

WARHAMMER 40.000

CODEX: CRAFTWORLDS

Offizielles Update, Version 1.4

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 84 – Autarch

Ändere die Einheitenbeschreibung wie folgt:

„Ein Autarch ist ein einzelnes Modell, das mit einer Sternengleve und Plasmagranaten bewaffnet und mit einem Energieschild ausgerüstet ist.“

Seite 85 – Autarch mit Swooping-Hawk-Flügeln

Ändere die Einheitenbeschreibung wie folgt:

„Ein Autarch mit Swooping-Hawk-Flügeln ist ein einzelnes Modell, das mit einem Energieschwert, einer Fusionspistole und Plasmagranaten bewaffnet und mit einem Energieschild ausgerüstet ist.“

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.“

Seite 105 – Fire Prism, Gepulstes Laserfeuer

Ändere die Regel wie folgt:

„**Gepulstes Laserfeuer:** Wenn dieses Modell in seiner Bewegungsphase stationär bleibt oder sich mit weniger als seiner halben Geschwindigkeit bewegt (d. h. wenn es sich weniger weit bewegt als die Hälfte seines gegenwärtigen Bewegungswerts), kann es in seiner nächsten Fernkampfphase seine Prismenkanone zweimal abfeuern (die Prismenkanone muss beide Male dasselbe Profil und dasselbe Ziel wählen).“

AMALLYN SCHATTENSPUR

Warhammer Quest Blackstone Fortress enthält eine Reihe von Datenblättern für Warhammer 40.000, damit die enthaltenen Citadel-Miniaturen bei Warhammer 40.000 eingesetzt werden können. Eines davon ist das Datenblatt von Amallyn Schattenspur zum Einsatz in einer Craftworlds-Armee. Das folgende Erratum gilt für Amallyn Schattenspur:

Blackstone Fortress: Datenblätter, Seite 11 –

Amallyn Schattenspur

Ändere den letzten Satz der Fähigkeit *Ungebetenes Erscheinen* 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.“

Seite 108 – Hemlock Wraithfighter

Ändere die Einheitenbeschreibung wie folgt:

„Ein Hemlock Wraithfighter ist ein einzelnes Modell, das mit zwei Schweren Warpsensen und Seelensteinen ausgerüstet ist.“

Seite 116 – Der Pfad des Krieges

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn sich deine Armee in Schlachtordnung befindet, erhalten alle Standard-Einheiten in Craftworlds-Kontingenten diese Fähigkeit.“

Seite 117 – Biel-Tan: Klingensturm

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Eine Shurikenwaffe ist jedes Waffenprofil, dessen Name das Wort „Shuriken“ enthält (z. B. Shurikenpistole, Shurikenkanone usw.). Kurnous' Bogen, der Leuchtende Stern des Vault, Jagdkatapult und Skorpionschere (Fernkampf) sind ebenfalls Shurikenwaffen.“

Seite 118 – Vorgewarnt

Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Setze diese Gefechtoption ein, unmittelbar nachdem dein Gegner eine Einheit, die als Verstärkung eintrifft, in Sicht einer deiner <CRAFTWORLD>-Einheiten aufgestellt hat, die sich innerhalb von 6 Zoll um einen befreundeten <CRAFTWORLD>-FARSEER befindet.“

Seite 119 – Blitzschnelle Reaktionen

Ändere die Regel wie folgt:

„Setze diese Gefechtsoption ein, wenn eine befreundete **ASURYANI-INFANTERIE**-Einheit oder eine befreundete **ASURYANI**-Einheit mit dem Schlüsselwort **FLIEGEN** als Ziel für eine Fernkampf- oder Nahkampf-Waffe gewählt wird. Für den Rest der Phase wird 1 von allen Trefferwürfen abgezogen, die diese Einheit zum Ziel haben.“

Seite 122 – Relikte alten Ruhmes

Ändere den zweiten Satz im ersten Absatz wie folgt:

„Avatars of Khaine und Charaktermodelle mit Eigenname wie etwa Prince Yriel haben bereits Artefakte und dürfen keinen der folgenden Gegenstände erhalten.“

Seite 123 – Leuchtender Stern des Vault

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Nur für ein Modell mit Shurikenpistole oder Zwillingsshurikenkatapult.“

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.“

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.“

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.“

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.“

F&A

*F: Verringert die Fähigkeit **Serpent-Schild des Wave Serpents** den Schaden jeder Attacke um 1 oder verringert er den Schaden einer Attacke von jeder Waffe, die ihn als Ziel hat, um 1?*

*A: Die Fähigkeit **Serpent-Schild** verringert den Schaden jeder Attacke um 1.*

*F: Wenn ich eine **ALAITOC**-Einheit als Ziel wähle, die vom Attribut **Verborgen** profitiert, und sich einige Modelle der attackierenden Einheit innerhalb von 12 Zoll um die Einheit befinden und einige weiter als 12 Zoll entfernt, erleidet die gesamte Einheit den Abzug von -1 auf Trefferwürfe oder nur die Modelle, die weiter als 12 Zoll entfernt sind?*

A: Nur die Modelle, die weiter als 12 Zoll von der Einheit entfernt sind.

*F: Wenn der Kriegsherr meiner Armee in Schlachtordnung ein Autarch ist, kann ich dann die Fähigkeit **Der Pfad des Befehls einsetzen**, um Befehlspunkte zurückzuerhalten, wenn ich sie für Gefechtsoptionen ausbebe, die bei der Aufstellung eingesetzt werden (zum Beispiel **Wolkenschlag** oder **Angriff aus dem Netz**)?*

A: Ja, aber nur wenn dieser Autarch auf dem Schlachtfeld ist, wenn die Gefechtsoption eingesetzt wird.

F: Ist der Avatar of Khaine ein Charaktermodell mit Eigenname?

A: Nein.

F: Kann der Avatar of Khaine eine Begabung des Kriegsherrn haben?

A: Ja.

*F: Wenn ich meine **Wraithblades** mit einem **Geisterschwert** in jeder Hand bewaffnen möchte, wie viele Punkte muss ich dann dafür bezahlen und wie viele Attacken führt jede **Wraithblade** mit den **Geisterschwertern** durch?*

A: Geisterschwerter (Mehrzahl) ist ein einziges Waffenprofil. Du bezahlst dafür Punkte ein einziges Mal pro Modell und du erhältst dadurch eine Bonusattacke pro Modell.

*F: Kann ein Spieler eine **Psikraft** wirken, die eine Einheit als Ziel hat, die nur dann in Reichweite ist, wenn der Spieler auch die Gefechtsoption **Fokussierte Macht** einsetzt, um die Reichweite der **Psikraft** zu erhöhen?*

A: Ja.

*F: In der Fähigkeit **Unentrinnbare Präzision der Dark Reapers** ist **Abwehrfeuer** nicht mehr erwähnt. Bedeutet das, dass sie beim **Abwehrfeuer** auf 3+ treffen?*

*A: Nein. **Unentrinnbare Präzision** betrifft nur Attacken in der Fernkampfphase.*

*F: Wenn eine Einheit **Dark Reapers** (mit der Fähigkeit **Unentrinnbare Präzision**) auf einen **Culexus Assassin** schießt (mit der Fähigkeit **Etherium**), welchen Trefferwurf benötigen die **Dark Reapers** dann, um den **Assassin** zu treffen?*

A: 3+.

Durch die Fähigkeit **Etherium** behandeln die **Dark Reapers** ihre Ballistische Fertigkeit als 6+, aber durch ihre Fähigkeit **Unentrinnbare Präzision** treffen sie unabhängig von ihrer Ballistischen Fertigkeit und ungeachtet aller Modifikatoren immer auf 3+.

F: Wenn meine Armee (beispielsweise) durch einen Kriegsherrn der Harlequins angeführt wird und ich ein Kontingent Craftworlds-Einheiten habe, kann ich dann die Gefechtsoption Schätze der Craftworld einsetzen, um einem CHARAKTERMODELL des Craftworld-Kontingents ein Relikt alten Ruhms zu geben?

A: Ja. Die einzige Voraussetzung, um Zugriff auf die Gefechtsoptionen zu haben, ist ein Kontingent der entsprechenden Fraktion. Wenn du mindestens ein Craftworlds-Kontingent hast, hast du Zugriff auf deren Gefechtsoptionen.

F: Wenn ich die Gefechtsoption Gebündeltes Feuer einsetze und der erste Fire Prism ein CHARAKTERMODELL als Ziel wählt, das die anderen Fire Prisms normalerweise nicht als Ziel wählen dürften (da es für sie nicht das nächste Modell ist), können sie dann dennoch das Charaktermodell beschießen?

A: Ja.

F: Wenn ich die Gefechtsoption Höchste Verachtung auf eine Einheit Striking Scorpions anwende und diese Einheit auch in Reichweite von Karandras' Fähigkeit Tod durch eintausend Stiche ist, was geschieht dann jedes Mal, wenn ich für ein Modell der Einheit bei einem Trefferwurf für eine Nahkampfattacke 6+ erziele?

A: In diesem Fall führst du 2 zusätzliche Nahkampfattacken mit derselben Waffe gegen dasselbe Ziel durch (oder 3 zusätzliche Attacken, wenn der Trefferwurf für einen Striking Scorpion Exarch war). Keine dieser Zusatzattacken kann weitere Zusatzattacken erzeugen.

F: Welche Regeln der Bewegungsphase werden auf eine Bewegung mittels der Gefechtsoption Feuern und verschwinden angewandt?

A: Alle solche Regeln.

F: Kann eine Einheit Swooping Hawks Feuern und verschwinden einsetzen, um sich über eine feindliche Einheit zu bewegen und ihre Fähigkeit Falkengranatwerfer einzusetzen? Wenn ich Feuern und verschwinden auf einen Crimson Hunter anwende, stürzt er dann ab, weil er sich nicht seine Mindestbewegung weit bewegen kann? Wenn eine Einheit, die FLIEGEN kann, Feuern und verschwinden in einer Battlezone: Zorn und Feuer einsetzt, muss sie dann für die Sonderregel Brennende Himmel würfeln?

A: Ja zu allen diesen Fragen.

F: Wenn ein PSIONIKER meiner Armee die Psikraft Beschleunigen auf eine meiner Einheiten wirkt, kann diese Einheit dann vorrücken, wenn sie diese Bewegung durchführt?

A: Ja.

F: Kann eine Einheit Swooping Hawks, die sich durch die Psikraft Beschleunigen über eine feindliche Einheit bewegt, ihre Fähigkeit Falkengranatwerfer einsetzen?

A: Ja.

F: Kann ich beim Einsatz der Gefechtsoption Phantasma gleichzeitig die Gefechtsoption Angriff aus dem Netz einsetzen, um eine der betroffenen Einheiten in die Reserve zu versetzen?

A: Nein.

F: Wenn ein CHARAKTERMODELL mit dem Phönix-Juwel Ziel der Attacken einer feindlichen Einheit ist und die Attacken erfolgreich mehrere Verwundungen verursachen, werden die Schutzwürfe einer nach dem anderen abgehandelt. Wenn dem Charaktermodell ein Schutzwurf misslingt und es getötet wird, aber durch das Phönix-Juwel im Spiel bleibt, was geschieht dann mit den restlichen erfolgreich verursachten Verwundungen, die dem Modell zugewiesen wurden – verfallen sie oder muss das Charaktermodell gegen diese weiter Schutzwürfe durchführen?

A: Das CHARAKTERMODELL muss dann die restlichen Schutzwürfe durchführen.