WARHAMMER 40.000:
GREY KNIGHTS

Offizielles Update 7. Edition, Version 1.0

Obwohl wir uns bemühen, dafür zu sorgen, dass unsere Publikationen frei von Fehlern sind, schleichen sich manchmal dennoch welche ein. Zudem veröffentlichen wir gelegentlich überarbeitete Regeln, die es erforderlich machen, dass ältere Ausgaben unserer Publikationen auf den neuesten Stand gebracht werden. Wenn dies notwendig wird, befassen wir uns damit so zeitnah wie möglich und veröffentlichen daher regelmäßig Updates. Wenn Änderungen an einem Update-Dokument vorgenommen werden, wird die Versionsnummer erhöht und alle Änderungen zur vorhergehenden Version werden in Magenta 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-Dokument besteht aus drei Teilen: Regeländerungen, Errata und „Fragen & Antworten". Die Errata korrigieren etwaige Fehler in einer Publikation, während Regeländerungen die Publikation auf den neuesten Stand der Regeln bringen. Im Teil „Fragen & Antworten" (kurz „F&A") werden häufig gestellte Regelfragen beantwortet. Du kannst Updates natürlich direkt in dein Exemplar eintragen, am sinnvollsten ist aber, einfach einen Ausdruck dieses Dokuments bei deinem Exemplar aufzubewahren.

REGELÄNDERUNGEN

Dieser Codex wurde für eine vorherige Ausgabe der Regeln geschrieben, weshalb du aktuelle Einheitentypen und Rumpfpunkte der folgenden Tabelle entnehmen musst. Du wirst auch feststellen, dass einige Waffen im Codex in einem anderen Format präsentiert sind als in Warhammer 40.000: Die Regeln. Doch keine Sorge – sofern es in diesem Dokument nicht ausdrücklich anders angegeben ist, sind sie dennoch weiterhin gültig.

Einheit	Typ	RP
Cybot	Fahrzeug (Läufer)	3
Ehrwürdiger Cybot	Fahrzeug (Läufer)	3
Inquisitions-Chimäre	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	3
Land Raider	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Land Raider Crusader	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Land Raider Redeemer	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Predator	Fahrzeug (Panzer)	3
Razorback	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	3
Rhino	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	3
Stormraven	Fahrzeug (Flieger, Schweber, Transporter)	3
Vindicator	Fahrzeug (Panzer)	3
Whirlwind	Fahrzeug (Panzer)	3

Diverse – Zwei Widerstandswerte
Wenn im Profil eines Modells zwei Widerstandswerte angegeben sind, von denen einer in Klammern gesetzt ist, benutzt du immer den Wert in Klammern. Ignoriere den anderen Wert.

Seite 21 – Eine Bruderschaft aus Psionikern
Ignoriere diesen Eintrag; benutze stattdessen die Sonderregel *Eine Bruderschaft aus Psionikern* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 21 – Psioniker-Besatzung
Ignoriere diesen Eintrag; benutze stattdessen die Sonderregel *Psioniker-Besatzung* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 21 – Die keine Furcht kennen
Ignoriere diesen Eintrag; benutze stattdessen die Sonderregel *Die keine Furcht kennen* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 21 – Aegis
Ersetze den gesamten Regeltext durch das Folgende:
„**Aegis:** Eine Einheit, die mindestens ein Modell mit dieser Sonderregel enthält, wiederholt bei Psiresistenztests jeden Wurf von 1."

Seite 22, 23, 24, 38, 45, 51– Psikräfte, Großmeister, Bruder-Captains, Scriptoren, Hochmeister Kaldor Draigo, Inquisitor Coteaz, Psioniker
Ersetze den Abschnitt Psikräfte bei jeder dieser Einheiten durch das Folgende:
„**PSIKRÄFTE:**
Dieses Modell ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Dämonologie (Erhaben)**, **Prophetie**, **Pyromantie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 24 – Scriptoren, Psimatrix
Ignoriere die hier angegebenen Regeln; verwende stattdessen die Regeln aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 25 – Psikräfte der Scriptoren
Ignoriere diese Psikräfte. Psioniker der Grey Knights ermitteln ihre Psikräfte stattdessen aus den Disziplinen der **Dämonologie (Erhaben)**, **Prophetie**, **Pyromantie**, **Telekinese** und **Telepathie**.

Seite 26 – Seneschalle der Bruderschaften, Vollendeter Krieger
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Zu Beginn der Kampfunterphase muss der Seneschall der Bruderschaft einen der folgenden Kampfstile wählen:"

Seite 26, 27, 28, 29, 30, 32, 34, 40, 41, 43 – Psikräfte, Seneschalle der Bruderschaften, Terminatortrupps, Angriffstrupps & Abfangtrupps, Purgatorstrupps, Paladine, Techmarines, Nemesis-Ritter, Großmeister Mordrak, Bruder-Captain Stern, Justicar Thawn
Ersetze den Abschnitt Psikräfte bei jeder dieser Einheiten durch das Folgende:
„**PSIKRÄFTE:**
Diese Einheit kennt die Psikräfte *Verbannung* und *Hammerfaust* aus der Disziplin der **Dämonologie (Erhaben)**."

Seite 31, 42 – Psikräfte, Purificatoren, Kastellan Crowe
Ersetze den Abschnitt Psikräfte bei jeder dieser Einheiten durch das Folgende:
„**PSIKRÄFTE:**
Diese Einheit kennt die Psikräfte *Verbannung*, *Hammerfaust* und *Reinigende Flamme* aus der Disziplin der **Dämonologie (Erhaben)**."

Seite 32 – Techmarines, Segen des Omnissiah
Ersetze den gesamten Eintrag durch das Folgende:
„**Segen des Omnissiah:** In jeder deiner Schussphasen darf sich ein Techmarine entscheiden, ein einzelnes, befreundetes Fahrzeug, mit dem er in Basekontakt ist oder in dem er sich befindet, zu reparieren, statt seine Waffen abzufeuern. Um ein Fahrzeug zu reparieren, wirfst du einen W6 und addierst falls zutreffend die folgenden Modifikatoren:

• Der Techmarine hat einen Servoharnisch +1

Wenn das Ergebnis 5 oder höher ist, erhält das Fahrzeug einen Rumpfpunkt zurück oder ein in der Schlacht bisher erlittenes Schadensergebnis „Waffe zerstört" oder „Lahmgelegt" wird repariert. Die Reparatur wirkt sofort."

Seite 32 – Techmarines, Befestigen
Ersetze diese Sonderregel durch das Folgende:
„**Befestigen:** Nach der Aufstellung, doch bevor *Scouts* neu aufgestellt und *Infiltratoren* aufgestellt werden, wählst du ein einzelnes Geländestück in deiner Aufstellungszone (dabei darf es sich nicht um ein Geländestück handeln, das du als Teil deiner Armee ausgewählt hast). Der Deckungswurf des Geländestücks wird für die Dauer des Spiels um einen Punkt verbessert (bis zu einem bestmöglichen Deckungswurf von 3+). Kein Geländestück kann mehr als einmal *befestigt* werden."

Seite 32 – Techmarines, Servoarm
Ersetze den gesamten Regeltext durch das Folgende:
„Ein Servoarm ist eine Nahkampfwaffe mit dem folgenden Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	x2	1	Nahkampf, Spezielle Waffe, Unhandlich

Seite 33, 35, 36, 37 – Psikräfte, Rhinos & Razorbacks, Cybots & Ehrwürdige Cybots, Land Raider, Stormraven-Landungsschiffe
Ersetze den Abschnitt Psikräfte bei jeder dieser Einheiten durch das Folgende:
„**PSIKRÄFTE:**
Diese Einheit kennt die Psikräfte *Verbannung* und *Zuflucht* aus der Disziplin der **Dämonologie (Erhaben)**."

Seite 35 – Verbesserte Aegis
Ersetze dieses Sonderregel durch die folgende:
„**Verstärkte Aegis:** Diese Einheit kann jeden misslungenen Psiresistenzwurf wiederholen."

Seite 36 – Land Raider, Macht des Maschinengeistes
Ignoriere diese Sonderregel; benutze stattdessen die Sonderregel *Macht des Maschinengeistes* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 37, 93 – Stormraven-Landungsschiffe, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 37, 93 – Stormraven-Landungsschiffe, Nachtschwarze Himmel
Ersetze die Sonderregel durch die folgende:
„**Zornige Himmel:** Wenn sich der Stormraven weiter als 6 Zoll bewegt hat, dürfen Passagiere dennoch aussteigen, müssen dies aber wie folgt tun:

Wähle einen beliebigen Punkt, über den sich der Stormraven in diesem Spielerzug bewegt hat, und stelle dann die aussteigende Einheit so auf, als würde sie an diesem Punkt als *Schocktruppen* eintreffen. Wenn die Einheit abweicht, muss jedes aussteigende Modell sofort einen Test für *gefährliches Gelände* ablegen. Wenn irgendein Modell nicht platziert werden kann, ist die gesamte Einheit zerstört. Modelle, die mittels der Sonderregel *Zornige Himmel* aussteigen, dürfen in dem Spielerzug, in dem sie aussteigen, nicht angreifen."

Seite 37 – Stormraven Gunships, Transport
Ersetze die ersten beiden Absätze durch das Folgende:
„**Transportkapazität:** Der Stormraven kann zwei separate Einheiten transportieren: eine Einheit aus bis zu 12 Modellen in seinem Innenraum und einen einzelnen Cybot in seiner Lastenhalterung am Heck. Wenn ein sich mit Normalschub bewegender Stormraven zum Wrack wird oder das Schadensergebnis „Explosion!" erleidet, erleidet der transportierte Cybot einen Treffer der Stärke 10 gegen seine Heckpanzerung; schwebt der Stormraven, so hat der Treffer stattdessen Stärke 4."

Seite 39 – Hochmeister Kaldor Draigo, Das Schwert des Titan
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Das Schwert des Titan ist ein Psischwert mit den Sonderregeln *Meisterhaft* und *Dämonenbann* (siehe Seite 54)."

Seite 47 – Inquisitor Valeria, Der Mitternachtsdolch
Ändere den dritten Satz wie folgt: „Der Mitternachtsdolch ist eine Nahkampfwaffe mit DS 3."

Seite 51, 90 – Psioniker
Psioniker haben die Sonderregel *Eine Bruderschaft aus Psionikern (Meisterschaftsgrad 1).*

Seite 54 – Nemesis-Psiwaffen
Ersetze die Sonderregel Psiwaffe durch das Folgende:
„**Psiwaffen:** Alle Nemesis-Psiwaffen haben die Sonderregel *Psiwaffe.* Sofern nicht anders angegeben sind alle Nemesis-Psiwaffen ungewöhnliche Psiwaffen wie in Warhammer 40.000: Die Regeln beschrieben."

Seite 54 – Nemesis-Dämonenhammer
Ersetze den zweiten Absatz durch das folgende Profil:

	Reichw.	S	DS	Typ
Nemesis-Dämonenhammer	-	x2	2	Nahkampf, Dämonenbann, Erschütternd, Psiwaffe, Spezielle Waffe, Unhandlich

Seite 61 – Bulldozerschaufel, Nebelwerfer, Suchkopfrakete, Suchscheinwerfer
Benutze statt diesen Einträgen die entsprechenden Einträge in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 61 – Warpstabilisierungsfeld
Ignoriere diesen gesamten Eintrag.

Seite 62 – Bruderschaftsbanner
Ignoriere den letzten Satz.

Seite 81 – Der Armeeorganisationsplan und Standardmissionen
Bitte ignoriere dies und benutze die Regeln in der Sektion „Schlachtvorbereitungen" in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 82-95 – Psikräfte
Bitte ignoriere die Abschnitte „Psikräfte" in der Armeeliste. Welche Einheiten welche Psikräfte haben entnimm bitte den obigen Änderungen zu den jeweiligen Einheiteneinträgen.

Diverse – Fahrzeuge der Grey Knights, Warpstabilisierungsfeld
Ignoriere jede Option, die es einem Fahrzeug erlaubt, ein Warpstabilisierungsfeld zu erhalten.

Seite 82, 83 – Herr des Titan, Hüter des Anarch
Ersetze die Worte „in einer Armee, die" durch „in einem Kontingent, das".

Seite 86 – Herr von Formosa
Ändere den Regeltext wie folgt:
„In einem Kontingent, das …, zählen … als Standardauswahlen und sind nicht durch die Anzahl der Inquisitoren im Kontingent beschränkt."

Seite 87 – Inquisitor des Ordo Malleus, Hereticus und Xenos, Optionen
Ersetze die letzte Option jeder dieser Einheiten durch die folgende:
„Darf zum Psioniker (Meisterschaftsgrad 1) aufgewertet werden, der seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Dämonologie (Erhaben)**, **Prophetie**, **Pyromantie**, **Telekinese** und **Telepathie** ermittelt. Das Modell darf eine einzelne Waffe durch ein Psischwert ersetzen … *30 Punkte*"

ERRATA

Seite 21 – Kampftrupps
Ersetze die gesamte Regel durch das Folgende:
„Eine auf voller Stärke befindliche Einheit aus zehn Modellen, die diese Sonderregel hat, kann sich in zwei Einheiten zu je fünf Modellen aufteilen, die Kampftrupps heißen und als zwei Fünf-Mann-Trupps desselben Typs betrachtet werden. So kann beispielsweise ein Angriffstrupp mit zehn Modellen die Sonderregel *Kampftrupps* benutzen, um sich in zwei Angriffstrupps mit je fünf Modellen aufzuteilen.

Welche Einheiten sich in Kampftrupps aufteilen und welchem Kampftrupp welche Modelle zugeteilt werden, musst du unmittelbar bevor du die Begabung deines Kriegsherrn ermittelst entscheiden. Die Kampftrupps sind von da an für alle Spielbelange zwei separate Einheiten – beispielsweise wenn die Gesamtzahl der Einheiten des Kontingents oder die Anzahl der Einheiten, die du in *Reserve* platzieren darfst, ermittelt wird. Fahre danach normal mit der Aufstellung fort. Eine Ausnahme zu den normalen Regeln ist, dass sich zwei Kampftrupps, die aus derselben Einheit hervorgegangen sind, im selben Transportfahrzeug befinden dürfen, sofern es dessen Transportkapazität zulässt. Sobald du entschieden hast, ob eine Einheit in Kampftrupps aufgeteilt wird oder nicht, steht diese Entscheidung für die gesamte Schlacht fest. Einheiten können ab diesem Zeitpunkt nicht mehr aufgeteilt oder wieder zusammengelegt werden, und es ist auch nicht erlaubt, eine Neuaufstellung zu benutzen, um eine Einheit aufzuteilen oder wieder zusammenzulegen.

Seite 22 – Großmeister, Meisterhafter Stratege
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Wirf einen W3 und wähle so viele befreundete Einheiten der Typen, Infanterie, Infanterie mit Sprungmodul, Monströse Kreatur, Monströse Kreatur mit Sprungmodul oder Läufer aus diesem Kontingent, die der Fraktion Grey Knights angehören (kein Modell mit der Sonderregel *Unabhängiges Charaktermodell*, kein Gefolge des Inquisitors und nicht Großmeister Mordraks Geisterritter.)

Seite 28 – Teleportmodul
Ersetze den ersten Satz durch den folgenden:
„Ein mit Teleportmodul ausgerüstetes Modell erhält den Einheitentyp Sprungeinheit."

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 die Sonderregel durch das Folgende:
„**Lobotomie:** Sofern eine nicht im Nahkampf gebundene Einheit, die mindestens ein Modell mit dieser Sonderregel enthält, nicht auch einen Inquisitor enthält, muss sie zu Beginn ihres Spielerzugs einen W6 werfen. Bei 4+ hat diese Sonderregel keine weitere Wirkung. Ist das Ergebnis 1, 2 oder 3, so unterliegt die Einheit bis zum Beginn ihres folgenden Spielerzuges der *Lobotomie*. Die Einheit darf sich nicht freiwillig bewegen, nicht schießen und nicht angreifen, muss aber weiterhin Pflichtbewegungen wie etwa Nachrücken oder Rückzugsbewegungen durchführen.

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

Seite 60, 61 – Anti-Psi-Granaten, Psigasgranaten und Strahlungsgranaten
Ersetze die Worte „eine Einheit, die mit … ausgerüstet ist“ (oder ähnliche Formulierungen) durch „ein Modell, das mit … ausgerüstet ist“.
Füge außerdem am Ende hinzu:
„Eine Einheit kann nicht mehr als einmal pro Nahkampfphase von diesen Granaten betroffen sein. Diese Granaten haben keine Wirkung auf Fahrzeuge.“

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

Seite 84 – Bruder-Captain, Optionen
Ändere zwei Optionen im vorletzten Unterpunkt wie folgt:
- Tarnwolkengranaten, Melterbomben, Digitalwaffen, Psiaktive Munition .....*je 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 96 – Schusswaffen
Die Geistschlag-Rakete ist auf Seite 56 beschrieben.
Das Orbitalschlag-Relais ist auf Seite 57 beschrieben.
Der Unheilige Blick hat DS 4.

F&A

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: Wird die Nemesis-Psihellebarde als Psiaxt behandelt, die dem Träger +2 Initiative verleiht? (Seite 54)
A: Nein. Die Nemesis-Psihellebarde unterliegt den Regeln für ungewöhnliche Psiwaffen, weshalb der Träger mit seiner Initiative +2 und DS 3 attackiert.

F: Welche Waffen zählen in Hinblick auf den Ulumeathischen Plasmaverzerrer als Plasmawaffe? (Seite 62)
A: Die in Warhammer 40.000: Die Regeln definierten Plasmawaffen.

Stand: Juli 2014