

UPDATE-DATENBLOCK

Q2 2023

Dieses Dokument enthält die gesammelten Q2-Regelupdates zur Verbesserung der Ausgewogenheit. Neue Einträge sind mit einem Sternchen (*) markiert.



GRUNDREGELN

- **Neue Grundregel:** Manche Regeln erlauben dir, Kämpfer nacheinander zu aktivieren, bevor dein Gegner aktivieren kann. Unabhängig von solchen Regeln kannst du im selben Wendepunkt niemals mehr als zwei Kämpfer in Folge aktivieren, bevor dein Gegner die Gelegenheit hatte, einen bereiten Kämpfer zu aktivieren oder **Abwehrfeuer** zu geben.
- **Neue Grundregel:** Der Bewegungswert kann nicht auf weniger als 2○ modifiziert werden (selbst wenn der Kämpfer verletzt ist).



AUSRÜSTUNG

- Du kannst jeden Ausrüstungsgegenstand mit der Sonderregel *In-direkt* (etwa Dynamit, Sprenggranate, Fusionsgranate) nur einmal pro Gefecht wählen. Wenn ein befreundeter Kämpfer, der für die Aufstellung gewählt wird, bereits mit einem solchen Ausrüstungsgegenstand ausgerüstet ist (z. B. **Späher-Sturm-grenadier**), zählt dies als deine Wahl.



ERSETZTE ARMEELISTEN

Mit der Zeit werden bestimmte neue Armeelisten eingeführt, die ähnliche aus dem Kompendium ersetzen. Wir empfehlen, dass die neuere Liste die ältere ersetzt, wenn es auf Ausgewogenheit ankommt, speziell im organisierten Spiel wie bei einem Turnier. Jene Armeelisten und ihr jeweiliger Ersatz sind wie folgt:

JAGDKLADE* ersetzt FABRIKWELT*

WARPZIRKEL* ersetzt THOUSAND SONS*

SCHIMMERTÄNZER-ENSEMBLE* ersetzt ENSEMBLE*



KRITISCHE OPERATIONEN 2022

- Jeder Spieler kann während des Gefechts durch das Missionsziel insgesamt nicht mehr als 16 Siegespunkte erhalten (statt insgesamt nicht mehr als 12) und kann im Spiel insgesamt nicht mehr als 24 Siegespunkte erhalten (statt insgesamt nicht mehr als 20).
- * **Missionsspezifische Aktion Erbeuten:** An jedem Missionszielmarker kann während der Schlacht bis zu viermal Beute gemacht werden (statt bis zu dreimal).



SAISON EINS



KILL TEAM KOMPENDIUM

SPACE MARINE & GREY KNIGHT

- Kämpferauswahl: Jeder Trupp außer **SCOUT** und **TAKTISCHER MARINE** kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.

DEATH GUARD

- Kämpferauswahl: **SEUCHENMARINE**-Trupp:
 - Kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.
 - **CHAMPION**-Kämpfer wird anstelle von 1 **KRIEGER**-Kämpfer gewählt, nicht zusätzlich.

WELTSCHIFF

- Kämpferauswahl: Jeder Trupp kann 1 zusätzlichen **KRIEGER**-Kämpfer wählen.

GRUFTWELT

- **ALBTRAUM**-Kämpfer: Addiere 1 auf beide Schadenswerte der Albtraumklauen.
- Taktische List Reanimationsprotokolle: 0 BP.



KILL TEAM: OCTARIUS

KOMMANDO

- Kämpferauswahl: Wenn du einen **BUMMSQUIG**-Kämpfer wählst, kannst du zusätzlich noch einen **KOMMANDOGROT**-Kämpfer wählen (und umgekehrt), sodass du insgesamt 11 Kämpfer hast (statt 10).



KILL TEAM: CHALNATH

SPÄHER

- Taktische List Ein würdiges Ziel: 2 BP. Du kannst dies nur einmal pro Gefecht einsetzen und nur, wenn du nicht die Initiative hast.
- **SPÄHER-STURMGRENADIER**-Kämpfer: Streiche den letzten Satz der Fähigkeit *Grenadier*.
- Vorteil von 5+ Zielmarkern: Im Schritt Infrage kommendes Ziel wählen jener Fernkampfattacke wird der feindliche Kämpfer behandelt, als hätte er einen Offensivbefehl, sofern er sich nicht in Deckung durch hartes Gelände befindet.
- Kämpferauswahl: Du musst 1 Kämpfer weniger wählen.

NOVIZINNEN

- Ausrüstung Autogeißel: 2 AusrP.
- Glaubensakte können nicht eingesetzt werden, um Würfel zu ändern, die du wiederholt hast.



KILL TEAM: NACHMUND

LEGIONEN

- Strategische List Mutagenes Fleisch: Bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).

STERNWUNDEN-KORSAREN

- Der Shredder des **STERNWUNDEN-SCHÜTZEN** erhält die Kritische-Treffer-Regel *Rüstungsbrechend*.



KILL TEAM: MOROCH




PHOBOS-EINSATZTEAM

- Kann die folgende Strategische List einsetzen:

TÖDLICHE SCHÜTZEN

1 BP

Bis zum Ende des Wendepunkts erhalten die Boltwaffen befreundeter **PHOBOS-EINSATZTEAM**-Kämpfer die Kritische-Treffer-Regel *D 1*. Diese Regel wirkt sich nicht auf Waffen aus, die bereits die Sonderregel *DS X* oder *D X* haben.

- **EXTERNATOR**-Aktion **Terror**: 0 AP.
- **INCURSOR**-Fähigkeit *Multispektraler Auspexapparat*: Ändere den ersten Punkt wie folgt: „Das vorgesehene Ziel darf nicht verdeckt sein.“
- Aktion **Guerrilla-Kriegsführung** und **ANFÜHRER**-Aktion **Strategie entwerfen**: Ändere die Distanz zu  (statt .
- Ehrenabzeichen *Guerrilla*: Ändere dies zu „solange er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet (statt innerhalb von 

KILL TEAM KOMPENDIUM 2022

JAGDKLAD

- Doctrina-Imperative können in jedem Wendepunkt gewählt werden (statt nur zweimal pro Gefecht).
- Ignoriere während des ersten Wendepunkts, in dem ein Imperativ während des Gefechts für dein Kill Team aktiv ist, die Ineffizienz jenes Imperativs.
- Kämpferauswahl:
 - Dein Kill Team kann nicht mehr **SICARIANER**-Kämpfer als **JÄGER**- und **STRAHLENKRIEGER**-Kämpfer zusammen enthalten (aber die gleiche Anzahl).
 - Wenn dein Kill Team nicht mehr als vier **SICARIANER**-Kämpfer enthält, kannst du einen zusätzlichen **JÄGER**- oder **STRAHLENKRIEGER**-Kämpfer aufnehmen (sodass du auf insgesamt 11 Kämpfer kommst).





SCHIMMERTÄNZER-ENSEMBLE

- Strategische List *Cegorachs Streich*: Ändere den entsprechenden Teil des ersten Satzes wie folgt: „[...] kannst du im Schritt Erfolgreiche Treffer abhandeln jenes Nahkampfs, wenn dein Gegner mit einem normalen Treffer zuschlägt [...]“.
- Saedath-Fähigkeit: Streiche den dritten Punkt der Effekte für das Hinzufügen des vierten Punkts auf deine Ausführungsliste.
- Strategische List *Domino-Feld*: 1+ BP. Diese Strategische List kostet 1 zusätzlichen Befehlspunkt für jedes vorangegangene Mal, dass du sie während des Gefechts eingesetzt hast (z. B. 1 BP beim ersten Einsatz, 2 BP beim zweiten usw.).

WARPZIRKEL

- Füge der Strategischen List *Erhabene Marines* das Folgende hinzu: „Außerdem kann bis zum Ende des Wendepunkts jedes Mal, wenn ein befreundeter **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer aktiviert wird, jener Kämpfer zwei Aktionen **Schießen** in jener Aktivierung ausführen, sofern er in jener Aktivierung keine Aktion **Kämpfen** ausführt. Ist der Kämpfer ein **SCHÜTZE**-Kämpfer, muss ein zusätzlicher AP subtrahiert werden, um die zweite Aktion **Schießen** auszuführen.“
- * **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer: Ändere die APG zu 3 und ändere den Attackenwert ihrer Fäuste und ihrer Gargoylebajonette zu 4.
- * Ändere die Fähigkeit *Rubrica-Herr* des **HEXER**-Kämpfers wie folgt: „Jedes Mal, wenn ein befreundeter **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer aktiviert wird, der sich nicht innerhalb von  um einen befreundeten **HEXER**-Kämpfer befindet, ziehe 1 von der APG jenes **RUBRICA-MARINE**-Kämpfers ab.“
- * Ändere das Ehrenabzeichen *Rubrica-Affinität* wie folgt: „Wähle einen befreundeten **RUBRICA-MARINE**-Kämpfer von deinem Datenblock. Solange sich dieser **HEXER**-Kämpfer in der Killzone befindet, musst du durch die Fähigkeit *Rubrica-Herr* dieses **HEXER**-Kämpfers nie 1 von der APG jenes befreundeten Kämpfers abziehen.“

GELLERPOCKENWIRTE

- Fähigkeit *Technofluch*: Für **GLITCHLING**-Kämpfer ändert sich die Entfernung zu  (statt ), und für Kämpfer zu  (statt .
- Fähigkeit *Abscheulich zäh*: **GLITCHLING**- und **GELLERPOCKENMUTANT**-Kämpfer ignorieren verlorene Lebenspunkte bei einer 6 (statt bei 5+).
- Fähigkeit *Anführer der Infektion* von **VULGRAR DEM DREIFACH VERFLUCHTEN**: Du kannst diese Fähigkeit nur einmal pro Gefecht einsetzen.

ELUCIAS STERNWANDERER

- Aktionen **Voltageistfeld** und **Voltageistaufladung** des **LECTRO-MEISTERS**: 0 AP.
- Freibeuter-Unterstützungsmittel *Archäotech-Strahl*: Verbessere den Wert BF um 1.
- Strategische List *Furchtlose Entdecker*: Das erste Mal, wenn ein befreundeter **ELUCIAS-STERNWANDERER**-Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfatacke gegen ihn ausgeführt wird (statt jedes Mal). Schaden wird halbiert (aufgerundet) bis zu einem Minimum von 2.
- * Rotorkanone des **RAUMFAHRERS**: Erhält die Sonderregel *Unerbittlich*.

SAISON ZWEI



KILL TEAM: IN DIE FINSTERNIS

FERNPIRSCHER-SIPPENSCHAR

- Kämpferauswahl: Du kannst 1 zusätzlichen Kämpfer wählen (keinen Todeshändler).
- Beschleunigerbogen des **KROOT-BOGENJÄGERS**: Verbessere den BF-Wert um 1 (alle Profile).
- Kroot-Pistolenpaar des **KROOT-PISTOLENSCHÜTZEN**: Verbessere den BF-Wert um 1.
- Kroot-Jagdgewehr des **KROOT-FERNSCHÜTZEN**: Verbessere den BF-Wert um 1.
- Strategische List Halsabschneider: Bis zu einem Maximum von 5 Attacken (statt 4).
- Ändere die AusrP folgender Ausrüstung zu: Fleisch [1 AusrP], Trophäe [3 AusrP].
- Füge der Fähigkeit *Mit allen Wassern gewaschen* Folgendes hinzu: „Außerdem hat bei jeder Fernkampfattacke gegen diesen Kämpfer die Sonderregel *Keine Deckung* keinen Effekt.“


ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE

- Füge der Taktischen List Blitz hinzu: „Wenn du eine der beiden Optionen ausführst, kannst du die restlichen Attackenwürfel nicht wiederholen.“
- **NAVIS-GRENADIER**-Kämpfer: Streiche den letzten Satz der Fähigkeit *Grenadier*.
- Strategische List Auf Gegenangriff vorbereiten: Bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).



INTERCESSIONSTRUPP

INTERCESSIONSTRUPP

- * Die Ordenstaktiken Schnell, Hart und Methodisch wurden in der **INTERCESSIONSTRUPP** -Armeeliste überarbeitet (Download auf der Warhammer-Community-Website).



KILL TEAM: SCHATTENKAMMERN

HIEROTEK-ZIRKEL

- Fähigkeit *Reanimationsprotokolle*: Handle dies vor der Fähigkeit *Lebendes Metall* ab. Der Kämpfer erhält W3+3 verlorene Lebenspunkte zurück und kann mit einem Befehl deiner Wahl innerhalb von  um jenen Reanimationsmarker platziert werden (aber nicht in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer).
- Aktion **Beschleunigen** des **PLASMAZYTE-BESCHLEUNIGERS**: 0 AP und innerhalb von  (statt innerhalb von .
- Fähigkeit *Reanimationsstrahl* des **PLASMAZYTE-REANIMATORS**: Ziehe dafür nicht 1 von der APG dieses Kämpfers ab.
- **KRYPTOMANT**-, **DESPOTEK**- und **HILFSTEK**-Kämpfer: Erhöhe den Lebenspunktwert um 2 und verbessere den Wert BF/KG der Waffen auf diesen Datenkarten um 1.
- Aktion **Befehl** der **KRYPTOMANTEN** und Aktion **Verlangen** des **DESPOTEKS**: 0 AP.
- Taktische List Reanimation einleiten: 0 BP.
- Aktion **Phasenokular** (Ausrüstung): 0 AP.
- Kryptomant-Aktionen der **KRYPTOMANTEN**: Wo diese Aktionen bis zum Ende des Wendepunkts oder zum Beginn des nächsten Wendepunkts wirken, wirken sie stattdessen bis zum Beginn der nächsten Aktivierung dieses Kämpfers, bis dieser Kämpfer kampfunfähig ist oder bis ein anderer befreundeter Kämpfer diese Aktion ausführt (was immer davon zuerst eintritt).

KASRKIN

- Erhöhe den Lebenspunktwert jedes Kämpfers um 1.
- Füge der Fähigkeit *Elite* hinzu: „Füge deinem Pool in jeder Strategiephase 2 Elitepunkte hinzu.“
- Füge den folgenden Ausrüstungsgegenstand hinzu:

KAMPFMESSER [3 AUSR P]



Dieser Kämpfer ist für das Gefecht mit der folgenden Nahkampfwaffe ausgerüstet. Beide Schadenswerte profitieren von der Taktischen List Für Cadial!

Name	A	KG	SW
Kampfmesser	3	4+	3/4



KILL TEAM: SEELENFESSEL


VOLLSTRECKERTRUPP

- * Füge der Fähigkeit *Erbarmungslos effizient* hinzu: „Außerdem gilt: Befindet sich das Ziel innerhalb von  um einen anderen befreundeten **VOLLSTRECKERTRUPP** -Kämpfer, so hat jene Fernkampf-Waffe für jene Fernkampf-Attacke die Kritische-Treffer-Regel *D 1*.“
- * Addiere 1 zum Lebenspunktwert aller Kämpfer.
- * Die folgenden Waffen erhalten die Sonderregel *Tödlich 5+*: Mechanische Kiefer des **R-VR-CYBER-MASTIFFS**; Executor-Schrotflinte des **SCHARFSCHÜTZEN**; Schrot-pistole mit Zielvisier des **REVELATUMS**.
- * Taktische List Tötungsbefehl: Kostet 0+ BP (kostet beim ersten Einsatz im Gefecht 0 BP, danach 1 BP für jedes Mal, dass du sie zuvor im Gefecht eingesetzt hast) und du kannst sie mehr als einmal einsetzen.



KILL TEAM: GALGENSTURZ

FLAMMKYN-BERGUNGSCREW

- * Ändere die Fähigkeit *Stetiger Vormarsch* wie folgt: „Während ein befreundeter **FLAMMKYN-BERGUNGSCREW** -Kämpfer eine Aktion **Normale Bewegung** ausführt, addiere  zu seinem Bewegungswert.“



KILL TEAM: ASCHE DES GLAUBENS

CHAOSKULT

- * Fähigkeit *Verderbliche Kräftigung* des **IKONARCHEN**: Bis zu einem Minimum von 3 (statt 2).