

Doctrina Imperialis

Stand: 1. Mai 2014

Die Doctrina Imperialis ist eine Sammlung von Regelklarstellungen für Warhammer. Die Doctrina basiert auf den Games-Workshop-Regeln, namentlich das Regelbuch, die Codices und FAQs. Die englischen Regeln haben Vorrang.

Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeines	2
1.1	Bases	2
1.2	Umbauten	2
1.3	Zeitspiel	2
2	Warhammer 40000 Regelbuch	3
2.1	Grundlegende Prinzipien	3
2.2	Modifikatoren	3
2.3	Der Geist des Spiels	3
2.4	Sichtlinien	3
2.5	Das wacklige Modell Syndrom	3
3	Codizes	4
3.1	Chaos Dämonen	4
3.2	Chaos Space Marines	5
3.3	Dark Angels	6
3.4	Eldar	6
3.5	Inquisition	7
3.6	Space Marines	7
3.7	Sternenreich der Tau	7
3.8	Tyraniden	8

1 Allgemeines

1.1 Bases

- Bestien stehen in der Regel auf einem 40mm-Rundbase. Bikes und Kavallerie auf den langen, abgerundeten Bikebases.

1.2 Umbauten

- Umbauten/Selbstbauten sind grundsätzlich zugelassen. Sie müssen in Größe und Erscheinung dem Original ähneln, damit erkennbar ist, um was es sich handelt. Beispiele:
 - Kairos hat 2 Köpfe
 - Ein SM-Scriptor hat eine Psimatrix
 - Vulkan He'stan hat einen Speer
- Einzelne Umbauten können von der Orga abgelehnt werden. Grundsätzlich stehen Umbauten auf entsprechenden Bases.

1.3 Zeitspiel

- Zeitspiel kann bestraft werden. Der Schiedsrichter entscheidet nach eigenem Ermessen, ob er Zeitspiel während oder nach dem Spiel ahndet.
- Dies kann auf mehrere Arten erfolgen:
 - Eine Verwarnung durch den Schiedsrichter
 - Der Schiedsrichter beendet den aktuellen Zug des Spielers
 - Wenn ein Spiel über nur 3 Runden ging, kann der Schiedsrichter bis zu 5 Strafpunkte verteilen
 - Wenn ein Spiel über nur 4 Runden ging, kann der Schiedsrichter bis zu 3 Strafpunkte
- Wenn die Spielzeit abgelaufen ist, gibt es eine 3-minütige Deadline. Sollte der Ergebniszettel beim Erlöschen der Deadline der Orga nicht vorliegen, so wird das Spiel als 0:0 gewertet.

2 Warhammer 40000 Regelbuch

2.1 Grundlegende Prinzipien

- Jeder sollte das erste Kapitel des Regelbuchs kennen. Besonderes Augenmerk sollte hierbei auf die "allerwichtigste Regel" (S. 4) und auf "Kippe liegende Würfel" (S. 10) gelegt werden.
- Klärt vor jedem Spiel, wie ihr mit Kippe liegende Würfeln umgehen wollt. Seid ihr euch uneins, so sind alle Kippe liegenden Würfel ungültig und werden daher ignoriert und **immer** neu gewürfelt.

2.2 Modifikatoren

- Wie auf Seite 8 des Regelbuchs beschrieben, gilt bei Profilwertmodifikationen Punktrechnung geht **vor** Strichrechnung.

2.3 Der Geist des Spiels

- Es ist genau das: ein Spiel und ein Hobby, dass **Spaß** machen soll. Bedenke das, wenn du spielst.

2.4 Sichtlinien

- Allgemein sollte man beim Sichtlinien messen großzügig sein. Das beschleunigt das Spiel immens. Im Zweifelsfall kann das Modell beschossen werden, wie auf S. 15. Ein Deckungswurf wird gewährt.
- Bei Fahrzeugen wird die Sichtlinie von der Waffenaufhängung gemessen. Bei allen anderen wie beschrieben von den Augen zum Körper des Ziels gemessen.

2.5 Das wacklige Modell Syndrom

- Es wird genau so verfahren, wie auf S. 20 im Regelbuch beschrieben. Zusammengefasst müssen sich alle Spieler darüber im Klaren sein, wo ein Modell gerade steht. Wenn das Modell ständig umfällt, wird ein Marker platziert, der die Kante des Bases/Modells widerspiegelt.
- Zum Messen von Distanzen und Sichtlinien wird wie im Kasten beschrieben das Modell an die Stelle gehalten.

3 Codizes

3.1 Chaos Dämonen

- Wenn auf der Warpsturmtabelle ein Ergebnis ermittelt wurde, bei dem ein W6 für jede nicht im Nahkampf gebundene gegnerische Einheit (sowie für Dämonen bestimmter Gottheiten) gewürfelt werden muss, wird nicht für Einheiten in Transportfahrzeugen oder in Gebäuden gewürfelt.
- Das Ergebnis "Dämonische Besessenheit" von der Warpsturmtabelle hat keinen Effekt auf Psioniker, welche sich in Transportfahrzeugen oder in Gebäuden befinden. Fliegende monströse Kreaturen im Jagdflug (die gleichzeitig Psioniker sind) werden normal betroffen.
- Wenn eine neue Einheit Dämonen durch die Portalglyphe oder die Warpsturmtabelle generiert wird, darf der Dämonen Spieler die Anzahl der Dämonen auswürfeln, bevor er sich für die Art der Dämonen entscheidet.
- Wenn während des Spiels ein neuer Psioniker (oder eine Einheit Psioniker) generiert wird, würfle sofort die zufällig bestimmten Psi-Kräfte aus, bevor du die Modelle auf dem Spielfeld platzierst. Psioniker, die auf diese Weise das Spielfeld betreten, besitzen Warpenergie entsprechend ihrem Meisterschaftsgrad.
- Unabhängige Charaktermodelle aus dem Codex: Chaosdämonen dürfen sich nicht Einheiten aus dem Codex: Chaos Space Marines anschließen.
- Verletzungen ignorieren kann gegen Wunden, die durch dämonische Instabilität hervorgerufen, genutzt werden.
- Kairos Schicksalswebers Wiederholungswurf (den er durch den Stab des Morgen erhält), kann nicht genutzt werden, um den Wurf um die 6. Und 7. Runde zu wiederholen. Ebenso kann der Wurf zur Ermittlung des Nachtkampfes sowie Würfe des Gegners nicht mithilfe des Stabes neu gewürfelt werden.
- Kairos Schicksalsweber wird bezüglich Sonderregeln oder Angriffen, die Psioniker betreffen, immer als einzelner Psioniker behandelt.
- Kairos Schicksalswebers Wiederholungswurf, der ihm durch den Stab des Morgen gewährt wird und die Kriegsherrenfähigkeit Fürst der Unrealität können auch genutzt werden, wenn sich Kairos in Reserve befindet.
- Wenn Kreischer ihre normalen Nahkampfattacken gegen eine einzelne Spezial-Attacke mit Warpmaul ersetzen, dann verfällt in diesem Falle auch die Bonusattacke, für den Nahkampfangriff. Niederschmettern ist hiervon nicht betroffen.
- Deckungswürfe gegen Tiefflugangriffe der Kreischer sind nur möglich, wenn sich die betroffenen Modelle in Geländezonen befinden (Fahrzeuge ausgeschlossen) oder wenn eine Sonderregel dies erlaubt.
- Das Blaue und Rosa Feuer des Tzeentch sind Dämonengeschenke, die zum erhabenen Feuertämon gehören, nicht zum brennenden Streitwagen. Das bedeutet, wenn sich der Streitwagen bewegt, kann in der Schussphase das blaue Feuer nur als Schnellschuss und das Rosa Feuer nicht abgefeuert werden.
- Wenn die Maske des Slaanesh den Tanz des Fesselns gegen eine Einheit einsetzt, wird für jede Bewegung, die die Einheit macht, einzeln gewürfelt. Das bedeutet, bewegt sich die Einheit, würfle einen W3. Rennt die Einheit, würfle einen W3 usw. Es wird bei jeder Bewegung neu gewürfelt und der Tanz wirkt sich auf jede Art von Bewegung aus, auch Turbo-Boost und Vollgas. Fliegende monströse Kreaturen, die durch den Tanz des Fesselns betroffen sind, können sich nicht im Jagdflug bewegen.
- Der verstörende Gesang einer Slaanesh Bestie verursacht -1 auf den Moralwert, für jede Bestie die sich in 12 Zoll Umkreis um einen Psioniker befindet. Dieser Modifikator ist kumulativ mit anderen Bestien/Einheiten, die über die Sonderregel verstörender Gesang verfügen. Beachte, das ein Moralwert Test nicht das Gleiche ist wie ein Profilwerttest, daher ist es mit einer Doppel 1 immer möglich, einen Moralwerttest zu bestehen, selbst wenn Slaaneshbestien den MW auf 0 gesenkt haben.

- Moralwertabzüge durch den Verdammnisstein sind dauerhaft, selbst wenn das betroffene Modell zwischenzeitlich stirbt und durch eine Sonderregel wieder ins Spiel kommt. Wenn der Verdammnisstein den Moralwert eines Modells auf 0 senkt, wird es aus dem Spiel entfernt. Dagegen hilft keine Sonderregel, das Modell ist dauerhaft aus dem Spiel entfernt.
- Wenn ein Modell mit mehreren Lebenspunkten einen Profilwerttest, ausgelöst durch Ekelerregende Heimsuchung oder Pavane des Slaanesh, nicht besteht und dann noch lebt, endet die Psionische Attacke sofort.
- Jede nicht verhinderte Verwundung durch die Sonderregel Geisträuber oder Überträger zwingt das betroffene Modell(solange es noch lebt) zu einem erneuten Initiative- /Widerstandstest.
- Wenn eine Einheit mit Ikone des Chaos aus der Reserve erscheint, können nachfolgende Einheiten mit der Sonderregel Schocktruppen, diese Ikone sofort nutzen (das heißt im selben Spielzug), um die Abweichung beim Schocken zu reduzieren.
- Wenn ein Modell, das über die erhabene Belohnung Warpband verfügt, sich auf einem lahmgelegten Streitwagenbefindet und getötet wird, entferne das komplette Modell inklusive Streitwagen und platziere es in der aktiven Reserve. Das Modell muss dann das Spielfeld mittels Schocken betreten.
- Eine Portalglyphe kann bereits in dem Spielzug, in dem sie platziert, neue Einheiten generieren.
- Eine Portalglyphe hat keine bestimmte Höhe und kann durch die kleine Explosionsschablone dargestellt werden.
- Wenn ein Modell mit mutierender Warpklinge durch Gedankenkontrollskarabäen übernommen wird und in diesem Zustand ein Charaktermodell oder eine monströse Kreatur aus der eigenen Armee tötet, wird die Warp Mutation Sonderregel nicht angewendet.
- Wenn ein Modell, das durch Gedankenkontrollskarabäen übernommen wurde, ein Modell aus der eigenen Armee angreift (inklusive sich selbst) und dieses Modell hat die Sonderregel Brennendes Blut, kommt diese Regel nicht zur Anwendung.
- Der Bonus von +1 auf Verletzungen ignorieren Würfe durch die Sonderregel Warpflammen ist kumulativ mit anderen Quellen von Warpflammen. Beachte das der Verletzungen ignorieren Wurf niemals besser als 2+ sein kann.
- Wenn die dämonischen Belohnungen ausgewürfelt werden, werden die warpgeschmiedete Rüstung und die undurchdringliche Haut nicht als identisch betrachtet, bezüglich der Regel, dass ein Modell jede Belohnung nur einmal haben kann.
- Ein Modell mit der mutierenden Warpklinge muss die Waffe im Nahkampf genutzt haben, damit die Sonderregel der Waffe zur Anwendung kommen kann.
- Ein Modell mit der Blutklinge muss die Waffe im Kampf nutzen, damit die Sonderregel der Waffe zur Anwendung kommen kann.
- Die Sonderregeln Warpverderben und Warpmutation können im selben Initiativeschritt gegen ein und dasselbe Modell wirken.

3.2 Chaos Space Marines

- Ein Modell ohne die Sonderregel "Champion des Chaos" darf heroische Interventionen durchführen, um ein Model mit der Regel "Champion des Chaos" in einer Herausforderung abzulösen. (Regelbuch S. 65)
- Zwei unabhängige Charaktermodelle mit verschiedenen Malen des Chaos können sich gleichzeitig derselben Einheit ohne irgendein Mal des Chaos anschließen.

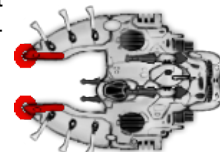
- Psi-Waffen können Kharn den Verräter nicht sofort ausschalten, auch nicht wenn deren Stärke doppelt so hoch wie Kharn's Widerstand ist. (Seite 59, CSM Codex)
- Ein Kriegsschmied kann kein feindliches Fahrzeug verfluchen, während er in einem Transportfahrzeug ist, nicht mal wenn das Fahrzeug eine Feuerluke hat. (Seite 34, CSM Codex)
- Ein Modell, das einen durch den schwarzen Streitkolben verursachten Widerstandstest verpatzt, wird aus dem Spiel entfernt, selbst wenn es über die Sonderregel "Ewiger Krieger" verfügt. (Seite 69, CSM Codex)
- Wenn ein im Nahkampf gebundenes CSM Modell am Ende der Nahkampfphase, innerhalb von 3 Zoll keinen Gegner mehr hat, weil diese den durch den schwarzen Streitkolben verursachten Widerstandstest verpatzt haben, gilt das Modell dennoch solange als im Nahkampf gebunden, bis alle gegnerischen Modelle, die an diesem Nahkampf beteiligt sind, entfernt wurden. (Seite 69, Codex CSM)
- Wenn Typhus seinen "Vernichterschwarm" entfesselt, während er in einer Herausforderung kämpft, platziere die entsprechende Schablone ganz normal über Typhus. Das Modell, das mit Typhus in der Herausforderung kämpft, gilt als eigene Einheit, unabhängig von anderen Einheiten/Modellen die von der Schablone betroffen sind. Verwundungen werden dann normal zugeteilt, für jede von der Schablone betroffene Einheit. Verluste werden normal entfernt, beginnend mit den Modellen, die Typhus am nächsten sind. Der "Vernichterschwarm" kann so auch Modelle verwunden, die nicht in der Herausforderung kämpfen. (Seite 61, Codex CSM)
- Seuchenzombies können Waffenstellungen besetzen und deren Waffen abfeuern. (Regelbuch S. 105)
- Die Sichtlinie für den Höllendrachen wird von seinem Kopf gezogen. Der Kopf hat einen 360 Grad Sichtbereich und ignoriert den Rest des Modells, wenn die Sichtlinie gezogen wird. (CSM FAQ)
- Der Dimensionschlüssel kann nicht den Effekt des Störsenders, der zu einem Land Speeder Storm gekauft wurde, außer Kraft setzen. (Seite 69, Codex CSM)

3.3 Dark Angels

- Eine Einheit, die Belial enthält, weicht nicht ab, wenn sie die Psi-Fähigkeit „Tor zur Unendlichkeit“ benutzt. Gleichzeitig kann kein Modell der Einheit vom Warp verschlungen werden.
- Ezekiel erhält durch das Buch der Erlösung kein KG 6.
- Der Landspeeder Darkshroud verhüllt auch sich durch den Mantel der Engel selbst, d.h. er erhält Schleier und Tarnung.
- Der Widerstandsmalus von -1 durch den Ravenwing-Granatwerfer wirkt sofort. Beispielsweise verwunden andere Schüsse der Einheit, die den Granatwerfer benutzt hat, besser.

3.4 Eldar

- Das Serpentschild ist ein Ausrüstungsgegenstand. Als Mündung zählt eine der vorderen Spitzen des Serpents. Als Waffenlauf wird die Innenseite des Rumpfes genommen.



3.5 Inquisition

- Schnellschüsse durch den Träger des Psyooculum (oder seiner Einheit) auf eine Einheit die mindestens ein Modell mit der Sonderregel Psioniker, Psionischer Pilot oder einer Bruderschaft aus Psioniker/Hexern werden mit BF 1 durchgeführt.

3.6 Space Marines

- Ein Kontingent der Black Templars benutzt den entsprechenden Eintrag aus der Alliiertenmatrix des Regelbuchs.
- Der W6 von Grav-Waffen gegen Fahrzeuge zählt in allen Belangen als Panzerungsdurchschlagswurf. Beispielsweise können Deckungswürfe durchgeführt werden.
- Grav-Waffen nutzen zum Verwunden den RW der Mehrheit der Einheit. Bei gleichstand wird der höhere (schlechtere) RW genommen.
- Grav-Waffen nutzen zum Verwunden den in der Phase aktuellen RW der Zieleinheit.
- Jede Ordensreliquie darf nur einmal pro Armee gewählt werden; unabhängig davon, wie viele Kontingente eingesetzt werden.
- Ein Modell darf nur mit einem Gegenstand von der Liste für Ordensreliquien ausgerüstet werden.

3.7 Sternenreich der Tau

- Ein Schildgenerator kostet 25 Punkte.
- Der Wurf für Aun'Vas Paradoxon of Dualität kann zusätzlich zu jedem anderen Schutzwurf durchgeführt werden. Waffen mit der allgemeinen Sonderregel "Deckung ignorieren" negieren nicht den Effekt des Paradoxon der Dualität..
- Eine Einheit, die von der Inkarnation der Elemente eines Himmlischen profitieren möchte, muss sich in 12" zu ihm befinden, wenn sie dies nutzen möchte. Beispielsweise muss im Falle des Anmut des Zephyrs die Rennbewegung innerhalb von 12" zum Himmlischen enden um die Schnellschüsse abgeben zu können.
- Ein Geistteam muss sechs Modelle (Drohnen ausgenommen) umfassen, um den zweiten Fusionsblaster kaufen zu können.
- Ein Sonnenhai-Bomber beginnt das Spiel mit einer Pulsbombengenerator.
- Wenn eine Abfangdrohne aus einem Sonnenhai-Bomber aussteigt, hat die Bewegungsdistanz des Bombers keine Auswirkung auf die Schussattacke der Drohne.
- Schüsse eines Modells mit der Sonderregel Flugabwehr, dass eine Lenkrakete mit Hilfe eines Zielmarkierer und der Sonderregel "Ziel erfasst" auf einen Flieger oder eine fliegende monströse Kreatur im Flugmodus abfeuert, werden mit BF5 abgehandelt. Schüsse von Modellen, die kein Flugabwehr haben, werden mit BF1 abgehandelt.
- Wenn ein Modell mit der Sonderregel Flugabwehr auf Flieger oder monströse fliegende Kreaturen im Flugmodus schießt und Lenkraketen mithilfe der Sonderregel "Zielführung" abfeuert, werden diese Schüsse BF5 abgehandelt. Hat das Modell nicht Sonderregel Flugabwehr nicht, werden die Schüsse mit BF1 abgehandelt.

- Ein Fahrzeug, dass nur Schnellschüsse abgeben kann, kann auch Lenkraketen mithilfe der Sonderregel "Ziel erfasst" nur mit BF1 abfeuern.
- Wenn mehrere Einheiten Abwehrfeuer geben und Zielmarkierer platziert werden, können diese durch eine andere Einheit, die später schießt genutzt werden.
- Für ein Punktverteidigungs-Zielrelais zählen Zielmarkierer als Waffen mit S5 oder weniger.
- Sowohl der Drohnensteuerung als auch das Gegenfeuer-Abwehrsystem Unterstützungssystem haben keine Auswirkung auf Drohnen, die Schnellschüsse abgeben.
- Multiple Zielerfassung kann im Abwehrfeuer nicht dazu benutzt werden, um eine Einheit zu beschießen, die nicht angreift.

3.8 Tyraniden

- Ein Morgon, der die Fähigkeit Schrecken aus der Tiefe benutzt,
 - Der Morgon kann auch so schocken, dass er Modelle trifft, die im Nahkampf gebunden sind
 - Wenn der Morgon einen Transporter zerstört, steigen die Insassen normal aus, bevor die 2. Schablone bzw der Morgon platziert wird. Dies kann dazu führen, dass der Morgon ein Schocktruppen-missgeschick erleidet.
 - Wenn der Morgon platziert wird, ist die Mitte seines Bases über der Mitte der Schablone. Die Blick-richtung ist frei wählbar. Ein kleiner Teil des Bases wird über die Schablone hinausragen.
- Die Flügel der Schwarmdrude werden bei Überflugattacken ignoriert. Nutze den Kopf, Körper und das Base des Models.
- Die Schablone Geiferkanone der Schwarmdrude wird wie bei Flammenwaffen üblich am Base angelegt.
- Sporenminen, die durch Sporensalve erschaffen wurden, können in dieser Runde angreifen. Beachte, dass Sporenminen nicht angreifen dürfen, wenn sie geschockt sind.
- Die Entflammbar Sonderregel der Pyrovore betrifft nur Modelle in W6"-Umkreis.