

# FELDBRIEF: ANDTOR

JULI 2023

Änderungen im Vergleich zur vorherigen Version sind in **Magenta** hervorgehoben.

## 1.3.3 - EINHEITENFORMATION

Ändere dies wie folgt:

„Jede Einheit muss als eine einzige Gruppe in Formation aufgestellt werden und jede Bewegung als eine einzige Gruppe in Formation beenden. Eine Einheit aus **2 bis 6 Modellen** ist in **Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 1 anderes Modell der Einheit befindet. Eine Einheit aus **mehr als 6 Modellen** ist in **Formation**, wenn sich jedes Modell jener Einheit horizontal innerhalb von 1" und vertikal innerhalb von 6" um mindestens 2 andere Modelle der Einheit befindet. Ist eine befreundete Einheit am Ende eines Zuges oder nachdem du sie aufgestellt hast, nicht in Formation, musst du ein Modell der Einheit nach dem anderen aus dem Spiel entfernen, bis die Einheit in Formation ist.“

## 7.2 - BEFEHLSFÄHIGKEITEN IN DER HELDENPHASE, SAMMELN

Füge am Ende des Regeltexts hinzu:

„Du kannst nur Modelle mit einem kombinierten Wundenwert von 10 oder weniger in jene Einheit zurückkehren lassen. Hat die Einheit, die den Befehl erhält, beispielsweise Wundenwert 2, kannst du nicht mehr als 5 Modelle in jene Einheit zurückkehren lassen.“

## 10.1.2 - ACHTUNG, SIR!

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du musst bei einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe vom Trefferwurf 1 abziehen (siehe 13.3), wenn das Ziel ein feindlicher **HELD** innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aus 3 oder mehr Modellen ist. Hat jener **HELD** kein Reittier (mit Ausnahme von Begleitern), kann er außerdem nicht Ziel von Attacken mit Fernkampfwaffen durch Modelle sein, die weiter als 12" von ihm entfernt sind. Die Regel **Achtung, Sir!** gilt nicht für feindliche **HELDEN** mit Wundenwert 10 oder höher.“

## 27.5.2 - UNIVERSELLE ARTEFAKTE DER MACHT, ARKANER FOLIANT

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für einen **HELDEN** ohne die Schlüsselwörter **ZAUBERER**, **PRIESTER** und **KHORNE**. Der Träger wird zu einem **ZAUBERER**, der nur die Zauber *Arkane Geschoss* und *Mystischer Schild* sowie Zauber auf deiner Armeeliste, die Endloszauber beschwören, wirken kann. Er kann in deiner Heldenphase 1 Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase 1 Zauber zu bannen versuchen.“

**Anmerkung:** Wenn ihr die Schlachtensammlung *Offene Feldschlachten 2023-24 im Handbuch des Generals* benutzt, erhält ein **HELD** mit Wundenwert 9 oder niedriger, der den **Arkanen Folianten** erhält, das **Schlüsselwort ANDTORIANISCHER SAMMELPUNKT**.

## DAS GROSSE BÜNDNIS DES CHAOS

### KLINGEN DES KHORNE

Ändere den Regeltext der Blutzehnt-Belohnung-Fähigkeit *Mordlust* wie folgt:

„Wähle 1 befreundete Einheit der **KLINGEN DES KHORNE**, die weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist. Jene Einheit kann eine Bewegung von W6" ausführen und kann jene Bewegung innerhalb von 3" um feindliche Einheiten beenden. Du kannst für diese Belohnung am Ende der Heldenphase bis zu dreimal Blutzehnt-Punkte ausgeben statt nur einmal, du kannst aber dieselbe Einheit nicht mehr als einmal pro Phase für diese Fähigkeit wählen.“

## DAS GROSSE BÜNDNIS DES TODES

### HÖFE DER LEICHENFRESSER

Ändere die Kampfeigenschaft *Todloser Hofstaat*:

„Befreundete Einheiten der **FLESH-EATER COURTS** haben Rettung 6+.“

### SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN

*Endlose Legionen:* Ändere die letzten zwei Absätze wie folgt:

„Wenn du eine **BESCHWÖRBARE** Einheit wählst, die kein **HELD** ist, wird bei 4+ eine neue Ersatzeinheit mit der Hälfte (aufgerundet) der Modelle der zerstörten Einheit deiner Armee hinzugefügt. Jene Einheit muss vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN-HELDEN** oder eine Grabstätte und weiter als 3" (in deinem Zug) oder weiter als 9" (im gegnerischen Zug) von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden und kann im selben Zug weder anzugreifen versuchen noch Nachrücken-Bewegungen ausführen. Jede zerstörte Einheit kann nur einmal ersetzt werden – Ersatzeinheiten können nicht ersetzt werden.“

Wenn du einen **BESCHWÖRBAREN HELDEN** wählst, kannst du bei 4+ jenen **HELDEN** mit 3 ihm zugewiesenen Verwundungen vollständig innerhalb von 12" um einen befreundeten **SEELENBRAND-GRABESFÜRSTEN-HELDEN** oder eine Grabstätte und weiter als 3" (in deinem Zug) oder weiter als 9" (im gegnerischen Zug) von allen feindlichen Einheiten entfernt aufstellen. Jener **HELD** kann im selben Zug weder anzugreifen versuchen noch Nachrücken-Bewegungen ausführen. Derselbe **HELD** kann nicht mehr als einmal pro Schlacht gewählt werden, um von dieser Fähigkeit profitieren.“

### ZOMBIES DER WANDELNDEN TOTEN

*Zu Boden gezogen und zerrissen:* Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe getötet wird und sich jenes Modell innerhalb von 3" um die attackierende Einheit befindet. Bei 5+ erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung.“



# FELDBRIEF: ANDTOR

JULI 2023

## DAS GROSSE BÜNDNIS DER ORDNUNG

### STURMGESCHMIEDETE EWIGE

Ändere die Befehlsfähigkeit *Blitzsalve*:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Schlacht in deiner Hel- denphase einsetzen. Der Befehl kann nur von einem befreundeten  **Ritter**  einer Einheit vollständig innerhalb von 12" um ihn oder von einem befreundeten  **Fürsten**  oder  **Draconith**  einer Ein- heit vollständig innerhalb von 18" um ihn erteilt werden. Die Ein- heit, die den Befehl erhält, muss eine befreundete  **Justicar-**  oder  **Angelos-**  Einheit sein, die nicht verstärkt ist. Jene Einheit kann in je- ner Phase schießen.“

**Sturmdrachengarde** : Ändere die Fähigkeit *Draconith-Angriff*:

„Einmal pro Schlacht kannst du in deiner Angriffsphase ansagen, dass diese Einheit ihren Draconith-Angriff ausführt. Wenn du dies tust, kannst du für diese Einheit in jener Phase Angriffswürfe wiederholen.“

### LICHTFÜRSTEN DER LUMINETH

**Die Große Nation Helon** : Ändere die Fähigkeit *Tödlicher Pfeilsturm*: „Wenn du in deiner Fernkampfphase eine befreundete  **Helon-**  Einheit wählst, um zu schießen, kannst du ansagen, dass sie einen tödlichen Pfeilsturm entfesselt. Wenn du dies tust, gilt in jener Phase: Du kannst 1 zu Treffer- und Verwundungswürfen für Attacken mit Fernkampf- waffen jener Einheit addieren, aber jene Einheit kann nur feindliche Einheiten innerhalb von 6" als Ziel wählen.“

### STÄDTE SIGMARS

**Lebende Stadt** : Ändere die Kampfeigenschaft *Zuschlagen* und verschwinden:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit am Ende deiner Fernkampfpha- se einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete Einheit der  **Lebenden Stadt** , die in dieser Phase geschossen hat und sich weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt und vollständig inner- halb von 18" um einen befreundeten  **Helden**  der  **Lebenden Stadt**  befindet. Die gewählte Einheit kann eine normale Bewegung ausführen (sie kann nicht rennen), kann aber jene Bewegung nicht innerhalb von 9" um eine feindliche Einheit beenden. Eine Einheit kann von dieser Befehlsfähigkeit nicht öfter als einmal pro Phase profitieren.“

### TÖCHTER DES KHAINE

Streiche diesen Satz aus dem taktischen Vorhaben *Klirrende Waffen*:

„Sind 2 oder mehr jener Einheiten  **Hexenkriegerinnen**  oder  **Schlächterschwestern** , erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

Streiche diesen Satz aus dem taktischen Vorhaben *Klingenflut*:

„Sind 2 oder mehr jener Einheiten  **Hexenkriegerinnen** , erhältst du 1 zusätzlichen Siegespunkt.“

## DAS GROSSE BÜNDNIS DER ZERSTÖRUNG

### ORRUK-KRIEGSCLANS

Füge die folgenden taktischen Vorhaben hinzu:

**„Anschleichen“** : Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn am Ende des Zuges jede befreundete  **Moorpirscha-**  Einheit innerhalb von 3" um mindestens ein Geländestück und weiter als 3" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.

**„Dat alles gehört jetz' uns“** : Du schließt dieses taktische Vorhaben ab, wenn sich am Ende des Zuges mindestens 2 befreundete  **Eisenkiefa-**  Einheiten innerhalb von 3" um die Schlachtfeldmitte befinden.“

**Moorpirscha** : Ändere den ersten Satz des Regeltexts der Kampfeigen- schaft *Schmutzige Tricks*:

„Nachdem die Spieler ihre anfänglichen Befehlspunkte erhal- ten haben, aber vor Beginn des ersten Zugs, kannst du 2 verschiede- ne der folgenden schmutzigen Tricks wählen, die du in der Schlacht einsetzen kannst.“

**Grinsaklingen** : Ändere die Fähigkeit *Aus den Nebeln*:

„Befreundete  **Grinsaklingen-**  Einheiten sind für feindliche Modelle, die weiter als 12" von ihnen entfernt sind, nicht sichtbar.“

**Knochenpalta** : Ändere die Kampfeigenschaft *Gorkamorkas Geist*:

„Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe einer befreundeten  **Knochenpalta-**  Einheit verursacht jene Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1 (führe für jeden Treffer einen Verwundungs- und Schutzwurf aus).“

**Sumpfrufa-Schamane und Topfgrot** : Streiche das Folgende aus dem Regeltext der Fähigkeit *Gifte und Elixiere*:

„anstatt in dieser Phase zu versuchen, Zauber zu wirken oder einen Endloszauber aufzulösen“

**Wanstreißa** : Ändere den Regeltext der Fähigkeit *Angst machen*:

„Ziehe 1 ab von den Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen feindlicher Einheiten, die weder  **Helden**  noch  **Monster**  sind, deren Ziel diese Einheit ist.“

### MONDWAHN-GITZ

**Squigherde** : Ändere die Fähigkeit *Durchdrehende Squigs*:

„Jedes Mal, wenn ein Höhlensquig dieser Einheit durch einen misslun- genen Kampfschocktest flieht, wirf einen Würfel, bevor jenes Modell aus dem Spiel entfernt wird. Bei 3+ kannst du die nächste feindliche Einheit innerhalb von 9" um jenes Modell wählen. Jene Einheit erleidet 1 tödliche Verwundung. Gibt es mehrere feindliche Einheiten inner- halb von 9", die gleich nahe und am nächsten sind, kannst du entschei- den, welche davon die tödliche Verwundung erleidet.“

### BEHEMATS SÖHNE

**Grundbataillon Bosse des Stamps** : Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu  **Einig und Prächtigt**  statt  **Einig oder Prächtigt** .

**Grundbataillon Fußlatscher** : Ändere die Bataillonsfähigkeiten zu  **Einig und Schnell**  statt  **Einig oder Schnell** .