

CODEX: IMPERIALE ARMEE

ERRATA, FRAGEN & ANTWORTEN

(STAND: 03. SEPTEMBER 2009)

ERRATA

DEUTSCHER CODEX:

Seite 57, Großkastellan Creed & Bannersergeant Kell:
Sonderregel: Taktisches Genie. Der erste Satz sollte lauten:

„Wähle während der Aufstellung eine einzelne **Infanterie- oder Fahrzeugeinheit** in deiner Armee.“

Seite 65, Kommandant Chenkov:

Sonderregel: *Schickt die nächste Welle*. Der Begriff „Rekrutenzüge“ sollte im ersten Satz durch „**Rekrutentrupps**“ ersetzt werden.

Seite 69, Rüstkammer:

Hier fehlt der Eintrag für die Sprengladung. Dieser lautet:

Sprengladung: Die Sprengladung ist klein und kompakt, doch extrem zerstörerisch und wird verwendet, um Befestigungen und feindliche gepanzerte Stellungen zu zerstören.

Reichw.	Stärke	DS	Typ
6 Zoll	8	2	Sturm 1, 5 Zoll, Nur ein Schuss

DEUTSCHER/ENGLISCHER CODEX:

Seite 55, Todesstoß-Raketensystem:

Ausrüstung: Todesstoß-Rakete. Die Reichweite der Todesstoß-Rakete sollte lauten: **12 Zoll - Unbegrenzt**.

Der fünfte Satz der Anmerkung sollte lauten:

„Beachte, dass diese Explosion kein „Mittelloch“ besitzt, zwecks Panzerungsdurchschlag wird immer die Stärke von 10 angesetzt.“

(Ein Komma wurde hinzugefügt und das Wort „und“ wurde entfernt.)

FRAGEN & ANTWORTEN

F: Darf ein Offizier der Imperialen Armee Befehle während des gegnerischen Spielerzuges geben?

A: Nein. Du darfst nur während der Schussphase deines eigenen Spielerzuges Befehle geben.

F: Sind die Modifikationen von -1/+1 auf die Reservewürfe kumulativ, wenn du zwei Astropathen oder Flottenoffiziere einsetzt?

A: Nein. Der Vorteil für den Einsatz mehrerer dieser Berater liegt darin, dass du noch einen Vorteil aus den Sonderregeln *Telepathisches Relais* oder *Reserven abfangen* ziehen kannst, wenn ein Astropath oder Flottenoffizier ausgeschaltet wird. Die Verwirrung, die von so vielen Beratern erzeugt wird, die gleichzeitig um die Aufmerksamkeit des Offiziers ringen, negiert jeden potenziellen Vorteil.

F: Zählen Hochenergie-Lasergewehre als Lasergewehre im Sinne des Befehls „Erstes Glied, FEUER! Zweites Glied, FEUER!“?

A: Nein. Während Lasergewehre robuste Waffen sind, die ideal für kontinuierliche Salven geeignet sind, können Hochenergie-Lasergewehre eine solche hohe Feuerrate nicht aufrecht erhalten.

F: Verwenden Donnerkeil-Raketen die 5-Zoll-Schablone oder handelt es sich bei ihnen um nicht-explosive Geschützgewehre?

A: Es sind nicht-explosive Geschützgewehre.

F: Chenkov erlaubt es dir, einen Rekrutentrupp aus dem Spiel zu entfernen. Was geschieht mit irgendwelchen unabhängigen Charaktermodellen, die sich dem Trupp angeschlossen haben?

A: Diese gehen verloren. Wie in Chenkovs Sonderregel *Schickt die nächste Welle* beschrieben, entfernst du die Einheit und die unabhängige Charaktermodelle, die sich Einheiten angeschlossen haben, Teil dieser Einheit sind, wenn die Regel zur Anwendung kommt, werden sie ebenfalls entfernt. Die Regel sagt zudem aus, dass die neue Einheit mit ebenso vielen Modellen erscheint, wie ihr Vorgänger auf voller Stärke besaß. Da unabhängige Charaktermodelle nicht Teil der Einheit sind, wenn sie ausgewählt wird (sie schließen sich später an), zählen sie nicht dazu

und sind daher verloren. Chenkovs Offiziere sind ebenso ersetzbar wie seine Männer ...

F: Wenn sich ein Artillerieoffizier und ein Schweres Waffenteam mit einem Mörser in derselben Einheit befinden, hat dann die Mehrfach-Sperrfeuer-Regel Vorrang oder überschreibt die spezielle Abweichungsregel des Artillerieoffiziers diese?

A: Die spezielle Abweichungsregel des Artillerieoffiziers hat Vorrang und die beiden feuern unabhängig voneinander (beide müssen jedoch immer noch auf das selbe Ziel feuern). Natürlich ist die Verwendung des Mörsers zur Ermittlung der Reichweite für Basilisken, die meilenweit hinter den Frontlinien stehen, absurd – dies sollte die Aufgabe des Artillerieoffiziers sein.

F: Darf ein Zugkommandeur einem Kompaniekommandeur Befehle geben?

A: Es mag auf den ersten Blick etwas seltsam erscheinen, doch durchaus. Dies repräsentiert eine Beratung des Vorgesetzten durch den rangniederen Offizier, der ihn bittet, sich zu einem besseren Aussichtspunkt zu begeben oder ihn vor einem bevorstehenden Bombardement warnt ... Was auch immer der Grund sein mag, der „Befehl“ wird sicherlich mit der Floskel „Mit Verlaub, Sir, doch ...“ beginnen.

F: Wenn ein Kommandotrupp der Kompanie sich selbst einen Befehl erteilt, darf er dann in diesem Spielerzug noch einen weiteren Befehl erteilen?

A: Nur wenn du eine *Inspirierende Führung* erwüfelst. Ein Trupp, der einem Befehl folgt, kann in dieser Schussphase nichts weiter unternehmen, es sei denn du erwüfelst eine *Inspirierende Führung*, denn in diesem Fall darf der Offizier einen weiteren Befehl „umsonst“ geben. Beachte, dass sich der Kommandotrupp diesen „freien“ Befehl nicht selbst erteilen kann, da er sich dann während dieser Schussphase bereits bewegt oder geschossen haben wird und du dies kein zweites Mal tun darf.

F: Darf Sergeant Bastonne immer noch Befehle erteilen, wenn du ein Befehlschaos erwüfelst, da er technisch gesehen kein Offizier ist?

A: Obwohl er technisch gesehen ein Unteroffizier ist, definiert die Befehls-Regel auf Seite 29 jeden, der Befehle erteilen kann als Offizier. Daher verpasst Bastonne seine Chance, einen Befehl zu erteilen, wenn ein *Befehlschaos* erwüfelst wird. Es wird auch nicht umsonst Befehlschaos genannt ...

F: Wie interagiert „Erstes Glied, FEUER! Zweites Glied, FEUER!“ mit Strafligionären, die die über die Fähigkeit Schießwütig verfügen?

A: Strafligionäre mit der Fähigkeit *Schießwütig*, die den Befehl „Erstes Glied, FEUER! Zweites Glied, FEUER!“ erhalten, dürfen drei Schuss abgeben, solange das Ziel bis zu 12 Zoll entfernt ist. Es gibt keinen Bonus, wenn es weiter als 12 Zoll entfernt ist – die Strafligionäre sind gut, aber nicht so gut.

F: Wie wird das Base der Walküre für Spielzwecke behandelt? Aufgrund seiner Höhe scheint es einer Walküre unmöglich, ein Missionsziel zu umkämpfen oder für Passagiere, normal aus- oder einzusteigen.

A: Folge den Regeln für das Abmessen von Entfernungen gemäß der Sektion für Antigravfahrzeuge aus dem Warhammer-40.000-Regelbuch mit der folgenden Ausnahme: Zum Thema umkämpfte Missionsziele und dem Ein- und Aussteigen aus einer Walküre oder Vendetta, misst du bis zu oder vom Base des Modells. Zum Beispiel können Modelle, die in eine Walküre einsteigen wollen, dies tun, wenn sich am Ende ihrer Bewegungsphase alle Modelle der Einheit im Umkreis von 2 Zoll um das Base der Walküre befinden.

HEXENJÄGER, DÄMONENJÄGER UND DIE IMPERIALE ARMEE

F: Dürfen verbündeten Einheiten der Hexen- oder Dämonenjäger Befehle erteilt werden?

A: Nein, Befehle dürfen nur Nichtfahrzeugeinheiten aus dem Codex: Imperiale Armee erteilt werden. Ich denke, dass Sororitas, Grey Knights und besonders Inquisitoren ernsthafte Einwände dagegen haben, von einem einfachen Soldaten herumkommandiert zu werden!

CODEX: IMPERIALE ARMEE

ERRATA, FRAGEN & ANTWORTEN

(STAND: 03. SEPTEMBER 2009)

F: *Da sich die Einheiten im Codex: Imperiale Armee geändert haben, gibt es eine Klarstellung, welche Einheiten jetzt in eine Armee der Hexen- oder der Dämonenjäger aufgenommen werden dürfen? Dürfen insbesondere Besondere Charaktermodelle, die einen Zugkommandeur ersetzen, ausgewählt werden?*

A: Du darfst alle Einheiten aus dem Codex: Imperiale Armee, die in der Sektion „Im Namen des unsterblichen Imperators der Menschheit ...“ aufgeführt sind, auswählen, außer Mobilen Infanterietrupps – diese gibt es nicht länger als eigenständige Einheit. Beachte jedoch, dass alle Infanterietrupps der Imperialen Armee jetzt eine Chimäre haben dürfen, wenn sie diese auswählen. Du darfst alle normalen Optionen für diese Einheiten wahrnehmen, also darfst du auch Besondere Charaktermodelle, die Zugkommandeure ersetzen, auswählen. Requirierte Sentinelschwadronen dürfen entweder Späh- oder Sturm-Sentinelschwadronen sein. Beachte auch, dass du laut Liste auf 0-1 Leman Russ Kampfpanzer beschränkt bist und du daher keine anderen Varianten des Leman Russ wie den Belagerer, Exekutor usw. einsetzen darfst.

F: *Dürfen alliierte Modelle in Terminator-Rüstung, wie zum Beispiel Terminatoren der Grey Knights, in einer Walküre/Vendetta transportiert werden?*

A: Nein. Die Walküre/Vendetta darf keine Ogryns oder Modelle ähnlicher Größe transportieren (wie zum Beispiel Terminatoren).

Die in unseren F&As beantworteten Fragen stammen aus zahlreichen Quellen. Manche stammen von Spielern, andere wurden von den Repräsentanten der Online-Spielergemeinschaft gestellt und wiederum andere stammen von Spielern, die wir während zahlreicher Spielevents befragt haben. Wir freuen uns immer über neue Fragen und wir werden unsere F&As immer so schnell wie möglich updaten. Wirf einfach einen Blick auf die „Kontakt“-Seite der Games-Workshop-Webseite und sende uns deine Fragen zu. Danke an alle die uns bereits ihre Fragen gestellt haben!