

WARHAMMER 40.000: SPACE MARINES

Offizielles Update

Version 1.3 (04. 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 72 – Servitor, Lobotomie

Ersetze im zweiten Absatz den vierten Satz durch: „Ist das Ergebnis 1, 2 oder 3, so unterliegen die Servitoren der Lobotomie. Die Einheit (und alle ihr angeschlossenen

Charaktermodelle) darf sich in diesem Spielerzug nicht bewegen (darf sich aber zurückziehen), nicht schießen und nicht angreifen (falls sich die Einheit schon im Nahkampf befindet, kämpfen ihre Modelle allerdings normal).“

Seite 53 – Ehrengarde, Sonderregeln:

Ersetze „Tod oder Ehre“ durch „Kriegerstolz“.

Seite 57 – Beschleunigung

Ersetze den zweiten Absatz durch „Die Psikraft wird zu Beginn der Schussphase des Scriptors angewandt. Wurde sie erfolgreich gewirkt, erhält der Scriptor bis zum Ende des Spielerzuges die Sonderregel Sprinten und Initiative 10.“

Seiten 66, 100, 144 – Höllenfeuergeschosse/ Höllenfueermunition

Ersetze „Stärke X“ durch „Stärke 1“.

Seite 78 – Predator, dritter Absatz

Der dritte Satz muss wie folgt beginnen: „Die Destruktor-Variante [...]“.

Der vierte Satz muss wie folgt beginnen: „Die Annihilator-Variante [...]“.

Seite 79 – Whirlwind-Mehrfachraketenwerfer

Der erste Satz muss wie folgt lauten: „Jeder Whirlwind in deiner Armee ist mit den gewöhnlichen Vergelterraketen und den Kastellan-Brandraketen ausgestattet.“

Füge dem Typ der beiden Raketenarten jeweils hinzu „5 Zoll“.

Seite 80 – Demolishergeschütz

Ändere den Typ dieser Waffe zu „Geschütz 1, 5 Zoll“

Seite 84 – Marneus Augustus Calgar, Kriegsgott
Ersetze den zweiten Satz durch: „Solange sich Calgar auf dem Spielfeld befindet, darf jede nicht *furchtlose* Einheit mit der Sonderregel *Kampftaktiken* bei jedem Moraltest, den sie ablegen muss, entscheiden, ob sie ihn besteht oder verpatzt.“

Seite 98 – Ausrüstung, Kettenfaust
Ändere den Regeltext zu: „Siehe Eintrag der Terminatoren auf Seite 64. Beachte, dass die Kettenfaust eines Ironclad-Cybots eine Cybotnahkampfwaffe ist, die beim Panzerungsdurchschlag 2W6 wirft.“

Seite 102 – Terminorrüstung
Zwischen dem dritten und dem vierten Absatz fehlt der folgende Absatz: „Modelle, die eine Terminorrüstung tragen, besitzen einen Rüstungswurf von 2+ und einen Rettungswurf von 5+.“

Seite 104 – Mächtige Helden
Der dritte Satz des zweiten Absatzes muss wie folgt beginnen: „Außerdem kann jeder von ihnen eine zusätzliche HQ-Einheit wählen [...]“

Seiten 129-133 – Energieschwert
Ersetze jedes Vorkommen von „Energieschwert“ durch „Energiewaffe“

Seite 131 – Ehrengarde, Optionen
Ersetze „Digitallaser“ durch „Digitalwaffen“.

Seite 132 – Space Marine Captain, Optionen
Der fünfte Unterpunkt muss lauten:
„• Kann Höllenfeuermunition erhalten [...]“

Seite 134 – Scouttrupp, Optionen
Der zweite Unterpunkt muss lauten:
„• Jedes Modell darf seinen Bolter ersetzen [...]“

Seite 136 – Terminortrupp, Optionen
Der zweite Unterpunkt muss lauten:

- Für je fünf Modelle im Trupp darf ein Terminator eine der folgenden Optionen wahrnehmen:
 - Ersetze Sturmbolter durch Schwere Flammenwerfer +5 Punkte
 - Ersetze Sturmbolter durch Sturmkanone .. +30 Punkte
 - Wähle Cyclone-Raketenwerfer +30 Punkte

Seite 138 – Legion of the Damned, Optionen:
Der zweite Unterpunkt muss lauten:
„• Der Sergeant darf seinen Bolter und/oder seine Boltpistole ersetzen durch:“

Seite 139 – Landspeederschwadron, Optionen

Die zweite Option des zweiten Unterpunkts muss lauten:
„- zum Tornado-Schema (wähle eine (1) Option): [...]“

Seite 142 – Land Raider, Ausrüstung
Der zweite Unterpunkt muss lauten:
„• Zwei synchronisierte Laserkanonen“

Seite 144 – Whirlwind-Mehrfachraketenwerfer
Füge dem Typ der beiden Raketenarten jeweils „Sperrfeuer“ hinzu.

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Wenn man einige der **besonderen Charaktermodelle** (Shrike, Vulkan etc.) auswählt, dann ersetzen alle Einheiten in der Armee ihre Sonderregel „Kampftaktiken“ in eine andere (wie „Unnachgiebig“), dank der Sonderregel „Ordnstaktik“. Allerdings haben die entsprechenden Charaktermodelle auch immer selbst die Sonderregel „Kampftaktiken“. Ist das Absicht? So wie ich es verstehe ist die eigentliche Sonderregel „Kampftaktiken“ so etwas wie die „Ordnstaktik“ der Ultramarines und anderer Codexorden ... (Seite 51)*

A: Die Charaktermodelle haben die Sonderregel „Kampftaktiken“ für den Fall, dass zwei unterschiedliche Charaktermodelle ausgewählt wurden und man auswählen muss, welche der „Ordnstaktiken“ gilt. Nehmen wir zum Beispiel eine Armee, die sowohl Lysander als auch Shrike enthält. Du entscheidest, dass Lysander das Kommando hat und alle Einheiten (inklusive Shrike) ersetzen „Kampftaktiken“ durch „Unnachgiebig“. Daher haben solche Charaktermodelle die Sonderregel „Kampftaktiken“ eigentlich nie wirklich, da sie diese immer gegen die eigene „Ordnstaktik“ oder die „Ordnstaktik“ eines anderen Charaktermodells eintauschen. Dies kann man sich so vorstellen, dass sich der eine auf Zeit dem Oberbefehl des anderen unterstellt, da dies der gemeinsamen Mission dient. Diese großen Helden sind dabei flexibel genug, sich dem Kampfstil eines Kampfbruders anzupassen.

*F: Wenn meine Armee zwei oder mehr **besondere Charaktermodelle** enthält, die die Regel Kampftaktiken durch eine andere ersetzen, wann muss ich entscheiden, welche ich benutze? Muss dies schon auf der Armeeliste vermerkt werden oder kann ich es vor jedem Spiel entscheiden? (Seite 51)*

A: Du kannst dies von Spiel zu Spiel vor Spielbeginn entscheiden. Sobald die Mission und die Aufstellungsart bestimmt wurden, doch bevor Einheiten aufgestellt wurden, musst du deinem Gegner die Entscheidung mitteilen.

*F: Wenn sich eine Einheit mit der Sonderregel **Die keine Furcht kennen** sammelt, darf sie sich dann sofort bis zu 3 Zoll neu positionieren (siehe Regelbuch, Seite 46) und sich in ihrem Zug noch normal bewegen? (Seite 51)*

A: Ja.

*F: Wenn ich einen Trupp in zwei **Kampftrupps** aufteile, können sich dann beide Kampftrupps gleichzeitig im selben angeschlossenen Transportfahrzeug befinden? (Seite 51)*

A: Nein. Die Kampftrupps sind separate Einheiten und ein Transportfahrzeug kann nur eine einzelne Infanterieeinheit transportieren.

*F: Wenn ein Trupp Space Marines mit der Sonderregel **Kampftrupps** aus der Reserve als zwei Kampftrupps eintrifft, können diese zwei Kampftrupps dann das Spielfeld an verschiedenen Stellen betreten oder an verschiedenen Orten als Schocktruppen eintreffen? (Seite 51)*

A: Ja.

*F: Wenn ein Trupp Space Marines mit der Sonderregel Infiltratoren als Infiltratoren aufgestellt wird, können **Kampftrupps** dieses Trupps an verschiedenen Orten aufgestellt werden? Zählt dies als Aufstellung einer einzigen Einheit? (Seite 51)*

A: Ja zu beiden Fragen.

*F: Was geschieht, wenn ein Scriptor in einem Fahrzeug die Psikraft **Vortex der Verdammnis** einsetzt und seinen Psitest verpatzt? (Seite 57)*

A: Platziere die Schablone auf dem Fahrzeug, in dem sich der Scriptor befindet, und handle den Treffer gegen die Heckpanzerung des Fahrzeugs ab.

*F: Zählen **Landungskapseln** vom Moment ihrer Landung an als lahmgelegt? Zählen sie auch in allen Belangen als lahmgelegt, werden also „Lahmgelegt“-Ergebnisse zu „Waffe zerstört“ usw.? (Seite 69)*

A: Ja.

*F: Was geschieht, wenn eine **Landungskapsel** beim Eintreffen vom Spielfeld abweicht? (Seite 69)*

A: Du musst für sie auf der Schocktruppen-Missgeschick-Tabelle würfeln.

*F: Kann ich eine **Landungskapsel** zu einem 10-Mann-Trupp wählen, einen Kampftrupp in der Landungskapsel platzieren und den anderen Kampftrupp auf dem Spielfeld aufstellen oder in Reserve lassen, allerdings nicht in der Landungskapsel? (Seite 69)*

A: Nein, denn Trupps, die in Reserve platziert werden, dürfen nicht in Kampftrupps aufgeteilt werden.

*F: Kann man eine **Landungskapsel** einsetzen, ohne dass sich ein Trupp darin befindet? (Seite 69)*

A: Ja.

*F: Kann ein **Techmarine** oder ein Meister der Schmiede, der in Basekontakt mit mehreren Fahrzeugen ist, versuchen, sie alle zu reparieren? (Seiten 70, 71)*

A: Nein. Er kann in einem Zug immer nur einen Reparaturversuch unternehmen.

*F: Kann ein **Techmarine** oder Meister der Schmiede seine Sonderregel Segen des Omnissiah einsetzen, um ein Fahrzeug zu reparieren, in dem er sich gerade befindet? (Seiten 70, 71)*

A: Ja.

*F: Einige Trupps können als angeschlossenes Transportfahrzeug einen **Razorback** erhalten. Ein Razorback hat eine Transportkapazität von sechs Modellen. Kann man einen Razorback auch für eine Einheit mit mehr als sechs Modellen als angeschlossenes Transportfahrzeug wählen? (Seite 77)*

A: Ja.

*F: Wenn ein **Razorback** mit Laserkanone und synchronisiertem Plasmawerfer das Schadensergebnis „Waffe zerstört“ erleidet, sind dann beide Waffen zerstört oder nur eine? (Seiten 77, 135)*

A: Nur eine der beiden Waffen, entweder die Laserkanone oder der synchronisierte Plasmawerfer.

*F: Kann ein Fahrzeug mit der **Macht des Maschinengeistes** eine Waffe abfeuern, wenn es im selben Zug Nebelwerfer einsetzt? (Seite 81)*

A: Nein.

*F: Wenn sich **Marneus Calgar** entscheidet, seine Sonderregel Kriegsgott einzusetzen, um einen Moraltest automatisch zu bestehen, erleiden er und eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, Verwundungen durch die Regel Kein Rückzug? (Seite 84)*

A: Nein.

*F: Zu welchem Zeitpunkt muss ein Modell in Reichweite von **Pedro Kantor** sein, um einen Bonus durch Kantors Inspirierende Gegenwart zu erhalten? (Seite 90)*

A: Wenn das Modell seine Nahkampfattacken durchführt.

*F: **Shrikes** Rabenklauen zählen als „ein Paar meisterhafter Energieklauen“. Erhält er dafür zwei Wiederholungswürfe oder nur einen? (Seite 92)*

A: Nur einen.

*F: **Kor'sarro Khans** „Ordenstaktik“ enthält die Formulierung „Wenn du diese Fähigkeit wählst [...]“, was*

den Eindruck erweckt, als könne man sich aussuchen, ob man die „Kampftaktiken“ durch die „Ordenstaktik“ (in diesem Fall die Fähigkeit zum „Flankenangriff“) ersetzen will – oder eben nicht. Ist dieses Ersetzen nicht zwingend, wie es der jeweils erste Satz unter „Ordenstaktik“ impliziert? (Seite 94)

A: Die hier genannte Wahlmöglichkeit bezieht sich einzig auf die Möglichkeit „Flankenangriffe“ durchzuführen, die eine zusätzliche Option sind, keine Pflicht. Kor'sarro Khans „Ordenstaktik“ ersetzt also in jedem Fall die „Kampftaktiken“ (zumindest solange nicht die „Ordenstaktik“ eines anderen, zur Armee gehörigen Charaktermodells ausgewählt wurde, siehe oben).

F: Wenn **Kor'sarro Khan** beim Verwundungswurf gegen ein Modell, das er normalerweise nicht verwunden kann, eine Sechswürfel würfelt, schaltet Mondfang es dennoch sofort aus? (Seite 94)

A: Ja.

F: Die Regeln für die **Ehrenklinge** und den **Sturmschild** besagen einfach nur, dass man mit ihnen im Nahkampf niemals den Bonus von +1 auf seine Attacken für die Verwendung einer zusätzlichen Nahkampfwaffe erhält. Ist es also so, dass man ein Modell mit Ehrenklinge und Sturmschild ausrüsten kann? (Seiten 99, 101)

A: Die Regeln für zweihändige Waffen im Regelbuch stehen nicht im Widerspruch zu den Regeln für Sturmschilde und Ehrenklingen. Du kannst ein Modell also durchaus mit einer Ehrenklinge und einem Sturmschild ausrüsten; ein entsprechendes Modell sähe zweifellos ziemlich cool aus!