WARHAMMER 40.000:
NECRONS

Offizielles Update 7. Edition, Version 1.0

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Publikationen auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, befassen wir uns damit so zeitnah wie möglich und veröffentlichen daher regelmäßig Updates. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Magenta hervorgehoben. Kleinbuchstaben in einer Versionsnummer bedeuten, dass zuletzt lediglich eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache vorgenommen wurde, etwa um einen Druck- oder Übersetzungsfehler zu korrigieren.

Jedes Update-Dokument besteht aus drei Teilen: Regeländerungen, Errata und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einer Publikation, während Regeländerungen die Publikation auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Du kannst Updates natürlich direkt in dein Exemplar eintragen, am sinnvollsten ist aber, einfach einen Ausdruck dieses Dokuments bei deinem Exemplar aufzubewahren.

REGELÄNDERUNGEN

Dieser Codex wurde für eine vorherige Ausgabe der Regeln geschrieben, weshalb du aktuelle Einheitentypen und Rumpfpunkte der folgenden Tabelle entnehmen musst. Du wirst auch feststellen, dass einige Waffen im Codex in einem anderen Format präsentiert sind als in Warhammer 40.000: Die Regeln. Doch keine Sorge – sofern es in diesem Dokument nicht ausdrücklich anders angegeben ist, sind sie dennoch weiterhin gültig.

Einheit	Einheitentyp	RP
Annihilator-Gleiter	Fahrzeug (Antigrav, Offen)	3
Dominator-Barke	Fahrzeug (Antigrav, Offen)	4
Geister-Barke	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Transporter)	4
Jagdläufer des Triarchats	Fahrzeug (Läufer, Offen)	3
Kommando-Gleiter	Fahrzeug (Antigrav, Offen, Schnell, Streitwagen	3
Monolith	Fahrzeug (Antigrav, Panzer, Schwer)	4
Nachtsichel	Fahrzeug (Flieger, Transporter)	3
Todessichel	Fahrzeug (Flieger)	3

Diverse – Zwei Widerstandswerte
Wenn im Profil eines Modells zwei Widerstandswerte angegeben sind, von denen einer in Klammern gesetzt ist, benutzt du immer den Wert in Klammern. Ignoriere den anderen Wert.

Seite 38 – Prätorianer des Triarchats, Eidstab
Ersetze die Regeln des Eidstabs durch das folgende Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	+1	2	Nahkampf, Unhandlich
6 Zoll	5	2	Sturm 1

Seite 46 – Zwielichtprisma
Ersetze die Regeln des Zwielichtprismas durch das Folgende:
„Eine Kanoptech-Spinne mit Zwielichtprisma und alle befreundeten Einheiten innerhalb von 3 Zoll um sie erhalten einen Bonus von +2 auf ihre Psiresistenzwürfe.“

Seite 52 – Kommando-Gleiter
Ersetze den Abschnitt „Transportkapazität“ durch das Folgende:
„**FAHRER:** Hochlord (Seite 30)“.

Seite 52 – Attacke im Vorbeiflug
Ersetze den ersten Satz durch das Folgende:
„Der Fahrer des Kommando-Gleiters kann in jedem Spielerzug drei besondere „Vorbeiflugattacken“ durchführen.“

Seite 52 – Symbiotische Reparatur
Ersetze die Sonderregel durch das Folgende:
„**Symbiotische Reparatur:** Ein Kommando-Gleiter behandelt jedes Schadensergebnis „Waffe zerstört“ stattdessen als das Schadensergebnis „Crew betäubt“.“

Seite 57 – Orikan der Seher
Ersetze die Regeln des Stabs der Zukunft durch das Folgende:

Reichw.	S	DS	Typ
-	Träger	2	Nahkampf, Zeitschlag

Zeitschlag: Orikan wiederholt im Nahkampf misslungene Trefferwürfe.

Seite 87 – Der Armeeorganisationsplan und Standardmissionen
Bitte ignoriere dies und benutze die Regeln in der Sektion „Schlachtvorbereitungen“ in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 88, 89 – Imotekh der Sturmherr, Nemesor Zanndrekh, Anrakyr der Reisende, Trazyn der Unendliche, Hochlord
Ignoriere bitte die Transportoptionen dieser Charaktermodelle.

Seite 89 – Hochlord
Füge den Optionen die folgende hinzu:
„Darf einen Kommando-Gleiter erhalten (der Hochlord wird zum Fahrer des Streitwagens, siehe Seite 91).“

Seite 90 – Herrscherrat
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Für jeden Hochlord in einem Kontingent (…) darf das Kontingent auch einen Herrscherrat enthalten.“

ERRATA

Seite 35 – Leibgarde, Dispersionsschilde
Füge das Folgende hinzu:
„Wenn du ermittelst, welche Deckungswürfe gegen reflektierte Treffer zulässig sind, gehst du davon aus, dass das Modell, das den Schutzwurf bestanden hat, der Ursprung des Treffers ist.
Beachte, dass du immer den besten verfügbaren Schutzwurf verwenden musst, weshalb es nicht erlaubt ist, den Rettungswurf des Dispersionsschilds zu benutzen, wenn der Rüstungswurf des Modells zulässig und besser ist.“

Seite 36 – Eliminatoren, Eliminatorzeichen
Füge am Ende des Absatzes das Folgende hinzu: „Wenn ein *unabhängiges Charaktermodell* als Beute gewählt wird, wird auch jede Einheit, der es sich anschließt, auf 2+ verwundet. Verlässt das *unabhängige Charaktermodell* die Einheit wieder, so wird nur noch das *unabhängige Charaktermodell* auf 2+ verwundet.“
Füge außerdem hinzu: „Beachte, dass jede Einheit Eliminatoren im Verlauf eines Spiels nur eine einzige feindliche Einheit markieren kann.“

Seite 41 – Manifestierte Kräfte der C’tan, Herr des Feuers
Ersetze den zweiten Absatz durch das Folgende:
„Alle Flammenwaffen (wie in Warhammer 40.000: Die Regeln beschrieben), Waffen mit der Sonderregel *Melter* sowie alle Waffen, die gemäß ihrer Auswirkungen oder Sonderregeln auf „Flammen“ oder „Feuer“ basieren, die innerhalb von 12 Zoll um das C’tan-Fragment abgefeuert werden, riskieren zu explodieren. Wirf jedes Mal, wenn eine solche Waffe in Reichweite des C’tan-Fragments abgefeuert wird, einen W6. Bei einem Wurf von 1 explodiert die Waffe. Wird die Waffe von einem Nichtfahrzeugmodell getragen, wird das Modell als Verlust entfernt. Ist die Waffe auf einem Fahrzeug angebracht, erleidet das Fahrzeug das Schadensergebnis „Waffe zerstört“ (wobei die zerstörte Waffe nicht zufällig ermittelt wird) und das Fahrzeug verliert einen Rumpfpunkt. In beiden Fällen sind die abgegebenen Schüsse verloren und werden nicht weiter abgehandelt.“

Seite 41 – Manifestierte Kräfte der C’tan, Zeitstrahl
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt: „Zu Beginn der Kampfunterphase, bevor Attacken durchgeführt werden, wählst du ein gegnerisches Nichtfahrzeugmodell in Basekontakt mit dem C’tan-Fragment (sofern vorhanden).“

Seite 44 – Kanoptech-Phantome, Fesselspulen
Ändere den zweiten Absatz wie folgt: „Jedes feindliche Modell, das sich zu Beginn der Kampfunterphase in Basekontakt mit einem Kanoptech-Phantom mit Fesselspulen befindet, hat unabhängig von seinem tatsächlichen Initiativewert bis zum Ende der Nahkampfphase Initiative 1.“

Seite 46 – Kanoptech-Spinnen, Skarabäennest
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Zu Beginn jeder deiner Bewegungsphasen kann eine Kanoptech-Spinne, die nicht im Nahkampf gebunden ist, Energie aufwenden, um einen Schwarm Kanoptech-Skarabäen zu erzeugen.“

Seite 46 – Kanoptech-Spinnen, Skarabäennest, zweiter Absatz
Ersetze den zweiten und dritten Satz durch das Folgende:
„Bei einem Ergebnis von 2-6 fügst du dieser Einheit ein Base hinzu. Dieses Base muss in Formation mit mindestens einem Base platziert werden, das nicht in diesem Spielerzug erschaffen wurde. Das Base darf sich in diesem Spielerzug normal bewegen und normal agieren.“

Seite 46 – Kanoptech-Spinnen, Fabrikatorklauen-Satz
Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes wie folgt:
„Ist das Ergebnis eine 4 oder höher, wird entweder ein in der Schlacht zuvor verlorener Rumpfpunkt wiederhergestellt oder ein Schadensergebnis „Waffe zerstört“ oder „Lahmgelegt“ repariert (deine Wahl).“

Seite 47 – Monolith, Dimensionskorridor
Füge am Ende des Regeltextes Folgendes hinzu: „Beachte, dass ein Monolith seinen Dimensionskorridor bereits in dem Zug einsetzen kann, in dem er als *Schocktruppen* ins Spiel kommt.“

Seite 50 – Todessicheln, Todesstrahl
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Dann verbindest du diese Punkte durch eine gerade Linie (von der wir annehmen, dass sie 1 mm dick ist).“

Seite 50 – Todessicheln, Einheitentyp
Ändere den Einheitentyp zu „Fahrzeug (Flieger)“.

Seite 50, 95 – Todessicheln, Luftangriff
Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 50 – Todessicheln, Überschall
Benutze die entsprechende Sonderregel aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 50, 95 – Todessicheln, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 51, 91 – Nachtsicheln, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 51 – Nachtsicheln, Zugangspunkte
Ändere zu „1 (das Base des Modells)“

Seite 51 – Nachtsicheln, Einheitentyp
Ändere den Einheitentyp zu „Fahrzeug (Flieger)“.

Seite 51 – Nachtsicheln, Überschall
Benutze die entsprechende Sonderregel aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 51, 91 – Nachtsicheln, Luftangriff
Ignoriere diese Sonderregel.

Seite 51 – Nachtsicheln, Sonderregeln
Füge die folgende Sonderregel hinzu:
„**Invasionsstrahler:** Eine Einheit, die ihre Bewegungsphase in einer Nachtsichel beginnt, darf aussteigen, bevor oder nachdem sich das Fahrzeug bewegt hat (einschließlich Drehung auf der Stelle usw.), sofern sich das Fahrzeug nicht mehr als 36 Zoll weit bewegt hat. Wenn sich die Nachtsichel im selben Zug mehr als 24 Zoll weit bewegt hat, kann die aussteigende Einheit nur Schnellschüsse abgeben.“

Seite 52 – Kommando-Gleiter, Einheitentyp
Ändere den Einheitentyp zu „Fahrzeug (Streitwagen)“.

Seite 53 – Reparatureinheit
Ersetze den dritten und vierten Satz durch das Folgende: „Ist das Ergebnis 2 oder höher, fügst du der Einheit W3 Modelle hinzu. Diese müssen in Formation mit mindestens einem Modell platziert werden, das nicht in diesem Spielerzug erschaffen wurde. Diese Modelle können sich in diesem Spielerzug normal bewegen und normal agieren.“

Seite 59 – Körperwechsel
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Misslingt Trazyn sein Wurf für *Reanimationsprotokolle,* wirfst du einen weiteren W6.“

Seite 61 – Vargard Obyron, Des Vargards Pflicht
Ersetze den ersten Satz durch den folgenden:
„Setzt Obyron seinen Geistermantel ein, während er und Nemesor Zanndrekh nicht Teil der selben Einheit sind, weicht er nicht ab, solange er versucht, innerhalb von 6 Zoll um Zanndrekh zu landen.“

Seite 81 – Gedankenkontrollskarabäen
Ersetze den zweiten Absatz durch das Folgende: „Zu Beginn der Kampfunterphase, nachdem Angriffe durchgeführt wurden, aber bevor Attacken durchgeführt werden, bestimmt du zufällig ein feindliches Nichtfahrzeugmodell, das sich in Basekontakt mit dem Träger der Gedankenkontrollskarabäen befindet. Dieses Modell muss sofort mit 3W6 einen Moralwerttest bestehen. Besteht es den Test, haben die Gedankenkontrollskarabäen keine Wirkung. Misslingt ihm der Test, schlägt das Opfer nach seinen Verbündeten. Anstatt normal zu attackieren, verursacht es W3 Treffer gegen seine eigene Einheit (oder gegen sich selbst, wenn es alleine ist oder in einer Herausforderung kämpft), wenn es mit seinen Attacken an der Reihe ist. Diese Treffer werden mit der Stärke des Opfers abgehandelt sowie mit allen Vor- und Nachteilen, die das Opfer durch seine Nahkampfwaffen erhält (im Zweifelsfall wählt der die Gedankenkontrollskarabäen kontrollierende Spieler die verwendete Waffe). Wenn in dem Nahkampf alle Attacken abgehandelt wurden und das Opfer noch am Leben ist, unterliegt es danach wieder voll der Kontrolle seines Spielers.“

Seite 81 – Hyperphasenschwert
Das Hyperphasenschwert hat das folgende Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	Träger	3	Nahkampf

Seite 83 – Kriegssense
Ersetze die gesamten Regeln durch das folgende Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	+2	1	Nahkampf, Panzerfluch, Zweihändig

Seite 82 – Regeneratorsphäre
Füge am Ende des zweiten Absatzes das Folgende hinzu: „Der Effekt der Regeneratorsphäre gilt, bis der Ewiges-Leben-Marker des Trägers durch einen misslungenen Wurf für Reanimationsprotokolle entfernt wird (würfle also für den Marker des Trägers zuletzt!).“

Seite 82 – Tesla-Waffen, Überspringen
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Sobald der initiale Schuss des Tesla-Annihilators abgehandelt wurde und sofern er mindestens einmal getroffen hat, wirfst du für jede Einheit (Freund wie Feind, im Nahkampf und nicht im Nahkampf gebunden) innerhalb von 6 Zoll um das Ziel einen W6.“

Seite 82 – Tesserakt-Labyrinth
Füge der Liste der wählbaren Typen „Fliegende monströse Kreatur“ hinzu.

F&A

F: Wenn eine Nachtsichel eine Einheit transportiert und zum Wrack wird oder explodiert, erleidet dann die transportierte Einheit entsprechend der Trümmerregen-Regel Treffer mit Stärke 10, DS 2, ehe sie in Reserve platziert wird? (Seite 51)
A: Nein.

F: Wenn Einheiten aufgrund von Imotekhs Sonderregel Herr des Sturms von Blitzen getroffen werden, erhalten sie dann dagegen durch Nachtkampf die Vorzüge der Sonderregel Tarnung? (Seite 55)
A: Nein.

F: Wie breit ist der Strahl des Stabs des Vernichters? (Seite 55)
A: 1 mm.

Stand: Juli 2014