

ERRATA

REGELN

Seite 51 – Tabelle:

Ersetzt „Große Infanterie 50x50mm“ durch „Große Kavallerie 50x50mm“ und „Große Infanterie 50x100mm“ durch „Große Kavallerie 50x100mm“

Seite 53 – Abstand halten!:

Ergänzt: Um Verwirrung zu vermeiden, dürfen sich eure Einheiten nie in Basekontakt mit befreundeten Einheiten befinden.

Seite 59 – Einheiten durchdringen:

Ersetzt in der Überschrift und der Unterüberschrift „durchbohren“ durch „durchdringen“.

Seite 61 – Gegenangriffe:

Nach dem zweiten Absatz bitte folgenden Abschnitt einfügen:

Anstatt eine normale Angriffsbewegung durchzuführen, richtet sich die Einheit schlicht auf der Stelle auf das Ziel aus und bewegt sich dann vorwärts in Kontakt mit der Front des Ziels. Die Einheit kann dabei keine befreundeten oder feindlichen

Einheiten durchqueren, sie darf sich aber durch sie hindurch neu ausrichten, sofern sie ihre Bewegung nicht in Kontakt mit ihnen beendet. Sobald sie in Kontakt mit dem Ziel ist, wird die Einheit wie üblich an ihm ausgerichtet.

Seite 92 – Beutemarker kontrollieren:

Wenn eine Eurer Einheiten ihre Bewegung (keine Vorhutbewegung) auf einem Beutemarker beendet, kann sie ihn aufheben.

Seite 94 – Spiele mit Zeitlimit:

Folgende Angaben ersetzen die im Buch:

Absatz „Schachuhren“:

Für ein Spiel mit 2.000 Punkten empfehlen wir 6 Spielzüge und 45 Minuten pro Spieler, aber es liegt bei Euch die individuell passende Geschwindigkeit zu finden.

Absatz „Andere Zeitmesser“:

Wir empfehlen für je 500 Punkte in eurer Armee 2 Minuten (also rund 8 Minuten in einem Spiel mit 2.000 Punkten).

ARMEELISTEN

Seite 110 – Samacris, die Phönixmutter:

Ersetzt *Lightning Bolt* (5) durch *Blitzschlag* (5)

Seite 120 – Kanone, Orgelkanone, und Flammenspucker:

Kriegsschmied-Sonderregeln:

Die Sonderregeln gelten nur für befreundete Kriegsschmiede.

Seite 145 – Zauberer:

Die Kosten für den Pegasus betragen 25 Punkte.

Seite 169 – Gargoyles:

Die Einheit besitzt zusätzlich die Sonderregel *Boshaft*.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Seite 85 – Magische Artefakte:

Folgende Texte ersetzen die Regeln im Buch:

Kevinars

fliegender Hammer 5 Punkte

Die Einheit verfügt über eine Fernkampfattacke, für die unabhängig von ihrer Attackenzahl ein einzelner Würfel geworfen wird. Diese Attacke hat eine Reichweite von 12 Zoll und trifft unabhängig von allen Modifikatoren immer bei einem Ergebnis von 4+. Erzielte Treffer haben die Sonderregel *Durchbohren* (2).

Kriegsbogen der Kaba 5 Punkte

Die Einheit verfügt über eine Fernkampfattacke, für die unabhängig vom Attackenwert der Einheit ein einzelner Würfel geworfen wird. Diese Attacke hat eine Reichweite von 24 Zoll, und beim Trefferwurf nutzt die Einheit einen Basis-Fernkampfwert von 4+, unabhängig von ihrem normalen Fernkampfwert. Der Trefferwurf wird normal von Modifikatoren beeinflusst und eventuelle Treffer haben die Sonderregel *Durchbohren* (1).

Durchbohrender Pfeil 10 Punkte

Immer, wenn diese Einheit Schadenswürfe für eine normale Fernkampfattacke durchführt, darf sie einen Würfel, der nicht verwundet hat, neu werfen.

Myrddin's Amulett des Feuerherzens 10 Punkte

Einmal im Spiel kann die Einheit nach einem Zauber oder einer Fernkampfattacke sofort einen ihrer anderen Zauber oder eine andere Fernkampfattacke (nicht dieselbe!) gegen dasselbe oder ein anderes Ziel durchführen.

Flinke Silberklinge 10 Punkte

Wenn sie Individuen im Nahkampf attackiert, erhält die Einheit einen Bonus von +1 auf ihre Trefferwürfe.

Klinge des Bestienschlächters 20 Punkte

Dieses Artefakt kann nur von Helden genutzt werden. Der Held erhält *Zerschmetternde Kraft* (2) wenn er große Infanterie, große Kavallerie, Monster oder Helden ohne die Sonderregel *Individuum* attackiert. Falls der Held bereits *Zerschmetternde Kraft* besitzt, steigt der Wert der Fähigkeit gegen diese Einheiten um 2.

Onyxring des dunklen Lords 20 Punkte

Dieses Artefakt kann nur von Helden mit der Sonderregel *Regeneration* genutzt werden. Der Regenerationswert des Helden steigt um 1, aus *Regeneration* (5+) wird also beispielsweise *Regeneration* (4+).

Choral der Herzsucher 30 Punkte

Die Fernkampfattacken und Zaubersprüche der Einheit erhalten die Sonderregel *Durchbohren* (1). Falls sie bereits die Sonderregel *Durchbohren* haben, steigt der Wert um +1.

