

Changelog LRB v1.08

Änderungen sind in rot hervorgehoben

Allgemein

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

Grundregeln

- Sonderregeln
 - **Entfernt:** Klapprig
 - **Hinzugefügt:** **Durchbohren (X):** +X S im Angriff. (Aus armeespezifischen Sonderregeln entfernt)
- Ausrüstung
 - **RÜSTUNG:** Unterpunkt "Rüstungstabelle" entfernt.

Appendix B

- Optionale Regeln für Dampfpanzervarianten und alternative Zauberpatzertabelle hinzugefügt

Armeeweite Änderungen

- **Magie**
 - **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 **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.
 - **BM Brennender Schädel (8+):** Wähle einen Punkt im Sichtbereich des Spruchwirkers, dann ziehe eine gerade 18" lange Linie vom Spruchwinker zu diesem Punkt. Der Schädel fliegt entlang dieser Linie, bis er deren Ende erreicht oder auf Sichtlinien blockierendes unpassierbares Gelände trifft. Alle Modelle unter dieser Linie erleiden einen S4 Treffer (wobei betroffene Modelle wie bei einer Kanonenkugel ermittelt werden). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Der Spruch kann nicht verwendet werden, wenn der Spruchwinker oder seine Einheit im Nahkampf sind.

- **Imperialer Oger:**

Zusätzlich darf die Einheit eine der folgenden Waffenooptionen erhalten:

Zusätzliche Handwaffen +20p

Zweihandwaffen +40p

Hellebarden +30p

Arabia

- **A Al Jizads Rüstung:** Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke im Nahkampf bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.

Bestien des Chaos

- **Schild der Vergeltung:** Schild, für jeden erfolgreichen Rüstungswurf aufgrund eines Nahkampfangriffs erleidet der Angreifer einen S4 Treffer.
- **Hinterhalt:** Wird die Armee von einem General aus der Bestien des Chaos Liste angeführt, dürfen ~~bis zur Hälfte (aufgerundet) der~~ Einheiten mit der Hinterhalt-Sonderregel das Spiel in Reserve beginnen
- **Kampflust:** In der 'Beginn des Zuges' Phase wirf einen W6. Bei einer 6 erhält die Einheit Raserei (auch wenn sie diese vormals verloren hat) bis zum Beginn des nächsten Spielzugs dieser Einheit oder bis sie einen Nahkampf verliert.
- Ungor-Kundschafter: Verlieren die Sonderregel 'Hinterhalt'
- Grinderlak: Erhält die Sonderregel 'Regeneration (5+)'

Punkteanpassungen:

Gor: Mal des Khorne +30p statt +35p

Gor-Plünderer: 80p+ Nx10p, N = Anzahl aller Einheiten mit der Sonderregel Hinterhalt in der Armee statt 90p

Ungor-Plünderer: 50p+Nx10p N = Anzahl aller Einheiten mit der Sonderregel Hinterhalt in der Armee statt 60p

Centigor: 100p statt 110p

Zygor: 200p + Nx25p, statt 250p + Nx25p

Bretonia

- **W Kernholzlanze:** Lanze, wiederhole verpatzte **Verwundungswürfe**

Chaoszwerge

- **Raketenwerfer:** Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.
- **Magmakanone:** Flammenwerfer, 12" Reichweite, S5, AP (1), Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.
- **Goblin Gesindel:** dürfen ihre Schilde kostenlos gegen **Kurzbögen** tauschen

Punkteanpassungen:

Magmakanone: 100p+ Nx30p statt 110p+Nx30p

Dämonen des Chaos

- **Erhabener Flammendämon:** Das Modell zählt als mit folgender Fernkampf-Waffe ausgerüstet: Flammenwerfer, Reichweite 0", S4, AP (1). Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: Die Waffe schießt diesen Spielzug nicht.
- **Höllengeflammenwerfer:** Flammenwerfer, Reichweite 12", S4, AP (1). Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Fehlfunktion: die Waffe schießt diesen Spielzug nicht und das Modell erleidet einen Lebenspunktverlust, der Schutzwürfe ignoriert.

Punkteanpassungen:

- **Erhabener Flammendämon des Tzeentch:** 60p + Nx20p statt 65p + Nx20p
- **Brennender Streitwagen des Tzeentch:** 155p + Nx20p statt 160p + Nx20p
- **Seelenzermalmer Optionen:** **Höllengeflammenwerfer +55p** statt +60p

Dunkelelfen

- **Hydrabanner:** In jeder ersten Nahkampfphase erhalten alle Dunkelelfen **in der Einheit mit diesem Banner +1A**.
- **Schwarzes Grauen (13+):** Direktschaden, Reichweite 18", 5" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Echsenmenschen

- **S Gewitterstab:** PM 2/5+, Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht 2W6 S3 Treffer, AP (1). Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung.
- **Riss der Realitäten (13+):** Direktschaden, Reichweite 18", 5" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Punkteanpassungen:

- **Optionen Hornackenveteran:**
Kampfechse +40p statt +35p
Carnosaurier +190p statt +200p
- **Optionen Hornacken/Armeestandarte:**
Kampfechse +30p statt +25p

Gruftkönige

Begraben unter dem Sand:

Diese Einheit darf das Spiel in Reserve beginnen. In diesem Fall wird nach dem Aufstellen **und bevor bestimmt wird, wer den ersten Spielzug erhält**, ein einheitenspezifischer) Marker (mit 25mm Durchmesser) für die Einheit irgendwo auf dem Spielfeld platziert

- **Schädelkatapult:** Katapult, Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3), magische Attacken. Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.
- **Skelett Streitwagen:** Klassifizierung als "**KERN**" statt "ELITE"

Punkteanpassungen:

- **Nekrotekt:** **55p** statt 75p
- **Skelett Streitwagen:** **Champion +10p** statt +20p
- **Anrufung der rachsüchtigen Toten um 10p verbilligt (65p** statt 75p beim Hohepriester des Todes, **50p** statt 60p beim Priester des Todes)

Hochelfen

- **Flammen des Phönix (13+):** Direktschaden, Reichweite 18", 5" Schablone, S5, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

Imperium

- **A Guldene Rüstung:** Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke **im Nahkampf** bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.
- **Dampfpanzer:** Im Nahkampf hat der Dampfpanzer eine Anzahl an Attacken, die einem **W3** + der Anzahl der zuletzt generierten DP entspricht. Würfel zu Beginn jeder Nahkampfphase erneut.
- **Neue Einheit: Hexenjäger**

Punkteanpassungen:

- **Schützenreiter:** 120p+Nx10p statt 110p+Nx10p
- **Höllengefeuersalvenkanone:** 90p+ Nx25p statt 100p+Nx25p
- **Höllengesturm-Raketenlafette:** 90p+ Nx25p statt 100p+Nx25p

Kislev

- **A Tzarenharnisch:** Schwere Rüstung, der Angreifer muss einen Stärketest für jede Attacke **im Nahkampf** bestehen oder die Attacke schlägt automatisch fehl.
-

Krieger des Chaos

- **Schild der Vergeltung:** Schild, für jeden erfolgreichen Rüstungswurf **aufgrund eines Nahkampfangriffs** erleidet der Angreifer einen S4 Treffer.
- **E Stab der Fäulnis:** PM 2/5+, Direktschaden, Reichweite 18", 3" Schablone, S3, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung. (nur für Nurgle).

Ogerkönigreiche

Knochensplitter (8+): Magisches Geschoss, Reichweite 18", verursacht 2W6 S2 Treffer, die Rüstungswürfe ignorieren.

Orks & Goblins

Punkteanpassungen:

- **Wildorks & Wildork-Moschas:** Option Große Spieße **+5p** statt +10p

Skaven

- **Seuchenklauenkatapult:** Katapult, Reichweite 12"-48", 5" Schablone, S2(2), ignoriert Rüstungswürfe. Eine Einheit, die durch die Waffe einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.
- **Warpflammenwerfer:** Flammenwerfer, Reichweite 0", S4, AP (1). Eine Einheit, die durch die Waffe einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.

- **S Warpspruchrolle:** PM 2/5+, Direktschaden, Reichweite 18", 3" Schablone, S3, ignoriert Rüstung. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen. Einmalige Anwendung.
- **Versengen (10+):** Direktschaden, Reichweite 24", 3" Schablone, S4. Benenne einen Zielpunkt über der Zieleinheit. Ist der Zielpunkt außer Reichweite, hat der Spruch keinen Effekt. Ist der Zielpunkt in Reichweite, platziere den Mittelpunkt der Schablone auf dem Zielpunkt und handle die Schablone ab. Eine Einheit, die hierdurch einen oder mehrere **Verluste** erleidet, muss einen Paniktest ablegen.
- **Riesenratten:** 2 Meuten als minimale Einheitengröße

Punkteanpassungen:

- **Seuchenklauenkatapult:** **55p+ Nx25p** statt 60p+Nx25p
- **Ratlingkanone:** **50p + Nx10p** statt 60p+Nx10p
- **Warpflammenwerfer:** **45p + Nx10p** statt 50p + Nx10p

Söldner

Punkteanpassungen:

- **Pirazzos verlorene Legion, Riccos republikanische Garde, Leopolds Leopardenkompanie, Bruderschaft von Alcatani:** **170p** statt 185p
- **Scharfschützen vom Miragliano:** **150p** statt 165p
- **Anakondas Amazonen:** **140p** statt 150p, **10-20 je Modell +10p** statt +11p
- **Braganzas Belagerer:** **155p** statt 170p
- **Kompanie der Gefallenen:** **265p** statt 275p
- **Rugluds Rüstige Schützen:** **200p** statt 215p
- **Beorgs Bärserker:** **280p** statt 290p
- **Lumpin Croops Kampfhähne:** **155p** statt 165p
- **Goglfags Oger:** **330P** statt 340p
- **Tichi-Huichis Echsensreiter:** **240p** statt 255p, **Großkamm +18p** statt +20p
- **Mengils Häuter:** **275p** statt 285P

- **Vogelmenschen von Catrazza:** Punktkosten **110p** statt 125p

Vampirfürsten

- Ausrüstungsoptionen Verfluchte geändert:
- Die Einheit darf kostenlos ihre Schilde gegen Zweihandwaffen **oder Hellebarden** austauschen **oder für +1 Punkt pro Modell mit Hellebarden oder +2 Punkte pro Modell mit Zweihandwaffen ausgerüstet werden.**

Waldelfen

Punkteanpassungen:

- **Dryaden:** **110p** statt 120p, **Dryade 9-20 je 11p** statt 12p
- **Baumschrate:** **140p+ Nx30p** statt 150p+ Nx30p

Zwerge

- **Flammenkanone:** Flammenwerfer, Reichweite 12“, S5, AP (1), Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere **Verluste** erleiden, müssen einen Paniktest ablegen.

Punkteanpassungen:

Armbrustschützen: 10 Armbrustschützen: **100p + Nx10p** (statt 90p+Nx20p), wobei N = **Anzahl aller Armbrustschützen und Musketenschützen Einheiten**, Schütze 11-20: je +11p

Musketenschützen: 10 Musketenschützen: **100p + Nx10p** (statt 100p+Nx20p), wobei N = **Anzahl aller Armbrustschützen und Musketenschützen Einheiten**, Schütze 11-20: je +11p statt 12p

Flammenkanone: **100p+ Nx30p** statt 110p+Nx30p