

WARHAMMER 40.000: CHAOS SPACE MARINES

Offizielles Update

Version 1.1 (06. Januar 2012)

Hinweis: Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Buchs. 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 42 – Feuerluken

Ändere den Absatz wie folgt:

„Feuerluken – 1: Das Rhino besitzt eine große Luke auf

dem Dach, die von zwei Passagieren als Feuerluke genutzt werden kann.“

Seite 48 – Bluttrinker

Ändere den dritten Satz wie folgt: „Gegen Modelle mit einem KG-Wert treffen Khârn's Attacken im Nahkampf immer auf 2+.“

Seite 86 – Dämonische Reittiere, Sänfte des Nurgle

Ändere den ersten Satz wie folgt: „Dieses Dämonische Reittier verleiht dem Reiter +1 Attacke und +1 Lebenspunkt.“

Seite 88 – Fäulnis des Nurgle

Ändere den letzten Satz wie folgt: „Wenn der fällige Psitest bestanden wird, erleiden alle feindlichen Modelle innerhalb von 6 Zoll um den Hexer einen Treffer mit Stärke 3, DS -.“

Seite 98 – Thousand Sons, Charaktermodell

Ändere den ersten Punkt wie folgt:

„• Der Aufstrebende Hexer ist ein Psioniker und muss eine (1) der folgenden Psikräfte erhalten:“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Ist der +1 Widerstand für das **Mal des Nurgle** mit dem +1 Widerstand des **Chaosbikes** kumulativ? (Seite 27)*

A: Ja, sie besitzen W 4(6)!

*F: Was geschieht zuerst, wenn ein **Chaoshexer** in Terminatorrüstung mit einer Psikraft, die zu Beginn des Spielerzuges (z. B. Warpzeit) nach den Regeln für Schocktruppen ins Spiel kommt, das Teleportieren oder die Psikraft? Oder entscheidet der Spieler über die Reihenfolge? (Seite 31)*

A: Die Psikraft wird „zu Beginn des Spielerzuges“ eingesetzt, während das Eintreffen als Schocktruppen in der Bewegungsphase geschieht, sodass Modelle, die als *Schocktruppen* ins Spiel kommen, Psikräfte wie *Warpzeit* nicht im selben Spielerzug einsetzen können.

F: Kann ein **Dämonenprinz** mit *Mal des Tzeentch* zwei verschiedene Psikräfte in der gleichen Schussphase einsetzen, die beide als Schusswaffe zählen? (Seite 32)

A: Ja, da er eine monströse Kreatur ist, kann er zwei Waffen in einer Schussphase abfeuern. Allerdings müssen sie beide auf das gleiche Ziel schießen.

F: Kann sich eine Einheit **Thousand Sons**, die nicht von einem Aufstrebenden Hexer oder unabhängigen Charaktermodell des Tzeentch geführt wird, bewegen, wenn sie einer Regel unterliegt, die die Anzahl an Würfeln reduziert, die sie für die Bewegung durch schwieriges Gelände würfelt? (Seite 37)

A: Nein.

F: Kann ein **Chaos-Cybot** seine Nebelwerfer einsetzen, um sich am Schießen zu hindern, wenn er auf der Kampfrausch-Tabelle Schießwut erwürfelt? (Seite 40)

A: Nein, der Cybot muss schießen.

F: Wenn man ermittelt, welche Ziele für einen in Schießwut geratenen **Chaos-Cybot** sichtbar sind, sind nur die Einheiten im 45°-Sichtwinkel der Waffen des Cybots zulässig? (Seite 40)

A: Ja.

F: Kann eine Einheit mit mehr als 10 Modellen noch immer ein **Rhino** als angeschlossenes Transportfahrzeug wählen, selbst wenn sie nicht einsteigen kann? (Seite 42)

A: Ja, da der Trupp während des Spiels auf zehn oder weniger Modelle dezimiert werden kann.

F: Ist **Abaddons** Dämonenschwert *Drach'nyen* eine Energiewaffe und rebelliert die Waffe auch (wie auf Seite 93 beschrieben), wenn für die Zahl der Zusatzattacken eine 1 gewürfelt wird? (Seite 46)

A: Ja zu beiden Fragen.

F: Ignoriert **Khârn** Segen des Blutgottes auch permanent wirkende psionische Fähigkeiten (wie *Mentaler Schrei* oder *Schleier der Tränen*)? (Seite 48)

A: Ja. Die psionische Fähigkeit funktioniert noch immer, aber Khârn ignoriert einfach jegliche Auswirkungen.

F: Wenn eine Einheit, der **Khârn** angeschlossen ist, von einer Psikraft betroffen ist, die die Einheit dazu zwingt sich zu bewegen, kann die Einheit bewegt werden? (Seite 48)

A: Nein. Die Einheit muss sich mit der Geschwindigkeit ihres langsamsten Modells bewegen und Khârn ist nicht

von der Psikraft betroffen.

F: Kann **Ahriman** die gleiche Psikraft zweimal oder gar dreimal in einem Spielerzug einsetzen? (Seite 50)

A: Psikräfte, die als Schussattacken gelten können nur einmal pro Spielerzug eingesetzt werden. Geschenke des Chaos können mehrmals eingesetzt werden, da sie keine psionischen Schussattacken sind. Das gleiche gilt für *Warpzeit*, allerdings bringt es bei dieser Psikraft auch keinen Vorteil, sie mehr als einmal pro Spielerzug einzusetzen.

F: Können beliebige Einheiten, die *Chaos Space Marines* enthalten, zu **Fabius Gallus' Elitekriegern** aufgewertet werden? (Seite 53)

A: Nein. Es dürfen nur Einheiten *Chaos Space Marines* (die Standardauswahl dieses Namens) aufgewertet werden.

F: Verursachen bei **Lucius** verhinderte Verwundungen durch „Kein Rückzug“ Treffer bei feindlichen Modellen? (Seite 54)

A: Nein, da Verwundungen durch „Kein Rückzug“ nicht direkt durch eine gegnerische Einheit verursacht wurden.

F: Hat **Typhus'** *Pestsense* auch alle (auf Seite 93 beschriebenen) Regeln einer Dämonenwaffe? (Seite 55)

A: Ja.

F: Hat **Typhus'** *Pestsense* Giftattacken, die auf 4+ verwunden? (Seite 55)

A: Ja, sie kombiniert die Effekte von Pestbringer und Psiwaffe.

F: Kann **Typhus** die Fähigkeit seiner Psiwaffe in einer Nahkampfphase bei mehreren Modellen einsetzen? (Seite 55)

A: Nein. Da die Waffe „allen normalen Regeln für Psiwaffen folgt“, kann sie nur einmal im Spielerzug eingesetzt werden. Die Ausnahme ist, dass Typhus sowohl seine Psiwaffe als auch eine seiner Psikräfte im selben Spielerzug einsetzen kann.

F: Wie funktioniert die **Pestsense** gegen **Khârn** Segen des Blutgottes? (Seite 55)

A: Nur die Fähigkeit der Psiwaffe, Modelle sofort auszuschalten, geht bei direkten Angriffen gegen Khârn verloren.

F: Was geschieht, wenn nicht genug Platz auf dem Spielfeld ist, um einen **beschworenen Großen Dämon** zu platzieren? (Seite 61)

A: Bewege die Modelle, die dem im Weg stehen, um die minimale Distanz, die nötig ist, um genug Platz für den beschworenen Großen Dämon zu schaffen.

*F: Wenn ein **beschworener Großer Dämon** ein Modell ersetzt, das Schutz suchte, sucht dann auch der beschworene Große Dämon Schutz? (Seite 61)*

A: Nein. Der beschworene Große Dämon ist davon nicht betroffen.

*F: Muss eine Einheit, die als Schocktruppen innerhalb von 6 Zoll zu einer **Ikone des Chaos** eintrifft, gänzlich aus Modellen in Terminorrüstung oder aus Kyborgs bestehen, um nicht abzuweichen? (Seite 81)*

A: Ja.

F: Macht das Ausrüsten mit Flügeln ein Modell zu Sprungtruppen? (Seite 85)

A: Nein, es erlaubt dem Modell lediglich, sich wie Sprungtruppen zu bewegen. Beachte, dass an dem Modell auch tatsächlich Flügel und kein Sprungmodul dargestellt sein müssen.

*F: Ist die **Peitsche der Unterwerfung** eine psionische Schussattacke und ist bei ihrem Einsatz ein Trefferwurf nötig? (Seite 88)*

*A: Ja zu beiden Fragen. Beachte, dass die **Peitsche der Unterwerfung** keinerlei Wirkung hat, wenn der Trefferwurf misslingt.*

*F: Kann die **Peitsche der Unterwerfung** verwendet werden, um Modelle innerhalb einer Einheit zu bewegen und sie umformieren? Können Modelle aus der Einheitenformation gerissen werden? Kann eine Einheit aus dem Nahkampf bewegt werden? Wenn ein Modell in schwieriges Gelände bewegt wird, muss es dann testen? Wenn Sprungtruppen bewegt werden, geschieht dies mit ihren Sprungmodulen oder zu Fuß? Kann eine Einheit vom Spielfeld oder in Unpassierbares Gelände geschoben werden? (Seite 88)*

*A: Die durch die Psikraft entstehende Bewegung wird genau wie eine normale Bewegung behandelt, außer dass sie nicht durch **schwieriges Gelände** verlangsamt wird. Es funktioniert beispielsweise wie folgt:*

- Die 2W6 Zoll sind die maximale Bewegung der Einheit und Modelle können diese Distanz oder weniger bewegt werden.
- Modelle können nicht aus der Formation bewegt werden.
- Einheiten können nicht aus dem Nahkampf bewegt werden.
- Tests für **gefährliches Gelände** müssen normal abgelegt werden.
- Sprungtruppen dürfen entweder Sprungmodule benutzen oder zu Fuß gehen (nach Wahl des bewegenden Spielers).
- Einheiten können **unpassierbares Gelände** nicht betreten, den Spieltisch nicht verlassen und nicht auf 1 Zoll an gegnerische Modelle bewegt werden.

*F: Kann eine Einheit mehr als einmal pro Spielerzug von der **Peitsche der Unterwerfung** betroffen sein? (Seite 88)*

A: Ja.

*F: Kann die **Peitsche der Unterwerfung** benutzt werden, um das Ziel in Waffenreichweite anderer Modelle der Einheit des Anwenders zu bringen? (Seite 88)*

A: Nein. Alle Beschussattacken der Einheit werden gleichzeitig abgehandelt.

*F: Hat die Anwendung von **Fäulnis des Nurgle** Einfluss darauf, welche Ziele der Rest der Einheit in diesem Spielerzug beschießen oder angreifen kann? Ist für Fäulnis des Nurgle ein Trefferwurf erforderlich? (Seite 88)*

A: Nein zu beiden Fragen.

*F: Erlaubt **Warpzeit** dem Anwender, zu wählen, welche seiner Treffer- und Verwundungswürfe er wiederholen möchte? (Seite 88)*

A: Nein. Immer, wenn der Psioniker Treffer- oder Verwundungswürfe abgelegt hat, darf er sich entscheiden, ob er all diese Würfe wiederholt oder keinen.

*F: Was geschieht, wenn nicht genug Platz ist, um die durch **Geschenk des Chaos** erschaffene Chaosbrut zu platzieren? (Seite 88)*

A: Bewege die Modelle, die dem im Weg stehen, um die minimale Distanz, die nötig ist, um genug Platz für die Chaosbrut zu schaffen.

*F: Modelle mit dem **Blutdürster** (Dämonenwaffe des Khorne) können über 10 Attacken im Angriff bekommen. Ist das erlaubt? (Seite 93)*

A: Ja, da es Bonusattacken sind, die nur in der Nahkampfphase des aktuellen Spielerzuges zum tragen kommen und die Attackenzahl des Modells nicht permanent verändern.