PSIONISCHES ERWACHEN: IM NETZ DER SPINNE

Indomitus, Version 1.3

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. Die überarbeiteten Waffen und ihre aktualisierten Profile findest du am Ende des Dokuments.

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

***Seite 35 – Schildheere**
Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:
„Wenn sich deine Armee in Schlachtordnung befindet und mindestens ein **Adeptus-Custodes**-Kontingent enthält, so kannst du für jedes solche Kontingent entscheiden, welchem der auf den folgenden Seiten aufgeführten Schildheere es angehören soll. Wenn du dies tust, erhalten alle **Adeptus-Custodes**-Einheiten des jeweiligen Kontingents (außer **Captain-General Trajann Valoris** und **Valerian**) das entsprechende Fraktionsschlüsselwort."

Füge hinzu:
„Kreuzzug
Jedes Mal, wenn du der Schlachtaufstellung deiner Kreuzzugsstreitmacht eine **Adeptus-Custodes**-Einheit hinzufügst, kannst du entscheiden, dass jene Einheit einem der auf den Seiten 35-37 aufgeführten Schildheere angehört. Wenn du das tust, so erhält die Einheit das entsprechende **<Schildheer>**-Fraktionsschlüsselwort.

Wenn du eine Kreuzzugsarmee zusammenstellst, gilt:
- **Adeptus-Custodes**-Einheiten können kein neues **<Schildheer>**-Fraktionsschlüsselwort erhalten.
- Gehören alle **Adeptus-Custodes**-Einheiten eines Kontingents demselben Schildheer an, so hat das Kontingent Zugriff auf die auf dieser Seite aufgeführten Regeln für Begabungen des Kriegsherrn, Gefechtsoptionen und Relikte von Terra."

Seite 36 – Schild der Ehre
Ersetze den ersten Satz des Regeltexts dieser Gefechtsoption durch folgenden:
„Setze diese Gefechtsoption in einer beliebigen Phase ein, wenn eine **Imperium-Charaktermodell**-Einheit deiner Armee (ausgenommen **Fahrzeug**-Einheiten) als Ziel für eine Attacke eines Modells einer feindlichen Einheit gewählt wird."

Seite 38 – Zehntausend Helden
Füge am Ende des Regeltexts dieser Gefechtsoption folgenden Satz hinzu:
„Wenn ein Modell durch diese Gefechtsoption eine Begabung des Kriegsherrn erhält, erhält jenes Modell keine zweite, wenn es im Verlauf der Schlacht für die Gefechtsoption Den Mantel überstreifen ausgewählt wird."

***Seite 38** – Rache des Maschinengeistes
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption in einer beliebigen Phase ein, wenn ein **Venerable-Land-Raider**-Modell des **Adeptus Custodes** deiner Armee zerstört wird."

Seite 38 – Uralte Handwerkskunst
Ändere den Regeltext dieser Gefechtsoption wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption ein, wenn ein **Adeptus-Custodes-Dreadnought**-Modell deiner Armee als Ziel für eine Attacke gewählt wird. Bis zum Ende der Phase kannst du bei jeder Attacke gegen jenes Modell den verursachten Schaden um 1 verringern, bis zu einem Minimum von 1 (dies ist nicht kumulativ mit anderen Regeln, die Schaden verringern)."

***Seite 44** – Prosecutors, Verfolgungsprotokolle
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Bei der Wahl eines Ziels für eine Attacke mit einer Fernkampfwaffe eines Modells dieser Einheit kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren, wenn das Ziel ein **Psioniker** ist."

***Seite 52** – Vindicare Assassin, Treffsicherheit
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Bei der Wahl eines Ziels für eine Waffe dieses Modells kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren."

***Seite 76 – Biles Geschöpfe**
Füge hinzu:
„Kreuzzug
Jedes Mal, wenn du der Schlachtaufstellung deiner Kreuzzugsstreitmacht eine **<Legion>**-Einheit hinzufügst, kannst du das Schlüsselwort **<Legion>** jener Einheit durch **Biles Geschöpfe** ersetzen."

F&A

F: Kann ein Modell mit der Begabung des Captain-Commanders Unaufhaltsamer Vernichter eine Neuordnen-Bewegung ausführen, während sich feindliche Modelle mit ihm in Basekontakt befinden?
A: Nein.

F: Wenn ein feindlicher **Psioniker**, *der sich innerhalb von 18 Zoll um eine Einheit der Sisters of Silence befindet, eine Psikraft manifestiert, welche eine* **Adeptus-Custodes**-*Einheit meiner Armee als Ziel hat, kann ich dann sowohl die Gefechtsoption Bastion der Willenskraft als auch die Gefechtsoption Empyreische Abtrennung einsetzen, um zu versuchen, die Effekte jener Kraft zu negieren? Wenn meine Armee außerdem ein* **Adepta-Sororitas**-*Kontingent enthält und der feindliche* **Psioniker** *sich innerhalb von 24 Zoll um eine* **Adepta-Sororitas**-*Einheit meiner Armee befindet, kann ich dann außerdem noch die Gefechtsoption Reinheit des Glaubens aus dem Codex: Adepta Sororitas einsetzen, um einen dritten Versuch zu erhalten, die Kraft zu negieren? Wenn ja, wie wird das abgehandelt?*
A: Ja. Alle Gefechtsoptionen müssen nacheinander eingesetzt werden. Wenn die erste Gefechtsoption, die du einsetzt, keinen Erfolg hat, kannst du danach entscheiden, Befehlspunkte auszugeben, um eine andere einzusetzen, und so weiter.

F: Wenn die Gefechtsoption Patronat des Imperators eingesetzt wird, verhindert die Wirkung auch Wiederholungswürfe für Würfe, die nicht Teil der Attacken-ausführen-Abfolge sind, etwa die Anzahl der Attacken für eine Waffe, die eine zufällige Anzahl an Attacken ausführt?
A: Nein.

F: Die Fähigkeit Tarnanzug *des Vindicare Assassins kann 2 vom Trefferwurf abziehen. Da diese Würfe um nicht mehr als -1 oder +1 modifiziert werden können, wie funktioniert das?*
A: Während Trefferwürfe und Verwundungswürfe nicht um mehr als -1 oder +1 modifiziert werden können, greift diese Begrenzung, nachdem alle zutreffenden Modifikatoren angewandt wurden, von denen sich einige eventuell gegenseitig negieren.

Wenn beispielsweise ein Modell, das eine Attacke gegen einen Vindicare Assassin in Deckung ausführt (und daher einen Modifikator von -2 auf den Trefferwurf erhält), außerdem eine Regel hat, welche einen Modifikator von +1 auf den Trefferwurf verleiht, würde es nach Anwendung beider dieser Modifikatoren auf den Wurf einen abschließenden Modifikator von -1 geben.

AKTUALISIERTE WAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Energieschwert	Nahkampf	Nahkampf	+1	-3	1	-