



# UPDATE-DATENBLOCK

AUGUST 2025

Die Empfehlungen in diesem Dokument wurden geschrieben, damit alle Spieler unabhängig von der bevorzugten Spielart ein möglichst ausgewogenes Warhammer 40.000 genießen und Spaß haben können. Dabei wurden aktuelle Daten und Feedback aus vielen verschiedenen Quellen berücksichtigt. Diese Empfehlungen werden im ausgewogenen Spiel und bei Kreuzzug-Spielen auf allen offiziellen Games-Workshop-Events angewendet und regelmäßig geprüft und überarbeitet. **Neue oder überarbeitete Textpassagen sind in rot hervorgehoben**, während bereits in der Vorgängerversion geänderte Textpassagen so markiert sind (ausgenommen solcher Passagen, die komplett neu hinzugefügt oder ersetzt wurden).

## GRUNDREGELN

### **Gefechtsoptionen** Ergänze wie folgt:

#### GEFECHTSOPTIONEN, DIE ES ERMÖGLICHEN, NAHER AM FEIND AUFZUSTELLEN

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

#### GEFECHTSOPTIONEN, DIE DEN DURCHSCHLAGSWERT VERSCHLECHTERN

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

#### ÄNDERUNGEN DER KOSTEN EINER GEFECHTSOPTION

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

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

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

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

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

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

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

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

#### GEFECHTSOPTIONEN, DIE VERHINDERN, DASS EINHEITEN ALS ZIEL GEWÄHLT WERDEN

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

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

#### GEFECHTSOPTIONEN, DIE EINER ARMEE NEUE EINHEITEN HINZUFÜGEN

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

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



# FRAKTIONSREGELN

## ADEPTA SORORITAS



### ARMEEREGLER

#### Armeeregel Glaubensakte, Sektion Wunderwürfel erhalten

Ändere dies wie folgt:

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

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

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

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

Ändere dies wie folgt:

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

### KONTINGENT FLAMMENBOTINNEN

#### Kontingentsregel Eifrige Reinigung

Ändere dies wie folgt:

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

#### Gefechtsoption Brennender Zorn, BP-Kosten

Ändere dies zu „2 BP“.

#### Gefechtsoption Reinigende Flammen, BP-Kosten

Ändere dies zu „2 BP“.

#### Gefechtsoption Riten des Feuers, Effekt

Ändere dies zu:

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

### KONTINGENT CHAMPIONS DES GLAUBENS

#### Kontingentsregel Rechtschaffene Zielstrebigkeit

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

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

### KONTINGENT HEER DER SÜHNE

#### Kontingentsregel Verzweifelte Suche nach Erlösung

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

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

### DATENBLÄTTER

#### Zephyrimtrupp, Fähigkeit Verkörperte Prophezeiung

Ändere dies wie folgt:

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

- [**TREFFERHAGEL** 1]
- [**TÖDLICHE TREFFER**]

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

#### Retributortrupp, Fähigkeit Sturm der Vergeltung

Ändere dies wie folgt:

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

## ADEPTUS CUSTODES



### KONTINGENT SCHILDHEER

#### Kontingentsregel Meister des Kriegshandwerks

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

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

### KONTINGENT GOLDENE HEROEN

#### Kontingentsregel Versammelte Macht

Ändere dies wie folgt:

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

### DATENBLÄTTER

#### Schildkommandant auf Dawneagle-Jetbike, Profil

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

#### Schildkommandant auf Dawneagle-Jetbike und Vertus-Praetoren, Fernkampfaffen

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

#### Salvenwerfer [SYNCHRONISIERT]

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

#### Vertus-Hurricane-Bolter [SCHNELLFEUER 3, SYNCHRONISIERT]

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

#### Vertus-Praetoren, Profil

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

#### Vertus-Praetoren, Fähigkeit Blitzschnelle Hinrichtung

Ändere dies wie folgt:

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



## ADEPTUS MECHANICUS



### ARMEEREGLER

**Armeeregel Doctrina-Imperative, Protektor-Imperativ und Eroberer-Imperativ**  
Change to:

#### „PROTEKTOR-IMPERATIV

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

#### ERÖBERER-IMPERATIV

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

### KONTINGENT CYBERNETICA-KOHORTE

**Kontingentsregel Cyberpsalm-Programmierung**  
Ändere dies wie folgt:

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

### KONTINGENT HELIOSBEKENNTNIS-KAMPFKLADE

**Verbesserung Transorakulare Dyadenträgerscheiben**

Ändere dies wie folgt:

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

### DATENBLÄTTER

Füge dem Fähigkeitenabschnitt der folgenden Datenblätter „**FRAKTION: Doctrina-Imperative**“ hinzu: Belisarius Cawl; Corpuscarii-Elektropriester; Cybertica-Datenschmied; Dominus-Techpriester; Fulguren-Elektropriester; Kastelan-Roboter; Manipulus-Techpriester; Maschinenseher-Techpriester; Technoarchäologe.

#### Belisarius Cawl

**Bewegungswert** – ändere diesen zu 8“.

**Fähigkeit Mantra der Disziplin** – ändere dies wie folgt:  
„**Mantra der Disziplin:** Dieses Modell hat das Schlüsselwort **LINIENTRUPPEN** und die folgende Fähigkeit:

**Binhärer Mut [Aura]:** Solange sich eine befreundete **ADEPTUS-MECHANICUS**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere 1 zu jedem Erschütterungs- oder Moralwerttest für jene Einheit.“

### Eisenschreiter-Ballistarii, Fernkampfwaffen

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

#### Cognis-Zwillingsmaschinenkanone [TREFFERHAGEL 1]

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

#### Cognis-Zwillingslaserkanone [TREFFERHAGEL 1]

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

### Skorpius-Desintegrator, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil der Ferrumitkanone wie folgt:

#### Ferrumitkanone

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

### Sicarianische Infiltratoren, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile der Energiewaffe und des Taserstabs wie folgt:

#### Energiewaffe

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	3	4+	4	-2	1

#### Taserstab [TREFFERHAGEL 2]

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	3	4+	6	0	1

### Sicarianische Rostpirscher, Nahkampfwaffen

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

#### Transsonische Klingen [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN, PRÄZISION]

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

#### Transsonische Klingen und Chorda-Klaue

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

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

#### Transsonisches Messer und Chorda-Klaue

[ANTI-INFANTERIE 3+, PRÄZISION]

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

### Onager-Dünenläufer, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile Daedalus-Lenk Waffenwerfer, Vernichtungsstrahler, Neutronenlaser und Schwerer Onager-Zwillingsphosphorblaster wie folgt:

#### Daedalus-Lenk Waffenwerfer [ANTI-FLIEGEN 2+]

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

#### Vernichtungsstrahler [EXPLOSIV, TREFFERHAGEL W3]

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

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

### Neutronenlaser [SCHWER]

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

### Schwerer Onager-Zwillingsphosphorblaster

[DECKUNG IGNORIEREN, SYNCHRONISIERT]

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

## AELDARI



### KONTINGENT ERGEBENE DIENER YNNEADS

**Kontingentsregel Stärke aus dem Tod**

Ändere die Fähigkeit *Tödliche Absichten* wie folgt:

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

### DATENBLÄTTER

#### Asurmen, Fähigkeit Hand des Asuryan

Ändere dies wie folgt:

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

#### Yvraine, Fähigkeit Heroldin des Ynnead

Ändere dies wie folgt:

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

## AGENTEN DES IMPERIUMS



### DATENBLÄTTER

#### Culexus-Assassine, Fähigkeit Aus dem Nebel der Wahrnehmung

Ändere dies wie folgt:

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



## ASTRA MILITARUM



### KONTINGENT BRÜCKENKOPF-STREITMACHT

#### Kontingentsregel Zielgebietssäuberung

Ändere dies wie folgt:

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

#### Gefechtsoption Bis der Lauf glüht

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

## DATENBLÄTTER

### Kampfpioniere von Krieg, Fähigkeit Ferngesteuerte Mine

Ändere dies wie folgt:

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

### Lord Solar Leontus, Abschnitt Befehle

Ändere dies wie folgt:

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

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

### Tempestus-Aquilons, Fähigkeit Präzisionslandung

Ändere dies wie folgt:

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

## BLACK TEMPLARS



Keine

## BLOOD ANGELS



### DATENBLÄTTER

#### Fähigkeit Schwarze Wut

Ändere diese Fähigkeit auf allen Datenblättern wie folgt:

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

## CHAOS SPACE MARINES



### KONTINGENT FÜRSTEN DES SCHRECKENS

#### Gefechtsoption Auf kreischenden Winden, Abschnitt Effekt

Ändere dies wie folgt:

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

### DATENBLÄTTER

#### Predator Annihilator des Chaos, Fähigkeit Annihilator-Konfiguration

Ändere dies wie folgt:

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

#### Dämonenprinz der Häretiker-Astartes, Fähigkeiten

**Fähigkeit Herr des Chaos** – Füge hinzu:

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

#### Maschinenfluchfürst

**Bewegungswert** – Ändere diesen Wert zu 14“.

**Rettungswurf** – Ändere diesen Wert zu 4+.

**Fähigkeit Maschinengeister korrumpieren** – Ändere dies wie folgt:

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

**Fähigkeit Geistdieb** – Ändere dies wie folgt:

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

Ändere das Waffenprofil Pfähler-Kettengleve wie folgt:

#### Pfähler-Kettengleve [LANZE]

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

#### Vashtorr

**Fähigkeit Versklavte Dämonenmaschinen** – Füge hinzu:

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

**Fähigkeit Realität neu ordnen** – Ändere dies wie folgt:

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

**Fähigkeit Unheilige Mechanismen** – Ändere dies wie folgt:

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

Ändere das Waffenprofil Vashtorrs Hammer wie folgt:

#### Vashtorrs Hammer

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

#### Warpkrallen, Fähigkeit Angriff durch den Warp

Ändere dies wie folgt:

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



## CHAOSDÄMONEN



### ARMEEREGLN

#### Armeeregeln Der Schatten des Chaos, Dämonisches Entsetzen

Ändere dies wie folgt:

„Solange sich eine feindliche Einheit im Schatten des Chaos deiner Armee und/oder innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine Einheit **BLUTDÄMON**, **GROSSER VERPESTER**, **KAIROS SCHICKSALSWEBER**, **HÜTER DER GEHEIMNISSE**, **HERRSCHER DES WANDELS**, **ROTIGUS**, **SHALAXI HÖLLENFLUCH** oder **SKARBRAND** deiner Armee befindet, ziehe 1 von jedem Erschütterungstest für jene Einheit ab, und wenn jener Test misslingt, erleidet jene feindliche Einheit W3 tödliche Verwundungen.“

#### Regel Dämonische Pakte

Füge den folgenden Absatz hinzu:

„Außerdem gilt: Für jedes der folgenden Schlüsselwörter kann die Anzahl an Einheiten mit jenem Schlüsselwort, die keine **LINIENTRUPPEN** sind, die du auf diese Weise in deine Armee aufnimmst, nicht höher sein als die Anzahl der **LINIENTRUPPEN**-Einheiten mit jenem Schlüsselwort, die du auf diese Weise aufnimmst:

- **KHORNE**
- **TZEENTCH**
- **NURGLE**
- **SLAANESH**“

#### Gefechtsoption Bewohner des Warp

Streiche den Abschnitt Einschränkungen.

### KONTINGENT DÄMONENINVASION

#### Kontingentsregel Warprisse

Ändere dies wie folgt:

„Jedes Mal, wenn eine **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit deiner Armee durch die Regel *Schocktruppen* auf dem Schlachtfeld und vollständig im Schatten des Chaos deiner Armee und/oder vollständig innerhalb von 6 Zoll um mindestens eine befreundete Einheit **BLUTDÄMON**, **GROSSER VERPESTER**, **KAIROS SCHICKSALSWEBER**, **HÜTER DER GEHEIMNISSE**, **HERRSCHER DES WANDELS**, **ROTIGUS**, **SHALAXI HÖLLENFLUCH** oder **SKARBRAND**, mit der sie das Schlüsselwort **KHORNE**, **TZEENTCH**, **NURGLE** oder **SLAANESH** gemeinsam hat, aufgestellt wird, kann sie weiter als 6 Zoll horizontal entfernt von allen feindlichen Modellen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden anstatt weiter als 9 Zoll entfernt.“

### KONTINGENT LEGION DER EXZESSE

#### Kontingentsregel Verführerisches Wagnis

Ändere dies wie folgt:

„Jedes Mal, wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung beendet, kannst du ansagen, dass sie ein Verführerisches Wagnis eingeht. Wenn du dies tust, hat diese Einheit bis zum Ende des Zuges nicht die Fähigkeit *Erstschlag*, stattdessen kannst du bei jeder Attacke eines Modells dieser Einheit einen Trefferwurf von 1 und einen Verwundungswurf von 1 wiederholen. Befindet sich diese Einheit im Schatten des Chaos deiner Armee, kannst du stattdessen den Trefferwurf wiederholen und einen Verwundungswurf von 1 wiederholen.“

### Gefechtsoption Schmerzraub

- Ändere den Abschnitt Wann wie folgt:  
„**WANN:** In einer beliebigen Phase, unmittelbar nachdem eine Attacke oder tödliche Verwundung einem Modell einer **LEGIONES-DAEMONICA-SLAANESH**-Einheit deiner Armee (ausgenommen **MONSTER** und **FAHRZEUGE**) zugewiesen wurde“
- Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:  
„**EFFEKT:** Wähle eine andere befreundete **LEGIONES-DAEMONICA-SLAANESH**-Einheit, die sich innerhalb von 9 Zoll um deine Einheit befindet und für diese sichtbar ist. Solange sich die gewählte Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, füge bis zum Ende der Phase jedes Mal, wenn ein Modell deiner Einheit einen Lebenspunkt verlieren würde, stattdessen jenen Einheit 1 tödliche Verwundung zu.“

### Gefechtsoption Überwältigende Ausschweifung

- Ändere den Abschnitt Wann wie folgt:  
„**WANN:** In der Fernkampfphase deines Gegners oder in der Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat“
- Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:  
„**EFFEKT:** Ziehe bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke gegen deine Einheit 1 vom Trefferwurf ab.“

### KONTINGENT FUNKELNDE LEGION

#### Gefechtsoption Pyrogenese, BP-Kosten

Ändere die BP-Kosten zu 1 BP.

### DATENBLÄTTER

#### Blutdämon und Skarbrand, Fähigkeiten

Füge beiden Datenblättern hinzu:

„**Großer Dämon des Khorne (Aura):** Solange sich eine befreundete **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit des **KHORNE** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, befindet sie sich im Schatten des Chaos deiner Armee.“

#### Großer Verpester und Rotigus, Fähigkeiten

Füge beiden Datenblättern hinzu:

„**Großer Dämon des Nurgle (Aura):** Solange sich eine befreundete **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit des **NURGLE** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, befindet sie sich im Schatten des Chaos deiner Armee.“

#### Kairos Schicksalsweber und Herrscher des Wandels, Fähigkeiten

Füge beiden Datenblättern hinzu:

„**Großer Dämon des Tzeentch (Aura):** Solange sich eine befreundete **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit des **TZEENTCH** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, befindet sie sich im Schatten des Chaos deiner Armee.“

#### Hüter der Geheimnisse und Shalaxi Höllenfluch, Fähigkeiten

Füge beiden Datenblättern hinzu:

„**Großer Dämon des Slaanesh (Aura):** Solange sich eine befreundete **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit des **SLAANESH** innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, befindet sie sich im Schatten des Chaos deiner Armee.“

#### Kreischer, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Biss wie folgt:

Biss [ANTI-MONSTER 4+, ANTI-FAHRZEUG 4+]

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

### CHAOSRITTER



Keine

## DARK ANGELS



### KONTINGENT KOMPANIE DER JÄGER

#### Kontingentsregel Meisterliche Manövrierfähigkeit

Ändere dies wie folgt:

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

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

#### Verbesserung Berittener Strategie

Ändere dies wie folgt:

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

### KONTINGENT EINSATZVERBAND DES INNEREN ZIRKELS

#### Kontingentsregel Auf das Ziel eingeschworen

Ändere dies wie folgt:

„Wähle zu Beginn deiner Bewegungsphase einen der folgenden Effekte:

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

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

### KONTINGENT EINSATZVERBAND DER LEGION DER SÜHNE

#### Kontingentsregel Grimme Entschlossenheit

Füge folgenden Absatz hinzu:

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

### DATENBLÄTTER

#### Deathwing-Ritter, Nahkampfwaffen

Ändere die Profile Streitkolben der Absolution und Energiewaffe wie folgt:

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

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

#### Energiewaffe

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



## Gefährten des Inneren Zirkels, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Calibanisches Langschwert wie folgt:

### Calibanisches Langschwert

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Stoß [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	4	3+	6	-2	2
➤ Rundumhieb [TREFFERHAGEL 2]	Nahkampf	5	3+	6	-2	1

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

### Lion El'Jonson

**Fähigkeit Alle Geheimnisse offenbart** – Ändere dies wie folgt:

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

**Fähigkeit Vorbildhafter Krieger** – Ändere dies wie folgt:

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

**Fähigkeit Der Schild des Imperators** – Ändere dies wie folgt:

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

Ändere das Waffenprofil Lehnstreue wie folgt:

### Lehnstreue

	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
➤ Stoß [TÖDLICHE TREFFER]	Nahkampf	8	2+	12	-4	4
➤ Rundumhieb [TREFFERHAGEL 1]	Nahkampf	16	2+	6	-3	2

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

## Schwarze Ritter des Ravenwing & Ravenwing-Commandotrupp, Nahkampfwaffen

Ändere das Profil Schwarze-Ritter-Nahkampfwaffe wie folgt:

### Schwarze-Ritter-Nahkampfwaffe [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

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

## Sammael, Fähigkeit Großmeister des Ravenwing

Ändere dies wie folgt:

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

## DEATH GUARD

Keine

## DEATHWATCH

Keine

## DRUKHARI

### ARMEEREGEL

#### Armeeregeln Macht durch Schmerz, Sektion Durch Schmerz gestärkt

Ändere den Effekt auf Einheiten, die in der Fernkampf- oder Nahkampfphase gestärkt werden, wie folgt:

„Bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit kannst du den Trefferwurf wiederholen, und falls sie eine Nahkampfattacke ist, verbessere den Durchschlagswert jener Attacke um 1.“

### KONTINGENT DIE WETTE DES SCHNITTERS

#### Kontingentsregel Blutrünstiger Wettstreit

Ändere den fünften Absatz wie folgt:

„Wiederhole bei jeder Attacke eines DRUKHARI- oder HARLEKIN-Modells deiner Armee einen Trefferwurf von 1, solange die Einheit jenes Modells die Wette gewinnt. Solange die Einheit jenes Modells die Wette verliert, wiederhole stattdessen einen Trefferwurf von 1 und wiederhole einen Verwundungswurf von 1.“

### DATENBLÄTTER

#### Archon, Sektion Anführer

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell kann sich den folgenden Einheiten anschließen:

- HOFSTAAT DES ARCHONS
- INCUBI
- KABALENKRIEGER

## EMPEROR'S CHILDREN

Keine

## GREY KNIGHTS

Keine

## IMPERIALE RITTER

### ARMEEREGELN

#### Armeeregeln Kodex der Ritterlichkeit, Töte die Tyrannen

Ändere die Eidfähigkeit wie folgt:

„Jedes Mal, wenn dieses Modell zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird, kannst du bis zu einen Trefferwurf und bis zu einen Verwundungswurf wiederholen.“

#### Edelknecht-Fähigkeiten

Ändere dies wie folgt:

„Manche QUESTORIS-Modelle haben eine Edelknecht-Fähigkeit, die durch das Wort Edelknecht angezeigt wird. In deiner Befehlsphase können ein oder mehrere Modelle deiner Armee mit einer Edelknecht-Fähigkeit jene Fähigkeit einsetzen. Wähle für jedes Modell, das dies tut, ein befreundetes KNAPPE-Modell innerhalb von 12 Zoll um jenes Modell (du kannst kein KNAPPE-Modell wählen, das bereits von einer Edelknecht-Fähigkeit betroffen ist). Bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase ist das gewählte KNAPPE-Modell von jener Edelknecht-Fähigkeit betroffen.“

#### Fähigkeit Überschwerer Läufer

Ändere dies wie folgt:

„Jedes Mal, wenn ein Modell mit dieser Fähigkeit eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht, kann es sich durch Modelle (ausgenommen

TITANISCHE Modelle) und Bereiche von Geländestücken, die nicht höher als 4 Zoll sind, bewegen. Dabei gilt:

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

### KONTINGENT EDLE LANZE

#### Gefechtsoption Trophäe, BP-Kosten

Ändere die Kosten zu 2 BP.

#### Gefechtsoption Heldenhaftes letztes Gefecht, BP-Kosten

Ändere die Kosten zu 2 BP.

## KONGLOMERATE DER VOTANN

Keine

## NECRONS

### KONTINGENT VERNICHTUNGSLEGION

#### Kontingentsregel Vernichtungsprotokolle

Ergänze den folgenden Absatz:

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

### KONTINGENT HYPERGRUFTLEGION

#### Kontingentsregel Hyperphasenmobilität, Schlachtgrößentabelle

Ändere diese Tabelle wie folgt:

„Aufmarsch: Bis zu 1 Einheit  
Einsatzverband: Bis zu 2 Einheiten  
Großaufgebot: Bis zu 3 Einheiten“

#### Gefechtsoption Kosmische Präzision

Änder die Sektion Ziel wie folgt:

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

## ORKS

### ARMEEREGEL

#### Armeeregeln Waaagh!

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

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

### KONTINGENT KRAFTPROTZE

#### Kontingentsregel Da Boss schaut zu

Ändere dies wie folgt:

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



## KONTINGENT GROSSWILDJAGD

### Kontingentsregel Schnappt den Groß'n da

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

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

### Gefechtsoption Der da is' ja noch größer!, Effekt

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT GRÜNE FLUT

### Kontingentsregel Mobmentalität

Ändere dies wie folgt:

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

### Gefechtsoption Woge aus Muskeln

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

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

### Gefechtsoption Schnappt se euch!

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

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

## KONTINGENT HEIZAHORDE

### Kontingentsregel Adrenalinjunkies

Ändere dies wie folgt:

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

## DATENBLÄTTER

### Ghazghkull Thraka, Fähigkeit Prophet des Groß'n Waaagh

Ändere dies zu:

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

### Megabosse, Fähigkeit Jetz' gibt's Dresche:

Ändere dies wie folgt:

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

### Panzacknacka, Kommandos, Grunzareita, Schrottkloppa, Fähigkeit Bumsquigs

Ändere dies wie folgt:

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

## SPACE MARINES



### ARMEEREGELN

#### Armeeregel Schwur des Augenblicks

Ändere dies wie folgt:

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

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

## KONTINGENT GLADIUS-EINSATZVERBAND

### Verbesserung Feuerdisziplin

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT EISENSTURM-SPEERSPITZE

### Verbesserung Zielaugurnetz

Streiche „Aura“ und ändere den Regeltext wie folgt:

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

### Verbesserung Meister des Maschinenkriegs

Streiche „Aura“ und ändere den Regeltext wie folgt:

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

### Gnade ist Schwäche, BP-Kosten

Ändere die BP-Kosten zu 2 BP.

## KONTINGENT STURMLANZEN-EINSATZVERBAND

### Gefechtsoption Ausweichen in Windeseile

Ändere den Abschnitt Ziel wie folgt:

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

## DATENBLÄTTER

### Captain in Gravis-Rüstung, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Meisterhaftes Schweres Boltgewehr wie folgt:

#### Meisterhaftes Schweres Boltgewehr

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

### Darnath Lysander

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

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

### Desolatortrupp, Einheitenzusammenstellung

Ändere die Aufzählungspunkte wie folgt:

- 1 Desolator-Sergeant
- 4 Desolatoren

### Schwerer Intercessortrupp, Fernkampfwaffen

Ändere die Profile Schweres Boltgewehr und Schwerer Bolter wie folgt:

#### Schweres Boltgewehr [STURM, SCHWER]

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

#### Schwerer Bolter [STURM, SCHWER, TREFFERHAGEL 1]

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

### Impulsor, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

„Dieses Modell hat eine Transportkapazität von 7 **TACTICUS-INFANTERIE**- oder **PHOBOS-INFANTERIE**-Modellen. Es kann keine **SPRUNGMODUL**-Modelle transportieren.“

### Infernustrupp, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Pyroblaster wie folgt:

#### Pyroblaster [DECKUNG IGNORIEREN, SCHWAL]

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

### Inceptortrupp, Fähigkeit Meteorlandung

Ändere dies wie folgt:

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

### Infernustrupp, Fähigkeit Feuerschrecken

Ändere dies wie folgt:

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



## Intercessortrupp, Sektion Fähigkeiten

Füge eine neue Fähigkeit hinzu:

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

## Eisenvater Feirros

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

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

## Kayvaan Shrike

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

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

## Kor'sarro Khan

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

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

## Lieutenant in Phobos-Rüstung, Fähigkeit Strategisches Zerstreuen

Ändere dies wie folgt:

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

## Excursorschwadron, Sektion Fähigkeiten

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

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

## Marneus Calgar, Fähigkeiten

**Fähigkeit Meistertaktiker** – Ändere dies wie folgt:

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

## Pedro Kantor

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

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

## Predator Annihilator, Fähigkeit Annihilator-Konfiguration

Ändere dies wie folgt:

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

## Externatortrupp, Fähigkeit Furchterregender Angriff

Ändere dies wie folgt:

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

## Externatortrupp, Fähigkeit Terrortruppen

Ändere dies wie folgt:

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

## Repulsor, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

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

## Repulsor Executioner, Sektion Transporter

Ändere dies wie folgt:

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

## Roboute Guilliman, Fähigkeiten

**Fähigkeit Autor des Codex** – Ändere dies wie folgt:

Ändere dies wie folgt:

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

**Fähigkeit Überragender Strategie** – Ändere dies wie folgt:

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

## Protektorgardetrupp, Fokus der Protektorgarde

Ändere dies wie folgt:

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

## Uriel Ventris, Fähigkeit Meister der Flotte

Ändere dies wie folgt:

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

## Diverse Datenblätter, Kampfmesser und Messer

Ändere den Durchschlagswert der folgenden Profile zu „1“:

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

## Vulkan He'stan

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

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

## SPACE WOLVES



Keine

## STERNENREICH DER T'AU



### ARMEEREGLN

#### Armeeregeln Für das Höhere Wohl

Ändere dies wie folgt:

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

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

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

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

### KONTINGENT KAUYN

#### Kontingentsregel Geduldiger Jäger

Ändere dies wie folgt:

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



## Verbesserung Durch Einigkeit Verwüstung

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT MONT'KA

### Verbesserung Koordinierte Beobachtung

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT GEGENSCHLAGSKADER

### Kontingentsregel Bund aus Helden

Ändere dies wie folgt:

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

## DATENBLÄTTER

### Feuervisierteam, Fähigkeit

#### Präzise Zielerfassung

Ändere dies wie folgt:

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

### Späherteam, Fähigkeit Ziel hochgeladen

Ändere dies wie folgt:

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

### Geist-Kampfanzüge, Fähigkeit

#### Vorgeschobene Beobachter

Ändere dies wie folgt:

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

## SYMBIONTENKULTE



### ARMEEREGEL

#### Armeeregel Kulthinterhalt

Ändere dies wie folgt:

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

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

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

#### Aberranten

5 Modelle .....	5 Aufstandspunkte
10 Modelle .....	8 Aufstandspunkte

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

5 Modelle .....	2 Aufstandspunkte
10 Modelle .....	4 Aufstandspunkte

#### Atalan-Schakale

5 Modelle .....	3 Aufstandspunkte
10 Modelle .....	6 Aufstandspunkte

#### Neophyten-Hybriden

10 Modelle .....	3 Aufstandspunkte
20 Modelle .....	6 Aufstandspunkte

#### Reinerbige Symbionten

5 Modelle .....	3 Aufstandspunkte
10 Modelle .....	6 Aufstandspunkte

Wenn du dies tust:

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

#### Einheiten im Kulthinterhalt

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

#### KULTHINTERHALTMARKER

Verwende Marker mit 32 mm Durchmesser für deine Kulthinterhaltmarker. Wenn eine feindliche Einheit (ausgenommen **FLUGZEUGE**) irgendeine Art von Bewegung innerhalb von 9 Zoll um einen Kulthinterhaltmarker beendet, wird jener Kulthinterhaltmarker von Schlachtfeld entfernt. Am Ende des Schritts Verstärkungen der nächsten gegnerischen Bewegungsphase kannst du für jeden deiner Kulthinterhaltmarker, der sich noch auf dem Schlachtfeld befindet, eine Einheit deiner Armee im Kulthinterhalt wählen und jene Einheit anhand jenes Kulthinterhaltmarkers aufstellen. Stelle jene Einheit dazu horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten so auf, dass mindestens ein Modell der Einheit jenen Kulthinterhaltmarker berührt und alle anderen Modelle vollständig innerhalb von 3 Zoll um jenen Kulthinterhaltmarker herum platziert werden (jener Kulthinterhaltmarker wird dann vom Schlachtfeld entfernt).“

## KONTINGENT ERLÖSUNG SHEER

### Gefechtsoption Tunnelkriecher, Effekt

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT PIONIERKLAUE

### Kontingentsregel Schnelle Übernahme

Ändere dies wie folgt:

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

## KONTINGENT XENOS-GLAUBENS-GEMEINSCHAFT

### Verbesserung Taten, die die Massen bewegen

Ändere dies wie folgt:

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

## DATENBLÄTTER

### Akolythen-Hybriden mit Flammenpistolen, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Sprengladungen zu „8“.

### Goliath-Felsbrecher, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der versteckten Sprengladungen zu „8“.

### Goliath-Truck, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der versteckten Sprengladungen zu „8“.

### Kelermorph, Fähigkeit Hypersinne

Ändere dies wie folgt:

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

### Reductus-Saboteur, Fernkampfwaffen

Ändere den Reichweitenwert der Sprengladungen zu „8“.

## THOUSAND SONS



Keine



## TYRANIDEN



### ARMEEREGLER

#### Armeeregel Synapse

Ändere dies wie folgt:

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

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

#### Armeeregel Schatten im Warp

Ändere dies wie folgt:

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

### KONTINGENT VERTILGERSCHWARM

#### Kontingentsregel Der Schwarm muss fressen

Ändere dies wie folgt:

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

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

### KONTINGENT MALMERSTAMPEDE

#### Kontingentsregel Aufgepeitschte Monstrositäten

Ändere dies wie folgt:

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

### Gefechtsoption Ungezügeltes Wüten

Ändere den Abschnitt Effekt wie folgt:

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

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

### DATENBLÄTTER

#### Symbiarch und Parasit von Mortrex

Fähigkeiten – füge beiden Datenblättern hinzu:

„**FRAKTION:** Schatten im Warp“

Schlüsselwörter – füge beiden Datenblättern hinzu:

**SYNAPSE.**

#### Exocrine, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Bioplasmatische Kanone wie folgt:

Bioplasmatische Kanone [EXPLOSIV, SCHWER]

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

#### Schwarmtyrant, Fähigkeit Aufpeitschen

Ändere dies wie folgt:

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

#### Schwarmtyrant und Geflügelter Schwarmtyrant, Fähigkeit Wille des Schwarmbewusstseins

Ändere dies wie folgt:

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

#### Morgon, Venatoren und Trygon, Schlüsselwörter

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

#### Neuroliktor, Schlüsselwörter

Füge hinzu: **SYNAPSE.**

#### Neurotyrant, Sektion Anführer

Ändere dies wie folgt:

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

#### Schwarmassimulator, Schlüsselwörter

Füge „**ERNTEORGANISMUS**“ hinzu.

### Psychophage

Bewegungswert – Ändere den Bewegungswert zu 12“.

Fähigkeit Bio-Stimulus – Ändere dies wie folgt:

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

Schlüsselwörter – Füge hinzu: **RAUCH.**

Ändere das Profil Klauen und tentakelbewehrtes Maul wie folgt:

#### Klauen und tentakelbewehrtes Maul

[ANTI-PSIONIKER 4+, VERHEERENDE VERWUNDUNGEN]

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

#### Trygon, Fähigkeit Unterirdische Tunnel

Ändere dies wie folgt:

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

#### Tyrannofex, Fernkampfwaffen

Ändere das Profil Kapselkanone wie folgt:

Kapselkanone [SCHWER]

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

## WORLD EATERS



Keine