



REGELBUCH

Indomitus, Version 1.4

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.

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

EXPLOSIV UND MEHRERE WÜRFEL

Zusätzlich zu den Errata möchten wir ein weiteres Beispiel angeben, das erklärt, wie die Regel Explosiv funktioniert, wenn eine Waffe abgefeuert wird, bei der die Anzahl der Attacken mit mehr als einem Würfel ermittelt wird. Nehmen wir an, eine Waffe vom Typ Schwer 2W3 mit der Regel Explosiv wird auf eine Einheit abgefeuert, die aus 6 oder mehr Modellen besteht. Würfelst du beim Ermitteln der Anzahl der Attacken eine Doppeleins, so ist dieses Ergebnis niedriger als 3, deshalb werden mit der Waffe 3 Attacken gegen jenes Ziel ausgeführt. Wird mit der gleichen Waffe eine Einheit beschossen, die aus 11 oder mehr Modellen besteht, so führt jene Waffe 6 Attacken gegen jene Einheit aus.

VERSPERRT SICHT UND DICHTER DECKUNG

*Die zwei Geländeeigenschaften „versperrt Sicht“ und „dichte Deckung“ wurden mit der 9. Edition von Warhammer 40.000 eingeführt und beeinflussen Sichtbarkeit. Diese Regeln überschreiben allerdings nicht die normalen Regeln für das Ermitteln von Sichtbarkeit; sie gelten zusätzlich. Obwohl die Regeln für „versperrt Sicht“ besagen, dass **FLUGZEUGE** und Modelle mit Lebenspunktwert 18+ durch Gelände gesehen werden können, das die Sicht versperrt, sind solche Modelle nur dann sichtbare (und damit infrage kommende) Ziele, wenn sie für das schießende Modell tatsächlich in Sicht sind. (Falls das fragliche Geländestück also massiv und undurchsichtig ist, kommen die Modelle nicht als Ziel infrage.) So wie Sicht versperrendes Gelände die Sichtbarkeit „blockiert“, wenn es sich zwischen dem schießenden Modell und dem gewünschten Ziel befindet, bewirkt dichte Deckung einen Abzug auf den Trefferwurf, wenn es sich zwischen dem schießenden Modell und dem gewünschten Ziel befindet (unter Beachtung der*

bei der Geländeeigenschaft angegebenen Ausnahmen). Es ist nicht nötig, dass eine Einheit von Deckung profitiert, wie bei Hindernissen und Geländezonen angegeben, damit dieser Abzug auf den Trefferwurf angewendet wird. (Beachte aber, dass Regeln, die die Vorzüge von Deckung oder die Abzüge auf den Trefferwurf durch Deckung ignorieren, für diesen Abzug gelten, das heißt: diesen Abzug ignorieren.)

VERSTÄRKUNGSEINHEITEN AUFSTELLEN

Diese Anmerkung der Designer ersetzt den zuvor veröffentlichten Eintrag „Verstärkungseinheiten und Nahkampfreichweite und basiert auf Feedback der Spieler in der Warhammer-40.000-Community.

Wenn eine Verstärkungseinheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, muss jene Einheit üblicherweise so aufgestellt werden, dass sie weiter als eine angegebene Entfernung von allen feindlichen Modellen entfernt ist (z. B. „du kannst diese Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld entfernt aufstellen, weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt). Wann immer eine solche Entfernung beim Aufstellen einer Verstärkungseinheit angegeben ist, gilt jene Entfernung stets für die horizontale Entfernung, auch wenn du normalerweise zum und vom nächsten Teil des Bases (oder des Rumpfs) eines Modells misst. Das bedeutet, dass wenn wir das Beispiel oben verwenden und jene Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, sie horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen aufgestellt werden muss. Beachte, dass dies auch gilt, wenn du Strategische-Reserve-Einheiten sowie neu positionierte und ersetzte Einheiten aufstellst.

*Manchmal erfordert eine Verstärkungseinheit, die ein **TRANSPORTER**-Modell ist, dass transportierte Einheiten aussteigen, wenn jene Einheit aufgestellt wird (z. B. Einheiten mit der Fähigkeit Landungskapsel-Angriff). Eine Einheit, die in dem Zug aus einem **TRANSPORTER**-Modell steigt, das eine Verstärkungseinheit ist, wenn jenes **TRANSPORTER**-Modell zum ersten Mal auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, gilt auch als Verstärkungseinheit. Dies gilt nur in dem Zug, in dem das **TRANSPORTER**-Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird. Steigt eine Einheit in einem späteren Zug aus jenem **TRANSPORTER**-Modell aus, gilt sie dadurch nicht als Verstärkungseinheit.*

SCHLACHTFELDVIERTEL

Verlangt eine Regel, dass ihr das Schlachtfeld in vier gleiche Viertel teilt, sollte das Schlachtfeld durch eine horizontale und eine vertikale Linie geteilt werden, die sich in der Mitte des Schlachtfelds schneiden, wie im folgenden Diagramm zu sehen ist:



EINHEITEN WIEDER AUFSTELLEN

Hat eine Einheit eine Fähigkeit, die es erlaubt, sie an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld aufzustellen, oder kommt sie für eine Gefechtsoption infrage, die es erlaubt, dass eine Einheit an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann jene Einheit, wenn sie durch eine Fähigkeit wieder aufgestellt wird, nicht an einem Ort außer dem Schlachtfeld aufgestellt werden, es sei denn, es ist ausdrücklich in der Fähigkeit, die die Wiederaufstellung bewirkt, angegeben.

EINHEITEN AUFSTELLEN, DIE AUS EINEM ZERSTÖRTEN TRANSPORTER STEIGEN

Wenn ein **TRANSPORTER**-Modell zerstört wird und du von einer Einheit, die darin war, nicht alle Modelle aufstellen kannst, werden nur Modelle zerstört, die nicht aufgestellt werden können.

GROSSE MODELLE AUFSTELLEN

Manche großen Modelle, typischerweise **FLUGZEUGE**, haben Flügel und andere Teile, die deutlich über das Base des Modells hinausragen, was es schwierig gestalten kann, sie vollständig in der Aufstellungszone einer Mission unterzubringen. Die Regeln für die Aufstellung in den Missionspaketen besagen, dass kein Teil des Modells über den Rand des Schlachtfelds hinausragen darf, der Rand der Aufstellungszone wird aber nicht erwähnt. Deshalb gilt: Ein solches Modell kann über die Aufstellungszone hinausragen, wenn es anderenfalls unmöglich wäre, es aufzustellen (d. h. wenn es nicht möglich ist, es auf irgendeine Weise aufzustellen, ohne dass es über die Aufstellungszone hinausragt), das Base des Modells muss sich allerdings bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld vollständig innerhalb der Aufstellungszone befinden.

PSI-AKTIONEN

Psi-Aktionen sind an und für sich keine Psikräfte, sie funktionieren aber sehr ähnlich. Wenn eine Einheit eine Psi-Aktion auszuführen versucht, wird dies genauso behandelt, als versuchte die Einheit, eine Psikraft zu manifestieren, deshalb greifen auch alle Regeln, die mit dem Manifestieren von Psikräften interagieren (z. B. können Regeln, durch die man eine Psikraft bannen kann, auch eine Psi-Aktion bannen). Beachte, dass ein **PSIONIKER** in seiner Psi-Phase dennoch nicht mehr als einmal versuchen kann, eine

Psi-Aktion auszuführen, statt zu versuchen, eine andere Psikraft zu manifestieren. Beachte auch, dass die Reichweite von Psi-Aktionen nie durch solche Regeln modifiziert wird.

REGELN AUSSERHALB DER PHASEN UND EINSTEIGEN IN TRANSPORTER

Wir möchten ein weiteres Beispiel nennen, wie Regeln außerhalb der normalen Zugabfolge funktionieren können. Wenn eine Einheit eine Regel einsetzt, um eine Bewegung wie in der Bewegungsphase auszuführen, gelten alle normalen Regeln, die auch beim Ausführen jener Bewegung in der Bewegungsphase gelten würden. Beispielsweise können Modelle jener Einheit die Bewegung nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden und können, falls jedes Modell der Einheit jene Bewegung vollständig innerhalb von 3 Zoll um ein befreundetes **TRANSPORTER**-Modell beendet, nach den normalen Regeln wie in der Bewegungsphase in jenes **TRANSPORTER**-Modell einsteigen.

WENN JEDE EINHEIT DEINER ARMEE ...

Viele Armeen haben Fähigkeiten, die nur gelten, wenn jedes Modell deiner Armee ein bestimmtes Schlüsselwort hat. Beispielsweise haben im Codex: Space Marines viele Einheiten die Fähigkeit Kampfdoktrinen, dies gilt aber nur, „wenn jede Einheit deiner Armee das Schlüsselwort **ADEPTUS ASTARTES** hat“ (ein paar Ausnahmen sind angegeben). Die Bedingung „wenn jede Einheit deiner Armee ...“ wird genau einmal geprüft: nachdem du deine Armee zusammengestellt hast, am Ende des Schritts „Armeezusammenstellung“ der Missionsabfolge des benutzten Missionspakets. Danach gelten diese Regeln für die Dauer der Schlacht, oder sie gelten nicht. Wenn die Bedingung am Ende jenes Schritts erfüllt ist, gelten die Regeln während der gesamten Schlacht, egal ob im Verlauf der Schlacht deiner Armee Einheiten hinzugefügt werden, die jene Bedingung gegebenenfalls nicht erfüllen. Ist die Bedingung am Ende des Schritts „Armeezusammenstellung“ nicht erfüllt, gelten die Regeln für die gesamte Schlacht nicht, auch dann nicht, wenn du Verluste erleidest, durch die alle verbliebenen Einheiten dann die Bedingung erfüllen würden.

FRAKTIONEN UND UNTERFRAKTIONEN ALS GEFECHTSOPTIONSKATEGORIEN

Zusätzlich zu Fraktionsgefechtsoptionen, zu denen du Zugang erhalten kannst, wenn jede Einheit eines Kontingents einer bestimmten Fraktion angehört (z. B. Adeptus Astartes, Adeptus Mechanicus, Necrons usw.), kannst du Zugang erhalten zu weiteren Unterfraktionsgefechtsoptionen, wenn jene Einheiten außerdem noch einer bestimmten Unterfraktion angehören (z. B. Ultramarines, Metalica, Novokh usw.). Im Sinne der Regeln gehören solche Unterfraktionsgefechtsoptionen immer auch der Gefechtsoptionskategorie der Fraktion an (z. B. ist eine Metalica-Gefechtsoption auch eine Adeptus-Mechanicus-Gefechtsoption).

ZU BEGINN DER AUFSTELLUNG, BEI DER AUFSTELLUNG, NACH DER AUFSTELLUNG

Diese Ausdrücke tauchen in verschiedenen Regeln auf. Im Folgenden möchten wir klarstellen, welcher Zeitpunkt innerhalb der Missionsabfolge damit genau gemeint ist, wenn ein Missionspaket wie Offene Feindschaft, Ewiger Krieg usw. benutzt wird.

- **Zu Beginn der Aufstellung:** Eine Regel, die „zu Beginn der Aufstellung“ greift, wird zu Beginn des Schritts „Reserven und Transporter festlegen“ der Missionsabfolge abgehandelt. Ein Beispiel für eine solche Fähigkeit ist Kampftrupps (siehe Codex: Space Marines).
- **Bei der Aufstellung:** Eine Regel, die „bei der Aufstellung“ oder „während der Aufstellung“ greift, kann zu einem beliebigen Zeitpunkt zwischen dem Beginn des Schritts „Reserven und Transporter festlegen“ und dem Ende des Schritts „Armeen aufstellen“ abgehandelt werden. Aus der Regel sollte hervorgehen, wann genau sie abgehandelt wird, aber typischerweise gilt: Wenn die Regel ermöglicht, eine Einheit an einem Ort aufzustellen, der nicht auf dem eigentlichen Schlachtfeld ist, wird sie im Schritt „Reserven und Transporter festlegen“ abgehandelt, anderenfalls wird die Regel im Schritt „Armeen aufstellen“ abgehandelt. Zwei Beispiele für Regeln, die zu verschiedenen Zeitpunkten abgehandelt werden, sind die Fähigkeiten Teleport-Angriff und Versteckte Positionen (siehe Codex: Space Marines). Teleport-Angriff ermöglicht, dass eine Einheit an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld aufgestellt wird, und wird deshalb im Schritt „Reserven und Transporter festlegen“ abgehandelt; Versteckte Positionen greift, wenn jene Einheit aufgestellt wird, was im Schritt „Armeen aufstellen“ geschieht.
- **Nach der Aufstellung:** Diese Regeln (wozu auch Formulierungen zählen wie „nachdem beide Seiten aufgestellt haben“ oder „nachdem beide Seiten mit der Aufstellung fertig sind“), werden im Schritt „Fähigkeiten vor Schlachtbeginn“ abgehandelt. Die Begabung des Kriegsherrn Meister der Täuschung (siehe Codex: Space Marines) ist ein Beispiel für eine solche Regel. Nachdem alle diese Regeln abgehandelt wurden, fahren die Spieler mit dem Schritt „Schlachtbeginn“ fort und die erste Schlachtrunde beginnt (woraufhin dann etwaige Regeln ausgelöst werden, die „zu Beginn der ersten Schlachtrunde“ greifen).

HAT ZUGANG ZU (PSIDISZIPLINEN)

Der Ausdruck „Zugang haben zu“ erscheint manchmal in den Regeln, meistens im Zusammenhang mit Reliquien, Begabungen des Kriegsherrn und anderen Aufwertungen, durch die **PSIONIKER** zusätzliche Psikräfte kennen. Wir möchten im Folgenden klarstellen, was genau mit „Zugang haben zu“ gemeint ist.

- Wenn auf dem Datenblatt einer **PSIONIKER**-Einheit steht, dass sie Psikräfte aus einer oder mehreren Psidisziplinen kennt, so hat jene **PSIONIKER**-Einheit Zugang zu jenen Psidisziplinen.
- Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit Psikräfte aus einer anderen Disziplin **zusätzlich** zu den auf ihrem Datenblatt angegebenen Psidisziplinen kennen kann, so hat jene **PSIONIKER**-Einheit auch Zugang zu jenen Psidisziplinen.
- Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit Psikräfte aus einer anderen Disziplin **statt** aus einer auf ihrem Datenblatt angegebenen Psidisziplin kennen kann, so hat jene **PSIONIKER**-Einheit stattdessen Zugang zu jener anderen Psidisziplin.

Beispiel: Eine Armee enthält zwei Einheiten **SCRIPTOR IN PHOBOS-RÜSTUNG** der **DARK ANGELS**. Auf dem Datenblatt der Einheit steht, dass die Einheit die Psikraft Schmetterschlag und zwei Psikräfte aus der Disziplin Verdunkelung kennt. Die Einheiten sind Teil eines **DARK-ANGELS**-Kontingents, deshalb kann der Spieler entscheiden, dass einer oder beide stattdessen Psikräfte aus der Disziplin Interromantie kennen. Der kontrollierende Spieler entscheidet, dass er mit dem ersten Scriptor diese Option wahrnehmen möchte, mit dem zweiten nicht. Der erste kennt also Psikräfte aus der Disziplin Interromantie, hat also Zugang zu jener Disziplin. Der zweite kennt Psikräfte aus der Disziplin Verdunkelung, hat also Zugang zu jener Disziplin. Falls der erste Psioniker auch den Folianten des Malcador trägt, so kennt er eine zusätzliche Psikraft aus der Disziplin Interromantie; trägt der zweite Psioniker jene Reliquie, so kennt er eine zusätzliche Psikraft aus der Disziplin Verdunkelung.

ZUSÄTZLICHE ATTACKEN FÜR WAFFENPAAR

Ist ein Modell mit zwei Waffen ausgerüstet, deren Fähigkeit besagt „jedes Mal, wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus, sofern er mit 2 [Name der Waffe] ausgerüstet ist“ (z. B. Ork-Killasäg'n, Nemesis-Falchions der Grey Knights oder Makroskalpelle der Drukhari), führt jenes Modell 1 zusätzliche Attacke aus, nicht 1 zusätzliche Attacke für jede solche Waffe, mit der es ausgerüstet ist.

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

#Seite 199 – Innerhalb und vollständig

innerhalb, Zusammenfassung

Ändere den dritten Punkt wie folgt:

„Einheit innerhalb = beliebiges Modell innerhalb“

***Seite 210 – Einsteigen**

Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes wie folgt:

„Wenn nicht anders angegeben, haben Fähigkeiten anderer Einheiten keinen Effekt auf transportierte Einheiten und Gefechtsoptionen können nicht auf transportierte Einheiten angewendet werden.“

Seite 213 – Nahkampfreichweite von Flugzeugen

Füge am Ende des zweiten Absatzes hinzu:

„Die einzige Ausnahme sind Einheiten, die **FLIEGEN** können; solche Einheiten können eine Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite um ein feindliches **FLUGZEUG**-Modell beenden.“

Seite 214-215 – Psikräfte manifestieren, erster Absatz

Füge den folgenden Satz hinzu:

„Dieselbe **PSIONIKER**-Einheit kann während derselben Schlachtrunde nicht häufiger als einmal versuchen, **Schmetterschlag** zu manifestieren.“

Seite 219 – Achtung, Sir!

Ändere diese Regel wie folgt:

„Modelle können eine Einheit, die mindestens ein **CHARAKTERMODELL** mit Lebenspunktwert 9 oder weniger enthält, nicht als Ziel für Fernkampfaffen wählen, solange sich jene **CHARAKTERMODELL**-Einheit innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine der folgenden Einheiten befindet:

- Eine befreundete Einheit, die mindestens 1 **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modell mit Lebenspunktwert 10 oder mehr enthält.
- Eine befreundete Einheit, die keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist und mindestens 1 **FAHRZEUG**- oder **MONSTER**-Modell enthält.
- Eine befreundete Einheit, die keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist und aus mindestens 3 Modellen besteht.

In all diesen Fällen gilt: Ist jene **CHARAKTERMODELL**-Einheit für das schießende Modell sowohl sichtbar als auch die nächste feindliche Einheit, so kann sie normal als Ziel gewählt werden. Wenn ermittelt wird, ob jene **CHARAKTERMODELL**-Einheit die für das schießende Modell nächste feindliche Einheit ist, werden andere feindliche Einheiten ignoriert, die mindestens ein **CHARAKTERMODELL** mit Lebenspunktwert 9 oder weniger enthalten.“

Ändere die Zusammenfassung wie folgt:

- Ein feindliches **CHARAKTERMODELL** mit Lebenspunktwert 9 oder weniger kann nicht beschossen werden, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit befindet, die 1 **MONSTER**, 1 **FAHRZEUG** oder 3+ andere Modelle (außer **CHARAKTERMODELL**e mit Lebenspunktwert 9 oder weniger) enthält, es sei denn, es ist das nächste Ziel.

Seite 247

Füge den folgenden Unterabschnitt hinzu:

BEFESTIGUNGEN

Einheiten mit der Schlachtfeldrolle Befestigung sind Geländestücke, die Teil deiner Armee sind. Soweit nichts Gegenteiliges angegeben wird, kannst du beim Aufstellen von Befestigungen auf dem Schlachtfeld diese nicht innerhalb von 3 Zoll um andere Geländestücke aufstellen, die nicht Teil ihres Datenblatts sind (ausgenommen Hügel, Seite 260). Wenn es dadurch nicht möglich ist, eine Befestigung zu platzieren, kann sie nicht aufgestellt werden und zählt als zerstört. Befestigungen können niemals in die Strategische Reserve versetzt werden (Seite 256).

- Befestigungen können niemals innerhalb von 3 Zoll um andere Geländestücke aufgestellt werden (ausgenommen Hügel).
- Befestigungen können nicht in die Strategische Reserve versetzt werden.

*Seite 256 – Einheiten aus der Reserve aufstellen, dritter Absatz, zweiter Satz

Ändere diese Satz wie folgt:

„Die einzige Ausnahme ist, wenn jedes Modell der Einheit innerhalb von 1 Zoll um die eigene Schlachtfeldkante und vollständig innerhalb der eigenen Aufstellungszone aufgestellt wird, in welchem Fall die Einheit auch innerhalb von 9 Zoll (sogar innerhalb der Nahkampfreichweite) von feindlichen Modellen aufgestellt werden kann.“

Seite 258 – Aktionen ausführen, zweiter Absatz, letzter Satz

Ändere diesen Satz wie folgt:

„Pro Schlachtrunde kann eine Einheit nicht mehr als eine Aktion auszuführen versuchen.“

*Seite 262 – Schwieriges Gelände

Ändere diese Regel wie folgt:

„Wenn eine Einheit eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht und sich dabei eines oder mehrere ihrer Modelle über einen beliebigen Teil dieses Geländestücks bewegen wollen, ziehe 2 Zoll von der maximalen Bewegungreichweite aller Modelle jener Einheit ab (bis zu einem Minimum von 0), selbst wenn jeder Teil dieses Geländestücks maximal 1 Zoll hoch ist. Wenn eine Einheit einen Angriff ansagt und sich bei der daraus ergebenden Angriffsbewegung eines oder mehrere ihrer Modelle über einen beliebigen Teil dieses Geländestücks bewegen wollen, ziehe 2 vom Angriffswurf der Einheit ab, selbst wenn jeder Teil dieses Geländestücks maximal 1 Zoll hoch ist. Diese Modifikatoren gelten nicht, wenn jedes Modell der sich bewegenden Einheit **FLIEGEN** kann. Diese Modifikatoren gelten nicht, wenn jedes Modell der sich bewegenden Einheit **TITANISCH** ist und das Geländestück weniger als 3 Zoll hoch ist. Die Höhe eines Geländestücks wird am höchsten Punkt des Geländestücks gemessen.“

- Ziehe 2 Zoll ab bei normaler Bewegung, Vorrücken, Rückzug oder Angriffsbewegung über dieses Geländestück (es sei denn, die sich bewegende Einheit kann **FLIEGEN** oder die sich bewegende Einheit ist **TITANISCH** und das Geländestück weniger als 3 Zoll hoch).

Seite 263 – Versperrt Sicht, zweiter Absatz, erster Satz

Ändere diesen Satz wie folgt:

„Modelle, die sich auf oder innerhalb dieses Geländestücks befinden, können normal sehen und können normal gesehen und als Ziel gewählt werden.“

#Seite 263 – Erklimmbar, Zusammenfassung

Ändere den ersten Punkt wie folgt:

„Nur **INFANTERIE**-, **BESTIEN**- und **SCHWARM**-Modelle sowie Modelle, die **FLIEGEN** können, können auf diesem Geländestück aufgestellt werden oder ihre Bewegung darauf beenden (ausgenommen Bodenniveau).“

*Seite 284 – Solange wir stehen, kämpfen wir

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Wenn du dieses Missionsziel auswählst, musst du vor der Schlacht ermitteln, welche drei Einheiten deiner Armee (außer Modelle mit der Schlachtfeldrolle Befestigung) die höchsten Punktwerte haben, und es auf deiner Armeeliste notieren (falls zwei oder mehr Einheiten den gleichen Punktwert haben, kannst du zwischen ihnen wählen). Falls deine Armee aus drei oder weniger Einheiten besteht, ermittelst du stattdessen alle Einheiten in deiner Armee. Der Punktwert einer Einheit enthält die Punkte für alle Waffen und Ausrüstungsgegenstände, mit denen sie ausgerüstet ist. Am Ende der Schlacht erhältst du 5 Siegespunkte für jede dieser Einheiten, die sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn sich eine Einheit während der Schlacht in mehrere kleinere Einheiten aufteilt, müssen alle diese Teileinheiten (ausgenommen **DROHNEN**-Einheiten) zerstört werden, damit die ursprüngliche Einheit im Sinne dieses sekundären Missionsziels als zerstört zählt.“

#Seite 285 – Psiritual

Ändere den Regeltext wie folgt:

„Du erhältst am Ende der Schlacht 15 Siegespunkte, falls mindestens eine Einheit deiner Armee während der Schlacht dreimal erfolgreich die folgende Psi-Aktion abgeschlossen hat:“

Seite 290 – Aufmarsch-Mission Kreuzfeuer

Ändere die beiden 12 Zoll langen horizontalen Entfernungen auf der Karte zu 3 Zoll.

Anmerkung der Designer: Die Missionszielmarker sollten in dieser Mission 12 Zoll von der „vertikalen“ Mittellinie des Schlachtfelds entfernt sein, nicht 12 Zoll von dem gestrichelten Kreis in der Mitte des Schlachtfelds.

Seite 322 – Meisterhafte Rüstung

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Addiere 1 auf Rüstungswürfe des Trägers.“

Seite 333 – Kreuzzug-Missionspaket, Reserven und Transporter festlegen

Ändere den letzten Absatz wie folgt:

„In diesen Missionen können Verstärkungseinheiten niemals in der ersten Schlachtrunde das Schlachtfeld betreten. (Strategische Reserveeinheiten können dies aber, falls die Mission dies ausdrücklich angibt, wie zum Beispiel die Mission „Aufklärungspatrouille“. Sollte eine Einheit in der ersten Schlachtrunde aus der Strategischen Reserve eintreffen und die Regeln der Mission geben nicht an, wo sie aufgestellt wird, so bestimmt anhand der Regeln für Schlachtrunde 2, wo die Einheit aufgestellt wird.) Jede Verstärkungs- oder Strategische Reserveeinheit, die am Ende der dritten Schlachtrunde das Schlachtfeld noch nicht betreten hat, gilt als zerstört, ebenso wie Einheiten, die sie transportiert (dies gilt nicht für Einheiten, die nach dem Beginn der ersten Schlachtrunde in der Strategischen Reserve platziert werden).“

#Seite 335 – 17. Kreuzzugskarten aktualisieren,

1. Außer-Gefecht-Tests ablegen

Ändere den Anfang des Unterpunkts a) wie folgt:

„a) **Verheerender Schlag:** ...“

Seite 341 – Kreuzzugsmission Vorratslager

Ändere den zweiten Unterpunkt des Missionsziels „Erobern und kontrollieren“ wie folgt:

- „Er kontrolliert zwei oder mehr Missionszielmarker.“

*Seite 361-362 – Seltene Regeln, Kämpft immer zuerst/zuletzt

Füge am Ende des Eintrags das Folgende hinzu:

„Beachte, dass es keine Rolle spielt, wie viele Regeln einer Einheit ermöglichen, zuerst zu kämpfen, oder wie viele Regeln bewirken, dass eine Einheit erst dann infrage kommt, zu kämpfen, wenn alle anderen Einheiten gekämpft haben. Wenn eine Einheit von mindestens einer Fähigkeit beider Arten betroffen ist, kämpft jene Einheit stattdessen, als wäre sie von keiner dieser Regeln betroffen.“

Beachte, dass für die Gefechtsoption Gegenoffensive eine infrage kommende Einheit gewählt werden muss. Wenn eine Einheit vom Effekt einer Regel betroffen ist, durch den sie erst dann infrage kommt, zu kämpfen, wenn alle anderen infrage kommenden Einheiten gekämpft haben, kannst du jene Einheit nicht für die Gefechtsoption Gegenoffensive wählen, es sei denn, die Einheit ist gleichzeitig von einer Regel betroffen, durch die sie zuerst kämpft.

Beispiele für Regeln, die Einheiten erlauben, zuerst zu kämpfen, sind *Kriegerische Überlegenheit* und *Schleier der Zeit* (siehe Codex: Space Marines) sowie *Voraussehender Schlag* (siehe Codex: Necrons). Beachte außerdem: Gemäß den Grundregeln kämpfen Einheiten, die angegriffen haben, in der Nahkampfphase zuerst, und im Sinne dieser seltenen Regel gilt auch das als Regel, durch die eine Einheit immer zuerst kämpft.

Beispiele für Regeln, durch die Einheiten zuletzt kämpfen (oder die besagen, dass eine Einheit erst dann gewählt werden kann, zu kämpfen, wenn alle anderen infrage kommenden Einheiten gekämpft haben), sind *Tempormortis* (siehe Codex: Space Marines), die Rüstung des Russ (siehe Codex-Ergänzung: Space Wolves) und *Gehorsamsgenerator* (siehe Codex: Necrons).“

*Seite 363 – Seltene Regeln, Wiederbelebte Modelle

Füge folgenden Satz am Ende des Eintrags hinzu:

„Wenn in derselben Phase noch Attacken zugewiesen werden, gelten solche Modelle nicht als Modelle, die Lebenspunkte verloren haben, und nicht als Modelle, denen in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen wurden.“

Füge der Zusammenfassung den folgenden Punkt hinzu:

- Modelle, die zerstört wurden und dann in eine Einheit zurückkehrten, zählen nicht als Modelle, die in dieser Phase bereits Lebenspunkte verloren haben/denen in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen wurden.

#Seite 363 – Neu positionierte und ersetzte Einheiten

Ändere den Text des dritten Punkts wie folgt:

„Die Einheit kann in diesem Zug aus keinem Grund eine normale Bewegung ausführen, vorrücken, sich zurückziehen oder stationär bleiben.“

*Seite 363 – Seltene Regeln, Neu positionierte und ersetzte Einheiten

Füge das Folgende hinzu:

„9. Wenn die Einheit eine Aktion ausführte, misslingt jene Aktion sofort.

10. Diese Regeln können, wenn sie in der Bewegungsphase abgehandelt werden, auf Einheiten angewendet werden, die in dieser Phase als Verstärkungen eingetroffen sind, und auch auf Einheiten, die in dieser Phase bereits gewählt wurden, sich zu bewegen.“

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Flugzeuge angreifen

Normalerweise ist es nicht möglich, irgendeine Art Bewegung in Nahkampfreichweite um ein feindliches **FLUGZEUG**-Modell zu beenden. Manche **FLUGZEUG**-Modelle haben aber eine Fähigkeit (z. B. *Im Flug*), die ausdrücklich besagt, dass sie nur von feindlichen Einheiten angegriffen werden können, die **FLIEGEN** können. Derartige Regeln haben Vorrang vor den Regeln im Grundregelbuch, deshalb können Einheiten, die **FLIEGEN** können, einen Angriff gegen ein **FLUGZEUG**-Modell ansagen und eine Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite um es beenden.

- Einheiten, die **FLIEGEN** können, können einen Angriff auf **FLUGZEUG**-Modelle ansagen.

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Aussteigende große Modelle

Manche Modelle sind so groß, dass sie beim Aussteigen aus einem **TRANSPORTER**-Modell nicht vollständig innerhalb von 3 Zoll davon aufgestellt werden können, typischerweise weil das aussteigende Modell in allen Dimensionen mehr als 3 Zoll misst. Stelle ein solches Modell so auf, dass sich sein Base (oder Rumpf) innerhalb von 1 Zoll um das Base (oder den Rumpf) seines **TRANSPORTER**-Modells und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle befindet.

- Wenn es unmöglich ist, ein aussteigendes Modell vollständig innerhalb von 3 Zoll um sein **TRANSPORTER**-Modell aufzustellen, weil es zu groß ist, stelle es stattdessen innerhalb von 1 Zoll um sein **TRANSPORTER**-Modell auf.

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Fähigkeiten und Bewegung über die Schlachtfeldkante

Manche Modelle, typischerweise **FLUGZEUGE**, haben Regeln, die eingesetzt werden, nachdem sie in der Bewegungsphase eine Bewegung beendet haben, zum Beispiel um Bomben auf eine Einheit abzuwerfen, über die sie sich bewegt haben. Wenn eine Einheit solche Regeln hat und sich über die Schlachtfeldkante bewegen kann (etwa im Fall von **FLUGZEUGEN**, wenn die Regeln für Strategische Reserven benutzt werden), dann gilt im Sinne jener Regeln die Bewegung der Einheit als beendet, wenn sie die Schlachtfeldkante berührt; jene Regeln werden abgehandelt, dann wird das Modell vom Schlachtfeld entfernt.

- Wenn sich eine Einheit über die Schlachtfeldkante bewegen kann, können für sie trotzdem Regeln abgehandelt werden, die greifen, wenn sie ihre Bewegung beendet, bevor die Einheit vom Schlachtfeld entfernt wird.

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Mehrere Trefferwürfe bei einer Attacke

Manche Regeln, typischerweise Waffenfähigkeiten, weisen dich an, für jede ausgeführte Attacke mehr als einen Trefferwurf auszuführen, etwa: „Führe bei jeder Attacke mit dieser Waffe 2 Trefferwürfe aus statt 1.“ In einem solchen Fall wird jeder Trefferwurf als separate Attacke gegen dasselbe Ziel behandelt. Dementsprechend gelten für jeden Trefferwurf alle Regeln, die für Attacken gelten oder die durch Attacken ausgelöst werden. Beachte, dass diese zusätzlichen Attacken nicht dazu führen, dass weitere Trefferwürfe ausgeführt werden.“

Es gibt auch Regeln, die innerhalb der Attackenabfolge zusätzliche Attacken erzeugen, zum Beispiel: „Nachdem alle Attacken dieses Modells abgehandelt wurden, kann es eine Anzahl zusätzliche Attacken ausführen, die der Anzahl an Attacken entspricht, die in jenem Kampf nicht den Schritt ‚Schaden verursachen‘ der Attackenabfolge erreicht haben.“ In einem solchen Fall profitieren die zusätzlichen Attacken nie von Regeln, durch die du für jede ausgeführte Attacke mehr als einen Trefferwurf ausführen kannst – es wird immer nur ein Trefferwurf für jede Attacke ausgeführt –, alle anderen Regeln, die durch Attacken ausgelöst werden oder die für Attacken gelten (wie etwa Wiederholungswürfe oder Modifikatoren durch andere Regeln), gelten aber für jeden zusätzlichen Trefferwurf. Außerdem können die zusätzlichen Attacken keine Regeln auslösen, durch die weitere zusätzliche Attacken erzeugt würden.

- Weist dich eine Regel an, für eine Attacke mehr als einen Trefferwurf auszuführen, so wird jeder Trefferwurf als separate Attacke gegen dasselbe Ziel behandelt.
- Erzeugt eine Regel innerhalb der Attackenabfolge zusätzliche Attacken, so profitieren jene zusätzlichen Attacken nie von Regeln, die dich anweisen, für jede ausgeführte Attacke mehr als einen Trefferwurf auszuführen, und können keine weiteren zusätzlichen Attacken erzeugen.

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Aufstellung von Verstärkungseinheiten verhindern

Manche Regeln verhindern, dass Verstärkungseinheiten in bestimmten Bereichen des Schlachtfelds aufgestellt werden, etwa: „Feindliche Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, können nicht innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit aufgestellt werden.“ Solche Regeln haben immer Vorrang vor Regeln, die besagen, wo Verstärkungseinheiten aufgestellt werden können (etwa: „Im Schritt Verstärkungen einer deiner Bewegungsphasen kannst du diese Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist.“) Die einzige Ausnahme bilden hierbei Einheiten, die aus der Strategischen Reserve eintreffen und innerhalb von 1 Zoll um ihre eigene Schlachtfeldkante und vollständig innerhalb ihrer eigenen Aufstellungszone auf-

gestellt werden. In einem solchen Fall kann die Einheit auf diese Weise aufgestellt werden, ungeachtet aller Regeln von feindlichen Modellen, die dies sonst verhindert hätten.

- Regeln, die verhindern, dass Verstärkungseinheiten aufgestellt werden, haben Vorrang vor Regeln, die erlauben, dass Verstärkungseinheiten aufgestellt werden.
- Gilt nicht für Strategische Reserveeinheiten, die innerhalb von 1 Zoll um ihre Schlachtfeldkante und vollständig innerhalb ihrer eigenen Aufstellungszone aufgestellt werden.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Manifestation hat Vorrang

Beim Manifestieren von Psikräften kann es passieren, dass sich zwei Regeln unmittelbar widersprechen und nicht gleichzeitig gelten können. Beispielsweise könnte eine Regel besagen, dass die Psikraft nicht gebannt werden kann, und eine andere, dass die Psikraft gebannt wird. In einer solchen Situation haben Regeln, die besagen, dass eine Psikraft nicht gebannt werden kann, Vorrang vor Regeln, die besagen, dass die Psikraft gebannt wird.

- Wenn eine Psikraft manifestiert wird und sich die Regeln in Hinblick darauf widersprechen, ob sie gebannt wird oder werden kann oder nicht, so haben Regeln Vorrang, die besagen, dass sie nicht gebannt werden kann.

*Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Defensive Regeln, die für Attacken mit bestimmten Werten gelten

Manche Regeln gelten nur gegen Attacken mit einem bestimmten Wert, etwa: „Jede Attacke mit Durchschlagswert -1, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wird, hat stattdessen Durchschlagswert 0.“ Wenn du ermittelst, ob eine solche Regel greift und damit angewendet wird, benutze den modifizierten Wert der Attacke, den sie im Schritt Attacke zuweisen der Attackenabfolge hat. Wenn im genannten Beispiel eine Attacke ursprünglich Durchschlag 0 hatte, dann aber durch eine andere Regel vor dem Schritt Attacke zuweisen auf -1 verbessert wurde, so greift die Fähigkeit im Schritt Attacke zuweisen und der Durchschlag wird auf 0 zurückgesetzt.

- Um zu ermitteln, ob eine defensive Regel gegen eine Attacke greift, benutze den modifizierten Profilwert der Attacke, den die Attacke im Schritt Attacke zuweisen der Attackenabfolge hat.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Gefechtsoptionen, durch die man BP (zurück)erhält

Die fortgeschrittenen Regeln für Befehlspunkte besagen, dass man nie mehr als 1 Befehlspunkt pro Schlachtrunde erhalten oder zurückerhalten kann (abgesehen von den auf Seite 245 aufgeführten Ausnahmen, etwa durch den Schlachtrunde-BP-Bonus). Es gibt allerdings eine Handvoll Gefechtsoptionen, bei deren Einsatz ein Spieler mehrere Befehlspunkte (zurück)erhalten kann (z. B. Fressentakel im Codex: Tyranids). Sofern eine solche Gefechtsoption während einer Phase (also nicht zum Beispiel „vor der Schlacht“ oder „am Ende einer Schlachtrunde“) eingesetzt wird, gilt die Begrenzung, dass man pro Schlachtrunde nicht mehr als 1 Befehlspunkt (zurück)erhalten kann, nicht für Befehlspunkte, die man durch Gefechtsoptionen (zurück)erhält.

- Die Begrenzung, dass man nie mehr als 1 BP pro Schlachtrunde (zurück)erhalten kann, gilt nicht für BP, die man durch Gefechtsoptionen (zurück)erhält, die während einer Phase eingesetzt werden.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Zusätzliche Treffer verursachen

Es gibt Regeln, durch die ein Modell beim Attackieren bei einem bestimmten Ergebnis beim Trefferwurf einen oder mehrere zusätzliche Treffer verursacht (Beispiel: „Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verursacht ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 1 zusätzlichen Treffer.“). Wenn das attackierende Modell zudem von anderen Regeln profitiert, die bei bestimmten Ergebnissen beim Trefferwurf ausgelöst werden (Beispiel: „Bei jeder Attacke mit dieser Waffe verwundet ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 das Ziel automatisch.“), so profitieren immer nur die ursprünglichen Attacken von diesen Regeln. Wenn zusätzliche Treffer erzeugt werden, so gelten diese zusätzlichen Treffer nicht als durch ein bestimmtes Ergebnis beim Trefferwurf erzielt – sie treffen einfach nur das Ziel und du musst für sie in der Attackenabfolge fortfahren (d. h. mit dem Verwundungswurf).

- Wenn ein Trefferwurf zusätzliche Treffer verursacht, so profitieren diese zusätzlichen Treffer nicht von anderen Regeln, die durch den Trefferwurf der ursprünglichen Attacke ausgelöst werden.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Mehrere Attacken, die tödliche Verwundungen verursachen

Manche Attacken können tödliche Verwundungen entweder statt oder zusätzlich zum normalen Schaden verursachen. Wenn eine Einheit zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird und mehr als eine ihrer Attacken gegen eine feindliche Einheit eine solche Regel hat, so wird zuerst der gesamte normale Schaden durch die Attacken der attackierenden Einheit gegen das Ziel abgehandelt und danach werden alle etwaigen tödlichen Verwundungen am Ziel verursacht.

- Führt eine Einheit mehrere Attacken aus, die tödliche Verwundungen verursachen können, so wird zuerst der gesamte normale Schaden der Attacken abgehandelt und danach werden tödliche Verwundungen abgehandelt.

*Seite 363, Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Einheiten teilen, die Effekten unterliegen

Manche Regeln ermöglichen es, dass eine Einheit in zwei oder mehr kleinere Einheiten geteilt wird. Jedes Mal, wenn dies geschieht, betreffen alle Regeln, die für die ursprüngliche Einheit zum Zeitpunkt der Teilung galten und die für eine bestimmte Dauer gelten (zum Beispiel durch Fähigkeiten, Gefechtsoptionen, Psikräfte usw.), weiterhin für jede der Teileinheiten, bis zu dem Zeitpunkt, ab dem die jeweilige Regel nach den normalen Regeln nicht mehr gilt. War zum Beispiel die ursprüngliche Einheit zum Zeitpunkt der Teilung in Reichweite einer Aurafähigkeit, so sind die Teileinheiten nur dann noch von der Aurafähigkeit betroffen, wenn sie sich nach der Teilung in Reichweite der Fähigkeit befinden; war die ursprüngliche Einheit zum Zeitpunkt der Teilung von einer Psikraft betroffen, die bis zum Ende des Zuges gilt, so sind alle Teileinheiten weiterhin bis zum Ende jenes Zuges von der Psikraft betroffen.

- Regeln, die eine Einheit zum Zeitpunkt der Teilung in kleinere Einheiten betreffen, gelten für die normale Dauer der Regel auch für die Teileinheiten.
- Aurafähigkeiten gelten für Teileinheiten, solange sie in Reichweite der Fähigkeit bleiben.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Verzweifelter Ausbruch und Regeln, die Rückzug verhindern

Es gibt Regeln, die entweder feindliche Einheiten am Rückzug hindern oder durch Würfeln gegeneinander, einen Test oder auf andere Weise durch Würfeln verhindern können, dass sich eine Einheit zurückzieht, die sich zurückziehen soll. In allen solchen Fällen hat eine Regel, die den Rückzug verhindert, Vorrang vor der Gefechtsoption Verzweifelter Ausbruch (Seite 255). Im ersten Fall bedeutet das, dass der Einsatz der Gefechtsoption der Einheit nicht erlaubt, sich zurückzuziehen – deine BP würdest du einzig für die Chance ausgeben, ein paar von deinen eigenen Modellen zu zerstören. Im zweiten Fall wird, nachdem

die Gefechtsoption Verzweifelter Ausbruch eingesetzt wurde, zuerst gewürfelt, ob Modelle der Einheit zerstört werden, und dann werden die etwaigen Würfe gegeneinander, Tests und so weiter abgehandelt (was dazu führen kann, dass sich die Einheit nicht zurückziehen kann). Beachte in beiden Fällen: Wenn eine Regel den Rückzug der Einheit verhindert, kann kein Modell der Einheit eine Rückzugsbewegung durchführen (sie also auch nicht beenden), es werden also keine zusätzlichen Modelle der Einheit zerstört; allerdings kann die Einheit dennoch in diesem Zug nichts anderes mehr tun.

- Regeln, die den Rückzug verhindern, haben Vorrang vor der Gefechtsoption Verzweifelter Ausbruch.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Durch Modelle bewegen

Manche Modelle haben eine Regel, die es ihnen ermöglicht, sich durch oder über Modelle zu bewegen oder sich durch oder über Modelle zu bewegen, als wären diese nicht da. Manchmal gilt eine solche Regel nur für eine bestimmte Art der Bewegung (z. B. normale Bewegung, Vorrücken, Angriff usw.), in anderen Fällen für jede Art Bewegung. Wenn ein Modell mit einer solchen Regel bewegt wird, kann es sich innerhalb der Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen, es kann aber nie eine Bewegung auf einem anderen Modell oder dessen Base beenden und es kann keine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden und es kann eine Angriffsbewegung nur in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten beenden, gegen die es in dieser Phase einen Angriff angesagt hat.

- Modelle, die sich durch/über feindliche Modelle bewegen können, können sich auch in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen.
- Modelle können eine Bewegung nicht auf einem anderen Modell beenden.
- Modelle können eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten beenden.
- Modelle können eine Angriffsbewegung nur in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten beenden, gegen die sie in derselben Phase eine Angriffsbewegung angesagt haben.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge den folgenden Abschnitt hinzu:

Lebenspunktverluste ignorieren und Regeln, die verhindern, dass Modelle Lebenspunktverluste ignorieren

Es gibt Modelle, deren Regeln besagen, dass das Modell nicht mehr als eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte innerhalb einer Phase/eines Zuges/einer Schlachtrunde verlieren kann und dass weitere Lebenspunktverluste ignoriert werden. Wenn ein solches Modell durch eine Waffe oder ein Modell attackiert wird, deren/dessen Regeln besagen, dass feindliche Modelle keine Regeln einsetzen können, die Lebenspunktverluste ignorieren, so hat diese Regel Vorrang vor der vorherigen Regel. Wenn die Attacke

bei jenem Modell Schaden verursacht, so verliert das Modell Lebenspunkte entsprechend dem Schadenswert der Attacke, auch wenn das Modell in der Phase/in dem Zug/in der Schlachtrunde bereits die angegebene Anzahl Lebenspunkte verloren hat.

- Regeln, die besagen, dass Modelle keine Regeln einsetzen können, durch die sie Lebenspunktverluste ignorieren können, haben Vorrang vor Regeln, die besagen, dass ein Modell nicht mehr als eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte verlieren kann und dass Lebenspunktverluste über jenen Punkt hinaus verfallen.

*Seite 363, Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Von einem Transporter aus schießen

Manche Regeln, etwa die Fähigkeit *Offen*, ermöglichen Einheiten, auch dann zu schießen und Fernkampfattacken auszuführen, wenn sie sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden. Jedes Mal, wenn eine solche transportierte Einheit gewählt wird, um zu schießen, gelten für sie die folgenden Regeln:

1. Es können keine Gefechtsoptionen für die Einheit eingesetzt werden, um ihre Attacken zu beeinflussen, und du kannst nicht die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf einsetzen, um Würfe für die Fernkampfattacken der Modelle der Einheit zu beeinflussen.
2. Miss Entfernungen und ziehe Sichtlinien von einem beliebigen Punkt am **TRANSPORTER**-Modell, wenn Modelle der Einheit Fernkampfattacken ausführen.
3. Wenn das **TRANSPORTER**-Modell in diesem Zug eine normale Bewegung ausgeführt hat, vorgerückt ist, sich zurückgezogen hat oder stationär geblieben ist, werden transportierte Einheiten, während sie Fernkampfattacken ausführen, behandelt, als hätten sie das Gleiche getan.
4. Solange sich das **TRANSPORTER**-Modell in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, können Modelle in transportierten Einheiten außer mit Pistolen keine Fernkampfattacken ausführen, es sei denn, die Fähigkeit des **TRANSPORTER**-Modells, die den Passagieren erlaubt, zu schießen, besagt etwas anderes.
5. Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, ist die transportierte Einheit nicht von den Fähigkeiten anderer Einheiten betroffen (auch nicht von Aurafähigkeiten), selbst wenn sich die fragliche andere Einheit im selben **TRANSPORTER**-Modell befindet.
6. Wenn die Einheit den Effekten einer Regel unterlag, als sie in das **TRANSPORTER**-Modell einstieg (etwa durch eine in der Befehlsphase eingesetzte Regel, durch eine Psikraft, eine Gefechtsoption usw.), gelten jene Regeln nicht für die Einheit, solange sie transportiert wird.
7. Alle Fähigkeiten (einschließlich Kontingentsfähigkeiten), die Modelle einer transportierten Einheit oder deren Waffen haben, gelten, wenn sie Fernkampfattacken ausführen.

8. Wenn das **TRANSPORTER**-Modell Einschränkungen unterliegt, so gelten die gleichen Einschränkungen für von ihm transportierte Einheiten. Wenn das **TRANSPORTER**-Modell beispielsweise nicht infrage kommt, zu schießen, weil es in diesem Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, so kommen auch die Passagiere nicht infrage, zu schießen.

9. Wenn ein **TRANSPORTER**-Modell den Effekten einer Fähigkeit unterliegt, die beim Ausführen von Fernkampfattacken Würfelwürfe modifizieren (etwa einem Modifikator auf die Trefferwürfe oder die Verwundungswürfe), gilt der gleiche Modifikator auch für alle Fernkampfattacken, die transportierte Modelle ausführen.

*Seite 363, Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Zählt als stationär geblieben

Manche Regeln bewirken, dass eine Einheit als stationär geblieben zählt oder behandelt wird, als hätte sie sich nicht bewegt, auch wenn sie sich in ihrer Bewegungsphase bewegt hat. Für Regeln dieser Art gilt das Folgende:

1. Wenn eine solche Regel in der Fernkampfphase gilt, bedeutet das, dass die Einheit auch dann infrage kommt, zu schießen, wenn sie im selben Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat.
2. Wenn eine solche Regel in der Fernkampfphase gilt, bedeutet das, dass **INFANTERIE**-Modelle nicht den Abzug für das Abfeuern Schwerer Waffen erleiden, wenn sich ihre Einheit im selben Zug bewegt hat.
3. Wenn eine solche Regel in der Fernkampfphase gilt, bedeutet das, dass Modelle nicht den Abzug für das Abfeuern von Sturm Waffen erleiden, wenn ihre Einheit im selben Zug vorgerückt ist.
4. Wenn eine solche Regel in der Angriffsphase gilt, bedeutet das, dass die Einheit auch dann infrage kommt, einen Angriff anzusagen, wenn sie im selben Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat.
5. Durch eine solche Regel können andere Regeln (Fähigkeiten, Gefechtsoptionen usw.) eingesetzt/ausgelöst werden, die eingesetzt/ausgelöst werden, wenn eine Einheit stationär bleibt (z. B. *Zermalmender Vormarsch*).
6. Wenn eine Verstärkungseinheit einer solchen Regel unterliegt, so hat jene Regel in dem Zug, in dem die Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, keinen Effekt. Das bedeutet, dass Verstärkungseinheiten immer als bewegt gelten (d. h. sie gelten nie als stationär geblieben). Beachte, dass das auch für neu positionierte und ersetzte Einheiten gilt (Seite 363).
7. Auch wenn ein **TRANSPORTER**-Modell einer solchen Regel unterliegt, können transportierte Modelle in der Bewegungsphase dennoch nicht aus diesem **TRANSPORTER**-Modell aussteigen, wenn sich jenes **TRANSPORTER**-Modell bereits bewegt hat, es sei denn, das **TRANSPORTER**-Modell (oder die transportierten Modelle) haben eine Regel, die ausdrücklich erlaubt, dass die Modelle aussteigen, nachdem sich das **TRANSPORTER**-Modell be-

wegt hat (aber wenn eine Einheit dies tut, kann sie im selben Zug nicht angreifen).

8. Ist eine Einheit aus einem **TRANSPORTER**-Modell gestiegen, haben Regeln, durch die jene Einheit als stationär geblieben behandelt würde, keinen Effekt.

9. Auch wenn eine Einheit einer solchen Regel unterliegt, kann sie keine Aktion auszuführen beginnen, wenn sie im selben Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat.

*Seite 363, Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Psikräfte, die Profilwerte modifizieren und abhängig vom Psitest zusätzliche Effekte haben

Es gibt Psikräfte, die Profilwerte einer Einheit modifizieren können und zusätzliche oder erhöhte Effekte haben, wenn der Psitest, durch den die Psikraft manifestiert wurde, mindestens einen bestimmten Wert hatte. Wenn jener bestimmte Wert von einem Profilwert abhängt, den dieselbe Psikraft modifizieren kann, so wird der Wert zum Zeitpunkt des Psitests benutzt, nicht der Wert nach der Manifestation der Psikraft. Stellen wir uns beispielsweise eine Psikraft vor, die den Moralwert einer feindlichen Einheit verringert, wenn sie manifestiert wird. Hat jene Psikraft einen zusätzlichen Effekt, der tödliche Verwundungen verursacht, wenn der Psitest den Moralwert der feindlichen Einheit übertrifft, so entscheidet der Moralwert der Einheit vor der Verringerung durch diese Psikraft darüber, ob der zusätzliche Effekt eintritt.

- Modifiziert eine Psikraft einen Profilwert und hat die Psikraft einen zusätzlichen/erhöhten Effekt, der vom Vergleich des Psitests mit einem durch dieselbe Psikraft modifizierten Profilwert abhängt, so wird der Profilwert vor der Modifikation durch die Psikraft benutzt.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Missionsziel gesichert verhindern/verlieren

Es gibt Einheiten, die die Fähigkeit *Missionsziel gesichert* haben, und Regeln, die einer Einheit jene Fähigkeit verleihen. Eine Einheit kann dem Effekt mehrerer Regeln unterliegen, die ihr die Fähigkeit *Missionsziel gesichert* verleihen, was manchmal noch zusätzliche Effekte bewirkt. Es gibt aber auch Regeln, die verhindern, dass eine Einheit die Fähigkeit *Missionsziel gesichert* einsetzt, oder besagen, dass eine Einheit die Fähigkeit *Missionsziel gesichert* verliert.

Wenn eine Einheit dem Effekt von mindestens einer Regel unterliegt, die ihr *Missionsziel gesichert* verleiht, und gleichzeitig dem Effekt von mindestens einer Regel unterliegt, die sie *Missionsziel gesichert* verlieren lässt oder verhindert, dass sie *Missionsziel gesichert* einsetzt, so haben die Regeln Vorrang, die bewirken, dass die Einheit *Missionsziel gesichert* verliert oder nicht einsetzen kann. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Regeln der Einheit *Missionsziel gesichert* verleihen (das heißt die Regeln werden nicht gegeneinander aufgerechnet; vielmehr hat bereits eine Regel, durch die die Einheit *Missionsziel gesichert* verliert/nicht einsetzen kann, Vorrang vor beliebig vielen Regeln, die der Einheit *Missionsziel gesichert* gewähren). Falls die Einheit außerdem zusätzlichen Effekten unterlag, weil sie

Missionsziel gesichert erhielt und jene Fähigkeit bereits besaß, so verliert sie jene zusätzlichen Boni, solange sie Effekten unterliegt, durch die sie *Missionsziel gesichert* verliert/nicht einsetzen kann.

Beachte, dass das Obige auch für andere Fähigkeiten mit ähnlichem Effekt gilt (d. h. für Fähigkeiten, durch die eine Einheit einen Missionszielmarker unabhängig von der Anzahl feindlicher Modelle in Reichweite desselben Markers kontrollieren kann, etwa *Verteidiger der Menschheit*).

- Regeln, die *Missionsziel gesichert* verhindern oder durch die eine Einheit *Missionsziel gesichert* verliert, haben Vorrang vor allen Regeln, die *Missionsziel gesichert* verleihen.

Seite 363 – Seltene Regeln

Füge das Folgende hinzu:

Modifikation der Befehls punktkosten von Gefechts optionen

Manche Regeln modifizieren die Kosten des Einsatzes bestimmter Gefechts optionen, entweder indem die Kosten erhöht oder verringert werden oder indem sie auf einen neuen Wert gesetzt werden (z. B. 0 BP). Wenn dich eine Regel anweist, die Befehls punktkosten einer Gefechts option auf einen bestimmten Wert zu setzen, so setze die Kosten auf jenen Wert und wende danach etwaige weitere Modifikatoren auf den neuen Wert an. Alle Modifikatoren der Befehls punktkosten sind kumulativ. Zuerst wird dividiert, dann multipliziert, dann addiert, dann subtrahiert. Nach der Anwendung aller Modifikatoren werden etwaige Brüche auf die nächste ganze Zahl aufgerundet. Die Befehls punktkosten einer Gefechts option können nie auf unter 0 BP modifiziert werden.

- Alle Modifikatoren der BP-Kosten einer Gefechts option sind kumulativ.
- Wende zuerst Regeln an, die die BP-Kosten auf einen bestimmten Wert setzen.
- Wende Modifikatoren (sofern vorhanden) in folgender Reihenfolge an: Division, Multiplikation, Addition, Subtraktion.
- Runde zum Schluss Brüche auf.

#Seite 364 – Glossar der Regelbegriffe, Anfangsstärke

Ändere den Regeltext wie folgt:

Anfangsstärke: Siehe „Sollstärke“.

*Seite 364 – Glossar der Regelbegriffe

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

Angriffsreichweite: Das Ergebnis des Angriffswurfs (Seite 224) ist die maximale Entfernung in Zoll, die sich jedes Modell der angreifenden Einheit bewegen kann, und wird manchmal auch Angriffsreichweite der Einheit genannt.

*Seite 364 – Glossar der Regelbegriffe

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

Bewegt mindestens x Zoll weit: Manche Regeln erfordern, dass sich eine Einheit x Zoll oder weiter bewegt, oder werden dadurch ausgelöst, dass sich eine Einheit x Zoll oder weiter bewegt, wobei x ein Wert ist, der in der Regel angegeben ist. In beiden Fällen zählt nur, wie weit die Einheit von ihrer Ausgangsposition in ihre Endposition versetzt wurde, nicht wie weit sich die

Einheit insgesamt bewegt hat. In ersterem Fall erfordert eine solche Regel, dass alle Teile jedes Modells der Einheit nach der Bewegung mindestens x Zoll von ihrer Ausgangsposition entfernt sind. In letzterem Fall wird die Regel ausgelöst, wenn alle Teile jedes Modells der Einheit nach der Bewegung mindestens x Zoll von ihrer Ausgangsposition entfernt sind.

***Seite 364 – Glossar der Regelbegriffe**

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

Erleidet Schaden: Wenn in der Attackenabfolge der Schritt „Schaden verursachen“ erreicht wird, sagt man, dass das Modell, dem die Attacke zugewiesen wurde, Schaden erlitten hat, auch wenn das Modell danach durch den Einsatz einer Regel den Lebenspunktverlust ignoriert oder eine Regel einsetzt, die bewirkt, dass es die Lebenspunkte nicht verliert.

***Seite 366 – Glossar der Regelbegriffe**

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

Normal bewegen: Im Sinne der Regeln sind „bewegt sich normal“, „normal bewegt“, „normal bewegen“ und so weiter gleichbedeutend mit dem Ausführen einer normalen Bewegung. Beispielsweise bedeutet „anstatt diese Einheit normal zu bewegen“ das Gleiche wie „statt mit dieser Einheit eine normale Bewegung auszuführen“. Wenn dich eine Regel anweist, eine Bewegung wie in der Bewegungsphase auszuführen, aber nicht näher angibt, um was für eine Art von Bewegung es sich handelt, so ist eine normale Bewegung gemeint.

#Seite 367 – Glossar der Regelbegriffe

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

Sollstärke: Die Sollstärke einer Einheit ist die Anzahl der Modelle zum Zeitpunkt, als du sie deiner Armee hinzugefügt hast (Seite 201).