

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

Änderungen im Vergleich zur vorherigen Version sind in **Magenta** hervorgehoben.

1.3.3 - EINHEITENFORMATION

Ändere dies wie folgt:

„Jede Einheit muss als eine einzige Gruppe in Formation aufgestellt werden und jede Bewegung als eine einzige Gruppe in Formation beenden. Eine Einheit aus **2 bis 6 Modellen** ist in **Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 1 anderes Modell der Einheit befindet. Eine Einheit aus **mehr als 6 Modellen** ist in **Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 2 andere Modelle der Einheit befindet. Ist eine befreundete Einheit am Ende eines Zuges oder nachdem du sie aufgestellt hast, nicht in Formation, musst du ein Modell der Einheit nach dem anderen aus dem Spiel entfernen, bis die Einheit in Formation ist.“

7.2 - BEFEHLSFÄHIGKEITEN IN DER HELDENPHASE, SAMMELN

Füge am Ende des Regeltexts hinzu:

„Du kannst nur Modelle mit einem kombinierten Wundenwert von 10 oder weniger in jene Einheit zurückkehren lassen. Hat die Einheit, die den Befehl erhält, beispielsweise Wundenwert 2, kannst du nicht mehr als 5 Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen.“

10.1.2 - ACHTUNG, SIR!

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du musst bei einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe vom Trefferwurf 1 abziehen (siehe 13.3), wenn das Ziel ein feindlicher **HELD** innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aus 3 oder mehr Modellen ist. Hat jener **HELD** kein Reittier (mit Ausnahme von Begleitern), kann er außerdem nicht Ziel von Attacken mit Fernkampfwaffen durch Modelle sein, die weiter als 12" von ihm entfernt sind. Die Regel **Achtung, Sir!** gilt nicht für feindliche **HELDEN** mit Wundenwert 10 oder höher.“

27.5.2 - UNIVERSELLE ARTEFAKTE DER MACHT, ARKANER FOLIANT

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für einen **HELDEN** ohne die Schlüsselwörter **ZAUBERER**, **PRIESTER** und **KHORNE**. Der Träger wird zu einem **ZAUBERER**, der nur die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild* sowie Zauber auf deiner Armeeliste, die Endloszauber beschwören, wirken kann. Er kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen.“

Anmerkung: Wenn ihr die *Schlachtensammlung Offene Feldschlachten 2023-24* im *Handbuch des Generals* benutzt, erhält ein **HELD** mit Wundenwert 9 oder niedriger, der den *Arkanen Folianten* erhält, das Schlüsselwort **ANDTORIANISCHER SAMMELPUNKT**.

HANDBUCH DES GENERALS 2023-24

Reichsphärenmagie, Lehre des Urfrosts, Zerbersten: Ändere den Regeltext wie folgt:

„Zerbersten ist ein Zauber mit Zauberwert 10 und Reichweite 18". Wird er erfolgreich gewirkt, handle 1 der folgenden Effekte ab:

- Wähle 1 feindliche **INKARNATION**, die in Reichweite um den Zaubernden und für ihn sichtbar ist. Die an jene **INKARNATION** gebundene Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen. Dann verliert jene **INKARNATION** sofort eine Stufe (bis zu einem Minimum von 1) und wird wild.
- Wähle 1 von einem feindlichen **ZAUBERER** beschworenen räuberischen Endloszauber, der in Reichweite um den Zaubernden und für ihn sichtbar ist. Jener feindliche **ZAUBERER** erleidet W3 tödliche Verwundungen. Danach wird jener Endloszauber aufgelöst.“

Reichsphärenmagie, Lehre des Urfrosts, Gnadenloser Schneesturm: Füge am Ende des Regeltexts hinzu:

„Dieser Zauber kann nicht von einer Einheit gewirkt werden, die zuvor in dieser Phase aufgestellt oder bewegt wurde.“

Grundbataillone, Zaubererfinder aus Andtor, Magiejäger:

Füge den folgenden Absatz zu Beginn des Regeltexts ein:

„Jedes Mal, wenn eine Einheit dieses Bataillons von einem Zauber betroffen ist, den eine feindliche Einheit gewirkt hat, oder von den Fähigkeiten eines Endloszaubers betroffen ist, den eine feindliche Einheit beschworen hat, kannst du einen Würfel werfen. Bei 5+ ignoriere den Effekt jenes Zaubers oder die Effekte der Fähigkeiten jenes Endloszaubers auf jene Einheit.“

Taktische Vorhaben

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:

„**Entzieht ihnen Macht:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn am Ende deines Zuges ein befreundeter **HELD** mit Nullsteinschmuck ein Ziel beansprucht, das zu Beginn deines Zuges dein Gegner kontrollierte.“

Schlachtplan Energieströmung, Siegespunkte:

Ändere den vierten Aufzählungspunkt wie folgt: „Erhalte 1 Siegespunkt, wenn in jener Schlachtrunde mindestens eine feindliche **ZAUBERER-HELD**-Einheit zerstört wurde. Diesen Siegespunkt erhalten die Spieler am Ende der Schlachtrunde statt am Ende jedes Zuges.“

Schlachtplan Keine Belohnung ohne Risiko, Überladung:

Ändere dies wie folgt:

„Wenn ein **ZAUBERER-HELD** getötet wird, wirf einen Würfel, bevor du jenes Modell aus dem Spiel entfernst. Bei 4+ explodiert der **ZAUBERER**, da seine magischen Energien sich unkontrollierbar entladen. Jede Einheit innerhalb einer Anzahl Zoll gleich dem Wundenwert jenes **ZAUBERERS** erleidet W3 tödliche Verwundungen (würfle für jede Einheit einzeln).“

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

HANDBUCH DES GENERALS 2023-24

Endloszauber, Bösartiger Mahlstrom, Düstere Detonation:

Ändere den letzten Absatz wie folgt:

„Wenn dieser Endloszauber aus dem Spiel entfernt wird und der Würfel neben ihm eine 6 zeigt, explodiert dieser Endloszauber. Wenn er explodiert, erleidet jede Einheit **innerhalb von 9"** um diesen Endloszauber W3 tödliche Verwundungen. **ZAUBERER-HELDEN** erleiden 3 tödliche Verwundungen anstatt W3.“

Endloszauber, Schattenzauberportal, Arkaner Durchgang:

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Ein Endloszauber, der auf diese Weise aufgestellt wird, zählt nicht als bewegt, kann sich aber bis zur nächsten Heldenphase nicht bewegen.“

DAS GROSSE BÜNDNIS DES CHAOS

KLINGEN DES KHORNE

Ändere den Regeltext der Blutzehnt-Belohnung-Fähigkeit *Mordlust* wie folgt:

„Wähle 1 befreundete Einheit der **KLINGEN DES KHORNE**, die weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Jene Einheit kann eine Bewegung von W6" ausführen und kann jene Bewegung innerhalb von 3" um feindliche Einheiten beenden. Du kannst für diese Belohnung am Ende der Heldenphase bis zu dreimal Blutzehnt-Punkte ausgeben statt nur einmal, du kannst aber dieselbe Einheit nicht mehr als einmal pro Phase für diese Fähigkeit wählen.“

Hass auf Zauberei: Füge das Folgende hinzu: „Jedes Mal, wenn eine befreundete Einheit einen Zauber wirkt, musst du einen Würfel werfen. Bei 5+ wird jener Zauber automatisch gebannt.“

MADENSIPPE DES NURGLE

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:

„**Nicht streiten, Kinderchen:** Wähle ein Ziel vollständig außerhalb deines Territoriums. Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende des Zuges ab, wenn du jenes Ziel kontrollierst und mindestens eine befreundete **FÄULNISBOTEN**-Einheit und mindestens eine befreundete **NURGLE-DÄMON**-Einheit jenes Ziel beanspruchen.“

Schleimtriefender Galldudler: Ändere „Meine Liebe ist wie ein reifer, reifer Furz“ wie folgt:

„Ziehe 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken, deren Ziel befreundete **NURGLE-DÄMON**-Einheiten sind, die sich vollständig innerhalb von 14" um mindestens einen befreundeten Schleimtriefenden Galldudler befinden, der dieses Lied spielt.“

BESTIEN DES CHAOS

Gors: Die Reichweite von Hackklinge und Paar Hackklingen erhöht sich auf 2".

Tzaangors: Die Reichweite von Bösartiger Klinge, Bösartigem Klingepaar und Bösartiger Großklinge erhöht sich auf 2".

SKAVEN

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:

„**Flieht-flieht!** Du schließt dieses taktische Vorhaben am Ende des Zugs ab, **wenn sich in diesem Zug mindestens 2 befreundete SKAVEN-Einheiten zurückgezogen haben.**“

Grauer Prophet auf Höllenglocke/Seuchenpriester auf Seuchenmenetekel: Streiche die Regel In die Schlacht geschoben.

Profile für Offene Feldschlachten, Seuchenmönche:

Ändere die Einheitengröße zu 20.

SKLAVEN DER FINSTERNIS

Kabalisten, Blasphemische Rituale: Ändern den zweiten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Zusätzlich kannst du, wenn du mit einem **HELDEN** der **KABALISTEN** die Heldenaktion Die Macht nutzen (Seite 72) ausführst, sofort dieselbe Heldenaktion mit jedem anderen **HELDEN** der **KABALISTEN** ausführen, der innerhalb von 3" um den ersten ist und das Schlüsselwort **AUGE DER GÖTTER** hat.“

Dämonenprinz: Der Attackenwert von Dämonenaxt und Höllenschmiedetem Schwert erhöht sich auf 7, der Attackenwert von Bösartigen Klauen erhöht sich auf 12.

JÜNGER DES TZEENTCH

Tzaangors: Der Reichweitenwert von Bösartiger Klinge, Bösartigem Klingepaar und Wilder Großklinge erhöht sich auf 2".

Profile für Offene Feldschlachten, Horrors des Tzeentch, Anmerkung:

Ändere dies wie folgt:

„Linientruppen, wenn die Einheit keine Blauen Horrors und keine Schwefelhorrors enthält. Enthält die Einheit keine Rosa Horrors, ändere die Punktkosten zu 120. Enthält die Einheit keine Rosa Horrors und keine Blauen Horrors, ändere die Punktkosten zu 80.“

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

DAS GROSSE BÜNDNIS DER ORDNUNG

STURMGESCHMIEDETE EWIGE

Heilige Befehle: Ändere die Befehlsfähigkeit *Blitzsalve* wie folgt: „Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Schlacht in deiner Heldenphase einsetzen. Der Befehl kann nur von einem befreundeten **Ritter** einer Einheit vollständig innerhalb von 12" um ihn oder von einem befreundeten **Fürsten** oder **Draconith** einer Einheit vollständig innerhalb von 18" um ihn erteilt werden. Die Einheit, die den Befehl erhält, muss eine befreundete **Justicar-** oder **Angelos-** Einheit sein, die nicht verstärkt ist. Jene Einheit kann in jener Phase schießen.“

Sturmdrachengarde: Ändere die Fähigkeit *Draconith-Angriff*: „Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Angriffsphase ansagen, dass diese Einheit ihren Draconith-Angriff ausführt. Wenn du dies tust, kannst du für diese Einheit in jener Phase Angriffswürfe wiederholen.“

Füge das folgende taktische Vorhaben hinzu:
„**Sichere das Schlachtfeld:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende deines Zuges in jedem großen Viertel des Schlachtfelds mindestens eine befreundete Einheit der **Sturmgeschmiedeten Ewigen** befindet, die weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

Bezwinger: Die Reichweite des **Celestischen Großschwerts** erhöht sich auf 2".

LICHTFÜRSTEN DER LUMINETH

Die Große Nation Helon: Ändere die Fähigkeit *Tödlicher Pfeilsturm*: „Wenn du in deiner Fernkampfphase eine befreundete **Helon-** Einheit wählst, um zu schießen, kannst du ansagen, dass sie einen tödlichen Pfeilsturm entfesselt. Wenn du dies tust, gilt in jener Phase: Du kannst 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen jener Einheit addieren, aber jene Einheit kann nur feindliche Einheiten innerhalb von 6" als Ziel wählen.“

Die Große Nation Ymetrica: Ändere die Fähigkeit *Reich der Berge*: „Die Fähigkeit *Hart wie Fels* befreundeter **Ymetrica-Alarith-** Einheiten verschlechtert den Wuchtwert von Attacken, deren Ziel jene Einheiten sind, um 2 statt um 1, bis zu einem Minimum von „-“.“

Hart wie Fels: Ändere den Regeltext wie folgt:
„Wenn diese Einheit Ziel einer Attacke ist, verschlechtere den Wuchtwert jener Attacke um 1, bis zu einem Minimum von „-“.“

Große Denker: Streiche „der nicht modifiziert werden kann“ aus der Regel, d. h. ändere den Regeltext wie folgt:
„Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Heldenphase, wenn diese Einheit versucht, ihren ersten Zauber in jener Phase zu wirken, diesen automatisch mit einem Zauberwurf von 9 wirken (wirf nicht 2W6). Der Zauber kann jedoch gebannt werden.“

SERAPHON

Generaleigenschaften der Sternengeborenen, Herr himmlischer Resonanz:
Ändere den Regeltext wie folgt: „Das erste Mal in jeder Phase, wenn dieser General erfolgreich einen Zauber wirkt, der nicht gebannt wird, erfolgreich einen Zauber bannt oder erfolgreich einen Endloszauber auflöst, erhältst du 2 kosmische Machtpunkte anstatt 1.“

Kroxigors und Kroxigor-Kriegsbruten:
Der Wundenwert erhöht sich von 4 auf 5.

STÄDTE SIGMARS

Alchemit-Kriegsschmied, Glühende Waffen:
Ändere den letzten Satz wie folgt: „Solange eine Einheit glühende Waffen hat, verursacht jeder unmodifizierte Trefferwurf von 6 für eine Attacke jener Einheit mit einer Nahkampfwaffe beim Ziel zusätzlich zu etwaigem normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.“

TÖCHTER DES KHAINE

Streiche diesen Satz aus dem taktischen Vorhaben *Klirrende Waffen*:
„Sind 2 oder mehr jener Einheiten **Hexenkriegerinnen** oder **Schlächterschwestern** , erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

Streiche diesen Satz aus dem taktischen Vorhaben *Klingenflut*:
„Sind 2 oder mehr jener Einheiten **Hexenkriegerinnen** , erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

TIEFENVOLK DER IDONETH

Fuethán: Ändere die Fähigkeit *Blutrünstige Jagd* wie folgt:
„Du kannst **Blutrünstige Jagden** in deine Armee aufnehmen (Seite 96). Bei jedem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke einer Einheit einer **Blutrünstigen Jagd** verwundet jene Attacke automatisch (führe keinen Verwundungswurf aus).“

Eidolon des Mathlann, Aspekt der See, Tsunami des Schreckens:
Ändere den Regeltext wie folgt: „ **Tsunami des Schreckens** ist ein Zauber mit Zauberwert 7 und Reichweite 18". Wird er gewirkt, wähle bis zu 3 feindliche Einheiten, die in Reichweite um den Zaubenden und für ihn sichtbar sind. Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Schutzwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen gegen jene Einheiten ab.“

FYRSLAYER

Vulkit-Berserker mit Wurfschilden: Die Reichweite von **Fyrstahl-Handaxt** und **Kriegsspitzhacke** erhöht sich auf 2".

Vulkit-Berserker mit Fyrstahl-Handäxten: Die Reichweite der **Fyrstahl-Handäxte** erhöht sich auf 2".

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

DAS GROSSE BÜNDNIS DES TODES

NACHTSPUK

Furcht oder Flucht: Ändere dies wie folgt:

„**Furcht oder Flucht:** Am Ende der Schlacht hast du dieses strategische Vorhaben abgeschlossen, wenn mindestens 1 Ziel von befreundeten **NACHTSPUK**-Einheiten beansprucht wird und es keine feindlichen Einheiten gibt, die sich innerhalb von 6" um eine befreundete **NACHTSPUK**-Einheit befinden, die ein Ziel beansprucht.“

Klingengeist-Wiedergänger: Die Reichweite der Großen Grabklinge erhöht sich auf 2".

Sensenmegären: Die Reichweite der Sensenglieder erhöht sich auf 2".

Glevenschleicher: Die Reichweite der Gleve des Jägers erhöht sich auf 2".

KNOCHENLEGIONEN DER OSSIARCH

Fähigkeiten Mortarch der Nekropole, Mortarch des Sakraments, Knochenformer: Ändere die letzten zwei Sätze wie folgt:

„Ist jene Einheit eine Einheit **IMMORTIS-GARDE** oder **NEKROPOLEN-JÄGER**, kannst du bis zu 3 jener Einheit zugewiesene Verwundungen heilen oder, falls jener Einheit keine Verwundungen zugewiesen sind, einen Würfel werfen. Bei 3+ kannst du 1 getötetes Modell mit 4 ihm zugewiesenen Verwundungen in jene Einheit zurückkehren lassen.“

Null-Myriade: Ändere die Fähigkeit **Magiedämpfer** wie folgt:
„Du kannst jedes Mal einen Würfel werfen, wenn eine befreundete **NULL-MYRIADE**-Einheit von einem Zauber betroffen ist, den eine feindliche Einheit gewirkt hat, oder von den Fähigkeiten eines Endloszaubers betroffen ist, den eine feindliche Einheit beschworen hat. Bei 4+ ignoriere den Effekt jenes Zaubers oder die Effekte der Fähigkeiten jenes Endloszaubers auf jene Einheit.“

SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

Endlose Legionen: Ändere die letzten zwei Absätze wie folgt:

„Wenn du eine **BESCHWÖRBARE** Einheit wählst, die kein **HELD** ist, wird bei 4+ eine neue Ersatzeinheit mit der Hälfte (aufgerundet) der Modelle der zerstörten Einheit deiner Armee hinzugefügt. Jene Einheit muss vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN-HELDEN** oder eine Grabstätte und weiter als 3" (in deinem Zug) oder weiter als 9" (im gegnerischen Zug) von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden und kann im selben Zug weder anzugreifen versuchen noch Nachrücken-Bewegungen ausführen. Jede zerstörte Einheit kann nur einmal ersetzt werden – Ersatzeinheiten können nicht ersetzt werden.“

Wenn du einen **BESCHWÖRBAREN HELDEN** wählst, kannst du bei 4+ jenen **HELDEN** mit 3 ihm zugewiesenen Verwundungen vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN-HELDEN** oder eine Grabstätte und weiter als 3" (in deinem Zug) oder weiter als 9" (im gegnerischen Zug) von allen feindlichen Einheiten entfernt aufstellen. Jener **HELD** kann im selben Zug weder anzugreifen versuchen noch Nachrücken-Bewegungen ausführen. Der selbe **HELD** kann nicht mehr als einmal pro Schlacht gewählt werden, um von dieser Fähigkeit profitieren.“

Zombies der Wandelnden Toten, Zu Boden gezogen und zerrissen: Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe getötet wird und sich jenes Modell innerhalb von 3" um die attackierende Einheit befindet. Bei 5+ erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung.“

Lehre der Vampire: Ändere den Regeltext von **Geistersturmwind**:
„**Geistersturmwind** ist ein Zauber mit Zauberwert 7. Wird er erfolgreich gewirkt, wähle bis zu 3 verschiedene feindliche Einheiten auf dem Schlachtfeld, die je 1 tödliche Verwundung erleiden.“

Ist der unmodifizierte Zauberwurf für diesen Zauber 9+ und wird er nicht gebannt, kannst du stattdessen bis zu 6 verschiedene feindliche Einheiten auf dem Schlachtfeld wählen, die je 1 tödliche Verwundung erleiden.“

Taktische Vorhaben, Zugreifende Tote: Ändere dies wie folgt:
„Wähle 1 befreundete **BESCHWÖRBARE** Einheit innerhalb von 3" um mindestens eine feindliche Einheit. Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn in diesem Zug mindestens ein feindliches Modell durch jene befreundete Einheit getötet wird und sich jene befreundete Einheit am Ende dieses Zuges innerhalb von 3" um mindestens eine feindliche Einheit befindet.“

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

DAS GROSSE BÜNDNIS DER ZERSTÖRUNG

ORRUK-KRIEGSCLANS

Füge die folgenden taktischen Vorhaben hinzu:

„**Anschleichen:** Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn am Ende des Zuges jede befreundete **MOORPIRSCHA**-Einheit innerhalb von 3" um mindestens ein Geländestück und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. **Du kannst dieses taktische Vorhaben nur dann wählen, wenn das als dein General gewählte Modell das Schlüsselwort MOORPIRSCHA hat.**“

Dat alles gehört jetz' uns: Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende des Zuges mindestens 2 befreundete **EISENKIEFA**-Einheiten innerhalb von 3" um die Schlachtfeldmitte befinden. **Du kannst dieses taktische Vorhaben nur dann wählen, wenn das als dein General gewählte Modell das Schlüsselwort EISENKIEFA hat.**“

Moorpirscha: Ändere den ersten Satz des Regeltexts der Kampfeigenschaft Schmutzige Tricks:

„Nachdem die Spieler ihre anfänglichen Befehlspunkte erhalten haben, aber vor Beginn des ersten Zugs, kannst du 2 verschiedene der folgenden schmutzigen Tricks wählen, die du in der Schlacht einsetzen kannst.“

Grinsaklingen: Ändere die Fähigkeit *Aus den Nebeln*: „Befreundete **GRINSAKLINGEN**-Einheiten sind für feindliche Modelle, die weiter als 12" von ihnen entfernt sind, nicht sichtbar.“

Knochenpalta: Ändere die Kampfeigenschaft Gorkamorkas Geist: „Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe einer befreundeten **KNOCHENSALTA**-Einheit verursacht jene Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1 (führe für jeden Treffer einen Verwundungs- und Schutzwurf aus).“

Sumpfrufa-Schamane und Topfgrot: Streiche das Folgende aus dem Regeltext der Fähigkeit *Gifte und Elixiere*: „anstatt in dieser Phase zu versuchen, Zauber zu wirken oder einen Endloszauber aufzulösen“

Wanstreißa: Ändere den Regeltext der Fähigkeit *Angst machen*: „Ziehe 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen feindlicher Einheiten, die weder **HELDEN** noch **MONSTER** sind, deren Ziel diese Einheit ist.“

Grunzmaul mit Hackatruppe, Grunzmaul-Gauna, Hauerboss: Ändere den letzten Satz der Fähigkeit *Unaufhaltbarer Schwung* wie folgt: „Ziehe am Ende der Schlachtrunde 1 vom Schwung-Wert dieser Einheit ab (bis zu einem Minimum von 1).“

MONDWAHN-GITZ

Squigherde: Ändere die Fähigkeit *Durchdrehende Squigs*:

„Jedes Mal, wenn ein Höhlensquig dieser Einheit durch einen misslungenen Kampfschocktest flieht, wirf einen Würfel, bevor jenes Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 3+ kannst du die nächste feindliche Einheit innerhalb von 9" um jenes Modell wählen. Jene Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Gibt es mehrere feindliche Einheiten innerhalb von 9", die gleich nahe und am nächsten sind, kannst du entscheiden, welche davon die tödliche Verwundung erleidet.“

BEHEMATS SÖHNE

Grundbataillon Bosse des Stamps: Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu *Einig und Prächtigt* statt *Einig oder Prächtigt*.

Grundbataillon Fußlatscher: Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu *Einig und Schnell* statt *Einig oder Schnell*.

Zorn der Titanen, Erderschütterndes Brüllen: Ändere den Regeltext wie folgt: „Wähle 1 feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen Würfel. Bei 3+ kann jene Einheit in der folgenden Nahkampfphase Befehle weder erteilen noch erhalten. Falls der Wurf 3+ war und jene feindliche Einheit Wundenwert 1 oder 2 hat, wirf 2W6. Ist das Wurf Ergebnis höher als der Mutwert jener Einheit, flieht für jeden Punkt, um den das Ergebnis den Mutwert der Einheit übersteigt, 1 Modell aus jener Einheit. Der befehlige Spieler jener Einheit entscheidet, welche Modelle fliehen. Der Effekt dieses Monströsen Gewaltausbruchs gilt nicht als Kampfschocktest.“

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

BEHEMATS SÖHNE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Kriegsstamper-Megagargant	440 (-10)
Menschenquetscher-Gargant	130 (-10)
Menschenquetscher-Mob	390 (-30)

BESTIEN DES CHAOS	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Bestigors	180 (-20)

FYRSLAYER	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Berserkerwacht	150 (-10)
Goldrunensohn auf Magmadroth	310 (-10)
Goldrunenvater	110 (-10)
Goldrunenvater auf Magmadroth	340 (-20)
Goldrunenwerker	110 (-20)
Goldrunenwerker auf Magmadroth	310 (-20)
Goldwacht	110 (-10)
Schicksalssucher	70 (-10)
Schlachtenschmied	140 (-10)
Zharrgron-Flammenspucker	40 (-10)

HEDONITEN DES SLAANESH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Dämonetten	110 (-10)
Dexcessa, die Kralle des Slaanesh	230 (-10)
Höllenjäger mit Klauenspeer	140 (-10)
Hüter der Geheimnisse	380 (-20)
Die Maske	140 (-10)
Shalaxi Höllenfluch	370 (-20)
Synessa, die Stimme des Slaanesh	230 (-10)

HIMMELSHERRSCHER DER KHARADRON	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Aetherkemiker	110 (+10)
Aethernavigator	110 (+10)
Arkanauten-Admiral	150 (+10)
Arkanauten-Fregatte	310 (+10)
Arkanauten-Panzerschiff	480 (-20)
Endrinentakler	130 (+10)
Grundstok-Donnerschützen	170 (+10)
Grundstok-Kanonboot	180 (+10)
Himmelswächter	140 (+10)

HÖFE DER LEICHENFRESSER	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Gruftgast-Höfling	80 (-20)
Gruftteufel-Höfling	140 (-5)
Königliche Bestienhäuter	110 (-5)
Königliche Flederbestie	260 (-55)
Königlicher Zombiedrache	240 (-70)
Nagash, Oberster Herrscher der Untoten	860 (-105)
Varghulf-Höfling	160 (-5)

JÜNGER DES TZEENTCH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Jade-Obelisk	120 (-10)
Magister auf Flugdämon des Tzeentch	150 (-10)
Ogroider Thaumaturg	160 (-10)
Wandelwirker, Herold des Tzeentch	140 (-10)

KLINGEN DES KHORNE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Karanaks Krallen	120 (+20)

KNOCHENLEGIONEN DER OSSIARCH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Erzkavalos Zandtos	180 (-10)
Immortis-Garde	230 (+10)
Morghast-Archai	230 (+10)
Mortek-Knochenkatapult	170 (-10)
Nagash, Oberster Herrscher der Untoten	860 (-40)
Vokmortian, Meister des Knochentributes	120 (-20)

LICHTFÜRSTEN DER LUMINETH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Amyntoks Schutzkreis	20 (-10)
Erzmagier Teclis und Celennar, Geist von Hysh	720 (-20)
Hurakan-Windmagier	110 (-10)
Vanari-Auralanschützen	150 (-10)

MADENSIPPE DES NURGLE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Faulsumpf-Credo	140 (-10)
Fäulnisboten-Hexer (Fäulniszirkel)	330 (-10)
Fürst der Seuchen	120 (-20)
Magrott Krakengischt	140 (-20)
Morbidex Zwiegeburt	300 (+10)
Vorbote des Verfalls	170 (-20)

MONDWAHN-GITS	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Aetherstrang-Arachnarok	170 (-10)
Arachnarok-Spinne mit Spinnenzahn-Kriegerschar	200 (-10)
Boingrot-Hüpfä	160 (+10)
Gobbapalooza	180 (+10)
Netzspinner-Schamane	70 (+5)
Netzspinner-Schamane auf Arachnarok-Spinne	240 (-10)
Schnüffelschleicha	150 (+10)
Spinnenflut	70 (-10)
Wahnboss auf Kettensquigs	330 (-10)

NACHTSPUK	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Awlrach der Ersäuer	140 (-10)
Nagash, Oberster Herrscher der Untoten	860 (-40)
Reikenor der Unheilskünder	160 (-10)
Scriptor Mortis	100 (-10)

OGOR-SCHLUNDSTÄMME	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Bleispucker	150 (-10)
Blutpelzjäger	130 (-10)
Fleischer	130 (-10)
Frostfürst auf Donnerhorn	360 (-20)
Trauerfangreiter	150 (-20)

ORRUK-KRIEGSCLANS	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Gordrakk, die Faust des Gork	440 (-20)
Grunzmaul mit Hacktruppe	240 (-30)
Grunzmaul-Gauna	160 (-20)
Hauerboss auf Grunzmaul	350 (-30)
Killaboss auf Großem Schnappzahn	110 (-10)
Killaboss mit Piksgrot	80 (-10)
Moorpirscha-Monstakilla	130 (-5)
Platt'nhelm-Obaboss	90 (-10)
Platt'nhelme	200 (-20)
Wirrprotze	120 (-5)
Zoggrok Ambossbrecha	150 (-10)

FELDBRIEF: NULLSTEINVORRAT

FEBRUAR 2024

SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Blutritter	210 (-20)
Flederbestie	230 (-10)
Fluchfürst	140 (-10)
Ivya Volga, die Ausgestoßene	130 (-5)
König Morlak Velmorn	230 (+10)
Die Erben des Velmorn	
Leichenkarren	100 (+10)
Nagash, Oberster Herrscher der Untoten	860 (-40)
Prinz Vhordrai	440 (-30)
Vampirfledermäuse	100 (+10)
Vargheister	130 (-10)
Zombiedrache	250 (-10)

SERAPHON	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Lord Kroak	440 (+30)
Raptodaktylus-Häuptling	100 (-10)
Raptodaktylus-Reiter	100 (-10)
Saurus-Astrolithträger	160 (+20)
Saurus-Hornnacke auf Carnosaurier	240 (-20)
Saurus-Hornnackenveteran auf Carnosaurier	240 (-20)
Skink-Sternseher	160 (+10)
Slann-Sternmeister	310 (+20)
Stegadon	240 (-20)
Stegadon-Häuptling	280 (-20)
Terradon-Häuptling	90 (-10)
Terradon-Reiter	100 (-10)

SKAVEN	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Grauer Prophet	110 (-10)
Grauer Prophet auf Höllenglocke	240 (+20)
Kriegsbote-Rattendämon	360 (-20)
Meisterzüchter	80 (-10)
Rattengogors	130 (-10)
Seuchenklaue	90 (-10)
Seuchemönche	180 (+90)
Seuchenschleuderer	100 (+10)
Täuscher-Rattendämon	380 (-20)
Thanquol auf Knochenbrecher	400 (-30)
Verderber-Rattendämon	320 (-10)
Warlock-Techniker	90 (-10)
Warpblitzkanone	130 (-10)
Warpseher-Rattendämon	320 (-10)

SKLAVEN DER FINSTERNIS	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Archaon der Ewig Auserwählte	820 (-40)
Theddra Schädelseherin	180 (+20)
Jagd der Götter	

STÄDTE SIGMARS	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Eisenschmiede-Großkanone	140 (-10)
Dampfpanzer	250 (+20)
Alchemit-Kriegsschmied	100 (-10)
Füsiliermajor auf Ogor-Kriegshüne	130 (-20)
Dampfpanzerkommandant	290 (+20)
Tahlia Vedra, Löwin der Dörre	300 (-40)
Freigilden-Befehlsstab	200 (+30)
Wilderkorps-Jäger	130 (-10)

STURMGESCHMIEDETE EWIGE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Dracheneid-Templer	380 (-20)
Fürst Relictor	120 (-10)
Karazai der Gezeichnete	510 (-20)
Krondys, Sohn des Dracothion	500 (-20)
Questor-Seelengeschworene	210 (-20)
Vandus Hammerhand	180 (-10)

SYLVANETH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Alarielle die Immerkönigin	800 (-20)
Drycha Hamadreth	300 (-20)
Kriegslied-Waldgeist	270 (-30)
Waldwurm	30 (-10)

TIEFENVOLK DER IDONETH	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Akhelianer-Ishlaengarde	160 (-10)
Akhelianer-Morrsarrgarde	160 (-10)

TÖCHTER DES KHAINE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Blutqual-Schrein	160 (-20)
Hexenköigin auf Blutkessel	270 (-10)
Morathi-Khaine	680 (-20)
Schattenköigin	
Schlächterköigin auf Blutkessel	290 (-10)
Slythael Dunkelschritt	200 (-10)
Schattenschar	

WEITERE PROFILE	
SCHRIFTROLLE	PUNKTE
Aetherleerenpendel	50 (+10)
Brennender Schädel	20 (-10)
Geminiden aus Uhl-Gysh	60 (+10)
Grüner Lebensschwarm	50 (-10)
Prismenpalisade	30 (-10)
Quecksilberschwerter	50 (-10)
Seelenfesseln	30 (-10)