



BATTLETOME: DISCIPLES OF TZEENTCH

Offizielle Errata, Juli 2020

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Disciples of Tzeentch. Die Errata werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Magenta** hervorgehoben. Ist das Datum mit einem zusätzlichen Hinweis versehen (wie etwa „Überarbeitung 2“), handelt es sich um eine Überarbeitung in der jeweiligen Landessprache, um zum Beispiel einen Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Anmerkung der Designer – Schicksalswürfel und Schar des Wandels: *Schicksalswürfel sollten „unmodifiziert“ sein, um Probleme mit Zauberwürfen und anderen Mechanismen zu vermeiden, die bei Spieltests auftraten, und um ein geradliniges Spiel mit möglichst wenig Interpretationsspielraum zu ermöglichen. Unglücklicherweise haben wir dabei nicht alle Konsequenzen für Kampfschocktests und Schutzwürfe beachtet, besonders im Hinblick auf Einheiten wie Pink Horrors, die dadurch feindliche Einheiten in einem Maß binden können, das für Spieler frustrierend sein kann. Das hat auch dazu beigetragen, dass die Schar des Wandels ein äußerst mächtiges Bataillon geworden ist. Mit der Hilfe unserer fantastischen Community ändern wir nun die Regeln für Schicksalswürfel und die Schar des Wandels, damit sie so funktionieren, wie es gedacht war. Das Age-of-Sigmar-Team möchte an dieser Stelle euch allen herzlich für euer Feedback danken. Wir freuen uns darauf, das Spiel, das wir alle so lieben, auch in Zukunft gemeinsam mit euch weiterzuentwickeln.*

Seite 69 – Kampfeigenschaften, Meister des Schicksals
Ersetze den letzten Absatz durch das Folgende:
„Jeder ausgegebene Schicksalswürfel ermöglicht dir, einen einzelnen Würfel zu ersetzen. Wenn du einen Wurf mit 2W6 ersetzen möchtest (etwa einen Zauberwurf oder Angriffswurf), musst du 2 Schicksalswürfel ausgeben. Ersetzte Würfe zählen als unmodifizierte Würfe und können nicht wiederholt werden. Ersetzte Würfe können nicht modifiziert werden, mit den folgenden zwei Ausnahmen:

- Wenn du einen Schicksalswürfel aus gibst, um einen Schutzwurf zu ersetzen, wird das Ergebnis des Schicksalswürfels wie üblich durch den Wuchtwert der Attacke modifiziert.

- Wenn du einen Schicksalswürfel aus gibst, um einen Kampfschocktest zu ersetzen, wird das Ergebnis des Schicksalswürfels wie üblich durch die Anzahl der aus der Einheit getöteten Modelle modifiziert.“

Anmerkung der Designer: *Im Hinblick auf Ikonenträger der Pink Horrors gilt ein Schicksalswürfel mit einer 1, der benutzt wird, um den Wurf eines Kampfschocktests zu ersetzen, also als ein unmodifizierter Wurf von 1.“*

Seite 93 – Schar des Wandels, Täuschung und Entsetzen
Ändere die Regel wie folgt:
„Zu Beginn deiner Heldenphase kannst du, wenn der **LORD OF CHANGE** aus diesem Bataillon dein General ist und sich auf dem Schlachtfeld befindet, 1 andere befreundete Einheit aus diesem Bataillon auswählen und sie vom Schlachtfeld entfernen. Wenn du dies tust, stelle die gewählte Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld wieder auf, weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt. Die so aufgestellte Einheit kann sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.“

Seite 98 – Lord of Change, Leuchtfener der Zauberei
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du das tust, wähle 1 befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du 1 zu den Zauber- und Bannwürfen befreundeter **DÄMONEN-ZAUBERER** des **TZEENTCH** addieren, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um das gewählte Modell befinden. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Zug von dieser Befehlsfähigkeit profitieren.“

Seite 100 – Gaunt Summoner of Tzeentch, Buch der frevlerischen Geheimnisse
Ändere die erste Zeile in der Liste der beschwörbaren Einheiten zu:
„- 5 Horrors of Tzeentch“

Seite 103 – Der Changeling, Beschreibung
Ändere die Beschreibung wie folgt:
„Der Changeling ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit dem Stab des Schwindlers bewaffnet.“

Seite 104 – Die Blue Scribes, Beschreibung

Ändere die Beschreibung wie folgt:

„Die Blue Scribes sind eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Sie sind mit Gespitzten Schreibfedern bewaffnet.“

Seite 112 – Kairic Acolytes, Beschreibung

Ändere den zweiten Absatz der Beschreibung wie folgt:

„3 von je 10 Modellen in dieser Einheit können ihre Waffenoption durch eine Verfluchte Gleve und einen Arcanite-Schild ersetzen.“

DISCIPLES OF TZEENTCH EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELD- ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
* Horrors of Tzeentch	10	20	220	Linientruppen, wenn diese Einheit keine Blue Horrors und keine Brimstone Horrors enthält	Enthält diese Einheit keine Pink Horrors, ändere die Punktkosten zu 100. Enthält die Einheit keine Pink Horrors und keine Blue Horrors, ändere die Punktkosten zu 60.
Kairic Acolytes	10	30	100	Linientruppen	
Tzaangors	10	30	180	Linientruppen	
Die Blue Scribes	1	1	120	Anführer	Einzigartig
Changecaster, Herald of Tzeentch	1	1	110	Anführer	
* Der Changeling	1	1	140	Anführer	Einzigartig
Curseling, Auge des Tzeentch	1	1	160	Anführer	
Fatemaster	1	1	120	Anführer	
Fateskimmer, Herald of Tzeentch auf Burning Chariot	1	1	140	Anführer	
Fluxmaster, Herald of Tzeentch auf Disc	1	1	130	Anführer	
Gaunt Summoner of Tzeentch	1	1	240	Anführer	
Magister	1	1	100	Anführer	
Magister auf Disc of Tzeentch	1	1	140	Anführer	
Ogroid Thaumaturge	1	1	160	Anführer	
Tzaangor Shaman	1	1	150	Anführer	
Vortemis der Allsehende	1	1		Anführer	Einzigartig. Diese Einheiten müssen zusammen für insgesamt 140 Punkte gewählt werden. Obwohl sie zusammen gewählt werden müssen, sind sie separate Einheiten.
Die Augen der Neun	4	4	140		
Kairos Fateweaver	1	1	400	Anführer, Koloss	Einzigartig
Lord of Change	1	1	380	Anführer, Koloss	
Burning Chariots of Tzeentch	1	3	150		Linientruppen, wenn General ein FATESKIMMER ist
Exalted Flamers of Tzeentch	1	6	100		
* Flamers of Tzeentch	3	12	140		Linientruppen in EWIGE-FEUEBRUNST -Armee
Screamers of Tzeentch	3	12	80		Linientruppen in ARKANE-SCHAREN -Armee
Tzaangor Enlightened	3	9	100		
Tzaangor Enlightened auf Discs of Tzeentch	3	9	180		
Tzaangor Skyfires	3	9	200		
Tzeentch Chaos Spawn	1	6	50		
<i>Aetherfresserschar</i>	-	-	140	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Allwissende Orakel</i>	-	-	160	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Arcanite-Kabale</i>	-	-	140	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Arcanite-Kult</i>	-	-	80	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Hexenfeuer-Zirkel</i>	-	-	160	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Himmelschar-Zirkel</i>	-	-	140	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Schar des Wandels</i>	-	-	180	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Schicksalsbieger des Aufsehers</i>	-	-	160	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Schicksalslegion</i>	-	-	80	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	

Warhammer Age of Sigmar – überarbeitete Profile für Offene Feldschlachten, Juli 2020

Die hier abgedruckten Profile haben Vorrang vor allen Profilen mit einem früheren Veröffentlichungsdatum und vor Profilen ohne Veröffentlichungsdatum. Profile, die sich seit ihrer letzten Veröffentlichung verändert haben, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet: *

DISCIPLES OF TZEENTCH EINHEIT	GRÖSSE		PUNKTE	SCHLACHTFELD- ROLLE	ANMERKUNGEN
	MIN	MAX			
<i>Tzaangor-Zirkel</i>	-	-	180	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Unüberschaubare Schar</i>	-	-	160	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Veränderungs-Zirkel</i>	-	-	140	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Warpflammenschar</i>	-	-	140	<i>Bataillonsschiftrolle</i>	
<i>Burning Sigil of Tzeentch</i>	1	1	40	<i>Endloszauber</i>	
<i>Tome of Eyes</i>	1	1	40	<i>Endloszauber</i>	
<i>Daemonic Simulacrum</i>	1	1	50	<i>Endloszauber</i>	

Warhammer Age of Sigmar – überarbeitete Profile für Offene Feldschlachten, Juli 2020

Die hier abgedruckten Profile haben Vorrang vor allen Profilen mit einem früheren Veröffentlichungsdatum und vor Profilen ohne Veröffentlichungsdatum. Profile, die sich seit ihrer letzten Veröffentlichung verändert haben, sind mit diesem Symbol gekennzeichnet: *