



UPDATE-DATENBLOCK

VERSION 3.1

Die Empfehlungen in diesem Dokument wurden geschrieben, damit alle Spielerinnen und Spieler unabhängig von der bevorzugten Spielart ein möglichst ausgewogenes Warhammer 40.000 genießen und Spaß haben können. Dabei wurden aktuelle Daten und Feedback aus vielen verschiedenen Quellen berücksichtigt.

Für das ausgewogene Spiel und Kreuzzug-Spiele bei offiziellen Games-Workshop-Veranstaltungen gelten diese Empfehlungen vollumfänglich als Regeländerungen. Sie werden regelmäßig überprüft und gegebenenfalls überarbeitet. Neue oder überarbeitete Textpassagen sind in rot hervorgehoben, während bereits in vorherigen Versionen geänderte Textpassagen grün markiert sind (ausgenommen solcher Passagen, die vollständig neu hinzugefügt oder ersetzt wurden).

Die Regeländerungen in diesem Dokument sollen für eine möglichst ausgewogene Spielerfahrung sorgen. Deshalb berücksichtigen auch alle Punktänderungen (im Munitorum-Feldhandbuch) die Regeländerungen in diesem Dokument.

Sofern ihr keine von Games Workshop ausgerichtete Partie des offenen Spiels oder Kreuzzug-Partie spielt, könnt ihr selbstverständlich frei entscheiden, in welcher Umgebung und in welchen Formen des Spiels ihr die Regeln in diesem Dokument benutzen möchtet, achtet nur darauf, dass alle an der Schlacht beteiligten Spielerinnen und Spieler sich einig sind.

Fraktionen ohne Regeländerungen sind in diesem Dokument dennoch aufgeführt, damit klar ist, dass es für sie gegenwärtig keine Änderungen in Hinblick auf die Ausgewogenheit des Spiels gibt. Bedenkt aber, dass es für jene Fraktionen dennoch Errata und F&A geben kann, die im Errata-Dokument zum jeweiligen Codex oder Index zu finden sind. Änderungen und Klarstellungen zu den Grundregeln sind außerdem im Grundregel-Update und Regelkommentar zu finden.

Wir empfehlen für eure Warhammer-40.000-Schlachten die Benutzung der Warhammer-40.000-App, die alle aktuellen Updates für eure Fraktionen beinhaltet und damit das beste Spielerlebnis in der Finsternis des 41. Jahrtausends bietet.

INHALT

Grundregeln	2	Emperor's Children	16
Adepta Sororitas	3	Grey Knights	17
Adeptus Custodes	4	Imperiale Ritter	18
Adeptus Mechanicus	5	Konglomerate der Votann	19
Aeldari	6	Necrons	20
Agenten des Imperiums	7	Orks	21
Astra Militarum	8	Space Marines	22
Black Templars	9	Space Wolves	24
Blood Angels	10	Sternenreich der T'au	25
Chaos Space Marines	11	Symbiontenkulte	26
Chaosritter	12	Thousand Sons	27
Dark Angels	13	Tyraniden	28
Death Guard	14	World Eaters	29
Drukhari	15		

PRODUZIERT VOM WARHAMMER DESIGN STUDIO

Update-Datenblock © Copyright Games Workshop Limited 2025.

GRUNDREGELN

41

Gefechtsoptionen

Füge Folgendes hinzu:

GEFECHTSOPTIONEN, DIE ES ERMÖGLICHEN, NÄHER AM FEIND AUFZUSTELLEN

Wenn eine Gefechtsoption einen Effekt hat, der der Einheit, die Ziel jener Gefechtsoption ist, ermöglicht „horizontal weiter als 3 Zoll von allen feindlichen Modellen/Einheiten entfernt“ aufgestellt zu werden (z. B. Kosmische Präzision, Vorherbestimmte Ankunft, Bewohner des Warp u. Ä.), wird der entsprechende Teil jenes Effekts geändert zu: „horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Modellen/Einheiten entfernt.“

GEFECHTSOPTIONEN, DIE DEN DURCHSCHLAGSWERT VERSCHLECHTERN

Wenn eine Gefechtsoption einen Effekt hat, der besagt, dass „bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit der Durchschlagswert um 1 verschlechtert“ wird (z. B. Rüstung der Verachtung, Schild der Missbilligung, Unerbittliche Entschlossenheit, Verstärkter Rezeptor u. Ä.), wird der entsprechende Teil jenes Effekts geändert zu: „Verschlechtere bis die attackierende Einheit ihre Attacken abgehandelt hat bei jeder Attacke gegen deine Einheit den Durchschlagswert um 1.“

ÄNDERUNGEN DER KOSTEN EINER GEFECHTSOPTION

Regeln, die es dir ermöglichen, eine Einheit deiner Armee für 0 BP als Ziel einer Gefechtsoption zu wählen, die aber nicht den Namen der Gefechtsoption angeben (z. B. die Fähigkeit *Riten der Schlacht* eines Captains), verringern stattdessen die BP-Kosten jener Gefechtsoption um 1 BP.

Hat ein Modell eine Regel, die einmal pro Schlacht die BP-Kosten der Gefechtsoption eines Gegners erhöhen kann (z. B. die Fähigkeit *Völliges Durcheinander* einer Calidus-Assassine), so wird jene Regel durch die folgende ersetzt:

„Meister der Irreführung [Aura]: Jedes Mal, wenn dein Gegner eine Einheit deiner Armee als Ziel einer Gefechtsoption wählt und sich jene Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, erhöhe die Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP.“

GEFECHTSOPTIONEN, DIE MEHR ALS EINMAL PRO PHASE/ZUG EINGESETZT WERDEN KÖNNEN

Teile einer Regel, die einem Spieler ermöglichen, eine Gefechtsoption auch dann einzusetzen, wenn sie in derselben Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt wurden, dürfen nur dann eingesetzt werden, wenn die Regel den Namen der Gefechtsoption angibt. Ebenso gilt: Ist der Einsatz einer Gefechtsoption für jeden Spieler auf einmal pro Zug (z. B. Abwehrfeuer geben), pro Schlachtrunde oder pro Schlacht beschränkt, dürfen solche Teile einer Regel nur dann eingesetzt werden, wenn die Regel den Namen der Gefechtsoption angibt.

Beispiel: Die Fähigkeit *Riten der Schlacht* eines Space-Marine-Captains lautet: „Einmal pro Schlachtrunde kannst du eine Gefechtsoption mit einer Einheit mit dieser Fähigkeit in deiner Armee als Ziel für 0 BP einsetzen, auch wenn du jene Gefechtsoption in dieser Phase bereits mit einer anderen Einheit als Ziel eingesetzt hast.“

Da diese Fähigkeit nicht den Namen der Gefechtsoption angibt, gelten für den Teil der Fähigkeit, der die BP-Kosten der Gefechtsoption ändert, die Regeln für „Änderung der Kosten einer Gefechtsoption“ (siehe oben), und der Teil der Fähigkeit, der ermöglicht, dieselbe Gefechtsoption mehr als einmal in derselben Phase einzusetzen, kann überhaupt nicht eingesetzt werden.

Insgesamt wird dadurch der Effekt der Fähigkeit *Riten der Schlacht* zu: „Einmal pro Schlachtrunde kann eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit diese einsetzen, wenn ihre Einheit als Ziel einer Gefechtsoption gewählt wird. Tut sie dies, verringere die BP-Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP.“

GEFECHTSOPTIONEN, DIE VERHINDERN, DASS EINHEITEN ALS ZIEL GEWÄHLT WERDEN

Hat eine Gefechtsoption einen Effekt, der besagt, dass die Einheit „nur dann als Ziel einer Fernkampfattacke gewählt werden kann, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 12 Zoll befindet“ oder „nicht als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden kann, es sei denn, das attackierende Modell befindet sich innerhalb von 12 Zoll“ (z. B. In Seelenfeuer gehüllt), so ändert sich jener Effekt zu „kann nur dann als Ziel einer Fernkampfattacke gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 18 Zoll befindet“.

Beispiel: Der Effekt der Gefechtsoption *In Seelenfeuer gehüllt* der Grey Knights wird zu: „Bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase kann deine Einheit nur dann als Ziel für Fernkampfattacken gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 18 Zoll befindet.“

GEFECHTSOPTIONEN, DIE DEINER ARMEE NEUE EINHEITEN HINZUFÜGEN

Hat eine Gefechtsoption einen Effekt, der „deiner Armee eine neue Einheit [hinzufügt], die mit deiner zerstörten Einheit identisch ist“ (z. B. Zur Jagd stoßen, Endlose Wellen, Verstärkungen), füge jener Gefechtsoption die folgende Einschränkung hinzu:

„EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Schlacht einsetzen.“



ARMEEREGLER

**Armeeregel Glaubensakte,
Sektion Wunderwürfel erhalten**

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **ADEPTA SORORITAS** ist, erhältst du 1 Wunderwürfel:

- zu Beginn jeder Schlachtrunde
- jedes Mal, wenn eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee zerstört wird.

Wurf jedes Mal einen W6, wenn du einen Wunderwürfel erhältst. Die erwürfelte Zahl ist der Wert jenes Wunderwürfels. Dieser Wert kann nicht verändert oder wiederholt werden, außer eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes. Leg deine Wunderwürfel zur Seite – sie sind dein Wunderwürfelforrat.“

**Triumph der Heiligen Katherine,
Fähigkeit Feierliche Prozession**

Ändere dies wie folgt:

„**Feierliche Prozession:** Jedes Mal, wenn du zu Beginn der Schlachtrunde 1 Wunderwürfel erhältst und sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet, wirf keinen W6, um den Wert jenes Wunderwürfels zu bestimmen; sein Wert ist 6.“

KONTINGENT FLAMMENBOTINNEN

Kontingentsregel Eifrige Reinigung

Ändere dies wie folgt:

„Fernkampfwaffen, mit denen **ADEPTA-SORORITAS**-Modelle deiner Armee ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit **[STURM]**; addiere zudem bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe gegen eine Einheit innerhalb von **6 Zoll** 1 zum Stärkewert“

Gefechtsoption Brennender Zorn, BP-Kosten

Ändere dies zu „**2 BP**“.

**Gefechtsoption Reinigende Flammen,
BP-Kosten**

Ändere dies zu „**2 BP**“.

Gefechtsoption Riten des Feuers, Effekt

Ändere dies zu:

„**EFFECT:** Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Fernkampfattacke eines Modells deiner Einheit gegen eine feindliche Einheit innerhalb von **6 Zoll**, die sich in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, 1 zum Verwundungswurf. Wenn mindestens ein feindliches Modell durch jene Attacken zerstört wird, wähle eines jener zerstörten Modelle; die Einheit jenes zerstörten Modells muss einen Erschütterungstest ausführen.“

KONTINGENT CHAMPIONS DES GLAUBENS

Kontingentsregel Rechtschaffene Zielstrebigkeit

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„In deiner Befehlspause kannst du bis zu **3 ADEPTA-SORORITAS**-Einheiten deiner Armee wählen (einschließlich Einheiten an Bord von **TRANSPORTERN**). Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlspause sind jene Einheiten rechtschaffen. Solange eine Einheit rechtschaffen ist:“

KONTINGENT HEER DER SÜHNE

Kontingentsregel Verzweifelte Suche nach Erlösung

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Zu Beginn der Schlachtrunde kannst du einen der folgenden Schwüre der Buße wählen; bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde ist er für deine Armee aktiv. Du kannst jeden Schwur der Buße nur einmal pro Schlacht wählen.“

DATENBLÄTTER

Zephyrimtrupp, Fähigkeit Verkörperte Prophezeiung

Ändere dies wie folgt:

„**Verkörperte Prophezeiung:** Wähle jedes Mal, wenn diese Einheit zum Kämpfen gewählt wird, eine der folgenden Fähigkeiten, die bis zum Ende der Phase für Nahkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, wirksam ist:

- [TREFFERHAGEL 1]
- [TÖDLICHE TREFFER]

Hat diese Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt, wähle stattdessen beide Fähigkeiten oben; beide gelten bis zum Ende der Phase für die Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind.“

Retributortrupp, Fähigkeit Sturm der Vergeltung

Ändere dies wie folgt:

„**Sturm der Vergeltung:** Wiederhole jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit eine Fernkampfattacke ausführt, einen Trefferwurf von **1** und einen Verwundungswurf von **1**. Wenn eine solche Attacke eine feindliche Einheit als Ziel hat, die während der Schlacht mindestens eine **ADEPTA-SORORITAS**-Einheit deiner Armee zerstört hat, addiere außerdem **1** auf den Trefferwurf und **1** auf den Verwundungswurf.“



KONTINGENT SCHILDHEER

Kontingentsregel Meister des Kriegshandwerks

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Zu Beginn der Schlachtrunde kannst du einen der folgenden Unterpunkte wählen. Wenn du das tust, gelten die Effekte jenes Unterpunkts bis zum Beginn der nächsten Schlachtrunde.“

KONTINGENT GOLDENE HEROEN

Kontingentsregel Versammelte Macht

Ändere dies wie folgt:

„Wähle zu Beginn deiner Befehlphase eine Einheit aus der Armee deines Gegners. Addiere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase bei jeder Attacke eines Modells einer ADEPTUS-CUSTODES-CHARAKTERMODELL-Einheit deiner Armee gegen jene feindliche Einheit 1 zum Verwundungswurf.“

DATENBLÄTTER

Schildkommandant auf Dawneagle-Jetbike, Profil

Ändere den Widerstandswert zu „7“ und den Lebenspunktewert zu „8“.

Schildkommandant auf Dawneagle-Jetbike und Vertus-Praetoren, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile von Salvenwerfer und Vertus-Hurricane-Bolter zu:

Salvenwerfer [SYNCHRONISIERT]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
24"	1	2+	10	-3	W6+1

Vertus-Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
18"	3	2+	4	-1	2

Vertus-Praetoren, Profil

Ändere den Widerstandswert zu „7“ und den Lebenspunktewert zu „5“.

Vertus-Praetoren, Fähigkeit Blitzschnelle Hinrichtung

Ändere dies wie folgt:

„**Blitzschnelle Hinrichtung:** Einmal pro Schlacht kannst du, nachdem diese Einheit eine normale oder Vorrücken-Bewegung beendet hat, eine feindliche Einheit (ausgenommen MONSTER- und FAHRZEUG-Einheiten) wählen, über die es sich bei jener Bewegung bewegt hat, und dann einen W6 für jedes Modell dieser Einheit werfen: Für jede 2+ erleidet jene feindliche Einheit 2 tödliche Verwundungen.“

ADEPTUS MECHANICUS



ARMEEREGLER

Armeeregel Doctrina-Imperative, Protektor-Imperativ und Eroberer-Imperativ

Ändere dies wie folgt:

„PROTEKTOR-IMPERATIV

- Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [SCHWER].
- Die Ballistische Fertigkeit von Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, verbessert sich um 1.
- Ziehe bei jeder Nahkampfattacke, deren Ziel diese Einheit ist, 1 vom Trefferwurf ab, sofern diese Einheit das Schlüsselwort LINIENTRUPPEN hat und/oder sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete ADEPTUS-MECHANICUS-LINIENTRUPPEN-Einheit befindet.

EROBERER-IMPERATIV

- Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, haben die Fähigkeit [STURM].
- Das Kampfgeschick von Nahkampfwaffen, mit denen die Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, verbessert sich um 1.
- Verbessere den Durchschlagswert jeder Attacke eines Modells dieser Einheit um 1, sofern diese Einheit das Schlüsselwort LINIENTRUPPEN hat und/oder sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete ADEPTUS-MECHANICUS-LINIENTRUPPEN-Einheit befindet.“

KONTINGENT CYBERNETICA-KOHORTE

Kontingentsregel Cyberpsalm-Programmierung

Ändere dies wie folgt:

„Addiere 2“ zum Bewegungswert der Modelle in LEGIO-CYBERNETICA-Einheiten deiner Armee. Addiere außerdem 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle jeder solchen Einheit, es sei denn, sie ist erschüttert.“

KONTINGENT HELIOSBEKENNTNIS-KAMPFKLADE

Verbesserung Transorakulare Dyadenträgerscheiben

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein CYBERNETICA-DATENSCHMIED-Modell. Wenn der Träger einer Einheit KASTELAN-ROBOTER angeschlossen wird, haben die Modelle jener Einheit bis zum Ende der Schlacht das Schlüsselwort HELIOS-EINSPEISUNG. Jene Einheit kann nicht gewählt werden, wenn du Einheiten für die Kontingentsregel Noosphärische Übertragung wählst.“

DATENBLÄTTER

Füge dem Fähigkeitenabschnitt der folgenden Datenblätter „FRAKTION: Doctrina-Imperative“ hinzu:
Belisarius Cawl; Corpuscarii-Elektrropriester; Cybernetica-Datenschmied; Dominus-Techpriester; Fulgor-Elektrropriester; Kastelan-Roboter; Manipulus-Techpriester; Maschinenseher-Techpriester; Technoarchäologe.

Belisarius Cawl

Bewegungswert – ändere diesen zu 8“.

Fähigkeit Lobgesänge des Omnissiah – Ändere dies wie folgt:

„**Lobgesänge des Omnissiah**: Wähle zu Beginn deiner Befehlphase eine der Fähigkeiten im Bereich Lobgesänge des Omnissiah (siehe links). Dieses Modell hat bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase jene Fähigkeit.“

Fähigkeit Invokation der Maschinenrache – Ändere dies wie folgt:

„**Invokation der Maschinenrache**: Wähle zu Beginn deiner Befehlphase eine Einheit der Armee deines Gegners. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase ist jene feindliche Einheit das Ziel deiner Maschinenrache. Bei jeder Attacke eines Modells einer befreundeten ADEPTUS-MECHANICUS-Einheit gegen das Ziel deiner Maschinenrache kannst du den Trefferwurf wiederholen.“

Fähigkeit Mantra der Disziplin – Ändere dies wie folgt:

„**Mantra der Disziplin**: Dieses Modell hat das Schlüsselwort LINIENTRUPPEN und die folgende Fähigkeit:

Binhäuser Mut (Aura): Solange sich eine befreundete ADEPTUS-MECHANICUS-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle jener Einheit und addiere 1 zu jedem Erschütterungs- und jedem Moralwerttest für jene Einheit.“

Fähigkeit Schleierpsalm – Ändere dies wie folgt:

„**Schleierpsalm (Aura)**: Solange sich eine befreundete ADEPTUS-MECHANICUS-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, hat jene Einheit die Fähigkeit **Tarnung**.“

Ändere das Waffenprofil Solar-Atomisator wie folgt:

Solar-Atomisator [MELTER 3]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
18"	3	2+	14	-4	W6

Eisenschreiter-Ballistarii, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile der Cognis-Zwillingsmaschinenkanone und der Cognis-Zwillingslaserkanone wie folgt:

Cognis-Zwillingsmaschinenkanone

[TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	4	4+	9	-1	3

Cognis-Zwillingslaserkanone

[TREFFERHAGEL 1, SYNCHRONISIERT]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	2	4+	12	-3	W6+1

Skorpius-Desintegrator, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil der Ferrumitkanone wie folgt:

Ferrumitkanone

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	3	4+	12	-3	W6+1

Sicarianische Infiltratoren, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile der Energiewaffe und des Taserstabs wie folgt:

Energiewaffe

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	4+	4	-2	1

Taserstab [TREFFERHAGEL 2]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	3	4+	6	-1	1

Sicarianische Rostpirscher, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile Transsonische Klingen, Transsonische Klingen und Chorda-Klaue und Transsonisches Messer und Chorda-Klaue wie folgt:

Transsonische Klingen [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	5	4+	5	-1	1

Transsonische Klingen und Chorda-Klaue

[ANTI-INFANTERIE 3+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	5	4+	5	-2	1

Transsonisches Messer und Chorda-Klaue

[ANTI-INFANTERIE 3+, PRÄZISION]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	4+	5	-2	2

Onager-Dünenläufer, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile Daedalus-Lenkwaffenwerfer, Vernichtungsstrahler, Neutronenlaser und Schwerer Onager-Zwillingssphosphorblaster wie folgt:

Daedalus-Lenkwaffenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	2	4+	10	-2	W6+1

Vernichtungsstrahler [EXPLOSIV, TREFFERHAGEL 1]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Gestreut	36"	3W3	4+	9	-2
Fokussiert	18"	3W3	4+	10	-3

Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.

Neutronenlaser [SCHWER]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	3	4+	16	-4	W6+2

Schwerer Onager-Zwillingssphosphorblaster

[DECKUNG IGNORIEREN, SYNCHRONISIERT]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
36"	12	4+	6	-1	2



KONTINGENT ERGEBENE DIENER YNNEADS

Kontingentsregel Stärke aus dem Tod

Ändere die Fähigkeit *Tödliche Absichten* wie folgt:

„Am Ende der Fernkampfphase deines Gegners, wenn mindestens eine **YNNARI**-Einheit deiner Armee in dieser Phase zerstört wurde, wähle eine **YNNARI-INFANTERIE**- oder **BERITTENE YNNARI**-Einheit deiner Armee, die innerhalb von 6 Zoll um deine zerstörte Einheit war. Jene Einheit kann eine normale Bewegung von bis zu W6+1 Zoll ausführen.“

DATENBLÄTTER

Asurmen, Fähigkeit Hand des Asuryan

Ändere dies wie folgt:

„**Hand des Asuryan**: Einmal pro Schlacht, wenn dieses Modell zum Schießen gewählt wird, kann es diese Fähigkeit einsetzen. Wenn es dies tut, hat seine Waffe Die Blutigen Zwillinge bis zum Ende der Phase einen Schadenswert von 3 und die Fähigkeiten **[ANTI-INFANTERIE 5+]** und **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.“

Yvraine, Fähigkeit Heroldin des Ynnead

Ändere dies wie folgt:

„**Heroldin des Ynnead**: Wähle zu Beginn der Nahkampfphase eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um dieses Modell. Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke eines befreundeten **AELDARI**-Modells gegen jene Einheit einen Verwundungswurf von 1 wiederholen.“



DATENBLÄTTER

Culexus-Assassine, Fähigkeit Aus dem Nebel der Wahrnehmung

Ändere dies wie folgt:

„Aus dem Nebel der Wahrnehmung: Wenn dieses Modell in deiner Bewegungsphase unter Verwendung der Fähigkeit *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann es aus dem Nebel der Wahrnehmung hervortreten. Wenn es dies tut, kann es horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, kommt aber dann bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.“



KONTINGENT BRÜCKENKOPF-STREITMACHT

Kontingentsregel Zielgebietssäuberung

Ändere dies wie folgt:

„Addiere bei jeder Fernkampfattacke eines **MILITARUM-TEMPESTUS**-Modells deiner Armee in einem Zug, in dem es aus der Reserve auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde oder aus einem **TRANSPORTER** ausgestiegen ist, 1 auf den Trefferwurf.“

Gefechtsoption Bis der Lauf glüht

- Erhöhe die BP-Kosten auf 2 BP.
- Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:
„**EFFEKT:** Verbessere bis zum Ende der Phase die Werte Stärke und Durchschlag von Hochenergie-Laserkarabinern, Hochenergie-Lasergewehren, Hochenergie-Laserpistolen, Hochenergie-Scharfschützengewehren, Hochenergie-Salvengewehren und Wachgeschütz-Hochenergie-Salvengewehren, mit denen die Modelle deiner Einheit ausgerüstet sind, um 1, sofern das Ziel eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll ist.“

DATENBLÄTTER

Kampfpioniere von Krieg, Fähigkeit Ferngesteuerte Mine

Ändere dies wie folgt:

„**Ferngesteuerte Mine:** Einmal pro Schlacht kannst du zu Beginn deiner Fernkampfphase eine feindliche Einheit wählen, die innerhalb von 9 Zoll um den Träger und für diesen sichtbar ist, und einen W6 werfen: Bei 3+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen oder stattdessen 2W3 tödliche Verwundungen, wenn sie eine **FAHRZEUG-** oder **BEFESTIGUNG-**Einheit ist.“

Lord Solar Leontus, Abschnitt Befehle

Ändere dies wie folgt:

„Dieser **OFFIZIER** kann den folgenden Einheitenarten bis zu 3 Befehle erteilen:

- **REGIMENT-Einheiten**
- **SCHWADRON-Einheiten**
- **TITANISCHEN Einheiten**“

Tempestus-Aquilons, Fähigkeit Präzisionslandung

Ändere dies wie folgt:

„**Präzisionslandung:** Wenn diese Einheit in deiner Bewegungsphase unter Verwendung der Fähigkeit **Schocktruppen** auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie einen Präzisionsabsprung ausführen. Wenn sie dies tut, kann diese Einheit horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, aber bis zum Ende des Zuges kommt sie nicht infrage, einen Angriff anzusagen.“

BLACK TEMPLARS



Keine



DATENBLÄTTER

Fähigkeit Schwarze Wut

Ändere diese Fähigkeit auf allen Datenblättern wie folgt:

„Schwarze Wut: Bei jeder Nahkampfattacke dieses Modells kannst du den Trefferwurf wiederholen. Solange sich die Einheit dieses Modells nicht innerhalb von 6 Zoll um mindestens ein befreundetes **BLOOD-ANGELS-CHARAKTERMODELL** oder innerhalb von 12 Zoll um mindestens ein befreundetes **ORDENSPRIESTER**-Modell befindet, kann das Modell nicht gewählt werden, sich zurückzuziehen, und sein Missionszielkontrollwert ist 0.“

Sanguiniusgarde, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile Karmesinrote Klinge und Karmesinroter Speer wie folgt:

Karmesinrote Klinge

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	2+	6	-3	2

Karmesinroter Speer [LANZE]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	2+	6	-2	2



KONTINGENT FÜRSTEN DES SCHRECKENS

Gefechtsoption Auf kreischenden Winden, Abschnitt Effekt

Ändere dies wie folgt:

„**EFFEKT:** Stelle deine Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt, doch bis zum Ende des Zuges kommt sie nicht infrage, einen Angriff anzusagen. Wähle dann eine feindliche **BERITTENE** oder **INFANTERIE**-Einheit innerhalb von 9 Zoll um deine Einheit, die sie sehen kann: jene Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.“

DATENBLÄTTER

Predator Annihilator des Chaos, Fähigkeit Annihilator-Konfiguration

Ändere dies wie folgt:

„**Annihilator-Konfiguration:** Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells, die einem **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell zugeteilt wird, kannst du den Schadenswurf wiederholen.“

Dämonenprinz der Häretiker-Astartes, Fähigkeiten

Fähigkeit Herr des Chaos – Füge hinzu:

„**Herr des Chaos:** Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befriedete **HÄRETIKER-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.“

Maschinenfluchfürst

Bewegungswert – Ändere diesen Wert zu 14.

Rettungswurf – Ändere diesen Wert zu 4+.

Fähigkeit Maschinengeister korrumpern – Ändere dies wie folgt:

„**Maschinengeister korrumpern:** Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine sichtbare feindliche **FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell und wirf einen W6: Bei 2-3 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei 4-5 erleidet jene feindliche Einheit 3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.“

Fähigkeit Geistdieb – Ändere dies wie folgt:

„**Geistdieb:** Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine sichtbare feindliche **FAHRZEUG**-Einheit. Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befriedeten **HÄRETIKER-ASTARTES**-Modells gegen jene Einheit einen Verwundungswurf von 1.“

Ändere das Waffenprofil Pfähler-Kettengleve wie folgt:

Pfähler-Kettengleve [LANZE]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	5	2+	8	-3	3

Vashtorr

Fähigkeit Versklavte Dämonenmaschinen – Füge hinzu:

„**Versklavte Dämonenmaschinen:** Solange sich dieses Modell innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine befriedete **DÄMON-FAHRZEUG**-Einheit befindet, hat dieses Modell die Fähigkeit *Einsamer Wolf*.“

Fähigkeit Realität neu ordnen – Ändere dies wie folgt:

„**Realität neu ordnen:** Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um dieses Modell dieses Modell als Ziel wählt, ziehe 1 vom Trefferwurf ab und die Fernkampfwaffen jener feindlichen Einheit haben bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [RISKANT].“

Fähigkeit Unheilige Mechanismen – Ändere dies wie folgt:

„**Unheilige Mechanismen [Aura]:** Solange sich eine befriedete **DÄMON-FAHRZEUG**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere 2 auf den Stärkewert der Waffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind.“

Ändere das Waffenprofil Vashtorrs Hammer wie folgt:

Vashtorrs Hammer

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stoß						
▶ [ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]		Nahkampf	6	2+	14	-3 3
Rundumhieb						
▶ [ANTI-FAHRZEUG 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]		Nahkampf	12	2+	8	-1 2

Warpkrallen, Fähigkeit Angriff durch den Warp

Ändere dies wie folgt:

„**Angriff durch den Warp:** Am Ende der Nahkampfphase kannst du, wenn diese Einheit in dieser Phase mindestens eine feindliche Einheit zerstört hat und sich nicht in Nahkampfrichtweite um feindliche Einheiten befindet, diese Einheit vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategische Reserve versetzen.“



KONTINGENT INFERNOLANZE

Kontingentsregel Dämonische Stärkung

Ändere Widernatürliche Zähigkeit wie folgt:

„**Widernatürliche Zähigkeit:** Wenn diese Einheit als Ziel für eine Attacke gewählt wird, wähle eine der folgenden Optionen, die bis zum Ende der Phase gilt:

- Die Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 5+.
- Die Modelle dieser Einheit haben *Verletzungen ignorieren 6+.*“

KONTINGENT SCHRECKENSGEBIETER

Gefechtsoption Erobert im Namen der Götter

Ändere den Abschnitt Wann wie folgt:

„**WANN:** Zu Beginn **deiner Befehlphase**“

DATENBLÄTTER

Grauensritter

Fähigkeit Warpstürme – Ändere dies wie folgt:

„**Warpstürme (psionisch):** Wurf am Ende deiner Bewegungsphase einen W6 für jede feindliche Einheit innerhalb von 9 Zoll um **mindestens ein Modell mit dieser Fähigkeit:** Bei 3+ erleidet die jeweilige feindliche Einheit

W3 tödliche Verwundungen.“



KONTINGENT KOMPANIEN DER JÄGER

Kontingentsregel Meisterliche Manövriertähigkeit

Ändere dies wie folgt:

„ADEPTUS-ASTARTES-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, infrage zu schießen.“

BERITTENE ADEPTUS-ASTARTES-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, infrage zu schießen und einen Angriff anzusagen.“

Verbesserung Berittener Strategie

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein RAVENWING-Modell. Du kannst Vorrücken- und Angriffswürfe für die Einheit des Trägers wiederholen.“

KONTINGENT EINSATZVERBAND DES INNEREN ZIRKELS

Kontingentsregel Auf das Ziel eingeschworen

Ändere dies wie folgt:

„Wähle zu Beginn deiner Bewegungsphase einen der folgenden Effekte:

- Defensive Haltung:** Wähle einen Missionszielmarker, den du kontrollierst. Bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase ist deine Armee auf jeden Missionszielmarker eingeschworen.
- Aggressives Vordringen:** Wähle einen oder mehrere Missionszielmarker, die du nicht kontrollierst. Bis zum Beginn deiner nächsten Bewegungsphase ist deine Armee auf jeden jener Missionszielmarker eingeschworen. Nimmt eine Regel Bezug auf eine Einheit oder ein Modell in Reichweite des Missionszielmarkers, auf den deine Armee eingeschworen ist, so greift jene Regel, wenn sich jene Einheit oder jenes Modell in Reichweite mindestens eines Missionszielmarkers befindet, auf den deine Armee eingeschworen ist.

Bei jeder Attacke einer DEATHWING-INFANTERIE-Einheit deiner Armee gegen eine Einheit in Reichweite mindestens eines Missionszielmarkers, auf den deine Armee eingeschworen ist, addiere 1 auf den Verwundungswurf.“

KONTINGENT EINSATZVERBAND DER LEGION DER SÜHNE

Kontingentsregel Grimme Entschlossenheit

Füge folgenden Absatz hinzu:

„Wähle in deiner Befehlspause eine ADEPTUS-ASTARTES-Einheit deiner Armee; addiere bis zum Beginn deiner nächsten Befehlspause 1 zum Missionszielkontrollwert der Modelle jener Einheit.“

DATENBLÄTTER

Deathwing-Ritter, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile Streitkolben der Absolution und Energiewaffe wie folgt:

Streitkolben der Absolution [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	2+	6	-2	2

Energiewaffe

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	5	2+	6	-2	2

Gefährten des Inneren Zirkels, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Calibanisches Langschwert wie folgt:

Calibanisches Langschwert

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stoß [TÖDLICHER TREFFER]	Nahkampf	4	3+	6	-2 2
Rundumhieb [TREFFERHAGEL 2]	Nahkampf	5	3+	6	-2 1
Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					

Land Speeder Vengeance, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile der Plasmasturmbatterie wie folgt:

Plasmasturmbatterie

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Standard		36"	W6+1	3+	8 -2 2
[EXPLOSIV, SYNCHRONISIERT]					
Überladung [EXPLOSIV, RISIKANT, SYNCHRONISIERT]					
	36"	W6+1	3+	9	-3 3

Lion El'Jonson

Fähigkeit Primarch der Ersten Legion – Ändere dies wie folgt:

„Primarch der Ersten Legion: Wähle zu Beginn deiner Befehlspause zwei Primarch-der-Ersten-Legion-Fähigkeiten. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlspause hat dieses Modell jene Fähigkeiten.“

Fähigkeit Alle Geheimnisse offenbart – Ändere dies wie folgt:

„Nebelverhangene Schattenreiche: Wenn sich diese Einheit in deiner Befehlspause nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, kannst du sie vom Schlachtfeld entfernen und in die Strategische Reserve versetzen.“

Fähigkeit Vorbildhafter Krieger – Ändere dies wie folgt:

„Vorbildhafter Krieger (Aura): Solange sich eine befreundete ADEPTUS-ASTARTES-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1.“

Fähigkeit Der Schild des Imperators – Ändere dies wie folgt:

„Der Schild des Imperators: Ziehe 1 vom Verwundungswurf für jede Attacke gegen dieses Modell ab, sofern der Stärkewert jener Attacke höher ist als der Widerstandswert dieses Modells.“

Ändere das Waffenprofil Lehnstreue wie folgt:

Lehnstreue

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Stoß [TÖDLICHER TREFFER]	Nahkampf	8	2+	12	-4 4
Rundumhieb [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	16	2+	6	-3 2
Bevor du Ziele für diese Waffe wählst, wähle eines ihrer Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					

Schwarze Ritter des Ravenwing & Ravenwing-Kommandotrupp, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Schwarze-Ritter-Nahkampfwaffe wie folgt:

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampfwaffen	3	3+	5	-2	1

Sammael, Fähigkeit Großmeister des Ravenwing

Ändere dies wie folgt:

„Großmeister des Ravenwing: Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kommt jene Einheit in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen. Wenn jene Einheit bereits in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, zum Schießen und zum Ansagen eines Angriffes infrage kommt, addiere statt dessen 1 auf Vorrücken- und Angriffswürfe für jene Einheit.“

DEATH GUARD



Keine



Keine



DATENBLÄTTER

Erlesene Klingen, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Traumklinge wie folgt:

Traumklinge

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	4	2+	6	-3	2

Fulgrim

Füge die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Schlängenleib:** Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung ausführt, kann es sich über Bereiche von Geländestücken bewegen, die nicht höher als 4 Zoll sind.“

GREY KNIGHTS



Keine



Keine

KONGLOMERATE DER VOTANN



Keine



KONTINGENT VERNICHTUNGSLLEGION

Kontingentsregel Vernichtungsprotokolle

Ergänze den folgenden Absatz:

„Addiere bei jeder Fernkampfattacke einer **DESTRUKTOR-KULT**-Einheit gegen das nächste infrage kommende Ziel 1 auf den Durchschlagswert.“

KONTINGENT HYPERGRUFTLEGION

Kontingentsregel Hyperphasenmobilität, Schlachtgrößentabelle

Ändere diese Tabelle wie folgt:

„Aufmarsch: Bis zu 1 Einheit“

Einsatzverband: Bis zu 2 Einheiten

Großaufgebot: Bis zu 3 Einheiten“

Gefechtsoption Kosmische Präzision

Änder die Sektion Ziel wie folgt:

„**ZIEL**: Eine **NECRON**-Einheit deiner Armee [ausgenommen **MONSTER**-Einheiten], die in dieser Phase unter Verwendung der Fähigkeit *Schocktruppen* oder *Hyperphasenmobilität* eintrifft“

DATENBLÄTTER

Der Stille König

Fähigkeit Bringer der Einheit – Ändere dies wie folgt:

„**Unerbittlicher Marsch (Aura)**: Solange sich eine befreundete **NECRON**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um das Szarekh-Modell dieser Einheit befindet, addiere 2" auf den Bewegungswert der Modelle jener Einheit.“



ARMEEREGLER

Armeeregel Waaagh!

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **ORKS** ist, kannst du einmal pro Schlacht zu Beginn deiner Befehlphase einen Waaagh ausrufen. Wenn du dies tust, ist bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase der Waaagh für deine Armee aktiv und es gilt:“

KONTINGENT KRAFTPROTZE

Kontingentsregel Da Boss schaut zu

Ändere dies wie folgt:

„Zu Beginn deiner Befehlphase in einem Zug, in dem du keinen Waaagh ausgerufen hast, kannst du, wenn du mindestens ein **WAAAGHBOSS**-Modell auf dem Schlachtfeld hast (oder an Bord eines **TRANSPORTERS**, der sich auf dem Schlachtfeld befindet), zum zweiten Mal in dieser Schlacht einen Waaagh ausrufen. Wenn du dies tust, zählt jener zweite Waaagh nur für **WAAAGHBOSS**, **Boss** und **MEGABOSS**-Einheiten deiner Armee als ausgerufen.“

KONTINGENT GROSSWILDJAGD

Kontingentsregel Schnappt den Groß'n da

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Wähle zu Beginn deiner Befehlphase eine **MONSTER**-, **FAHRZEUG**- oder **CHARAKTERMODELL**-Einheit der Armee deines Gegners. Bis zum Ende deiner nächsten Befehlphase ist jene feindliche Einheit deine Beute.“

Gefechtsoption Der da is' ja noch größa!, Effekt

Ändere dies wie folgt:

„Bis zum Ende deiner Phase kommt deine Einheit in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, infrage, einen Angriff anzusagen. Zusätzlich kannst du, wenn ein Ziel jenes Angriffes deine Beute ist, Angriffswürfe für deine Einheit wiederholen.“

KONTINGENT GRÜNE FLUT

Kontingentsregel Mobmentalität

Ändere dies wie folgt:

„Bei jeder Attacke gegen eine **Boys**-Einheit deiner Armee haben Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 6+. Bei jeder Attacke gegen eine **Boys**-Einheit deiner Armee, die aus mindestens 10 Modellen besteht, haben Modelle jener Einheit einen Rettungswurf von 5+.“

Gefechtsoption Woge aus Muskeln

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

„**EFFEKT:** Addiere bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn deine Einheit einen Angriff ansagt, 1 auf den Angriffswurf, und falls deine Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, kannst du zusätzlich den Angriffswurf wiederholen.“

Gefechtsoption Schnappt se euch!

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

„**EFFEKT:** Nachdem die attackierende Einheit geschossen hat, kann deine Einheit eine „Schnappt se euch!“-Bewegung ausführen. Um dies zu tun, wirf einen W6: jedes Modell deiner Einheit kann sich eine Entfernung in Zoll bis in Höhe des Ergebnisses bewegen, aber deine Einheit muss jene Bewegung so nah wie möglich an der nächsten feindlichen Einheit beenden. Wenn du dies tust, können sich jene Modelle in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit bewegen. Wenn deine Einheit aus mindestens 10 Modellen besteht, kannst du den W6-Wurf

wiederholen, mit dem ermittelt wird, wie weit sich deine Einheit bewegen kann.“

KONTINGENT HEIZAHORDE

Kontingentsregel Adrenalinjunkies

Ändere dies wie folgt:

„**HEIZAKULT**-Einheiten deiner Armee kommen in einem Zug, in dem sie vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, infrage, zu schießen und einen Angriff anzusagen.“

DATENBLÄTTER

Boys

Leibwächter – Ändere dies wie folgt:

„Wenn diese Einheit eine Sollstärke von 20 hat, können sich ihr bis zu zwei Anführer-Einheiten anschließen statt einer (aber nur, wenn es sich bei einer davon um eine **WAAAGHBOSS**-Einheit handelt). Wenn du dies tust und diese Einheit zerstört wird, werden die angeschlossenen Anführer-Einheiten wieder zu separaten Einheiten mit ihrer jeweiligen ursprünglichen Sollstärke.“

Kampfpanza

Transporter – Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 22 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Wenn dieses Modell mit einer Panzakanone ausgerüstet ist, hat es eine Transportkapazität von 12 **ORK-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **MEGARÜSTUNG**- oder **SPRUNGMODUL**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein. Das **GHAZGHKULL-THRAKA**-Modell nimmt den Platz von 4 Modellen ein.“

Gargbot

Fähigkeit Kolbengetriebene Gewalt – Ändere dies wie folgt:

„**Kolbengetriebene Gewalt:** Jedes Mal, wenn dieses Modell eine Angriffsbewegung beendet, wähle eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um es und wirf einen W6: Bei 2-5 erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen; bei einer 6 erleidet jene feindliche Einheit W3+3 tödliche Verwundungen.“

Killakutsche, Jägakutsche

Ersetze das Schlüsselwort **FAHRZEUG** durch **MONSTER**.

Ändere das Profil Säg'nblätta von Killakutsche und Jägakutsche wie folgt:

Säg'nblätta

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	6	3+	10	-2	2

Ghazghkull Thraka

Fähigkeit Prophet des Groß'n Waaagh – Ändere dies wie folgt:

„**Prophet des Groß'n Waaagh:** Solange diese Einheit eine Einheit anführt, addiere bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit 1 auf den Trefferwurf und 1 auf den Verwundungswurf, und wenn der Waaagh für deine Armee aktiv ist, wird bei einem erfolgreichen unmodifizierten Trefferwurf von 5+ ein kritischer Treffer erzielt.“

Abschnitt Anführer – Ändere dies wie folgt:

„Diese Einheit kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- **Boys**
- **MEGABOSSE**
- **Bosse**“

Killabots

Fähigkeit Dakka-Machtrausch – Ändere dies wie folgt:

„**Dakka-Machtrausch:** Jedes Mal, wenn diese Einheit zum Schießen gewählt wird, kannst du einen W6 werfen:

- Bei 1-2 erleidet diese Einheit **W3** tödliche Verwundungen.
- Bei 3-4 addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Stärkewert der Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind.
- Bei 5-6 addiere bis zum Ende der Phase 1 auf den Attackenwert der Fernkampfwaffen, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind.“

Kommandos, Abschnitt Patrouillentrupps

Füge einen neuen Abschnitt Patrouillentrupps hinzu:

„**Zu Beginn des Schritts Schlachformation festlegen** kann diese Einheit in zwei Einheiten aus je fünf Modellen aufgeteilt werden.“

Megabosse

Fähigkeit Jetz' gibt's Dresche – Ändere dies wie folgt:

„**Jetz' gibt's Dresche:** In der Schlachtrunde, in der du einen Waaagh ausgerufen hast, haben Modelle dieser Einheit die Fähigkeit **Verletzungen ignorieren 5+**.“

Mekwummen

Waffenfähigkeit Blas'nischleuda – Ändere dies wie folgt:

„Bevor du Ziele für ein oder mehrere mit dieser Waffe ausgerüstete Modelle wählst, würfe mit einem W6 aus, mit welchem der Profile oben die mit dieser Waffe ausgerüsteten Modelle Attacken ausführen.“

Panzaknacka, Kommandos, Grunzareita, Schrottloppa, Fähigkeit Bummsquigs

Fähigkeit Bummsquigs – Ändere dies wie folgt:

„**Bummsquigs:** Für jeden Bummsquig, den diese Einheit hat, kannst du einmal pro Schlacht, nachdem diese Einheit eine normale Bewegung beendet hat, einen Bummsquig einsetzen. Wenn du dies tust, wähle eine feindliche Einheit, die innerhalb von 12 Zoll um diese Einheit und für sie sichtbar ist, und wirf einen W6: Bei 3+ erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.“

SPACE MARINES



ARMEEREGELN

Armeeregel Schwur des Augenblicks

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Faktion deiner Armee **ADEPTUS ASTARTES** ist, wähle zu Beginn deiner Befehlphase eine Einheit der gegnerischen Armee. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase ist jene feindliche Einheit dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel. Bei jeder Attacke eines Modells mit dieser Fähigkeit, deren Ziel dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel ist, gilt:

- Du kannst den Trefferwurf wiederholen.
- Sofern du ein Kontingent aus dem Codex: Space Marines einsetzt und deine Armee keine Einheit mit den Schlüsselwörtern **BLACK TEMPLARS**, **BLOOD ANGELS**, **DARK ANGELS**, **DEATHWATCH** oder **SPACE WOLVES** enthält, addiere zudem 1 auf den Verwundungswurf.“

KONTINGENT GLADIUS-EINSATZVERBAND

Verbesserung Feuerdisziplin

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Solange der Träger eine Einheit anführt, haben die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1]. Wenn zudem die Effekte der Devastator-Doktrin für die Einheit des Trägers gelten, kannst du Vorrücken-Würfe für jene Einheit wiederholen.“

KONTINGENT EISENSTURM-SPEERSPITZE

Verbesserung Zielaugurnetz

Streiche „Aura“ und ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für ein **TECHMARINE**-Modell. Wähle in deiner Befehlphase ein **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 6 Zoll um den Träger. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase haben die Waffen, mit denen jenes **FAHRZEUG**-Modell ausgerüstet ist, die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER].“

Verbesserung Meister des Maschinenkriegs

Streiche „Aura“ und ändere den Regeltext wie folgt:

„Nur für ein **ADEPTUS-ASTARTES**-Modell. Wähle in deiner Befehlphase ein **ADEPTUS-ASTARTES-FAHRZEUG**-Modell innerhalb von 6 Zoll um den Träger. Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase kommt jenes **FAHRZEUG** auch dann infrage, zu schießen, wenn es sich in diesem Zug zurückgezogen hat oder vorgerückt ist.“

Gnade ist Schwäche, BP-Kosten

Ändere die BP-Kosten zu 2 BP.

KONTINGENT STURMLANZEN-EINSATZVERBAND

Gefechtsoption Ausweichen in Windeseile

Ändere den Abschnitt Ziel wie folgt:

„**ZIEL:** Eine **ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**- oder **BERITENE ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit deiner Armee innerhalb von 9 Zoll um jene feindliche Einheit“

DATENBLÄTTER

Captain in Gravis-Rüstung, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Meisterhaftes Schweres Boltgewehr wie folgt:

Meisterhaftes Schweres Boltgewehr

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
30"	2	2+	5	-1	3

Darnath Lysander

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTERMODELLE** sind, in **STURMTERMINATORTRUPP**- und **TERMINATORTRUPP**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 2, solange sie nicht erschüttert sind.“

Desolatortrupp, Einheitenzusammenstellung

Ändere die Aufzählungspunkte wie folgt:

- 1 Desolator-Sergeant
- 4 Desolatoren“

Schwerer Intercessortrupp, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile Schweres Boltgewehr und Schwerer Bolter wie folgt:

Schweres Boltgewehr [STURM, SCHWER]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
30"	2	3+	5	-1	2

Schwerer Bolter [STURM, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
36"	3	3+	5	-1	2

Impulsor, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell hat eine Transportkapazität von **TACTICUS-INFANTERIE**- oder **PHOBOS-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-Modelle transportieren.“

Infernustrupp, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Pyroblaster wie folgt:

Pyroblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWALL]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
12"	W6	-	5	-1	1

Inceptortrupp, Fähigkeit Meteorlandung

Ändere dies wie folgt:

„**Meteorlandung:** Wenn diese Einheit in deiner Bewegungsphase unter Verwendung der Fähigkeit **Schokotruppen** auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie eine Meteorlandung ausführen. Wenn sie dies tut, kann sie beliebig auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, kommt dann aber bis zum Ende des Zuges nicht infrage, einen Angriff anzusagen.“

Infernustrupp, Fähigkeit Feuerschrecken

Ändere dies wie folgt:

„**Feuerschrecken:** In deiner Fernkampfphase kannst du, nachdem diese Einheit geschossen hat, eine feindliche **INFANTERIE**-Einheit wählen, die von mindestens einer jener Attacken mit einem Pyroblaster getroffen wurde. Jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen und 1 von jenem Test abziehen.“

Intercessortrupp, Sektion Fähigkeiten

Füge eine neue Fähigkeit hinzu:

„**Zielgerichtete Auslösung:** Jedes Mal, wenn diese Einheit zum Schießen gewählt wird, kann sie diese Fähigkeit einsetzen. Wenn sie dies tut, addiere bis zum Ende der Phase 2 auf den Attackenwert von Boltgewehren, mit denen diese Einheit ausgerüstet ist, und du kannst nur eine feindliche Einheit als Ziel für die Attacken dieser Einheit wählen.“

Eisenvater Feirros

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTERMODELLE** sind, in **SCHWERER-INTERCESSORTRUPP**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 3, solange sie nicht erschüttert sind.“

Kayvaan Shrike

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTERMODELLE** sind, in **INTERCESSOR-STURMTRUPP-MIT-SPRUNGMODULEN**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 2, solange sie nicht erschüttert sind.“

Kor'sarro Khan

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTERMODELLE** sind, in **EXCURSORSCHWADRON**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 3, solange sie nicht erschüttert sind.“

Lieutenant in Phobos-Rüstung, Fähigkeit Strategisches Zerstreuen

Ändere dies wie folgt:

„**Strategisches Zerstreuen:** In deiner Fernkampfphase kann die Einheit dieses Modells, nachdem sie geschossen hat, eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen, sofern sie sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet. Wenn sie dies tut, kommt jene Einheit bis zum Ende des Zugs nicht infrage, einen Angriff anzusagen.“

Excursorschwadron, Sektion Fähigkeiten

Entferne die Fähigkeit **Turboboost** und füge die folgende neue Fähigkeit hinzu:

„**Zerstörerischer Aufprall:** Verbessere bei jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit, wenn diese Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, die Werte Stärke und Schaden um 1.“

Marneus Calgar, Fähigkeiten

Fähigkeit Meistertaktiker – Ändere dies wie folgt:

„**Meistertaktiker**: Wenn sich das Marneus-Calgar-Modell dieser Einheit zu Beginn deiner Befehlphase auf dem Schlachtfeld befindet und dein **KRIEGSHERR** ist, erhältst du 1 BP.“

Pedro Kantor

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTER-MODELLE** sind, in **PROTEKTORGARDETRUPP**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 2, solange sie nicht erschüttert sind.“

Predator Annihilator, Fähigkeit Annihilator-Konfiguration

Ändere dies wie folgt:

„**Annihilator-Konfiguration**: Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells, die einem **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Modell zugewiesen wird, kannst du den Schadenswurf wiederholen.“

Externatortrupp, Fähigkeit Furchterregender Angriff

Ändere dies wie folgt:

„**Furchterregender Angriff**: Zu Beginn der Nahkampfphase muss jede feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit einen Erschütterungstest ausführen und 1 von jenem Test abziehen.“

Externatortrupp, Fähigkeit Terrortruppen

Ändere dies wie folgt:

„**Terrortruppen**: Solange sich eine feindliche Einheit (ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**) innerhalb von 3 Zoll um mindestens eine Einheit mit dieser Fähigkeit befindet, ziehe 1 vom Missionszielkontrollwert von Modellen jener feindlichen Einheit ab.“

Repulsor, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell hat eine Transportkapazität von **14 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **SPRUNGMODUL**-, **WULFEN**-, **GRAVIS**- oder **TERMINATOR**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein und jedes **CENTURION**-Modell nimmt den Platz von 3 Modellen ein.“

Repulsor Executioner, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell hat eine Transportkapazität von **7 ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Modellen. Jedes **SPRUNGMODUL**-, **WULFEN**-, **GRAVIS**- oder **TERMINATOR**-Modell nimmt den Platz von 2 Modellen ein und jedes **CENTURION**-Modell nimmt den Platz von 3 Modellen ein.“

Roboute Guilliman, Fähigkeiten

Fähigkeit Autor des Codex – Ändere dies wie folgt:

Ändere dies wie folgt:

„**Autor des Codex**: Wähle zu Beginn deiner Befehlphase zwei Autor-des-Codex-Fähigkeiten (siehe links). Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlphase hat dieses Modell jene Fähigkeiten.“

Fähigkeit Überragender Stratego – Ändere dies wie folgt:

„**Überragender Stratego**: Einmal pro Schlachtrunde kann eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit sie einsetzen, wenn eine befreundete **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um jenes Modell als Ziel einer Gefechtsoption gewählt wird. Tut es dies, verringern sich die BP-Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP.“

Protektorgardetrupp, Fokus der Protektorgarde

Ändere dies wie folgt:

„**Fokus der Protektorgarde**: Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen dein „Schwur des Augenblicks“-Ziel kannst du den Verwundungswurf wiederholen.“

Uriel Ventris, Fähigkeit Meister der Flotte

Ändere dies wie folgt:

„**Meister der Flotte**: Wenn deine Armee dieses Modell enthält, wähle im Schritt Schlachtförderung festlegen eine **PHOBOS**-, **GRAVIS**- oder **TACTICUS-ADEPTUS-ASTARTES-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee. Jene Einheit erhält die Fähigkeit **Schocktruppen**.“

Diverse Datenblätter, Kampfmesser und Messer

Ändere den Durchschlagswert der folgenden Profile zu „1“:

- Kampfmesser (Captain in Phobos-Rüstung, Lieutenant in Externator-Rüstung, Externatortrupp, Scoutrupp)
- Kampfmesserpaar (Incursortrupp, Lieutenant in Phobos-Rüstung, Lieutenant mit Kombi-Waffe)

Vulkan He'stan

Füge dem Datenblatt eine neue Sektion „Inspirierender Kommandeur“ hinzu:

„Wenn deine Armee dieses Modell enthält, haben bis zum Ende der Schlacht Modelle, die keine **CHARAKTER-MODELLE** sind, in **INFERNUSTRUPP**-Einheiten deiner Armee einen Missionszielkontrollwert von 2, solange sie nicht erschüttert sind.“

SPACE WOLVES



Keine



ARMEEREGELN

Armeeregel Für das Höhere Wohl

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **STERNENREICH DER T'AU** ist, kannst du zu Beginn deiner Fernkampfphase Einheiten deiner Armee mit dieser Fähigkeit wählen, die beobachtende Einheiten werden.“

Wähle während deiner Fernkampfphase für jede beobachtende Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen gewählt wurde und infrage kommt, zu schießen (ausgenommen **BEFESTIGUNG**- und erschütterte Einheiten), eine sichtbare feindliche Einheit, die durch sie als ihre aufgeklärte Einheit markiert wird. Jede feindliche Einheit kann nur einmal pro Phase als aufgeklärte Einheit markiert werden.

Einheiten deiner Armee mit der Fähigkeit *Für das Höhere Wohl* (ausgenommen beobachtende Einheiten) sind gelenkte Einheiten, solange ihr Ziel eine aufgeklärte Einheit ist.

Verbessere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells deiner Armee in einer gelenkten Einheit gegen eine aufgeklärte Einheit die Ballistische Fertigkeit jener Attacke um 1, und falls die aufgeklärte Einheit durch eine beobachtende Einheit markiert wird, die das Schlüsselwort Zielfinder hat, hat jene Attacke die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].“

KONTINGENT KAYON

Kontingentsregel Geduldiger Jäger

Ändere dies wie folgt:

„Ab der dritten Schlachtrunde haben alle Fernkampfwaffen, mit denen Modelle des **STERNENREICH DER T'AU** deiner Armee ausgerüstet sind, die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1]. Solange eine Einheit eine gelenkte Einheit ist (siehe *Für das Höhere Wohl*), kannst du bei jeder Fernkampfattacke eines Modells jener Einheit gegen eine aufgeklärte Einheit beliebige Modifikatoren der Ballistischen Fertigkeit und/oder des Trefferwurfs jener Attacke ignorieren.“

Verbesserung Durch Einigkeit Verwüstung

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein Modell des **STERNENREICH DER T'AU** (ausgenommen **KROOT-FORMER**-Modelle). Solange der Träger eine Einheit anführt, haben jedes Mal, wenn jene Einheit eine beobachtende Einheit ist, Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle einer gelenkten Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] gegen die durch diese Einheit aufgeklärte Einheit.“

KONTINGENT MONT'KA

Verbesserung Koordinierte Beobachtung

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein Modell des **STERNENREICH DER T'AU** (ausgenommen **KROOT-FORMER**-Modelle). Solange der Träger eine Einheit anführt, haben jedes Mal, wenn jene Einheit eine beobachtende Einheit ist, Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle einer gelenkten Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1] gegen die durch diese Einheit aufgeklärte Einheit.“

KONTINGENT GEGENSCHLAGSKADER

Kontingentsregel Bund aus Helden

Ändere dies wie folgt:

„Verbessere den Stärkewert jeder Fernkampfattacke eines **KAMPFANZUG**-Modells des **STERNENREICH DER T'AU** deiner Armee gegen eine Einheit innerhalb von 12 Zoll um 1. Wenn das Ziel jener Attacke eine Einheit innerhalb von 9 Zoll ist, verbessere zudem den Durchschlag jener Attacke um 1.“

DATENBLÄTTER

Feuervisierteam, Fähigkeit

Präzise Zielerfassung

Ändere dies wie folgt:

„**Präzise Zielerfassung:** Bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen eine aufgeklärte Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen.“

Späherteam, Fähigkeit Ziel hochgeladen

Ändere dies wie folgt:

„**Ziel hochgeladen:** Verbessere bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen ihre aufgeklärte Einheit die Ballistische Fertigkeit jener Attacke um 1 und jene Attacke hat die Fähigkeit [DECKUNG IGNORIEREN].“

Sturmflut-Kampfanzug, Fernkampfattacken

Ändere die Profile des Ionenbeschleunigers wie folgt:

Ionenbeschleuniger

	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
▶ Standard	72"	6	4+	9	-2	3
▶ Überladung [RISIKANT]	72"	6	4+	10	-3	4

Geist-Kampfanzüge, Fähigkeit

Vorgeschobene Beobachter

Ändere dies wie folgt:

„**Vorgeschobene Beobachter:** Jedes Mal, wenn diese Einheit eine beobachtende Einheit ist, wiederhole bei jeder Fernkampfattacke eines Modells einer gelenkten Einheit gegen die durch diese Einheit aufgeklärte Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1.“



SYMBIONTENKULTE

ARMEEREGLER

Armeeregel Kulthinterhalt

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **SYMBIONTENKULTE** ist, beginnst du die Schlacht mit einer Anzahl Aufstandspunkte abhängig von der Schlachtgröße wie folgt.

- **Aufmarsch:** 6 Aufstandspunkte
- **Einsatzverband:** 10 Aufstandspunkte
- **Großaufgebot:** 14 Aufstandspunkte

Jedes Mal, wenn eine Einheit deiner Armee zerstört wird und jedes Modell jener Einheit hat diese Fähigkeit, kannst du die entsprechende Menge Aufstandspunkte wie unten gezeigt basierend auf der Sollstärke jener Einheit ausgeben.

Aberranten

5 Modelle	5 Aufstandspunkte
10 Modelle	8 Aufstandspunkte

Akolythen-Hybriden mit Maschinenpistolen, Akolythen-Hybriden mit Flammenpistolen, Metamorph-Hybriden

5 Modelle	2 Aufstandspunkte
10 Modelle	4 Aufstandspunkte

Atalan-Schakale

5 Modelle	3 Aufstandspunkte
10 Modelle	6 Aufstandspunkte

Neophyten-Hybriden

10 Modelle	3 Aufstandspunkte
20 Modelle	6 Aufstandspunkte

Reinerbige Symbionten

5 Modelle	3 Aufstandspunkte
10 Modelle	6 Aufstandspunkte

Wenn du dies tust:

- Füge deiner Armee eine neue Einheit identisch mit deiner zerstörten Einheit hinzu. Die neue Einheit befindet sich im Kulthinterhalt, ist auf Sollstärke, hat alle verbleibenden Lebenspunkte und etwaige [EINMALIG EINSETZBAREN] Waffen, mit denen jene Modelle ausgerüstet sind, werden als noch nicht eingesetzt behandelt.
- Platziere einen Kulthinterhaltmarker [siehe unten] horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt auf dem Schlachtfeld [wenn das nicht möglich ist, wird kein Marker platziert].

EINHEITEN IM KULTHINTERHALT

Kulthinterhalt ist eine Art Strategische Reserve. Einheiten im Kulthinterhalt können nicht als Ziel für die Gefechtsoption Blitzangriff gewählt werden, können aber wie unten erklärt unter Verwendung eines Kulthinterhalt-markers auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, oder in einem der folgenden Züge unter Verwendung der normalen Regeln für Strategische Reserven.

KULTHINTERHALTMARKER

Verwende Marker mit 32 mm Durchmesser für deine Kulthinterhaltmarker. Wenn eine feindliche Einheit [ausgenommen FLUGZEUGE] irgendeine Art von Bewegung innerhalb von 9 Zoll um einen Kulthinterhaltmarker beendet, wird jener Kulthinterhaltmarker von Schlachtfeld entfernt. Am Ende des Schritts Verstärkungen der nächsten gegnerischen Bewegungsphase kannst du für jeden deiner Kulthinterhaltmarker, der sich noch auf dem Schlachtfeld befindet, eine Einheit deiner Armee im Kulthinterhalt wählen und jene Einheit anhand jenes Kulthinterhaltmarkers aufstellen. Stelle jene Einheit dazu horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten so auf, dass mindestens ein Modell der Einheit jenen

Kulthinterhaltmarker berührt und alle anderen Modelle vollständig innerhalb von 3 Zoll um jenen Kulthinterhaltmarker herum platziert werden [jener Kulthinterhaltmarker wird dann vom Schlachtfeld entfernt].“

KONTINGENT BIOSAKRALER ROTTENSCHWARM

Gefechtsoption Ausweichende Vorhut

Ändere die Abschnitte Ziel und Effekt wie folgt:

„**ZIEL:** Wähle einen jener Kulthinterhaltmarker.

EFFEKT: Du kannst jenen Kulthinterhaltmarker irgendwo auf dem Schlachtfeld platzieren, wo er horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

KONTINGENT ERLÖSUNGSHEER

Gefechtsoption Scharf gemacht und bereit, BP-Kosten

Ändere die BP-Kosten zu **2 BP**.

Gefechtsoption Zurück in die Schatten

Ändere die Abschnitte Wann und Ziel wie folgt:

„**WANN:** Am Ende der Nahkampfphase deines Gegners

ZIEL: Eine **SYMBIONTENKULTE-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet“

Gefechtsoption Tunnelkriecher, Effekt

Ändere dies wie folgt:

„**EFFEKT:** Deine Einheit kann irgendwo auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt.“

KONTINGENT PIONIERKLAUE

Kontingentsregel Schnelle Übernahme

Ändere dies wie folgt:

„Solange ein berittenes **SYMBIONTENKULT**- oder **SYMBIONTENKULT-FAHRZEUG**-Modell deiner Armee nicht erschüttert ist, addiere 1 auf seinen Missionszielkontrollwert. Wenn sich außerdem am Ende deiner Befehlspanne mindestens eine **ATALAN-SCHAKALE**-Einheit deiner Armee in Reichweite eines von dir kontrollierten Missionszielmarkers befindet, bleibt jener Missionszielmarker unter deiner Kontrolle, bis die Kontrollstufe deines Gegners über jenen Missionszielmarker am Ende einer Phase höher ist als deine.“

Gefechtsoption Über Schattenpfade

Ändere die Abschnitte Ziel und Effekt wie folgt:

„**ZIEL:** Wähle einen jener Kulthinterhaltmarker.

EFFEKT: Du kannst jenen Kulthinterhaltmarker irgendwo auf dem Schlachtfeld platzieren, wo er horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

KONTINGENT XENOS-GLAUBENS-GEMEINSCHAFT

Verbesserung Taten, die die Massen bewegen

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein **MAGUS**-, **PRIMUS**- oder **AKOLYTHEN-IKONENTRÄGER**-Modell. Du beginnst die Schlacht mit 2 zusätzlichen Aufstandspunkten.“

Gefechtsoption Die Unterdrückten erheben sich

Ändere die Abschnitte Wann und Effekt wie folgt:

„**WANN:** Am Ende des Schritts Verstärkungen der Bewegungsphase deines Gegners

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase kannst du deine Einheit auf dem Schlachtfeld aufstellen, ohne einen Kulthinterhaltmarker zu benutzen. Wenn du dies tust, stelle deine Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld auf, wo sie horizontal weiter als 6 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist.“

DATENBLÄTTER

Akolythen-Hybriden mit Flammenpistolen, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Sprengladungen zu „8“.

Goliath-Felsbrecher, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Versteckten Sprengladungen zu „8“.

Goliath-Truck, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Versteckten Sprengladungen zu „8“.

Kelermorph, Fähigkeit Hypersinne

Ändere dies wie folgt:

„**Hypersinne:** Einmal pro Zug kann dieses Modell in der gegnerischen Bewegungsphase wie in deiner Fernkampfphase schießen und danach eine normale Bewegung von bis zu W6 Zoll ausführen [es kann als Teil dieser Bewegung nicht in einen **TRANSPORTER** einsteigen], wenn eine feindliche Einheit eine normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung innerhalb von 9 Zoll um dieses Modell beendet und sich dieses Modell nicht in Angriffsreichweite um feindliche Einheiten befindet.“

Primus

Fähigkeit Kultdemagoge – Ändere dies wie folgt:

„**Kultdemagoge:** Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit **1 auf den Trefferwurf addieren**.“

Reductus-Saboteur, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Sprengladungen zu „8“.



ARMEEREGEL

Armeeregel Hexerkabale

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **THOUSAND SONS** ist, können zu Beginn deiner Fernkampfphase ein oder mehrere Modelle deiner Armee mit dieser Fähigkeit versuchen, Rituale zu vollführen, die rechts aufgeführt sind. Um dies zu tun, wähle ein Modell deiner Armee mit dieser Fähigkeit, das in diesem Zug noch kein Ritual zu vollführen versucht hat, und wähle ein Ritual, das noch kein Modell deiner Armee in diesem Zug **zu manifestieren versucht** hat. Führe dann wie in der Abfolge unten erläutert einen Psitest für jenes Modell aus.“

KONTINGENT GROSSER ZIRKEL

Verbesserung Incandaeum

Ändere dies wie folgt:

„Nur für ein **ERHABENER-HEXER**-Modell. Einmal pro Schlacht kannst du, wenn du für den Träger ein Ritual wählst, dass er zu vollführen versucht, Strahl des Verderbens wählen, auch wenn ein Modell deiner Armee jenes Ritual in dieser Phase bereits **zu manifestieren versucht** hat.“

DATENBLÄTTER

Hexer in Terminatorrüstung

Fähigkeit Vom Schicksal gezeichnet – Ändere dies wie folgt:

„**Vom Schicksal gezeichnet [psionisch]:** Wähle zu Beginn deiner Fernkampfphase eine feindliche Einheit, die für dieses **PSIONIKER**-Modell sichtbar ist. Addiere bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit gegen jene feindliche Einheit 1 auf den Trefferwurf.“



ARMEEREGLER

Armeeregel Synapse

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **TYRANIDEN** ist, gilt, so lange sich eine **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um mindestens ein befreundetes **SYNAPSE**-Modell befindet, jene **TYRANIDEN**-Einheit als in Synapsenreichweite jenes Modells und deiner Armee. Solange sich eine Tyraniden-Einheit deiner Armee in Synapsenreichweite deiner Armee befindet, gilt:

- Führe jeden Erschütterungstest für jene Einheit mit 3W6 statt mit 2W6 aus.
- Addiere 1 zum Stärkewert jeder Nahkampfattacke, die ein Modell jener Einheit ausführt.“

Armeeregel Schatten im Warp

Ändere dies wie folgt:

„Wenn die Fraktion deiner Armee **TYRANIDEN** ist, kannst du einmal pro Schlacht in der Befehlphase eines beliebigen Spielers den Schatten im Warp entfesseln, sofern sich mindestens eine Einheit deiner Armee mit dieser Fähigkeit auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, muss jede feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld einen Erschütterungstest ausführen. Ziehe 1 von jedem solchen Erschütterungstest ab, den eine feindliche Einheit ausführt, die sich innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine Synapse-Einheit deiner Armee befindet.“

KONTINGENT VERTILGERSCHWARM

Kontingentsregel Der Schwarm muss fressen

Ändere dies wie folgt:

„In deiner Befehlphase kann jede **ERNTEOORGANISMUS**-Einheit deiner Armee eine einzelne befreundete **TYRANIDEN**-Einheit deiner Armee innerhalb von 6 Zoll um sich regenerieren. Eine Einheit kann nur einmal pro Phase regeneriert werden. Jedes Mal, wenn eine Einheit regeneriert wird, handle eine der folgenden Optionen ab:

- Ein einzelnes Modell jener Einheit erhält bis zu W3+1 zuvor verlorene Lebenspunkt zurück.
- Ein einzelnes zerstörtes **INFANTERIE**-Modell (ausgenommen **CHARAKTERMODELLE**) kehrt mit vollen Lebenspunkten in jene Einheit zurück. Handelt es sich bei jener Einheit um eine **ENDLOSE-VIELZAHL**-Einheit, kehren stattdessen bis zu 3 zerstörte Modelle zurück.“

KONTINGENT MALMERSTAMPEDE

Kontingentsregel Aufgepeitschte Monstrositäten

Ändere dies wie folgt:

„Addiere bei jeder Attacke eines **TYRANIDEN-MONSTER**-Modells deiner Armee 1 auf den Trefferwurf, wenn die Einheit jenes Modells unter Sollstärke ist, und auch 1 auf den Verwundungswurf, wenn die Einheit jenes Modells auch unter halber Sollstärke ist. Solange eine **TYRANIDEN-MONSTER**-Einheit deiner Armee (ausgenommen erschüttete Einheiten) Sollstärke hat, addiere 2 zum Missonszielkontrollwert der Modelle jener Einheit.“

Gefechtsoption Ungezügeltes Wüten

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

„**EFFEKT:** Jedes Mal, wenn bis zum Ende der Phase ein Modell deiner Einheit eine normale Bewegung, Vorrückbewegung oder Rückzugsbewegung ausführt, kann es sich durch Modelle (ausgenommen **TITANISCHE** Modelle) und Bereiche von Geländestücken, die nicht höher als 4 Zoll sind, bewegen. Dabei gilt:

- Es kann sich in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen, jene Bewegung aber nicht in Nahkampfreichweite um sie beenden.
- Es kann sich durch Bereiche von Geländestücken bewegen, die höher als 4 Zoll sind, doch wenn es dies tut, wirf nach der Bewegung deiner Einheit einen W6: Bei einer 1 ist deine Einheit erschüttert.“

DATENBLÄTTER

Symbiarch und Parasit von Mortrex

Fähigkeiten – füge beiden Datenblättern hinzu:

„**FRAKTION:** Schatten im Warp“

Schlüsselwörter – füge beiden Datenblättern hinzu:
SYNAPSE.

Exocrine, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Bioplasmatische Kanone wie folgt:

Bioplasmatische Kanone [EXPLOSIV, SCHWER]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
36"	W6+3	3+	9	-3	3

Schwarzmyrant, Fähigkeit Aufpeitschen

Ändere dies wie folgt:

„**Aufpeitschen** (**Aura, psionisch**): Solange sich eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, haben die Fernkampfwaffen, mit denen die Modelle jener Einheit ausgerüstet sind, die Fähigkeiten [**STURM**] und [**TÖDLICHE TREFFER**].“

Schwarzmyrant und Geflügelter Schwarzmyrant, Fähigkeit Wille des Schwarmbewusstseins

Ändere dies wie folgt:

„**Wille des Schwarmbewusstseins**: Einmal pro Schlacht runde kann ein Modell deiner Armee mit dieser Fähigkeit sie einsetzen, wenn eine befreundete **TYRANIDEN**-Einheit innerhalb von 12 Zoll um jenes Modell als Ziel einer Gefechtsoption gewählt wird. Wenn es dies tut, verringere die BP-Kosten jenes Einsatzes jener Gefechtsoption um 1 BP.“

Morgan, Venatoren und Trygon, Schlüsselwörter

Füge allen drei Datenblättern das folgende Schlüsselwort hinzu: **VORHUTKREATUR**.

Neuroliktor, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **SYNAPSE**.

Neurotyrant, Sektion Anführer

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen: **NEUROGANTEN**, **TYRANTENWACHE**, **ZOANTROPHEN**.“

Schwarmassimilator, Schlüsselwörter

Füge „**ERNTEOORGANISMUS**“ hinzu.

Psychophage

Bewegungswert – Ändere den Bewegungswert zu 12“.

Fähigkeit Bio-Stimulus – Ändere dies wie folgt:

„**Bio-Stimulus**: Wähle in deiner Fernkampfphase, nachdem dieses Modell geschossen hat, eine feindliche Einheit, die von mindestens einer jener Attacken getroffen wurde. Verbessere bis zum Ende des Zuges den Durchschlagswert jeder Nahkampfattacke einer befreundeten **TYRANIDEN**-Einheit gegen jene feindliche Einheit um 1. Jede feindliche Einheit kann von dieser Fähigkeit nicht mehr als einmal pro Zug betroffen sein.“

Schlüsselwörter – Füge hinzu: **RAUCH**.

Ändere das Profil Klauen und tentakelbewehrtes Maul wie folgt:

Klauen und tentakelbewehrtes Maul

[ANTI-PSIONIKER 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	6	3+	6	-2	2

Trygon, Fähigkeit Unterirdische Tunnel

Ändere dies wie folgt:

„**Unterirdische Tunnel**: Wenn dieses Modell in deiner Bewegungsphase unter Verwendung der Fähigkeit **Schocktruppen** aufgestellt wird, kann es einen unterirdischen Tunnel verwenden. Wenn es dies tut, kann dieses Modell irgendwo auf dem Schlachtfeld horizontal weiter als 6 Zoll entfernt von allen feindlichen Einheiten aufgestellt werden, kommt aber bis zum Ende des Zuges nicht zum Ansagen eines Angriffes infrage.“

Tyrannofex, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Kapselkanone wie folgt:

Kapselkanone [SCHWER]

REICHW.	A	BF	S	DS	SW
48"	2	3+	18	-4	W6+6



DATENBLÄTTER

Erhabene Achtgebundene

Fähigkeit Zerreißen und zerfetzen – Ändere dies wie folgt:

„Zerreißen und zerfetzen: Verbessere den Schadenswert jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen eine MONSTER- oder FAHRZEUG-Einheit um 1.“

Mordgebundener, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Aufschlitzer und Dämonenklaue wie folgt:

Aufschlitzer und Dämonenklaue

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	6	2+	10	-2	2