



# INDEX-KARTEN

Version 1.0

Dieses Dokument enthält Änderungen zu den gedruckten Index-Karten für jede Warhammer-40.000-Fraktion, um sie auf den Stand der neuesten digitalen Regeln zu bringen, die kostenlos von warhammer-community.com herunterladbar sind. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # gekennzeichnet.

## ERRATA

### ADEPTUS MECHANICUS

#### Archaeopter Transvector – Abschnitt Transporter, 2. Satz

Ändere dies zu: „Es kann keine **SPRUNGMODUL**- und keine **KATAPHRON**-Modelle transportieren.“

#### Kastelan-Roboter – Ausrüstungsoptionen, 1. Aufzählungspunkt, 2. Unterpunkt

Ändere dies zu: „1 Kastelan-Zwillingsphosphorblaster und 1 Handwaffe“.

### AELDARI

#### Himmelstänzer – Einheitenzusammenstellung

Ändere dies zu: „2-4 Himmelstänzer“.

#### Unterstützungswaffen – Einheitenzusammenstellung

Ändere dies zu: „1 Unterstützungswaffe“.

#### Windvipern – Einheitenzusammenstellung

Ändere dies zu: „1 Windvipere“.

#### Kampfläufer – Einheitenzusammenstellung

Ändere dies zu: „1 Kampfläufer“.

### ASTRA MILITARUM

#### Kasrkin – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge **REGIMENT** hinzu.

### BLACK TEMPLARS

#### Primaris-Schwertbrüder – Ausrüstungsoptionen, 1. Aufzählungspunkt

Ersetze „1 Meisterhafte Energiewaffe“ durch „1 Energiewaffe“.

#### Primaris-Schwertbrüder – Rückseite der Karte

Füge einen Abschnitt „Angeschlossene Einheit“ hinzu:

„Wenn sich ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee mit der Fähigkeit *Anführer* einem **INTERCESSORTRUPP** anschließen kann, kann es sich stattdessen dieser Einheit anschließen.“

### BLOOD ANGELS

#### Todeskompanie-Intercessoren – Fernkampfwaffen, Astartes-Granatwerfer [Spreng]

Ändere den DS zu -2.

## CHAOS SPACE MARINES

### Kultistenpöbel – Nahkampfwaffen

Füge ein Profil Handwaffe hinzu:

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	1	4+	3	0	1

### Kultistenpöbel – Ausrüstungsoptionen

Ändere dies wie folgt:

- „■ Die Maschinenpistole des Kultistenchampions kann durch 1 Boltpisto- le ersetzt werden.
- Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe beliebiger Modelle kön- nen durch je 1 Kultistenfeuerwaffe und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Bru- tale Nahkampfwaffe von 1 Chaostultisten durch 1 Flammenwerfer und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Bruta- le Nahkampfwaffe von 1 Chaostultisten durch 1 Maschinengewehr und 1 Handwaffe ersetzt werden.
- Für je 10 Modelle in dieser Einheit können Maschinenpistole und Brutale Nahkampfwaffe von 1 Chaostultisten durch 1 Kultistengranatwerfer und 1 Handwaffe ersetzt werden.“

### Chaosterrortrupp – Rettungswurf

Ändere den Rettungswurf zu 4+.

### Raptoren – Nahkampfwaffen

Füge ein Profil Handwaffe hinzu:

REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Nahkampf	3	3+	4	0	1

### Raptoren – Ausrüstungsoptionen, 3. Aufzählungspunkt, alle Unterpunkte

Füge am Ende jedes Unterpunkts hinzu: „und 1 Handwaffe“.

## CHAOSDÄMONEN

### Be'lakor – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge **PSIONIKER** und **FLIEGEN** hinzu.

### Dämonenprinz des Chaos, Dämonenprinz des Chaos mit Flügeln, Seelen- zermalmer – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge **DÄMON** hinzu.

### Gefechtsoption Angelockt von der Angst – Abschnitte Wann und Ziel

Ändere dies wie folgt:

„**WANN:** Nahkampfphase oder deine Fernkampfphase

**ZIEL:** Eine **LEGIONES-DAEMONICA**-Einheit deiner Armee, die in dieser Phase noch nicht zum Schießen oder Kämpfen gewählt wurde“

## DARK ANGELS

#Lion El'Jonson – Primarch der Ersten Legion, Alle Geheimnisse offenbart

Ersetze den ersten Satz durch:

„Einmal pro Zug, wenn dein Gegner eine Einheit seiner Armee als Ziel einer Gefechtsoption wählt, aber bevor die Effekte jener Gefechtsoption abgehandelt werden, erhältst du, sofern jene Einheit sich innerhalb von 12 Zoll um dieses Modell befindet, 1 BP und jene feindliche Einheit muss einen Erschütterungstest ausführen.“

Schwarze Ritter des Ravenwing – Fernkampfaffen, Astartes-Granatwerfer (Spreng)

Ändere den DS zu -2.

## DEATHWATCH

Gefechtsoption Höllenfeuer-Munition – Abschnitt Effekt

Ändere dies wie folgt:

„EFFEKT: Bis zum Ende der Phase haben die Fernkampfaffen der Modelle deiner Einheit(en) (mit Ausnahme von Verheerend verwundenden Waffen) die Fähigkeiten [ANTI-INFANTERIE 2+] und [ANTI-MONSTER 5+].“

## DRUKHARI

Haemonculus – Fähigkeiten, Grundregeln

Füge hinzu: Anführer.

Lelith Hesperax – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge SUCCUBUS hinzu.

Urien Rakarth – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge HAEMONCULUS hinzu.

## KONGLOMERATE DER VOTANN

Flammkynkrieger – Einheitenzusammenstellung, 2. Aufzählungspunkt

Ändere dies zu „9 Flammkynkrieger“.

## NECRONS

Kommandogleiter – Profil

Ändere den Moralwert zu 6+.

Hochlord – Profil

Ändere den Moralwert zu 6+.

## ORKS

Brenna – Fernkampfaffen, Aufgemotzte Megablasta

Streiche die Fähigkeit [EXPLOSIV].

Gorkanaut – Abschnitt Transporter

Füge hinzu: „Es kann nicht GHAZGHKULL THRAKA transportieren.“

Morkanaut – Abschnitt Transporter

Füge hinzu: „Es kann nicht GHAZGHKULL THRAKA transportieren.“

Boss auf Rammsquig – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge VIECHFÄNGA hinzu.

Wurrig – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge VIECHFÄNGA hinzu.

## SPACE MARINES

Captain in Gravis-Rüstung – Fähigkeiten, Grundregeln

Füge hinzu: Anführer.

#Captain in Gravis-Rüstung – Einheitenzusammenstellung

Ändere den Satz, der die Ausrüstung beschreibt, wie folgt:

„Dieses Modell ist ausgerüstet mit: Meisterhaftem Schwerem Boltgewehr; Meisterhafter Energiewaffe.“

#Captain in Gravis-Rüstung – Ausrüstungsoptionen, 1. Aufzählungspunkt

Ändere dies wie folgt:

„Das Meisterhafte Schwere Boltgewehr und die Meisterhafte Energiewaffe dieses Modells können durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:“

Plasma-Interfectortrupp – Fernkampfaffen, Plasmabrenner (Standard)

Streiche die Fähigkeit [RISKANT].

Primaris-Ordenspriester – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge INFANTERIE hinzu.

#Ballistus Dreadnought – Fähigkeit Ballistus-Vernichtungsschlag

Ändere dies wie folgt:

„Bei jeder Fernkampfattacke dieses Modells gegen eine Einheit, die nicht unter halber Sollstärke ist, kannst du den Trefferwurf wiederholen.“

#Pedro Kantor – Fähigkeiten, Schwur von Rynn

Ändere den letzten Satz wie folgt:

„Wenn es dies tut, addiere bis zum Ende des Zuges 1 auf den Attackenwert von Waffen, mit denen Modelle der Einheit dieses Modells ausgerüstet sind.“

## SPACE WOLVES

Ehrwürdiger Dreadnought der Space Wolves – Profil

Ändere dies wie folgt:

B	W	RW	LP	MW	MK
6"	9	2+	8	6+	3

## THOUSAND SONS

Armeeregeln Hexerkabale – Woge der Zeit

Füge hinzu: „Wenn sie dies tut, kommt sie in diesem Zug nicht infrage, einen Angriff anzusetzen.“

Rubrica-Marines, Skarabäenkult-Terminatoren – Fernkampfaffen, Wapschlag

Füge [PSIONISCH] hinzu.

## TYRANIDEN

### #Einauge, Fähigkeit Alphabestie

Ändere den Satz zu: „Solange dieses Modell eine Einheit anführt, kannst du bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit den Trefferwurf wiederholen.“

### #Einauge, Fähigkeit Unaufhaltsames Monster

Ändere den Satz zu: „Zu Beginn der Befehlsphase jedes Spielers erhält dieses Modell bis zu W3 zuvor verlorene Lebenspunkte zurück.“

### Gargoylen, Hormaganten, Termaganten – Abschnitt Schlüsselwörter

Füge **LINIENTRUPPEN** hinzu.

### #Exocrine, Fähigkeit Symbiotisches Zielen

Ändere den zweiten Satz wie folgt:

„Wiederhole bis zum Ende der Phase bei jeder Attacke eines befreundeten **TYRANIDEN**-Modells gegen jene Einheit einen Trefferwurf von 1.“

### #Schwarmdrude, Fähigkeiten, Grundregeln

Ändere „Schweben“ zu „Schweber“.

### #Harpjie, Fähigkeiten, Grundregeln

Ändere „Schweben“ zu „Schweber“.

## WORLD EATERS

### Terminatortrupp der World Eaters – Nahkampfaffen, Energiefaust

Ändere das KG zu 3+.