

# WARHAMMER 40.000: DARK ANGELS

## Offizielles Update

Version 1.2 (04. Januar 2012)

**Hinweis:** Dieses Dokument bezieht sich auf die deutschsprachige Erstausgabe der aktuellen Edition des Buchs. In den später gedruckten Neuauflagen wurden die zum Druckzeitpunkt bekannte Korrekturen und Änderungen bereits eingearbeitet.

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Bücher frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Bücher auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, sehen wir es als unsere Pflicht an, uns damit so zeitnah wie möglich zu befassen und veröffentlichen daher regelmäßig Updates für all unsere Bücher. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Rot 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 besteht aus drei Teilen: Errata, Regeländerungen und „Fragen & Antworten“. Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einem Buch, während die Regeländerungen dazu dienen, das Buch auf den neuesten Stand der Regeln zu bringen. Der Teil „Fragen & Antworten“ (kurz „F&A“) beantwortet häufig gestellte Regelfragen. Natürlich steht es dir frei, Korrekturen direkt in dein Buch einzutragen, doch am bequemsten ist es wohl, einfach einen Ausdruck dieses Updates hineinzulegen.

### ERRATA

#### Seite 23 – Kampftrupps

Der letzte Satz des dritten Absatzes („In Reserve gehaltene [...]“) sollte ignoriert werden.

Der vorletzte Satz des dritten Absatzes („Wenn du beschließt, [...]“) muss lauten: „Wenn du beschließt, eine Einheit in Kampftrupps aufzuteilen, gilt jeder Kampftrupp für den Rest des Spiels in allen Belangen als separate Einheit.“

#### Seite 36 – Riten der Schlacht

Ersetze den zweiten Absatz durch: „Wenn sich ein Kompaniemeister auf dem Tisch befindet, dürfen alle anderen Einheiten der Dark Angels bei Moral- und Niederhaltentests sowie sonstigen Tests auf den Moralwert (nicht aber bei Psi-Tests) seinen Moralwert benutzen.“

#### Seite 37 – Heilige Standarte

Der dritte Satz muss wie folgt geändert werden: „Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll um die Heilige Standarte sind furchtlos.“

#### Seite 41 – Buch der Erlösung

Der zweite Satz muss wie folgt geändert werden: „Alle befreundeten Einheiten innerhalb von 12 Zoll um Ezeziel sind furchtlos.“

#### Seite 45 – Ravenwing-Kompaniestandarte

Der erste Satz muss wie folgt geändert werden: „Wenn Samael in der Schlacht anwesend ist, kann ein (1) beliebiges Mitglied einer (1) Ravenwing-Angriffsschwadron auf Bike in der Armee eine der Ravenwing-Kompaniestandarten tragen.“

#### Seite 55 – Suchscheinwerfer

Ändere den zweiten Satz des zweiten Absatzes wie folgt: „Wenn ein Fahrzeug einen Suchscheinwerfer hat, muss es sein Ziel noch immer unter den Regeln für Nachtkampf wählen, aber wenn es auf das Ziel gefeuert hat, wird dieses hell erleuchtet.“

#### Seite 81 – Kommandotrupp, Transportfahrzeug

Ersetze „als Transportfahrzeug“ durch „als angeschlossenes Transportfahrzeug“.

#### Seite 82 – Techmarine, Ausrüstung

Techmarines haben die folgende Ausrüstung: Meisterhafte Rüstung, Bolter oder Boltpistole, Fragment- und Sprenggranaten, Energiewaffe, Servoarm.

#### Seite 83 – Kompanieveteranentrupp, Optionen

Ändere den zweiten Unterpunkt zu „Jedes Modell darf seinen Bolter oder sein Kettenschwert durch eine der folgenden Waffen ersetzen.“

#### Seite 83 – Scouttrupp, Optionen

Ändere den zweiten Unterpunkt zu „Jedes Modell darf [...]“

## REGELÄNDERUNGEN

#### Seite 25 – Narthecium/Reductor

Ersetze den gesamten Eintrag durch: „Solange der Apothecarius am Leben ist, besitzen alle Modelle seines Trupps die Sonderregel *Verletzungen ignorieren*.“

#### Seite 27 – Ravenwing-Kampftrupps

Ersetze den zweiten Absatz durch: „Ähnlich wie bei Kampftrupps werden das Trike und der Landspeeder der Schwadron gemeinsam mit der Schwadron ausgewählt und zur selben Zeit wie die Bikes der Schwadron aufgestellt, von da an aber operieren sie vollkommen unabhängig als eigenständige Einheiten aus je einem Modell.“

#### Seiten 27, 88 – Typhoon-Raketenwerfer

Ersetze das Waffenprofil durch das folgende:

	Reichw.	Stärke	DS	Typ
Fragmentraketen	48 Zoll	4	6	Schwer 2, Explosiv
Sprengraketen	48 Zoll	8	3	Schwer 2

#### Seite 28 – Cyclone-Raketenwerfer

Ersetze „wird als Raketenwerfer mit Spreng- und Fragmentraketen behandelt“ durch „wird als Raketenwerfer mit Schwer 2 und Spreng- und Fragmentraketen behandelt“

#### Seiten 29, 88 – Scharfschützengewehr

Ignoriere „Niederhalten“.

#### Seite 33 – Whirlwinds, Whirlwind-Raketenwerfer

Ersetze im ersten Absatz den zweiten Satz durch „Erkläre, welchen Raketentyp du verwenden möchtest, bevor du mit dem Whirlwind schießt.“

#### Seite 34 – Maschinengeist

Ersetze den Text der Sonderregel durch das Folgende:

„Das Fahrzeug darf eine Waffe mehr abfeuern, als ihm normalerweise erlaubt ist. Zusätzlich darf diese Waffe auf ein anderes Ziel abgefeuert werden als die anderen Waffen, wobei sie auch weiterhin den normalen Regeln für Beschuss unterliegt. Also kann ein Fahrzeug, das sich mit Gefechtsgeschwindigkeit bewegt hat, zwei Waffen, ein Fahrzeug, das sich mit Marschgeschwindigkeit bewegt hat oder das dem Schadensergebnis ‚Crew durchgeschüttelt‘ oder ‚Crew betäubt‘ unterliegt, eine Waffe abfeuern.“

#### Seiten 35, 87, 88 – Profil der Landungskapsel

Ersetze BF 3 durch BF 4.

#### Seite 54 – Sturmschild

Ersetze den gesamten Text durch das Folgende:

„Der Sturmschild ist ein massiver Schild, in den ein Kraftfeldgenerator eingebaut ist. Das Energiefeld ist stark genug, um nahezu jede Attacke abzuwehren, selbst wenn es sich dabei um den Treffer einer Laserkanone oder einer Energiewaffe handelt.“

Ein Modell mit einem Sturmschild besitzt einen Rettungswurf von 3+. Ein Modell mit einem Sturmschild erhält im Nahkampf niemals den Bonus von +1 auf seine Attacken für die Verwendung einer zusätzlichen Nahkampfwaffe.“

#### Seite 54 – Parianschild

Ersetze den letzten Satz durch „Der Parianschild verleiht einen Rettungswurf von 6+.“

#### Seite 55 – Nebelwerfer

Ändere den Text zu „Fahrzeuge verwenden Nebelwerfer, um sich kurzzeitig hinter Rauchwolken zu verbergen und auf diese Weise offenes Gelände sicherer überqueren zu können. Für Einzelheiten siehe das Kapitel Fahrzeuge im Warhammer-40.000-Regelbuch.“

#### Seite 83 – Kompanieveteranentrupp, Optionen

Ändere den dritten Unterpunkt zu „Jedes Modell darf für +5 Punkte pro Modell einen Parianschild oder für +15 Punkte pro Modell einen Sturmschild erhalten.“

## FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Wenn sich eine Einheit mit der Sonderregel **Die keine Furcht kennen** sammelt, darf sie sich dann sofort bis zu 3 Zoll neu positionieren (siehe Regelbuch, Seite 46) und sich in ihrem Zug noch normal bewegen? (Seite 23)*

A: Ja.

*F: Wenn ich einen Trupp in zwei **Kampftrupps** aufteile, können sich dann beide Kampftrupps gleichzeitig im selben angeschlossenen Transportfahrzeug befinden? (Seite 23)*

A: Nein. Die Kampftrupps sind separate Einheiten und ein

Transportfahrzeug kann nur eine einzelne Infanterieeinheit transportieren.

*F: Wenn ein Trupp Space Marines mit der Sonderregel **Kampftrupps** aus der Reserve als zwei Kampftrupps eintrifft, können diese zwei Kampftrupps dann das Spielfeld an verschiedenen Stellen betreten oder an verschiedenen Orten als Schocktruppen eintreffen? (Seite 23)*

A: Ja.

*F: Wenn ein Trupp Space Marines mit der Sonderregel Infiltratoren als Infiltratoren aufgestellt wird, können **Kampftrupps** dieses Trupps an verschiedenen Orten aufgestellt werden? Zählt dies als Aufstellung einer einzigen Einheit? (Seite 23)*

A: Ja zu beiden Fragen.

*F: Einige Trupps können als angeschlossenes Transportfahrzeug einen **Razorback** erhalten. Ein Razorback hat eine Transportkapazität von sechs Modellen. Kann man einen Razorback auch für eine Einheit mit mehr als sechs Modellen als angeschlossenes Transportfahrzeug wählen? (Seite 23)*

A: Ja.

*F: Kann eine **Ravenwing-Angriffsschwadron**, die einen Landspeeder enthält und die in Reserve gehalten wird, die Sonderregel Flankenangriff benutzen? (Seite 27)*

A: Nein.

*F: Kann ein **Techmarine**, der in Basekontakt mit mehreren Fahrzeugen ist, versuchen, sie alle zu reparieren? (Seite 31)*

A: Nein. Ein Techmarine kann in einem Zug immer nur einen Reparaturversuch unternehmen.

*F: Kann ein **Techmarine** seine Sonderregel Segen des Omnisiah einsetzen, um ein Fahrzeug zu reparieren, in dem er sich gerade befindet? (Seite 31)*

A: Ja.

*F: Kann ein Fahrzeug mit **Maschinengeist** eine Waffe abfeuern, wenn es im selben Zug Nebelwerfer einsetzt? (Seite 34)*

A: Nein.

*F: Kann ich eine **Landungskapsel** zu einem 10-Mann-Trupp wählen, einen Kampftrupp in der Landungskapsel platzieren und den anderen Kampftrupp auf dem Spielfeld aufstellen oder in Reserve lassen, allerdings nicht in der Landungskapsel? (Seite 35)*

A: Nein, denn Trupps, die in Reserve platziert werden, dürfen nicht in Kampftrupps aufgeteilt werden.

*F: Kann man eine **Landungskapsel** einsetzen, ohne dass sich ein Trupp darin befindet? (Seite 35)*

A: Ja.

*F: Zählen **Landungskapseln** vom Moment ihrer Landung an als lahmgelegt? Zählen sie auch in allen Belangen als lahmgelegt, werden also „Lahmgelegt“-Ergebnisse zu „Waffe zerstört“ usw.? (Seite 35)*

A: Ja.

*F: Was geschieht, wenn eine **Landungskapsel** beim Eintreffen vom Spielfeld abweicht? (Seite 35)*

A: Du musst für sie auf der Schocktruppen-Missgeschick-Tabelle würfeln.

*F: Können Trupps die aus einer **Landungskapsel** kommen in der Runde angreifen, in der diese gelandet ist? (Seite 35)*

A: Nein, die aussteigenden Trupps dürfen nicht angreifen, da sie als *Schocktruppen* ins Spiel kamen und *Schocktruppen* im Spielerzug ihrer Landung nicht angreifen dürfen.

*F: Welche **Psikräfte** der Dark Angels sind Psionische Fernkampfattacken? (Seite 39)*

A: Höllenfeuer und Geistschinder (obwohl es bei ihnen ein paar Abweichungen von den normalen Fernkampfgeln gibt, wie jeweils beschrieben)

*F: Ist für **Geistschinder** ein Trefferwurf erforderlich? (Seite 39)*

A: Ja.

*F: Gibt es ein Maximum für die Menge an **Ausrüstung**, die ein Modell tragen kann? Kann ein Kompaniemeister wirklich ein Energieklauenpaar, eine Kombiwaffe, eine Boltpistole und Granaten tragen? Kann er seine Boltpistole abfeuern und dann angreifen und im Nahkampf sein Energieklauenpaar einsetzen? (Seiten 79-87)*

A: Es gibt keine Begrenzung. Ja, das kann der Kompaniemeister. Denk daran, dass Energieklauen auch eingefahren werden können!

*F: Theoretisch kann ein **Kompaniemeister** mit einem Energieklauenpaar (welches das Kettenschwert ersetzt), einem Sturmbolter (zusätzliche Waffe) und einer Plasmapistole (die die Boltpistole ersetzt) ausgerüstet werden. Ist das erlaubt? (Seite 80)*

A: Ja, doch ein solches Modell müsste wohl sehr stark umgebaut werden.

*F: **Absolutionspriester**, **Ordenspriester** und **Scriptoren** dürfen mit Bikes ausgerüstet werden. Gemäß der auf Seite 15 dargestellten Organisation der Dark Angels gehören Absolutionspriester und Scriptoren nicht zum Ravenwing,*

*obwohl es offenbar so ist, dass alle Biker zum Ravenwing gehören. Ist es also so, dass alle Modelle mit Bikes die Ravenwing-Sonderregeln erhalten? Bei Ordenspriestern scheint das Logisch zu sein, doch was ist mit Absolutionspriestern und Scriptoren? (Seite 80-81)*

A: Eine wirklich kreative Interpretation des Hintergrundes, das muss ich sagen. Leider erhalten Absolutionspriester, Ordenspriester und Scriptoren mit Bikes jedoch nicht automatisch auch die Ravenwing-Sonderregeln. Mal ehrlich, hast du eine andere Antwort erwartet?

*F: **Kommandotrups**: Gemäß des Codex kann für jeden Kompaniemeister in der Armee ein Modell in einem Kommandotrupp zum Kompaniechampion aufgewertet werden. Dies bedeutet, dass Großmeister Azrael gemäß der Regel keinen Kompaniechampion haben kann, da er kein Kompaniemeister ist. Kann er stattdessen einen „Ordenschampion“ oder so etwas bekommen, oder wurde diese Option einfach nur übersehen? (Seite 81)*

A: Azrael ist kein Kompaniemeister und sein Kommandotrupp kann daher auch keinen Kompaniechampion enthalten.

*F: Wenn ich Modelle des **Deathwing** oder des **Ravenwing** zu Standartenträgern und/oder Apothecarii aufwerte, können sie dann noch immer ohne Einschränkung Energieklauen, Energiehämmer und Sturmschilde, Sturmkanonen, Melter, Flammenwerfer und Plasmawerfer einsetzen? (Seite 81)*

A: Ja, weil sie wirklich außergewöhnliche Individuen sind!

*F: Bei den Ausrüstungsoptionen des **Kompanieveteranentrups** ist einfach nur von „Kombiwanne für 10 Punkte“ die Rede. Kann ich für diese +10 Punkte eine beliebige Kombiwanne wählen? (Seite 83)*

A: Ja, für diese +10 Punkte kannst du einen Kombi-Flammenwerfer, Kombi-Melter oder Kombi-Plasmawerfer erhalten.

*F: Sturmschilde und **Kompanieveteranen**: Nach dem Codex dürfen Modelle für +[X] Punkte pro Modell einen Sturmschild erhalten – kann dieser zusätzlich zu zwei einhändigen Waffen (oder einer ersetzten Waffe) gewählt werden, oder ersetzt er eine einhändige Waffe? (Seite 83)*

A: Der Sturmschild kann zusätzlich gewählt werden.

*F: **Erweiterbare Trups**: Gemäß des Codex können Scouttrups, Taktische Trups, Sturmtrups und Devastatortrups für +[X] Punkte fünf zusätzliche [Modelle] erhalten. Bedeutet dies, dass mehr als eine solche Erweiterung pro Trupp möglich ist? Schließlich gibt es in der Armeeliste des Codex keine Begrenzung der Größe, die ein Trupp haben darf. (Seiten 83, 84, 86)*

A: Nein, diese Optionen dürfen nicht mehrfach gewählt werden (netter Versuch!).

*F: Jedes Modell (siehe Errata oben) des **Scouttrups** darf seinen Bolter durch ein Scharfschützengewehr ersetzen. Gilt das auch für den Sergeant? (Seite 83)*

A: Ja.

*F: Kann der Veteranensergeant eines **Kompanieveteranentrups** beliebige Optionen seines Trups nutzen? (Seite 83)*

A: Ja, ihm stehen alle Optionen zur Verfügung, die auch einem Veteranen erlaubt sind.

*F: Kann sich ein Dark Angel dazu entschließen seine **Boltpistole** statt einer anderen Waffe zu benutzen, die er trägt? Könnte sich z.B. ein Dark Angel der einen Bolter oder einen schweren Bolter trägt entscheiden, stattdessen mit seiner Boltpistole zu schießen? Wenn er nur einmal mit der Boltpistole feuert, kann er dann noch angreifen? (diverse)*

A: Ja zu allen Fragen. Modelle mit mehreren Waffen können sich stets aussuchen, welche sie abfeuern wollen.