



Regelklärungen vom 15.06.2005

Gültig ab 01.07.2005

Änderungen wurden in **blau** markiert.

Änderungen zum letzten Stand:	1
1. Figurenklärung.....	1
2. Regeln.....	1
2.1. Mage Knight.....	1
2.2. Dark Riders.....	2
2.4. Omens.....	2
3. Karten	2
3.1. Ausrüstungsgegenstände / Relikte.....	2
3.5. Abenteurergruppen.....	2
4. Spezialfähigkeiten.....	2
5. Unterfraktionsfähigkeiten	2
Regelklärungen	4
1. Figurenklärung.....	4
2. Regeln.....	5
2.1. Mage Knight.....	5
2.2. Dark Riders.....	11
2.3. Sorcery	14
2.4. Omens.....	15
3. Karten	15
3.1. Ausrüstungsgegenstände / Relikte.....	15
3.2. Zaubersprüche	20
3.3. Domänen	21
3.4. Gelände.....	22
3.5. Abenteurergruppen.....	22
4. Spezialfähigkeiten.....	23
5. Unterfraktionsfähigkeiten	27

Änderungen zum letzten Stand:

1. Figurenklärung

Figur	Klick	Korrektur
Mage Knight: Omens		
215 Korebow (U)	Basis	Die Schadensart ist Golem, nicht Stern.

2. Regeln

2.1. Mage Knight

Shyft Formationen:

Der letzte Satz im Absatz auf Seite 14 über „Shyft Formationen“ muss lauten:

Befindet sich ein Shyft-Krieger auf dem Schlachtfeld, so erhalten alle ihm freundlich gesonnenen Mage Spawn auf dem Schlachtfeld das Shyft-Fraktionssymbol **solange** der original Shyft Krieger auf dem Schlachtfeld ist.

2.2. Dark Riders

Kavallerie-Einheiten:

Ein Reiter der auf einem Reittier mit der Bewegungsart Hufeisen sitzt bekommt auch die Bewegungsart Hufeisen. Wenn nun diese Kavallerie-Einheit sich erfolgreich von einer gegnerischen Figur löst bekommt diese gegnerische Figur jedoch nur einen Klick Abschüttelschaden.

2.4. Omens

Drachen der Apokalypse:

Nur Sektionen denen legal eine Bewegungsaktion gegeben werden kann dürfen zu einer „freien“ Bewegung beitragen.

3. Karten

3.1. Ausrüstungsgegenstände / Relikte

R-047 Threadcutter (Fadenschneider):

Wenn der Fadenschneider von einem Reiter getragen wird der Teil einer Kavallerie-Einheit ist wird der Effekt von Fadenschneider auch ausgelöst wenn die Kavallerie-Einheit einer gegnerischen Figur Schaden mittels des Talent *Trampeln* zufügt.

R-124 Wyrmfire (Wurmfeuer)

Ersetze den letzte Satz des Regeltextes mit:

Der Träger bekommt für jeden weiteren **erfolgreichen** Angriff -1 auf seinen Angriffswert und +1 auf seinen Fernkampfschaden für die Dauer dieser Fernkampfaction.

RS-016 Teachings of the True Way (Lehren des wahren Weges)

Die Lehren des wahren Weges ermöglichen es nicht Zaubersprüche in ihm aufzunehmen die der ursprüngliche Träger aufgrund von Fraktionsvoraussetzungen nicht sprechen kann. Das Buch erlaubt es nur bei der Aufnahme von Sprüchen die der ursprüngliche Träger sprechen kann grundsätzlich die Vertrautheitsseitenzahl des Spruches zu verwenden.

3.5. Abenteurergruppen

AC-012 Fickett's Fifty (Ficketts Fünfzig)

Die Anforderung von Ficketts Fünfzig jeder getroffenen Figur mindestens einen Schaden zu verursachen überschreibt die normale Schadensverteilung der Fernkampregeln. Somit bekommen auch dann alle getroffenen Figuren einen Klick Schaden wenn die Anzahl der getroffenen Figuren größer ist als der Fernkampfschaden des Angreifers.

4. Spezialfähigkeiten

Gegenangriff:

Bei einem Gegenangriff kann es auch zu kritischen Treffern und Patzern kommen.

5. Unterfraktionsfähigkeiten

Shyft / Dunkelmarsch:

Ersetze den optionalen Text von Verstärkung mit:

(optional) Hat dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke, so nutzt jede **freundliche Figur**, die ein Fraktionssymbol mit diesem Krieger gemeinsam hat und einen Angriff durchführt, den unmodifizierten Angriffswert (ohne dessen Angriffsbonus) dieses Kriegers anstelle ihres eigenen. **Die freundliche Figur** bekommt 1 Überanstrengungsschaden, nachdem der Angriff abgewickelt wurde.

Regelklärungen

1. Figurenklärung

Mage Knight Figuren die vor dem 5.11.2003 veröffentlicht wurden und über ein L-förmiges Sichtfenster verfügen unterliegen folgenden Regeln.

- Krieger mit einer Fernkampfreichweite größer 0 die über keinen Fernkampfschaden verfügen, benutzen ihren Schadenswert als Fernkampfschaden.
- Krieger die bisher als berittene Krieger bezeichnet wurden gelten ab sofort nicht länger als berittene Krieger. Diese Krieger sind nun Krieger mit der Bewegungsart Hufeisen.

Figur	Klick	Korrektur
Mage Knight: Omens		
029 Fear Priest (*)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
030 Fear Priest (**)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
031 Fear Priest (***)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
032 Rector Valkut (U)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
048a Hazna Bez (U)	1	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Pfadfinder
048b Hazna Bez (U)	1	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Pfadfinder
048c Hazna Bez (U)	1-2	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Pfadfinder
048d Hazna Bez (U)	1-2	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Pfadfinder
048e Hazna Bez (U)	1-3	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Pfadfinder
066 Venthian Assassin (**)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
081 Battle Mentor (*)	Basis	Der Rang dieser Figur ist *
096 Preceptor Nala (U)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
203 Hedera Rose (U)	Basis	Die Unterfraktion ist Lakaian der Apokalypse
207 Karlis	1-3 4-6 4-5 6 10	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Sturmangriff Die Verteidigungsspezialfähigkeit ist Zähigkeit Die Schadensspezialfähigkeit ist Vernichtender Schlag Der Schadenswert ist 3 Der Schadenswert ist 2 Die Bewegungs, Angriffs und Verteidigungswerte sollten Schädel zeigen.
215 Korebow (U)	Basis	Die Schadensart ist Golem, nicht Stern.
217a Lord Katalkus	4-5	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Sturmfeuer Die Nexusspezialfähigkeit ist Durchschlagskraft
217b Lord Katalkus	3-4	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Sturmfeuer
Apokalypse Drache, Vorne	1-5 6	Die Schadensspezialfähigkeit ist Durchschlagskraft Der Verteidigungswert ist 22
Apokalypse Drache, Links	1-6 7-11	Die Nexusspezialfähigkeit ist Unverwundbarkeit Die Nexusspezialfähigkeit ist Zähigkeit
Mage Knight: Dark Riders		
006 Prieskan Warrior (**)	2	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Schnellschuss
013 Talon Warrior (*)	1-2	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Magische Heilung
020 Freeholder Warrior (***)	2-3	Die Nexusspezialfähigkeit ist Schnellschuss
023 Freeholder Sorceress (**)	1-3	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Magische Heilung
027 Snow Centaur (**)	1	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Schnellschuss
029 Snow Maiden (*)	2-3	Die Nexusspezialfähigkeit ist Schnellschuss
030 Snow Maiden (**)	2-3	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Schnellschuss
031 Snow Maiden (**)	2-3	Die Nexusspezialfähigkeit ist Schnellschuss
046 Screecher (**)	1-4	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Ballistischer Schuss
047 Screecher (**)	1-4	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Ballistischer Schuss
048 Screecher (***)	1-4 1	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Ballistischer Schuss Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Schnellschuss
062 Solonavi Oathsworn (**)	5-6	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Beschwörung
064 Solonavi Oathsworn (***)	1-3	Die Angriffsspezialfähigkeit ist Magische Heilung
066 Surok Rider (**)	2-4	Die Schadensspezialfähigkeit ist Magische Verwirrung
086 Dragon Priest (*)	3-5	Die Schadensspezialfähigkeit ist Magische Verwirrung
098 Herald Calianthia (U)	1-5	Die Schadensspezialfähigkeit ist Magische Verwirrung
100 Morathai (U)	Basis	Die Angriffsart ist Schwert
Mage Knight		
055 Combat Magus (*)	1-3	Die Schadensspezialfähigkeit ist leer

Figur	Klick	Korrektur
056 Combat Magus (**)	1-3	Die Schadensspezialfähigkeit ist leer
067 Dwarven Mechanic (*)	Basis	Die Schadensart ist Stern
077 Rage Paladin (**)	7	Die Verteidigungsspezialfähigkeit ist Geisterform
123 Khan Rava (U)	Basis	Der Punktwert ist 91
203 Khurga (U)	Basis	Die Schadensart ist Stern
206 Turbine (U)	4	Der Verteidigungswert ist 16
210 Flayer (U)	Basis	Der Name ist "Flayer (Skeleton)"
214 Zeph Wyndfenner (U)	5	Der Verteidigungswert ist 15
221 Kolt (U)	Basis	Der Name ist "Kolt (Zombie)"
Dragons Gate		
064 Dracona Myrmidon (U)	1	Die Schadensspezialfähigkeit ist Anführer/Startposition
095 Baran Skullcracker (U)	Basis	Die Fernkampfreichweite ist 8
Minions		
107 Marrow (U)	Basis	Der Name ist "Marrow (Skeleton)"
Pyramids		
064 Hooded Assassin	Basis	Die Fernkampfreichweite ist 10
Dungeons		
072 Arman Gessep (U)	1	Die Schadensspezialfähigkeit ist Startposition (Stufe 5)
103 Jawless Jenkins (U)	Basis	Der Name ist "Jawless Jenkins (Skeleton)"
104 Young Rich (U)	Basis	Der Name ist "Young Rich (Skeleton)"
rm1 Raydan Marz	Basis	Dieser Held hat folgende Stufen und zugehörige Punkte: Stufe: 5 4 3 2 1 Punkte: 104 86 58 44 34
bt1 Black Thorn	Basis	Dieser Held hat folgende Stufen und zugehörige Punkte: Stufe: 5 4 3 2 1 Punkte: 110 89 70 53 42
Schatzkiste 116	Oben	Die Entschärfungswert ist 10
Whirlwind		
016 Rancid Bloodsucker (*)	3	Die Bewegungsspezialfähigkeit ist Fliegen
166 Sig Eightfingers (U)	Basis	Die Fernkampfreichweite ist 10
Unlimited		
004 Utem Guardsman (*)	Basis	Der Punktwert ist 11
005 Utem Guardsman (**)	Basis	Der Punktwert ist 13
006 Utem Guardsman (***)	Basis	Der Punktwert ist 14
052 Technomancer (*)	Basis	Der Punktwert ist 25
053 Technomancer (**)	Basis	Der Punktwert ist 27
054 Technomancer (***)	Basis	Der Punktwert ist 29
085 Amazon Blademistress (*)	Basis	Der Punktwert ist 20
086 Amazon Blademistress (***)	Basis	Der Punktwert ist 26
087 Amazon Blademistress (****)	Basis	Der Punktwert ist 30
151 Dwarven Hammerskald (U)	9	Die Schadensspezialfähigkeit ist Berserker Die Verteidigungsspezialfähigkeit ist leer
155 Pyre Spirit	Basis	Das Fraktionssymbol ist leer. Die Figur ist ein Mage Spawn
Rebellion		
015 Woodland Scout (***)	3 5	Die Schadensspezialfähigkeit ist leer Die Schadensspezialfähigkeit ist Demoralisiert
Großfiguren und Titanen		
Streitwagen der Schwarzpulverrebelln	Basis	Der Rang dieser Figur ist Standard (**) nicht einzigartig
Atlantische Ramme	8	Der Schadenswert ist 0
Lebende Balista der Elementarliga	10-12	Die Verteidigungsspezialfähigkeit ist Regeneration Die Schadensspezialfähigkeit ist leer

2. Regeln

2.1. Mage Knight

Basen:

Eine Basis muss sich immer komplett auf dem Schlachtfeld befinden, sie darf also nicht mit einem Teil „überhängen“ außer eine Regel verlangt dies.

Genauso kann ein Krieger nie das Schlachtfeld aus eigenem Antrieb verlassen, es sei denn eine Regel verlangt dies.

Helden:

Helden können in einem normalen Mage Knight Spiel auf einer beliebigen Stufe eingesetzt werden. Während des Spieles können sie keine Stufe dazu gewinnen und können nicht über ihre Anfangsstufe hinaus geheilt werden.

Ausgemusterte Figuren:

Der Mounted General zählt zur Lancers Erweiterung und die 1.0 Version von Maren' Kar zählt zu Minions. Somit gelten sie für Standard Turniere als ausgemustert.

Armee:

Eine Armee besteht aus allen Figuren die ein Spielern während eines Spieles kontrolliert. Somit sind nur die Figuren auf dem Schlachtfeld die dieser Spieler kontrolliert Teil seiner Armee. Wenn ein Krieger reanimiert wird oder seinen freundliche/feindlich Status ändert wird er somit auch Teil seiner Armee. Wenn also auf diese Weise ein Spieler eine einzigartige Figur in seine Armee aufnehmen würde die dort bereits einmal vorhanden ist so wird dieser Effekt ignoriert.

Streitwagen:

Ein Passagier eines Streitwagens kann nie durch irgendwelche Effekte von Außen geheilt werden, auch nicht wenn diese den Passagier nicht zum Ziel haben. Zudem kann er nur dann beschädigt werden wenn der Streitwagen beschädigt wird und dadurch der Schaden durchschlägt.

Der Passagier eines Streitwagens benutzt die seitlichen und die hintere Sektion nur für Fern- oder Nahkampfangriffe als seinen Blickwinkel. Fähigkeiten die Basenkontakt voraussetzen (wie z.B. Gift) haben keine Wirkung.

Großfiguren und Titanen:

Großfiguren und Titanen können nicht von Effekten betroffen werden die ihren freundliche/gegnerisch Status ändern.

Platzieren von Gelände und Missionsmarken:

Der 3 Absatz auf Seite 3 über „Platzieren von Gelände und Missionsmarken“ wird erweitert um:

Die Entfernung einer Missionsmarke muss exakt dem Würfelerggebnis entsprechen und wird im rechten Winkel zur fernen Kante der Aufstellungszone gemessen.

Endphase:

Sollten mehrere Ereignisse „zu Beginn der Endphase“ eintreten so kann der Spieler dessen Zug es ist entscheiden in welcher Reihenfolge dies geschieht. Er kann sich z.B. dafür entscheiden zuerst zu überprüfen ob die Kontrolle über die Missionsziele sich geändert hat und danach erst eine Figur entfernen die mittels der Unterfraktionsfähigkeit „Zurückholen“ ins Spiel zurück gebracht wurde.

Der erste Satz im siebten Absatz unter Spielzüge, Aktionen und Phasen wird ersetzt durch.

In der Endphase wird geprüft, ob sich die Kontrolle über die Missionsmarken geändert hat, und es werden alle Aktionsmarken von Kriegerern entfernt, die in diesem Spielzug keine Aktionsmarke bekommen haben..

Missionsziele kontrollieren:

Befinden sich zu Beginn der Endphase eines Spielers mehrere verfeindete aktive Krieger in Basenkontakt mit einer Missionsmarke, so gilt dieses Missionsziel als umkämpft.

Aktionsmarken:

Der letzte Satz auf Seite 6 im Absatz über „Aktionsmarken“ muss lauten:

Während der Endphase eines jeden Zuges entfernt ein Spieler alle Aktionsmarken von seinen Krieger, die in diesem Spielzug keine Aktionsmarke bekommen haben.

Sofern ein Effekt es nicht explizit verlangt, kann keine Figur mehr als zwei Aktionsmarken haben. Wenn ein Effekt es verlangen würde einer Figur eine dritte Aktionsmarke zu geben ohne das genau geregelt ist wie diese dritte Marke zu handhaben ist bekommt die Figur keine weitere Marke, wird aber so gehandhabt als hätte sie in diesem Spielzug eine zweite Aktionsmarke bekommen.

Ausmessen:

Füge folgenden Abschnitt zum Absatz über „Ausmessen“ auf Seite 6 hinzu:

Beim Ausmessen werden nur horizontale Entfernungen gemessen, alle vertikalen Entfernungen werden ignoriert.

3er-Regel:

Die 3er-Regel hat keine Auswirkung auf den **verursachten** Schaden sondern kommt nur bei Modifikatoren der Kampfwerte (wie zum Beispiel des Schadenswertes) zur Anwendung.

Der letzte Satz unter 3er-Regel entfällt da er für Verwirrung sorgt. Die 3er-Regel tritt immer in Kraft wenn einer der 7 Kampfwerte (Bewegung, Angriff, Verteidigung, Schaden, Angriffsbonus, Fernkampfschaden und Fernkampfreichweite) modifiziert wird.

Talente:

Füge folgenden Abschnitt oben auf Seite 7 hinzu:

Talente

Talente sind zusätzliche Fähigkeiten die ein Krieger nutzen kann. Ein Krieger ist nie dazu gezwungen ein verfügbares Talent einzusetzen. Die verfügbaren Talente eines Kriegers hängen von den Kampfwertarten oder der Einheitenart ab. Du musst den Einsatz eines Talenten erklären sobald dem Krieger die entsprechende Aktion gegeben wird.

Bewegung:

Ein reanimierter Krieger zählt nicht als ein bewegter Krieger.

Sprinten:

Ersetze den 5. Satz unter Sprinten auf Seite 8 durch:

Der Krieger kann keine Bewegungs-Spezialfähigkeiten oder Unterfraktionsfähigkeiten anwenden, wenn er Sprinten benutzt.

Ein Krieger der aus schwierigem Gelände sprinten will muss zunächst den Ersatzwert für das schwierige Gelände einsetzen und danach den Ersatzwert durch Sprinten. Somit würde ein Krieger mit einer Bewegung von 7 zunächst seine Bewegung auf 4 reduzieren (3,5 wegen dem schwierigem Gelände aufgerundet auf 4) und dies dann mit Sprinten verdoppeln.

Sprinten kann auch in einer Formation eingesetzt werden. Jeder Krieger in einer Formation kann sich auch weniger wie sein doppelter Bewegungswert weit bewegen. Wenn nur ein Mitglieder der Formation das Talent Sprinten nutzt müssen alle Mitglieder Sprinten nutzen und alle Mitglieder mit der Bewegungsart Stiefel bekommen nach der Bewegung einen Klick Schaden.

Hochfliegen:

Ein hochfliegender Krieger kann seine Bewegung nicht so beenden das sein Flugzylinder eine Missionsmarke berührt oder abdeckt.

Hochfliegende Krieger befinden sich in Basenkontakt wenn sich ihre Flugzylinder in Basenkontakt befinden.

Wenn ein hochfliegender Krieger eine Figur auf Bodenniveau zum Ziel hat so blockieren die Basen anderer Krieger die Schusslinie nicht. Eine Schusslinie von einem hochfliegenden Krieger wird nicht durch Gelände beeinflusst oder behindert, es sei denn das Ziel befindet sich in dem Gelände.

Wenn ein hochfliegender Krieger aus einem beliebigen Grund das Talent hochfliegen nicht mehr benutzen kann, wird er so auf Bodenniveau auf dem Schlachtfeld platziert das die Position seines Mittelpunktes und seine Ausrichtung sich nicht verändert. Wenn dies nicht möglich ist (weil z.B. ein Teil seiner Basis eine andere Basis oder blockierendes oder für die Bewegung blockierendes Gelände überlappt) wird er ausgeschaltet.

Wenn ein hochfliegender Krieger einen anderen hochfliegenden Krieger gefangen nimmt, bekommen beide die Bewegungsart Stiefel und werden beide gleichzeitig wie oben beschrieben auf Bodenniveau platziert. Um die Platzierung abzuschliessen wird der Gefangene auf dem kürzt möglichen Weg an den Wächter bewegt. Wenn der Wächter oder der Gefangene nicht nach diesen Regeln platziert werden können wird die Figur ausgeschaltet die nicht platziert werden kann.

Wenn ein Krieger von Hochfliegend zu Bodenniveau oder andersherum wechselt ohne das sich sein Mittelpunkt auf dem Schlachtfeld bewegt so zählt er nicht als Bewegt.

Wenn ein Krieger von Hochfliegend zu Bodenniveau oder andersherum wechselt ohne das im eine Bewegungsaktion gegeben wurde so darf seine Ausrichtung nicht verändert werden.

Ein Hochfliegender Krieger der von einem anderen hochfliegenden Krieger im Fernkampf angegriffen wird darf nicht +1 zu seinem Verteidigungswert addieren, da es sich hierbei um den Höhenmodifikator handelt.

Vorstürmen:

Vorstürmen kann zusammen mit Spezialfähigkeiten benutzt werden die den Satz „Gib diesem Krieger eine Nahkampfaktion“ enthalten.

Vorstürmen kann zusammen mit Spezialfähigkeiten benutzt werden die den Satz „Wenn dieser Krieger eine Nahkampfaktion ausführt“ enthalten.

Sollte bei einem Krieger nach dem Überanstressschaden vom Vorstürmen im Sichtfenster die Spezialfähigkeit Waffenmeister erscheinen so kann er diese beim Nahkampfangriff einsetzen.

Sollte bei einem Krieger nach dem Überanstressschaden vom Vorstürmen im Sichtfenster die Spezialfähigkeit Waffenmeister verschwunden sein so kann er diese beim Nahkampfangriff nicht einsetzen.

Der Überanstressschaden durch Vorstürmen entsteht durch die Benutzung von Vorstürmen und wird angewandt sobald der vorstürmende Krieger seine Bewegung in Basenkontakt mit einem feindlichen Krieger beendet. Sollte durch die Bewegung mehrere Effekte ausgelöst werden so kann der Spieler dessen Zug dies ist entscheiden in welcher Reihenfolge diese Effekte abgewickelt werden.

Vernichtender Schlag verhindert nicht, dass ein vorstürmender Krieger einen Klick Schaden durch Stangenwaffe bekommt.

Vorstürmen kann nicht zusammen mit einem Wechsel der Flughöhe genutzt werden, da das Wechseln der Flughöhe einen Bewegungsaktion, Vorstürmen aber eine Nahkampfaktion benötigt.

Ausschalten:

Einige Effekte treten nur ein wenn eine Figur von einem gegnerischen Krieger ausgeschaltet wurde. Eine Figur zählt als von einem gegnerischen Krieger ausgeschaltet wenn der gegnerische Krieger:

- die Figur mit einem Angriff ausschaltet.
- die Figur mit einer Spezialfähigkeit ausschaltet.
- ein Relikt trägt und die Spezialregeln dieses Reliktes die Figur ausschalten.
- der Sprecher eines Direktzauber, einer Rune oder einer Illusion ist und die Regeln des Zauberspruches die Figur ausschalten.
- von einer Verzauberung betroffen ist und die Regeln der Verzauberung die Figur ausschalten.
- Teil einer Abenteurergruppe ist und die Fähigkeit der Abenteurergruppe nutzt wodurch die Figur ausgeschaltet wird.

Gefangennahme:

Ein Wächter bekommen keine Gratsdrehung.

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes über Gefangennahme mit:

Der Wächter und der Gefangene bekommen die Bewegungsart Stiefel anstelle ihrer bisherigen Bewegungsart und beide müssen den niedrigeren Bewegungswert beider Figuren benutzen.

Ersetze den fünften Satz des dritten Absatzes über Gefangennahme mit:

Ein Gefangener wird befreit, wenn sein Wächter ausgeschaltet oder gefangen genommen wird oder seinen freundlich / feindlich Status ändert.

Fernkampf:

Gefangene blockieren die Schusslinie.

Bombardierungsangriffe:

Bombardierungsangriffe sind eine Art Fernkampfangriffe und können somit z.B. Krieger mit Unsichtbarkeit oder Geisterform nicht zum Ziel haben.

Ein Bombardierungsangriff kann ein Ziel nur einmal betreffen, selbst wenn sich dieses Ziel im Wirkradius von mehreren Bombardierungsmarken befindet.

Wenn das Ergebnis einen Bombardierungsangriffs niedriger als der niedrigste Wert auf der Bombardierungsmarke ist verwende den niedrigsten Wert um die Driftweite zu ermitteln.

Der Angriff gegen eine Bombardierungsmarke ist ein Fernkampfangriff und kann somit einen kritischen Treffer oder einen kritischen Patzer zur Folge haben. Ein kritischer Treffer gegen die Bombardierungsmarke verursacht einen zusätzlichen Schadenspunkt bei allen Zielfiguren gegen die der Bombardierungsangriff gelingt. Ein kritischer Patzer verursacht dem Schützen einen Klick Überanstrengungsschaden.

Wenn sich der Blickwinkel oder die Reichweite eines Kriegers mit Bombardierung ändert während sich Bombardierungsmarken von ihm auf dem Schlachtfeld befinden, und die Marken dadurch außerhalb seiner Reichweite oder nicht in seinem Blickwinkel sind, oder ein feindlicher Krieger sich mit ihm in Basenkontakt befindet, wird der Angriff so abgewickelt als ob die Schusslinie blockiert wäre.

Wenn eine Bedingung eintritt die Fernkampfaktionen unterbindet dürfen keine weiteren Bombardierungsangriffe durchgeführt werden, doch bereits platzierte Bombardierungsmarken werden noch normal abgewickelt wobei obige Regel zu beachten ist.

Wenn eine Bedingung eintritt die Fernkampfangriffe unterbindet werden alle Bombardierungsmarken die zu diesem Zeitpunkt abgewickelt werden sollen entfernt.

Fernkampfformationen:

Fernkampfformationen können sich nur gegen Figuren richten.

Man muss sich vor dem Würfeln entscheiden welchen Bonus man für was einsetzen möchte. Nachdem gewürfelt wurde kann man den Angriffswert nicht mehr verändern.

Besitzt nur der Hauptangreifer die Angriffsart Bogen und alle anderen Mitglieder der Formation die Angriffsart Zauberstab so kann die Formation kein magisch immunes Ziel angreifen. Alle Mitglieder in der Formation müssen in der Lage sein die angegriffene Figur zum Ziel nehmen zu können.

Shyft Formationen:

Der letzte Satz im Absatz auf Seite 14 über „Shyft Formationen“ muss lauten:

Befindet sich ein Shyft-Krieger auf dem Schlachtfeld, so erhalten alle ihm freundlich gesonnenen Mage Spawn auf dem Schlachtfeld das Shyft-Fraktionssymbol **solange der original Shyft Krieger auf dem Schlachtfeld ist.**

Gelände:

Es wird zwischen Gelände und Geländeteil unterschieden. Zu den Geländeteilen (Terrain Feature) zählen nur die Geländeteile die platziert werden, das Schlachtfeld selbst ist kein Geländeteil.

Schwieriges Gelände:

Der letzte Satz im 2. Absatz auf Seite 25 über „Schwieriges Gelände“ muss lauten:

Beginnt ein Krieger eine Bewegung mit einem Teil seiner Basis in schwierigem Gelände, so wird sein **unmodifizierter** Bewegungswert für diese Bewegung halbiert (aufgerundet).

Konstruiertes Gelände im Spiel:

Der Flugzylinder eines hochfliegenden Kriegers kann nicht auf konstruiertem Gelände platziert werden.

Füge folgenden Abschnitt nach dem Absatz über Konstruiertes Gelände im Spiel auf Seite 19 hinzu:

Ein Krieger der sich auf einem konstruierten Geländeteil mit einem Zugangspunkt befindet (z.B. einem hölzernen Wachturm) befindet sich immer in Basenkontakt zum Zugangspunkt. Krieger die sich in Basenkontakt mit dem selben Zugangspunkt befinden zählen als in Basenkontakt zueinander.

Angriff und Zerstörung von konstruiertem Gelände:

Krieger auf abrupt ansteigendem konstruiertem Gelände das zerstört wird werden ausgeschaltet.

Domänen:

Einige Domänen sprechen vom „gegnerischen Spieler“ oder „deine Figuren“. Sofern es bei der Domäne nichts anders angegeben ist beziehen sich Aussagen wie „deine Figuren“ oder „deine Befehlsphase“ nur auf den Spieler der die Domäne ins Spiel gebracht hat.

Ausrüstungsgegenstände:

Ergänze den zweiten Absatz auf Seite 19 mit:

Die Ausrüstungsmarke eines Ausrüstungsgegenstandes den ein hochfliegender Krieger ablegt, wird in Kontakt mit der Außenseite des Flugzylinders des hochfliegen Kriegers gelegt. Ein Ausrüstungsgegenstand der in blockierendem Gelände abgelegt wird aus dem Spiel entfernt. Dies gilt nicht wenn das Gelände nur für die Bewegung als blockierend zählt.

Die Voraussetzungen für einen Ausrüstungsgegenstand werden nur überprüft wenn der Ausrüstungsgegenstand dem Krieger gegeben wird. Wenn eine Voraussetzung z.B. die Bewegungsart Stiefel ist und der Trägere danach auf ein Reittier steigt und sich somit seine Bewegungsart ändert kann er den Ausrüstungsgegenstand weiter tragen.

Wenn ich einen Ausrüstungsgegenstand ablege kann ich dies auch direkt unter die ablegende Figur tun. Es ist sicher zu stellen das die Figur dabei aber weder Position noch Ausrichtung ändert.

Unentschieden:

Sollte ein Krieger ohne Fremdeinwirkung ausgeschaltet werden (z.B. durch Überanstrengung oder einen kritischen Patzer) werden die Punkte des Kriegers unter allen Gegnern aufgeteilt (abgerundet).

Reanimieren:

Eine Armee darf niemals zweimal den selben einzigartigen Krieger enthalten. Wenn deine Armee also einen bestimmten einzigartigen Krieger enthält so kann dieser Krieger nicht noch einmal in die Armee kommen. Dies trifft nur zu wenn deine einzigartige Figur noch Teil deiner Armee ist (siehe den Eintrag Armee für eine genauere Definition).

Aufstellungszone:

Der letzte Satz im Absatz auf Seite 21 über „Aufstellungszone“ muss lauten:

Die Kante, die direkt an die Kante des Spielfeldes angrenzt, nennt sich nahe Kante und die von dir aus gesehen hintere Kante nennt sich ferne Kante.

Glossar:

Unter Missionsmarke auf Seite 22 wird folgender Satz eingefügt:

Missionsmarken sind freies Gelände.

Der Eintrag für Talent auf Seite 23 wird ersetzt durch:

Eine optionale Sonderfähigkeit, die ein Krieger durch eine spezielle Angriffs- oder Bewegungsart besitzt.

2.2. Dark Riders

Reittiere:

Ersetze den letzten Satz unter Reittiere mit:

Reittiere können keine Gratsdrehung ausführen oder Gefangene nehmen.

Kavallerie-Einheiten:

Füge folgendes zur Auflistung der Dinge die Kavallerie-Einheiten nicht können hinzu:

... können nicht von einem Spieleffekt betroffen werden die den freundliche/feindlich Status des Reiters oder des Reittieres ändert.

Ersetze den ersten Satz des dritten Absatzes der Dark Riders Regeln mit folgendem Satz:

Ein Reittier und sein Reiter befinden sich in Basenkontakt zueinander, ihre Blickwinkel sind in Basenkontakt.

Durch das Entfernen des Teils „und sind damit eine einzelne eigene Figur“ ist es möglich das Reiter und Reittier miteinander interagieren

Füge folgenden Satz unter dem Abschnitt über Kavallerie-Einheiten in den Dark Riders Regeln hinzu:

Während er Teil einer Kavallerie-Einheit ist bekommt der Reiter die Bewegungsart des Reittieres anstatt seiner eigenen.

Dies ist auch der Fall wenn ein Reiter ein Relikt trägt welches die Bewegungsart ändert. Während er Teil einer Kavallerie-Einheit ist hat ein Reiter IMMER die Bewegungsart des Reittieres.

Ein Reiter der auf einem Reittier mit der Bewegungsart Hufeisen sitzt bekommt auch die Bewegungsart Hufeisen. Wenn nun diese Kavallerie-Einheit sich erfolgreich von einer gegnerischen Figur löst bekommt diese gegnerische Figur jedoch nur einen Klick Abschüttelschaden.

Füge folgenden Satz unter dem Abschnitt über Kavallerie-Einheiten in den Dark Riders Regeln hinzu:

Effekte die einen einzelnen Krieger zum Ziel haben können, können eine Kavallerie-Einheit zum Ziel haben. Wähle entweder das Reittier oder den Reiter als Ziel des Effektes aus. Sollte ein Effekt den Mittelpunkt des Reittiers oder des Reiters bewegen so werden beide zusammen bewegt.

Füge folgenden Satz unter dem Abschnitt über Kavallerie-Einheiten in den Dark Riders Regeln hinzu:

Bekommt ein Reittier oder ein Reiter der Teil einer Kavallerie-Einheit ist eine Aktionsmarke so bekommt stattdessen die Kavallerie-Einheit die Aktionsmarke. Wenn eine Regel oder ein Effekt die Aktionsmarke von Reittier oder Reiter erwähnt wird stattdessen die Aktionsmarke der Kavallerie-Einheit benutzt.

Das Reittier behält seine Fraktionssymbole auch wenn es Teil einer Kavallerie-Einheit ist und der Reiter ein anderes Fraktionssymbol hat.

Einer Kavallerie-Einheit Aktionen geben:

Ersetze den 3. Absatz unter Einer Kavallerie-Einheit Aktionen geben mit folgendem:

Wird einer Kavallerie-Einheit eine Bewegungsaktion gegeben, wird nur der Bewegungswert und -Talente des Reittieres für diese Aktion benutzt. Die Bewegungsspezialfähigkeiten sowohl des Reittiers als auch des Reiters können benutzt werden.

Wenn ein Reiter eines Reittiers über die Spezialfähigkeit Heilung verfügt und das Reittier nicht die Schadensart Golem hat, kann der Reiter das Reittier heilen während er es reitet. Das selbe gilt auch für andere heilende Spezialfähigkeiten.

Eine Kavallerie-Einheit angreifen und Ihr Schaden zufügen:

Nur wenn einer Kavallerie-Einheit Überanstrengungsschaden zugefügt wird der nicht direkt auf Reiter oder Reittier anwendbar ist kann der kontrollierende Spieler der Kavallerie-Einheit entscheiden wem von beiden er den Schaden gibt. Dies ist zum Beispiel der Fall wenn eine Kavallerie-Einheit mit der Bewegungsart Fuß das Talent Sprinten benutzt.

Kavallerie-Einheiten und Formationen:

Eine Kavallerie-Formation muss aus 3 –5 Kavallerie-Einheiten bestehen.

Abgessene Reiter:

Eine Figur die durch einen Ausrüstungsgegenstand, eine Domäne oder einen Zauberspruch ihren freundlich / feindlich Status für einen festgelegten und eingeschränkten Zeitraum geändert hat kann während diesem Zeitraum nicht Teil einer Kavallerie-Einheit werden.

Talente:

Ersetze den ersten Absatz über Talente in den Dark Riders Regeln mit folgendem Absatz:

Manche Talente erlauben es Kavallerie-Einheiten, sich mit einer Aktion zu bewegen und anzugreifen. In diesen Fällen kann das Reittier oder der Reiter eine Spezialfähigkeit anwenden, die eine entsprechende Aktion voraussetzt. Spezialfähigkeiten können nicht eingesetzt werden, wenn sie explizit ausgeschlossen werden. Talente von Kavallerie-Einheiten sind folgende:

Somit kann z.B. Berittener Sturmangriff mit Sturmangriff kombiniert werden. Dazu musst du dich entscheiden in welcher Reihenfolge beide Effekte abgewickelt werden sollen. Es ist zum Beispiel möglich zunächst den Sturmangriff des Reittieres zu benutzen indem sich die Einheit bewegt und das Reittier angreift und danach den berittenen Sturmangriff zu benutzen indem sich die Einheit bewegt und dann der Reiter oder das Reittier angreift.

Hochfliegend:

Ein hochfliegendes Reittier oder eine hochfliegende Kavallerie-Einheit wird auf die Mitte eines Flugzylinders gestellt und kann somit andere Basen oder Missionsmarken überlappen, solange der Flugzylinder nicht andere Basen oder Missionsmarken überlappt.

Aufspießen:

Aufspießen kann bei einem Heilungsversuch nicht benutzt werden da Aufspießen ein Modifikator ist und während einer Heilung alle Modifikatoren ignoriert werden.

Berittener Schnellschuss:

Füge folgenden Satz hinter den Abschnitt über Berittenen Schnellschuss ein:

Nur der Reiter kann während der Ausführung eines Berittenen Schnellschusses Spezialfähigkeiten einsetzen die eine Fernkampfaktion voraussetzen.

Wenn Berittener Schnellschuss mit Überwachung kombiniert wird, so wird zunächst die Bewegung ausgeführt aber kein Angriff durchgeführt. Der Krieger bekommt eine Überwachungsmarke. Der Angriff wird dann in deiner nächsten Befehlsphase ausgeführt. Immer wenn zwei Fähigkeiten gleichzeitig einsetzen und eine davon sagt das man etwas tun soll und die andere sagt das man das selbe nicht tun soll hat das „nicht tun“ Priorität.

Trampeln:

Trampeln betrifft sowohl gegnerische als auch freundliche Krieger.

Wenn der Bewegungspfad einer Kavallerie-Einheit sowohl über die Basis eines Reittiers als auch über die des Reiters führt bekommen beide Figuren einen Klick Schaden durch Trampeln.

Wenn der Bewegungspfad einer Kavallerie-Einheit die Trampeln einsetzt über die Basis eines Kriegers mit Stangenwaffe führt hat dies keine Auswirkungen auf den Schaden durch Trampeln, auch dann nicht wenn die Bewegung in Basenkontakt zu diesem Krieger endet.

Trampeln betrifft weder Titanen noch Großfiguren. Dies wird in der nächsten Version der Titanen und Großfiguren-Regeln übernommen.

Reanimieren von Krieger:

Eine Kavallerie-Einheit kann nicht reanimiert werden. Nekromantie, Beschwörung, Zurückholen und die Unterfraktionsfähigkeit Zurückholen können jeweils nur einen einzelnen ausgeschalteten Krieger reanimieren. Entweder das Reittier oder der Reiter können reanimiert werden, nicht jedoch eine Kavallerie-Einheit.

Man kann einen Krieger sofort auf ein Reittier reanimieren, sofern die Reittiersymbole übereinstimmen.

2.3. Sorcery

Spruchbücher:

Die Vertrautheitsseitenanzahl wird beim erstellen und erstmaligen Ausrüsten eines Zauberers mit dem Spruchbuch benutzt. Sollte ein Zauberer ein Spruchbuch ablegen das einen Spruch mit Vertrautheitsseitenanzahl enthält so kann ein anderer Zauberer der einer anderen Fraktion angehört das Spruchbuch aufheben und benutzen. Er kann allerdings keine Zaubersprüche sprechen deren Vorraussetzungen er nicht erfüllt.

Ein Spruchbuch muss für einen bestimmten Zauberer zusammengestellt werden und darf dann auch nur Zaubersprüche enthalten die dieser Zauberer auch benutzen kann.

Da die Unterfraktionsfähigkeit Pakt des Orden des neunten Kreises nur wirkt nachdem die Krieger auf dem Schlachtfeld platziert wurden, kann somit ein Spruchbuch mit dem ein solcher Krieger zu Spielbeginn ausgerüstet ist nur Zaubersprüche enthalten die entweder keine Fraktion oder die Unterfraktion des Orden des neunten Kreises voraussetzen.

Zaubersprüche:

Figuren mit der Verteidigungsart oder Verteidigungsspezialfähigkeit Magische Immunität können Ziele von Verzauberungen sein oder von Illusionen oder Runen betroffen werden.

Nachdem ein Zauberspruch gesprochen wurde der mit der Oberseite nach unten auf den Spruchbuchstapel gelegt werden muss darf man keinen neuen Zauberspruch als markierten Spruch auswählen. Man muss den verkehrt herum gelegten Zauberspruch zunächst Nachschlagen.

Wenn ein Zauberspruch gesprochen wurde der mit der Oberseite nach oben auf den Spruchbuchstapel gelegt werden muss darf man einen beliebigen neuen Zauberspruch als markierten Zauberspruch auswählen, auch den soeben gesprochenen.

Eine Verzauberung die auf einen Krieger gesprochen wurde ist auch dann noch aktiv wenn der sprechende Zauberer später im Spiel das Zauberbuch ablegt oder ausgeschaltet wird Ein Spruch endet nur dann wenn die im Spruch angegebenen Endbedingungen eintreten.

Nachschlagen:

Beim Nachschlagen muss man nur die Kante der Zauberspruchkarte mit den Nachschlagekosten aufdecken, damit der Gegner diese überprüfen kann.

Verzauberungen:

Titanen und Großfiguren können nicht das Ziel von Verzauberungen sein. Dies wird in der nächsten Version der Titan und Großfiguren Regeln genauer spezifiziert.

Verzauberungen halten auch dann noch an wenn der sprechende Zauberer zu einen späteren Zeitpunkt, ausgeschaltet wird oder das Spruchbuch mit der Verzauberung ablegt, es sein denn dies ist im Spruch selbst anders geregelt.

Runen:

Wenn ich eine Rune spreche und deren Marke ablege kann ich dies auch direkt unter sprechenden Zauberer tun. Es ist sicher zu stellen das die Figur dabei aber weder Position noch Ausrichtung ändert.

Hochfliegende Zauberer können keine Runen sprechen, da das Spruchelement nicht in Basenkontakt mit ihnen platziert werden kann.

Runen / Illusionen:

Runen und Illusionen deren Spruchtext sagt das die mit der Oberseite nach unten auf den Spruchbuchstapel gelegt werden sollen bewirken das dieser Spruch zunächst nachgeschlagen werden muss bevor ein anderer Zauberspruch gesprochen werden kann. Um diese bei Runen und Illusionen abzuhandeln wird der Spruch mit der Oberseite nach oben auf den Spruchbuchstapel, noch über das Spruchbuch gelegt, somit ist sein Text noch verfügbar. Wenn der Spruch nachgeschlagen wurde wird er nicht unter den Spruchbuchstapel gelegt sondern, wie in den Sorcery Regeln angegeben, neben das Schlachtfeld gelegt. Wenn der Spruch endet wird er unter den Spruchbuchstapel gelegt.

Zauberbann:

Die Unterfraktionsfähigkeit Fokus und spezielle Bannzauber erlauben es das man den Zauberbann Wurf erhöht. Diese Erhöhung unterliegt nicht der 3er-Regel da sie keine Modifikation eines Kampfwertes ist.

Bei einem Spiel mit mehr als 2 Spielern in dem von mehreren Spielern versucht wird einen Zauberspruch zu bannen entscheidet der Spieler dessen Spielzug es ist in welcher Reihenfolge diese Zauberbann versuche abgehandelt werden. Da nur ein Zauberbann Versuch pro gesprochenem Zauberspruch möglich ist entscheidet somit der Spieler des sprechenden Zauberers welcher Zauberbann Versuch genutzt wird.

2.4. Omens

Drachen der Apokalypse:

Um eine der Fähigkeiten des Drachen der Apokalypse zu aktivieren kann ihm eine beliebige Aktion gegeben werden. Diese Aktion wird gegen die Gesamtzahl der Aktionen die dem Drachen zur Verfügung stehen angerechnet und man gibt der Sektion nach Abwickeln der Aktion eine Aktionsmarke. Einzige Ausnahme ist die Fähigkeit Tod. Diese Fähigkeit benötigt keine Aktion, man gibt keiner Sektion eine Aktionsmarke und man kann diese Fähigkeit während des Zuges des Gegners benutzen.

Es ist zu beachten das die Aktionen die man mit den Fähigkeiten Tod und Krieger gegnerischen Kriegern gibt nicht auf die Gesamtzahl der Aktionen des Drachen angerechnet werden.

[Nur Sektionen denen legal eine Bewegungsaktion gegeben werden kann dürfen zu einer „freien“ Bewegung beitragen.](#)

Unterfraktionen:

Einige der Figuren in Omens haben als Unterfraktionssymbol Dunkle Reiter. Dies ist nicht korrekt. Alle Figuren aus Omens mit dem Unterfraktionssymbol Dunkle Reiter gehören der Unterfraktion Lakaian der Apokalypse an.

3. Karten

3.1. Ausrüstungsgegenstände / Relikte

Ausrüstungsgegenstände allgemein:

Sobald ein Ausrüstungsgegenstand abgelegt wird hören alle Effekte die dieser Ausrüstungsgegenstand gewährt hat sofort auf zu wirken.

Relikte allgemein:

Relikte sind auch Ausrüstungsgegenstände und folgen somit allen Regeln für Ausrüstungsgegenstände.

I-006 Potion of Water Breathing (Trank des Wasseratmens)

Der Träger des Trank des Wasseratmens behält seine alte Bewegungsart und bekommt zusätzlich die Bewegungsart Welle.

I-013 Magestone Bracers (Magestone Armbänder)

Ersetze den Text mit folgendem Satz:

Der Träger bekommt die Spezialfähigkeit Spruchresistenz.

R-005 Book auf Lightning (Buch des Blitzes)

Ersetze den zweiten Satz des Regeltextes mit:

Wähle eine einzelne Zielfigur, die sich nicht in Basenkontakt mit dem Träger befindet, als Ziel aus und ignoriere dabei alle Voraussetzungen für die Schusslinie und Modifikatoren für den Angriff.

Die Summe aus unmodifiziertem Angriffswerte des Trägers plus seinem Angriffsbonus plus dem Würfelwurf wird mit dem unmodifizierten Verteidigungswert des Zieles verglichen um zu sehen ob der Angriff gelungen ist.

Das Buch des Blitzes kann keinen Krieger mit der Verteidigungsart magische Immunität zum Ziel haben, es sei den der Träger verfügt über die Unterfraktionsfähigkeit Spruchkraft.

Das Buch des Blitzes ignoriert alle Anforderungen an die Schusslinie, einschließlich der Reichweite.

R-006 Caeronn Luckblade (Caeronische Glücksklinge)

Das Fraktionssymbol ist falsch. Anstatt des Fraktionssymbol der Shyft (♠) muss dort das Fraktionssymbol der Solonavi (♣) stehen.

R-009 Venthia's Mask (Venthias Maske)

Der Text muss lauten.

Der Verteidigungswert des Trägers wird auf den höchsten, unmodifizierten Verteidigungswert einer im Spiel befindlichen freundlichen Figur angehoben **bzw. gesenkt**.

R-011 Decapitator (Enthaupter)

Wenn der Träger des Enthaupters bei einem Fernkampfangriff einen kritischen Patzer würfelt wird er ausgeschaltet.

R-012 Blade of Dominance (Klinge der Dominanz)

Füge folgenden Satz als ersten Satz vor die Regeln ein::

Alle Figuren ignorieren die Spezialfähigkeit Geistform des Trägers.

Ersetze den letzten Satz des Regeltextes mit:

Der Träger kann Nahkampfangriffe nur gegen Figuren mit einem niedrigeren Punktwert als seinen eigenen richten und ein Lösungsversuch von Figuren, die einen höheren Punktwert als er selbst haben misslingt immer.

R-013 Sawtooth (Säbelzahn)

Wenn Säbelzahn mit Donnerschlag benutzt wird so hängt das Ergebnis davon ab ob der letzte Angriff mit Donnerschlag erfolgreich war. Wenn er erfolgreich war tritt Säbelzahn in Kraft und ersetzt den Schadenswert mit der Differenz zwischen Angriffswurf und Verteidigungswert. Hierbei kommen nur die Modifikatoren auf den Angriffswert zur Anwendung, nicht aber die Modifikatoren auf den Schadenswert da dieser beim Einsatz von Säbelzahn nicht benutzt wird.

Ist der letzte Angriff mit Donnerschlag nicht erfolgreich so wird der Text von Säbelzahn komplett ignoriert und der Angriff nur mit Donnerschlag abgewickelt.

R-026 Dragonbreath (Drachenodem)

Der Text muss lauten:

(Optional) Gib dem Träger eine Fernkampffaktion mit einer einzelnen feindlichen Figur zum Ziel. Ist der Angriff erfolgreich, so verursache dem Ziel Schaden entsprechend dem Fernkampfschaden des Trägers. Zusätzlich wird jeder Figur im Umkreis von 3 Zoll zum **Ziel** 1 Schadensclick verursacht.

R-027 Karrudan's Bow (Karrudans Bogen)

Ersetze den letzten Satz mit:

Wird der Träger von einer feindlichen Figur ausgeschaltet, so verursacht Karrudans Bogen allen Figuren im Umkreis von 12 Zoll zum Träger 4 Schadensclicks.

Wenn ein Passagier eines Streitwagens ausgeschaltet wird während er Karrudans Bogen trägt, wird der Bogen in Basenkontakt mit einer der Seiten oder dem Heck des Streitwagens platziert und dann wird der Effekt des Bogens ausgelöst. Alle Figuren (einschließlich des Streitwagens) innerhalb der 12 Zoll Reichweite, gemessen vom Mittelpunkt des Streitwagens) bekommen 4 Schaden. Der Spieler des Streitwagens kann entscheiden welche einzelne Sektion den Schaden bekommt.

R-028 Dragonstar (Drachenstern)

Der erste Satz muss lauten:

Der Träger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung und Ballistischer Schuss nicht einsetzen.

R-029 Magestone Shield (Magestone-Schild)

Der Text muss lauten:

 der Träger das Ziel eines erfolgreichen Angriffes, so wirf einen Würfel. Bei einer 4-6 verursacht der Angriff keinen Schaden.

R-036 Snow's Fuser Rifle (Snows Frontlader)

Der Text muss lauten:

Der Träger kann die Spezialfähigkeiten Ballistischer Schuss und Bombardierung nicht einsetzen. Der Träger bekommt eine Fernkampfweite von 48 Zoll und einen **Fernkampfschaden** von 2. Der Träger kann nicht mehrere Figuren als Ziel einer Fernkampffaktion benennen.

Der Träger von Snows Frontlader hat auch eine Fernkampfweite von 48 wenn diese ansonsten durch Domänen eingeschränkt wird.

R-037 Silvercloud (Silberwolke)

Sollte aus einem beliebigen Grund eine hochfliegende Figur auf Bodenniveau gezwungen werden und dabei ein Teil ihrer Basis über Gelände zum stehen kommt das für sie in der Bewegung blockierend ist so wird diese Figur ausgeschaltet.

R-039 Feuerschild (Fireshield)

Der -2 Verteidigungsmodifikator bezieht sich nur auf Krieger mit der Verteidigungsart Schild und nicht auf Krieger mit der Verteidigungsart Magische Immunität.

Der Träger des Feuerschildes kann nicht das Ziel eines Fernkampfangriffes werden dessen Schusslinie durch seinen Blickwinkel führt. Dies ist keine „Vorraussetzung für die Schusslinie“ die ignoriert werden könnte. Ein Träger des Buch des Blitzes kann somit einen Träger des Feuerschildes nicht angreifen wenn die Schusslinie durch den Blickwinkel des Trägers des Feuerschildes führt.

R-041 Gorgon's Blade (Klinge des Gorgon):

Ersetze das Wort DEFENSE mit dem Wort DAMAGE unter dem Lila Kreis. Der Träger der Klinge des Gorgon bekommt Festhalten.

R-042 Dragonfly (Libelle):

Bei der optionalen Fähigkeit wird nur der Schadenswert des Trägers verursacht, der Fernkampfschaden wird ignoriert.

R-047 Threadcutter (Fadenschneider):

Wenn der Fadenschneider von einem Reiter getragen wird der Teil einer Kavallerie-Einheit ist wird der Effekt von Fadenschneider auch ausgelöst wenn die Kavallerie-Einheit einer gegnerischen Figur Schaden mittels des Talentes Trampeln zufügt.

R-044 Book of Nightmares (Buch der Alpträume):

Die Höhe des Schaden der durch das Buch der Alpträume verursacht wird bestimmt sich nur aus den, im Sichtfenster der Basis sichtbaren Spezialfähigkeiten der Zielfigur und wird nicht durch eventuell durch Ausrüstungsgegenstände oder Zaubersprüche hinzugewonnene Spezialfähigkeiten beeinflusst.

R-051 Heartsinger (Herzsinger)

Wenn durch den Effekt von Herzsinger ein Angriff nicht stattfindet so tritt die Spezialfähigkeit Gegenangriff nicht in Kraft. Die Bezeichnung „mislungener Angriff“ im Text von Herzsinger bezieht sich auf den nicht statt gefundenen Angriff.

Wenn durch den Effekt von Herzsinger ein Gegenangriff als nicht stattgefunden zählt so bekommt der Krieger der den Gegenangriff versucht hat keine Aktionsmarke. Der Text von Herzsinger bezüglich Aktionsmarken bezieht sich nur auf Krieger denen eine Aktions gegeben wurde um einen Angriff auszuführen.

R-055 Blade of Shadows (Schattenklinge)

Ersetze den Regeltextes durch:

Alle Fraktions- und Unterfraktionssymbole über die der Träger verfügt werden ignoriert.

R-057 Giant's Wrath (Zorn des Riesen)

Ersetze den letzten Satz des Regeltextes durch:

Gelingt der Angriff, so wird jeder feindlichen Figur in einem Wirkungsradius von 3 Zoll um das Ziel ein Schadenskick verursacht nachdem der Angriff abgewickelt wurde.
--

R-064 Rage Hammer (Hammer des Zorns)

Füge folgenden Satz zu Beginn des Regeltextes ein:

Reiter und Krieger die zu Reitern werden können dürfen den Hammer des Zorns nicht tragen.

R-069 Storm Maul (Sturmhammer)

Ersetze die zweite Auswirkung durch:

Verursache einer einzelnen feindlichen Figur in Basenkontakt zum Träger 3 Schaden.

R-074 Relicbreaker (Reliktbrecher)

Wenn der Träger des Reliktbrechers über die Spezialfähigkeit Donnerschlag verfügt tritt der Effekt des Reliktbrechers auch in Kraft wenn nur der letzte Angriff mit Donnerschlag misslungen ist. Da sowohl der Effekt von Reliktbrecher als auch der Schaden während des Schritt 9 abgewickelt wird kann der Spieler dessen Spielzug es ist entscheiden in welcher Reihenfolge die Effekte abgehandelt werden. Sollte das Ziel z.B. den Geisterpanzer tragen kann man zuerst den Effekt von Reliktbrecher dazu nutzen den Geisterpanzer zu entfernen und dann ohne das der Geisterpanzer weitere Auswirkung hat den Schaden verursachen.

R-076 Lance of Light (Lanze des Lichts)

Ersetze den zweiten Satz der optionalen Fähigkeit mit:

Wenn dem Träger einen Nahkampfangriff gegen eine einzelne feindliche Zielfigur mit der Spezialfähigkeit Lebensraub, Nekromantie oder Vampirismus oder den Unterfraktionsfähigkeiten Vampirismus oder Zurückholen gelingt, wirf einen Würfel.

R-080 Spirit Armor (Geisterpanzer)

Ersetze den letzten Satz des Regeltexes mit:

Wird der Träger von einer gegnerischen Figur ausgeschaltet bevor das Ziel ausgeschaltet wird, schalte das Ziel ebenfalls aus.

R-083 Shadow Lance (Schattenlanze)

Da ein hochfliegender Krieger nicht von Gelände beeinflusst wird, was auch freies Gelände einschließt, kann der Träger der Schattenlanze seine Bewegung nicht auf hochfliegendem Niveau beenden.

R-091 Screaming Shield (Schreiendes Schild)

Das Schreiende Schild betrifft alle Figuren innerhalb von 12 Zoll zum Träger (gemessen von Mittelpunkt zu Mittelpunkt) und innerhalb seines Blickwinkels. Der Träger selbst ist nicht betroffen.

R-096 Pain (Schmerz)

Wenn ein Reiter Schmerz trägt bekommt er einen Blickwinkel von 360 Grad. Während er Teil einer Kavallerie-Einheit ist benutzt er aber den Blickwinkel des Reittiers, der sich durch Schmerz nicht verändert.

R-102 Spellbreaker (Spruchbrecher)

Der Kreis bei Verteidigung ist dunkelblau. Der Träger von Spruchbrecher bekommt Spruchresistenz.

R-104 Scorch Hammer (Brandhammer)

Ersetze das Wort DEFENSE unter dem schwarzen Kreis durch das Wort ATTACK. Der Träger von Brandhammer bekommt Rundumschlag.

R-108 Star Shield (Sternenschild)

Ersetze den roten Kreis bei Angriff mit einem roten Kreis bei Verteidigung. Der Träger des Sternenschildes bekommt Ausweichen nicht Gift.

R-109 Stick Horse (Steckenpferd)

Der gesamte Text von Steckenpferd muss als ein Abschnitt gelesen werden. Der Träger der Kokosnusshälften kann sich nur in Basenkontakt mit dem Träger von Steckenpferd wenn sich beide vor der Bewegung des Trägers des Steckenpferdes auch in Basenkontakt befanden.

R-110 Coconut Halves (Kokosnuss Hälften)

Entferne das Wort (Optional) aus dem Regeltext

Füge folgenden Satz zum Beginn des Regeltextes ein:

Kokosnuss Hälften dürfen nicht von Reitern und Krieger die Reiter werden können getragen werden.

R-111 Shadowplate of the Realms (Schattenpanzer der Realms)

Wenn ein Krieger sowohl den Schattenpanzer der Realms als auch den Hammer der Realms trägt und einer gegnerische Figur mit dem Reliktbrecher misslingt ein Nahkampfangriff auf diesen Krieger so werden beide Relikte aus dem Spiel genommen..

R-124 Wyrmfire (Wyrmfuer)

Ersetze den letzte Satz des Regeltextes mit:

Der Träger bekommt für jeden weiteren **erfolgreichen** Angriff -1 auf seinen Angriffswert und +1 auf seinen Fernkampfschaden für die Dauer dieser Fernkampfaktion.

R-125 Wylden Shield (Wylden Schild)

Wenn ein Ausrüstungsgegenstand einem Krieger eine Angriffsspezialfähigkeit gibt aber nicht spezifiziert welche Angriffsart dies betrifft so hängt die erhaltene Spezialfähigkeit von der Angriffsart des Trägers ab.

RS-016 Teachings of the True Way (Lehren des wahren Weges)

Die Lehren des wahren Weges ermöglichen es nicht Zaubersprüche in ihm aufzunehmen die der ursprüngliche Träger aufgrund von Fraktionsvoraussetzungen nicht sprechen kann. Das Buch erlaubt es nur bei der Aufnahme von Sprüchen die der ursprüngliche Träger sprechen kann grundsätzlich die Vertrautheitsseitenzahl des Spruches zu verwenden.

3.2. Zaubersprüche

S-036 Word of Levitation (Wort der Levitation)

Ein Krieger der sich in Basenkontakt mit einem anderen Krieger befindet und das Ziel von Wort der Levitation ist wird die kürzeste Distanz bewegt um zu verhindern das der Flugzylinder eine Basis überlappt.

S-038 Death Throes (Todeskrämpfe)

Ersetze den letzte Satz des Regeltextes mit:

Wird eine freundliche Figur von einer gegnerischen Figur ausgeschaltet, wird jeder gegnerischen Figur innerhalb eines Wirkungsradius von 3 Zoll um die ausgeschaltete Figur 1 Überanstrengungsschaden verursacht.

S-037 Arc Lightning (Bogenblitz)

Für die weiteren Angriffe nach dem ersten muss immer eine gültige Schusslinie zwischen dem letzten und dem nächsten Ziel gestehen. Es ist nicht notwendig das diese Schusslinie durch den Blickwinkel der letzten Figur führt, dies muss nur beim ersten Angriff der Fall sein; die

Ursprüngliche Schusslinie muss also durch den Blickwinkel des sprechenden Zauberers führen.

Vom sprechenden Zauberer zu den weiteren Zielen muss keine gültige Schusslinie bestehen. Sollte ein Ziel durch Bogenblitz ausgeschaltet werden so muss man zunächst ermitteln ob ein weiteres Ziel angegriffen werden kann und erst danach den ausgeschalteten Krieger vom Spielfeld entfernen.

S-045 Circle of Blood (Blutkreis)

Zwischen der Seitenanzahl 8 und der Vertrautheitsseitenanzahl 6 der Dunklen Kreuzritter muss ein OR eingefügt werden.

S-051 Psychic Reflection (Psychische Reflektion)

Wenn ein Krieger der mit Psychische Reflektion verzaubert wurde Ziel eines Angriffes mit Donnerschlag ist so wird nur der letzte Angriff mit Donnerschlag heran gezogen um zu prüfen ob der Angriff erfolgreich war. War der letzte Angriff mit Donnerschlag erfolgreich darf der Krieger mit Psychische Reflektion würfeln um zu sehen ob der Schaden reflektiert wird, war er nicht erfolgreich so tritt Psychische Reflektion nicht in Kraft.

S-061 Ritual of Transformation (Ritual der Transformation)

Wenn der Sprecher von Ritual der Transformation eine einzigartige Figur ist kann er nicht mit der selben einzigartigen Figur ausgetauscht werden, da dies dazu führen würde das für einen kurzen Moment zweimal die gleiche einzigartige Figur in der Armee vorhanden wäre.

S-066 Call Familier (Rufe Vertrauten)

Befindet sich der Zauberer von Rufe Vertrauten auf hochfliegendem Niveau während der Vertraute ausgeschaltet wird und der Vertraute verfügt nicht über die Bewegungsart Flügel so endet der Spruch da der Vertraute nicht in Basenkontakt mit dem Zauberer platziert und der Spruch somit nicht ordnungsgemäß ausgeführt werden kann.

S-069 Dragonflame (Drachenflamme)

Wenn ein Zauberer Drachenflamme spricht und sich sowohl eine Figur mit Geisterform, eine Figur mit der Verteidigungsart magische Immunität und eine freundliche Figur im Wirkungsbereich von Drachenflamme befindet, so wird nur der freundlichen Figur Schaden zugefügt. Wenn ein Effekt davon spricht das alle Figuren Ziel eines Angriffes werden, so wird hiermit nur die Unterscheidung zwischen freundlichen und feindlichen Figuren ignoriert. Andere Effekte die verhinderten das eine Figur Ziel eines Angriffes werden kann sind noch immer aktiv.

3.3. Domänen

D-008 Cold Snap (Wetter: Kälteeinbruch)

Der Text muss lauten:

Wassergelände wir zu freiem Gelände. Ist eine Wetter / Niederschlag Domäne im Spiel haben alle Krieger mit einer Fernkampfreichweite > 6 haben eine Fernkampfreichweite von 6. Kälteeinbruch wird von der Geländedomäne D-013 Blasted Lands (Ödnis) und der Katastrophendomäne "Inferno" gekontert.
--

D-012 Fen Swamp (Fen Sumpf)

Ersetze den letzten Satz mit:

Fen Sumpof wird von den Geländedomäne D-014 Grassland (Grassland) und D-017 Mountain Pass (Gebirgspass) und der Wetterdomäne D-008 Cold Snap (Kälteeinbruch) gekontert.

D-014 Grassland (Grassland)

Diese Domäne wird durch die Geländedomänen Blasted Lands (Ödnis) oder Wylden Forest (Wylden Wald) und die Katastrophendomäne Inferno gekontert.

D-015 Wylden Forest (Wylden Wald)

Ersetze den letzten Satz mit:

Fen Sumpof wird von den Geländedomäne D-012 Fen Swamp (Fen Sumpf) und D-016 River Valley (Flusstal) gekontert.

D-016 River Valley (Flusstal)

Diese Domäne wird durch die Wetterdomäne Cold Snap (Kälteeinbruch), die Geländedomäne Mountain Pass (Gebirgspass) und die Katastrophendomäne Wave of Water (Wasserwelle) gekontert.

D-017 Mountain Pass (Gebirgspass (Gelände))

Der Text muss lauten:

Figuren mit der Bewegungsart **U** misslingt ein Lösungsversuch bei einem Ergebnis von 1-3. Reduziere den unmodifizierten Bewegungswert von Kriegerern mit der Bewegungsart **U** oder **⊕um** die Hälfte (aufgerundet). Keine Figur kann die Talente Sprinten oder Vorstürmen einsetzen. Gebirgspass wird durch die Geländedomäne D-013 Ödnis gekontert.

Wenn sowohl die Domäne Gebirgspass als auch die Domäne Platzregen im Spiel ist so wird zunächst der Bewegungswert aller Krieger mit der Bewegungsart Hufeisen halbiert und geprüft ob dieser größer als 6 ist. Ist dies der Fall so wird er auf 6 reduziert. Die Kombination zwischen Gebirgspass und der Domäne Regeln und Schlamm verhält sich genauso.

D-027 Famine (Hungersnot (Glauben))

Ersetze den ersten Satz mit:

Bei der Aufstellung wird jedem Krieger 1 Klick Überanstrengungsschaden verursacht, nachdem die Kampfscheiben auf die Starteinstellung gedreht wurden.

D-029 War (Krieg (Glauben))

Ein abgessener Reiter kann seinen Angriffsbonus auch dann nicht benutzen wenn die Domäne Krieg im Spiel ist. Der Reiter Angriffsbonus kann nur benutzt werden wenn der Reiter Teil einer Kavallerie-Einheit ist.

3.4. Gelände

CT-017C: Stone Watchtower (Steinerner Wachturm)

Dies ist Karte 3/3 nicht 1/3.

CT-018C: Wooden Watchtower (Hölzerner Wachturm)

Dieses Gelände heißt Wooden Watchtower (Hölzerner Wachturm) und nicht Stone Watchtower.

3.5. Abenteurergruppen

AC-003 Vurga Riders (Vugra Banditen)

Ersetze den Regeltext mit:

Ein scheues Reittier ohne Reiter wird nicht aus dem Spiel entfernt wenn ein anderes Mitglied sich innerhalb von 8“ befindet.

AC-006 Black Blades (Schwarze Klingen)

Der Text muss lauten:

(Optional) Wirf einen Würfel wenn ein Mitglied in Basenkontakt mit einer beliebigen Anzahl an gegnerischen Figuren bewegt wurde und ziehe 3 von dem Ergebnis ab mit einem Minimalergebnis von 1. Verursache jeder der gegnerischen Figuren mit deren Toten Winkel sich das Mitglied nach der Möglichkeit der Gratisdrehung in Basenkontakt befindet Schaden in Höhe des Ergebnisses. Jedes Mitglied kann diese Fähigkeit nur einmal pro Spielzug verwenden.

AC-010 Deathseekers (Sucher des Todes)

Ersetze den zweiten Satz mit:

Das Mitglied verursacht Schaden in Höhe seines Schadenswertes +X wobei X gleich dem Würfelergebnis ist.

AC-012 Fickett's Fifty (Ficketts Fünzig)

Ersetze die Freehold Warrior Kohorte mit Freeholder Warrior.

Die Anforderung von Ficketts Fünzig jeder getroffenen Figur mindestens einen Schaden zu verursachen überschreibt die normale Schadensverteilung der Fernkampffregeln. Somit bekommen auch dann alle getroffenen Figuren einen Klick Schaden wenn die Anzahl der getroffenen Figuren größer ist als der Fernkampfschaden des Angreifers.

4. Spezialfähigkeiten

Allgemein:

Spezialfähigkeiten die den Satz „Gib diesem Krieger eine ...aktion“ beinhalten können nicht mit anderen Spezialfähigkeiten die denselben Satz enthalten kombiniert werden. z.B. kann Sturmangriff nicht mit Waffenmeister kombiniert werden.

Die Spezialfähigkeiten bestimmen sich nur durch die, auf der Basis abgedruckte, Angriffsart. Auch wenn sich die Angriffsart des Kriegers ändert ändern sich dadurch die Spezialfähigkeiten nicht.

Hat zum Beispiel ein Krieger mit der Angriffsart Schwert Heilung und bekommt nun durch einen Ausrüstungsgegenstand die Angriffsart Zauberstab so hat er nicht plötzlich anstatt Heilung Hex.

Mehrfaches Vorhandensein von Spezialfähigkeiten:

Viele Relikte geben dem Träger eine Spezialfähigkeit. Wenn der Träger dadurch die selbe Spezialfähigkeit doppelt bekommt kann er diese unter Umständen zusammen einsetzen. Sollte die Spezialfähigkeit die Worte „Gib diesem Krieger eine ____aktion“ enthalten, so kann die Spezialfähigkeit nur einmal eingesetzt werden. Die Effekte von Waffenmeister werden zum Beispiel nicht addiert. In allen anderen Fällen werden die Auswirkungen der Spezialfähigkeit kombiniert. Beispielsweise wird einem Krieger der zweimal über Vampirismus verfügt für jeden Krieger dem er bei einem Nahkampfangriff Schaden zufügt zweimal ein Klick geheilt. Einige Spezialfähigkeiten könne zwar addiert werden, jedoch bringt dies keinen Vorteil. Mehrfaches Vorhandensein von Vernichtendem Schlag z.B. ignoriert die Verteidigungsspezialfähigkeiten der Ziele trotzdem nur einmal. Wende die Mage Knight Regeln und gesunden Menschenverstand in diesen Fällen an.

Rammen:

Wenn ein Krieger mit Rammen in Basenkontakt zu einem Krieger mit Stangenwaffe zieht und letztere sich dafür entscheidet seinen Blickwinkel dem heranziehenden Krieger zuzuwenden so passieren 2 Effekte gleichzeitig, Rammen verursacht einen Klick Schaden und Stangenwaffe verursacht einen Klick Schaden.

Sobald zwei Effekte gleichzeitig passieren entscheidet der Spieler dessen Zug es ist in welcher Reihenfolge die Effekte abgehandelt werden.

Wenn der Spieler nun entscheidet das zuerst der Schaden durch Rammen angewandt wird so wird dem gegnerischen Krieger zuerst der Schaden verursacht und dann geschaut welche Spezialfähigkeiten nun noch Effekte auslösen können.

Wenn ein Krieger mit Rammen in Basenkontakt zu einer Kavallerie-Einheit zieht bekommen sowohl Reittier als auch Reiter einen Klick Schaden durch Rammen.

Raserei:

Die Spezialfähigkeit Raserei muss lauten:

RASEREI Dieser Krieger kann nicht Teil einer Formation sein. Wenn dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke hat, musst du während deines Spielzuges diesem Krieger eine Aktion geben, bevor du Kriegern ohne Raserei eine Aktion gibst, auch wenn dies zur Überanstrengung führt. Hast du mehr Krieger mit Raserei als dir Aktionen zur Verfügung stehen, kannst du auswählen, welche der Krieger mit Raserei eine Aktion bekommen. Ein Krieger mit Raserei kann weder gefangen nehmen noch gefangen genommen werden. Bekommt dieser Krieger Raserei wenn er ein Wächter ist, so wird sein Gefangener ausgeschaltet.

Wenn eine Figur mit Raserei sich innerhalb von 6 Zoll zum Sprecher von Schutz des Lichtes befindet und dies die einzige Figur mit Raserei ist so können auch anderen Figuren Aktionen gegeben werden. Raserei setzt nur dann ein wenn der Figur mit Raserei legal Aktionen gegeben werden können.

Untergetaucht:

Die Spezialfähigkeit Untergetaucht ist nicht optional.

Feuer/Blitz:

Die Spezialfähigkeit Feuer/Blitz ist optional.

Schockwelle:

Da Schockwelle eine Spezialaktion ist kann sie auch dann eingesetzt werden wenn sich der Krieger mit einer feindlichen Figur in Basenkontakt befindet.

Wenn Schockwelle nur einen Krieger betrifft so wird kein Überanstrengungsschaden verursacht.

Ein durch einen Angriff mit Schockwelle erzielter kritischer Treffer zählt nicht als Überanstrengungsschaden.

Schockwelle betrifft nicht den Krieger der sie einsetzt.

Donnerschlag:

Der Schaden der durch einen Angriff mit Donnerschlag verursacht wird berechnet sich erst nachdem der letzte Angriffswurf mit Donnerschlag durchgeführt wurde. Wenn z.B. eine Figur mit einem Schadenswert von 3 nach dem erfolgreichen ersten Angriff mit Donnerschlag noch zwei weitere Male erfolgreich angreift so verursacht sie 5 Schaden da für jeden weiteren erfolgreichen Angriff der Schadenswert um +1 modifiziert wird.

Wenn ein Relikt, eine Spezialfähigkeit oder ein Zauberspruch einen erfolgreichen Nahkampfangriff voraussetzt so zählt hierbei nur der letzte Angriff mit Donnerschlag. Selbst wenn vorherige Angriffe bei diesem Einsatz von Donnerschlag gelungen sind, der letzte Angriff aber misslungen so zählt der Angriff für diese Effekte als misslungen.

Gift:

Sollte man zu Beginn seiner Befehlsphase vergessen haben den Giftschaden anzuwenden und die nächst Phase schon begonnen haben, so kann man den Schaden nicht nachholen.

Überraschungsangriff:

Die Verdopplung des Angriffswertes durch Überraschungsangriff ist ein Ersatzwert, kein Modifikator.

Das Talent Vorstürmen und die Spezialfähigkeit Überraschungsangriff können nicht zusammen eingesetzt werden da Vorstürmen verlangt das einem Krieger eine Aktion gegeben wird wenn er sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur befindet und Überraschungsangriff verlangt das einem Krieger eine Aktion gegeben wird während er sich in Basenkontakt mit dem toten Winkel einer feindlichen Figur befindet.

Rundumschlag:

Die Spezialfähigkeit Rundumschlag muss lauten:

RUNDUMSCHLAG (optional) Dieser Krieger kann keine Figuren gefangen nehmen. Führt dieser Krieger einen Nahkampfangriff durch, ist jede feindliche Figur, die sich mit seinem Blickwinkel in Basenkontakt befindet, ein Ziel. Führe einen Angriffswurf durch und vergleiche das Ergebnis mit den Verteidigungswerten aller Ziele. Dieser Krieger verursacht allen Figuren Schaden entsprechend seines Schadenswertes gegen die dieser Angriff erfolgreich ist.

Ein Krieger mit Rundumschlag und Vampirismus bekommt einen Klick pro Figur geheilt die erfolgreich getroffen wurde.

Gegenangriff:

Die Spezialfähigkeit Gegenangriff muss lauten:

GEGENANGRIFF (optional) Ist dieser Krieger das Ziel eines misslungenen Nahkampfangriffes einer feindlichen Zielfigur die sich in seinem Blickwinkel befindet, kann er sofort einen Nahkampfangriff gegen dieses Ziel ausführen. Dieser Krieger kann eine einzelne Spezialfähigkeit benutzen die eine Nahkampfaktion voraussetzt (außer Sturmangriff) bekommt aber keine Aktionsmarke, wenn er den Gegenangriff benutzt.

Bei einem Gegenangriff kann es auch zu kritischen Treffern und Patzern kommen.

Überwachung:

Ein Krieger mit einer Überwachungsmarke kann einen Fernkampfangriff ausführen wenn sich ein feindlicher Krieger mit ihm in Basenkontakt befindet.

Sturmfeuer:

Wenn bei einem Angriff mit Sturmfeuer ein kritische Treffer gewürfelt wird, bekommen alle betroffenen Krieger einen zusätzlichen Schadensclick verursacht.

Ausweichen:

Ein Krieger mit Ausweichen der durch einen kritischen Treffer getroffen wurde kann diesem trotzdem versuchen auszuweichen.

Ein Krieger der mit der Spezialfähigkeit Donnerschlag angegriffen wurde kann versuchen jedem einzelnen Angriff auszuweichen. Ausweichen setzt ein sobald der Krieger von einem Angriff betroffen wurde, noch bevor ermittelt wird ob der Angriffswurf erfolgreich war oder nicht.

Schrecken:

Die Spezialfähigkeit Schrecken muss lauten:

SCHRECKEN (optional) Bewegt ein feindlicher Spieler eine **nicht-Held** Figur so, dass sie in Basenkontakt mit diesem Krieger kommt, muss dieser Spieler einen Würfel werfen. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 kann die Figur sich in diesem Spielzug nicht in Basenkontakt mit diesem Krieger bewegen. Krieger mit Schrecken werden von anderen Figuren mit Schrecken nicht betroffen.

Wenn ein Krieger auf einen gegnerischen Krieger mit der Spezialfähigkeit Schrecken vorstürmen will, aber der Würfelwurf nicht gelingt so wurde eine illegale Aktion ausgeführt die zurück genommen wird und auch nicht als verbraucht zählt. Der Spieler kann nun eine andere Aktion stattdessen ausführen.

Wenn eine Kavallerie-Einheit von der kein Teil die Spezialfähigkeit Schrecken hat sich an eine Figur bewegen will die Schrecken hat so muss zwei mal für Schrecken gewürfelt werden. Eine Kavallerie-Einheit besteht aus zwei getrennten Figuren.

Fluch:

Die Spezialfähigkeit Fluch muss lauten:

FLUCH Wird dieser Krieger von einer Aktion einer Figur mit der Zauberstab Angriffsart betroffen, so verursache diesem Krieger 1 Schadensclick, nachdem die Aktion abgewickelt wurde.

Ein Krieger zählt als von einer Figur mit der Angriffsart Zauberstab als betroffen wenn er durch die Aktion bewegt wird, Schaden bekommt oder geheilt wird, Aktionsmarken bekommt oder verliert oder das Ziel eines Zauberspruches ist. Ihm wird dann ein Klick Schaden durch die Spezialfähigkeit Fluch verursacht. Aktionen die einem verfluchten Krieger mit der Angriffsart Zauberstab gegeben werden verursachen diesem Krieger selbst keinen Schaden.

Durchschlagskraft:

Durchschlagskraft ignoriert auch Ausweichen eines Zieles.

Magische Verstärkung:

Die Spezialfähigkeit Magische Verstärkung muss lauten:

MAGISCHE VERSTÄRKUNG (optional) Jede freundliche Figur die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet wenn sie einen Fernkampfangriff ausführt, bekommt +1 auf ihren Fernkampfschaden für diesen Angriff. Magische Verstärkung kann nicht benutzt werden um Heilung zu verstärken.

Demoralisiert:

Die Spezialfähigkeit Demoralisiert muss lauten:

DEMORALISIERT Diesem Krieger können nur Bewegungs- und Spezialaktionen gegeben werden. Er kann sich nicht in Basenkontakt mit einer feindlichen Figur bewegen und kein Missionsziel kontrollieren. Der Lösungsversuch feindlicher Figuren von diesem Krieger misslingt nur bei einer 1.

Anführer:

Die Spezialfähigkeit Anführer muss lauten:

ANFÜHRER Dieser Krieger kann nicht gefangen genommen werden. Wirf zu Beginn deiner Befehlsphase einen Würfel: Bei einer 6 wird eine Aktion zu deiner Gesamtaktionszahl für diesen Spielzug addiert. Zusätzlich wird während deiner Befehlsphase jeder **freundlichen** Figur mit der Spezialfähigkeit Demoralisiert, die sich in Basenkontakt mit diesem Krieger befindet, 2 Schadensclicks geheilt.

Sollte man zu Beginn seiner Befehlsphase vergessen haben für Anführer zu würfeln und die nächste Phase schon begonnen haben, so kann man den Wurf nicht nachholen.

Magische Verwirrung:

Die Spezialfähigkeit Magische Verwirrung ist optional.

Man kann optionale Spezialfähigkeiten eines Ziels eines Angriffes mit Magischer Verwirrung ausschalten (Punkt 5. auf Seite 14) bevor der Angriff stattfindet. Sollte der Angriff abgewickelt sein ist dies aber nicht mehr möglich.

Befehlshaber:

Um Befehlshaber benutzen zu können muss sich die freundliche Figur innerhalb des Sichtwinkels des Kriegers mit Befehlshaber befinden.

Zähigkeit:

Die Spezialfähigkeit Zähigkeit ist optional.

5. Unterfraktionsfähigkeiten

Atlantisches Imperium / Imperiale Legion:

Der Text muss lauten:

Zusammenrufen: Ist dieser Krieger zu Beginn Deiner Befehlsphase demoralisiert, heile ihm 2 Schaden. Hat dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase einen Gefangenen, kann er ihn ausschalten, ohne dass ihm eine Nahkampfaktion gegeben werden muss. Der Angriff gelingt automatisch.

Atlantisches Imperium / Golemkernel:

Die speziellen Regeln von Feldreparatur das man Reparaturmarker ignorieren kann kommt nur zum Einsatz wenn die Heilung mittels Feldreparatur geschieht. Wenn ein Krieger der Golemkernel Unterfraktion über die Spezialfähigkeit Tüftler verfügt, so kann er bei ihrem Einsatz nicht die Reparaturmarker ignorieren.

Schwarzpulver Revolutionäre / Blutige Dornen:

Der Text muss lauten:

Scharfschütze: Dieser Krieger kann seine Ausrichtung während deines Zuges beliebig ändern, ohne dass ihm dafür eine Aktion gegeben werden muss. Macht dieser Krieger einen Fernkampfangriff, wird der Verteidigungswert **aller Zielfiguren** für diesen Angriff um 2 verringert.

Schwarzpulver Revolutionäre / Nordländer:

Der Text muss lauten:

Aufklärung: Wenn mindestens die Hälfte der Gesamtpunktzahl deiner Armee aus Nordländer-Figuren besteht, kannst du beim Aufbau des Schlachtfeldes anstatt einer **Geländedomäne** zwei **Geländedomänen** zeigen. Haben alle Spieler ihre Karten gezeigt, wählst du eine deiner **Domänen** aus, um sie zu benutzen, die andere wird aus dem Spiel entfernt.

Dunkle Kreuzritter / Sprecher der Toten:

Der Text muss lauten:

Zurückholen (optional): Wenn dieser Krieger zu Beginn deiner Befehlsphase nicht demoralisiert ist, kannst du ihm **in dieser Befehlsphase** eine Spezialaktion geben. Reanimiere eine beliebige ausgeschaltete Figur (ausgenommen Großfiguren und Titanen). Drehe ihre Kampfscheibe auf die Startmarkierung und platziere sie innerhalb von 10 Zoll zu diesem Krieger auf Bodenniveau. Die reanimierte Figur zählt als freundlich gegenüber deiner Armee, solange sie sich auf dem Schlachtfeld befindet. Zu Beginn deiner Endphase wird sie aus dem Spiel entfernt.

Wenn eine Figur die mit Zurückholen zurück ins Spiel gebracht wurde im selben Spielzug ausgeschaltet wird, so wird sie trotzdem am Ende des Spielzuges aus dem Spiel entfernt.

Elfen Lords / Freie Armeen:

Der Text muss lauten:

Gewaltmarsch: Jede **Freie Armeen Figur** in einer Bewegungsformation mit diesem Krieger kann den Bewegungswert dieses Kriegers anstatt seines eigenen benutzen.

Elementare Freifesten / Wylden Herrscher:

Wenn ein Krieger der Wylden Herrscher eine andere Figur der Wylden Herrscher im Fernkampf angreift so bekommt das Ziel durch Naturverbundenheit keine +1 auf den Verteidigungswert da alles verbergende oder schwierige Gelände wie freies Gelände behandelt wird.

Dunkle Kreuzritter / Blutkultisten:

Ersetze den Text mit:

ENERGIERAUB (optional) Befindet sich eine freundlicher Figur zu Beginn deiner Befehlsphase in Basiskontakt mit diesem Krieger, so verursache dieser Figur einmalig 1 Überanstrengungsschaden und entferne eine Aktionsmarke von diesem Krieger.

Ork Khans / Chaos-Schamanen:

Wenn man sich für den Einsatz von Magestone Trance entscheidet muss man so lange würfeln bis das Ergebnis über dem unmodifizierten Angriffswert (ohne Bonus) liegt oder gleich ist. Für jedes Ergebnis unter dem unmodifizierten Angriffswert (ohne Bonus) bekommt der Krieger einen Klick Überanstrengungsschaden.

Solonavi / Orakel von Rokos:

Ein Orakel von Rokos Krieger kann die Spezialfähigkeit Bombardierung einer anderen Figur „kopieren“ benutzt aber zum Abwickeln des Angriffes seine eigenen Bombardierungsmarken. Sollte er selbst keine Bombardierungsmarken haben so kann der Angriff nicht abgewickelt werden.

Ein Krieger kann nicht seine eigenen Spezialfähigkeiten mit der Gedankenraub Unterfraktionsfähigkeit kopieren.

Apokalypse / Lakaien der Apokalypse:

Ersetze den optionalen Text von Verwirrung mit:

(optional) Bekommt er eine Nah- oder Fernkampfaktion, so darf dieser Krieger den unmodifizierten Angriffswert einer beliebigen Lakaien der Apokalypse Figur auf dem Schlachtfeld anstelle seines eigenen verwenden.

Der Angriffsbonus einer Figur kann nur eingesetzt werden wenn diese Figur angreift. Mit Verwirrung kann man somit nicht den Angriffsbonus eines anderen Kriegers der Lakaien der Apokalypse übernehmen, aber sehr wohl seinen eigenen zusätzlich zum übernommenen Angriffswert benutzen.

Shyft / Dunkelmarsch:

Ersetze den optionalen Text von Verstärkung mit:

(optional) Hat dieser Krieger keine oder eine Aktionsmarke, so nutzt jede **freundliche Figur**, die ein Fraktionssymbol mit diesem Krieger gemeinsam hat und einen Angriff durchführt, den unmodifizierten Angriffswert (ohne dessen Angriffsbonus) dieses Kriegers anstelle ihres eigenen. **Die freundliche Figur** bekommt 1 Überanstrengungsschaden, nachdem der Angriff abgewickelt wurde.