

WARHAMMER 40.000

CODEX: SPACE WOLVES

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

Alle Datenblätter (ausgenommen **SERVITORS** und **BESTIEN**)

Füge die folgende Fähigkeit hinzu:

„**Sturmangriff:** Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, von feindlichen Einheiten angegriffen wird oder eine Heroische Intervention ausführt, addiere bis zum Ende des Zuges 1 zum Attackenwert der Modelle in dieser Einheit.“

Seite 76 – Logan Grimnar auf Stormrider

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**KAVALLERIE**“

Seite 77 – Arjac Rockfist

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**BATTLE LEADER**“

Seite 79 – Primaris Rune Priest

Ändere die Einheitenbeschreibung wie folgt:

„Ein Primaris Rune Priest ist ein einzelnes Modell, das mit einem Runenschwert, einer Boltpistole, einer Psimatrix, Fragmentgranaten und Sprenggranaten bewaffnet ist.“

Seite 83 – Ragnar Blackmane, Fähigkeiten, Treue Gefährten

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„In Hinblick auf Fernkampfattacken und Heroische Intervention werden Svangir und Ulfgir behandelt, als hätten sie das Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL**, in Hinblick auf das Einsteigen in einen Transporter, als hätten sie das Schlüsselwort **INFANTERIE**.“

Seite 88 – Wolf Lord in Gravis-Rüstung

Ändere den Profilwert Lebenspunkte zu 7.

Seite 88, 89 und 128 – Primaris Wolf Lord, Primaris Battle Leader und Rüstkammer des Reißzahns, Meisterhaftes Sturmboltgewehr
Ändere den Typ-Profilwert zu Sturm 3.

Seite 88, 89 und 128 – Primaris Wolf Lord, Primaris Battle Leader und Rüstkammer des Reißzahns, Meisterhaftes Stalker-Boltgewehr
Ändere den Schadenswert zu 3.

Seite 89 – Canis Wolfborn

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**BATTLE LEADER**“

Seite 90 – Primaris Battle Leader,

Meisterhaftes Stalker-Boltgewehr

Ändere den DS-Wert dieser Waffe zu -2.

Seite 90 – Primaris Battle Leader

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**WOLF GUARD**“

Seite 93, 94 und 114 – Blood Claws, Grey Hunters und Long Fangs, Gemischte Einheit

Ändere die Fähigkeit *Gemischte Einheit* wie folgt:

„Im Hinblick darauf, welche Modelle ein Fahrzeug transportieren kann, und für die Regel Disziplinierter Bolterbeschuss haben Wolf Guard Terminator Pack Leaders das Schlüsselwort **TERMINATOR**.“

Seite 95 – Intercessor Squad, Ausrüstungsoptionen

Ändere den dritten Punkt wie folgt:

„• Der Intercessor Pack Leader darf entweder sein Boltgewehr durch ein Kettenschwert, ein Energieschwert oder eine Energief Faust ersetzen oder ein Kettenschwert, ein Energieschwert oder eine Energief Faust zusätzlich zu seinen anderen Waffen erhalten.“

Anmerkung der Designer: Dies bringt das Datenblatt auf den neuesten Stand von *In Nomine Imperatoris 2018*.

Seite 95 und 130 – Intercessors und Rüstkammer des Reißzahns, Sturmboltgewehr

Ändere den Typ-Profilwert zu Sturm 3.

Seite 95 und 130 – Intercessors und Rüstkammer des Reißzahns, Stalker-Boltgewehr

Ändere den Schadenswert zu 2.

Seite 97 – Reivers

Entferne das Waffenprofil des Energieschwerts von diesem Datenblatt.

Seite 97 – Reivers, Terrortruppen

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„Solange sich **REIVER**-Einheiten deiner Armee innerhalb von 3 Zoll um feindliche Einheiten befinden, ziehe vom Moralwert jeder solchen feindlichen Einheit 1 ab pro **REIVER**-Einheit deiner Armee, die sich innerhalb von 3 Zoll um die feindliche Einheit befindet (bis zu einem Maximum von -3).“

Seite 97 – Reivers, Greifhakenwerfer

Ändere den ersten Satz wie folgt:

„Wenn sich Modelle mit Greifhakenwerfer in der Bewegungsphase bewegen, zählt Bewegung in der Vertikalen nicht gegen die Distanz, die sie sich bewegen dürfen (d. h. vertikale Bewegung ist für diese Modelle in der Bewegungsphase kostenlos).“

Seite 98 – Aggressors, Aggressor und Aggressor

Pack Leader

Ändere den Profilwert Lebenspunkte zu 3.

Ändere den Attackenwert zu 3 (Aggressor) und 4 (Aggressor Pack Leader).

Seite 98 – Aggressors, Feuersturm

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„Wenn diese Einheit Abwehrfeuer abgibt oder zum Schießen ausgewählt wird, können Modelle in dieser Einheit zweimal schießen, wenn sich diese Einheit in diesem Zug nicht bewegt hat.“

Seite 100 – Great Company Ancient

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**WOLF GUARD**“

Seite 100 – Primaris Ancient

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**WOLF GUARD**“

Seite 101 – Great Company Champion

Ändere die Einheitenbeschreibung wie folgt:

„Ein Great Company Champion ist ein einzelnes Modell, das mit einer Boltpistole, einem Meisterhaften Energieschwert, Fragmentgranaten, Sprenggranaten und einem Parierschild bewaffnet ist.“

Füge den Schlüsselwörtern hinzu: „**WOLF GUARD**“

Seite 106, 123 und 127 – Redemptor

Dreadnought, Repulsor und Rüstkammer des

Reißzahns, Icarus-Raketenmagazin

Ändere den Schadenswert zu 2.

Seite 107 – Wulfen, Fähigkeiten, Todesraserei

Füge den folgenden Satz hinzu:

„Diese Fähigkeit ist nicht kumulativ mit der Fähigkeit *Banner der Großkompanie*.“

Seite 111 – Inceptors, Inceptors und Inceptor

Pack Leader

Ändere den Profilwert Lebenspunkte zu 3.

Seite 118 und 127 – Vindicator und Rüstkammer des Reißzahns, Demolisher-Geschütz

Ändere den Typ-Profilwert zu Schwer W6 und die Fähigkeiten zu „-“.

Seite 120 und 127 – Land Raider Redeemer und

Rüstkammer des Reißzahns, Flammensturmkanone

Ändere den Profilwert Reichweite zu 12“.

Seite 122 – Drop Pod, Drop-Pod-Angriff

Füge bei dieser Fähigkeit Folgendes hinzu:

„*Ausgewogenes Spiel*: Dieses Modell und alle von ihm transportierten Einheiten sind von der Regel des ausgewogenen Spiels Taktische Reserven ausgenommen, mit der Ausnahme, dass wenn es und alle von ihm transportierten Einheiten bis zum Ende der dritten Schlachtrunde nicht eingetroffen sind, sie als zerstört gelten.“

Seite 131 – Große Wolfsklaue

Ändere den Schadenswert dieser Waffe zu 3.

Seite 136 – Gefechtsoptionen, Bote der Gefallenen

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Eine einzelne befreundete **SPACE-WOLVES**-Einheit innerhalb von 6 Zoll um diesen Rune Priest darf sofort die feindliche Einheit beschießen wie in der Fernkampfphase, allerdings musst du dabei 1 von ihren Trefferwürfen abziehen.“

Seite 136 – Gefechtsoptionen, Das Auge des Wolfes

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„In dieser Phase darfst du für diese Einheit entweder misslungene Trefferwürfe oder misslungene Verwundungswürfe wiederholen; entscheide, welche Art Wurf du wiederholen willst, wenn du die Gefechtsoption einsetzt.“

Seite 138 – Saga des Erhabenen

Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:

„Ist dein Kriegsherr ein **CHARAKTERMODELL**, erhöht sich außerdem die Reichweite aller seiner Aurafähigkeiten um 3 Zoll (zum Beispiel *Der Große Wolf* und *Jarl von Fenris*), ausgenommen *Explosion*, *Heilsalben*, *Schlachtenschmied*, diese Begabung des Kriegsherrn, Fähigkeiten von Relikten des Reißzahns und Effekte von Psikräften.“

Seite 142 – Punktwerte, Sturm

Ändere den Wert „Modelle pro Einheit“ der Swiftclaws zu 3-16.

Ändere den Wert „Modelle pro Einheit“ der Skyclaws zu 5-15.

Seite 144 – Punktwerte, Weitere Ausrüstung

Füge den folgenden Eintrag hinzu:

| Gegenstand | Punkte pro Gegenstand |
|--------------|-----------------------|
| Parierschild | 5 |

F&A

F: Wenn ich erfolgreich Schlund des Weltenwolfs manifestiere und eine Einheit auswähle, die Modelle mit unterschiedlichen Bewegungswerten enthält, welcher wird verwendet, wenn ich diese Psikraft abhandle?

A: Verwende den niedrigsten Bewegungswert aller Modelle in der Einheit, wenn die Kraft abgehandelt wird.

F: Wenn ich die Gefechtsoption Einsamer Wolf einsetze, damit sie auf einen Infiltrator Helix Adept, der als einziges Modell der Einheit übrig ist, wirkt, kann ich danach seine Fähigkeit Helix-Adept einsetzen, um getötete Modelle in die Einheit zurückzuholen?

A: Nein.

F: Wenn eine Einheit mit der Fähigkeit Die keine Furcht kennen einen Moraltest ablegt, gilt dann die Anzahl der zerstörten Modelle der Einheit, die auf den Wurf addiert wird, als Modifikator (im Hinblick darauf, dass Wiederholungswürfe vor Modifikatoren kommen)?

A: Nein, die Anzahl der zerstörten Modelle, die auf den Wurf addiert wird, gilt nicht als Modifikator.

F: Wenn ich den Sturmbolter eines Wolf Guard Terminators durch einen Cyclone-Raketenwerfer und einen Sturmbolter von der Liste Schwere Terminator-Waffen ersetze (gemäß dem dritten Punkt der Ausrüstungsoptionen), darf ich dann den neuen Sturmbolter noch durch einen Gegenstand von der Liste Kombiwaffen oder Terminator-Nahkampfwaffen ersetzen (gemäß dem zweiten Punkt der Ausrüstungsoptionen)?

A: Ja.

F: Muss die Gefechtsoption Einsamer Wolf am Ende der Phase eingesetzt werden, in der eine meiner Einheiten auf ein letztes Modell reduziert wurde?

A: Nein, sie kann am Ende einer beliebigen Phase eingesetzt werden. Das bedeutet, dass du zum Beispiel warten kannst, bis die Einheit etwaige Moraltests abgelegt hat, und die Gefechtsoption dann am Ende der Moralphase einsetzen kannst.

F: Gilt der Effekt von Gefechtsoptionen wie Durch den Sturm verhüllt oder Geheul des großen Rudels im Sinne der Begabung des Kriegsherrn Saga des Erhabenen als Aurafähigkeit?

A: Ja.

F: Wenn Ragnar Blackmane der Kriegsherr meiner Armee ist, profitieren dann auch Svangir und Ulfgir von der Begabung des Kriegsherrn Saga des geborenen Kriegers?

A: Ja. Diese Begabung des Kriegsherrn betrifft die Einheit, und Svangir und Ulfgir sind Teil der Einheit.

F: Kann das Relikt Rüstung des Russ eine Einheit, die angegriffen hat, dazu zwingen, erst dann zu kämpfen, wenn alle anderen Einheiten gekämpft haben?

A: Ja, es sei denn, die gewählte Einheit hat eine Fähigkeit, die es ihr ermöglicht, in der Nahkampfphase zuerst zu kämpfen; in diesem Fall kämpft sie stattdessen, als hätte sie diese Fähigkeit nicht.

F: Kann die Gefechtsoption Todesschuss auch für Deimos Pattern Relic Predators eingesetzt werden?

A: Nein. Die Gefechtsoption Todesschuss kann nur für Modelle vom Datenblatt des Predators benutzt werden.

F: Wenn ich die Gefechtsoption Höllenfeuergeschosse oder Flugabwehrrakete einsetze und treffe, führe ich dann zusätzlich zu den verursachten tödlichen Verwundungen noch einen Verwundungswurf durch und verursache normal Schaden?

A: Nein, die normale Attackensequenz endet.

F: Von wo genau am Drop Pod sollten Entfernungen gemessen werden, insbesondere wenn das Modell so gebaut wurde, dass die Türen beliebig geöffnet und geschlossen werden können?

A: Miss Entfernungen von und zu beliebigen Teilen des Modells, einschließlich der Türen. Wenn das Modell so gebaut wurde, dass die Türen geöffnet und geschlossen werden können, entscheide dich, wenn du das Modell zum ersten Mal auf dem Schlachtfeld aufstellst, ob die Türen offen oder geschlossen sein sollen – die Türen können danach in der Schlacht nicht mehr geöffnet oder geschlossen werden.

Anmerkung der Designer: Bei einem mit geschlossenen Türen aufgestellten Modell gehen wir davon aus, dass sich die Türen sofort wieder geschlossen haben, nachdem die Passagiere ausgestiegen sind.