



BATTLETOME: CITIES OF SIGMAR

ERRATA, AUGUST 2021

Die folgenden Errata beheben Fehler im Battletome: Cities of Sigmar. 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. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert.

Seite 63 – Gekräftigte Zauber

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu den Zauberwürfen für **ZAUBERER** der **CITIES OF SIGMAR**, die einen Beschwörungsauber von einer Endloszauberschriftrolle zu wirken versuchen.“

Seite 63 – Krieger der Reiche

Streiche den folgenden Satz: „Wenn du die Regeln aus Warhammer Age of Sigmar: Unheilvolle Zauberei verwendest, muss deine Armee aus demselben Reich der Sterblichen stammen, in der sich die jeweilige Stadt befindet.“

Seite 63 – Sturmfesten

Ändere diese Kampfeigenschaft wie folgt:

„STURMFESTEN

Im Zentrum jeder freien Stadt steht eine Sturmfeste, eine beeindruckende Zitadelle der Stormcast Eternals.

Eine Armee der Cities of Sigmar kann wie folgt Koalitionseinheiten (siehe unten) enthalten:

1 von je 4 Einheiten in der Armee kann eine Koalitionseinheit der Fraktion Stormcast Eternals sein. Jene Einheiten erhalten das Schlüsselwort **CITIES OF SIGMAR** und das Schlüsselwort der Stadt, das du für deine Armee gewählt hast.

KOALITIONSEINHEITEN

Koalitionseinheiten zählen nicht gegen die Anzahl an Linientruppen-Einheiten deiner Armee, zählen aber gegen die Maximalanzahl an Anführer-, Koloss- und Artillerieeinheiten in deiner Armee. Koalitionseinheiten können keine Generäle sein, mit Ausnahme von **AVENTIS FIRESTRIKE in einer Hammerhal-Armee. Koalitionseinheiten werden ignoriert, wenn ermittelt wird, ob die Einheiten deiner Armee einer einzigen Fraktion angehören.**

Anmerkung der Designer: *Koalitionseinheiten sind keine verbündeten Einheiten, deshalb gelten die Beschränkungen für verbündete Einheiten für sie nicht. Das bedeutet, dass Koalitionseinheiten Verbesserungen deiner Armee erhalten können, sofern sie die nötigen Schlüsselwörter haben beziehungsweise vom richtigen Einheitentyp sind.*

Seite 64 – Der Stolz von Hammerhal

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Führe für **HAMMERHAL**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb ihres eigenen Territoriums befinden, keine Kampfschocktests aus.“

Seite 65 – Artefakte der Macht von Hammerhal, Der Zwillingstein, Aspekt von Aqshy

Ändere den Regeltext wie folgt:

„**Aspekt von Aqshy:** Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen von befreundeten Einheiten von **HAMMERHAL**, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um den Träger befinden.“

Seite 65, 67, 69, 71, 73, 75, 77 – Magische Lehren
Streiche den Satz unter der Überschrift.

Seite 65 – Lehre der Asche

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **HAMMERHAL-ZAUBERER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 66 – Die Kriegshaine der Stadt

Ändere den Regeltext wie folgt:

„1 von je 4 Einheiten in einer Armee der Lebenden Stadt kann eine Koalitionseinheit (siehe die Kampfeigenschaft Sturmfesten) der Fraktion Sylvaneth sein. **Jene Einheiten erhalten die Schlüsselwörter **CITIES OF SIGMAR** und **LEBENDE STADT**.**“

Seite 67 – Lehre des Laubs

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** der **LEBENDEN STADT** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 68 – Festung Grauwasser, Erkunder der Ghulsee

Ändere den Regeltext wie folgt:

„In deiner Fernkampffase können befreundete Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um diesen General befinden, schießen, selbst wenn sie im selben Zug gerannt sind.“

Seite 68 – Runenlehre

Ändere den Regeltext wie folgt:

„**RUNELORDS** der **FESTUNG GRAUWASSER** kennen das folgende Gebet:

Rune des unfehlbaren Ziels: Dieses Gebet hat Gebetswert 2 und Reichweite 3". Wird es erhört, wähle 1 befreundete **KRIEGSMASCHINE** des **IRONWELD ARSENALS** in Reichweite um den Betenden. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zu den Trefferwürfen für Attacken mit den Fernkampfwaffen jener Einheit.“

Seite 69 – Lehre des Rauchs

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** der **FESTUNG GRAUWASSER** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 69 – Zersetzender Energiestoß

Füge hinzu: „(Grundregeln, 28.1.3)“

Seite 71 – Lehre des Phoenix

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** des **PHOENICIUMS** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 73 – Lehre der Dunklen Zauberei

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** aus **AMBOSSWACHT** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 74 – Magier des Weißfeuerhofs

Ändere den Regeltext wie folgt:

„**ZAUBERER** aus **HERZWEIH** können in deiner Heldenphase 1 zusätzlichen Zauber zu wirken versuchen. Außerdem kennen **ZAUBERER** aus **HERZWEIH 2** Zauber aus der Lehre des Weißfeuers (Seite 75) statt 1 Zauber.“

Seite 74 – Kampfeigenschaften von Herzweih, Arkanes Kanalisieren

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du kannst diese Befehlsfähigkeit einmal pro Zug zu Beginn deiner Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundeten **ZAUBERER-HELDEN** von **HERZWEIH** und wirf einen Würfel. Der gewählte **ZAUBERER** erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die dem Ergebnis entspricht. Zusätzlich addierst du bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase die Anzahl der tödlichen Verwundungen, die der gewählte **ZAUBERER** erlitten hat und die nicht verhindert wurden, zu allen Zauberwürfen anderer befreundeter **ZAUBERER** von **HERZWEIH** solange sie sich innerhalb von 12" um den gewählten **ZAUBERER** befinden.“

Seite 75 – Lehre des Weißfeuers

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** aus **HERZWEIH** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 76 – Feste Verträge

Ändere den Regeltext wie folgt:

„1 von je 4 Einheiten in einer Armee von Sturmauge kann eine Koalitionseinheit (siehe die Kampfeigenschaft Sturmfesten) der Fraktion Kharadron Overlords sein. Jene Einheiten erhalten das Schlüsselwort **STURMAUGE**.“

#Seite 76 – Generalseigenschaften von Sturmauge, Hauptmann der Aethergarde

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu Angriffswürfen für ...“

Seite 77 – Lehre der Adler

Füge unter der Tabellenüberschrift ein:

„Nur für **ZAUBERER** aus **STURMAUGE** (einschließlich einzigartiger Einheiten)“

Seite 80-85 – Pfad des Ruhms

Die hier vorgestellten Pfad-des-Ruhms-Kampagneregeln sind nicht mit der neuesten Version der Pfad-des-Ruhms-Regeln im Grundbuch vereinbar. Ihr könnt entweder mit den hier vorgestellten Regeln eine „klassische“ Pfad-des-Ruhms-Kampagne spielen, oder ihr spielt die aktuelle Version einer Pfad-des-Ruhms-Kampagne nach den Regeln aus dem Grundbuch.

Seite 91 – Freeguild Guard

Streiche den zweiten Satz des Regeltexts der Fähigkeit *Dicht gestaffelt* und ändere den Regeltext der Fähigkeit *Speerwall* wie folgt:

„Addiere 1 zu Verwundungswürfen für Attacken mit Freeguild-Speeren, deren Ziel eine feindliche Einheit ist, die im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.“

Seite 94 – Freeguild Handgunners, Stehen und schießen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Beendet eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung innerhalb von 3" um diese Einheit, so kann diese Einheit den Befehl *Warten ... Feuer!* erhalten, ohne dass der Befehl erteilt wird und ohne dass dies Befehlspunkte kostet.“

#Seite 99 – Celestial Hurricanum, Vorzeichen der Schlacht

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken ...“

Seite 100 – Sorceress auf Black Dragon

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: **DRAGON**

Seite 104 – Runelord, Runenwissen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Diese Einheit kennt die folgenden Gebete:

Schutz der Ahnen: Dieses Gebet hat Gebetswert 2 und Reichweite 12". Wird es erhört, wähle 1 befreundete **DISPOSSESSED**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Jene Einheit hat bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase Rettung 6+.

Schmiedefeuer: Dieses Gebet hat Gebetswert 2 und Reichweite 12".

Wird es erhört, wähle 1 befreundete **DISPOSSESSED**-Einheit, die vollständig in Reichweite um den Betenden und für ihn sichtbar ist. Verbessere bis zum Beginn deiner nächsten Heldenphase den Wuchtwert der Waffen jener Einheit um 1.“

Seite 109 – Gyrocopters

Füge hinzu:

„**ELITE:** Modelle dieser Einheit können ihrer eigenen Einheit Befehle erteilen.“

Seite 109 – Gyrocopters, Dampfkanone

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Bevor du mit einer Dampfkanone attackierst, wähle 1 feindliche Einheit innerhalb der Reichweite der Dampfkanone des attackierenden Modells. Der Attackenwert der Dampfkanone jenes Modells entspricht der Anzahl von Modellen der gewählten feindlichen Einheit, die sich innerhalb der Reichweite der Dampfkanone des attackierenden Modells befinden. Alle Attacken mit dieser Dampfkanone müssen die gewählte feindliche Einheit als Ziel haben.“

Seite 116 – Dreadlord auf Black Dragon

Ändere die Schadenstabelle wie folgt:

SCHADENSTABELLE			
Erlittene Verwundungen	Bewegung	Furchterregende Kiefer	Rasiermesserscharfe Klauen
0-3	14"	1+	6
4-6	12"	2+	5
7-9	10"	3+	4
10-12	8"	4+	3
13+	6"	5+	2

Seite 116 – Dreadlord auf Black Dragon

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: **DRAGON**

Seite 123 – Scourgerunner Chariots, High Beastmaster

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wenn diese Einheit aus 3 oder mehr Modellen besteht, kann 1 Modell in dieser Einheit ein High Beastmaster sein. Addiere 1 zu den Trefferwürfen für Attacken mit den Fernkampfwaffen jenes Modells.“

Seite 125 – Sisters of the Watch, Im letzten Augenblick schießen

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Beendet eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung innerhalb von 3" um diese Einheit, so kann diese Einheit den Befehl *Warten ... Feuer!* erhalten, ohne dass der Befehl erteilt wird und ohne dass dies Befehlspunkte kostet.“