



# ERLÄUTERUNGEN DER DESIGNER

Seitdem wir die Veröffentlichung von Warhammer 40.000 angekündigt haben, haben sich einige von euch mit Regelfragen bei uns gemeldet. Aus den am häufigsten gestellten Fragen hat unsere Gruppe aus Experten und erfahrenen Spieltestern die folgende Auswahl zusammengestellt, und zu jeder Frage findest du hier eine Antwort und einige Erläuterungen.

**F: Sind Modifikatoren auf Würfelwürfe genauso kumulativ, wie es Modifikatoren von Profilwerten sind?**

A: Ja.

*Beispiel: Ein Modell profitiert von Deckung (+1 auf den Rüstungswurf) und wird von einer Plasmapistole verwundet (DS -3, also -3 auf den Rüstungswurf). Die beiden Modifikatoren werden verrechnet, insgesamt beträgt der Modifikator auf den Rüstungswurf also -2.*

**F: Kann ein Würfelwurf auf einen Wert über 6 modifiziert werden?**

A: Ja.

*Beachte, dass in manchen Fällen ein Wurf sogar nur bei einem Wurf von 7+ erfolgreich ist. Poxwalkers haben zum Beispiel einen Rüstungswurf von 7+, was bedeutet, dass sie den Wurf ohne einen Modifikator auf den Rüstungswurf von mindestens +1 (zum Beispiel durch Deckung) nicht bestehen können.*

**F: Kann ein Würfelwurf auf einen Wert unter 1 modifiziert werden?**

A: Nein. Wenn ein Wurf nach der Anwendung aller Modifikatoren niedriger als 1 ist, zählt er als 1.

**F: Wenn eine Regel oder Fähigkeit einen Wiederholungswurf bei „Trefferwürfen von 1“ (oder in ähnlichen Fällen) gewährt (z. B. durch die Fähigkeit Riten der Schlacht des Captains der Space Marines), wird dieser Effekt dann ausgelöst, bevor oder nachdem Modifikatoren auf den Trefferwurf angewandt werden?**

A: Wiederholungswürfe kommen immer vor Modifikatoren, die Fähigkeit wird also ausgelöst, bevor Modifikatoren angewandt werden.

*Beispiel: Ein Space Marine (Ballistische Fertigkeit 3+) bewegt sich und feuert einen Schweren Bolter ab (eine Waffe des Typs Schwer 3). Er befindet sich in Reichweite der Fähigkeit Riten der Schlacht eines Captains der Space Marines (erlaubt, Trefferwürfe von 1 zu wiederholen).*

*Die Würfel werden geworfen und zeigen die Augenzahlen 1, 2 und 5.*

*Wiederholungswürfe kommen vor Modifikatoren, durch die Fähigkeit des Captains wird also ein einziger Würfel wiederholt. Der Wiederholungswurf ergibt eine 3.*

*Modifikatoren werden nach Wiederholungswürfen angewandt. In diesem Beispiel werden Trefferwürfe mit -1 modifiziert, da der Space Marine sich bewegt und eine Schwere Waffe abfeuert. Damit werden die Ergebnisse nach Wiederholungswürfen von 2, 3 und 5 zu 1, 2 und 4. Diese Ergebnisse werden mit der Ballistischen Fertigkeit des Modells verglichen, und daraus ergibt sich, dass nur ein Schuss das Ziel trifft.*

**F: Wenn man einen Trefferwurf für eine überladene Plasmawaffe ablegt, wird dann vor oder nach Wiederholungswürfen und Modifikatoren ermittelt, ob eine 1 gewürfelt wurde?**

A: Zuerst kommen alle Wiederholungswürfe und werden alle Modifikatoren angewandt.

*Beträgt das Ergebnis nach Wiederholungswürfen und Modifikatoren 1 (oder zählt das Ergebnis als 1, wie zuvor erläutert), so verletzt oder tötet die überladene Plasmawaffe den Schützen.*

**F: Wenn eine Regel besagt, dass eine Fähigkeit bei etwas wie „Trefferwürfen von 6+“ ausgelöst wird, bezieht sich das auf Wurfresultate vor oder nach Modifikatoren?**

A: Es bezieht sich auf das Ergebnis, nach Wiederholungswürfen und Modifikatoren (sofern vorhanden).

*Die einzige Ausnahme sind Fähigkeiten, die ausdrücklich etwas besagen wie „unmodifizierte Trefferwürfe von 6“ oder „Trefferwürfe von 6 vor Modifikatoren“.*

**F: Kann ich die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf einsetzen, um den Würfelwurf eines Gegners zu wiederholen?**

A: Nein.

*Die Regeln gehen davon aus, dass ein Spieler seine Würfel immer selbst wirft (und nicht etwa seinen Gegner bittet, Trefferwürfe, Rüstungswurf usw. für ihn abzulegen). Daher kann die genannte Gefechtsoption nur eingesetzt werden, um deine Würfelwürfe zu wiederholen, nicht die des Gegners.*

**F: Was geschieht, wenn eine Einheit in der Schlacht aufgespalten wird und bei ihrer nächsten Bewegung nicht in der Lage ist, die Formation wiederherzustellen?**

A: In diesem Fall kann sich die Einheit nicht bewegen.

*Beachte, dass die Regeln für Einheitenformation jedes Mal gelten, wenn die Einheit bewegt wird, also auch beim Angriff, beim Nachrücken, beim Neuordnen usw. Wenn eine Einheit eine solche Bewegung nicht in Formation beenden kann, darf sie die Bewegung nicht durchführen.*

**F: Manche CHARAKTERMODELL-Einheiten können Modelle enthalten, die keine CHARAKTERMODELLE sind – zum Beispiel der Patriarch der Genestealer Cults, der als Aufwertung bis zu zwei Familiars erhalten darf. Kann eine solche Einheit auch dann beschossen werden, wenn sie nicht die nächste sichtbare Feindeinheit ist?**

A: Nein. Die Einschränkungen für die Wahl eines CHARAKTERMODELLS als Ziel gelten für jede Einheit, die mindestens ein Modell mit dem Schlüsselwort CHARAKTERMODELL und kein Modell mit 10 oder mehr Lebenspunkten enthält.

*Beispiel: Der Patriarch erhält einen Familiar als Aufwertung. Der Patriarch ist ein CHARAKTERMODELL, der Familiar nicht. Keines der Modelle hat 10 oder mehr Lebenspunkte. Feinde dürfen das Paar also nur dann als Ziel wählen, wenn es sich um die nächsten sichtbaren feindlichen Modelle handelt. Wird der Patriarch getötet und der Familiar nicht, so steht es feindlichen Einheiten fortan frei, den Familiar als Ziel wählen.*

**F: Wenn ein Modell aus irgendeinem Grund nicht die nächste sichtbare Feindeinheit beschießen kann (z. B. weil sich diese innerhalb von 1 Zoll um eine befreundete Einheit befindet) und die danach nächste sichtbare feindliche Einheit ein CHARAKTERMODELL ist, darf das Modell dann das Charaktermodell als Ziel wählen?**

A: Nein.

**F: Wenn man für Fähigkeiten wie Widerwärtig zäh oder Sehr zäh würfelt und die Attacke mehrere Lebenspunktverluste verursacht, würfelt man dann für jeden einzelnen Lebenspunktverlust durch die Attacke oder würfelt man einmal, um alle durch die Attacke verursachten Lebenspunktverluste zu verhindern?**

A: Es wird für jeden Lebenspunktverlust gewürfelt.

*Beispiel: Einem Modell mit Widerwärtig zäh misslingt der Rüstungswurf gegen eine Attacke durch einen Energiehammer (Schadenswert 3). Du wirfst drei Würfel und für jeden Wurf von 5+ ignorierst du einen der Lebenspunktverluste.*

**F: Wenn ermittelt wird, ob ein Modell von Deckung profitiert, muss die gesamte Einheit des Modells vollständig auf oder in dem Gelände sein oder nur das Modell, das den Rüstungswurf ablegt?**

A: Jedes Modell einer Einheit muss sich zumindest teilweise auf oder in dem Gelände befinden, damit die Modelle der Einheit den Bonus von +1 auf ihren Rüstungswurf erhalten.

*Beachte aber, dass es möglich ist, dass eine Einheit in den Genuss von Deckung kommt, wenn in der Fernkampffphase Modelle entfernt werden, die sich nicht auf oder in dem Gelände befinden. Sobald das letzte Modell entfernt ist, das sich nicht auf oder in dem Gelände befand, profitiert der Rest der Einheit sofort von Deckung.*

**F: Was geschieht, wenn ein Modell ein Ziel, das es nicht sehen kann, mit einer Waffe beschießt, die Ziele beschießen darf, die für den Träger nicht sichtbar sind (etwa einen Mörser), und sich die Zieleinheit in Reichweite eines Geländestücks befindet, das nur dann Deckung gewährt, wenn das Ziel aus Sicht des Schießenden zu einem bestimmten Maß verdeckt ist (wie etwa Imperiale Statuen)?**

A: Die Einheit profitiert von Deckung.

**F: Darf man einen Angriff auf Einheiten ansagen, die für die angreifende Einheit nicht sichtbar sind?**

A: Ja.

*Beachte auch, dass für die angegriffene Einheit beim Abgeben von Abwehrfeuer die normalen Regeln der Zielauswahl gelten. Wenn ein Modell also die angreifende Einheit nicht sehen kann, kann es auch kein Abwehrfeuer abgeben.*

**F: Wenn Einheiten in der Nahkampffphase in der Lage sind, zu kämpfen, darf man dann darauf verzichten, mit einer solchen Einheit zu kämpfen? Wenn Einheiten in der Angriffsphase angegriffen haben, müssen sie dann in der Nahkampffphase zuerst kämpfen oder kann man sie auch erst später in der Phase kämpfen lassen?**

A: Alle Einheiten, die in der Nahkampffphase kämpfen können, müssen kämpfen. Sie dürfen nicht „aussetzen“ oder „passen“ und bis zur nächsten Phase warten. Außerdem muss eine Einheit kämpfen, wenn sie an der Reihe ist; die Einheit darf nicht bis zu einem späteren Zeitpunkt der Phase „abwarten“. Hat eine Einheit also in der vorherigen Angriffsphase angegriffen, so muss sie in der Nahkampffphase vor allen Modellen kämpfen, die nicht angegriffen haben (allerdings können Fähigkeiten darauf Einfluss nehmen).

*Beachte, dass ein Modell, das kämpft, alle seine Nahkampfatacken durchführen muss, wenn es dazu in der Lage ist. Du darfst nicht darauf verzichten, Attacken auszuführen. (Allerdings darfst du für jede Nahkampfattacke wählen, mit welcher Waffe das Modell sie durchführt.)*

**F: Wenn eine Einheit die Nahkampffphase innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit beginnt, sich aber später in der Phase durch Verluste und entfernte Modelle nicht länger innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten befindet, darf die Einheit dann noch gewählt werden, zu kämpfen?**

A: Nein, sofern die fragliche Einheit nicht in diesem Zug angegriffen hat, darf sie nicht gewählt werden, zu kämpfen, wenn sich keine feindlichen Einheiten mehr innerhalb von 1 Zoll um sie befinden. Beachte, dass es – durch ausreichend schwere Verluste – möglich ist, dass sogar eine Einheit, die angegriffen hat, dem Feind nicht

nahe genug ist, um nach einer Nachrücken-Bewegung noch Nahkampfattacken auszuführen. Natürlich darf sich die Einheit dann immer noch neu ordnen.

**F: Wenn eine Einheit zu Beginn der Nahkampfphase keine feindlichen Einheiten innerhalb von 1 Zoll hat, sich ihr dann aber feindliche Einheiten, die kämpfen, durch Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegungen auf 1 Zoll nähern, kann die Einheit dann gewählt werden, zu kämpfen, wenn ihr Spieler an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die kämpft?**

A: Ja.

*Beachte aber, dass eine Einheit nur einmal pro Phase gewählt werden darf, zu kämpfen.*

**F: Muss sich ein Modell beim Nachrücken und Neuordnen so bewegen, dass es dem nächsten feindlichen Modell so nahe wie möglich ist, oder muss es sich ihm nur nähern**

A: Wenn sich ein Modell beim Nachrücken oder Neuordnen bewegt, muss es diese Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden, als es sie begonnen hat. Es ist nicht nötig, sich dem Feind so weit wie möglich (d. h. in der Regel Basekontakt) zu nähern.

*Beachte, dass ein Modell, das sich in Basekontakt befindet, dem Feind unmöglich noch näher kommen kann, deshalb darf es sich nicht bewegen, wenn seine Einheit nachrückt oder sich neu ordnet.*

**F: Wenn eine Einheit nachrückt oder sich neu ordnet und dadurch in den Nahkampf mit einer Einheit gerät, gegen die es in der vorherigen Angriffsphase keinen Angriff angesagt hat, darf diese Einheit dann Abwehrfeuer abgeben?**

A: Nein.

*Denke aber daran, dass Einheiten, die angegriffen haben, nur Nahkampfattacken gegen Einheiten ausführen dürfen, gegen die sie einen Angriff angesagt haben, auch wenn sie sich durch Nachrücken-Bewegungen usw. auch anderen Einheiten bis auf 1 Zoll genähert haben.*

**F: Welcher Spieler wirft den W6, um zu ermitteln, ob ein Fahrzeug explodiert, ob ein Monster im Todeskampf um sich schlägt usw., wenn das jeweilige Modell zerstört wird?**

A: Es wirft derjenige Spieler den W6, dessen Modell zerstört wurde.

**F: Zählt eine Einheit, die an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, in Missionen, in denen Spieler abwechselnd Einheiten aufstellen, dennoch als eine aufgestellte Einheit? Wie steht es mit Einheiten, die das Spiel in einem Transporter beginnen?**

A: Einheiten mit Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, müssen dennoch an dem jeweiligen Ort „aufgestellt“ werden, deshalb zählen sie als aufgestellte Einheit. Wenn du einen Transporter aufstellst, sagst du gleich-

zeitig an, welche Einheiten sich an Bord des Transporters befinden (sofern du den Transporter nicht leer aufstellen möchtest) – dies ist im Sinne der Aufstellung nur eine Auswahl.

*Beispiel: Zwei Spieler stellen Armeen für die Mission „Nichts als Krieg“ auf. Die Anweisungen besagen, dass die Spieler abwechselnd Einheiten aufstellen müssen. Spieler A beginnt, indem er eine Einheit Ork Boyz auf das Schlachtfeld stellt. Dann stellt Spieler B eine Einheit Intercissors auf dem Schlachtfeld auf. Dann stellt Spieler A einen Battlewagon auf dem Schlachtfeld auf. Da dies ein Transporter ist, sagt Spieler A an, dass sich an Bord ein Warboss und eine Einheit Tankbustas befinden. Nun stellt Spieler B eine Einheit Terminators auf, benutzt aber deren Fähigkeit Teleport-Angriff, um sie in einem Teleportarium aufzustellen statt auf dem Schlachtfeld. Dann stellt wieder Spieler A eine Einheit auf und so weiter.*

**F: Kann eine Armee in Schlachtordnung jemals weniger als 0 Befehlsunkte haben?**

A: Nein.

*Unabhängig davon, wie viele Verstärkende Unterstützungskontingente du wählst, du kannst eine Schlacht nie mit weniger als 0 Befehlsunkten beginnen.*

**F: Was genau ist der Unterschied zwischen der Macht und dem Punktwert einer Einheit? Kann ich ein ausgewogenes Spiel mit der Machtstufe meiner Armee statt mit dem Gesamtpunktwert spielen? Kann ich ein erzählerisches Spiel mit einem Gesamtpunktwert spielen?**

A: Die Macht einer Einheit ist ein Maß für ihre Wirksamkeit auf dem Schlachtfeld. Je höher die Macht, desto mächtiger die Einheit. Die Machtstufe einer Armee wird ermittelt, indem die Macht aller Einheiten der Armee aufsummiert wird. Eine Armee mit einer höheren Machtstufe ist also mächtiger als eine mit einer niedrigeren.

Die Macht wurde entwickelt, damit Spieler auf einen Blick eine Vorstellung davon bekommen, wie mächtig eine Einheit auf dem Schlachtfeld ist, unabhängig von Waffen und Ausrüstungsgegenständen (genauer gesagt wird bei der Berechnung der Macht ein Durchschnittswert gebildet, für den alle möglichen Ausrüstungs- und Waffenkombinationen in Betracht gezogen werden). Sie dient als ein Instrument, mit dem sich die Spielstärke von Armeen schnell vergleichen lässt und ist hauptsächlich für das freie und das erzählerische Spiel gedacht.

Punktwerte sind ähnlich, wurden aber eigens für das ausgewogene Spiel entwickelt, da sie feinere Abstufungen ermöglichen. Es dauert zwar etwas länger, den Punktwert jeder Einheit zu ermitteln, dafür kann man anhand von Punktwerten auch zwischen unterschiedlich ausgerüsteten Einheiten unterscheiden, denn die Punktwerte in unseren Büchern tragen der Tatsache Rechnung, dass manche Waffen stärker sind als andere.

Macht und Punktwert stehen in einer gewissen Relation zueinander – eine Einheit mit hoher Macht hat auch

einen hohen Punktwert. Insofern ist es vollkommen in Ordnung, beim ausgewogenen Spiel Macht anstatt von Punktwerten zu verwenden. Umgekehrt ist es auch problemlos möglich, beim erzählerischen oder freien Spiel Punktwerte zu benutzen. Wir empfehlen, dass beide Spieler die gleiche Methode verwenden, aber wenn beide Spieler einverstanden sind, kann auch jeder Spieler seine bevorzugte Methode verwenden.

**F: Wenn ich für eine Einheit ein Schlüsselwort wählen darf, wie etwa für das Schlüsselwort <REGIMENT> beim Astra Militarum, darf ich dann ein Schlüsselwort wie „BLOOD ANGELS“ oder „DEATH GUARD“ wählen?**

A: Nein.

*In diesem Beispiel sind die „Blood Angels“ ein Orden des Adeptus Astartes und die „Death Guard“ ist eine Legion der Heretic Astartes – weder das eine noch das andere ist ein Regiment des Astra Militarum.*

**F: Angenommen ich denke mir ein Regiment des Astra Militarum aus und nenne es die „Emperor’s Finest“; dann denke ich mir auch einen Orden des Adeptus Astartes aus und nenne diesen ebenfalls die „Emperor’s Finest“. Betreffen nun Fähigkeiten, die auf den Schlüsselwörtern <REGIMENT> und/oder <ORDEN> beruhen, sowohl die Einheiten des Astra Militarum als auch die Einheiten des Adeptus Astartes?**

A: Nein.

*Dass Spieler die Möglichkeit haben, ihrem Regiment, ihrem Orden usw. einen eigenen Namen zu geben, ist dazu gedacht, dass Sammlungen individuell gestaltet werden können, nicht dazu, Beschränkungen zu umgehen, die regeln, welche Fähigkeiten welche Einheiten betreffen. Es ist auch nicht dazu gedacht, es möglich zu machen, Einheiten, die normalerweise nicht dazu in der Lage sind, im selben Kontingent unterzubringen.*