

WARHAMMER 40.000:

ORKS

Offizielles Update

Version 1.2 (04. Januar 2012)

Hinweis: Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Regelbuchs. In den später gedruckten Neuauflagen wurden die zum Druckzeitpunkt bekannte Korrekturen und Änderungen bereits eingearbeitet.

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Bücher frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Bücher auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, sehen wir es als unsere Pflicht an, uns damit so zeitnah wie möglich zu befassen und veröffentlichen daher regelmäßig Updates für all unsere Bücher. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Rot hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Jedes Update besteht aus drei Teilen: Errata, Regeländerungen und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einem Buch, während die Regeländerungen dazu dienen, das Buch auf den neuesten Stand der Regeln zu bringen. Der Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) beantwortet häufig gestellte Regelfragen. Natürlich steht es dir frei, Korrekturen direkt in dein Buch einzutragen, doch am bequemsten ist es wohl, einfach einen Ausdruck dieses Updates hineinzulegen.

ERRATA

Seite 34 – Schpezialkraffteld

Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Ein Schpezialkraffteld verleiht allen Einheiten innerhalb von 6 Zoll um den Mek einen Deckungswurf von 5+.“

Seiten 42 und 99 – Panzakkakaz

Ersetze den Namen der Sonderregel „Panzerjäger“ durch „Panzakillaz“.

Seite 46 – Waaaghbike

Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Sein Einheitentyp ändert sich zu Bike und es erhält einen Rüstungswurf von 4+ sowie einen Deckungswurf von 4+ durch die Abgaswolke.“

Seiten 50 und 100 – Treiba

Entferne die Sonderregeln Waaagh! und Köppe zählen.

Seiten 60 und 96 – Wazdakka Gutzmek, Sonderregeln

Entferne die Sonderregel Waaagh!

Seite 92 – Trophä'nstangä

Ändere den Anfang des letzten Satzes wie folgt: „Die Einheit erleidet dann eine Verwundung [...]“

Seite 96 – Dok Grotsnik

Ändere die Sonderregel Da Chefdok wie folgt: „Ist Grotsnik in der Armee, dürfen beliebig viele Einheiten für +5 Punkte pro Modell Cybork-Körpa erhalten.“

Seite 96 – Wazdakka Gutzmek

Ändere die Sonderregel Da Bike-Chefboss wie folgt: „Ist Wazdakka in der Armee, dürfen Waaaghbika-Mobz als Standard-Auswahlen mitgenommen werden.“

Füge Wazdakka Ausrüstung hinzu „• Dakka-Kanonä“.

Seiten 96-100 – diverse

Ersetze die Worte „Energieklaue“ und „Energiekralle“ in den folgenden Einträgen durch „Energiekrallä“: Wazdakka Gutzmek, Waaaghboss, Bigmek, Bosse, Panzakkakaz, Kommando, Orkboyz, Stormboyz, Waaaghbikaz

Seite 99 – Panzaknakkaz

Ändere die Ausrüstung wie folgt:

- „• Bazzukkaz
- Būx'nöffnaz“

Seite 101 – Waaaghbikaz

Ändere die Ausrüstung wie folgt:

- „• Spalta
- Knarre
- Waaaghbike
- Synchronisierte Dakkawumme“

Seite 101 – Waaaghbikaz

Ändere das Profil des Waaaghbikabosses wie folgt:

„KG BF S W LP I A MW RW
4 2 4 4(5) 2 3 3 7 4+“

Seite 103 – Megawummen

Ändere das Profil des Treibas wie folgt:

„KG BF S W LP I A MW RW
4 2 3 4 1 2 2 7 6+“

Seite 103 – Beutepanza, Seitenverweis

Ändere den Seitenverweis zu „Seite 54“.

Seite 104 – Dakkawummen

Ändere das Profil der Dakkawummen wie folgt:

„Reichweite Stärke DS Typ Seite
18 Zoll 5 5 Sturm 3 46“

REGELÄNDERUNGEN

Seite 31 – Waaagh!, erster Absatz

Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Einmal pro Spiel darf der Ork-Spieler zu Beginn seiner Schussphase einen Waaagh! ausrufen.“

Seite 31 – Waaagh!, zweiter Absatz

Ändere den ersten Satz wie folgt „Wenn eine Einheit in dem Spielerzug, in dem der Waaagh! angesagt wurde, eine 1 für ihre Distanz beim Rennen würfelt, verprügeln sich die Orks untereinander, bevor sie sich in Richtung des Feindes auf den Weg machen.“

Seite 58 – Prophet des Waaagh!, dritter Absatz

Ändere den ersten Satz wie folgt: „Weiterhin wird jede Ork-Infanterieeinheit, die während des Waaagh! rennt, behandelt, als hätte sie für die Distanz eine 6 gewürfelt **und als hätte sie die Sonderregel Sprinten.**“

FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Dürfen Schutzwürfe eingesetzt werden, wenn bei einem **Waaagh!** für die Rennen-Bewegung eine 1 erwürfelt wird?*

Dürfen Schutzwürfe gegen den Einsatz einer Trophä'nstangä benutzt werden? (Seite 31)

A: Rüstungs- und Rettungswürfe sind erlaubt. Es handelt

sich um normale Verwundungen wie im Nahkampf (durch eine große, grüne Faust).

*F: Kann der Moralwert eines Wyrdboyz durch **Köpfe zählen** auf mehr als 10 gesteigert werden? (Seite 31)*

A: Nein. Der Moralwert kann zwar gesteigert werden, aber nur bis zu einem Maximum von 10.

*F: Welchen Deckungswurf verleiht ein **Schpezialkraftfeld** Fahrzeugeinheiten innerhalb von 6 Zoll? (Seite 34)*

A: Deckungswurf 4+. Beachte, dass bei Fahrzeugschwadronen nur die Fahrzeuge als in Deckung befindlich gelten, die sich tatsächlich innerhalb von 6 Zoll um das Schpezialkraftfeld befinden.

*F: Darf der Gegner die 5-Zoll-Schablone platzieren wenn die **Snotzogga** das Ergebnis „Ups“ erzielt, oder darf er nur die Zieleinheit bestimmen? (Seite 35)*

A: Der gegnerische Spieler darf sowohl das Ziel bestimmen, als auch die Schablone platzieren.

*F: Wenn die **Snotzogga** das Ergebnis „Oh-oh“ erleidet, wird dann die dem Ziel am nächsten befindliche Einheit beschossen, egal ob diese außer Reichweite, außer Sicht, im Nahkampf usw. ist? (Seite 35)*

A: Ja, die dem ursprünglichen Ziel nächste Einheit wird beschossen, unabhängig von der jeweiligen Situation.

*F: Ist eine feindliche Einheit sofort im Nahkampf gebunden, wenn ein Mek durch das Ergebnis „Wuuusch“ des **Snotzoggas** in den Nahkampf katapultiert wird (d.h. andere Orkeinheiten dürfen nicht mehr auf das Ziel schießen)? (Seite 35)*

A: Ja, die Zieleinheit und der Mek gelten sofort als im Nahkampf befindlich.

*F: Werden auch Modelle, die nicht sofort ausgeschaltet werden können (beispielsweise durch die Sonderregel Ewiger Krieger) sofort vom Spielfeld entfernt, wenn sie von einem **Snotzogga** getroffen werden, der das Ergebnis „Aaargh“ erzielt hat? (Seite 35)*

A: Ja, es sei denn, es handelt sich dabei um gigantische Kreaturen oder superschwere Fahrzeuge (siehe das Apocalypse-Regelbuch).

*F: Welche Psikräfte des **Wyrdboyz** sind psionische Schussattacken? (Seite 37)*

A: Britzel und Zzap (obgleich sie einige Ausnahmen zu den normalen Schussregeln besitzen, wie in ihrem Eintrag beschrieben wird).

*F: Muss ein **Wyrdboy**, der sich in einem Fahrzeug befindet ebenfalls für seine Psikräfte würfeln? Falls dies der Fall ist, was genau passiert dann bei den einzelnen Ergebnissen? (Seite 37)*

A: Er würfelt normal für seine Psikräfte, die dann die folgenden Effekte haben:

- Kopfnuss: Verursacht einen Treffer mit Stärke 6 gegen die Heckpanzerung des Fahrzeugs.
- Britzel: Folgt den normalen Regeln für Passagiere, die aus einem Fahrzeug heraus schießen möchten.
- Zzap: Folgt den normalen Regeln für Passagiere, die aus einem Fahrzeug heraus schießen möchten.
- Kriegspfad: Gilt normal für die Passagiere des Fahrzeugs.
- Jetz' geht's los! Gilt normal für die Passagiere des Fahrzeugs. Hat keinen Effekt auf das Fahrzeug.
- Waaagh! Gilt den normalen Regeln entsprechend.

F: Wenn ich auf der Tabelle für Schrottreif das Ergebnis „Kawumm!“ erwürfle, wird dann der Pikk-Up vom Spielfeld entfernt und durch ein gleich großes Stück schwieriges Gelände ersetzt, nachdem etwaige überlebende Passagiere ausgestiegen sind? (Seite 41)

A: Ja.

F: Was passiert, wenn ein Pikk-Up dem Ergebnis „Padauz!“ unterliegt und ihn seine zufällige Bewegung in befreundete Modelle oder über die Spielfeldkante trägt? (Seite 41)

A: Das Fahrzeug stoppt sofort wenn es in Kontakt mit einer befreundeten Einheit oder der Spielfeldkante gelangen.

*F: Kann ein Mob **Panzaknakkaz**, der zu Beginn seines Spielzugs eine Sichtlinie zu einem feindlichen Fahrzeug ziehen kann oder sich in Angriffsreichweite zu einem solchen Fahrzeug befindet, sich in seiner Bewegungsphase so bewegen, dass er außerhalb der Sichtlinie oder Angriffsreichweite zu besagtem Fahrzeug gelangt (damit er nicht auf das Fahrzeug schießen oder es angreifen muss)? (Seite 42)*

A: Panzaknakkaz können sich in ihrer Bewegungsphase frei bewegen. Sie sind nur in der Schuss- und Nahkampfphase an ihre Sonderregel „Panzakillaz“ (siehe auch Errata oben) gebunden.

*F: Darf sich eine Einheit **Panzaknakkaz** entscheiden, in der Schussphase zu rennen, wenn die Panzaknakkaz Sichtlinie zu einem Fahrzeug haben, dieses sich aber außer Reichweite ihrer Waffen befindet? (Seite 42)*

A: Nein.

*F: Darf ein Mob **Panzaknakkaz**, der sich offensichtlich in Nahkampfreichweite zu einer Einheit befindet, die kein Fahrzeug ist (z.B. 1 Zoll entfernt) und sich ein Fahrzeug zwar in Sichtlinie, aber offensichtlich außerhalb seiner Angriffsreichweite befindet (z.B. mehr als 24 Zoll entfernt), die Nicht-Fahrzeugeinheit angreifen? (Seite 42)*

A: Nein, die Panzaknakkaz müssen immer versuchen das

Fahrzeug anzugreifen und bewegen sich daher in der Nahkampfphase nicht.

*F: Kann ein Mob Panzaknakkaz zuerst seine **Sprengsquigs** loslassen und später in der Schussphase noch schießen? Müssen sie das gleiche Ziel beschießen, das von dem Sprengsquigs angegriffen wurde? Müssen sie dieses Fahrzeug gegebenenfalls im Nahkampf angreifen? (Seite 42)*

A: Sprengsquigs werden zeitgleich mit der regulären Schussphase der Panzaknakkaz losgelassen. In Bezug auf Beschuss und Nahkampf ist das Ziel des Squigs unabhängig von dem der Einheit.

*F: Kann ein **Sprengsquig** auch dann losgelassen werden, wenn die Einheit niedergehalten ist oder sich im Nahkampf befindet? Was ist, wenn sie sich in einem Fahrzeug befindet? (Seite 42)*

A: Squigs dürfen nicht losgelassen werden wenn die Einheit in diesem Spielzug nicht schießen darf. Wenn sich die Einheit in einem Fahrzeug befindet, dürfen die Sprengsquigs losgelassen werden, wenn der Träger eine normale Waffe abfeuern dürfte. Dies folgt den normalen Regeln für Passagiere, die aus einem Fahrzeug schießen wollen.

*F: Benötigen **Sprengsquigs** eine Sichtlinie und können sie sich durch unpassierbares Gelände bewegen? Von welchem Punkt aus wird ihre Reichweite gemessen? (Seite 42)*

A: Sprengsquigs benötigen keine Sichtlinie und dürfen sich immer unabhängig vom Gelände bewegen. Die Reichweite wird von einem beliebigen Modell der Einheit aus gemessen, von dem entschieden wurde, dass es den Sprengsquig loslässt. Wenn sich die Panzaknakkaz in einem offenen Fahrzeug befinden, wird die Reichweite vom Fahrzeug aus gemessen. Befinden sich die Panzaknakkaz in einem geschlossenen Fahrzeug, wird die Reichweite von einer beliebigen Feuerluke aus gemessen.

*F: Wird die **Bombä**-Spezialattacke am Ende der Bewegung des Killakoptaz abgehandelt? (Seite 48)*

A: Ja.

*F: Verringert die ballistische Fertigkeit des Orks die Distanz, die die **Bombä** abweicht? (Seite 48)*

A: Nein.

*F: Zählt eine **Bombä** als Sperrfeuerwaffe, wenn ermittelt wird, ob das Ziel Deckungswürfe erhält? (Seite 48)*

A: Ja.

*F: Muss jede **Zzapwumme** separat für ihre Stärke würfeln oder wird einmal für die ganze Batterie (Einheit) gewürfelt? Wenn das Ergebnis über 10 liegt, wird nur ein*

Besatzungsmitglied der Batterie oder einer pro Waffe entfernt? (Seite 51)

A: Es wird nur einmal für die ganze Batterie gewürfelt. Liegt das Ergebnis über 10, wird ein einziges Besatzungsmitglied der gesamten Batterie entfernt.

*F: Wird die Stärke der **Zzapwumme** vor oder nach der Festlegung eines Ziels ermittelt? (Seite 51)*

A: Die Stärke wird ermittelt, nachdem ein Ziel ausgewählt wurde, aber noch bevor Trefferwürfe durchgeführt werden.

*F: Ist eine **Zzapwumme** auf einem Fahrzeug eine normale oder eine Defensivwaffe? Was passiert, wenn eine auf einem Fahrzeug montierte Zzapwumme ein Ergebnis über 10 für ihre Stärke erwürfelt? (Seite 51)*

A: Zzapwummen gelten niemals als Defensivwaffen, ganz gleich mit welcher Stärke sie in diesem Spielzug schießen. Liegt das Wurfresultat für ihre Stärke über 10, gibt es keine negativen Folgen.

*F: Trifft eine **Zzapwumme** automatisch? (Seite 51)*

A: Nein, der entsprechende Eintrag im Regelbuch bezieht sich auf eine vorherige Ausgabe des Codex und sollte ignoriert werden.

*F: Was passiert, wenn ein **Beutepanza** das Ergebnis 1 für die Sonderregel 'Nich' da Knopp!' würfelt und durch die Bewegung in Kontakt mit einer befreundeten Einheit/unpassierbarem Gelände gerät oder über die Spielfeldkante getragen wird? (Seite 54)*

A: Das Fahrzeug stoppt sobald es in Kontakt mit einer befreundeten Einheit, unpassierbarem Gelände oder der Spielfeldkante gerät.

*F: Gilt ein **Beutepanza**, der das Ergebnis 1 für 'Nich' da Knopp!' gewürfelt hat und aus irgendeinem Grund seine Bewegung nicht vollenden oder sich überhaupt nicht bewegen kann (befreundete Einheiten im Weg befindlich, usw.), in Bezug auf Beschuss als bewegt? (Seite 54)*

A: Ja, dies gilt unabhängig davon, wie weit sich das Fahrzeug tatsächlich bewegt hat, da der Beutepanza immer so behandelt wird, als ob er sich mit voller Geschwindigkeit bewegt hätte.

*F: Wie müssen Donnarohr und andere Waffen auf dem **Beutepanza** angebracht werden? (Seite 54)*

A: Die Spieler dürfen Waffen auf ihren umgebauten oder selbst gebauten Modellen so anbringen, wie sie es für richtig halten (d.h. turm- oder rumpfmontiert oder in Seitenkuppeln), sofern beim Betrachten des Modells eindeutig zu erkennen ist, welche Waffe wie angebracht ist.

*F: Erleidet eine Einheit, die einen mit **Todeswalzä** ausgerüsteten Kampfpanza beim Panzerschock zum*

Stehen bringt, trotzdem Treffer? (Seite 55)

A: Ja, sie erleidet 2W6 Treffer der Stärke 10.

*F: Kann eine **Todeswalzä** während eines einzigen Panzerschocks mehreren Einheiten Schaden zufügen? (Seite 55)*

A: Ja, alle Einheiten, die einen Panzerschock erleiden, werden von der Todeswalzä betroffen (würfle separat für jede Einheit).

*F: Kann man die **Todeswalzä** beim Rammen von Fahrzeugen einsetzen oder nur beim Panzerschock gegen Nichtfahrzeugeinheiten? (Seite 55)*

A: Die Todeswalzä fügt auch Fahrzeugen W6 Treffer mit Stärke 10 zu, denn Rammen ist eine spezielle Form des Panzerschocks.

*F: Ist die **Todeswalzä** eine Waffe, die durch das entsprechende Ergebnis auf der Fahrzeugschadenstabelle zerstört werden kann? (Seite 55)*

A: Nein.

*F: Darf **Grotsnik** in ein Fahrzeug einsteigen, wenn er dadurch näher an den nächsten Gegner gelangt, als es ihm seine normale Bewegung ermöglicht? (Seite 59)*

A: Dem Geist der Regel entsprechend gilt Folgendes: Wenn ihm das Einsteigen in das Fahrzeug nicht einen möglichen Angriff in diesem Spielzug unmöglich macht und Grotsnik durch das Einsteigen näher an den nächsten Gegner gelangt, als es ihm durch normale Bewegung möglich wäre, darf er in das Fahrzeug einsteigen. Wenn er sich an Bord eines Fahrzeugs befindet, muss sich dieses immer so mit größtmöglicher Geschwindigkeit auf den nächsten Feind zubewegen, dass es Grotsnik möglich ist, den nächsten Feind so schnell wie möglich anzugreifen.

*F: Wie viele Einheiten einer Armee, in der sich auch **Dok Grotsnik** befindet, dürfen mit Cyborg-Körpa'n ausgestattet werden? Gibt es bestimmte Restriktionen (abgesehen von Nichtfahrzeugeinheiten) oder können selbst Grotz und unabhängige Charaktermodelle damit ausgestattet werden? (Seite 59)*

A: Jede beliebige Anzahl von Einheiten darf aufgewertet werden. Dies beinhaltet sowohl Grotze (Supagrotz! Cool, aber ein bisschen teuer für 8 Punkte pro Modell!), als auch unabhängige Charaktermodelle (ausgenommen besondere Charaktermodelle). Letztere erhalten dadurch effektiv eine Ersparnis von 5 Punkten für ihre Cyborg-Körpa.

*F: Verwundet **da altä Zogwort** immer auf 2+, egal welche Waffe er verwendet? (Seite 61)*

A: Ja, auch wenn sich seine Psikraft als Energiewaffe manifestiert.

*F: Kann die Psikraft **Zogworts Fluch** auch benutzt*

werden, wenn sich da alte Zogwort im Nahkampf befindet, und kann die Psikraft auch ein im Nahkampf befindliches Modell betreffen? (Seite 61)

A: Ja und ja.

F: Wenn sich **Snikrots** Einheit vor Beginn des Spiels ein unabhängiges Charaktermodell auf Waaaghbike anschließt, kann diese Einheit dann immer noch entsprechend der Sonderregel Hinterhalt aufgestellt werden? (Seite 62)

A: Ja.

F: Können **Snikrot** und seine Einheit ihre Sonderregel Hinterhalt benutzen, um aus der Reserve über eine beliebige Spielfeldkante ins Spiel zu kommen, wenn sie sich in einem Fahrzeug befinden? (Seite 62)

A: Nein.

F: Zählen durch **Boss Zagstruks** Sturzflugattackä verursachte Absturzopfer zum Kampfergebnis? (Seite 63)

A: Ja.

F: Wenn ich beim Abfeuern einer Schleuda einen **Munigrot** benutze, wiederhole ich dann den Abweichungswürfel und die W6? (Seite 92)

A: Ja.

F: Erhält ein Waaaghboss mit **Schnappasquig** die Bonusattacke auch dann, wenn er eine Energiekrallä verwendet? (Seite 92)

A: Ja, da ein Schnappasquig keine Waffe ist.

F: Kann ein Ork ein feindliches Fahrzeug mit einer **Entaplankä** attackieren, auch wenn die Einheit des Orks in der Schussphase ein anderes Ziel beschossen hat? (Seite 93)

A: Ja.

F: Ist der Einsatz einer **Abrizzbirnä** eine Nahkampfattacke und wird als solche gegen die Heckpanzerung durchgeführt? (Seite 93)

A: Nein, die Attacke mit der Abrizzbirnä wird gegen die Zone abgehandelt, in der sich das attackierende Fahrzeug befindet.

F: Sind **Abrizzbirnän** Waffen, die durch das entsprechende Ergebnis auf der Fahrzeugschadenstabelle zerstört werden können? (Seite 93)

A: Nein.

F: Kann ein Läufer einen Ork attackieren, der ihn mittels **Entaplankä** attackiert? (Seite 93)

A: Nein.

F: Kann ein **Dok** in einer Einheit Bosse folgende Aufrüstungen erhalten: Panzarüstung, Trophä'nstangä, Waaaghbanner, Munigrot? (Seite 98)

A: Nein.

F: Mehrere Einheiten dürfen ein **besonderes Charaktermodell als Boss** erhalten; werden diese Charaktermodelle der Einheit hinzugefügt oder ersetzen sie wie ein Boss eines der Einheitenmitglieder? (Seiten 99-103)

A: Sie werden der Einheit hinzugefügt.

F: Wenn ein **Mob Boyz** seine Knarren und Spaltaz durch Wummen ersetzt, darf sein Boss dann eine Energiekrallä oder einen Fetten Spalta erhalten? (Seite 100)

A: Du darfst den Boss mit einer Energiekrallä oder einem Fetten Spalta ausrüsten, bevor du dich dazu entscheidest, deinen Mob mit Wummen auszurüsten. In diesem Fall wird der Boss nicht mehr von dem Waffenwechsel des Mobs betroffen (er besitzt keinen Spalta mehr, den er eintauschen könnte). Stattdessen behält er seine Knarre und seine Energiekrallä/Fetten Spalta. So ist er sehr viel glücklicher!

F: Muss eine Einheit Grotz genau einen **Treiba** für je volle 10 Grotz haben? Heißt das, sie darf keine zusätzlichen Treibas erhalten? (Seite 100)

A: Ja. Eine Einheit aus 19 Grotz hat einen einzigen Treiba, wohingegen eine Einheit aus 20 Grotz genau zwei Treibas hat.

F: Bei der Megawumme für den **Kampfpanza** steht „ohne Crew“. Was genau bedeutet das? (Seite 102)

A: Es bedeutet, dass du zu der Waffe keine Grotz erhältst und die Waffe einfach als eine der Fahrzeugwaffen gewertet wird (mit BF 2!).

F: Wie viele Attacken besitzt ein **Gargbot**, der mit drei oder vier Cybot-Nahkampfwaffen ausgestattet ist?

A: Ein Gargbot mit drei Cybot-Nahkampfwaffen besitzt 4 Attacken, während ein Gargbot mit vier Cybot-Nahkampfwaffen über 5 Attacken verfügt.

F: Wenn ein **Mob Posaz** eines der Waffen-Upgrades kauft und einen Dok und/oder Käpt'n Badrukk enthält, muss der Spieler dann ebenfalls die +5 Punkte für die Charaktermodelle bezahlen, obwohl sie nicht von der Aufrüstung profitieren? (Seite 103)

A: Nein, da die Modelle nicht mit Posawummen ausgerüstet sind und diese Aufrüstungen für sie daher keinen Sinn machen würden.