

Changelog LRB v1.06

Änderungen sind in rot hervorgehoben

Allgemein

- Layout überarbeitet
- Formulierungen, Tipp- und Rechtschreibfehler, etc. wurden behoben

Grundregeln

- Schablonen
 - Modelle, deren Base sich zumindest teilweise unter der Schablone befindet, werden bei **einem Trefferwurf von 4+ getroffen**. Soweit nicht anders angegeben, werden hierbei Trefferwurfmodifikatoren für Fernkampfangriffe ignoriert. Jedoch kommen die folgenden Modifikatoren zum Tragen:
 - +1** falls das Modell ein Großes Ziel oder vom Einheiten-typ Schwarm (Typ: Schw) ist.
 - 1** falls das Modell Teil einer Einheit ist, die als Plänkler oder Leichte Infanterie zählt.
- Einheiten
 - **Gebrochene Einheiten**
Ferner werden gebrochene Einheiten ignoriert, wenn ermittelt wird, ob eine Einheit marschieren kann.
- Bewegung
 - **MARSCHIEREN & MARSCHIEREN BEHINDERN**
Einheiten dürfen nicht marschieren, wenn sich zu Beginn ihrer Bewegung **zumindest eine (nicht gebrochene) gegnerische Einheit** mit einer ES ≥ 5 innerhalb von 8" befindet. Dies wird Marschieren behindern genannt.
- Sonderregeln
 - **„Leibwache“** hinzugefügt
- Ausrüstung
 - **Kanone**
Ist der Zielpunkt innerhalb der maximalen (und minimalen) Reichweite der Kanone **sowie mehr als 4" von der Zieleinheit entfernt**, wird ein Artilleriewürfel geworfen. Andernfalls verfehlt der Schuss automatisch. Es wird aber trotzdem ein Artilleriewürfel geworfen, um zu ermitteln, ob eine Fehlfunktion auftritt.
Für Treffer von Kanonenkugeln darf der Wurf für „Multiple Lebenspunktverluste“ jedes Treffers wiederholt werden.

Appendix B

- Optionale Regeln für SCHWERE KAVALLERIE hinzugefügt

Armeeweite Änderungen

- **AST:** Restriktionen entfernt, d.h. alle AST können bis zu Xp magische Gegenstände (inkl. Banner) oder ein beliebiges Banner erhalten.
- Sonderregeln:
 - „Leibwache“ in Grundregeln verschoben
- Sprüche
 - **Magie Erden (8+):** In der nächsten (gegnerischen) Magiephase erleiden Spruchwirker beim Wirken von BM Sprüchen -2 auf den Zauberwurf. Dieser Effekt kumuliert bis max. -6.
 - Lehre des Feuers
 - **PM Schmiedefeuer** durch **PM Segen von Aqshy** ersetzt:
PM Segen von Aqshy (5+): Unterstützung. Reichweite 18". Ist das Ziel des Spruchs eine Kriegsmaschine (Typ: KM), so erhält diese für Fernkampfangriffe die Sonderregel „Verheerend“ bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Verheerend: Einheiten, die durch diese Attacke einen oder mehrere Lebenspunktverluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Araby

- **T Falkenamulett:** Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.

Bretonia

- **T Die Gunst der Maid:** +40p (Kommandanten) / +30p (Helden)

Echsenmenschen

- **E Der Federumhang:** Der Träger kann Fliegen, darf jedoch nicht als Kundschafter aufgestellt werden. Nur für Modelle zu Fuß.

Gruftkönige

- **Begraben unter dem Sand:** Diese Einheit darf das Spiel in Reserve beginnen. In diesem Fall wird nach dem Aufstellen und vor dem ersten Spielzug ein (einheitenspezifischer) Marker (mit 25mm Durchmesser) für die Einheit irgendwo auf dem Spielfeld platziert. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer **4+** erscheint die Einheit in der „Restliche Bewegungen“ Phase. Falls die Einheit nicht erscheint, addiere +1 auf diesen Wurf **für jeden Spielzug nach dem Zweiten**. Bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

[...]

Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer gegnerischen Einheit liegt, wird die begrabene Einheit in BTB und damit im Nahkampf mit der gegnerischen Einheit positioniert, zählt aber nicht als Angreifer, d.h. es wird in Initiativreihenfolge attackiert. Die gegnerische Einheit kann keine Angriffsreaktion **ansagen** und muss den Angriff annehmen. **Die begrabene Einheit wird auf der Seite der gegnerischen Einheit positioniert, auf der die meisten Modelle der begrabenen Einheit legal aufgestellt werden können. Gibt es mehrere solche Seiten, wird die begrabene Einheit auf der Seite positioniert, die dem Marker am nächsten ist. Bestimme die Seite zufällig, falls mehrere solcher Seiten gleichweit vom Marker entfernt sind. Die begrabene Einheit wird so nah wie möglich zum Marker in einer Formation positioniert, die auf die gegnerische Einheit ausgerichtet ist und die Anzahl der attackierenden Modelle maximiert.** Ist nicht genügend Platz, um alle Modelle der begrabenen Einheit legal aufzustellen, zählt jedes Modell als Verlust, das nicht aufgestellt werden kann.

- Gruftkönig
 - Option für Khemrische Kriegssphinx hinzugefügt

Imperium

- Höllensturmraketenlafette
 - **Höllenturmraketenlafette:** Katapult, Reichweite 12"-60", 5" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Zeigt der Artilleriewürfel eine ‚2‘ oder ‚4‘, wird der Artilleriewürfel wiederholt. Fehlfunktion: Wirf einen W6: 1-2: zerstört, 3-4: schießt in diesem und nächstem Spielzug nicht, 5-6: schießt in diesem Spielzug nicht.
 - Besatzung BF4
- **T Jadeamulett:** Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.

Orks & Goblins

- Nachtgoblin Waaaghboss
 - Option für Speer hinzugefügt
- Nachtgoblin Gargboss
 - Option für Speer hinzugefügt

Skaven

- **Tunnelteam:** Das Tunnelteam darf das Spiel in Reserve beginnen. In diesem Fall wird nach dem Aufstellen und vor dem ersten Spielzug ein (einheitenspezifischer) Marker (mit 25mm Durchmesser) für die Einheit irgendwo auf dem Spielfeld platziert. Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielzugs ein W6 geworfen, bei einer 5+ erscheint die Einheit in der „Restliche Bewegungen“ Phase. Falls die Einheit nicht erscheint, addiere +1 auf diesen Wurf **für jeden Spielzug nach dem Zweiten**. Bei einer natürlichen ‚1‘ gilt der Wurf immer als misslungen.

[...]

Wenn der Marker zumindest teilweise unter einer gegnerischen Einheit liegt, wird das Tunnelteam (inkl. Warpbohrer) in BTB und damit im Nahkampf mit der gegnerischen Einheit positioniert, zählt aber nicht als Angreifer, d.h. es wird in Initiativreihenfolge attackiert. Die gegnerische Einheit kann keine Angriffsreaktion **ansagen** und muss den Angriff annehmen. **Das Tunnelteam wird auf der Seite der gegnerischen Einheit positioniert, auf der die meisten Modelle des Tunnelteams legal aufgestellt werden können. Gibt es mehrere solche Seiten, wird das Tunnelteam auf der Seite positioniert, die dem Marker am nächsten ist. Bestimme die Seite zufällig, falls mehrere solcher Seiten gleichweit vom Marker entfernt sind. Das Tunnelteam wird so nah wie möglich zum Marker in einer Formation positioniert, die auf die gegnerische Einheit ausgerichtet ist und die Anzahl der attackierenden Modelle maximiert. Ist nicht genügend Platz, um alle Modelle des Tunnelteams legal aufzustellen, zählt jedes Modell als Verlust, das nicht aufgestellt werden kann.**

- T Krone der Gehörnten Ratte
 - Punktekosten auf **+60p** (Kommandanten) / **+40p** (Helden) erhöht

Söldner

- **T Jons Citrintalisman:** **Wenn der Träger das erste Mal im Spiel einen oder mehrere Lebenspunkte verliert (nach Schutzwürfen), reduziere die Anzahl der erlittenen Lebenspunkte um 1 (bis zu einem Minimum von 0). Der so verhinderte Lebenspunktverlust zählt nicht zum Kampfergebnis.**

Waldelfen

- **T Frostsplitter:** **Attacken gegen den Träger und sein Reittier erleiden im Nahkampf -1 auf den Trefferwurf. Ein Reittier mit der Sonderregel „Großes Ziel“ profitiert nicht von diesem Effekt und wird wie gewöhnlich getroffen. Ferner erhalten Einheiten mit der Sonderregel „Waldgeist“, die ihren Spielzug innerhalb vom 6“ vom Träger beginnen, die Sonderregel „Blödheit“ bis zu Beginn ihres nächsten Spielzugs.**
- **T Kristallweiherjuwel:** **Der Träger und sein Reittier erhalten einen Rettungswurf (3+). Ein Reittier mit der Sonderregel „Großes Ziel“ profitiert nicht von diesem Effekt. Der Gegenstand wird zerstört, sobald sein Rettungswurf das erste Mal misslingt.**
- Hochgeborener: A Eichenrüstung **+65p**
- Herr der Wilden Jagd: A Eichenrüstung **+60p**
- Armeestandarte: A Eichenrüstung **+45p**
- Adliger: A Eichenrüstung **+45p**
- Adliger der Wilden Jagd: A Eichenrüstung **+40p**

Zwerge

- **Rune der Bruderschaft:** Der Träger erhält +1B und darf mit einer Einheit Grenzläufer oder Bergwerker entsprechend deren Sonderregeln aufgestellt werden.
- **Schicksalsrune:** +40p (Kommandanten) / +30p (Helden)
- Talismanrune hinzugefügt
 - **Rune des Verhängnisses:** Der Träger kann in jeder Magiephase eine zusätzliche Spruchrune des Runenamboss nutzen. Jedoch kann jede Spruchrune pro Magiephase nur einmal genutzt werden. (Nur für Runenmeister mit Runenamboss) (K) 50p
- **Runenmeister:** Punktekosten für Runenamboss auf +100p gesenkt
- **Zwergenkanone:**
 - Option für Genauigkeitsrune entfernt
 - Option für Laderune +15p hinzugefügt