

CODEX-ERGÄNZUNG: WHITE SCARS

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

AKTUALISIERUNG DER ERGÄNZUNGEN ZUM CODEX: SPACE MARINES

*Durch die Veröffentlichung der Ausgabe von 2020 des Codex: Space Marines ist es nötig, die Codex-Ergänzungen, die für die vorherige Version des Codex geschrieben wurden, auf den neuesten Stand zu bringen. Nur so harmonisieren die Regeln der Ergänzung wie vorgesehen mit dem aktuellen Codex. Zu den Aktualisierungen gehört etwa, dass bestimmte Einheiten das Schlüsselwort **KERN** erhalten und dass Psikräfte und Gefechtsoptionen den richtigen Kategorien zugeordnet werden. Außerdem müssen ein paar Waffenprofile geändert werden, damit sie mit denen im Codex: Space Marines übereinstimmen, und bestimmte andere Regeln müssen den neuen Einheiten und Regeln im Codex: Space Marines angepasst werden.*

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

***Seite 53** – Kor'sarro Khan, Fähigkeiten, Für den Khan!
Ändere Name und Regeltext der Fähigkeit wie folgt:
„**Für den Khan! (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-KERN-** oder **WHITE-SCARS-CHARAKTERMODELL-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, addiere bei jeder Nahkampfattacke eines Modells jener Einheit 1 zum Verwundungswurf, wenn jene Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung oder Heroische Intervention ausgeführt hat.“

***Seite 53** – Kor'sarro Khan, Fähigkeiten, Riten der Schlacht
Ändere Name und Regeltext der Fähigkeit wie folgt:
„**Riten der Schlacht (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-KERN-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1.“

***Seite 53** – Khan auf Bike, Fähigkeiten, Riten der Schlacht
Ändere Name und Regeltext der Fähigkeit wie folgt:
„**Riten der Schlacht (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-KERN-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1.“

***Seite 57** – Begabungen des Kriegsherrn, Meister der Fallen
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Wenn eine feindliche Einheit (aber keine Einheit, die Modelle mit Mindestbewegungswert enthält) innerhalb der Nahkampfreichweite dieses Kriegsherrn gewählt wird, um sich zurückzuziehen, kannst du einen W6 werfen. Bei 4+ kann sich die Einheit in diesem Zug nicht zurückziehen.“

***Seite 58** – Reliquien von Chogoris, Adlerbanner, Regeltext
Ändere den zweiten Satz wie folgt:
„Der Träger hat die folgende Fähigkeit: **Adlerbanner (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-KERN-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, addiere 1 zum Stärkewert der Modelle jener Einheit.“

***Seite 58** – Reliquien von Chogoris, Helmzier des Steppenläufers, Regeltext
Ändere dies wie folgt:
„Der Träger hat die folgende Fähigkeit: **Helmzier des Steppenläufers (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-INFANTERIE-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, addiere 1 zu Vorrücken- und Angriffswürfen für jene Einheit.“

***Seite 59** – Spezialausrüstung, Trophäen des Kopfjägers, Regeltext
Ändere dies wie folgt:
„Der Träger hat die folgende Fähigkeit: **Trophäen des Kopfjägers (Aura)**: Solange sich eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, ziehe 1 vom Moralwert der Modelle jener Einheit ab.“

***Seite 59** – Spezialausrüstung, Cyberadlerhelm, Regeltext
Ändere dies wie folgt:
„Der Träger hat die folgende Fähigkeit: **Cyberadlerhelm (Aura)**: Solange sich eine befreundete **WHITE-SCARS-KERN-** Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Träger befindet, verursacht bei jeder Abwehrfeuer-Attacke eines Modells jener Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 5+ einen Treffer.“

***Seite 60-61 – Gefechtsoptionen**

Die Gefechtsoptionen gehören den folgenden Kategorien an:

KAMPFTAKTIK	HELDENTAT	STRATEGISCHE LIST	MATERIAL-ANFORDERUNG
Schnell wie der Wind	Eine mächtige Trophäe	Im Sattel geboren	Champion des Khans
Erbitterte Rivalitäten		Erlegte Beute	Durch Weisheit gemäßigt
Stich zum Herzen		Reite hart und reite schnell	Geschenk der Khane
Die ewige Jagd		Blitzschnelles Absitzen	
		Salve der Jäger	
		Chogorische Blitze	
		Beute des Khans	
		Scheinrückzug	
		Einkreisung	

***Seite 60 – Gefechtsoptionen, Schnell wie der Wind, Regeltext**
Ändere dies wie folgt:

„Setze diese Gefechtsoption in deiner Bewegungsphase ein, nachdem eine **WHITE-SCARS**-Einheit deiner Armee (keine **ARTILLERIE**) eine normale Bewegung ausgeführt oder sich zurückgezogen hat. Jene Einheit kann eine Vorrücken-Bewegung ausführen. Bis zum Ende des Zuges kann jene Einheit nicht schießen, keinen Angriff ansagen und keine Psikräfte zu manifestieren versuchen.“

***Seite 61 – Gefechtsoptionen, Stich zum Herzen, Regeltext**
Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Setze diese Gefechtsoption ein, bevor sich eine **WHITE-SCARS**-Einheit deiner Armee (keine **ARTILLERIE**) neu ordnet.“

***Seite 61 – Gefechtsoptionen, Einkreisung, Regeltext**
Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Setze diese Gefechtsoption im Schritt „Reserven und Transporter festlegen“ der Mission ein. Wähle eine **WHITE-SCARS**-Einheit deiner Armee (keine **ARTILLERIE** und kein **GEBÄUDE**).“

***Seite 62 – Die Disziplin Sturmsprecher, Psikräfte**
Die Psikräfte gehören den folgenden Kategorien an:

SEGEN	HEXENFEUER	FLUCH
3. Die Winde reiten	2. Blitze rufen	1. Peitschender Sturm
4. In Sturm gehüllt	6. Auge des Sturms	5. Geister von Chogoris

F&A

F: Kann irgendeines der Datenblätter in dieser Ergänzung aus einem Nachfolgeorden stammen?

A: Nein. Diese Datenblätter und Charaktermodelle mit Eigennamen können nur aus dem Orden der White Scars stammen.

F: Gilt im Sinne der Fähigkeit Kampfdoktrinen die Gefechtsoption Die ewige Jagd als „ausdrücklich anders angegeben“?

A: Ja. Die Verbesserung des Durchschlagswerts durch Kampfdoktrinen und die Verbesserung durch diese Gefechtsoption sind kumulativ.

*F: Wenn sich eine **TRANSPORTER**-Einheit der **WHITE SCARS** bewegt und eine transportierte Einheit über die Gefechtsoption Blitzschnelles Absitzen aussteigt, kann sich diese ausgestiegene Einheit dann bewegen?*

A: Ja.

F: Erlaubt Blitzschnelles Absitzen einer Einheit, im selben Zug sowohl einzusteigen als auch auszusteigen?

A: Nein.

*F: Angenommen, ich setze die Gefechtsoption Einkreisung ein, um eine **TRANSPORTER**-Einheit der **WHITE SCARS** im Flankenangriff aufzustellen statt auf dem Schlachtfeld. Kann ich, wenn die Einheit auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, darin transportierte Einheiten aussteigen lassen, entweder auf normale Weise oder über irgendeine Regel, durch die eine Einheit aussteigen darf, nachdem sich die Einheit bewegt hat (z. B. die Gefechtsoption Blitzschnelles Absitzen oder die Fähigkeit Sturmfahrzeug)?*

A: Nein.

F: Wenn ich für die Spezialausrüstung Meisterhafte Waffe eine Waffe mit mehr als einem Profil wähle (z. B. eine Plasmapistole), erhöht sich dann der Schadenswert aller Profile der Waffe oder muss ich entscheiden, welches Profil sich verbessert?

A: Addiere 1 zum Schadenswert aller Profile der Waffe. Beachte, dass Waffen mit ähnlichen Namen, die in der Waffentabelle aber separate Einträge haben, wie zum Beispiel „Boltsturmfaust (Nahkampf)“ und „Boltsturmfaust (Fernkampf)“, als unterschiedliche Waffen gelten, nicht als verschiedene Profile derselben Waffe.

F: Gelten Reliquien mit dem gleichen Namen aber in verschiedenen Ergänzungen als die gleiche Reliquie? Zum Beispiel steht die Meisterhafte Rüstung sowohl im Codex: Ultramarines als auch im Codex: White Scars.

A: Ja, sie gelten als gleich.

AKTUALISIERTE WAFFEN

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW. TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Speer des Khans	Nahkampf Nahkampf	+1	-3	W3	Bei jeder Attacke mit dieser Waffe in einem Zug, in dem der Träger eine Angriffsbewegung oder Heroische Intervention ausgeführt hat, hat diese Waffe Stärke x2.