

# Doctrina Imperialis

Stand: 05.03.2014

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

<b>1 Allgemeines</b>	<b>2</b>
1.1 Bases (S. 3)	2
1.2 Umbauten	2
1.3 Zeitspiel	2
<b>2 Warhammer 40000 Regelbuch</b>	<b>3</b>
2.1 Grundlegende Prinzipien	3
2.2 Modifikatoren	3
2.3 Der Geist des Spiels	3
2.4 Sichtlinien (S. 8)	3
2.5 Das wacklige Modell Syndrom	3
2.6 Die Bewegungsphase	3
2.7 Die Schussphase	4
2.8 Die Nahkampfphase	4
2.9 Charaktere	5
2.10 Psioniker/Psionische Fähigkeiten	5
2.11 Allgemeine Sonderregeln	5
2.12 Flieger und fliegende monströse Kreaturen	6
2.13 Explosivwaffen	6
2.14 Flammenwaffen	6
2.15 Verbündete	6
2.16 Befestigungen	7
2.17 Gelände	8
2.18 Missionen	8
2.19 Landungskapseln	8
<b>3 Codizes</b>	<b>9</b>
3.1 Adeptus Sororitas	9
3.2 Blood Angels	9
3.3 Chaos Dämonen	9
3.4 Chaos Space Marines	11
3.5 Dark Angels	11
3.6 Dark Eldar	12
3.7 Eldar	12
3.8 Iyanden Supplement	12
3.9 Grey Knights	13
3.10 Imperiale Armee	13
3.11 Inquisition	13
3.12 Necrons	13
3.13 Orks	14
3.14 Space Marines	14
3.15 Space Wolves	14
3.16 Sternenreich der Tau	14
3.17 Tyraniden	15

# 1 Allgemeines

## 1.1 Bases (S. 3)

- Grundsätzlich werden runde, ovale oder abgerundete Bases verwendet. Als Anhaltspunkt für die Basegröße dient die in der aktuellen Verpackung enthaltene Base.
- 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.5) 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 2 des RB 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 (S. 8)

- Allgemein sollte man beim Sichtlinien messen großzügig sein. Das beschleunigt das Spiel immens. Im Zweifelsfall kann das Modell beschossen werden, wie auf S.8 unten links beschrieben. 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.11 im RB 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.

### 2.6 Die Bewegungsphase

- Wenn sich ein Modell bewegt, wird eine gerade, dreidimensionale Linie zwischen der Startposition des Bases und der Endposition gezogen. Dies trifft für jede Bewegung zu, egal in welcher Phase die Bewegung stattfindet.
- Ein Panzer darf sich durch feindliche, nicht im Nahkampf gebundene Modelle bewegen, wenn er sich auf der Stelle dreht, um die Richtung für einen Panzerschock (S.85) zu bestimmen. Einheiten, durch die sich auf diese Weise bewegt wurde, zählen als seien sie von einem Panzerschock betroffen und dürfen den Regeln entsprechend eine “Tod oder Ehre”-Attacke durchführen. (Vorausgesetzt die Einheit besteht ihren Moraltest)

## 2.7 Die Schussphase

- Modelle, die die Turboboost-Fähigkeit einsetzen, können sich in der Schussphase eine beliebige Anzahl in Zoll (bis zum Maximum ihres Einheitentyps) und in eine beliebige Anzahl von Richtungen bewegen. Dies kann dazu führen, dass ihre Turboboost-Bewegung an exakt der selben Stelle endet, an der sie begann.
- Es können Modellen Wunden zugeteilt und diese als Verlust entfernt werden, sofern sie sich zu Beginn der Schussattacke in Reichweite und Sichtlinie zu mindestens einem schießenden Modell befanden, wenn die Trefferwürfe durchgeführt werden.
  - *Beispiel 1:* Eine Einheit bestehend aus 10 Graumähnen mit 8 Bolter und 2 Meltern feuert auf einen Trupp Chaos Space Marines. Der Space-Wolves-Spieler entscheidet sich die Bolterwunden zuerst abzuhandeln. Nachdem die Rüstungswürfe für die Bolterwunden abgehandelt wurden, ist der dichteste Chaosmarine außerhalb der 12"-Reichweite beider Melter. Der CSM können die Melterwunden zugeteilt werden und er kann als Verlust entfernt werden, solange irgendeiner der mit Bolter ausgerüsteten Graumähnen in Reichweite und eine Sichtlinie ziehen konnte, als die Trefferwürfe durchgeführt wurden.
  - *Beispiel 2:* Ein Taktischer Trupp der Space Marines schießt mit 4 Boltern und einer Laserkanone auf eine Einheit der Orks. Die 4 Bolter sind in Reichweite und haben Sichtlinie zu einem einzigen Ork. Die Laserkanone hat Reichweite und ist in Sichtlinie zu der gesamten Orkeinheit. Alle Orks der Einheit können nicht verhinderte LP-Verluste zugewiesen bekommen und als Verlust entfernt werden.
- Beachte, dass nicht verhinderte LP-Verluste von Waffen, die keine Sichtlinie benötigen (z.B. Sperrfeuer oder Tau Schwärmer Raketensysteme), auch Modellen zugewiesen werden können, zu denen kein Modell der feuernden Einheit eine Sichtlinie ziehen kann.
- Fahrzeuge, zu denen von einer schießenden Einheit keine Sichtlinien gezogen werden können, können nicht von den Schüssen getroffen werden, außer natürlich die Schüsse benötigen keine Sichtlinie
- Außer es wird explizit erwähnt, dürfen Modelle, denen es gestattet ist in der **Schussphase** mehr als eine Waffe abzufeuern, in anderen Phasen des Spiels von dieser Regel keinen Gebrauch machen.

## 2.8 Die Nahkampfphase

- Eine angreifende Einheit würfelt normal ihre 2W6-Angriffsbewegung aus, bevor bestimmt wird, ob irgendein angreifendes Modell sich durch schwieriges Gelände bewegen muss. Danach, vor irgendeiner Bewegung eines angreifenden Modells, müssen beide Spieler sich ausmalen, wo sich jeder Angreifer hinbewegen kann und wird. Wenn sich in diesem Prozess abzeichnet, dass der Angriff durch schwieriges Gelände erfolgt, wird der zusätzliche W6 geworfen, wie auf S. 22 beschrieben. Wenn die angreifende Einheit eine Fähigkeit hat, die es ihr erlaubt einen oder mehrere Angriffswürfel neu zu werfen (wie z.B. Sprinten), kann diese Fähigkeit einsetzen entweder bevor oder nachdem der zusätzliche W6 für schwieriges Gelände geworfen wurde. Keinesfalls beides.
  - *Beispiel:* Eine Einheit mit Sprinten würfelt 2W6 für ihre Angriffsreichweite und erwürfelt 3". Dies reicht nicht, um das Ziel zu erreichen und der Spieler entscheidet sich beide Würfel neu zu werfen und erhält dieses Mal 11". Unglücklicherweise sorgt die neue Angriffsreichweite dafür, dass der Angriff durch schwieriges Gelände erfolgt, sodass nun der zusätzliche W6 für einen Angriff durch schwieriges Gelände geworfen werden muss. Das Ergebnis dieses Wurfs ist eine 1. Die Einheit kann dieses W6 nicht wiederholen, da es die Wiederholung durch Sprinten bereits eingesetzt hat.
- Sobald ein Modell einer angreifenden Einheit einen Test für gefährliches Gelände ablegen muss, zählt der Angriff als ein Angriff durch schwieriges Gelände, wie auf S. 22 RB beschrieben. Beispielsweise erleiden Sprungtruppen, die ohne Offensivgranaten angreifen den Initiative-Malus, sobald ein Modell die Angriffsbewegung in schwierigen Gelände startet oder beendet.
- Wenn auf eine angreifende Einheit mehrere Einheiten Abwehrfeuer geben dürfen, so handelt der feuernde Spieler Abwehrfeuer für eine Einheit seiner Wahl ab, bevor er sich entscheidet, ob er mit einer weiteren Einheit Abwehrfeuer ab handelt. Fahrt solange fort, bis jede erlaubte Einheit entweder Abwehrfeuer geschossen hat, oder sich der Spieler dagegen entschieden hat.

- Einheiten zählen als im Nahkampf gebunden, sobald ein gegnerisches Modell sich in Basekontakt befindet. Dies hindert die Einheit daran Abwehrfeuer gegen eine Einheit zu geben, die später in dieser Phase angreift.
- Nach einem gewonnen Nahkampf darf sich eine Einheit entscheiden, sich nicht neu zu positionieren. Wenn dies entschieden wird, verharren alle Modelle der Einheit an ihrer Position.
- Wenn sich eine Einheit dazu entschließt, eine Neupositionierungs-Bewegung durchzuführen, muss sie am Ende dieser Bewegung zu allen feindlichen Modellen 1“-Abstand halten. Dies schließt auch Fahrzeuge ein, die eventuell diese Phase attackiert wurden.
- Die Nachrückbewegungen am Ende des Nahkampfes werden immer durchgeführt. Man muss also alle Modelle des Trupps 3“ dichter an den Feind bewegen. Es beginnt hierbei der Spieler, dessen Spielerzug gerade läuft. Sollte diese Bewegung nicht ausreichen, um in Basekontakt zu kommen, kann wie auf S.27 beschrieben eine Neupositionierung-Bewegung durchgeführt werden.

## 2.9 Charaktere

- Wunden durch präzise Schüsse/Hiebe bilden immer eine eigene (Wund-)Gruppe in einem Wundpool
- Unabhängige Charaktermodelle können Ein-Modell-Einheiten nur dann beitreten, wenn diese Einheit in ihrem Armeelisteneintrag die Option auf mehrere Modelle hat (z.B. ein UCM kann einem XV104 Sturmflut beitreten, selbst wenn dieser ohne Drohnen das Spiel als Einzelmodell begann).

## 2.10 Psioniker/Psionische Fähigkeiten

- “Gefahren des Warp”-Treffer können nicht mit “Achtung, Sir” weiter gegeben werden.
- Wenn die Psi-Fähigkeit “Entsetzen hervorrufen” eine im Nahkampf gebundene Einheit zum Rückzug zwingt, verlässt diese den Nahkampf und macht eine normale Fluchtbewegung. Falls diese Einheit die einzige war, die den Gegner im Nahkampf band, so darf dieser weder nachsetzen noch sich neupositionieren.
- Mehrere gleiche Flüche, die von unterschiedlichen Modellen gesprochen wurden, sind kombinierbar.
- Ein Flieger im Normalschub erleidet nicht den Stärke-1-Treffer mit der Impuls-Sonderregel der Psi-Fähigkeit “Maledictum Mechanicum”
- Ein Psioniker, der sich entweder zu Beginn seines Zuges auf der Flucht befindet oder sich in seiner Bewegungsphase nicht bewegen kann, darf die Psi-Fähigkeit “Tor zur Unendlichkeit” diesen Zug nicht benutzen.

## 2.11 Allgemeine Sonderregeln

- Modelle, die bei einer Zurückfallen-Bewegung auf ein Hindernis treffen, beenden sofort ihre Bewegung, wenn sie es nicht über- oder durchqueren können, wie z.B. unpassierbares Gelände oder Tischkanten.
- UCM mit der Sonderregel “Infiltrieren” dürfen sich einer Einheit ohne diese Sonderregel anschließen, was der Einheit erlaubt, zusammen mit dem UCM zu infiltrieren.
- Ein Modell, dass die Abfangen-Sonderregel benutzt, muss:
  - eine Sichtlinie zum Ziel haben, selbst wenn die Waffe diese normalerweise nicht benötigt
  - zählt für diese Schussattacke immer als stationär
  - darf im selben Spielerzug mit der selben Waffen immer noch Abwehrfeuer geben

- Eine Einheit kann eine Überflugattacke durchführen, wenn sie den Luftraum verlässt.
- Attacken eines Modells mit der Sonderregel "Wuchtige Hiebe", werden mit DS 2 abgehandelt. Selbst wenn es eine Nahkampfwaffe benutzt, die einen Durchschlag von 3 oder schlechter hat.
- Attacken, die bei einem Verwundungswurf von 6 sofort ausschalten, müssen das Ziel verwunden können, damit die Sonderregel "Sofort ausschalten" zum Tragen kommt, z.B. eine S4-Attacke kann ein W8-Modell nicht verwunden.
- Eine Einheit, die das Ergebnis "Am falschen Ort" von der Schocktruppen-Missgeschickstabelle erleidet, muss vom gegnerische Spieler so platziert werden, dass sie kein Schocktruppenmissgeschick erleidet. Sollte dies nicht möglich sein, so geht die Einheit in aktive Reserve.
- Eine Einheit mit der Sonderregel "Eine Bruderschaft von Psionikern/Hexern", bestimmt ihre Reichweite und Sichtlinie von einem Modell mit der Sonderregel, nach Wahl des Spielers. Wenn ein Hexenfeuer gewirkt wird, zählt nur das gewählte Modell als hätte es geschossen, d.h. alle anderen Modelle der Einheit können ihre Schusswaffen abfeuern.
- Es dürfen keine Deckungswürfe gegen Streif- oder Volltreffer durchgeführt werden, die die Sonderregel "Deckung ignorieren" haben
- Eine Geschützwafe mit der Sonderregel "Panzerjäger" muss beide Panzerungsdurchlagswürfe wiederholen oder keinen.

## 2.12 Flieger und fliegende monströse Kreaturen

- Attacken und Spezialfähigkeiten, die Schaden verursachen können, ohne einen Trefferwurf durchzuführen, haben keinen Effekt auf Flieger oder fliegende, monströse Kreaturen im Flugmodus. Dies trifft auch dann zu, wenn die attackierende Einheit die Sonderregel "Flugabwehr" besitzt. Beachte, dass die Fähigkeit "Sturmbringer" von Imothek dem Sturmherren eine explizite Ausnahme zu dieser Regelung ist.

## 2.13 Explosivwaffen

- Fahrzeuge werden von Explosivwaffen getroffen, auch wenn die feuernde Einheit keine Sichtlinie zum Fahrzeug ziehen kann.

## 2.14 Flammenwaffen

- Modelle, zu denen keine Sichtlinie gezogen werden kann, können von Flammenwaffen getroffen werden und somit Wunden zum Wundpool beisteuern. Wenn die Flammenwaffe eine Sichtlinie benötigt, können Modellen, die komplett außer Sicht sind, keine Wundverluste zugeteilt werden. Gleichbedeutend können Fahrzeuge, die komplett außer Sicht zu einer Einheit ist, die eine Flammenwaffe benutzt, nicht getroffen werden.
- Bei Flammenwaffen mit der "Schwall"-Sonderregel gelten alle Restriktionen zum Abfeuern von Flammenwaffen, auch wenn die die Flammenschablone nicht in Basekontakt mit dem feuernden Modell gelegt werden muss.

## 2.15 Verbündete

- Eine Einheit, die ein unabhängiges Charaktermodell aus dem Verbündetenkontingent enthält, kann weder in ein Transportfahrzeug einsteigen noch das Spiel in einem beginnen.

- Reservewurfmodifikatoren betreffen Würfe für Einheiten aus demselben Kontingent, auch wenn diese ein unabhängiges Charaktermodell aus einem Verbündetenkontingent enthält. Die Modifikatoren betreffen keine unabhängigen Charaktermodelle aus demselben Kontingent, die an verbündete Einheiten angeschlossen sind.

## 2.16 Befestigungen

- Eine Befestigung wird als Einheit der Armee des kontrollierenden Spielers behandelt. Daher wirken alle Sonderregeln und Fähigkeiten, die befreundete Einheiten/Modelle betreffen auch auf Befestigungen. Sonderregeln und Fähigkeiten, die nur auf Einheiten/Modelle des eigenen Codex wirken, betreffen nur Befestigungen, die aus jenem Codex stammen.
  - *Beispiel 1:* Eine Befestigung in 6“-Umkreis zu einem Ork Späzialkraftfeld würde einen 5+ Deckungswurf erhalten (vorausgesetzt der Ork-Spieler hat sie gekauft)
  - *Beispiel 2:* Eine Befestigung in 3“-Umkreis zu einem Dark Angels Kraftfeldgenerator würde einen 4+ Rettungswurf erhalten.
- Waffenstellungen sind keine Modelle oder Einheiten. Sie sind Gelände, was u. a. heißt:
  - Sie generieren keine Siegpunkte, wenn sie zerstört werden.
  - Sie profitieren nicht von Sonderregeln oder Fähigkeiten, die auf Einheiten/Modelle wirken (z.B. Dark Angels Kraftfeldgenerator)
  - Sie werden nicht von Panzerschocks und Psi-Fähigkeiten betroffen (Ausnahme: Hexenfeuer)
    - \* Befestigungen, die Gebäude sind, kriegen einen Deckungswurf durch Gelände oder Einheiten, exakt wie bei Fahrzeugen Waffenstellungen erhalten Deckungswürfe durch Gelände oder Einheiten, exakt wie ein Infantriemodell
    - \* Einheiten können keine Angriffe auf Waffestellung ansagen. Jedoch kann ein Modell, dass eine andere Einheit angegriffen hat und in Basekontakt mit einer Waffenstellung ist, seine Attacken gegen diese richten, als wäre die Waffenstellung eine eigene Einheit.
    - \* Es können zwei Spieler Modelle in Basekontakt zu einer Waffenstellung haben (1“-Abstand beachten). Die Waffenstellung kann von beiden Modellen in aufeinander folgenden Schussphasen benutzt werden.
    - \* Nur Modelle die tatsächlich auf einen Himmelsschild-Landeplattform stehen, erhalten den 4+ Rettungswurf
    - \* Die Wände der Himmelsschild-Landeplattform gewähren einen 4+ Deckungswurf
    - \* Die Beine/Säulen der Himmelsschild-Landeplattform gewähren eine 3+ Deckungswurf
    - \* Die Regel “Automatisches Feuer” verlangt von eingebauten Waffen auf das nächste legale Ziel zu schießen, d. h. die Waffe muss auf Ziele schießen, die es nicht verwunden/beschädigen kann. Sie darf nicht auf Ziele schießen, wenn andere Zielrestriktionen verletzt werden (z. B. Explosivschablonen über befreundeten Modellen platzieren)

## 2.17 Gelände

- Der 4+ Deckungswurf von Ruinen wird nur gewährt, wenn das Modell tatsächlich von den Mauern der Ruine verdeckt wird. Die Böden und das Base (sofern eines vorhanden ist) zählen als Geländezone. Regeln, die explizit den Deckungswurf von Ruinen modifizieren, wirken nur auf Deckungswürfe, die durch die Mauern der Ruine gewährt werden.
- Wälder gewähren einen Deckungswurf, sobald eine Sichtlinie über irgendeinen Teil der Wald-Geländezone gezogen wird, auch wenn das Ziel nicht von irgendwelchen Bäumen/Sträuchern verdeckt ist. Dies trifft auch auf feuernde Modelle zu, die mit einem Millimeter in der Geländezone stehen und auf ein Ziel außerhalb schießen.

## 2.18 Missionen

- Punktende Einheit sind immer auch verweigernde Einheiten
- Einheiten mit der Sonderregel "Schwarm" oder irgendeine andere Regeln, die einer Einheit verbietet als punktend/verweigernd zu gelten, können in der Mission "Große Kanonen ruhen nie" nicht als punkten/verweigernd zählen.
- Wenn ein Relikt fallen gelassen wird, weil sich der Träger weiter als 6" bewegt hat, wird das Relikt an der Stelle platziert, an der der Träger seine Bewegung begann.
- Einheiten in Transportfahrzeugen können keinen Durchbruch erzielen
- Flieger können nicht Missionsmarker halten oder umkämpfen. Flieger, die zu punktenden Einheiten wurden, können dennoch Durchbruch erzielen.

## 2.19 Landungskapseln

- Modelle, die aus einer Landungskapsel aussteigen, führen eine normale Bewegung durch, wobei sie am Ende dieser komplett in 6" zur Kapsel befinden müssen
- Eine Kapsel verliert nicht automatisch einen Hüllenpunkt, wenn sie platziert wird. Wenn sie in schwierigem/gefährlichem Gelände landet und den Test für schwieriges Gelände verpatzt, verliert sie insgesamt 2 Hüllenpunkte.
- Im Spiel werden die Türen einer Kapsel komplett ignoriert. Sie blockieren keine Sichtlinien, werden nicht zum Messen beim Aussteigen genommen und feindliche Modelle müssen auch Abstand von 1" zu ihnen einhalten.
- Einheiten, die eine Landungskapsel eingestiegen sind und denen sich ein unabhängiges Charaktermodell angeschlossen hat, werden ignoriert, wenn es darum geht, wie viele Einheiten in Reserve gehalten werden können. Das bedeutet, dass eine Landungskapselarmee zu Beginn des Spiels jede Einheit in Reserve haben kann.



## 3 Codizes

### 3.1 Adeptus Sororitas

- Eine Armee des Adeptus Sororitas benutzt den Eintrag des Adeptus Sororitas der Alliertenmatrix aus dem Regelbuch.

### 3.2 Blood Angels

- Ein Furioso-Scriptor-Cybot zählt als ein Blood Angels Scriptor in Bezug auf das Generieren von Psi-Kräften aus dem RB. Beachte, dass ein Furioso-Scriptor-Cybot Meisterschaftsgrad 1 ist, obwohl er 2 Psi-Kräfte hat.
- Die Psi-Kraft Blutspeer hat keinen Effekt auf Flieger oder fliegende monströse Kreaturen im Flugmodus.

### 3.3 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 Portalgryphe 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 Feurdämon 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 Streitwagen befindet 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.

### 3.4 Chaos Space Marines

- Ein Modell ohne die Sonderregel "Champion des Chaos" darf heroische Interventionen durchführen, um ein Modell mit der Regel "Champion des Chaos" in einer Herausforderung abzulösen. (RB. Seite 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. (Seite 105, RB.)
- 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)

### 3.5 Dark Angels

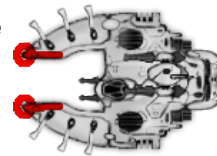
- Eine Einheit, die Belial enthält, weicht nicht ab, wenn sie die Psi-Fähigkeit „Tor zur Unendlichkeit“ benutzt. Gleichzeitig kann kein Modell der Einheit vom Warp verschlungen werden.
- Ezekiel erhält durch das Buch der Erlösung kein KG 6.
- Der Landspeeder Darkshroud verhüllt auch sich durch den Mantel 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.

### 3.6 Dark Eldar

- Gegen Treffer, die durch die Sonderregel Jagdklingen der Hymeshin verursacht wurden, sind Deckungswürfe nur durch Geländezonen oder durch Sonderregeln (z.B. Schleier, Tarnung) gestattet.

### 3.7 Eldar

- Wenn ein Modell, das über die erhabene Belohnung Warpband verfügt, sich auf einem lahmgelegten Streitwagen befindet und getötet wird, entferne das komplette Modell inklusive Streitwagen und platziere es in der aktiven Reserve. Das Modell kann dann das Spielfeld mittels Schocken betreten.
- Die Feuerhagel-Exarchen-Fähigkeit wirkt auf jede Schusswaffe des Exarchen, also auch Granaten.
- Gegen Prinz Yriels Auge des Zorns Attacken dürfen keine Deckungswürfe durchgeführt werden
- Illic Nachtspeer muss beim Platzieren den 1“-Mindestabstand zu feindlichen Modellen einhalten.
- Wenn Illic einer andere infiltrierenden Einheit angeschlossen wird, kann Illics Fähigkeit Wandler auf dem verborgenem Pfad nicht eingesetzt werden. Es gelten die normalen Regeln zum Platzieren von Infiltratoren.
- Ein Spieler muss vor dem Abfeuern des Impulslasers bestimmen, welche Waffen das Modell abfeuern wird.
- Ein Verwundungswurf von 6 mit der Sonderregel Shurikensturm verwundet automatisch.
- Die Sonderregel Ewiger Krieger wirkt nicht, wenn der Moraltest verpatzt wurde, der durch eine Wunde des Asuryans Schwert verursacht wurde.
- Das Serpentschild ist ein Ausrüstungsgegenstand. Als Mündung zählt eine der vorderen Spitzen des Serpents. Als Waffenlauf wird die Innenseite des Rumpfes genommen.



- Wenn ein Rettungswurf mit einem Streuschild bestanden wird, so macht jedes Modell in 6“-Umkreis (auch der Träger des Schilds) einen Blendentest. Beachte, dass der Träger des Schilds den Blendentest nicht automatisch besteht.
- Jedes Reliquien des alten Ruhms darf nur einmal enthalten sein, egal wie viele Haupt- oder Verbündetenkontingente eine Armee hat.
- Wunden durch das Mentale Duell können durch “Achtung, Sir!” weitergegeben werden. Der KG- & BF-Malus bleibt bei dem Zielmodell.
- Runenleser, die vom Rat der Seher abgekoppelt werden, tun dies unmittelbar nachdem die Kriegsherrenfähigkeit ausgewürfelt wurde, aber bevor die Psikräfte generiert werden.

### 3.8 Iyanden Supplement

- Ein Iyanden-Supplement verwendet die Alliierten-Matrix des Codex: Eldar. Zusätzlich zählen Kontingent aus dem Codex: Eldar und ein Kontingent des Iyanden-Supplement als Waffenbrüder.
- Zu Einheiten, die von der Psikraft “Voice of Twilight” profitieren wollen, muss der Psioniker eine Sichtlinie ziehen können und sich in 12“ zum Ziel befinden.

### 3.9 Grey Knights

- Der Neuralschredder nutzt zum Verwunden den Mehrheitswiderstand.
- Für die Psikraft Exzension gelten folgende Sektionen aus dem Codex: Chaosdämonen (S. 61–69) als Dämonengeschenke: Schusswaffen, Nahkampfwaffen, dämonische Eigenschaften, Ikonen & Instrumente, Höllengeschmiedete Artefakte, dämonische Gaben, Dämonische Präsenzen und Dämonische Psi-Kräfte. Zusätzlich zählt alles, was in irgendeinem Codex/Armeeliste als Dämonengeschenk gilt. Beachte, dass Dämonische Reittiere und Regelbuch-Psi-Kräfte nicht von Exzension betroffen werden.
- Einheiten, die von den Psi-Kräften “Reinigende Flamme” und/oder “Heldentod” betroffen sind, können jeweils einen Psiresitenzwurf durchführen.
- Wenn ein Modell “Reinigende Flamme” wirkt, während es in einer Herausforderung kämpft, wird die gesamte gegnerische Einheit getroffen, nicht nur der Charakter, der in der Herausforderung kämpft.

### 3.10 Imperiale Armee

- Einzelne Teile eines Infantriezuges können in Reserve versetzt werden, während der Rest des Zuges aufgestellt wird. Würfle nur einmal für alle Einheiten des Zuges in Reserve. Für Einheiten des Zuges, die in ein nicht-angeschlossenes Transportfahrzeug eingestiegen sind, werden die Reservewürfe separat durchgeführt.

### 3.11 Inquisition

- Schnellschüsse durch den Träger des Psyocculum (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.

### 3.12 Necrons

- Es werden keine Marker für Ewiges Leben oder Reanimationprotokoll platziert, sollte ein Modell überrannt werden. Marker für Ewiges Leben, die platziert wurden, bevor überrannt wurde, bleiben im Spiel.
- Ein erfolgreicher “Verletzung ignorieren”-Wurf verhindert nicht den Rüstung ignorierenden Effekt durch Entropiestoß.
- Ein Kryptomen, Lord oder irgendein unabhängiges Charaktermodell, dass einer Einheit Eliminatoren beigetreten ist, profitiert von der Sonderregel “Aus dem Nichts”.
- Der Todesstrahl der Todessichel ist eine rumpfmontierte Waffe, aber die zwei Punkte zum bestimmen der Trefferanzahl müssen nicht in Sicht zur Waffe sein. Trotzdem können nur Modelle Wunden zugeteilt werden, die in Sicht und Reichweite sind. Einschließlich der Sichtlinie und Reichweite des Tesla-Annihilators. Die Reichweite des Todesstrahls ist 12“ plus die 3W6“, die zur Bestimmung des zweiten Punktes geworfen werden.
- Der synchronisierte Tesla-Annihilator des Annihilatorgleiters ist eine rumpfmontierte Waffe.
- Die Geisterbarke kann die Fähigkeit “Repair Barge” nutzen um Kryptomanten/Lords, die einer Einheit Necronkrieger angeschlossen waren, wieder zu beleben. UCMs profitieren nicht von dieser Regel.
- Das Chronometrum darf nur für einzelne W6-Würfe genutzt werden (z.B. Trefferwürfe, Rüstungswürfe); nicht für Würfe mit mehreren W6 (z.B. Moralwerttest, Angriffsreichweite)

- Wenn ein Deathwing-Ritter durch Gedankenkontrollskarabäen übernommen wird, kann entweder der Necronspieler oder der DA-Spieler entscheiden, ob der Smite Mode aktiviert wird. Wenn ein Spieler bei einem höheren Initiative-Schritt zuschlägt, entscheidet dieser für die gesamte Einheit, welcher Modus verwendet wird..
- Vargard Obyrons Fähigkeit "Mörderischer Gegenschlag" findet nur Anwendung, wenn er entweder in einer Herausforderung kämpft oder nur ihm Wunden zugeordnet werden können.

### 3.13 Orks

- Modelle, die durch Zogwarts Fluch zu einem Squig umgewandelt wurden, zählen nicht als Verlust. Erst wenn der Squig als Verlust entfernt wird, zählt das Originalmodell als Verlust. Alle Sonderregeln, die ausgelöst werden, wenn das Originalmodell stirbt, werden ignoriert.

### 3.14 Space Marines

- Ein Kontingent der Black Templars benutzt den entsprechenden Eintrag aus der Alliiertenmatrix des RB.
- 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.

### 3.15 Space Wolves

- Wenn ein Psioniker eines Zweckbündnisses in 24"-Umkreis zu einem Runenpriester eine Psi-Kraft wirkt, so muss der Space Wolves Spieler einen W6 werfen um die Psi-Kraft eventuell zu bannen. Dieser Wurf wird anstelle des Psiresistenzwurfs durchgeführt.
- Sprunginfanterie und Sprung-Monströse-Kreaturen werden ganz normal vom "Schlund des Weltenwolves" getroffen, egal ob sie im Flugmodus sind oder nicht.

### 3.16 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 Modell 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.

### 3.17 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 Schocktruppenmissgeschick erleidet.
  - Wenn der Morgon platziert wird, ist die Mitte seines Bases über der Mitte der Schablone. Die Blickrichtung 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.