

Changelog LRB v1.05

Änderungen sind in rot hervorgehoben

Allgemein

- Neue Armeelisten
 - Arabia
 - Söldner
- Hinzugefügt
 - Appendix C: FAQ
- Layout überarbeitet
- Formulierungen, Tipp- und Rechtschreibfehler, etc. wurden behoben

Grundregeln

- Generelles
 - Profilwerte: Absatz zu modifizierten Profilwerten aufgenommen (entsprechender Absatz im Kapitel Magie gelöscht)
- Einheiten
- Bewegung
 - - **Formation ändern:** Kostet $\frac{1}{2}$ der Bewegungsfähigkeit. Die Einheit darf ihre Front um bis zu 5 Modelle vergrößern oder reduzieren. Alle Modelle werden dazu so angeordnet, dass die neue Formation eine legale Formation ist. Modelle müssen hierbei abwechselnd an beiden Seiten der Front entfernt bzw. hinzugefügt werden, sodass sich der Mittelpunkt der Front so wenig wie möglich verschiebt.
 - **Angreifen:** vollständige Überarbeitung
 - **Einzelmodelle**
 - Einzelmodelle dürfen sich um ihr Zentrum drehen. Hierbei wird das Modell an derselben Stelle (Schwerpunkt) mit beliebiger neuer Ausrichtung positioniert, d.h. jegliche Hindernisse und Einheiten werden bei der Drehung ignoriert. Ferner zählt eine solche Drehung nicht als Bewegung für Fernkampfangriffe.
- Magie
 - **Sprüche abhandeln**
 - Falls nicht anders angegeben, haben die Sonderregeln des Spruchwirkers oder Modifikationen, wie Stärkungen (Buffs) oder Schwächungen (Debuffs), die den Spruchwinker betreffen, keine Auswirkungen auf den Sprucheffect. Beispielsweise erhält ein Feuerball, der von einem Zauberer mit der Sonderregel Todesstoss gewirkt wird, nicht ebenfalls Todesstoss. Genauso verursacht ein Feuerball S4 Treffer, auch wenn auf den Zauberer ein +1S Unterstützungszauber wirkt.
 - **„Bleibt im Spiel“ Sprüche**
Ein Spruchwinker darf jeden seiner RIP Sprüche im Spiel jederzeit während der Magiephase (beider Spieler) beenden.

- Nahkampf
 - „Verteidigtes Hindernis“ in „Verschanzt“ geändert und alle damit zusammenhängenden Regeln entsprechend angepasst (z.B. Piken, Lineare Hindernisse, etc.). Insbesondere sind nun auch Flieger betroffen.
- Psychologie
 - **Psychologietests**
Psychologietests sind: Panik-, Angst-, Entsetzens- sowie Blödheitstests.
Aufriebstests sind keine Psychologietests.
 - **Panic:** vollständig überarbeitet
 - **Entsetzen**
1. Angriff durch einen Entsetzen verursachenden Gegner
Falls eine Entsetzen verursachende Einheit angreift **und in Angriffsreichweite ist**, muss die angegriffene Einheit einen Moralwerttest ablegen. Falls dieser Entsetzenstest misslingt, muss die Einheit die Angriffsreaktion ‘Fliehen’ wählen. Im Nahkampf gebundene Einheiten bestehen diesen Entsetzenstest automatisch.
 - **Raserei**
- Eine rasende Einheit, die einen Nahkampf verliert, verliert **(nach dem Aufriebstest)** die Sonderregel Raserei für den Rest des Spiels.
- Sonderregeln
 - „**Ignoriert Schwieriges Gelände**“ hinzugefügt.
 - „**Instabilität**“ hinzugefügt und überarbeitet.
- Ausrüstung
 - **Kanone**
Kanonenkugel abfeuern:
Bestimme eine Einheit **in Sichtlinie** der Kanone als Ziel und platziere den Zielpunkt für Richtung und Weite des Schusses zwischen der Kanone und der Zieleinheit.
 - **Katapult**
Katapult abfeuern:
Bestimme eine Einheit **in Sichtlinie** des Katapults als Ziel und platziere den Zielpunkt innerhalb der Zieleinheit und **in Sichtlinie** des Katapults für Richtung und Weite des Schusses.
 - **Flammenwerfer**
Flammenwerfer abfeuern:
Bestimme eine Einheit **in Sichtlinie** des Flammenwerfers als Ziel und platziere den Zielpunkt für Richtung und Weite des Schusses zwischen dem Flammenwerfer und der Zieleinheit.
- Einheitentypen
 - **PLÄNKLER**
Formation:
- Diese Einheit hat einen Sichtbereich von 360°.
 - **Kriegsmaschinen**
 - **Kriegsmaschinen bestehen automatisch alle Entsetzenstests.**

- Charaktermodelle
 - **Einheiten anschließen und verlassen von Einheiten**
 - Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit anschließt, die nur aus einem Glied besteht, darf der Spieler das Glied entsprechend verbreitern und/oder ein zweites Glied mit den verdrängten Modellen bilden.
 - Ein Charaktermodell, das Teil einer Einheit ist, die einen Angriff angesagt hat, muss mit dieser angreifen. Ein Charaktermodell, das Teil einer Einheit ist, die keinen Angriff angesagt hat, darf selbst einen Angriff ansagen und alleine einen Angriff durchführen. In diesem Fall verlässt das Charaktermodell die Einheit in der ‚Angreifer bewegen‘ Subphase, wobei die Einheit sich anschließend in der ‚Restliche Bewegungen‘ Subphase bewegen darf. Für den Zweck des Stehen & Schießens wird die Einheit, aus der das Charaktermodell heraus angreift, als nicht existent betrachtet.
 - **Herausforderungen**
 - Modelle, die in einer Herausforderung kämpfen, sind im Nahkampf gegen Schaden immun, der aus einer Quelle außerhalb der Herausforderung stammt. Das bedeutet insbesondere, dass Aufpralltreffer verfallen, wenn das in der Herausforderung kämpfende Modell das einzige Modell ist, das in BTB mit einem angreifenden Streitwagen ist.
 - Modelle, die nicht in einer Herausforderung kämpfen, dürfen keine Attacken gegen Modelle richten, die in einer Herausforderung kämpfen. Dies kann dazu führen, dass Modelle überhaupt nicht attackieren können.
 - Charaktermodelle mit Raserei und Hass in Einheiten überarbeitet
- Kommandogruppe
 - Champions dürfen sich wie Charaktermodelle in ihrer Einheit bewegen.
 - Champions zählen für Sprüche nicht als Charaktermodelle.
- Gelände
 - Sumpf hinzugefügt (Regeln wie Geröll/Feld)
 - Lineare Hindernisse überarbeitet
 - Flüsse und Seen überarbeitet
- Armeezusammenstellung
 - **Ausrüstung und magische Gegenstände**

Magische Gegenstände bzw. Ausrüstung der Kategorie X sind ‚versteckt‘, auch wenn sie im Spiel nicht als magische Gegenstände zählen.
- Standard Szenario
 - **Besetzte Tischviertel**
 - 100 SP pro besetztem Spielfeldviertel durch eine befreundete punktende Einheit. Eine punktende Einheit ist jede Einheit vom Typ Inf, Kav, MoI oder MoKav, die am Ende des Spiels über ES5+ verfügt und nicht gebrochen ist. Einheiten bestehend aus mindestens zwei Modellen mit der Sonderregel ‚Leichter Streitwagen‘ zählen in diesem Zusammenhang als Typ Kav.
 - **Erbeutete Standarten**
 - 100 SP für den Spieler, der die meisten Standarten (inkl. Armeestandarte) erbeutet hat. Eine Standarte zählt nur dann als erbeutete, wenn die Einheit mit der erbeuteten Standarte am Ende des Spiels weder gebrochen noch vernichtet ist.

Armeeweite Änderungen

- Sonderregeln:
 - „**Ignoriert Schwieriges Gelände**“ in Grundregeln verschoben.
 - „**Instabilität**“ in Grundregeln verschoben und überarbeitet.
 - **Kampflust**: Zu Beginn der ‚Pflichtbewegungen‘ Phase wirf einen W6, wenn die Einheit nicht im Nahkampf ist **und LOS zu einer gegnerischen Einheit hat**. Bei einer ‚1‘ muss die Einheit die nächste gegnerische Einheit angreifen, **die sie angreifen kann**. Ist ein solcher Angriff nicht möglich, muss sich die Einheit sofort schnellstmöglich in Richtung der nächsten gegnerischen Einheit **in LOS** bewegen und darf sich in der folgenden ‚Restliche Bewegungen‘ Phase nicht mehr bewegen.
 - **Kriegerehre**: **Jedes Modell mit Kriegerehre darf Herausforderungen aussprechen und annehmen. Ferner, muss wann immer möglich ein Modell mit Kriegerehre eine Herausforderung annehmen.**
- **Riesen**
 - Kosten aller Modelle mit der Sonderregel „**Riese**“ auf **160p+Nx40p** erhöht
 - Schuppenhaut Upgrade für „**Chaosriesen**“ auf **30p** erhöht
- **Magie Revision**
 - **Grünes Feuer der Verwirrung (9+)**: Direktschaden, Reichweite 24“. Die Zieleinheit attackiert sich selbst. Jedes Modell führt eine einzelne Attacke aus (die Waffe wählt der Chaos Spieler). Treffer werden wie Beschuss verteilt. Hat keinen Effekt auf Reittiere sowie Charaktermodelle. **Modelle, die durch "Grünes Feuer der Verwirrung" Schaden erleiden, profitieren nicht von der Sonderregel "Blocken"**.
 - **Schrecken der Bestien (9+)**: vollständig überarbeitet
 - **Ungezieferflut (7+)**: **Magiewirbel**. Platziere die 3" Schablone in Kontakt mit der Front des Spruchwirkers und bewege sie dann 4W6" direkt vom Spruchwirker in eine Richtung in seinem Frontbereich weg. Jede Einheit, die von der Schablone berührt wird (außer dem Spruchwirker), erleidet 3W6 S2 Treffer.
 - **Herrschaft / Leidenschaftliche Zuckungen (10+)**:
Fluch, Reichweite **18"**. Wähle Effekt A), B) oder C):
A) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Bewegungsphase nicht angreifen und, **außer eine Neuformierung durchzuführen**, sich nicht bewegen.
B) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Magiephase keine Sprüche wirken.
C) Die Zieleinheit darf in ihrer nächsten Fernkampfphase keine Fernkampfangriffe durchführen.
 - **Segen des Nurgle / Fleisch aus Stein (6+)**:
 - „Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.“ hinzugefügt
 - Kosten auf 45p/60p erhöht
 - **Steinhaut / Adamant Spruchrone / Schild von Saphery / Lichtschild / Anrufung des Schutzes / Segen der Kalten Götter**:
 - Kosten auf 45p/60p erhöht
 - **Schleier der Dunkelheit / Himmlischer Schild / Frostschild / Schattenpelz (5+)**:
 - Unterstützung, Reichweite 18". Rettungswurf (5+) gegen Fernkampfangriffe und Sprüche bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. **Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.**

- **Nebel der Schatten (5+):**
 - Unterstützung, Reichweite 18". Die Einheit erhält einen Rettungswurf (5+) gegen Nahkampfangriffe bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. **Hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.**

Riesen

- **Winzling-Panik ignorieren** durch Immunität gegen Psychologie ersetzt

Araby

- **Fliegender Teppich:** komplett überarbeitet
- **Stab des Eremiten** als Option für Meisterzauberer und Kampfzauberer hinzugefügt
- **PM Windreiter (4+):** Unterstützung. Kann auf **sich selbst oder** ein befreundetes Charaktermodell zu Fuß mit ES1 (**in beiden Fällen**) innerhalb von 12" gewirkt werden. Das Modell kann sofort eine 20" Flugbewegung durchführen. Diese Bewegung kann genutzt werden, um einen Nahkampf zu verlassen, aber nicht um in einen Nahkampf zu gelangen (d.h. angreifen ist nicht erlaubt).
- **BM Treibsand:** komplett überarbeitet
- **Bogenschützen:** Punktkosten von zusätzlichen Modellen auf +7p erhöht.
- **Schwarze Garde** in Palastwache umbenannt

Tiermenschen

- Armeespezifische Sonderregel **Götterivalität** hinzugefügt
- **W Schlächterschwert** hinzugefügt (Option für Großhäuptlinge und Häuptlinge)
- Neue Heldenauswahl:
 - **Centigor Häuptling**
- **Kommandanten**
 - **Großhäuptling:** Punktkosten: **110p**
 - **Großhäuptling des Khorne:** Punktkosten: **140p**
 - **Großhäuptling des Nurgle:** Punktkosten: **130p**
 - **Großhäuptling des Slaneesh:** Punktkosten: **130p**
 - **Großhäuptling des Tzeentch:** Punktkosten: **130p**
 - **Todesbulle des Khorne des Khorne:** Punktkosten: **220p**
 - **Todesbulle des Slaneesh:** Punktkosten: **210p**
 - **Meisterschamane:** Punktkosten: **50p**
 - **Meisterschamane des Nurgle:** Punktkosten: **70p**
 - **Meisterschamane des Slaneesh:** Punktkosten: **70p**
 - **Meisterschamane des Tzeentch:** Punktkosten: **70p**
- **Helden**
 - **AST:** Punktkosten: **90p**
 - **AST des Khorne:** Punktkosten: **115p**
 - **AST des Nurgle:** Punktkosten: **105p**
 - **AST des Slaneesh:** Punktkosten: **105p**
 - **AST des Tzeentch:** Punktkosten: **105p**
 - **Häuptling:** Punktkosten: **65p**
 - **Häuptling des Khorne:** Punktkosten: **90p**

- **Häuptling des Nurgle:** Punktkosten: 80p
- **Häuptling des Slaneesh:** Punktkosten: 80p
- **Häuptling des Tzeentch:** Punktkosten: 80p
- **Sturmbulle des Khorne des Khorne:** Punktkosten: 150p
- **Sturmbulle des Slaneesh:** Punktkosten: 135p
- **Einheiten**
 - **Gors:**
 - Punktkosten: 10 Gors: 70p, Gor 11-20: je +5p, Gor 21+: je +4p
 - Mal des Khorne +35p
 - Mal des Nurgle +2,5p/Modell
 - Mal des Slaanesh +1,5p/Modell
 - Mal des Tzeentch +1,5p/Modell
 - **Bestigors:**
 - Grundkosten auf 120p gesenkt
 - Mal des Khorne +50p
 - **Gor Plünderer:**
 - Punktkosten: 10 Gor Plünderer: 90p, Gor Plünderer 11+: je +6p
 - Mal des Khorne +35p
 - Mal des Nurgle +2,5p/Modell
 - Mal des Slaanesh +1,5p/Modell
 - Mal des Tzeentch +1,5p/Modell
 - **Chaosbrut:** Punktkosten: 35p + Nx15p
 - **Tuskgor Streitwagen:**
 - Aufpralltreffer (W3+2)
 - Punktkosten: 80p + Nx10p
 - Mal des Khorne +20p
 - Mal des Tzeentch +20p
 - **Gnargor Steitwagen:**
 - Aufpralltreffer (W3+2)
 - Punktkosten: 130p + Nx10p
 - Mal des Khorne +20p
 - Mal des Nurgle +15p
 - Mal des Tzeentch +25p
 - **Minotauren:**
 - Mal des Khorne +50p

Bretonia

- **Segen der Dame vom See:** ... Diese erhalten einen Rettungswurf (6+) und einen Rettungswurf (5+) gegen Treffer mit S6 oder mehr.
- **Gelübde:** "Charaktermodelle mit einem Gelübde dürfen sich keinen Einheiten ohne Gelübe oder mit einem höheren Gelübde als das des Charaktermodells anschließen (Rangfolge: Rittergelübde < Questgelübde < Gralsgelübde)." hinzugefügt
- **Feuerbecken:** Falls die Einheit sich nicht bewegt hat, wiederholt sie natürliche ,1'en bei Verwundungswürfen, wenn sie mit Langbögen attackiert.
- **E Heilige Ikone:** MR (2)
 - Punktekosten entsprechend angepasst
- **S Fleur de Lys:** MR (1) hinzugefügt

- **B Banner der Verteidigung:** Falls die Einheit den Segen hat, erhält sie einen Rettungswurf (4+) gegen Fernkampfangriffe (d.h. Beschuss und magische Geschosse) mit S6+.
- **X Tugend der Barmherzigkeit:** Das Charaktermodell erhält einen kostenlosen Schild, verliert aber sein Reittier, d.h. das Modell muss zu Fuß kämpfen. **Das Charaktermodell darf sich Einheiten mit der Sonderregel ‚Des Bauern Pflicht‘ anschließen.** Zusätzlich dürfen alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12“ mit der Sonderregel ‚Des Bauern Pflicht‘ den Moralwert des Charaktermodells verwenden (**funktioniert wie „Inspirierende Gegenwart“**).
- Punktekosten des **Questgelübdes** für Charaktermodelle auf **20p** erhöht
- **Prophetin der Herrin des Sees**
 - Punktekosten: **65p**
 - MR (**1**)
 - Streitross **+15p**
 - Harnisch **+10p**
- **Maid der Herrin des Sees**
 - Punktekosten: **25p**
 - MR entfernt
 - Option auf S Fleur de Lys hinzugefügt
- **Bogenschützen:** Punktekosten: 10 Bogenschützen: 50p + Nx10p, 11-20: je **+6p**
- **Berittene Knappen:** Schilde **+2p/Modell**
- **Questritter:** B Standarte der Tapferkeit **+60p**
- **Gralstritter:** 135p + **Nx15p**
- Neue Einheiten
 - **Burgwache** hinzugefügt

Chaoszwerge

- **Donnerbüchse:** Einzelschuss: Reichweite 15“, **kein Abzug für Bewegen und Schießen.** Zusätzlich zu den anderen Beschränkungen, um die Durchschlagskraft der Schüsse zu erhöhen, kann dies bei Einzelschüssen nur dann erfolgen, wenn lediglich das erste Glied feuert, d.h. sollte mehr als das erste Glied feuern (z.B. wenn die Einheit auf einem Hügel steht oder beim Schießen auf ein Großes Ziel), muss der Basiswert verwendet werden.
- **T Obsidiantalisman:** MR (**2**). Der Träger und alle Modelle in BTB können keine Sprüche wirken.
 - Punktekosten entsprechend angepasst
- **Eiserne Wächter:** Punktkosten von zusätzlichen Modellen auf +20p erhöht.
- **Hobgoblin Wolfreiter:** Schilde **+2p/Modell**
- **Hobgoblin Speerschleuda:** Punktkosten: **40p** + Nx10p

Dämonen

- Armeespezifische Sonderregel **Dämonenrivalität** in **Götterrivalität** umbenannt
- **Rosa Flammen des Tzeentch (PM X/4+):** Magisches Geschoss, Reichweite 24“, verursacht **W6+2** S3 Treffer, AP (1)
- **B Standarte immerwährender Virulenz:** Modelle, welche die Einheit im Nahkampf attackieren, erleiden einen S3 Treffer für **jede Verwundung, die** sie verursachen.

- **B Schädelbanner:** Einheiten, die auf diese Einheit schießen, erleiden -1BF (bis zu Minimum von 0) für den jeweiligen Fernkampfangriff.
- **Charaktermodelle:**
 - **Blutdämon:** LP und ES auf 6 verringert, Punktekosten auf 525p gesenkt.
 - **Großer Verpester:** Punktkosten: 450p
 - **Hüter der Geheimnisse:** Punktkosten: 475p
 - **Herrscher des Wandels:** Punktkosten: 425p
 - **AST des Khorne:** Punktkosten: 160p
 - **AST des Nurgle:** Punktkosten: 160p
 - **AST des Slaneesh:** Punktkosten: 150p
 - **AST des Tzeentch:** Punktkosten: 95p
 - **Herold des Khorne:** Punktkosten: 145p
 - **Herold des Nurgle:** Punktkosten: 155p
 - **Herold des Slaneesh:** Punktkosten: 145p
 - **Herold des Tzeentch:** Punktkosten: 80p
- **Einheiten:**
 - **Zerfleischer:**
 - Punktekosten: 8 Zerfleischer: 130p, Zerfleischer 9-30: je +13p
 - Schädelbanner +20p
 - **Dämonetten:** Punktekosten: 6 Dämonetten: 90p, Dämonette 7-30: je +10p
 - **Kreischer:** Punktekosten: 3 Kreischer: 75p + Nx30p, Kreischer 4-9: je +30p
 - **Jägerstreitwagen des Slaanesh:** Punktekosten: 120p + Nx10p
 - **Schleimbestien:** Punktekosten: 1 Schleimbestie: 90p, 2-7: je +75p
 - **Slaaneshbestien:** Punktekosten: 1 Bestie: 60p + Nx5p, Bestie 2-12: je +55p
 - **Seuchendrohnen:** Punktekosten: 3 Seuchendroh.: 180p + Nx30p, 4-7: je +65p
 - **Erhabener Jägerstreitwagen des Slaanesh:** Punktekosten: 230p + Nx20p

Dunkel elfen

- **Todeshexe:** Option X Jüngerin des Khaine (c) hinzugefügt.
- **Plünderer:** Punktkosten: 10 Plünderer: 130p + Nx10p, Plünderer 11-15: je +12p
- **Rep.Schützen:** Punktkosten: 10 Schützen: 110p + Nx10p, 11-20: je +11p, ~~21+: je +8p~~
- **Echenstreitwagen:** Punktkosten: 100p + Nx10p
- **Geisselkufen Streitwagen:** Punktkosten: 110p + Nx10p
- **Repetierspeerschleuder:** Punktkosten: 70p + Nx20p

Zwerge

- **Schildträger:** Das Modell erhält +1 Rüstungswert sowie zwei zusätzliche Attacken mit KG5 und S4, die jedoch nicht von Ausrüstung oder Sonderregeln des Modells profitieren (z.B. Runengegenstände). **Das Modell zählt weiterhin als Infanterie mit ES 1 und kann daher z.B. von Fernkampfangriffen nicht in Einheiten gezielt beschossen werden. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, ermittelt diese ihren Gliederbonus so, als wäre der von den Schildträgern eingenommene Platz mit Regimentsmodellen besetzt.** Ist das Modell der Armeegeneral, beträgt die Reichweite für Inspirierende Gegenwart 18“.
- **Zauberschutzrunne:** MR (1) (K), max. 2 pro Modell
- **Rune des Arkanen Schutzes:** MR (1) (K), max. 2 pro Modell

- **König:** Schildträger auf 70p gesenkt
- **Armbrustschützen:**
 - Punktkosten: 10 Armbrustschützen: 90p + Nx20p, Schütze 11-20: je +11p
- **Musketenschützen:**
 - Punktkosten: 10 Musketenschützen: 100p + Nx20p, Schütze 11-20: je +12p
- **Langbärte:**
 - Punktkosten: 10 Langbärte: 120p, Langbart 11-20: je +10p, 21+: je +9p
- **Eisenbrecher:**
 - Punktkosten: 10 Eisenbrecher: 130p, 11-20: je +12p, 21+: je +10p
- **Grenzläufer:**
 - Punktkosten: 10 Grenzläufer: 130p + Nx30p, Grenzläufer 11-20: je +13p
- **Trollslayer:**
 - Punktkosten: 5 Trollslayer: 20p + Nx50p, Trollslayer 6-15: je +12p
- **Speerschleuder:** Punktkosten: 50p + Nx10p
- **Gyrocopter:**
 - Schwere Rüstung hinzugefügt
 - Punktkosten auf 90p + Nx40p reduziert

Imperium

- **Unterstützungsfeuer**

Wird ein Hauptregiment angegriffen, darf jede Abteilung des Hauptregiments mit Fernkampfaffen, die nicht im Nahkampf gebunden ist oder selbst Ziel eines Angriffs ist, die Angriffsreaktion Stehen & Schießen gegen eine das Hauptregiment angreifende Einheit durchführen. Abteilungen können selbst dann **Unterstützungsfeuer geben**, wenn die angreifende Einheit innerhalb halber Angriffsreichweite ist. **Ferner erleidet eine Abteilung beim Unterstützungsfeuer keinen Abzug von -1 für Stehen & Schießen**. Alle anderen Regeln für Beschuss gelten jedoch unverändert.
- Charaktermodelle
 - Punktekosten für eine Pistole auf +10p gesenkt
- **General des Imperiums:** Streitross mit Harnisch +25p
- **Erzlektor des Sigmar:**
 - Streitross +15p
 - Harnisch +10p
- **Großmeister:** Punktekosten für magische Schilde jeweils um 10p gesenkt
- **Meisterzauberer:**
 - Streitross +15p
 - Harnisch +10p
- **Kampfzauberer:** S Grauer Stab +30p
- **Technikus:** 30p + Nx10p
- **Musketenschützen:** Musketenschütze 11-20: je +8p
- **Armbrustschützen:** Armbrustschütze 11-20: je +8p
- **Bogenschützen:** Punktekosten: Schütze 11-20: je +7p

- **Abteilungen:**
 - Upgrade für Hauptregiment auf +5p (Kern) bzw. +15p (Elite) gesenkt
 - Schwertkämpfer: 70p
 - Hellebardenträger: 60p
 - Speerträger: 55p
 - Freischärler: 60p
 - Musketenschützen: 75p + Nx10p
 - Armbrustschützen: 75p + Nx10p
 - Bogenschützen: 70p + Nx20p
- **Pistolieri:** Punktekosten: 5 Pistolieri: 100p + Nx10p, Pistolier 6-10: je +16p
- **Schützenreiter:**
 - Punktekosten: 5 Schützenreiter: 110p + Nx10p, Schützenreiter 6-10: je +18p
- **Höllenfeuersalvenkanone:** Crew A2 auf A1 korrigiert
- **Halblinge:** Punktekosten: 10 Halblinge: 70p + Nx20p, Halbling 11-20: je +7p

Hochelfen

- **Schnelligkeit von Asuryan:** Klargestellt und zu den einheitenspezifischen Sonderregeln verschoben
- **Bürgermiliz:** Wenn die Einheit sich in der Bewegungsphase nicht bewegt hat, attackiert die Einheit aus einem zusätzlichen Glied, wenn sie einen Fernkampfangriff durchführt oder einen Gegner in ihrer Front mit Speeren attackiert. Gilt nicht beim Stehen und Schießen.
- Neue magische Gegenstände:
 - **B Standarte der Immerkönigin**
 - **B Zauberbanner**
 - **B Ithilmarbanner**
 - **B Banner von Caledor**
 - **B Standarte der Zuflucht**
- Neue Charakterauswahl:
 - **Lehrmeister**
- **Seegardisten:** Punktekosten: 10 Seegardisten: 120p + Nx10p, Seegardist 11-25: je +12p
- **Bogenschützen:**
 - Punktekosten: 10 Bogenschützen: 90p + Nx10p, 11-20: je +10p, ~~21+: je +8p~~
- **Weißer Löwen von Chrace:**
 - Punktekosten: 10 Weiße Löwen: 150p, Weißer Löwe 11-20: je +12p
 - Option auf **Kundschafter** hinzugefügt
 - Sonderregel **Glieder (1)** hinzugefügt
- **Schwester von Avelorn:**
 - Punktekosten: 5 **Schwester von Avelorn:** 75p + Nx25p, 6-10: je +15p
- **Tiranoc Streitwagen:** Punktekosten: 80p + Nx10p
- **Löwen-Streitwagen:** Punktekosten: 140p + Nx10p
- **Himmelssegler-Streitwagen:** 110p + Nx20p
- **Repetierspeerschleuder:** Punktekosten: 70p + Nx20p

Kislev

- **T Wächterstein: MR2**
 - Punktekosten entsprechend angepasst
- **Charaktermodelle**
 - Punktekosten für eine Pistole auf +10p gesenkt
- **Tzar:**
 - Streitross +15p
- **Tzarina:**
 - Streitross +15p
- **Kreml Wache:** Punktekosten: 10 Kreml Wachen: 120p, 11-30: je +9p, ~~21-30: je +7p~~
- **Oblast Grenzreiter:** Schilde +2p/Modell
- **Kriegswagen und Wagenburg:** Crew Ini 2 auf Ini 3 korrigiert
- **Musketenschützen:** Schütze 11-20: je +8p
- **Pistolieri:** Punktekosten: 5 Pistolieri: 100p + Nx10p, Pistolier 6-10: je +16p

Echsenmenschen

- **Saurus Hornnackenveteran:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten von Ausrüstungsoptionen entsprechend angepasst
- **Armeestandarte:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten von Ausrüstungsoptionen entsprechend angepasst
- **Saurus Hornnacken:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten von Ausrüstungsoptionen entsprechend angepasst
- **Saurus Krieger:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
- **Saurus Speerträger:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten: 10 Saurus Speerträger: 150p, 11-20: je +12p, 21+: je +9p
- **Tempelwache:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten: 10 Tempelwachen: 200p, Tempelwache 11-20: je +20p
- **Kampfechsenreiter:**
 - -1A
 - Sonderregel Bissattacke hinzugefügt
 - Punktekosten: 5 Kampfechsenreiter: 200p, 6+: je +30p
- **Stegadon:** Punktekosten: 225p + Nx25p

Norsca

- **E Ruf des Rudels:** In einer eigenen 'Restliche Bewegungen' Phase darf der Träger **W2+1** Frostwölfe rufen.
- **E Favorit der Götter:** +45p
- **Konnugr:**
 - Punktkosten: 100p
 - Streitross +15p
- **Stammesältester:**
 - Streitross +15p
- **Godi:** S Bärenatze +30p
- **Werwolf Alpha:** Sonderregel Ignoriert Schwieriges Gelände hinzugefügt
- **Bogenschützen:** Punktekosten: Schütze 11-20: je +7p
- **Ulfhednar:** Die Einheit darf ihre zusätzlichen Handwaffen für +30p gegen Zweihandwaffen tauschen.
- **Reiter:** Schilde +2p/Modell
- **Frostriese:** Immunität gegen Psychologie hinzugefügt
- **Zwergenschützen:** Schütze 11-20: je +12p
- Alle **Norsca Zwerge:** Sonderregel Entschlossen hinzugefügt

Ogerkönigreiche

- **T Gnoblar Diebstein:** MR 1 für jeden Stein, bis zu 2
- **AST:** Schwert der Macht: +25p
- **Brecher:** Schwert der Macht: +25p
- **Jäger:** Schwert der Macht: +25p

Orks & Goblins

- **Armeespezifische Sonderregeln**
 - **Grünhäute:** Alle Modelle in der Armee gelten als Grünhäute (dies hat keinen unmittelbaren Effekt).
- Sonderregel "Krabbler" durch "Ignoriert Schwieriges Gelände" ersetzt
- **Fanatics:**
 - **Fanatics loslassen:** Fanatics müssen sofort losgelassen werden, sobald eine gegnerische Einheit innerhalb von 8" zur Hosteinheit kommt. Handle die Fanatics einen nach dem anderen ab. Benenne hierzu für jeden Fanatic einen Punkt an einer beliebigen Kante der Hosteinheit und wirf 2W6" für die Bewegung des Fanatics. Sobald alle Fanatics sich bewegt haben und eventueller Schaden abgehandelt wurde, kann die gegnerische Einheit ihre Bewegung fortsetzen, falls ihr Spieler das wünscht.
Fanatics werden nicht losgelassen, wenn die Hosteinheit gebrochen ist.
 - **Generelles:**
 - Fanatics verursachen W6 S5 AP (1) Treffer bei jeder Einheit, mit der sie in Kontakt kommen. **Diese Treffer zählen als Nahkampftreffer und werden wie Beschuss verteilt.**
 - Durch Fanatics verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.
 - Fanatics dürfen nicht freiwillig losgelassen werden.

- Zur Ermittlung der Siegpunkte wird nur die Hosteinheit selbst berücksichtigt, d.h. einzelne Fanatics gewähren keine Siegpunkte.

- **Charaktermodelle**
 - **Schwarzork Waaaghboss:**
 - Punktkosten: 150p
 - Schwert der Macht: +25p
 - **Ork Waaaghboss:**
 - Punktkosten: 110p
 - Schwert der Macht: +25p
 - **Wildork Waaaghboss:**
 - Punktkosten: 120p
 - Schwert der Macht: +30p
 - **Schwarzork AST:** Punktkosten: 120p
 - **Ork AST:** Punktkosten: 90p
 - **Wildork AST:** Punktkosten: 95p
 - **Schwarzork Gargboss:** Punktkosten: 95p
 - **Ork Gargboss:** Punktkosten: 65p
 - **Wildork Gargboss:** Punktkosten: 70p
- **Einheiten**
 - **Bogenschützen:** Punktkosten: 10 Ork Bogenschützen: 50p + Nx10p, 11-20: je +6p
 - **Wildork Bogenschützen: Punktkosten:**
 - 10 Wildork Bogenschützen: 80p + Nx10p, 11-20: je +8p
 - **Ork Moschas:** Punktkosten: 10 Ork Moschas: 100p, 11-20: je +8p, 21+: je +7p
 - **Wildork Moschas:** Punktkosten: 10 WO Moschas: 130p, 11-20: je +10p, 21+: je +8p
 - **Wolfstreitwagen:**
 - Speere entfernt
 - Punktkosten: 60p + Nx10p
 - **Wildschweinstreitwagen:** Punktkosten: 80p + Nx10p
 - **Kurbelwagen:** Punktkosten: 30p + Nx20p
 - **Speerschleuda:** Punktkosten: 40p + Nx10p

Skaven

- **Koratteralschaden:** Alle Skaven Einheiten können auch gegnerische Einheiten, die im Nahkampf mit befreundeten Einheiten gebunden sind, als Ziel für **Fernkampfangriffe, Magische Geschosse und Direktschadensprüche** auswählen. Effekte mit Schablonen werden wie üblich abgehandelt, d.h. sie betreffen, wen die Schablone berührt. Jeder Treffer von Magischen Geschossen, Direktschadensprüchen und Fernkampfangriffen ohne Schablone, den eine im Nahkampf gebundene gegnerische Einheit erleiden würde, geht bei einer 4+ auf die befreundete Einheit über, mit der die gegnerische Einheit im Nahkampf gebunden ist. Ist die gegnerische Einheit mit mehreren befreundeten Einheiten im Nahkampf gebunden, werden die Treffer, unter den befreundeten Einheiten zufällig aufgeteilt.
- Charaktermodelle
 - Punktekosten für eine Warpstein Pistole auf +10p gesenkt
- **Warlocktechniker:** Punktkosten: 80p

- **Schattenläufer:** Punktkosten: 10 Schattenläufer: 80p, Schattenläufer 11-20: je +5p
- **Ratlingkanone:** 60p + Nx10p
- **Seuchenschleuderer:** 5 Seuchenschleuderer: 100p +Nx10p, 6-10: je +14p

Gruftkönige

- **E Brosche der großen Wüste:**
 - Kann zu **Beginn jeder Phase (von jedem Spieler)** eingesetzt werden. Der Träger und seine Einheit können bis zu Beginn seines nächsten Spielzugs nicht als Ziel für Sprüche oder Fernkampfangriffe gewählt werden. **Einmalige Anwendung.**
 - Punktkosten: 30p
- **S Enkhils Kanopi:**
 - Kann zu **Beginn jeder Phase (von jedem Spieler)** eingesetzt werden. Alle Effekte von Sprüchen und bleibt im Spiel Sprüche (von jedem Spieler) werden gebannt, d.h. sie enden sofort. Einmalige Anwendung.
 - Punktkosten: 50p
- **B Banner des Wirbelnden Sandes:** Kann zu Beginn eines beliebigen gegnerischen Spielzugs eingesetzt werden. In diesem Spielzug können Einheiten nicht marschieren (selbst Zwerge nicht) und alle Einheiten erleiden -1 auf Tests fürs Sammeln. **Einmalige Anwendung.**
- **B Standarte des Rakaph:** **Wenn die Einheit nicht im Nahkampf gebunden ist, darf sie eine kostenlose Neuformierung zu Beginn der eigenen Bewegungsphase bevor Angriffe angesagt werden durchführen. Diese Neuformierung hindert nicht am Schießen oder Bewegen/Angreifen.**
- **Königlicher Streitwagen:** Wanken hinzugefügt
- **Hohepriester des Todes:**
 - Punktkosten: 50p
 - Anrufung der Eiligkeit: +35p
- **Priester des Todes:**
 - Punktkosten: 25p
 - Anrufung der Eiligkeit: +25p
- **Skelettkrieger:** Grundkosten auf 80p gesenkt
- **Skelett Speerträger:** Grundkosten auf 90p gesenkt
- **Bogenschützen:** Punktkosten: 10 Bogenschützen: 70p + Nx10p, 11-20: je +8p
- **Skelettreiter:** Schilde +2p/Modell
- **Ushabti**
 - W 5
 - Schwere Rüstung entfernt
 - Punktkosten: 3 Ushabti: 160p + Nx20p, Ushabti 4-10: je +50p
- **Ushabti Schützen**
 - W 5
 - Schwere Rüstung entfernt
 - Punktkosten: 3 Ushabti Schützen: 130p + Nx20, Schütze 4-10: je +50p
- **Knochenriese:** KG 4

Vampirfürsten

- **Reiter zwischen den Welten:** Die Einheit kann sich durch Hindernisse und jedes Gelände bewegen ohne durch diese Bewegungsabzüge **oder Schaden** zu erleiden. **Die Einheit kann ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände beenden.**
- **Geisterfeuer:** Gegnerische **Sprüche, die** innerhalb von 24“ von einem oder mehreren Geisterfeuern **gewirkt werden**, erleiden -1 auf Zauberwürfe (PM und BM).
- **Kommandanten**
 - **Vampirfürst:** Punktkosten: **200p**
 - **Ghoulkönig:** Punktkosten: **275p**
 - **Lahmia Vampirfürstin:** Punktkosten: **475p** (**200p** für die Vampirfürstin, **275p** für den Hexenthron)
 - **Blutdrachenfürst:** Punktkosten: **250p**
 - **Fluchfürst:** Punktkosten: **125p**
- **Helden**
 - **Vampir:** Punktkosten: **115p**
 - **Gespent:** Punktkosten: **65p** + Nx25
 - **Banshee:** ist mit einer Handwaffe ausgerüstet.
- **Einheiten**
 - **Skelettkrieger:** Grundkosten auf **80p** gesenkt
 - **Skelett Speerträger:** Grundkosten auf **90p** gesenkt
 - **Zombies:** ASL entfernt
 - **Ghoule:** Grundkosten auf **110p** gesenkt
 - **Leichenwagen:**
 - Punktkosten: **85p**
 - Optionen: Geisterfeuer **+40p**
 - **Cairn Gespenster:**
 - Punktkosten: 3 Cairn Gespenster: **90p** + Nx50, Gespenst 4-10: je **+40p**
 - **Varghulf:** Punktkosten: 150p + Nx**35p**
 - **Flederbestie:**
 - Tödliches Kreischen überarbeitet
 - Regeneration entfernt
 - **Schwarze Kutsche:** **W5**

Krieger des Chaos

- Armeespezifische Sonderregel **Götterrivalität** hinzugefügt
- **Kommandanten**
 - **Chaos Lord des Khorne:** Punktkosten: **210p**
 - **Chaos Lord des Slaneesh:** Punktkosten: **200p**
 - **Erhabener Chaos Zauberer:** Punktkosten: **60p**
 - **Erhabener Chaos Zauberer des Nurgle:** Punktkosten: **80p**
 - **Erhabener Chaos Zauberer des Slaneesh:** Punktkosten: **80p**
 - **Erhabener Chaos Zauberer des Tzeentch:** Punktkosten: **80p**
- **Helden**
 - **AST des Khorne:** Punktkosten: **145p**
 - **AST des Slaneesh:** Punktkosten: **130p**
 - **Erhabener Chaos Champion des Khorne:** Punktkosten: **120p**
 - **Erhabener Chaos Champion des Slaneesh:** Punktkosten: **105p**

- **Chaos Zauberer:** Punktkosten: 35p
- **Chaos Zauberer des Nurgle:** Punktkosten: 50p
- **Chaos Zauberer des Slaanesh:** Punktkosten: 50p
- **Chaos Zauberer des Tzeentch:** Punktkosten: 50p
- **Einheiten**
 - **Chaosbarbaren:**
 - Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Flegel
 - Punktekosten: 10 Barbaren: 60p, Barbaren 11-20: je +5p, 21+: je +4p
 - Optionen: Standarte +20p, Musiker +5p, Champion +10p
 - Die Einheit darf ihre Flegel gegen eine der folgenden Auswahlen tauschen:
 - - Schilde +10p
 - - Zweihandwaffe +10p
 - Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:
 - Mal des Khorne +35p
 - Mal des Nurgle +2,5p/Modell
 - Mal des Slaanesh +1,5p/Modell
 - Mal des Tzeentch +1,5p/Modell
 - **Chaoskrieger:**
 - Zusätzliche Handwaffen +1p/Modell
 - Mal des Khorne +50p
 - **Chaosritter:**
 - Punktekosten: 5 Chaosritter: 260p, Chaosritter 6+: je +40p
 - Optionen: Standarte +25, Musiker +10, Champion +15p
 - Die Einheit darf für +35p ihre Lanzen gegen Verzauberte Waffen tauschen.
 - Die Einheit darf eines der folgenden Male erhalten:
 - Mal des Khorne +75p
 - Mal des Nurgle +8p/Modell
 - Mal des Slaanesh +6p/Modell
 - Mal des Tzeentch +6p/Modell
 - **Chaosbarbarenreiter:**
 - Flegel +3p/Modell
 - Schilde (oder leichte Rüstung) +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'.
 - Mal des Tzeentch +3p/Modell
 - **Auserwählte:**
 - Punktekosten: 10 Auserwählte: 225p + Nx25p, 11-20: je +25p
 - Mal des Khorne +75p
 - Mal des Slaanesh +4p/Modell
 - Sonderregeln: Unnachgiebig, ~~Blocken (Schild)~~, Kriegerehre
 - **Chaos Streitwagen:**
 - Punktkosten: 120p + Nx10p
 - Mal des Khorne +20p
 - **Blutbestie Steitwagen:**
 - Punktkosten: 150p + Nx10p
 - Mal des Khorne +20p

- **Drachener:**
 - Zweihandwaffe +60p
- **Chaos Kriegsschrein:**
 - Punktkosten: 125p + Nx25p
 - Unnachgiebig hinzugefügt
- **Schädelbrecher:**
 - Punktekosten: 3 Schädelbrecher: 300p + Nx30p, 4-8: je +100p
 - Die Einheit darf für +50p ihre Lanzen gegen Verzauberte Waffen tauschen.
- **Höllenreiter des Slaanesh:**
- **Immunität gegen Psychologie** durch **Mal des Slaanesh** ersetzt

Waldelfen

- **Kampftänzer:** Kampftänze von Loec: Schattentanz: Rettungswurf (4+) **gegen Nahkampfangriffe**
- **Waldelfenkrieger:** Punktkosten: Krieger 11-20: je +11p