

WARHAMMER UNDERWORLDS DEATHGORGE

REGEL-UPDATE, DEZEMBER 2023, VERSION 1.1

Dies ist ein Regel-Update für Warhammer Underworlds: Deathgorge, in dem du die neuesten Anpassungen der Regeln des Spiels findest.

Die Regeln von Warhammer Underworlds: Deathgorge ersetzen jene aus Warhammer Underworlds: Wyrdhollow, und dieses Dokument ersetzt das Errata-Dokument von Warhammer Underworlds: Wyrdhollow.

Die Updates für das Spiel werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „regionales Update“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

UPDATES DER GRUNDREGELN

KARTEN ZERBRECHEN

Ergänze die folgenden fortgeschrittenen Regeln zum Zerschneiden von Karten (Seite 25):

„Manche ältere Fähigkeiten weisen dich an, eine Verbesserung abzulegen, die einem Kämpfer gegeben wurde; dies ist dasselbe wie das Zerschneiden jener Verbesserung.“

SCHADEN – FORTGESCHRITTENE REGELN: WER HAT DEN SCHADEN ZUGEFÜGT?

Ändere den zweiten Aufzählungspunkt wie folgt:

„Wenn ein Handlungszauber oder Kontrollverlust (Seite 37) Schaden zufügt, so sagt man, der Zauberer, der den Zauber gewirkt hat, und die Handlung haben den Schaden zugefügt und, sofern relevant, den entsprechenden Kämpfer ausgeschaltet.“

AUSGESCHALTET

Ergänze die folgenden fortgeschrittenen Regeln zu Ausgeschaltet (Seite 34):

„Ein ausgeschalteter Kämpfer (und seine Verbesserungen) zählen nicht im Hinblick auf die Werte von Missionskarten, es sei denn, jene Missionskarte gibt ausdrücklich etwas anderes an.“

REAKTIONEN

Füge im Reaktionen-Diagramm (Seite 49) je ein Reaktionsschritt-Symbol (♦) ein nach „Kraftkarte wird abgehandelt“ und nach „Handlungszauber wird abgehandelt“.

ARTEN VON MISSIONSKARTEN

Ändere den vierten und fünften Satz unter „Sofortmissionskarten und der Sofortwertschritt“ (Seite 50) wie folgt:

„Wenn die Bedingung auf einer Sofortmissionskarte erfüllt wird, darf der Spieler jene Karte offenbaren. Sobald jene Karte offenbart ist, wertet er jene Karte im nächsten Sofortwertschritt.“

GLOSSAR

Streiche den folgenden Text aus dem Eintrag zu „Zauber-Attackenaktion“ (Seite 55):

„Nur Zauberer können diese Attackenaktionen ausführen.“

Ändere den Eintrag zu „Angriffsaktion“ wie folgt:

„Angriffs-Superaktion (Seite 36): Eine Superaktion, durch die du mit einem einzigen Kämpfer eine Bewegungsaktion, gefolgt von einer Attackenaktion ausführen kannst. Einem Kämpfer, der eine Angriffs-Superaktion ausführt, wird nach der Bewegungsaktion statt eines Bewegungsmarkers ein Angriffsmarker gegeben.“

UPDATES: EIGENSCHAFTEN, SCHLÜSSELWÖRTER UND GROSSE BÜNDNISSE

In dieser Sektion findest du Eigenschaften, Schlüsselwörter und Große Bündnisse, um ältere Karten auf den aktuellen Stand der Regeln zu bringen.

EIGENSCHAFTEN UND SCHLÜSSELWÖRTER FÜR KÄMPFER

Die folgenden Kämpfer älterer Kriegerscharen erhalten die zusätzlichen Eigenschaften und/oder Schlüsselwörter, die hier aufgeführt sind. Wo zutreffend, ersetzen diese Eigenschaften oder Schlüsselwörter eine ähnliche Fähigkeit auf der entsprechenden Kämpferkarte; von jetzt an funktionieren all diese Fähigkeiten auf die gleiche Weise.

SHADESPIRE

STAHLHERZENS CHAMPIONS

Stahlherz (angespornt)

Mächtiger Hieb - Rundumhieb

Obryn der Mutige - Schläger

GARREKS PLÜNDERER

Jeder Kämpfer - Khorne

Karsus der Angekettete - Schläger

Karsus (angespornt)

Wilder Wirbel - Rundumhieb

Arnulf - Assassine

Klinge und Axt - ✚ Ausbluten 1

EISENSCHÄDELS JUNGZ

Jeder Kämpfer - Schläger

DIE AUSERWÄHLTEN ÄXTE

Jeder Kämpfer - Schläger

ZWISTKLAUES SCHWARM

Lauernder Skaven - Assassine, Knecht

Hungernder Skaven - Knecht

Schwärender Skaven - Knecht

MAGORES UNHOLDE

Jeder Kämpfer - Khorne

Reißzahn - Jäger

NIGHTVAULT

DIE DORNEN DER ROSENKÖNIGIN

Jeder Kämpfer - Fliegend

Chainrasp (mit Ausnahme des Gehenkten) - Knecht

DIE AUGEN DER NEUN

Jeder Kämpfer - Tzeentch

Blue Horror/Brimstone Horrors - Knecht

ZARBAGS GITZ

Prog da Netzgit - Jäger

Dibbz - Jäger

Rothut - Jäger

Spicka - Jäger

Gobbaluk - Bestie

Knoch'nfressa - Bestie

DIE JAGD DER GÖTTER

Shond - Assassine

Jagathra - Jäger

Ollo - Jäger

Grawl - Bestie, Begleiter: Ollo

MOLLOGS MOB

Mollog der Mächtige

Keule schwingen - Rundumhieb

Fledersquig - Fliegend, Bestie, Knecht

Gemeiner Stäubling - Bestie, Knecht

Gemeiner Stäubling

Erstickende Wolke - Rundumhieb

Stalasquig - Bestie, Knecht

(Beachte, dass dieser Kämpfer nach wie vor keine Bewegungs- oder Angriffsaktionen ausführen und niemals geschoben werden kann.)

THUNDRIKS PROFITJÄGER

Khazgan Drakkspießler - Fliegend

Garodd Alensen - Assassine

YLTHARIS WÄCHTER

Gallanghan von der Lichtung - Schläger

Gallanghan (angespornt)

Wirbelnde Gleve - Rundumhieb

Ahnsleine, Revenant-Schützin - Jäger

CHAMPIONS DES DREADFANES

EISENSEELES RICHTER

Jeder Kämpfer - Schläger

DER TRAUERFLUG DER KLAGEMAID

Jeder Kämpfer - Fliegend

Klagemaid (angespornt)

Tödlich kalte Klinge - ☠ Ausbluten 1

BEASTGRAVE

SKAETHS WILDE JAGD

Lighaen - Bestie, Begleiter: Sheoch

GRASHRAKS VANDALEN

Draknar - Schläger

DIE GRIMWACHT

Meister Klaue - Knecht

Des Hofes Metzgermeister - Knecht

Ausrufer der Nacht - Knecht

Des Fürsten Jagdfalken - Fliegend, Bestie, Begleiter: Meister Klaue

MORGWAETHS KLINGENZIRKEL

Morgwaeth die Blutige - Priester

Kyrssa - Assassine

Kyrssa

Ritualdolche - ☠ Ausbluten 1

Lethyr - Assassine

HROTHGORN'S MENSCHENFÄNGER

Gibma - Knecht

Hucke und Batz - Knecht

Buschgit - Knecht

Thrafnir - Bestie

DIE ERBROCHENEN

Jeder Kämpfer - Nurgle

Fecula (angespornt) - Anführer

Ghulgoch - Schläger

MORGOKS BRECHAZ

Steinschäd'l - Schläger

STARTERSET (2020)

DREPURS STILLE SCHAR

Jeder Kämpfer - Fliegend

DIRECHASM

MYARIS LÄUTERER

Bahannar - Schläger

Senaela

Auralan-Bogen (gezielt) - ☠ Ausbluten 1

DER FESTZUG DES GRAUENS

Jeder Kämpfer - Slaanesh

Glissete - Schläger

KHAGRAS VERWÜSTER

Der mürrische Cragan - Assassine

Razek der Gesegnete - Schläger

DIE STERNBLUTPIRSCHER

Kixi-Taka, das Orakel - Priester
Klaq-Trok - Schläger
Otapatl - Assassine

DER BLUTROTE HOF

Ennias (angespornt) - Fliegend

KOPPKNAKKAS IRRER MOB

Dolchzahn - Schläger
Dolchzahn (angespornt)
Dolchzahns Dolche - ☠ Ausbluten 1
Kloppo Schäd'l - Schläger

ELATHAINS SEELENRÄUBER

Fuirann - Schläger
Dünenschere - Bestie

HARROWDEEP

DIE SCHWARZPULVERPIRATEN

Räude - Begleiter: Wief, Holzbein
Kreischer - Begleiter: „Schwarzpulver“

GROSSE BÜNDNISSE

Jede Kriegerschar gehört einem der Großen Bündnisse an: Ordnung, Chaos, Tod oder Zerstörung. Wenn du auf den Kämpferkarten deiner Kriegerschar kein Großes-Bündnis-Symbol findest, ist es hier aufgeführt.

ORDNUNG

Der Sturm des Celestus
Die Auserwählten Äxte
Die Sternblutpirscher
Eisenseeles Richter
Elathains Seelenräuber
Morgwaeths Klingenzirkel
Myaris Läuterer
Skaeths Wilde Jagd
Stahlherzens Champions
Sturmeters Fluchbrecher
Thundriks Profitjäger
Yltharis Wächter

CHAOS

Der Festzug des Grauens
Die Augen der Neun
Die Erbrochenen
Die Jagd der Götter
Garreks Plünderer
Grashraks Vandalen
Khagras Verwüster
Magores Unholde
Zwistklaues Schwarm

TOD

Der Blutrote Hof
Der Klageflug der Trauermaid
Die Dornen der Rosenkönigin
Die Grimwacht
Drepurs Stille Schar
Kainans Schnitter

ZERSTÖRUNG

Eisenschädels Jungz
Fetzas Zahnfleetschas
Hrothgorns Menschenfänger
Koppknakkas Irrer Mob
Mollogs Mob
Morgoks Brechaz
Zarbags Gitz

EIGENSCHAFTEN UND SCHLÜSSELWÖRTER FÜR KRAFTKARTEN

Die folgenden Kraftkarten erhalten die hier aufgeführten Eigenschaften und/oder Schlüsselwörter. Die Eigenschaft oder das Schlüsselwort ersetzt die ähnliche Fähigkeit auf jener Karte, beeinflusst aber keine anderen Regeln auf jener Karte (der Schattenglas-Dolch wird beispielsweise abgelegt, wenn die Attackenaktion erfolgreich ist).

LANDKARTE

Durchnässte Karte (Harrowdeep #306)
Veränderungskarte (Nightvault #538)

BINDEN

Eisige Berührung (Nightvault #49)
Rachdornpfeil (Entfesselte Macht #24)
Suchsteine (Nightvault #537)
Unentrinnbarer Griff (Nightvault #284)
Zielstrebige Klinge (Nightvault #536)

FLIEGEND

Armschienen der Schweigenden (Direchasm #482)
Blitzschritt (Nightvault #16)
Federumhang (Direchasm #121)
Schwindende Gestalt (Nightvault #498)
Segen des Behemat (Direchasm: Arena Mortis #22)
Unfassbar beweglich (Beastgrave #212)
Unglaublicher Sprung (Nightvault #423)

☠ AUSBLUTEN 1

Bissige Axt (Direchasm #427)
Blitzklinge (Shadespire #55)
Da Bösa Blick (Nightvault #115)
Feuastupsa (Nightvault #109)
Keilas Würgegriff (Beastgrave #410)
Klingen der Fäulnis (Beastgrave #141)
Leerensphäre (Direchasm #499)
Magischer Pfeilhagel (Beastgrave #64)
Rückkehrende Axt (Shadespire #144)
Schattenglas-Axt (Shadespire #409)
Schattenglas-Dolch (Shadespire #410)
Schattenglashammer (Shadespire #412)
Schattenglaspfeile (Shadespire #411)
Schattenglasschwert (Shadespire #414)
Schattenglas-Speer (Shadespire #413)
Seelenzahn-Dolch (Direchasm #488)
Shonds Pfad (Nightvault #201)
Urtümlicher Stoß (Beastgrave #30)
Wildheit des Kämpfers (Nightvault #501)

RUNDUMHIEB

Brutaler Schwinger (Shadespire #110)
Großer Schwung (Shadespire #140)
Mächtiger Hieb (Shadespire #339)

Rattenschwarm (Shadespire #172)
Sturmwall (Nightvault #29)
Tödliche Drehung (Shadespire #22)
Wirbelnde Hellebarde (Shadespire #174)
Wirbelschlag (Shadespire #230)

SONSTIGE REGEL-UPDATES

In dieser Sektion findest du weitere Regel-Updates für Warhammer Underworlds, sortiert nach Saison, beginnend mit der aktuellen.

ALLE SAISONS & STARTERSETS

Ersetze jedes Vorkommen von „Angriffsaktion“ auf Kämpferkarten, Kraftkarten und Missionskarten durch „Angriffs-Superaktion“.

DEATHGORGE

ALLGEMEIN – VERBESSERUNGEN

Kopfüber in die Hölle (Tödliches Wettrennen #24)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:

„+2 Bewegung

Gib diesem Kämpfer nach seiner ersten **Bewegungsaktion** in einem Aktivierungsschritt zwei Schwungmarker.“


Lebendiger Sturm (Tödliches Wettrennen #27)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:

„Die **Attackenaktionen** mit Reichweite 1 und 2 dieses Kämpfers haben **Straucheln**. **Gib** diesem Kämpfer nach seiner ersten **Bewegungsaktion** in einem Aktivierungsschritt einen Schwungmarker.“

Bewegliches Ziel (Tödliches Wettrennen #28)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:

„Solange dieser Kämpfer einen oder mehrere Bewegungs- und/oder Angriffsmarker hat, ist der Verteidigungswert dieses Kämpfers 2  und dieser Kämpfer kann nicht in Verteidigungsstellung sein. **Gib** diesem Kämpfer nach seiner ersten **Bewegungsaktion** in einem Aktivierungsschritt einen Schwungmarker.“

ALLGEMEIN – HANDLUNGEN

Abasoths Lawine (Frostige Mächte #13)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:

„**Handlungsauber** (☉): Wird dieser Zauber **gewirkt**, entferne einen Eismarker von diesem Kämpfer. Dann **füge** jedem Kämpfer im selben Territorium wie der Zaubernde 1 Schaden **zu** und **platziere** dann bis zu einen verfügbaren Gebietsmarker in einem **leeren** Hexfeld in jenem Territorium.“

WYRDHOLLOW

EPHILIMS PANDÄMONIUM – THEMENKARTE

Ändere Punkt 2 der Wandel-Abfolge wie folgt:

„2: Suche einen Gegner aus. Jener Gegner wählt einen überlebenden **Wandler** deiner Kriegerschar, der in dieser Runde nicht gewählt wurde. Der gewählte **Wandler** gerät ins **Straucheln**.“

Ändere Punkt 4 der Wandel-Abfolge wie folgt:

„4: Suche einen Gegner aus. Jener Gegner wählt einen überlebenden **Wandler** deiner Kriegerschar, der in dieser Runde nicht gewählt wurde. Jener Gegner **schiebt** den gewählten **Wandler** 1 Hexfeld weit.“

Flammentänzer

Ändere die Fähigkeit Warpgischt wie folgt:

„**Reaktion: Gib** nach dem Schritt Schaden zufügen dieser **Attackenaktion** jedem Kämpfer innerhalb von 1 Hexfeld um das Ziel 1 Mutationsmarker.“

Füge Flammentänzers Kämpferkarte die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Wyrdflamme**: Füge zu Beginn einer Runde jedem Kämpfer mit mindestens einem Mutationsmarker 1 Schaden zu und **entferne** dann die Mutationsmarker jenes Kämpfers. Diese Fähigkeit muss eingesetzt werden, auch wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

Flammentänzer (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Warpgischt wie folgt:

„**Reaktion: Gib** nach dem Schritt Schaden zufügen dieser **Attackenaktion** jedem Kämpfer innerhalb von 1 Hexfeld um das Ziel 1 Mutationsmarker.“

Füge Flammentänzers Kämpferkarte die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Wyrdflamme**: Füge zu Beginn einer Runde jedem Kämpfer mit mindestens einem Mutationsmarker 1 Schaden zu und **entferne** dann die Mutationsmarker jenes Kämpfers. Diese Fähigkeit muss eingesetzt werden, auch wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

EPHILIMS PANDÄMONIUM – VERBESSERUNGEN

Flammen des Wandels (Ephilims Pandämonium #30)

Ändere die Reaktion dieser Karte wie folgt:

„**Reaktion**: Setze dies während dieser Attackenaktion nach dem Schritt Schaden zufügen ein. Suche für jeden an das Ziel angrenzenden Kämpfer einen Effekt aus: füge jenem Kämpfer 1 Schaden zu oder heile (1) jenen Kämpfer.“

DOMITANS STURMZIRKEL – KÄMPFER

Jeder Kämpfer

Ändere die Fähigkeit Dem Aether gebieten wie folgt:

„Nach einer Aktivierung eines anderen befreundeten Kämpfers muss ein nicht angespornter befreundeter Kämpfer mit dieser Fähigkeit diese einsetzen.

Reaktion: Nach einer Aktivierung eines anderen befreundeten Kämpfers wird dieser Kämpfer angespornt; jeder andere befreundete Kämpfer ist dann nicht mehr angespornt.“

DOMITANS STURMZIRKEL – HANDLUNGEN

Gewittersäule (Domitans Sturmzirkel #20)

Ändere den Text dieser Karte wie folgt:

„**Handlungsauber** (⚡): Wird der Zauber gewirkt, suche einen Gebietsmarker innerhalb von 4 Hexfeldern um diesen Kämpfer aus. Feindliche Kämpfer behandeln das Hexfeld, in dem sich jener Gebietsmarker befindet, zusätzlich zu allen anderen Typen als tödliches Hexfeld. Dieser Effekt hält an, bis die Runde endet oder bis jenes tödliche Hexfeld einem feindlichem Kämpfer Schaden zufügt.“

KRUS'TIKS SEUCHENSCHAR – KÄMPFER

Ratze

Ändere die Fähigkeit Unbedeutend wie folgt:

„Diesem Kämpfer kann durch Handlungen kein Schaden zugefügt werden. Würde dieser Kämpfer ausgeschaltet, **entferne** ihn vom Schlachtfeld und nimm alle Marker und anhaltenden Effekte von diesem Kämpfer; er ist nicht ausgeschaltet.“

Ratze (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Unbedeutend wie folgt:

„Diesem Kämpfer kann durch Handlungen kein Schaden zugefügt werden. Würde dieser Kämpfer ausgeschaltet, **entferne** ihn vom Schlachtfeld und nimm alle Marker und anhaltenden Effekte von diesem Kämpfer; er ist nicht ausgeschaltet.“

DER HENKERSFLUCH – KÄMPFER

Wetzer der Klinge

Ändere die Fähigkeit Die Klinge wetzen wie folgt:

„**Aktion:** **Gib** diesem Kämpfer oder einem angrenzenden befreundeten Träger der Klinge 1 Wetzmarker.“

Füge der Kämpferkarte des Wetzers der Klinge die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Tödliche Schneide:** +1 Schaden für die nächste erfolgreiche **Attackenaktion** eines Kämpfers mit Reichweite 1 für jeden Wetzmarker jenes Kämpfers, dann **entferne** die Wetzmarker jenes Kämpfers. Diese Fähigkeit kann auch dann eingesetzt werden, wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

Wetzer der Klinge (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Die Klinge wetzen wie folgt:

„**Aktion:** **Gib** diesem Kämpfer oder einem angrenzenden befreundeten Träger der Klinge 1 Wetzmarker.“

Füge der Kämpferkarte des Wetzers der Klinge die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Tödliche Schneide:** +1 Schaden für die nächste erfolgreiche **Attackenaktion** eines Kämpfers mit Reichweite 1 für jeden Wetzmarker jenes Kämpfers, dann **entferne** die Wetzmarker jenes Kämpfers. Diese Fähigkeit kann auch dann eingesetzt werden, wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

ALLGEMEIN – VERBESSERUNGEN

Themenkarte Finsterbannknechte

Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:

„**Finsterbann**-Kämpfer können keine Aktionen außer **Bewegungsaktionen**, **Attackenaktionen**, **Betäubungsaktion**, **Rempel-Superaktionen** und **Angriff-Superaktionen** ausführen.“

STARTERSET (2023)

DIE WEITLÄUFER– VERBESSERUNGEN

Überladene Bolzensturmpistole (Die Weitläufer #30)

Füge dieser Karte das Schlüsselwort **ATTACKENAKTION** hinzu.

GNARLWOOD

ERBEN DES VELMORN – KÄMPFER

König Morlak Velmorn

Ändere die Reaktion Tödlicher Befehl wie folgt:

„**Reaktion:** Setze dies im ersten Reaktionsschritt jeder Aktionsphase und/oder nach jeder Aktivierung dieses Kämpfers ein. **Gib** diesem Kämpfer einen Befehlsmarker. Solange dieser Kämpfer einen oder mehrere Befehlsmarker hat, **unterstützt** er jeden befreundeten **Verfluchten**. Nimm diese Marker am Ende der Aktionsphase von dieser Karte.“

Velmorn (angespornt)

Ändere die Reaktion Tödlicher Befehl wie folgt:

„**Reaktion:** Setze dies im ersten Reaktionsschritt jeder Aktionsphase und/oder nach jeder Aktivierung dieses Kämpfers ein. **Gib** diesem Kämpfer einen Befehlsmarker. Solange dieser Kämpfer einen oder

mehrere Befehlsmarker hat, **unterstützt** er jeden befreundeten **Verfluchten**. Nimm diese Marker am Ende der Aktionsphase von dieser Karte.“

GRINSERICHS WAHNSTAAT – KÄMPFER

Grinserich da Große

Ändere die Reaktion Zum Ritter schlagen wie folgt:

„**Reaktion:** Setze dies ein, nachdem du eine Missionskarte gewertet hast, die keine **Queste** ist, oder nach einem Aktivierungsschritt, in dem dieser Kämpfer eine oder mehrere Aktionen ausgeführt hat und einen Missionsmarker kontrolliert. **Wähle** einen anderen überlebenden befreundeten Kämpfer. Der gewählte Kämpfer wird angespornt.“

Grinserich (angespornt)

Ändere die Reaktion Zum Ritter schlagen wie folgt:

„**Reaktion:** Setze dies ein, nachdem du eine Missionskarte gewertet hast, die keine **Queste** ist, oder nach einem Aktivierungsschritt, in dem dieser Kämpfer eine oder mehrere Aktionen ausgeführt hat und einen Missionsmarker kontrolliert. **Wähle** einen anderen überlebenden befreundeten Kämpfer. Der gewählte Kämpfer wird angespornt.“

KNARRSEELENSIPPE – KÄMPFER

Jeder Kämpfer (angespornt und nicht angespornt)

Ändere die Fähigkeit Ringen wie folgt:

„Nach der Aktivierung dieses Kämpfers kannst du diesem Kämpfer einen Geistmarker geben. Zu Beginn der Aktivierung dieses Kämpfers kannst du die Geistmarker dieses Kämpfers entfernen.“

GRYSELLES ARENAI – KÄMPFER

Jeder Kämpfer (angespornt und nicht angespornt)

Ändere die Fähigkeit Akrobatisch wie folgt:

„Wenn diesem Kämpfer durch eine **Attackenaktion** Schaden zugefügt wird, reduziere jenen Schaden für jedes **☠** im Verteidigungswurf um 1 (bis zu einem Minimum von 0).“

ALLGEMEIN – HANDLUNGEN

Schlingdornen (Fearsome Fortress #22)

Ändere den Regeltext auf dieser Karte wie folgt:

„**Platziere** einen verfügbaren Gebietsmarker in einem Hexfeld innerhalb von 1 Hexfeld von einem oder mehreren befreundeten Kämpfern. Das Hexfeld, das jenen Marker enthält, ist zusätzlich zu anderen Hexfeldtypen ein Fesselhexfeld – dieser Effekt hält bis zum Ende der Runde an.“

Kratzt ihnen die Augen aus! (Angriff der Bestien #18)

Ändere den Text auf dieser Karte wie folgt:

„Wähle einen feindlichen Kämpfer innerhalb von 2 Hexfeldern um einen oder mehrere befreundete Kämpfer, die Bestien, Begleiter und/oder Knechte sind und/oder eine oder mehrere Einheimischer-Verbesserungen haben.

-1 Würfel (bis zu einem Minimum von 1) für Attackenaktionen des gewählten Kämpfers. Dieser Effekt hält an, bis die Runde endet oder bis nach der nächsten Attackenaktion des gewählten Kämpfers.“

Wilde Jahreszeit (Mit Zähnen und Krallen #22)

Ändere diese Karte wie folgt:

„Wähle einen oder mehrere befreundete Kämpfer. Hat ein gewählter Kämpfer einen oder mehrere Wundenmarker, heile (1) jenen gewählten Kämpfer und jener gewählte Kämpfer gerät ins Straucheln. Anderenfalls gerät jener gewählte Kämpfer ins Straucheln.“

NETHERMAZE

LISTIGDOLCHS KLAUENMEUTE – KÄMPFER

Krich Rattenwisper

Ändere die Reaktion Dornen wie folgt:

„**Reaktion:** Gib nach dieser **Attackenaktion**, wenn sie erfolgreich war, dem Ziel einen Netzmarker.“

Füge Krich Rattenwispers Kämpferkarte die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Losreißen:** Nachdem ein feindlicher Kämpfer mit einem oder mehreren Netzmarkern eine **Bewegungsaktion** ausgeführt hat, **füge** jenem Kämpfer 1 Schaden **zu** und **entferne** dann die Netzmarker jenes Kämpfers. Nimm am Ende der Runde alle Netzmarker von Kämpfern. Diese Fähigkeit muss eingesetzt werden, auch wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

Rattenwisper (angespornt)

Ändere die Reaktion Dornen wie folgt:

„**Reaktion:** Gib nach dieser **Attackenaktion**, wenn sie erfolgreich war, dem Ziel einen Netzmarker.“

Füge Krich Rattenwispers Kämpferkarte die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Losreißen:** Nachdem ein feindlicher Kämpfer mit einem oder mehreren Netzmarkern eine **Bewegungsaktion** ausgeführt hat, **füge** jenem Kämpfer 1 Schaden **zu** und **entferne** dann die Netzmarker jenes Kämpfers. Nimm am Ende der Runde alle Netzmarker von Kämpfern. Diese Fähigkeit muss eingesetzt werden, auch wenn dieser Kämpfer ausgeschaltet ist.“

DROMMS AUERKORENE – HANDLUNGEN

Das Blut ruft dich (Dromms Auserkorene #112)

Ändere diese Karte wie folgt:

„Gebet

Wähle bis zu zwei Kämpfer. Schiebe jeden gewählten Kämpfer 1 Hexfeld weit auf den nächsten Kämpfer einer feindlichen Kriegerschar zu. Hat ein gewählter befreundeter Kämpfer einen oder mehrere Blutzehntmarker, kannst du einen der Blutzehntmarker jenes Kämpfers entfernen. Wenn du dies tust, schiebe den gewählten Kämpfer stattdessen bis zu 2 Hexfelder weit auf den nächsten Kämpfer einer feindlichen Kriegerschar zu.“

HASKELS HEXENHÄGER – HANDLUNGEN

Auf Biegen und Brechen (Nethermaze #77)

Ändere den Text auf der Karte wie folgt:

„**Reaktion:** Setze dies im Schritt Schaden zufügen ein, wenn einem befreundeten Jäger mit einer oder mehreren Verbesserungen Schaden zugefügt wird. Reduziere jenen Schaden um 1 (bis zu einem Minimum von 1).“

Versilberter Grabsandkreis (Nethermaze #79)

Ändere den letzten Absatz auf dieser Karte wie folgt:

„Dieser Effekt hält an, bis die Runde endet, bis einem feindlichen Kämpfer durch ein tödliches Hexfeld Schaden zugefügt wird, bis ein befreundeter Kämpfer eine Bewegungsaktion ausführt oder bis eine andere Domäne-Handlung eingesetzt wird.“

An der Spitze des Kreuzzugs (Nethermaze #81)

Ändere den letzten Satz auf dieser Karte wie folgt:

„Ziehe eine Kraftkarte und sporne jenen Jäger im nächsten Anspornschritt an.“

ALLGEMEIN – MISSIONSKARTEN

Krieg im Schatten (Nethermaze #189)

Ersetze die Begriffe „Aktivierungsschritt“ durch „Aktionsphase“.

Blutige Gewässer (Nethermaze #191)

Ersetze die Begriffe „Aktivierungsschritt“ durch „Aktionsphase“.

ALLGEMEIN – HANDLUNGEN

Treibgut (Nethermaze #239)

Ersetze den Begriff „**Reaktion:**“ durch „Du kannst dies nicht im letzten Kraftschritt der Aktionsphase einsetzen.“

HARROWDEEP

DIE SCHWARZPULVERPIRATEN – KÄMPFER

Jeder Kämpfer mit Ausnahme von „Schwarzpulver“

Ändere die Reaktion Langfinger wie folgt:

„**Reaktion:** Nach einer erfolgreichen Attackenaktion eines befreundeten Kämpfers, die einen an diesen Kämpfer angrenzenden Kämpfer als Ziel hatte, erhältst du einen Beutemarken. Außerdem kannst du eine der Verbesserungen des Ziels aussuchen. Jene Karte wird zerbrochen.“

DIE SCHWARZPULVERPIRATEN – VERBESSERUNGEN

Stibitzte Landkarte (Harrowdeep #89)

Füge dieser Karte das Schlüsselwort „Landkarte“ hinzu.

DIE VERBANNTEN TOTEN – KÄMPFER

Deintalos der Verbannte

Ändere die Fähigkeit Dynamotanz wie folgt:

„**Aktion:** Suche Bewegung oder Attacke aus. Jeder befreundete **leitfähige** Kämpfer kann eine entsprechende Aktion oder Superaktion (im Fall einer Rundumhieb-**Attackenaktion**) ausführen. **Platziere** dann bis zu einen befreundeten ausgeschalteten **leitfähigen Knecht** in einem angrenzenden Hexfeld, das sich 2 oder mehr Hexfelder von jedem feindlichen Kämpfer entfernt befindet, und **gib** jenem **Knecht** einen Wiederbelebungsmarker.“

Deintalos (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Dynamotanz wie folgt:

„**Aktion:** Suche Bewegung oder Attacke aus. Jeder befreundete **leitfähige** Kämpfer kann eine entsprechende Aktion oder Superaktion (im Fall einer Rundumhieb-**Attackenaktion**) ausführen. **Platziere** dann bis zu einen befreundeten ausgeschalteten **leitfähigen Knecht** in einem angrenzenden Hexfeld, das sich 2 oder mehr Hexfelder von jedem feindlichen Kämpfer entfernt befindet, und **gib** jenem **Knecht** einen Wiederbelebungsmarker.“

Gehilfe Marcov

Ändere die Fähigkeit Puppenspieler wie folgt:

„**Aktion:** Dieser Kämpfer und ein befreundeter Regulus können jeweils eine Aktion oder Superaktion ausführen (außer dieser Aktion). **Platziere** dann bis zu einen befreundeten ausgeschalteten Regulus in einem leeren Hexfeld innerhalb von 2 Hexfeldern und **gib** jenem Regulus einen Wiederbelebungsmarker.“

Marcov (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Puppenspieler wie folgt:

„**Aktion:** Dieser Kämpfer und ein befreundeter Regulus können jeweils eine Aktion oder Superaktion ausführen (außer dieser Aktion). **Platziere** dann bis zu einen befreundeten ausgeschalteten Regulus in einem leeren Hexfeld innerhalb von 2 Hexfeldern und **gib** jenem Regulus einen Wiederbelebungsmarker.“

ALLGEMEINE VERBESSERUNGSKARTEN

Schattengardist (Harrowdeep #299)

Ergänze den Regeltext dieser Karte wie folgt:

„ILLUSION

Gib keine Ruhmespunkte aus, wenn du diese Karte einsetzt. Am Ende der Aktionsphase oder wenn dieser Kämpfer für eine Handlung gewählt wird oder wenn ihm Schaden zugefügt wird, wird diese Karte zerbrochen.“

STARTERSET (2020)

DREPURS STILLE SCHAR - KÄMPFER

Der Patrizier

Ändere die Reaktion Totentakt wie folgt:

„TOTENTAKT

Reaktion: Setze dies nach dem Kraftschritt eines Gegners ein. **Wähle** einen befreundeten Kämpfer in befreundetem Territorium. **Schiebe** jenen Kämpfer 1 Hexfeld weit auf den nächsten feindlichen Kämpfer zu.“

Der Patrizier (angespornt)

Ändere die Reaktion Totentakt wie folgt:

„TOTENTAKT

Reaktion: **Wähle** nach dem Kraftschritt eines Gegners bis zu zwei befreundete Kämpfer in deinem Territorium. **Schiebe** jeden gewählten Kämpfer 1 Hexfeld weit auf den nächsten feindlichen Kämpfer zu.“

DIRECHASM

KHAGRAS VERWÜSTER – KÄMPFER

Ändere die Anspornbedingung auf jeder Kämpferkarte wie folgt:

„Auf dem Schlachtfeld sind zwei oder mehr Entweihungsmarker“

Der mürrische Cragan, Razek der Gesegnete

Ändere die Fähigkeit Schändung wie folgt:

„**Schändung:** Unmittelbar nach dem letzten Kraftschritt der Runde **entweihe** ein Missionsziel, das dieser Kämpfer kontrolliert (siehe Entweihungsmarker).“

Cragan (angespornt), Razek (angespornt)

Ändere die Fähigkeit Schändung wie folgt:

„**Schändung:** Unmittelbar nach dem letzten Kraftschritt der Runde **entweihe** ein Missionsziel, das dieser Kämpfer kontrolliert (siehe Entweihungsmarker).“

BEASTGRAVE

MORGOKS BRECHAZ – KÄMPFER

Morgok, Thugg, Steinschäd'l

Ändere die Anspornbedingung wie folgt:

„In einem Anspornschrift kannst du zwei Waaagh-Marker von dieser Karte entfernen. Wenn du dies tust, wird dieser Kämpfer angespornt.“

SKAETHS WILDE JAGD – KÄMPFER

Karthaen

Ändere die Jagdhorn-Aktion wie folgt:

„**Jagdhorn (Aktion):** Lege einen Hornmarker auf diese Karte. Wenn sich ein oder mehrere Hornmarker auf dieser Karte befinden, **wiederhole** beim nächsten Attackenwurf für eine **Attackenaktion** eines befreundeten Kämpfers beliebig viele Würfel. **Entferne** dann alle Hornmarker.“

SKAETHS WILDE JAGD – KÄMPFER

Korsh „der Kriecher“

Ändere die Aktion von Korsh (angespornt) wie folgt:

„**Aktion:** Wenn sich dieser Kämpfer auf einem Randhexfeld befindet und keine Bewegungsmarker hat, platziere ihn auf einem beliebigen Randhexfeld und **gib** ihm einen Bewegungsmarker.“

FETZAS ZAHNFLETSCHAS – KÄMPFER

Fetza Narkbad

Ändere die Anspornbedingung auf dieser Karte folgendermaßen:

„Dieser Kämpfer hat zwei oder mehr Verbesserungen, die keine Illusionen sind.“

HROTHGORN'S MENSCHENFÄNGER – VERBESSERUNGEN

Ledrige Haut (Beastgrave #191)

Ändere die Beschränkung auf dieser Karte zu „Thrafnir“.

ALLGEMEINE MISSIONSKARTEN

Begehrte Beute (Beastgrave #274)

Ändere den Regeltext auf dieser Karte wie folgt:

„Werte in einer Endphase, wenn alle Missionsziele kontrolliert werden.“

ALLGEMEINE HANDLUNGSKARTEN

Schlechte Erinnerungen (Arena Mortis #3)

Entferne das Wort „Reaktion“ von dieser Karte.

NIGHTVAULT

ZARBAGS GITZ – KÄMPFER

Zarbag, Drizgit da Squigtreiba, Prog da Netzgit, Spicka, Rothut, Dibbz

Ändere die Anspornbedingung auf jeder dieser Kämpferkarten wie folgt:

„Du hast 4 oder mehr Ruhmespunkte“

STURMVATERS FLUCHBRECHER – KÄMPFER

Ammis Dämmerwacht, Rastus der Verzauberte

Füge der Zauberaktion Mit Macht erfüllen auf beiden Seiten der beiden Kämpferkarten hinzu:

„Wird dieser Zauber gewirkt, kann dieser Kämpfer diese Aktion in dieser Phase nicht erneut ausführen.“

DIE DORNEN DER ROSENKÖNIGIN – KÄMPFER

Varclav

Ändere die Aktion von Varclav auf beiden Seiten der Kämpferkarte wie folgt:

„**Aktion:** Wähle einen oder mehrere befreundete Chainrasps. **Schiebe** die gewählten Chainrasps bis zu 2 Hexfelder weit auf den nächsten feindlichen Kämpfer zu. Dieser Kämpfer kann diese Aktion nur einmal pro Runde ausführen.“

DIE DORNEN DER ROSENKÖNIGIN – MISSIONSKARTEN

Umarmung des Todes (Entfesselte Macht #4)

Ändere die Bedingung auf dieser Karte wie folgt:

„Werte sofort, wenn zwei oder mehr befreundete Kämpfer im Anspornschrift nach deinem Aktivierungsschritt angespornt werden.“

DIE JAGD DER GÖTTER – KÄMPFER

Ändere die Anspornbedingung auf jeder Kämpferkarte wie folgt:
„Diesem Kämpfer wird eine Verbesserung (ausgenommen Illusionen) gegeben.“

MOLLOGS MOB – KÄMPFER

Mollog (angespornt)

Ändere die Fähigkeit auf der angespornten Seite von Mollogs Kämpferkarte wie folgt:
„Dieser Kämpfer kann eine Bewegungsaktion oder eine Angriffsaktion, ausführen, selbst wenn er einen einzelnen Bewegungsmarker hat. Außerdem kann dieser Kämpfer auch dann aktiviert werden, wenn er einen einzelnen Angriffsmarker hat, doch er kann dann keine Superaktionen ausführen.“

ALLGEMEINE MISSIONSKARTEN

Vormacht (Basiskartenset) und Überlegenheit (Nightvault #374)

Ändere die Bedingung auf dieser Karte wie folgt:
In vergangenen Versionen des Spiels hieß die Karte „Vormacht“ aufgrund eines Übersetzungsfehlers auch „Überlegenheit“. Diese Karten sollten als die gleiche Karte angesehen werden.

Extremes Flankenmanöver (Nightvault #317)

Streiche das Wort „sofort“ im ersten Satz:
„Werte in einer Endphase, wenn ...“

Lass sie im Dunkeln tappen (Nightvault #340)

Ändere die Bedingung auf dieser Karte wie folgt:
„Werte in einer Endphase, wenn deine Kriegerschar in der vorherigen Aktionsphase mindestens vier unterschiedliche der folgenden Aktionen ausgeführt hat: Bewegung (nicht als Teil eines Angriffs), Attackieren (nicht als Teil eines Angriffs), Angreifen, Verteidigungsstellung einnehmen, eine andere Aktion von einer Kämpferkarte (keine Reaktion).“

Rasche Enthauptung (Nightvault #375)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Werte in einer Endphase, wenn deine Kriegerschar in der vorherigen Aktionsphase einen feindlichen Anführer ausgeschaltet hat und dieser Anführer der erste ausgeschaltete Kämpfer des Spiels war.“

ALLGEMEINE HANDLUNGSKARTEN

Unwiderstehlich (Nightvault #426)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Wähle einen Missionsmarker. **Schiebe** alle Kämpfer innerhalb von 2 Hexfeldern in einer Reihenfolge deiner Wahl 1 Hexfeld, sodass sie sich näher an dem gewählten Marker befinden.“

ALLGEMEINE VERBESSERUNGSKARTEN

Gehegter Groll (Entfesselte Macht #54)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Wenn du einem Kämpfer diese Verbesserung gibst, wähle einen feindlichen Kämpfer. Du kannst bei Attackenwürfen für Attackenaktionen dieses Kämpfers, die den gewählten Kämpfer zum Ziel haben, beliebig viele Würfel wiederholen.“

Krone der Habsucht (Nightvault #489)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„**Reaktion:** Während ein Gegner eine Handlung spielt, die diesen Kämpfer ausschaltet, oder nach dem Schritt „Schaden zufügen“ während einer Attackenaktion eines feindlichen Kämpfers, die diesen

Kämpfer ausschaltet, wähle einen Gegner und nimm bis zu einem seiner nicht ausgegebenen Ruhmespunkte.“

Foliant der Heilung (Nightvault #547),

Foliant der Einsicht (Nightvault #549)

Füge diesen Karten das Schlüsselwort „Katophrane-Buch“ hinzu.

SHADESPIRE

ZWISTKLAUES SCHWARM – MISSIONSKARTEN

Leben sind billig (Shadespire #152)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Werte in einer Endphase, wenn in der vorherigen Aktionsphase mindestens ein befreundeter Kämpfer ausgeschaltet wurde und in derselben Phase bereits ein befreundeter Kämpfer ausgeschaltet worden war.“

ZWISTKLAUES SCHWARM – VERBESSERUNGEN

Schwarzer Hunger (Shadespire #165)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Die Attackenaktionen dieses Kämpfers mit Reichweite 1 haben +1 Schadenswert und Rundumhieb. Während dieser Kämpfer eine Attackenaktion mit Reichweite 1 ausführt, werden andere befreundete Kämpfer als feindliche Kämpfer behandelt und Kämpfer deiner Kriegerschar können nicht unterstützt werden.“

Entbehrlich (Shadespire #167)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„**Reaktion:** Während einer Attackenaktion eines feindlichen Kämpfers, die diesen Kämpfer zum Ziel hat, wird dem Attackierenden nach dem Schritt „Erfolg bestimmen“ 1 Schaden zugefügt, wenn die Attackenaktion erfolgreich war. Dann misslingt die Attackenaktion, die Kampfabfolge endet und dieser Kämpfer wird ausgeschaltet. Kein Spieler erhält einen Ruhmespunkt dafür, dass dieser Kämpfer auf diese Art ausgeschaltet wird.“

ALLGEMEIN – HANDLUNGEN

Zweite Luft (Shadespire #354)

Ändere den Regeltext dieser Karte wie folgt:
„Wähle einen befreundeten Kämpfer, an dem ein oder mehr Angriffsmarker liegen. Behandle den gewählten Kämpfer während der nächsten Aktivierung, als hätte er einen Angriffsmarker weniger und einen Bewegungsmarker mehr, als an ihm liegen.“

ALLGEMEINE VERBESSERUNGSKARTEN

Katophrane-Gürtel (Shadespire #396),

Katophrane-Stiefel (Shadespire #397),

Katophrane-Handschuhe (Shadespire #398),

Katophrane-Haube (Shadespire #399),

Katophrane-Medaillon (Shadespire #400),



Katophrane-Rüstung (Shadespire #401),

Katophrane-Ring (Anführer #51)

Füge am Ende jeder dieser Karten hinzu:

„Diese Karte kann nur gespielt werden, indem der Spieler zwei Ruhmespunkte ausgibt (statt einem) und diese Verbesserungskarte auf einen zulässigen Kämpfer anwendet.“

Angeketteter Geist (Shadespire #424)

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wenn du  oder  würfelst, platziere ihn auf einem Starthexfeld in deinem Territorium, ignoriere den Schaden und wirf diese Verbesserung ab (der Kämpfer kann nicht zurückgetrieben werden).“

Totale Offensive (Shadespire #431)

Ändere den Text auf dieser Karte wie folgt:

„Wenn dieser Kämpfer in einer Aktivierung oder einem Kraftschritt seine erste Attackenaktion ausführt (allerdings nicht bei einer Attackenaktion, die Teil einer Angriffsaktion ist), kannst du entscheiden, dass diese Attackenaktion +2 Würfel hat. Tust du dies, kann dieser Kämpfer in dieser Phase nicht mehr aktiviert werden.“