einem Angriff mit dieser Waffe direkt trifft, kann dieses Modell, sofort nachdem der Angriff abgehandelt wurde, einen weiteren Fernkampfangriff mit dieser Waffe gegen ein anderes Modell innerhalb von 4 Zoll um das ursprünglich getroffene anvisierte Modell durchführen, wobei SL und die RW dieser Waffe ignoriert werden.

Madrak Ironhide, Weltenender

Grimmige Erlösung. Ersetze den ersten Satz von Grimmige Erlösung durch Folgendes:

Falls dieses Modell von einem feindlichen Standardangriff direkt getroffen wird, wähle ein verbündetes nicht-körperloses Kämpfermodell innerhalb von 3 Zoll um es, das stattdessen direkt getroffen wird.

Talent: Stunde der Verzweiflung. Ersetze den ersten Satz des Wortlauts von Stunde der Verzweiflung durch Folgendes:

Während sie sich in Madraks Kontrollreichweite befinden, erhalten verbündete, nicht-Warlock-Fraktionsmodelle Berserker und Nachsetzen.

Madrak, Großhäuptling

Talent: Sammelruf. Ersetze den zweiten Satz des Wortlauts von Sammelruf durch Folgendes:

Wenn ein verbündetes Fraktionskämpfermodell einen Zäh-Wurf von 4, 5 oder 6 durchführt, während es sich in Madraks Kontrollreichweite befindet, entferne 1 Schadenspunkt von jenem Modell. Nachdem dieser Schaden entfernt wurde, kann das betroffene Modell bis zu 3 Zoll vorrücken, außer es wurde wegen des Vorrückens ausgeschaltet.

WARBEASTS

Bergkönig

Revolverheld. Entferne Revolverheld () vom Bergkönig.

Nachttroll

NKA. Erhöhe den NKA des Nachttrolls auf 6.

Sturmtroll

Blitzfäuste. Füge dem Text von Blitzfäuste am Ende Folgendes hinzu:

Handle Schadenswürfe von überspringenden Blitzen zeitgleich mit dem Schaden des Angriffs ab, der die überspringenden Blitze verursacht hat.

EINHEITEN

Söhne von Bragg

Auf zu Taten. Füge dem Text von Auf zu Taten am Ende Folgendes hinzu:

Modelle, die in diesem Zug niedergeschmettert wurden, sind nicht von Auf zu Taten betroffen.

Eifer. Ersetze Eifer durch Folgendes:

Ruf des Eifers – Modelle in dieser Einheit erhalten in dieser Aktivierung +2 auf Schadenswürfe.

Knarrenschützen der Trollsippe

FKA. Erhöhe den FKA der Knarrenschützen der Trollsippe auf 6

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Knarrenschützen der Trollsippe auf 6 (Anführer & 2 Fußvolk) und 10 (Anführer & 4 Fußvolk).

Kundschafter der Trollsippe

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

SOLOS

Held der Todesrufer

Marsch. Ersetze den zweiten Satz von Marsch durch Folgendes:

Visiere ein verbündetes Kämpfermodell/eine verbündete Einheit an.

Kithkar der Fennklingen

Veteranenanführer [Fennklinge]. Ersetze den Wortlaut von Veteranenanführer [Fennklinge] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, erhalten andere verbündete Fennklinge-Modelle +1 auf Angriffswürfe.

Zirkel Orboros

WARLOCKS

Grayle der Weitgereiste

Taktiker [Eidwolf]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Eidwolf] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Eidwolf-Modelle andere verbündete Eidwolf-Modelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Kaya die Mondjägerin

Flankieren [verbündetes Fraktionswarbeast]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündetes Fraktionswarbeast] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarbeast-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Kromac der Unersättliche

Talent: Blutzorn. Ersetze den vierten und fünften Satz des Wortlauts von Blutzorn durch Folgendes:

Falls sich Kromac in seiner Tharn-Form befindet, wenn dieses Talent genutzt wird, kann er sofort seine Bestien-Form annehmen. Ersetze sein Tharn-Form-Modell durch sein Bestien-Form-Modell.

Kromac, Streiter des Wurms

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Una die Himmelsjägerin

Talent: Aus dem Himmel. Ersetze den letzten Satz des Wortlauts von Aus dem Himmel durch Folgendes:

Aus dem Himmel hält einen Zug an.

Wurmwood, Baum des Schicksals

GSW. Ändere die GSW von Wurmwood in „–“.

Talent: Schwarze Wurzeln. Ersetze die ersten beiden Sätze des Wortlauts von Schwarze Wurzeln durch Folgendes:

Wurmwoods Kommandoreichweite wird zu einem Wald. Feindliche Modelle, die niedergeschmettert werden, während sie sich in Wurmwoods Kommandoreichweite befinden, erleiden 1 Schadenspunkt.

WARBEASTS

Hainbehüter

STK. Erhöhe die STK des Hainbehüters auf 12 (K+S 16).

Hainbewahrer

Stabil. Entferne die Sonderregel Stabil vom Hainbewahrer.

Hainwyrd

Arkaner Schlag. Erhöhe die KFT des Arkanen Schlags des Hainwyrds auf 12.

Megalith

Reichliche Wiederherstellung. Ersetze im zweiten Satz von Reichliche Wiederherstellung „Wiederherstellung“ durch „Besserung“.

Narbenmoor-Greif

Lange Leine. Entferne die Sonderregel Lange Leine vom Narbenmoor-Greif.

EINHEITEN

Todeswölfe

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Tharn-Blutrudel

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Tharn-Blutweberinnen

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Tharn-Verwüster

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Wächtersteine & Astmännchen

Quelle. Ersetze die ersten beiden Sätze von Quelle durch Folgendes:

Falls sich während deiner Statusphase weniger als 3 Wutpunkte auf dem Wächterstein befinden, lege W3 Wutpunkte auf ihn. Dieses Modell kann zu jeder Zeit bis zu drei Wutpunkte besitzen. Falls sich während deiner Statusphase weniger als drei Astmännchen-Fußvolk-Modelle in dieser Einheit befinden, bringe ein Astmännchen-Fußvolk-Modell in Formation ins Spiel.

Wandelsteine

GSW. Ändere die GSW der Wandelsteine in „–“.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

SOLOS

Häuptling der Tharn-Verwüster

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Warpgeborener Wolfsmenschen-Alpha

Taktik: Bande. Ersetze den zweiten Satz von Taktik: Bande durch Folgendes:

(Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält ein Modell mit Bande +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.)

Fürst des Schlachtenfestes

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Schamane der Tharn-Verwüster

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Weißmähne der Tharn-Verwüster

Herzfresser. Ersetze den ersten Satz von Herzfresser durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Nahkampfangriff zerstört, erhält es den Leichenmarker des zerstörten Modells.

Kriegswolf

Bandenkämpfer. Ersetze den Wortlaut von Bandenkämpfer durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Fraktionskämpfermodells anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe.

Wolfsfürst Morraig

Flankieren [Eidwolf]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Eidwolf] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Eidwolf-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Veteranenanführer [Eidwolf]. Ersetze den Wortlaut von Veteranenanführer [Eidwolf] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, erhalten andere verbündete Eidwolf-Modelle +1 auf Angriffswürfe.

Skorne

WARLOCKS

Assassinenfürst Morghoul

WUT. Erhöhe Assassinenfürst Morghouls WUT auf 6.

Gnade. Erhöhe die KFT von Gnade auf 7 (K+S 13).

Elitekader [Blutläufer] – Assassinenfürst Morghoul erhält die Sonderregel Elitekader [Blutläufer]:

Elitekader [Blutläufer] – Verbündete Blutläufer-Modelle erhalten Parieren.

Geisterlauf. Ersetze den Zauber Geisterlauf durch Schattenspiel:

SCHATTENSPIEL	2	6	–	–	ANH	NEIN

Das anvisierte Fraktionsmodell erhält in diesem Zug Körperlos. Während deiner Kontrollphase erhält das betroffene Modell für einen Zug Körperlos.

Sterblichkeit. Assassinenfürst Morghoul erhält den Zauber Sterblichkeit:

STERBLICHKEIT	3	10	–	–	RND	JA

Das anvisierte Modell/die anvisierte Einheit erleidet -2 ABW und PNZ, verliert Zäh und es kann kein Schaden von ihm/ihr entfernt werden. Sterblichkeit hält eine Runde an.

Dominar Rasheth

Dunkle Rituale. Ersetze den ersten Satz von Dunkle Rituale durch Folgendes:

Dieses Modell kann Zauber durch verbündete Fraktionskämpfermodelle in seiner Kontrollreichweite kanalisieren.

Erzdomina Makeda

Feldmarschall [Schildwacht]. Erzdomina Makeda erhält die Sonderregel Feldmarschall [Schildwacht]:

Feldmarschall [Schildwacht] – Warbeasts in der Kampfgruppe dieses Modelles erhalten Schildwacht. (Wenn ein verbündetes Modell während des Zuges deines Gegners von einem nicht-Streu-Fernkampfangriff direkt getroffen wird, während es sich innerhalb von 3 Zoll um ein Modell mit Schildwacht befindet, kannst du entscheiden, dass stattdessen das Modell mit Schildwacht direkt getroffen wird. Es wird automatisch getroffen und erleidet allen Schaden und die Effekte. Ein Modell kann Schildwacht nur ein Mal pro Runde nutzen und kann Schildwacht nicht nutzen, während es körperlos, niedergeschmettert oder unbeweglich ist.)

Die Peitsche. Ersetze den Wortlaut des Zaubers Die Peitsche durch Folgendes:

DIE PEITSCHE	3	10	–	13	–	JA

Wenn Die Peitsche ein feindliches Modell trifft, kann dieses Modell oder ein verbündetes Fraktionsmodell innerhalb von 3 Zoll um es, sofort nachdem der Angriff abgehandelt wurde, bis zu 2 Zoll vorrücken. Ein Modell kann auf Grund von Die Peitsche nur ein Mal pro Zug vorrücken.

Unterjochung des Willens. Ersetze den Zauber Unterjochung des Willens durch Jackhammer:

JACKHAMMER	1	6	–	–	–	NEIN

Das anvisierte Modell in der Kampfgruppe des Zauberwirkers führt sofort einen einzelnen Standardnahkampfangriff durch.

Talent: Griff des Todes. Ersetze Griff des Todes durch Widerstand der Großen Leere:

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Talent: Widerstand der Großen Leere

Während sie sich in Makedas Kontrollreichweite befinden, erhalten verbündete lebende Modelle Vergeltungsschlag. Darüber hinaus, wenn ein verbündetes lebendes Kämpfer-Modell in der Kontrollreichweite dieses Modell ausgeschaltet wird, kann dieses Moell 1 Schadenspunkt erleiden, um 1 Schadenspunkt von dem ausgeschalteten Modell zu entfernen. Dieser Schaden kann nicht übertragen werden. Widerstand der Großen Leere hält eine Runde an. (Falls ein Modell mit Vergeltungsschlag während des Zuges deines Gegners von einem Nahkampfangriff eines feindlichen Modells getroffen wird, kann das Modell mit Vergeltungsschlag, sofort nachdem der Angriff abgehandelt wurde, einen Standardnahkampfangriff gegen jenes angreifende Modell durchführen. Das Modell mit Vergeltungsschlag kann nur einen Vergeltungsschlag pro Zug durchführen.)

Makeda & das Erhabene Gericht

Hand des Todes. Ersetze den ersten Satz des Zaubers Hand des Todes durch Folgendes:

Das anvisierte verbündete Fraktionsmodell erhält Nachsetzen und seine Waffen erhalten Schreckliche Wunden.

Meisterasket Naaresh

Feldmarschall [Schmerzreaktion]. Meisterasket Naaresh erhält die Sonderregel Feldmarschall [Schmerzreaktion]:

Feldmarschall [Schmerzreaktion] – Warbeasts in der Kampfgruppe dieses Modells erhalten Schmerzreaktion. (Während es beschädigt ist, kann ein Modell mit Schmerzreaktion Sturmattacken und Kraftattacken durchführen, ohne gezwungen zu werden.)

Talent: Unvergängliches Fleisch. Ersetze den Wortlaut von Unvergängliches Fleisch durch Folgendes:

Wende sofort bis zu 1 Schadenspunkt auf jeden Aspekt von lebenden Warbeasts in Naareshs Kampfgruppe an, die sich momentan in seiner Kontrollreichweite befinden. Naaresh kann 1 Schadenspunkt für jeden auf Grund von Unvergängliches Fleisch angewendeten Schadenspunkt entfernen. Darüber hinaus erhalten lebende Warbeasts in seiner Kampfgruppe, während sie sich in Naareshs Kontrollreichweite befinden, +1 STK und PNZ für jeden ihrer beschädigten Aspekte. Unvergängliches Fleisch hält eine Runde an.

Oberste Erzdomina Makeda

Warbeastpunkte. Erhöhe Oberste Erzdomina Makedas Warbeastpunkte auf +27.

Den Tod Aufhalten. Ersetze den Wortlaut von Den Tod Aufhalten durch Folgendes:

Wenn ein verbündetes lebendes nicht-Warlock-Fraktionskämpfermodell in der Kommandoreichweite dieses Modells ausgeschaltet wird, kann dieses Modell 1 Wutpunkt ausgeben, um 1 Schadenspunkt von dem ausgeschalteten Modell zu entfernen.

Elitekader [Prätorianer-Schwertkämpfer]. Ersetze den zweiten Satz von Elitekader [Prätorianer-Schwertkämpfer] durch Folgendes:

(Falls ein oder mehrere Modelle in einer Einheit mit Vergeltung durch ein feindliche Angriffe während der letzten Runde beschädigt oder aus dem Spiel entfernt wurden, kann jedes Modell in der Einheit während deiner Statusphase 3 Zoll vorrücken und einen einzelnen Standardnahkampfangriff durchführen.)

Oberster Aptimus Zaal

Seelenumwandler. Ersetze den Wortlaut von Seelenumwandler durch Folgendes:

Ein Mal pro Zug kann dieses Modell jederzeit während seiner Aktivierung 1 Wutpunkt ausgeben, um jedem Erhabenen-Solo mit Seelenfänger: Torwächter, der sich momentan in seiner Kontrollreichweite befindet, einen Seelenmarker zu geben.

Todespakt. Ersetze den Zauber Todespakt durch Unüberwindbare Entschlossenheit:

UNÜBERWINDBARE ENTSCHLOSSENHEIT	**2**	**6**	**–**	**–**	**ANH**	**NEIN**

Das anvisierte verbündete Fraktionsmodell/die anvisierte verbündete Fraktionseinheit erhält +2 PNZ und kann nicht durch Stoßen oder Rammen bewegt werden. Modelle sind nicht betroffen, während sie sich außerhalb der Formation befinden.

Tyrannenfürst Hexeris

Warbeastpunkte. Reduziere Tyrannenfürst Hexeris' Warbeastpunkte auf +28.

Große Macht. Tyrannenfürst Hexeris erhält die Sonderregel Große Macht:

Große Macht – Während deiner Kontrollphase kann dieses Modell einen einzelnen Zauber aufrechterhalten, ohne Wut auszugeben.

Blutsegen. Entferne die Sonderregel Blutsegen von Tyrannenfürst Hexeris.

Beeinflussen. Ersetze den Zauber Beeinflussen durch Seelenreißer:

SEELENREISSER	**2**	**10**	**–**	**12**	*****	**JA**

Ein feindliches Warbeast, das durch Seelenreißer beschädigt wird, verliert für eine Runde seinen Animus.

Geisteregel. Ersetze den Zauber Geisteregel durch Parasit:

PARASIT	**3**	**8**	**–**	**-**	**ANH**	**JA**

Das anvisierte Modell/die anvisierte Einheit erleidet -3 PNZ und der Zauberwirker erhält +1 PNZ.

Talent: Dunkle Herrschaft. Ersetze den vierten Satz von Dunkle Herrschaft durch Folgendes:

Das Modell kann während dieser Bewegung nicht von Freischlägen anvisiert werden.

Tyrann Xerxis

Taktiker [Fraktionskämpfer]. Ersetze den ersten Satz von Taktiker [Fraktionskämpfer] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, können verbündete Fraktionskämpfermodelle andere verbündete Fraktionskämpfermodelle bei der Bestimmung von SL ignorieren.

Erdriss. Ersetze den Zauber Erdriss durch Ruck:

RUCK	*****	**6**	**–**	**–**	**–**	**NEIN**

Der Zauberwirker gibt bis zu 3 Wutpunkte aus, um Ruck zu wirken. Das anvisierte Warbeast in der Kampfgruppe des Zauberwirkers rückt sofort bis zu 1 Zoll für jeden ausgegebenen Wutpunkt vor. Ein Warbeast kann nur ein Mal pro Aktivierung von Ruck anvisiert werden.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Xerxis, Zorn von Halaak

Warbeastpunkte. Reduziere Xerxis, Zorn von Halaaks Warbeastpunkte auf +28.

Feldmarschall [+2 GSW]. Xerxis, Zorn von Halaak erhält die Sonderregel Feldmarschall [+2 GSW].

Feldmarschall [+2 GSW] – Warbeasts in der Kampfgruppe dieses Modells erhalten +2 GSW.

Beweglichkeit. Ersetze den Zauber Beweglichkeit durch Rapport:

RAPPORT	**2**	**6**	**–**	**–**	**ANH**	**NEIN**

Das anvisierte Warbeast in der Kampfgruppe des Zauberwirkers kann den aktuellen NKA und FKA des Zauberwirkers anstelle seines eigenen nutzen. Bei der Überprüfung, ob sich dieses Modell in der Kontrollreichweite seines kontrollierenden Modells befindet, wird die Reichweite verdoppelt.

Erstarren. Ersetze den Zauber Erstarren durch Würgegriff:

WÜRGEGRIFF	**2**	**10**	**–**	**11**	*****	**JA**

Ein durch Würgegriff beschädigtes Modell verzichtet während seiner nächsten Aktivierung nach Wahl seines kontrollierenden Spielers entweder auf seine Normale Bewegung oder seine Kampfaktion.

Zaal, Advokat der Ahnen

GSW. Erhöhe die GSW von Zaal, Advokat der Ahnen auf 5.

Aura der Macht. Ersetze im Wortlaut von Aura der Macht „nicht-Warcaster-“ durch „nicht-Warlock-“.

WARBEASTS

Aradus-Soldat

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Aradus-Soldaten auf 16.

Aradus-Wächter

Giftspritzer. Der Giftspritzer erhält die Sonderregel Versehrer:

Versehrer – Der WIRK dieses Angriffs ist eine Gefahrenquelle, die für eine Runde im Spiel bleibt. Modelle, die den WIRK betreten oder ihre Aktivierungen darin beenden, erleiden 1 Punkt Korrosionsschaden.

Ätzende Berührung. Ersetze den Animus Ätzende Berührung durch Schwarm:

SCHWARM	**2**	**SELBST**	**–**	**–**	**RND**	**NEIN**

Der Zauberwirker erhält Verbergen. Lebende feindliche Modelle erleiden -2 auf Angriffswürfe, während sie sich innerhalb von 2 Zoll um den Zauberwirker befinden. Schwarm hält eine Runde an.

Archidon

STK. Erhöhe die STK des Archidons auf 10 (K+S 15).

Immunität: Elektrizität. Das Archidon erhält Immunität: Elektrizität.

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Archidons auf 10.

Lange Leine. Das Archidon erhält die Sonderregel Lange Leine:

Lange Leine – Bei der Überprüfung, ob sich dieses Modell in der Kontrollreichweite seines kontrollierenden Modells befindet, wird die Reichweite verdoppelt.

Basilisk-Drake

Schleicher. Ändere die RW des Animus Schleicher in „SELBST“ und ersetze den ersten Satz von Schleicher durch Folgendes:

Der Zauberwirker erhält Waldläufer und Auflauern.

Basilisk-Krea

Energieaura. Ersetze den Wortlaut des Animus Energieaura durch Folgendes:

Während sie sich innerhalb von 3 Zoll um den Zauberwirker befinden, erhalten verbündete Fraktionsmodelle +2 ABW und PNZ gegen Fernkampfangriffe. Energieaura hält eine Runde an.

Flankieren [Basilisk-Drake]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Basilisk-Drake] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Basilisk-Drake-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Bronzerücken-Titan

WUT. Erhöhe die WUT des Bronzerücken-Titans auf 5.

RZS. Reduziere die RZS des Bronzerücken-Titans auf 7.

Gemarterter

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Gemarterten auf 6.

Molik Karn

STK. Erhöhe Molik Karns STK auf 9 (K+S 14).

Punktkosten. Reduziere Molik Karns Punktkosten auf 19.

Plünderer

Schwanz. Erhöhe die RW des Schwanzes auf 2.

Punktkosten. Erhöhe Plünderers Punktkosten auf 19.

Reptilienhund

RZS. Reduziere die RZS des Reptilienhunds auf 7.

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten von Reptilienhunden auf je 4 Punkte.

Flankieren [anderer Reptilienhund]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [anderer Reptilienhund] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Reptilienhund-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Rhinodon

STK. Erhöhe die STK des Rhinodons auf 11 (Schwanz: K+S 15, Klaue K+S 14).

PNZ. Erhöhe die PNZ des Rhinodons auf 18.

Schwanz. Erhöhe die RW des Schwanzes auf 2. Darüber hinaus erhält der Schwanz die Sonderregel Kritisches Niederschmettern:

Kritisches Niederschmettern – Bei einem kritischen Treffer wird das getroffene Modell niedergeschmettert.

Skarabäenrudel

Jagdrudel. Ersetze den Wortlaut von Jagdrudel durch Folgendes:

Dieses Modell erhält einen kumulativen Bonus von +1 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe für jedes verbündete Aradus-Warbeast oder jedes andere Modell in dieser Einheit mit dem Ziel des Nahkampfangriffs dieses Modells in seiner Nahkampfreichweite.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Titanen-Gladiator

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten des Titanen-Gladiators auf 15.

Titanen-Kanonier

FKA. Erhöhe den FKA des Titanen-Kanoniers auf 5.

Wüstenhydra

FKA. Erhöhe den FKA der Wüstenhydra auf 6.

Revolverheld. Entferne Revolverheld ( ) von der Wüstenhydra.

Mehrere Köpfe [5]. Ersetze den zweiten Satz von Mehrere Köpfe [5] durch Folgendes:

> Dieses Modell verliert einen ursprünglichen Angriff für jeden seiner Aspekte, der momentan angeschlagen ist.

Sandsturm. Ersetze den ersten Satz des Animus Sandsturm durch Folgendes:

> Wenn ein feindliches Modell ein Modell in der Kommandoreichweite des Zauberwirkers mit einem Fernkampfangriff anvisiert, erleidet der Angriff -3 RW.

Zyklopen-Berserker

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Zyklopen-Berserkers auf 7.

Zyklopen-Schamane

PNZ. Erhöhe die PNZ des Zyklopen-Schamanen auf 15.

EINHEITEN

Ahnenorakel-Advokat

Kräftigung. Ersetze die Sonderregel Kräftigung durch Todessegen:

> **Todessegen –** Wenn ein Modell in der Einheit dieses Modells einen Angriffs- oder Schadenswurf durchführt, kann dieses Modell einen einzelnen Seelenmarker ausgeben, um dafür zu sorgen, dass jenes Modell jenen Wurf wiederholt. Ein Wurf kann auf Grund von Todessegen nur ein Mal wiederholt werden.

Kataphrakt-Arcuarii

Vereinter Fernkampfangriff. Entferne Vereinter Fernkampfangriff ( )von den Kataphrakt-Arcuarii.

Zäh. Kataphrakt-Arcuarii erhalten Zäh .

Harpune. Die Harpune erhält Waffenmeister .

Kataphrakt-Cetrati

Zäh. Kataphrakt-Cetrati erhalten Zäh .

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Kataphrakt-Cetrati auf 12 (Anführer & 3 Fußvolk) und 18 (Anführer & 5 Fußvolk).

Entschlossene Abwehr. Kataphrakt-Cetrati erhalten die Sonderregel Entschlossene Abwehr.

> **Entschlossene Abwehr –** Ein Modell im Sichtbereich dieses Modells erleidet -2 auf Sturmattacken-, Rammen-Kraftattacken- und Aufprall-Angriffswürfe gegen dieses Modell.

Kataphrakt-Incindiarii

Zäh. Kataphrakt-Incindiarii erhalten Zäh .

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Kataphrakt-Incindiarii auf 11 (Anführer & 3 Fußvolk) und 17 (Anführer & 5 Fußvolk).

Incindus. Erhöhe die KFT des Incindus auf 13.

Legenden von Halaak

GSW. Erhöhe die GSW der Legenden von Halaak auf 7.

NKA. Erhöhe den NKA der Legenden von Halaak auf 8.

ABW. Erhöhe die ABW der Legenden von Halaak auf 14.

KMD. Erhöhe den KMD der Legenden von Halaak auf 8.

Nahkampfwaffen. Die Nahkampfwaffen der Legenden von Halaak erhalten Waffenmeister .

Flankieren [anderes Modell in dieser Einheit]. Entferne die Sonderregel Flankieren [anderes Modell in dieser Einheit] von den Legenden von Halaak.

Prätorianer-Feroxreiter

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Prätorianer-Feroxreitern auf 12 (Anführer & 2 Fußvolk) und 20 (Anführer & 4 Fußvolk).

Offizier & Standarte der Prätorianer-Karax

Feldmaximum. Ersetze FM 2 durch FM U.

Prätorianer-Keltarii

GSW. Erhöhe die GSW der Prätorianer-Keltarii auf 7.

Prätorianer-Schwertkämpfer

NKA. Erhöhe den NKA der Prätorianer-Schwertkämpfer auf 7.

Offizier & Standarte der Prätorianer-Schwertkämpfer

NKA. Erhöhe den NKA des Offiziers auf 8 und erhöhe den NKA der Standarte auf 7.

Machtdemonstration. Ersetze die Sonderregel Machtdemonstration durch Kraftanstieg:

> **Kraftanstieg –** Dieses Modell kann Kraftanstieg ein Mal pro Spiel jederzeit während der Aktivierung seiner Einheit nutzen. In dieser Aktivierung erhalten Modelle in dieser Einheit einen zusätzlichen Würfel auf Nahkampfschadenswürfe.

Schmerzbringer-Bestienmeister

Drängen. Schmerzbringer-Bestienmeister erhalten die Sonderregel Drängen:

> **Drängen –** Während sie sich in BZB mit diesem Modell befinden, können verbündete Fraktionswarbeasts Sturmattacken durchführen, ohne gezwungen zu werden. Dieses Modell verliert Drängen, während es sich außerhalb der Formation befindet.

Schmerzbringer-Blutläufer

Vereinter Nahkampfangriff. Entferne Vereinter Nahkampfangriff () von den Schmerzbringer-Blutläufern.

Bande. Schmerzbringer-Blutläufer erhalten die Sonderregel Bande:

> **Bande –** Wenn es einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Tyrannen-Kommandeur & Standartenträger

Zäh. Der Tyrann erhält Zäh .

Tyrann Vorkesh

Zäh. Tyrann Vorkesh erhält Zäh .

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Offizier & Standarte der Venatoren-Nadelwerfer

Gewährt: Waffenverbund. Der Offizier erhält die Sonderregel Gewährt: Waffenverbund:

Gewährt: Waffenverbund – Während sich dieses Modell in Formation befindet, erhalten Modelle in seiner Einheit Waffenverbund. (Wenn ein Modell mit Waffenverbund mit einem Angriffswurf für einen Vereinten Fernkampfangriff verfehlt, kann es jenen Angriffswurf wiederholen. Jeder Angriffswurf kann auf Grund von Waffenverbund nur ein Mal wiederholt werden.)

Venatoren-Schleuderkämpfer

Vorgeschobene Aufstellung. Venatoren-Schleuderkämpfer erhalten Vorgeschobene Aufstellung.

SOLOS

Ahnenorakel-Seelenhüter

Geisterführer (★Aktion). Ersetze im Wortlaut von Geisterführer (★Aktion) „Torwächter“ durch „Seelenfänger: Torwächter“.

Ahnenwächter

Resonanz [Unsterblich]. Der Ahnenwächter erhält die Sonderregel Resonanz [Unsterblich]:

Resonanz [Unsterblich] – Ein Modell/eine Einheit der Unsterblichen, die innerhalb von 5 Zoll um eine oder mehrere Ahnenwächter-Modelle aktiviert, erhält +2 Bewegung, wenn es/sie in jener Aktivierung als Teil seiner Normalen Bewegung vorrückt.

Aptimus Marketh

PNZ. Erhöhe die PNZ von Aptimus Marketh auf 13.

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten von Aptimus Marketh auf 5.

Geist der Großen Leere

Leeremarsch. Ersetze den Wortlaut von Leeremarsch durch Folgendes:

Wenn dieses Modell ein lebendes oder untotes feindliches Modell mit einem Angriff während seiner Kampfaktion zerstört, kannst du dieses Modell ein Mal pro Aktivierung irgendwo komplett innerhalb von 8 Zoll um seine momentane Position platzieren.

Hakaar der Zerstörer

Veteranenanführer [Erhaben]. Hakaar der Zerstörer erhält die Sonderregel Veteranenanführer [Erhaben].

Veteranenanführer [Erhaben] – Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, erhalten andere verbündete Erhabene Modelle +1 auf Angriffswürfe.

Kovaas

Ausgeburt der Zerstörung. Ersetze den Wortlaut von Ausgeburt der Zerstörung durch Folgendes:

Dieses Modell beginnt das Spiel nicht im Spiel. Wenn ein verbündeter Erhabener-Solo mit Seelenfänger: Torwächter in der Kontrollreichweite des Obersten Aptimus Zaal zerstört wird, ersetze den Erhabener-Solo durch einen Kovaas, außer es befindet sich bereits ein verbündeter Kovaas im Spiel. Falls der Erhabener-Solo Seelenmarker besessen hat, als er zerstört wurde, platziere bis zu drei jener Seelenmarker auf dem Kovaas, der ihn ersetzt. Effekte auf dem zerstörten Erhabener-Solo verfallen. Der Kovaas kann in dem Zug, in dem es ins Spiel zurückkehrt, nicht aktivieren.

Meistertormentor der Schmerzbringer-Blutläufer

Stachelpeitsche. Die Stachelpeitsche erhält Waffenmeister.

Schmerzbringer-Zuchtmeister

Fleischverhärtung. Ersetze die Sonderregel Fleischverhärtung durch Fleischverhärtung (★Aktion):

Fleischverhärtung (★Aktion) – RW 3. Visiere ein verbündetes nicht-Warlock-Kämpfer-Modell der Lakaien/eine verbündete nicht-Warlock-Einheit der Lakaien an. Ist das Modell/die Einheit in Reichweite, erhält es/sie Zäh. Modelle sind nicht betroffen, während sie sich außerhalb der Formation befinden. Fleischverhärtung hält eine Runde an.

Krabbeln (★Aktion) – Der Schmerzbringer-Zuchtmeister erhält die Sonderregel Krabbeln (★Aktion):

Krabbeln (★Aktion) – RW 3. Visiere ein verbündetes nicht-Warlock-Kämpfer-Modell der Lakaien/eine verbündete nicht-Warlock-Einheit an. Ist das Modell/die Einheit in Reichweite, erhält es/sie Umpositionieren [3 Zoll]. Krabbeln hält einen Zug an. (Am Ende einer Aktivierung, in der es weder gerannt ist, noch eine misslungene Sturmattacke durchgeführt hat, kann ein Modell mit Umpositionieren [3 Zoll] bis zu 3 Zoll vorrücken, danach endet seine Aktivierung.)

Schmerztreiber (★Aktion). Ersetze den dritten Satz von Schmerztreiber (★Aktion) durch Folgendes:

Ist das Modell/die Einheit in Reichweite, erhält es/sie +2 STK.

KRIEGSMASCHINEN

Belagerungsanimantarax

GSW. Erhöhe die GSW des Belagerungsanimantarax auf 5.

Doppelnadelwerfer. Erhöhe die RW des Doppelnadelwerfers auf 12.

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten des Belagerungsanimantarax auf 17.

Feuerstoß. Ersetze die Sonderregel Feuerstoß des Doppelnadelwerfers durch Nadelwolke:

Nadelwolke – Erhalte +1 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit dieser Waffe gegen Modelle mit mittlerer Basis und +2 auf Angriffs- und Schadenswürfe gegen Modelle mit großer und riesiger Basis.

Everblights Legion

WARLOCKS

Bethayne, Everblights Stimme

Talent: Symbiose. Ersetze den dritten Satz des Wortlauts von Symbiose durch Folgendes:

(Wenn ein Modell mit Flankieren [verbündetes Fraktionswarbeast] einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarbeasts durchführt, erhält das Modell mit Flankieren +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.)

Saeryn, Everblights Omen

Neu Erschaffen. Ersetze den zweiten Satz von Neu Erschaffen durch Folgendes:

Entferne 1 Schadenspunkt von jedem Aspekt, danach verfällt Neu Erschaffen.

Plagenbote. Plagenbote ist ein Offensivzauber.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

WARBEASTS

Erzengel

Täuschend Wendig. Füge dem Wortlaut von Täuschend Wendig Folgendes hinzu:

Dieses Modell kann sich auf Grund von Täuschend Wendig außerhalb seiner Normalen Bewegung bewegen.

Nephilim-Soldat

Zweihandschwert. Das Zweihandschwert des Nephilim-Soldaten erhält die Sonderregel Brutale Sturmattacke:

Brutale Sturmattacke – Dieses Modell erhält +2 auf Sturmattacken-Schadenswürfe mit dieser Waffe.

Peiniger

ABW. Erhöhe die ABW des Peinigers auf 13.

Plagewespen

Jagdrudel. Ersetze den Wortlaut von Jagdrudel durch Folgendes:

Dieses Modell erhält einen kumulativen Bonus von +1 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe für jedes andere Modell in dieser Einheit mit dem Ziel des Nahkampfangriffs dieses Modells in seiner Nahkampfreichweite.

Schredder

Flankieren [verbündetes Fraktionswarbeast]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündetes Fraktionswarbeast] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten Fraktionswarbeast-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Typhon

Mehrere Köpfe [3]. Ersetze den zweiten Satz von Mehrere Köpfe [5] durch Folgendes:

Dieses Modell verliert einen ursprünglichen Angriff für jeden seiner Aspekte, der momentan angeschlagen ist. Dieses Modell kann nicht gezwungen werden, um zusätzliche Plagenatem-Angriffe durchzuführen.

Zuriel

STK. Erhöhe Zuriels STK auf 11 (K+S 16).

EINHEITEN

Hauptmann Farilor & Standarte

Standartenträger. Füge Folgendes zum Standartenträger hinzu:

Mauer aus Stahl – Siehe oben.

Höllenschlund

Seelenlos. Der Höllenschlund und die Tentakel erhalten Seelenlos.

Ranken. Ersetze den ersten Satz von Ranken durch Folgendes:

Falls sich während deiner Statusphase weniger als drei Tentakel in dieser Einheit im Spiel befinden, kannst du einen Tentakel in Formation ins Spiel bringen.

Rückwärtiger Angriff. Ersetze die Sonderregel Rückwärtiger Angriff durch Rückenangriff:

Rückenangriff – Wenn es Angriffe mit dieser Waffe ansagt, kann dieses Modell Modelle in seinem Rückenbereich anvisieren. Wenn es einen Angriff mit dieser Waffe durchführt, ist die Nahkampfreichweite dieses Modells nicht auf seinen Sichtbereich beschränkt.

Grotesken-Räuber

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

SOLOS

Bestienmeisterin

Flankieren [verbündetes niederes Fraktionswarbeast]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [verbündetes niederes Fraktionswarbeast] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines verbündeten niederen Fraktionswarbeast-Modells durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Lakaien

WARLOCKS

Dr. Arkadius

Lähmender Griff. Entferne den zweiten Satz von Lähmender Griff mit dem Wortlaut „Lähmender Griff kann nur ein Mal pro Aktivierung gewirkt werden."

Calaban, der Grabeswanderer

Dunkle Macht. Ersetze den ersten Satz von Dunkle Macht durch Folgendes:

Dieses Modell erhält einen zusätzlichen Würfel auf Magieangriffs- und Magieangriffs-Schadenswürfe.

Grabtür. Füge Folgendes vor dem letzten Satz von Grabtür ein:

Das betroffene Modell kann nicht aktivieren.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Fürst Carver, BGMZ, Landjunker der III.

Veteranenanführer [Farrow-Kämpfer]. Ersetze den Wortlaut von Veteranenanführer [Farrow-Kämpfer] durch Folgendes:

Während sie sich in der Kommandoreichweite dieses Modells befinden, erhalten andere verbündete Farrow-Kämpfer-Modelle +1 auf Angriffswürfe.

Beweglichkeit. Ersetze den Wortlaut von Beweglichkeit durch Folgendes:

Modelle in der Kampfgruppe des Zauberwirkers, die sich momentan in seiner Kontrollreichweite befinden, erhalten für einen Zug +2 GSW und Waldläufer.

Helga die Eroberin

Bandenkämpfer. Ersetze den Wortlaut von Bandenkämpfer durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Fraktionskämpfermodells anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe.

Maelok der Furchtverbundene

Seelenfänger: Seelenauslese. Ersetze den ersten Satz von Seelenfänger: Seelenauslese durch Folgendes:

Dieses Modell kann Seelenmarker erhalten.

Midas

Eingeschränkte Kampfgruppe. Füge Folgendes ans Ende von Eingeschränkte Kampfgruppe an:

Knochenschwärme in der Kampfgruppe dieses Modells gelten als verbündete Leichte Farrow-Warbeasts der Lakaien.

EINHEITEN

Alligatormenschen-Bande

Punktkosten. Reduziere die Punktkosten der Alligatormenschen-Bande auf 10 (Anführer & 2 Fußvolk) und 17 (Anführer & 4 Fußvolk).

Opfergaben für Kossk. Füge Folgendes ans Ende von Opfergaben für Kossk an:

Opfergaben für Kossk hält einen Zug an.

Croak-Räuber

Bande. Ersetze den Wortlaut von Bande durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen Modells in dieser Einheit anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und Nahkampfschadenswürfe.

Ölkalebasse. (Nur auf Eintrag in HORDES: Primal anwenden. Die Karte ist korrekt.) Füge in den Sonderregeln „Ölkalebasse“ über dem Eintrag zu Alchemistischer Beschleuniger ein.

Farrow-Briganten

Lasst die Sau Raus (Befehl). Ersetze den zweiten Satz von Lasst die Sau Raus (Befehl) durch Folgendes:

Während einer Aktivierung, in der dieser Befehl gegeben wird, müssen Modelle in dieser Einheit, die sich in Formation befinden, ihre Normale Bewegung nutzen, um zu rennen oder eine Sturmattacke durchzuführen. Falls ein Modell in der Einheit nicht rennen kann, kann es auf seine Kampfaktion verzichten, statt zu rennen oder eine Sturmattacke durchzuführen, und eine volle Vorrückenbewegung durchführen, danach endet seine Aktivierung.

Kriegsherr der Farrow-Briganten

Feldmaximum. Ersetze FM 2 durch FM 3.

Alligatormenschen-Bokor & Moorvolk-Sumpftorkler

Todesmagie. Ersetze die ersten beiden Sätze von Todesmagie durch Folgendes:

Während seiner Aktivierung kann dieses Modell verbündete Fußvolk-Modelle in dieser Einheit, die sich in Formation befinden, aus dem Spiel entfernen, um zusätzliche Angriffe durchzuführen oder Angriffs- oder Schadenswürfe zu verstärken. Es kann für jedes entfernte Modell einen zusätzlichen Angriff durchführen oder einen Wurf verstärken.

Lynus Wesselbaum & Edrea Lloryrr

Wahre Sicht. Ersetze den Wortlaut von Wahre Sicht durch Folgendes:

Dieses Modell ignoriert Wolkeneffekte beim Bestimmen der Sichtlinie. Darüber hinaus ignoriert dieses Modell Heimlichkeit.

Sumpfgobber-Blasebalgmannschaft

Wolkendeckung (★Aktion). Ändere die Überschrift über Wolkendeckung (★Aktion) von „Anführer & Fußvolk“ in „Anführer“. Das Fußvolk-Modell besitzt diese Sonderregel nicht.

Croak-Jäger

Bandenkämpfer. Ersetze den Wortlaut von Bandenkämpfer durch Folgendes:

Wenn es einen Nahkampfangriff durchführt, der ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite eines anderen verbündeten Fraktionskämpfermodells anvisiert, erhält dieses Modell +2 auf Nahkampfangriffs- und -schadenswürfe.

SOLOS

Alten Ashley

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten von Alten Ashley auf 6.

Brun Cragback

Flankieren [Lug]. Ersetze den Wortlaut von Flankieren [Lug] durch Folgendes:

Wenn dieses Modell einen Nahkampfangriff gegen ein feindliches Modell in der Nahkampfreichweite Lugs durchführt, erhält dieses Modell +2 auf Angriffswürfe und erhält einen zusätzlichen Schadenswürfel.

Lanyssa Ryssyl, Nyss-Zauberin

Punktkosten. Erhöhe die Punktkosten von Lanyssa Ryssyl, Nyss-Zauberin auf 4.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Errata Themenarmeen

Cygnar-Themenarmee: Sturmdivision

Ersetze den ersten Satz der zweiten Sonderregel durch Folgendes:

Für jeweils volle 20 Punkte an Sturmritter- und Sturmschmied-Modellen/-Einheiten in dieser Armee kannst du drei Sturmschmied-Sturmbeschwörer-Solos oder eine einzelne Sturmritter-Kommandoangliederung, Sturmschmied-Waffenmannschaft-Einheit oder einen anderen Solo mit kleiner Basis kostenlos zur Armee hinzufügen.

Khador-Themenarmee: Wintergarde-Kommando

Ersetze die zweite Sonderregel durch Folgendes:

Warcaster in dieser Armee erhalten Bauernopfer [Wintergarde-Kämpfer-Modell]. (Wenn ein Modell mit Bauernopfer [Wintergarde-Kämpfer-Modell] von einem feindlichen Fernkampfangriff direkt getroffen wird, kannst du dafür sorgen, dass ein verbündetes, nicht-körperloses Wintergarde-Kämpfer-Modell innerhalb von 3 Zoll um dieses Modell, das stattdessen direkt getroffen wird. Jenes Modell wird automatisch getroffen und erleidet allen Schaden und die Effekte.)

Ersetze den ersten Satz der dritten Sonderregel durch Folgendes:

Für jede Wintergarde-Einheit in dieser Armee, kann jeweils ein Warjack in dieser Armee Vorgeschobene Bewegung erhalten.

Themenarmee des Protektorats: Wächter des Tempels

Ersetze den zweiten Satz der ersten Sonderregel durch Folgendes:

Kostenlose Modelle zählen bei der Berechnung dieses Bonus nicht zum Gesamtpunktwert von Flammenwächter-Modellen/-Einheiten in dieser Armee.

Themenarmee der Vergeltung: Schmieden des Krieges

Armeezusammenstellung. Ersetze Shyeel-Modelle/-Einheiten durch „Shyeel-Solos, -Einheiten und -Kriegsmaschinen“.

Söldner-Themenarmee: Die Armee des Königsmachers

Ersetze den ersten Satz der ersten Sonderregel durch Folgendes:

Diese Armee enthält auch Cygnar-Langflintenschützen-, -Feldspäher- und -Pionierinfanteristen-Einheiten.

Söldner-Themenarmee: Operationssaal

Ersetze die erste Sonderregel durch Folgendes:

Für jeweils volle 30 Punkte an Einheiten in dieser Armee kannst du eine einzelne Einheit Cephalyx-Sklavenmeister kostenlos zur Armee hinzufügen. Kostenlose Einheiten zählen bei der Berechnung dieses Bonus nicht zum Gesamtpunktwert von Einheiten in dieser Armee.

Füge die folgende Sonderregel hinzu:

Diese Armee kann einen nicht-Charakter-Söldner-Warjack enthalten, der das Spiel unter der Kontrolle von Hauptmann Sam MacHorne beginnt.

Themenarmee der Trollblütigen: Heldenbande

Ersetze die zweite Sonderregel durch Folgendes:

Modelle, die durch einen Nahkampfangriff eines Kämpfermodells in dieser Armee ausgeschaltet werden, können keinen Zäh-Wurf durchführen. Wenn ein Modell durch einen Nahkampfangriff eines Kämpfermodells in dieser Armee ausgekreuzt wird, kannst du entscheiden, dass das ausgekreuzte Modell aus dem Spiel entfernt wird.

Themenarmee der Lakaien: Die Dornenfall-Allianz

Füge die folgende Sonderregel hinzu:

Diese Armee kann einen nicht-Charakter-Söldner-Warjack enthalten, der das Spiel unter der Kontrolle von Raluk Moorclaw, dem Eisenhändler beginnt.

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. *Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast*, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Errata-Liste WARMACHINE-Karten

CYGNAR

Warcaster	
Fürstgeneral Coleman Stryker	2017 v1
Hauptmann Allister Caine	2017 v1
Hauptmann E. Dominic Darius & Halfjacks	2017 v1
Hauptmann Kara Sloan	2016 v2
Hauptmann Victoria Haley	2017 v1
Major Victoria Haley	2017 v1
Major-Prima Victoria Haley	2016 v2
Warjacks	
Ass	2016 v2
Donnerhaupt	2017 v1
Milizionär	2017 v1
Einheiten	
Sturmschmied-Grenadiere	2017 v1
Schwertmeister	2016 v2
Offizier & Standarte der Schwertmeister	2016 v2
Solos	
Grabensprenger	2016 v2
Hauptmann Arlan Strangewayes	2016 v2
Hauptmann der Sturmklingen	2016 v2
Hauptmann-Adept der Schusswaffenmagier	2016 v2
Sturmschmied-Sturmbeschwörer	2016 v2

PROTEKTORAT VON MENOTH

Warcaster	
Der Hohe Seelenretter	2017 v1
Erhabener Exemplar Kreoss	2016 v2
Hoher Exekutor Servath Reznik	2016 v2
Warjacks	
Ergebener	2016 v2
Segen der Vergeltung	2016 v2
Solos	
Initiat Tristan Durant	2016 v2
Vasall von Menoth	2016 v2
Kriegsmaschinen	
Lade des Urteils	2017 v1

KHADOR

Warcaster	
Karchev der Schreckliche	2017 v1
Koldun-Kommandeur Aleksandra Zerkova	2017 v1
Kommandant Irusk	2017 v1
Kommandeur Orsus Zoktavir	2016 v2
Kommandeur Zoktavir, der Entfesselte Schlächter	2016 v2
Oberster Kommandant Irusk	2016 v2
Warjacks	
Behemoth	2017 v1
Berserker	2017 v1
Marodeur	2017 v1
Spriggan	2017 v1
Tollwütiger Hund	2017 v1
Verwüster	2017 v1
Zerstörer	2017 v1
Zertrümmerer	2017 v1
Einheiten	
Mächtige Bären vom Galgenwald	2016 v2
Wintergarde-Infanterie	2017 v1
Solos	
Kovnik Jozef Grigorovich	2017 v1
Uhlan Kovnik Markov	2016 v2

CRYX

Warcaster	
*Der Hexenzirkel von Garlghast	2016 v2
Fluchhexe Agathia	2016 v2
Goreshade der Verfluchte	2016 v2
Kriegshexe Deneghra	2016 v2
Lichfürst Asphyxious	2017 v1
*Meisternekrotechnikerin Mortenebra	2017 v1
Piratenkönigin Skarre	2016 v2
Skarre, Königin der Splitterküste	2016 v2
Warjacks	
Ingrimm	2016 v2
Niedertracht	2016 v2
Verderber	2017 v1
Einheiten	
Gewehrschütze der Wiedergängermannschaft	2016 v2
Offizier & Standarte der Fluchkrieger	2017 v1
Prügelknecht	2017 v1
Satyxen-Bluthexen	2016 v2
Satyxen-Blutvettel	2016 v2
Satyxen-Plünderinnen	2016 v2
Seehexe der Satyxen-Plünderinnen	2016 v2
Skarlock-Kommandant	2017 v1
Wiedergängermannschaft der Atramentous	2017 v1
Solos	
Derilyss	2017 v1
Egregore	2016 v2
Kapitän Rengrave	2016 v2
Kriegshexensirene	2016 v2
Kriegsmaschinen	
Albmaschine	2017 v1

VERGELTUNG VON SCYRAH

Warcaster	
Arkanistenfürst Ossyan	2017 v1
Dämmerfürst Vyros	2017 v1
Issyria, Seherin der Morgendämmerung	2016 v2
Kaelyssa, das Flüstern der Nacht	2016 v2
Einheiten	
Magierjäger-Infiltratoren	2016 v2
Solos	
Arkanistenmekaniker	2016 v2
Erschaffer des Hauses Shyeel	2016 v2
Scyir der Wächter der Dämmergarde	2016 v2
Kriegsmaschinen	
Arkantrischer Energiegenerator	2017 v1

KONVERGENZ VON CYRISS

Warcaster	
Aurora, das Numen der Aerogenese	2016 v2
Vater Lucant, der Architekt der Göttlichkeit	2017 v1
Warjacks	
Monitor	2016 v2
*Primärkonflux	2017 v1
Einheiten	
Perforatoren	2017 v1
Solos	
Enigma-Restaurator	2017 v1
Ionisations-Servitoren	2017 v1
Kriegsmaschinen	
Transfiniter Entstehungsprojektor	2016 v2

SÖLDNER

Warcaster	
Constance Blaize, Ritter des Propheten	2017 v1
Drake MacBain	2016 v2
General Ossrum	2016 v2
Warjacks	
Galan	2016 v2
Ghordson-Prügler	2017 v1
Wroughthammer-Steinkeil	2016 v2
Einheiten	
Alexia Ciannor & die Auferstandenen Toten	2016 v2
Dannon Blythe & Bull	2016 v2
Gewehrschütze der Seebären-Piraten	2016 v2
Kayazy-Assassinen	2016 v2
Bandenchef der Kayazy-Assassinen	2016 v2
Kayazy-Eliminatoren	2016 v2
Mr. Walls, der Quartiermeister	2016 v2
Presser	2016 v2
Schwere Stahlschädel-Kavallerie	2016 v2
Seebären-Piraten	2016 v2
Solos	
Blutiger Bradigan	2016 v2
Feldwebel Nicolas Verendrye	2016 v2
*Knechtkrieger	2016 v2
Ogrun Bokur	2017 v2
Rhupert Carvolo, Sackpfeifenspieler von Ord	2016 v2
Stannis Brocker	2016 v2
Kriegsmaschinen	
Hammerfall-Belagerungsraupe	2017 v1

* Nur Versionsnummer-Update

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.

Errata-Liste HORDES-Karten

TROLLBLÜTIGE

Warlocks	
Grim Angus	2016 v2
Hoarluk Doomshaper, Schamane der Knorren	2016 v2
Madrak Ironhide, Dornenwald-Häuptling	2016 v2
Madrak Ironhide, Weltenender	2017 v1
Madrak, Großhäuptling	2017 v1
Warbeasts	
Bergkönig	2016 v2
Nachttroll	2017 v1
Sturmtroll	2016 v2
Einheiten	
Söhne von Bragg	2016 v2
Kundschafter der Trollsippe	2016 v2
Knarrrenschützen der Trollsippe	2017 v1
Solos	
Held der Todesrufer	2016 v2
Kithkar der Fennklingen	2016 v2

ZIRKEL ORBOROS

Warlocks	
Grayle der Weitgereiste	2016 v2
Kaya die Mondjägerin	2016 v2
Kromac der Unersättliche	2016 v2
Kromac, Streiter des Wurms	2016 v2
Una die Himmelsjägerin	2017 v1
Wurmwood, Baum des Schicksals	2017 v1
Warbeasts	
*Laris	2016 v2
Megalith	2016 v2
Narbenmoor-Greif	2017 v1
Hainbewahrer	2016 v2
Hainbehüter	2017 v1
Hainwyrd	2017 v1
Einheiten	
Todeswölfe	2016 v2
Wächterstein & Astmännchen	2017 v1
Wandelsteine	2017 v1
Tharn-Blutrudel	2016 v2
Tharn-Blutweberinnen	2016 v2
Tharn-Verwüster	2016 v2
Häupling der Tharn-Verwüster	2016 v2
Alpha der Warpgeborenen Wolfsmenschen	2016 v2
Solos	
*Cassius der Schwurträger	2017 v1
Fürst des Schlachtfests	2016 v2
Schamane der Tharn-Verwüster	2016 v2
Weißmähne der Tharn-Verwüster	2016 v2
Kriegswolf	2016 v2
Wolfsfürst Morraig	2016 v2

SKORNE

Warlocks	
Assassinenfürst Morghoul	2017 v1
Dominar Rasheth	2017 v1
Erzdomina Makeda	2017 v1
Makeda & das Erhabene Gericht	2016 v2
Meisterasket Naaresh	2017 v1
Oberste Erzdomina Makeda	2017 v1
Oberster Aptimus Zaal	2017 v1
Tyrann Xerxis	2017 v1
Tyrannenfürst Hexeris	2017 v1
Xerxis, Zorn von Halaak	2017 v1
Zaal, der Advokat der Ahnen	2017 v1
Warbeasts	
Aradus-Soldat	2017 v1
Aradus-Wächter	2017 v1
Archidon	2017 v1
Basilisk-Drake	2017 v1
Basilisk-Krea	2017 v1
Bronzerücken-Titan	2017 v1
Gemarterter	2017 v1
Molik Karn	2017 v1
Pünderer	2017 v1
Reptilienhund	2017 v1
Rhinodon	2017 v1
Skarabäenrudel	2017 v1
Titanen-Gladiator	2017 v1
Titanen-Kanonier	2017 v1
Wüstenhydra	2017 v1
Zyklopen-Berserker	2017 v1
Zyklopen-Schamane	2017 v1
Einheiten	
Kataphrakt-Arcuarii	2017 v1
Kataphrakt-Cetrati	2017 v1
Kataphrakt-Incindiarii	2017 v1
Ahnenorakel-Advokat	2017 v1
Legenden von Halaak	2017 v1
Prätorianer-Ferox	2017 v1
Offizier & Standarte der Prätorianer-Karax	2016 v2
Praetorian Keltarii	2017 v1
Prätorianer-Schwertkämpfer	2017 v1
Offizier & Standarte der Prätorianer-Schwertkämpfer	2017 v1
Schmerzbringer-Bestienmeister	2017 v1
Schmerzbringer-Blutläufer	2017 v1
Tyrannen-Kommandeur & Standartenträger	2017 v1
Tyrann Vorkesh	2017 v1
Offizier & Standarte der Venatoren-Nadelwerfer	2017 v1
Venatoren-Schleuderkämpfer	2017 v1
Solos	
Ahnenorakel-Seelenhüter	2016 v2
Ahnenwächter	2017 v1
Aptimus Marketh	2017 v1
*Erhabenes Gericht	2016 v2
Geist der Großen Leere	2016 v2
Hakaar der Zerstörer	2017 v1
*Kovaas	2017 v1
Meistertormentor der Schmerzbringer-Blutläufer	2017 v1
Schmerzbringer-Zuchtmeister	2017 v2
Kriegsmaschinen	
Belagerungsanimantarax	2017 v1

EVERBLIGHTS LEGION

Warlocks	
Bethayne, Everblights Stimme	2017 v1
Saeryn, Everblights Omen	2016 v2
Warbeasts	
*Belphagor	2017 v1
Erzengel	2016 v2
Nephilim-Soldat	2017 v1
Peiniger	2017 v1
Plagewespen	2017 v1
Schredder	2016 v2
Typhon	2016 v2
Zuriel	2017 v1
Einheiten	
Grotesken-Räuber	2016 v2
Hauptmann Farilor & Standard	2016 v2
Höllenschlund	2017 v1
Solos	
Bestienmeisterin	2016 v2

LAKAIEN

Warlocks	
Calaban, der Grabwanderer	2017 v1
Dr. Arkadius	2016 v2
Fürst Carver, BGMZ, Landjunker der III.	2016 v2
Helga die Eroberin	2016 v2
Jaga-Jaga, die Todesschmeichlerin	2016 v2
Maelok der Furchtverbundene	2016 v2
Midas	2017 v1
Warbeasts	
*Lug	2016 v2
Einheiten	
Alligatormenschenbande	2017 v1
Alligatormenschen-Bokor & Moorvolk-Sumpftorkler	2016 v2
Croak-Räuber	2016 v2
Farrow-Briganten	2016 v2
Kriegsherr der Farrow-Briganten	2016 v2
Lynus Wesselbaum & Edrea Lloryrr	2016 v2
Sumpfgobber-Blasebalgmannschaft	2016 v2
Solos	
Alten Ashley	2017 v1
Brun Cragback	2016 v2
Croak-Jäger	2016 v2
Lanyssa Ryssyl, Nyss-Zauberin	2017 v1

* Nur Versionsnummer-Update

Contents and Game Rules ©2001–2016 Privateer Press, Inc. All Rights Reserved. ***Privateer Press®, WARMACHINE®, Cephalyx, Convergence of Cyriss®, Convergence, Cryx®, Cygnar®, Khador®, Protectorate of Menoth®, Protectorate, Retribution of Scyrah®, Retribution, warcaster®, warjack®, HORDES®, Circle Orboros®, Circle, Legion of Everblight®, Legion, Skorne®, Trollbloods®, Trollblood, warbeast***, and all associated logos and slogans are trademarks of Privateer Press, Inc. Permission is hereby granted to photocopy and retain electronic copies. Any such duplications shall be intended solely for noncommercial use and must maintain all copyrights, trademarks, or other notices contained therein or preserve all marks associated therewith. Privateer Press reserves the right to remove this permission or revise contents herein at any time for any reason. ©2016 Deutsche Version Ulisses Spiele, Waldems.