



# ENTERAKTIONEN

## ARMEELISTENREGELN 2.0

Willkommen bei den Enteraktionen! In der „Archen des Omens“-Reihe (und einigen White-Dwarf-Ausgaben) findest du ein Sortiment fraktionsspezifischer Boni exklusiv für Enteraktion-Spiele, darunter spezielle Verbesserungen und Gefechtsoptionen. Dieses Dokument, das jetzt für die gegenwärtige Edition von Warhammer 40.000 aktualisiert wurde, bietet dir alle Regeln für die Armeelisterstellung, die du brauchst, um deine Streitmacht auf das Schlachtfeld zu bringen, und beschreibt, welche Einheiten du wählen kannst und welche Regelanpassungen vorgenommen werden müssen. Du kannst Enteraktion-Spiele mit nur diesem Dokument und den Enteraktion-Grundregeln, die du auch auf der Website der Warhammer Community findest, spielen, sodass du dich direkt in weitere spannende Enteraktion-Spiele stürzen kannst. Einmal mehr geht es ins Gefecht!

- Das Designteam von Warhammer 40.000



### ADEPTA SORORITAS

Wenn deine Fraktion **ADEPTA SORORITAS** ist, verwende die folgenden Regeln:

#### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **DÄMONENBANN**
- **PRINCIPALIS**
- **PALATINE**

Du kannst bis zu zwei der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **AESTRED THURGA UND AGATHAE DOLAN**
- **DIALOGUS**
- **DOGMATA**
- **HOSPITALIS**
- **IMAGINIFER**
- **MISSIONAR**
- **PREDIGER**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **DOMINATORTRUPP** (10 Modelle)
- **NOVIZINNENTRUPP DER SORORITAS** (10 Modelle)
- **SORORITATRUPP** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **ARCO-FLAGELLANTEN** (10 Modelle)
- **CELESTIA SACRESANTIS** (5 oder 10 Modelle)
- **KREUZRITTER** (2 Modelle)
- **REPENTIATRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESKULT-ASSASSINEN** (2 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **SERAPHIMTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **ZEPHYRIMTRUPP** (5 oder 10 Modelle)

#### ENTERTRUPPS BILDEN

- Wenn du eine **DOMINATORTRUPP**-Einheit aufteilst, wähle einen der entstehenden Entertrupps, der den Cherub-Marker erhält. Der Entertrupp ohne den Cherub-Marker verliert die Fähigkeit *Cherub*.

#### REGELANPASSUNGEN

- Das **PRINCIPALIS**-Modell verliert die Fähigkeit *Amtsstab*.
- Die **CELESTIA-SACRESANTIS**-Einheit verliert die Fähigkeit *Eingeschworene Beschützerinnen*.
- Die **KREUZRITTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Spirituelle Stärke*.
- Die **DÄMONENBANN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Geheimnisvolle Retter*.
- Die **SERAPHIMTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Engelsgleicher Aufstieg* und *Schocktruppen*.
- Die **ZEPHYRIM**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.



## ADEPTUS CUSTODES

Wenn deine Fraktion **ADEPTUS CUSTODES** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **INFANTERIE-SCHILDKOMMANDANT**
- **KLINGENCHAMPION**
- **TRAJANN VALORIS**
- **VALERIAN**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ALEYA**
- **RITTERIN CENTURA**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **CUSTODESWACHE** (4 oder 5 Modelle)
- **PROSECUTOREN** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **ALLARUS-CUSTODES** (2 oder 3 Modelle)
- **CUSTODESHÜTER** (3 Modelle)
- **HEXENJÄGERINNEN** (5 oder 10 Modelle)
- **VIGILATOREN** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Eine **ALLARUS-CUSTODES**-Einheit kann in mehrere Entertrupps aufgeteilt werden, die jeweils 1 Modell enthalten.

### REGELANPASSUNGEN

- Die **ALLARUS-CUSTODES**-Einheit verliert die Fähigkeit *Aus goldenem Licht*.
- Das **KLINGENCHAMPION**-Modell verliert die Fähigkeit *Erbe des Kampfes*.
- Die **CUSTODESWACHE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Wächtersturm*.
- Die **CUSTODESHÜTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Entschlossener Wille*.



## ADEPTUS MECHANICUS

Wenn deine Fraktion **ADEPTUS MECHANICUS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **DOMINUS-TECHPRIESTER**
- **MANIPULUS-TECHPRIESTER**
- **MASCHINENSEHER-TECHPRIESTER**
- **TECHNOARCHÄOLOGE**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **SKITARII-MARSCHALL**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **SKITARII-JÄGER** (10 Modelle)
- **SKITARII-STRAHLENKRIEGER** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **CORPUSCARII-ELEKTROPRIESTER** (5 oder 10 Modelle)
- **FULGURITEN-ELEKTROPRIESTER** (5 oder 10 Modelle)
- **SICARIANISCHE INFILTRATOREN** (5 oder 10 Modelle)
- **SICARIANISCHE ROSTPIRSCHER** (5 oder 10 Modelle)
- **STURM-KATAPHRON** (3 Modelle)
- **ZERSTÖRER-KATAPHRON** (3 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Hinsichtlich der Armeeregel *Doctrina-Imperative* besteht die gegnerische Aufstellungszone aus allen Zutrittzonen deines Gegners und deine Aufstellungszone aus allen deinen Zutrittzonen.
- Die **CORPUSCARII-ELEKTROPRIESTER**- und **FULGURITEN-ELEKTROPRIESTER**-Einheiten verlieren die Fähigkeit *Elektroinfusion*.
- Die **SKITARII-JÄGER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Missionsziel aufgeklärt*.
- Das **DOMINUS-TECHPRIESTER**-Modell verliert die Fähigkeit *Datenstachel*.



## AGENTEN DES IMPERIUMS

Wenn deine Fraktion **AGENTEN DES IMPERIUMS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **FREIHÄNDLERGEFOLGE** (4 Modelle)
- **INFANTERIE-INQUISITOR**
- **VOLLSTRECKERTRUPP** (5, 10 oder 11 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **CALLIDUS-ASSASSINE**
- **CULEXUS-ASSASSINE**
- **EVERSOR-ASSASSINE**
- **VINDICARE-ASSASSINE**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **BEWAFFNETE RAUMFAHRER** (5 oder 10 Modelle)
- **ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE** (10 Modelle)
- **GETREUE DER INQUISITION** (4, 5 oder 10 Modelle)
- **SUBDUCTORTRUPP** (10 oder 11 Modelle)
- **VIGILANTSTRUPP** (10 oder 11 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile im Schritt Entertrupps bilden alle Einheiten aus 11 Modellen jeweils in zwei Einheiten auf, von denen eine 6 Modelle und die andere 5 Modelle enthält.
- Teile **BEWAFFNETE-RAUMFAHRER**-Einheiten im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten auf.

### REGELANPASSUNGEN

- Wenn es dein **KRIEGSHERR** ist, kannst du dem Proctor-Vollstrecker-Modell der **VOLLSTRECKERTRUPP**-Einheit wie einem **CHARAKTERMODELL** eine Verbesserung geben.
- Wenn deine Armee ein **INQUISITOR**-Modell enthält, erhalten **GETREUE-DER-INQUISITION**-Einheiten das Schlüsselwort **LINIENRUPPEN**.
- Du kannst keines der folgenden Modelle als **KRIEGSHERRN** wählen, selbst wenn es das einzige **CHARAKTERMODELL** in deiner Armee ist:
  - **CALLIDUS-ASSASSINE**
  - **CULEXUS-ASSASSINE**
  - **EVERSOR-ASSASSINE**
  - **VINDICARE-ASSASSINE**
- Das **CALLIDUS-ASSASSINE**-Modell verliert die Fähigkeiten *Völliges Durcheinander* und *Polymorphin*.
- Das **EVERSOR-ASSASSINE**-Modell verliert die Fähigkeit *Sensorsystem*.
- Die **GETREUE-DER-INQUISITION**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Akolythen*, *Mystiker*, *Jokaero* und *Besessener*.
- Die **ENTERTRUPPEN-DER-IMPERIALEN-KRIEGSFLOTTE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Granatengürtel*.
- Das **FREIHÄNDLERGEFOLGE** verliert die Fähigkeit *Handelsvollmacht*.



## ASTRA MILITARUM

Wenn deine Fraktion **ASTRA MILITARUM** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **CADIANISCHER KASTELLAN**
- **CADIANISCHER KOMMANDOTRUPP**
- **„EISENFAUST“ STRAKEN**
- **GAUNTS GEISTER**
- **TEMPESTUS-KOMMANDOTRUPP**
- **URSULA CREED**
- **ZUG-KOMMANDOTRUPP**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **KOMMISSAR**
- **NORK DEDDOG**
- **OGRYN-LEIBWÄCHTER**
- **PRIMARIS-PSIONIKER**
- **REGIMENTSMASCHINENSEHER**
- **REGIMENTSPREDIGER**
- **SLY MARBO**
- **UNTEROFFIZIER HARKER**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **CADIANISCHE STOSSTRUPPEN** (10 Modelle)
- **Dschungelkämpfer von Catachan** (10 Modelle)
- **INFANTERIETRUPP** (10 Modelle)
- **TEMPESTUS-GARDISTEN** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESKORPS VON KRIEG** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **BULLGRYNTRUPP** (3 Modelle)
- **KASRKIN** (10 Modelle)
- **OGRYNTRUPP** (3 Modelle)
- **RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN** (5 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Im Schritt Entertrupps bilden kannst du ein **OGRYN-LEIBWÄCHTER**-Modell gemäß seiner Regel *Loyal Beschützer* einer **KOMMANDOTRUPP**-Einheit anschließen.
- Folgende Einheiten werden im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten aufgeteilt:
  - **CADIANISCHE STOSSTRUPPEN**
  - **Dschungelkämpfer von Catachan**
  - **INFANTERIETRUPP**
  - **TODESKORPS VON KRIEG**

### REGELANPASSUNGEN

- Die **CADIANISCHE-STOSSTRUPPEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Stofstruppen*.
- Die **GAUNTS-GEISTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Verdeckter Einsatz*.
- Die **MILITARUM-TEMPESTUS**-Einheiten verlieren die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **NORK-DEDDOG**-Modell verliert die Fähigkeit *Krachender Kopfstoß*.
- Die **RATTLING-SCHARFSCHÜTZEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schießen und verduften*.
- Das **SLY-MARBO**-Modell verliert die Fähigkeit *Als ob man einen Schatten bekämpft*.
- Das **URSULA-CREED**-Modell verliert die Fähigkeit *Taktisches Genie*.



Wenn deine Fraktion **ASURYANI** ist, verwende die folgenden Regeln:

## EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ASURMEN**
- **AUTARCH**
- **AUTARCH-WEGESPRINGER**
- **BAHARROTH**
- **ELDRAD ULTHRAN**
- **FUEGAN**
- **ILLIC NACHTSPEER**
- **JAIN ZAR**
- **KARANDRAS**
- **MAUGAN RA**
- **PHANTOMSEHER**
- **PRINZ YRIEL**
- **RUNENPROPHET**
- **DER VISARCH**
- **YVRAINE**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **RUNENLESER**
- **RUNENLESER-KONKLAVE** (2 oder 4 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **LEERENRÄUBER-KORSAREN** (5 oder 10 Modelle)
- **SCHÜTZENGARDISTEN** (11 Modelle)
- **STURMGARDISTEN** (11 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **FEUERDRACHEN** (5 oder 10 Modelle)
- **PHANTOMKLINGEN** (5 oder 10 Modelle)
- **PHANTOMWÄCHTER** (5 oder 10 Modelle)
- **SKORPIONKRIEGER** (5 oder 10 Modelle)
- **STERNENRÄCHER** (5 oder 10 Modelle)
- **STERNWUNDEN-KORSAREN** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESFEEN** (5 oder 10 Modelle)
- **WELTENLÄUFER** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **KRIEGSFALKEN** (5 oder 10 Modelle)
- **WARPSPINNEN** (5 oder 10 Modelle)

## ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile im Schritt Entertrupps bilden alle **SCHÜTZENGARDISTEN**- und **STURMGARDISTEN**-Einheiten jeweils in zwei Entertrupps auf, von denen einer 6 Modelle (inklusive der Waffenplattform oder Schlangenschildplattform) und die andere die restlichen 5 Modelle enthält.

## REGELANPASSUNGEN

- Wenn du zu Beginn der Schlacht einen Fäden-des-Schicksals-Wurf ausführst, wirfst du neun W6 statt zwölf.
- Das **ASURMEN**-Modell verliert die Fähigkeit *Taktisches Geschick*.
- Das **BAHARROTH**-Modell verliert die Fähigkeiten *Wolkenwandler* und *Schocktruppen*.
- Das **ELDRAD-ULTHRAN**-Modell verliert die Fähigkeit *Zukunftsprophet*.
- Das **JAIN-ZAR**-Modell verliert die Fähigkeit *Wirbelnder Tod*.
- Das **PRINZ-YRIEL**-Modell verliert die Fähigkeit *Korsarenprinz*.
- Die *Weltenläufer*-Einheit verliert die Fähigkeit *Pfad des Ausgestoßenen*.
- Das **PHANTOMSEHER**-Modell verliert die Fähigkeit *Tränen der Isha*.
- Die **STURMGARDISTEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Sturmklingen*.
- Die **KRIEGSFALKEN**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Aufstieg* und *Schocktruppen*.
- Die **WARPSPINNEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Flimmersprung*.
- Die **PHANTOMWÄCHTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Kriegskonstrukt*.
- Das **YVRAINE**-Modell verliert die Fähigkeit *Wort des Phönix*.
- Die **RUNENLESER-KONKLAVE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schützen*.



## CHAOSDÄMONEN

Wenn deine Fraktion **LEGIONES DAEMONICA** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu zwei der folgenden Einheiten aufnehmen (aber keine davon mehr als einmal):

- **EPIDEMIUS**\*\*\*
- **ERHABENER FEUERDÄMON**\*\*
- **HINREISSENDE HÖLLENMUSE**\*\*\*\*
- **KARANAK**\*
- **MASKE DES SLAANESH**\*\*\*\*
- **MEISTER DES BLUTES**\*
- **PESTPOCKIGER BUCHHALTER**\*\*\*
- **POCKENBOTE**\*\*\*
- **SCHÄDELSAMMLER**\*
- **SCHLEIMTRIEFENDER GALLOUDLER**\*\*\*
- **TRANCEWEBERIN**\*\*\*\*
- **VERSCHLUNGENES ZERRBILD**\*\*\*\*
- **WANDELWIRKER**\*\*
- **DER WECHSELBALG**\*\*

\* Nur wenn deine Armee mindestens eine **ZERFLEISCHER**-Einheit enthält

\*\* Nur wenn deine Armee mindestens eine **HORRORS**-Einheit enthält

\*\*\* Nur wenn deine Armee mindestens eine **SEUCHENHÜTER**-Einheit enthält

\*\*\*\* Nur wenn deine Armee mindestens eine **DÄMONETTEN**-Einheit enthält

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **BLAUE HORRORS** (10 Modelle)
- **DÄMONETTEN** (10 Modelle)
- **NURGLINGE** (3 Modelle)
- **ROSA HORRORS** (10 Modelle)
- **SEUCHENHÜTER** (10 Modelle)
- **ZERFLEISCHER** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **BLUTHUNDE** (5 Modelle)
- **FEUERDÄMONEN** (3 Modelle)
- **KREISCHER** (3 Modelle)
- **SCHLEIMBESTIEN** (1 oder 2 Modelle)
- **SLAANESHBESTIEN** (3 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Hinsichtlich der Armeeregel *Der Schatten des Chaos* gilt das gesamte Schlachtfeld als Niemandsland. Außerdem erleidet jedes Mal, wenn einer feindlichen Einheit ein Erschütterungstest misslingt, jene Einheit nur eine einzelne tödliche Verwundung aufgrund der Fähigkeit *Dämonisches Entsetzen* statt W3.
- Die **SCHLEIMBESTIEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Groteske Regeneration*.
- Das **EPIDEMIUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Seuchenzins*.
- Die **BLUTHUNDE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Zuschlagende Jäger*.
- Das **HINREISSENDE-HÖLLENMUSE**-Modell verliert die Fähigkeit *Harmonische Ausrichtung*.
- Die **SEUCHENHÜTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Infektionsausbruch*.
- Die **KREISCHER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Sturzangriff*.
- Das **DER-WECHSELBALG**-Modell verliert die Fähigkeit *Gestaltloser Schrecken*.



## CHAOS SPACE MARINES

Wenn deine Fraktion **HÄRETIKER-ASTARTES** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ABADDON DER VERNICHTER**
- **CHAOSLORD**
- **CHAOSLORD IN TERMINATORRÜSTUNG**
- **CYPHER**
- **DUNKLER APOSTEL**
- **ERHABENER CHAMPION**
- **FABIUS GALLUS**
- **HAARKEN WELTENFORDERER**
- **HEXER**
- **HEXER IN TERMINATORRÜSTUNG**
- **HURON BLACKHEART**
- **LUCIUS DER EWIGE**
- **MEISTER DER BESESSENHEIT**
- **MEISTER DER EXEKUTIONEN**
- **WARPSCHMIED**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **DUNKLE KONGREGATION**
- **VERRÄTER-ZUCHTMEISTER**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **FINSTERGOR-TIERMENSCHEN\*** (10 Modelle)
- **KULTISTENPÖBEL\*** (10 Modelle)
- **LEGIONÄRE** (5 oder 10 Modelle)
- **VERFLUCHTE KULTISTEN\*** (8 Modelle)
- **VERRÄTER-SOLDATENTRUPP\*** (10 Modelle)

\* Die Gesamtzahl all dieser Einheiten kann nicht höher als das Doppelte der Gesamtzahl an **LEGIONÄRE**-Einheiten sein.

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **AUSERKÖRENE** (5 oder 10 Modelle)
- **CHAOSTERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **SONANZMARINES** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BESESSENE** (5 Modelle)
- **CHAOSBRUTEN** (2 Modelle)
- **RAPTOREN** (5 oder 10 Modelle)
- **WARPKRALLEN** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

• Teile die folgenden Einheiten im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten auf:

- **FINSTERGOR-TIERMENSCHEN**
- **KULTISTENPÖBEL**
- **VERFLUCHTE KULTISTEN**
- **VERRÄTER-SOLDATENTRUPP**

### REGELANPASSUNGEN

- Die **KULTISTENPÖBEL**-Einheit verliert die Fähigkeit *Für die Dunklen Götter*.
- Das **CYPHER**-Modell verliert die Fähigkeit *Bote der Zwietracht*.
- Das **HURON-BLACKHEART**-Modell verliert die Fähigkeit *Rote Korsaren*.
- Die **FABIUS-GALLUS**-Einheit verliert die Fähigkeit *Verbesserte Krieger*.
- Das **LUCIUS-DER-EWIGE**-Modell verliert die Fähigkeit *Rüstung der kreischenden Seelen*.
- Die **BESESSENE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Unheiliges Blutvergießen*.
- Die **RAPTOREN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **HEXER**-Modell verliert die Fähigkeit *Geschenk des Chaos*.
- Das **VERRÄTER-ZUCHTMEISTER**-Modell verliert die Fähigkeit *Brutales Exempel*.
- Die **WARPKRALLEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.





## DEATH GUARD

Wenn deine Fraktion **DEATH GUARD** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BÖSARTIGER SEUCHENHEXER**
- **CHAOSLORD**
- **FÜRST DER INFEKTION**
- **FÜRST DER VIRULENZ**
- **HEXER**
- **TYPHUS**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BIOLOGUS-PUTREFAKTOR**
- **FÄULNISGLÖCKNER**
- **IKONENTRÄGER DER DEATH GUARD**
- **SEUCHENBRÜTER**
- **VERWESER**
- **WUNDBRANDNER**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **KULTISTEN\*** (10 Modelle)
- **SEUCHENMARINES** (5 oder 10 Modelle)
- **SEUCHENWANDLER\*** (10 Modelle)

\* Die Gesamtzahl all dieser Einheiten kann nicht höher als das Doppelte der Gesamtzahl an **SEUCHENMARINES**-Einheiten sein.

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **CHAOSBRUTEN** (2 Modelle)
- **PESTGARDE-TERMINATOREN** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESSCHLEIER-TERMINATOREN** (3 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile die folgenden Einheiten im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten auf:

- **KULTISTEN**
- **SEUCHENWANDLER**

### REGELANPASSUNGEN

- Das **BIOLOGUS-PUTREFAKTOR**-Modell verliert die Fähigkeit *Explosive Abscheulichkeit*.
- Das **CHAOSLORD**-Modell verliert die Fähigkeit *Aura der Dürre*.
- Die **TODESSCHLEIER-TERMINATOREN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schweigende Leibwache*.
- Das **WUNDBRANDNER**-Modell verliert die Fähigkeit *Verdorbenes Narthecium*.
- Das **VERWESER**-Modell verliert die Fähigkeit *Das siebenfache Gebet*.
- Das **TYPHUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Die Fresserseuche*.



## DRUKHARI

Wenn deine Fraktion **DRUKHARI** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu zwei der folgenden Einheiten aufnehmen (aber keine davon mehr als einmal):

- **ARCHON**
- **DRAZHAR**
- **HAEMONCULUS**
- **LELITH HESPERAX**
- **SUCCUBUS**
- **URIEN RAKARTH**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **FOLTERER** (5 oder 10 Modelle)
- **HEKATARI** (10 Modelle)
- **KABALENKRIEGER** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **GROTESKEN** (3 Modelle)
- **HOFSTAAT DES ARCHONS** (4 Modelle)
- **INCUBI** (5 oder 10 Modelle)
- **MANDRAKS** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Eine Enterpatrouille-Schlacht wird hinsichtlich des Ermitteln, mit wie vielen Schmerzmarkern du die Schlacht beginnst, als Kampfpatrouille-Schlacht behandelt.
- Das **ARCHON**-Modell verliert die Fähigkeit *Hinterhältiges Genie*.
- Die **KABALENKRIEGER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Sadistische Plünderer*.
- Die **MANDRAKS**-Einheit verliert die Fähigkeit *Verswinden*.



## SYMBIONTENKULTE

Wenn deine Fraktion **SYMBIONTENKULTE** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ABOMINANT**
- **MAGUS**
- **PATRIARCH**
- **PRIMUS**

Du kannst bis zu zwei der folgenden Einheiten aufnehmen (aber keine davon mehr als einmal):

- **AKOLYTHEN-IKONENTRÄGER**
- **BIOPHAGUS**
- **CLAMAVUS**
- **KELERMORPH**
- **LOCUS**
- **SANCTUS**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **AKOLYTHEN-HYBRIDEN** (5 oder 10 Modelle)
- **NEOPHYTEN-HYBRIDEN** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **ABERRANTEN** (5 oder 10 Modelle)
- **METAMORPH-HYBRIDEN** (5 oder 10 Modelle)
- **REINERBIGE SYMBIONTEN** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile im Schritt Entertrupps bilden **NEOPHYTEN-HYBRIDEN**-Einheiten nicht in separate Einheiten auf.

### REGELANPASSUNGEN

- Jedes Mal, wenn du einen Kulthinterhaltmarker platzierst, muss er vollständig in einer deiner Zutrittzonen platziert werden, in der sich noch kein Kulthinterhaltmarker befindet. Wenn dies nicht möglich ist, platziere jenen Kulthinterhaltmarker nicht.
- Die **ABERRANTEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Massige Leibwächter*.
- Das **AKOLYTHEN-IKONENTRÄGER**-Modell verliert die Fähigkeit *Den Kult herbeirufen*.
- Das **BIOPHAGUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Alchemicus-Homunkulus*.
- Das **LOCUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Leibwächter*.
- Die **NEOPHYTEN-HYBRIDEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Generatio-nenlang geplant*.
- Das **PRIMUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Köder und Täuschung*.



## GREY KNIGHTS

Wenn deine Fraktion **GREY KNIGHTS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BRUDER-CAPTAIN**
- **BRUDER-CAPTAIN STERN**
- **BRUDERSCHAFT-ORDENSPRIESTER**
- **BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR**
- **BRUDERSCHAFT-SENESCHALL**
- **BRUDERSCHAFT-TECHMARINE**
- **GROSSMEISTER**
- **GROSSMEISTER VOLDUS**
- **KALDOR DRAIGO**
- **KASTELLAN CROWE**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **ANGRIFFSTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **BRUDERSCHAFT-TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **INTERCEPTORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **PALADINTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **PURIFICATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Eine Enterpatrouille-Schlacht wird hinsichtlich des Ermitteln der maximalen Anzahl an Einheiten, die du für die Regel *Teleport-Angriff* wählen kannst, als Kampfpatrouille-Schlacht behandelt.
- Das **BRUDERSCHAFT-SCRIPTOR**-Modell verliert die Fähigkeit *Vortex der Verdammnis*.
- Die **INTERCEPTORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Teleportmodule*.
- Das **KALDOR-DRAIGO**-Modell verliert die Fähigkeit *Eins mit dem Warp*.
- Die **ANGRIFFSTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Rituelle Säuberung*.



## HARLEKINE

Wenn deine Fraktion **HARLEKINE** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu zwei der folgenden Einheiten aufnehmen (aber keine davon mehr als einmal):

- **MEISTERMIME**
- **SCHICKSALSLESER**
- **TODESNARR**

Wenn du keine anderen **CHARAKTERMODELLE** aufnimmst, kannst du einmal die folgende Einheit aufnehmen:

- **SOLITÄR**

Du kannst von folgender Einheit bis zu drei aufnehmen:

- **ENSEMBLE** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Wenn du zu Beginn der Schlacht einen Fäden-des-Schicksals-Wurf ausführst, wirfst du neun W6 statt zwölf.
- Das **SOLITÄR**-Modell verliert die Fähigkeiten *Blitzangriff* und *Verschwimmende Bewegung*.



## KONGLOMERATE DER VOTANN

Wenn deine Fraktion **KONGLOMERATE DER VOTANN** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BRÔKHHR-EISENFÜHRER**
- **EINHHR-CHAMPION**
- **GRIMNYR**
- **KÂHL**
- **ÚTHAR DER VORHERBESTIMMTE**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **FLAMMKYNKRIEGER** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **BRÔKHHR-GROLLKYN** (3 Modelle)
- **CHTHONISCHE BÊSERKER** (5 oder 10 Modelle)
- **EINHHR-FLAMMENWÂCHTER** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Das **EINHHR-CHAMPION**-Modell verliert die Fähigkeit *Teleportzinne*.
- Die **EINHHR-FLAMMENWÂCHTER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Eidverband-Leibwache*.
- Die **FLAMMKYNKRIEGER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Glück gibt. Bedarf behält. Mühsal verdient*.
- Das **KÂHL**-Modell verliert die Fähigkeit *Teleportzinne*.



## NECRONS

Wenn deine Fraktion **NECRONS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ANRAKYR DER REISENDE**
- **HEXJÄGER-DESTRUKTOR**
- **HOCHLORD**
- **IMOTEKH DER STURMHERR**
- **KÖNIGSWÄCHTER**
- **LORD**
- **SKORPEKH-LORD**
- **TRAZYN DER UNENDLICHE**

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **CHRONOMANT**
- **ILLUMINOR SZERAS**
- **ORIKAN DER WAHRSAGER**
- **PLASMANT**
- **PSYCHOMANT**
- **TECHNOMANT**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **NECRONKRIEGER** (10 Modelle)
- **UNSTERBLICHE** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **ALBTRÄUME** (5 oder 10 Modelle)
- **LYCHGARDE** (5 oder 10 Modelle)
- **NEUROJÄGER** (5 oder 10 Modelle)
- **SKORPEKH-DESTRUKTOREN** (3 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **KANOPTECH-SKARABÄNSCHWÄRME** (3 Modelle)
- **OPHYS-DESTRUKTOREN** (3 Modelle)
- **TRIARCHAT-PRÄTORIANER** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Wenn **ILLUMINOR SZERAS** oder ein **SKORPEKH-LORD** dein **KRIEGSHERR** ist, können, wenn du ihn aufstellst, in der Zutrittszone, in der er aufgestellt wird, keine anderen Einheiten aufgestellt werden.
- Das **ANRAKYR-DER-REISENDE**-Modell verliert die Fähigkeit *Geist in der Maschine*.
- Das **CHRONOMANT**-Modell verliert die Fähigkeit *Chronometrum*.
- Das **HEXJÄGER-DESTRUKTOR**-Modell verliert die Fähigkeit *Unvermeidlicher Tod*.
- Das **IMOTEKH-DER-STURMHERR**-Modell verliert die Fähigkeiten *Großer Stratege* und *Herr des Sturms*.
- Die **LYCHGARDE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Wächterprotokolle*.
- Die **OPHYS-DESTRUKTOREN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Unterirdische Schrecken*.
- Das **PLASMANT**-Modell verliert die Fähigkeit *Lebendige Blitze*.
- Die **KANOPTECH-SKARABÄNSCHWÄRME**-Einheit verliert die Fähigkeit *Selbstzerstörung*.
- Das **TRAZYN-DER-UNENDLICHE**-Modell verliert die Fähigkeit *Uralter Sammler*.



## ORKS

Wenn deine Fraktion **ORKS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **BOSS SNIKROT**
- **BOSS ZAGSTRUK**
- **BOSSDOK**
- **DOK**
- **KÄPT'N BADRUKK**
- **MEK**
- **MEKBOSS IN MEGARÜSTUNG**
- **MEKBOSS MIT SPEZIALKRAFTFELD**
- **MEKBOSS MIT SCHOCKZOGGA**
- **PSYCHODOK GROTSNIK**
- **VIECHBOSS**
- **WAAAGHBOSS**
- **WAAAGHBOSS IN MEGARÜSTUNG**
- **WIRRKOPP**
- **WURRGIT**
- **ZODGROD WORTSNAGGA**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **BOYS** (10 Modelle)
- **VIECHJÄGA** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **BOSSE** (5 oder 10 Modelle)
- **BRENNA** (5 oder 10 Modelle)
- **DÜS'NSPRINGA** (5 oder 10 Modelle)
- **GROTS** (11 Modelle)
- **KOMMANDOS** (10 Modelle)
- **MEGABOSSE** (3 oder 6 Modelle)
- **POSA** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile im Schritt Entertrupps bilden **GROTS**-Einheiten nicht in separate Einheiten auf.
- Wenn du eine **KOMMANDOS**-Einheit aufteilst, wähle einen der entstehenden Entertrupps, der den Hampelgrot-Marker erhält (wenn sie mit einem ausgerüstet ist). Der Entertrupp ohne den Hampelgrot-Marker verliert die Fähigkeit *Hampelgrot*.
- Im Schritt Entertrupps bilden wird eine **MEGABOSSE**-Einheit, die aus 6 Modellen besteht, in zwei Entertrupps aufgeteilt, die jeweils 3 Modelle enthalten.

### REGELANPASSUNGEN

- Das **MEKBOSS-IN-MEGARÜSTUNG**-Modell verliert die Fähigkeit *Rüstung zusamm'tackern*.
- Das **BOSS-SNIKROT**-Modell verliert die Fähigkeit *Listig infiltrier'n*.
- Das **BOSS-ZAGSTRUK**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *In freiem Fall*.
- Die **BOYS**-Einheit verliert die Fähigkeit *Köpfe einschlag'n*.
- Die **KOMMANDOS**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Überraschung!* und *Bummsquig*.
- Die **BOSSE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Kumpels vom Boss*.
- Die **DÜS'NSPRINGA**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **WIRRKOPP**-Modell verliert die Fähigkeiten *Waaagh-Energie* und *Da Sprung*.
- Das **WURRGIT**-Modell verliert die Fähigkeit *Waaagh-Energie*.
- Das **ZODGROD-WORTSNAGGA**-Modell verliert die Fähigkeit *Spezialdosis*.





## SPACE MARINES

Wenn deine Fraktion **ADEPTUS ASTARTES** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **INFANTERIE-CHARAKTERMODELL** (ausgenommen **RUDELFÜHRER**-Modelle)
- **PRIMARCH**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **BLUTWÖLFE** (10 Modelle)
- **DEATHWATCH-VETERANEN** (5 oder 10 Modelle)
- **GRAUMÄHNEN** (5 oder 10 Modelle)
- **INTERCESSOR-STURMTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **INTERCESSORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **KREUZFAHRERTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **PRIMARIS-KREUZFAHRERTRUPP** (10 Modelle)
- **SCHWERER INTERCESSORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **TAKTISCHER TRUPP** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **AGGRESSORTRUPP** (3 Modelle)
- **CENTURION-STURMTRUPP** (3 Modelle)
- **DEATHWATCH-TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **DEATHWING-KOMMANDOTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **DEATHWING-RITTER** (5 oder 10 Modelle)
- **DEATHWING-TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **EXPUGNATORGARDETRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **EXTERNATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **INCURSORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **INFERNISTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **INFILTRATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **KLINGENGARDETRUPP** (3 Modelle)
- **KOMMANDOTRUPP** (5 Modelle)
- **MORKAIS JAGDRUDEL** (5 oder 10 Modelle)
- **PRIMARIS-SCHWERTBRÜDER** (5 oder 10 Modelle)
- **PROTEKTORGARDETRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **RELIKT-TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **SCOUT-SCHARFSCHÜTZENTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **SCOUTTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **STURMTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **TERMINATORSTURMTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESKOMPANIE-INTERCESSOREN** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESKOMPANIE-MARINES** (5 oder 10 Modelle)
- **WOLFGARDE** (5 oder 10 Modelle)
- **WOLFGARDE-TERMINATOREN** (5 oder 10 Modelle)
- **WULFEN** (5 oder 10 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ERADICATORTRUPP** (3 Modelle)
- **PLASMA-INTERFEKTORTRUPP** (5 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN** (5 oder 10 Modelle)
- **FENRISWÖLFE** (5 Modelle)
- **HIMMELSWÖLFE** (5 oder 10 Modelle)
- **SANGUINIUSGARDE** (5 oder 10 Modelle)
- **STURMTRUPP MIT SPRUNGMODULEN** (5 oder 10 Modelle)
- **TODESKOMPANIE-MARINES MIT SPRUNGMODULEN** (5 oder 10 Modelle)

### REGELANPASSUNGEN

- Bei jeder Attacke eines Modells deiner Armee gegen die Einheit, die du für die Regel *Schwur des Augenblicks* gewählt hast, kannst du durch *Schwur des Augenblicks* nur den Trefferwurf wiederholen, nicht den Verwundungswurf.
- Die **STURMTRUPP-MIT-SPRUNGMODULEN**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Niederschmetterern*.
- Das **SCRIPTOR-MAGISTER-TIGURIUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Meister der Vorhersehung*.
- Die **KOMMANDOTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Ehre oder Tod*.
- Die **PLASMA-INTERFEKTORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Für den Orden!*
- Die **INTERCESSORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Missionsziel gesichert*.
- Das **SPRUNGMODUL-CAPTAIN**-Modell verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **SPRUNGMODUL-ORDENSPRIESTER**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Mahnruf der Raserei*.
- Das **SPRUNGMODUL-SCRIPTOR**-Modell verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **KAYVAAN-SHRIKE**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Echo des Rabenhorsts*.
- Das **LIEUTENANT-MIT-KOMBIWAFFE**-Modell verliert die Fähigkeit *Ausweichen und überleben*.
- Die **MARNEUS-CALGAR**-Einheit verliert die Fähigkeit *Meistertaktiker*.
- Das **PHOBOS-CAPTAIN**-Modell verliert die Fähigkeit *Meister der Täuschung*.
- Das **PHOBOS-LIEUTENANT**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Schießen und verschwinden*.
- Das **PRIMARIS-KOMANIECHAMPION**-Modell verliert die Fähigkeit *Ehre oder Tod*.
- Das **PRIMARIS-APOTHECARIUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Gen-saat bergen*.
- Die **EXTERNATORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Externator-Gravschild*.
- Die **SCOUTTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Partisanentaktiken*.
- Die **HIMMELSWÖLFE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **SICARIUS**-Modell verliert die Fähigkeit *Zuschlagen wie der Blitz*.
- Die **PROTEKTORGARDETRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Bolterdrill*.
- Die **TERMINATORSTURMTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Teleportpeilsender*.
- Die **TERMINATORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Teleportpeilsender*.
- Das **URIEL-VENTRIS**-Modell verliert die Fähigkeit *Meister der Flotte*.
- Die **EXPUGNATORGARDETRUPP MIT SPRUNGMODULEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.



## DARK ANGELS

### REGELANPASSUNGEN

- Das **AZRAEL**-Modell verliert die Fähigkeit *Meisterlicher Taktiker*.
- Das **BELIAL**-Modell verliert die Fähigkeit *Vergeltungsschläge*.
- Die **DEATHWING-TERMINATORTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Teleportpeilsender*.
- Die **DEATHWING-KOMMANDOTRUPP**-Einheit verliert die Fähigkeit *Ehre des Todes*.



## DEATHWATCH

### REGELANPASSUNGEN

- Das **WATCH-MEISTER**-Modell verliert die Fähigkeit *Watch-Meister*.



## BLOOD ANGELS

### REGELANPASSUNGEN

- Das **ASTORATH**-Modell verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Die **TODESKOMPANIE-INTERCESSOREN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Visionen der Häresie*.
- Die **TODESKOMPANIE-MARINES-MIT-SPRUNGMODULEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Das **SPRUNGMODUL-SANGUINIUSPRIESTER**-Modell verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Die **SANGUINIUSGARDE**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Azkaellons Erben*.
- Das **DER-SANGUINOR**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Wundersamer Retter*.
- Das **TYCHO-DER-VERLORENE**-Modell verliert die Fähigkeit *Todesvision des Sanguinius*.



## SPACE WOLVES

### REGELANPASSUNGEN

- Das **ARJAC-ROCKFIST**-Modell verliert die Fähigkeit *Champion der Königswache*.
- Das **LOGAN-GRIMNAR**-Modell verliert die Fähigkeit *Der Große Wolf*.
- Die **WOLFSGARDE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Auserwählte Begleiter*.
- Das **WOLFSGARDE-HELD-IN-TERMINATORRÜSTUNG**-Modell verliert die Fähigkeit *Huskarl des Jarls*.



## BLACK TEMPLARS

### REGELANPASSUNGEN

- Das **GROSSMARSCHALL-HELBRECHT**-Modell verliert die Fähigkeit *Großmarschall*.



## STERNENREICH DER T'AU

Wenn deine Fraktion **STERNENREICH DER T'AU** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **AUN'SHI**
- **AUN'VA**
- **COMMANDER WEITSICHT**
- **HIMMLISCHER**
- **KADER-FEUERKLINGE**
- **SCHATTENSCHLEICHER**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **ANGRIFFSTEAM** (10 Modelle)
- **EINGREIFTEAM** (10 Modelle)
- **KROOT-JÄGER** (10 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **SPÄHERTEAM** (10 Modelle)
- **TAKTISCHE DROHNEN** (4 Modelle)

Wenn deine Armee mindestens eine **KROOT-JÄGER**-Einheit enthält, kannst du von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **KROOT-FERNPIRSCHER** (12 Modelle)
- **KROOT-FORMER**
- **KROOTHUNDE** (4, 8 oder 12 Modelle)
- **KROOTOXREITER** (1, 2 oder 3 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **GEIST-KAMPFANZÜGE** (3 Modelle)
- **KRISIS-KAMPFANZÜGE** (3 Modelle)
- **VESPID-STACHELFLÜGEL** (5 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Im Schritt Entertrupps bilden wird eine **KROOT-FERNPIRSCHER**-Einheit in zwei Entertrupps aufgeteilt, die jeweils aus 6 Modellen bestehen.
- Im Schritt Entertrupps bilden wird eine **KROOTHUNDE**-Einheit in mehrere Entertrupps aufgeteilt, die jeweils aus 4 Modellen bestehen.
- Teile im Schritt Entertrupps bilden **KROOTOXREITER**-Einheiten nicht in separate Einheiten auf.

### REGELANPASSUNGEN

- Das **COMMANDER-WEITSICHT**-Modell verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen*, *Der Weg der Kurzen Klinge* und *Aggressive Offensive*.
- Die **KRISIS-KAMPFANZÜGE**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Turbodüsen*.
- Die **GEIST-KAMPFANZÜGE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Signalgeber*.
- Die **EINGREIFTEAM**-Einheit verliert die Fähigkeit *Feuerdeckung*.
- Die **TAKTISCHE-DROHNEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Die **VESPID-STACHELFLÜGEL**-Einheit verliert die Fähigkeiten *Schocktruppen* und *Flugbeweglichkeit*.



## THOUSAND SONS

Wenn deine Fraktion **THOUSAND SONS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **AHRIMAN**
- **ERHABENER HEXER**
- **HEXER**
- **MAGISTER INFERNALIS**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **KULTISTEN\*** (10 Modelle)
- **RUBRICA-MARINES** (5 oder 10 Modelle)
- **TZAANGORS\*** (10 Modelle)

*\* Die Gesamtzahl all dieser Einheiten kann nicht höher als das Doppelte der Gesamtzahl an RUBRICA-MARINES-Einheiten sein.*

Du kannst von der folgenden Einheit bis zu eine aufnehmen:

- **SKARABÄENKULT-TERMINATOREN** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- **RUBRICA-MARINES-** und **SKARABÄENKULT-TERMINATOREN-**Einheiten, die keinen Aufstrebenden Hexer oder Skarabäenkult-Hexer enthalten, nachdem du Entertrupps gebildet hast, verlieren das Schlüsselwort **PSIONIKER** und alle Psikräfte, die sie haben.
- Die folgenden Einheiten werden im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten aufgeteilt:
  - **KULTISTEN**
  - **TZAANGORS**

### REGELANPASSUNGEN

- Die **KULTISTEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Diener des Schicksals*.
- Das **ERHABENER-HEXER**-Modell verliert die Fähigkeit *Rubricae wiederherstellen*.



## TYRANIDEN

Wenn deine Fraktion **TYRANIDEN** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **GEFLÜGELTER ALPHAKRIEGER**
- **SYMBIARCH**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **HORMAGANTEN** (10 Modelle)
- **TERMAGANTEN** (10 Modelle)
- **TYRANIDENKRIEGER MIT FERNKAMPFBIOWAFFEN** (3 Modelle)
- **TYRANIDENKRIEGER MIT NAHKAMPFBIOWAFFEN** (3 Modelle)

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **NEUROGANTEN** (10 Modelle)
- **SYMBIONTEN** (5 oder 10 Modelle)
- **TYRANTENWACHE** (3 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **ABSORBERSCHWÄRME** (3 Modelle)
- **LIKTOR**
- **TODESHETZER**
- **VENATOREN** (3 Modelle)
- **VON-RYAN-SPRINGTEUFEL** (3 Modelle)

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **TOXOTROPHEN** (3 Modelle)
- **ZOANTROPHEN** (3 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Die folgenden Einheiten werden im Schritt Entertrupps bilden nicht in separate Einheiten aufgeteilt:
  - **HORMAGANTEN**
  - **NEUROGANTEN**
  - **TERMAGANTEN**

### REGELANPASSUNGEN

- Das **LIKTOR**-Modell verliert die Fähigkeit *Pheromonspur*.
- Die **VENATOREN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Tod von unten*.
- Die **ABSORBERSCHWÄRME**-Einheit verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.
- Die **TERMAGANTEN**-Einheit verliert die Fähigkeit *Lauernde Schrecken*.
- Die **TYRANTENWACHE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Wächterorganismus*.
- Die **VON-RYAN-SPRINGTEUFEL**-Einheit verliert die Fähigkeit *Raubtiersprung*.
- Das **GEFLÜGELTER-ALPHAKRIEGER**-Modell verliert die Fähigkeit *Schocktruppen*.



## WORLD EATERS

Wenn deine Fraktion **WORLD EATERS** ist, verwende die folgenden Regeln:

### EINE ENTERPATROUILLE ZUSAMMENSTELLEN

Du kannst bis zu eine der folgenden Einheiten aufnehmen:

- **KHÂRN DER VERRÄTER**
- **MEISTER DER EXEKUTIONEN**

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu drei aufnehmen:

- **KHORNE-BERSERKER** (5 oder 10 Modelle)
- **SCHAKHALE\*** (10 Modelle)

\* Die Gesamtzahl all dieser Einheiten kann nicht höher als das Doppelte der Gesamtzahl an **KHORNE-BERSERKER**-Einheiten sein.

Du kannst von jeder der folgenden Einheiten bis zu eine aufnehmen:

- **ACHTGEBUNDENE** (3 Modelle)
- **CHAOSBRUTEN** (2 Modelle)
- **ERHABENE ACHTGEBUNDENE** (3 Modelle)
- **TERMINATORTRUPP** (5 oder 10 Modelle)

### ENTERTRUPPS BILDEN

- Teile im Schritt Entertrupps bilden **SCHAKHALE**-Einheiten nicht in separate Einheiten auf.

### REGELANPASSUNGEN

- Die **KHORNE-BERSERKER**-Einheit verliert die Fähigkeit *Blutdrang*.
- Die **SCHAKHALE**-Einheit verliert die Fähigkeit *Missionsziel verheert*.
- Das **KHÂRN-DER-VERRÄTER**-Modell verliert die Fähigkeit *Der Verräter*.