

WARHAMMER 40.000: REGELBUCH

Offizielles Update

Version 1.5 (06. 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 30 – Explosivwaffen, vorletzter Absatz:

Ersetze „Alle Modelle, die vollständig oder teilweise von der Schablone bedeckt sind, erleiden einen Treffer [...]“ durch „Alle Modelle, deren Bases vollständig oder

teilweise von der Schablone bedeckt sind, erleiden einen Treffer [...]“.

Seite 40 – Vorstürmen:

Ersetze „Wenn sich eine Einheit aus dem Nahkampf zurückzieht, darf der Sieger vorstürmen und versuchen, [...]“ durch „Wenn sich eine Einheit aus dem Nahkampf zurückzieht, stürmt der Gegner vor und versucht, [...]“

Ersetze im ersten Aufzählungspunkt „Die vernichtete Einheit wird sofort als Verlust entfernt“ durch „Die vernichtete Einheit wird sofort aus dem Spiel entfernt“.

Seite 40 – Neu positionieren:

Ersetze „Wenn sich eine siegreiche Einheit am Ende der Nahkampfphase nicht mehr im Nahkampf befindet (weil ihr Gegner geflohen ist oder vernichtet wurde), darf sie sich neu positionieren“ durch „Wenn am Ende eines Nahkampfs alle Gegner einer Einheit vernichtet oder geflohen sind, sodass die siegreiche Einheit nicht mehr mit dem Feind im Nahkampf ist, darf sich die Einheit neu positionieren“.

Seite 41 – Reaktion der Verteidiger:

Ersetze „Die Modelle der Einheit dürfen in Kontakt mit Modellen jeder Einheit bewegt werden, [...]“ durch „Die Modelle der Einheit müssen in Kontakt mit Modellen jeder Einheit bewegt werden, [...]“.

Seite 41 – Multiple Nahkämpfe, Attackieren.

Es muss ein dritter Unterpunkt eingefügt werden:
„• Modelle, die zu Beginn der Nahkampfrunde (bevor irgendein Modell attackiert) mit mehr als einer Feindeinheit im Nahkampf gebunden sind, sich jedoch nur mit einer dieser Einheiten in Kontakt befinden, müssen diese auch attackieren.“

Seite 41 – Multiple Nahkämpfe, Attackieren.

In allen drei Unterpunkten wird „Beginn des Nahkampfs“ durch „Beginn der Nahkampfrunde“ ersetzt werden.

Seite 42 – Eine normale und eine spezielle Nahkampfwaffe. Der zweite Satz muss wie folgt lauten:

„Alle Attacken, inklusive der Bonusattacke, unterliegen den Boni und den Einschränkungen der speziellen Nahkampfwaffe.“

Seite 44 – Moraltests durchführen, Verluste durch Beschuss:

Ersetze „Eine Einheit, die während einer Schussphase 25% oder mehr ihrer Modelle verliert, muss [...]“ durch „Eine Einheit, die in einer einzigen Phase 25% oder mehr ihrer Modelle verliert, muss [...]“.

Seite 44 – Kein Rückzug!

Ersetze den zweiten Satz des zweiten Absatzes durch: „Stattdessen erleiden sie aber zusätzliche Verwundungen entsprechend der Zahl, um die sie den Nahkampf verloren haben (verteile diese Verwundungen den normalen Regeln entsprechend).“

Ersetze im dritten Absatz „Lebenspunktverluste“ durch „Verwundungen“.

Seite 46 – Moral auf dem Rückzug

Der Satz muss durch die folgenden Sätze ersetzt werden: „Sich zurückziehende Einheiten verpatzen automatisch alle Moraltests. Beachte, dass Sammel-Tests keine Moraltests, sondern Tests auf den Moralwert sind und wie rechts beschrieben abgehandelt werden.“

Seite 46 – Sammeln:

Ersetze „Die Einheit darf sich sofort bis zu 3 Zoll neu positionieren [...]“ durch „Die Einheit darf sich sofort bis zu 3 Zoll bewegen [...]“.

Seite 48 – Unabhängige Charaktermodelle & Einheiten anschließen/verlassen:

Ersetze im ersten Satz „[...] oder Einheiten, die nur aus einem Modell bestehen [...]“ durch „[...] oder Einheiten, die immer nur aus einem Modell bestehen [...]“.

Ersetze unter der Überschrift „Gefolge“ „Wo dies der Fall ist, gilt das Unabhängige Charaktermodell solange als Teil der Einheit und kann diese nicht verlassen, bis [...]“ durch „Wo dies der Fall ist, gilt das unabhängige Charaktermodell solange als aufgewertetes Charaktermodell der Einheit, bis [...]“

Seite 50 – Gefahren des Warp

Ersetze den zweiten Satz durch: „Der Psioniker erleidet sofort eine Verwundung, gegen die er weder Rüstungs- noch Deckungswürfe durchführen darf.“

Seite 50 – Die Überschrift „Psionische Fernkampfattacken“ muss „Psionische Schussattacken“ heißen.

Seite 59 – letzter Absatz:

Ersetze „[...] nehmen wir an, dass die Waffen des Fahrzeugs ungefähr 45° nach oben geschwenkt werden können, [...]“ durch „[...] nehmen wir an, dass die Waffen des Fahrzeugs ungefähr 45° nach oben oder unten geschwenkt werden können, [...]“

Seite 61 – Lahmgelegt. Der zweite Satz muss wie folgt beginnen:

Ein lahmgelegtes Fahrzeug darf sich nicht mehr bewegen oder auf der Stelle drehen [...].

Seite 67 – Aussteigen:

Ersetze im ersten Aufzählungspunkt „Wenn sich das Fahrzeug bereits bewegt hat [...], dürfen die Passagiere aussteigen, sich aber in diesem Spielerzug nicht mehr bewegen“ durch „Wenn sich das Fahrzeug bereits bewegt hat [...], dürfen die Passagiere aussteigen, sich aber in dieser Bewegungsphase nicht mehr bewegen“.

Seite 67 – Auswirkung von Schaden auf Passagiere:

Ersetze den Text unter „Crew durchgeschüttelt & Crew betäubt“ durch „Die Passagiere dürfen in ihrer nächsten Schussphase nicht aus dem Fahrzeug heraus schießen, bleiben sonst aber unbeeinflusst.“

Seite 67 – Angeschlossene Transportfahrzeuge:

Ersetze den ersten Satz des zweiten Absatzes durch „Die einzige Einschränkung besteht darin, dass ein angeschlossenes Transportfahrzeug, wenn es aufgestellt wird, nur die Einheit transportieren darf, für die es gekauft wurde (plus etwaige angeschlossene Charaktermodelle).“

Seite 70 – Offene Transportfahrzeuge:

Ersetze den ersten Satz durch „Offene Transportfahrzeuge besitzen keine genau bezeichneten Feuerluken“.

Seite 70 – Schießen mit schnellen Fahrzeugen:

Ersetze im zweiten Satz „(inklusive Sperrfeuerwaffen, [...]“ durch „(inklusive Geschützsperrfeuerwaffen, [...]“.

Seite 70 – Schnelle Transportfahrzeuge:

Ersetze den gesamten Satz durch „Hat sich ein schnelles Transportfahrzeug in der laufenden Bewegungsphase mit Sturmgeschwindigkeit bewegt (oder wird es sich noch mit Sturmgeschwindigkeit bewegen), so dürfen keine Passagiere in das Fahrzeug einsteigen oder es verlassen“.

Seite 71 – Bewegung von Antigravfahrzeugen:

Ersetze den ersten Absatz durch „Antigravfahrzeuge können sich über befreundete und feindliche Modelle hinwegbewegen, aber ihre Bewegung nicht auf ihnen

beenden. Beachte, dass ein Antigravfahrzeug am Ende seiner Bewegung wieder auf dem Spieltisch platziert werden und dort stehen bleiben muss – es darf nicht in der Luft schweben!“.

Ersetze im zweiten Absatz „Wenn ein Antigravfahrzeug seine Bewegung allerdings über Schwierigem oder Gefährlichem Gelände beendet, [...]“ durch „Wenn ein Antigravfahrzeug seine Bewegung allerdings über schwierigem oder gefährlichem Gelände beginnt oder beendet, [...]“

Seite 71 – Antigravfahrzeuge rammen.

Der erste Satz muss wie folgt beginnen:

„Antigravfahrzeuge, die nicht lahmgelegt oder betäubt sind, können versuchen [...].“

Seite 72 – Läufer bewegen.

Der erste Satz muss wie folgt geändert werden:

Während andere Fahrzeuge sich nur in der Bewegungsphase bewegen können, dürfen Läufer auch in der Schussphase rennen oder in der Nahkampfphase angreifen.

Seite 75 – Verletzungen ignorieren.

Der letzte Satz muss wie folgt lauten:

Außerdem funktioniert sie nicht gegen Nahkampfwaffen, die keinen Rüstungswurf erlauben (z. B. Energiefäuste, Energiewaffen, Cybotnahkampfwaffen) sowie Verwundungen, die keinen Rüstungswurf erlauben, wie zum Beispiel rüstungsbrechende Attacken, die eine 6 beim Verwundungswurf hinlegen, Gefahren des Warp, verpatzte Tests für gefährliches Gelände oder Waffen mit DS 1 oder 2.

Seite 75 – Infiltratoren:

Ersetze im zweiten Absatz „Infiltratoren dürfen irgendwo auf dem Spieltisch, aber nicht näher als 12 Zoll an einer feindlichen Einheit aufgestellt werden, [...]“ durch „Infiltratoren dürfen irgendwo auf dem Spieltisch, aber mehr als 12 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden, [...]“

Seite 75 – Blutrünstig:

Ersetze im vorletzten Satz „[...] müssen sie immer den nächsten sichtbaren Gegner angreifen“ durch „[...] müssen sie sich immer in Richtung des nächsten sichtbaren Gegners neu positionieren“.

Ersetze im letzten Satz „[...] in ein Transportfahrzeug einsteigen [...]“ durch „[...] sich in einem Transportfahrzeug befinden [...]“

Seite 76 – Scouts:

Ersetze den letzten Satz des ersten Absatzes durch „Diese wird genau wie in einer normalen Bewegungsphase

abgehandelt, außer dass die Scouts zu jeder Zeit mehr als 12 Zoll Abstand zu allen feindlichen Einheiten einhalten müssen“.

Seite 76 – Deckung nutzen:

Ersetze den zweiten Satz durch: „Alle Deckungswürfe (falls vorhanden) der Einheit werden um +1 verbessert.“

Seite 76 – Turbobooster:

Ersetze im ersten Absatz „[...] daher können sie sich im selben Spielerzug nicht durch Schwieriges Gelände bewegen, schießen, angreifen oder freiwillig Schutz suchen“ durch „[...] daher können sie sich im selben Spielerzug nicht durch schwieriges Gelände bewegen, schießen, angreifen oder irgendeine andere freiwillige Handlung durchführen“.

Seite 90 – Das Spiel beenden:

Ersetze den zweiten Absatz durch „In Standardmissionen zählen alle sich bei Spielende auf dem Rückzug befindlichen Modelle als zerstört. Sie werden sofort entfernt, noch bevor Siegesbedingungen ermittelt werden.“

Seite 91 – Gebiet sichern, Missionsziel:

Ersetze „Der Sieger eines Würfelwurfes bestimmt ein Geländestück, welches das erste Missionsziel sein soll [...]“ durch „Der Sieger eines Würfelwurfes bestimmt einen Punkt auf dem Spielfeld, welcher das erste Missionsziel sein soll [...]“.

Seite 93 – Speerspitze, dritter Absatz, letzter Satz:

Ersetze „Sein Gegner stellt seine Einheiten dann im diagonal gegenüber liegenden Spielfeldviertel auf.“ durch „Sein Gegner stellt seine Einheiten dann im diagonal gegenüber liegenden Spielfeldviertel und mehr als 12 Zoll von der Spielfeldmitte entfernt auf.“

Seite 93 – Kampf im Morgengrauen:

Ersetze im vierten Absatz „[...] solange sich nach Beendigung der Aufstellung des Spielers nicht mehr als zwei Standardauswahlen und eine HQ-Einheit auf dem Spielfeld befinden“ durch „[...] solange sich nach Beendigung der Aufstellung des Spielers nicht mehr als zwei Standardeinheiten und eine HQ-Einheit auf dem Spielfeld befinden“.

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Wie wird entschieden, wenn sich zwei Sonderregeln oder Effekte direkt widersprechen? (Seite 2)

A: Jedes Mal, wenn dies geschieht, würfelt ihr aus, welcher Effekt Vorrang hat, entsprechend der **Wichtigsten Regel** von Seite 2.

*F: Wenn ein Würfelwurf durch eine Sonderregel einen bestimmten Effekt auslösen kann (z. B. dass eine Waffe mit der Sonderregel Überhitzen bei einem Trefferwurf von 1 überhitzt), wie interagiert das mit **Wiederholungswürfen**? (Seite 2)*

A: Es wird erst nach etwaigen Wiederholungswürfen geprüft, ob der Effekt eintritt.

Der Spielzug

F: Was genau bedeutet das Wort „Zug“? (Seite 9)

A: Das Wort „Zug“ bezeichnet grundsätzlich einen Spielerzug. Ist ein Spielzug gemeint, so wird dies explizit angegeben. In einem vollständigen Spielzug hat jeder der beiden Spieler einen Spielerzug.

Die Bewegungsphase

*F: Können sich Modelle vom **Spielfeld** bewegen? (Seite 11)*

A: Nicht, wenn es ihnen eine Regel oder die Mission nicht ausdrücklich erlauben. Wie alle guten Tabletopper wissen, ist das Ende des Spielfeldes das Ende der Welt!

*F: Was geschieht, wenn eine Einheit nicht in Formation ist und sich zwar bewegen kann, doch eine einzige Bewegungsphase nicht ausreicht, um die **Formation wiederherzustellen**? (Seite 12)*

A: Die Einheit muss versuchen, die Formation so schnell wie möglich wiederherzustellen und dazu zum Beispiel auch in der Schussphase rennen, wenn sie das kann.

*F: Was passiert, wenn eine Einheit, die sich eine zufällige Entfernung weit bewegt, **schwieriges Gelände** betritt oder sich darin bewegt? (Seite 14)*

A: Sofern die Regeln nichts Gegenteiliges besagen, wird die Einheit nicht dadurch verlangsamt und bewegt sich die volle ermittelte Distanz. Sie muss allerdings immer noch etwaige Tests für gefährliches Gelände ablegen.

*F: Werden Verwundungen durch **Tests für gefährliches Gelände** auf die gleiche Weise wie Verwundungen durch Beschuss verteilt? (Seite 14)*

A: Nein. Jedes Modell, das sich durch gefährliches Gelände bewegt, muss einen (1) Test ablegen. Jedes Modell, das den Test verpatzt, erleidet eine Verwundung.

Die Schussphase

*F: Müssen sich Einheiten, die in der Schussphase **rennen**, die volle erwürfelte Distanz bewegt werden? (Seite 16)*

A: Nein, die erwürfelte Zahl ist nur die maximale Distanz, die sie zurücklegen dürfen. Beachte auch, dass sich die Einheit nach der Ermittlung der Distanz nicht mehr entscheiden darf, doch zu schießen, selbst wenn die Modelle der Einheit nicht bewegt werden.

F: Wenn zwei Einheiten in einander stehen, welche davon

*erhält dann den Deckungswurf für **in der Schusslinie befindliche Modelle**? (Seite 21)*

A: Die Einheit, zu der das Modell gehört, das dem schießenden Gegner am nächsten ist, erhält keinen Deckungswurf.

*F: Wenn sich eine Einheit in verschiedenen Typen von Deckung aufhält, **welchen Deckungswurf** erhält sie dann? (Seite 22)*

A: Den Deckungswurf, der zu der Deckung gehört, in der sich die höchste Zahl von Modellen der Einheit aufhält und im Fall gleicher Zahlen den besten (natürlich nur, wenn sich mindestens die Hälfte der Einheit überhaupt in Deckung befindet).

*F: Wenn im Bezug auf Einheiten von „**niedergehalten**“ die Rede ist, bedeutet dies, dass die Einheit „**Schutz gesucht**“ hat? (Seite 24)*

A: Ja. „Niedergehalten“ ist einfach nur eine Kurzfassung von „hat wegen eines misslungenen Niederhalten-Tests Schutz gesucht“.

*F: Wenn eine Einheit **Schutz sucht**, dann aber gezwungen ist, sich zu bewegen und es sich dabei nicht um eine Rückzugsbewegung handelt, sucht die Einheit dann immer noch Schutz oder kehrt sie in den Normalzustand zurück? (Seite 24)*

A: Sie kehrt in den Normalzustand zurück.

*F: Kann eine Einheit **Schutz suchen**, wenn sie von einer Attacke betroffen ist, die keinen Deckungswurf erlaubt oder keine Verwundungen verursacht (zum Beispiel von einem Flammenwerfer)? (Seite 24)*

A: Das kann sie, aber das wäre nicht sehr schlau, denn es hätte keinen Effekt, außer dass die Einheit bis zum Ende ihres nächsten eigenen Spielerzugs nichts aus eigenem Willen tun kann. Der einzige Vorteil wäre ein (verbesserter) Deckungswurf gegen eventuelle weitere Verwundungen. Wenn du keine Deckungswürfe ablegen musst, lohnt es sich also nicht, Schutz zu suchen.

*F: Wie geht man vor, wenn eine Einheit eine Sonderregel hat, die sie verpatzte **Schutzwürfe wiederholen** lässt und gleichzeitig durch eine gegnerische Sonderregel gezwungen ist, erfolgreiche Schutzwürfe zu wiederholen? (Seite 25)*

A: Genau genommen müsstest du alle Würfel werfen und dann sofort den gesamten Wurf wiederholen. Um Zeit zu sparen, wirfst du aber alle Schutzwürfe nur einmal und wendest das Ergebnis dieses Wurfs an.

*F: Wenn eine Einheit aus **Modellen mit mehreren Lebenspunkten** einen Lebenspunkt verloren hat, muss dann der nächste Lebenspunktverlust einem gleich bewaffneten Modell zugeteilt werden oder kann er auch*

einem anders ausgerüsteten Modell zugewiesen werden?
(Seite 26)

A: Er darf einem anders ausgerüsteten Modell zugewiesen werden. Beachte, dass eine Einheit dadurch mehrere verwundete, verschieden ausgerüstete Modelle beinhalten kann.

Waffen

F: Wie viele **Niederhaltentests** kann ein Trupp, der mehrere Waffen mit der Regel **Niederhalten** abfeuert, bei einem Feind verursachen? (Seite 31)

A: Jede Einheit kann in jedem Spielerzug bei jeder verwundeten Einheit nur maximal einen Niederhaltentest verursachen, egal wie viele Lebenspunktverluste verursacht wurden, es sei denn, die Regeln der Einheit besagen ausdrücklich etwas Anderes.

F: Wie funktioniert die Sonderregel **Rüstungsbrechend**, wenn man beim Panzerungsdurchschlag mehr als einen W6 würfelt? (Seite 31)

A: Der Spieler erhält für jede 6, die beim Panzerungsdurchschlag gewürfelt wird, zusätzlich +W3 auf den Wurf für den Panzerungsdurchschlag.

Die Nahkampfphase

F: Kann eine Einheit, die mit mehreren **Granaten** ausgerüstet ist, die einen Effekt bewirken, wenn die Einheit angreift oder angegriffen wird, von jedem Typ genau eine in derselben Nahkampfphase einsetzen? (Seite 36)

A: Ja. Beachte, dass jedes Modell trotzdem nur eine Art Granate einsetzen darf, um ein Fahrzeug zu attackieren.

F: Wenn eine Einheit mit der Sonderregel **Gegenschlag** ihren Moralwerttest besteht, zählt sie dann als Angreifer (und erhält somit etwa den Bonus durch Rasender Angriff) und können gegen sie Defensivgranaten benutzt werden? (Seite 74)

A: Nein zu beiden Fragen.

F: Welche **Waffen** zählen als einhändige Waffen, wenn es darum geht, ob ein Modell im Nahkampf zusätzliche Attacken erhält? (Seite 37)

A: Alle Pistolen, Nahkampfwaffen und alle Waffen, die in ihren Regeln klar als einhändige Waffen gekennzeichnet sind.

F: Genügt ein einziges Modell, das nicht **vorstürmen** kann, damit seine gesamte Einheit nicht vorstürmen kann? (Seite 40)

A: Ja.

F: Kann eine Einheit, die sich im Nahkampf befindet, **Schutz suchen**, wenn sie durch Beschuss getroffen wird? (Seite 40)

A: Nein.

F: Für **multiple Nahkämpfe** stehen zwei Regeln unter der Überschrift „Attackieren“. Was ist im Sinne dieser Regeln der „Beginn des Nahkampfes“? (Seite 41)

A: Der Zeitpunkt, nachdem die Verteidiger auf Angriffe reagiert haben, doch bevor Attacken beliebiger Art ausgewürfelt wurden.

Moral

F: Wenn eine Einheit gezwungen ist, sich **zurückzuziehen** und die Bewegung nur dann ganz durchführen kann, wenn sie sich dabei auch von ihrer Spielfeldkante entfernt, etwa durch feindliche Einheiten und/oder unpassierbares Gelände, zählt diese Einheit dann als In der Falle? (Seite 45)

A: Nein, eine Einheit ist nur dann In der Falle, wenn sie vollständig umzingelt ist und ihre volle Rückzugsbewegung in keine Richtung durchführen kann, ohne dabei kehrt zu machen oder im Kreis zu laufen.

F: Wenn sich ein Modell **auf dem Rückzug** befindet, das sich außerhalb der Bewegungsphase bewegen kann, zum Beispiel Infanterie mit Flugmodulen, kann das Modell dann diese Bewegung einsetzen? (Seite 45)

A: Ja, allerdings unterliegt die Richtung seiner Bewegung allen in den Regeln für Rückzug beschriebenen Einschränkungen.

F: Ist ein **Sammel-Test** ein Moraltest? Wenn ich zum Beispiel eine Einheit habe, die auf dem Rückzug ist und sich innerhalb der Reichweite eines Banners befindet, welches das Wiederholen von Moraltests ermöglicht, darf ich das Banner dann zum Wiederholen von Sammel-Tests nutzen? (Seite 46)

A: Nein und nein. Sammel-Tests sind eine besondere Art von Test auf den Moralwert, keine Moraltests (die nur in den drei auf Seite 44 beschriebenen Situationen durchgeführt werden).

Charaktermodelle

F: Wie wird ein **unabhängiges Charaktermodell** behandelt, wenn es darum geht, ob eine Einheit unter halber Sollstärke ist? (Seite 48)

A: Unabhängige Charaktermodelle werden nicht gezählt, wenn bestimmt wird, ob eine Einheit halbe Sollstärke hat. Die einzige Ausnahme hierzu bilden unabhängige Charaktermodelle mit Gefolge. In diesem Fall wird das Charaktermodell mitgezählt.

F: Wenn ein **unabhängiges Charaktermodell** seine Bewegung nicht mehr als 2 Zoll von einer befreundeten Einheit, der es sich nicht anschließen darf, beenden kann, zum Beispiel, wenn es ein Transportfahrzeug verlässt, das sich bereits bewegt hat, darf das Charaktermodell dann platziert werden? (Seite 48)

A: Ja, platziere das Charaktermodell einfach so weit entfernt von den Einheiten, denen es sich nicht anschließen darf, wie es sich bewegen darf.

F: Wenn ein **unabhängiges Charaktermodell** zu Spielbeginn einer Einheit angeschlossen sein soll, wann sollte dies vorgenommen werden? (Seite 48)

A: Welche unabhängigen Charaktermodelle sich welchen Einheiten anschließen, solltest du zu Beginn der Aufstellung bekannt geben, bevor du die erste Einheit auf dem Spielfeld aufstellst und bevor du bestimmst, welche Einheiten in Reserve bleiben, welche als *Schocktruppen* aufgestellt werden, einen *Flankenangriff* durchführen usw.

F: Ein **unabhängiges Charaktermodell**, das einer Einheit angeschlossen ist, die auf einen Angriff reagiert oder die nachsetzt, muss sich vor anderen befreundeten Modellen bewegen, um mit Gegnern in Kontakt zu kommen. Was geschieht, wenn der Weg des unabhängigen Charaktermodells dabei durch befreundete Modelle versperrt ist? (Seite 49)

A: Wenn es möglich ist, befreundete Modelle so aus dem Weg zu bewegen, dass das unabhängige Charaktermodell den Gegner erreichen kann, so müssen zuerst diese Modelle bewegt werden und versuchen, in Kontakt mit dem Gegner zu gelangen. Anschließend wird das unabhängige Charaktermodell bewegt und schließlich der Rest der Einheit. Wenn das unabhängige Charaktermodell es dennoch nicht in Kontakt mit dem Gegner schafft, so muss es sich dem Gegner so weit wie möglich nähern.

Psioniker

F: Kann ein Modell in einem Transportfahrzeug eine **Psikraft** einsetzen, die keine psionische Schussattacke ist? (Seite 50)

A: Ja. Wenn die Kraft eine Sichtlinie erfordert, dann können dafür eventuelle Feuerluken verwendet werden (was bedeutet, dass das Modell die entsprechende Feuerluke besetzt, sollte die Psikraft in der Schussphase eingesetzt werden). Wenn die Psikraft keine Sichtlinie erfordert und eine Wirkungsreichweite hat, die üblicherweise vom Modell aus gemessen wird, dann wird vom Rumpf des Fahrzeugs aus gemessen, wie unter „Einsteigen“ auf Seite 66 erklärt.

F: Sind die Auswirkungen einer **Psikraft** kumulativ, wenn diese mehrere Male auf die gleiche Einheit gewirkt wird? (Seite 50)

A: Ja, sofern dies nicht explizit ausgeschlossen ist.

F: Kann ein Psioniker dieselbe **Psikraft** mehr als einmal pro Spielerzug zu wirken versuchen? (Seite 50)

A: Nein, es sei denn die Regeln der Psikraft erlauben dies ausdrücklich.

F: Welche Psikräfte zählen als **psionische**

Schussattacken? (Seite 50)

A: Jede Psikraft, die das Profil einer Fernkampf-Waffe hat (d.h. Werte für Reichweite, Stärke und DS) sowie jede Psikraft, bei der ausdrücklich angegeben ist, dass sie eine *psionische Schussattacke* ist.

F: Müssen für **psionische Schussattacken** Trefferwürfe durchgeführt werden? (Seite 50)

A: Ja.

F: Wirken Deckungswürfe gegen **psionische Schussattacken**? (Seite 50)

A: Ja, sofern sie Verwundungen verursachen. Deckungswürfe wirken nur gegen die Verwundungen, die psionische Schussattacken verursachen, nicht gegen eventuelle andere Effekte einer Psikraft.

F: Können **Psikräfte** auf Einheiten gewirkt werden, die sich in einem Transportfahrzeug befinden? (Seite 50)

A: Um die Regeln einfach zu halten ist die Antwort hier ein klares „Nein“, sofern der Psioniker nicht selbst zu der im Fahrzeug transportierten Einheit gehört. Tut er dies, darf er Psikräfte auf die eigene Einheit wirken.

Einheitentypen

F: Darf eine Einheit, die sich wie **Sprungtruppen** bewegt, auch das Spielfeld nach den Regeln für *Schocktruppen* betreten? (Seite 52)

A: Ja.

F: Kann eine Einheit mit **Flugmodulen** ihre Bewegung in der Nahkampfphase durchführen, auch wenn sie erst in diesem Spielerzug als *Schocktruppen* eingetroffen ist? (Seite 52)

A: Ja, es sei denn, ihre Regeln besagen das Gegenteil. Denk aber daran, dass du diese Bewegung nicht benutzen darfst, um im Spielerzug deiner Ankunft als *Schocktruppen* einen Gegner anzugreifen.

F: Was passiert, wenn das Waffen-Modell einer **Artillerie-Einheit** seinen Test für „gefährliches Gelände“ verpatzt? (Seite 55)

A: Da das Modell effektiv ein Ergebnis auf der Fahrzeugschadenstabelle erleidet, wird es zerstört.

Fahrzeuge

F: Wenn ein Fahrzeug seine Bewegung in schwierigem Gelände beginnt und seinen Test für **gefährliches Gelände** verpatzt, zählt es dann als in diesem Spielerzug bewegt? (Seite 57)

A: Ja.

F: Zählt ein Fahrzeug, das seine Zusatzbewegung durch eine **Straße** benutzt hat, um sich mehr als 12 Zoll weit zu bewegen, für alle Zwecke als habe es sich mit Marschge-

schwindigkeit bewegt? Dürfen also zum Beispiel Truppen aus- und einsteigen? (Seite 57)

A: Ja.

F: Auf Seite 59 wird bei den **Feuerbereichen** zusätzlicher Schusswaffen zwischen jenen unterschieden, die auf dem Turm eines Fahrzeugs montiert sind, und jenen, die direkt auf dem Rumpf sitzen. Was ist aber mit jenen, die auf kleineren Strukturen befestigt sind (wie an der Luke eines Rhinos) und aussehen, als könnten sie um 360° gedreht werden, auch wenn sie nicht auf einem echten Turm sitzen. (Seite 59)

A: Erinner dich an die einfache Regel „Wenn es aussieht, als könntest du die Waffe darauf ausrichten, dann kannst du es, auch wenn die Waffe festgeklebt ist“. Die Regelbuch-Vorgaben zu den Feuerbereichen sind lediglich grobe Richtlinien, denn es wäre gar nicht möglich, dort alle möglichen Befestigungsarten im Detail abzudecken. Wenn eine Waffe auf einem Drehring montiert ist und offensichtlich frei um 360° gedreht werden kann, wie es beim Rhino der Fall ist, dann wird sie behandelt, als hätte sie einen Feuerbereich von 360°. Andererseits würde der gleiche Sturmbolter auf einem Razorback montiert zwar ebenfalls um 360° gedreht werden können, dabei aber offensichtlich dennoch nicht in jede Richtung abgefeuert werden, da der Turm des Razorback im Weg ist und es dadurch einen „toten Winkel“ gibt. Gleiches gilt für die Shurikenkatapulte unter dem Rumpf eines Falcons oder Serpents, die ebenfalls aussehen, als wären sie um 360° drehbar, aber natürlich nicht nach hinten durch den Rumpf feuern können. Wir handhaben dies so, dass diese Waffen einen Feuerbereich von 180° zur Front haben.

F: Gelten die **Flügel** eines Fahrzeugs als Teil seines Rumpfs? (Seite 60)

A: Ja.

F: Wenn sich das Loch in der Mitte der **Explosivschablone** (3-Zoll- und 5-Zoll-Schablone) nur teilweise über dem Rumpf eines Fahrzeugs befindet, hat der Treffer dann trotzdem die volle Stärke der Waffe? (Seite 60)

A: Ja.

F: Wenn ein Fahrzeug eine Waffe mit einer **begrenzten Anzahl von Schüssen** besitzt und diese Schüsse alle schon aufgebraucht wurden (etwa eine Suchkopfrakete, die schon abgefeuert wurde), kann diese Waffe noch durch das Ergebnis „Waffe zerstört“ zerstört werden? (Seite 61)

A: Nein. Sobald es unmöglich ist, dass eine Waffe im restlichen Verlauf der Schlacht noch einmal schießen kann, zählt sie als zerstört, was weitere Ergebnisse auf der Fahrzeugschadenstabelle angeht.

F: Was passiert, wenn ein Fahrzeug eindeutig als immobil

bezeichnet ist und das Ergebnis „**Lahmgelegt**“ auf der Fahrzeugschadenstabelle erwürfelt wird? (Seite 61)

A: Behandle das Ergebnis als „Waffe zerstört“.

F: Wenn das Ergebnis „**Waffe zerstört**“ erwürfelt wird und eine Waffe dadurch vernichtet wird, sind dann auch alle eingebauten, Kombi- und Koaxial-Waffen, die dazu gehören, zerstört? (Seite 61)

A: Ja.

F: Wenn ein Fahrzeug mehrere Male gleichzeitig das Ergebnis „**Fahrzeug explodiert!**“ erleidet, wie viele W6 wirft man dann, um den Explosionsradius zu bestimmen? (Seite 61)

A: Einen.

F: Wenn ein Fahrzeug durch das Ergebnis „**Fahrzeug explodiert!**“ zerstört wird, wird es durch ein ähnlich großes Geländestück mit schwierigem Gelände ersetzt. Welchen Deckungswurf bietet dieses Geländestück? (Seite 61)

A: In Frage kommende Einheiten erhalten durch dieses Geländestück einen Deckungswurf von 4+.

F: Verlieren alle **Aufrüstungen** oder **Sonderregeln** eines Fahrzeugs sofort ihre Gültigkeit, wenn es zerstört wird? (Seite 61)

A: Ja. Wenn beispielsweise ein Land Raider Crusader dadurch zerstört wird, dass er ein feindliches Fahrzeug rammt, dürften die Passagiere des Land Raider Crusaders nicht mehr angreifen, da sie nicht mehr von der Sonderregel **Sturmpanzer** des Land Raider Crusaders profitieren.

F: Kann ein Fahrzeug mit **Nebelwerfern** diese auch dann einsetzen, wenn es sich in seiner Bewegungsphase nicht bewegt hat oder sich nicht bewegen durfte? (Seite 62)

A: Ja.

F: Kann ein Läufer **Nebelwerfer** einsetzen, nachdem er gerannt ist oder sich neu positioniert hat? (Seite 62)

A: Nein, Nebelwerfer können nur in der Bewegungsphase benutzt werden.

F: Wird ein **lahmgelegtes** Fahrzeug, das sich in seiner vorherigen Bewegungsphase mit Marschgeschwindigkeit bewegt hat, in der Nahkampfphase automatisch getroffen? (Seite 63)

A: Ja.

F: Wenn sich ein Fahrzeug in seiner letzten Bewegungsphase bewegt hat, aber **lahmgelegt** wird, bevor der Initiativwert eines Modells im Nahkampf erreicht ist, welches Wurfresultat benötigt dieses Modell dann, um das Fahrzeug zu treffen? (Seite 63)

A: Das Fahrzeug wird automatisch getroffen.

F: Wenn an einem **multiplen Nahkampf** Fahrzeuge und Nicht-Fahrzeugeinheiten beteiligt sind, zählen dann durch etwaige „Fahrzeug explodiert!“-Ergebnisse verursachte Verluste ebenfalls zum Nahkampfergebnis? (Seite 63)

A: Ja, alle auf diese Weise verursachten Lebenspunktverluste zählen zum Nahkampfergebnis. Lebenspunktverluste bei gegnerischen Modellen zählen zum Ergebnis deiner Seite, Lebenspunktverluste bei deinen Modellen zählen zum Ergebnis des Gegners.

F: Wie müssen Einheiten in einem **multiplen Nahkampf**, an dem Fahrzeug- und Nicht-Fahrzeugeinheiten (außer Läufer) beteiligt sind, nachrücken? (Seite 63)

A: Modelle müssen ihre Nachrücken-Bewegung benutzen, um wenn möglich in Kontakt mit Nicht-Fahrzeugeinheiten (und Läufern) zu gelangen.

F: Können Modelle, die sich in einem Fahrzeug befinden, Feuerluken des Fahrzeugs benutzen, um **Sichtlinie** für eine Sonderregel oder einen Ausrüstungsgegenstand zu ziehen (außer für Beschuss)? (Seite 66)

A: Nein.

F: Können transportierte Truppen aus einem Fahrzeug schießen, das im gleichen Spielerzug seine **Nebelwerfer** eingesetzt hat? (Seite 66)

A: Nein.

F: Wenn ein Modell eine Waffe, die die **Flammenschablone** benutzt, aus einem Fahrzeug heraus abfeuert, wird dann auch das Fahrzeug getroffen, wenn es sich unter der Flammenschablone befindet? (Seite 66)

A: Nein, das Fahrzeug wird nicht getroffen.

F: Müssen **Passagiere** auf das gleiche Ziel feuern wie ihr Fahrzeug? (Seite 66)

A: Nein, denn sie sind eine eigenständige Einheit (auch wenn sie auf Zeit in gewisser Weise mit dem Fahrzeug koexistieren mögen), weshalb sie auf ein anderes Ziel feuern dürfen.

F: Kann eine **transportierte Einheit** auf irgendeine Weise zum Ziel gegnerischen Beschusses werden? (Seite 67)

A: Nein. Nur das Transportfahrzeug kann getroffen werden.

F: Müssen Modelle, die aus einem Transporter in gefährliches Gelände **aussteigen**, für gefährliches Gelände testen? Anders als beim Nachrücken oder Neupositionieren wird gefährliches Gelände bei der Beschreibung des Aussteigens nicht erwähnt. (Seite 67)

A: Bei den Regeln für „gefährliches Gelände“ steht, dass jedes Modell testen muss, das entsprechende Geländetei-

le betritt, verlässt oder sich hindurch bewegt. Da die Regeln für das Aussteigen hier keine Ausnahme vorsehen, müssen alle entsprechenden Modelle testen. Wenn sie jedoch am Anfang ihrer Bewegung aussteigen und sich dann danach weiter durch das gefährliche Gelände bewegen, fällt nur ein einziger Test an, nicht zwei.

F: Wenn eine Einheit einen **Notausstieg** durchführt, kann sie für den Rest des Spielerzugs nichts mehr tun. Was genau bedeutet das? (Seite 67)

A: Es bedeutet, dass sie keine freiwilligen Handlungen durchführen kann. Alle Handlungen, zu denen sie gezwungen wird, etwa durch einen verpatzten Moral- oder Niederhaltentest, werden normal durchgeführt und wenn die Einheit angegriffen wird, kämpft sie ganz normal.

F: Wenn ein Transportfahrzeug vollständig umzingelt ist, kann eine Einheit dann durch die gegnerischen Modelle hindurch **aussteigen**? (Seite 67)

A: Nein. Beim Aussteigen müssen Modelle dennoch die normalen Regeln für das Bewegen durch andere Modelle von Seite 11 beachten.

F: Kann man Modelle, die sich nach Bestehen ihres Moraltests aus dem Weg eines **Panzerschocks** bewegen, dazu zwingen, das Spielfeld zu verlassen, wenn dies der kürzeste Weg ist, sie von unter dem Fahrzeug weg zu bekommen? (Seite 68)

A: Nein, sie müssen den kürzesten Weg nehmen, auf dem sie außerdem auf dem Spielfeld bleiben.

F: Kann ein Panzer, der das Spielfeld aus der Reserve betritt, einen **Panzerschock** durchführen? (Seite 68)

A: Ja. Sag die Richtung und die Entfernung, die er sich bewegen soll, an und beweg das Fahrzeug dann die angesagte Entfernung weit in das Spielfeld hinein, genau wie ein Fahrzeug normalerweise aus der Reserve kommt. Der Panzerschock wird ganz normal durchgeführt. Sollte der Panzer jedoch aus irgendeinem Grund zum Stehen kommen, bevor er sich ganz auf dem Spielfeld befindet, so sind der Panzer und alle davon transportierten Einheiten zerstört und werden aus dem Spiel entfernt.

F: Wenn die Panzerschockbewegung eines Fahrzeugs durch eine Einheit führt, die es im selben **Panzerschock** schon zur Flucht gezwungen hat, muss sich diese Einheit dann ein weiteres Mal zurückziehen? (Seite 68)

A: Nein. Ein Fahrzeug kann eine Einheit nicht mehr als einmal pro Spielerzug panzerschocken. Nachdem sich die Einheit zurückgezogen hat, bewegt sich das Fahrzeug im Folgenden einfach durch diese Einheit hindurch (wir nehmen an, dass sie auf ihrem Rückzug dem Fahrzeug Platz macht). Wenn das Fahrzeug seine Bewegung auf Modellen einer solchen Einheit beendet, so werden diese so auf dem kürzesten Weg aus dem Weg bewegt, dass

danach jedes Modell der Einheit mindestens 1 Zoll vom Fahrzeug entfernt und die Einheit in Formation ist.

*F: Was geschieht, wenn ein Fahrzeug einen **Panzerschock** gegen eine Einheit durchführt, die sich bereits auf dem Rückzug befindet? (Seite 68)*

A: Der Panzerschock wird wie üblich abgehandelt. Beachte, dass Einheiten, die sich bereits auf dem Rückzug befinden und von einem Panzerschock betroffen sind, automatisch den Moraltest verpatzen (entsprechend der Regeln auf Seite 46).

*F: Muss ein Fahrzeug in der Lage sein, einen Panzerschock durchführen zu können, um eine **Rammattacke** durchführen zu dürfen? (Seite 69)*

A: Ja.

*F: Wenn ein Fahrzeug, das kein Panzer ist, eine Aufrüstung erhält, die es ihm erlaubt, Panzerschocks durchzuführen (etwa eine Vastärktä Rammä), darf es dann auch **Rammattacken** durchführen? (Seite 69)*

A: Ja.

*F: Was geschieht, wenn ein Fahrzeug eine **Rammattacke** durchführt, das Ziel explodiert und das rammende Fahrzeug beim Fortsetzen seiner Bewegung in Kontakt mit unpassierbarem Gelände, mit der Spielfeldkante oder einer befreundeten Einheit gerät? (Seite 69)*

A: Das Fahrzeug beendet seine Bewegung, sobald es in Kontakt mit den oben genannten Objekten ist.

*F: Kann die Stärke des Treffers beim **Rammen** über 10 steigen? (Seite 69)*

A: Nein. Die Panzerungswerte von Fahrzeugen sind die einzige Ausnahme von der Regel, dass kein Eigenschaftswert über 10 liegen kann.

*F: Wenn ein Transportfahrzeug in einer Bewegungsphase, in der es sich mit **Sturmgeschwindigkeit** bewegt hat, zerstört wird, was geschieht dann mit den transportierten Modellen (Passagiere dürfen nicht aussteigen, wenn sich ein Fahrzeug in der Bewegungsphase mit **Sturmgeschwindigkeit** bewegt)? (Seite 70)*

A: Sie werden als Verluste entfernt.

*F: Wenn ein **Antigravfahrzeug** seine Bewegung über unpassierbarem Gelände beendet, dürfen dann Passagiere in das unpassierbare Gelände aussteigen? (Seite 71)*

A: Nein, man darf nie in unpassierbares Gelände aussteigen.

*F: Wenn ein **Antigravfahrzeug** einen Panzerschock oder eine Rammattacke gegen eine feindliche Einheit durchführt, die sich in einem Geländestück befindet, muss das Antigravfahrzeug dann für gefährliches Gelände testen?*

(Seite 71)

A: Nur wenn es seine Bewegung in Gelände beginnt oder beendet.

*F: Wenn ein **Antigravfahrzeug** durch eine „Tod oder Ehre!“-Attacke zum Stehen gebracht wird, während es sich über einem befreundeten oder feindlichen Modell befindet, was geschieht dann? (Seite 71)*

A: Bewege das Antigravfahrzeug die kürzest mögliche Entfernung, sodass es keine Modelle mehr bedeckt.

*F: Wenn sich ein **Antigravfahrzeug** in seiner eigenen Bewegungsphase mit Sturmgeschwindigkeit bewegt und lahmgelegt wird, ist es dann zerstört? (Seite 71)*

A: Ja.

*F: Erhält ein **Antigravfahrzeug**, das sich beim Durchführen eines Panzerschocks mit Sturmgeschwindigkeit bewegt, einen Deckungswurf von 4+ gegen „Tod oder Ehre!“-Attacken? (Seite 71)*

A: Nein.

*F: Nach welchen Teilen eines Antigravfahrzeugs auf einem **großen ovalen Flugbase** wird beurteilt, ob sich das Fahrzeug in/auf Gelände oder auf befreundeten/feindlichen Modellen befindet? (Seite 71)*

A: Nur anhand des Bases des Modells.

*F: Wenn ein Antigravfahrzeug auf **großem ovalem Flugbase** zerstört und zu einem Wrack wird (also nicht explodiert) und das Base vollständig von feindlichen Modellen umstellt ist, sind dann alle Passagiere des Fahrzeugs vernichtet? (Seite 71)*

A: Ja.

*F: Kann man ein Antigravfahrzeug auf **großem ovalem Flugbase** rammen? (Seite 71)*

A: Ja, dazu muss man das Base oder den Rumpf des Modells berühren.

Allgemeine Sonderregeln

*F: Zählt eine Einheit, die ihren Moralwerttest für **Gegenangriff** besteht, in allen Belangen als Angreifer? (Seite 74)*

A: Nein. Sie erhält nur den Angriffsbonus von +1 Attacke.

*F: Können Einheiten mit der Sonderregel „**Sprinten**“ nach dem Aussteigen aus einem Fahrzeug, das sich in diesem Zug schon bewegt hat, noch angreifen? (Seite 75)*

A: Nein, können sie nicht. Die Sonderregeln Sprinten negiert lediglich das Verbot des Angreifens nach dem Rennen.

*F: Verleiht die Sonderregel **Rasender Angriff** auch einen Stärkebonus auf Attacken mit Nahkampfwaffen, die mit einer genau festgelegten Stärke treffen? Werden beispiels-*

weise Treffer durch Gabriel Seths Blutreißer mit Stärke 8 oder 9 durchgeführt, wenn Gabriel Seth Rasender Angriff hat? (Seite 75)

A: Nein, solche Attacken erhalten keinen Stärkebonus durch Rasender Angriff. Gabriel Seths Blutreißer würde immer noch mit Stärke 8 treffen.

*F: Wird der Deckungswurf einer Einheit mit **Deckung nutzen**, die sich im Offenen befindet, von keinem auf 6+ verbessert? (Seite 76)*

A: Nein. Damit ein Deckungswurf verbessert werden kann, muss zuerst einer vorhanden sein.

*F: Verleiht eine Einheit ihre Sonderregel **Scouts** auch jedem Fahrzeug, in dem sie sich befindet? (Seite 76)*

A: Nein.

*F: Kann ein Fahrzeug mit der Sonderregel **Scouts** auch eine Scoutbewegung oder einen Flankenangriff durchführen, wenn sich im Fahrzeug eine Einheit befindet, die nicht die Sonderregel Scouts hat? (Seite 76)*

A: Ja.

*F: Können Bikes während einer „Scoutbewegung“ einen „**Turboboost**“ durchführen? (Seite 76)*

A: Ja, das können sie. Beachte jedoch, dass sie auch dabei jederzeit mehr als 12 Zoll Abstand zum Feind einhalten müssen.

*F: Zählen im ersten Spielzug des Spiels **Scoutbewegungen** als vorhergehende Bewegungsphase, wenn Schutzwürfe gegen Beschuss (etwa durch den Deckungswurf von 3+ durch Turboboost) oder die Mindestwürfe, um ein Fahrzeug im Nahkampf zu treffen, ermittelt werden? (Seite 76)*

A: Ja.

*F: Wenn sich eine Einheit mit der Sonderregel **Scouts** in einem Transportfahrzeug befindet, das ebenfalls die Sonderregel Scouts hat, können die Passagiere dann ihre Scoutbewegung nutzen, um auszusteigen, nachdem sich das Fahrzeug bewegt hat? (Seite 76)*

A: Ja, vorausgesetzt, das Aussteigen wäre auch in einer normalen Bewegungsphase erlaubt. Wenn sich das Fahrzeug zum Beispiel mit Sturmgeschwindigkeit bewegt hat, dürften die Passagiere nicht aussteigen (es sei denn, es gibt Regeln, die dies ausdrücklich erlauben).

*F: Wenn eine Einheit eines oder mehrere Modelle mit der Sonderregel **Langsam und entschlossen** enthält und einen Angriff durchführt, wird dann die gesamte Einheit behandelt als greife sie durch schwieriges Gelände an schlägt daher mit Initiative 1 zu, falls sie nicht mit Sturmgranaten ausgerüstet ist? (Seite 76)*

A: Nein. In diesem Sinn zählen nur Modelle mit der Sonderregel Langsam und entschlossen als bewegten sie sich

durch schwieriges Gelände. Der Rest der Einheit bewegt sich zwar mit der gleichen Bewegungsrate, doch macht dies das Gelände für ihn nicht zu schwierigem Gelände.

*F: Wenn nur ein Teil der Modelle einer Einheit die Sonderregel **Deckung nutzen** hat, erhält dann dennoch die gesamte Einheit einen verbesserten Deckungswurf? (Seite 76)*

A: Ja. Wir stellen uns einfach vor, dass die Modelle mit der Regel Deckung nutzen dafür sorgen, dass ihre Kameraden ebenfalls gute Verstecke finden.

Gebäude und Ruinen

*F: Kann man ein **unbesetztes Gebäude** angreifen oder kann man darauf schießen? (Seite 79)*

A: Nein. Ein unbesetztes Gebäude kann nicht zum Ziel von Attacken werden. Wenn Beschuss auf ein unbesetztes Gebäude abweicht, werden Treffer normal abgehandelt.

*F: Kann man ein Gebäude **rammen**? (Seite 79)*

A: Nein. Das Fahrzeug hält einfach nur an, wenn es das Gebäude berührt.

Eine Schlacht organisieren

*F: Kann eine Einheit gleich mehrere **Missionsziele** kontrollieren, wenn sie groß genug ist, um von jedem von ihnen nicht mehr als 3 Zoll entfernt zu sein. (Seite 91)*

A: Ja, auch wenn dies nur selten lange funktionieren wird, wenn Feinde in der Nähe sind.

*F: Zählen Einheiten, die sich am Ende des Spiels nicht auf dem Spielfeld befinden, was **Abschusspunkte** angeht, als zerstört? (Seite 91)*

A: Ja.

*F: Wenn sich ein unabhängiges Charaktermodell einer Einheit angeschlossen hat und Einheit und Charaktermodell vernichtet werden, wie viele **Abschusspunkte** ist das wert? (Seite 91)*

A: Zwei. Die Einheit ist einen Punkt wert und das unabhängige Charaktermodell auch einen Punkt.

*F: Kann eine Einheit das Spiel in einem Transportfahrzeug beginnen, das **kein angeschlossenes Transportfahrzeug** ist? (Seite 92)*

A: Ja, sofern es nicht der Einheitentyp der Einheit verbietet und die Einheit nicht die Transportkapazität des Fahrzeugs überschreitet.

*F: Kann eine Einheit in **unpassierbarem Gelände** aufgestellt werden? (Seite 92)*

A: Nein, es sei denn, der Einheit ist es ausdrücklich erlaubt, sich durch unpassierbares Gelände zu bewegen.

*F: Wenn sich eine Einheit in **Reserve** befindet und über*

eine Fähigkeit verfügt, die zu Beginn eines Spielerzugs auftritt, kann sie diese Fähigkeit dann in dem Spielerzug einsetzen, in dem sie aus der Reserve eintrifft? (Seite 94)

A: Nein, es sei denn, eine Regel besagt etwas Anderes.

F: Was passiert, wenn eine Einheit aus der **Reserve** erscheint, es aber nicht schafft, sich vollständig auf das Spielfeld zu bewegen? (Seite 94)

A: Die Einheit ist zerstört und wird aus dem Spiel genommen.

F: Wenn sich ein Charaktermodell einer Einheit anschließt, die einen „**Flankenangriff**“ durchführt, wann kann es diese Einheit wieder verlassen? (Seite 94)

A: Wenn ein unabhängiges Charaktermodell an eine Einheit angeschlossen ist, die in Reserve aufgestellt wird, egal ob diese einen „Flankenangriff“ durchführt oder nicht, dann kann es diese Einheit in dem Spielzug, in dem sie eintrifft, noch nicht verlassen. Ab dem folgenden Spielzug kann es sie dann normal verlassen.

F: Wenn eine Einheit als **Schocktruppen** eintrifft und nicht vollständig auf dem Spielfeld platziert werden kann, muss sie dann auf der Schocktruppen-Missgeschicktafel würfeln? (Seite 95)

A: Ja.

F: Kann eine Einheit als **Schocktruppen** aufgestellt werden, wenn nur einige Modelle der Einheit die Sonderregel Schocktruppen haben? (Seite 95)

A: Nein.

F: Können permanent immobile Fahrzeuge, wie etwa die Landungskapseln der Space Marines, in dem Spielerzug ihres Eintreffens als **Schocktruppen** noch schießen? (Seite 95)

A: Genau wie alle anderen Fahrzeuge zählen sie als mit Marschgeschwindigkeit bewegt, wenn sie als Schocktruppen eintreffen und dürfen daher in diesem Spielerzug nicht schießen. Die Tabelle auf Seite 73 zeigt, welche Waffen Fahrzeuge, die sich mit Marschgeschwindigkeit bewegt haben, noch abfeuern dürfen.

F: Wird eine Einheit, die von einem Fahrzeug transportiert wurde, das als **Schocktruppen** eingetroffen ist, so behandelt als sei sie selbst als Schocktruppen eingetroffen? (Seite 95)

A: Ja.

F: Wenn ein Fahrzeug als **Schocktruppen** eintrifft, gilt es in Hinblick auf die Waffen, die es abfeuern darf, als mit Marschgeschwindigkeit bewegt. Was ist mit Läufern, die sich nicht schneller als mit Gefechtsgeschwindigkeit bewegen können? (Seite 95)

A: Ein Läufer kann immer noch all seine Waffen abfeuern,

genau wie ein stationär gebliebenes Fahrzeug.

F: Wenn in einer Einheit mehrere **verschiedene Profilwerte oder Panzerungswerte** vertreten sind, wie stellt man fest, welche die Mehrheit bilden? (diverse)

A: Es zählt der am häufigsten vertretene Wert, das heißt der Wert, den die größte Anzahl von Modellen besitzt. Wenn zwei oder mehr Werte gleich häufig vertreten sind, benutzt du den höchsten davon. Wenn zum Beispiel ein Trupp aus fünf Modellen zwei mit KG 3, zwei mit KG 4 und eines mit KG 5 umfasst, würfelst du im Nahkampf gegen KG 4.

Armeespezifische Fragen

F: Wenn mein **Codex** Optionen (oder Regeln) beinhaltet, die in der neuen Edition keinen Effekt mehr haben, werdet ihr da Errata veröffentlichen um deren Regeln zu ändern und sie wieder nutzbar zu machen?

A: Nein. Wenn eine Option (oder Regel) offensichtlich keinen Effekt mehr hat, dann wirkt sie einfach nicht mehr. Wir denken, dass es sinnvoller ist, solche Dinge bis zur Veröffentlichung des nächsten Codex zu vertagen, statt sie über Errata zu regeln.

F: Kann ich in irgendeiner Weise von den Sonderregeln der Ausrüstung des **Gegners** profitieren, zum Beispiel von Teleport-Peilsendern, Chaos-Ikonen, Synapsenkreaturen der Tyraniden, dem Regenerator der Necrons usw.?

A: In den meisten Fällen ist dies keine Frage, da Formulierungen wie „befreundete Einheiten“, „eigene Modelle“ oder „gegnerische Einheit“ klar machen, wer oder was gemeint ist. Bei anderen Wirkungen ist explizit angegeben, dass sie „Freund und Feind“ betreffen. Einige Regeln sind jedoch unter Umständen mehrdeutig auslegbar, da sie die Betroffenen nicht absolut eindeutig benennen. Als generelles Prinzip empfehlen wir daher, dass man nicht von Ausrüstung oder Sonderregeln der gegnerischen Armee profitieren kann, sofern die zugehörigen Regeln oder F&As dies nicht anders festlegen (zum Beispiel durch Formulierungen wie „Freund und Feind“).