



Anmerkungen der Designer, August 2019

Die folgenden Anmerkungen in Form von Fragen und Antworten sind als Ergänzung zum Kill-Team-Grundhandbuch und zugehörigen Produkten gedacht. Die Fragen basieren auf Fragen, wie sie uns von Spielern gestellt wurden; die Antworten stammen von den Autoren der Regeln und erklären, wie die Regeln angewendet werden sollten. Die Antworten sollten als im Sinne der Standardumgebung für alle Spiele angesehen werden, die Spieler sollten sich aber jederzeit die Freiheit nehmen, vor einer Partie die Regeln zu besprechen und beliebige Änderungen vorzunehmen, mit denen alle Spieler einverstanden sind (solche Änderungen nennt man häufig Hausregeln).

Die Anmerkungen werden regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht; wo sich im Vergleich zur vorherigen Version etwas geändert hat, sind diese Änderungen in **Ma-genta** 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.

BEWEGUNGSPHASE

F: Warum zählt eine Drehung auf der Stelle als Bewegung, wenn die Blickrichtung/Ausrichtung des Modells keine Rolle spielt?

A: Weil manche Modelle Bases haben, die nicht kreisrund sind.

F: Wenn sich ein Modell vor einem meiner Modelle zurückzieht, kann mein Modell dann gegen das Modell einen Angriff ansagen, wenn ich in der Phase mit einer Bewegung an der Reihe bin?

A: Nein. Dein Modell war zu Beginn der Phase innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell, deshalb darf es nur stationär bleiben oder sich zurückziehen (die Rückzugsbewegung muss aber nicht unbedingt „nach hinten“ führen).

F: Kann ein Modell einen Angriff auf ein Modell ansagen, das nicht sichtbar ist?

A: Ja.

F: Kann ein Modell in Feuerbereitschaft reagieren (um auszuweichen oder Abwehrfeuer abzugeben)?

A: Ja. Wenn es ausweicht, ist es nicht länger in Feuerbereitschaft.

F: Was genau bedeutet Ausweichen für mein Modell?

A: Ein Modell kann nur dann ausweichen, wenn es sich in der Phase noch nicht bewegt hat. Sobald es ausgewichen ist, kann es sich in der Phase nicht mehr bewegen und es kann in der Schlachtrunde nicht mehr schießen. Beachte, dass Ausweichen das feindliche Modell nicht daran hindert, einen Angriffsversuch zu unternehmen, aber durch die Ausweichbewegung von 3 Zoll deines Modells kannst du es dem feindlichen Modell erschweren, erfolgreich anzugreifen.

F: Kann ich im Rahmen einer Rückzugs- oder Ausweichbewegung springen (eine Lücke oder Gelände überspringen) oder hinunterspringen?

A: Ja.

F: Kann ein Modell sowohl Abwehrfeuer abgeben als auch ausweichen?

A: Nicht als Reaktion auf denselben Angriffsversuch. Ein Modell, das in einer Phase bereits Abwehrfeuer abgegeben hat (als Reaktion auf einen anderen Angriffsversuch) kann aber auf einen weiteren Angriffsversuch mit Ausweichen reagieren. Ein Modell, das ausgewichen ist, kann danach in der Phase nicht mehr reagieren.

F: Wenn ich ein Ziel für einen Angriff wähle, wie messe ich dann die 12 Zoll, wenn die Ziele auf unterschiedlicher Höhe über der Spieloberfläche stehen?

A: Du misst die tatsächliche Distanz vom Base des einen Modells zum Base des anderen Modells (bei einem Höhenunterschied also schräg nach oben oder unten).

F: Kann sich mein Modell bei einem Angriffsversuch innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle bewegen, die nicht als Ziel des Angriffs angesagt wurden?

A: Nein.

F: Wenn einem Modell sein Angriff misslingt, muss ich es dann in gerader Linie bewegen? Muss ich es die volle gewürfelte Distanz bewegen?

A: Du hast die Wahl: Entweder das Modell bleibt stehen, wo es ist, oder du bewegst es so, dass es mit der erwürfelten Angriffsreichweite einem der Ziele des Angriffs so nahe wie möglich kommt – in den meisten Fällen bedeutet Letzteres, das Modell in gerader Linie die volle gewürfelte Distanz weit zu bewegen.

F: Wenn meinem Modell ein Angriff misslingt, kann es dann später in der Phase noch reagieren?

A: Nein.

F: Kann sich ein Modell in vertikaler Richtung bewegen, ohne dass es eine Oberfläche gibt, an der es klettern kann? Wenn es beispielsweise unter einem Steg steht, kann es sich dann nach oben auf den Steg bewegen, ohne eine Leiter oder eine Säule emporzuklettern?

A: Nein. Wenn unklar ist, an welchem Gelände Modelle klettern können, sollten die Spieler dies vor dem Spiel besprechen.

F: Wenn mein Modell hinunterspringt, zähle ich dann die zurückgelegte Bewegung in der Vertikalen gegen die Bewegungsreichweite meines Modells? Also ziehe ich zum Beispiel 3 Zoll von der Bewegungsreichweite meines Modells ab, wenn es 3 Zoll weit nach unten springt?

A: Nein.

F: Kann mein Modell an Gelände nach unten klettern (also nicht springen)?

A: Ja. Wenn es das tut, zählt die in der Vertikalen zurückgelegte Entfernung gegen die Bewegungsreichweite des Modells.

F: Wie wirken Springen und Hinunterspringen zusammen?

A: Ein Modell, das springt und seine Bewegung mindestens 6 Zoll tiefer als vor dem Sprung beendet, muss auch die Regeln für Hinunterspringen benutzen. Die in der Vertikale zurückgelegte Distanz zählt nicht gegen die Bewegung des Modells, aber sie wird benutzt, um zu ermitteln, ob das Modell Sturzschaden erleidet oder nicht.

F: Kann mein Modell absichtlich so hinunterspringen, dass es innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell landet, um ohne eine Angriffsbewegung in den Nahkampf zu gelangen?

A: Nein.

F: Muss meine Attacke ein feindliches Modell nahe einer Kante verwunden, damit das Modell einen Sturztest ablegen muss, oder genügt es, wenn meine Attacke das feindliche Modell trifft?

A: Die Attacke muss nur treffen.

F: Angenommen ein Modell fällt auf eine tiefer gelegene Ebene eines Gebäudes und landet innerhalb von 1 Zoll um die Kante der Ebene, auf der es sich jetzt befindet. Der Wurf für Sturzschaden ergibt, dass das Modell eine oder mehrere tödliche Verwundungen erleidet. Muss das Modell (nach einem etwaigen Verletzungswurf) erneut einen Sturztest ablegen?

A: Ja.

F: Wenn ich bei einem Angriff mehr als ein Modell als Ziel ansehe und die erwürfelte Angriffsreichweite nicht ausreicht, um alle davon zu erreichen, kann ich dann trotzdem Attacken gegen eines der Ziele, die ich nicht erreichen konnte, durchführen, wenn sich mein Modell durch die Nachrücken-Bewegung dem Ziel auf 1 Zoll nähern kann?

A: Nein.

F: Angenommen ich sage einen Angriff auf genau ein Modell an, das dann beim Abwehrfeuer ausgeschaltet wird (zum Beispiel durch eine überladene Plasmawaffe). Da ich die Angriffsbewegung nicht mehr innerhalb von 1 Zoll um Ziele meines Angriffs beenden kann, kann ich mich einfach die erwürfelte Entfernung weit bewegen? Falls ja, in welche Richtung?

A: Nein. Das angreifende Modell kann sich nicht auf ein Ziel des Angriffs zubewegen, deshalb kann es sich überhaupt nicht bewegen.

FERNKAMPFPHASE

F: Was ist gemeint, wenn die Regeln besagen, dass eine Attacke einem Modell „zugeteilt“ wird?

A: Eine Attacke wird einem Modell zugeteilt, wenn das Modell als Ziel der Attacke gewählt wird.

F: Kann ein Modell in Feuerbereitschaft im Abschnitt „Feuer!“ der Fernkampffphase passen und dann im Abschnitt „Feuer frei“ der Fernkampffphase schießen?

A: Ja.

F: Wie viele Waffen kann ein Modell in der Fernkampffphase abfeuern?

A: Alle seine Waffen (mit Ausnahme von Pistolen und Granaten) oder eine einzige Granatenwaffe (sofern kein anderes Modell des Kill Teams in der Phase eine Granatenwaffe abgefeuert hat) oder alle seine Pistolenwaffen.

F: Kann ich für die zweite und folgende Waffen, die ein Modell in der Fernkampffphase abfeuert, ein anderes Ziel wählen?

A: Ja.

F: Wenn ich eine Kombiwaffe abfeue, kann ich dann verschiedene Ziele für jede der Waffen wählen?

A: Nur im Rahmen der Regeln für Waffen, die mehr als eine Attacke ausführen. Du musst ein ursprüngliches Zielmodell wählen und dann kannst du die Attacken beider Profile zwischen dem ursprünglichen Ziel und beliebigen als Ziel zulässigen feindlichen Modellen innerhalb von 2 Zoll um das ursprüngliche Ziel aufteilen.

F: Kann ich eine Granatenwaffe beim Abwehrfeuer abfeuern und dann erneut in der Fernkampffphase?

A: Ja.

F: Kann mein Modell in einer Schlachtrunde, in der es angegriffen hat oder angegriffen wurde, eine Pistolenwaffe abfeuern?

A: Nein.

F: Wie interagieren Schnellfeuerwaffen und lange Reichweite?

A: Ein Modell, das mit einer Schnellfeuerwaffe schießt, verdoppelt die Anzahl der Attacken der Waffe, wenn sich alle Ziele der Waffe innerhalb des halben Reichweitenwerts der Waffe befinden. Wenn die Ziele innerhalb des halben Reichweitenwerts der Waffe sind, sind sie nicht in langer Reichweite.

F: Wenn mein Modell (auch nur ein wenig) aus der Sicht eines feindlichen Modells verdeckt ist, bedeutet das auch, dass das feindliche Modell aus der Sicht meines Modells verdeckt ist?

A: Nicht notwendigerweise. Du prüfst die Sichtbarkeit von einem beliebigen Teil deines Modells aus; wenn also (beispielsweise) der Kopf deines Modells hinter einer Mauer hervorschaut, kannst du die Sichtbarkeit des feindlichen Modells von diesem Teil deines Modells aus zu jedem Teil des feindlichen Modells prüfen.

F: Kann ich in einem Spiel mit mehr als zwei Spielern ein feindliches Modell auch dann als Ziel für eine Fernkampfattacke wählen, wenn es sich innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell aus einem anderen Kill Team befindet?

A: Ja, solange sich keine befreundeten Modelle innerhalb von 1 Zoll um das Modell befinden, das du als Ziel wählen willst.

F: Wann genau wähle ich die Ziele, wenn ich für die Fernkampfattacken eines Modells mehrere Ziele wählen will?

A: Im Schritt „Wähle Fernkampf-Waffe und Ziele“ der Fernkampf-Abfolge. Wenn du eine Waffe mit einer zufälligen Anzahl von Attacken einsetzt (etwa einen Flammenwerfer), ermittelst du zuerst die Anzahl der Attacken, dann wählst du die Ziele.

F: Wenn ich mehrere Ziele für die Fernkampfattacken eines Modells wählen will, müssen diese alle sichtbar sein?

A: Ja (es sei denn, die Waffe hat eine Fähigkeit, die erlaubt, dass sie auf nicht sichtbare Ziele abgefeuert wird).

F: Wenn ich für die Fernkampfattacken eines Modells mehrere Ziele wähle, kann ich dann einige Attacken Modellen zuteilen, die verdeckt sind, und andere Modellen, die im Offenen stehen?

A: Ja, sofern du alle anderen Einschränkungen berücksichtigst.

F: Wer führt den Verletzungswurf durch?

A: In den meisten Fällen führt der Spieler, dessen attackierendes Modell den Schaden verursacht, den Verletzungswurf durch (siehe Seite 31, Schaden wird verursacht). Wenn der Schaden nicht durch ein attackierendes Modell verursacht wird (zum Beispiel durch einen Sturz), dann führt der kontrollierende Spieler (also der, dessen Modell Schaden erleidet) den Verletzungswurf durch.

F: Wenn ich einem einzelnen Modell mit einem Lebenspunkte-wert von 1 mehrere Attacken zugeteilt habe, die einen Schadenswert von 1 haben, und das Modell erleidet durch die erste dieser Attacken Schaden, wie geht es dann weiter?

A: Du führst einen Verletzungswurf mit einem einzelnen Würfel durch und wendest das Ergebnis an. Die verbleibenden Attacken werden nicht abgehandelt.

F: Wenn ich einem einzigen Modell mehrere Attacken mit einem zufälligen Schadenswert (z. B. W3) zugeteilt habe und zwei oder mehr dieser Attacken das Ziel verwunden und die Schutzwürfe misslingen, wie wird dann der Schaden abgehandelt?

A: Du musst den Schaden durch die Attacken eine Attacke nach der anderen ermitteln. Ermittle den Schadenswert einer der Attacken und handle den Schritt „Schaden wird verursacht“ ab. Kommt es durch den verursachten Schaden nicht zum Verletzungswurf (d. h. verringert die Attacke die Lebenspunkte des Modells, allerdings nicht auf 0), ermittelst du den Schadenswert der nächsten Attacke und so weiter, bis alle Attacken abgehandelt sind oder ein Verletzungswurf durchgeführt wurde. Wenn ein Verletzungswurf durchgeführt wurde, werden keine weiteren der Attacken abgehandelt. Die Anzahl der Würfel beim Verletzungswurf entspricht dem (zufällig ermittelten) Schadenswert der Attacke, die das Ziel auf 0 Lebenspunkte gebracht hat.

F: Wenn mein Modell mit einer Waffe schießt, die bei einem Verletzungswurf von 6+ eine tödliche Verwundung verursacht (zum Beispiel mit einem Scharfschützengewehr) und ich 6+ würfle, wann wird dann die tödliche Verwundung zugewiesen?

A: Sie wird unmittelbar nach dem Verletzungswurf zugewiesen. Wenn das Ziel nur noch einen Lebenspunkt hat, legst du sofort einen Verletzungswurf für das Ziel ab (und damit endet die Attacke). Hat das Ziel noch mehr als einen Lebenspunkt, verliert es durch die tödliche Verwundung einen Lebenspunkt und du fährst fort damit, die Attacke abzuhandeln.

F: Was geschieht, wenn ich die Taktik Unerschütterlicher Automat, Rune des Ynnread oder Nur 'ne Fleischwundä für ein Modell einsetze, das ausgeschaltet wird, und das Modell bereits 3 Fleischwunden hat?

A: Das Modell wird dennoch ausgeschaltet, da ein Modell mit 3 Fleischwunden, das eine weitere Fleischwunde erleidet, ausgeschaltet wird.

F: Kann ein Modell meines Kill Teams mit einer Pistolenwaffe auf ein feindliches Modell schießen, das sich innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell meines Kill Teams befindet, wenn das schießende Modell nicht innerhalb von 1 Zoll um das Zielmodell ist?

A: Nein.

NAHKAMPFPHASE

F: Kann ein Modell, dessen Angriff misslungen ist, in der Nahkampfphase kämpfen?

A: Nur wenn es in der Schlachtrunde von jemandem angegriffen wurde oder sich innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell befindet.

F: Wenn ein Modell angegriffen hat, aber alle Ziele des Angriffs ausgeschaltet werden, bevor das Modell in der Nahkampfphase gewählt wird, um zu kämpfen (und das Modell nicht angegriffen wurde), kann es dann immer noch nachrücken und sich neu ordnen?

A: Es kann immer noch nachrücken, es kann sich aber nicht neu ordnen – die Nahkampf-Abfolge endet in Schritt 2, da das Modell keine zulässigen Ziele hat.

F: Kann ein Modell eine Neuordnen-Bewegung innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell beenden?

A: Ja.

MORALPHASE

F: Spielt die Reihenfolge, in der ich für mein Kill Team Nerventests ablege, eine Rolle?

A: Ja. Jeder Nerventest, der dir misslingt, erschwert alle folgenden Tests in derselben Phase, da ein Modell, dem ein Nerventest misslingt, erschüttert wird und bei Nerventests ein Modifikator von +1 pro befreundetem erschüttertem Modell anfällt.

F: Was kann ein erschüttertes Modell tun?

A: Nichts. Es kann sich nicht bewegen, kann nicht reagieren, kann nicht versuchen, Psikräfte zu manifestieren, kann nicht schießen, kämpfen, Missionsziele halten, Taktiken einsetzen usw. Allerdings wirken die Fähigkeiten eines erschütterten Modells immer noch, sofern die Regeln nichts anderes besagen. Ein erschüttertes Modell mit der Fähigkeit *Widerwärtig zäh* kann zum Beispiel immer noch diese Fähigkeit einsetzen, um den Verlust von Lebenspunkten zu verhindern, und die Fähigkeit *Ikone der Flammen* wirkt weiterhin, auch wenn das Modell, das die Ikone trägt, erschüttert ist.

F: Wenn mein Kill Team aus einer ungeraden Anzahl von Modellen besteht, wie ermittle ich, ob ich würfeln muss, ob es aufgerieben ist?

A: Wenn mein Kill Team aus 9 Modellen besteht, ist die Hälfte davon 4,5. Sobald also 5 Modelle Fleischwunden haben, erschüttert sind oder ausgeschaltet sind, ist ein Wurf nötig, um zu prüfen, ob mein Kill Team aufgerieben ist.

MISSIONEN

F: Gewinne ich automatisch, wenn alle feindlichen Modelle ausgeschaltet sind?

A: Nur wenn dies eine der Siegesbedingungen der gespielten Mission ist.

F: Wird die vertikale Distanz (der Höhenunterschied) berücksichtigt, wenn man die Entfernung zwischen Missionszielmarkern misst?

A: Nein.

*F: Wenn eines meiner Modelle in der Mission „Gefangene machen“ ein feindliches Modell mit einer „letzten Attacke“ ausschaltet, zum Beispiel durch die Taktik *Erst im Tod endet die Pflicht*, ist dann das feindliche Modell gefangen, obwohl mein Modell dabei auch ausgeschaltet wird, sofern alle anderen Bedingungen für die Gefangennahme erfüllt sind?*

A: Ja.

*F: Wenn in der Mission „Terrortaktiken“ ein Modell durch die Regel *Schrecken verbreiten* vom Schlachtfeld bewegt wird, zählt es dann immer noch, wenn ermittelt wird, ob mehr als die Hälfte der Modelle eines Kill Teams Fleischwunden haben, erschüttert oder ausgeschaltet sind?*

A: Es nimmt nicht länger an der Mission teil, gilt aber immer noch als Teil des Kill Teams. Es gilt nicht als aus-

geschaltet und du zählst es nicht mit, wenn du Modelle zählst, die Fleischwunden haben.

TAKTIKEN

*F: Wenn ich eine Taktik wie *Entscheidender Schuss* oder *Entscheidender Hieb* einsetze, erlaubt das dann dem Modell, in der Phase zweimal zu handeln?*

A: Nein.

*F: Kann ich die Taktik *Taktischer Wiederholungswurf* einsetzen, um einen Würfel zu wiederholen, den der Gegner geworfen hat?*

A: Nein.

*F: Wenn zwei Spieler die Taktik *Entscheidende Bewegung/Entscheidender Schuss/Entscheidender Hieb* einsetzen und gegeneinander würfeln, darf dann der Verlierer immer noch seine *Entscheidende Bewegung/seinen Entscheidenden Schuss/seinen Entscheidenden Hieb* unmittelbar nach dem Sieger einsetzen?*

A: Ja.

*F: Wenn ich die Taktik *Taktischer Wiederholungswurf* für eine Waffe mit Schadenswert 2 oder mehr verwende, wie viele Würfel werfe ich dann erneut?*

A: Alle Würfel. Wird die Taktik *Taktischer Wiederholungswurf* beispielsweise eingesetzt, um den *Verwundungswurf* für eine Attacke mit einer Waffe mit Schadenswert 3 zu wiederholen, müssen alle drei Würfel neu geworfen werden.

KILL TEAM AUSWÄHLEN

F: Sind in den Kosten eines Modells die Punktkosten für Waffen und Ausrüstung enthalten?

A: Nein.

F: Manche Datenblätter lassen es zu, dass man Modelle mit Ausrüstungskombinationen versieht, die nicht optimal sind. Warum?

A: Diese Optionen sind vorhanden, damit du deine Modelle bei Kill Team einsetzen kannst, ganz gleich welche Teile des Bausatzes du bei ihrem Bau benutzt hast.

F: Müssen Gunners, Sergeants und so weiter Spezialisten sein?

A: Nein.

SPEZIALISTEN

*F: Wenn ich die Taktik *Tödlicher Sturmangriff* des Nahkampfspezialisten einsetze und meine Angriffsbewegung innerhalb von 1 Zoll um zwei Feinde beende, darf ich dann für beide würfeln?*

A: Nein. Wähle einen davon, wenn du die Taktik einsetzt.

*F: Wenn ich die Taktik *Neue Aufklärungsdaten* des Funkers einsetze, um ein Modell in Feuerbereitschaft zu versetzen, kann ich damit ein Modell, das normalerweise nicht schießen dürfte (zum Beispiel ein erschüttertes Modell oder ein Modell, das einen Angriff versucht hat), in die Lage versetzen, zu schießen?*

A: Nein.

F: Angenommen ich habe einen Funker mit Experte und Befehlsrelais. Wenn ich den Befehlspunkt durch Experte für eine Taktik einsetze und der Befehlspunkt durch Befehlsrelais zurückerstattet wird, verliere ich dann den Befehlspunkt immer noch am Ende der Schlachtrunde?

A: Nein.

F: Kann die Taktik Glückliche Flucht des Sprengstoffspezialisten auch tödliche Verwundungen verhindern?

A: Ja.

F: Kann ich die Taktik Mehr Kugeln des Schweren Schützen auch einsetzen, wenn er mit einer Waffe schießt, die eine zufällige Anzahl an Schüssen verschießt?

A: Ja. Du entscheidest, ob du die Taktik einsetzt, bevor die Anzahl der Schüsse ermittelt wird.

F: Wenn ich die Taktik Mehr Kugeln einsetze und mit einer Schnellfeuer-1-Waffe auf ein Ziel schieße, das sich nicht in langer Reichweite befindet, wie viele Attacken führt dann die Waffe aus?

A: 3.

F: Wenn ich die Fähigkeit Traumaspezialist des Sanitäters gegen eine Waffe mit einem Schadenswert von mehr als 1 einsetze, wie wird das dann abgehandelt?

A: Es wird ein zusätzlicher Würfel geworfen und dann die niedrigste gewürfelte Augenzahl verwendet.

F: Wenn ich die Taktik Markierte Positionen des Aufklärers auf ein feindliches Modell anwende und sich das Modell dann aus irgendeinem Grund weiter als 6 Zoll von meinem Aufklärer entfernt (zum Beispiel weil es stürzt), können meine Modelle dann immer noch Trefferwürfe von 1 für Attacken gegen das Modell wiederholen?

A: Ja.

F: Auf welche Abzüge bezieht sich die Fähigkeit Ergraut des Veteranen?

A: Negative Modifikatoren auf den Moralwert und positive Modifikatoren auf Nerventests.

F: Wenn ich die Taktik Adaptive Taktiken des Veteranen einsetze, um das Modell vor der Initiativephase zu bewegen oder damit vorzurücken, kann sich das Modell dann in der Bewegungsphase erneut bewegen (und auch vorrücken oder angreifen)?

A: Ja.

F: Ist die Fähigkeit Alles schon gesehen des Veteranen kumulativ mit dem normalen -1 auf Nerventests dafür, dass man sich innerhalb von 2 Zoll um ein anderes Modell befindet, das nicht erschüttert ist?

A: Ja.

F: Erlaubt die Taktik Märtyrer des Zeloten einem Modell, dem in dieser Schlachtrunde ein Angriff misslungen ist, mit einer seiner Waffen zu schießen?

A: Ja.

F: Wenn ich einen Zeloten habe, der sowohl die Fähigkeit Flagellant als auch die Fähigkeit Widerwärtig zäh hat, kann ich dann beide einsetzen, wenn das Modell einen Lebenspunkt verliert?

A: Ja.

ADEPTUS ASTARTES

F: Ignoriert die Fähigkeit Auspex Modifikatoren durch Fähigkeiten wie den Tarnmantel der Scouts oder die Chamäleonsschuppen des Lictors und Modifikatoren durch Taktiken wie Lauern der Tyranids?

A: Ja.

F: Wenn die Taktik Alchomite-Detonation (aus der Erweiterung Ulfrichs Reißzähne) eingesetzt wird und ein Modell, das auf dem Alchomite Stack stand, nach dem Entfernen des Alchomite Stacks auf dem Schlachtfeld platziert wird, wird das Modell dann behandelt, als wäre es gestürzt?

A: Nein.

DEATHWATCH

F: Benutze ich die Punktwerte von der Liste des Adeptus Astartes, wenn ich meinem Kill Team einen Reiver oder Intercessor hinzufüge?

A: Ja, beachte aber, dass einige ihrer Waffen andere Punktwerte haben, wie angegeben in der Deathwatch-Punktetabelle.

F: Kann ich über die Regel Fortis-Kill-Team beliebige Modelle vom Reiver- und vom Intercessor-Datenblatt in mein Kill Team aufnehmen? Mit den gleichen Ausrüstungsoptionen?

A: Ja.

ASTRA MILITARUM

F: Kann ein Modell mit der Fähigkeit Befehlsgewalt sich selbst einen Befehl erteilen?

A: Nein.

*F: Kann der Befehl „Los! Los! Los!“ auch einem **ASTRA-MILITARUM**-Modell gegeben werden, das sich im selben Zug zurückgezogen hat oder ausgewichen ist?*

A: Ja.

ADEPTUS MECHANICUS

F: Kann ich in einigen Runden einen Lobgesang des Omnisiah wählen und ihn in anderen Runden auswürfeln? Falls ja, darf ich dann einen Lobgesang wählen, der vorher in der Schlacht bereits zufällig ermittelt wurde?

A: Ja.

F: Kann ein Ranger Alpha oder Vanguard Alpha eine Verbesserte Databindung oder einen Omnisipex erhalten?

A: Nein.

F: Kann ein Ranger meines Kill Teams eine Verbesserte Databindung und ein anderer Ranger im selben Kill Team einen Omnisipex erhalten?

A: Nein.

DEATH GUARD

F: Wenn mir gegen eine Attacke mit einem Schadenswert von mehr als 1 mindestens ein Wurf für Widerwärtig zäh gelingt, aber dennoch ein Verletzungswurf anfällt, wird dann die Anzahl der Würfel beim Verletzungswurf verringert?

A: Nein.

F: Kann ich die Taktik Taktischer Wiederholungswurf einsetzen, um einen Wurf für Widerwärtig zäh zu wiederholen?

A: Nein.

F: Wenn ich beim Trefferwurf mit einem Flegel des Verfalls 6+ würfle und das Ziel ein IMPERIUM-Modell ist, wie viele Trefferwürfe führe ich dann für die zusätzliche Attacke durch, die Tod dem falschen Imperator erzeugt?

A: W3.

THOUSAND SONS

F: Funktioniert die Fähigkeit Alles ist Staub gegen eine Attacke mit der Aufwertung Toxinkammern, wenn diese Attacke 1 Punkt zusätzlichen Schaden verursacht?

A: Ja.

ASURYANI

F: Sind Modelle mit der Fähigkeit Kampftrance immer in Feuerbereitschaft?

A: Nein.

F: Wie füge ich meinem Kill Team eine Heavy Weapon Platform hinzu?

A: Füge sie deinem Kill Team genauso hinzu, wie du ihm einen Guardian Defender hinzufügen würdest. Sie kostet 8 Punkte plus die Punktkosten der Waffe, mit der sie bewaffnet ist.

F: Kann eine Heavy Weapon Platform in Feuerbereitschaft im Abschnitt „Feuer!“ der Fernkampfphase schießen, auch wenn der Guardian Defender, den ich sie „abfeuern“ lasse, nicht in Feuerbereitschaft ist?

A: Ja.

F: Kann ich entscheiden, dass ein Guardian Defender eine Heavy Weapon Platform „abfeuert“, wenn der Guardian Defender in derselben Schlachtrunde einen Angriffsversuch unternommen hat, sich zurückgezogen hat oder ausgewichen ist?

A: Nein.

F: Wenn eine Heavy Weapon Platform schießt, prüfe ich dann die Reichweite und Sichtlinien von dem Modell aus oder vom Guardian Defender?

A: Von der Heavy Weapon Platform aus.

DRUKHARI

F: Würfle ich die Wirkung meiner Kampfdrogen aus, bevor oder nachdem ich mein Kill Team zusammenstelle?

A: Danach.

HARLEQUINS

F: Lösen Players die mit der Strategie Fallen stellen in der Aufklärungsphase ausgelegten Fallen aus, wie in den Regeln der Aufklärungsphase beschrieben?

A: Ja.

F: Kann ein Player in einer Schlachtrunde schießen, in der er sich zurückgezogen hat?

A: Nein.

NECRONS

F: Wenn ich eine Waffe mit einem Schadenswert von mehr als 1 einsetze, muss ich dann beim Verletzungswurf den höchsten Wurf benutzen (der eine 6 sein könnte, was die Reanimationsprotokolle eines Necrons auslösen würde)?

A: Ja. Waffen mit einem hohen Schadenswert lösen wahrscheinlicher die Reanimationsprotokolle eines Necrons aus, das solltest du beim Zusammenstellen deines Kill Teams berücksichtigen.

F: Kann ich die Taktik Gedankenkontrollskarabäen einsetzen, um mit einem Modell zu schießen, das normalerweise nicht schießen könnte (zum Beispiel weil es in der Schlachtrunde einen Angriffsversuch unternommen hat)?

A: Nein.

ORKS

F: Wenn ich die Taktik Grotschild einsetze, zieht mein Gegner dann Sichtlinien (um Abzüge auf den Trefferwurf und den Verletzungswurf zu ermitteln) zu dem von mir gewählten Modell oder zu dem GRETCHIN-Modell?

A: Zu dem von dir gewählten Modell.

T'AU EMPIRE

F: Wann muss ich entscheiden, ob ich für Modelle, die sich in Reichweite befinden, die Fähigkeit Für das Höhere Wohl einsetzen will?

A: Du musst alle Modelle ansagen, die durch diese Fähigkeit Abwehrfeuer geben sollen, bevor du beginnst, die Attacken abzuhandeln. Ein Modell, für das du den Einsatz dieser Fähigkeit ansagst, wird behandelt, als habe es die Fähigkeit eingesetzt, auch wenn das angreifende Modell ausgeschaltet wird, bevor die Abwehrfeuer-Attacken des Modells abgehandelt wurden, und dementsprechend kann es für den Rest der Phase kein Abwehrfeuer mehr geben und nicht ausweichen.

F: Was ist die lange Reichweite für die verschiedenen Profile des Pulsblasters?

A: Für das Profil „Kurze Reichweite“ ist es jede Entfernung, die größer als 2,5 Zoll ist, für das Profil „Mittlere Reichweite“ jede Entfernung, die größer als 5 Zoll ist, für das Profil „Lange Reichweite“ jede Entfernung, die größer als 7,5 Zoll ist.

F: Wer wirft den Verletzungswürfel für eine Drone, die die Fähigkeit Retter-Protokolle einsetzt?

A: Der die Drone kontrollierende Spieler.

F: Welche Modifikatoren kommen bei einem Verletzungswurf für eine Drone, die die Fähigkeit Retter-Protokolle einsetzt, zur Anwendung?

A: Da die tödliche Verwundung durch den die Drone kontrollierenden Spieler verursacht wird, nur der Modifikator von +1 für jede Fleischwunde, die die Drone bereits hat (siehe auch das Errata-Dokument). Der Modifikator für ein verdecktes Ziel wird nicht angewendet.

F: Ist ein DS8 Tactical Support Turret ein Modell meines Kill Teams?

A: Ja.

F: Wie interagiert die Fähigkeit Für das Höhere Wohl mit der Taktik Nahbereichsabwehrfeuer in Kill Team: Rogue Trader und Kill Team: Arena?

A: Modelle innerhalb von 6 Zoll um das Ziel des Angriffs können in dem Moment, in dem der Angriff angesagt wird, ganz normal Für das Höhere Wohl einsetzen, um Abwehrfeuer zu geben, aber sie können die Fähigkeit nicht in dem Moment einsetzen, in dem du dich entscheidest, die Bewegung des angreifenden Modells zu unterbrechen, um mit dem Ziel des Angriffs Abwehrfeuer zu geben.

F: Wie viele DS8 Tactical Support Turrets kann ich in mein Kill Team des T'AU EMPIRES aufnehmen?

A: Nicht mehr als einen. Der Profilwert Maximale Anzahl (MAX) für das Modell ist 1, gemäß den Datenblatt-Regeln auf Seite 18 im Kill-Team-Grundhandbuch kann also nur ein solches Modell in deinem Kill Team enthalten sein, egal ob es nun einen Shas'ui oder Breacher Shas'ui begleitet.

F: Wenn ich die Taktik Unterstützungsturmersatz einsetze, um einen zerstörten DS8 Tactical Support Turret zu ersetzen, muss dann das Ersatzmodell mit der gleichen Waffe bewaffnet sein wie das Modell, das vom Schlachtfeld entfernt wurde?

A: Ja.

TYRANIDS

F: Wie genau setze ich die Taktik Überhöhter Metabolismus ein, um ein Modell meines Kill Teams zu bewegen?

A: In den meisten Fällen wirst du Überhöhter Metabolismus einsetzen, um nach einer normalen Bewegung einen Angriffsversuch zu unternehmen, um nach dem Vorrücken erneut vorzurücken* oder um nach einem misslungenen Angriff eine Bewegung durchzuführen. Das Folgende beschreibt genau, wie Überhöhter Metabolismus eingesetzt wird:

Nachdem ein Modell deines Kill Teams eine normale Bewegung durchgeführt hat, sich zurückgezogen hat, vorgerückt ist, ausgewichen ist oder sich durch einen misslungenen Angriff bewegt hat, kannst du die Taktik Überhöhter Metabolismus einsetzen. Das Modell kann sich dann erneut bewegen. Wenn das Modell die Bewegungsphase innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell begonnen hat, kann es sich nur zurückziehen. Wenn das Modell eine normale Bewegung durchgeführt hat oder ausgewichen ist, kann es eine normale Bewe-

gung ausführen, vorrücken oder versuchen anzugreifen. Wenn das Modell vorgerückt ist oder sich durch einen misslungenen Angriff bewegt hat, kann es eine normale Bewegung ausführen oder vorrücken. Unabhängig davon, wofür du dich entscheidest, kann das Modell für den Rest der Schlachtrunde nicht schießen.

* Beachte, dass für ein Modell, das in derselben Bewegungsphase durch diese Taktik oder eine ähnliche Regel zweimal vorrückt, jedes Mal gewürfelt wird, wenn es vorrückt, und das Wurfresultat zum gegenwärtigen Bewegungswert des Modells in dieser Phase addiert wird.

F: Wenn ein Tyranid Warrior mit zwei Paaren Hornschwertern ausgerüstet ist, führt er dann eine oder zwei zusätzliche Attacken aus?

A: Eine.

F: Wie viele Tyranid Warriors oder Tyranid Warrior Gunners in meinem Kill Team dürfen Fanghaken haben?

A: Beliebige viele.

F: Wie viele Genestealers in meinem Kill Team dürfen Fanghaken haben?

A: Bis zu einer.

F: Kann ein Modell mit Fanghaken in einer Schlachtrunde schießen, in der es angegriffen wurde?

A: Ja.

F: Wenn ich einen Verletzungswurf für eine Attacke eines Modells mit Toxinkammern durchführe, wie wird der zusätzliche Schaden angewendet?

A: Diese Fähigkeit erhöht den Schadenswert der für die Attacke eingesetzten Waffe um 1. Nehmen wir beispielsweise an, ein Modell mit Toxinkammern würfelt beim Verletzungswurf für eine Attacke mit Hornschwertern eine 6. Der Schadenswert der Hornschwerter wird für diese Attacke als 2 statt 1 behandelt, wenn also der Schutzwurf gegen die Attacke misslingt und das Ziel auf 0 Lebenspunkte fällt, werden beim Verletzungswurf zwei W6 geworfen und das höchste Ergebnis angewendet.

GENESTEALER CULTS

F: Erhalten Genestealers, die als Teil eines Kill Teams der Genestealer Cults gewählt werden, die Fähigkeit Cult-Hinterhalt?

A: Nein.

F: Kann ein Neophyte Leader eine Schrotflinte erhalten?

A: Ja.

F: Wenn ich mit einem Schweren Felsschneider attackiere, wann genau würfle ich, ob ein Modell sofort ausgeschaltet wird?

A: Nachdem der Schaden verursacht wurde, aber vor dem Verletzungswurf.

*F: Wenn ich einen Verletzungswurf gegen ein **ABERRANT**-Modell abhandle, würfle ich dann eine Anzahl Würfel entsprechend dem Schadenswert der für die Attacke verwendeten Waffe oder entsprechend dem durch die Fähigkeit Bestialische Vitalität reduzierten Schaden?*

A: Benutze den modifizierten Schadenswert der Attacke, also den Schaden nach der Reduzierung durch Bestialische Vitalität.

KAMPAGNEN

F: Wie stelle ich meinen Kommandobogen zu Beginn der Kampagne zusammen?

A: Wähle einfach bis zu 12 Modelle, die alle ein Fraktionsschlüsselwort gemeinsam haben. Die Gesamtpunktzahl der Modelle spielt keine Rolle, der MAX-Wert der Modelle spielt keine Rolle und du kannst mehrere Spezialisten des gleichen Typs auf deinem Kommandobogen haben. Wenn du deine erste Mission spielst, stellst du ein Kill Team von diesem Kommandobogen zusammen, das ein Kill Team in Gefechtsordnung sein muss.

F: Wie füge ich während der Kampagne Modelle meinem Kommandobogen hinzu?

A: Du kannst dem Kommandobogen nur dadurch Modelle hinzufügen, indem du sie in der nächsten Mission einsetzt. (Nach Beginn der Kampagne ist es nicht mehr möglich, dem Kommandobogen Modelle hinzuzufügen, ohne sie in mindestens einer Mission einzusetzen.) Davon abgesehen gibt es keine Beschränkung für die Anzahl der Modelle oder der Spezialisten auf deinem Kommandobogen, keine maximale Gesamtpunktzahl und so weiter.

Wenn du ein Kill Team für eine Mission zusammenstellst, musst du dich für eine der folgenden drei Möglichkeiten entscheiden:

- 1) Du wählst ein Kill Team aus Modellen, die bereits auf deinem Kommandobogen stehen. Du fügst deinem Kommandobogen keine neuen Modelle hinzu.
- 2) Du wählst ein ganz neues Kill Team. Dieses Kill Team kann neue Spezialisten enthalten (auch einen neuen Anführer). Die einzigen Beschränkungen sind die normalen Beschränkungen für Kill Teams in Gefechtsordnung. Füge diese neuen Modelle deinem Kommandobogen hinzu.

Das Kill Team kann auch beliebig Modelle von Datenblättern enthalten, von denen du noch keinen Trupp hast (hast du beispielsweise nur einen Interceptor-Trupp auf deinem Kommandobogen, könntest du deinem Kill Team beliebig Reivers hinzufügen). Auch hier sind die einzigen Beschränkungen die normalen Beschränkungen für Kill Teams in Gefechtsordnung. Füge diese neuen Modelle deinem Kommandobogen hinzu.

- 3) Du wählst ein Kill Team, das eine Mischung aus Modellen von deinem Kommandobogen und neuen Modellen ist. Dieses Kill Team kann wie oben be-

schrieben neue Modelle enthalten. Füge diese neuen Modellen deinem Kommandobogen hinzu.

Dieses Kill Team kann auch neue Modelle für bereits existierende Trupps enthalten, wobei die Beschränkungen für das Hinzufügen von neuen Truppmitgliedern gelten (siehe unten). Füge diese neuen Modelle deinem Kommandobogen hinzu.

Dieses Kill Team kann auch Modelle enthalten, die bereits auf deinem Kommandobogen stehen, wobei die Einschränkungen für Kill Teams in Gefechtsordnung gelten.

F: Wie füge ich während einer Kampagne einem Trupp neue Modelle hinzu?

A: Wenn du ein Kill Team für eine Mission zusammenstellst, kannst du ein neues Truppmitglied wählen (und das Modell dem Kommandobogen hinzufügen) pro bereits existierendem Truppmitglied, das in deinem Kill Team enthalten ist. Willst du beispielsweise einem existierenden Reiver-Trupp zwei neue Reivers hinzufügen, musst du für die nächste Mission diese zwei neuen Reivers für dein Kill Team wählen und dazu mindestens zwei bereits existierende Reivers (die keine Spezialisten sind) von deinem Kommandobogen. Die zwei neuen Reivers sind dann neue Rekruten, wie beschrieben unter „Mitglieder in Trupps eingliedern“ im Kill-Team-Grundhandbuch.

F: Wenn ich einen Trupp auflöse, wie füge ich dann später wieder Modelle vom Datenblatt des Trupps meinem Kommandobogen hinzu?

A: Wenn du für ein Datenblatt keinen Trupp hast (weil du den Trupp aufgelöst hast, weil alle Truppmitglieder getötet wurden oder weil du einfach noch keine gewählt hast), kannst du deinem Kommandobogen beliebig viele Modelle von diesem Datenblatt hinzufügen, indem du sie für das Kill Team wählst, das du in deiner nächsten Mission einsetzt.

F: Kann ein Trupp aus einem einzigen Modell Erfahrung erhalten?

A: Ja. Ein Trupp, der aus einem einzigen Modell besteht, erhält 1 Erfahrungspunkt nach einer Mission, in der mindestens ein feindliches Modell durch eine Attacke, die das Modell (oder ein anderes Modell des Trupps, das im weiteren Verlauf des Gefechts getötet wurde) ausgeführt hat, oder eine Psikraft, die das Modell manifestiert hat, ausgeschaltet wurde.

F: Kosten neue Rekruten in einem erfahrenen Trupp auch die erhöhte Punktzahl, die unter „Elitesoldaten“ steht?

A: Ja.

F: Ich habe einen Trupp aus zwei erfahrenen Modellen und einem neuen Rekruten. Im nächsten Gefecht überlebt der neue Rekrut, aber die beiden erfahrenen Modelle sterben. Was passiert jetzt?

A: Der neue Rekrut erhält die Erfahrung und die Stufenaufstiege des Trupps. Er erhält keinen Erfahrungspunkt für die Teilnahme an der Mission. Allerdings kann er immer noch einen Erfahrungspunkt dadurch erhalten, dass in der Mission mindestens ein feindliches Modell durch eine Attacke des Modells oder durch eine von dem Modell manifestierte Psikraft ausgeschaltet wurde (oder durch eine Attacke oder Psikraft eines anderen Mitglieds des Trupps, das im weiteren Verlauf des Gefechts getötet wurde).

F: Darf ich mich entscheiden, ein Modell nicht einem Trupp zuzuweisen?

A: Nein. Alle Modelle, die von einem einzigen Datenblatt gewählt wurden und keine Spezialisten sind, bilden immer einen Trupp.

F: Wie fügt man in einer Kampagne dem Kommandobogen Modelle hinzu, die nicht Teil eines Trupps sind (wie DS8 Tactical Support Turrets und Drones)?

A: Du kannst sie deinem Kill Team (und deinem Kommandobogen) hinzufügen wie neue Spezialisten (sie zählen aber nicht als Spezialisten).

F: Kann ich in einer Kampagne einen Kommandobogen zusammenstellen mit Modellen aus mehr als einer Fraktion?

A: Nicht in der im Kill-Team-Grundhandbuch vorgestellten Kampagne, da alle Modelle auf einem Kommandobogen für das ausgewogene Spiel (der den Ausgangspunkt für den Kommandobogen der Kampagne bildet) ein Fraktionsschlüsselwort gemeinsam haben müssen. Selbstverständlich steht es euch frei, für eure Kampagne zu entscheiden, dass Kommandobögen mit Modellen von mehr als einer Fraktion zulässig sind!

F: Kann ich im Verlauf einer Kampagne die Ausrüstung ändern, die ein Modell auf meinem Kommandobogen hat?

A: Nein.