

Changelog LRB v1.07

Änderungen sind in rot hervorgehoben

Allgemein

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

Grundregeln

- Schaden
 - **Entfernen von Verlusten**

Bei Einheiten, die aus **mehreren unterschiedlichen Typen von Modellen** bestehen (z.B. Squigs und Squigtreiber) bilden jeweils alle Modelle eines Typs einen separaten Pool mit Lebenspunkten und es werden nur Modelle des entsprechenden Typs entfernt, falls Modell des Typs ausgeschaltet werden, d.h. Lebenspunktverluste können nicht von einem Typ auf einen anderen Typ Modell übertragen werden. Verluste werden wie oben beschrieben entfernt, wobei für diesen Zweck jeweils alle Modelle eines Typs als eine separate Gruppe mit eigenem letzten Glied behandelt werden.
- Fernkampfphase
 - **Treffer verteilen („Treffer wie Beschuss verteilen“)**

Treffer von Fernkampfangriffen oder Treffer, die wie Beschuss verteilt werden, sind gegen die Zieleinheit als Ganzes gerichtet und nicht gegen einzelne Modelle in der Einheit. Das bedeutet, Treffer werden nur dann bestimmten Modellen oder Typen von Modellen zugeteilt, wenn die Einheit Modelle unterschiedlichen Typs enthält, beispielsweise ein geschütztes Charaktermodell in einer Einheit aus weniger als 5 gewöhnlichen Regimentsmodellen (siehe „Fernkampfangriffe gegen Charaktermodelle in oder in der Nähe von Einheiten (Trefferverteilung)“ im Kapitel Charaktermodelle) oder eine Einheit aus Squigs und Squigteilern (siehe deren Sonderregel in der Armeeliste „Orks und Goblins“).
- Nahkampfphase
 - **Kämpfen**
 - Modelle in BTB mit mehr als einem gegnerischen Modell können sich aussuchen, welches Modell sie attackieren. Hat ein Modell mehr als 1 Attacke, darf es seine Attacken zwischen verschiedenen Modellen aufteilen, solange der Spieler das Ziel der Attacken ankündigt, bevor irgendwelche Attacken **im entsprechenden Timing Schritt** durchgeführt wurden.
 - Die Ziele aller Attacken in einem Timing Schritt müssen jeweils zu Beginn des entsprechenden Timing Schritts angesagt werden.
 - **Verluste**
 - Attacken die gegen Modelle eines bestimmten Typs gerichtet sind, werden gegen diesen Typ Modell abgehandelt und können somit nur zu Verlusten bei Modellen des entsprechenden Typs führen, d.h. Lebenspunktverluste werden nicht von einem Typ auf einen anderen Typ Modell übertragen.

- Sonderregeln
 - **Zufallsbewegung (X):** ... Einheiten mit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ dürfen sich keine Charaktermodelle anschließen. Charaktermodelle mit der Sonderregel „Zufallsbewegung“ dürfen sich keinen Einheiten anschließen.
- Ausrüstung
 - RÜSTUNG: komplett überarbeitet
 - **Hinweis:** Die folgenden Regeln für Flammenwerfer, Kanonen und Katapulte sind Waffen-Sonderregeln, die nur für Waffen gelten, bei denen die entsprechende Waffen-Sonderregel aufgeführt ist.
- EINHEITENTYPEN
 - **PLÄNKLER**
 - - Angriffe von nicht-plänkelnden Einheiten auf Plänkler werden immer gemäß Option a) (siehe „Erfolgreicher Angriff“ in Kapitel Bewegungsphase) durchgeführt. Dabei wird die angreifende Einheit entlang des kürzesten Weges in Kontakt mit dem nächsten sichtbaren Plänklermodell bewegt und anschließend so um den Kontaktpunkt mit dem Plänklermodell rotiert, dass sie orthogonal zur Angriffslinie (die Linie von der Frontmitte der angreifenden Einheit zum nächsten Plänklermodell im Sichtbereich) ausgerichtet ist (oder soweit wie möglich), wobei die Modelle der Plänklereinheit hierzu ignoriert (bzw. entfernt) werden. Anschließend werden die Modelle der Plänklereinheit nach Wahl des Spielers der Plänkler in der Front der angreifenden Einheit und mit Kontakt zum Kontaktpunkt positioniert, um zu maximieren.
 - - Angriffe gegen andere Plänkler: Es wird für jedes Modell einzeln bestimmt, ob es sich in Angriffsreichweite zum nächsten Modell im Sichtbereich der Zieleinheit befindet. Modelle, die in Angriffsreichweite sind, bilden ein erstes Glied, das dieses nächste Modell berührt sowie orthogonal **und mittig** an einer Geraden ausgerichtet ist, die durch die Mittelpunkte der beiden Einheiten (vor der Angriffsbewegung) verläuft. Modelle, die die Zieleinheit nicht erreichen, bilden weitere Glieder wie üblich. Nachdem die angreifende Einheit bewegt wurde, werden so viele Modelle der angegriffenen Einheit wie möglich in BTB mit der Front der angreifenden Einheit bewegt, wo diese ihr eigenes erstes Glied bilden. Anschließend bilden die übrigen Modelle der angegriffenen Einheit weitere Glieder wie üblich.
 - - Multiple Angriffe auf Plänkler werden wie folgt abgehandelt:
 - 1) Der Angreifer wählt eine der angreifenden Einheiten und handelt den Angriff auf die Plänkler wie bei einem einzelnen Angriff ab.
 - 2) Anschließend führen die übrigen angreifenden Einheiten ihre Angriffe wie bei anderen multiplen Angriffen auf die Plänklereinheit aus, die zu diesem Zeitpunkt in einer geschlossenen Formation mit Front, Flanke und Rücken am ersten Angreifer positioniert ist.
 - 3) Falls die Plänkler, nachdem alle Angreifer bewegt wurden, nur gegen Gegner in ihrer Front kämpfen, müssen die Plänkler nochmal maximieren, falls möglich.

- **SCHWERE KAVALLERIE**
 - Diese Einheit darf sich beim Marschieren nur bis zum 1,5-fachen ihrer Bewegungsfähigkeit (B) bewegen.
- **FLIEGER**
 - Wenn ein Flieger bei einem verpatzten Angriff seine Flugbewegung in unpassierbarem Gelände (inkl. Wäldern) oder einer befreundeten Einheit beenden würde, hält er 1“ vor dem Hindernis an.
- **CHARAKTERMODELLE**
 - **BEWEGEN**
 - **Einheiten anschließen und verlassen von Einheiten**
 - Anstelle alleine zu kämpfen, darf sich ein Charaktermodell einer befreundeten Einheit anschließen. Hierzu muss sich das Charaktermodell in der Bewegungsphase in Kontakt mit der Einheit bewegen und wird dann sofort im ersten Glied der Einheit positioniert. Falls die Einheit sich noch nicht in dieser Bewegungsphase bewegt hat, wird ihre Bewegung auf die restliche Bewegung des Charaktermodells reduziert, die dieses übrig hat, wenn es das erste Glied erreicht, **falls diese geringer ist als die maximale Bewegung der Einheit**.
 - Falls nicht anders angegeben, dürfen sich Charaktermodelle, die auf Streitwagen oder auf einem fliegenden Reittier in die Schlacht ziehen, **Charaktermodelle (mit oder ohne Reittier) mit der Sonderregel Großes Ziel oder Zufallsbewegung**, sowie Charaktermodelle, die selbst (**d.h. ohne Reittier**) als Monster klassifiziert sind, sich keinen Einheiten anschließen.
 - **Einheit mit angeschlossenem Charaktermodell wird vernichtet**
 - Wird eine Einheit mit einem angeschlossenem Charaktermodell vernichtet, so zählt die Einheit für Paniktest als vernichtet, unabhängig davon, ob das angeschlossene Charaktermodell die Vernichtung der Einheit überlebt.
 - Charaktermodelle deren Einheit vernichtet wird, bilden jeweils wieder eine Einheit als Einzelmodell. Außerhalb von Nahkämpfen verbleiben die Charaktermodelle an der Stelle und mit der Ausrichtung, die sie zum Zeitpunkt der Vernichtung der Einheit hatten, und müssen jeweils einen Paniktest ablegen, falls die Einheit zu Beginn der Phase, in der sie vernichtet wurde, eine ES≥5 hatte.
 - **HERAUSFORDERUNGEN**
 - Jedes Mal, wenn ein Kampf abgehandelt wird, in dem nicht bereits eine Herausforderung ausgetragen wird, darf zu Beginn des Kampfs, **nach Timing Schritt 1 und vor Timing Schritt 2**, eine Herausforderung ausgesprochen (**und angenommen bzw. abgelehnt**) werden.
 - **Herausforderungen annehmen**
 - Fährt ein Charaktermodell auf einem Streitwagen, dann dürfen die Zugtiere attackieren, weitere Besatzung jedoch nicht (**d.h. die Attacken der Besatzung verfallen**). Alle Aufpralltreffer werden gegen die Einheit abgehandelt, bevor die Herausforderung beginnt (d.h. normalerweise ist ein Charaktermodell vor Aufpralltreffern geschützt, falls es nicht alleine unterwegs ist).

- **Charaktermodelle auf Reittieren vom Typ Kavallerie**
 - Berittene Charaktere mit einem (durch ihre **im Spiel vorhandene** Ausrüstung) möglichen Rüstungswurf von 2+ oder besser, die als Kavallerie zählen, zählen als Schwere Kavallerie.
- **Charaktermodelle auf Streitwagen**
 - Charaktermodelle erhalten **+1** auf Rüstungswürfe und ersetzen ein Besatzungsmitglied (siehe Armeelisten).
- GENERAL UND ARMEESTANDARTE
 - **DER GENERAL**
 - Jede Armee muss von einem General angeführt werden. Der General ist das Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert in der Armee. Wenn es mehrere Charaktermodelle gibt, die den höchsten Moralwert besitzen, ernennt der Spieler eines dieser Charaktermodelle zum General, wenn er seine Armee aushebt. **Charaktermodelle, die nicht der General der Armee sein dürfen, werden hierbei ignoriert.**

Appendix B

- Optionale Regeln für SCHWERE KAVALLERIE überarbeitet

Appendix D

- Regeln für eine offene Kampagne hinzugefügt

Armeeweite Änderungen

- **Magie**
 - **PM Zorn des Bären (4+):** Unterstützung, Reichweite **18"**. Das ausgewählte Charaktermodell mit ES1 erhält **+2A**, **+1S** und **+1W** bis zur nächsten Magiephase des Spruchwirkers. Ein Modell, das von diesem Spruch betroffen ist, kann keine Waffen oder Schilde einsetzen.
 - **Todesraserei (7+):** Unterstützung, Reichweite **18"**. Die Einheit erhält Raserei. Wenn sie bereits Raserei hat, erhält sie Todesraserei, die wie Raserei wirkt aber **+2A** (statt **+1A**) gewährt und zu Beginn der Nahkampfphase jedes Spielers **W3** Lebenspunktverluste, die Rüstungswürfe ignorieren, bei der Einheit verursacht. Der Effekt endet, sobald der Spruch gebannt/beendet wird oder die Einheit einen Nahkampf verliert. **Der Spruch hat keinen Effekt auf Charaktermodelle.** Bleibt im Spiel.
- **Sonderregeln**
 - **Waffenstarrend** entfernt und durch entsprechende Ausrüstungsgegenstände ersetzt
 - **Howdah:** Wird dieses Modell als Reittier für ein Charaktermodell verwendet, erhält das Charaktermodell einen **4+** Rüstungswurf, der nicht weiter verbessert werden kann, oder **+1** Rüstungswert. Ferner wird das Charaktermodell nur bei einer **„6“** (statt einer **5-6**) getroffen, wenn Fernkampfangriffe zufällig zwischen dem Reittier und dem Charaktermodell aufgeteilt werden.

- **Leichte Speerschleuder:** Reichweite 36", S5, Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen, **Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele.**

Riesen

- Regeln überarbeitet

Bestien des Chaos

- **Mal des Khorne:** MR (1), Raserei (betrifft keine Reittiere). **Charaktermodelle mit diesem Mal können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jedes Charaktermodell, das diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht aufgrund der eigenen Raserei angreifen, kann jedoch trotzdem zum Angriff gezwungen sein, wenn es Teil einer Einheit mit Raserei ist.**
- **X Präsenz des Khorne:** Befreundete Einheiten mit Raserei innerhalb von 6" zu diesem Modell können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jede Einheit, die diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht angreifen. **Ist dieses Modell einer solchen Einheit angeschlossen, mache einen gemeinsamen Moralwerttest für das Modell und seine Einheit.**

Bretonia

- **B Gobelin des Eroberers:**
 - Zu Beginn des Spiels muss der Einsatz und Standort dieser Standarte bekanntgegeben werden. **Jede Standarte, die durch diese Einheit erbeutet wird, gilt für die Ermittlung von Siegpunkten als zwei erbeutete Standarten. Sollte diese Standarte durch den Gegner erobert werden, gilt die Standarte für die Ermittlung von Siegpunkten ebenfalls als zwei erbeutete Standarten.**
 - Kosten auf **10p** reduziert.

Chaoszwerge

- **Raketenwerfer:** Reichweite 12"-60", 3" Schablone, S4(8), ignoriert Rüstungswürfe, Multipler Lebenspunktverlust (W3). Einheiten, die einen oder mehrere Lebenspunktverluste erleiden, müssen einen Paniktest ablegen. Um den Raketenwerfer abzufeuern, werden die Regeln für Kanonen angewendet, jedoch springt das Geschoss nicht weiter. Stattdessen wird die Schablone mit dem Loch über dem Aufschlagpunkt platziert und abgehandelt. **Ferner darf der Zielpunkt beliebig nahe vor der Zieleinheit platziert werden.** Der Raketenwerfer kann keine Kartätschen abfeuern
- Einheiten hinzugefügt
 - **Chaoszwerge Armbrustschützen**
 - **Wirbelwind/Fleischklopfer**

Dämonen des Chaos

- **Tiefflugangriff:** Diese Einheit darf **am Ende ihrer Bewegung** eine einzelne gegnerische Einheit attackieren, welche sie in der 'Restliche Bewegungen' Phase überflogen hat. Die attackierte Einheit erleidet eine Anzahl S4 Treffer, welche der Anzahl an Kreischern in dieser Einheit entspricht. Die Treffer **zählen als Nahkampftreffer und werden wie Treffer durch Beschuss verteilt. Hierdurch verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.**
- "Flammendämon" in "Flammendämon des Tzeentch" umbenannt

Dunkelelfen

- ERBSTÜCKE VON NAGGAROTH
 - „Draich der Dunklen Macht“ in „Blutroter Tod“ umbenannt
 - „Blutroter Tod“ in „Klingen des dunklen Gifts“ umbenannt
 - **T Ring von Hotek:** Jeder Spruchwirker (Freund oder Feind) innerhalb von **12"** erleidet bei einem Pasch einen Zauberpatzer.
 - **B Banner von Nagarythe:** **Der Träger und seine Einheit sind Unnachgiebig und erhalten +1CR. Ferner erhalten befreundete Regimenter aus Dunkelelfen (d.h. keine Einzelmodelle und keine nicht Dunkelelfen wie Harpien) innerhalb von 6" +1CR.**
- **Todeshexe:** 100p
- **Bestienmeister**
 - 90p
 - Sonderregel „Bestienmeister“ hinzugefügt und „Kein Anführer“ gestrichen
- **Schwarzer Reiter**
 - Optionen:
 - Standarte: +15p
 - **Schilder +2p/Modell und die Einheit verliert die Sonderregel 'Leichte Kavallerie'**
 - Banner des Grauens: +35p
- **Schwarze Garde:** Punktkosten: 10 Schwarze Gardisten: 160p, Gardist 11-30: je +14p
- **Kriegshydra:** Hass (nur Bändiger) hinzugefügt
- **Kharibdyss**
 - W6 und I4
 - „Regeneration (4+)“ gestrichen und „Hass (nur Bändiger)“ hinzugefügt
- Einheit hinzugefügt
 - **Verhängnisrösser**

Echsenmenschen

- **Echsenmeute:**

Die Einheit besteht aus Salamandern und Treibern. Glieder werden zuerst mit Salamandern und erst dann mit Treibern gebildet. **Enthält die Einheit einen einzelnen Salamander, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.**
- **Flammen Speien:** Flammenwerfer, Reichweite 0", S3, AP (3). Fehlfunktion: entferne W3 Skink-Treiber als Verlust. **Enthält die Einheit mehr als einen Salamander, handle die Fernkampfgriffe einen nach dem anderen (jedoch gegen dasselbe Ziel) ab.**

- **Riesenbogen:** Reichweite 36", S5, Giftattacken (1), Durchschlägt Glieder, kein Stehen & Schießen, **Multipler Lebenspunktverlust (2) gegen Große Ziele.**
- **A Schild des Spiegelsees:** Schild. Sprüche, welche den Träger oder seine Einheit **direkt** zum Ziel haben (**d.h. keine Schablonen wie Ungezieferflut oder Spielfeldeffekte wie Blutmonddämmerung**), werden bei **einem Wurf (W6)** von einer 4+ auf den Spruchwirker bzw. auf dessen Einheit zurückgeworfen, **wobei der Träger als Wirker des Spruchs zählt.** Werden die Kriterien des Spruchs (siehe „Spruchkategorien“ im Kapitel Magiephase) vom Träger als Wirker nicht erfüllt, **so gilt der Spruch als gebannt (auch bei totaler Energie) und wird nicht zurückgeworfen.** Zurückgeworfene Sprüche können gebannt werden, indem PD als DD verwendet werden.
- **Tempelwachen:** Punktkosten: 10 Tempelwachen: 200p, Tempelwache 11-20: je **+18p**
- **Salamander:**
 - Punktkosten: 1 Jagdrudel (1 Salamander + 3 Treiber): 60p + Nx20p, N = Anzahl aller Salamander und Stachelsalamander Rudel Einheiten in der Armee, Jagdrudel 2-3: je **+60p**
- **Terradonreiter:**
 - **W3**
 - Punktkosten: 3 Terradonreiter: **95p** + Nx20p, Terradonreiter 4-12: je **+30p**

Grufkönige

- **Hohepriester des Todes:** Profilwerte korrigiert: Initiative 2 und 1 Attacke
- **B Standarte des Rakaph:** Wenn die Einheit **ausschließlich Modelle vom Typ Inf enthält und** 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.
- **Necrosphinx: S5**

Hochelfen

- **Pegasus** als Reittier für Charaktermodelle hinzugefügt
- **Phönixgarde:** Punktkosten: 10 Phönixgardisten: **160p**, Phönixgardist 11-30: je **+14p**

Imperium

- **Dampfpanzer:**
Zu Beginn jedes eigenen Spielzugs **muss** der Dampfpanzer **0 bis 5** Dampfpunkte (DP) generieren.

Kislev

- **Bärenmeute:**
Die Einheit besteht aus Bären und Tierbändigern. Glieder werden zuerst mit Bären und erst dann mit Tierbändigern gebildet. **Enthält die Einheit einen einzelnen Bären, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.**
- “Kriegswagen-Kanone” durch “Kriegswagengeschütz” ersetzt

Krieger des Chaos

- **Mal des Khorne:** MR (1), Raserei (betrifft keine Reittiere). **Charaktermodelle mit diesem Mal können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jedes Charaktermodell, das diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht aufgrund der eigenen Raserei angreifen, kann jedoch trotzdem zum Angriff gezwungen sein, wenn es Teil einer Einheit mit Raserei ist.**
- **X Präsenz des Khorne:** Befreundete Einheiten mit Raserei innerhalb von 6" zu diesem Modell können zu Beginn ihres Spielzuges einen Moralwerttest ablegen. Jede Einheit, die diesen Test besteht, muss in diesem Spielzug nicht angreifen. **Ist dieses Modell einer solchen Einheit angeschlossen, mache einen gemeinsamen Moralwerttest für das Modell und seine Einheit.**
- **Drachenoger Shaggoth:**
 - W6
 - 250p + Nx25p
- **Buch der Geheimnisse** für Charaktermodelle mit dem Mal des Khorne gestrichen

Ogerkönigreiche

- **Oger Bulle:**
 - Leichte Rüstung +3p/Modell
 - Eisenfäuste +5p/Modell
 - Zusätzliche Handwaffen +6p/Modell
- **Eisenwänste:** Punktkosten: 3 Eisenwänste: 165p, Eisenwanst 4+: je +40p

Orks & Goblins

- **Armeespezifische Sonderregeln**
 - **Goblinhorde:** Falls die Armee keine Orks (egal welchen Typs) enthält, darf die Armee 0-2 Kommandanten enthalten.
- **Goblin/Nachtgoblin Waaghboss/Gargboss:** Option auf Kurzbogen +5p hinzugefügt
- **Squig Hoppas:** MW5

Skaven

- **Bestienmeute:**

Die Einheit besteht aus Rattenogern und Meutenbändigern. Glieder werden zuerst mit Rattenogern und erst dann mit Meutenbändigern gebildet. **Enthält die Einheit einen einzelnen Rattenoger, darf die Einheit auch Formationen mit einer Frontbreite von weniger als 60mm einnehmen.**
- Reitdinge für Kriegsherr hinzugefügt:
 - **Knochenreißer-Rattenoger**
 - **Kriegssänfte**
 - **Pockenratte**
- **Warpflammenwerfer Waffenteam:** 50p + Nx10p
- **Todesrad:** Punktkosten: 125p + Nx50p
- **Höllengrubenbrut:** Punktkosten: 225p + Nx50p

Söldner

- Ausrüstungsoptionen der Charaktere überarbeitet
- Weitere magische Gegenstände hinzugefügt
- Weitere magische Banner hinzugefügt
- Minimalgröße aller Pikenregimenter reduziert

Vampirfürsten

- **Seelenernte:** Diese Einheit darf sich in der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase durch gegnerische Einheiten bewegen, falls sie ihre Bewegung außerhalb von 1“ von gegnerischen Einheiten entfernt beenden kann. Ferner darf die Einheit am Ende ihrer Bewegung eine einzelne gegnerische Einheit attackieren, durch welche sie sich in der ‚Restliche Bewegungen‘ Phase bewegt hat. Die attackierte Einheit erleidet eine Anzahl S5 Treffer, welche der Anzahl an Sensenreiter in dieser Einheit entspricht. Die Treffer zählen als Nahkampftreffer und werden wie Treffer durch Beschuss verteilt. Hierdurch verursachte Verluste verursachen keine Paniktests.
- **Necrarch Vampirfürst** hinzugefügt

Waldelfen

- **X Blutfeen:** Der Träger hat im Nahkampf +W6 zusätzliche magische Attacken, die mit dem KG des Trägers, I4 und S3 durchgeführt werden. **Ausrüstung und Sonderregel des Trägers haben keinen Effekt auf diese Attacken.**
- **Dryaden:** Angst hinzugefügt

Zwerge

- Sonderregel „Einzelgänger“ in die Sonderregel „Slayer“ integriert