WARHAMMER 40.000

CODEX: GENESTEALER CULTS

Offizielles Update, Version 1.1

Wir bemühen uns, dafür zu sorgen, dass unsere Regeln frei von Fehlern sind, doch manchmal schleichen sich dennoch welche ein. Womöglich ist bei einer Regel auch die Absicht nicht ganz klar ersichtlich. In diesen Dokumenten tragen wir Regeländerungen und unsere Antworten auf häufig gestellte Fragen zusammen. Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, verfügt jedes von ihnen über eine Versionsnummer und etwaige Änderungen sind in Magenta hervorgehoben. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) zeigt an, dass es sich um eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache handelt, etwa um ein Übersetzungsproblem zu beheben.

ERRATA

Seite 79 – Cult-Hinterhalt
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Ausgewogenes Spiel: Im ausgewogenen Spiel zählen Einheiten, die mittels dieser Regel im Hinterhalt aufgestellt werden, im Hinblick auf Taktische Reserven als auf dem Schlachtfeld aufgestellt.“

Seite 79 – Cult-Hinterhalt, Hinterhaltsmarker aufdecken
Ändere den letzten Satz des ersten Absatzes wie folgt:
„Beachte, dass die aufgestellte Einheit in sämtlichen Regelbelangen nicht als bewegt gilt (zum Beispiel beim Abfeuern Schwerer Waffen), es sei denn, sie bewegt sich in dieser Bewegungsphase tatsächlich.“

Seite 81 – Magus, Fähigkeiten, Spiritueller Anführer
Ändere diese Fähigkeit wie folgt:
„<Cult>-Einheiten (außer Psionikern), die sich zu Beginn der gegnerischen Psiphase innerhalb von 6 Zoll um befreundete <Cult>-Magus-Modelle befinden, können versuchen, eine während dieser Phase innerhalb von 12 Zoll um sie manifestierte Psikraft zu bannen, als wären sie selbst ein Psioniker (miss die Reichweite zu einem beliebigen Modell der Einheit).“

Seite 90 – Locus, Fähigkeiten,
Vollkommener Leibwächter
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Jedes Mal, wenn ein <Cult>-Charaktermodell (außer einem Locus) einen Lebenspunkt verliert, während es sich innerhalb von 3 Zoll um befreundete <Cult>-Locuses befindet, darfst du einen dieser Locuses wählen, um diese Fähigkeit einzusetzen anstatt die Fähigkeit *Bedingungslose Loyalität* (Seite 78) einzusetzen.“

Seite 91 – Sanctus, Fähigkeiten, Meuchelmörder des Cults
Ersetze den Regeltext durch das Folgende:
„Dieses Modell darf niemals eine Begabung des Kriegsherrn haben. Außerdem kostet die Gefechtsoption Ein perfekter Hinterhalt 0 Befehlspunkte, wenn sie auf dieses Modell angewendet wird.“

Seite 98 – Cult Leman Russ,
Fähigkeiten, Notfallplasmaentlüftung
Ändere den zweiten Satz wie folgt:
„Stattdessen erleidet der Träger für jeden Trefferwurf von 1 1 tödliche Verwundung, nachdem alle Schüsse mit dieser Waffe abgehandelt wurden.“

Seite 100 – Cult Chimera, Transporter
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Jedes Heavy Weapons Team des Astra Militarum nimmt den Platz von zwei anderen Modellen ein und jeder Ogryn nimmt den Platz von drei anderen Modellen ein.“

Seite 102 – Ausrüstung der Cults, Bergbaulaser
Ändere den Schadenswert dieser Waffe zu „W6“.

Seite 108 – Brood Brothers, Kommandoboni
Füge dem letzten Abschnitt folgenden Satz hinzu:
„Die Kommandoboni von Verstärkenden Unterstützungskontingenten sind nicht betroffen.“

Füge am Ende der Regel Brood Brothers hinzu:
„**Befehle**
Brood-Brothers-Einheiten mit den Fähigkeiten *Befehlsgewalt* oder *Panzerbefehle* (siehe Codex: Astra Militarum) können weder Einheiten mit dem Fraktionsschlüsselwort Genestealer Cults Befehle erteilen, noch können sie Einheiten Befehle erteilen, denen sie keine Befehle erteilen konnten, bevor sie das Schlüsselwort Brood Brothers erhielten (z. B. kann ein Company Commander der Brood Brothers einer Ogryn-Einheit der Brood Brothers oder einer Tempestus-Scions-Einheit der Brood Brothers keine Befehle erteilen).“

Transporter
Taurox Primes der Brood Brothers können nur 10 Infanterie-Modelle transportieren, die Officio-Prefectus-Modelle der Brood Brothers sind oder Modelle, die ihr Schlüsselwort Militarum Tempestus durch Brood Brothers ersetzt haben.“

Seite 110 – In den Schatten lauern
Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Bis zum Ende der Phase können feindliche Modelle nur auf diese Einheit schießen, wenn diese Einheit die ihnen nächste Einheit ist, die sie sehen können."

Seite 110 – Sie kamen aus der Tiefe …
Füge das Folgende hinzu:
„Einheiten, die auf diese Weise im Untergrund aufgestellt sind, können nicht in der ersten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Schlacht einsetzen."

Seite 111 – Ein perfekter Hinterhalt
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Du kannst diese Gefechtsoption nicht auf eine Einheit anwenden, die in diesem Zug aus einem **Transporter** ausgestiegen ist."

Seite 111 – Auf der Lauer liegen
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption ein, wenn du eine Einheit deiner Armee als Verstärkung aufstellst, die die Fähigkeit *Cult-Hinterhalt* hat und im Untergrund aufgestellt wurde."

Seite 112 – Ein Generationen lang geplanter Hinterhalt
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Schlacht einsetzen."

Anmerkung der Designer: *Diese Publikation wurde gedruckt, bevor die Änderungen an der Drukhari-Gefechtsoption „Vects Agenten" durchgeführt wurden. Damit diese Gefechtsoption anders ist, aber das Spielgleichgewicht erhalten bleibt, haben wir entschieden, diese Gefechtsoption nur einmal pro Spiel einsetzbar zu machen, anstatt die Befehlspunktkosten zu erhöhen.*

Seite 112 – Mehr Sprengladungen
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption ein, bevor eine **Genestealer-Cults**-Einheit deiner Armee gewählt wird, um zu schießen oder Abwehrfeuer zu geben."

Seite 113 – Mentaler Angriff
Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wenn dein Ergebnis höher ist, erleidet die Einheit des feindlichen Modells 1 tödliche Verwundung; wenn das gewählte Modell danach noch am Leben ist, wiederholt ihr den Vorgang (beide Spieler werfen einen W6 und addieren den entsprechenden Moralwert), bis das gewählte Modell zerstört ist, dein Gegner eine 6 würfelt oder das Ergebnis deines Gegners deinem entspricht oder höher ist."

Seite 113 – Massenhypnose
Füge den folgenden Satz hinzu:
„Besitzt das Ziel eine Regel, die ihm erlaubt, in der Nahkampfphase zuerst zu kämpfen, auch wenn es nicht angegriffen hat, dann kämpft es in der Nahkampfphase nicht zuletzt, sondern so, als hätte es diese Fähigkeit nicht und hätte nicht angegriffen."

Seite 113 – Gedankenkontrolle
Ändere den dritten und vierten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Ist das Ergebnis niedriger als der Moralwert des Modells passiert nichts, ist es aber gleich oder größer, kann das Modell entweder wie in deiner Fernkampfphase schießen oder wie in der Nahkampfphase eine einzelne Nahkampfattacke ausführen. In beiden Fällen wird das Modell dabei wie eine eigenständige Einheit behandelt, die Teil deiner Armee ist."

Seite 116 – Amulett des Leerenwyrms
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Zusätzlich können feindliche Einheiten gegen die Einheit des Trägers kein Abwehrfeuer geben."

Seite 118 – Punktwerte, Brood Brothers Infantry Squad
Ändere den Wert „Modelle pro Einheit" auf „10-20".

Seite 118 – Punktwerte, Achilles Ridgerunnners
Ändere den Wert „Modelle pro Einheit" auf „1-3".

F&A

*F: Dürfen Einheiten in **Brood-Brothers**-Kontingenten Regimentsbefehle nicht benutzen oder alle Befehle?*
A: Sie können keine Regimentsbefehle benutzen, können aber andere Befehle benutzen. Beachte das Erratum weiter vorne, das genauer erläutert, welchen Einheiten Befehle erteilt werden können und welchen nicht.

F: Wenn man eine Gefechtsoption einsetzt, um damit das Abhandeln einer gegnerischen Gefechtsoption zu verhindern (beispielsweise Ein Generationen lang geplanter Hinterhalt), um eine Gefechtsoption zu verhindern, die nur einmal eingesetzt werden kann (wie Eine Flut von Verrätern), gilt diese Gefechtsoption dann immer noch als eingesetzt und kann für den Rest der Schlacht nicht mehr eingesetzt werden?
A: Nein.

F: Können Hinterhaltsmarker aufeinander gelegt oder teilweise überlappend ausgelegt werden?
A: Nein.

F: Kann in einem ausgewogenen Spiel die Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf eingesetzt werden, um den W6 beim Einsatz der Gefechtsoption Erster Fluch zu wieder holen?
A: Nein. Da Erster Fluch einen Würfelwurf vor der Schlacht erfordert, gilt dieser Wurf als Missionswurf hinsichtlich der Regel des ausgewogenen Spiels Jenseits des Befehlbaren.

F: Was ist im Hinblick auf Hinterhaltsmarker und deren Aufdecken die korrekte Reihenfolge, wenn ein Spieler andere Interaktionen durchführen muss, die zum selben Zeitpunkt stattfinden würfen (wie beispielsweise Kristall der Dunklen Materie)?
A: Hinterhaltsmarker aufdecken ist der letzte Schritt, nachdem alle anderen Interaktionen „am Ende der Bewegungsphase" vollständig abgehandelt wurden.

F: Wenn ein Modell eine tödliche Verwundung aufgrund der Psikraft Mentaler Angriff *erlitten hat, aber diesen Lebenspunkt durch eine Fähigkeit wie* Widerwärtig zäh *nicht verliert, läuft die Psikraft* Mentaler Angriff *dann weiter?*
A: Ja.

F: Ist die Gefechtsoption Ein perfekter Hinterhalt anwendbar auf eine im Hinterhalt aufgestellte Einheit, wenn sie innerhalb von 1 Zoll um einen Hinterhaltsmarker auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird?
A: Ja.

F: Kann man im ausgewogenen Spiel Gefechtsoptionen wie Sie kamen aus der Tiefe … einsetzen, um die Anzahl der Einheiten, die unterirdisch aufgestellt werden, über die übliche Begrenzung für Taktische Reserven zu erhöhen?
A: Ja. Die Begrenzungen für Taktische Reserven, die dies betrifft, gelten speziell für die Aufstellung, während diese Gefechtsoption eingesetzt wird, nachdem die Schlacht begonnen hat.

F: Muss jedes Modell in Formation mit einem Modell derselben Einheit aufgestellt werden, das zu Beginn der Phase schon im Spiel war, wenn Modelle aufgrund der Gefechtsoption Cult-Verstärkungen in Formation aufgestellt werden?
A: Ja.

F: Mit wie vielen Maschinenpistolen kann ein Atalan Jackal bewaffnet sein?
A: Wenn die Ausrüstungsoption besagt, dass „kein Modell zweimal die gleiche Waffe wählen darf", bezieht sich dies auf Waffen von der Liste der *Atalan-Waffen* und umfasst nicht die Maschinenpistole, mit der das Modell von Anfang an bewaffnet ist. Dementsprechend darf ein Atalan Jackal eine Maschinenpistole aus dieser Liste wählen, mit der er dann zusätzlich zu derjenigen bewaffnet ist, mit der er bereits bewaffnet war.

F: Wenn eine **Psioniker***-Einheit, die Modelle mit einem Lebenspunktwert von 1 enthält, durch das Scharfschützengewehr des Sanctus eine Verwundung erleidet, wie werden dann die Gefahren des Warp abgehandelt?*
A: Wenn die Einheit durch eine Attacke mit dieser Waffe Lebenspunkte verliert (im Fall einer **Psioniker**-Einheit aus Modellen mit 1 Lebenspunkt ist das im Grunde gleichbedeutend mit: „wenn Modelle durch eine Attacke mit dieser Waffe zerstört wurden"), erleidet sie Gefahren des Warp. Beachte, dass die Einheit die Gefahren des Warp erst erleidet, nachdem die Attacke abgehandelt wurde. Wenn durch die Attacke das letzte Modell der Einheit zerstört wurde, existiert die Einheit nicht mehr, also gibt es keine Einheit, die Gefahren des Warp erleiden könnte (d. h. durch diese Fähigkeit kann eine **Psioniker**-Einheit nicht „explodieren", wenn die Attacke das letzte Modell der Einheit zerstört hat, bevor die Einheit Gefahren des Warp erleidet).

F: Wenn ich ein feindliches Modell, das sich innerhalb von 1 Zoll um eine andere feindliche Einheit befindet, als Ziel für die Psikraft Gedankenkontrolle *wähle, kann ich dann mit dem Modell schießen, wenn die Psikraft erfolgreich manifestiert wird und ich seinen Moralwert mit dem 3W6-Wurf erreiche oder übertreffe?*
A: Da das Modell als Teil deiner Armee gilt, gelten die normalen Regeln für Einheiten, die innerhalb von 1 Zoll um feindliche Einheiten Fernkampfattacken durchführen, also lautet die Antwort Nein, sofern du nicht mit einer Pistolenwaffe schießt (oder mit einer anderen Fernkampfwaffe, die auch dann abgefeuert werden darf, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 1 Zoll befinden). Beachte dass das Modell stattdessen auch eine einzelne Nahkampfattacke durchführen kann.