

WARHAMMER 40.000: GREY KNIGHTS

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 40 – Großmeister Mordrak, Die Ersten im Kampf
Ändere den Anfang des ersten Satzes wie folgt: „Wenn Mordrak als *Schocktruppen* eintrifft [...]“

Seite 49 – Inquisitions-Servitoren, Lobotomie
Ersetze den vierten und fünften Satz durch: „Ist das Ergebnis 1, 2 oder 3, so unterliegen die Servitoren der

Lobotomie. Die Einheit (und alle ihr angeschlossenen Charaktermodelle) darf sich in diesem Spielerzug nicht bewegen (darf sich aber zurückziehen), nicht schießen und nicht angreifen (falls sich die Einheit schon im Nahkampf befindet, kämpfen ihre Modelle allerdings normal).“

Seite 50 – Jokaero-Waffenschmiede, Sonderregeln
Die in der Sonderregel *Jokaero-Genialität* erwähnten Digitalwaffen sind auf Seite 55 beschrieben.

Seite 84 – Großmeister, Optionen
Ändere zwei Optionen im vorletzten Unterpunkt wie folgt:
- Tarnwolkengranaten, Melterbomben, Digitalwaffen, Psiaktive Munitionje 5 Punkte
- Psigasgranaten, Strahlungsgranaten.....je 15 Punkte

Seite 55 – Condemnor-Bolter, Psi-Schock*
Ändere den Anfang des letzten Absatzes wie folgt: „*Ein Psioniker, der durch den Armbrustpflock einen Lebenspunkt verliert, [...]“

Seite 84 – Bruder-Captain, Optionen
Ändere zwei Optionen im vorletzten Unterpunkt wie folgt:
- Tarnwolkengranaten, Melterbomben, Digitalwaffen, Psiaktive Munitionje 5 Punkte
- Psigasgranaten, Strahlungsgranaten.....je 15 Punkte

Seite 87 – Inquisitor des Ordo Xenos, Optionen
Ändere eine Option im vorletzten Unterpunkt wie folgt:
- Strahlungsgranaten, Psigasgranaten.....je 15 Punkte

Seite 87 – Inquisitor des Ordo Malleus, des Ordo Haereticus und der Ordo Xenos, jeweils letzter Unterpunkt der Optionen bei allen drei Inquisitoren
Ändere den Unterpunkt zu „Darf zu einem Psioniker (Meisterschaftsgrad 1) aufgewertet werden (mit *Hammerfaust* oder *Psionischer Bund*), wobei eine beliebige Waffe durch ein Psischwert ersetzt werden darf.“

Seite 96 – Schusswaffen

Die Geistschlag-Rakete ist auf Seite 56 beschrieben.
Das Orbitalschlag-Relais ist auf Seite 57 beschrieben.
Der Unheilige Blick hat DS 4.

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

FRAGEN & ANTWORTEN

*F: Kann der **Moralwert** von **Fahrzeugen** der Grey Knights durch Sonderregeln modifiziert werden, wenn sie einen Psitest ablegen oder gegen eine Psimatrix würfeln müssen? (Seite 21)*

A: Ja.

*F: Ein Psioniker kann in jedem Spielerzug eine Psikraft pro **Meisterschaftsgrad** einsetzen. Richtig? (Seite 21)*

A: Ja.

*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 21)*

A: Ja.

*F: Wenn ich einen Trupp in zwei **Kampftrupps** aufteile, können sich dann beide Kampftrupps gleichzeitig im selben angeschlossenen Transportfahrzeug befinden? (Seite 21)*

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 21)*

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 21)*

A: Ja zu beiden Fragen.

*F: Was genau zählt als **Dämon**? (Seite 21)*

A: Alles im Codex: Chaosdämonen (außer Chaosbruten), außerdem Dämonenprinzen, Besessene Chaos Space Marines, Kyborgs, Beschworene Große Dämonen, Beschworene Niedere Dämonen, alle Fahrzeuge mit der Aufrüstung Dämonenmaschine, Besessene, Mandraks, Kheradruakh der Dunkle Henker, der Avatar.

F: Können einer Einheit durch die Sonderregel

Meisterhafte Strategie zweier verschiedener Großmeister zwei verschiedene Rollen zugewiesen werden? (Seite 22)

A: Nein.

F: Wenn ein Läufer Ziel der Meisterhaften Strategie

Unverrückbarer Amboss ist, kann er dann Missionsziele einnehmen, obwohl er ein Fahrzeug ist? (Seite 22)

A: Ja.

F: Wenn eine Einheit Ziel der Meisterhaften Strategie

Unverrückbarer Amboss ist und sich in Kampftrupps aufteilt, können dann beide Kampftrupps Missionsziele einnehmen? (Seite 22)

A: Ja.

F: Wenn ein Großmeister einer Einheit mit

Teleportmodulen die Sonderregel **Scouts** verleiht, kann diese dann während ihrer Scoutbewegung den Warpsprung einsetzen? (Seite 22)

A: Nein.

F: Können Fahrzeuge von der Wirkung der Psikraft

Schleier profitieren, wenn sie sich in Reichweite befinden? (Seite 25)

A: Ja.

*F: Wenn eine Einheit durch die Psikraft **Herbeirufung** als Schocktruppen innerhalb von 6 Zoll um einen Mystiker eintrifft, muss sie dann für Abweichung würfeln? (Seite 25)*

A: Nein.

*F: Kann ein Scriptor die Psikraft **Herbeirufung** auf ein Fahrzeug anwenden, in dem sich Passagiere befinden? (Seite 25)*

A: Ja, sofern das Fahrzeug ein Warpstabilisationsfeld besitzt.

*F: Kann ein Scriptor die Psikraft **Herbeirufung** anwenden, um seine eigene Einheit, eine Einheit in einem Gebäude oder eine Einheit in einem Transportfahrzeug zu transportieren? (Seite 25)*

A: Nein.

*F: Kann ein Scriptor die Psikraft **Herbeirufung** einsetzen, um eine Einheit zu transportieren, die sich auf dem Rückzug befindet? (Seite 25)*

A: Nein.

*F: Was geschieht, wenn eine Einheit mit der Psikraft **Herbeirufung** transportiert wird und das Missgeschick „Verzögert“ erleidet? (Seite 25)*

A: Die Einheit wird in Reserve platziert und trifft, wenn sie verfügbar wird, an einem beliebigen Punkt des Spielfelds als **Schocktruppen** ein.

F: Hat die Psikraft **Exzision** irgendeine Wirkung auf Dämonische Reittiere und Gefährte? (Seite 25)

A: Nein.

F: Was geschieht, wenn ein Scriptor in einem Fahrzeug die Psikraft **Vortex der Verdammnis** einsetzt und seinen Psitest verpatzt? (Seite 25)

A: Platziere die Schablone auf dem Fahrzeug, in dem sich der Scriptor befindet, und handle den Treffer gegen die Heckpanzerung des Fahrzeugs ab.

F: Wie funktioniert der **Rapierstoß** eines Seneschalls der Bruderschaft, wenn er gegen eine Einheit monströser Kreaturen gerichtet ist? (Seite 26)

A: Etwaige Verwundungen werden wie gewöhnlich vergeteilt.

F: **Teleportmodule** machen die sie tragende Einheit zu Sprungtruppen. Wie verhält es sich bei einem Nemesis-Ritter mit Teleportmodul? (Seite 28)

A: Ein Nemesis-Ritter mit Teleportmodul ist eine monströse Kreatur, die sich wie Sprungtruppen bewegt.

F: Erlaubt die Psikraft **Astralsicht** einem Purgatortrupp, aus einem Fahrzeug/Gebäude ohne Feuerluken heraus oder in ein Fahrzeug/Gebäude hinein zu schießen? (Seite 29)

A: Nein.

F: Wenn ein Purgatortrupp seine Psikraft **Astralsicht** einsetzt, verleiht diese dem Ziel einen unmodifizierbaren Deckungswurf von 4+. Kann dieser auch gegen durch Erlöser-Flammenwerfer verursachte Verwundungen benutzt werden? (Seite 29)

A: Nein, da Erlöser-Flammenwerfer Deckungswürfe ignorieren.

F: Welche Wirkung hat die Psikraft **Reinigende Flamme** auf Fahrzeuge? (Seite 31)

A: Keine, da Fahrzeuge keine Verwundungen oder Lebenspunktverlust erleiden können.

F: Ist **Reinigende Flamme** eine Beschuss- oder eine Nahkampfattacke? (Seite 31)

A: Eine Nahkampfattacke.

F: Kann ein **Techmarine**, der in Basekontakt mit mehreren Fahrzeugen ist, versuchen, sie alle zu reparieren? (Seite 32)

A: Nein. Er 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 32)

A: Ja.

F: Schlägt ein Nemesis-Ritter mit **Nemesis-Bannfaust** im Nahkampf mit Stärke 6 oder Stärke 10 zu? (Seite 34)

A: Stärke 6, da er kein Läufer ist.

F: Erhält ein Nemesis-Ritter mit zwei **Nemesis-Bannfäusten** eine Zusatzattacke im Nahkampf? (Seite 34)

A: Ja.

F: Kann ein Fahrzeug mit der **Macht des Maschinengeistes** eine Waffe abfeuern, wenn es im selben Zug Nebelwerfer einsetzt? (Seite 36)

A: Nein.

F: Kann ein **Stormraven-Landungsschiff**, das sich mit Sturmgeschwindigkeit bewegt hat, immer noch eine Waffe mit der Macht des Maschinegeistes abfeuern? (Seite 37)

A: Ja.

F: Wenn ein **Cybot** von einem Stormraven **transportiert** wird, der Stormraven explodiert und der Cybot durch die Explosion lahmgelegt wird, was geschieht mit dem Cybot? (Seite 37)

A: Der Cybot ist zerstört, da er nicht aussteigen kann.

F: Sind sowohl **Großmeister Mordrak** als auch seine Geisterritter je einen Abschusspunkt wert? (Seite 40)

A: Nein, aufgewertete Charaktermodelle geben keine zusätzlichen Abschusspunkte.

F: Gelten Geisterritter, die durch **Mordraks** Tod aus dem Spiel genommen werden, im Nahkampf bezüglich des Kampfergebnisses als Verluste? (Seite 40)

A: Ja.

F: Kann Bruder-Captain Stern seine Psikraft **Zone der Verbannung** auch dann benutzen, wenn er sich nicht im Nahkampf befindet? (Seite 41)

A: Nein.

F: Wann gilt **Justicar Thawn** in Hinblick auf Regeln wie Macht durch Schmerz als getötet? (Seite 43)

A: Das erste Mal, wenn er auf 0 Lebenspunkte reduziert wird, nachdem er seine Einheit verlassen hat.

F: Wenn **Justicar Thawn** am Ende eines Spiels, bei dem es um Abschusspunkte geht, tot ist, gibt er dann nur einen Abschusspunkt, egal wie oft er im Verlauf des Spiels getötet wurde? (Seite 43)

A: Ja. Beachte, dass er, wenn er zurückkommt, als separate Einheit zählt, sodass er und seine Einheit dann jeweils einen Abschusspunkt wert sind.

F: **Inquisitor Coteaz** macht aus „Gefolge des Inquisitors“

Trupps Standardauswahlen. Bedeutet das, dass diese Trupps nun Auswahlen im Armeeorganisationsplan verbrauchen und dass sie nicht länger als Eliteauswahlen gewählt werden können? (Seite 45)

A: Ja und ja.

F: Wann genau werden die Beschussattacken durch Coteaz' Sonderregel **Ich habe dich erwartet** abgehandelt? (Seite 45)

A: Sie werden durchgeführt, sobald eine Einheit, die ein gültiges Ziel dafür ist, auf dem Spielfeld platziert wird. Wenn die Beschussattacken abgehandelt wurden, kann die Einheit ihre Bewegung fortsetzen. Wenn die Einheit als **Schocktruppen** eintrifft, findet der Beschuss statt, nachdem die Abweichung abgehandelt wurde.

F: Zählt eine Einheit, die aus einer Landungskapsel oder Landungsspore aussteigt, in Hinblick auf Coteaz' Sonderregel **Ich habe dich erwartet** als käme sie aus der Reserve?

A: Ja. Das bedeutet, Inquisitor Coteaz und seine Einheit darf jede solche Einheit einmal beschießen.

F: Leiden Inquisitions-Servitoren in einem Trupp ohne Inquisitor, aber mit einem Techmarine, immer noch unter ihrer **Lobotomie**? (Seite 49)

A: Ja. Inquisitions-Servitoren empfangen ihre Befehle von Inquisitoren, nicht von Techmarines.

F: Enthält eine Einheit Gefolge des Inquisitors mehr als einen Jokaero-Waffenschmied, so erhält man für jeden nach dem ersten +1 auf Würfel für den **Unglaublichen Erfindungsreichtum**. Bedeutet das, dass man bei sechs oder mehr Jokaeros in einer Einheit überhaupt keinen Bonus mehr erhält (da man nicht weniger als 6 würfeln kann und doppelt gewürfelte Ergebnisse ignoriert werden)? (Seite 50)

A: Ja.

F: Können Modelle in **Terminatorrüstung** in eine Inquisitions-Chimäre einsteigen? (Seite 51)

A: Ja.

F: Wenn ein Callidus-Assassine eine Fahrzeugeinheit als Ziel für seine Sonderregel **Polymorphin** wählt, welche Panzerungszone wird dann getroffen? (Seite 53)

A: Du kannst die getroffene Panzerungszone wählen, der Callidus-Assassine muss dann aber innerhalb von 3 Zoll von der Fahrzeugeinheit und in dem Bereich, der getroffen wurde, platziert werden.

F: Wird beim Einsatz des **Neuralschredders** des Callidus-Assassinen der Widerstand oder der Moralwert des Ziels benutzt, um festzustellen, ob es sofort ausgeschaltet werden kann? (Seite 53)

A: Der Moralwert des Ziels.

F: Wenn eine Einheit Ziel der Sonderregel **Polymorphin** des Callidus-Assassinen ist und davon ausgelöscht wird, wo wird dann der Assassine platziert? (Seite 53)

A: Innerhalb von 3 Zoll von dort, wo die Einheit zuvor war.

F: Wenn der Vindicare-Assassine sein **Turbo-Penetrator-Geschoss** auf ein Fahrzeug abfeuert, addiert er dann beim Panzerungsdurchschlag zusätzlich W3 für jede mit einem der vier Würfel gewürfelte 6? (Seite 53)

A: Ja.

F: Wenn die Initiative eines Modells mit **Nemesis-Psihellebarde** durch eine Fähigkeit/Sonderregel auf eine feste Zahl reduziert wird, erhält das Modell dann immer noch +2 Initiative durch die Hellebarde? (Seite 54)

A: Ja.

F: Zählen **Nemesis-Falchions** als zwei Nahkampfwaffen und verleihen damit +2 Attacken im Nahkampf (+1 durch die Sonderregel und +1 für das Führen von zwei Nahkampfwaffe)? (Seite 54)

A: Nein, insgesamt +1 Attacke.

F: Kann der Schutzwurf durch den **Nemesis-Wehrstab** gegen alle Verwundungen eingesetzt werden, die das Modell erleidet, solange es sich im Nahkampf befindet, und nicht nur gegen Verwundungen durch Nahkampfattacken? (Seite 54)

A: Ja.

F: Wenn ein Inquisitor des Ordo Malleus zwei **Dämonenklingen** hat, wie wird dies abgehandelt? (Seite 55)

A: Wirf für jede Dämonenklinge separat auf der Tabelle. In jeder Nahkampfrunde muss er sich entscheiden, welche Dämonenklinge er einsetzt und unterliegt dann den Auswirkungen dieser Waffe.

F: Wie ermittelt man, ob ein Psioniker von der Sonderregel **Psi-Schock** der Geistschlag-Rakete oder der Anti-Psi-Bombe betroffen ist? (Seiten 56, 57)

A: Jeder Psioniker unter der Schablone ist vom Psi-Schock betroffen.

F: Wenn eine Einheit mehrere Einheiten angreift, die **Strahlungs-** oder **Psigasgranaten** besitzen, oder von diesen angegriffen wird, erleidet es den Effekt dann mehrere Male? (Seiten 60, 61)

A: Nein.

F: Haben **Psigasgranaten** irgendeine Wirkung auf Fahrzeuge? (Seite 60)

A: Nein.

F: Muss die ganze Einheit mit **Strahlungs-, Anti-Psi- und/oder Psigasgranaten** ausgerüstet sein, damit diese Wirkung zeigen oder genügt es, wenn ein Modell damit ausgerüstet ist? (Seiten 60, 61)

A: Ein Modell in der Einheit genügt.

F: Sind Einheiten mit den Sonderregeln Unnachgiebig oder Köpfe zählen vom Ergebnis „Die sind ja furchtbar!“ der **Psigasgranaten** betroffen? (Seite 60)

A: Ja, auch der Moralwert dieser Einheiten wird auf 2 reduziert. Beachte aber, dass eine Einheit mit Köpfe zählen, die aus 11 oder mehr Modellen besteht, immer noch furchtlos ist.

F: Gilt der Stärkebonus durch **psiaktive Munition** und **psiaktives Promethium** auch, wenn ermittelt wird, ob eine Waffe eine Defensivwaffe ist oder nicht? Wenn ein Fahrzeug eine dieser Aufrüstungen hat, muss diese dann immer benutzt werden? (Seite 62)

A: Ja und ja.

F: Ist die Wirkung von **Servoschädeln** kumulativ? Würde also beispielsweise die Abweichungsdistanz um 2W6 reduziert, wenn man sich innerhalb von 12 Zoll zu zwei Servoschädeln befindet? (Seite 62)

A: Nein. Die Distanz würde immer nur noch um W6 Zoll reduziert.

F: Wird die Abweichungsdistanz eines durch das Orbitalschlag-Relais angeforderten Schusses, der auf ein Ziel innerhalb von 12 Zoll um einen oder mehrere **Servoschädel** abgefeuert wird, reduziert? (Seite 62)

A: Nein, der Orbitalschlag weicht immer die vollen 2W6 Zoll ab.

F: Wenn eine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um einen **Servoschädel** als Schocktruppen eintrifft oder dort aufgestellt wird, gilt dies dann, als habe sie sich dem Servoschädel auf 6 Zoll genähert? (Seite 62)

A: Ja, entferne den Servoschädel aus dem Spiel.

F: Welche Waffen zählen in Hinblick auf den **Ulumeathischen Plasmaverzerrer** als Plasmawaffe? (Seite 62)

A: Alle Plasmawaffen, außerdem Eldar-Raketenwerfer, wenn sie Plasmaraketen verschießen, Sternkanonen, alle Pulswaffen der Tau und jede weitere Waffe, die gemäß ihrer Auswirkungen oder Sonderregeln auf „Plasma“ basiert.

F: Kann man ein **Gefolge des Inquisitors** nur dann auswählen, wenn man einen Inquisitor in der Armee hat? (Seite 90)

A: Ja; die Armee darf pro Inquisitor in der Armee maximal ein Gefolge des Inquisitors enthalten (außer die Armee

enthält Inquisitor Coteaz).

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 92)

A: Ja.

F: Wenn ein **Razorback** mit Laserkanone und synchronisiertem Plasmawerfer das Schadensergebnis „Waffe zerstört“ erleidet, sind dann beide Waffen zerstört oder nur eine? (Seite 92)

A: Nur eine der beiden Waffen, entweder die Laserkanone oder der synchronisierte Plasmawerfer.