

CODEX: ORKS

Indomitus, Version 1.0

In diesen Dokumenten sammeln wir Regeländerungen und präsentieren unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen der Spieler. Oft sind diese Änderungen durch neue Veröffentlichungen oder Feedback der Community nötig; solche Änderungen sind mit einem Sternchen * markiert. In anderen Fällen sind diese Änderungen Errata, um Fehler zu korrigieren oder eine Regel, die nicht so eindeutig wie gewünscht war, eindeutiger zu formulieren.

Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, verfügt jedes von ihnen über eine Versionsnummer. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) zeigt an, dass es sich um eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache handelt. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert. Wenn ein Dokument überarbeitet wird, passen wir die Versionsnummer an und neue Aktualisierungen sind in **Blau** hervorgehoben, während neue Errata und F&A in **Magenta** hervorgehoben sind.

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

Seite 51 – Charaktermodelle mit Eigenname und Killakutschen

Füge dieser Liste Psychodok Grotsnik hinzu. Wenn er eine Begabung des Kriegsherrn erhält, muss er die Begabung des Kriegsherrn Eisenhart haben.

Seite 58 – Pyromanen

Füge der Liste der zulässigen Einheiten **AUFGEMOTZTE-TURBO-BRENNA**-Einheiten hinzu.

Seite 58 – Krachbumms

Streiche **BLITZABOMBA**-Einheiten von der Liste der zulässigen Einheiten.

Seite 61 – Superaufgemotzte Waffe

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Nur für ein **MEK**-, **MEKBOSS**- oder Schrauba-Modell mit Aufgemotzter Megaknarre oder Aufgemotztem Megablasta.“

Seite 63 – Grotschilde

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wähle eine **ORK-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee und dann eine **GROT-INFANTERIE**-Einheit (aber keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit) deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um jene Einheit.“

Seite 64 – Monstajäga

Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells einer der gewählten **VIECHFÄNGA**-Einheiten, deren Ziel die gewählte **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit ist, 1 auf den Verwundungswurf.“

Seite 115 – Killakutsche, Fähigkeiten, Am Haken

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„Wirf bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Harpune einen W6, falls ein feindliches **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modell (ausgenommen **TITANISCHE** Modelle und **FLUGZEUG**-Modelle) durch jene Attacke mindestens einen Lebenspunkt verliert: bei 4+ kann jenes feindliche Modell bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Art von Bewegung weiter entfernt als 12 Zoll von diesem Modell beenden. Wenn sich dieses Modell aus irgendeinem Grund bewegt oder zerstört wird, endet dieser Effekt.“

Seite 117 – Jägakutsche, Fähigkeiten, Am Haken

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„Wirf bei jeder Attacke dieses Modells mit seiner Harpune einen W6, falls ein feindliches **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modell (ausgenommen **TITANISCHE** Modelle und **FLUGZEUG**-Modelle) durch jene Attacke mindestens einen Lebenspunkt verliert: bei 4+ kann jenes feindliche Modell bis zum Beginn deines nächsten Zuges keine Art von Bewegung weiter entfernt als 12 Zoll von diesem Modell beenden. Wenn sich dieses Modell aus irgendeinem Grund bewegt oder zerstört wird, endet dieser Effekt.“

Seite 118 – Lasta, Transporter

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Dieses Modell kann bis zu 12 **POSA**-, **SPEZIALISIRTER-MOB-INFANTERIE**- oder **<CLAN>-INFANTERIE**-Modelle transportieren.“

F&A

F: Kann eine Einheit, die aus mehr als einem Modell besteht, durch die Aktion *Aufmotzen des Mekschuppens* eine Sonda-Anfertigung erhalten?

A: Nein. Wie in den Regeln für Sonda-Anfertigungen beschrieben (Seite 60), können nur Einheiten, die aus einem einzigen Modell bestehen, Fahrzeug-Sonda-Anfertigungen erhalten.

F: Wenn ein **GOFF**-Modell mit der Begabung des Kriegsherrn *Brutal aba klävva* attackiert, zählen dann etwaige zusätzliche Treffer durch die *Clankultur Nich lang fack'ln*, die nicht den Schritt „Schaden verursachen“ erreichen, wenn ermittelt wird, wie viele zusätzliche Attacken ausgeführt werden können?

A: Ja. Beachte aber, dass beim Ausführen der zusätzlichen Attacken durch die Begabung des Kriegsherrn nicht erneut durch die *Clankultur Nich lang fack'ln* zusätzliche Treffer erzeugt werden.