

GRUNDREGEL-UPDATE

VERSION 1.6 (UND REGELKOMMENTAR 1.6)

GRUNDREGELN-UPDATES

- Aktualisierung der Gefechtsoption „Abwehrfeuer geben“

REGELKOMMENTAR

- -

In diesem Dokument sammeln wir Änderungen an den Warhammer-40.000-Grundregeln, die wir vornehmen, um die Spielerfahrung zu verbessern, sowie Antworten auf die häufigsten gestellten Fragen. **Neuer oder überarbeiteter Text ist rot hervorgehoben, vorherige Überarbeitungen durch einen grünen Hintergrund** (ausgenommen Passagen, die hinzugefügt oder vollständig ersetzt wurden).

UPDATES & ERRATA

Seite 5 – Grundkonzepte

Füge hinzu:

„NEU AUFSTELLEN

Regeln, die es Spielern erlauben, bestimmte Einheiten neu aufzustellen, nachdem beide Armeen aufgestellt wurden (z. B. Huron Blackhearts Fähigkeit *Rote Korsaren*), werden immer nach dem Schritt „Armeen aufstellen“ (oder im Fall einer Kreuzzug-Schlacht nach dem Schritt „Kreuzzugsarmeen aufstellen“) und vor dem Schritt „Ersten Zug bestimmen“ abgehandelt, bevor ermittelt wird, wer den ersten Zug hat. Wenn ein Spieler eine solche Regel einsetzt, entfernt er jene Einheiten vom Schlachtfeld und stellt sie danach gemäß den normalen Regeln wieder auf (haben beispielsweise alle Modelle einer jener Einheiten die Fähigkeit *Infiltratoren*, so kann ihr Spieler jene Einheit gemäß jener Fähigkeit aufstellen). Die Spieler handeln solche Regeln abwechselnd ab, beginnend mit dem Angreifer.“

Seite 6 – Einheiteninformation, 2. Absatz

Ändere dies wie folgt:

„Wenn ein Modell aus irgendeinem Grund nicht in Einheiteninformation oder nicht gemäß den Einschränkungen durch andere Regeln (z. B. beim Aufstellen mittels der Fähigkeit *Schocktruppen*) aufgestellt werden kann, kann jene Einheit nicht aufgestellt werden. Kann eine Einheit eine Bewegung nicht in Einheiteninformation beenden, kann sie jene Bewegung nicht ausführen und all ihre Modelle werden auf ihre Ausgangsposition zurückgestellt.“

Seite 10 – Die Schlachtrunde

Füge hinzu:

„REGELN AUSSERHALB DER PHASENABFOLGE

Manche Regeln ermöglichen, dass sich ein Modell oder eine Einheit außerhalb der normalen Zugabfolge bewegt, schießt, angreift oder kämpft. Beispielsweise erlaubt die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben einer Einheit, im Zug deines Gegners wie in deiner Fernkampfphase zu schießen. Wenn du eine solche Regel einsetzt, um etwas wie in einer deiner Phasen zu tun, kannst du keine anderen Regeln einsetzen, die normalerweise in jener Phase ausgelöst würden.

Beispiel: In der Bewegungsphase deines Gegners setzt du die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben ein, um mit einem Whirlwind deiner Armee wie in deiner Fernkampfphase zu schießen. Der Whirlwind hat die Fähigkeit Sperrfeuer-Bombardement, die eingesetzt wird, „nachdem dieses Modell in deiner Fernkampfphase geschossen hat“. Da du mittels Abwehrfeuer geben Regeln außerhalb ihrer eigentlichen Phase benutzt, kann der Whirlwind nur genau das Angegebene tun (schießen wie in deiner Fernkampfphase), sonst werden aber keine Regeln ausgelöst, die sonst in deiner Fernkampfphase greifen würden. Das bedeutet, dass die Fähigkeit Sperrfeuer-Bombardement beim Abhandeln jener Attacken keinen Effekt hat, und du kannst jene Attacken auch nicht mit Gefechtsoptionen beeinflussen, die in deiner Fernkampfphase eingesetzt werden.“

Seite 10 – Anhaltende Effekte

Füge hinzu:

„Durch manche Regeln kommt ein Effekt ins Spiel, der bis zu einem bestimmten Zeitpunkt anhält (z. B. bis zum Beginn deines nächsten Zuges). Solche Effekte nennen wir anhaltende Effekte. Gilt ein anhaltender Effekt für eine Einheit, die in einen **TRANSPORTER** steigt, merke dir jenen Effekt und seine Dauer. Steigt die Einheit aus irgendeinem Grund aus, so gelten alle anhaltenden Effekte weiterhin über ihre volle Dauer für jene Einheit. Gilt ein anhaltender Effekt für eine angeschlossene Einheit, die aufhört, eine angeschlossene Einheit zu sein (weil entweder alle ihre Leibwächter-Modelle oder alle ihre Anführer-Modelle zerstört wurden), so gelten alle anhaltenden Effekte weiterhin über ihre volle Dauer für die überlebende(n) Einheit(en).“

Seite 11 – Befehlspunkte erhalten

Ändere dies wie folgt:

„Abgesehen von dem 1 BP, den die Spieler zu Beginn der Befehlsphase erhalten (siehe rechts), kann jeder Spieler insgesamt unabhängig von der Quelle pro Schlachtrunde insgesamt nur 1 BP erhalten (dies schließt andere BP ein, die Spieler zu Beginn der Befehlsphase erhalten).“

Seite 11 – Erschütterung

Füge hinzu:

„Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund in diesem Schritt einen Erschütterungstest ausführen muss, weil sie unter Sollstärke ist, muss jene Einheit nicht auch noch einen Erschütterungstest dafür ausführen, dass sie unter halber Sollstärke ist, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Solange eine Einheit erschüttert ist, sind auch alle Modelle jener Einheit erschüttert.“

Seite 13 – Einheiten bewegen, 3. Absatz

Ändere dies wie folgt:

„Jedes Mal, wenn du eine Einheit bewegst, kannst du beliebige ihrer Modelle nach deiner Wahl bewegen. Als kontrollierender Spieler bestimmst du dabei die Reihenfolge, in der du deine Modelle bewegst. Jedes Mal, wenn du ein Modell bewegst (außer wenn ein Modell stationär bleibt, siehe unten), kannst du es in einer Kombination aus geraden Linien und Drehungen (siehe unten) über das Schlachtfeld bewegen. Während du es bewegst, kann kein Teil seines Bases durch ein feindliches Modell oder über die Kante des Schlachtfelds bewegt werden. Es kann durch befreundete Modelle bewegt werden, kann aber seine Bewegung nicht auf einem anderen Modell beenden. Die einzige Ausnahme hierbei bildet die Bewegung von **MONSTER**- und **FAHRZEUG**-Modellen; solche Modelle können sich nicht durch andere befreundete **MONSTER**- und **FAHRZEUG**-Modelle bewegen und müssen stattdessen um sie herum bewegt werden. Während sich ein Modell (ausgenommen **FAHRZEUG**-Modelle, die nicht das Schlüsselwort **LÄUFER** haben) in gerader Linie bewegt, kann es durch jeden Bereich bewegt werden, durch den sein Base passt, es kann eine Bewegung aber nicht an einem Ort beenden, wo das Modell nicht platziert werden kann.“

Seite 13 – Einheiten bewegen

Füge hinzu:

ERWIDERUNGSBEWEGUNGEN

Manche Regeln ermöglichen, dass Einheiten eine „Erwiderungsbewegung“ außerhalb der normalen Phasenabfolge ausführen, wenn bestimmte Bedingungen eintreten (z. B. im Fall der Fähigkeit *Blutdrang* der Khorne-Berserker, die dadurch ausgelöst wird, dass mindestens ein Modell der Einheit durch feindliche Fernkampftacken zerstört wird). Sofern nicht anders angegeben, gelten für alle solchen Bewegungen die folgenden Beschränkungen:

- Jede Einheit kann nicht mehr als eine Erwiderungsbewegung pro Phase ausführen.
- Eine Einheit kann keine Erwiderungsbewegung ausführen, solange sie erschüttert ist.
- Eine Einheit kann keine Erwiderungsbewegung ausführen, solange sie sich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit befindet.

1 MODELLE, DIE ÜBER IHR BASE HINAUSRAGEN

Die Flügel dieses Modells sind zwar deutlich breiter als die Lücke zwischen den Ruinen, doch das Base des Modells passt zwischen den Ruinen hindurch, deshalb kann sich das Modell durch die Lücke bewegen.



Seite 13 – Einheiten bewegen

Füge hinzu:

GERADE LINIEN

Jedes Mal, wenn du ein Modell in gerader Linie bewegst, miss die Entfernung zwischen demselben Punkt an seinem Base zu Beginn und am Ende der geraden Linie. Beispielsweise kannst du vom hinteren Ende des Bases des Modells aus bis zum hinteren Ende des Bases des Modells am Ende der geraden Linie messen. Hat ein Modell kein Base, benutze denselben Punkt am Modell zu Beginn und am Ende der Linie.

DREHUNGEN

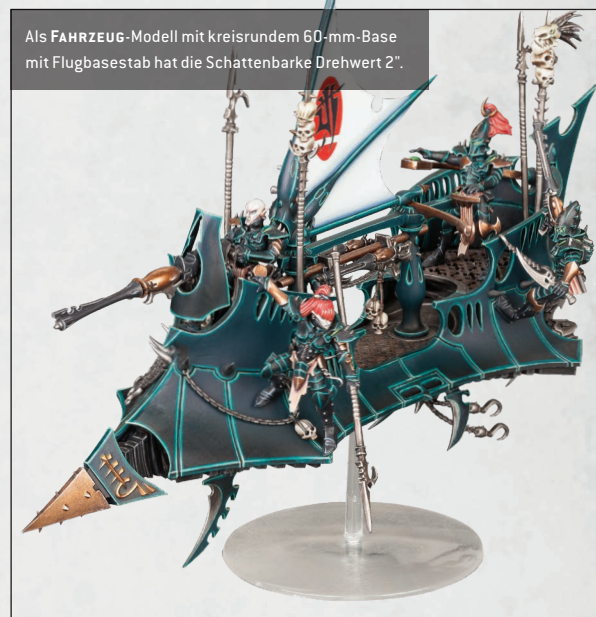
Jedes Mal, wenn du ein Modell drehst, rotiere es beliebig weit um seine Mittelachse (senkrecht zum Schlachtfeld durch die Mitte seines Bases oder durch die Mitte des Modells, falls es kein Base hat). Das erste Mal, wenn du dies während der Bewegung jedes Modells tust, ziehe den Drehwert jenes Modells (siehe unten) von der Entfernung ab, die sich das Modell noch während jener Bewegung bewegen kann. Ist dazu nicht genug Bewegungsdistanz übrig, kann sich das Modell nicht drehen. Beachte, dass sich die Entfernung, die sich das Modell bei jener Bewegung bewegen kann, nur einmal verringert wird, egal wie oft sich das Modell danach bei jener Bewegung noch dreht.

Drehwert

Sofern nicht anders angegeben gelten die folgenden Drehwerte:

MODELLTYP	DREHWERT
Modelle, die kein kreisrundes Base haben (ausgenommen MONSTER - und FAHRZEUG -Modelle)	1"
MONSTER - und FAHRZEUG -Modelle, die kein kreisrundes Base haben	2"
FAHRZEUG -Modelle auf kreisrundem Base mit einem Durchmesser größer als 32 mm mit Flugbasestab oder Schwebestab	2"
FLUGZEUG -Modelle*	0"
Alle anderen Modelle	0"

*Beachte, dass **FLUGZEUG**-Modelle eigene Regeln für Drehungen haben, siehe Seite 53-54 der Grundregeln.



2 MITTE EINES MODELLS OHNE BASE

Um die Mitte eines Modells ohne Base zu ermitteln, blicke senkrecht von oben auf das Modell und stelle dir das kleinste Viereck vor, das das gesamte Modell einschließt. Stelle dir dann die Diagonalen jenes Vierecks vor. Der Punkt, an dem sich die zwei Linien schneiden, ist die Mitte des Modells.



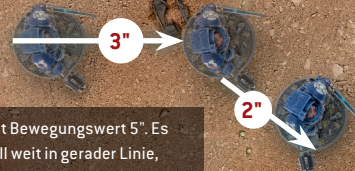
3 DREHUNG UM DIE MITTELACHSE

Mittelachse



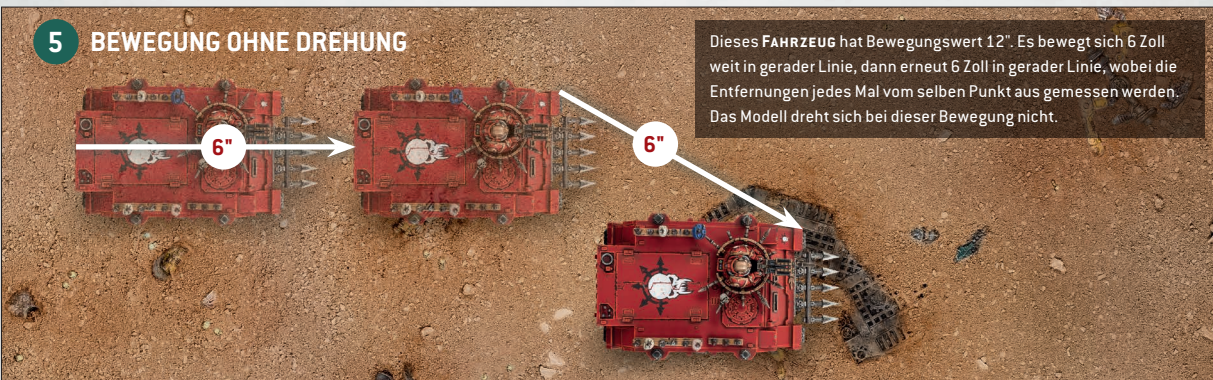
4 BEWEGUNG MIT DREHWERT 0"

Dieses Modell hat Bewegungswert 5". Es bewegt sich 3 Zoll weit in gerader Linie, dann erneut 2 Zoll in gerader Linie. Da dieses Modell Drehwert 0" hat, kann es sich bei der Bewegung zu jedem beliebigen Zeitpunkt drehen.



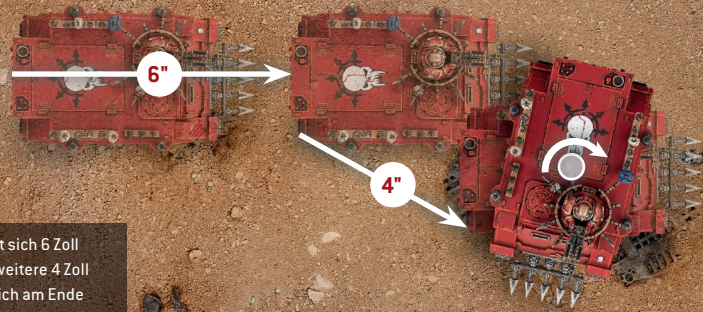
5 BEWEGUNG OHNE DREHUNG

Dieses FAHRZEUG hat Bewegungswert 12". Es bewegt sich 6 Zoll weit in gerader Linie, dann erneut 6 Zoll in gerader Linie, wobei die Entfernungen jedes Mal vom selben Punkt aus gemessen werden. Das Modell dreht sich bei dieser Bewegung nicht.

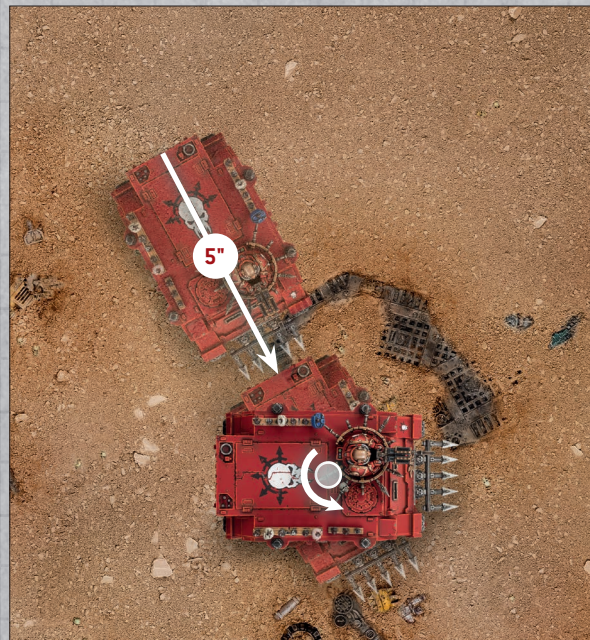
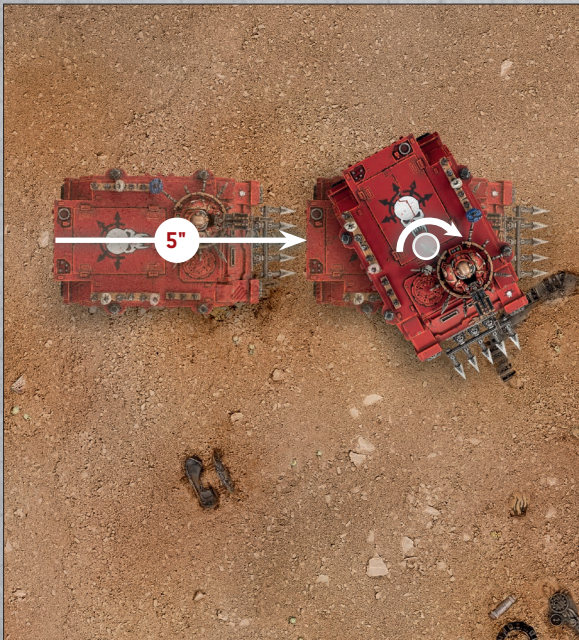


6 BEWEGUNG MIT DREHWERT 2"

Dasselbe **FAHRZEUG** bewegt sich 6 Zoll weit in gerader Linie, dann weitere 4 Zoll in gerader Linie und dreht sich am Ende dieser Bewegung um seine Mittelachse. Durch diese Drehung wird 2" von der Distanz abgezogen, die es sich noch bewegen kann, deshalb kann es sich nicht weiter bewegen.

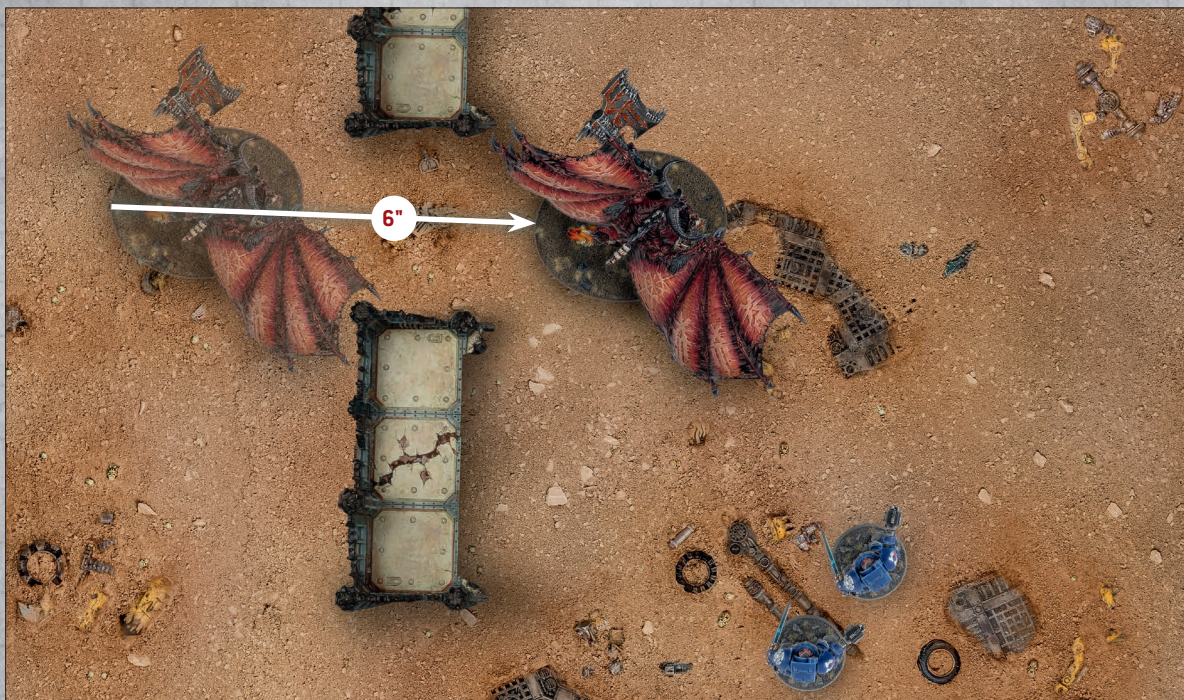


7 BEWEGUNG MIT MEHREREN DREHUNGEN



Dasselbe **FAHRZEUG** dreht sich mehr als einmal während seiner Bewegung, dennoch wird die Gesamtdistanz, die es sich dabei bewegen kann, nur einmal um seinen Drehwert von 2" verringert. Es bewegt sich 5 Zoll weit in gerader Linie, dreht sich um seine Mittelachse, bewegt sich wieder 5 Zoll weit in gerader Linie und dreht sich noch einmal um seine Mittelachse.

8 MODELLE, DIE ÜBER IHR BASE HINAUSRAGEN, MIT DREHWERT 2"



Dieser Blutdämon hat einen Angriff auf den Terminatortrupp angesagt. Sein Angriffswurf ergibt 12 Zoll. Die Lücke in den Ruinen ist breit genug für das Base des Modells, deshalb kann es sich trotz seiner Flügel durch die Lücke bewegen. Es bewegt sich 6 Zoll weit in gerader Linie, dann dreht es sich um seine Mittelachse, weshalb sein Drehwert von 2" vom Angriffswurf abgezogen wird, dann bewegt es sich weitere 4 Zoll in gerader Linie und schließt damit seine Angriffsbewegung ab.

Seite 17 – Feuerplattform

Ändere dies wie folgt:

„Bei den Fähigkeiten mancher **TRANSPORTER**-Modelle ist *Feuerplattform x* aufgeführt. Jedes Mal, wenn ein solches Modell in der Fernkampfphase zum Schießen gewählt wird, kannst du bis zu x Modelle an Bord wählen, deren Einheit in dieser Phase noch nicht geschossen hat. Dann kannst du für jedes jener Modelle eine Fernkampf-Waffe wählen, mit der es ausgerüstet ist (**ausgenommen** Waffen mit der Fähigkeit **[EINMALIG EINSETZBAR]**). Bis jenes **TRANSPORTER**-Modell all seine Attacken abgehandelt hat, zählt es mit allen auf diese Weise gewählten Waffen ausgerüstet, zusätzlich zu seinen anderen Waffen. Bis zum Ende der Phase kommen die Einheiten jener gewählten Modelle nicht infrage, zu schießen.“

Feuerplattform x: Wähle jedes Mal, wenn dieser **TRANSPORTER** schießt, von bis zu x Modellen an Bord je eine Waffe (**ausgenommen** Waffen mit der Fähigkeit **[EINMALIG EINSETZBAR]**); dieser **TRANSPORTER** zählt als mit jenen Waffen ausgerüstet. Bis zum Ende der Phase kommen die Einheiten jener gewählten Modelle nicht infrage, zu schießen.

Seite 19 – Fernkampfphase

Füge hinzu:

„Eine Einheit kann nur dann gewählt werden, um zu schießen, wenn mindestens ein Modell der Einheit für mindestens eine seiner Fernkampf-Waffen ein infrage kommendes Ziel hat.“

Anmerkung: Das bedeutet nicht, dass die Einheit nicht infrage kommt, zu schießen, sondern dass eine Einheit nicht gewählt werden kann, um auf nichts zu schießen, weshalb sie bestimmte Fähigkeiten nicht auslösen kann (z. B. *Dunkle Pakte* und die Fähigkeit *Geflügelter Schwarm der Gargoylen*).“

Seite 20 – Große Kanonen ruhen nie, erster Absatz, letzter Satz

Ändere dies wie folgt:

„Ziehe bei jeder Fernkampf-Attacke einer **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit, die in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit war, als sie ihre Ziele gewählt hat, 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, jene Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt (Seite 25).“

Seite 23 – Tödliche Verwundungen

Ändere dies wie folgt:

„Manche Regeln verursachen tödliche Verwundungen an Einheiten. Jedes Mal, wenn an einer Einheit tödliche Verwundungen verursacht werden, fügt jede jener tödlichen Verwundungen jener Einheit einen Punkt Schaden zu, und tödliche Verwundungen werden immer eine nach der anderen angewendet. Jede tödliche Verwundung wird wie eine Attacke einem Modell zugewiesen. Überschüssiger Schaden durch tödliche Verwundungen verfällt nicht, wenn der Schaden einem anderen Modell zugewiesen werden kann. Weise stattdessen weiter Schaden einem anderen Modell der Zieleinheit zu, bis entweder aller Schaden zugewiesen wurde oder die Zieleinheit zerstört ist.“

Verursacht eine Attacke tödliche Verwundungen zusätzlich zu normalen Schaden, führe für jene tödlichen Verwundungen keinen Verwundungswurf und keinen Schutzwurf aus (auch keinen Rettungswurf). Hat eine Attacke mit der Fähigkeit **[PRÄZISION]** jene tödlichen Verwundungen verursacht, kann der das attackierende Modell kontrollierende Spieler jene tödlichen Verwundungen einem **CHARAKTERMODELL** in der Zieleinheit zuweisen.

Werden tödliche Verwundungen durch die Fähigkeit **[RISKANT]** (Seite 28) verursacht oder durch eine Attacke mit der Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**, die eine kritische Verwundung erzielt hat

(Seite 26), verfallen durch die Attacke verursachte überschüssige tödliche Verwundungen, wenn das Modell zerstört wird, dem sie zugewiesen wurden, genau wie bei einer normalen Attacke.

Wenn eine Einheit gewählt wird, um zu schießen oder zu kämpfen, und mindestens eine ihrer Attacken dem Ziel tödliche Verwundungen zufügen kann, so handle zuerst allen normalen Schaden ab, den die Attacken der attackierenden Einheit dem Ziel zufügen, bevor jenem Ziel tödliche Verwundungen zugefügt werden. Verursacht eine Attacke zusätzlich zu normalem Schaden tödliche Verwundungen und der normale Schaden wird durch einen Schutzwurf verhindert, so erleidet die Zieleinheit dennoch wie oben beschrieben jene tödlichen Verwundungen.“

- Jede einer Einheit zugefügte tödliche Verwundung lässt ein Modell jener Einheit einen Lebenspunkt verlieren.
- Schaden durch tödliche Verwundungen verfällt nicht, wenn er einem anderen Modell zugewiesen werden kann, es sei denn, er entsteht durch die Fähigkeit **[RISKANT]** oder eine Attacke mit der Fähigkeit **[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]**.
- Gegen tödliche Verwundungen können keine Schutzwürfe ausgeführt werden.
- Durch Attacken zugefügte tödliche Verwundungen werden immer nach dem normalen Schaden zugefügt, selbst wenn jener Schaden verhindert wurde.

Seite 26 – Indirektes Feuer

Ändere dies wie folgt:

„Waffen mit **[INDIREKTES FEUER]** im Profil werden als Indirekt feuernde Waffen bezeichnet. Attacken mit ihnen können selbst dann ausgeführt werden, wenn das Ziel für das attackierende Modell nicht sichtbar ist. Diese Attacken können feindliche Modelle in einer Zieleinheit zerstören, auch wenn keine Modelle jener Einheit für die attackierende Einheit sichtbar waren, als du jenes Ziel gewählt hast.“

Wenn keine Modelle einer Zieleinheit für die attackierende Einheit sichtbar waren, als du jenes Ziel gewählt hast, ziehe bei jeder Attacke gegen jenes Ziel mit einer Indirekt feuernden Waffe 1 vom Trefferwurf ab, ein unmodifizierter Trefferwurf von 1-3 misslingt immer und das Ziel profitiert von Deckung (Seite 44). Waffen mit der Fähigkeit **[SCHWALL]** können nicht mittels der Fähigkeit **[INDIREKTES FEUER]** schießen.

Beispiel: Eine feindliche Einheit wird von einem Modell mit BF 3+ attackiert, das mit einer Waffe mit der Fähigkeit **[INDIREKTES FEUER]** ausgerüstet ist. Kein Modell der Zieleinheit ist für das attackierende Modell sichtbar, ziehe also beim Abhandeln der Attacken mit jener Waffe 1 vom Trefferwurf ab, jeder unmodifizierte Trefferwurf von 1-3 misslingt und bei jeder einem Modell der Zieleinheit zugewiesenen Attacke profitiert jenes Modell von Deckung.

- Indirekt feuernde Waffen können Attacken gegen Einheiten ausführen, die für die attackierende Einheit nicht sichtbar sind.
- Wenn keine Modelle einer Zieleinheit sichtbar sind, wenn sie als Ziel gewählt wird, ziehe beim Ausführen von Attacken mit einer Indirekt feuernden Waffe gegen jenes Ziel 1 vom Trefferwurf ab, jeder unmodifizierte Trefferwurf von 1-3 misslingt und das Ziel profitiert von Deckung.

Seite 26 – Verheerende Verwundungen

Ändere dies wie folgt:

„Waffen mit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] im Profil werden als Verheerend verwundende Waffen bezeichnet. Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe, die eine kritische Verwundung verursacht, sind gegen jene Attacke keinerlei Schutzwürfe erlaubt (auch keine Rettungswürfe). Solche Attacken werden erst dann Modellen zugewiesen, wenn alle anderen Attacken der attackierenden Einheit zugewiesen und abgehandelt wurden. Nachdem jene Attacke zugewiesen und alle etwaigen Modifikatoren angewendet wurden, fügt sie dem Ziel statt normalem Schaden eine Anzahl tödliche Verwundungen gleich dem Schadenswert jener Attacke zu.“

Seite 28 – Riskant

Ändere dies wie folgt:

„Waffen mit [RISKANT] im Profil werden als Riskante Waffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine Einheit zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird, muss jene Einheit, nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden, für jede Riskante Waffe, für die beim Abhandeln jener Attacken Ziele gewählt wurden, einen Risikotest ausführen. Wirf dazu einen W6: bei einer 1 misslingt jener Test. Für jeden misslungenen Test musst du die folgende Abfolge abhandeln (handle einen misslungenen Test nach dem anderen einzeln ab):

- Wenn möglich wähle ein Modell jener Einheit, das mindestens einen Lebenspunkt verloren hat und mit mindestens einer Riskanten Waffe ausgerüstet ist.
- Anderenfalls wähle wenn möglich ein Modell jener Einheit (ausgenommen CHARAKTERMODELLE), das mit mindestens einer Riskanten Waffe ausgerüstet ist.
- Anderenfalls wähle ein CHARAKTERMODELL jener Einheit, das mit mindestens einer Riskanten Waffe ausgerüstet ist.

Wurde ein Modell gewählt, so erleidet jene Einheit 3 tödliche Verwundungen, und wenn jene tödlichen Verwundungen zugewiesen werden, müssen sie dem gewählten Modell zugewiesen werden.

Wird eine Einheit der Armee eines Spielers in der Angriffsphase des Gegners als Ziel der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben gewählt, werden tödliche Verwundungen durch Risikotests erst zugewiesen, nachdem die angreifende Einheit ihre Angriffsbewegung beendet hat.“

Seite 28 – Zusatzattacken

Ändere dies wie folgt:

„Waffen mit [ZUSATZATTACKEN] im Profil werden als Zusatzattackenwaffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn der Träger einer oder mehrerer Zusatzattackenwaffen kämpft, führt er Attacken mit jeder Zusatzattackenwaffe aus, mit der er ausgerüstet ist, und führt Attacken mit einer der Nahkampfwaffen aus, mit denen er ausgerüstet ist und die nicht die Fähigkeit [ZUSATZATTACKEN] haben (sofern vorhanden). Die Anzahl der Attacken durch eine Zusatzattackenwaffe kann durch keine anderen Regeln modifiziert werden, es sei denn, die Regel gibt ausdrücklich den Namen jener Waffe an.“

Seite 38 – Profile

Ändere dies wie folgt:

„Hier findest du die folgenden Werte, die dir verraten, wie mächtig die Modelle der Einheit sind:

Bewegung (B): Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Modell über das Schlachtfeld bewegt. Hat ein Modell einen Bewegungswert von „-“, kann es sich gar nicht bewegen. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 1“ sein.

Widerstand (W): Stellt dar, wie gut das Modell gegen physischen Schaden gefeit ist. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 1 sein.

Rüstungswurf (RW): Gibt Aufschluss über den Schutz, den die Rüstung eines Modells ihm bietet. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht 1+ oder besser sein.

Lebenspunkte (LP): Die Lebenspunkte bestimmen, wie viel Schaden ein Modell aushalten kann, bevor es seinen Verletzungen erliegt. Wird der Lebenspunktwert eines Modells auf 0 reduziert, wird jenes Modell zerstört.

Moralwert (MW): Gibt an, wie tapfer, entschlossen oder willensstark ein Modell ist. Je niedriger dieser Wert ist, umso besser ist der Moralwert eines Modells. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht 4+ (oder besser) und nicht 9+ (oder schlechter) sein.

Missionszielkontrolle (MK): Gibt an, wie effektiv ein Modell Kontrolle über ein Missionsziel auf dem Schlachtfeld ausüben kann. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 0 sein.“

Seite 38 – Waffen

Ändere dies wie folgt:

„Waffen werden mit den folgenden Profilwerten beschrieben:

Reichweite (REICHW.): Wie weit die Waffe schießen kann. Waffen mit einer Reichweite von „Nahkampf“ sind Nahkampfwaffen und können nur im Kampf von Angesicht zu Angesicht verwendet werden. Alle anderen Waffen sind Fernkampfwaffen. Für Fernkampfwaffen kann dies nach Anwendung aller Modifikatoren nicht niedriger als 1“ sein.

Attacken (A): Dieser Wert verrät dir, wie viele Attacken bei jedem Einsatz jener Waffe ausgeführt werden. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 1 sein.

Kampfgeschick (KG): Dieser Wert stellt dar, wie gut der Träger im Umgang mit der entsprechenden Nahkampfwaffe ist. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht 1+ oder besser sein.

Ballistische Fertigkeit (BF): Dieser Wert gibt an, wie akkurat der Träger beim Schießen mit der entsprechenden Fernkampfwaffe ist. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht 1+ oder besser sein.

Stärke (S): Wie wahrscheinlich die Waffe einen Feind verwundet. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 1 sein.

Durchschlag (DS): Dies stellt dar, wie gut die Waffe darin ist, die Verteidigung des Ziels zu durchdringen. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht schlechter als 0 sein.

Schadenswert (SW): Die Höhe des Schadens, der durch eine erfolgreiche Verwundung verursacht wird. Nach Anwendung aller Modifikatoren kann dies nicht niedriger als 1 sein. Die Ausnahme sind Regeln, die ausdrücklich besagen, dass du den Schadenswert zu 0 ändern kannst.“

Seite 39 – Schocktruppen

Füge hinzu:

„Trifft eine Einheit mit der Fähigkeit *Schocktruppen* aus der Strategischen Reserve ein, entscheidet der sie kontrollierende Spieler, ob jene Einheit gemäß den Regeln für Strategische Reservisten oder mittels der Fähigkeit *Schocktruppen* aufgestellt wird.“

Seite 39 – Kundschafter

Ändere dies wie folgt:

„Manche Einheiten haben *Kundschafter x Zoll* als Fähigkeit auf ihrem Datenblatt. Wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, kann jene Einheit zu Beginn der ersten Schlachtrunde, bevor der erste Zug beginnt, eine normale Bewegung von bis zu x Zoll ausführen, wobei die bei jener Bewegung von jedem Modell jener Einheit zurückgelegte Entfernung größer sein darf als der Bewegungswert jenes Modells, vorausgesetzt, sie ist nicht größer als x Zoll.

ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER-Modelle können Gebrauch von jeder Fähigkeit *Kundschafter x Zoll* machen, die in ihren Fähigkeiten aufgeführt ist oder die eine Einheit hat, die die Schlacht an Bord jenes **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Modells beginnt (vorausgesetzt, an Bord jenes **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Modells befinden sich ausschließlich Modelle mit dieser Fähigkeit), ganz gleich wie jene Einheit an Bord diese Fähigkeit erhalten hat (ob eigene Fähigkeit, verliehen durch eine Verbesserung oder durch ein angeschlossenes **CHARAKTERMODELL** usw.).

Eine Einheit, die sich unter Anwendung dieser Fähigkeit bewegt, muss jene Bewegung horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt beenden. Haben beide Spieler Einheiten, die eine solche Bewegung ausführen können, bewegt der Spieler seine Einheiten zuerst, der den ersten Zug hat.“

Seite 39 – Anführer

Füge hinzu:

„Jedes Mal, wenn das letzte Modell einer Leibwächter-Einheit zerstört wird, ist jede **CHARAKTERMODELL**-Einheit, die Teil jener angeschlossenen Einheit ist, nicht länger Teil einer angeschlossenen Einheit. Sie wird eine separate Einheit mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Geschieht dies durch eine Attacke, werden sie zu separaten Einheiten, nachdem alle Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden.

Jedes Mal, wenn das letzte Modell einer **CHARAKTERMODELL**-Einheit zerstört wird, die einer Leibwächter-Einheit angeschlossen ist, und der Einheit keine weiteren **CHARAKTERMODELL**-Einheiten angeschlossen sind, ist die Leibwächter-Einheit jener angeschlossenen Einheit nicht länger Teil einer angeschlossenen Einheit. Sie wird eine separate Einheit mit ihrer ursprünglichen Sollstärke. Geschieht dies durch eine Attacke, wird sie zu einer separaten Einheit, nachdem alle Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden.

Jedes Mal, wenn eine Einheit zerstört wird, die Teil einer angeschlossenen Einheit ist, hat sie in Hinblick auf Regeln, die durch die Zerstörung der Einheit ausgelöst werden, nicht die Schlüsselwörter anderer Einheiten, aus denen sich die angeschlossene Einheit zusammensetzt (es sei denn, sie hat jene Schlüsselwörter auf ihrem eigenen Datenblatt).

Beispiel: Zerstörst du nur die Leibwächter-Einheit, die Teil einer angeschlossenen Einheit ist, so hast du keine **CHARAKTERMODELL**-Einheit zerstört. Zerstörst du nur die **CHARAKTERMODELL**-Einheit, die Teil einer angeschlossenen Einheit ist, oder zerstörst du die gesamte angeschlossene Einheit, so hast du eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit zerstört.“

Seite 41 – Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf

Ändere dies wie folgt:

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF

BASISGEFECHTSOPTION – KAMPFTAKTIK

Ein großer Befehlshaber kann selbst die Gezeiten von Glück und Schicksal mit seiner schieren Willenskraft in die Knie zwingen, um den Sieg zu sichern.

WANN: In einer beliebigen Phase, unmittelbar nachdem du einen Vorrücken-Wurf, Angriffswurf, Fluchtest oder Risikotest für eine Einheit deiner Armee ausgeführt hast oder einen Trefferwurf, Verwundungswurf, Schadenswurf oder Schutzwurf für ein Modell jener Einheit oder einen Wurf, um zu ermitteln, wie viele Attacken mit einer Waffe ausgeführt werden, mit der ein Modell jener Einheit ausgerüstet ist. Beim schnellen Würfeln (Seite 24) kann diese Gefechtsoption eingesetzt werden, nachdem du mehrere Würfe oder Schutzwürfe gleichzeitig gewürfelt hast.

ZIEL: Jene Einheit oder jenes Modell deiner Armee

EFFEKT: Du wiederholst jenen Wurf, Test oder Schutzwurf. Beim schnellen Würfeln wähle einen jener Würfe oder Schutzwürfe, den du wiederholen willst.

Seite 42 – Gefechtsoption Wahnsinniger Mut

Ändere dies wie folgt:

WAHNSINNIGER MUT

BASISGEFECHTSOPTION – HELDENTAT

Diese Krieger sind zu fanatisch, blutrünstig oder tapfer, um den Kampf oder ihre Stellung aufzugeben.

WANN: Erschütterung-Schritt deiner Befehlsphase, unmittelbar bevor du einen Erschütterungstest für eine Einheit deiner Armee ausführst (Seite 11)

ZIEL: Jene Einheit deiner Armee

EFFEKT: Deine Einheit besteht jenen Erschütterungstest automatisch.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nicht mehr als einmal pro Schlacht einsetzen.

Seite 42 – Gefechtsoption Granate

Ändere dies wie folgt:

GRANATE

BASISGEFECHTSOPTION – AUSTRÜSTUNG

Diese Krieger machen ihre Wurfgeschosse scharf und schleudern den Tod in die Reihen ihrer Feinde.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine **GRANATEN**-Einheit deiner Armee (ausgenommen Einheiten, die in diesem Zug vorgerückt sind, sich zurückgezogen oder geschossen haben), die nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist

EFFEKT: Wähle ein **GRANATEN**-Modell deiner Einheit und eine feindliche Einheit, die nicht in Nahkampfreichweite um Einheiten deiner Armee ist und innerhalb von 8 Zoll um dein **GRANATEN**-Modell und für es sichtbar ist. Wirf sechs W6: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Seite 42 – Gefechtsoption Panzerschock
Ändere dies wie folgt:

1 BP

PANZERSCHOCK

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

Es mag nicht subtil sein, mit einem Fahrzeug in den Feind zu rauschen, aber es zeigt seine Wirkung.

WANN: Deine Angriffsphase, unmittelbar nachdem eine **FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee eine Angriffsbewegung beendet hat

ZIEL: Jene **FAHRZEUG**-Einheit

EFFEKT: Wähle eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um deine Einheit und wähle ein **FAHRZEUG**-Modell deiner Einheit, das sich in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befindet. Wirf eine Anzahl W6 gleich dem Widerstandswert des gewählten **FAHRZEUG**-Modells. Für jede 5+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung (bis zu einem Maximum von 6 tödlichen Verwundungen).

Seite 42 – Gefechtsoption Blitzangriff
Ändere dies wie folgt:

1 BP

BLITZANGRIFF

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

Ob durchdachte Strategie, machtvolle Technik oder widernatürliche Rituale, es gibt viele mögliche Methoden, wie ein Befehlshaber den Vormarsch seiner Truppen beschleunigen kann.

WANN: Ende der Bewegungsphase deines Gegners

ZIEL: Eine Einheit deiner Armee in Reserve

EFFEKT: Deine Einheit kann wie im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld eintreffen, und falls jedes Modell jener Einheit die Fähigkeit **Schocktruppen** hat, kannst du jene Einheit wie bei der Fähigkeit **Schocktruppen** beschreiben aufstellen (obwohl dies nicht deine Bewegungsphase ist).

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nicht einsetzen, um eine Einheit in einer Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen zu lassen, in der sie normalerweise nicht auf dem Schlachtfeld eintreffen könnte.

Seite 42 – Gefechtsoption Abwehrfeuer geben
Ändere dies wie folgt:

1 BP

ABWEHRFEUER GEBEN

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

Ein wilder Feuerhagel treibt den Feind zurück.

WANN: Bewegungs- oder Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit aufgestellt wurde oder wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung beendet **oder wenn sie einen Angriff ansagt**

ZIEL: Eine Einheit deiner Armee, die innerhalb von 24 Zoll um jene feindliche Einheit ist und zum Schießen infrage käme, wenn deine Fernkampfphase wäre

EFFEKT: Wenn jene feindliche Einheit für deine Einheit sichtbar ist, kann deine Einheit wie in deiner Fernkampfphase auf jene feindliche Einheit schießen.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst keine **TITANISCHE** Einheit als Ziel dieser Gefechtsoption wählen. Bis zum Ende der Phase wird für jede Fernkampfattacke der Modelle deiner Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 benötigt, um einen Treffer zu erzielen, ungeachtet der Ballistischen Fertigkeit der attackierenden Waffe und etwaiger Modifikatoren. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Zug einsetzen.

Seite 42 – Gefechtsoption Heroische Intervention, BP-Kosten
Ändere dies zu: **1 BP**.

1 BP

HEROISCHE INTERVENTION

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

Die Stimmen deiner Krieger erheben sich zu wilden Kriegsschreien, als sie sich kopfüber auf den Feind werfen.

WANN: Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung beendet hat

ZIEL: Eine Einheit deiner Armee, die innerhalb von 6 Zoll um jene feindliche Einheit ist und infrage käme, einen Angriff gegen jene feindliche Einheit anzusagen, wenn deine Angriffsphase wäre

EFFEKT: Deine Einheit sagt nun einen Angriff an, der nur jene feindliche Einheit als Ziel hat, und du handelst den Angriff wie in deiner Angriffsphase ab.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst nur dann eine **FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee wählen, wenn sie ein **LÄUFER** ist. Beachte: Auch wenn der Angriff erfolgreich ist, erhält deine Einheit in diesem Zug keinen Angriffsbonus (Seite 29).

Seite 48 – Ruinen, Abschnitt Bewegung

Ändere dies wie folgt:

■ „**INFANTERIE**-, **IMPERIUM-PRIMARCH**-, **BELISARIUS CAWL** und **BESTIE**-Modelle können sich durch dieses Geländestück (Wände, Böden, Decken, Laufstege, Ketten usw.) bewegen, als wäre es nicht da. Ein Modell kann seine Bewegung nicht in einer Mauer, einem Boden usw. beenden.“

■ **INFANTERIE**-, **IMPERIUM-PRIMARCH**-, **BELISARIUS CAWL**, **BESTIE**- und **FLIEGENDE** Modelle können auf einer beliebigen Etage dieses Geländestücks aufgestellt werden oder ihre Bewegung dort beenden, aber wenn es sich bei jeder Etage nicht um das Bodenniveau des Schlachtfelds handelt, können solche Modelle dies nur, wenn ihr Base nicht über den Boden jener Etage hinausragt (wenn das Modell kein Base hat, darf kein Teil des Modells, das auf dem Bodenniveau des Schlachtfelds den Boden berühren würde, über den Boden jener Etage hinausragen). Alle anderen Modelle können nur auf der Etage auf Bodenniveau jenes Geländestücks aufgestellt werden oder ihre Bewegung dort beenden.“

Seite 48 – Ruinen, Abschnitt Sichtbarkeit

Ändere dies wie folgt:

„Modelle können nicht über oder durch dieses Geländestück sehen (eine Einheit außerhalb dieses Geländestücks kann also keine Sichtlinie auf ein Ziel auf dessen anderer Seite ziehen, selbst wenn es möglich wäre, eine Sichtlinie auf jenes Ziel durch offene Fenster, Türen usw. zu ziehen). **FLUGZEUG**-Modelle bilden zu dieser Regel eine Ausnahme – die Sichtlinie zu und von solchen Modellen wird normal bestimmt, selbst wenn sich dieses Geländestück vollständig zwischen ihnen und dem beobachtenden Modell befindet. Modelle können normal in dieses Geländestück blicken, und Modelle, die sich vollständig innerhalb dieses Geländestücks befinden, können normal hinaussehen. Modelle innerhalb dieses Geländestücks können normal gesehen werden, und **AUFRAGENDE** Modelle innerhalb dieses Geländestücks können normal hinaussehen.“

Seite 56 – Einheiten wählen, 2. Satz

Ändere dies wie folgt:

„Deine Armee muss mindestens ein **CHARAKTERMODELL** enthalten, das infrage kommt, dein **KRIEGSHERR** zu sein. Manche Regeln verleihen zusätzlichen Einheiten deiner Armee das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN**, typischerweise wenn du ein bestimmtes Kontingent wählst oder wenn dein **KRIEGSHERR** eine bestimmte Art Modell ist. Behandle solche Einheiten beim Zusammenstellen deiner Armee als **LINIENTRUPPEN**-Einheiten, auch wenn der Schritt „Kriegsherrn wählen“ erst später folgt.“

Seite 58 – Missionszielmarker, 4. Absatz, 3. Satz

Ändere dies wie folgt:

„Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker am Ende einer beliebigen Phase oder am Ende eines beliebigen Zuges, wenn seine Kontrollstufe darüber höher ist als die seines Gegners.“

F&A

ALLGEMEIN

F: Gilt bei Einsatz der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben die gewählte feindliche Einheit als das nächste infrage kommende Ziel?

A: Ja, wenn sie die nächste nicht im Nahkampf befindliche feindliche Einheit ist.

F: Was geschieht, wenn eine Regel den Schadenswert einer Attacke auf 0 ändert und eine andere Regel den Schadenswert „bis zu einem Minimum von 1“ negativ modifiziert?

A: Der Schadenswert wird zu 0 geändert.

F: Wenn eine Gefechtsoption sowohl mindestens eine Einheit meiner Armee als auch mindestens eine Einheit der Armee meines Gegners als Ziele hat, kann ich dann eine Fähigkeit einsetzen, die die Befehlspunktekosten jener Gefechtsoption modifiziert?

A: Ja.

F: Wenn eine Gefechtsoption mindestens zwei Einheiten meiner Armee als Ziele hat, kann ich dann eine Fähigkeit einsetzen, die die Befehlspunktekosten jener Gefechtsoption modifiziert?

A: Ja.

F: Wenn ein Modell eine Regel hat, die ihm gestattet, zu schießen oder zu kämpfen, nachdem eine bestimmte Bedingung erfüllt ist (zum Beispiel wenn es als Ziel einer Attacke gewählt wird), wie oft kann es dann durch jene Regel innerhalb einer Phase schießen oder kämpfen?

A: So oft wie die Bedingung erfüllt wird, es sei denn, es ist anders angegeben.

F: Wenn eine Regel einem Modell ermöglicht, zu schießen oder zu kämpfen, nachdem es zerstört wurde, aber bevor es aus dem Spiel entfernt wird, gilt dann die Einheit jenes Modells als zum Schießen oder Kämpfen gewählt?

A: Nein. Alle Regeln, die auf diese Weise ausgelöst werden, greifen nicht.

F: Wenn als Ziel für eine Attacke eine Anführer-Einheit gewählt wird, die mindestens ein Modell mit dem Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL** und mindestens ein Modell ohne das Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL** enthält und die keine angeschlossene Einheit ist, kann dann jene Attacke einem **CHARAKTERMODELL** jener Einheit zugewiesen werden?

A: Ja.

F: Von wo an einem Modell messe ich, um zu ermitteln, ob etwas in Reichweite einer Aurafähigkeit ist?

A: Du misst vom Base aus (oder vom nächsten Punkt am Modell, falls das Modell kein Base hat), wie beschrieben unter „Entfernungen messen“ auf Seite 7 der Grundregeln.

F: Kann ein Rüstungswurfwert jemals 1+ oder besser sein, nachdem alle Modifikatoren angewendet wurden?

A: Nein.

REIHENFOLGE/ZEITLICHE ABFOLGE

F: Wenn eine Einheit zerstört wird, dieselbe Einheit aber später auf das Schlachtfeld zurückkehrt (z. B. Angron oder die Heilige Celestine), gelten dann anhaltende Effekte, denen die Einheit unterlag, als sie zerstört wurde, weiterhin (z. B. Urteilsmarker, Schwur des Augenblicks)?

A: Ja, im Rahmen der zeitlichen Begrenzung jener anhaltenden Effekte. Beachte, dass dies nicht gilt, wenn dich die Regeln anweisen, deiner Armee eine neue Einheit hinzuzufügen, etwa im Fall der Gefechtsoption Verstärkung! des Astra Militarum.

F: Wenn ein Modell zerstört wird, profitiert es dann von allen seinen Fähigkeiten und allen Aurafähigkeiten, in deren Reichweite es sich befindet, bis es vom Schlachtfeld entfernt wird, und betreffen seine Aurafähigkeiten auch alle infrage kommenden Einheiten in Reichweite um es, bis es vom Schlachtfeld entfernt wird?

A: Ja und ja.

F: Wenn eine Gefechtsoption, die in der Befehlsphase eingesetzt wird, nicht ausdrücklich angibt, dass sie im Schritt Erschütterung oder am Ende der Befehlsphase eingesetzt wird, wird sie dann immer im Schritt Neue Befehle eingesetzt?

A: Ja.

F: Wenn Regeln zum selben Zeitpunkt greifen, wenn geprüft wird, wer durch Primär- und Sekundärmissionen SP erhält, werden dann jene Regeln abgehandelt, bevor oder nachdem die Primär- und Sekundärmissionen geprüft werden?

A: Davor. Alle Regeln werden abgehandelt, bevor geprüft wird, wer durch Primär- und Sekundärmissionen SP erhält.

F: Wenn Regeln zu Beginn einer Phase, eines Zuges oder einer Schlachtrunde greifen und eine andere Regel in derselben Phase, im selben Zug oder in derselben Schlachtrunde greift, ohne dass angegeben ist, wann genau sie greift, kann dann letztere Regel eintreten, bevor all jene anderen Regeln abgehandelt wurden?

A: In den meisten Fällen nein. Regeln, die zu Beginn einer Phase, eines Zuges oder einer Schlachtrunde greifen, müssen vollständig vor Regeln abgehandelt werden, die nicht ausdrücklich zu Beginn jener Phase, jenes Zuges oder jener Schlachtrunde greifen.

Die Ausnahme ist: Setzt du eine Regel ein, die zu Beginn einer Phase oder eines Zuges greift, und dein Gegner hat eine Regel, die ausdrücklich durch den Effekt deiner Regel ausgelöst wird, so kann die Regel deines Gegners zu dem angegebenen Zeitpunkt greifen. Setzt beispielsweise ein Spieler der Thousand Sons das Ritual Strahl des Verderbens ein, um der Adeptus-Custodes-Einheit seines Gegners tödliche Verwundungen zuzufügen, kann sein Gegner, wenn eine jener tödlichen Verwundungen zugewiesen wird, sofort die Gefechtsoption Arkane Gen-Alchemie einsetzen, um jener Einheit die Fähigkeit Verletzungen ignorieren 4+ gegen tödliche Verwundungen zu verleihen, da jene Gefechtsoption ausgelöst wird, „unmittelbar nachdem einem ADEPTUS-CUSTODES-Modell deiner Armee [...] eine tödliche Verwundung zugewiesen wurde“.

F: Wenn eine Einheit erschüttert wird, während sie von vorher eingesetzten Gefechtsoptionen betroffen ist, hört sie dann auf, von jenen Gefechtsoptionen betroffen zu sein?

A: Nein.

F: Alle Missionszielmarker beginnen die Schlacht umkämpft. Ist es irgendwie möglich, dass ein Spieler einen Missionszielmarker vor dem Ende der ersten Befehlsphase desjenigen Spielers kontrolliert, der den ersten Zug hat?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit meiner Armee eine Regel hat, durch die sie auch dann als Ziel einer Gefechtsoption gewählt werden kann, wenn ich jene Gefechtsoption bereits zuvor in jener Phase eingesetzt habe, was geschieht, wenn ich jene Gefechtsoption in jener Phase noch nicht eingesetzt habe? Kann ich dann jene Gefechtsoption später in der Phase noch einmal einsetzen?

A: Nein, es sei denn, beim späteren Einsatz jener Gefechtsoption wählst du ebenfalls eine Einheit, die eine solche Fähigkeit hat.

F: Wenn eine Regel gilt, wenn ein Modell oder eine Einheit zerstört wird, eine andere Regel aber verhindert, dass jenes Modell oder jene Einheit zerstört wird, greift dann erstere Regel?

A: Nein, es sei denn, es wird nur vorübergehend verhindert, dass jenes Modell aus dem Spiel entfernt wird; in dem Fall würde eine solche Regel dann greifen.

F: Wenn ein Modell von zwei Regeln betroffen ist, die einen Profilwert auf einen bestimmten Wert setzen (wenn beispielsweise eine Einheit erschüttert ist und gleichzeitig von der Fähigkeit Zielgerichtet des Schwarmboten betroffen ist), welche Regel wird dann zuerst abgehandelt?

A: Über die Reihenfolge entscheidet der aktive Spieler. Zu Beginn oder am Ende einer Schlachtrunde würfeln die Spieler gegeneinander, um zu ermitteln, wer über die Reihenfolge entscheidet. Im genannten Beispiel kann der kontrollierende Spieler in seinem Zug entscheiden, dass zuerst die Regel Erschütterung eintritt, was den Missionszielkontrollwert auf 0 setzt, und danach die Fähigkeit Zielgerichtet, was den Missionszielkontrollwert schließlich auf 15 setzt. Im gegnerischen Zug kann dagegen sein Gegner entscheiden, die Regeln in umgekehrter Reihenfolge anzuwenden, was einen finalen Missionszielkontrollwert von 0 ergibt.

F: Wenn beide Spieler Regeln haben, bei denen sie entscheiden können, ob sie aktiviert werden oder nicht (z. B. ob ich als Ork-Spieler einen Waaagh ausrufe), und jene Entscheidungen zur selben Zeit getroffen werden müssen, in welcher Reihenfolge müssen die Spieler entscheiden, ob sie solche Regeln einsetzen möchten?

A: Geschieht dies im Zug eines Spielers, entscheidet jener Spieler zuerst, danach dessen Gegner. Geschieht es nicht im Zug eines Spielers, würfeln die Spieler gegeneinander; der Verlierer entscheidet zuerst, danach sein Gegner.

F: Wenn eine Einheit der Armee eines Spielers schießt oder kämpft und eine feindliche Einheit zerstört wird, während noch Attacken gegen sie übrig sind, die noch nicht abgehandelt wurden, müssen jene übrigen Attacken abgehandelt werden?

A: Nein, sind allerdings Attacken darunter, die mit Waffen mit der Fähigkeit [EINMALIG EINSETZBAR] ausgeführt werden, so gelten jene Waffen dennoch als eingesetzt. Gleichermaßen müssen für alle Waffen mit der Fähigkeit [RISKANT], die nicht mehr abgehandelt werden, Risikotests ausgeführt werden.

F: Wenn eine Regel den Schadenswert einer Attacke erhöht (z. B. die Fähigkeit [MELTER]) und eine andere Regel den Schadenswert auf 0 setzt (z. B. die Gefechtsoption Vom Schicksal auserwählt der Thousand Sons), ist dann der finale Schadenswert 0?

A: Nein. Regeln, die den Schadenswert auf 0 setzen, treten zuerst ein, danach werden andere Modifikatoren angewendet, einschließlich der Fähigkeit [MELTER]. Hat im Beispiel die attackierende Waffe die Fähigkeit [MELTER 2], so wird der Schadenswert zuerst auf 0 gesetzt, danach addiert die Fähigkeit [MELTER 2] 2 zum Schadenswert, was letztlich Schadenswert 2 ergibt.

REGELN AUSSERHALB DER PHASENABFOLGE

F: Kann eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten durch die Regel Große Kanonen ruhen nie als Ziel für die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben gewählt werden?

A: Nein. Große Kanonen ruhen nie ermöglicht einer Einheit, in der Fernkampfphase des kontrollierenden Spielers zu schießen, aber derartige Regeln gelten nicht in anderen Phasen.

F: Können Regeln, für die angegeben ist, dass sie nur in der Fernkampfphase des kontrollierenden Spielers gelten, eingesetzt werden, wenn ich mittels der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben schieße (z. B. die Fähigkeit Feuerplattform)?

A: Nein, siehe „Regeln außerhalb der Phasenabfolge“ (Grundregeln, Seite 10).

POSITIONIERUNG UND BEWEGUNG

F: Wenn eine Regel ermöglicht, dass eine Einheit eine Erwidlungsbewegung außerhalb der Phasenabfolge ausführt, deren Reichweite durch Würfeln ermittelt wird (z. B. W6 Zoll im Fall der Fähigkeit Blutdrang der Khorne-Berserker), muss sich dann ein Modell, das eine solche Bewegung ausführt, die volle gewürfelte Distanz bewegen?

A: Nein, es kann sich eine beliebige Distanz bewegen, die nicht weiter als die gewürfelte Distanz ist.

F: Wenn eine Regel ermöglicht, dass eine Einheit eine Erwidlungsbewegung außerhalb der Phasenabfolge ausführt, deren Reichweite durch Würfeln ermittelt wird (z. B. W6 Zoll im Fall der Fähigkeit Blutdrang der Khorne-Berserker), kann ich dann entscheiden, die Einheit nicht zu bewegen, nachdem ich das Wurfresultat gesehen habe?

A: Ja, aber deine Einheit wird auch dann behandelt, als hätte sie jene Bewegung ausgeführt, wenn du entscheidest, dass du sie 0 Zoll weit bewegst.

F: Angenommen mein Gegner setzt die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben ein, um auf eine Einheit meiner Armee zu schießen, und zerstört mindestens ein Modell meiner Einheit. Ich setze dann eine Regel ein, die ermöglicht, dass meine Einheit eine Erwidlungsbewegung außerhalb der Phasenabfolge ausführt (z. B. die Fähigkeit Blutdrang der Khorne-Berserker), durch die meine Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit gerät. Können nun Modelle meiner Einheit fortfahren, die Bewegung auszuführen, die den Einsatz der Gefechtsoption Abwehrfeuer geben ausgelöst hat (z. B. eine normale, Vorrücken-, Rückzugs- oder Angriffsbewegung)?

A: Nein. Umgekehrt gilt aber auch: Hat dein Gegner die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben zu Beginn der Bewegung deiner Einheit eingesetzt und ist deine Einheit durch die Erwidlungsbewegung nicht in Nahkampfreichweite gelangt, so kann deine Einheit ihre ursprüngliche Bewegung ganz normal fortsetzen.

F: Können Modelle über den Rand des Schlachtfelds hinausragen?

A: Ja, sofern das Base oder der Rumpf des Modells (siehe „Rumpf“ im Regelkommentar) vollständig auf dem Schlachtfeld ist.

F: Wenn ein Modell über den Rand des Schlachtfelds ragt, betrifft das irgendwie seine Sichtbarkeit?

A: Der Spieler jenes Modells kann Sichtlinien von jedem Teil jenes Modells aus ziehen, der nicht über den Rand des Schlachtfelds hinausragt. Sein Gegner kann Sichtlinien zu jedem beliebigen Teil jenes Modells ziehen.

F: Wenn ein Modell im Schritt Armeen aufstellen in meiner Aufstellungszone aufgestellt werden muss, können dann Teile jenes Modells über die Aufstellungszone hinausragen?

A: Nein, es sei denn, jenes Modell ist so groß, dass es nicht anders möglich ist; in dem Fall muss so viel wie möglich von jenem Modell in deiner Aufstellungszone aufgestellt werden.

F: Wenn ein Modell in Reichweite mehrerer Missionszielmarker ist, wenn die Kontrollstufen für jene Missionszielmarker ermittelt werden, gilt dann der Missionszielkontrollwert jenes Modells für jeden jener Missionszielmarker?

A: Ja.

F: Wenn ermittelt wird, ob eine Einheit, die teilweise (aber nicht vollständig) innerhalb eines Geländestücks ist, für eine andere Einheit sichtbar ist, werden dann wie üblich echte Sichtlinien benutzt?

A: Ja.

F: Ist es auf irgendeine Weise möglich, dass sich ein Modell beim Ausführen einer normalen Bewegung eine Entfernung bewegt, die größer ist als sein Bewegungswert?

A: Nein.

F: Kann eine Einheit mit Mindestbewegungswert von einer Regel betroffen sein, durch die sie sich weniger weit als ihr Mindestbewegungswert bewegen würde?

A: Nein.

F: Wenn eine Regel einen Spieler anweist, eine Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen (z. B. Aussteigen aus einem zerstörten **TRANSPORTER**, Notausstieg, Fähigkeit Landungskapsel-Angriff einer Landungskapsel), und nicht genug Platz ist, um jedes Modell jener Einheit unter Beachtung geltender Beschränkungen, wo welche Modelle aufgestellt werden dürfen, aufzustellen, was geschieht dann mit der Einheit und den Modellen, die nicht aufgestellt werden können?

A: Die Einheit kann dennoch aufgestellt werden, aber alle Modelle, die nicht aufgestellt werden können, werden zerstört (siehe „Aufstellen auf dem Schlachtfeld“ im Regelkommentar). Jene Modelle gelten als durch die gegnerische Armee zerstört, aber nicht als durch ein bestimmte Modelle oder Einheiten zerstört.

F: Wenn sich eine Einheit zurückzieht, mindestens ein Modell jener Einheit zerstört wird und dann mindestens ein Modell auf das Schlachtfeld zurückkehrt, hat sich dann die Einheit/haben sich dann die zurückgekehrten Modelle in jenem Zug zurückgezogen?

A: Ja. Gleiches gilt auch für jede andere Art Bewegung.

F: Wenn sich eine Einheit zurückzieht und dann eine neu positionierte Einheit wird (siehe „Neu positionierte Einheiten“ im Regelkommentar), hat sie sich dann immer noch in jenem Zug zurückgezogen?

A: Ja. Gleiches gilt auch für jede andere Art Bewegung.

F: Können Modelle in eine Einheit zurückgebracht werden, die sich auf dem Schlachtfeld befindet, aber nicht zu Beginn der Phase auf dem Schlachtfeld war?

A: Nein (siehe „Hinzufügen, Modelle zu einer Einheit“ im Regelkommentar).

TRANSPORTER

F: Ein **TRANSPORTER**, der aus der Strategischen Reserve eintrifft, muss vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante aufgestellt werden; gilt dies auch für Einheiten, die im selben Zug aus jenem **TRANSPORTER** aussteigen?

A: Nein. Solche Einheiten steigen normal aus, sie müssen aber weiterhin horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden.

F: Wenn ein **TRANSPORTER** zerstört wird, der mehrere Einheiten transportiert, müssen dann alle jene Einheiten aussteigen, bevor für tödliche Verwundungen gewürfelt wird?

A: Ja.

F: Wenn ein **TRANSPORTER** zerstört wird, der mehrere Einheiten transportiert, wer entscheidet, in welcher Reihenfolge jene Einheiten aussteigen?

A: Der jenen **TRANSPORTER** kontrollierende Spieler entscheidet.

F: Wenn ich die Regel eines **TRANSPORTERS** benutze, durch die ich eine Einheit vor der Schlacht aufteilen kann (z. B. im Fall eines *Immolators des Adepta Sororitas* oder einer *Schattenviper der Drukharj*), welchen Punktwert hat dann die abgespaltete Einheit in Hinblick darauf, ob sie in die Strategische Reserve versetzt werden kann?

A: Halbiere in Hinblick auf die Obergrenze von 25 % für Strategische Reserven den Punktwert der ursprünglichen Einheit.

F: Kann die Gefechtsoption *Abwehrfeuer geben* eingesetzt werden, um auf eine Einheit zu schießen, die gerade aus einem **TRANSPORTER** gestiegen ist?

A: Ja. Dies gilt auch für Einheiten, die gerade aus einem **TRANSPORTER** ausgestiegen sind, der in derselben Phase aus der Reserve eingetroffen ist.

F: Kann eine Einheit an Bord eines **TRANSPORTERS** ihre Regeln einsetzen, um jenen **TRANSPORTER** zu beeinflussen? Ist beispielsweise ein *Lieutenant an Bord eines Rhinos*, kann durch seine Fähigkeit *Zielpriorität jenes Rhino in einem Zug*, in dem es sich zurückgezogen hat, schießen und einen Angriff ansagen?

A: Nein. Die einzigen Regeln, die gelten, solange die Einheiten, die sie haben, an Bord eines **TRANSPORTERS** sind, sind solche, die ausdrücklich besagen, dass sie gelten, solange eine solche Einheit an Bord eines **TRANSPORTERS** ist.

F: Eine Einheit, die aus der Reserve eintrifft, wird behandelt, als hätte sie eine normale Bewegung ausgeführt – kann sie dadurch in einen **TRANSPORTER** einsteigen?

A: Nein.

F: Wenn eine Regel einer Einheit gestattet, außerhalb der Bewegungsphase ihres kontrollierenden Spielers eine normale Bewegung, *Vorrücken-Bewegung* oder *Rückzugsbewegung* auszuführen, kann jene Einheit dann unmittelbar nach dem Ausführen jener Bewegung in ein befreundetes **TRANSPORTER**-Modell einsteigen?

A: Ja, sofern es nicht ausdrücklich anders angegeben ist.

F: Wenn ein **TRANSPORTER** durch die Fähigkeit *Feuerplattform mit zusätzlichen Fernkampfwaffen ausgerüstet* ist, können dann jene Waffen von irgendwelchen weiteren Fähigkeiten oder Regeln der transportierten Modelle profitieren?

A: Nur wenn die Regeln jener transportierten Modelle ausdrücklich besagen, dass sie auch an Bord eines **TRANSPORTERS** noch gelten.

F: Kann ein **TRANSPORTER** die Fähigkeit *Feuerplattform einsetzen*, um mit einer Waffe zu schießen, mit der ein Modell ausgerüstet ist, das sich in diesem Zug zurückgezogen hat? Kann ein **TRANSPORTER** die Fähigkeit *Feuerplattform einsetzen*, um mit einer Waffe ohne die Fähigkeit *[STURM]* zu schießen, mit der ein Modell ausgerüstet ist, das in diesem Zug vorgerückt ist?

A: Ja zu beiden Fragen.

RESERVEN

F: Sind Beschränkungen für Reserven und Strategische Reserven separate Beschränkungen?

A: Strategische-Reserve-Einheiten sind auch Reserve-Einheiten. Deshalb gelten alle Beschränkungen für Reserven durch das Missionspaket (etwa durch *In Nomine Imperatoris: Paria-Nexus*) auch für Strategische Reserven.

F: Können Einheiten in Reserve infrage kommen, zu schießen?

A: Ja, Einheiten in Reserve können infrage, zu schießen. Allerdings muss mindestens ein Modell einer Einheit für mindestens eine seiner Fernkampfwaffen ein infrage kommendes Ziel haben, anderenfalls kann die Einheit jenes Modells nicht gewählt werden, um zu schießen.

F: Wenn eine Einheit aus der Reserve auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann sie sich für den Rest der Phase nicht mehr bewegen. Kann eine solche Einheit in einer anderen Phase eine Fähigkeit einsetzen, um sich zu bewegen (z. B. die Fähigkeit *Strategisches Zerstören des Lieutenants in Phobos-Rüstung*)?

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit in Reserve ist und einige Modelle jener Einheit, doch nicht alle Modelle die Fähigkeit *Schocktruppen haben*, kann dann die Einheit mittels der Fähigkeit *Schocktruppen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden*, wenn sie aus der Reserve eintrifft?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit meiner Armee eine Regel hat, durch die sie in der ersten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden darf, kann jene Einheit dann mittels der Gefechtsoption *Blitzangriff im Schritt Verstärkungen der Bewegungsphase meines Gegners aufgestellt werden*?

A: Ja, es sei denn, jene Regel besagt ausdrücklich, dass sie in deiner Bewegungsphase gilt – dann verhindern dies die Beschränkungen für Regeln außerhalb der Phasenabfolge.

F: Wenn ich eine Einheit aus der Strategischen Reserve aufstelle, muss dann die gesamte Einheit innerhalb der nötigen Entfernung um mindestens eine Schlachtfeldkante aufgestellt werden?

A: Wenn jene Einheit aufgestellt wird, muss sie vollständig innerhalb der angegebenen Entfernung von einer einzigen Schlachtfeldkante aufgestellt werden. Das kann bedeuten, dass eine Einheit vollständig innerhalb der angegebenen Entfernung um eine oder mehrere Schlachtfeldkanten aufgestellt wird, die Entfernung wird aber nur von einer jener Schlachtfeldkanten gemessen.

F: Falls ein Modell zu groß ist, als dass es gemäß den Beschränkungen für Strategische Reserven aufgestellt werden könnte, kann es dennoch in die Strategische Reserve versetzt und später auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden?

A: Ja, aber es muss so aufgestellt werden, dass es keine Schlachtfeldkante berührt (und immer noch weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt ist und allen weiteren Platzierungsbeschränkungen genügt). In einem Zug, in dem ein so großes Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, kann die Einheit jenes Modells das Folgende nicht tun: eine normale, *Vorrücken-* oder *Rückzugsbewegung* ausführen; stationär bleiben; *Attacken mit Fernkampfwaffen* ausführen; einen *Angriff ansagen*.

F: Zählen **FLUGZEUG**-Modelle, die in Reserve aufgestellt wurden, gegen die Begrenzungen, wie viel von der Armee eines Spielers in die Strategische Reserve versetzt werden kann?

A: Nein. Im Schritt *Schlachtfeldformation* festlegen zählen **FLUGZEUG**-Modelle nur als in Reserve, nicht als in Strategischer Reserve. Sie werden erst ab Beginn der Schlacht als Strategische Reserven behandelt.

F: Wenn eine Einheit, die die Schlacht auf dem Schlachtfeld begonnen hat, später in Strategische Reserve versetzt wird, in welchen Schlachtrunden kann sie dann wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden?

A: In jeder Schlachtrunde, sofern es das Missionspaket zulässt (wie etwa im Fall von *In Nomine Imperatoris: Paria-Nexus*) und die Einheit eine Regel hat, die beschreibt, wie sie aus der Strategischen Reserve eintrifft. Anderenfalls ab der zweiten Schlachtrunde.

F: Kann eine Einheit in Reserve Ziel einer Gefechtsoption sein?

A: Ja, sofern alle anderen Bedingungen im Abschnitt *Ziel jener Gefechtsoption* erfüllt sind.

BEFEHLSPHASE

F: Wenn eine Regel, die einmal pro Schlacht greift, einem Spieler ausdrücklich mehr als 1 BP in einer Schlachtrunde verleiht (wie im Fall der Armeeregel Kodex der Ritterlichkeit der Imperialen Ritter), ignoriert jene Regel dann die Beschränkungen, wie viele BP ein Spieler in einer Schlachtrunde erhalten kann?

A: Ja.

F: Ist es möglich, dass eine Einheit sowohl im Schritt Neue Befehle als auch im Schritt Erschütterung einen Erschütterungstest ausführen muss?

A: Ja.

F: Wenn eine Regel in meiner Befehlsphase greift und nicht ausdrücklich besagt, dass sie im Schritt Erschütterung oder am Ende der Befehlsphase greift (wie etwa die Armeeregel Schatten im Warp der Tiraniden), greift sie dann immer im Schritt Neue Befehle?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit gezwungen sein, im Schritt Erschütterung der Befehlsphase mehr als einen Erschütterungstest auszuführen?

A: Nein, aber in allen anderen Phasen, einschließlich des Schritts Neue Befehle der Befehlsphase kann sie dazu gezwungen sein, mehrere Erschütterungstests auszuführen.

NAHKAMPFFHASE

F: Nachdem eine Einheit gekämpft hat, muss sie sich neu ordnen, auch wenn der sie kontrollierende Spieler das nicht will?

A: Ja, das Neuordnen ist nicht optional. Allerdings kann beim Neuordnen für jedes Modell jener Einheit entschieden werden, ob jenes Modell eine Neuordnen-Bewegung ausführt.

AKTIONEN UND MISSIONEN

F: Wenn bei einer Aktion im Abschnitt „Einheiten“ angegeben ist, dass eine einzelne Einheit sie ausführen kann, ist es dann möglich, dass mehrere Einheiten je eine eigene Instanz jener Aktion ausführen?

A: Nein, zu jedem Zeitpunkt kann nur eine Einheit jeder Armee jene Aktion ausführen.

F: Wenn mir Primär- oder Sekundärmissionen SP dafür geben, dass ich **CHARAKTERMODELLE** oder **CHARAKTERMODELL**-Einheiten zerstöre, und jene Modelle oder Einheiten auf das Schlachtfeld zurückkehren und erneut zerstört werden, erhalten ich dann durch jene Primär- und Sekundärmissionen erneut SP dafür, dass ich sie erneut zerstöre?

A: Ja, es sei denn, die jeweilige Primär- oder Sekundärmission besagt ausdrücklich etwas anderes.

ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

F: In den Regeln für die Armeezusammenstellung steht, dass keine Einheit mehr als eine Verbesserung haben kann. Wenn ich einer Einheit im Schritt Schlachtfeldformation festlegen zwei **CHARAKTERMODELL**-Einheiten anschließen kann, kann dann jede jener **CHARAKTERMODELL**-Einheiten eine Verbesserung haben?

A: Ja, diese Beschränkung gilt nur für den Schritt Armeen zusammenstellen.

PSIONISCHE FÄHIGKEITEN/ATTACKEN

F: Werden alle tödlichen Verwundungen, die eine psionische Fähigkeit verursacht, einschließlich solcher, die der Einheit mit jener Fähigkeit zugefügt werden, durch eine psionische Attacke verursacht?

A: Ja.

F: Zählen Strahl des Verderbens und ähnliche Fähigkeiten in Hinblick auf Verletzungen ignorieren gegen psionische Attacken als psionische Attacken?

A: Ja.

F: Wenn eine Riskante Waffe durch einen misslungenen Risikotest tödliche Verwundungen verursacht und jene Waffe auch eine psionische Waffe ist, wurden dann jene tödlichen Verwundungen durch eine psionische Attacke verursacht?

A: Ja.



REGELKOMMENTAR

VERSION 1.5

REGELKOMMENTAR

■ Keine Änderungen

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

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

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

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

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

An Bord: Siehe **Transportierte Einheiten**.

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

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

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

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

ANGREIFEN

- **Angriffsbewegung:** Eine Bewegung, die in der Angriffsphase im Rahmen eines erfolgreichen Angriffs ausgeführt wird.
- **Angriffsreichweite:** Das Ergebnis des Angriffswurfs ist die maximale Entfernung in Zoll, die sich jedes Modell einer angreifenden Einheit bei seiner Angriffsbewegung bewegen kann. Dies wird manchmal Angriffsreichweite genannt.
- **Angriff ansagen:** Wenn ein Spieler einen Angriff mit einer Einheit ansagt, sagen wir, dass jene Einheit einen Angriff ansagt.
- **Angreifende Einheit:** Eine Einheit, die einen Angriff angesagt hat, ist eine angreifende Einheit.
- **Fliegende Modelle, die über Geländestücke angreifen:** Siehe **Fliegende Modelle, die sich über Geländestücke bewegen**.
- **Hat angegriffen:** Wenn eine Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, sagen wir bis zum Ende jenes Zuges, dass jene Einheit und jedes Modell darin angegriffen hat.
- **Wurde angegriffen:** Ist eine Einheit Ziel eines erfolgreichen Angriffs, sagen wir bis zum Ende jenes Zuges, dass jene Einheit und jedes Modell darin angegriffen wurde.
- **Angriffsbonus:** Wird einer Einheit verliehen, die eine Angriffsbewegung ausführt; dadurch hat jene Einheit bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit **Erstschlag**. Beachte, dass andere Regeln und Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn eine Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, oder in einem Zug gelten, in dem eine Einheit angegriffen hat, nicht Teil des Angriffsbonus sind.

Angreifen mit einer Einheit: Wenn du ein Modell deiner Armee in Nahkampfreichweite um ein feindliches Modell bewegen willst und jenes feindliche Modell so über sein Base hinausragt, dass es nicht möglich ist, dein Modell in Nahkampfreichweite um jenes Modell zu bewegen, zählen jene Modelle bis zum Ende des Zuges als in Basekontakt miteinander und als in Nahkampfreichweite voneinander, solange alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Entfernung, die sich dein Modell bewegen konnte, hätte ausgereicht, um dein Modell in Nahkampfreichweite zu bewegen, würde das feindliche Modell nicht über sein Base hinausragen.
- Du hast dein Modell so bewegt, dass es dem feindlichen Modell so nahe wie möglich ist.
- Ein beliebiger Teil eines Modells ist innerhalb von 1 Zoll um einen beliebigen Teil des anderen Modells.

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

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

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

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

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

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

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

AUTOMATISCH ERFOLGREICH

Wenn ein Würfelwurf automatisch erfolgreich ist, gilt:

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

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

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

Basekontakt: Wenn sich die Bases zweier Modelle berühren, sind sie in Basekontakt und sind sich so nahe wie möglich (siehe **So nahe wie möglich**). Wenn du ein Modell deiner Armee bei einer Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegung in Basekontakt mit einem feindlichen Modell bewegen willst und jenes feindliche Modell so über sein Base hinausragt, dass es nicht möglich ist, dein Modell in Basekontakt mit jenem Modell zu bewegen, zählen jene Modelle bis zum Ende des Zuges als in Basekontakt miteinander und als in Nahkampfreichweite voneinander, solange alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Entfernung, die sich dein Modell bewegen konnte, hätte ausgereicht, um dein Modell in Basekontakt zu bewegen, würde das feindliche Modell nicht über sein Base hinausragen.
- Du hast dein Modell so bewegt, dass es dem feindlichen Modell so nahe wie möglich ist.
- Ein beliebiger Teil eines Modells ist innerhalb von 1 Zoll um einen beliebigen Teil des anderen Modells.

(Siehe **Angreifen mit einer Einheit**).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Bodenebene: Siehe **Bodenniveau**.

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

BP zu Beginn eines Zuges: BP, die man durch eine Fähigkeit (z. B. durch die Fähigkeit *Schwarmführer* des Schwarmherrschers) zu Beginn der Befehlsphase erhält, zählen gegen das Limit von 1 erhaltenen BP pro Schlachtrunde.

BP durch Missionskarten erhalten: Wenn man bei der gespielten Mission dadurch BP erhält, dass man Sekundärmissionskarten ablegt, so zählen jene BP gegen die Maximalanzahl an BP, die jener Spieler in jener Schlachtrunde erhalten kann.

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

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

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

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

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

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

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

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

Einmalig einsetzbar: Ist ein Modell mehr als einmal mit der gleichen Waffe bewaffnet, die die Fähigkeit **[EINMALIG EINSETZBAR]** hat (etwa mit 2 Suchkopfraketen), so kann jenes Modell mit jeder jener Waffen einmal pro Schlacht schießen. Einmalig einsetzbare Waffen können nicht mit der Fähigkeit *Feuerplattform* eingesetzt werden. Jedes Mal, wenn ein zerstörtes Modell in eine Einheit zurückkehrt, gelten alle Waffen mit **[EINMALIG EINSETZBAR]**, mit denen das Modell ausgerüstet ist und die eingesetzt wurden, bevor das Modell zerstört wurde, immer noch als eingesetzt. Jedes Mal, wenn einer Armee eine neue Einheit hinzugefügt wird, gelten alle Waffen mit **[EINMALIG EINSETZBAR]**, mit denen jene Modelle ausgerüstet sind, als noch nicht eingesetzt.

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

Eintreffen aus der Strategischen Reserve in der ersten Schlachtrunde: Fähigkeiten, die es Einheiten ermöglichen, im Schritt Verstärkungen deiner ersten, zweiten oder dritten Bewegungsphase gemäß den Regeln für Strategische Reserven aufgestellt zu werden, behandeln die Nummer der gegenwärtigen Schlachtrunde nur in der ersten Schlachtrunde als um eins höher, als sie tatsächlich ist, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.

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

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

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

Erschütterungstest: 2W6-Wurf, den jede Einheit deiner Armee in deiner Befehlsphase ausführen muss, sofern sie unter halber Sollstärke ist (Grundregeln, Seite 11). Ist das Ergebnis niedriger als der Moralwert der Einheit, ist jene Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert. Beachte, dass das sogar dann noch gilt, wenn jene Einheit später zerstört wird, was eine Rolle spielen kann, wenn ermittelt wird, ob du jene Einheit als Ziel für eine Gefechtsoption wählen kannst. Manche Regeln verlangen, dass eine Einheit in einer anderen Phase als der Befehlsphase einen Erschütterungstest ausführt oder dass sie einen Erschütterungstest ausführt, obwohl sie nicht unter halber Sollstärke ist. Einheiten, die bereits erschüttert sind, müssen in einem solchen Fall dennoch einen weiteren Erschütterungstest ausführen, für den Fall, dass das Ergebnis weitere Effekte auslöst, doch Bestehen oder Misslingen ändert nichts an dem Erschütterungszustand der Einheit (das heißt, sie bleibt erschüttert, auch wenn sie den Test besteht, und ihr Erschüttersein verlängert sich nicht dadurch, dass ihr der Test misslingt). Wenn eine Einheit aus irgendeinem Grund gezwungen ist, im Schritt Erschütterung der Befehlsphase einen Erschütterungstest auszuführen, weil sie unter Sollstärke ist, muss sie nicht auch noch einen Erschütterungstest dafür ausführen, dass sie unter halber Sollstärke ist, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben. Egal wann eine Einheit deiner Armee erschüttert wird, sie ist immer nur bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert. Zerstörte Einheiten müssen keine Erschütterungstests ausführen, und Fähigkeiten können eine zerstörte Einheit nicht zwingen, einen Erschütterungstest auszuführen.

ERSETZTE EINHEITEN

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

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

Fahrzeuge mit Base: Wenn du von oder zu **FAHRZEUGEN** mit Base misst (ausgenommen **FLUGZEUGE** und **LÄUFER**), misst immer vom oder zum nächsten Teil des Modells (d. h. misst vom oder zum Base oder vom oder zum Rumpf, je nachdem, was näher ist), wobei die folgenden Ausnahmen gelten:

- Wenn ein Modell eine Bewegung in Nahkampfreichweite um mindestens ein **FAHRZEUG** mit Base beendet (ausgenommen **FLUGZEUGE** und **LÄUFER**), gilt es als in Basekontakt mit jenem **FAHRZEUG** oder jenen **FAHRZEUGEN**, solange es sich horizontal innerhalb von 0 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um einen beliebigen Teil jener **FAHRZEUG**-Modelle befindet.
- Wenn ein **FAHRZEUG** mit Base (ausgenommen **FLUGZEUGE** und **LÄUFER**) eine Bewegung in Nahkampfreichweite um mindestens ein Modell beendet, so gilt es als in Basekontakt mit jenen Modellen, solange es sich horizontal innerhalb von 0 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um jene Modelle befindet.

- Eine Einheit kann in einen befreundeten **TRANSPORTER** mit Base einsteigen, wenn jene Einheit eine **normale Bewegung**, **Vorrücken-Bewegung** oder **Rückzugsbewegung innerhalb** von 3 Zoll horizontal und 5 Zoll vertikal um beliebige Teile jenes **TRANSPORTERS** beendet.
- Steigt eine Einheit aus einem **TRANSPORTER** mit Base aus, stelle sie so auf, dass sie sich vollständig innerhalb von 3 Zoll horizontal und 5 Zoll vertikal um beliebige Teile jenes **TRANSPORTER**-Modells und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet.

Fähigkeiten mit dem gleichen Namen: Fähigkeiten mit dem gleichen Namen (ausgenommen Aurafähigkeiten) können Einheiten mehrfach betreffen, aber wenn eine solche Fähigkeit einer Einheit einen bestimmten Zustand verleiht (z. B. „niedergehalten“), kann jener Zustand die Zieleinheit zu jedem Zeitpunkt nicht mehr als einmal betreffen.

Beispiel 1: Anna hat in ihrer Armee zwei Große Verpester. Sie wählt den Intercessortrupp ihres Gegners als Ziel für die Fähigkeit Fäulnis des Nurgle beider Modelle. Da die Fähigkeit keine Aurafähigkeit ist, kann sie mehrfach auf die Zieleinheit angewendet werden und verringert jedes Mal den Widerstandswert der Modelle des Intercessortrupps um 1, in diesem Fall also insgesamt um 2.

Beispiel 2: Sean hat in seiner Armee zwei Aufgemotzte Turbobrenna. Er wählt den Aggressortrupp seines Gegners als Ziel für die Fähigkeit Bolz'ndakka beider Modelle. Da die Fähigkeit keine Aurafähigkeit ist, kann sie mehrfach auf die Zieleinheit angewendet werden, doch da sie jener den Zustand „niedergehalten“ verleiht, gilt ihr Effekt nur einmal (in diesem Fall wird von den Trefferwürfen jener Einheit 1 abgezogen), egal wie oft die Zieleinheit niedergehalten wird.

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

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

Siehe Diagramme 9 und 10

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

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

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

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

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

Gelingt automatisch: Siehe **Automatisch erfolgreich**.

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

Geschossen: Wenn alle mit einer Fernkampfwaffe ausgeführten Attacken abgehandelt wurden, sagen wir, dass jene Waffe geschossen hat oder dass mit jener Waffe geschossen wurde. Wenn alle Fernkampfwaffen eines Modells geschossen haben, hat jenes Modell geschossen. Wenn alle Modelle einer Einheit, die Fernkampfschüsse ausführen, alle jene Attacken abgehandelt haben, hat jene Einheit geschossen (siehe **Attacken abgehandelt**). Wurde eine Einheit zum Schießen gewählt, aber kein Modell der Einheit hat eine Attacke ausgeführt, so hat die Einheit nicht geschossen.

Gilt als normale Bewegung: Reserveeinheiten werden in einem Zug, in dem sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, immer behandelt, als hätten sie eine normale Bewegung ausgeführt. Das dient nur dazu klarzustellen, dass sie sich in dieser Phase nicht weiter bewegen können, aber nicht stationär geblieben sind. Die Einheiten haben dadurch aber nicht tatsächlich eine normale Bewegung ausgeführt, deshalb kann ihr Eintreffen keine Gefechtsoptionen oder Fähigkeiten auslösen, die eingesetzt werden, nachdem eine Einheit eine normale Bewegung ausgeführt hat.

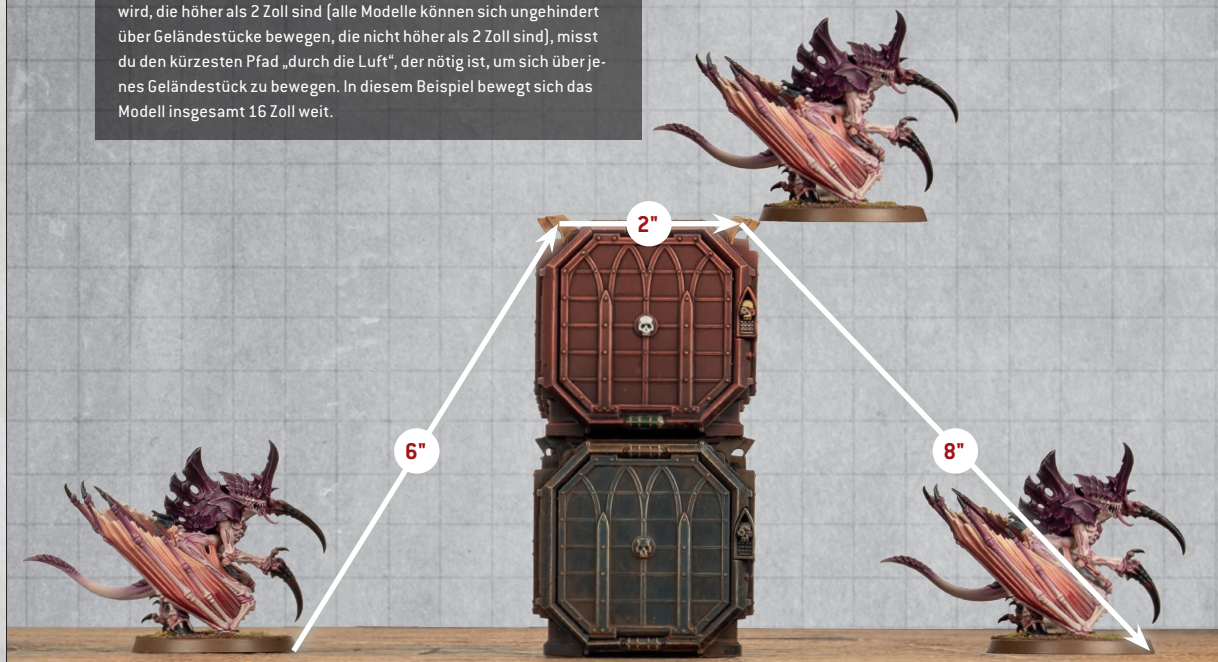
Gleiches gilt für Einheiten, die aus einem **TRANSPORTER** aussteigen, der in dieser Phase eine normale Bewegung ausgeführt hat: Sie werden behandelt, als hätten sie eine normale Bewegung ausgeführt, haben es aber nicht tatsächlich, deshalb kann das Aussteigen keine Gefechtsoptionen oder Fähigkeiten auslösen, die eingesetzt werden, nachdem eine Einheit eine normale Bewegung ausgeführt hat (siehe **Transportierte Einheiten und Reserve**).

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



9 BEWEGUNG „DURCH DIE LUFT“ BEIM FLIEGEN

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

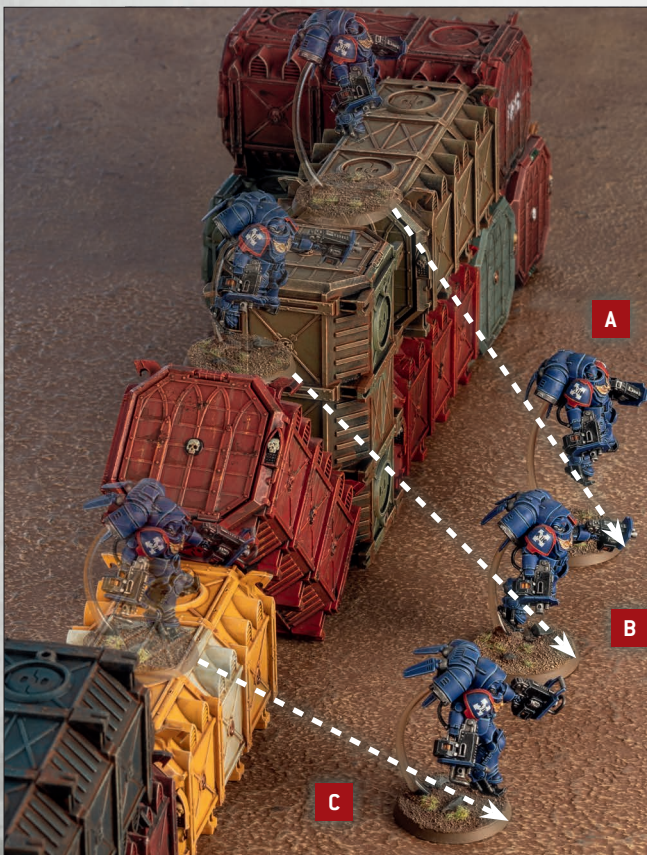


10 BEWEGUNG „DURCH DIE LUFT“ ÜBER UNREGELMÄSSIGE GELÄNDESTÜCKE BEIM FLIEGEN

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



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



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

Siehe Diagramm 11

Große Kanonen ruhen nie (schießen außerhalb der Phasenabfolge): Die Regel Große Kanonen ruhen nie besagt, dass sie in der Fernkampfphase des kontrollierenden Spielers gilt. Einheiten, die von dieser Regel betroffen und im Nahkampf gebunden sind, können keine anderen Regeln einsetzen, durch die sie in anderen Phasen schießen können (wie etwa die Gefechtsoption Abwehrfeuer geben).

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

Hinzufügen, Modelle zu einer Einheit: Manche Regeln erlauben es dir, einer Einheit während der Schlacht Modelle hinzuzufügen. Modelle, die einer Einheit hinzugefügt werden, die sich auf dem Schlachtfeld befindet, müssen in Einheitenformation mit Modellen jener Einheit aufgestellt werden, die jene Phase auf dem Schlachtfeld begonnen haben (d. h. Modellen, die schon auf dem Schlachtfeld waren, als die Regel eingesetzt wurde). Modelle, die einer Einheit hinzugefügt werden, die sich gegenwärtig nicht auf dem Schlachtfeld befindet, müssen diese Bedingung nicht erfüllen. Ein Modell, das während der Schlacht einer Einheit hinzugefügt wird, kann in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten aufgestellt werden, dazu müssen sich aber jene feindlichen Einheiten bereits in Nahkampfreichweite um die Einheit befunden haben, der jenes Modell hinzugefügt wird. Wenn einer Einheit wie beschrieben Modelle hinzugefügt werden, gelten alle Modelle, die nicht aufgestellt werden können, weil

dafür nicht genug Platz auf dem Schlachtfeld ist, als zerstört, dies löst aber keine Regeln aus, die durch die Zerstörung eines Modells ausgelöst werden.

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

Siehe Diagramme 12 und 13

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

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

Infrage kommend zu schießen (mit Fernkampfwaffen ausgerüstet): Einheiten, die geschossen haben, kommen bis zum Beginn der nächsten Phase nicht mehr infrage, zu schießen, es sei denn, eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes.

11 GROSSE KANONEN RUHEN NIE (EXPLOSIVWAFEN UND PISTOLEN)

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

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

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

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

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

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

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

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

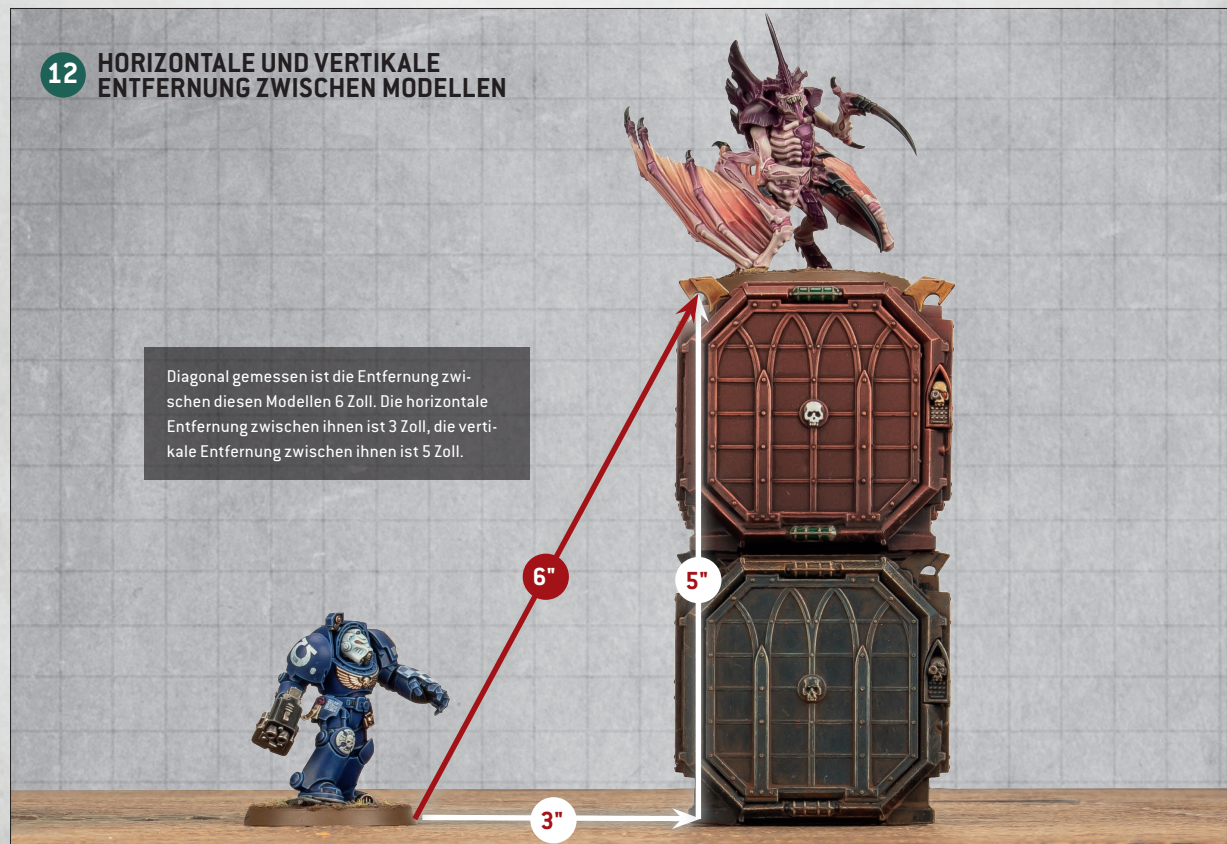
Kämpfen: Wenn eine Einheit kämpft, rücken Modelle jener Einheit nach, führen Attacken aus und ordnen sich neu.

KÄMPFEN MIT EINZELNEN MODELLEN

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

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

Kämpfen nach Zerstörung: Manche Regeln ermöglichen es Modellen, zu kämpfen, nachdem sie zerstört wurden, bevor sie aus dem Spiel entfernt werden, gemäß der normalen Kampfabfolge (Grundregeln, Seite 33). Dabei können jene Modelle nachrücken (unter Beachtung der Einschränkungen durch die Einheitenformation) und dann Nahkampfattacken ausführen, wobei sie die eingesetzten Waffen und die Ziele für jene Attacken wählen, bevor jene Attacken abgehandelt werden. Ein Modell, das von mehr als einer solchen Regel betroffen ist, kann nach seiner Zerstörung nur einmal kämpfen. Solche Regeln werden immer abgehandelt, bevor die attackierende Einheit (d. h. die Einheit, die das Modell zerstört hat) sich neu ordnet und bevor andere Regeln abgehandelt werden, die die Zerstörung jenes Modells auslöst (wie etwa *Gefährliches Ende*). Beim Ausführen der Attacken durch eine solche Regel wird angenommen, dass das zerstörte Modell 1 Lebenspunkt hat, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben. Nachdem ein Modell seine Attacken durch eine solche Regel ausgeführt hat, werden alle anderen Regeln ausgelöst, die die Zerstörung jenes Modells auslöst, danach wird das Modell aus dem Spiel entfernt – es ordnet sich nicht neu. Unterliegt mehr als ein Modell einer Einheit dem Effekt einer Regel, durch die es nach seiner Zerstörung noch kämpfen kann, kämpfen alle jene Modelle gleichzeitig. Beachte, dass ein Modell, das kämpft, nachdem es zerstört wurde, zerstört ist, was eine Rolle spielen kann, wenn ermittelt wird, ob die Einheit des Modells unter Sollstärke/unter halber Sollstärke ist.



13 HORIZONTALE ENTFERNUNG UND SCHOCKTRUPPEN

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



9"



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

Keinen Vorrücken-Wurf ausführen (Fähigkeiten): Fähigkeiten, die die Spieler anweisen, für eine Einheit keinen Vorrücken-Wurf auszuführen, sondern den Bewegungswert der Modelle jener Einheit um einen bestimmten Wert zu erhöhen, können nicht gemeinsam mit anderen Fähigkeiten oder Regeln eingesetzt werden, die die Spieler ebenfalls anweisen, für die Einheit keinen Vorrücken-Wurf auszuführen. In einem solchen Fall muss der kontrollierende Spieler entscheiden, welche jener Fähigkeiten er einsetzt.

Kontrollieren (Missionszielmarker): Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker, wenn am Ende einer Phase oder eines Zuges die Kontrollstufe jenes Spielers höher ist als die seines Gegners. Am Ende eines Zuges wird die Kontrolle über Missionszielmarker bestimmt, bevor die Spieler etwaige Siegespunkte erhalten. Siehe **Kontrollstufe**.

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

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

Kreisrunde Bases: Manche Regeln beziehen sich auf kreisrunde Bases. Ein kreisrundes Base bedeckt eine Kreisfläche (im Gegensatz zu ovalen Bases, die eine ovale Fläche bedecken).

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

gleichzeitig eine andere besagt, dass jenes Modell nicht dein **KRIEGSHERR** sein kann, so hat jene Regel Vorrang, die verbietet, dass jenes Modell dein **KRIEGSHERR** ist.

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

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

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

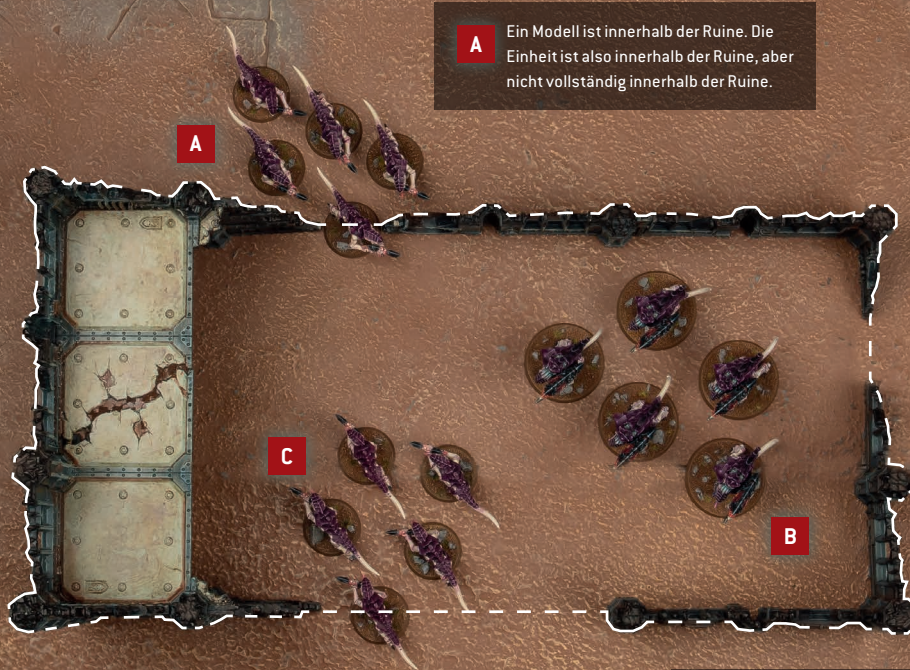
Lebenspunkte zurückerhalten: Wenn ein Modell eine bestimmte Anzahl Lebenspunkte zurückerhält, ist immer die maximale Anzahl Lebenspunkte angegeben, die es zurückerhält. Das Modell kann dadurch nicht auf mehr Lebenspunkte kommen, als es zu Beginn der Schlacht hatte.

INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB

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



14 INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB



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

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

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

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

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

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

MEHRFACHE GRUNDREGELFÄHIGKEITEN

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

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

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

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

Messen, zerstörte Einheit: Wenn ein Spieler die Entfernung zu einer zerstörten Einheit messen muss, wird zum letzten Modell jener Einheit gemessen, das zerstört wurde (siehe **Messen, zerstörtes Modell**).

Messen, zerstörtes Modell: Wenn ein Spieler die Entfernung zu einem zerstörten Modell messen muss, kann jener Spieler zu einem beliebigen Punkt messen, den das Base jenes Modells einnahm (oder zu einem beliebigen Punkt des Modells, wenn es kein Base hat oder ein **FAHRZEUG** ist, ausgenommen **LÄUFER**-Modelle mit Base), bevor es zerstört wurde.

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

Mindestens eine: Ist von einer unbestimmten Anzahl die Rede, etwa „in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten“, ist damit immer gemeint „mindestens eine“, im Beispiel also „in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit“. „Eine oder mehrere“ ist gleichbedeutend mit „mindestens eine“. Sind wirklich mehrere gemeint, nicht nur eine, wird das ausdrücklich angegeben, etwa durch „in Nahkampfreichweite um mehrere feindliche Einheiten“ oder „in Nahkampfreichweite um mindestens zwei feindliche Einheiten“.

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

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

Missionsziel gesichert: Verschiedene Fähigkeiten ermöglichen es, die Kontrolle über einen Missionszielmarker zu behalten, auch wenn man keine Modelle mehr in Reichweite des Missionszielmarkers hat (zum Beispiel die Fähigkeit *Missionsziel gesichert* von Intercessortrupps). Wie diese Regeln auch formuliert sind, am Ende jeder Phase und am Ende jedes Zuges wird ermittelt, wer welchen Missionszielmarker kontrolliert (siehe **Grundregel-Update**). Das heißt, du behältst durch eine solche Fähigkeit zwar die Kontrolle über einen Missionszielmarker auch dann, wenn du keine Modelle in seiner Reichweite hast, aber am Ende jeder Phase und am Ende jedes Zuges kann dein Gegner die Kontrolle über jenen Missionszielmarker erlangen, wenn seine Kontrollstufe höher ist als deine.

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

Modell ohne Base: Siehe **Rumpf**.

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

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

Nach/nachdem: Siehe **Unmittelbar nachdem**.

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

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

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

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

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

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

Neu aufstellen: Manche Regeln ermöglichen es dir, eine oder mehrere deiner Einheiten neu aufzustellen. Wenn du dies tust, entfernst du jene Einheiten vom Schlachtfeld, nachdem beide Spieler mit der Aufstellung ihrer Armeen fertig sind, aber vor Beginn des ersten Zuges, und stellst jene Einheiten dann gemäß den normalen Regeln wieder auf (haben beispielsweise alle Modelle einer jener Einheiten die Fähigkeit *Infiltratoren*, so kann der Spieler bei der Aufstellung jener Einheit jene Fähigkeit einsetzen). Haben beide Spieler Regeln, durch die sie Einheiten neu aufstellen können, müssen die Spieler ihre Einheiten eine nach der anderen abwechselnd neu aufstellen, beginnend mit dem Angreifer.

Neu ordnen (ohne sich zu bewegen): Wenn sich eine Einheit neu ordnet und sich dabei kein Modell jener Einheit tatsächlich bewegt, weil du entscheidest, die Modelle nicht zu bewegen, oder weil sich jedes Modell bereits in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet, gilt dies dennoch als Neuordnen der Einheit, aber die Einheit gilt nicht als bewegt.

NEU POSITIONIERTE EINHEITEN

Manche Regeln ermöglichen es, dass Einheiten neu positioniert werden, indem sie vom Schlachtfeld entfernt und dann wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Einheiten, die solche Regeln benutzen, nennen wir neu positionierte Einheiten, und die im Folgenden aufgezählten Regeln gelten für sie immer zusätzlich zu anderen Regeln, die sie gegebenenfalls betreffen, etwa in Bezug darauf, wo sie aufgestellt oder nicht aufgestellt werden können. Beachte, dass Einheiten, die Regeln benutzen, um in **TRANSPORTER** einzusteigen oder aus ihnen auszusteigen, keine neu positionierten Einheiten sind.

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

3. Eine neu positionierte Einheit, die in der Phase, in der sie wieder aufgestellt wird, vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, ist immer noch in jener Phase vorgerückt beziehungsweise hat sich immer noch in jener Phase zurückgezogen. Anderenfalls wird eine neu positionierte Einheit behandelt, als hätte sie in der Phase, in der sie wieder aufgestellt wird, eine normale Bewegung ausgeführt.

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

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

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

7. Wenn eine neu positionierte Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird und es Bereiche gibt, in denen Modelle nicht aufgestellt werden können (wenn beispielsweise eine Missionsregel besagt, dass Einheiten aus der Reserve oder Strategischen Reserve eines Spielers nicht in Reichweite eines Missionszielmarkers aufgestellt werden dürfen, der sich im Niemandsland oder in der Aufstellungszone des Gegners befindet, oder wenn beispielsweise eine feindliche Einheit auf dem Schlachtfeld eine Regel hat, durch die feindliche Einheiten, die als Verstärkung auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, nicht innerhalb von 12 Zoll um die Einheit aufgestellt werden dürfen), dann können die Modelle jener neu positionierten Einheit nicht in jenen Bereichen aufgestellt werden.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Psionische Attacken: Eine Attacke, die mit einer Waffe mit der Fähigkeit [PSIONISCH] ausgeführt wird, ist eine psionische Attacke. Alle tödlichen Verwundungen, die durch Fähigkeiten verursacht werden, die als „psionisch“ gekennzeichnet sind, sind ebenfalls psionische Attacken.

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

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

REGELN AUSSERHALB DER PHASENABFOLGE

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

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

Regeln mit mehreren Bedingungen und Effekten: Manche Regeln beinhalten mehrere Bedingungen, wobei die zweite, enger gefasste Bedingung eine verbesserte Regel ergibt, die entweder die Regel der ersten Bedingung ersetzt oder zusätzlich zu ihr gilt (z. B. die Fähigkeit Zerstörungsschaltungen der Lokhusta-Destruktoren oder die Ork-Gefechtsoption Größere Gits, größere Kug'In). Damit die verbesserte Regel gilt, muss sowohl die erste Bedingung als auch die zweite Bedingung erfüllt sein.

Beispiel: Die Fähigkeit Zerstörungsschaltungen besagt: „Wiederhole bei jeder Fernkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen die nächste infrage kommende feindliche Einheit einen Trefferwurf von 1. Wenn sich das Ziel jener Attacke in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, den dein Gegner kontrolliert, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen.“ Damit du den Trefferwurf wiederholen kannst, muss das Ziel sowohl in Reichweite eines von deinem Gegner kontrollierten Missionszielmarkers als auch das nächste infrage kommende Ziel sein.

REGELPRIORITÄT

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

Priorität beim Attackieren

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

Priorität beim Eintreffen von Verstärkungen

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

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

Risikant: Wenn du Attacken mit Riskanten Waffen ansagst, musst du für jede jener Waffen einen Risikotest ausführen, auch wenn du jene Attacken letztlich nicht abgehandelt hast (z. B. weil das Ziel zerstört wurde).

Wenn einer Einheit, die mindestens ein **CHARAKTERMODELL** enthält, das mit Riskanten Waffen ausgerüstet ist, mindestens ein Risikotest misslingt, gilt:

- Den Effekt eines misslungenen Tests erleidet ein Modell deiner Wahl, das mit einer Riskanten Waffe ausgerüstet ist (es muss nicht das **CHARAKTERMODELL** sein, nicht einmal, wenn das **CHARAKTERMODELL** das einzige Modell war, das mit einer Riskanten Waffe attackiert hat).
- Wählst du ein **CHARAKTERMODELL** und bleiben tödliche Verwundungen übrig, nachdem jenes **CHARAKTERMODELL** zerstört wurde, weise jene tödlichen Verwundungen normal der Einheit zu.

Wenn dir Risikotests für eine **CHARAKTERMODELL**-, **MONSTER**- oder **FAHRZEUG**-Einheit misslingen, gilt:

- Du musst die Wirkung misslungener Risikotests demselben mit mindestens einer Riskanten Waffe ausgerüsteten Modell zuweisen, bis jenes Modell zerstört ist oder du alle misslungenen Risikotests abgehandelt hast.
- Wenn jenes Modell zerstört wird, musst du alle verbleibenden tödlichen Verwundungen zuerst einem anderen mit mindestens einer Riskanten Waffe ausgerüsteten Modell zuweisen, dann musst du die Wirkung verbleibenden misslungener Risikotests jenem Modell zuweisen, bis es zerstört ist, und so weiter, bis jedes Modell mit mindestens einer Riskanten Waffe zerstört ist, woraufhin du alle verbleibenden tödlichen Verwundungen und alle verbleibenden misslungenen Risikotests der Einheit normal zuweist.

Beispiel: Betrachten wir eine Einheit aus drei Krisis-Kampfanzügen, angeführt von einem Commander in Krisis-Kampfanzug. Der Commander und ein anderes Modell sind mit je drei Zyklischen Ionenblastern ausgerüstet. Sagt der kontrollierende Spieler der Einheit an, dass nur der Commander das Überladung-Profil seiner Zyklischen Ionenblaster benutzt, führt jener Spieler drei Risikotests aus, nachdem die Attacken der Einheit abgehandelt wurden. Misslingt mindestens einer jener Tests, wählt der Spieler ein Modell der Einheit, das 3 tödliche Verwundungen erleidet. Dies muss eines der Modelle sein, das mit Zyklischen Ionenblastern ausgerüstet ist, auch wenn ein Krisis-Kampfanzug ohne Zyklische Ionenblaster bereits Schaden erlitten hat. Wenn der Krisis-Kampfanzug mit den Zyklischen Ionenblastern bereits Schaden erlitten hat, müssen die tödlichen Verwundungen jenem Modell zugewiesen werden. Der Spieler weist dann dem gewählten Modell tödliche Verwundungen zu, bis es zerstört ist, dann wählt er ein anderes Modell jener Einheit, das mit Zyklischen Ionenblastern ausgerüstet ist, das verbleibende tödliche Verwundungen und misslungene Risikotests erleidet, und so weiter, bis jedes Modell, das mit Zyklischen Ionenblastern ausgerüstet ist, zerstört ist. Dann weist der Spieler verbleibende tödliche Verwundungen und verbleibende misslungene Risikotests normal der Einheit zu.

Ruinen (und Sichtbarkeit): Die Diagramme unten zeigen, wie sich die Sichtbarkeit von Einheiten ändert, wenn sie sich in, vollständig innerhalb oder hinter **RUINEN** befinden. Für **FAHRZEUGE** (ausgenommen **LÄUFER**-Modelle mit Base) und Modelle ohne Base wird jedes Teil des Modells und seines Bases (falls vorhanden) benutzt, um zu ermitteln, ob es sich nicht innerhalb, innerhalb oder vollständig innerhalb einer **RUINE** befindet. Für alle anderen Modelle wird das Base des Modells benutzt, um zu ermitteln, ob es sich nicht innerhalb, innerhalb oder vollständig innerhalb einer **RUINE** befindet, und in Hinblick auf die Sichtbarkeit in eine **RUINE** hinein oder durch eine **RUINE** hindurch werden Sicht und Sichtbarkeit für ein solches Modell, das über sein Base hinausragt, nur anhand seines Bases und der Teile jenes Modells, die nicht über das Base hinausragen, bestimmt.

Beispiel: Damit sich ein **FAHRZEUG**-Modell (ausgenommen **LÄUFER**-Modelle mit Base) vollständig innerhalb einer **RUINE** befindet, muss jeder Teil jenes **FAHRZEUG**-Modells vollständig innerhalb jener **RUINE** sein. Damit sich ein **MONSTER** vollständig innerhalb einer **RUINE** befindet, muss das Base jenes Modells vollständig innerhalb jener **RUINE** sein, ungeachtet der anderen Teile jenes Modells.

Siehe Diagramme 15, 16 und 17

Rumpf: Wenn du zu und von **FAHRZEUGEN** (ausgenommen **LÄUFER**-Modelle mit Base) und Modellen, die kein Base haben, misst, dann misst du und vom Rumpf; damit ist ein beliebiger Teil jenes Modells gemeint (oder seines Bases, sofern es eines hat), der jenem Punkt am nächsten ist, von dem oder zu dem die Entfernung gemessen wird. Beachte, dass dies nicht notwendigerweise Teile des Modells sind, die man gemeinhin als den Rumpf jenes Modells bezeichnen würde (siehe **Fahrzeuge mit Base**).

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

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

Schadenswert: Wenn ein Schadenswert ein Rechenzeichen enthält (z. B. das Plus in W6+1), ist dies alles Teil jenes Schadenswerts, es ist kein Modifikator.

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

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

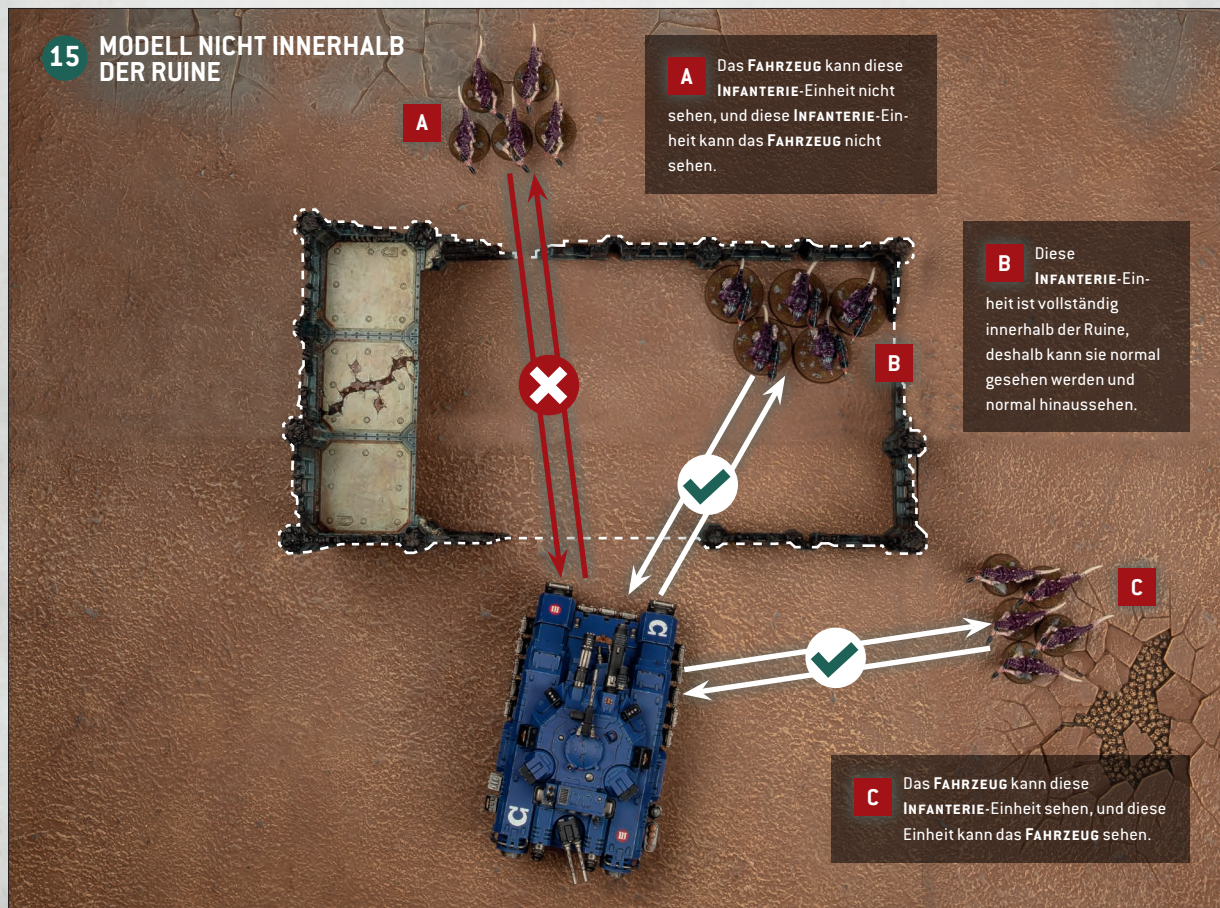
Beispiel: Ein Modell einer Einheit Plasma-Interfectoren setzt seine Fähigkeit Für den Orden! ein, nachdem es zerstört wurde, was es ihm erlaubt, ein weiteres Mal zu schießen. Dabei benutzt jenes Modell die normale Attackenabfolge für seine Fernkampfwaffen und führt bei jenen Attacken normal Trefferwürfe-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

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

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

Schlachtfeldkante: Den Rand des Schlachtfelds bilden vier Schlachtfeldkanten.

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

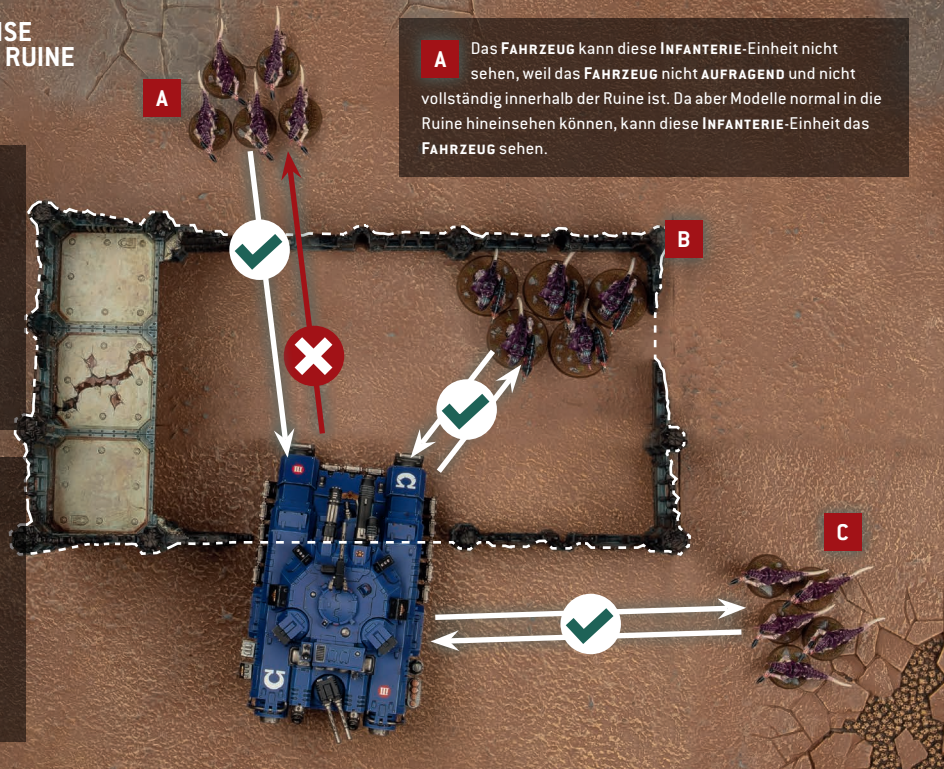


16 MODELL TEILWEISE INNERHALB DER RUINE

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

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

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

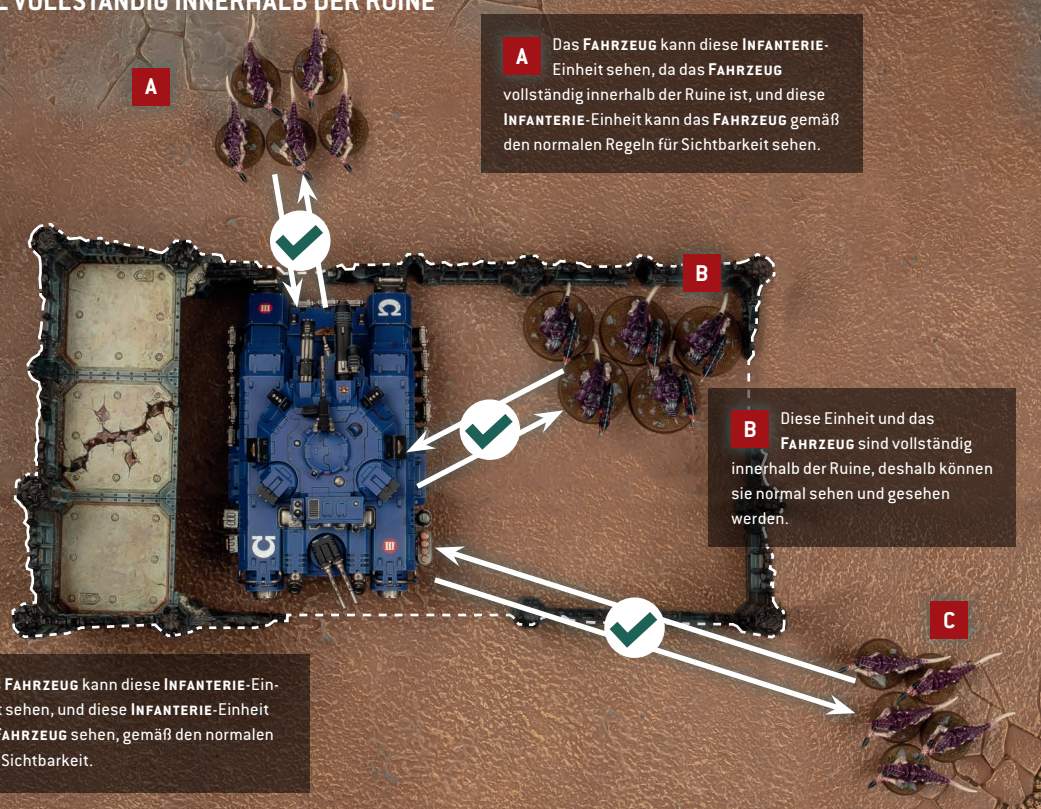


17 MODELL VOLLSTÄNDIG INNERHALB DER RUINE

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

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

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



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

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

SCHLÜSSELWÖRTER

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

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

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

Schnelles Würfeln und einzelne Wiederholungswürfe: Wenn dir bei schnellem Würfeln eine Regel erlaubt, einen Wurf oder Schutzwurf aus einer Gruppe von mehreren zu wiederholen, kannst du mehrere Würfe oder Schutzwürfe auf einmal ausführen und dann entscheiden, welchen davon du wiederholen möchtest.

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

SICHTBARKEIT

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

So nahe wie möglich: Wenn eine Regel verlangt, dass du ein Modell „so nahe wie möglich“ an eine Einheit, an ein Modell oder an einen Missionszielmarker bewegst, musst du die Bewegung jenes Modells in Basiskon-takt mit jener Einheit, jenem Modell oder jenem Missionszielmarker beenden, sofern die Bewegung des Modells ausreicht, um dies zu tun, ohne gegen andere Einschränkungen zu verstoßen (etwa die Einheiteninfor-mation). Reicht die Bewegung dafür nicht aus, musst du die Bewegung so nahe wie möglich an jener Einheit, jenem Modell oder jenem Missionsziel-marker beenden. Ist ein Modell bereits so nahe wie möglich an einer Ein-heit, einem Modell oder einem Missionszielmarker, wenn verlangt wird, dass es sich so nahe wie möglich an jene Einheit, jenes Modell oder je-nen Missionszielmarker bewegt, kann jenes Modell nicht bewegt werden, wird aber dennoch behandelt, als hätte es die Bewegung ausgeführt. Die Ausnahme ist, dass sich ein Modell mit Drehwert 0“ (siehe Drehwert, Grundregeln, Seite 13) und kreisrundem Base, das einem feindlichen Modell oder einem Missionszielmarker so nahe wie möglich ist, drehen kann, wenn seine Einheit nachrückt oder sich neu ordnet.

Sofort: Siehe **Unmittelbar nachdem**.

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

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

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

Teilen von Einheiten: Manche Fähigkeiten erlauben es, vor der Schlacht Einheiten in zwei kleinere Einheiten zu teilen (z. B. die Transporter-Fähigkeit von Schattenvipern der Drukhar). Beim Einsatz solcher Fähigkeiten können dieselben Modelle nicht mehr als einmal geteilt werden (d. h. eine Einheit kann einmal geteilt werden, aber die Teileinheiten können nicht erneut geteilt werden). Wird eine Einheit vor der Schlacht in mehrere Einheiten geteilt, ändert sich die Sollstärke jeder Teileinheit zur Anzahl der Modelle jener Einheit.

Tischviertel: Siehe **Schlachtfeldviertel**.

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

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

Tödliche Verwundungen: Gegen Schaden durch tödliche Verwundungen können keinerlei Schutzwürfe ausgeführt werden, doch Regeln, die Modellen erlauben, Lebenspunktverluste zu ignorieren (z. B. *Verletzungen ignorieren*) können dagegen eingesetzt werden. Verursacht eine attackierende Einheit eine Mischung aus tödlichen Verwundungen und normalem Schaden, handle zuerst sämtlichen normalen Schaden der attackierenden Einheit ab.

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

Transportierte Einheiten und Reserve: Einheiten an Bord eines Modells in Reserve können in dem Zug aussteigen, in dem jenes Modell aufgestellt wird. Wenn sie dies tun, können sie nicht horizontal innerhalb von 9 Zoll um feindliche Einheiten aufgestellt werden, werden behandelt, als hätten sie eine normale Bewegung ausgeführt (siehe **Gilt als normale Bewegung**), und können in diesem Zug keinen Angriff ansagen (es sei denn, eine Regel besagt ausdrücklich etwas anderes), können ansonsten aber im restlichen Zug normal handeln.

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

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

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

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

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

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

Verbesserungen (Einheiten aus mehreren CHARAKTERMODELLEN): Wenn du einer **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee eine Verbesserung gibst und jene **CHARAKTERMODELL**-Einheit aus mehr als einem Modell besteht, musst du entscheiden, welches **CHARAKTERMODELL**-Modell jener Einheit der Träger ist.

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

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

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

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

Verstärkungen/Verstärkungseinheiten: Siehe **Reserveeinheiten**.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

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

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

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

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

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

ZERSTÖRT

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

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

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

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

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

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

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

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

MODIFIKATOREN

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

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

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

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

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

Modifikation von Profilwerten

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

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

Modifikation von Profilwerten durch Verbessern oder Verschlechtern

Wo diese Begriffe in den Regeln benutzt werden, gilt:

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

Modifikation des Schadenswerts und Verheerende Verwundungen

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

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

Modifikation des Profilwerts einer Einheit

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

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

Modifikation von Würfelwürfen

Manche Regeln modifizieren Würfelwürfe. In solchen Fällen gilt:

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

Modifikation der BP-Kosten einer Gefechtsoption

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

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

Modifikatoren ignorieren

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

- Wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, Modifikatoren der Profilwerte einer Einheit oder eines Modells zu ignorieren, erlaubt dir dies, Modifikatoren der folgenden Profilwerte zu ignorieren, es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben: Bewegung, Widerstand, Rüstungswurf, Lebenspunkte, Moralwert und Missionszielkontrolle des Modells/der Modelle sowie Reichweite, Attacken, Ballistische Fertigkeit, Kampfgeschick, Stärke, Durchschlag und Schadenswert der Waffen und Attacken des Modells/der Modelle.
- Wenn dir eine Fähigkeit erlaubt, Modifikatoren der Würfe oder Tests einer Einheit oder eines Modells zu ignorieren, erlaubt dir dies, Modifikatoren aller Würfe und Tests für jene Modelle und ihre Attacken zu ignorieren (also beispielsweise Vorrücken-Würfe, Trefferwürfe, Verwundungswürfe, Schadenswürfe, Angriffswürfe, Fluchttests und Risikotests), es sei denn, es ist ausdrücklich anders angegeben.
- Wenn eine Regel besagt, dass du „beliebige Modifikatoren“ eines bestimmten Profilwerts oder bestimmter Würfe ignorieren kannst, kannst du alle Modifikatoren der angegebenen Profilwerte oder Würfe ignorieren oder auch nur einige davon. Zum Beispiel kannst du entscheiden, positive/hilfreiche Modifikatoren auf jenen Profilwert, Wurf oder Test anzuwenden, aber negative/schädliche Modifikatoren zu ignorieren.