



BATTLETOME: HEDONITES OF SLAANESH

Offizielle Errata, Dezember 2019

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Hedonites of Slaanesh. 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.

Seite 61 – Kampfeigenschaften, Präsenz der Ablenkung
 Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:
 „Bei 5+ kämpft die feindliche Einheit am Ende der Nahkampfphase, nachdem die Spieler alle anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Nahkampfphase gewählt haben.“

Seite 61 – Verderbtheitspunkte-Tabelle für Slaanesh-Dämonen
 Ändere in der Tabelle die Werte wie folgt:

SLAANESH-DÄMONEN EINHEIT	VP-KOSTEN
1 Keeper of Secrets	45
30 Daemonettes	40
3 Seeker Chariots	35
20 Daemonettes	28
1 Contorted Epitome	23
1 Bladebringer, Herald auf Exalted Chariot	23
3 Fiends	23
1 Bladebringer, Herald auf Hellflayer	20
1 Exalted Chariot	20
1 Infernal Enraptureess, Herald of Slaanesh	17
1 Bladebringer, Herald auf Seeker Chariot	17
1 Hellflayer	17
1 Viceleader, Herald of Slaanesh	15
1 Seeker Chariot	15
5 Seekers	15
10 Daemonettes	14

Seite 76 – Championtabelle und Anhängertabelle: Held
 Ersetze „Chaos Lord of Slaanesh“ durch „Lord of Chaos mit Mal des SLAANESH“.

Ersetze „Lord of Slaanesh auf Daemonic Mount“ durch „Chaos Lord auf Daemonic Mount mit Mal des SLAANESH“.

Seite 80 – Keeper of Secrets, Ritualmesser
 Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
 „Wenn dieses Modell mit einem Ritualmesser bewaffnet ist, darfst du am Ende der Nahkampfphase 1 feindliches Modell innerhalb von 1" um dieses Modell wählen, dem gegenwärtig mindestens eine Verwundung zugewiesen ist, und einen Würfel werfen.“

Seite 81 – Syll’Esske, Tödliche Symbiose
 Ändere den Regeltext wie folgt:
 „Wenn dieses Modell in der Nahkampfphase kämpft, muss es entweder mit seiner Axt der Herrschaft oder mit seiner Geißelnden Peitsche attackieren (es kann nicht mit beiden attackieren). Am Ende der Phase kann dieses Modell dann nachrücken und mit seiner anderen Waffe attackieren. Durch diese Fähigkeit kann dieses Modell immer genau ein zusätzliches Mal am Ende der Phase kämpfen, auch wenn eine andere Fähigkeit oder ein Zauber diesem Modell erlaubt, in derselben Nahkampfphase mehr als einmal zu kämpfen.“

Jedes Mal, wenn dieses Modell in derselben Nahkampfphase attackiert, muss es zwischen der Axt der Herrschaft und der Geißelnden Peitsche wechseln. Jedes zweite Mal, wenn dieses Modell in derselben Nahkampfphase attackiert, kannst du für die eingesetzte Waffe Trefferwürfe wiederholen.“