

WARHAMMER 40.000: SPACE WOLVES

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 36 – Geisterwolfklinge

Ersetze den vierten Satz durch „Zusätzlich wirfst du für jedes Feindmodell, das in 24 Zoll Umkreis um ein oder mehrere Modelle mit einer Geisterwolfklinge erfolgreich

eine Psikraft gewirkt hat, einen W6.“

Seite 37 – Sturmbringer

Ersetze den letzten Satz durch: „[...] profitieren er und alle befreundeten Einheiten innerhalb von 6 Zoll um ihn von einem Deckungswurf (5+).“

Seite 49 – Uralter Taktiker

Ersetze den letzten Satz durch: „Eine Armee, zu der Bjorn gehört, darf den Wurf wiederholen, der bestimmt, wer den ersten Spielerzug hat (nachdem der Spieler das Wurfresultat seines Gegners sehen konnte!).“

Seite 50 – Schwur des Todeswolfes

Der letzte Satz muss folgendermaßen ergänzt werden: „Wenn Ulrik und jedes Modell eines Trupps, an den er sich angeschlossen hat, ihre Attacken gegen ein Modell mit Widerstand 5 oder mehr richten, dann dürfen sie misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.“

Seite 50 – Wolfshelm des Russ

Ändere den Beginn des zweiten Satzes zu „Jede befreundete Einheit der Space Wolves, die [...]“

Seite 53 – Gebieter der Stürme

Der dritte Satz muss lauten: „Vergleiche das Ergebnis mit der gegenüberliegenden Tabelle, um die Wirkung des Sturms in diesem Spielzug zu bestimmen.“

Seite 53 – Tabelle „Gebieter der Stürme: Auswirkungen“

Der Satz unter Kettenblitz muss folgendermaßen ergänzt werden: „Am Ende von Njals Schussphase erleiden nicht im Nahkampf befindliche, feindliche Einheiten im Umkreis von 12 Zoll um Njal W6 Treffer mit Stärke 8 und einem DS von 5.“

Seite 61 – Terminatorrüstung

Ergänze den dritten Absatz wie folgt: „Auf der anderen

Seite ist diese Rüstung relativ schwerfällig, weshalb Terminatoren (und Trupps, die Modelle in Terminorrüstung beinhalten) keine leichter gerüsteten Gegner verfolgen können. Terminatoren dürfen nicht vorstürmen.“

Seite 61 – Rüstungen

Ändere die Überschrift „Runenrüstung“ in „Runenrüstung (Eisenwolfrüstung)“.

Seite 62 – Wolfzahnkette

Ersetze den letzten Satz durch: „Ein Modell mit einer Wolfzahnkette trifft ein gegnerisches Modell mit einem KG-Wert im Nahkampf immer bei einem Wurf Ergebnis von 3+.“

Seite 84 – Wolfslord, Optionen

Ersetze im zweiten Unterpunkt der rechten Spalte „- Energiefaust 10 Punkte“ durch „- Energiefaust, Frostklinge oder Frostaxt ... 10 Punkte“

Seite 85 – Held der Wolfsgarde, Optionen

Ersetze im zweiten Unterpunkt der rechten Spalte „- Energiefaust 10 Punkte“ durch „- Energiefaust, Frostklinge oder Frostaxt ... 10 Punkte“

Ersetze den mit Sternchen (*) gekennzeichneten Text durch: „* Darf nur von einem Modell in Servorüstung gewählt werden, das weder Sprungmodul oder Space-Marine-Bike besitzt, noch auf einem Donnerwolf reitet.“

Seite 88 – Wolfscoutrudel, Optionen

Ersetze den letzten Unterpunkt durch „• Bis zu zwei Wolfscouts dürfen Folgendes erhalten: [...]“

Seite 96 – Psikräfte der Runenpriester, Mörderischer Orkan

Ändere den Absatz wie folgt:
„**Mörderischer Orkan:** Psionische Schussattacke. Eine feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Runenpriester erleidet 3W6 Treffer mit Stärke 3 und DS -. Im nächsten Zug behandelt diese Einheit alles Gelände (selbst offenes Gelände) als schwierig und gefährlich.“

REGELÄNDERUNGEN

Keine.

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 24)

A: Ja.

F: Muss eine Einheit Graumähnen, die aus zehn Modellen besteht, die erste Spezialwaffe zu normalen Punktekosten kaufen, bevor sie die zweite, kostenlose, wählen darf? (Seite 26)

A: Ja.

F: Darf eine Einheit Graumähnen, die aus neun Graumähnen und einem Wolfgarde-Rudelführer besteht, eine zweite Spezialwaffe wählen? (Seite 26)

A: Nein, da sich das zehnte Modell der Einheit erst direkt vor der Schlacht anschließt und zu diesem Zeitpunkt steht deine Armeeliste schon lange fest. Dadurch müssen Spieler, die ihre Graumähnen in einem Rhino oder einer Landungskapsel transportieren wollen, eine schwierige taktische Entscheidung treffen: zweite Spezialwaffe oder Wolfsgarde-Rudelführer?

F: Kann sich ein unabhängiges Charaktermodell einer Einheit Wolfscouts anschließen und mit ihr einen Flankenangriff durchführen? (Seite 27)

A: Nein, es sei denn, das Modell besitzt die Saga des Jägers oder eine andere Sonderregel, die es ihm gestattet, einen Flankenangriff durchzuführen.

F: Die Sonderregel Einzelgänger des Einsamen Wolfs besagt, dass sich ihm nie andere Modelle anschließen dürfen. Wie kann er da von Fenriswölfen begleitet werden? (Seite 29)

A: Die Fenriswölfe zählen als Ausrüstung und sind daher eine Ausnahme zu dieser Sonderregel.

F: Kann ein Einsamer Wolf in ein leeres Transportfahrzeug einsteigen? (Seite 29)

A: Ja.

F: Wie funktioniert die Sonderregel Bestientöter des Einsamen Wolfs (und der Schwur des Todeswolfes von Ulrik dem Todeswolf) gegen Modelle mit durch Boni erhöhten Widerstandswerten? (Seiten 29, 50)

A: Außer um zu bestimmen, ob eine Attacke ein Modell sofort ausschalten kann, wird für alle Zwecke der modifizierte Wert benutzt. Ein Modell, das Widerstand 4(5) hat, da es auf einem Bike fährt, wird behandelt als habe es Widerstand 5 und daher greift die Sonderregel Bestientöter.

F: Kann sich ein unabhängiges Charaktermodell, zu dessen Ausrüstung auch Fenriswölfe gehören, einer Einheit anschließen, so als ob er alleine wäre? (Seite 31)

A: Ja, es ist sogar eine Einheit vorstellbar, die mehrere unabhängige Charaktermodelle umfasst, von denen jedes mit Fenriswölfen ausgerüstet ist. Die Fenriswölfe eines bestimmten unabhängigen Charaktermodells dürfen allerdings immer noch nicht mehr als 2 Zoll von ihrem Charaktermodell entfernt sein.

F: Zählen Fenriswölfe, die Teil der Ausrüstung eines unabhängigen Charaktermodells sind, im Nahkampf als Gefolge? (Seite 31)

A: Nein, das unabhängige Charaktermodell darf gezielt attackiert werden, selbst wenn seine Fenriswölfe noch am Leben sind. Angenommen, ein Wolfslord, zu dessen Ausrüstung zwei Fenriswölfe zählen, schließt sich einer Einheit Blutwölfe an. Im Nahkampf kann der Gegner seine Attacken gegen drei verschiedene Ziele richten: die Blutwölfe, den Wolfslord oder die Fenriswölfe.

F: Wie viele Attacken hat ein Sturmwolf-Triple im Angriff? (Seite 33)

A: Insgesamt 5 Attacken: 2 aus dem Profil, 1 durch eine zweite Nahkampfwaffe und 2 durch Berserkerangriff.

F: Hat ein Donnerwolf-Kavallerie-Modell mit einer besonderen Nahkampfwaffe (z.B. einem Energiehammer) immer noch rüstungsbrechende Attacken? (Seite 34)

A: Nein. Die Beschreibung des Donnerwolfs auf Seite 62 besagt, dass „alle Attacken, die nicht mit einer speziellen Nahkampfwaffe [...] erfolgen“, die Sonderregel Rüstungsbrechend erhalten. Dies gilt auch für Donnerwolf-Kavallerie (und für Canis Wolfsblut).

F: Wenn als Einheitentyp für den Kriegerschwur des Wolfspriesters Bikes gewählt wird, gelten die Boni dann auch gegen Jetbikes (oder umgekehrt)? (Seite 35)

A: Ja, denn Jetbikes bilden eine Unterkategorie des Einheitentyps Bikes. Ebenso sind Bestien und Kavallerie ein und derselbe Einheitentyp und Flugmodule sind eine Unterkategorie des Einheitentyps Sprungtruppen. Der Kriegerschwur eines Wolfspriesters gilt immer auch für alle Unterkategorien eines Einheitentyps.

F: Weicht Donnerschlag ab? (Seite 37)

A: Nein.

F: Ist für den Schlund des Weltenwolves ein Trefferwurf erforderlich? (Seite 37)

A: Nein.

F: Betrifft Schlund des Weltenwolves auch Jetbikes? Wie steht es um Artillerie? (Seite 37)

A: Ja, denn Jetbikes sind eine Unterkategorie des Einheitentyps Bikes. Die Besatzung von Artillerieeinheiten kann ebenfalls betroffen werden, doch die Artilleriewaffen selbst nicht, da sie Fahrzeuge sind.

F: Erlaubt Schlund des Weltenwolves Deckungswürfe? (Seite 37)

A: Nein. Schutzwürfe sind nur gegen Lebenspunktverluste zulässig, da die Psikraft keine Lebenspunktverluste verursacht, sind auch keine Deckungswürfe erlaubt.

F: Ermöglicht es Schlund des Weltenwolves dem Runenpriester, gezielt bestimmte Modelle in Trupps auf Korn zu nehmen? (Seite 37)

A: Ja.

F: Wie dick ist die Linie, die beim Schlund des Weltenwolves gezogen wird? (Seite 37)

A: Eine Linie hat eigentlich überhaupt keine Dicke. Wir benutzen meistens ein Maßband hochkant und versuchen, es so gerade wie möglich zu halten.

F: Ist für Schlund des Weltenwolves eine Sichtlinie nötig? Ignoriert die Psikraft Geländestücke, die die Sicht verdecken? (Seite 37)

A: Als psionische Schussattacke erfordert Schlund des Weltenwolves eine Sichtlinie. Der Runenpriester muss eine Sichtlinie zum ersten Modell haben, das von der Psikraft betroffen ist. Im Prinzip ist dieses Modell das Ziel, die Psikraft trifft darüber hinaus auch alles, was dahinter steht.

F: Muss ein Ziel durch „Mörderischer Orkan“ getroffen oder verwundet werden, um von den weiteren Auswirkungen betroffen zu sein? (Seite 37)

A: Nein, die Zieleinheit ist von den Auswirkungen des „Mörderischen Orkans“ betroffen, egal ob die Kraft trifft oder verwundet.

F: Unterliegt die betroffene Einheit den Auswirkungen des „Mörderischen Orkans“ für ihren gesamten Spielerzug oder nur für die Bewegungsphase? (Seite 37)

A: Die Einheit behandelt für ihren gesamten nächsten Spielerzug sämtliches Gelände als schwieriges und gefährliches Gelände.

F: Kann ein Eisenpriester seine Sonderregel Schlachtenschmied einsetzen, um ein Fahrzeug zu reparieren, in dem er sich gerade befindet? (Seite 38)

A: Ja.

F: Kann ein Eisenpriester, der in Basekontakt mit mehreren Fahrzeugen ist, versuchen, sie alle zu reparieren? (Seite 38)

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

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 40)

A: Ja.

F: Kann ein Fahrzeug mit der Macht des Maschinengeistes eine Waffe abfeuern, wenn es im selben Zug

Nebelwerfer einsetzt? (Seite 44)

A: Nein.

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 47)

A: Ja.

F: Was geschieht, wenn eine Landungskapsel beim Eintreffen vom Spielfeld abweicht? (Seite 47)

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

F: Kann man eine Landungskapsel einsetzen, ohne dass sich ein Trupp darin befindet? (Seite 69)

A: Ja.

F: Kann Bjorn Wolfsklaue seinen Wolfsschwanz und seinen Willen des Primarchen beide gegen ein und dieselbe Psikraft einsetzen? (Seite 49)

A: Ja. Wenn der Wolfsschwanz die Psikraft nicht neutralisiert und die Psikraft einen Streifschuss oder Volltreffer verursacht, kann Bjorn dagegen seinen Rettungswurf einsetzen.

F: Wenn ein Modell einen Lebenspunkt durch Arjacs geworfenen Feindhammer verloren hat, doch nicht ausgeschaltet wurde, hat es dann bis zum Ende des nächsten Spielerzugs Initiative 1? (Seite 51)

A: Ja.

F: Betrifft Lukas' Sonderregel „Wer zuletzt lacht ...“ auch befreundete Modelle? Wie steht es mit Fahrzeugen? Oder Titanen der Warlord-Klasse? (Seite 52)

A: Ja, zu allen drei Fällen. Jedes Modell in Basekontakt ist betroffen. Bei Stasisfeldern heißt es wirklich alles oder nichts!

F: Wenn durch „Wer zuletzt lacht ...“ ein Transportfahrzeug entfernt wird, in dem sich noch Modelle befinden, sind diese ebenfalls verloren? (Seite 52)

A: Ja.

F: Dürfen Modelle, die über eine Sonderregel verfügen, die sie ins Spiel zurück bringen kann (z.B. Necrons, St. Celestine, usw.), diese einsetzen, nachdem sie durch „Wer zuletzt lacht ...“ aus dem Spiel entfernt wurden? (Seite 52)

A: Ja. Es mag vielleicht seltsam klingen, doch diese Sonderregeln funktionieren.

F: Wie funktioniert das Gangrelfell? (Seite 52)

A: Unter normalen Umständen zeigt das Gangrelfell nur Wirkung, wenn Lukas der Listenreiche alleine ist (d.h. dass die Blutwölfe seines Rudels alle getötet wurden). Modelle

mit der Fähigkeit, gezielt bestimmte Modelle zu attackieren (z.B. ein Vindicare-Assassine) müssen alle erfolgreichen Trefferwürfe wiederholen, wenn sie Lukas attackieren. Im Nahkampf gilt das Gleiche: Sofern der Gegner keine Sonderregel hat, die es ihm erlaubt, Attacken gezielt gegen Lukas zu richten, kann er nur Attacken gegen den Trupp richten, zu dem Lukas gehört. Er ist wirklich ein gerissener Typ!

F: Wie funktionieren die Auswirkungen „Aufbrausender Wind“ und „Lebendiger Orkan“ von Njal Sturmbringers Sonderregel Gebieter der Stürme, wenn der Spieler der Space Wolves nicht den ersten Spielerzug hat? (Seite 53)

A: Hat der Spieler der Space Wolves nicht den ersten Spielerzug, so haben diese beiden Fähigkeiten keine Auswirkungen; der Sturm ist einfach nicht stark genug.

F: Wird ein Fahrzeug, das von einem „Rachsüchtigen Tornado“ getroffen wird, tatsächlich in der Seitenpanzerung getroffen und erhält daher einen Deckungswurf von 3+, falls Njal nicht eine seiner Seiten sehen kann? (Seite 53)

A: Nein, „Rachsüchtiger Tornado“ ist keine Schussattacke und erlaubt daher keine Deckungswürfe. Der Tornado trifft das Ziel direkt von oben; die Seitenpanzerung wird benutzt, um das darzustellen.

F: Welchen DS hat der „Rachsüchtige Tornado“? (Seite 53)

A: Der Tornado ist so etwas wie eine Kraft, die sich gegen das Ziel richtet und daher eher eine Art Nahkampfattacke. Als solche hat der Tornado keinen DS.

F: Erlaubt es Canis Wolfsblut einer Einheit Fenriswölfe innerhalb von 12 Zoll, verpatzte Moraltests zu wiederholen, genau wie ein normales Modell der Donnerwolf-Kavallerie? (Seite 54)

A: Ja, allerdings. Seine Anwesenheit ist sogar noch inspirierender als die eines durchschnittlichen Donnerwolf-Reiters!

F: Dürfen Einheiten, denen sich Ragnar Schwarzmähne angeschlossen hat, in der Schussphase rennen oder Waffen abfeuern, die verhindern, dass sie in der folgenden Nahkampfphase angreifen können? (Seite 55)

A: Ja, sie dürfen. Irrsinnige Tapferkeit verlangt, dass Ragnar und seine Einheit „wann immer möglich“ angreifen. Wenn es der Einheit aus oben genannten oder anderen Gründen nicht möglich ist, dann greift sie einfach nicht an.

F: Wirkt Ragnar Schwarzmähnes Irrsinnige Tapferkeit auch, wenn seine Einheit einen Gegenschlag durchführt? (Seite 55)

A: Nein, nur wenn Ragnar Schwarzmähne selbst angreift.

F: Nehmen wir einmal an, meine von Ragnar Schwarzmähne befehligten Graumähnen werden angegriffen und bestehen den Moralwerttest für ihren Gegenschlag. Profitieren er und seine Einheit dann von Rasender Angriff (+1 S und +1 I)? Kann der eigentliche Angreifer Defensivgranaten einsetzen, um den Space Wolves ihren Gegenschlag-Bonus zu nehmen? (Seite 55)

A: Die Sonderregel Gegenschlag verleiht nur den Attackenbonus von +1 als hätte die Einheit in diesem Spielerzug angegriffen und keine weiteren Vorteile, die normalerweise mit einem Angriff einhergehen. Ragnars Einheit profitiert in diesem Fall also nicht von Rasender Angriff. Wir halten es außerdem für ein wenig übertrieben, dass eine angreifende Einheit sowohl Boni für das Angreifen als auch für das Verteidigen erhalten soll, deshalb können Defensivgranaten nicht benutzt werden, um die Bonusattacke für den Gegenschlag zu negieren.

F: Wie interagieren Ragnar Schwarzmähnes Irrsinnige Tapferkeit und der Berserkerangriff? (Seite 55)

A: Die Einheit erhält beim Angriff +W3 Attacken, mindestens aber +2 (der Bonus durch die Sonderregel Berserkerangriff). Die Effekte der beiden Sonderregeln sind nicht kumulativ.

F: Profitiert Logan Grimnar im Spielerzug, in dem er das Spiel aus der Reserve betritt, von seiner Sonderregel Der Hochkönig? Kann Logan die Sonderregel zu Beginn des Spielerzugs des Gegners einsetzen? (Seite 56)

A: Ja und ja.

F: Gelten Frostklingen und Frostäxte als verschiedene Ausrüstungsgegenstände? (Seite 57)

A: Nein.

F: Erhält ein Modell, das mit zwei Frostklingen/Frostäxten ausgerüstet ist, +2 Stärke? (Seite 57)

A: Nein.

F: Kann ein Modell, das mit zwei Wolfsklauen ausgerüstet ist, durch die eine Trefferwürfe und durch die andere Verwundungswürfe wiederholen? (Seite 60)

A: Nein.

F: Hat ein Modell auf Donnerwolf Widerstand 4(5) oder wird der Basis-Widerstandswert wirklich auf 5 angehoben? (Seite 62)

A: In diesem Fall wird tatsächlich der Basis-Widerstandswert angehoben. Die beiden Kreaturen haben effektiv ein gemeinsames Profil mit Widerstand 5. Dies ist der Fall da der Widerstandswert sowohl den Widerstand des Space Marines als auch den des Donnerwolfs repräsentiert (dessen Zähigkeit sogar noch beeindruckender ist als die eines Space Marines). Der Wert stellt nicht nur einfach den aufgebesserten

Widerstandswert eines Space Marines dar, wie bei einem Space Marine Bike. Schließlich kann ein Space Marine Bike nicht selbstständig reagieren und ist ohne Reiter nutzlos, wohingegen ein riesenhafter Monsterwolf auch ohne Reiter noch ein ziemlich zäher Gegner ist.

F: Wird durch das Donnerwolf-Reittier die Grundstärke des Modells um +1 angehoben? (Seite 62)

A: Ja.

F: Erlaubt es ein Wolfsbanner auch, das Ergebnis eines Moralwerttests zu wiederholen? (Seite 62)

A: Nein, da es unmöglich ist, mit 2W6 ein Ergebnis von „1“ zu erwürfeln. Wenn du einen 2W6-Wurf machst, musst du beide Würfel als einen einzigen Wurf zählen, nicht als zwei von einander getrennte Würfe.

F: Wie berechnen sich die zurückgelegte Distanz und die Geschwindigkeit eines Fahrzeugs, das sich zusätzliche W3 Zoll bewegt hat, da sich ein Modell mit der Saga des Eisenwolfes darin befindet? (Seite 64)

A: Die zusätzlichen W3 Zoll werden ignoriert, wenn die gesamte zurückgelegte Distanz ermittelt wird. Wenn sich also ein Fahrzeug 6 Zoll plus 2 zusätzliche Zoll durch die Saga bewegt hat, so zählt es in allen Belangen, als habe es sich 6 Zoll bewegt. Beachte, dass sich ein lahmgelegtes Fahrzeug keine zusätzlichen W3 Zoll bewegen kann.

F: Wie funktioniert Die Leitwölfe des Rudels genau? (Seite 81)

A: Die Regeln für die Auswahl von Sagas findest du auf Seite 64. Was Ausrüstung betrifft dürfen keine zwei HQ-Charaktermodelle, einschließlich besonderer Charaktermodelle, genau die gleichen Ausrüstungsgegenstände und Waffen haben, selbst wenn es sich dabei um verschiedene HQ-Einheiten handelt. Beachte, dass dabei auch Fenriswölfe zählen, wenn du also etwa zwei ansonsten identisch ausgerüstete Helden der Wolfsgarde hast, von denen einer von einem Fenriswolf, der andere von zwei Fenriswölfen begleitet wird, so ist dies im Sinne der Regeln vollkommen in Ordnung. Es sollte vielleicht noch angemerkt werden, dass es der Hintergrund dieser Regel ist, stimmungsvolle und vielfältige Helden in deiner Armee zu haben, nicht identische Klone, von denen einer eine Melderbombe trägt, damit sie sich unterscheiden. Wir können und wollen natürlich niemanden zu dieser Art zu spielen zwingen, doch der Codex soll die Spieler dazu ermutigen.

F: Wie funktioniert Die Leitwölfe des Rudels in Hinblick auf Psikräfte? (Seite 81)

A: Keine zwei Runenpriester dürfen exakt die gleichen zwei Psikräfte haben. Ein Runenpriester darf also etwa Lebendige Blitze und Donnerschlag erhalten und ein

zweiter Runenpriester Lebendige Blitze und Schlund des Weltenwolves, da er nicht die gleiche Kombination von Psikräften hat wie der erste Runenpriester. Beachte, dass die Einschränkungen, die Waffen und Ausrüstung betreffen, zusätzlich dazu gelten, das heißt, jeder Runenpriester muss eine einzigartige Kombination von Ausrüstungsgegenständen besitzen. Beachte auch, dass Njal Sturmbringer nicht nur zwei sondern alle sieben Psikräfte kennt, daher kann kein anderer Runenpriester genau die gleichen Psikräfte besitzen. Es ist also erlaubt, Njal Sturmbringer und noch weitere Runenpriester einzusetzen.

F: Sind Wolfsgarderudel statt Eliteauswahlen echte Standardauswahlen im Armeeargamentationsplan, wenn sie Teil einer Armee sind, die auch Logan Grimnar enthält? Wenn ja, ist dies optional? (Seite 82)

A: Ja, sie zählen als Standardeinheiten und sind Standardauswahlen im Armeeargamentationsplan. Dies ist nicht optional, das bedeutet, dass du in einer Armee mit Logan Grimnar maximal sechs Wolfsgarderudel haben kannst.

F: Sind Fenriswolfsrudel statt Sturmauswahlen Standardauswahlen im Armeeargamentationsplan, wenn sie Teil einer Armee sind, die auch Canis Wolfsblut enthält? Wenn ja, ist dies optional? (Seite 83)

A: Ja, sie zählen als Standardeinheiten und sind Standardauswahlen im Armeeargamentationsplan. Dies ist nicht optional, das heißt, du kannst maximal sechs Fenriswolfsrudel in einer Armee mit Canis Wolfsblut haben. Du könntest theoretisch eine Armee ins Feld führen, die hauptsächlich aus Wölfen besteht, doch da diese auf Grund ihrer Sonderregel Instinkgeleitet keine Missionsziele kontrollieren können, solltest du dich besser darauf einstellen, dass die meisten deiner Spiele unentschieden enden.

F: Ist eine Standardeinheit, die sich ein Wolfsgarde-Rudelführer angeschlossen hat, keine punktende Einheit mehr? Zählt der Wolfsgardist nicht mehr als Elite-Modell? (Seite 86)

A: Wenn sich ein Modell der Wolfsgarde auf Grund der Sonderregel Rudelführer einer anderen Einheit anschließt, so wird er für alle Zwecke wie ein Teil dieser Einheit behandelt. Ein Rudelführer, der eine Standardeinheit anführt, kann also zum Beispiel immer noch ein Missionsziel kontrollieren, selbst wenn seine Standardeinheit vernichtet wird, denn er zählt als Teil dieser Standardeinheit. Er darf auch in einer Mission aufgestellt werden, bei der zuerst nur Standardeinheiten aufgestellt werden dürfen.

Ein Rudelführer, der eine Einheit Wolfsfänge anführt, zählt dagegen als Teil einer Unterstützungseinheit und könnte

also kein Missionsziel kontrollieren, auch nicht durch Logan Grimnars Sonderregel Der Große Wolf. Dies gilt auch für die Berechnung von Abschuss- und Siegespunkten; die von ihrem ursprünglichen Wolfsgarderudel abgespaltenen Wolfsgardisten zählen in jeder Hinsicht als Teil der Einheiten, denen sie zugewiesen wurden.

Angenommen, ich hätte ein Wolfsgarderudel mit 10 Modellen, von denen ich drei als Rudelführer abspalten möchte, einen als Anführer meiner Blutwölfe, einen für meine Graumähnen und einen für meine Wolfsfänge. Wenn mein Gegner die 7 im Wolfsgarderudel verbliebenen Wolfsgardisten ausschaltet, erhält er einen Abschusspunkt, denn sie sind immer noch eine gewöhnliche Einheit. Er muss nicht alle 10 Wolfsgardisten töten, denn die anderen 3 Wolfsgardisten sind nun Teile anderer Einheiten.

Da die Wolfsgarde-Rudelführer Teil dieser anderen Einheiten sind, erhält mein Gegner keinen Abschusspunkt für einen dieser Trupps, sofern er nicht wirklich alle Modelle des Trupps ausschaltet, einschließlich des Wolfsgarde-Rudelführers.

F: Wann werden Wolfsgardisten gemäß der Sonderregel Rudelführer anderen Einheiten zugeteilt? (Seite 86)

A: Genau bevor beide Seiten mit der Aufstellung beginnen.

F: Wenn jedes Modell einer Einheit der Wolfsgarde anderen Einheiten zugeteilt wurde, erhält der Gegner dann dadurch einen Abschusspunkt für die Wolfsgarde-Einheit? (Seite 86)

A: Nein.

F: Kann ein Wolfscoutrudel, das einen Wolfsgarde-Rudelführer enthält, als Infiltratoren aufgestellt werden, eine Scout-Bewegung oder einen Flankenangriff durchführen und von der Sonderregel Hinter feindlichen Linien Gebrauch machen? (Seite 86)

A: Ja, alles davon, denn der Wolfsgarde-Rudelführer ist kein unabhängiges Charaktermodell und daher verbietet es die Tatsache, dass er nicht über die Sonderregel Infiltratoren oder Scouts verfügt, nicht, dass der Trupp, dem er sich angeschlossen hat, von diesen Fähigkeiten Gebrauch macht.

F: Profitiert eine Einheit Wolfsfänge immer noch von der Sonderregel Kontrolliertes Feuern, wenn sich ihr ein Wolfsgarde-Rudelführer oder ein unabhängiges Charaktermodell angeschlossen hat? (Seite 86)

A: Ja.

F: Wie berechnen sich die Punktekosten für Arjac Felsenfaust? (Seite 86)

A: Insgesamt kostet Arjac Felsenfaust die angegebene

Punktzahl (170) zuzüglich der Grundkosten eines Wolfsgardisten (18).

F: Kann ein Wolfsgarderudel, das neun Wolfsgardisten und Arjac Felsenfaust umfasst, eine zweite schwere Waffe erhalten? (Seite 86)

A: Ja, denn der Text lautet „pro fünf Modelle des Trupps“, nicht „pro fünf Wolfsgardisten“.

F: Kann Arjac Felsenfaust einer anderen Einheit als Rudelführer zugewiesen werden? (Seite 86)

A: Ja, allerdings. Er ist einer von Logan Grimnars Wolfsgardisten und verhält sich also genau so wie alle anderen seiner Brüder – er tut das, was ihm der Große Wolf befiehlt!

F: Überträgt Arjac Felsenfaust seine Sonderregel Unnachgiebig auf seine Einheit?(Seite 86)

A: Nein, da er kein unabhängiges Charaktermodell ist. Arjacs Unnachgiebigkeit spielt nur dann eine Rolle, wenn er alleine ist.

F: Wie berechnen sich die Punktekosten für Lukas den Listenreichen? (Seite 89)

A: Insgesamt kostet Lukas der Listenreiche die in den Optionen angegebenen Punkte (140) zuzüglich der Grundkosten eines Blutwolfs (15).

F: Wenn ein Razorback mit Laserkanone und synchronisiertem Plasmawerfer das Schadensergebnis „Waffe zerstört“ erleidet, sind dann beide Waffen zerstört oder nur eine? (Seite 94)

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