

# ERRATA

## CODEx: BLOOD ANGELS, DARK ANGELS, SPACE WOLVES UND DEATHWATCH

Für den Codex: Space Marines wurden einige Datenblätter überarbeitet. Die folgenden Updates gelten für die jeweiligen Waffen und Einheiten im Codex: Blood Angels, Codex: Dark Angels, Codex: Space Wolves und Codex: Deathwatch. Die Updates gelten zusätzlich zu dem vorherigen Update, durch das Einheiten die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* erhalten haben. Dies sind die Änderungen:

### Sturmboltgewehr

Ändere den Typ zu Sturm 3

### Meisterhaftes Sturmboltgewehr

Ändere den Typ zu Sturm 3

### Stalker-Boltgewehr

Ändere den Schadenswert zu 2

### Meisterhaftes Stalker-Boltgewehr

Ändere den Schadenswert zu 3

### Demolisher-Geschütz

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

### Icarus-Raketenmagazin

Ändere den Schadenswert zu 2

### Flammensturmkanone

Erhöhe die Reichweite auf 12"

### Flammenpistole

Ändere den Typ zu Pistole W6

### Captain in Gravis-Rüstung

Ändere den Lebenspunktwert zu 7

### Wolf Lord in Gravis-Rüstung

Ändere den Lebenspunktwert zu 7

### Aggressor & Aggressor Sergeant

Ändere den Lebenspunktwert zu 3

Ändere den Attackenwert zu 3 (Aggressor) bzw. 4 (Aggressor Sergeant)

### Inceptor & Inceptor Sergeant

Ändere den Lebenspunktwert zu 3

### Reiver Squad, 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).“

### Sturmangriff

Füge allen Datenblättern (mit Ausnahme von **SERVITORS** und **BESTIEN**) die folgende Fähigkeit hinzu:

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

### Aggressors, Feuersturm

Ändere diese Fähigkeit wie folgt:

„Wenn diese Einheit Abwehrfeuer gibt oder gewählt wird, um zu schießen, können ihre Modelle zweimal schießen, wenn sich die Einheit in diesem Zug nicht bewegt hat.“

### Drop Pods

Füge der Fähigkeit Drop-Pod-Angriff das Folgende hinzu:

„*Ausgewogenes Spiel: Die Regel Taktische Reserven des ausgewogenen Spiels gilt nicht für dieses Modell und von ihm transportierte Einheiten.*“

### Deathwatch – Spezialmunition

Das folgende Erratum wurde bereits in einem vorherigen Update veröffentlicht, zur Übersicht ist es hier noch einmal abgedruckt:

### Seite 64 – Spezialmunition

Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:

„Wenn diese Einheit Fernkampfaffen von der folgenden Liste abfeuert, kannst du entscheiden, dass sie Spezialmunition verschießt. Wenn du dies tust, gilt die Fähigkeit Disziplinierter Bolterbeschuss beim Abhandeln der Schüsse nicht, stattdessen wählst du eine Munitionsart von der Tabelle rechts und wendest den entsprechenden Modifikator an.“

**Anmerkung der Designer:** *Beachte, dass die normalen Regeln für Schnellfeuerwaffen aus den Warhammer-40.000-Grundregeln weiterhin gelten, wenn eine Schnellfeuerwaffe Spezialmunition verschießt.*

Durch diese Updates stellen die Regeln besser dar, wie verheerend die Angriffe der Space Marines sind, unabhängig davon, welcher Fraktion genau sie angehören. Deshalb gelten die folgenden Updates auch für die jeweiligen Waffen und Einheiten im Codex: Grey Knights, Codex: Chaos Space Marines, Codex: Thousand Sons und Codex: Death Guard. Die Updates gelten zusätzlich zu dem vorherigen Update, durch das Einheiten die Fähigkeit *Disziplinierter Bolterbeschuss* erhalten haben. Dies sind die Änderungen:

## CODEx: GREY KNIGHTS

### Flammensturmkanone

Erhöhe die Reichweite auf 12"

### Sturmangriff

Füge allen Datenblättern (mit Ausnahme von **SERVITORS**) die folgende Fähigkeit hinzu:

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

## CODEx: CHAOS SPACE MARINES

### Demolisher-Geschütz

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

### Hasserfüllter Angriff

Füge allen Datenblättern mit dem Schlüsselwort **HERETIC ASTARTES** oder **FALLEN** (mit Ausnahme von Einheiten mit dem Schlüsselwort **CHAOS CULTISTS**) die folgende Fähigkeit hinzu:

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

## CODEx: THOUSAND SONS

### Demolisher-Geschütz

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

### Hasserfüllter Angriff

Füge allen Datenblättern mit dem Schlüsselwort **THOUSAND SONS** (mit Ausnahme von Einheiten mit dem Schlüsselwort **CHAOS CULTISTS** oder **TZAANGOR**) die folgende Fähigkeit hinzu:

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



## **CODEX: DEATH GUARD**

### **Hasserfüllter Angriff**

Füge allen Datenblättern mit dem Schlüsselwort **DEATH GUARD** (mit Ausnahme von Einheiten mit dem Schlüsselwort **CHAOS CULTISTS** oder **POXWALKER**) die folgende Fähigkeit hinzu:

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