

# Das BTV Turnier FAQ

## Vor dem Spiel:

### Armeeliste & Aufstellung:

1. Eure Armeeliste ist jederzeit für den Gegenspieler einsehbar
2. Es muss jederzeit nachvollziehbar sein, welches Transportfahrzeug ursprünglich zu welchem Trupp gehörte
3. WYSIWYG – Sofern vorhanden muss alle Ausrüstung auch dargestellt sein. D.h. Waffen müssen dargestellt sein, Granaten und anderer Kleinkram nicht. Ausrüstung die laut Codexeintrag zwar vorhanden ist, aber sich nicht in der Originalbox des Modells befindet muss nicht dargestellt sein.

### Aufstellung:

Wenn der Abstand zwischen den Armeen bei der Aufstellung 24 Zoll betragen soll, dann gilt das als 24,01 Zoll, wenn er 18 Zoll betragen soll, dann 18,01 Zoll. Diese Abstandsregel gilt auch für andere Distanzen wie zum Beispiel beim Infiltrieren.

### Missionsziele:

Missionsmarker gelten als dreidimensionale Objekte mit allen Konsequenzen.  
Eine Einheit kann immer nur ein Missionsziel einnehmen bzw. streitig machen

### Modelle:

Runde Bases müssen grundsätzlich benutzt werden, so sie denn der originalen Verpackung des Modells beilagen. Bikes, Kavallerie und Bestienmodelle sind hier Ausnahmen und dürfen auf den mitgelieferten Kavalleriebases stehen.  
Umbauten sollten nicht bestraft werden, dürfen aber auch keine Vorteile bringen. Im Streitfall gelten die Ausmaße des Originalmodells

### Spielfläche, Gelände und Deckung:

Das Gelände wird von der Turnierorga aufgestellt und darf danach nicht mehr verändert werden.  
Einigt euch vor dem Spiel über Auswirkung von Gelände. Damit vermeidet ihr später Diskussionen

### Verschiedene Regeln für gleichnamige Ausrüstung:

Es gilt Codex vor Regelbuch, d.h. wir spielen mit den Regeln des jeweiligen Codex. Mit Vor- und Nachteilen!  
Siehe hierzu auch „Völkerspezifische Regelungen“

## Während des Spiels

### Allgemeine Sonderregeln:

Gegenschlag: Sonderregeln, die für Angreifer wirken, wirken auch für Einheiten die durch einen Gegenschlag als Angreifer gelten.

### Fahrzeuge

Einheiten in Transportern:

Beschuss: Transportierte Einheiten können nicht beschossen werden

Fähigkeiten/Ausrüstung etc.: Nur Fähigkeiten/Ausrüstung können transportierte Einheiten betreffen, die die gesamte Einheit als Ziel wählen. Wird als Zielbedingung ein einzelnes Modell angegeben, betrifft die Fähigkeit/Ausrüstung die die transportierte Einheit nicht.

Moral: Einheiten in Transportern müssen niemals Moraltests ablegen, können nicht Niedergehalten werden und ziehen sich niemals zurück.

Läufer die das Spielfeld als Schocktruppen erreichen, dürfen in derselben Runde noch schießen bzw. rennen.

### Nahkampfphase:

Ein Läufer, der eine gegnerische Einheit angreift, muss mit der Front zum angreifenden Modell ausgerichtet werden und ändert seine Ausrichtung erst wieder beim Neupositionieren nach beendetem Nahkampf.

## **Reserven:**

Wenn Infanterie Modelle aus der Reserve das Spielfeld betreten und durch den Geländetest nicht vollständig auf dem Spielfeld platziert werden können, dürfen die Modelle direkt an der eigenen Spielfeldkante auf dem Spieltisch platziert werden.

Wenn Fahrzeugmodelle aus Reserve das Spielfeld durch schwieriges Gelände betreten und dadurch Lahmgelegt werden. Dürfen die Modelle in beliebiger Ausrichtung direkt an der Spielfeldkante auf dem Spieltisch platziert werden.

## **Schussphase:**

### **Deckung:**

Zur Bestimmung, ob eine Einheit hinter einer Geländezone in Deckung ist werden die Baseränder des Geländestücks als äußerste Elemente der Geländezone genommen.

Monströse Kreaturen und Fahrzeuge, die sich in oder hinter einer Geländezone mit modularen Elementen (Bäumen auf Bases) befinden, erhalten Deckung in Höhe von Deckung des Geländes -1 (also meistens 5+ DW)

### **Flammenschablonen:**

Reichweite: Die Flammenschablone wird nur platziert, wenn sich mindestens ein Modell der Zieleinheit in Reichweite der Flammenschablone befindet

Von Fahrzeug/Transporter: Flammenschablonen können vom Fahrzeug oder der Feuerluke eines Transporters benutzt werden ohne dabei das Fahrzeug / den Transporter zu treffen

## **Völkerspezifische Regelungen:**

### **Black Templars**

Rechtschaffener Zorn:

gilt für jeden Moraltest, der durch Verluste abgelegt werden muss, nicht nur für solche die in der Schussphase auftreten.

Einheiten können, müssen sich aber nicht durch die Regel bewegen. Wenn sie sich bewegen müssen sie ihre Bewegung näher an der Einheit beenden, die zu Beginn ihrer Bewegung die nächste sichtbare Einheit war.

Transportfahrzeuge: Entgegen dem Codex Eintrag kann eine Einheit, die transportiert werden darf, jedes Transportfahrzeug der Armee nutzen, nicht nur das Eigene.

### **Blood Angels:**

Exsanguinator: Darf nur bei Modellen mit Infanterieprofil verwendet werden.

### **Chaos Dämonen:**

Ausrüstungsoptionen dürfen immer nur 1x gekauft werden( nicht 2x die gleiche etc.)

Slaneeshbestien verwenden das Profil aus dem englischen Codex.

### **Chaos Space Marines**

Flügel: Wer Flügel an seinen UCMs haben will, muss auch wirklich Flügel am Modell haben, keine Sprungmodule.

Kombiwaffen sind in der Armeeliste als einer der drei möglichen Typen festzulegen.

Tzeentchzauberer dürfen 2 verschiedene Psikräfte pro Runde benutzen, nicht 2x die gleiche.

### **Dark Angels:**

Modelle einer Ravenwing Attack Squadron zählen nur als punktende Einheit, wenn sie als Standardauswahl gewählt wurden.

Nartheicum: Darf nur bei Modellen mit Infanterieprofil verwendet werden.

### **Dark Eldar:**

Warpportal:

Das Portal kann nicht geöffnet werden: von einem bewegten Fahrzeug aus, wenn sich der Träger im NK befindet oder niedergehalten ist.

Ein geöffnetes Warpportal wird für Bewegungen ignoriert. Modelle können sich durch das Portal bewegen oder ihre Bewegung darauf beenden.

### **Eldar:**

Gunst des Schicksals vs. Nullzone und/oder Attacke aus dem Warp: Es wird nur einmal gewürfelt und das Ergebnis gilt. Der Wurf gilt bereits als wiederholt und darf nicht durch weitere Effekte wiederholt werden.  
Serpent, Falcon, Illum Zar: Die synchronisierten Shurikenkatapulte und deren Kanonen-Upgrade haben einen 180° Feuerbereich

### **Imperiale Armee:**

Artillerieoffizier & Mörser: Wenn in einer Einheit ein Mörser schießt und im Anschluß der Artillerieoffizier wird der Beschuss wie folgt abgehandelt:

- Der Mörser weicht entsprechend seinen Regeln ab
- Nun würfelst du den Abweichungswürfel für den Artillerieschlag
- Wenn du ein Hit würfelst platzierst du die Schablone entsprechend den Regeln S.32 und weichst 2w6 in Richtung des Pfeils auf dem Treffersymbol ab.
- Wenn du einen Pfeil würfelst, platzierst du die Schablone entsprechend den Regeln S.32 und weichste dann 3w6 in Richtung des Pfeils ab
- Der Artillerieoffizier darf entsprechend seinen Regeln seine BF von der Abweichung abziehen

Walküre / Vendetta: dürfen auch dann flanken und ihre Scoutbewegung zu Beginn des Spiels ausführen, wenn sie eine Einheit transportieren, die diese Sonderregel nicht besitzt

### **Inquisition/Dämonenjäger:**

Land Raider, die als Transportfahrzeug gekauft werden, gelten für das Dämonenjäger-FAQ als Grey Knight Land Raider

Der Nullstab verleiht „Immunität“ vor folgenden Psikräften:

- Blood Angels: Transfixing Gaze
- Chaos Space Marines: Doombolt, Gift of Chaos, Wind of Chaos, Peitsche der Unterwerfung, Nurgles Rot, Bolt of Change
- Dämonenjäger: Inferno, Vernichtung, Wort des Imperators
- Dark Angels: Hellfire
- Eldar: Verdammnis, Eldritch Storm, Mentales Duell, Destructor, Veil of Tears
- Imperiale Armee: Lightning Arc, Nightshroud, Soulstorm, Weaken Resolve
- Orks: Eadbanger, Frazzle, Zap
- Space Marines: Schmetterschlag, Avatar der Sühne, Nullzone, Vortex der Verdammnis
- Tyraniden: Das Entsetzen, Psychischer Schrei, Schatten im Warp, Warp Blast
- Hexenjäger: Göttliches Urteil, Hexenhammer, Purgatus, Vernichtung, Wort des Imperators

Als Requirierte Einheiten nach dem neuen Codex IA sind folgende Einheiten erlaubt:

Infanterietrupp der Imperialen Armee

Kavallerieschwadron

0-1 Leman Russ (Modell)

Transportfahrzeuge: Entgegen dem Codex Eintrag kann eine Einheit, die transportiert werden darf, jedes Transportfahrzeug der Armee nutzen, nicht nur das Eigene

### **Inquisition/Hexenjäger:**

Celestias: Codex Hexenjäger 2<sup>nd</sup> print. Durch „Heiliger Hass“ treffen Celestias ihre Gegner im NK immer auf die 3+, solange es keine UCs, Monströse Kreaturen oder Fahrzeuge ohne KG sind. Der Eintrag auf die „Erzfeind“-Sonderregel aus dem deutschen Codex entfällt.

Maschinengeist: Es gelten die Regeln aus dem englischen FAQ (s. Maschinengeist im Codex: Black Templars)

Praesidium Protectiva: Um eine sinnvolle Regelung zu schaffen, spielen wir es so: Das Praesidium Protectiva darf in einer (1) Initiativstufe pro NK-Phase benutzt werden. Während dieser der Stufe darf der Träger das Praesidium Protectiva gegen alle Wunden einsetzen die er erleidet.

Als Requirierte Einheiten nach dem neuen Codex:IA sind folgende Einheiten erlaubt:

Infanterietrupp der Imperialen Armee

Kavallerieschwadron

0-1 Leman Russ (Modell)

Ein Simulacrum Imperialis gilt nur für den Trupp, in dem es sich befindet.

## **Necrons:**

Ich komme wieder:

Necrons müssen IKW-Würfe direkt in der nächsten Necronrunde ablegen oder werden entfernt  
beschädigte Necrons bewegen sich nicht mit einem fliehenden Trupp mit.

Monolith:

Die Reichweite der Monolithwaffen wird von Rumpf des Monolithen ermittelt. Die Sichtlinie des Partikelemitters wird vom Kristall aus ermittelt.

Seit dem Codex: Necrons 2<sup>nd</sup> print gilt der Monolith nicht mehr automatisch als stationär, d.h. Necrons dürfen sich nach der Teleportation durch den Monolithen nur dann bewegen & angreifen, wenn der Monolith vorher tatsächlich stationär geblieben ist.

Wenn ein Monolith per Schocktruppen auf Modelle landet, muss er nicht auf der Missgeschick Tabelle würfeln, sondern die Modelle werden die minimale Distanz wegbewegt, damit der Monolith dort landen kann.

Regenerator: Gilt auch dann für Necrons, wenn der Necronlord beschädigt auf der Seite liegt.

## **Orks:**

Mentales Duell: Gegen das Mentale Duell der Eldar darf ein Ork nicht die Anzahl der Orks in seinem Trupp als Moralwert benutzen.

Rotä Farbä: Ork-Fahrzeuge mit Rotä Farbä werden wie folgt behandelt:

- bewegen sie sich bis zu 1<sup>6</sup>, gelten sie als stationär
- bewegen sie sich mehr als 1<sup>6</sup> bis zu 7<sup>6</sup>, gelten sie als mit „Gefechtsgeschwindigkeit“ bewegt
- bewegen sie sich mehr als 7<sup>6</sup> bis zu 13<sup>6</sup>, gelten sie als mit „Marschgeschwindigkeit“ bewegt
- bewegen sie sich mehr als 13<sup>6</sup> bis zu 19<sup>6</sup>, gelten sie als mit „flat out“ bewegt.
- bei Rammattacken wird in allen Belangen die tatsächlich zurückgelegte Distanz berechnet

Verstärktä Rammä: Ein Pickup darf damit keine Rammattacke durchführen

## **Space Marines:**

Landungskapseln: Die Klappen einer Landungskapsel werden als Dekoration behandelt und deswegen in allen Spielbelangen ignoriert.

Nullzone vs. Gunst des Schicksals: Es wird nur 1x gewürfelt und das Ergebnis gilt. Der Wurf gilt als wiederholt und darf daher nicht durch weitere Effekte wiederholt werden.

Tor zur Unendlichkeit:

Darf nicht mit dem Teleporterpeilsender der Scoutbiker oder Droppods kombiniert werden, um das Risiko ein Modell durch das Abweichen zu verlieren zu verhindern.

Darf nicht im NK angewendet werden.

## **Space Wolves**

Fenriswölfe:

gelten zusammen mit dem Modell, mit dem sie ausgewählt wurden, als eine Einheit und sind somit gemeinsam mit dem Modell insgesamt 1 Killpunkt wert.

Sie gelten für Schadensverteilung etc. als ganz normale Truppmitglieder.

Der Runenstab kostet 25 Punkte, wie im englischen Codex 2<sup>nd</sup> print angegeben.

Die Psykraft Sturmrufer gibt einem Trupp einen 5+ DW. Greift der Trupp an, gilt er als mit Offensivgranaten ausgestattet. Wird der Trupp angegriffen, werden die Angreifer so behandelt als hätten sie durch Deckung angegriffen (s.S 36 RB).

Rhinos und Razorbacks werden mit Punktkosten und Regeln aus dem Codex: Space Marines gespielt.

## **Tyraniden:**

Instinktives Verhalten

Die Sonderregel wird für Einheiten ignoriert, die das Spielfeld als Reserve flankend betreten.

Die Sonderregel wird für Einheiten ignoriert, die das Spielfeld aufgrund der Sonderregel Zahllos betreten. Dies gilt als Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

Ein Liktor, der gemäß seinen Regeln in schwierigem Gelände aufgestellt werden muss, muss nicht für gefährliches Gelände würfeln.

Ein Schwarmtyrant mit Tyrantenwachen ist 2 Killpunkt wert. Einen KP für den Tyrant und einen KP für alle Wachen

Sporenminen, die von Biovoren abgeschossen werden und nicht explodieren, sind keine Killpunkt wert, können aber auch keine Missionsziele streitig machen.

**Dieses FAQ steht unter der Creative Commons Lizenz. Verbreitung, Veränderung und Benutzung bei Namensnennung des Ursprungs (Eico ‚Black Paladin‘ Schweins für das Boltershot Tournament) erwünscht.**

**Für weitere Infos, s. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/de/>**