CODEX: CHAOS KNIGHTS

Indomitus, Version 1.1

In diesen Dokumenten sammeln wir Regeländerungen und präsentieren unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen der Spieler. Oft sind diese Änderungen durch neue Veröffentlichungen oder Feedback der Community nötig; solche Änderungen sind mit einem Sternchen * markiert. In anderen Fällen sind diese Änderungen Errata, um Fehler zu korrigieren oder eine Regel, die nicht so eindeutig wie gewünscht war, eindeutiger zu formulieren.

Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, verfügt jedes von ihnen über eine Versionsnummer. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) zeigt an, dass es sich um eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache handelt. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert. Wenn ein Dokument überarbeitet wird, passen wir die Versionsnummer an und neue Aktualisierungen sind in Blau hervorgehoben, während neue Errata und F&A in Magenta hervorgehoben sind.

ANMERKUNGEN DER DESIGNER

AKTUALISIERTE WAFFEN

Mit der Ausgabe von 2020 des Codex: Space Marines wurden mehrere Waffenprofile überarbeitet. Einige davon erscheinen auch in dieser Publikation und sollten ebenfalls überall aktualisiert werden, wo sie erscheinen. Außerdem haben wir die Regeln einiger Waffen geändert, die bei Trefferwürfen von 1 explodieren oder tödliche Verwundungen verursachen; dies geschieht nun nur noch bei unmodifizierten Trefferwürfen von 1. Die überarbeiteten Waffen und ihre aktualisierten Profile findest du am Ende des Dokuments.

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

***Seite 53 und 58** – War Dog, War-Dog-Maschinenkanone
Streiche den Text der Fähigkeiten.

***Seite 54, 55, 56 und 57** – Knight Despoiler, Knight Tyrant, Knight Desecrator und Knight Rampager, Fähigkeiten, Superschwerer Läufer
Ändere den Text der Fähigkeit wie folgt:
„Dieses Modell kommt in einem Zug, in dem es sich zurückgezogen hat, infrage, einen Angriff anzusagen. Jedes Mal, wenn dieses Modell eine normale Bewegung durchführt, vorrückt oder sich zurückzieht, kann es über andere Modelle (ausgenommen **Monster**- und **Fahrzeug**-Modelle) hinwegbewegt werden, als seien diese nicht da, und wenn es dies tut, kann es innerhalb der Nahkampfreichweite solcher Modelle bewegt werden, jedoch seine Bewegung nicht innerhalb der Nahkampfreichweite um sie beenden."

***Seite 62** – Traitoris-Lanzen, Regeltext
Ändere den letzten Satz wie folgt:
„Wenn dein Kriegsherr das Schlüsselwort **Chaos Knights** hat, erhalten Superschwere Kontingente der **Chaos Knights** in deiner Armee die folgenden Befehlsboni: „Wähle eine der folgenden Optionen: +3 Befehlspunkte, wenn dein Kriegsherr Teil dieses Kontingents ist; +6 Befehlspunkte, wenn dein Kriegsherr Teil dieses Kontingents ist und das Schlüsselwort **Titanisch** hat."

Seite 64 – Tyrannischer Hof
Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Jedes gewählte Modell erhält das Schlüsselwort **Charaktermodell** und du kannst eine Begabung des Kriegsherrn der Chaos Knights für jedes dieser Modelle ermitteln; hinsichtlich der ermittelten Begabung des Kriegsherrn gilt das jeweilige Modell als dein Kriegsherr."

***Seite 65** – Gefechtsoptionen, Dämonische Feuerleitanlage
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wähle eine Schildbrecherrakete, mit der jene Einheit ausgerüstet ist. Bis zum Ende der Phase kannst du bei der Wahl eines Ziels für diese Waffe die Regel Achtung, Sir! ignorieren."

Seite 66 – Diabolischer Riss
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption zu Beginn der Psiphase deines Gegners ein. Bis zum Ende dieser Phase erleidet ein feindliches Modell, das innerhalb von 12 Zoll um **Chaos-Knights**-Modelle der **Infernohausverbände** deiner Armee einen Psitest ablegt, bei jedem Wurfergebnis Gefahren des Warp, das einen Pasch beinhaltet, statt nur bei Doppel-1 oder Doppel-6."

Seite 67 – Ausgestoßen
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Solange diese Verdammnis angewendet wird, kann dieses Modell nicht von Gefechtsoptionen des es kontrollierenden Spielers betroffen werden (inklusive der Gefechtsoption Befehlswiederholungswurf, mit der du einen einzelnen Würfelwurf für dieses Modell erneut würfeln könntest)."

F&A

*F: Können **Charaktermodelle** der **Chaos Knights** die Fähigkeit* Dämonisches Ritual *einsetzen?*
A: Ja.

Anmerkung der Designer: *Codex: Chaos Knights enthält keine **Daemon**-Datenblätter in derselben Weise wie andere Codices der **Chaos**-Fraktion, daher ist die Fähigkeit* Dämonisches Ritual *nicht enthalten. Wenn du diese Fähigkeit für ein **Charaktermodell** der **Chaos Knights** einsetzen möchtest, findest du die*

vollständigen Regeln für das Beschwören von **DAEMON***-Einheiten im Codex: Chaos Daemons.*

F: Greift die Fähigkeit Wahnhafte Raserei *des Knights Rampager auch dann noch, wenn ich die Donnerschlag-Faust oder das Schnitter-Kettenschwert durch die Hungrigen Zähne oder die Faust des Aufstiegs ersetze?*
A: Ja.

F: Wenn ich für das Ergebnis „Dämonische Macht" auf der Tabelle für Dämonische Stärkungen eine Waffe wähle, gilt das Ergebnis dann für alle Waffen mit der gleichen Bezeichnung wie die gewählte Waffe oder nur für eine davon?
A: Die Fähigkeit gilt nur für eine einzige Waffe, nicht für alle Waffen mit der gleichen Bezeichnung.

F: Kann ich das Relikt Rune von Nak'T'Graa einem **FURCHTKLINGE***-Modell geben, das keine Pakte und Verdammnisse hat, auch wenn das Modell in einem Kontingent mit einem anderen* **FURCHTKLINGE***-Modell ist, das Pakte und Verdammnisse hat?*
A: Ja.

F: Wenn ein Modell mit dem Relikt Tzeentchianischer Pyrothron durch Gefahren des Warp zerstört wird, erleiden dann nahe Einheiten zusätzlich zu Schaden durch die Fähigkeiten Explosion oder Doppelplasmakernexplosion auch noch tödliche Verwundungen durch Gefahren des Warp?
A: Ja.

AKTUALISIERTE WAFFEN

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Melter	12"	Sturm 1	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, die eine Einheit innerhalb der halben Reichweite als Ziel hat, hat Schadenswert W6+2.
Plasmadezimator	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, mit dem die Attacken ausgeführt werden.					
- Standard	48"	Schwer 2W6	7	-3	1	Explosiv
- Überladung	48"	Schwer 2W6	8	-3	2	Explosiv. Bei jedem unmodifizierten Trefferwurf von 1 für eine Attacke mit diesem Waffenprofil erleidet der Träger 1 tödliche Verwundung, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Schwerer Flammenwerfer	12"	Schwer W6	5	-1	1	Jede Attacke mit dieser Waffe trifft das Ziel automatisch.
Zwillingsmelter	12"	Sturm 2	8	-4	W6	Jede Attacke mit dieser Waffe, die eine Einheit innerhalb der halben Reichweite als Ziel hat, hat Schadenswert W6+2.