



KRIEGSBUCH: GLOOMSPITE GITZ

ERRATA, JULI 2023

Die folgenden Errata beheben Fehler im Kriegsbuch: Gloomspite Gitz. Die Errata 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 „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Seite 69 – Lehre der Mondclans, Hol's dir! Hol's dir!

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn jenes Modell ein Artefakt der Macht trägt und der unmodifizierte Zauberwurf 10+ beträgt, kann das Artefakt der Macht jenes Modells zudem nicht weiter eingesetzt werden (wenn es eingesetzt wurde, um eine Waffe zu verbessern, kehrt jene Waffe zu ihrer gewöhnlichen Gestalt zurück).“

Seite 91 – Skragrott, der Wahnkönig, Fänge des Bö's'n Mondes

Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wirf eine Anzahl Würfel, die dem unmodifizierten Zauberwurf entspricht.“

Seite 92 – Gobbapalooza, Gobbapalooza-Tricksereien

Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Einmal pro Zug kann diese Einheit in deiner Heldenphase Gobbapalooza-Tricksereien aushecken. Wenn sie dies tut, wähle 1 der folgenden Effekte. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal vom gleichen Effekt dieser Fähigkeit betroffen sein.“

Seite 95 – Squigboss mit Malmasquig, Lasst die Squigs los!

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn du dies tust, kann jede befreundete **SQUIGHERDE**-Einheit, die vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit ist und sich in dieser Phase nicht bewegt hat, eine normale Bewegung ausführen.“

Seite 103 – Squigherde, Durchdrehende Squigs:

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Jedes Mal, wenn ein Höhlensquig dieser Einheit durch einen misslungenen Kampfschocktest flieht, wirf einen Würfel, bevor jenes Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 2+ kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 9" um jenes Modell wählen. Jene Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung.“

Seite 103 – Wahnboss auf Großem Höhlensquig

Füge hinzu:

„**FLIEGEN**: Diese Einheit kann fliegen.“

Seite 112 – Netzspinner-Schamane auf Arachnarok-Spinne,

Schlüsselwörter

Füge die Schlüsselwörter **GROT** und **HELD** hinzu.

Seite 119 – Profile für Offene Feldschlachten, Arachnarok-Spinne mit Netzschleuda

Füge in der Spalte Anmerkungen „nicht verstärkbar“ hinzu.