

WARHAMMER 40.000

UPDATE APRIL 2019

Hinweise zu diesem Update

Nie war es spannender, Warhammer 40.000 zu spielen! Seit unserem letzten Online-Update im Herbst 2018 haben wir mehrere neue Codices, Kampagnenbücher, Ergänzungen und eine neue Edition In Nomine Imperatoris veröffentlicht. Außerdem haben wir in diesem Zeitraum eine Menge Feedback von euch erhalten, von der Warhammer-40.000-Community, sei es im Gespräch bei Events an verschiedenen Orten weltweit, online über unsere Facebook-Seite oder über unser FAQ-Postfach. Vielen Dank an alle, die sich gemeldet haben, das gesammelte Material war bei der Erstellung dieses Updates von unschätzbarem Wert. Wir haben hart daran gearbeitet, das Feedback zusammenzutragen und zu analysieren, und ich hoffe, dass seine positive Wirkung deutlich wird.

Was also wird wie überarbeitet? Nun, zunächst haben wir alle F&A- und Errata-Dokumente überarbeitet, um alle Fragen zu beantworten, die uns seit dem letzten Update erreicht haben. (Wenn du also eine Frage zu einer bestimmten Armee hast, schau am besten in das F&A- und Errata-Dokument für den Codex der Armee.) Unter diesen Updates sind ein paar Änderungen an den Grundregeln von Warhammer 40.000 und einige weitere Klarstellungen, wie bestimmte Regeln funktionieren. Die wichtigsten Änderungen und Klarstellungen sind am Anfang dieses Dokuments zu finden. Danach haben wir uns die Beta-Regeln aus dem letzten Update angesehen und mithilfe eures Feedbacks ihre finale Fassung zusammengestellt. Abschließend haben wir noch Änderungen an einigen Regeln vorgenommen, um einige Aspekte des Spielgleichgewichts zu verbessern, die uns häufig aus der Community gemeldet wurden. Diese Änderungen findest du am Ende dieses Dokuments.

Wir hoffen, dass dieses Update eure Regelfragen beantwortet, aber wenn nicht, schickt uns bitte weiterhin euer Feedback an 40kFAQ@gwplc.com. Bis dahin: Möget ihr immer Sechser würfeln (außer bei Moraltests) ...

- Robin Cruddace und das Warhammer-40.000-Regelteam

Grundregeln: Änderungen und Klarstellungen

Es haben uns Fragen und Bitten um Klarstellung erreicht, die das Warhammer-40.000-Regelbuch selbst betreffen. Wo nötig haben wir das Errata- und F&A-Dokument überarbeitet, um diese Fragen zu beantworten, im Folgenden findest du aber eine Zusammenfassung.

WACKELIG STEHENDE MODELLE

Wir wurden häufiger gefragt, wie genau die Regel für wackelig stehende Modelle benutzt werden soll, um Modelle in einer alternativen Position unterzubringen, während sie sich eigentlich an einer anderen Position befinden. Diese Fragen haben uns ein wenig überrascht, daher die folgende Klarstellung: Diese Regel ist als Hinweis oder Tipp gedacht, wie Modelle platziert werden können, wenn sie an einem Ort platziert werden müssten, wo die Gefahr besteht, dass sie umfallen, wenn jemand beim Spiel aus Versehen gegen den Tisch stößt. Diese Regel ist nicht dazu gedacht, es Spielern zu ermöglichen, Modelle in einer Position zu platzieren, wo das Modell physisch nicht platziert werden kann.

DER RAND DES SCHLACHTFELDS

Wir wurden darauf aufmerksam gemacht, dass die Regeln genau genommen nicht verbieten, dass sich ein Modell über den Rand des Schlachtfelds bewegt. Wie aber jeder echte Tabletop-Spieler weiß, ist der Rand des Schlachtfelds praktisch der Rand des Universums. Um dieses Versäumnis zu bereinigen, gibt es das folgende Erratum für das Warhammer-40.000-Regelbuch, der Übersicht halber auch hier abgedruckt:

Warhammer-40.000-Regelbuch, Seite 177 – Bewegen

Füge am Ende des ersten Absatzes hinzu: „Kein Teil eines Modells oder seines Bases kann über den Rand des Schlachtfelds ragen oder bewegt werden.“

AUSSTEIGEN AUS ZERSTÖRTEN TRANSPORTERN

Die Grundregeln verbieten einer Einheit, die gezwungen ist, aus ihrem Transporter auszusteigen, weil dieser durch Abwehrfeuer zerstört wurde, nicht, sofort einen Angriff anzusagen (sofern die Würfe, welche Modelle der Einheit zerstört werden, nicht katastrophal ausfallen). Dies war nie Absicht und offenbar haben Spieler diesen Fehler

ausgenutzt und Angriffe gegen jede mögliche feindliche Einheit angesagt, um ihren eigenen Transporter zu verlieren, sodass sie mit nahkampfstarken Elite-Einheiten einige kostbare Zoll näher am Gegner aussteigen und diesen angreifen können. Wir nehmen an, dass die Einheiten in einem solchen zerstörten Transporter andere Dinge zu tun haben, etwa aus dem brennenden Wrack ihres Fahrzeugs zu kriechen. Deshalb das folgende Erratum für das Warhammer-40.000-Regelbuch, der Übersicht halber auch hier abgedruckt:

Warhammer-40.000-Regelbuch, Seite 183 – Transporter, Einsteigen

Füge am Ende des dritten Absatzes hinzu: „Einheiten können in einem Zug, in dem sie aus einem zerstörten Transporter ausgestiegen sind, keinen Angriff ansagen.“

BEWEGUNG VON EINHEITEN, DIE FLIEGEN KÖNNEN, IN DER ANGRIFFSPHASE

Im Herbst-Update 2018 führten wir Errata ein, die veränderten, wie das Schlüsselwort **FLIEGEN** in der Angriffsphase funktioniert. Diese Überarbeitung und die Updates, die sie begleiteten, sollten eine Frage beantworten, die häufig aufkam, wenn Einheiten, die **FLIEGEN** können, versuchen, Einheiten anzugreifen, die sich auf einem hohen Geländestück befinden, und was genau in diesem Fall gewürfelt werden musste, war tatsächlich unklar. Unserer Meinung nach war die eleganteste Lösung, Einheiten, die **FLIEGEN** können, die Fähigkeit zu nehmen, in der Angriffsphase im Weg befindliche Modelle und Geländestücke zu ignorieren. Danach erhielten wir eine Menge Feedback von Spielern, die fanden, dass dies die Effektivität ihrer fliegenden Einheiten über Gebühr verringert hat. Nach reiflichem Überlegen glauben wir, dass sie damit Recht haben, und tatsächlich war es auch nie unsere Absicht, durch die Änderung die Spielbalance zu verändern. Modelle waren nur ausgenommen, weil einige Geländestücke – Befestigungen wie Bastions, Bunkers usw. – in den Regeln als Modelle und nicht als Geländestücke gelten, und wir fanden es seltsam, dass ein Modell, das **FLIEGEN** kann, nicht über Ruinen, problemlos aber über eine Bastion angreifen konnte. Deshalb ersetzen wir unsere vorherigen Errata (und die entsprechenden Einträge in den Codex-Updates) durch überarbeitete Versionen. Diese verhindern immer noch, dass Einheiten beim Angriff im Weg befindliches Gelände wie Ruinen, Sector-Mechanicus-Geländestücke, Wälder usw. ignorieren (was die ursprüngliche Unklarheit beseitigt), erlaubt ihnen aber wieder, über im Weg befindliche Modelle hinwegzusetzen, mit der Ausnahme von Gebäuden. Mit Gebäuden meinen wir Modelle mit dem Schlüsselwort **GEBÄUDE** wie etwa Bastions, Fortresses of Redemption und bestimmte andere Modelle mit der Schlachtfeldrolle Befestigung. Noch einmal zur Klarstellung: Diese Änderung bedeutet, dass sich Modelle, die **FLIEGEN** können, beim Angriff nicht über **GEBÄUDE** oder Geländestücke bewegen können, als wären diese nicht da (sie müssen sich wie jedes andere Modell hinauf, hinüber, hinab oder herum bewegen). Die folgenden Errata erscheinen in den einzelnen Dokumenten, hier abgedruckt der Übersicht halber:

Warhammer-40.000-Regelbuch, Seite 177 – Bewegen

Ändere den zweiten Absatz wie folgt: „Wenn auf dem Datenblatt eines Modells steht, dass es **FLIEGEN** kann, kann es sich in der Bewegungsphase über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und wenn es sich über Geländestücke bewegt, zählt die Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Entfernung, die es sich bewegen kann (d. h. Bewegung senkrecht nach oben oder unten ist für es in der Bewegungsphase kostenlos). Wenn auf dem Datenblatt eines Modells steht, dass es **FLIEGEN** kann, kann es sich in der Angriffsphase über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da.“

Codex: Harlequins, Seite 56, 57, 58, 59 und 60 – Harlequingürtel

Ändere diese Fähigkeit wie folgt: „In der Bewegungsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und wenn sie sich über Geländestücke bewegen, zählt die Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Entfernung, die sie sich bewegen können (d. h. Bewegung senkrecht nach oben oder unten ist für sie in der Bewegungsphase kostenlos). In der Angriffsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da.“

Codex: Necrons, Seite 95 – Canoptek Wraiths, Phantomgestalt

Ändere diese Fähigkeit wie folgt: „Modelle dieser Einheit haben einen Rettungswurf von 3+. In der Bewegungsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und sich horizontal durch Geländestücke bewegen, als wären diese nicht da (beachte, dass Bewegung in der Vertikalen immer noch gegen die Entfernung zählt, die sich die Modelle bewegen können). In der Angriffsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da. Modelle dieser Einheit können auch dann schießen und angreifen, wenn sie sich im selben Zug zurückgezogen haben.“

Codex: Deathwatch, Seite 72 – Veterans, Vanguard-Angriff

Ändere den ersten Satz dieser Fähigkeit wie folgt: „In der Bewegungsphase können sich Vanguard Veterans über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und wenn sie sich über Geländestücke bewegen, zählt die Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Entfernung, die sie sich bewegen können (d. h. Bewegung

senkrecht nach oben oder unten ist für sie in der Bewegungsphase kostenlos). In der Angriffsphase können sich Vanguard Veterans über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da.“

Codex: Deathwatch, Seite 73 – Intercessors, Inceptor-Angriff

Ändere den ersten Satz dieser Fähigkeit wie folgt: „In der Bewegungsphase können sich Inceptors über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und wenn sie sich über Geländestücke bewegen, zählt die Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Entfernung, die sie sich bewegen können (d. h. Bewegung senkrecht nach oben oder unten ist für sie in der Bewegungsphase kostenlos). In der Angriffsphase können sich Inceptors über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da.“

Codex: Grey Knights, Seite 82 – Interceptor Squad, Teleportmodule

Ändere den ersten Satz wie folgt: „In der Bewegungsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und wenn sie sich über Geländestücke bewegen, zählt die Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Entfernung, die sie sich bewegen können (d. h. Bewegung senkrecht nach oben oder unten ist für sie in der Bewegungsphase kostenlos). In der Angriffsphase können sich Modelle dieser Einheit über Modelle (ausgenommen **GEBÄUDE**) bewegen, als wären diese nicht da.“

FLUGZEUGE

Uns ist aufgefallen, dass Flugzeuge (typischerweise Einheiten mit der Schlachtfeldrolle Flieger und/oder einer Mindestbewegung im Profil) feindlichen Einheiten in den Weg gestellt werden, um deren Bewegung einzuschränken, und wir haben eine Menge Feedback erhalten, das bei aller Eindeutigkeit der Regeln feststellte, dass dies nicht dem entspricht, wie man sich die erzählerische Schlachtfeldsituation vorstellt. Wir stimmen zu, denn schließlich stellen wir uns vor, dass die Flugzeuge, die bei dieser Taktik unmittelbar vor den feindlichen Einheiten stehen, weit oben am Himmel über das Schlachtfeld hinwegschießen und nicht knapp über der Oberfläche schweben. Deshalb erweitern wir die Grundregeln für die Bewegungsphase.

Beachte bitte, dass wir mit dieser Regel zunächst **FLUGZEUG**-Einheiten definieren und ihnen das entsprechende Schlüsselwort geben. Der Grund dafür ist, dass die Regel Einheiten mit einer Mindestbewegung betreffen soll, nicht Einheiten mit der Schlachtfeldrolle Flieger. Dadurch gilt die Regel für Einheiten, die eindeutig Flugzeuge sind, aber eine andere Schlachtfeldrolle haben (wie etwa superschwere Flugzeuge wie Marauder Bombers oder Thunderhawk Gunships), und gilt nicht für Einheiten, die eindeutig keine Flugzeuge sind oder dazu gedacht sind, Feinde im Nahkampf in Bodennähe anzugehen (wie Helderkes oder Hive Crones). Beachte auch, dass Einheiten mit der Fähigkeit *Schwebe-Jet* im Sinne dieser Regel auch dann als **FLUGZEUGE** gelten, wenn sie schweben. Das folgende Erratum steht im Update für das Warhammer-40.000-Regelbuch und der Übersicht halber auch hier:

Warhammer-40.000-Regelbuch, Seite 177 – Bewegungsphase

Füge am Ende der Regeln der Bewegungsphase hinzu:

„Flugzeuge

Wenn eine Einheit **FLIEGEN** kann und im Profil (oder in der Schadenstabelle auf seinem Datenblatt) eine Mindestbewegung hat, erhält die Einheit das Schlüsselwort **FLUGZEUG**.

Wenn sich ein Modell auf irgendeine Weise bewegt, kann es sich auch innerhalb von 1 Zoll um feindliche **FLUGZEUGE** bewegen und sich durch solche Modelle (und deren Bases) bewegen, als wären diese nicht da, kann die Bewegung aber nicht auf einem anderen Modell (oder dessen Base) und nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle beenden.

Wenn eine Einheit in der Bewegungsphase gewählt wird, um sich zu bewegen, und die einzigen feindlichen Einheiten innerhalb von 1 Zoll um die Einheit **FLUGZEUGE** sind, kann sich die Einheit normal bewegen (d. h. sie muss sich nicht zurückziehen, um sich zu bewegen).“

MODELLE (NEU) AUFSTELLEN

Es gibt einige Fähigkeiten, Gefechtsoptionen und Psikräfte, die Spielern ermöglichen, eine Einheit vom Schlachtfeld zu nehmen und an einem anderen Ort wieder aufzustellen, aber diese Regeln sorgen für Verwirrung. Ein Grund für die Verwirrung ist, dass nicht ganz klar ist, ob Effekte, die auf die Einheit vor dem Entfernen wirken, immer noch gelten, wenn die Einheit wieder aufgestellt wird, ein anderer ist, dass in den Regeln gelegentlich steht, dass die Einheiten wie Verstärkungen aufgestellt werden, obwohl sie sich genau genommen schon auf dem Schlachtfeld befinden.

Der Gedanke hinter der Formulierung „wie Verstärkungen“ war, klarzumachen, dass die Einheiten beim Abfeuern Schwerer Waffen als bewegt zählen und dass sie sich in diesem Zug nicht weiter bewegen können (außer indem sie angreifen, nachrücken oder sich neu ordnen) – schließlich wurden diese Einheiten potenziell gerade quer über das gesamte Schlachtfeld versetzt. Durch die Formulierung sollte auch deutlich gemacht werden, dass Fähigkeiten

oder Gefechtsoptionen ausgelöst werden können (etwa Auspex-Scan oder Frühwarn-Reaktivsystem), die eingesetzt werden, wenn eine Einheit als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird. Wir denken, dass es in Hinblick darauf keine Rolle spielen sollte, ob die Einheit aus einem Raumschiff im Orbit oder von hinter dem nächsten Hügel herbeiteleportiert wurde.

Um klarzustellen, wie diese Fähigkeiten, Gefechtsoptionen und Psikräfte funktionieren, enthält das Update für das Warhammer-40.000-Regelbuch die folgende Frage und Antwort, der Übersicht halber auch hier abgedruckt:

F: Welche Regeln gelten für Einheiten, die nach der Aufstellung vom Schlachtfeld genommen werden (durch Fähigkeiten, Gefechtsoptionen oder Psikräfte) und dann wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden?

A: Wenn eine Regel oder Fähigkeit bewirkt, dass eine Einheit vom Schlachtfeld genommen und danach wieder aufgestellt wird, gelten für die Einheit die folgenden Regeln:

1. Alle Regeln, die dadurch ausgelöst werden, dass Einheiten „als Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt“ werden, oder die für solche Einheiten gelten, werden ausgelöst oder gelten für eine solche Einheit, wenn sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird.
2. Modelle der Einheit werden behandelt, als hätten sie sich eine Entfernung bewegt, die ihrem Bewegungswert entspricht (und erleiden dementsprechend den Abzug auf Trefferwürfe, wenn sie Schwere Waffen abfeuern). Wenn die Einheit eine Mindestbewegung hat, wird sie behandelt, als hätte sie sich ihre Maximalbewegung bewegt.
3. Modelle in der Einheit können sich in dem Zug keinesfalls erneut bewegen, mit Ausnahme von Angriffsbewegungen, Nachrücken und Neuordnen.
4. Wenn sich die Einheit innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit befand, als sie entfernt wurde, wird sie nicht behandelt, als hätte sie sich zurückgezogen, wenn sie wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird.
5. Wenn die Einheit in diesem Zug vorgerückt ist, gilt sie immer noch als vorgerückt, wenn sie wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird.
6. Alle Modelle der Einheit, die zerstört waren, als die Einheit entfernt wurde, bleiben zerstört, wenn die Einheit wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird. Wenn sie in diesem Zug zerstört wurden, werden sie auf etwaige Moraltests angerechnet, die in diesem Zug für die Einheit abgelegt werden.
7. Modelle der Einheit, die Lebenspunkte verloren haben, erhalten diese nicht zurück, wenn sie entfernt werden, und die Lebenspunkte fehlen weiterhin, wenn die Einheit wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird.
8. Alle Regeln, die für die Einheit galten, als sie entfernt wurde, und die für eine bestimmte Dauer gelten (durch Fähigkeiten, Gefechtsoptionen, Psikräfte usw.), gelten weiterhin für die Einheit, bis das normale Ende der Wirkungsdauer erreicht ist. Wenn eine Einheit zum Beispiel in Reichweite einer Aurafähigkeit ist, wenn sie entfernt wird, ist sie nicht mehr von der Aurafähigkeit betroffen, wenn sie außerhalb der Reichweite der Aurafähigkeit aufgestellt wird; unterliegt die Einheit dagegen einer Psikraft, die bis zum Ende des Zuges wirkt, bleibt sie von der Psikraft betroffen, bis das Ende des Zuges erreicht ist.

Beachte, dass die Punkte 5-8 nicht für Einheiten gelten, die durch die Regel Welle um Welle aufgestellt werden, nicht für Einheiten, die deiner Armee während der Schlacht hinzugefügt und aufgestellt werden (etwa durch die Fähigkeit *Dämonisches Ritual*), und auch nicht für Einheiten, die durch die folgenden Gefechtsoptionen aufgestellt werden: Frische Konvertiten (Codex: Adeptus Mechanicus), Eine Flut an Verrätern (Codex: Chaos Space Marines), Unaufhaltsame grüne Flut (Codex: Orks), Kein Mangel an Korsaren (Imperium Nihilus: Vigilus brennt), Schickt die nächste Welle! (Codex: Astra Militarum), Endloser Schwarm (Codex: Tyranids). Diese Gefechtsoptionen stellen dar, dass neue Einheiten eintreffen, sie positionieren nicht existierende Einheiten um.

RICHTLINIEN FÜR ORGANISIERTE EVENTS – KLARSTELLUNG ZU MEHRFACHEN DATENBLÄTTERN

Wenn du ein Event besuchst, bei dem die Tabelle mit den Richtlinien für organisierte Events verwendet wird, wird eingeschränkt, wie oft ein bestimmtes Datenblatt in deiner Armee enthalten sein darf. Daraus haben sich ein paar Fragen ergeben, vor allem die Frage, ob Datenblätter aus verschiedenen Codices, die im Grunde das gleiche Modell beschreiben (wie Daemon Princes of Nurgle und Daemon Princes of Chaos) in Hinblick auf die Richtlinien als verschiedene Datenblätter gelten. Diese Frage haben wir bereits zuvor mit Ja beantwortet, aber seit damals ist der Codex: Genestealer Cults erschienen, der Datenblätter enthält, die Cult- und Brood-Brothers-Versionen von bestimmten Astra-Militarum-Einheiten beschreiben (Leman Russes, Sentinels usw.), mittlerweile gibt es also eine deutlich größere Anzahl solcher Fälle. Deshalb denken wir, dass dies eine gute Gelegenheit ist, unsere vorherige Antwort zu überdenken und dabei das Feedback einzubeziehen, das wir in der Zwischenzeit erhalten haben. Unsere Schlussfolgerung ist, dass die ursprüngliche Antwort zwar dem Wortlaut der Beschränkung entspricht, aber nicht unbedingt dem, was wir uns vorgestellt haben. Deshalb ändern wir unsere vorherige Antwort und stellen die Situation für alle ähnlichen Einheiten klar, die uns bekannt sind. Diese drei Klarstellungen stehen in der F&A-Sektion für das Warhammer-40.000-Regelbuch und sind der Übersicht halber hier abgedruckt.

F: Gelten die folgenden Datenblätter im Sinne der Richtlinien für organisierte Events als verschiedene Datenblätter? Daemon Prince (Codex: Chaos Space Marines), Daemon Prince of Chaos (Codex: Chaos Daemons), Daemon Prince of Nurgle (Codex: Death Guard), Daemon Prince of Tzeentch (Codex: Thousand Sons)

A: Nein. Im Sinne der Richtlinien gelten alle diese Datenblätter als dasselbe Datenblatt.

F: Gelten die folgenden Datenblätter im Sinne der Richtlinien für organisierte Events als verschiedene Datenblätter? Heavy Weapons Squad (Codex: Astra Militarum), Death Korps Heavy Weapons Squad (Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum), Elysian Heavy Weapons Squad (Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum), Renegade Heavy Weapons Squad (Imperial Armour – Index: Forces of the Astra Militarum)

A: Nein. Im Sinne der Richtlinien gelten alle diese Datenblätter als dasselbe Datenblatt.

F: Gelten das Datenblatt des Cult Leman Russ aus dem Codex: Genestealer Cults und das Datenblatt des Leman Russ aus dem Codex: Astra Militarum im Sinne der Richtlinien für organisierte Events als verschiedene Datenblätter? Wie steht es mit Cult Scout Sentinels und Scout Sentinels, Cult Armoured Sentinels und Armoured Sentinels, Brood Brothers Infantry Squads und Infantry Squads und Brood Brothers Heavy Weapons Squads und Heavy Weapons Squads?

A: Nein. Wenn die Titel gleich sind, wenn bei dem Datenblatt aus dem Codex: Genestealer Cults das Wort „Cult“ oder „Brood Brothers“ aus dem Titel weggelassen wird, so gelten die Datenblätter im Sinne der Richtlinien als dasselbe Datenblatt.

Beachte, dass im Fall von Daemon Princes und Brood Brother Heavy Weapons Squads sowohl Chaos- als auch Genestealer-Cults-Armeen Zugang zu Regeln haben, durch die sie während der Schlacht ihrer Armee neue Einheiten hinzufügen können (Dämonisches Ritual, Telepathischer Ruf). Wie bei jeder Einheit, die deiner Armee während der Schlacht hinzugefügt werden, sind auch diese der Armee während der Schlacht hinzugefügten Einheiten von der Beschränkung mehrfach gewählter Datenblätter in den Richtlinien für organisierte Events nicht betroffen. Wenn du also beispielsweise mehr als drei Daemon Princes in deiner Sammlung hast, kannst du sie dennoch alle in deinem Spiel einsetzen, allerdings wirst du den vierten (und jeden weiteren) durch ein *Dämonisches Ritual* beschwören müssen.

Regeln für das ausgewogene Spiel (endgültige Fassung)

Die Beta-Fassungen mehrerer Regeln wurden im Herbst-Update 2018 oder im White Dwarf überarbeitet oder vorgestellt. Aus der Community haben wir eine Menge Feedback von Spielern erhalten, die die Regeln im Spiel eingesetzt haben – vielen Dank an alle, die sich bei uns gemeldet haben. Das Feedback hat uns ermöglicht, die endgültige Fassung zu schreiben.

DISZIPLINierter BOLTERBESCHUSS

Disziplinierter Bolterbeschuss wurde in der Februar-Ausgabe des White Dwarfs als Beta-Regel eingeführt. Wir haben zu dieser Regel einiges Feedback erhalten, und es hat sich gezeigt, dass die ursprüngliche Fassung ungewollte Folgen hatte. Zwar stärkt die Regel gewöhnliche (Chaos) Space Marines mit Boltern, sie macht aber auch bestimmte Fahrzeuge, vor allem solche mit Hurricane-Boltern, besser als gewollt. Deshalb ändern wir die Regel, sodass Fahrzeuge (außer Dreadnoughts und Helbrutes) davon ausgenommen sind. Genau genommen sind diese auch Fahrzeuge, aber im Kampf agieren sie unserem Empfinden nach eher wie ihre Brüder aus Fleisch und Blut als wie die Kampfpanzer ihres Ordens (oder ihrer Legion). Hier nun die endgültige Fassung dieser Regel für das ausgewogene Spiel:

DISZIPLINierter BOLTERBESCHUSS

Alle ADEPTUS-ASTARTES-, HERETIC-ASTARTES- und FALLEN-Modelle erhalten diese Fähigkeit.

Ein Modell in dieser Einheit, das Schnellfeuer-Boltwaffen abfeuert, benutzt nicht die normalen Regeln für Schnellfeuerwaffen, sondern führt die doppelte Anzahl Attacken aus, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Das Ziel des Modells befindet sich innerhalb der halben Maximalreichweite der Waffe.
- Die Einheit des Modells ist INFANTERIE und jedes Modell der Einheit ist in deiner vorherigen Bewegungsphase stationär geblieben.
- Das Modell ist ein TERMINATOR, BIKER, CENTURION, DREADNOUGHT oder HELBRUTE.

Eine Schnellfeuer-Boltwaffe im Sinne dieser Fähigkeit ist jede Waffe vom Typ Schnellfeuer, deren Profil das Wort „Bolt“ enthält (z. B. Bolter, Boltgewehr, Sturmholter, Kombibolter, Hurricane-Bolter, Inferno-Bolter usw.). Dies gilt auch beim Abfeuern des Bolter-Profiles einer Kombiwaffe (einschließlich des Boltwaffen-Profiles von Relikten wie Blutgesang und dem Zorn des Löwen) und beim Abfeuern von Relikten, die eine Schnellfeuer-Boltwaffe ersetzen, sofern das Relikt auch eine Schnellfeuerwaffe ist (z. B. Zorn des Primarchs, Deimos' Wut). Die Fäuste von Ultramar und die Klaue des Horus sind ebenfalls Schnellfeuer-Boltwaffen, ebenso der Wächterspeer von Watch Masters der Deathwatch.

Die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* hat außerdem größeren Einfluss auf Deathwatch-Armeen, als wir zunächst angenommen hatten. Mit ihrer *Spezialmunition* hat die Deathwatch bereits eine armeeweite Sonderregel, durch die ihre Boltwaffen deutlich besser sind. In Verbindung mit *Disziplinierter Bolterbeschuss* ergibt sich eine Mischung, die als zu stark empfunden wird, sodass es nötig wäre, das gesamte Deathwatch-Sortiment erneut in Spieltests zu schicken und die Punktwerte anzupassen. Deshalb haben wir entschieden, dass die Deathwatch von der Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* ausgenommen ist, wenn sie *Spezialmunition* verschießt. Sie kann immer noch gewöhnliche Boltgeschosse abfeuern und von *Disziplinierter Bolterbeschuss* profitieren, wenn du das möchtest, aber wenn sie ihre besonderen Munitionsarten wählen, können sie in jener Runde nur deren Regeln benutzen. Deshalb erscheint im Update-Dokument zum Codex: Deathwatch der folgende Eintrag, hier der Übersicht halber wiederholt:

Codex: Deathwatch, Seite 64 – Spezialmunition

Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt: „Wenn diese Einheit Fernkampfwaffen von der folgenden Liste abfeuert, kannst du entscheiden, dass sie Spezialmunition verschießt. Wenn du dies tust, gilt die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* beim Abhandeln der Schüsse nicht, stattdessen wählst du eine Munitionsart von der Tabelle rechts und wendest den entsprechenden Modifikator an.“

Uns hat auch häufiger die Frage erreicht, ob die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* auch für andere mit Boltern ausgestattete Krieger des Imperiums gelten sollte, darunter vor allem das Adeptus Custodes und das Adepta Sororitas. Darum als Klarstellung: Die Regel *Disziplinierter Bolterbeschuss* ist nicht dazu gedacht, alle Bolter besser zu machen, sondern die Krieger des Adeptus Astartes (und der Heretic Astartes), die Bolter einsetzen. Deshalb haben wir nicht die Absicht, die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* auch Einheiten anderer Fraktionen zu verleihen.

VORBEREITETE STELLUNGEN

Die Regel Vorbereitete Stellungen des ausgewogenen Spiels wurde im Herbst 2018 probeweise als Beta-Regel eingeführt. Basierend auf Feedback haben wir eine kleine Änderung vorgenommen, sodass nun Flugzeuge und Befestigungen nicht länger von ihr profitieren. Flugzeuge fliegen und sind nicht zu Beginn der Schlacht eingegraben, Befestigungen sind statisch und können nicht weiter eingegraben werden, als sie es ohnehin sind. Beachte, dass die Regel das neue Schlüsselwort **FLUGZEUG** aus den Grundregel-Errata benutzt. Die endgültige Fassung der Regel lautet:

VORBEREITETE STELLUNGEN

Der Spieler, der in der ersten Schlachtrunde den zweiten Zug hat, hat Zugriff auf die folgende Gefechtsoption:

2 BP

VORBEREITETE STELLUNGEN

Gefechtsoption

Setze diese Gefechtsoption zu Beginn der ersten Schlachtrunde ein, vor Beginn des ersten Zuges. Mit Ausnahme von **TITANISCHEN** Einheiten, **FLUGZEUG**-Einheiten und Einheiten mit der Schlachtfeldrolle Befestigung oder Flieger profitieren bis zum Ende des ersten Zuges alle Einheiten deiner Armee von Deckung, solange sie sich vollständig in deiner Aufstellungszone befinden, auch wenn sie sich nicht ganz auf oder in einem Geländestück befinden. Eine Einheit, die bereits von Deckung profitiert, erhält durch diese Gefechtsoption keinen zusätzlichen Bonus.

TAKTISCHE EINSCHRÄNKUNG

Die Regel Taktische Einschränkung des ausgewogenen Spiels wurde im Herbst 2018 als Beta-Regel probeweise eingeführt. Bezug nehmend auf euer Feedback stellen wir klar, dass sie auch für durch Psikräfte gewonnene Befehlspunkte gilt, und nehmen eine kleine Änderung vor: Befehlspunkte, die für Gefechtsoptionen ausgegeben werden, die vor Beginn der Schlacht eingesetzt werden, werden niemals erstattet. Hier die endgültige Fassung:

TAKTISCHE EINSCHRÄNKUNG

Es gibt Begabungen des Kriegsherrn, Relikte, Psikräfte und Fähigkeiten, durch die du Befehlspunkte erhalten oder zurückerhalten kannst. Jeder Spieler kann durch solche Regeln unabhängig von der Quelle nie mehr als 1 Befehlspunkt pro Schlachtrunde erhalten oder zurückerhalten, und ein Spieler erhält niemals Befehlspunkte zurück, die für Gefechtsoptionen ausgegeben werden, die nicht während einer Schlachtrunde eingesetzt werden (etwa Gefechtsoptionen, die vor der Schlacht eingesetzt werden).

Die Beschränkung, dass ein Spieler pro Schlachtrunde nicht mehr als 1 Befehlspunkt erhalten oder zurückerhalten kann, gilt nicht für die Fähigkeiten *Fessel des Augenblicks* und *Das Siebenfache Gebet* noch für die Begabung des Kriegsherrn Player des Zwilichts – in diesen Fällen kann die Fähigkeit bzw. Begabung des Kriegsherrn dem Spieler mehr als 1 Befehlspunkt verschaffen, wenn die eingesetzte Gefechtsoption 2 oder mehr Befehlspunkte kostet, aber sobald ein Spieler durch eine dieser Regeln Befehlspunkte erhalten hat, kann bis zur nächsten Schlachtrunde weder sie noch eine ähnliche Regel eingesetzt werden, um weitere Befehlspunkte zu erhalten. Beachte, dass die Beschränkung auch nicht für Befehlspunkte gilt, die durch Gefechtsoptionen auf andere Weise ausdrücklich gewährt oder zurückerstattet werden (z. B. durch Fresstentakel, oder Vects Agenten).

TAKTISCHE RESERVEN

Die Regel Taktische Reserven des ausgewogenen Spiels wurde im Herbst 2018 zur erneuten Erprobung überarbeitet. Im Folgenden nun die endgültige Fassung dieser Regel für das ausgewogene Spiel:

TAKTISCHE RESERVEN

Statt bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld aufgestellt zu werden, können viele Einheiten in Teleportarien, im Orbit, im Hinterhalt usw. aufgestellt werden und im Verlauf des Spiels als Verstärkungen eintreffen. Im ausgewogenen Spiel musst du bei der Aufstellung mindestens die Hälfte der Gesamtzahl an Einheiten deiner Armee auf dem Schlachtfeld aufstellen und der Gesamtpunktwert aller Einheiten, die du bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld aufstellst (einschließlich solcher, die sich in **TRANSPORTERN** befinden, die du auf dem Schlachtfeld aufstellst), muss mindestens die Hälfte des Gesamtpunktwerts deiner Armee betragen, auch wenn jede Einheit deiner Armee eine Fähigkeit hat, durch die sie an einem anderen Ort aufgestellt werden kann.

Außerdem können Einheiten, die bei der Aufstellung nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, um im Verlauf der Schlacht als Verstärkungen einzutreffen, im ausgewogenen Spiel nicht in der ersten Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen.

Im ausgewogenen Spiel gilt jede Einheit, die am Ende der dritten Schlachtrunde noch nicht auf dem Schlachtfeld eingetroffen ist, als zerstört.

Diese Regel für das ausgewogene Spiel gilt nicht für Einheiten, die bei der Aufstellung auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, aber durch Gefechtsoptionen, Fähigkeiten, Psikräfte usw. vom Schlachtfeld genommen und in der ersten oder einer späteren Schlachtrunde wieder aufgestellt werden. Beachte auch, dass diese Regel in keiner Weise für Einheiten gilt, die deiner Armee während der Schlacht hinzugefügt werden (wie etwa solche, die hinzuzufügen Verstärkungspunkte kostet). Diese Einheiten können bei der Aufstellung nirgendwo aufgestellt werden (nicht auf dem Schlachtfeld und auch an keinem anderen Ort), da sie nicht existieren, bis die Regel eingesetzt wird, durch die sie entstehen, und dieser Zeitpunkt tritt immer erst nach Beendigung der Aufstellung ein.

Das überarbeitete Herbst-Update 2018 enthält eine Reihe von Errata im Zusammenhang mit dieser Regel, die gemeinsam damit benutzt werden sollten. Diese waren dazu gedacht, Regeln abzudecken, die sonst dieser Regel für das ausgewogene Spiel widersprochen hätten. Da es nun eine endgültige Fassung der Regel für das ausgewogene Spiel gibt, gibt es auch endgültige Fassungen für diese Errata (beachte, dass die Gefechtsoptionen-Errata unten auch die Einschränkung enthalten, dass keine Einheit von der Gefechtsoption mehrfach profitieren kann). Diese sind in den einzelnen Dokumenten zu finden und sind der Übersicht halber auch hier abgedruckt:

Codex: Space Marines, Seite 197 – Angriff aus dem Schatten

Ändere den Regeltext dieser Gefechtsoption wie folgt: „Setze diese Gefechtsoption bei der Aufstellung ein, wenn du eine **RAVEN-GUARD-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee aufstellst. Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber vor Beginn des ersten Zuges kannst du die Einheit bis zu 9 Zoll weit bewegen. Die Einheit kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle beenden. Haben beide Spieler Einheiten, die sich vor Beginn des ersten Zuges bewegen können, bewegt der Spieler, der den ersten Zug hat, seine Einheiten zuerst. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Schlacht für diese Gefechtsoption gewählt werden.“

Codex: Chaos Space Marines, Seite 160 (Seite 166 in der Edition von 2019) – Vorgeschobene Akteure

Ändere den Regeltext dieser Gefechtsoption wie folgt: „Setze diese Gefechtsoption bei der Aufstellung ein, wenn du eine **ALPHA-LEGION-INFANTERIE**-Einheit deiner Armee aufstellst. Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber vor Beginn des ersten Zuges kannst du die Einheit bis zu 9 Zoll weit bewegen. Die Einheit kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle beenden. Haben beide Spieler Einheiten, die sich vor Beginn des ersten Zuges bewegen können, bewegt der Spieler, der den ersten Zug hat, seine Einheiten zuerst. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Schlacht für diese Gefechtsoption gewählt werden.“

Codex: Adeptus Mechanicus, Seite 98 – Geheime Infiltration

Ändere den Regeltext wie folgt: „Setze diese Gefechtsoption bei der Aufstellung ein, wenn du eine **STYGIES-VIII**-Einheit deiner Armee aufstellst. Zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber vor Beginn des ersten Zuges kannst du diese Einheit bis zu 9 Zoll weit bewegen. Sie kann diese Bewegung nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle beenden. Wenn beide Spieler Einheiten haben, die sich vor Beginn des ersten Zuges bewegen können, bewegt der Spieler, der den ersten Zug hat, seine Einheiten zuerst. Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Schlacht für diese Gefechtsoption gewählt werden.“

Seite 91 & 94 – Illic Nightspear und Rangers, Ungebetenes Erscheinen

Ändere den letzten Satz dieser Fähigkeit wie folgt: „Am Ende einer deiner Bewegungsphasen kann diese Einheit

aus dem Netz erscheinen – stelle diese Einheit an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld auf, wo sie weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist.“

Codex: Craftworlds, Seite 123 – Der Phasenschleier von Alanssair

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Am Ende einer deiner Bewegungsphasen kann dieses Modell aus seinem Versteck treten – stelle das Modell an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld auf, wo es weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt ist.“

Codex: Tyranids, Seite 110 – Sporocyst, Bombardement-Organismus

Ändere diese Fähigkeit wie folgt: „Wenn du diese Einheit bei der Aufstellung aufstellst, kann sie an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wo sie weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und feindlichen Modellen entfernt ist.“

Spielbalance

Zusätzlich zu den Regeln für das ausgewogene Spiel haben wir entschieden, basierend auf Feedback aus der Community durch einige kleinere Änderungen die Spielbalance von Warhammer 40.000 zu verbessern. Die folgenden Errata gelten ab sofort.

GEFECHTSOPTIONEN DER IMPERIAL KNIGHTS

Durch verschiedene Begabungen des Kriegsherrn und die Gefechtsoption Ionenschild drehen ist es möglich, dass ein Imperial Knight oder Renegade Knight auf einen Rettungswurf von 3+ kommt. Da ein Knight ohne bereits ein sehr widerstandsfähiger Gegner ist, halten wir das für zu stark. Deshalb nehmen wir eine geringe Änderung an der Gefechtsoption Ionenschild drehen vor, durch die der Rettungswurf nicht besser als 4+ werden kann (statt zuvor 3+).

Außerdem ist uns aufgefallen, dass die Gefechtsoption Todesgriff in manchen Situationen das feindliche Modell automatisch zerstört, da es für das feindliche Modell unmöglich ist, sich loszureißen. Das widerstrebt uns, deshalb führen wir eine Änderung ein, durch die immer eine (geringe) Chance besteht, sich loszureißen.

Die folgenden Errata stehen in den Dokumenten für den Codex: Imperial Knights, Codex: Adeptus Mechanicus und für In Nomine Imperatoris 2018 und sind der Übersicht halber hier abgedruckt:

Codex: Imperial Knights, Seite 108 – Ionenschild drehen

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Bis zum Ende der Phase wird der Rettungswurf dieser Fahrzeugeinheit um 1 verbessert (bis zu einem bestmöglichen Rettungswurf von 4+).“

Codex: Adeptus Mechanicus, Seite 98 – Gefechtsoptionen, Ionenschild drehen

Ändere die Befehls punktkosten zu „1 BP/3 BP“.

Ändere den Regeltext wie folgt: „Setze diese Gefechtsoption ein, wenn eine feindliche Einheit eine **FAHRZEUG**-Einheit der **IMPERIAL KNIGHTS** deiner Armee als Ziel wählt, die einen Rettungswurf hat (diese Gefechtsoption kostet 3 BP, falls die als Ziel gewählte Einheit eine Einheit der **DOMINUS-KLASSE** ist, sonst 1 BP). Bis zum Ende der Phase wird der Rettungswurf dieser Fahrzeugeinheit um 1 verbessert (bis zu einem bestmöglichen Rettungswurf von 4+).“

In Nomine Imperatoris 2018, Seite 106 – Ionenschild drehen

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Bis zum Ende der Phase wird der Rettungswurf dieser Fahrzeugeinheit um 1 verbessert (bis zu einem bestmöglichen Rettungswurf von 4+).“

Codex: Imperial Knights, Seite 109 – Todesgriff

Ändere den vorletzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Wenn dein Gegner eine 6 würfelt oder das Ergebnis deines Gegners deinem entspricht oder es übertrifft, reißt sich das feindliche Modell los; anderenfalls erleidet das feindliche Modell weitere W3 tödliche Verwundungen und beide Spieler würfeln wie zuvor gegeneinander.“

PSIKRÄFTE DER GENESTEALER CULTS

Wir haben weiterhin bemerkt, dass in bestimmten Situationen die Psikraft *Mentaler Angriff* ein feindliches Modell automatisch zerstört, wenn sie erfolgreich manifestiert wird, da das feindliche Modell unmöglich hoch genug würfeln kann, um den Wurf des Psionikers zu schlagen. Das widerstrebt uns, deshalb führen wir eine Änderung ein, durch die immer eine (geringe) Chance besteht, dem sicheren Tod zu entgehen.

Der Eintrag unten findet sich im Dokument für den Codex: Genestealer Cults und ist der Übersicht halber hier abgedruckt:

Codex: Genestealer Cults, Seite 113 – Mentaler Angriff

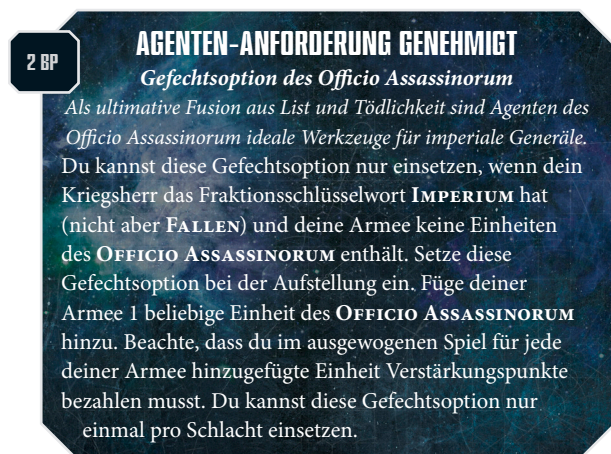
Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Wenn dein Ergebnis höher ist, erleidet die Einheit des feindlichen Modells 1 tödliche Verwundung; wenn das gewählte Modell danach noch am Leben ist, wiederholt ihr den Vorgang (beide Spieler werfen einen W6 und addieren den entsprechenden Moralwert),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

GEFECHTSOPTION DER IMPERIAL ASSASSINS

In der März-Ausgabe des White Dwarfs haben wir Regeln für den Einsatz von Imperial Assassins veröffentlicht. Zu diesen tödlichen Agenten haben wir bereits eine Menge Feedback erhalten, und wir freuen uns, dass so viele von ihnen das Leben feindlicher Charaktermodelle auf dem Schlachtfeld zur Hölle machen. Als wir die Regel im White Dwarf schrieben, hatten wir drei Wege im Sinn, wie die tödlichen Agenten ihren Weg in deine Armee finden können: erstens als Teil eines Exekutionskommandos, zweitens als Teil eines Verstärkenden Unterstützungskontingents und drittens über die Gefechtsoption Agenten-Anforderung genehmigt. Unter diesen drei Möglichkeiten verschafft die dritte dem Spieler am meisten Flexibilität, denn dadurch kann er immer den richtigen Assassin einsetzen. Wir denken, dass diese Flexibilität auch ordentlich Befehlsunkte wert sein sollte, gegenwärtig aber kostet sie die gleiche Anzahl an Befehlsunkten wie Option zwei – sie ist allerdings deutlich besser, denn sie erhöht nicht die Anzahl an Kontingenten, wodurch Beschränkungen der Anzahl an Kontingenten in der Armee nicht greifen. Andererseits kostet die Gefechtsoption im erzählerischen Spiel 3 Befehlsunkte; der Gedanke dabei war, dass im erzählerischen Spiel keine Verstärkungspunkte für den Einsatz der Gefechtsoption nötig sind, doch 3 Befehlsunkte erscheint uns rückblickend zu teuer, vor allem bei einer Art des Spiels, in der die Armeezusammenstellung deutlich flexibler sein sollte als beim ausgewogenen Spiel. Damit Option zwei und drei echte Alternativen sind, erhöhen wir nun die Befehlsunktposten für das ausgewogene Spiel und senken die Befehlsunktposten für das erzählerische Spiel. Fortan zahlt jeder wie unten beschrieben 2 Befehlsunkte. Bei dieser Gelegenheit sorgen wir auch dafür, dass die Gefechtsoption nur eingesetzt werden kann, wenn die Armee nicht schon Agenten des Officio Assassinorum enthält – um mehrere Assassins in eine Armee aufzunehmen, gibt es Option eins, das Exekutionskommando. Beachte, dass im Zuge dieser Änderungen auch den Fallen der Zugriff auf die tödlichsten Agenten des Imperiums genommen wird.

White Dwarf März 2019, Seite 94 – Agenten-Anforderung genehmigt

Ändere die Gefechtsoption wie folgt:



2 BP

AGENTEN-ANFORDERUNG GENEHMIGT

Gefechtsoption des Officio Assassinorum

Als ultimative Fusion aus List und Tödlichkeit sind Agenten des Officio Assassinorum ideale Werkzeuge für imperiale Generäle. Du kannst diese Gefechtsoption nur einsetzen, wenn dein Kriegsherr das Fraktionsschlüsselwort **IMPERIUM** hat (nicht aber **FALLEN**) und deine Armee keine Einheiten des **OFFICIO ASSASSINORUM** enthält. Setze diese Gefechtsoption bei der Aufstellung ein. Füge deiner Armee 1 beliebige Einheit des **OFFICIO ASSASSINORUM** hinzu. Beachte, dass du im ausgewogenen Spiel für jede deiner Armee hinzugefügte Einheit Verstärkungspunkte bezahlen musst. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Schlacht einsetzen.

GEFECHTSOPTIONEN DER ORKS

Die Gefechtsoption Zusammenrotten erschien zum erste Mal in In Nomine Imperatoris 2017 und wurde ohne Änderungen in den Codex: Orks übernommen. Allerdings haben wir die Wirkung bestimmter anderer Gefechtsoptionen im Codex: Orks unterschätzt, wenn sie auf bestimmte zusammengerottete **ORK-INFANTERIE**-Einheiten verwendet werden. Anstatt die Befehlsunktposten aller fraglichen Gefechtsoptionen zu verändern, haben wir entschieden, die Gefechtsoption Zusammenrotten so zu ändern, dass sie nur für die ikonischste Ork-Einheit gilt: für Boyz. Dadurch ist eine grüne Flut aus Ork-Kriegern weiterhin möglich, es können aber nicht mehr Ork-Spezialeinheiten zu riesigen Mobs zusammengefasst werden, um von derselben Gefechtsoption zu profitieren.

Außerdem wird die Regel nun eingesetzt, unmittelbar bevor Verstärkungen auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden. Das soll verhindern, dass Spieler die Regel umgehen, dass Verstärkungen weiter als 9 Zoll von feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden müssen (wodurch ein Angriffswurf von 9+ erforderlich ist, um anzugreifen), indem sie eine

Einheit aufstellen und sofort mit einer Einheit zusammenrotten, die sich bereits auf dem Schlachtfeld und innerhalb von 9 Zoll um den Feind befindet.

Das Erratum steht im Update-Dokument für den Codex: Orks und ist hier der Übersicht halber abgedruckt:

Codex: Orks, Seite 126 – Zusammenrotten

Ändere die ersten zwei Sätze des Regeltexts wie folgt: „Setze diese Gefechtsoption am Ende deiner Bewegungsphase ein, bevor du Verstärkungen deiner Armee auf dem Schlachtfeld aufstellst (sofern vorhanden). Wähle zwei <CLAN>-BOYZ-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 2 Zoll voneinander befinden.“

PSIKRÄFTE DER CRAFTWORLDS

Die Psikräfte *Verhängnis*, *Verwünschen* und *Enthüllen* sind eine besonders tödliche Kombination, um die Feinde der Craftworlds zu vernichten. Allerdings werden diese Psikräfte außerordentlich häufig mit Einheiten anderer Aeldari-Fraktionen eingesetzt, vor allem mit Einheiten der Drukhari, die bekanntermaßen Psionikern misstrauen und bei denen der Einsatz von Psikräften bei Strafe verboten ist. Anstatt den Warpenergiewert dieser Psikräfte zu verändern und dadurch Craftworlds-Spieler zu bestrafen, die diese Psikräfte wie beabsichtigt einsetzen, nehmen wir eine kleine Änderung an drei Psikräften vor, die dafür sorgt, dass davon nur die Craftworld-Gefährten eines **ASURYANI-PSIONIKERS** profitieren. Die folgenden Errata stehen im Dokument für den Codex: Craftworlds und sind der Übersicht halber hier abgedruckt:

Codex: Craftworlds, Seite 124 – Verschleiern/Enthüllen

Ändere den Enthüllen-Effekt wie folgt: „Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase profitiert die gewählte Einheit gegen Attacken von **ASURYANI**-Einheiten deiner Armee nicht von Deckung.“

Codex: Craftworlds, Seite 124 – Schützen/Verwünschen

Ändere den Verwünschen-Effekt wie folgt: „Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker. Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase muss dein Gegner von allen Schutzwürfen der gewählten Einheit gegen Attacken von **ASURYANI**-Einheiten deiner Armee 1 abziehen.“

Codex: Craftworlds, Seite 125 – Verhängnis

Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt: „Bis zum Beginn deiner nächsten Psiphase kannst du für Attacken durch **ASURYANI**-Einheiten deiner Armee gegen die gewählte Einheit misslungene Verwundungswürfe wiederholen.“

PUNKTWERTE DER KNIGHTS CASTELLAN

Wenn wir eine neue Ausgabe von In Nomine Imperatoris oder eines neuen Codex veröffentlichen, bewerten wir die Punktwerte aller unserer Einheiten und Ausrüstungsgegenstände neu und nehmen gegebenenfalls kleine Änderungen vor. Basierend auf eurem Feedback haben wir gemerkt, dass Knights Castellan (und Renegade Knights Dominus mit Vulkanlanze) eine Überarbeitung der Punkte benötigen. Diese Einheiten sind sehr widerstandsfähig und können auf große Entfernung respektablen Schaden austeilen. Wir denken, dass diese Einheit für ihre Leistungsfähigkeit 100 Punkte zu günstig ist, und möchten die nötigen Änderungen so früh wie möglich veröffentlichen (beachte, dass der Unterschied bei den Punktkosten zwischen der imperialen und der Renegade-Version der Vulkanlanze daher kommt, dass die Grundkosten eines Knights Castellan bereits 10 Punkte höher sind als die eines Renegade Knights Dominus). Diese Werte ersetzen die Werte in jedem Buch mit einem Veröffentlichungsdatum vor Frühjahr 2019 und werden bei der planmäßigen jährlichen Bewertung aller Punktwerte für In Nomine Imperatoris 2019 erneut geprüft werden.

IMPERIAL KNIGHTS: FERNKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Plasmadezimotor	40
Vulkanlanze	60

RENEGADE KNIGHTS: FERNKAMPFWAFFEN	
WAFFE	PUNKTE PRO WAFFE
Plasmadezimotor	40
Vulkanlanze	70