



REGELKOMMENTAR

VERSION 1.0

Der Kern von Warhammer 40.000 wurde verschlankt und modernisiert, doch es ist immer noch ein facettenreiches, vielfältiges Spiel, bei denen bestimmte Umstände auch erfahrene Spieler ins Grübeln bringen können. Dieser Kommentar enthält Definitionen, Diagramme und Beispiele, die einige der Feinheiten des Spiels und selten auftretende Situationen näher erläutern, damit diese nicht die Schlacht ausbremsen.

Abhandeln einer Attacke: Wenn die Attackenabfolge einer Attacke beendet ist, wurde jene Attacke abgehandelt.

Ablegen des niedrigsten/höchsten Würfelergebnisses: Wenn mehrere Regeln einen Spieler anweisen, den Würfel mit dem niedrigsten/höchsten Ergebnis aus einem Wurf abzulegen, entscheidet der kontrollierende Spieler, in welcher Reihenfolge jene Regeln abgehandelt werden; dann wird jede solche Regel eine nach der anderen abgehandelt, wobei jeweils ein Würfel aus dem Wurf entfernt wird. Regeln, die sich auf Pässe und Dreierpässe beziehen, greifen erst, nachdem alle solchen Würfel abgelegt wurden (siehe **Pasch** und **Dreierpasch**).

Aktiver Spieler: Den Spieler, dessen Zug gerade gespielt wird, nennen wir den aktiven Spieler.

Alle Modelle (Waffe A aller Modelle dieser Einheit kann durch Waffe B ersetzt werden): Wenn diese Ausrüstungsoption für eine Einheit gewählt wird, muss bei jedem Modell jener Einheit, das mit Waffe A ausgerüstet ist, diese durch Waffe B ersetzt werden. Es ist nicht möglich, Waffe A bei manchen jener Modelle zu ersetzen und bei anderen nicht.

An Bord: Siehe **Transportierte Einheiten**.

Anderes Modell/andere Einheit: Wenn sich eine Regel auf „andere“ Modelle oder Einheiten als das Modell oder die Einheit mit jener Regel (oder als ein Modell oder eine Einheit, die von jener Regel erwähnt wird) bezieht, ist damit ein Modell oder eine Einheit gemeint, das/die nicht das/die ursprüngliche ist. Beachte, dass zwei Einheiten, die dasselbe Datenblatt benutzen, dennoch „andere“ Einheiten sind.

Angeschlossene Einheit mit mehreren Charaktermodellen (Attacken zuweisen): Manchen Einheiten kann mehr als ein Anführer angeschlossen sein, weshalb eine solche Einheit mehr als ein **CHARAKTERMODELL** enthalten kann. Jedes Mal, wenn eine Attacke mit der Fähigkeit [**PRÄZISION**] eine solche Einheit erfolgreich verwundet, kann der das attackierende Modell kontrollierende Spieler entscheiden, jene Attacke einem beliebigen sichtbaren **CHARAKTERMODELL** in jener Einheit zuzuweisen, anstatt dass die normale Attackenabfolge benutzt wird. Weise in einem solchen Fall alle [**PRÄZISION**]-Attacken zu, die erfolgreich verwundet haben, bevor Schutzwürfe ausgeführt werden.

Angeschlossene Einheit mit mehreren Charaktermodellen (nicht mehr als zwei): Manche Modelle haben Regeln, die erlauben, dass sie einer bestimmten Einheit auch dann angeschlossen werden können, wenn jener Einheit bereits ein bestimmtes anderes **CHARAKTERMODELL** angeschlossen ist (z. B. kann ein Lieutenant-Modell einer Einheit angeschlossen werden, die bereits ein Captain oder Ordensmeister anführt). In jedem solchen Fall kann nicht mehr als ein zusätzliches Modell mit einer solchen Regel einer Einheit angeschlossen werden, die bereits ein anderes **CHARAKTERMODELL** anführt.

Beispiel: Einem **INTERCESSORTRUPP** ist ein **CAPTAIN** angeschlossen. Du kannst jener Einheit nicht sowohl einen **LIEUTENANT** als auch einen **APOTHECARIUS** anschließen, obwohl beide Modelle eine Regel haben, die dies erlaubt. Nur eine jener Einheiten kann der Einheit gemeinsam mit dem **CAPTAIN** angeschlossen sein.

ANGREIFEN

- **Angriffsbewegung:** Eine Bewegung, die in der Angriffsphase im Rahmen eines erfolgreichen Angriffs ausgeführt wird.
- **Angriffsreichweite:** Das Ergebnis des Angriffswurfs ist die maximale Entfernung in Zoll, die sich jedes Modell einer angreifenden Einheit bei seiner Angriffsbewegung bewegen kann. Dies wird manchmal **Angriffsreichweite** genannt.
- **Angriff ansagen:** Wenn ein Spieler einen Angriff mit einer Einheit ansagt, sagen wir, dass jene Einheit einen Angriff ansagt.
- **Angreifende Einheit:** Eine Einheit, die einen Angriff angesagt hat, ist eine angreifende Einheit.
- **Fliegende Modelle, die über Geländestücke angreifen:** Siehe **Fliegende Modelle, die sich über Geländestücke bewegen**.
- **Hat angegriffen:** Wenn eine Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, sagen wir bis zum Ende jenes Zuges, dass jene Einheit und jedes Modell darin angegriffen hat.
- **Wurde angegriffen:** Ist eine Einheit Ziel eines erfolgreichen Angriffs, sagen wir bis zum Ende jenes Zuges, dass jene Einheit und jedes Modell darin angegriffen wurde.

Anhaltende Effekte: Manche Regeln haben einen Effekt, der bis zu einem bestimmten Zeitpunkt gilt (z. B. bis zum Beginn deines nächsten Zugs). Solche Effekte nennen wir **anhaltende Effekte**. Wenn eine Einheit, die einem anhaltenden Effekt unterliegt, in einen **TRANSPORTER** einsteigt, vermerke jenen Effekt und seine Dauer. Steigt jene Einheit aus irgendeinem Grund aus, gelten für sie alle anhaltenden Effekte wieder für die volle Dauer des jeweiligen Effekts. Unterliegt eine angeschlossene Einheit einem anhaltenden Effekt und hört jene Einheit auf, eine angeschlossene Einheit zu sein (weil alle Leibwächter-Modelle zerstört wurden oder weil alle Anführer-Modelle zerstört wurden), gelten für die überlebende(n) Einheit(en) alle anhaltenden Effekte für die volle Dauer des jeweiligen Effekts.

Armee: Die Armee eines Spielers besteht aus jeder Einheit auf seiner Armeeliste sowie allen Einheiten, die der Armee im Verlauf der Schlacht hinzugefügt werden.

Attacken abgehandelt: Wenn eine attackierende Einheit mit allen ihren Attacken fertig ist, sagen wir, ihre Attacken wurden abgehandelt oder sie hat attackiert. Siehe **Hat attackiert**.

Aufstellen (Einheiten): Wenn eine Einheit aufgestellt wird, wird sie auf dem Schlachtfeld platziert. Gib eine Regel an, dass eine Einheit vollständig innerhalb eines bestimmten Bereichs aufgestellt werden muss (z. B. vollständig innerhalb deiner Aufstellungszone oder vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante), dann muss jene Einheit vollständig innerhalb jenes Bereichs platziert werden (siehe **Innerhalb und vollständig innerhalb**). Ist ein Modell so groß, dass sein Base nicht vollständig in einen solchen Bereich passt, muss es so aufgestellt werden, dass es keine Schlachtfeldkante berührt. In einem Zug, in dem ein solches Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann die Einheit jenes Modells das Folgende nicht tun: eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführen; stationär bleiben; Attacken mit Fernkampfwaffen ausführen; einen Angriff ansagen. Bei manchen großen Modellen (typischerweise bei **FLUGZEUGEN**) ragen Flügel und andere Teile deutlich über das Base des Modells hinaus. Solche Modelle dürfen aus

der Aufstellungszone ragen, wenn sie anderenfalls nicht aufgestellt werden könnten, allerdings muss ihr Base immer noch vollständig innerhalb jener Aufstellungszone platziert werden.

Aufstellen auf dem Schlachtfeld: Wenn Modelle, Missionszielmarker und Geländestücke von einem anderen Ort als dem Schlachtfeld aus auf dem Schlachtfeld platziert werden, sagen wir, sie werden auf dem Schlachtfeld aufgestellt. Wenn Modelle auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, müssen sie in Einheitenformation aufgestellt werden. Wenn ein Modell aus irgendeinem Grund auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden soll, dies aber nicht möglich ist, wird jenes Modell zerstört, dies löst aber keine Regeln aus, die durch die Zerstörung des Modells ausgelöst werden (wie z. B. *Gefährliches Ende*).

Ausrüstung einer Einheit: Wenn sich eine Regel auf die Ausrüstung einer Einheit bezieht, ist damit sämtliche Ausrüstung gemeint, mit der Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.

Aussteigen (große Modelle): Wenn eine Einheit aus einem **TRANSPORTER** aussteigt, muss sie vollständig innerhalb von 3 Zoll um jenes Modell aufgestellt werden. Wenn ein aussteigendes Modell so groß ist, dass es nicht vollständig innerhalb von 3 Zoll aufgestellt werden kann (typischerweise weil sein Base größer ist als ein Kreis mit 3 Zoll Durchmesser), stelle jenes Modell so auf, dass sich sein Base innerhalb von 1 Zoll um das Base (oder den Rumpf) jenes **TRANSPORTERS** befindet und dass das Modell nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle ist.

AUTOMATISCH ERFOLGREICH

Wenn ein Würfelwurf automatisch erfolgreich ist, gilt:

- Wenn ein Wurf automatisch erfolgreich ist, werden die Würfel nicht geworfen. Alle Regeln, die bei einem bestimmten Wurf Ergebnis oder Würfel Ergebnis greifen, greifen nicht, wenn der Wurf, auf den sie sich beziehen, automatisch erfolgreich ist.
- Ist ein Trefferwurf automatisch erfolgreich, fahre direkt mit dem Verwundungswurf fort. Ein solcher Trefferwurf ist kein kritischer Treffer und löst keine Effekte aus, die ein kritischer Treffer auslöst.
- Ist ein Verwundungswurf automatisch erfolgreich, fahre direkt mit der Zuweisung jener Attacke fort. Ein solcher Verwundungswurf ist keine kritische Verwundung und löst keine Effekte aus, die eine kritische Verwundungswurf auslöst.

Beispiel: Eine Attacke mit der Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] erzielt einen kritischen Treffer und verwundet deshalb das Ziel automatisch. Der Verwundungswurf für jene Attacke ist automatisch erfolgreich. Es wird kein Würfel geworfen und deshalb kann auch keine Regel greifen, die durch eine kritische Verwundung ausgelöst wird (z. B. [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]).

Base: Die meisten Modelle stehen auf einem Base. Das Base eines Modells gilt immer als Teil des Modells.

Basekontakt: Wenn sich die Bases zweier Modelle berühren, sind sie in Basekontakt und sind sich so nahe wie möglich (siehe *So nahe wie möglich*). Manche Modelle sind so groß und ragen so weit über ihr Base hinaus, dass es nicht möglich ist, dass ihr Base das von anderen Modellen berührt. In einem solchen Fall solltest du vom oder zum Base (oder dem Rumpf) eines solchen Modells messen, je nachdem, was näher ist, und wenn ein solches Modell einem anderen Modell so nahe wie möglich ist, gelten jene Modelle als in Basekontakt.

Beginn der Schlachtrunde/des Zugs/der Phase: Wird eine Regel zu Beginn der Schlachtrunde/des Zugs/der Phase ausgelöst, ist damit gemeint, dass sie zu Beginn jeder Schlachtrunde/jedes Zugs/jeder Phase ausgelöst wird.

Beispiel: Wird eine Regel „zu Beginn der Befehlsphase“ ausgelöst, bedeutet das „zu Beginn jeder Befehlsphase jedes Spielers“.

Beliebige Modelle (Waffe A beliebiger Modelle dieser Einheit kann durch Waffe B ersetzt werden): Wenn diese Ausrüstungsoption für eine Einheit gewählt wird, kann bei jedem Modell jener Einheit, das mit Waffe A ausgerüstet ist, diese durch Waffe B ersetzt werden. Es ist möglich, Waffe A bei manchen jener Modelle zu ersetzen und bei anderen nicht.

Beste Profilwert: Um den besten Wert eines bestimmten Profilwerts einer Einheit zu ermitteln, vergleiche jenen Profilwert aller Modelle oder Waffen jener Einheit. Der beste Wert ist der Wert, verglichen mit dem alle anderen Werte gleich oder schlechter sind (siehe *Oder besser* und *Oder schlechter*).

Beispiel: Eine Einheit enthält ein Modell mit Moralwert 6+, eines mit Moralwert 7+ und neun mit Moralwert 8+. Der beste Moralwert jener Einheit ist also 6+.

Betroffen von einer Gefechtsoption: Wird eine Einheit als Ziel einer Gefechtsoption gewählt, sagen wir, die Einheit ist von jener Gefechtsoption betroffen. Wird die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf eingesetzt, um einen Würfelwurf zu wiederholen, der für eine Einheit, ein Modell jener Einheit oder eine Attacke eines Modells jener Einheit ausgeführt wurde, sagen wir, jene Einheit ist von jener Gefechtsoption betroffen. Kann eine Einheit nicht von deinen Gefechtsoptionen betroffen sein (z. B. weil sie erschüttert ist), kannst du sie nicht als Ziel für die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf oder eine andere deiner Gefechtsoptionen wählen. Beachte, dass das Ziel der Gefechtsoption Neue Befehle keine Einheit ist, sondern eine aktive Sekundärmissionskarte, deshalb kann jene Gefechtsoption auch dann eingesetzt werden, wenn alle Einheiten deiner Armee erschüttert sind (vorausgesetzt, du hast die BP dafür).

Bewegung in Nahkampfreichweite: Befindet sich eine Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens ein feindliches Modell, sind die einzigen Bewegungen, die sie ausführen kann, Rückzugs-, Nachrücken- und Neuordnen-Bewegungen.

Bewegung über Modelle: Manche Modelle haben eine Regel, die es ihnen ermöglicht, sich bei einer Bewegung über Modelle zu bewegen oder über Modelle zu bewegen, als wären diese nicht da. Wenn du ein Modell mit einer solchen Regel bewegst, kannst du es in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen, es kann die Bewegung aber nicht auf anderen Modellen beenden, es kann keine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden und es kann eine Angriffsbewegung nur in Nahkampfreichweite um Einheiten beenden, gegen die es in jener Phase einen Angriff angesagt hat.

Bodenebene: Siehe **Bodenniveau**.

Bodenniveau: Manche Regeln beziehen sich auf Modelle auf „Bodenniveau“, etwa wenn sie als Ziel für Steilfeuer gewählt werden oder wenn ermittelt wird, ob Modelle in höheren Stockwerken von Geländestücken aufgestellt werden können. Wir sagen, ein Modell befindet sich auf Bodenniveau, wenn es in Kontakt mit der Oberfläche des Schlachtfelds ist (egal, ob es sich dabei innerhalb der Grundfläche eines Geländestücks befindet oder nicht). Wenn ihr Geländestücke mit Base benutzt oder wenn Bereiche des Schlachtfelds texturiert sind und Modelle auf jenen Bases oder Bereichen platziert werden können, gelten solche Bereiche ebenfalls als Bodenniveau.

Deine Einheit (in Gefechtsoptionen): Der Begriff „deine Einheit(en)“ im Abschnitt Effekt einer Gefechtsoption bezieht sich immer auf die Einheit(en), die im Abschnitt Ziel jener Gefechtsoption gewählt wurde(n), nie auf irgendwelche anderen Einheiten deiner Armee.

Deine Gefechtsoption: Auf Gefechtsoptionen, die du einsetzt, wird manchmal als deine Gefechtsoptionen verwiesen.

Der Zug/die Phase: Wird eine Regel „im Zug“ oder „in der Phase“ statt „in deinem Zug“, „in deiner Phase“, „im Zug deines Gegners“ oder „in der Phase deines Gegners“ ausgelöst, bedeutet das, dass sie im Zug jedes Spielers/in der Phase jedes Spielers ausgelöst wird.

Beispiel: Eine Regel besagt: „Am Ende der Bewegungsphase erhält dieses Modell 1 verlorenen Lebenspunkt zurück.“ Jene Regel wird am Ende deiner Bewegungsphase und am Ende der Bewegungsphase deines Gegners ausgelöst.

Dreierpasch: Ein Dreierpasch ist ein Würfelwurf, bei dem beliebige drei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen.

Du: Wenn eine Regel „dich“ mit „du“ anspricht, ist damit der kontrollierende Spieler gemeint.

Eine oder mehrere: Siehe **Mindestens eine**.

Einheitenchampion: Manche Regeln beziehen sich auf Einheitenchampions. Damit ist das Modell mit einer anderen Bezeichnung gemeint, das in vielen Einheiten einen stimmungsvollen Einheitenanführer darstellt. Der Einheitenchampion eines Intercessortrupps ist beispielsweise der Intercessor-Sergeant. Beachte, dass nicht alle Einheiten einen Einheitenchampion haben, wohingegen manche Einheiten sogar mehrere solche Modelle enthalten können (z. B. Treiba in einer Einheit Grots). Im Fall mehrerer solcher Modelle muss der kontrollierende Spieler eines jener Modelle vor der Schlacht zum Einheitenchampion ernennen. Einheitenchampions spielen in Hinblick auf die Fähigkeit *Anführer* keine Rolle.

Einmalig einsetzbar: Ist ein Modell mehr als einmal mit der gleichen Waffe bewaffnet, die die Fähigkeit [EINMALIG EINSETZBAR] hat (etwa mit 2 Suchkopfraketen), so kann jenes Modell mit jeder jener Waffen einmal pro Schlacht schießen.

Eintreffen als Verstärkung/aus der Strategischen Reserve: Wenn eine Einheit, die Verstärkung/in der Strategischen Reserve ist, auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird (aber nicht, wenn sie aus einem **TRANSPORTER** aussteigt), dann bezeichnen wir das als Eintreffen als Verstärkung/aus der Strategischen Reserve.

Einziges Ziel (Einheit): Wenn eine Einheit gewählt wird, um zu schießen, und das Ziel aller Attacken aller Modelle jener Einheit, die attackieren, dieselbe Einheit ist, so sagen wir, die Einheit schießt auf ein einziges Ziel.

Einziges Ziel (Modell): Wenn ein Modell mit mindestens einer Fernkampfwaffe attackiert und alle Attacken mit jenen Fernkampfwaffen dieselbe Einheit als Ziel haben, so sagen wir, das Modell schießt auf ein einziges Ziel.

Ende der Phase/des Schritts: Regeln, die am Ende einer Phase/eines Schritts greifen, greifen, nachdem alle anderen Regeln abgehandelt wurden, die in jener Phase/jenem Schritt greifen. Das bedeutet, dass ein Spieler keine Regeln mehr einsetzen kann, die in einer Phase/einem Schritt greifen, sobald eine Regel abgehandelt wird, die am Ende der Phase/des Schritts greift. Die nächste Phase/der nächste Schritt beginnt erst, wenn alle solchen Regeln abgehandelt wurden. (Regeln, die am Ende der Befehlsphase eingesetzt werden, siehe **Regeln am Ende der Befehlsphase**.)

1 BEWEGUNG „DURCH DIE LUFT“ BEIM FLIEGEN

Dieses Modell kann **FLIEGEN**. Wenn es über Geländestücke bewegt wird, die höher als 2 Zoll sind (alle Modelle können sich ungehindert über Geländestücke bewegen, die nicht höher als 2 Zoll sind), misst du den kürzesten Pfad „durch die Luft“, der nötig ist, um sich über jenes Geländestück zu bewegen. In diesem Beispiel bewegt sich das Modell insgesamt 16 Zoll weit.

Das Diagramm zeigt zwei Modelle auf einer ebenen Oberfläche. Ein zentrales Hindernis besteht aus zwei übereinander gestapelten, 2 Zoll hohen, rechteckigen Strukturen. Ein weißer Pfeil führt von einem Modell auf der linken Seite zum Hindernis, beschriftet mit '6"'. Ein zweiter Pfeil führt vertikal über das Hindernis, beschriftet mit '2"'. Ein dritter Pfeil führt vom Hindernis zum Modell auf der rechten Seite, beschriftet mit '8"'. Die gesamte Bewegung ist als '16 Zoll' im Text beschrieben.

2 BEWEGUNG „DURCH DIE LUFT“ ÜBER UNREGELMÄSSIGE GELÄNDESTÜCKE BEIM FLIEGEN

Diese Modelle können **FLIEGEN** und bewegen sich über Gelände, das unterschiedlich hoch ist und unterschiedlich breite Lücken hat. Die zurückgelegte Entfernung ist die Länge des Pfades, den das Modell „durch die Luft“ nimmt. Dabei muss auf dem Pfad immer ausreichend Platz sein, dass das Base des Modells parallel zum Schlachtfeldboden bewegt werden kann. In diesem Bild ist das Base von Modell A zu breit, um durch die schmale Lücke zwischen den Containern vor sich zu passen, deshalb muss sich das Modell über die gesamte Höhe des Geländes vor sich bewegen. Modell B muss sich so weit in die Höhe bewegen, dass es das Geländestück an einer Stelle überwinden kann, wo die Lücke breit genug für sein Base ist. Modell C kann einen deutlich kürzeren Pfad über das Geländestück hinweg nehmen.



Bei der Bewegung über das Gelände hinweg bewegen sich die Modelle zunächst die Entfernung, die nötig ist, um über das Gelände hinwegzusetzen, und danach die verbliebene Distanz „durch die Luft“ zurück auf den Schlachtfeldboden. Dabei darf die Bewegung nicht den Bewegungswert des Modells überschreiten und die Einheit muss die Bewegung in Einheitenformation beenden. Kann ein Modell die Bewegung nicht beenden, weil seine Bewegungsreichweite nicht ausreicht oder weil die Einheitenformation nicht gewahrt werden kann, so kann die Bewegung nicht ausgeführt werden. Beachte, dass es möglich sein kann, einige Modelle der Einheit auf horizontalen Bereichen des Geländestücks und andere auf dem Schlachtfeldboden zu platzieren; dies ist erlaubt, sofern die Einheit die Bewegung in Einheitenformation beendet.



Erschütterungstest: 2W6-Wurf, den jede Einheit deiner Armee in deiner Befehlsphase ausführen muss, sofern sie unter halber Sollstärke ist (Grundregeln, Seite 11). Ist das Ergebnis niedriger als der Moralwert der Einheit, ist jene Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert. Manche Regeln verlangen, dass eine Einheit in einer anderen Phase als der Befehlsphase einen Erschütterungstest ausführt oder dass sie einen Erschütterungstest ausführt, obwohl sie nicht unter halber Sollstärke ist. Einheiten, die bereits erschüttert sind, müssen in einem solchen Fall dennoch einen weiteren Erschütterungstest ausführen, für den Fall, dass das Ergebnis weitere Effekte auslöst, doch Bestehen oder Misslingen ändert nichts an dem Erschütterungszustand der Einheit (das heißt, sie bleibt erschüttert, auch wenn sie den Test besteht, und ihr Erschüttertersein verlängert sich nicht dadurch, dass ihr der Test misslingt). Egal wann eine Einheit deiner Armee erschüttert wird, sie ist immer nur bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert.

ERSETZTE EINHEITEN

Manche Regeln ermöglichen, dass eine Einheit vom Schlachtfeld entfernt und durch eine neue Einheit in voller Stärke ersetzt wird. In einem solchen Fall gilt Folgendes:

1. Geschieht dies in der Bewegungsphase, können solche Regeln für Einheiten eingesetzt werden, die in dieser Phase als Verstärkungen eingetroffen sind, und auch für Einheiten, die in dieser Phase bereits gewählt wurden, um sich zu bewegen.
2. Regeln, die durch Reserveeinheiten oder Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, ausgelöst werden oder für solche Einheiten gelten, werden auch durch ersetzte Einheiten

ausgelöst und gelten auch für sie, wenn sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.

FLIEGEN: Hat das Datenblatt einer Einheit das Schlüsselwort **FLIEGEN**, so sagen wir, jene Einheit kann **FLIEGEN**. Wenn sie eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführt, können sich ihre Modelle über feindliche Modelle bewegen, als wären diese nicht da. Beachte, dass das auch bedeutet, dass sich **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle, die **FLIEGEN** können, bei einer solchen Bewegung über andere **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle bewegen können. Wenn ein Modell eine solche Bewegung auf einem Geländestück beginnt oder beendet, misst du den Pfad der Bewegung nicht über das Schlachtfeld, sondern diagonal „durch die Luft“ (siehe **Fliegende Modelle, die sich über Geländestücke bewegen**).

Fliegende Modelle, die sich über Geländestücke bewegen: Modelle, die **FLIEGEN** können, können sich bei einer normalen Bewegung, Vorrücken-Bewegung, Rückzugsbewegung oder Angriffsbewegung über Geländestücke hinbewegen. Wenn sie dies tun, musst du den Pfad, auf dem sie sich bewegen, durch die Luft messen.

Siehe Diagramme 1 und 2

Gebunden im Nahkampf: Solange sich eine Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet, sagen wir, sie ist im Nahkampf gebunden. Im Nahkampf gebundene Einheiten kommen nicht infrage, zu schießen, und können nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden. **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Einheiten bilden hierbei eine Ausnahme (siehe **Große Kanonen ruhen nie**).

3 GROSSE KANONEN RUHEN NIE (EXPLOSIVWAFEN UND PISTOLEN)

A Das **FAHRZEUG** kann diese **INFANTERIE-**Einheit beschießen. Ziehe bei jeder jener Attacken 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, jene Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt.

Diese **INFANTERIE-**Einheit kann das **FAHRZEUG** beschießen. Ziehe bei jeder jener Attacken 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, jene Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt. Da das **FAHRZEUG** in Nahkampfreichweite um eine befreundete Einheit ist, kann es nicht als Ziel für Explosivwaffen gewählt werden.

B Das **FAHRZEUG** kann diese **INFANTERIE-**Einheit beschießen. Ziehe bei jeder jener Attacken 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, jene Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt. Da dieses Ziel in Nahkampfreichweite ist, kann das **FAHRZEUG** dieses Ziel nicht mit Explosivwaffen attackieren.

Diese **INFANTERIE-**Einheit ist in Nahkampfreichweite um das **FAHRZEUG**, ist also im Nahkampf gebunden: Ihre Modelle können keine Fernkampfattacken ausführen, es sei denn, sie führen jene Fernkampfattacken mit Pistolen aus (und nur das **FAHRZEUG** kann Ziel jener Pistolenangriffe sein).

Die Modelle dieser Einheit können keine Fernkampfattacken ausführen, es sei denn, jene Fernkampfattacken werden mit Pistolen ausgeführt.

Gefechtsoption deines Gegners: Auf Gefechtsoptionen, die dein Gegner einsetzt, wird manchmal als gegnerische Gefechtsoption verwiesen.

Gegen (eine Attacke): Wenn beim Ausführen einer Attacke ein Schutzwurf ausgeführt wird, sagen wir, jener Schutzwurf wird gegen jene Attacke ausgeführt.

Gegen (eine Attacke mit X-Wert Y): Manche Regeln gelten nur gegen Attacken mit einem bestimmten Profilwert. Ist der betreffende Wert DS oder Schaden, wird die Regel im Schritt Attacke zuweisen der Attackenabfolge angewendet (z. B. „addiere 1 zu jedem Rüstungswurf gegen eine Attacke mit Schadenswert 1, die einem Modell dieser Einheit zugewiesen wird“). Anderenfalls wird sie zu Beginn der Attackenabfolge angewendet.

Gegnerische Gefechtsoption: Siehe **Gefechtsoption deines Gegners**.

Gelingt automatisch: Siehe **Automatisch erfolgreich**.

Gesamtpunktwert: Die Summe des Punktwerts aller Einheiten der Armee eines Spielers.

Geschossen: Wenn alle mit einer Fernkampfwaffe ausgeführten Attacken abgehandelt wurden, sagen wir, dass jene Waffe geschossen hat oder dass mit jener Waffe geschossen wurde. Wenn alle Fernkampfwaffen eines Modells geschossen haben, hat jenes Modell geschossen. Wenn alle Modelle einer Einheit, die Fernkampftackten ausführen, alle jene Attacken abgehandelt haben, hat jene Einheit geschossen (siehe **Attacken abgehandelt**).

Gilt als (Würfelwurf): Wenn ein Wurfresultat als ein anderer Wert „gilt“, greifen alle Regeln, die greifen würden, wenn jener Wert tatsächlich gewürfelt worden wäre.

Große Kanonen ruhen nie (Explosivwaffen und Pistolen): MONSTER- und FAHRZEUG-Einheiten können auch dann schießen und beschossen werden, wenn sie im Nahkampf gebunden sind (Grundregeln, Seite 20).

Siehe Diagramm 3

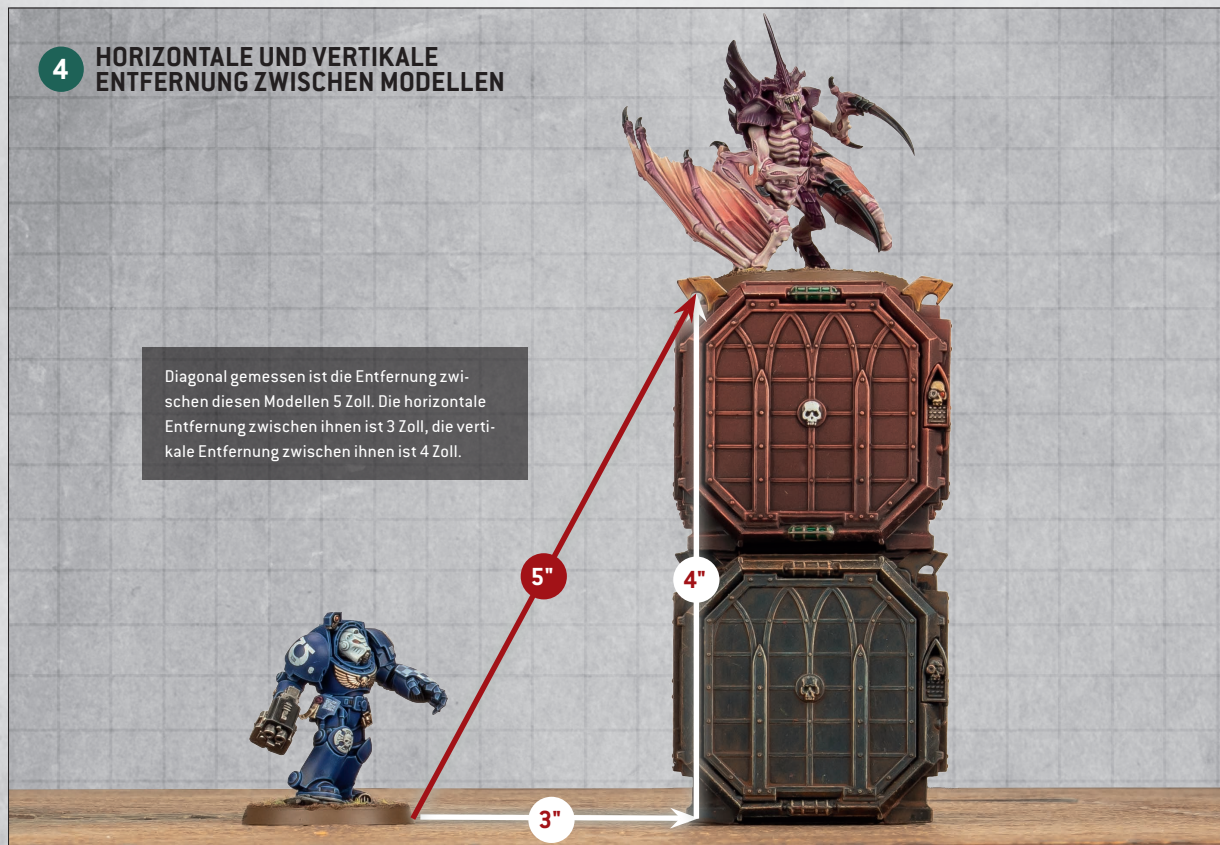
Hat attackiert: Wenn alle Attacken einer attackierenden Einheit abgehandelt wurden, sagen wir, jene Einheit hat attackiert.

Hinzufügen, Modelle zu einer Einheit: Manche Regeln erlauben es dir, einer Einheit während der Schlacht Modelle hinzuzufügen. Solche Modelle müssen in Einheitenformation mit Modellen ihrer Einheit aufgestellt werden, die jene Phase auf dem Schlachtfeld begonnen haben (d. h. Modellen, die schon auf dem Schlachtfeld waren, wenn die Regel eingesetzt wird). Ein Modell, das während der Schlacht einer Einheit hinzugefügt wird, kann in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten aufgestellt werden, dazu müssen sich aber jene feindlichen Einheiten bereits in Nahkampfreichweite um die Einheit befunden haben, der jenes Modell hinzugefügt wird. Wenn einer Einheit wie beschrieben Modelle hinzugefügt werden, gelten alle Modelle, die nicht aufgestellt werden können, weil dafür nicht genug Platz auf dem Schlachtfeld ist, als zerstört, dies löst aber keine Regeln aus, die durch die Zerstörung eines Modells ausgelöst werden.

Horizontale/vertikale Entfernungen: Manche Regeln verlangen, dass eine Entfernung horizontal oder vertikal gemessen wird. Miss beim Abhandeln solcher Regeln nicht „diagonal“.

Siehe Diagramme 4 und 5

Höchstes Würfelergebnis: Wenn sich eine Regel auf das höchste Würfelergebnis bezieht und bei dem Wurf mehrere Würfel geworfen wurden, von denen mehrere das gleiche Ergebnis haben, das auch das höchste Ergebnis ist, so muss der aktive Spieler einen jener Würfel wählen, der als der mit dem höchsten Würfelergebnis gilt.



5

HORIZONTALE ENTFERNUNG UND SCHOCKTRUPPEN

Der Terminator trifft mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* ein. Er kann horizontal nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle aufgestellt werden, in diesem Fall nicht innerhalb von 9 Zoll um den Alphakrieger (diagonale und vertikale Entfernung spielen keine Rolle).



9"



In dieser Phase noch nicht zum Schießen oder Kämpfen gewählt: Eine Formulierung wie diese kommt in verschiedenen Regeln vor, typischerweise in Gefechtsoptionen, die in der Fernkampf- oder der Nahkampfphase eingesetzt werden. Bei der Anwendung einer solchen Regel bezieht sich „Schießen“ nur auf die Fernkampfphase und „Kämpfen“ nur auf die Nahkampfphase. Du kannst also den Einsatz einer solchen Regel in der Fernkampfphase nicht damit begründen, dass jene Einheit in jener Phase noch nicht gewählt wurde, um zu kämpfen.

Infrage kommand zu schießen (wenn nicht mit Fernkampfwaffen ausgerüstet): Eine Einheit kommt auch dann infrage, zu schießen, wenn keines ihrer Modelle mit Fernkampfwaffen ausgerüstet ist, es sei denn, die Einheit ist in jenem Zug vorgerückt oder hat sich in jenem Zug zurückgezogen oder ist im Nahkampf gebunden. Das bedeutet, dass eine solche Einheit durch Regeln gewählt werden kann, die erfordern, dass du eine Einheit wählst, die infrage kommt, zu schießen.

Infrage kommandes Ziel (nicht länger infrage kommand): Wenn eine Einheit, die ein infrage kommandes Ziel für eine Attacke oder einen Angriff war, als dafür Ziele gewählt wurden, nicht länger ein infrage kommandes Ziel für jene Attacke oder jenen Angriff ist (etwa weil eine Regel ihr eine Bewegung außerhalb der Phasenreihenfolge erlaubte, durch die sie nun außer Reichweite ist), kann die attackierende oder angreifende Einheit neue Ziele für jene Attacken oder jenen Angriff wählen. Siehe **Unmittelbar nachdem**.

Kategorien von Gefechtsoptionen: Die Kategorien einer Gefechtsoption stehen unter ihrem Namen. Verbreitete Kategorien sind: Kampftaktik; Heldentat; Strategische List; Ausrüstung. Eine Gefechtsoption kann zu mehreren Kategorien gehören. Eine Gefechtsoption, unter deren Name „Strahlungskohorte – Ausrüstung“ steht, gehört beispielsweise zu den Kategorien Strahlungskohorte und Ausrüstung.

Kämpfen: Wenn eine Einheit kämpft, rücken Modelle jener Einheit nach, führen Attacken aus und ordnen sich neu.

KÄMPFEN MIT EINZELNEN MODELLEN

Normalerweise werden Einheiten gewählt, um zu kämpfen, doch manchmal besagen die Regeln, dass ein einziges Modell einer Einheit kämpfen kann (oder erneut kämpfen kann). In einem solchen Fall gilt:

- Jenes Modell kann eine Nachrücken-Bewegung ausführen, muss diese aber in Einheitenformation beenden.
- Jenes Modell führt dann eine Anzahl Attacken mit seinen Nahkampfwaffen aus wie angegeben im Schritt Nahkampfattacken ausführen der Kampfabfolge (Grundregeln, Seite 33).
- Jenes Modell kann dann eine Neuordnen-Bewegung ausführen, muss diese aber in Einheitenformation beenden.

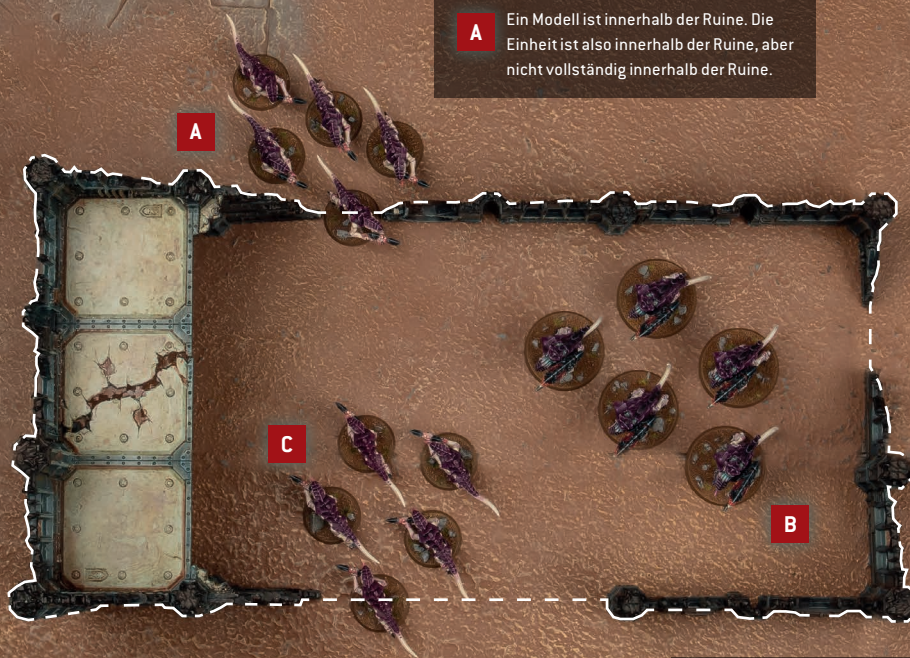
Kämpfen nach Zerstörung: Manche Regeln ermöglichen es Modellen, zu kämpfen, nachdem sie zerstört wurden, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden, gemäß der normalen Kampfabfolge (Grundregeln, Seite 33). Ein Modell, das von mehr als einer solchen Regel betroffen ist, kann nach seiner Zerstörung nur einmal kämpfen. Solche Regeln werden immer abgehandelt, bevor die attackierende Einheit (d. h. die Einheit, die das Modell zerstört hat) sich neu ordnet und bevor andere Regeln abgehandelt werden, die die Zerstörung jenes Modells auslöst (wie etwa *Gefährliches Ende*). Beim Ausführen der Attacken durch eine solche Regel wird angenommen, dass das zerstörte Modell 1 Lebenspunkt hat, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Nachdem ein Modell seine Attacken durch eine solche Regel ausgeführt hat, werden alle anderen Regeln ausgelöst, die die Zerstörung jenes Modells auslöst, danach wird das Modell aus dem Spiel entfernt – es ordnet sich nicht neu.

INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB

- **Innerhalb:** Gilt eine Regel „innerhalb“ einer bestimmten Entfernung, gilt sie in jeder Entfernung, die nicht größer als jene angegebene ist. Beispielsweise bedeutet innerhalb von 1 Zoll in jeder Entfernung, die nicht größer als 1 Zoll ist.
- **Modell/Einheit innerhalb:** Ein Modell ist innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn ein beliebiger Teil seines Bases (oder Rumpfs) innerhalb jener Entfernung ist. Eine Einheit ist innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn mindestens eines ihrer Modelle innerhalb jener Entfernung ist.
- **Modell/Einheit vollständig innerhalb:** Ein Modell ist vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn jeder Teil seines Bases (oder Rumpfs) innerhalb jener Entfernung ist. Beispielsweise ist ein Modell vollständig innerhalb eines Geländestücks wie eines Waldes oder einer Ruine, wenn kein Teil seines Bases (oder Rumpfs) über die Grundfläche jenes Geländestücks hinausragt. Eine Einheit ist vollständig innerhalb einer bestimmten Entfernung, wenn jedes Modell jener Einheit vollständig innerhalb jener Entfernung ist.



6 INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB



A Ein Modell ist innerhalb der Ruine. Die Einheit ist also innerhalb der Ruine, aber nicht vollständig innerhalb der Ruine.

A

C

C Vier Modelle dieser Einheit sind vollständig innerhalb der Ruine, ein Modell ist nur innerhalb der Ruine. Die Einheit ist also innerhalb der Ruine, aber nicht vollständig innerhalb der Ruine.

B

B Jedes Modell dieser Einheit ist vollständig innerhalb der Ruine. Die Einheit ist also vollständig innerhalb der Ruine.

Keine Einheit(en): Bei der Verneinung sind Einzahl und Mehrzahl gleich bedeutend, „nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten“ bedeutet also das Gleiche wie „nicht in Nahkampfreichweite um eine feindliche Einheit“. Siehe auch **Mindestens eine**.

Kontrollieren (Missionszielmarker): Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker, wenn am Ende einer Phase die Kontrollstufe jenes Spielers höher ist als die seines Gegners. Siehe **Kontrollstufe**.

Kontrollierender Spieler: Der kontrollierende Spieler einer Einheit ist der Spieler, zu dessen Armee jene Einheit gehört.

Kontrollstufe: Die Kontrollstufe eines Spielers über einen Missionszielmarker wird ermittelt, indem der Missionszielkontrollwert aller Modelle jenes Spielers addiert wird, die sich in Reichweite jenes Missionszielmarkers befinden.

Kriegsherr (muss der Kriegsherr sein/kann nicht der Kriegsherr sein): Wenn du deinen **KRIEGSHERRN** wählst und mehr als ein Modell deiner Armee eine Regel hat, die besagt, dass es dein **KRIEGSHERR** sein muss, so musst du entscheiden, welches jener Modelle dein **KRIEGSHERR** ist. Besagt eine Regel, dass ein Modell dein **KRIEGSHERR** sein muss, während gleichzeitig eine andere besagt, dass jenes Modell nicht dein **KRIEGSHERR** sein kann, so hat jene Regel Vorrang, die verbietet, dass jenes Modell dein **KRIEGSHERR** ist.

Kritische Verwundung: Eine kritische Verwundung wird verursacht, wenn ein Spieler bei einem Verwundungswurf für eine Attacke eine unmodifizierte 6 würfelt. Kritische Verwundungen sind immer erfolgreiche Verwundungswürfe und können weitere Effekte auslösen, die in bestimmten Regeln beschrieben sind (oft besagen diese, dass ein Effekt „bei einer kritischen Verwundung“ ausgelöst wird, was bedeutet „wenn eine kritische Verwundung verursacht wird“).

Kritischer Treffer: Ein kritischer Treffer wird erzielt, wenn ein Spieler bei einem Trefferwurf für eine Attacke eine unmodifizierte 6 würfelt. Kritische Treffer sind immer erfolgreiche Trefferwürfe und können weitere Effekte auslösen, die in bestimmten Regeln beschrieben sind (oft besagen diese, dass ein Effekt „bei einem kritischen Treffer“ ausgelöst wird, was bedeutet „wenn ein kritischer Treffer erzielt wird“). Wenn Attacken durch die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben abgehandelt werden, werden kritische Treffer immer nur bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 erzielt.

Kundschafter (mit verschiedenen Werten): Hat jedes Modell einer abgeschlossenen Einheit die Fähigkeit *Kundschafter*, allerdings mit verschiedenen bei jener Fähigkeit angegebenen Entfernungen, so kann jene Einheit dennoch ihre „Kundschafterbewegung“ ausführen, kann sich aber nur bis zur kürzesten jener Entfernungen bewegen. Besteht beispielsweise eine Einheit aus einigen Modellen mit der Fähigkeit *Kundschafter 6 Zoll* und einigen Modellen mit der Fähigkeit *Kundschafter 9 Zoll*, so kann sie nur eine Kundschafterbewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

Lebenspunkte zurückerhalten: Wenn ein Modell eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte zurückerhält, ist immer die maximale Anzahl Lebenspunkte angegeben, die es zurückerhält. Das Modell kann dadurch nicht auf mehr Lebenspunkte kommen, als es zu Beginn der Schlacht hatte.

Linie ziehen: Wenn dich die Regeln anweisen, eine Linie zwischen zwei Punkten zu ziehen, ziehe eine imaginäre, gerade, 1 mm breite Linie zwischen jenen Punkten. Wenn du eine Linie zwischen zwei Modellen ziehen sollst, ziehe sie zwischen den einander nächsten Punkten der Bases (oder der Rumpfe) jener Modelle.

LINIENTRUPPEN falls ...: Manche Regeln verleihen weiteren Einheiten deiner Armee das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN**, typischerweise wenn du ein bestimmtes Kontingent wählst oder wenn dein **KRIEGSHERR** ein bestimmtes Modell ist. Behandle solche Einheiten bei der Zusammenstellung deiner Armee im Schritt Einheiten wählen als

LINIENTRUPPEN-Einheiten, auch wenn der Schritt *Kriegsherr wählen* eigentlich erst danach kommt.

Marker: Marker sind Spielhilfen, von denen manche Regeln sagen, dass du sie neben Modelle/Einheiten legen sollst, um dich und deinen Gegner daran zu erinnern, dass ein Modell/eine Einheit eine Fähigkeit noch eine bestimmte Anzahl Male einsetzen kann oder dem Effekt einer bestimmten Regel unterliegt. Marker zählen im Sinne der Regeln nicht als Modelle. (Manchmal werden Modelle als Marker benutzt; in dem Fall sind sie Marker und zählen als solche im Sinne der Regeln nicht als Modelle.) Muss sich ein Modell dorthin bewegen, wo sich ein Marker befindet, so verschiebt den Marker, sodass die Bewegung ausgeführt werden kann.

MEHRFACHE GRUNDREGELFÄHIGKEITEN

In den Grundregeln sind einige Fähigkeiten beschrieben, darunter Waffenfähigkeiten und Aufstellungsfähigkeiten. Diese Fähigkeiten heißen Grundregelfähigkeiten, und die meisten Modelle, Einheiten, Waffen und Attacken haben mindestens eine davon oder können sie im Verlauf der Schlacht durch Gefechtsoptionen, Verbesserungen oder angeschlossene Anführer erhalten. Wenn ein Modell, eine Einheit, eine Waffe oder eine Attacke die gleiche Grundregelfähigkeit mehrfach hat, sind jene Fähigkeiten (ungeachtet ihres Ursprungs) nicht kumulativ; es gilt zu jedem Zeitpunkt nur eine Instanz jener Fähigkeit. Beinhaltet die Fähigkeit eine Zahl (z. B. **[TREFFERHAGEL 1]**, *Kundschafter 6 Zoll*), muss der kontrollierende Spieler jedes Mal entscheiden, welche Instanz jener Fähigkeit angewandt wird. Beachte, dass mehrere Instanzen der Fähigkeit **[ANTI-]** nur dann als die gleiche Fähigkeit gelten, wenn das Schlüsselwort nach „Anti-“ gleich ist (z. B. sind **[ANTI-FAHRZEUG 4+]** und **[ANTI-FAHRZEUG 3+]** die gleiche Fähigkeit, aber **[ANTI-FAHRZEUG 4+]** und **[ANTI-INFANTERIE 2+]** sind nicht die gleiche Fähigkeit).

Beispiel 1: Die Armee einer Spielerin enthält eine Einheit *Eliminatoren* mit der Fähigkeit *Tarnung*. Die Spielerin wählt eine *Kontingentsfähigkeit*, die besagt: „Alle Einheiten deiner Armee erhalten die Fähigkeit *Tarnung*.“ Die *Eliminatoren* erhalten keinen zusätzlichen Vorteil dadurch, dass sie jene Fähigkeit ein zweites Mal erhalten, es wird also bei jeder *Fernkampfatacke*, deren Ziel jene Einheit ist, weiterhin nur 1 vom *Trefferwurf* abgezogen, nicht 2.

Beispiel 2: Ein *Protektorgarde-Veteran* führt eine Attacke mit einem *Protektorboltgewehr* aus, das *Schadenswert 1* und die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]** hat. Das *attackierende Modell* ist außerdem von einer *Gefechtsoption* betroffen, die besagt: „Bis zum Ende der Phase haben *Fernkampfwaffen*, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.“ Wenn in dieser Phase *Attacken* mit jenem *Protektorboltgewehr* ausgeführt werden, kann der kontrollierende Spieler die Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]** nicht mehrfach einsetzen, das heißt, jede kritische Verwundung verursacht nach wie vor 1 tödliche Verwundung beim Ziel, nicht 2.

Beispiel 3: Ein Modell führt eine Attacke mit einem *Schweren Bolter* aus, der die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1]** hat. Das *attackierende Modell* ist außerdem von einer *Gefechtsoption* betroffen, die besagt: „Bis zum Ende der Phase haben *Fernkampfwaffen*, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 2]**.“ Wenn in dieser Phase *Attacken* mit jenem *Schweren Bolter* abgehandelt werden, kann der kontrollierende Spieler nicht beide Instanzen von **[TREFFERHAGEL]** einsetzen; der Spieler muss sich entscheiden, welche er einsetzt, entscheidet sich also für die stärkere der beiden Fähigkeiten: **[TREFFERHAGEL 2]**.

Mindestbewegung: FLUGZEUG-Modelle haben Bewegungswert 20+. Dies ist die minimale Distanz, die sich das Modell in seiner Bewegungsphase bewegen muss. Jeder Teil des Bases des Modells muss nach der Bewegung mindestens so weit von dem Punkt entfernt sein, an dem er die Bewegung begonnen hat.

Mindestens eine: Ist von einer unbestimmten Anzahl die Rede, etwa „in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten“, ist damit immer gemeint „mindestens eine“, im Beispiel also „in Nahkampfreichweite um

mindestens eine feindliche Einheit“. „Eine oder mehrere“ ist gleichbedeutend mit „mindestens eine“. Sind wirklich mehrere gemeint, nicht nur eine, wird das ausdrücklich angegeben, etwa durch „in Nahkampfreichweite um mehrere feindliche Einheiten“ oder „in Nahkampfreichweite um mindestens zwei feindliche Einheiten“.

Mit der Fähigkeit X: Manche Regeln betreffen ein Modell oder eine Einheit mit einer bestimmten Fähigkeit oder verlangen, dass du ein Modell oder eine Einheit mit einer bestimmten Fähigkeit wählst. Beim Abhandeln solcher Regeln spielen etwaige Zahlen, die auf den Namen der Fähigkeit folgen, keine Rolle, wenn ermittelt wird, ob die Regel jenes Modell oder jene Einheit betrifft.

Beispiel: Wenn dich eine Regel anweist, ein Modell deiner Armee mit der Fähigkeit Gefährliches Ende zu wählen, kannst du ein Modell mit der Fähigkeit Gefährliches Ende 1, Gefährliches Ende W3 oder Gefährliches Ende W6 wählen.

Missionszielmarker (in Reichweite): Ein Modell ist in Reichweite eines Missionszielmarkers, wenn es sich horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um jenen Missionszielmarker befindet. Entfernungen von und zu Missionszielmarkern werden immer zum nächsten Punkt des Missionszielmarkers gemessen.

Moralwert einer Einheit: Dies ist der beste Moralwert unter allen Modellen der Einheit.

Moralwerttest: Wirf 2W6; ist die Summe gleich dem oder höher als der beste Moralwert jener Einheit, ist der Test bestanden. Anderenfalls misslingt der Test.

Nachdem Ziele gewählt wurden: Siehe **Infrage kommendes Ziel (nicht länger infrage kommend)** und **Unmittelbar nachdem**.

Nachrücken: Wenn eine infrage kommende Einheit gewählt wird, um zu kämpfen, rückt sie zuerst nach und ihre Modelle können eine Nachrücken-Bewegung ausführen. Wenn sich dabei kein Modell jener Einheit tatsächlich bewegt, weil jedes Modell bereits in Basekontakt mit einem feindlichen Modell ist, gilt dies in Hinblick auf Regeln, die greifen, wenn eine Einheit nachrückt oder eine Nachrücken-Bewegung beendet, dennoch als Nachrücken der Einheit, aber die Einheit gilt nicht als bewegt.

Nachrücken-Bewegung: Eine 3 Zoll weite Bewegung, nach der, sofern sie ausgeführt wird, die Einheit in Einheitenformation und in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit sein muss. Jedes Modell, das eine Nachrücken-Bewegung ausführt, muss diese näher am nächsten feindlichen Modell und falls möglich in Basekontakt damit beenden. Modelle, die sich bereits in Basekontakt befinden, werden nicht bewegt. Modifiziert eine Regel die Entfernung, über die eine Einheit nachrücken kann, modifiziert sie die Nachrücken-Bewegung, die jedes Modell jener Einheit ausführen kann.

Nahkampfreichweite (Einheit): Etwas befindet sich in Nahkampfreichweite um eine Einheit, wenn es sich in Nahkampfreichweite um mindestens ein Modell jener Einheit befindet.

Nächstes Modell/nächste Einheit: Wenn sich eine Regel auf das nächste Modell/die nächste Einheit bezieht, ist damit das Modell/die Einheit gemeint, das/die dem Modell/der Einheit am nächsten ist, das/die jene Regel einsetzt. Sind zwei oder mehr gleich nahe, entscheidet der Spieler des Modells/der Einheit, das/die jene Regel einsetzt, welche/s davon in Hinblick auf jene Regel als das/die nächste gilt.

Negativer Modifikator: Ein Modifikator, der einen Profilverwert, einen Würfelwurf oder eine andere Regel schlechter macht. Siehe **Modifikatoren**.

Neu ordnen (ohne sich zu bewegen): Wenn sich eine Einheit neu ordnet und sich dabei kein Modell jener Einheit tatsächlich bewegt, weil du entscheidest, die Modelle nicht zu bewegen, oder weil sich jedes Modell

bereits in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet, gilt dies dennoch als Neuordnen der Einheit, aber die Einheit gilt nicht als bewegt.

NEU POSITIONIERTE EINHEITEN

Manche Regeln ermöglichen es, dass Einheiten neu positioniert werden, indem sie vom Schlachtfeld entfernt und dann wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. In einem solchen Fall gilt Folgendes:

1. Geschieht dies in der Bewegungsphase, können solche Regeln für Einheiten eingesetzt werden, die in dieser Phase als Verstärkungen eingetroffen sind, und auch für Einheiten, die in dieser Phase bereits gewählt wurden, um sich zu bewegen.

2. Regeln, die durch Reserveeinheiten oder Einheiten, die als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, ausgelöst werden oder für solche Einheiten gelten, werden auch durch neu positionierte Einheiten ausgelöst und gelten auch für sie, wenn sie wieder aufgestellt werden.

3. Eine neu positionierte Einheit zählt, als hätte sie in der Phase, in der sie wieder aufgestellt wird, eine normale Bewegung ausgeführt.

4. War eine neu positionierte Einheit unter halber Sollstärke in deiner Befehlsphase nicht auf dem Schlachtfeld, muss sie, nachdem sie aufgestellt wurde, wie in deiner Befehlsphase einen Erschütterungstest ausführen.

5. Wird eine Einheit unter Sollstärke vom Schlachtfeld entfernt, um neu positioniert zu werden, kehren zerstörte Modelle nicht in jene Einheit zurück, wenn sie wieder aufgestellt wird. Ebenso wenig erhalten verwundete Modelle der Einheit Lebenspunkte zurück, wenn sie wieder aufgestellt werden.

6. Wird eine Einheit vom Schlachtfeld entfernt, um neu positioniert zu werden, gelten alle Regeln, die sie für eine bestimmte Dauer oder unter bestimmten Umständen betreffen, für sie weiterhin, solange diese Dauer noch nicht abgelaufen ist beziehungsweise solange diese Umstände noch zutreffen. Beispielsweise ist eine Einheit, die in Reichweite einer Aurafähigkeit war, als sie entfernt wurde, nicht länger von jener Aurafähigkeit betroffen, wenn sie jenseits der Reichweite jener Aurafähigkeit wieder aufgestellt wird; hingegen ist eine Einheit, die erschüttert war, als sie entfernt wurde, weiterhin bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert.

Neu aufstellen: Manche Regeln ermöglichen es dir, eine oder mehrere deiner Einheiten neu aufzustellen. Wenn du dies tust, entfernst du jene Einheiten vom Schlachtfeld, nachdem beide Spieler mit der Aufstellung ihrer Armeen fertig sind, aber vor Beginn des ersten Zuges, und stellst jene Einheiten dann gemäß den normalen Regeln wieder auf. Haben beide Spieler Regeln, durch die sie Einheiten neu aufstellen können, müssen die Spieler ihre Einheiten eine nach der anderen abwechselnd neu aufstellen, beginnend mit dem Angreifer.

Neuordnen-Bewegung: Eine 3 Zoll weite Bewegung, die die Einheit, sofern sie jene Bewegung ausführt, in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit und in Einheitenformation oder, sofern dies nicht möglich ist, in Reichweite des nächsten Missionszielmarkers und in Einheitenformation beenden muss. Wenn es einer Einheit möglich ist, eine Neuordnen-Bewegung in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit zu beenden, muss jedes Modell, das eine Neuordnen-Bewegung ausführt, jene Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell und wenn möglich in Basekontakt damit beenden. Modelle, die sich bereits in Basekontakt befinden, werden nicht bewegt. Modifiziert eine Regel die Entfernung, über die sich eine Einheit neu ordnen kann, modifiziert sie die Neuordnen-Bewegung, die jedes Modell jener Einheit ausführen kann.

Niedrigstes Würfelergebnis: Wenn sich eine Regel auf das niedrigste Würfelergebnis bezieht und bei dem Wurf mehrere Würfel geworfen

wurden, von denen mehrere das gleiche Ergebnis haben, das auch das niedrigste Ergebnis ist, so muss der aktive Spieler einen jener Würfel wählen, der als der mit dem niedrigsten Würfelergebnis gilt.

Niemandsland: Alles vom Schlachtfeld, was nicht Aufstellungszone eines Spielers ist, nennen wir Niemandsland.

Normaler Schaden: Schaden, der einem Modell durch den Schadenswert einer Waffe zugefügt wird und nicht auf andere Weise (etwa durch tödliche Verwundungen).

Oder besser: Wenn der Wert eines Rettungswurfs, der Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* oder eines Profilwerts, der auf ein Plus endet, gemeint ist, ist ein besserer Wert einer, bei dem die Zahl vor dem Plus niedriger ist. Beispielsweise ist KG 2+ besser als KG 3+. Wenn ein DS-Wert gemeint ist, ist ein besserer Wert einer, bei dem die Zahl nach dem Minus höher ist (in dieser Hinsicht kann DS 0 als DS -0 angesehen werden). Im Fall jedes anderen Profilwerts ist ein besserer Wert einer mit einer höheren Zahl. Beispielsweise ist Widerstand 5 besser als Widerstand 4.

Oder schlechter: Wenn der Wert eines Rettungswurfs, der Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* oder eines Profilwerts, der auf ein Plus endet, gemeint ist, ist ein schlechterer Wert einer, bei dem die Zahl vor dem Plus höher ist. Beispielsweise ist KG 3+ schlechter als KG 2+. Wenn ein DS-Wert gemeint ist, ist ein schlechterer Wert einer, bei dem die Zahl nach dem Minus niedriger ist (in dieser Hinsicht kann DS 0 als DS -0 angesehen werden). Im Fall jedes anderen Profilwerts ist ein schlechterer Wert einer mit einer niedrigeren Zahl. Beispielsweise ist Widerstand 4 schlechter als Widerstand 5.

Pasch: Ein Pasch ist ein Würfelwurf, bei dem beliebige zwei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen.

Phase einer Einheit: Die Phase einer Einheit ist das Gleiche wie die jeweilige Phase des die Einheit kontrollierenden Spielers. Die Bewegungsphase einer Einheit ist beispielsweise das Gleiche wie die Bewegungsphase des die Einheit kontrollierenden Spielers.

Phase eines Modells/einer Einheit: Wenn sich eine Regel auf die Phase eines Modells/einer Einheit bezieht (z. B. „in der Befehlsphase dieses Modells“), so ist damit die jeweilige Phase des kontrollierenden Spielers jenes Modells/jener Einheit gemeint.

Positiver Modifikator: Ein Modifikator, der einen Profilwert, einen Würfelwurf oder eine andere Regel besser macht. Siehe **Modifikatoren**.

Profilwert null: Hat ein Modell einen Stärkewert oder Moralwert von „-“ und wird jener Profilwert benötigt, um eine Regel abzuhandeln, so benutze stattdessen den Widerstandswert des Modells. Beachte, dass der Ersatzwert nicht modifiziert werden kann.

Profilwerte von Attacken: Wenn eine Attacke ausgeführt wird, hat jene Attacke die gleichen Profilwerte und Fähigkeiten wie die Waffe, mit der jene Attacke ausgeführt wird. Werden die Profilwerte oder die Fähigkeiten einer Attacke modifiziert, gelten jene Änderungen weder für die Waffe, mit der die Attacke ausgeführt wird, noch für andere Attacken, die mit jener Waffe ausgeführt werden.

Profitiert von Deckung (auch wenn nicht in Gelände): Manche Regeln besagen, dass ein Modell oder eine Einheit auch dann von Deckung profitiert, wenn sie sich nicht in Gelände befindet. Solche Regeln gelten ungeachtet etwaiger Geländestücke, in denen oder hinter denen sich jenes Modell oder jene Einheit befindet. Wenn eine Regel gilt, solange ein Modell oder eine Einheit von Deckung profitiert, gilt jene Regel für jedes Modell oder jene Einheit, das von einer beliebigen Regel betroffen ist, durch die es oder sie von Deckung profitiert (auch wenn nicht in Gelände).

Psionische Attacken: Eine Attacke, die mit einer Waffe mit der Fähigkeit [PSIONISCH] ausgeführt wird, ist eine psionische Attacke. Alle tödlichen

Verwundungen, die durch Fähigkeiten verursacht werden, die als „psionisch“ gekennzeichnet sind, sind ebenfalls psionische Attacken.

Psionische Waffen und psionische Fähigkeiten: Waffen mit [PSIONISCH] in ihrem Profil heißen psionische Waffen. Fähigkeiten, die als „psionisch“ gekennzeichnet sind, heißen psionische Fähigkeiten. Im Allgemeinen werden psionische Waffen und psionische Fähigkeiten von **PSIONIKERN** eingesetzt, doch das Fehlen des Schlüsselworts **PSIONIKER** verhindert nicht, dass ein Modell etwaige psionische Waffen oder psionische Fähigkeiten einsetzt, die es hat.

Regeln am Ende der Befehlsphase: Die meisten Regeln, die in der Befehlsphase eingesetzt werden, müssen im Schritt Neue Befehle jener Phase eingesetzt werden, doch wenn eine Regel ausdrücklich besagt, dass sie am Ende der Befehlsphase greift, so greift sie am Ende des Schritts Erschütterung der Phase statt im Schritt Neue Befehle.

REGELN AUSSERHALB DER PHASEN

Manche Regeln erlauben einem Modell oder einer Einheit, sich außerhalb der normalen Zugabfolge zu bewegen, zu schießen, anzugreifen oder zu kämpfen. Beispielsweise ermöglicht es die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben einer Einheit, im Zug des Gegners wie in deiner Fernkampfphase zu schießen. Wenn du eine solche Regel einsetzt, um etwas wie in deiner Phase zu tun, kannst du keine anderen Regeln einsetzen, die normalerweise in jener Phase greifen.

Beispiel: *In der Bewegungsphase deines Gegners setzt du die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben ein, damit ein Whirlwind deiner Armee wie in deiner Fernkampfphase schießen kann. Der Whirlwind hat die Fähigkeit Sperfeuer-Bombardement, die eingesetzt wird, „nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat“. Da Abwehrfeuer geben außerhalb der normalen Zugabfolge geschieht, kann der Whirlwind nur genau das tun, was ihm die Regel erlaubt (in diesem Fall zu schießen wie in deiner Fernkampfphase), es greifen aber sonst keine anderen Regeln, die normalerweise in deiner Fernkampfphase eingesetzt werden könnten. Das bedeutet, dass die Fähigkeit Sperfeuer-Bombardement des Whirlwinds beim Abhandeln jener Attacken keinen Effekt hat und dass du für jene Attacken auch keine anderen Gefechtsoptionen einsetzen kannst, die in deiner Fernkampfphase eingesetzt werden.*

REGELPRIORITÄT

Beim Spielen von Warhammer 40.000 wirst du gelegentlich feststellen, dass sich zwei Regeln widersprechen und nicht gleichzeitig angewendet werden können. Sieh in einem solchen Fall im Folgenden nach, ob eine jener Regeln Vorrang hat.

Priorität beim Attackieren

Beim Ausführen von Attacken kann es vorkommen, dass zwei Regeln nicht gleichzeitig gelten können. Beispielsweise könnte ein attackierendes Modell eine Fähigkeit haben, durch die alle seine Attacken bei 2+ verwunden, das Ziel aber eine Fähigkeit haben, durch die es nur bei 4+ verwundet werden kann. In einem solchen Fall haben die Regeln des attackierenden Modells Vorrang.

Priorität beim Eintreffen von Verstärkungen

Beim Aufstellen von Verstärkungen kann es vorkommen, dass zwei Regeln nicht gleichzeitig gelten können. Wenn beispielsweise eine Einheit mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* eintrifft (durch die die Einheit beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden kann, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist), könnte die Regel einer feindlichen Einheit verbieten, dass die eintreffende Einheit innerhalb von 12 Zoll um die feindliche Einheit aufgestellt wird. In einem solchen Fall haben Regeln, die einschränken, wo die Verstärkungen platziert werden dürfen, Vorrang vor Regeln, die angeben, wo die Verstärkungen platziert werden dürfen.

Reserveeinheiten: Jede Einheit, die die Schlacht an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld beginnt und sich auch nicht an Bord eines **TRANSPORTERS** befindet, der die Schlacht auf dem Schlachtfeld beginnt, ist eine Reserveeinheit. Wenn eine Reserveeinheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, wird sie behandelt, als hätte sie in jener Phase eine normale Bewegung ausgeführt. Alle Reserveeinheiten, die am Ende der Schlacht noch nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, gelten als zerstört. Eine Einheit in Reserve kann Regeln und Fähigkeiten einsetzen.

Ruinen (und Sichtbarkeit): Die Diagramme unten zeigen, wie sich die Sichtbarkeit von Einheiten ändert, wenn sie sich in, vollständig innerhalb oder hinter **RUINEN** befinden.

Siehe Diagramme 7, 8 und 9

Rumpf: Bei Modellen, die kein Base haben, ist mit „Rumpf“ jeder Teil jenes Modells gemeint, der jenem Punkt am nächsten ist, von dem/zu dem die Entfernung gemessen wird. Beachte, dass dies nicht notwendigerweise Teile des Modells sind, die man gemeinhin als den Rumpf jenes Modells bezeichnen würde (also beispielsweise nicht notwendigerweise die Panzerwanne oder der Flugzeugrumpf).

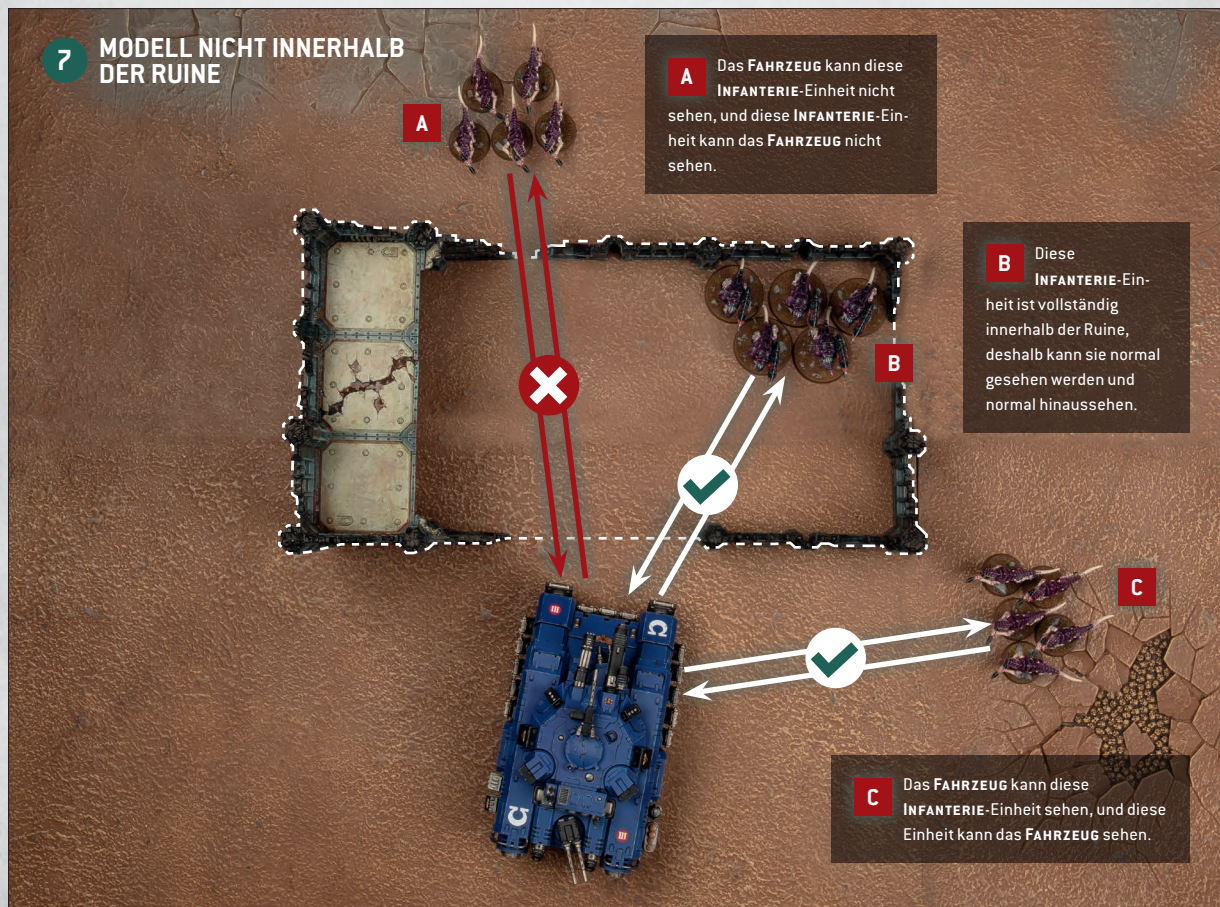
Rüstungswurf-Wert einer Einheit: Bezieht sich eine Regel auf den Rüstungswurf-Wert einer Einheit, ist damit der unter den Modellen jener Einheit am häufigsten vertretene Rüstungswurf-Wert gemeint. Trifft dies auf mehrere verschiedene Rüstungswurf-Werte zu, so entscheidet der die Einheit kontrollierende Spieler, welcher jener Werte in Hinblick auf die Regel als der Rüstungswurf-Wert der Einheit behandelt wird. Wenn eine Regel den Rüstungswurf-Wert einer Einheit modifiziert, modifiziert sie den Rüstungswurf-Wert jedes Modells jener Einheit.

Schaden erleiden: Erreicht eine Attacke den Schritt Schaden zufügen der Attackenabfolge, so sagen wir, dass das Modell, dem jene Attacke zugewiesen wurde, Schaden erlitten hat, auch wenn das Modell danach eine Regel einsetzt, um die Lebenspunktverluste zu ignorieren oder durch die es jene Lebenspunkte nicht verliert.

Schadenswurf: Wenn ein zufälliger Schadenswert ermittelt wird, heißt der Würfelwurf, der dazu ausgeführt wird, Schadenswurf.

Schießen, erneut/noch einmal: Manche Regeln erlauben Einheiten (oder manchmal Modellen oder Waffen), in deiner Fernkampfphase erneut zu schießen oder „wie in deiner Fernkampfphase“ zu schießen. Solche Regeln können nur dann für eine Einheit eingesetzt werden, wenn diese zu jenem Zeitpunkt zum Schießen infrage kommt. Wenn eine Einheit erneut schießt, können alle Modelle jener Einheit, die in jener Phase mit beliebigen Waffen, mit denen sie ausgerüstet sind, bereits geschossen haben, mit jenen Waffen ein weiteres Mal schießen. Wenn ein Modell erneut schießt, kann es mit beliebigen Waffen, mit denen es ausgerüstet ist, mit denen es in jener Phase bereits geschossen hat, ein weiteres Mal schießen. Wenn ein Modell mit einer bestimmten Waffe erneut schießen kann, kann es mit jener Waffe ein weiteres Mal schießen, auch wenn es damit in jener Phase bereits geschossen hat. Erlaubt eine Regel einer Einheit, einem Modell oder einer Waffe, erneut zu schießen, so müssen die ursprünglichen Fernkampfattacken abgehandelt werden, bevor erneut geschossen wird.

Beispiel: Ein Modell einer Einheit Plasma-Interfectoren setzt seine Fähigkeit Für den Orden! ein, nachdem es zerstört wurde, was es ihm erlaubt, ein weiteres Mal zu schießen. Dabei benutzt jenes Modell die normale Attackenabfolge für seine Fernkampfwaffen und führt bei jenen Attacken normal Trefferwürfe- und Verwundungswürfe aus.

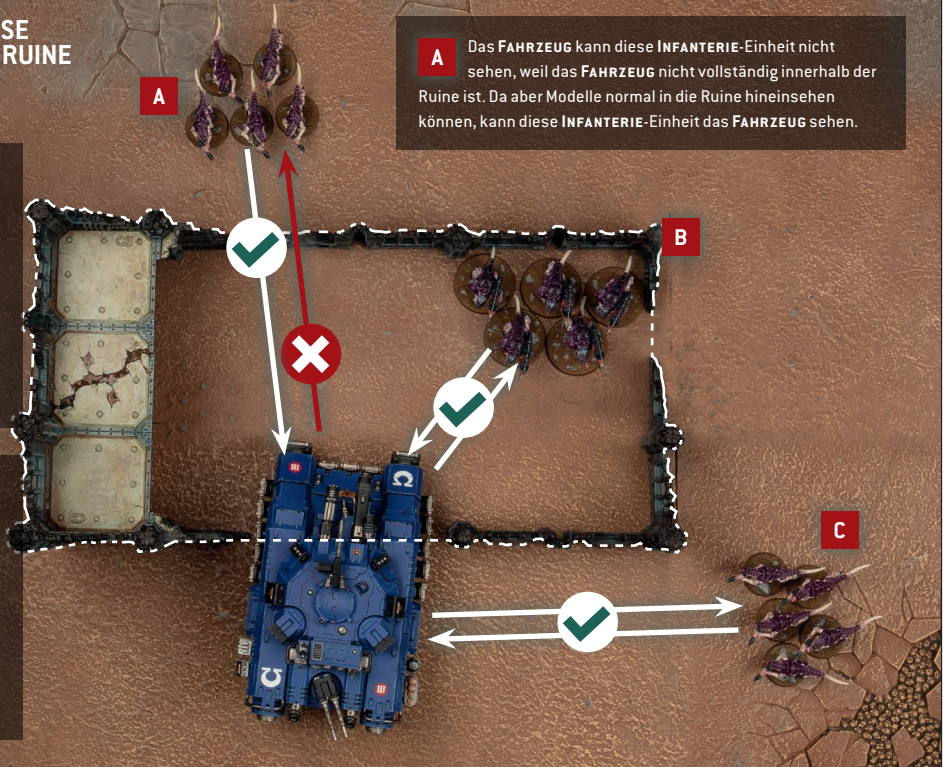


8 MODELL TEILWEISE INNERHALB DER RUINE

B Das FAHRZEUG kann diese INFANTERIE-Einheit sehen, weil diese INFANTERIE-Einheit vollständig innerhalb der Ruine und sichtbar ist. Diese INFANTERIE-Einheit ist vollständig innerhalb der Ruine, kann also normal hinaussehen.

C Das FAHRZEUG kann diese INFANTERIE-Einheit immer noch sehen, und diese INFANTERIE-Einheit kann das FAHRZEUG sehen. Das FAHRZEUG kann keine Ziele auf der anderen Seite der Ruine sehen, aber alle anderen Regeln für Sichtbarkeit gelten normal.

A Das FAHRZEUG kann diese INFANTERIE-Einheit nicht sehen, weil das FAHRZEUG nicht vollständig innerhalb der Ruine ist. Da aber Modelle normal in die Ruine hineinsehen können, kann diese INFANTERIE-Einheit das FAHRZEUG sehen.

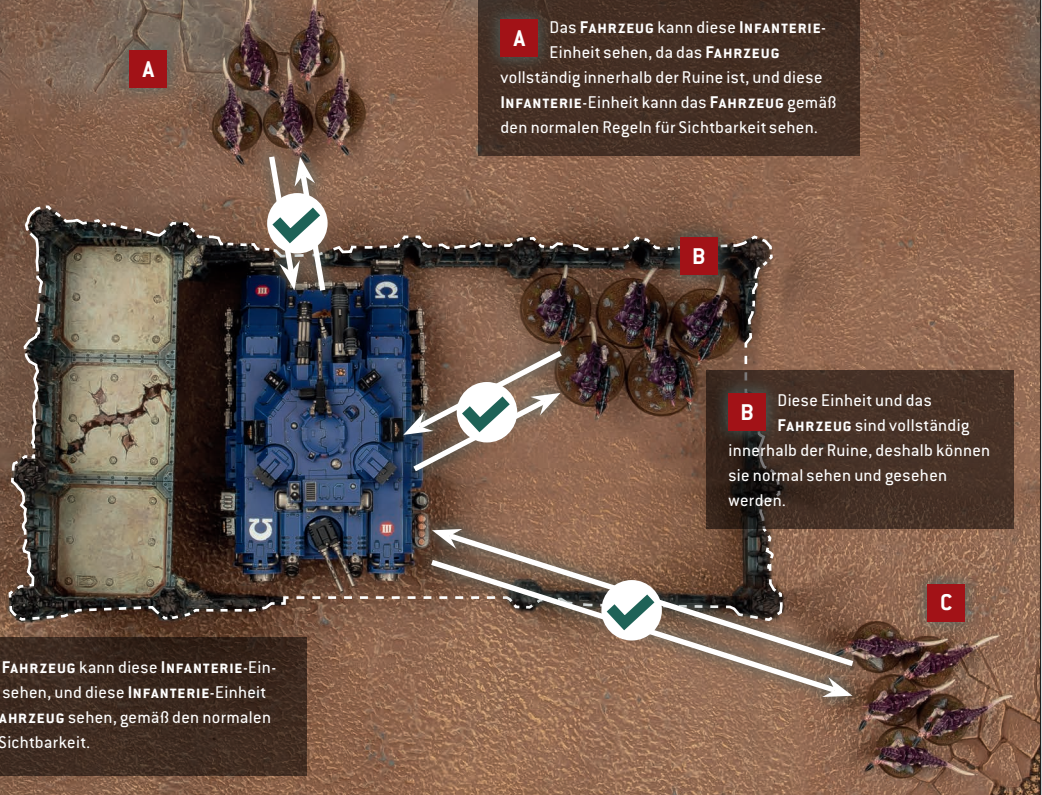


9 MODELL VOLLSTÄNDIG INNERHALB DER RUINE

A Das FAHRZEUG kann diese INFANTERIE-Einheit sehen, da das FAHRZEUG vollständig innerhalb der Ruine ist, und diese INFANTERIE-Einheit kann das FAHRZEUG gemäß den normalen Regeln für Sichtbarkeit sehen.

B Diese Einheit und das FAHRZEUG sind vollständig innerhalb der Ruine, deshalb können sie normal sehen und gesehen werden.

C Das FAHRZEUG kann diese INFANTERIE-Einheit sehen, und diese INFANTERIE-Einheit kann das FAHRZEUG sehen, gemäß den normalen Regeln für Sichtbarkeit.



Schießen nach Zerstörung: Manche Regeln ermöglichen es Modellen, zu schießen, nachdem sie zerstört wurden, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden. Ein Modell, das von mehr als einer solchen Regel betroffen ist, kann nach seiner Zerstörung nur einmal schießen. Solche Regeln werden immer vor anderen Regeln abgehandelt, die durch die Zerstörung eines Modells ausgelöst werden (wie z. B. *Gefährliches Ende*). Wenn ein Modell durch eine solche Regel Attacken ausführt, wird seine Einheit immer behandelt, als hätte sie in jenem Zug eine normale Bewegung ausgeführt, und es wird angenommen, dass das zerstörte Modell 1 Lebenspunkt hat, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Regeln, durch die Modelle schießen können, nachdem sie zerstört wurden, sind außerdem Regeln außerhalb der Phasen (siehe **Regeln außerhalb der Phasen**).

Schießendes Modell/schießende Einheit: Beim Abhandeln einer Fernkampfattacke nennen wir das Modell/die Einheit, das/die die Attacke ausführt, das schießende Modell/die schießende Einheit.

Schlachtfeldkante: Den Rand des Schlachtfelds bilden vier Schlachtfeldkanten.

Schlachtfeldviertel: Eines von vier gleich großen Vierteln des Schlachtfelds. Wenn euch eine Regel anweist, das Schlachtfeld in vier gleich große Viertel zu unterteilen, sollte dies mittels zweier Linien geschehen, die beide durch die Schlachtfeldmitte verlaufen und von denen eine parallel zu einer Schlachtfeldkante und die andere senkrecht zur selben Schlachtfeldkante verläuft.

Schlechtestes Profilwert: Um den schlechtesten Wert eines bestimmten Profilwerts einer Einheit zu ermitteln, vergleiche jenen Profilwert aller Modelle oder Waffen jener Einheit. Der schlechteste Wert ist der Wert, verglichen mit dem alle anderen Werte gleich oder besser sind (siehe **Oder besser** und **Oder schlechter**).

Beispiel: Eine Einheit enthält ein Modell mit Moralwert 6+, eines mit Moralwert 7+ und neun mit Moralwert 8+. Der schlechteste Moralwert jener Einheit ist also 8+.

SCHLÜSSELWÖRTER

- Besagt eine Regel, dass sie für ein Modell/eine Einheit mit einem **SCHLÜSSELWORT** gilt, so gilt sie nur für Modelle/Einheiten, auf deren Datenblatt jenes Schlüsselwort steht.
- Besagt eine Regel, dass sie für „Nicht-SCHLÜSSELWORT“-Modelle/-Einheiten gilt oder für Modelle/Einheiten, die „kein **SCHLÜSSELWORT** sind“, so gilt sie nur für Modelle/Einheiten, auf deren Datenblatt jenes Schlüsselwort nicht steht. Beispielsweise gilt eine Regel, die für Nicht-**FAHRZEUG**-Einheiten gilt, nur für Einheiten, die nicht das Schlüsselwort **FAHRZEUG** haben; eine Regel, die für Modelle gilt, die kein **CHARAKTERMODELL** sind, gilt nur für Modelle, die nicht das Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL** haben; eine Regel, die für Modelle gilt, die nicht **FLIEGEN** können, gilt nur für Modelle, die nicht das Schlüsselwort **FLIEGEN** haben.
- Manchmal enthalten Einheiten Modelle mit verschiedenen Schlüsselwörtern. In einem solchen Fall wird die Einheit behandelt, als hätte sie alle Schlüsselwörter aller Modelle, aus denen sie besteht, und wird dementsprechend von allen Regeln betroffen, die Einheiten mit beliebigen jener Schlüsselwörter betreffen. Denke daran, dass Attacken gegen Einheiten ausgeführt werden, nicht gegen Modelle.

Beispiel: Eine angeschlossene Einheit enthält ein Anführer-Modell mit dem Schlüsselwort **PSIONIKER**. Solange jener Anführer Teil jener Einheit ist, wird die gesamte Einheit behandelt, als hätte sie das Schlüsselwort **PSIONIKER**. Wird jene Einheit mit einer Waffe mit der Fähigkeit [ANTI-PSIONIKER 4+] attackiert, verursacht jeder unmodifizierte Verwundungswurf von 4+ gegen jene Einheit auch dann eine kritische Verwundung, wenn die Attacke nicht jenem Anführer-Modell zugewiesen wird.

- Betrifft eine Regel hingegen nur Modelle mit einem bestimmten Schlüsselwort, so gilt sie nur für Modelle in der Einheit, die das richtige Schlüsselwort haben.

- Ein **SCHLÜSSELWORT**-Kontingent ist ein Kontingent, das ausschließlich Modelle mit jenem Schlüsselwort enthält (und gegebenenfalls Modelle, deren Regeln besagen, dass sie nicht verhindern, dass ein Kontingent seine Kontingentsregeln erhält).
- Eine Liste von Schlüsselwörtern, die durch Kommas oder das Wort „oder“ getrennt sind, bezieht sich auf Modelle/Einheiten, die beliebige jener Schlüsselwörter haben (z. B. „eine **UNSTERBLICHE**-, **NEUROJÄGER**- oder **LYCHGARDE**-Einheit“).
- Eine Zusammensetzung mehrerer Schlüsselwörter durch Bindestriche bezieht sich nur auf Modelle/Einheiten, die all jene Schlüsselwörter haben (z. B. „eine **AELDARI-GARDISTEN**-Einheit“).

Schocktruppen (und Strategische Reserve): Trifft eine Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* aus der Strategischen Reserve ein, kann der kontrollierende Spieler entscheiden, ob jene Einheit gemäß den Regeln für Strategische Reserven oder mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* aufgestellt wird. Dies gilt auch, wenn eine Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* während der Schlacht in die Strategische Reserve versetzt wird.

SICHTBARKEIT

- **Modell/Einheit sichtbar:** Wenn ein beliebiger Teil eines anderen Modells von einem beliebigen Teil des beobachtenden Modells aus sichtbar ist, ist jenes andere Modell für das beobachtende Modell sichtbar. Wenn mindestens ein Modell einer Einheit sichtbar ist, ist die Einheit für das beobachtende Modell sichtbar.
- **Modell vollständig sichtbar:** Wenn jeder dem beobachtenden Modell zugewandte Teil eines anderen Modells von einem beliebigen Teil des beobachtenden Modells aus sichtbar ist, dann sagen wir, dass jenes Modell für das beobachtende Modell vollständig sichtbar ist. Das heißt, dass das beobachtende Modell eine Sichtlinie zu allen ihm zugewandten Teilen des anderen Modells hat, ohne dass andere Modelle oder Geländestück irgendeinen Teil des Modells verdecken. Ist ein Modell vollständig sichtbar für jedes Modell einer beobachtenden Einheit, so ist jenes Modell für die beobachtende Einheit vollständig sichtbar.
- **Einheit vollständig sichtbar:** Ist jedes Modell einer Einheit für ein beobachtendes Modell vollständig sichtbar, so ist jene Einheit für das beobachtende Modell vollständig sichtbar. Ist jedes Modell einer Einheit für jedes Modell einer beobachtenden Einheit vollständig sichtbar, so ist jene Einheit für die beobachtende Einheit vollständig sichtbar. Wenn ermittelt wird, ob eine feindliche Einheit vollständig sichtbar ist, kann ein Modell durch andere Modelle seiner eigenen Einheit und durch andere Modelle der beobachteten Einheit sehen.

So nahe wie möglich: Wenn eine Regel verlangt, dass du ein Modell „so nahe wie möglich“ an eine Einheit, an ein Modell oder an einen Missionszielmarker bewegst, musst du die Bewegung jenes Modells in Basekontakt mit jener Einheit, jenem Modell oder jenem Missionszielmarker beenden, sofern die Bewegung des Modells ausreicht, um dies zu tun, ohne gegen andere Einschränkungen zu verstoßen (etwa die Einheitenformation). Reicht die Bewegung dafür nicht aus, musst du die Bewegung so nahe wie möglich an jener Einheit, jenem Modell oder jenem Missionszielmarker beenden. Ist ein Modell bereits so nahe wie möglich an einer Einheit, einem Modell oder einem Missionszielmarker, wenn verlangt wird, dass es sich so nahe wie möglich an jene Einheit, jenes Modell oder jenen Missionszielmarker bewegt, kann jenes Modell nicht bewegt werden, wird aber dennoch behandelt, als hätte es die Bewegung ausgeführt.

Solange dieses Modell eine Einheit anführt: Diese Regeln gelten nur, solange das Modell mit jener Regel Teil einer angeschlossenen Einheit ist, anderenfalls haben sie keinen Effekt. Solange ein Modell mit einer solchen Regel Teil einer angeschlossenen Einheit ist, profitiert es auch von seiner eigenen Regel. Enthält eine angeschlossene Einheit mehr als ein Modell mit einer solchen Regel, gelten alle diese Modelle als Anführer jener angeschlossenen Einheit, deshalb gelten alle solche Regeln. Solche Regeln gelten nicht mehr, wenn jene Einheit keine angeschlossene Einheit mehr ist (zum Beispiel wenn das letzte Leibwächter-Modell jener Einheit zerstört wird) – geschieht dies durch Attacken einer feindlichen Einheit, verlieren alle solchen Regeln erst dann ihre Gültigkeit, wenn die Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden.

Sollstärke: Die Sollstärke einer Einheit ist die Anzahl der Modelle, aus denen die Einheit besteht, wenn sie deiner Armee hinzugefügt wird.

Stationär geblieben: Jede Einheit deiner Armee, die zu Beginn deiner Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld war und im Schritt Einheiten bewegen jener Phase nicht gewählt wurde, um sich zu bewegen (oder die du vergessen hast, zu wählen), gilt als in jener Phase stationär geblieben.

Tischviertel: Siehe **Schlachtfeldviertel**.

Tödliche Treffer (und Trefferhagel): Siehe **Zusätzliche Treffer**.

Tödliche Treffer (und Verheerende Verwundungen): Siehe **Verwundet automatisch**.

Tödliche Verwundungen: Gegen Schaden durch tödliche Verwundungen können keinerlei Schutzwürfe ausgeführt werden, doch Regeln, die Modellen erlauben, Lebenspunktverluste zu ignorieren (z. B. *Verletzungen ignorieren*) können dagegen eingesetzt werden. Tödliche Verwundungen werden eine nach der anderen angewendet und verfallen nicht, wenn ein Modell der Zieleinheit zerstört wird – fahre fort, sie anzuwenden, bis sie alle abgehandelt sind oder die Zieleinheit zerstört ist. Verursacht eine attackierende Einheit eine Mischung aus tödlichen Verwundungen und normalen Schaden, handle zuerst sämtlichen normalen Schaden der attackierenden Einheit ab. Wenn eine Attacke mit der Fähigkeit [PRÄZISION], die tödliche Verwundungen verursachen kann, einem **CHARAKTERMODELL** zugewiesen wird, das eine angeschlossene Einheit anführt, werden die durch jene Attacke verursachten tödlichen Verwundungen zuerst jenem **CHARAKTERMODELL** zugewiesen.

Transportierte Einheiten: Einheiten an Bord eines **TRANSPORTERS** zählen in Hinblick auf sämtliche Regeln als nicht auf dem Schlachtfeld befindlich. Das bedeutet, dass transportierte Einheiten nichts tun können (also nicht schießen, nicht kämpfen, keine Fähigkeiten einsetzen usw.), es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Ebenso wenig kann eine transportierte Einheit als Ziel für irgendeine Regel (einschließlich Gefechtsoptionen) gewählt werden.

Träger: Der Träger einer Waffe, einer Verbesserung oder eines Ausrüstungsgegenstands ist das Modell, das damit ausgerüstet ist.

Trifft automatisch: Trifft eine Attacke automatisch, ist der Trefferwurf für jene Attacke automatisch erfolgreich (siehe **Automatisch erfolgreich**).

Umkämpft (Missionszielmarker): Ein Missionszielmarker ist umkämpft, wenn am Ende einer Phase die Kontrollstufe beider Spieler um jenen Missionszielmarker gleich ist. Zu Beginn der Schlacht sind alle Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld umkämpft.

Unmittelbar nachdem: Wird eine Regel ausgelöst, „unmittelbar nachdem“ etwas geschieht, wird sie abgehandelt, bevor irgendetwas anderes passiert. Wird zum Beispiel eine Regel ausgelöst, „unmittelbar nachdem“ eine Einheit Ziele für ihre Attacken wählt, wird jene Regel abgehandelt, bevor jene Attacken abgehandelt werden. Durch eine solche Regel können also normale Abfolgen unterbrochen werden, etwa die Attackenabfolge oder die Angriffsabfolge. Siehe **Infrage kommendes Ziel (nicht länger infrage kommend)**.

Unter Sollstärke (bei Sollstärke 1): Enthält eine Einheit weniger Modelle als die Sollstärke jener Einheit, sagen wir, die Einheit ist unter Sollstärke. Hat eine Einheit mit Sollstärke 1 weniger verbleibende Lebenspunkte als ihre anfänglichen Lebenspunkte, sagen wir, sie ist unter Sollstärke.

Unterschiedliches Modell/unterschiedliche Einheit: Siehe **Anderes Modell/andere Einheit**.

Verheerende Verwundungen (und Präzision): Siehe **Tödliche Verwundungen**.

Verhindert: Wir sagen, eine Attacke oder Schaden wurde verhindert, wenn ein dadurch ausgelöster Schutzwurf beliebiger Art erfolgreich verhindert hat, dass ein Modell Schaden erleidet.

Verletzungen ignorieren: Für jeden Lebenspunkt, den ein Modell mit der Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* verlieren würde, wirft der kontrollierende Spieler einen W6: Ist das Wurfresultat gleich dem oder höher als die Zahl, die am Ende jener Fähigkeit genannt ist, verliert das Modell jenen Lebenspunkt nicht.

Beispiel: Eine Attacke mit Schadenswert 2 wird einem Modell mit der Fähigkeit *Verletzungen ignorieren* 5+ zugewiesen. Der Schutzwurf misslingt, deshalb verursacht jene Attacke zwei Punkte Schaden. Der das Modell kontrollierende Spieler wirft also zwei W6: eine 1 und eine 6. Da die 6 die bei der Fähigkeit angegebene Zahl (5+) erreicht oder übertrifft, wird ein Punkt Schaden ignoriert und das Modell verliert nur einen Lebenspunkt.

Verstärkungen/Verstärkungseinheiten: Siehe **Reserveeinheiten**.

Verursachen, eine Verwundung: Wir sagen, eine Attacke hat eine Verwundung verursacht, wenn sie das Ziel erfolgreich verwundet und der Schritt Attacke zuweisen der Attackenabfolge erreicht wird, auch wenn jene Attacke danach durch einen erfolgreichen Schutzwurf verhindert wird oder wenn der durch jene Attacke verursachte Schaden danach durch eine Fähigkeit wie *Verletzungen ignorieren* ignoriert wird.

Verwundet: Ist ein Verwundungswurf erfolgreich, so sagen wir, dass die Attacke das Ziel verwundet.

Verwundet automatisch: Verwundet eine Attacke automatisch, ist der Verwundungswurf für jene Attacke automatisch erfolgreich (siehe **Automatisch erfolgreich**).

Volle Lebenspunkte: Ein Modell hat volle Lebenspunkte, wenn es so viele Lebenspunkte hat, wie sein Profilwert Lebenspunkte angibt.

Vollständig auf (Krater): Ein Modell ist vollständig auf einem **KRATER**-Geländestück, wenn kein Teil seines Bases (oder Rumpfs) über den Rand jenes Geländestücks hinausragt.

W66: Um einen W66 zu werfen, wirf zwei W6, einen nach dem anderen. Das erste Ergebnis ergibt die „Zehnerstelle“, das zweite die „Einerstelle“ des W66.

Beispiel: Wird bei einem W66-Wurf zuerst eine 3 und dann eine 6 gewürfelt, ist das Ergebnis des W66-Wurfs 36.

Wenn: Besagt eine Regel, dass sie eintritt, wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, dann tritt der Effekt jener Regel vor allen anderen Effekten ein, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

Widerstandswert einer Einheit: Enthält eine angeschlossene Einheit Modelle mit verschiedenen Widerstandswerten, wird beim Ermitteln des Widerstandswerts jener Einheit der höchste Widerstandswert unter den Leibwächter-Modellen jener Einheit benutzt. Enthält eine Einheit, die keine angeschlossene Einheit ist, Modelle mit verschiedenen Widerstandswerten, wird beim Ermitteln des Widerstandswerts jener Einheit der höchste Widerstandswert unter allen Modellen jener Einheit benutzt. In jedem Fall wird beim Abhandeln von Attacken gegen eine solche Einheit der Widerstandswert der Einheit in dem Moment ermittelt, in dem sie als Ziel gewählt wird.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

- Ein Würfelwurf kann nie mehr als einmal wiederholt werden.
- Wird ein Wurf wiederholt, bei dem mehrere Würfel geworfen werden (zum Beispiel 2W6), müssen alle Würfel wiederholt werden, die Teil jenes Wurfs sind.
- Erlaubt dir eine Regel, bestimmte Würfelergebnisse zu wiederholen, können nur jene Würfel wiederholt werden.
- Erlaubt dir eine Regel, bestimmte Würfelergebnisse zu wiederholen, wobei sich das Ergebnis durch das Halbieren eines W6 ergibt (etwa beim Wurf eines W3), hängt es vom halbierten Wurf ab, ob der Wurf wiederholt werden darf, nicht vom Ergebnis des ursprünglichen W6. Erlaubt dir beispielsweise eine Regel, einen Wurf von 1 zu wiederholen und wirfst du einen W3, so kannst du den Wurf wiederholen, wenn der W6-Wurf eine 1 oder 2 zeigt (d. h. ein W3-Ergebnis von 1).
- Modifikatoren werden angewendet, nachdem alle etwaigen Wiederholungswürfe ausgeführt wurden.
- Erlaubt dir eine Regel, mehr als eine Art Wurf zu wiederholen (z. B.: „kannst du den Trefferwurf und den Verwundungswurf wiederholen“), so kannst du entscheiden, beliebige der angegebenen Würfe zu wiederholen – du bist nicht gezwungen, entweder alle oder keinen zu wiederholen.

Wird behandelt als (Würfelwurf): Siehe **Gilt als (Würfelwurf)**.

Wurfresultat (kein Effekt angegeben): Manche Regeln werden durch ein bestimmtes Wurfresultat ausgelöst. Ist für ein bestimmtes Wurfresultat kein Effekt angegeben, geschieht nichts.

Beispiel: Eine Regel besagt: „Wirf einen W6: Bei 2-5 erleidet die nächste feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung; bei einer 6 erleidet die nächste feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.“ Würfelst du eine 1, geschieht nichts.

Zählt als (Würfelwurf): Siehe **Gilt als (Würfelwurf)**.

ZERSTÖRT

- **Zerstörtes Modell:** Hat ein Modell 0 oder weniger Lebenspunkte, ist es zerstört und wird aus dem Spiel entfernt.
- **Zerstörte Einheit:** Wenn das letzte Modell einer Einheit zerstört wird, wird jene Einheit zerstört und aus dem Spiel entfernt.
- **Zerstört von:** Manche Regeln werden dadurch ausgelöst, dass ein feindliches Modell oder eine feindliche Einheit durch dich oder durch ein Modell oder eine Einheit deiner Armee zerstört wird. Damit ist gemeint, dass das feindliche Modell oder die feindliche Einheit durch eine Attacke eines Modells deiner Armee zerstört wurde oder durch eine tödliche Verwundung, die eine Regel verursacht hat, die ein Modell deiner Armee einsetzt, oder durch irgendeine andere Regel, die ein Modell deiner Armee einsetzt, die besagt, dass das feindliche Modell oder die feindliche Einheit zerstört wird. Feindliche Modelle oder Einheiten, die auf andere Weise zerstört werden, wurden nicht durch dich oder durch ein Modell oder eine Einheit deiner Armee zerstört.

Ziel (einer Attacke): Beim Abhandeln einer Attacke wird die Zieleinheit jener Attacke auch das Ziel genannt.

Ziel (eines Angriffs): Wenn ein Spieler mit einer Einheit einen Angriff ansagt, so sagen wir für jedes Ziel jenes Angriffs, dass es als Ziel jenes Angriffs angesagt wurde.

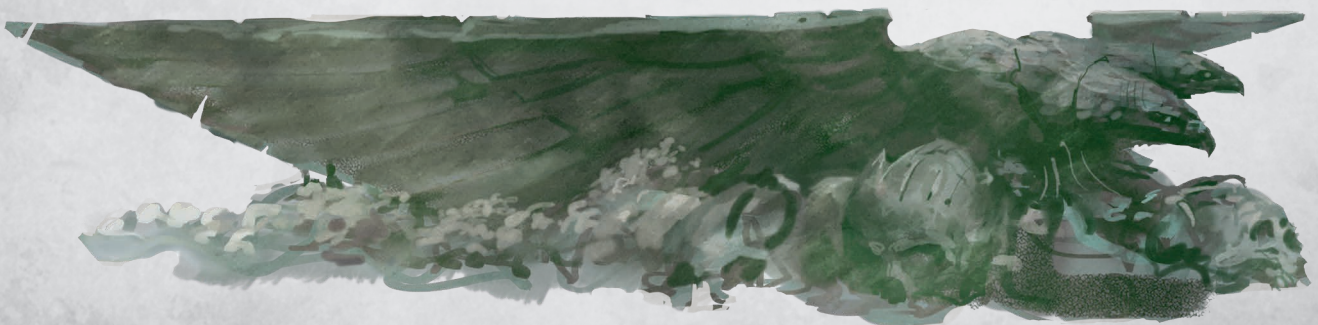
Ziel (im Rahmen einer Fähigkeit): Wenn eine Fähigkeit durch eine Bedingung ausgelöst wird (z. B. im Fall der Fähigkeit [EXPLOSIV]), wird in dem Moment geprüft, ob jene Bedingung erfüllt ist, wenn das Ziel jener Attacke gewählt wird, bevor Modelle der attackierenden Einheit Attacken ausführen. Ist die Bedingung für jene Fähigkeit nicht erfüllt, hat jene Fähigkeit keinen Effekt auf die Attacken jener Fernkampf- oder Nahkampf-abfolge.

Beispiel: Eine Einheit Alpträume wählt eine Einheit aus 10 Bluthunden als Ziel für ihre Nahkampfattacken. Da die Bluthunde in dem Moment, in dem sie als Ziel jener Attacken gewählt werden, nicht unter halber Sollstärke sind, hat keine der Attacken der Alpträume die Fähigkeit Hunger auf Fleisch.

Zurückkehren, Modelle in eine Einheit: Manche Regeln beleben Modelle einer Einheit wieder oder lassen Modelle in ihre Einheit zurückkehren. Solche Modelle werden ihrer Einheit mit sämtlicher Ausrüstung und allen Verbesserungen, mit denen sie die Schlacht begonnen haben, hinzugefügt (siehe **Hinzufügen, Modelle zu einer Einheit**). Solche Regeln können eine Einheit nie über ihre Sollstärke hinaus vergrößern; zurückkehrende Modelle über die Sollstärke hinaus werden ignoriert (die einzige Ausnahme hierbei bildet die Fähigkeit *Teilen* der Rosa Horrors und Blauen Horrors). Kehren durch eine solche Regel Modelle in derselben Phase in ihre Einheit zurück, in der sie zerstört wurden, werden jene Modelle beim Zuweisen von Attacken in derselben Phase nicht behandelt, als hätten sie in jener Phase bereits Lebenspunkte verloren oder als wären ihnen in jener Phase bereits Attacken zugewiesen worden. Wird ein Anführer-Modell zerstört und kehrt zurück, muss es in die Leibwächter-Einheit zurückkehren, der es zuvor angeschlossen war, sofern diese auf dem Schlachtfeld ist, und mit ihr wieder eine angeschlossene Einheit bilden (anderenfalls kehrt es als separate Einheit zurück).

Zusätzliche Treffer: Manche Regeln erzielen bei einem kritischen Treffer zusätzliche Treffer (z. B. [TREFFERHAGEL]). Profitiert das attackierende Modell noch von weiteren Regeln, die durch einen kritischen Treffer ausgelöst werden (z. B. [TÖDLICHE TREFFER]), profitiert nur die ursprüngliche Attacke von jenen Regeln. Alle durch kritische Treffer erzielten zusätzlichen Treffer sind automatisch erfolgreich (siehe **automatisch erfolgreich**).

Beispiel: Eine Attacke mit den Fähigkeiten [TREFFERHAGEL 1] und [TÖDLICHE TREFFER] erzielt einen kritischen Treffer. Jene Attacke verwundet das Ziel durch [TÖDLICHE TREFFER] automatisch und erzielt außerdem durch [TREFFERHAGEL 1] einen zusätzlichen Treffer. Dieser zusätzliche Treffer profitiert nicht von der Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER], der kontrollierende Spieler führt für ihn also normal einen Verwundungswurf aus.



MODIFIKATOREN

Modifikatoren sind Regeln, die einen Zahlenwert verändern. Dabei kann es sich um einen Würfelwurf, um Profilwerte eines Modells und anderes handeln. In diesem Abschnitt beschreiben wir, wie Modifikatoren angewandt werden sollten. In jedem Fall gilt:

1. Alle Modifikatoren sind kumulativ.
2. Weist dich eine Regel an, einen Profilwert auf einen bestimmten Wert zu setzen oder durch einen bestimmten Wert zu ersetzen, so nimm diese Änderung des jeweiligen Profilwerts vor, bevor du Modifikatoren durch andere Regeln (falls vorhanden) auf den neuen Wert anwendest.
3. Dann wendest du zuerst Modifikatoren an, die dividieren, danach Modifikatoren, die multiplizieren, dann Modifikatoren, die addieren, und schließlich Modifikatoren, die subtrahieren.
4. Runde alle Brüche auf, nachdem alle Modifikatoren angewandt wurden.

Beispiel 1: Ein Modell ist von zwei Fähigkeiten betroffen; eine weist den kontrollierenden Spieler an, den Attackenwert der Nahkampfwaffen jenes Modells zu verdoppeln, die andere besagt, dass zum Attackenwert der Nahkampfwaffen jenes Modells 1 addiert wird. Die zwei Modifikatoren ($\times 2$ und $+1$) sind kumulativ und werden beide angewendet. Angenommen, jenes Modell hat eine Nahkampfwaffe mit einem unmodifizierten Attackenwert von 3. Nach der Anwendung jener Modifikatoren ist jener Attackenwert 7 ($3 \times 2 = 6$, dann $6 + 1 = 7$).

Beispiel 2a: Ein Standartenträger führt eine Einheit Intercessoren an (Missionszielkontrollwert 2). Die Einheit ist in Nahkampfreichweite um eine Einheit Absorberschwärme, deren Fähigkeit Schrecken aus Chitin besagt: „Solange sich eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um diese Einheit befindet, halbiere den Missionszielkontrollwert der Modelle jener feindlichen Einheit.“ Der Standartenträger hat die Fähigkeit Astartes-Banner, die besagt: „Addiere, solange dieses Modell eine Einheit anführt, 1 auf den Missionszielkontrollwert der Modelle jener Einheit.“ Bei der Anwendung von Modifikatoren wird dividiert, bevor addiert wird, deshalb hat jedes Intercessor-Modell jener Einheit letztendlich MK 2 ($2/2 = 1$, dann $1 + 1 = 2$).

Beispiel 2b: Dieselbe Intercessor-Einheit aus Beispiel 2a wird erschüttert, was den Missionszielkontrollwert ihrer Modelle auf 0 setzt. Dies geschieht, bevor die Modifikatoren durch Schrecken aus Chitin und Astartes-Banner angewendet werden, deshalb hat nun jedes Intercessor-Modell jener Einheit MK 1 ($2 \rightarrow 0$, dann $0/2 = 0$, dann $0 + 1 = 1$).

Modifikation von Profilwerten

Manche Regeln modifizieren die Profilwerte von Modellen, Waffen oder Attacken. In solchen Fällen gilt:

- Weist dich eine Regel an, das Kampfgeschick (KG) eines Modells zu modifizieren, modifiziere den Profilwert KG jeder Nahkampfwaffe, mit der jenes Modell ausgerüstet ist.
- Weist dich eine Regel an, die Ballistische Fertigkeit (BF) eines Modells zu modifizieren, modifiziere den Profilwert BF jeder Fernkampfwaffe, mit der jenes Modell ausgerüstet ist.
- Die Profilwerte Stärke, Widerstand, Attacken und Schaden können nie auf unter 1 modifiziert werden. Die einzige Ausnahme sind Regeln, die besagen, dass du den Schadenswert zu 0 ändern kannst, was dann wie üblich vor allen anderen Modifikatoren angewendet wird.
- Der Profilwert Moralwert kann nie auf $4+$ (oder besser) noch auf $9+$ (oder schlechter) modifiziert werden.
- Die Profilwerte Durchschlag und Missionszielkontrolle können nie auf einen schlechteren Wert als 0 modifiziert werden.
- Die Profilwerte Bewegung und Reichweite können nie auf weniger als 1 modifiziert werden.
- Die Werte $20+$ und „-“ können nie modifiziert werden.
- Modifiziert eine Fähigkeit den Schadenswert einer Waffe, die zusätzlich zum normalen Schaden tödliche Verwundungen verursachen kann, so gilt der Modifikator nicht für jene verursachten tödlichen Verwundungen.

Modifikation von Profilwerten durch Verbessern oder Verschlechtern

Wo diese Begriffe in den Regeln benutzt werden, gilt:

- **Verbessern von KG, BF, RW oder MW:** Wenn ein Profilwert KG, BF, RW oder MW verbessert wird, subtrahiere von der Zahl vor dem Plus. Verbessert sich beispielsweise ein KG von $3+$ um 1, ergibt dies KG $2+$. Die Profilwerte KG, BF und RW können nie auf $1+$ (oder besser) modifiziert werden.
- **Verschlechtern von KG, BF, RW oder MW:** Wenn ein Profilwert KG, BF, RW oder MW verschlechtert wird, addiere zu der Zahl vor dem Plus. Verschlechtert sich beispielsweise ein KG von $3+$ um 1, ergibt dies KG $4+$.
- **Verbessern von DS:** Wenn ein Profilwert DS verbessert wird, ziehe von dem Wert ab. Verbessert sich beispielsweise ein DS von -1 um 1, so ergibt dies DS -2 ; verbessert sich ein DS von 0 um 1, ergibt dies DS -1 .
- **Verschlechtern von DS:** Wenn ein Profilwert DS verschlechtert wird, addiere zu dem Wert, bis zu einem Maximum von 0. Verschlechtert sich beispielsweise ein DS von -1 um 1, so ergibt dies DS 0; verschlechtert sich ein DS von 0 um 1, so ergibt dies DS 0.
- **Verbessern oder Verschlechtern anderer Profilwerte:** Wenn sich ein Profilwert verbessert oder verschlechtert, dessen Werte kein Plus oder Minus beinhalten, addiere/subtrahiere zu/von jenem Profilwert. Verbessert sich beispielsweise ein Stärkewert um 1, addierst du 1 zu jenem Wert.

Modifikation des Schadenswerts und Verheerende Verwundungen

Manche Regeln modifizieren den Schadenswert einer Attacke mit der Fähigkeit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN].

- Modifiziert eine Regel den Schadenswert einer Attacke und verursacht jene Attacke eine kritische Verwundung, so wird der Schadenswert modifiziert, bevor der Schaden als tödliche Verwundungen angewendet wird.

Modifikation des Profilwerts einer Einheit

Manchmal modifizieren Regeln nicht den Profilwert eines einzelnen Modells, einer Waffe oder einer Attacke, sondern den Profilwert einer Einheit.

- Modifiziert eine Regel einen Profilwert einer Einheit, modifiziert sie jenen Profilwert bei jedem Modell/jeder Waffe jener Einheit.

Modifikation von Würfelwürfen

Manche Regeln modifizieren Würfelwürfe. In solchen Fällen gilt:

- Modifikatoren werden nach allen etwaigen Wiederholungswürfen jenes Würfelwurfs angewendet.
- Ein Würfelwurf kann über seinen maximal möglichen Wert hinaus modifiziert werden. (Beispielsweise kann ein W6-Wurf auf über 6 modifiziert werden.)
- Ein Würfelwurf kann nie auf unter 1 modifiziert werden. Wenn ein Würfelwurf nach der Anwendung aller Modifikatoren niedriger als 1 ist, zählt das als ein Ergebnis von 1.
- Manche Würfelwürfe können nie um mehr als -1 oder $+1$ modifiziert werden (z. B. Trefferwürfe). In einem solchen Fall werden zunächst alle kumulativen Modifikatoren verrechnet. Ist der Gesamtmodifikator -2 oder schlechter, wird er zu -1 geändert; ist der Gesamtmodifikator $+2$ oder besser, wird er zu $+1$ geändert.

Modifikation der BP-Kosten einer Gefechtsoption

Manche Regeln modifizieren die Kosten des Einsatzes bestimmter Gefechtsoptionen. In einem solchen Fall gilt:

- Die BP-Kosten einer Gefechtsoption können nie auf unter 0 BP modifiziert werden.
- Modifiziert eine Regel die BP-Kosten einer Gefechtsoption, wenn du jene Gefechtsoption einsetzt, ohne dass die Regel angibt, wie lange diese Modifikation gilt, so gilt jene Modifikation nur für jenen einen Einsatz der Gefechtsoption.

Modifikatoren ignorieren

Manche Regeln erlauben, dass eine Waffe, ein Modell oder eine Einheit Modifikatoren auf Profilwerte oder Würfe ignoriert.

- Wenn eine Regel besagt, dass du „beliebige Modifikatoren“ ignorieren kannst, gib sie gleichzeitig auch an, für welche Profilwerte, Würfe oder Tests du Modifikatoren ignorieren kannst, egal welchen Ursprungs. Das bedeutet, dass du alle der angegebenen Modifikatoren ignorieren kannst oder auch nur einige davon. Zum Beispiel kannst du entscheiden, positive/hilfreiche Modifikatoren auf jenen Profilwert, Wurf oder Test anzuwenden, aber negative/schädliche Modifikatoren zu ignorieren.