WARHAMMER 40.000:
BLOOD ANGELS

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**
Astorath der Unerbittliche	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Biker	Bike
Biker-Sergeant	Bike (Charaktermodell)
Blutchampion	Infanterie (Charaktermodell)
Captain	Infanterie (Charaktermodell)
Captain Tycho	Infanterie (Charaktermodell)
Commander Dante	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Corbulo	Infanterie (Charaktermodell)
Ehrengardist	Infanterie
Gabriel Seth	Infanterie (Charaktermodell)
Lemartes	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Mephiston	Infanterie (Charaktermodell)
Ordenspriester	Infanterie (Charaktermodell)
Reclusiarch	Infanterie (Charaktermodell)
Sanguinischer Gardist	Infanterie mit Sprungmodul
Sanguiniusaspirant	Infanterie (Charaktermodell)
Sanguiniuspriester	Infanterie (Charaktermodell)
Sanguinor, der	Infanterie mit Sprungmodul (Charaktermodell)
Scoutbiker	Bike
Scoutbiker-Sergeant	Bike (Charaktermodell)
Scriptor	Infanterie (Charaktermodell)
Sergeant	Infanterie (Charaktermodell)
Servitor	Infanterie
Space Marine	Infanterie
Techmarine	Infanterie (Charaktermodell)
Terminator	Infanterie
Terminatorsergeant	Infanterie (Charaktermodell)
Todgeweihter	Infanterie
Trike	Bike
Tycho (Todeskompanie)	Infanterie (Charaktermodell)
Veteran	Infanterie

Fahrzeug	**Typ**	**RP**
Baal-Predator	Fahrzeug (Panzer, Schnell)	3
Cybot	Fahrzeug (Läufer)	3
Furioso-Cybot	Fahrzeug (Läufer)	3
Furioso-Scriptor	Fahrzeug (Läufer)	3
Land Raider	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Land Raider Crusader	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Land Raider Redeemer	Fahrzeug (Panzer, Transporter)	4
Landspeeder	Fahrzeug (Antigrav, Schnell)	2
Landungskapsel	Fahrzeug (Offen, Transporter)	3
Predator	Fahrzeug (Panzer, Schnell)	3
Razorback	Fahrzeug (Panzer, Schnell, Transporter)	3
Rhino	Fahrzeug (Panzer, Schnell, Transporter)	3
Stormraven	Fahrzeug (Flieger, Schweber, Transporter)	3
Todeskompanie-Cybot	Fahrzeug (Läufer)	3
Vindicator	Fahrzeug (Panzer, Schnell)	3
Whirlwind	Fahrzeug (Panzer, Schnell)	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.

Diverse – Energieschwert
Ersetze in Bestiarium und Armeeliste alle Verweise auf „Energieschwert" durch „Energiewaffe".

Seite 23 – Die keine Furcht kennen
Ignoriere diesen Eintrag; benutze stattdessen die Sonderregel *Die keine Furcht kennen* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 29, 85 – Furioso-Cybot, Sonderregeln
Füge hinzu:
„Psioniker-Besatzung (Meisterschaftsgrad 2) (nur Furioso-Scriptor)"

Seite 29 – Psioniker
Ersetze die hier aufgeführte Sonderregel durch das Folgende:
„**Psioniker**: Ein Furioso-Scriptor ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 37 – Land Raider, Macht des Maschinengeistes
Ignoriere diese Sonderregel; benutze stattdessen die Sonderregel *Macht des Maschinengeistes* aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 38 – Stormraven-Landungsschiffe, Transportkapazität
Ersetze den ersten Absatz 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. Der Stormraven kann Infanterie mit Sprungmodul transportieren."

Seite 38, 94 – Stormraven-Landungsschiff, Sonderregeln
Entferne die Sonderregel *Schocktruppen.*

Seite 38, 94 – Stormraven-Landungsschiffe, Blutrote 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 39 – Techmarine, 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:

- Jeder Servitor mit Servoarm in der Einheit des Techmarines +1
- 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 39 – Techmarine, 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 42 – Ordenspriester, Crozius Arcanum
Ersetze diese Eintrag durch: „Ein Crozius Arcanum wird als Energiestreitkolben behandelt."

Seite 42 – Ordenspriester, Die Ehre des Ordens
Ersetze im zweiten Satz „er und alle Mitglieder der Einheit, der er sich angeschlossen hat" durch „er und alle Mitglieder einer Einheit der Fraktion Blood Angels, der er sich angeschlossen hat".

Seite 42 – Ordenspriester, Liturgien des Blutes
Ändere den ersten Satz wie folgt: „In einem Spielerzug, in dem er angreift, dürfen der Ordenspriester und alle Modelle einer Einheit der Fraktion Blood Angels, der er sich angeschlossen hat, misslungene Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen."

Seite 43 – Lemartes, Das Crozius des Blutes
Ändere den letzten Satz wie folgt: „Das Crozius des Blutes ist ein Energiestreitkolben mit der Sonderregel *Meisterhaft.*"

Seite 45 – Astorath der Unerbittliche, Die Henkersaxt
Ersetze den ersten Satz durch das folgende Profil:

Reichw.	S	DS	Typ
-	6	2	Nahkampf, Unhandlich, Zweihändig

Seite 45 – Astorath der Unerbittliche, Liturgien des Blutes
Ändere den ersten Satz wie folgt: „In einem Spielerzug, in dem er angreift, dürfen Astorath und alle Modelle einer Einheit der Fraktion Blood Angels, der er sich angeschlossen hat, verpatzte Trefferwürfe im Nahkampf wiederholen."

Seite 46 – Scriptoren, Psimatrix
Ignoriere die hier angegebenen Regeln; verwende stattdessen die Regeln aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 46, 83 – Scriptoren, Sonderregel
Füge hinzu:
„Psioniker (Meisterschaftsgrad 1)"

Seite 46 – Psioniker
Ersetze die hier aufgeführte Sonderregel durch das Folgende:
„**Psioniker**: Ein Scriptor ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 47 – Mephiston, Fürst des Todes, Psimatrix
Ignoriere die hier angegebenen Regeln; verwende stattdessen die Regeln aus Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 47, 82 – Mephiston, Fürst des Todes, Sonderregeln
Füge hinzu:
„Psioniker (Meisterschaftsgrad 3)"

Seite 47 – Mephiston, Fürst des Todes, Psioniker
Ersetze die hier aufgeführte Sonderregel durch das Folgende:
„**Psioniker**: Mephiston ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 47 – Mephiston, Fürst des Todes, Lähmender Blick
Ändere den ersten Satz wie folgt:
„Zu Beginn der Kampfunterphase darf Mephiston versuchen, ein einzelnes feindliches *unabhängiges Charaktermodell* in Basekontakt seinem Willen zu unterwerfen."

Seite 48 – Sanguiniuspriester, Blutkelch
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Alle befreundeten Einheiten der Fraktion Blood Angels innerhalb von 6 Zoll unterliegen den Sonderregeln *Rasender Angriff* und *Verletzungen ignorieren.*"

Seite 49 – Bruder Corbulo, Der Rote Gral
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Alle befreundeten Einheiten der Fraktion Blood Angels innerhalb von 6 Zoll um Corbulo unterliegen den Sonderregeln *Rasender Angriff* und *Verletzungen ignorieren.*"

Seite 50 – Sanguinische Garde, Todesmaske
Ändere diesen Eintrag wie folgt: „Zu Beginn der Kampfunterphase muss jede Einheit, die von einer oder mehreren Einheiten mit Todesmasken angegriffen wurde, einen Moralwerttest bestehen, anderenfalls wird ihr Kampfgeschick bis zum Ende der Nahkampfphase auf 1 gesenkt."

Seite 51 – Der Sanguinor, Strahlende Inbrunst
Ändere den ersten Satz wie folgt: „Alle befreundeten Einheiten der Fraktion Blood Angels innerhalb von 6 Zoll um den Sanguinor (außer dem Sanguinor selbst) haben +1 Attacke."

Seite 52 – Sanguiniusaspirant, Blutkelch
Ändere diesen Eintrag wie folgt: „Alle befreundeten Einheiten der Fraktion Blood Angels innerhalb von 6 Zoll um den Sanguiniusaspirant unterliegen den Sonderregeln *Rasender Angriff* und *Verletzungen ignorieren.*"

Seite 53 – Commander Dante, Die Axt Mortalis
Ersetze den gesamten Eintrag durch das Folgende:
„**Die Axt Mortalis:** Die Axt Mortalis ist eine Energieaxt mit der Sonderregel *Meisterhaft.*"

Seite 58 – 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 60 – Bulldozerschaufel, Nebelwerfer, Suchkopfrakete, Suchscheinwerfer
Benutze statt diesen Einträgen die entsprechenden Einträge in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Seite 62 – Splitterminen
Ersetze im gesamten Regeltext das Wort „Geländezone" durch „Geländestück".

Seite 63 – Psikräfte
Ignoriere den gesamten ersten Absatz. Psioniker der Blood Angels ermitteln und benutzen Psikräfte wie jeder andere Psioniker gemäß den Regeln in Warhammer 40.000: Die Regeln.

Ignoriere die Psikräfte auf dieser Seite. Psioniker der Blood Angels ermitteln ihre Psikräfte stattdessen aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**.

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

Seite 82 – Mephiston, Psikräfte
Ersetze diesen Eintrag durch:
„**Psioniker**: Mephiston ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 83 – Scriptor, Optionen
Ersetze die erste Option durch die folgende:
„• Darf zum Psioniker (Meisterschaftsgrad 2) aufgewertet werden ..... *25 Pkt.*"

Seite 83 – Scriptor, Psikräfte
Ersetze diesen Eintrag durch:
„**Psioniker**: Ein Scriptor ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

Seite 85 – Furioso-Cybot, Psikräfte
Ersetze diesen Eintrag durch:
„**Psioniker**: Ein Furioso-Scriptor ermittelt seine Psikräfte aus den Disziplinen der **Biomantie**, **Dämonologie**, **Prophetie**, **Telekinese** und **Telepathie**."

ERRATA

Seite 23 – 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 Taktischer Trupp mit zehn Modellen die Sonderregel *Kampftrupps* benutzen, um sich in zwei Taktische Trupps 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.

Beachte, dass Bikeschwadronen als auf voller Stärke befindlich gelten, wenn sie aus acht Bikern und einem Trike bestehen. Wenn eine solche Einheit Kampftrupps bildet, hat ein Kampftrupp fünf Biker und der andere drei Biker und das Trike."

Seite 27 – Expugnatorgarde, Heroische Intervention
Ändere den zweiten Satz wie folgt: „Wenn eine mit Sprungmodulen ausgerüstete Einheit Expugnatorgarde nach den Regeln für *Schocktruppen* aus der *Reserve* das Spielfeld betritt, […]"

Füge am Ende des Absatzes hinzu: „Wenn eine Einheit Expugnatorgarde eine *heroische Intervention* durchführt, gilt dies als Einsatz ihrer Sprungmodule in der Bewegungsphase."

Seite 31 – Peilsender
Ersetze den zweiten Absatz durch das Folgende:
„Eine befreundete Einheit, die als *Schocktruppen* eintrifft, weicht nicht ab, wenn das erste Modell innerhalb von 6 Zoll um ein Modell mit Peilsender platziert wird. Das Modell mit dem Peilsender muss sich bereits zu Beginn des Spielerzugs auf dem Spielfeld befunden haben, damit der Peilsender eingesetzt werden kann."

Seite 47 – Mephiston, Fürst des Todes, Lähmender Blick
Ersetze am Ende des Absatzes „(beachte, dass diese Psikraft das Ziel nicht daran hindert, selbst zu attackieren – vorausgesetzt, es überlebt lange genug)" durch „(beachte, dass der *lähmende Blick* das Ziel nicht daran hindert, selbst zu attackieren – vorausgesetzt, es überlebt lange genug)".

Seite 50 – Karmesinrote Klingen
Ersetze den gesamten Regeltext durch das Folgende:

	Reichw.	S	DS	Typ
Karmesinrote Klinge (Schwert)	-	Träger	3	Nahkampf, Meisterhaft, Zweihändig

	Reichw.	S	DS	Typ
Karmesinrote Klinge (Axt)	-	+1	2	Nahkampf, Meisterhaft, Unhandlich, Zweihändig

Seite 60, 96 – Demolishergeschütz
Ändere den Typ dieser Waffe zu „Geschütz 1, Explosiv (5 Zoll)"

Seite 61, 96 – Whirlwind-Mehrfachraketenwerfer
Füge dem Typ der beiden Raketenarten jeweils hinzu „Explosiv (5 Zoll)".

Seite 62 – Tarnmantel
Ändere den zweiten Absatz wie folgt:
„Ein Modell mit Tarnmantel erhält +1 auf seinen Deckungswurf. Hat es keinen Deckungswurf, so erhält es stattdessen einen Deckungswurf von 6+."

Seite 94 – Cybot
Ersetze die letzte Option durch die folgende:
„• Darf einen Suchscheinwerfer erhalten … +1 Punkt"

F&A

F: Darf eine Einheit Expugnatorgarde ihre Heroische Intervention einsetzen, wenn sie unter Verwendung der Sonderregel Blutrote Himmel aus einem Stormraven-Landungsschiff heraus aufgestellt wird? (Seite 27 und 38)

A: Nein.

Stand: Juli 2014