

WARHAMMER
40.000
KILL TEAM

GRUNDREGELN

UPDATE 1.8

Da dieses Dokument regelmäßig überarbeitet wird, hat es eine Versionsnummer. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) bedeutet, dass die Änderungen nur die deutsche Ausgabe betreffen, etwa zur Berichtigung eines Übersetzungsfehlers. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen (#) markiert. Wenn wir dieses Dokument überarbeiten, erhöhen wir die Versionsnummer und markieren alle neuen Änderungen mit einem Sternchen (*).

ERRATA

In diesem Abschnitt stehen Regeländerungen. Geänderter Text ist in **Blau** hervorgehoben.

GRUNDHANDBUCH

Seite 62, Aktion Angreifen

Füge folgenden Unterpunkt hinzu:

„Wenn ein Kämpfer eine Regel hat, die ihm eine Aktion **Angreifen** erlaubt, während er in Nahkampfreichweite um feindliche Kämpfer ist, kann er sich aus der Nahkampfreichweite feindlicher Kämpfer bewegen, muss aber immer noch jene Bewegung in Nahkampfreichweite um mindestens einen feindlichen Kämpfer beenden.“

Seite 69, Missionsziel- und sonstige Marker kontrollieren

Füge folgenden Satz hinzu:

„Ermittle während der Aktivierung von Kämpfern die Kontrolle über Missionszielmarker und sonstige Marker zu Beginn und Ende jeder einzelnen Aktion.“

Seite 70, Sichtlinie, Deckung

Ändere den zweiten Unterpunkt wie folgt:

„Das vorgesehene Ziel befindet sich innerhalb von ▲ um einen Punkt, an dem eine Deckungslinie durch das Base eines anderen Kämpfers (außer jener andere Kämpfer ist nicht in der Sichtlinie des aktiven Kämpfers) oder durch ein Geländestück, das Deckung bietet, verläuft (siehe Seite 72).“

Seite 72, Geländeeigenschaften

Füge die folgende Geländeeigenschaft hinzu:

„**Erklimmbar:** Diese Eigenschaft kann auf Geländestücke angewendet werden, die höher als 2○ sind. Jedes Mal, wenn ein Kämpfer dieses Geländestück erklettert, wird der letzte Entfernungsabschnitt von weniger als ○ ignoriert, anstatt dass auf ○ aufgerundet wird.“

Seite 75, Fallen

Ändere den ersten Absatz wie folgt:

„Ein Kämpfer kann sich fallen lassen, wenn er von einer bestimmten Höhe nach unten gelangen möchte, ohne zu klettern. Der Kämpfer muss sich innerhalb von ▲ um die Kante des Geländestücks befinden, über die er sich fallen lassen möchte, und sein vorgesehener Zielort muss sich vertikal innerhalb von 3○ um das Höhenniveau befinden, auf dem er sich aufhält. Der Kämpfer kann sich von jenem Geländestück fallen lassen, wobei er die vertikal zurückgelegte Entfernung zur gesamten Entfernung addiert, die er sich bewegt. Die vertikal zurückgelegte Entfernung wird in Vielfachen von ○ gemessen, wobei abgerundet wird. Beachte, dass eine vertikale Gesamterfernung von weniger als ○ folglich ignoriert wird. Ein Kämpfer kann beim Fallen eine Aktion **Sprinten** ausführen, um den vorgesehenen Zielort zu erreichen.“

sen, wobei abgerundet wird. Beachte, dass eine vertikale Gesamterfernung von weniger als ○ folglich ignoriert wird. Ein Kämpfer kann beim Fallen eine Aktion **Sprinten** ausführen, um den vorgesehenen Zielort zu erreichen.“

Seite 99, Spezialeinsatzkampagnen, Erfahrung

Füge Folgendes zum relevanten Teil des zweiten Unterpunkts hinzu:

„Wenn ein Kämpfer in einem Gefecht eine oder mehrere missionsspezifische Aktionen abschließt (ausgenommen die Aktion **Schott bedienen**) und/oder dir Siegespunkte bringt,“

Seite 142, Explosiv X

Ändere diese Sonderregel wie folgt:

„Führe jedes Mal, wenn ein befreundeter Kämpfer eine **Schießen**-Aktion ausführt und diese Waffe auswählt (bzw. dieses Waffenprofil), nach dem Ausführen der Fernkampfatacke gegen das Ziel eine Fernkampfatacke mit dieser Waffe (mit demselben Profil) gegen jeden anderen Kämpfer aus, der für das ursprüngliche Ziel sichtbar und innerhalb von X um das ursprüngliche Ziel ist. Jedes jener Ziele ist ein infrage kommendes Ziel und kann nicht in Deckung sein. X ist die Entfernung nach dem „Explosiv“ der Waffe, z. B. Explosiv ○. Ein Kämpfer kann bei einer **Abwehrfeuer**-Aktion keine Fernkampfatacke mit dieser Waffe ausführen.“

#Seite 143, Rettungswurf X+

Ändere diese Regel wie folgt:

„Jedes Mal, wenn eine Fernkampfatacke gegen einen Kämpfer ausgeführt wird, kann der Verteidiger seinen Rettungswurf statt seinem normalen Rüstungswurfwert verwenden. Ein Rettungswurf wird wie ein normaler Rüstungswurf verwendet, außer dass er auf keine Weise modifiziert werden kann und nicht von „DS X“-Sonderregeln betroffen ist (der Verteidiger benutzt also seinen normalen **Verteidigungswert**). X des Rettungswurfs ist das erforderliche Ergebnis, damit der Verteidigungswurf als erfolgreich gilt, z. B. 4+.“

MISSIONSPAKETE

Missionspaket Schattenoperationen: Octarianischer Krieg (Kill Team: Octarius)

Seite 93, Mission 3.3, Verteidigung durchbrechen, Spezialeinsatzkampagne, Geheimoperationsbonus

Ändere dies wie folgt:

„Wenn du während dieses Gefechts 3 oder mehr SP aus **Sicherheit**- oder **Infiltration-Geheimoperationen** erhalten hast, erhältst du 1 zusätzlichen Materialanforderungspunkt.“

KILLZONES

Diverse, Killzone: Galgenschwärze, Geländeregeln

Geländeeigenschaft Wände

Ändere den 4. Unterpunkt wie folgt:

„Entfernungen können nicht über oder durch Wand-Geländestücke gemessen werden; du musst auf dem kürzesten Weg um sie herum messen (siehe das Diagramm unten). Miss jedoch Entfernungen zu Bereichen der Killzone durch Wände (z. B. zum Mittelpunkt der Killzone oder zu Landezonen, aber nicht zu Missionszielmarkern oder sonstigen Markern).“

Killzone: Schattenkammern (Kill Team: Schattenkammern)

Seite 74, Roboter, Programmierung

Füge hinzu:

„Dieses Geländestück hat Bewegungswert 3○, und dieser Bewegungswert kann nicht modifiziert werden.“

Killzone: Octarius (Kill Team: Octarius)

Seite 74, Aktionen Durchklettern und Darüber hinweg angreifen

Füge dem ersten Aufzählungspunkt hinzu:

„Der Kämpfer kann sich bei dieser Bewegung nicht über andere Geländestücke bewegen.“

BEENGTE UMGEBUNG

*Diverse, Regeln für Beengte Umgebung

Zusätzliche Regeln

Füge Folgendes hinzu (in diesem Update geänderter Text ist magenta hervorgehoben):

„Manche Taktischen Listen erlauben einem oder mehreren Kämpfern, außerhalb deiner Landezone aufgestellt zu werden, beispielsweise Hinterhältiger Git, **KOMMANDO** und Dimensionale Translokation, **HIEROTEK-ZIRKEL**. In einem Gefecht, das Regeln für Beengte Umgebung verwendet, kannst du dies nicht tun. Stattdessen kannst du solche Taktischen Listen nur einmal pro Schlacht **am Ende des Schritts Aufklärung** einsetzen und sie erlauben einem durch die List bestimmten Kämpfer, der sich vollständig innerhalb deiner Landezone befindet, eine kostenlose Aktion **Normale Bewegung** und/oder **Schott bedienen** (bevor Kämpfer aktiviert werden).“

Diverse, Regeln für Beengte Umgebung

Aktionen, Schottkampf

Ändere den letzten Satz (im Absatz nach den Aufzählungspunkten) wie folgt:

„In allen Schritten jenes Nahkampfs wird jener feindliche Kämpfer als in Nahkampfreichweite um den aktiven Kämpfer behandelt.“

KAMPAGNEN

*Kampagnenregelbuch Asche des Glaubens

Seite 16, Dominanz ermitteln

Füge das Folgende hinzu:

„Nachdem Dominanz ermittelt wurde, werden alle eingesetzten Verschwörererkarten und Listkarten abgelegt und kehren alle eure Plankarten auf eure Hand zurück.“

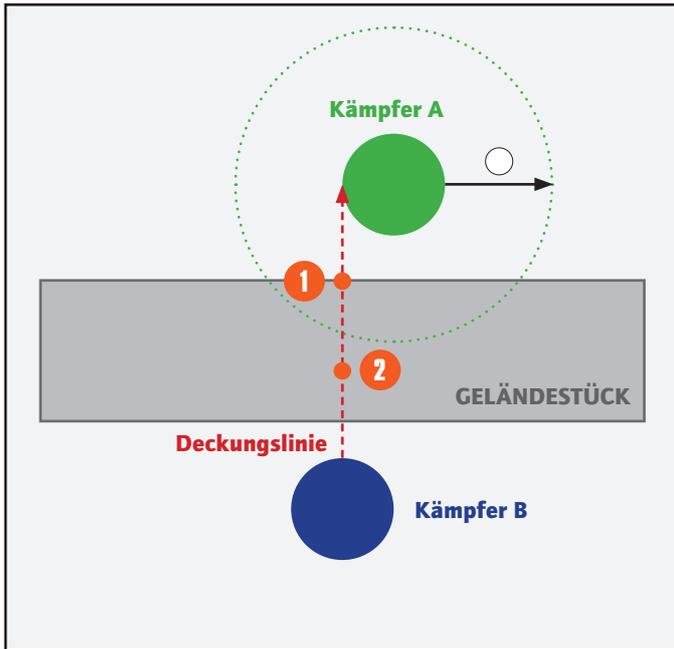
ANMERKUNGEN DER DESIGNER

Dieser Abschnitt enthält Anmerkungen der Spieldesigner, die Sonderfälle und komplexere Regeln näher erläutern.

SICHTLINIE

F: Wenn ich Deckungslinien ziehe und ermittle, wo sie durch Geländestücke oder Bases verlaufen, von wo aus sollte ich messen, besonders wenn es um Deckung und verdeckt geht?

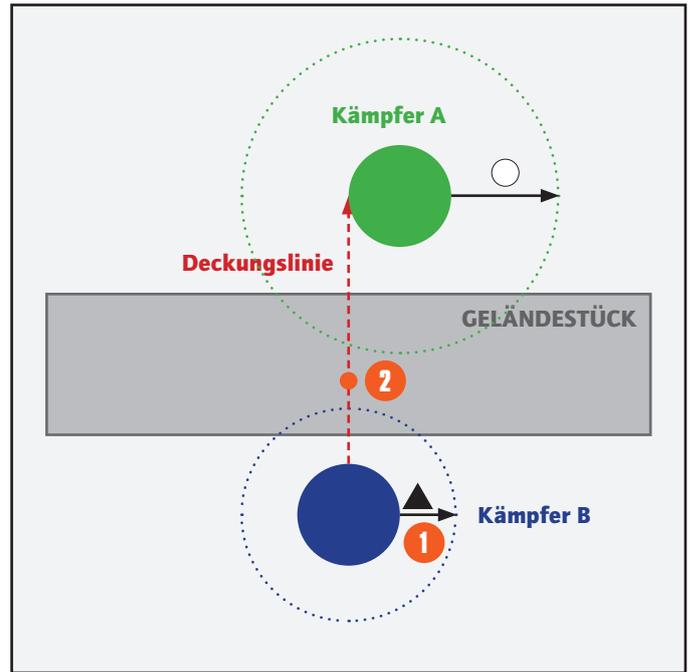
A: Deckung und verdeckt erfordern, dass sich der Kämpfer innerhalb oder außerhalb einer bestimmten Entfernung von „einem Punkt“ befindet. Dies kann irgendein Punkt sein, an dem eine Deckungslinie durch ein Geländestück verläuft – es muss nicht der nächste Punkt sein.



In diesem Beispiel ist Kämpfer A nicht weiter als \bigcirc von dem nächsten Punkt (1) entfernt, an dem die Deckungslinie durch das Geländestück verläuft, er ist aber weiter als \bigcirc von irgendeinem Punkt (2) entfernt, an dem die Deckungslinie durch das Geländestück verläuft, deshalb ist er verdeckt.

F: Wenn ich Deckungslinien ziehe, um zu ermitteln, ob ein Kämpfer verdeckt ist, werden Teile eines Sicht versperrenden Geländestücks, die sich innerhalb von \blacktriangle um den aktiven Kämpfer befinden, nicht als die Sicht versperrend behandelt. Bedeutet das, dass das ganze Geländestück als nicht die Sicht versperrend behandelt wird, wenn sich der aktive Kämpfer innerhalb von \blacktriangle um ein Geländestück befindet, das die Sicht versperrt?

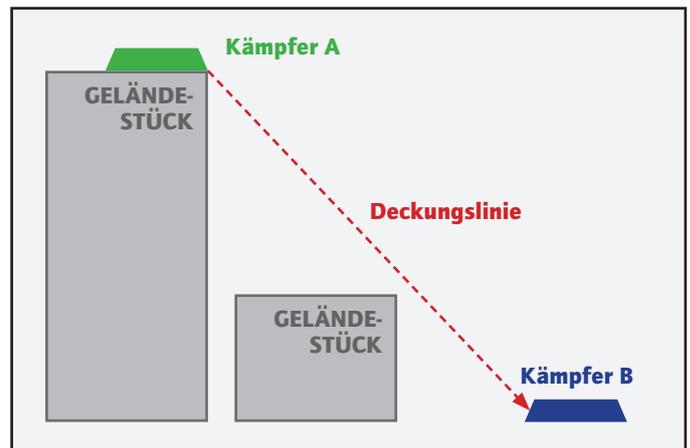
A: Nein. Nur genau die Teile des Geländestücks, die sich innerhalb von \blacktriangle um den Kämpfer befinden, werden als nicht die Sicht versperrend behandelt (siehe das folgende Beispiel).



In diesem Beispiel werden alle Teile des Geländestücks, die sich innerhalb von \blacktriangle um Kämpfer B befinden, als nicht die Sicht versperrend behandelt (1). Es gibt aber noch Teile des Geländestücks, die weiter als \blacktriangle entfernt sind und die Sicht versperren (2). Deshalb ist Kämpfer A verdeckt.

F: Hat eine Deckungslinie eine unbegrenzte Höhe über- und unterhalb der zwischen den beiden Bases gezogenen Linie? Mit anderen Worten: Wenn eine Deckungslinie ober- oder unterhalb eines Geländestücks gezogen wird, verläuft sie durch jenes Geländestück?

A: Nein.



In diesem Beispiel verläuft eine zu Kämpfer B gezogene Deckungslinie nicht durch ein Geländestück, also ist Kämpfer B nicht verdeckt.

F: Ist ein Kämpfer für sich selbst sichtbar?

A: Ja.

F: Manchmal ist ein Zielkämpfer auf einem Aussichtspunkt innerhalb von ▲ um eine im Weg befindliche Brüstung oder Zinnen, um Deckung zu erhalten, doch der aktive Kämpfer ist so positioniert, dass eine Deckungslinie unter der Brüstung oder den Zinnen hindurch statt durch die Deckung gezogen werden kann. Ist der Zielkämpfer dann immer noch in Deckung?

A: Ja. Behandelt die Deckungslinie, als würde sie durch die Brüstung oder die Zinnen verlaufen.

PROFILWERTE

F: Wie werden Modifikatoren auf Bewegungswerte angewendet?

A: Der Modifikator wird auf den Gesamtwert angewendet, nicht auf jeden Bestandteil. Hat beispielsweise ein Kämpfer Bewegungswert 3○ und dazu wird ▲ addiert, so ist der modifizierte Profilwert 3○ 1▲, nicht 3○ 3▲.

F: Beeinflussen Modifikatoren auf den Bewegungswert, wie weit sich ein Kämpfer bei der Aktion **Sprinten** bewegen kann?

A: Nein, es sei denn, eine Regel bezieht sich ausdrücklich auf die Aktion **Sprinten**. Wird beispielsweise vom Bewegungswert eines Kämpfers ○ abgezogen, bewegt er sich bei einer Aktion **Sprinten** immer noch bis zu ■ weit. Steht in einer Regel aber beispielsweise „jedes Mal, wenn ein feindlicher Kämpfer eine Aktion **Sprinten** ausführt“, beeinflusst dies, wie weit sich der Kämpfer bei der Aktion **Sprinten** bewegen kann.

F: Wenn die Aktionspunktgrenze eines Kämpfers während seiner Aktivierung modifiziert wird, verändert sich dadurch die Anzahl an Aktionspunkten, die für jene Aktivierung generiert wurden?

A: Nein, es sei denn, es ist ausdrücklich angegeben. Aktionspunkte werden generiert, nachdem der Befehl des Kämpfers für die Aktivierung festgelegt wurde, danach können also Modifikatoren nicht mehr beeinflussen, wie viele Aktionspunkte der Kämpfer für seine Aktivierung hat. Wenn etwas die APG eines Kämpfers bei dessen Aktivierung modifiziert (wenn zum Beispiel der **KOMMANDOBOS** seine Fähigkeit *An die Arbeit!* auf sich selbst anwendet), kann dies die Anzahl an generierten Aktionspunkten beeinflussen, da es geschieht, bevor Aktionspunkte generiert werden.

F: Wenn die Profilwerte eines Kämpfers während einer Aktion verändert werden, ändert das die Aktion, die er gegenwärtig ausführt? Wenn beispielsweise der Bewegungswert eines Kämpfers während einer Aktion **Normale Bewegung** modifiziert wird, weil er verletzt wird?

A: Nein. Sofern nicht anders angegeben, werden die Modifikatoren angewendet, sobald die ausgeführte Aktion abgeschlossen ist.

F: Manche Regeln besagen, dass ein Modifikator nur angewendet werden sollte, wenn ein feindlicher Kämpfer innerhalb von X um den entsprechenden Kämpfer aktiviert wird, wie die Strategische List *Rostausdünstung* der **GELLERPOCKENWIRTE**☹: „Ziehe dadurch, dass ein solcher Kämpfer verletzt ist, nur ○ vom Bewegungswert ab, wenn er in Nahkampfreichweite um jenen befreundeten Kämpfer aktiviert wird.“ Was heißt das?

A: Wende jenen Modifikator nicht an, es sei denn, der Kämpfer wird innerhalb von X um den entsprechenden Kämpfer aktiviert. In diesem Beispiel wäre der Modifikator jener des Bewegungswerts.

F: Wenn eine Regel besagt, dass ein Kämpfer ungeachtet aller Regeln, die besagen, dass er nicht verletzt sein kann (z. B. die Strategische List *Rostausdünstung*, **GELLERPOCKENWIRTE**☹), als verletzt gilt, und eine andere Regel dem Kämpfer erlaubt, Modifikatoren seiner Profilwerte zu ignorieren (z. B. die Taktische List *Kühler Kopf*, **ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE**☹), was hat dann Vorrang?

A: Ersteres. Solche Fähigkeiten betreffen den Kämpfer immer.

BEWEGUNG

F: Wenn sich ein Kämpfer auf einen Aussichtspunkt bewegt, muss sich das Base des Kämpfers vollständig darauf befinden oder kann etwas von dem Base überstehen?

A: Sofern der Kämpfer platziert werden kann, ohne dass er umfällt, kann das Base auch über den Rand ragen.

F: Erhält ein Kämpfer beim Klettern und beim Fallen kostenlose Bewegung in der Horizontalen?

A: Nein. Jede Bewegung in der Horizontalen muss gemessen werden. Sich innerhalb von ▲ zu befinden, ermöglicht Klettern und Fallen, die Bewegung in der Horizontalen muss aber immer noch berücksichtigt werden. Hat ein Kämpfer also nicht ausreichend Bewegung, um auf dem Geländestück platziert zu werden, ohne dass er umfällt, oder um sich mit seinem Base vollständig vom Geländestück zu bewegen, kann er das Klettern oder Fallen nicht abschließen.

F: Kann das Schlüsselwort **FLIEGEN** einem befreundeten Kämpfer erlauben, eine Aktion auszuführen, bei der er sich bewegt, die normalerweise verboten wäre, solange sich ein Kämpfer in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet, zum Beispiel eine Aktion **Normale Bewegung**?

A: Nein. Die Regeln für **FLIEGEN** gelten, wenn der Kämpfer bewegt wird, aber wenn er sich in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer befindet, verbietet dies dem Kämpfer, eine Aktion **Normale Bewegung** auszuführen. Er muss also die Aktion **Zurückziehen** ausführen, um sich zu bewegen.

F: Wie bewegt sich ein Kämpfer auf einer Treppe oder einer Rampe?

A: Sofern nichts anderes angegeben ist, kann sich der Kämpfer frei über diese bewegen (er muss also nicht klettern).

F: Da ein Kämpfer, während er klettert oder sich fallen lässt, eine Aktion **Sprinten** ausführen kann, um seinen Zielstandort zu erreichen, kann er zum selben Zweck auch andere Aktionen ausführen, die ihm eine kostenlose Aktion **Sprinten** erlauben, etwa **Dakka-sprint** (**KOMMANDO**☹-**DAKKAGIT**)?

A: Nein, der Kämpfer muss explizit eine Aktion **Sprinten** ausführen.

FERNKAMPFATTACKEN UND KÄMPFEN

F: Beim Kämpfen im Nahkampf können Fähigkeiten (z. B. der *Sturmschild* im *Kill-Team-Kompendium*) bewirken, dass durch eine Parade zwei erfolgreiche Treffer des Gegners abgelegt werden. Wie funktioniert das mit normalen und kritischen Treffern?

A: Wenn der Kämpfer mit einem normalen Treffer pariert, wählt er bis zu zwei normale Treffer des Gegners, die abgelegt werden. Pariert der Kämpfer mit einem kritischen Treffer, wählt er insgesamt bis zu zwei kritische Treffer oder normale Treffer (in beliebiger Kombination) des Gegners, die abgelegt werden.

F: Wie funktioniert ein Kämpfer, der nicht mit einer Nahkampfwaffe ausgerüstet ist, im Nahkampf?

A: Wähle für den Kämpfer keine Nahkampfwaffe und wirf für ihn keine Attackenwürfel. Er kann keine Nahkampfunterstützung leisten.

F: Wird ein Kämpfer kampfunfähig und gilt für ihn eine Regel, durch die er noch nicht aus der Killzone entfernt wird (z. B. die Taktische List „Im Tod Sühne“ für **VETERAN**-Kämpfer oder die Taktische List „Erst mit dem Tod endet die Pflicht“ für **SPACE MARINE** und **GREY KNIGHT**-Kämpfer), was geschieht dann, wenn er im Nahkampf kämpft? Im Schritt „Erfolgreiche Treffer abhandeln“ steht, dass erfolgreiche Treffer abgehandelt werden, bis einer der Kämpfer in jenem Nahkampf kampfunfähig ist. Bedeutet das, dass der fragliche Kämpfer keine erfolgreichen Treffer mehr abhandeln kann, da er bereits kampfunfähig ist?

A: Ja. Ein Kämpfer, der kampfunfähig ist, aber sich vorübergehend noch in der Killzone befindet, kann im Nahkampf keine Treffer abhandeln.

F: Wird eine Fernkampfatte gegen einen Kämpfer in Deckung ausgeführt, der Rüstungswurf 6+ hat, und legt der Verteidiger durch die Deckung einen Verteidigungswürfel als Erfolg beiseite, ist dies dann ein normaler Rüstungswurf oder ein kritischer Rüstungswurf (weil der Kämpfer wegen seines Rüstungswurfs eigentlich gar keine normalen Rüstungswürfel würfeln kann)?

A: Es ist immer noch ein normaler Rüstungswurf.

F: Was geschieht, wenn es für eine Fernkampfatte durch die Aktion **Psikraft manifestieren** keine infrage kommenden Ziele gibt?

A: Die Aktion wird nicht abgehandelt und die Aktionspunkte werden zurückerstattet. Dann muss der Kämpfer eine andere Aktion ausführen oder kann, falls er mehr als eine Psikraft kennt, die Aktion erneut ausführen und eine andere Psikraft wählen.

F: Kann ein Kämpfer auch dann parieren, wenn der Gegner keine erfolgreichen Treffer hat, die abgelegt werden können?

A: Ja.

F: Wenn eine Waffe mehr als ein Profil hat und eines der Profile die Sonderregel Explosiv X hat, kann ein Kämpfer dann die Aktion **Abwehrfeuer** mit einem Profil ausführen, das nicht die Sonderregel Explosiv X hat?

A: Ja.

F: Wenn eine Regel zusätzlichen Schaden verursacht (z. B. die Psikraft Hammerhand der **GREY KNIGHTS**) und mein Gegner eine Regel einsetzt, durch die der durch einen Attackenwürfel verursachte Schaden ignoriert wird (z. B. die Taktische List Nur ein Kratzer der **KOMMANDOS**), wird dann auch der zusätzliche Schaden ignoriert?

A: Nein. Nur der Schaden durch den Attackenwürfel wird ignoriert, der zusätzliche Schaden wird immer noch verursacht.

F: Muss ich den Einsatz aller Wiederholungswürfel ansagen, bevor Würfel wiederholt werden?

A: Nein. Du kannst das Ergebnis eines Wiederholungswurfs abwarten und dann entscheiden, ob du einen weiteren Wiederholungswurf einsetzen möchtest.

*F: Kann ich einen Würfel wiederholen, den ich bereits beiseitegelegt habe? Wenn ich zum Beispiel durch Deckung einen Verteidigungswürfel als normalen erfolgreichen Rüstungswurf beiseitelege, kann ich ihn dann später noch wiederholen?

A: Nein.

F: Manche Regeln erfordern, dass ich einen Würfel werfe, „als kämpfte dieser Kämpfer im Nahkampf“ oder so ähnlich, zum Beispiel bei der Aktion **Aufschlitzen** der **STERNWUNDEN-KORSAREN**.

F1: Gilt das Ziel auch als im Nahkampf kämpfend?

A: Nein.

F2: Gilt Nahkampfunterstützung?

A: Ja.

F3: Können Regeln eingesetzt werden, die greifen, wenn das Ziel im Nahkampf kampfunfähig gemacht wird, z. B. Endloses Blutvergießen der **LEGIONEN**?

A: Ja. Das Ziel hat zwar nicht selbst im Nahkampf gekämpft (siehe F1), wurde aber im Nahkampf kampfunfähig gemacht.

F: Wie interagieren die Fähigkeiten eines **SANITÄTER**-Kämpfers, die greifen, wenn ein befreundeter Kämpfer kampfunfähig gemacht wird (z. B. Reanimationsstrahl, **HIEROTEK-ZIRKEL**, oder Sani!, **KASRKIN**) mit Fernkampfwaffen, die mehrere Fernkampfatte ausführen (Explosiv und Schwall)?

A: Handelt alle erforderlichen Fernkampfatte ab, danach setzt jene Fähigkeit zu Beginn des Schritts „Kampfunfähige Kämpfer entfernen“ ein, sofern der **SANITÄTER**-Kämpfer nicht kampfunfähig gemacht wurde.

F: Manche Fernkampfatte werden ausgeführt, wenn sich ein feindlicher Kämpfer innerhalb einer bestimmten Entfernung um einen Marker bewegt (z. B. durch die Sonderregel Annäherung der Meltermine des **KASRKIN-PIONIERS** oder der Impulssprengladung des **INCURSOR-MINENLEGERS**). Wird eine solche Fernkampfatte gegen den feindlichen Kämpfer sofort ausgeführt, wenn der Kämpfer innerhalb der angegebenen Entfernung ist (unterbricht also die Bewegung), oder erst, wenn der Kämpfer die Bewegung beendet hat?

A: Ersteres – sofort wenn der Kämpfer in der angegebenen Entfernung ist.

F: Was geschieht in dem unwahrscheinlichen Fall, dass ein aktiver Kämpfer eine Aktion **Angreifen** ausführt, die Fernkampfatte durch Annäherung auslöst und überlebt, dann aber jene Aktion nicht mehr in Nahkampfreichweite um einen feindlichen Kämpfer beenden kann (z. B. weil der angegriffene feindliche Kämpfer durch die Annäherung-Fernkampfatte kampfunfähig gemacht oder durch die Fähigkeit Sani! fortbewegt wurde)?

A: Kann der Kämpfer jene Aktion nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Kämpfer beenden, weil es keine feindlichen Kämpfer mehr gibt, mit denen dies möglich wäre, muss er dies nicht (alle verbliebenen Bewegungsabschnitte können noch verwendet werden, wenn der Spieler möchte).

F: Hat mein Kämpfer eine Regel, durch die ich einen Treffer vor dem Attackierenden abhandeln kann (z. B. Haltung des Klinggenmeisters, **STERNWUNDEN-KURNATHI**), kann ich dann jene Regel auch einsetzen, wenn ich selbst der Attackierende bin?

A: Ja. In diesem Fall könnte der **STERNWUNDEN-KURNATHI** parieren, danach würdest du (als der Attackierende) in der normalen Reihenfolge den ersten Treffer abhandeln.

SONDERREGELN UND KRITISCHER-TREFFER-REGELN

F: Wenn ein Kämpfer im Nahkampf kämpft oder eine Fernkampfattacke ausführt und mehrere Sonderregeln und Kritischer-Treffer-Regeln hat, die gleichzeitig eintreten, in welcher Reihenfolge werden diese dann abgehandelt?

A: Der den Kämpfer kontrollierende Spieler kann entscheiden, in welcher Reihenfolge Regeln abgehandelt werden, die gleichzeitig eintreten würden. Beachte, dass dies eine Ausnahme zur normalen Methode für das Abhandeln von gleichzeitig greifenden Regeln darstellt, bei der der Spieler mit der Initiative die Reihenfolge festlegt. Beachte außerdem: Besagt eine Regel „im Schritt Attackenwürfel werfen“ und eine andere „am Ende des Schritts Attackenwürfel werfen“, ist dies nicht gleichzeitig; Letzteres muss zuletzt abgehandelt werden.

F: Hat ein Kämpfer eine Regel, durch die er einen Nahkampf oder eine Fernkampfattacke wiederholen kann (z. B. ein **VERRÄTER-SPACE-MARINE**⚡-Kämpfer durch die Taktische List „Veteran des Langen Krieges“), kann er das dann auch mit einer Waffe mit der Sonderregel *Beschränkt*, die für jenen Nahkampf oder jene Fernkampfattacke gewählt wurde?

A: Ja. In diesem Fall kannst du die Waffe auch dann erneut einsetzen, wenn sie die Sonderregel *Beschränkt* hat.

F: Wenn ein Kämpfer eine Regel hat, durch die er einen Nahkampf oder eine Fernkampfattacke wiederholen kann (z. B. durch die Taktische List *Veteranen des Langen Krieges* der **VERRÄTER-SPACE-MARINES**⚡), muss ich dann dasselbe Ziel wählen?

A: Ja, vorausgesetzt, es ist noch ein infrage kommendes Ziel. Wenn es das nicht ist, kannst du jenen Nahkampf oder jene Fernkampfattacke nicht wiederholen.

F: In seltenen Fällen kann ein Kämpfer eine Sonderregel/Kritische-Treffer-Regel mehr als einmal erhalten. Können beide eingesetzt werden? Z. B. verleihen das Kroot-Pistolenpaar des **PIS-TOLENSCHÜTZEN** und die Strategische List *Jagd machen* (**FERNPIRSCHER-SIPPENSCHAR**⚡) beide Ausgewogen.

A: Nein. Erhält der Kämpfer dieselbe Regel mehrfach, profitiert er immer nur einmal davon. Ist das x unterschiedlich, entscheide, welches davon du benutzt (hat der Kämpfer z. B. TV 1 und TV 2, wird daraus nicht TV 3).

ALLGEMEINE SPIELPRINZIPIEN

F: Wie werden einander widersprechende Regeln abgehandelt? Zum Beispiel werden feindliche Kämpfer durch die Strategische List *Infektion* (**DEATH GUARD**⚡ und **CHAOSDÄMONEN**⚡) als verletzt behandelt, die Fähigkeit *Auserwählter des Imperators* (**KLAUEN DES IMPERATORS**⚡) bedeutet aber, dass der Kämpfer nicht verletzt werden kann.

A: In einem solchen Fall hat „kann nicht“ Vorrang. In diesem Beispiel verhindert also die Fähigkeit *Auserwählter des Imperators*, dass der Kämpfer durch die Strategische List *Infektion* als verletzt gilt. Es kann aber sein, dass Regeln dies durch bestimmte Formulierungen außer Kraft setzen. Zum Beispiel könnte eine Regel besagen: „Der Kämpfer gilt als verletzt, ungeachtet aller Regeln, die besagen, dass er nicht verletzt sein kann.“ In einem solchen Fall würde die Fähigkeit *Auserwählter des Imperators* nicht verhindern, dass der Kämpfer als verletzt gilt.

F: Zählt eine Aktion, die ausgeführt wird, wenn ein Kämpfer nicht aktiviert wurde, als Aktivierung (beispielsweise **Abwehrfeuer** oder eine kostenlose Aktion **Sprinten** durch die Option *Aufklärung im Schritt Aufklärung*)?

A: Nein.

F: Wird ein Kämpfer durch mehr als eine Regel verletzt, werden die Effekte dann mehrfach angewendet? Beispielsweise könnte ein Kämpfer weniger als die Hälfte seiner Lebenspunkte haben und sich innerhalb von ■ um einen **ANATHEMA-PSIKANA**-Kämpfer mit der Strategischen List *Schleichendes Grauen* befinden (**KLAUEN DES IMPERATORS**⚡).

A: Nein. Im Beispiel hätte die Strategische List *Schleichendes Grauen* keinen weiteren Effekt auf den Kämpfer.

F: Manche Regeln, wie etwa die Aktion **Ziel verfolgen** des **PHOBOS-EINSATZTEAMS**⚡, unterbrechen eine Aktivierung, nachdem ein feindlicher Kämpfer eine Aktion ausgeführt hat. Kann jene Aktivierung auch dann unterbrochen werden, wenn die Aktion die letzte Aktion einer Aktivierung ist oder sogar die letzte Aktion der letzten Aktivierung des Wendepunkts?

A: Ja.

F: Ist ein Kämpfer mit den Waffen ausgerüstet, die er durch Psikräfte einsetzen kann? Können solche Waffen zum Beispiel mit seltener Ausrüstung aus dem Grundhandbuch aufgewertet werden?

A: Nein. Beachte, dass das auch bedeutet, dass sich die Werte dieser Waffen nicht ändern, wenn der Kämpfer verletzt ist.

F: Wenn ein Kämpfer, der einen Missionszielmarker oder sonstigen Marker trägt, im Verlauf der Schlacht die Fähigkeit verliert, die Aktion **Aufheben** auszuführen (wie durch die Fähigkeit *Dämon entfesseln* des **LEGIONEN**⚡**GESALBTEN**), was passiert dann mit jenem Missionszielmarker oder sonstigen Marker?

A: Der Kämpfer muss den Marker fallen lassen.

F: Wenn ein Kämpfer eine Aktion während einer anderen Aktion ausführt, wie eine Aktion **Schott bedienen** während einer Aktion **Normale Bewegung**, wann kann er für etwas wie eine *Wachsamkeit-Attacke* oder die Aktion **Ziel verfolgen** des **INCURSOR-PRÄZISIONSSCHÜTZEN** des **PHOBOS-EINSATZTEAMS**⚡ unterbrochen werden?

A: Nachdem jener Kämpfer eine beliebige Aktion ausgeführt hat, auch wenn eine andere Aktion noch läuft. In diesem Beispiel könntest du ihn unterbrechen, nachdem er die Aktion **Schott bedienen** ausgeführt hat oder nachdem er die Aktion **Normale Bewegung** abgeschlossen hat.

F: Manche Regeln erfordern, dass Kämpfer innerhalb einer bestimmten Entfernung um einen Missionszielmarker sind (z. B. die Strategische List *Kampfprotokoll* der **JAGDKLADE**⚡). Wenn ein Kämpfer einen Missionszielmarker trägt, können dann andere Kämpfer oder der Kämpfer, der den Marker trägt, im Sinne dieser Regeln innerhalb der erforderlichen Entfernung sein?

A: Nein. Sofern sich die Regel nicht auch auf getragene Missionszielmarker bezieht, muss es sich um Missionszielmarker handeln, die in der Killzone sind. (Auf diese Weise sind die Regeln klarer und konsistenter und wir vermeiden schwierigere Regelinteraktionen, die sich aus einem Ja ergeben würden.)

F: Viele **SANITÄTER**-Kämpfer haben eine Fähigkeit nach dem Schema: „Einmal pro Wendepunkt kann dieser Kämpfer das erste Mal, wenn ein anderer befreundeter X-Kämpfer kampfunfähig gemacht würde ...“ Was genau ist mit dem „ersten Mal“ gemeint?

A: Damit ist der erste befreundete X-Kämpfer gemeint, der im Wendepunkt kampfunfähig gemacht wird und das Regelkriterium erfüllt. Wenn du die Fähigkeit nicht beim ersten Kämpfer einsetzt, der das Kriterium erfüllt, kannst du sie später im Wendepunkt nicht mehr für einen anderen Kämpfer einsetzen.

F: In seltenen Fällen hat ein Kämpfer mehrere Regeln, durch die er Lebenspunktverluste ignorieren kann. Können sie alle eingesetzt werden? Zum Beispiel die Kryptomanten-Aktion **Chronometrum** des **CHRONOMANTEN** und die Ausrüstung Quantumreanimiten (**HIEROTEK-ZIRKEL**)?

A: Ja. Handle jede davon ab, eine nach der anderen.

F: Wenn ein Kämpfer eine kostenlose Aktion ausführen kann, eine andere Aktion aber erfordert, dass für das Ausführen einer solchen Aktion zusätzliche Aktionspunkte subtrahiert werden, was hat dann Vorrang? Zum Beispiel im Fall der Taktischen List **Flinke Finger** der **STERNWUNDEN-KORSAREN** und der einzigartigen Aktion **Terror** der **PHOBOS-EINSATZTEAMS**-**EXTERNATOREN**.

A: Ersteres – die Aktion bleibt kostenlos.

F: Da man die Fähigkeiten eines Kämpfers nicht einsetzen kann, wenn er kampfunfähig ist, was geschieht dann, wenn er von einer Regel betroffen ist, die besagt, dass er noch nicht aus der Killzone entfernt wird? Zum Beispiel im Fall der Taktischen List **Im Tod Sühne** (**VETERAN**)?

A: In diesem Fall kannst du seine Fähigkeiten einsetzen, bis er aus der Killzone entfernt wird.

MISSIONEN

F: Wenn zusätzliche Barrikaden aufgestellt werden (z. B. durch die Option **Verschanzen im Schritt Aufklärung**), können diese auf einem Geländestück aufgestellt werden?

A: Nein, es sei denn, das Geländestück hat die Eigenschaft unbedeutend.

F: Die Aktion **Boden weihen** (Kill-Team-Grundhandbuch, Missionspaket **Kritische Operationen**, Mission 1.2, **Weihe**) modifiziert die Aktionspunktgrenze (APG) eines Kämpfers bis zum nächsten Wendepunkt. Welchen Effekt hat dieser Modifikator, da er ja keine zusätzlichen Aktionspunkte für die Aktivierung des Kämpfers generiert (siehe den Abschnitt zu Profilwerten)?

A: Dadurch ist der Kämpfer bis zum Beginn des nächsten Wendepunkts besser darin, Missionszielmarker und Marker zu kontrollieren (wofür die APG benutzt wird). Beachte, dass „bis zum Beginn des nächsten Wendepunkts“ einen Sonderfall darstellt, denn üblicherweise gelten APG-Modifikatoren bis zum Ende der gegenwärtigen oder der nächsten Aktivierung des Kämpfers (was davon auch immer zuerst eintritt).

F: Haben Landezonen im Regelsinn eine unendliche Höhe? Wenn beispielsweise eine Regel „innerhalb von  um die Landezone deines Gegners“ angibt und ich die Entfernung von einem Aussichtspunkt aus bestimme, messe ich nur die horizontale Distanz?

A: Ja. Das gilt jedoch nicht für die „Killzone-Mitte“. Diese Entfernung sollte immer zum zentralen Punkt am Boden der Killzone gemessen werden.

F: Kann für die Geheimoperation **Banner aufpflanzen** ein Kämpfer, der die Aktion **Aufheben** nicht ausführen kann, gewählt werden, um den Bannermarker zu tragen?

A: Nein.

F: Wenn die Missionsregeln für Wachen verwendet werden, wann wird die Sichtlinie ermittelt, um den Alarm auszulösen?

A: Bevor und nachdem eine Aktion ausgeführt wurde. Kämpfer können sich während einer Aktion in Sichtlinie bewegen, aber der Alarm wird nur dann ausgelöst, wenn sie die Aktion in Sichtlinie beginnen oder beenden.

F: Müssen die Spieler für die Mission **Geistiger Wettstreit** (Missionspaket **Kritische Operationen**, Grundhandbuch) verschiedene Missionszielmarker als Primärmissionszielmarker wählen?

A: Ja.

SPEZIALEINSÄTZE – ERZÄHLERISCHES SPIEL

F: Wenn ich für eine Spezialeinsätze-Kampagne meinem Datenblock einen Kämpfer hinzufüge, der verschiedene Ausrüstungsoptionen hat, muss ich dann eine jener Optionen wählen?

A: Ja. Beachte, dass das bedeutet, dass jener Kämpfer dann für die Dauer eurer Spezialeinsätze-Kampagne mit jener Option ausgerüstet ist.

F: Wenn ich die Materialanforderung **Ausrüstungsabwurf** einsetze, wie ermittle ich die Punktkosten von Ausrüstung mit mehreren Punktkosten, zum Beispiel des Erweiterten Magazins des **WARPZIRKELS** (1/3 AusrP)?

A: Benutze den niedrigeren Wert.

F: Wenn ein Kämpfer durch eine einzige Aktion **Schießen** mehrere Fernkampfattacken ausführt (z. B. durch **Explosiv** oder **Schwall**), gilt dann das Ehrenabzeichen **Scharfschütze** für all jene Fernkampfattacken im Rahmen jener Aktion oder nur für die erste jener Fernkampfattacken?

A: Für alle.

KILLZONES

F: Kann ein Kämpfer bei einem Geländestück **Schrotthaufen** (Killzone: **Octarius**) eine Aktion **Sprinten** in derselben Aktivierung ausführen, in der er eine Aktion **Darüber hinweg angreifen** ausführt, obwohl eine Aktion **Darüber hinweg angreifen** als Aktion **Angreifen** behandelt wird?

A: Ja. Dies ist eine Ausnahme, die für jene Art Geländestück gilt.

F: Wie weit bewegt sich ein Kämpfer im Sinne der Fähigkeit **Alles ist Staub** eines **WARPZIRKEL**-**RUBRICA-MARINE**-Kämpfers, wenn er eine Aktion **Durchklettern** oder **Darüber hinweg angreifen** an einem Geländestück **Schrotthaufen** (Killzone: **Octarius**) ausführt?

A: Die Entfernung, die er zwischen Beginn und Ende jener Aktion zurückgelegt hat.

F: Können Kämpfer, die kostenlose Aktionen **Normale Bewegung** oder **Angreifen** ausführen, stattdessen die Aktion **Durchklettern** beziehungsweise **Darüber hinweg angreifen** an einem Geländestück **Schrotthaufen** (Killzone: **Octarius**) ausführen? Zum Beispiel im Fall der kostenlosen Aktion **Angreifen** durch die Aktion **Blitzschnelle Hiebe** des **WYRMKLINGE**-**LOCUS**-Kämpfers?

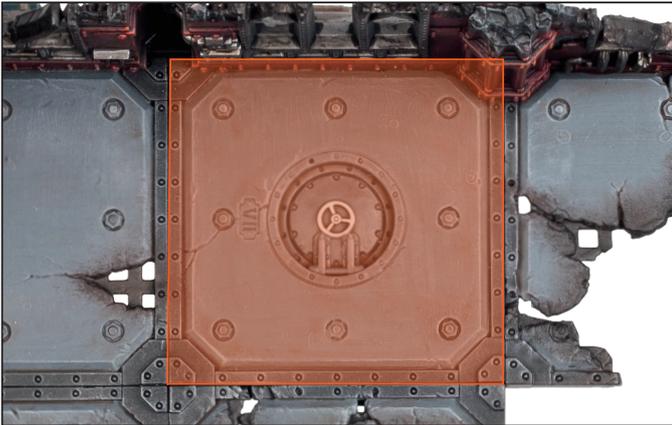
A: Ja.

F: Manche Geländestücke wie etwa Röhren würden einem Kämpfer realistischere Deckung bieten, aber da sie sich leicht über Bodenniveau befinden, kann man eine Deckungslinie zum Kämpfer ziehen, die nicht durch das Geländestück verläuft. Sollte das Geländestück unter solchen Umständen dennoch Deckung bieten?

A: Wenn solche Geländestücke realistischere Deckung bieten würden, behandelt kleine Lücken zwischen der Unterseite des Geländestücks und dem Boden der Killzone als Teil des Geländestücks. Spricht dies am besten im Schritt **Killzone bestimmen** ab und lasst dabei gesunden Menschenverstand walten.

F: Welche Teile von Geländestücken mit Luken in Killzone: Chalnath gelten als Luken, also durch welche Teile können sich Kämpfer bewegen?

A: Durch Flächen wie in der folgenden Abbildung dargestellt:



F: In Killzone: Galgenschwärze besagt die Eigenschaft Wand: „Kämpfer können sich nicht über oder durch ein Wand-Geländestück bewegen, unabhängig von etwaigen Regeln, abgesehen von der Eigenschaft betretbar.“ Stimmt das so, oder können sich Kämpfer durch Regeln wie Durchbrechen (**KOMMANDO-RAMMGIT**) und **Durchbruch (SCHOTTSCHNEIDER der ENTERTRUPPEN DER IMPERIALEN KRIEGSFLOTTE)** doch durch Wände bewegen?

A: Ja, wir meinen das wirklich so. So seltsam es scheinen mag: Wenn bestimmte Kämpfer sich durch Wände bewegen dürfen, verletzt dies ein fundamentales Merkmal von Killzone: Galgenschwärze. Um das beabsichtigte Spielerlebnis und das, was uns für diese Killzone passend erscheint, zu bewahren, ist dies daher nicht erlaubt.

F: Zeigt die Position von Schotten auf Missionskarten, die Killzone: Galgenschwärze verwenden, an, in welche Richtung sich das jeweilige Schott öffnen sollte?

A: Nein. Sie zeigen einfach nur die Ausrichtung langer Wände mit Schotten an.

F: Verleiht in Killzone: Galgenschwärze das Schott eines offenen Schotts Deckung und versperrt es Sicht?

A: Ja. Deckungslinien, die unter dem Schott hindurch verlaufen, werden behandelt, als verliefen sie durch das Schott.

F: Wie handelt man in Killzone: Galgenschwärze Regeln ab, für die ein Kämpfer innerhalb einer bestimmten Entfernung von hartem Gelände sein muss?

A: Handle dies ab, indem du nur Säulen und Wandenden (ausgenommen Wandenden für Schotten) sowie hartes Gelände aus Erweiterungen für Killzone: Galgenschwärze betrachtest (etwa Antike Maschinen).

BEENGTE UMGEBUNG

F: Wie funktioniert die Aktion **Wachsamkeit**, wenn der Kämpfer eine Aktion **Schießen** mit einer bestimmten Waffe ausführen muss, wie durch **Disziplinierter Bolterbeschuss**, **Erhabene Marines**, **Dakka-sprint** usw.?

A: Der Kämpfer kann die Aktion **Wachsamkeit** ausführen, solange er beim **Abwehrfeuer** bzw. Nahbereichsabwehrfeuer der Wachsamkeit-Attacke die geforderte Waffe einsetzt.

F: Kann ein mit einer Fernkampfwaffe mit der Sonderregel **Schwer ausgerüsteter Kämpfer** eine Aktion **Normale Bewegung**, **Zurückziehen** oder **Angreifen** und dann eine Aktion **Wachsamkeit** während derselben Aktivierung ausführen? Wenn ja, kann er für die Wachsamkeit-Attacke dann die Schwere Waffe verwenden?

A: Ja.

F: Wenn ein Kämpfer einen feindlichen Kämpfer in einer Aktion **Schottkampf** kampfunfähig macht, können dann Regeln, die ausgelöst werden, wenn ein feindlicher Kämpfer im Nahkampf, in Nahkampfreichweite oder **▲** kampfunfähig gemacht wird, noch funktionieren (etwa die Geheimoperation **Rauben** und **plündern**)?

A: Ja.

F: Kann ein Kämpfer eine Aktion **Schottkampf** als Wachsamkeit-Attacke ausführen, da ein **Schottkampf** wie eine Aktion **Kämpfen** behandelt wird?

A: Ja.

F: Wenn ich die Aktivierung eines feindlichen Kämpfers mit **Wachsamkeit** unterbreche, aber dann keine Wachsamkeit-Attacke abschließen kann, ist der Kämpfer dann immer noch wachsam? Es könnten zum Beispiel keine zulässigen Ziele vorhanden sein, etwa wenn ein **NOVIZINNEN**-Spieler den Glaubensakt **Blendende Aura** einsetzt.

A: Ja.

F: Wenn ich durch die Aktion **Wachsamkeit** die Aktivierung eines feindlichen Kämpfers unterbreche und eine Aktion **Abwehrfeuer** ausführe, kann ich dann einen anderen feindlichen Kämpfer als Ziel wählen?

A: Ja.