IMPERIUM NIHILUS: VIGILUS KÄMPFT

Indomitus, Version 1.1

In diesen Dokumenten sammeln wir Regeländerungen und präsentieren unsere Antworten auf die häufig gestellten Fragen der Spieler. Oft sind diese Änderungen durch neue Veröffentlichungen oder Feedback der Community nötig; solche Änderungen sind mit einem Sternchen * markiert. In anderen Fällen sind diese Änderungen Errata, um Fehler zu korrigieren oder eine Regel, die nicht so eindeutig wie gewünscht war, eindeutiger zu formulieren.

Da die Dokumente regelmäßig auf den neuesten Stand gebracht werden, verfügt jedes von ihnen über eine Versionsnummer. Ein Kleinbuchstabe in der Versionsnummer (z. B. 1.1a) zeigt an, dass es sich um eine lokale Änderung in der jeweiligen Landessprache handelt. Errata für Übersetzungsfehler sind mit einem Rautezeichen # markiert. Wenn ein Dokument überarbeitet wird, passen wir die Versionsnummer an und neue Aktualisierungen sind in Blau hervorgehoben, während neue Errata und F&A in Magenta hervorgehoben sind.

AKTUALISIERUNGEN & ERRATA

Seite 171 – Victrix Honour Guard, Fähigkeiten, Ehrengarde von Macragge
Ändere dies wie folgt:
„Wenn ein befreundetes **CHARAKTERMODELL** der **ULTRAMARINES** innerhalb von 3 Zoll um diese Einheit durch eine Attacke gegen es Lebenspunkte verliert, kann diese Einheit versuchen, die Attacke abzufangen. Wirf einen W6; bei 2+ verliert das Modell diese Lebenspunkte nicht und diese Einheit erleidet für jeden dieser Lebenspunkte 1 tödliche Verwundung. Pro Attacke kann nicht mehr als ein Versuch unternommen werden, sie abzufangen."

Seite 174 – Reliquiar von Gathalamor
Entferne dieses Relikt aus diesem Sonderkontingent. Es wird durch eine Reliquie desselben Namens im Codex: Space Marines ersetzt.

Seite 174 – Indomitus-Kreuzfahrer, Begabung des Kriegsherrn Grauschild
Ändere den ersten Absatz wie folgt:
„Einmal pro Schlacht, zu Beginn deiner Bewegungsphase und wenn sich dein Kriegsherr auf dem Schlachtfeld befindet, darfst du **INDOMITUS-KREUZFAHRER**-Einheiten aus demselben Kontingent wie dein Kriegsherr bis zum Beginn deines nächsten Zuges eine zusätzliche *Ordenstaktik* zuweisen. Wähle die zusätzliche *Ordenstaktik* aus den folgenden: *Codex-Disziplin*, *Blitzangriff*, *Belagerungsmeister*, *Rechtschaffener Eifer*, *Schmiede der Schlacht*, *Meister der Schatten*, *Das Fleisch ist schwach*, *Sag mir nie, wie meine Chancen stehen* (siehe Codex: Space Marines)."

Seite 175 – Indomitus-Kreuzfahrer, Gefechtsoptionen
Entferne die Gefechtsoptionen Boltsturm, Schnellfeuer, Ziel in Sicht und Intercessor-Veteranen von diesem Sonderkontingent.

Anmerkung der Designer: *Aktualisierte Versionen dieser Gefechtsoptionen findest du im Codex: Space Marines.*

***Seite 175** – Ziel in Sicht
Ändere den dritten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Bis zum Ende der Phase erhalten Stalker-Boltgewehre, mit denen Modelle dieser Einheit ausgerüstet sind, die folgende Fähigkeit: ‚Bei der Wahl eines Ziels für diese Waffe kannst du die Regel Achtung, Sir! ignorieren. Bei einem Verwundungswurf von 6+ für eine Attacke mit dieser Waffe verursacht die Attacke zusätzlich zum normalen Schaden 1 tödliche Verwundung.'"

Seite 176 – Victrix Guard der Ultramarines, Begabung des Kriegsherrn, Hüter von Ultramar
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Einmal pro Schlacht darf dieser Kriegsherr seine Krieger zu Beginn der Nahkampfphase anspornen. Wenn er dies tut, darfst du bis zum Ende der Phase Verwundungswürfe für Attacken durch befreundete **VICTRIX-GUARD**-Einheiten wiederholen, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diesen Kriegsherrn befinden."

Seite 177 – Victrix Guard der Ultramarines, Relikte von Ultramar
Füge folgendes hinzu:
„Wenn du deine Armee unter Verwendung der zusätzlichen Regeln in der Codex-Ergänzung: Ultramarines erstellt hast, kannst du die Relikte Klinge des Soldaten und Die Standarte des unbezwingbaren Macragge von diesem Sonderkontingent nicht verwenden. Sie werden durch neue Reliquien mit denselben Namen in der Codex-Ergänzung: Ultramarines ersetzt."

Seite 178 – Belagerungsbrecherkohorte der Imperial Fists, Begabung des Kriegsherrn, Unbeugsam
Ändere den Regeltext wie folgt:
„Befreundete **INFANTERIE**-Einheiten der **IMPERIAL FISTS** innerhalb von 6 Zoll um deinen Kriegsherrn bestehen Moraltests automatisch und profitieren beim Schutzwurf auch dann von Deckung, wenn sie sich nicht vollständig auf oder in einem Geländestück befinden, es sei denn, dein Kriegsherr hat sich in deiner vorherigen Bewegungsphase bewegt."

Seite 181 – Sword Brethren der Black Templars, Relikte der Ewiger Kreuzfahrer, Das Heilige Licht
Ändere den Regeltext wie folgt:
Das Heilige Licht hat das folgende Profil:

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW
Heiliges Licht	6"	Granate 1	-	-	-
Fähigkeiten: Du darfst diese Waffe nur einmal pro Schlacht einsetzen. Diese Waffe trifft ihr Ziel automatisch (es werden keine Trefferwürfe durchgeführt). Wenn diese Waffe ein Ziel trifft, wirf einen W6 für je 10 angefangene Modelle in der Zieleinheit. Für jede 2+ erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen.					

***Seite 182** – Schneller Schlag
Ändere den ersten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Setze diese Gefechtsoption in der Nahkampfphase ein, nachdem eine **ANGRIFFSSCHWADRON**-Einheit deiner Armee (ausgenommen **FLUGZEUGE**) gekämpft hat."

Seite 183 – Pirschjäger der Space Wolves, Begabung des Kriegsherrn, Saga der Wildheit
Ändere den ersten Absatz des Regeltexts wie folgt:
„Erhöhe den Attackenwert aller Modelle in einer von dieser Saga betroffenen Einheit um 1, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat."

Seite 188 – Windreiterschar, Sonderkontingent, Windreiterschar
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wähle ein Craftworlds-Kontingent deiner Armee (ausgenommen Kontingente, die **YNNARI**-Einheiten enthalten), welches ein Windreiterschar-Sonderkontingent wird."

Seite 189 – Wraith-Heer, Sonderkontingent, Wraith-Heer
Ändere den zweiten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Wähle ein Craftworlds-Kontingent deiner Armee (ausgenommen Kontingente, die **YNNARI**-Einheiten enthalten), welches ein Wraith-Heer-Sonderkontingent wird."

#Seite 193 – Panzerkompanie Faust des Imperators, Gefechtsoptionen, Unerbittlicher Vorstoß
Ändere den letzten Satz des Regeltexts wie folgt:
„Diese Einheit darf ihre Turmwaffe zweimal abfeuern, wie in der Fähigkeit *Zermalmender Vormarsch* beschrieben, egal wie weit sie sich in der vorherigen Bewegungsphase bewegt hat."

***Seite 199** – Da Frisiertä Snotzogga
Ändere den ersten Satz der Fähigkeit dieser Waffe wie folgt:
„Würfle jedes Mal, wenn diese Einheit zum Schießen ausgewählt wird, einmal, um den Stärkewert dieser Waffe zu bestimmen."

F&A

F: Betrifft die Kampagnenregel „Nicht länger im Schatten verborgen" auch Trefferwürfe beim Abwehrfeuer?
A: Nein.

*F: Betrifft die Kampagnenregel Tödliche Seuche auch **INFANTERIE**-Einheiten, die das Spiel an Bord eines **TRANSPORTERS** beginnen?*
A: Nein.

F: Angenommen ich schieße in der Mission „Hölle des Krieges: Konvoi" mit einer Einheit mit neun Boltern und einem Raketenwerfer. Ich beginne mit dem Raketenwerfer und erziele einen Treffer. Wenn ich nun die Gefechtsoption Signalfackel einsetze, kann ich dann gegen das Ziel für die Attacken mit den Boltern Trefferwürfe von 1 wiederholen?
A: Attacken können gemäß den Grundregeln einzeln eine nach der anderen abgehandelt werden. Sobald das erste Modell das Ziel getroffen hat, kannst du die Gefechtsoption einsetzen und dann in dieser Phase für die verbliebenen Attacken der Einheit (und anderer Einheiten) gegen dieselbe feindliche Einheit Trefferwürfe von 1 wiederholen.

F: Zählt eine Einheit in der Mission „Hölle des Krieges: Das Eroberte behaupten" im Sinne der Gefechtsoption Eingegrabene Verteidigungsstellung als bewegt, wenn sie durch eine Regel wie die Gefechtsoption Phantasma der Craftworlds neu aufgestellt wird?
A: Ja.

*F: Wenn ich Befehlspunkte ausgebe, um ein Kontingent zu einem Sonderkontingent aufzuwerten, erhalte ich dann das Relikt, das ich einem **CHARAKTERMODELL** geben darf, zusätzlich zu dem, das ich normalerweise aus der Fraktion des Kriegsherrn erhalte?*
A: Nein. Die bei den Sonderkontingenten angegebenen Relikte können einem **CHARAKTERMODELL** deiner Armee statt dem Relikt aus dem Codex deines Kriegsherrn gegeben werden. Denke aber daran, dass viele Codices Gefechtsoptionen enthalten, die dir zusätzliche Relikte gewähren.

F: Gilt die Modifikation von Haarken Worldclaimers Attackenwert durch seine Fähigkeit Kopfräuber *bis zum Ende der Schlacht?*
A: Ja.

*F: Ist ein Kontingent der **BLOOD ANGELS**, **DARK ANGELS**, **SPACE WOLVES** oder **DEATHWATCH** auch ein Space-Marines-Kontingent?*
A: Nein. Wie im Codex: Space Marines definiert ist ein Space-Marines-Kontingent ein Kontingent, das nur **ADEPTUS-ASTARTES**-Einheiten mit einem der folgenden Fraktionsschlüsselwörter enthält: **<ORDEN>**, **ULTRAMARINES**, **IMPERIAL FISTS**, **SALAMANDERS**, **WHITE SCARS**, **RAVEN GUARD**, **IRON HANDS**, **CRIMSON FISTS** oder **BLACK TEMPLARS**.

*F: Wenn eine Einheit außerhalb der Fernkampfphase eine Fernkampfattacke gegen eine Einheit eines **BEFREIER-EINSATZVERBANDS** ausführt (zum Beispiel durch eine Seelenausbruch-Aktion in der Nahkampfphase), kann diese dann durch die Gefechtsoption Mit der Tugend Dorns zurückschlagen?*
A: Nein.

F: Wenn High Marshal Helbrecht Teil eines Sword-Brethren-Sonderkontingents ist, kann er dann die Begabung des Kriegsherrn Meisterhafter Schwertkämpfer dieses Kontingents haben?
A: Nein. High Marshal Helbrecht muss immer die Begabung des Kriegsherrn Dem Eid getreu haben, wie im Codex: Space Marines beschrieben.

F: Ist der Rachsüchtige Gebieter im Sinne von Regeln, die sich auf Boltwaffen beziehen (zum Beispiel die Gefechtsoption Bolter-Drill), eine Boltwaffe?
A: Ja.

F: Wie unterscheiden sich die Saga der Wildheit der Pirschjäger und die Saga des Wolfes?
A: Bei der Saga der Wildheit ist die legendäre Tat einfacher zu erreichen, aber die Wirkung tritt nur ein, wenn ein betroffenes Modell eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Die Saga des Wolfes funktioniert nicht nur, wenn eine betroffene Einheit eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, sondern auch wenn sie angegriffen wird oder eine Heroische Intervention durchführt.

F: Wie funktioniert die Gefechtsoption Blutige Fährte der Pirschjäger gegen Ork-Einheiten, die die Gefechtsoption Zusammenrotten benutzt haben? Gilt die Anzahl an Modellen zum Zeitpunkt der Zusammenlegung als die ursprüngliche Größe der Einheit oder ist die Voraussetzung für den Einsatz der Gefechtsoption gegeben, sofern mindestens eine der ursprünglichen Einheiten Verluste erlitten hatte?
A: Wenn mindestens eine der Einheiten, die durch Zusammenrotten zusammengelegt wurden, vor dem Einsatz von Zusammenrotten Verluste erlitten hatte, wird die zusammengelegte Einheit in Hinblick auf Blutige Fährte behandelt, als hätte sie bereits Verluste erlitten.

F: Gilt die Begabung des Kriegsherrn Meister des Biospleißens des Servitor-Manipel-Sonderkontingents im Sinne von Arkhan Lands Autocaduceus als eine Fähigkeit, die ein befreundetes ***Adeptus-Mechanicus****-Modell repariert?*
A: Ja.

F: Wenn ein Tech-Priest Dominus den Doctrina-Foreas-Servoschädel erhält, was muss dann auf einem W6 gewürfelt werden, um die Schlachtprotokolle von Kastelan Robots zu ändern?
A: 2+.

F: Kann ein von der Gefechtsoption Hingabe bis in den Tod der Gesalbten Schar betroffenes Modell, das getötet wird, auch so nachrücken und kämpfen, dass es durch die Nachrücken-Bewegung die Einheitenformation verlässt?
A: Nein. Es muss die Nachrücken-Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden, aber wenn es dadurch die Einheitenformation verlassen muss, kann die Bewegung nicht durchgeführt werden.

F: Welchen Durchschlagswert hat eine Attacke mit einer Shurikenwaffe eines ***Farseer-Skyrunner****-Modells einer* ***Windreiterschar*** *bei einem Verwundungswurf von 6+, wenn das Modell von der Gefechtsoption Schwertwind betroffen ist?*
A: -4.

F: Welchen Attackenwert hat eine Einheit Wraithblades in einer Phase, in der sie Ziel des Psitronoms von Iyanden und der Gefechtsoption Der Zorn der Toten ist?
A: 5. Wenn Profilwerte modifiziert werden, wird immer zuerst multipliziert und dividiert (Brüche aufrunden), bevor addiert und subtrahiert wird.

F: Kann eine Einheit einer Faust des Imperators, die vorgerückt ist, die Gefechtsoption Unerbittlicher Vorstoß einsetzen, um zweimal mit ihrer Turmwaffe zu schießen?
A: Ja.

F: Gilt der Vernichtende Hammer im Sinne der Fähigkeit Zermalmender Vormarsch *als Turmwaffe?*
A: Ja.

F: Was gilt im Sinne des Sonderkontingents Tempestus-Einsatzkommando als ***Militarum-Tempestus****-Kontingent?*
A: Ein **Militarum-Tempestus**-Kontingent ist ein **Astra-Militarum**-Kontingent mit der Regimentsdoktrin Sturmtruppen.

F: Können Killa Kans die Gefechtsoptionen Bot-Waaagh, Schpezialmuni oder Mek-Verbindungänz einsetzen, obwohl sie das Schlüsselwort ***Gretchin*** *haben?*
A: Ja.

F: Kann ein ***Big Mek*** *der* ***Bad Moons*** *in einem Bot-Waaagh-Sonderkontingent die Gefechtsoption Angeb'n zusammen mit der Gefechtsoption Schpezialmuni einsetzen, um in einer Fernkampfphase insgesamt dreimal zu schießen?*
A: Nein. Jede dieser Gefechtsoptionen erlaubt es der Einheit nur, in der Phase zweimal zu schießen.