

DIE GRUNDREGELN FÜR WARHAMMER 40.000

Warhammer 40.000 lässt dich den Befehl über Armeen aus mächtigen Kämpfern und Kriegsmaschinen übernehmen, die in der Finsternis der fernen Zukunft um die Vorherrschaft ringen. Auf den Seiten dieses Leitfadens findest du die Grundregeln für Spiele mit deinen Citadel-Miniaturen. Er ist so gestaltet, dass du ihn zusammen mit den Regeln verwenden kannst, die im Lieferumfang deiner Warhammer-40.000-Modelle enthalten sind.

INHALT

Regelerklärung.....	2
Grundregeln	3
Datenblätter.....	7
Die Schlachtrunde.....	9
Befehlsphase	9
Bewegungsphase	10
Einheiten bewegen.....	10
Verstärkungen.....	11
Transporter	12
Flugzeuge	13
Psiphase.....	14
Fernkampfphase.....	15
Typen von Fernkampfaffen.....	17
Attacken ausführen.....	18
Angriffsphase.....	19
Angriffe.....	19
Heroische Interventionen	20
Nahkampfphase	21
Moralphase	23
Moraltests.....	23
Einheitenformation prüfen.....	23
Missionen.....	24
Nichts als Krieg.....	25



REGELERKLÄRUNG

Die Regeln werden auf den folgenden Seiten in verschiedenen Stilen und Formaten vorgestellt. Hier findest du eine Erklärung, wie du die verschiedenen Stile und Formate am besten verwendest.

1 BEWEGUNGSPHASE

Der Boden erzittert unter dem Marsch stampfender Füße und dem Aufheulen von Motoren, als die Armeen über das Schlachtfeld vorrücken und versuchen, sich vorteilhafte Positionen zu sichern.

2 EINHEITEN BEWEGEN

1. EINHEITEN BEWEGEN

Begleite diese Bewegungsphase, indem du eine Einheit deiner Armee zum Bewegen anzeigst. Ihre Einheit kann entweder eine normale Bewegung ausführen, vorrücken oder zurückweichen (oder rechts). Wenn sich eine Einheit in Nahkampfsituation befindet, Modell behindert (siehe 2.1), kann sie keine normale Bewegung ausführen und nicht vorrücken, sie kann entweder zurückweichen oder sich zurückziehen (siehe 2.1.2). Nachdem du eine Einheit bewegt hast, kannst du eine andere Einheit deiner Armee auszuwählen und auf die gleiche Weise bewegen, und so weiter, bis du so viele deiner Einheiten bewegt hast, wie du möchtest.

Wenn du eine Einheit bewegst (und kannst dich auch entscheiden, wenn du möchtest), lang eines beliebigen Profils, lassen, um seine neue Position anzugeben. Das Modell kann nicht bewegt werden, noch kann es das Schlachtfeld verlassen, es sei denn, es befindet sich auf dem Gelände. Du kannst die Einheit von dem Gelände abheben, wenn du sie bewegen willst. Bewegungsphase über.

- Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.
- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

2. VORTEILHAFT BEWEGEN

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

3. NORMALE BEWEGUNG

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

4. IM NAHKAMPF GEBUNDEN

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

2 FERNKAMPFFHASE

Das Donnern der Kanonen ertönt und Schrapnell hagelt vom Himmel. Mündungsfeuer blitzt im Zweickel auf, Laserstrahlen eruchten den Nebel des Krieges und überall auf dem Schlachtfeld liegen Patronenhülsen verstreut.

3 SCHMERTSCHLAG

Schmerztölgel hat einen Wapenwert von 5. Adressiere für jeden weiteren Versuch einer Patrone zu manifestieren, 1 auf den Wapenwert dieser Patrone, egal ob dieser Versuch erfolgreich war oder nicht. Wird diese Patrone manifestiert, erhöht die nächste feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die der Patrone zugehörigen Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

4. GEFAHREN DES WARP

Wenn eine Patrone manifestiert wird, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

5. WAPENWERT

Wapenwert ist ein Maß für die Stärke einer Einheit. Er wird durch die Wapenwert-Tabelle bestimmt. Einheiten mit höherem Wapenwert sind stärker als Einheiten mit niedrigerem Wapenwert.

6. ZIELE WÄHLEN

Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere). Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere). Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere).

7. VORRÜCKEN

Legen eine Einheit vorwärts, wenn du sie vorwärts bewegen willst. Eine Einheit kann nicht vorwärts bewegt werden, wenn sie sich in einer Schlachtsituation befindet. Eine Einheit kann nicht vorwärts bewegt werden, wenn sie sich in einer Schlachtsituation befindet.

8. VORRÜCKEN

Legen eine Einheit vorwärts, wenn du sie vorwärts bewegen willst. Eine Einheit kann nicht vorwärts bewegt werden, wenn sie sich in einer Schlachtsituation befindet. Eine Einheit kann nicht vorwärts bewegt werden, wenn sie sich in einer Schlachtsituation befindet.

9. GROSSE KANONEN RUHEN NIE

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

10. ACHTUNG, SIE!

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

11. SCHMERTSCHLAG

Schmerztölgel hat einen Wapenwert von 5. Adressiere für jeden weiteren Versuch einer Patrone zu manifestieren, 1 auf den Wapenwert dieser Patrone, egal ob dieser Versuch erfolgreich war oder nicht. Wird diese Patrone manifestiert, erhöht die nächste feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die der Patrone zugehörigen Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

12. GEFAHREN DES WARP

Wenn eine Patrone manifestiert wird, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

13. WAPENWERT

Wapenwert ist ein Maß für die Stärke einer Einheit. Er wird durch die Wapenwert-Tabelle bestimmt. Einheiten mit höherem Wapenwert sind stärker als Einheiten mit niedrigerem Wapenwert.

14. ZIELE WÄHLEN

Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere). Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere). Wähle eine Einheit, wenn du sie als Ziel wählst (oder mehrere).

3 FORTGESCHRITTENE REGELN

Die meisten Abschnitte der Grundregeln beginnen mit einem fettgedruckten Titel und einem kurzen Einführungstext. Diese stellen die Regeln, die daraufhin folgen, in einen Zusammenhang.

Diese roten Kästen finden sich normalerweise auf Seiten, auf denen ein Zug oder eine Phase in mehrere Schritte unterteilt wird, die in einer bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden sollen.

Hierbei handelt es sich um ein Beispiel für den Text der Hauptregeln. Er behandelt die Grundkonzepte und Regeln, die zum Spielen benötigt werden, wie z. B. das Bewegen deiner Modelle und wie du mit ihnen Aktionen ausführt.

Nach jedem Regelblock findest du eine Zusammenfassung des Regelinhalts in Stichpunkten. Für die meisten Spielsituationen reicht es aus, sich diese Zusammenfassung anzusehen, um die Regeln anzuwenden. Sollte das einmal nicht der Fall sein, lies einfach die Regeln, die darüber stehen.

1. EINHEITEN BEWEGEN

Begleite diese Bewegungsphase, indem du eine Einheit deiner Armee zum Bewegen anzeigst. Ihre Einheit kann entweder eine normale Bewegung ausführen, vorrücken oder zurückweichen (oder rechts). Wenn sich eine Einheit in Nahkampfsituation befindet, Modell behindert (siehe 2.1), kann sie keine normale Bewegung ausführen und nicht vorrücken, sie kann entweder zurückweichen oder sich zurückziehen (siehe 2.1.2). Nachdem du eine Einheit bewegt hast, kannst du eine andere Einheit deiner Armee auszuwählen und auf die gleiche Weise bewegen, und so weiter, bis du so viele deiner Einheiten bewegt hast, wie du möchtest.

Wenn du eine Einheit bewegst (und kannst dich auch entscheiden, wenn du möchtest), lang eines beliebigen Profils, lassen, um seine neue Position anzugeben. Das Modell kann nicht bewegt werden, noch kann es das Schlachtfeld verlassen, es sei denn, es befindet sich auf dem Gelände. Du kannst die Einheit von dem Gelände abheben, wenn du sie bewegen willst. Bewegungsphase über.

- Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.
- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

2. VORTEILHAFT BEWEGEN

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

3. NORMALE BEWEGUNG

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

4. IM NAHKAMPF GEBUNDEN

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

5. GROSSE KANONEN RUHEN NIE

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

6. ACHTUNG, SIE!

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

7. SCHMERTSCHLAG

Schmerztölgel hat einen Wapenwert von 5. Adressiere für jeden weiteren Versuch einer Patrone zu manifestieren, 1 auf den Wapenwert dieser Patrone, egal ob dieser Versuch erfolgreich war oder nicht. Wird diese Patrone manifestiert, erhöht die nächste feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die der Patrone zugehörigen Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

8. GEFAHREN DES WARP

Wenn eine Patrone manifestiert wird, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

9. WAPENWERT

Wapenwert ist ein Maß für die Stärke einer Einheit. Er wird durch die Wapenwert-Tabelle bestimmt. Einheiten mit höherem Wapenwert sind stärker als Einheiten mit niedrigerem Wapenwert.

4 MANCHMAL GIBT ES KÄSTEN MIT BEISPIELN

Manchmal gibt es Kästen mit Beispielen, welche die Anwendung der Regeln veranschaulichen. Gelegentlich findest du in solchen Kästen auch Hinweise und Tipps – das sind zwar keine Regeln an sich, aber sie können dir dabei helfen, deine Spiele reibungsloser zu gestalten.

Fortgeschrittene Regeln sind vom Hauptregeltext abgesetzt und nach den Spielphasen geordnet, die sie behandeln. Diese Regeln sind nicht für jedes Spiel relevant und werden nur benötigt, wenn deine Armee bestimmte Einheiten umfasst, die besondere Regeln erfordern.

Manchmal ist Text in einer speziellen Schriftart gedruckt – dabei handelt es sich um **Schlüsselwörter**. Diese werden verwendet, um bestimmten Modellen oder Einheiten spezifische Regeln zuzuordnen. Mehr über Schlüsselwörter erfährst du auf Seite 3.

Einige Regeln befinden sich in einem weißen Kasten. Das soll dir helfen, eine bestimmte Regel leichter zu finden, wenn du sie während eines Spiels nachschlagen musst.

1. EINHEITEN BEWEGEN

Begleite diese Bewegungsphase, indem du eine Einheit deiner Armee zum Bewegen anzeigst. Ihre Einheit kann entweder eine normale Bewegung ausführen, vorrücken oder zurückweichen (oder rechts). Wenn sich eine Einheit in Nahkampfsituation befindet, Modell behindert (siehe 2.1), kann sie keine normale Bewegung ausführen und nicht vorrücken, sie kann entweder zurückweichen oder sich zurückziehen (siehe 2.1.2). Nachdem du eine Einheit bewegt hast, kannst du eine andere Einheit deiner Armee auszuwählen und auf die gleiche Weise bewegen, und so weiter, bis du so viele deiner Einheiten bewegt hast, wie du möchtest.

Wenn du eine Einheit bewegst (und kannst dich auch entscheiden, wenn du möchtest), lang eines beliebigen Profils, lassen, um seine neue Position anzugeben. Das Modell kann nicht bewegt werden, noch kann es das Schlachtfeld verlassen, es sei denn, es befindet sich auf dem Gelände. Du kannst die Einheit von dem Gelände abheben, wenn du sie bewegen willst. Bewegungsphase über.

- Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.
- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

2. VORTEILHAFT BEWEGEN

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

3. NORMALE BEWEGUNG

Wähle eine Einheit, wenn sich eine normale Bewegung für sie befindet.- Einheiten in Nahkampfsituation können sich nur zu einem bestimmten Profil bewegen.
- Wenn sich ein Modell in einer Schlachtsituation befindet, kann es sich nicht bewegen.

4. IM NAHKAMPF GEBUNDEN

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

5. GROSSE KANONEN RUHEN NIE

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

6. ACHTUNG, SIE!

Modelle können keine Aktionen mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfschweife feindlicher Modelle befinden.

7. SCHMERTSCHLAG

Schmerztölgel hat einen Wapenwert von 5. Adressiere für jeden weiteren Versuch einer Patrone zu manifestieren, 1 auf den Wapenwert dieser Patrone, egal ob dieser Versuch erfolgreich war oder nicht. Wird diese Patrone manifestiert, erhöht die nächste feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die der Patrone zugehörigen Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

8. GEFAHREN DES WARP

Wenn eine Patrone manifestiert wird, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1. Wird die Patrone manifestiert, erhöht die nächste sichtbare feindliche Einheit in 12 Zoll die Wapenwert um 1.

9. WAPENWERT

Wapenwert ist ein Maß für die Stärke einer Einheit. Er wird durch die Wapenwert-Tabelle bestimmt. Einheiten mit höherem Wapenwert sind stärker als Einheiten mit niedrigerem Wapenwert.

GRUNDREGELN

Die Regeln auf diesen Seiten umfassen alles, was du wissen musst, um deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in glorreiche Kämpfe um eine vom Krieg gepeinigete Galaxis zu führen.

Die folgenden Regeln erklären dir, wie du ein Warhammer-40.000-Spiel spielst. Wähle hierzu zunächst die Mission „Nichts als Krieg“ (Seite 25) oder ein Missionspaket. Missionspakete für das freie Spiel, das ausgewogene Spiel oder das erzählerische Spiel findest du im Warhammer-40.000-Regelbuch. Dann musst du nur noch eine Armee aus Citadel-Miniaturen zusammenstellen, ein Schlachtfeld aufbauen und dich auf den Kampf vorbereiten. Die Schlacht wird in einer Reihe von Runden stattfinden, in welchen die Spieler jeweils ihren Zug spielen, bis einer von ihnen zum Sieger erklärt wird.

GRUNDREGELN: DEFINITIONEN UND KONZEPTE

Diese Seite stellt einige Regelbegriffe vor, auf die andernorts in den Grundregeln Bezug genommen wird. Sie bietet auch einen Überblick über einige Schlüsselkonzepte, die die Grundlage der Regeln bilden.

MISSIONEN

Um eine Partie Warhammer 40.000 zu spielen, musst du zunächst eine Mission wählen. Die Mission gibt vor, wie die Armeen zusammenzustellen sind, wie das Schlachtfeld aufgebaut wird und wie die Armeen aufgestellt werden. Außerdem gibt die Mission Auskunft über etwaige Sonderregeln für diese Schlacht und (am wichtigsten!) darüber, was du tun musst, um zu gewinnen. Auf Seite 24 erfährst du mehr über Missionen.

ARMEE

Bei einem Warhammer-40.000-Spiel befehligt jeder Spieler eine Armee aus Citadel-Miniaturen, die wir ab jetzt als „Modelle“ bezeichnen. Die Mission enthält Vorgaben, wie groß deine Armee sein sollte.

Eine gute Richtlinie zur Armeegröße ist ihre Machtstufe – diese wird bestimmt, indem die Macht jeder Einheit (eine Definition findest du auf der nächsten Seite) deiner Armee zusammengerechnet wird. Die Macht einer Einheit findest du auf ihrem Datenblatt – über Macht erfährst du im Warhammer-40.000-Regelbuch mehr, über Datenblätter weiter unten.

Warhammer 40.000 ist dafür ausgelegt, mit Armeen in bestimmten Größen gespielt zu werden. Wenn die gesamte Macht der Modelle, die du und dein Gegner in einer Schlacht einsetzen wollt, unter 15 oder über 300 liegt, eignen sich wahlweise Kill Team oder Apocalypse möglicherweise besser für die Spielgröße. Mehr über diese Spiele kannst du auf warhammer-community.com in Erfahrung bringen.

■ **Armee:** Die Sammlung der Modelle unter deinem Befehl.

DATENBLÄTTER

Die Regeln, die du für den Einsatz der Modelle in deiner Armee benötigst, werden auf Datenblättern aufgeführt. Jede Einheit hat ihr eigenes Datenblatt; du benötigst die Datenblätter für alle Einheiten aus deiner Armee. Mehr über Datenblätter kannst du auf den Seiten 7-8 erfahren.

SCHLÜSSELWÖRTER

Alle Datenblätter weisen eine Liste mit Schlüsselwörtern auf, die sich in Fraktionsschlüsselwörter und andere Schlüsselwörter unterteilt. Erstere können als Richtlinie benutzt werden, um zu entscheiden, welche Modelle du in deine Armee aufnehmen möchtest, ansonsten funktionieren beide Arten von Schlüsselwörtern jedoch im Grunde auf die gleiche Weise. Alle Schlüsselwörter werden in den Regeltexten im **SCHLÜSSELWORT-FETTDRUCK** aufgeführt. Manchmal nimmt eine Regel Bezug auf ein Schlüsselwort. Zum Beispiel könnte eine Regel besagen, dass sie für „**INFANTERIE**-Einheiten“ gilt. Das bedeutet, dass diese Regel nur Einheiten betrifft, die das Schlüsselwort **INFANTERIE** auf ihrem Datenblatt haben. Ob ein Schlüsselwort in der Einzahl oder Mehrzahl geschrieben steht, ist nicht dafür relevant, ob entsprechende Regeln sich darauf auswirken können.

Auf manchen Datenblättern stehen Schlüsselwörter, die in spitzen Klammern aufgeführt werden, wie beispielsweise **<ORDEN>**, **<LEGION>** und **<MAL DES CHAOS>**. Diese sind Platzhalter für Schlüsselwörter, die du selbst auswählen kannst (mit bestimmten Einschränkungen, die in der entsprechenden Publikation aufgeführt sind, die auch das Datenblatt enthält). Du musst in dem Moment, in dem du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst (ob vor oder während der Schlacht), entscheiden, wie das Schlüsselwort lautet. Wenn eine andere Regel sich auf Schlüsselwörter in spitzen Klammern bezieht, dann entspricht das Schlüsselwort im Sinne jener Regel dem von dir für die jeweilige Einheit gewählten Schlüsselwort.

*Ein Beispiel: Nick fügt seiner Armee einen Scriptor der Space Marines hinzu. Diese Einheit hat das Schlüsselwort **<ORDEN>** auf ihrem Datenblatt. Nick entscheidet, dass dieses Schlüsselwort **ULTRAMARINES** sein soll. Wenn der Scriptor nun eine Psikraft manifestiert, die ebenfalls das Schlüsselwort **<ORDEN>** enthält, ersetzt Nick jenes Schlüsselwort beim Lesen der Regel jedes Mal, wenn es vorkommt, durch **ULTRAMARINES**.*

Manchmal enthalten Einheiten Modelle mit unterschiedlichen Schlüsselwörtern. Wenn dies der Fall ist, gilt die Einheit, als habe sie alle Schlüsselwörter all ihrer Modelle und wird deshalb von allen Regeln beeinflusst, die Bezug auf jedes dieser Schlüsselwörter nehmen. Wenn sich eine Regel nur auf Modelle mit einem bestimmten Schlüsselwort bezieht, dann gilt sie stattdessen auch nur für die Modelle in einer solchen Einheit mit dem entsprechenden Schlüsselwort.

- **Schlüsselwörter:** sind in **SCHLÜSSELWORT-FETTDRUCK** geschrieben.
- Regeln mit Schlüsselwort betreffen Einheiten und Modelle mit jenem Schlüsselwort.
- **<SCHLÜSSELWÖRTER>** wählst du, wenn du eine Einheit deiner Armee hinzufügst.

EINHEITEN

Modelle bewegen sich in Einheiten und kämpfen auch als solche. Eine Einheit kann aus einem oder mehreren Modellen eines einzelnen Datenblattes bestehen. Alle Einheiten derselben Armee sind befreundete Einheiten und alle Modelle in derselben Armee sind befreundete Modelle. Alle Einheiten in der Armee deines Gegners sind feindliche Einheiten und alle Modelle in seiner Armee sind feindliche Modelle. Wenn eine Regel sich auf „Einheiten“ oder „Modelle“ bezieht, ohne festzulegen, ob es befreundete oder feindliche sind, dann gilt sie für „alle Einheiten“ oder „alle Modelle“, egal welcher Armee sie angehören.

- **Einheit:** Eine Gruppe aus Modellen vom selben Datenblatt.
- Befreundete Modelle = alle Modelle derselben Armee.
- Feindliche Modelle = alle Modelle der Armee deines Gegners.
- Befreundete Einheiten = alle Einheiten derselben Armee.
- Feindliche Einheiten = alle Einheiten der Armee deines Gegners.

Die wichtigste aller Regeln

In einem Spiel, das so detailliert und vielseitig ist wie Warhammer 40.000, kann es während des Spielens manchmal zu Situationen kommen, in welchen du dir nicht sicher bist, wie du sie lösen sollst. Wenn das passiert, sprich dich kurz mit deinem Gegner ab und wende die Lösung an, die euch beiden am sinnvollsten (oder am spaßigsten!) erscheint. Wenn sich keine Lösung finden lässt, sollten du und dein Gegner gegeneinander würfeln. Wer das höhere Ergebnis erzielt, entscheidet, wie die Situation aufgelöst wird. Dann könnt ihr die Kämpfe fortführen!

EINHEITEN IN FORMATION

Eine Einheit, die mehr als ein Modell enthält, muss als gemeinsame Gruppe aufgestellt werden und auch jede Form von Bewegung als solche beenden. Hierzu müssen sich alle Modelle der Einheit horizontal innerhalb von 2 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um mindestens ein anderes Modell ihrer Einheit befinden. Solange eine Einheit sechs oder mehr Modelle enthält, müssen sich stattdessen alle Modelle der Einheit horizontal innerhalb von 2 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um mindestens zwei andere Modelle ihrer Einheit befinden. Dies wird Formation genannt. Wenn eine Einheit eine Bewegung nicht in Formation beenden kann, kann diese Bewegung nicht ausgeführt werden. Einheiten werden meist in der Bewegungsphase bewegt (Seite 10), doch sie können auch in der Angriffsphase (Seite 19) und der Nahkampffphase (Seite 21) bewegt werden.

Manche Regeln ermöglichen es, einer Einheit Modelle während der Schlacht hinzuzufügen; solche Modelle müssen immer in Formation mit der Einheit aufgestellt werden, der sie hinzugefügt werden. Manchmal gibt es nicht genügend Platz, um alle Modelle einer Einheit aufzustellen, oder es ist nicht möglich, eine Einheit so aufzustellen, dass die Formation gewahrt wird. Wenn ein solcher Fall eintritt, gelten Modelle, die nicht aufgestellt werden können, als zerstört.

- **Einheiten in Formation:** 2 Zoll horizontal und 5 Zoll vertikal.
- Jedes Modell muss sich in Formation mit mindestens einem anderen Modell seiner eigenen Einheit befinden.
- Sofern eine Einheit 6+ Modelle enthält, muss sich jedes Modell der Einheit in Formation mit mindestens zwei anderen Modellen seiner Einheit befinden.

NAHKAMPFREICHWEITE

Die Nahkampfreichweite stellt den Bereich dar, in welchem Modelle eine Gefahr für ihre Feinde darstellen. Wenn sich ein Modell horizontal innerhalb von 1 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um ein feindliches Modell befindet, sind jene Modelle in Nahkampfreichweite zueinander. Wenn sich zwei Modelle in Nahkampfreichweite zueinander befinden, so sind auch die Einheiten jener Modelle in Nahkampfreichweite zueinander. Modelle können nicht in Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen aufgestellt werden.

- **Nahkampfreichweite:** 1 Zoll horizontal und 5 Zoll vertikal.
- Modelle können nicht in Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen aufgestellt werden.

DAS SCHLACHTFELD

Alle Schlachten bei Warhammer 40.000 werden auf rechteckigen Schlachtfeldern ausgetragen. Dies kann jede Oberfläche sein, auf der Modelle stehen können – etwa ein Esstisch oder auch der Fußboden. Die Mission gibt eine geeignete Schlachtfeldgröße an, sie hängt aber auch von der Größe der Armeen ab. Schlachtfelder sind mit Geländestücken ausgestattet.

GELÄNDESTÜCKE

Das Gelände kann durch Modelle aus dem Warhammer-40.000-Sortiment dargestellt werden. Man nennt sie Geländestücke, um sie von den Modellen deiner Armee zu unterscheiden. Geländestücke werden vor Schlachtbeginn auf dem Schlachtfeld platziert. Mehr über sie erfährst du im Warhammer-40.000-Regelbuch.

Wenn die Mission nichts anderes vorgibt, solltest du versuchen, mit den Geländestücken deiner Sammlung nach Gutdünken ein spannendes Schlachtfeld aufzubauen. Gemeinhin empfehlen wir, für jeden Bereich des Schlachtfelds von 12 Zoll mal 12 Zoll (aufgerundet) ein Geländestück aufzustellen. Mach dir nichts draus, wenn dein Schlachtfeld nicht den Vorgaben entspricht, aber denk daran, dass das Spielen in einer trostlosen Einöde oder auf einem Schlachtfeld, das vor Gelände überquillt, einer der beteiligten Seiten einen spürbaren Vorteil verschaffen könnte.

ENTFERNUNGEN MESSEN

Entfernungen werden in Zoll (") zwischen den nächstgelegenen Punkten der Bases jener Modelle gemessen, zu oder von denen aus du misst. Wenn ein Modell kein Base hat, wie es bei vielen Fahrzeugen der Fall ist, miss stattdessen zum nächstgelegenen Teil jenes Modells – man nennt das „zum Rumpf des Modells messen“. Entfernungen dürfen jederzeit gemessen werden.

Wenn eine Regel auf das nächste Modell oder die nächste Einheit Bezug nimmt und zwei oder mehr Modelle oder Einheiten als Ziel hierfür in Frage kommen, entscheidet der Spieler, der die Einheit kontrolliert, von der die fragliche Regel ausgeht, welche Einheit oder welches Modell im Zuge des Abhandelns der Regel als die nächste zählt.

- Entfernungen werden in Zoll (") gemessen.
- Miss immer zwischen den nächstgelegenen Punkten der Bases (oder Rumpfe).
- Rumpf = ein beliebiger Teil eines Modells ohne Base.
- Entfernungen dürfen jederzeit gemessen werden.
- Wenn mehrere Einheiten gleich weit entfernt sind, entscheidet der Spieler, der die Regel abhandelt, welche Einheit die nächste ist.

INNERHALB UND VOLLSTÄNDIG INNERHALB

Besagt eine Regel, dass sie für etwas „innerhalb“ einer Entfernung gilt, so umfasst dies jede Entfernung, die nicht weiter als die genannte Entfernung ist. Innerhalb von 1 Zoll umfasst somit jede Entfernung, die nicht weiter als 1 Zoll ist. Wenn eine Regel besagt, dass sie Modelle „innerhalb“ betrifft, so betrifft sie ein Modell, solange sich ein beliebiger Teil seines Bases (oder Rumpfes) innerhalb der angegebenen Entfernung befindet. Wenn eine Regel besagt, dass sie Modelle „vollständig innerhalb“ betrifft, so betrifft sie ein Modell nur dann, wenn sich alle Teile seines Bases (oder Rumpfes) innerhalb der angegebenen Entfernung befinden.

Wenn eine Regel besagt, dass sie Einheiten „innerhalb“ betrifft, so betrifft sie eine Einheit, solange sich ein beliebiger Teil des Bases (oder des Rumpfes) eines beliebigen Modells der Einheit innerhalb der angegebenen Entfernung befindet. Wenn eine Regel angibt, dass sie die Einheit betrifft, wenn „jedes ihrer Modelle innerhalb“ ist, so betrifft sie die Einheit, solange sich ein beliebiger Teil der Bases (oder der Rumpfe) jedes Modells der Einheit innerhalb der angegebenen Entfernung befinden. Wenn eine Regel besagt, dass sie Einheiten „vollständig innerhalb“ betrifft, so betrifft sie eine Einheit nur, wenn sich alle Teile der Bases (oder der Rumpfe) jedes Modells der Einheit innerhalb der angegebenen Entfernung befinden.

- Modell innerhalb = beliebiger Teil des Bases (oder Rumpfes).
- Modell vollständig innerhalb = jeder Teil des Bases (oder Rumpfes).
- Einheit innerhalb = beliebiges Modell innerhalb.
- Einheit vollständig innerhalb = jedes Modell vollständig innerhalb.

Hinweise & Tipps – Wacklig stehende Modelle

Manchmal kommt es vor, dass ein bestimmtes Geländestück verhindert, dass du dein Modell genau so aufstellen kannst, wie von dir gewünscht. Wenn du das Modell sorgsam an Ort und Stelle ausbalancierst, kann es leicht passieren, dass es umfällt, sobald jemand an den Tisch stößt, wodurch dein bemaltes Modell Schaden nehmen oder gar kaputt gehen könnte. Sofern es physisch möglich wäre, das Modell in der gewünschten Position aufzustellen, kann es in solchen Fällen besser sein, ein Modell an einer sichereren Stelle stehenzulassen, solange die Spieler sich über seine „tatsächliche“ Position einig sind und beide sie kennen. Wenn das Modell im Spielverlauf von einem feindlichen Modell beschossen werden sollte, wirst du es gegebenenfalls an die entsprechende Stelle halten müssen, um die Sichtbarkeit zu prägen.

WÜRFEL

Um eine Schlacht auszutragen, benötigst du einige sechsseitige Würfel (oft als W6 abgekürzt). Manchmal beziehen sich Regeln auf 2W6, 3W6 und so weiter – in solchen Fällen würfelst du mit der entsprechenden Anzahl an W6 und zählst die Wurfresultate zusammen. Wenn eine Regel von dir das Werfen eines W3 verlangt, würfelst du mit einem W6 und halbiert das Ergebnis (aufgerundet). Wenn eine Regel ein Ergebnis von (beispielsweise) 3 oder mehr auf einem W6 verlangt, wird dies oft mit 3+ abgekürzt.

Alle Modifikatoren eines Würfelwurfs (sofern es welche gibt) sind kumulativ. Es werden erst alle Divisions-Modifikatoren vor Multiplikations-Modifikatoren angewendet, dann alle Additions-Modifikatoren und zuletzt alle Subtraktions-Modifikatoren. Runde Brüche nach dem Anwenden aller Modifikatoren auf. Ein Würfelwurf kann über den maximal möglichen Wert hinaus modifiziert werden (ein W6-Wurf kann also über 6 modifiziert werden), doch niemals unter 1. Wenn nach Anwendung aller Modifikatoren ein Wurfresultat weniger als 1 betragen würde, gilt es stattdessen als 1.

- W6 = ein sechsseitiger Würfel.
- W3 = W6 geteilt durch 2 (aufgerundet).
- Alle Modifikatoren sind kumulativ.
- Wende Modifikatoren in der folgenden Reihenfolge an: Division, Multiplikation, Addition, Subtraktion.
- Runde Brüche nach dem Anwenden aller Modifikatoren auf.
- Wurfresultate können nicht auf weniger als 1 modifiziert werden.

WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Regeln ermöglichen das Wiederholen eines Würfelwurfes, was bedeutet, dass du manche oder alle Würfel erneut werfen kannst. Wenn eine Regel dir das Wiederholen eines Wurfes erlaubt, der aus dem Addieren mehrerer Würfel besteht (also 2W6, 3W6 und so weiter), musst du alle Würfel erneut werfen, sofern nicht anders angegeben. Wenn eine Regel dir nur das Wiederholen bestimmter Wurfresultate erlaubt, können nur diese Würfel wiederholt werden. Erlaubt eine Regel das Wiederholen eines bestimmten Wurfresultates, doch das Ergebnis ist durch das Halbieren eines W6 erzielt worden (wie im Falle eines W3-Wurfes), gilt das halbierte Wurfresultat zum Bestimmen, ob der Wurf wiederholt werden darf, nicht das tatsächliche Ergebnis. Wenn eine Regel dir beispielsweise das Wiederholen einer 1 erlaubt und du einen W3 würfelst, dann könntest du den Wurf wiederholen, wenn der W6 eine 1 oder 2 zeigt (da das Ergebnis halbiert wird, um einen W3-Wert von 1 zu erhalten).

Würfe können immer nur einmal wiederholt werden und Wiederholungswürfe werden vor der Anwendung von Modifikatoren (falls es welche gibt) durchgeführt. Regeln, die von einem „unmodifizierten“ Würfelwurf sprechen, beziehen sich auf das Wurfresultat nach etwaigen Wiederholungswürfen, aber vor der Anwendung von Modifikatoren.

- **Wiederholungswurf:** Würfel erneut werfen.
- Wiederholungswürfe werden vor Modifikatoren (falls vorhanden) durchgeführt.
- Ein Würfelwurf darf nie mehr als einmal wiederholt werden.
- **Unmodifizierte Ergebnisse:** Ergebnis eines Wurfes nach Wiederholungswurf, aber vor Modifikatoren (falls vorhanden).

GEGENEINANDER WÜRFELN

Manche Regeln weisen die Spieler an, gegeneinander zu würfeln. Um das zu tun, würfeln beide Spieler mit je einem W6 und wer das höhere Ergebnis hat, gewinnt. Haben beide Spieler ein gleich hohes Ergebnis erzielt, würfeln sie erneut gegeneinander. Kein Spieler darf einen W6 modifizieren oder wiederholen, wenn gegeneinander gewürfelt wird.

- **Gegeneinander würfeln:** Beide Spieler werfen je einen W6 – das höhere Ergebnis gewinnt.
- Würfelt bei einem Unentschieden ein weiteres Mal.

REIHENFOLGE

Beim Spielen von Warhammer 40.000 kommt es gelegentlich vor, dass zwei oder mehr Regeln zum selben Zeitpunkt abgehandelt werden sollen – zum Beispiel „am Ende der Nahkampfphase“. Wenn dies während der Schlacht geschieht, bestimmt der Spieler, der am Zug ist, über die Reihenfolge. Geschieht so etwas vor oder nach der Schlacht oder zu Beginn/am Ende einer Schlachtrunde, würfeln die Spieler gegeneinander und der Gewinner legt die Reihenfolge fest.

- Müssen mehrere Regeln zum selben Zeitpunkt abgehandelt werden, legt der Spieler die Reihenfolge fest, der gerade am Zug ist.

Hinweise & Tipps – Würfel werfen

In einer Partie Warhammer 40.000 werden du und dein Gegner eine Menge Würfel werfen und diese Würfe in manchen Fällen wiederholen. Es gehört zum guten Ton, immer darauf zu achten, dass dein Gegner weiß, wofür du gerade würfelst und welche Fähigkeiten und Regeln dir etwaige Wiederholungswürfe erlauben.

Viele Spieler würfeln einfach irgendwo auf dem Schlachtfeld, andere würfeln auf einer bestimmten Fläche, etwa in einer eigenen Würfelschale. Egal wo du würfelst, achte darauf, dass dein Gegner die Ergebnisse sehen kann. Wenn ein Würfel sich „davonstiehlt“ (also vom Schlachtfeld fällt, aus deiner Würfelschale springt oder anderweitig auf dem Fußboden landet), wird dieses Würfergebnis üblicherweise ignoriert und noch einmal gewürfelt. Solche Würfel erneut zu werfen zählt nicht als Wiederholungswurf im Sinne der Regeln.

Wenn ein Würfel nach dem Wurf nicht flach auf dem Schlachtfeld liegen bleibt, sagt man, dass er „schräg liegt“. Manche Spieler wenden eine Hausregel an, die besagt, dass ein Würfel erneut geworfen werden muss, wenn er nicht flach auf dem Schlachtfeld liegt oder wenn man keinen anderen Würfel darauf balancieren kann, ohne dass jener hinunterrutscht. Üblicher ist, dass Spieler die Würfel nur erneut werfen, wenn das Ergebnis uneindeutig ist. In jedem Fall zählt das erneute Würfeln eines schräg liegenden Würfels nicht als Wiederholungswurf im Sinne der Regeln.

SOLLSTÄRKE, HALBE SOLLSTÄRKE UND ZERSTÖRTE EINHEITEN

Die Anzahl der Modelle, die eine Einheit enthält, wenn sie deiner Armee hinzugefügt wird, nennen wir Sollstärke. Im Laufe der Schlacht erleiden Modelle Schaden und werden zerstört. Wenn ein Modell zerstört wird, wird es aus dem Spiel entfernt. Wenn die Anzahl der Modelle einer Einheit unter die Hälfte ihrer Sollstärke fällt, sagt man, die Einheit ist unter halber Sollstärke. Wenn jedes Modell einer Einheit zerstört wurde, bedeutet dies, dass die Einheit zerstört wurde.

Wenn eine Regel angibt, dass eine Einheit während der Schlacht in mehrere Einheiten aufgeteilt wird, so entspricht die Sollstärke jeder einzelnen dieser Einheiten der Anzahl der Modelle der Einheit. Wenn sich mehrere Einheiten während der Schlacht zu einer einzigen Einheit vereinen, werden die Sollstärken der einzelnen Einheiten addiert, um die neue Sollstärke der kombinierten Einheit zu bestimmen; benutze danach diesen Wert, um zu ermitteln, ob die kombinierte Einheit unter halber Sollstärke ist.

Manche Regeln greifen nur, wenn eine feindliche Einheit von dir oder einem Modell oder einer Einheit deiner Armee zerstört wurde – das heißt, dass das letzte Modell der feindlichen Einheit durch eine Attacke (Seite 18) eines Modells deiner Armee zerstört wurde, es vom Schlachtfeld geflohen ist (Seite 23) oder es durch eine tödliche Verwundung (Seite 19) zerstört wurde, die durch eine Regel eines Modells deiner Armee verursacht wurde. Es kann auch passieren, dass es durch eine beliebige andere Regel eines Modells deiner Armee zerstört wird, die eindeutig besagt, dass ein feindliches Modell zerstört wird. Feindliche Einheiten, die auf andere Weise zerstört wurden, gelten nicht als von dir oder einer Einheit oder einem Modell deiner Armee zerstört.

- **Sollstärke:** Anzahl der Modelle einer Einheit, wenn sie der Armee hinzugefügt wird.
- Wenn ein Modell zerstört wird, dann entferne es vom Schlachtfeld.
- **Unter halber Sollstärke:** Anzahl der Modelle einer Einheit ist geringer als die Hälfte der Sollstärke.
- Wenn das letzte Modell einer Einheit zerstört wird, gilt die Einheit als zerstört.

DATENBLÄTTER

Jede Einheit besitzt ein Datenblatt, das die Profilwerte, Ausrüstung und Fähigkeiten ihrer Modelle aufführt – hier erläutern wir einige dieser Dinge und die weiteren Regeln in diesem Abschnitt erklären dir, wie sie in deinen Spielen eingesetzt werden. Eine gekürzte Version des Datenblatts eines Modells ist in seiner Bauanleitung zu finden – diese enthält weniger Informationen als die vollständige Fassung, erlaubt dir aber, deine Einheit sofort auf dem Schlachtfeld einzusetzen.

1. EINHEITENNAME

Hier findest du den Namen der Einheit.

2. SCHLACHTFELDROLLE

Dies ist vor allem von Bedeutung, wenn du eine Armee in Schlachtordnung zusammenstellst (siehe das Warhammer-40.000-Regelbuch).

3. MACHT

Je höher sie ist, umso mächtiger ist die Einheit!

4. PROFILE

Hier findest du die untenstehenden Profilwerte, die Auskunft über die Stärken der Modelle einer Einheit geben.

Anz.: Dieser Wert gib Auskunft darüber, welche Modelle die Einheit enthält und wie viele von ihnen du haben solltest (die Mindest- und Maximalgröße der Einheit).



Bewegung (B): Dies ist die Geschwindigkeit, mit der sich ein Modell über das Schlachtfeld bewegt. Wenn ein Modell einen Bewegungswert von „-“ hat, kann es sich nicht bewegen.



Kampfgeschick (KG): Dieser Wert verrät, wie fähig ein Modell im Nahkampf ist. Wenn das Kampfgeschick eines Modells „-“ beträgt, kann es im Nahkampf nicht kämpfen.



Ballistische Fertigkeit (BF): Dies gibt an, wie zielsicher ein Modell mit Fernkampfaffen umgeht. Wenn ein Modell eine Ballistische Fertigkeit von „-“ hat, verfügt es über keine Kenntnisse von Fernkampfaffen und kann nicht schießen.



Stärke (S): Dies gibt an, wie stark das Modell körperlich ist und wie wahrscheinlich es im Nahkampf Schaden verursacht.



Widerstand (W): Dieser Wert stellt dar, wie gut das Modell physischem Schaden widerstehen kann.



Lebenspunkte (LP): Lebenspunkte verraten dir, wie viel Schaden ein Modell einstecken kann, bevor es seinen Verwundungen erliegt.



Attacken (A): Dieser Wert gibt an, wie oft ein Modell im Nahkampf zuschlägt. Wenn ein Modell einen Attackenwert von „-“ hat, kann es nicht im Nahkampf zuschlagen.



Moralwert (MW): Dies gibt Auskunft über den Mut, die Entschlossenheit und die Selbstbeherrschung eines Modells.



Rüstungswert (RW): Dieser Wert gibt an, wie gut ein Modell durch seine Rüstung geschützt ist.

Die Profilwerte einiger großer Modelle ändern sich, wenn das Modell Lebenspunkte verliert – vergewissere dich, wie viele Lebenspunkte ein solches Modell noch übrig hat, und konsultiere dann die entsprechende Zeile der Schadentabelle im Profil seines Datenblattes, um seine gegenwärtigen Profilwerte in Erfahrung zu bringen.

5. ZUSAMMENSTELLUNG UND AUSTRÜSTUNG

Wenn es dir nicht bereits das Profil der Einheit verrät, dann erhältst du hier Auskunft darüber, welche Modelle Teil der Einheit sind und wie viele du haben solltest. Zudem verrät dir dieser Bereich des Datenblattes, welche Ausrüstung und Waffen die Einheit standardmäßig bei sich trägt.

Einheiten unter Mindestgröße

Wenn du nicht über genügend Modelle verfügst, um eine Einheit in Mindestgröße aufzustellen, kannst du dennoch eine einzelne Einheit dieses Typs mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Hand hast. Dies ist eine Einheit unter Mindestgröße.

6. FÄHIGKEITEN

Viele Einheiten haben eine oder mehrere besondere Fähigkeiten. Diese werden hier beschrieben.

Aurafähigkeiten

Manche Fähigkeiten beeinflussen Modelle in gewisser Entfernung – sie werden Aurafähigkeiten genannt. Ein Modell ist immer in Reichweite seiner eigenen Aurafähigkeit. Die Effekte mehrerer gleichnamiger Aurafähigkeiten sind nicht kumulativ (wenn sich also eine Einheit innerhalb der Reichweite von zwei Modellen mit der gleichen Aurafähigkeit befindet, wird jene Aurafähigkeit nur einmal auf jede Einheit angewendet).

7. WAFFEN

Auf den gekürzten Datenblättern werden Waffen Nummern zugewiesen, die sich auf Bilder der Miniatur beziehen, anstatt Namen zu tragen. Waffen werden anhand folgender Profilwerte definiert:



Reichweite: Wie weit eine Waffe schießen kann. Waffen mit der Reichweite „Nahkampf“ sind Nahkampfaffen und können nur im Nahkampf eingesetzt werden. Alle anderen Waffen sind Fernkampfaffen. Manche Waffen haben eine Mindest- und Maximalreichweite, zum Beispiel 6"-48"; solche Waffen können keine Einheiten als Ziel wählen, die sich vollständig innerhalb der Mindestreichweite befinden.



Typ: Die Waffentypen werden in den Abschnitten der Grundregeln zur Fernkampf- und Nahkampfphase erläutert. Die Typen sind auf den gekürzten Datenblättern durch Symbole gekennzeichnet.



Stärke (S): Wie sicher eine Waffe einen Feind verwundet. Wenn als Stärke „Träger“ angegeben ist, dann entspricht der Stärkewert dem des Trägers. Wenn ein Modifikator aufgeführt wird (wie „+1“ oder „x2“), modifiziere die Stärke des Trägers wie angegeben (ist die Stärke der Waffe also „x2“ und der Träger hat Stärke 6, so hat die Waffe eine Stärke von 12).



Durchschlag (DS): Wie wahrscheinlich die Waffe Rüstungen durchdringt.



Schadenswert (SW): Die Menge an Schaden, die eine erfolgreiche Verwundung verursacht.

Fähigkeiten: Wenn etwaige Fähigkeiten für die Attacken mit diesem Waffenprofil zur Anwendung kommen, findest du sie hier.

VOLLSTÄNDIGES DATENBLATT

1 INTERCESSOR-STURMTRUPP 5 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
4-9	Sturm-Intercessor	6"	3+	3+	4	4	2	2	7	3+
1	Sturm-Intercessor-Sergeant	6"	3+	3+	4	4	2	3	8	3+

Wenn diese Einheit aus 5 oder mehr Modellen besteht, erhöht sich ihre Macht auf 10. Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole, Astares-Kettenschwert, Fragmentgranaten, Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Plasmapistole	Bevor du Ziele wählst, wähle eines der folgenden Profile, um damit zu attackieren.					
Standard	12"	Pistole 1	7	-3	1	-
Überladung	12"	Pistole 1	8	-3	2	Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 wird der Träger zerstört, nachdem er mit dieser Waffe geschossen hat.
Schwere Boltpistole	12"	Pistole 1	4	-1	1	-
Astares-Kettenschwert	Nahkampf	Träger	-1	1	-	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	Explosiv
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-

8 AUSTRÜSTUNGSOPTIONEN


- Der Sturm-Intercessor-Sergeant kann mit 1 Plasmapistole statt mit 1 Schwere Boltpistole ausgerüstet sein.

FÄHIGKEITEN

Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)

Kampftrupp: Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann sie bei der Aufstellung, bevor Einheiten aufgestellt werden, in zwei Einheiten aus je 5 Modellen geteilt werden.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARES, <ORDEN>
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, PRIMARIS, INTERCESSOR-STURMTRUPP



2

Sturm-Intercessoren wählen aus den vorbereiteten Nahunterstützungseinheiten im Arsenal eines Ordens. Die Sturm-Intercessoren feuern explosive Salven aus ihren Schwere Boltpistolen, während sie auf dem Feld zusürmen, bevor sie mit brutalen Schwüngen ihrer Kettenschwerter kurzen Prozess mit ihren Feinden machen.

2 EXCURSORTRUPP 6 MACHT

Anz.	Name	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
2	Excursor	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
1	Excursor-Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Schwere Boltpistole, Zwillingsbolzgewehr, Astares-Kettenschwert, Fragmentgranaten, Sprenggranaten.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Schwere Boltpistole	18"	Pistole 1	4	-1	1	-
Zwillingsbolzgewehr	30"	Schnellfeuer 2	4	-1	1	-
Astares-Kettenschwert	Nahkampf	Träger	-1	1	-	Wenn der Träger kämpft, führt er 1 zusätzliche Attacke mit dieser Waffe aus.
Fragmentgranaten	6"	Granate W6	3	0	1	Explosiv
Sprenggranaten	6"	Granate 1	6	-1	W3	-


FÄHIGKEITEN

Engel des Todes (siehe Codex: Space Marines)

Verheerender Angriff: Wenn diese Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, addiere bis zum Ende des Zuges 2 zum Attackenwert von Modellen in dieser Einheit.

Turboboot: Wenn diese Einheit vorrückt, addiere bis zum Ende der Bewegungsphase 6 Zöll auf den Bewegungswert ihrer Modelle, statt einen Vorrückewurf abzugeben.

FRAKTION: IMPERIUM, ADEPTUS ASTARES, <ORDEN>
SCHLÜSSELWÖRTER: BIKER, PRIMARIS, EXCURSORTRUPP



3

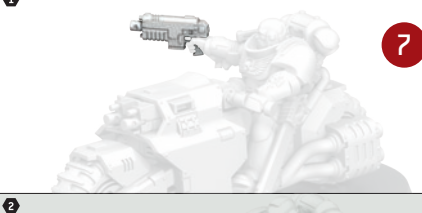
Excursortrupps rücken vor dem Hauptkontingent der Space Marines vor, schützen die Flanken größerer Formationen oder jagen feindliche Infiltratoren. Sie überfallen verteilte Positionen und ziehen sich blitzschnell wieder zurück, um die Bräutigge jene zur Strecke, die der Vergeltung ihres Ordens zu entkommen versuchen.

GEKÜRZTES DATENBLATT

1 OUTRIDERS

OUTRIDERS | SPACE MARINES: INCURSORES | EXCURSORES | SPACE MARINES: STAFFETTE
スペースマリン: フライマリス・アウトライダー | 星际战士重型摩托小队

Modell	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Outrider	14"	3+	3+	4	5	4	2	7	3+
Outrider Sergeant	14"	3+	3+	4	5	4	3	8	3+



4

7

Modell	Profilwert	Reichweite	Typ	S	DS	SW	Fähigkeiten
1	16"	1	4	-1	1	-	-
2	30"	2	4	-1	1	-	-
3	X	X	X	-1	1	-	-

PROFILWERTE MODIFIZIEREN

Viele Regeln modifizieren die Werte von Modellen und Waffen. Alle Modifikatoren, die Profilwerte betreffen, sind kumulativ. Es werden zuerst alle Divisions-Modifikatoren angewendet, dann alle Multiplikations-Modifikatoren, gefolgt von Additions-Modifikatoren und zuletzt alle Subtraktions-Modifikatoren. Runde jedweden Bruch nach dem Anwenden aller Modifikatoren auf. Wenn eine Regel dich anweist, einen Profilwert durch einen festen Wert zu ersetzen, passe den entsprechenden Wert an, bevor du irgendwelche Modifikatoren auf den neuen Wert anwendest, die sich aus anderen Regeln ergeben (falls zutreffend). Die Werte Stärke, Widerstand, Attacken und Moralwert können durch Modifikatoren gleich welcher Art niemals niedriger als 1 werden.

Es kann sein, dass du auf einen Wert stößt, der statt einer Zahl einen Zufallswert besitzt. Ein Bewegungswert könnte etwa 2W6" sein oder ein Attackenwert W6. Bestimme den Bewegungswert der gesamten Einheit, wenn sich eine Einheit mit zufälligem Bewegungswert bewegen soll, indem du die angegebene Menge Würfel wirfst. Bei allen anderen Werten wird der Wert individuell ermittelt – pro Modell oder pro Waffe –, wann immer er benötigt wird.

Profilwerte von „-“ können niemals modifiziert werden. Wenn ein Modell eine Stärke oder einen Moralwert von „-“ hat und der Wert für das Abhandeln einer Regel gebraucht wird, ersetze den Wert für das Abhandeln dieser Regel durch den Widerstandswert des Modells (aber beachte dabei, dass der ersetzte Wert dennoch nicht modifiziert werden kann).

- Alle Profilwertmodifikatoren sind kumulativ.
- Wende Modifikatoren in der folgenden Reihenfolge an: Division, Multiplikation, Addition, Subtraktion.
- Runde Brüche nach dem Anwenden aller Modifikatoren auf.
- S, W, A und MW können nie unter 1 modifiziert werden.
- Zufällige Bewegungswerte werden jedes Mal für die ganze Einheit bestimmt, wenn sie sich bewegt.
- Andere zufällige Profilwerte werden individuell bestimmt, wenn der Profilwert gebraucht wird.
- Profilwerte von „-“ können nie modifiziert werden.

Beispiel: Ein Sergeant der Space Marines (Stärke 4) führt eine Attacke mit einer Energiefaust aus (Stärke x2), während eine Psykraft auf ihn wirkt, die seine Stärke um 1 erhöht. Die beiden Modifikatoren (x2 und +1) sind kumulativ und werden der Reihe nach angewendet. Die Attacke wird somit mit Stärke 9 abgehandelt ((4x2)+1=9).

8. AUSTRÜSTUNGSOPTIONEN

Manche Datenblätter haben eine Liste mit Ausrüstungsoptionen. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, kannst du zwischen diesen Optionen wählen, um die Bewaffnung und Ausrüstung der Modelle in der Einheit anzupassen. Die Reihenfolge, in welcher du diese Anpassungen vornimmst, spielt keine Rolle, allerdings kann jede Option nicht mehr als einmal wahrgenommen werden.

9. SCHLÜSSELWÖRTER

Auf einem Datenblatt stehen Schlüsselwörter, die in Fraktions- und andere Schlüsselwörter unterteilt sind. Erstere können bei der Auswahl der Modelle für deine Armee helfen, ansonsten funktionieren sie im Prinzip auf die gleiche Weise.

SCHADENSTABELLEN

Die Werte mancher Modelle ändern sich, wenn sie Lebenspunkte verlieren. Dies wird in ihren Profilen durch ein „*“ angezeigt. Vergewissere dich der verbliebenen Lebenspunkte eines Modells und schaue dann in der passenden Zeile der Schadenstabelle nach seinen aktuellen Werten.

- **Schadenstabelle:** Die Profilwerte eines Modells verändern sich, wenn es Lebenspunkte verliert.

DIE SCHLACHTRUNDE

Minute um blutige Minute tobt die Schlacht – von den ersten Eröffnungssalven über brutale Offensiven und verzweifelte Gegenangriffe bis hin zu den letzten flüchtigen Augenblicken, wenn der Sieg am seidenen Faden hängt.

Warhammer 40.000 wird in einer Abfolge von Schlachtrunden gespielt. In jeder Schlachtrunde haben beide Spieler einen Zug. Es hat immer derselbe Spieler den ersten Zug in jeder dieser Schlachtrunden – die gespielte Mission gibt Auskunft darüber, welcher Spieler das ist. Jeder Zug besteht aus einer Reihe von Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. BEFEHLSPHASE

Beide Spieler sammeln strategische Ressourcen und setzen taktische Fähigkeiten ein.

2. BEWEGUNGSPHASE

Deine Einheiten manövrieren über das Schlachtfeld.

3. PSIPHASE

Deine Psioniker bringen die Kräfte ihres Geistes zum Einsatz.

4. FERNKAMPFPHASE

Deine Einheiten beschießen feindliche Einheiten.

5. ANGRIFPHASE

Deine Einheiten können sich in den Nahkampf mit feindlichen Einheiten bewegen.

6. NAHKAMPFPHASE

Die Einheiten beider Spieler rücken nach und attackieren mit ihren Nahkampfwaffen.

7. MORALPHASE

Beide Spieler prüfen den Mut ihrer angeschlagenen Einheiten.

Wenn der Zug eines Spielers vorüber ist, beginnt der Zug seines Gegners. Haben beide Spieler ihre Züge beendet, dann ist die Schlachtrunde vorüber und die nächste beginnt; das geht solange weiter, bis die Schlacht vorbei ist.

REGELN AUSSERHALB DER PHASEN

Es gibt Regeln, die Einheiten das Bewegen, Schießen, Angreifen, Kämpfen oder Manifestieren von Psikräften außerhalb der normalen Zugabfolge erlauben. Wenn eine solche Regel ausdrücklich besagt, dass dies wie in einer anderen als der gegenwärtigen Phase geschieht (zum Beispiel: „diese Einheit kann wie in der Fernkampfphase schießen“), dann gelten alle Regeln, die normalerweise in der angegebenen Phase (also in unserem Beispiel in der Fernkampfphase) gelten würden, wenn jene Einheit schießt.

Die einzige Ausnahme bilden Gefechtsoptionen. Wenn bei einer Gefechtsoption angegeben ist, dass sie in einer bestimmten Phase eingesetzt werden muss, dann kann sie nur in jener Phase eingesetzt werden (du kannst also keine Gefechtsoption für eine Einheit einsetzen, die „wie in der Fernkampfphase“ schießt, wenn die Gefechtsoption „in der Fernkampfphase“ eingesetzt wird). Mehr über Gefechtsoptionen erfährst du im Warhammer-40.000-Regelbuch.

- Beim Abhandeln einer Regel außerhalb der Phase kommen alle Regeln zur Anwendung, die normalerweise für sie in der entsprechenden Phase gelten würden.
- Phasenspezifische Gefechtsoptionen können nicht eingesetzt werden, wenn Regeln außerhalb der Phase abgehandelt werden.

BEFEHLSPHASE

Kommandeure verschaffen sich einen Überblick über die Schlacht und überdenken ihre Missionsziele, bevor sie ihren Schlachtplan den Gegebenheiten anpassen und neue Taktiken zur Vernichtung des Feindes entwickeln.

Wenn sich deine Armee in Schlachtordnung befindet, erhältst du zu Beginn deiner Befehlsphase, bevor irgendetwas anderes geschieht, 1 Befehlspunkt (BP). Dies nennt man den Schlachtordnung-BP-Bonus. Über Armeen in Schlachtordnung und über Befehlspunkte erfährst du mehr im Warhammer-40.000-Regelbuch.

Manche Fähigkeiten auf Datenblättern und einige Gefechtsoptionen werden in deiner Befehlsphase eingesetzt. Außerdem gelten für einige Missionen Regeln, die in der Befehlsphase abgehandelt werden. Wenn du und dein Gegner all diese Regeln abgehandelt habt (falls nötig), geht es mit der Bewegungsphase weiter. Mehr über Gefechtsoptionen erfährst du im Warhammer-40.000-Regelbuch.

- **Schlachtordnung-BP-Bonus:** Erhalte 1 BP, wenn sich deine Armee in Schlachtordnung befindet.
- Handle etwaige Regeln ab, die in der Befehlsphase passieren.
- Gehe zur Bewegungsphase über (Seite 10).

BEWEGUNGSPHASE

Der Boden erzittert unter dem Marsch stampfender Füße und dem Aufheulen von Motoren, als die Armeen über das Schlachtfeld vorrücken und versuchen, sich vorteilhafte Positionen zu sichern.

Die Bewegungsphase ist in zwei Schritte unterteilt. Zuerst bewegst du deine Einheiten. Dann kannst du Verstärkungen aufstellen, die noch nicht eingetroffen sind.

1. EINHEITEN BEWEGEN 2. VERSTÄRKUNGEN

1. EINHEITEN BEWEGEN

Beginne deine Bewegungsphase, indem du eine Einheit deiner Armee zum Bewegen auswählst. Jene Einheit kann entweder eine normale Bewegung ausführen, vorrücken oder stationär bleiben (siehe rechts). Wenn sich eine Einheit in Nahkampfreichweite feindlicher Modelle befindet (Seite 4), kann sie keine normale Bewegung ausführen und nicht vorrücken; sie kann entweder stationär bleiben oder sich zurückziehen (siehe rechts). Nachdem du eine Einheit fertig bewegt hast, kannst du eine andere Einheit deiner Armee auswählen und auf die gleiche Weise bewegen, und so weiter, bis du so viele deiner Einheiten bewegt hast, wie du möchtest.

Wenn du eine Einheit bewegst, kannst du beliebige ihrer Modelle bewegen (und kannst dich auch entscheiden, einige Modelle der Einheit nicht zu bewegen, wenn du möchtest). Wenn du ein Modell bewegst, kannst du es entlang eines beliebigen Pfades über das Schlachtfeld schieben und sich drehen lassen, um seine neue Position zu erreichen, doch kein Teil des Bases (oder Rumpfes) des Modells kann über die Bases (oder die Rümpfe) anderer Modelle bewegt werden, noch kann jedweder Teil des Modells (inklusive seines Bases) die Schlachtfeldkante überqueren. Du kannst außerdem beliebige bewegliche Teile des Modells (wie Türme und Seitenkuppeln) bewegen, wenn du das Modell bewegst. Die Entfernung, die sich ein Modell bewegt, wird vom Teil des Bases (oder Rumpfes) aus gemessen, der den weitesten Weg entlang des Pfades zurückgelegt hat (inklusive etwaiger Drehungen).

Bedenke, dass eine Einheit jede Art der Bewegung in Formation beenden muss (Seite 4). Ist das nicht möglich, kann jene Bewegung nicht ausgeführt werden. Keine Einheit kann in einer einzelnen Bewegungsphase mehr als einmal zum Bewegen gewählt werden. Wenn du alle Einheiten bewegt hast, die du bewegen wolltest, gehe zum Schritt „Verstärkungen“ der Bewegungsphase über.

- Wähle eine Einheit deiner Armee zum Bewegen aus.
- Wenn sich eine Einheit bewegt, kann sie entweder eine normale Bewegung ausführen, vorrücken, oder stationär bleiben.
- Einheiten in Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen können sich nur zurückziehen oder stationär bleiben.
- Wähle eine andere Einheit zum Bewegen.
- Wenn sich all deine Einheiten bewegt haben, fahre mit dem Schritt Verstärkungen fort (Seite 11).

NORMALE BEWEGUNG

Wenn eine Einheit eine normale Bewegung ausführt, kann sich jedes Modell in jener Einheit bis zu einer Entfernung in Zoll bewegen, die dem auf dem Datenblatt angegebenen Bewegungswert (B) entspricht, dabei muss jedes Modell allerdings außerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bleiben (Seite 4).

- **Normale Bewegung:** Modelle bewegen sich bis zu B".
- Sie müssen außerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bleiben.

VORRÜCKEN

Lege einen Vorrückenwurf ab, wenn eine Einheit vorrückt, indem du einen W6 wirfst. Addiere bis zum Ende der gegenwärtigen Phase die gewürfelte Zahl in Zoll auf den Bewegungswert (B) jedes Modells jener Einheit. Jedes Modell in jener Einheit kann sich dann bis zu einer Entfernung in Zoll bewegen, die dem Ergebnis entspricht, doch jedes Modell muss dabei außerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bleiben. Eine Einheit kann nicht vorrücken und im selben Zug schießen oder einen Angriff ansagen.

- **Vorrücken:** Modelle bewegen sich bis zu $B+W6$ ".
- Sie müssen außerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bleiben.
- Einheiten, die vorrücken, können in diesem Zug nicht schießen oder angreifen.

STATIONÄR BLEIBEN

Wenn eine Einheit stationär bleibt, können für den Rest der Phase keine ihrer Modelle bewegt werden. Einheiten aus deiner Armee, die sich auf dem Schlachtfeld befinden und nicht im Schritt „Einheiten bewegen“ der Bewegungsphase zum Bewegen ausgewählt wurden, gelten für jene Phase als stationär geblieben.

- **Stationär bleiben:** Modelle können sich in dieser Phase nicht bewegen.

ZURÜCKZIEHEN

Wenn sich eine Einheit zurückzieht, kann sich jedes Modell in jener Einheit bis zu einer Entfernung in Zoll bewegen, die dem auf dem Datenblatt angegebenen Bewegungswert (B) entspricht, und sich dabei innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bewegen, aber die Bewegung nicht innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle beenden – ist das nicht möglich, kann sich die Einheit nicht zurückziehen. Eine Einheit, die sich zurückzieht, kann im selben Zug keinen Angriff ansagen. Eine Einheit, die sich zurückzieht, kann im selben Zug nicht schießen oder eine Psikraft zu manifestieren versuchen, es sei denn, die Einheit ist **TITANISCH**.

- **Zurückziehen:** Modelle bewegen sich bis zu B".
- Einheiten, die sich zurückziehen, können in diesem Zug nicht angreifen.
- Einheiten, die sich zurückziehen, können in diesem Zug nicht schießen oder Psikräfte manifestieren, es sei denn, sie sind **TITANISCH**.

2. VERSTÄRKUNGEN

Manche Einheiten haben Regeln, die ihnen ermöglichen, das Spiel an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld zu beginnen. Solche Einheiten nennen wir Verstärkungen und sie erreichen wie in ihrer Regel beschrieben später das Schlachtfeld. Jede Verstärkungseinheit, die nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wenn die Schlacht endet, gilt als zerstört.

Wenn du Verstärkungseinheiten hast, kannst du sie in diesem Schritt der Bewegungsphase auswählen und eine nach der anderen auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn alle Verstärkungseinheiten, die du in diesem Zug aufstellen wolltest, aufgestellt sind, endet die Bewegungsphase und du fährst mit der Psiphase fort. Details, wie eine Verstärkungseinheit aufgestellt wird, findest du in den Regeln, die der Einheit erlauben, an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld aufgestellt zu werden.

Verstärkungseinheiten können im Zug, in dem sie eintreffen, auf keinen Fall eine normale Bewegung ausführen, vorrücken, sich zurückziehen oder stationär bleiben, aber sie können ansonsten normal agieren (schießen, angreifen, kämpfen und so weiter). Modelle, die als Verstärkungen eingetroffen sind, werden behandelt, als hätten sie sich in dieser Bewegungsphase eine Entfernung in Zoll bewegt, die ihrem Bewegungswert (B) entspricht. Wenn Modelle der Einheit einen Mindestbewegungswert haben, so werden sie behandelt, als hätten sie sich eine Entfernung in Zoll bewegt, die ihrem maximalen Bewegungswert entspricht.

- **Verstärkungseinheit:** Eine Einheit, welche die Schlacht an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld beginnt.
- Stelle deine Verstärkungseinheiten eine nach der anderen auf, wie es in den Regeln beschrieben wird, die ihnen ermöglichen, die Schlacht an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld zu beginnen.
- Verstärkungseinheiten können in diesem Zug keine normale Bewegung ausführen, vorrücken, sich zurückziehen oder stationär bleiben.
- Verstärkungseinheiten zählen immer als in diesem Zug bewegt.
- Verstärkungseinheiten, die am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, zählen als zerstört.
- Wenn all deine Verstärkungen aufgestellt wurden, gehe zur Psiphase über (Seite 14).

ÜBER GELÄNDE HINWEGBEWEGEN

Wenn ein Modell irgendeine Art von Bewegung ausführt, kann es sich über ein Geländestück hinweg-, aber nicht hindurchbewegen (also können sich Modelle nicht durch Wände bewegen, aber darüber hinwegklettern).

Ein Modell kann sich über Geländestücke hinwegbewegen, als wären sie nicht da, wenn jene Geländestücke weniger als 1 Zoll hoch sind – jede Entfernung, die Modelle beim Überqueren solcher Geländestücke nach oben oder unten zurücklegen, wird ignoriert. Ein Modell kann vertikal bewegt werden, um Geländestücke, die höher als 1 Zoll sind, nach oben und/oder unten zu überqueren, wobei die Entfernung, die es dabei vertikal zurücklegt, gegen seine Bewegungsreichweite zählt. Modelle können keine Art von Bewegung kletternd beenden. Wenn es dadurch nicht möglich ist, die Bewegung zu beenden, kann jene Bewegung nicht ausgeführt werden.

- Modelle können sich beliebig über Geländestücke bewegen, deren Höhe 1 Zoll oder weniger beträgt.
- Modelle können sich nicht durch größere Geländestücke bewegen, können aber daran hinauf- und hinunterklettern.

FLIEGEN

Wenn auf dem Datenblatt einer Einheit das Schlüsselwort **FLIEGEN** steht, können ihre Modelle beim Ausführen einer normalen Bewegung, beim Vorrücken und beim Rückzug über andere Modelle (und deren Bases) hinwegbewegt werden, als wären diese nicht da, und sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle bewegen. Außerdem wird jegliche vertikale Entfernung, die sie bei ihrer Bewegung nach oben und/oder unten zurücklegen, ignoriert. Allerdings können diese Modelle ihre Bewegung nicht auf anderen Modellen (oder deren Bases) und nicht innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle beenden.

- **FLIEGENDE** Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen, wenn sie sich normal bewegen, vorrücken oder sich zurückziehen.
- **FLIEGENDE** Modelle ignorieren vertikale Entfernungen, wenn sie sich normal bewegen, vorrücken oder sich zurückziehen.

TRANSPORTER

Manche Modelle haben das Schlüsselwort **TRANSPORTER**. Die folgenden Regeln erklären, wie Einheiten in solche Modelle ein- und aussteigen und wie sie benutzt werden, um ihre Passagiere über das Schlachtfeld zu transportieren.

Transportkapazität

Alle **TRANSPORTER**-Modelle haben eine Transportkapazität, die auf ihrem Datenblatt aufgeführt wird. Diese bestimmt, wie viele befreundete Modelle welcher Typen ein solches Modell transportieren darf. Die Transportkapazität eines Modells kann niemals überschritten werden.

Einheiten können die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTERS** beginnen, statt separat aufgestellt zu werden – sage an, welche Einheiten sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden, bevor du es aufstellst.

- **Transportkapazität:** Maximale Anzahl der Modelle, die an Bord eines **TRANSPORTERS** sein dürfen.
- Einheiten können die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTERS** beginnen.

EINSTEIGEN

Wenn eine Einheit eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht und jedes Modell der Einheit die Bewegung innerhalb von 3 Zoll um ein befreundetes **TRANSPORTER**-Modell beendet, kann sie in dieses einsteigen. Eine Einheit kann nicht in ein **TRANSPORTER**-Modell einsteigen, das sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle befindet, und sie kann nicht einsteigen, wenn sie in derselben Phase bereits aus einem **TRANSPORTER**-Modell ausgestiegen ist. Entferne die Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite – sie ist nun an Bord des Modells.

Einheiten können für gewöhnlich nichts tun und auf keine Art beeinflusst werden, wenn sie sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden. Wenn nicht anders angegeben, haben Fähigkeiten keinen Effekt auf Einheiten an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells und Gefechtsoptionen können auf solche Einheiten nicht angewendet werden. Im Sinne aller Regeln gelten Einheiten, die sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden, das eine normale Bewegung ausgeführt, sich zurückgezogen hat oder vorgerückt ist, als hätten sie in diesem Zug die gleiche Art von Bewegung ausgeführt.

- Einheiten können in einen befreundeten **TRANSPORTER** einsteigen, wenn jedes Modell eine normale Bewegung, Vorrücken oder einen Rückzug innerhalb von 3 Zoll darum beendet.
- Eine Einheit kann nicht in einen **TRANSPORTER** einsteigen, der sich in Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen befindet.
- Eine Einheit kann nicht in derselben Phase ein- und aussteigen.
- Einheiten können nichts tun und durch nichts beeinflusst werden, solange sie sich an Bord eines **TRANSPORTERS** befinden.

AUSSTEIGEN

Wenn eine Einheit ihre Bewegungsphase an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnt, kann sie in jener Phase aussteigen, solange das Modell selbst in der Phase noch keine normale Bewegung ausgeführt hat, vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat.

Wenn eine Einheit aussteigt, dann platziere sie so auf dem Schlachtfeld, dass sie sich vollständig innerhalb von 3 Zoll um das **TRANSPORTER**-Modell und nicht in Nahkampfreichweite feindlicher Modelle befindet.

Einheiten, die aussteigen, können dann für den Rest des Zuges normal handeln (bewegen, schießen, angreifen, kämpfen und so weiter), doch ihre Modelle gelten für diesen Zug als bewegt, selbst wenn sie sich nicht weiter bewegt haben (sie zählen also niemals als stationär geblieben).

- Einheiten, die ihre Bewegungsphase in einem **TRANSPORTER** beginnen, können in dieser Phase aussteigen.
- Eine Einheit muss aussteigen, bevor sich ihr **TRANSPORTER** bewegt.
- Aussteigende Einheiten müssen vollständig innerhalb von 3 Zoll um ihren **TRANSPORTER** und außerhalb der Nahkampfreichweite aller feindlichen Modelle aufgestellt werden.
- Einheiten, die ausgestiegen sind, zählen in diesem Zug als bewegt.

ZERSTÖRTE TRANSPORTER

Wenn ein **TRANSPORTER**-Modell zerstört wird (Seite 6) und jenes Modell die Fähigkeit *Explosion* (oder eine ähnliche Fähigkeit) besitzt, wirfle, um zu prüfen, ob es explodiert und handle jedweden daraus resultierenden Schaden gegen nahe Einheiten ab, bevor du die Einheit an Bord (sofern vorhanden) auf dem Schlachtfeld aufstellst. Wenn sich Einheiten an Bord des zerstörten **TRANSPORTER**-Modells befinden, müssen sie sofort aussteigen (siehe oben), bevor das Modell selbst vom Schlachtfeld entfernt wird; diese Einheiten werden nicht von der Fähigkeit *Explosion* (oder einer ähnlichen Fähigkeit) jenes Modells betroffen. Stattdessen musst du für jedes Modell, welches du gerade auf dem Schlachtfeld aufgestellt hast, einen W6 werfen. Für jede gewürfelte 1 wird ein Modell (deiner Wahl), das ausgestiegen ist, zerstört. Einheiten können im selben Zug, in dem sie aus einem zerstörten **TRANSPORTER**-Modell ausgestiegen sind, keinen Angriff ansagen (Seite 19) und keine Heroische Intervention ausführen (Seite 20).

- Wird ein **TRANSPORTER** zerstört, handle seine Fähigkeit *Explosion* ab (sofern vorhanden).
- Einheiten an Bord müssen dann aussteigen.
- Wirf für jedes ausgestiegene Modell einen W6. Für jede 1 wird ein Modell zerstört.
- Einheiten, die auf diese Art ausgestiegen sind, können in diesem Zug nicht angreifen oder Heroische Intervention ausführen.

FLUGZEUGE

Manche Modelle haben das Schlüsselwort **FLUGZEUG**. Um darzustellen, wie sich diese Einheiten über das Schlachtfeld bewegen und wie sich andere Einheiten unter ihnen bewegen können, gelten für sie zusätzlich zu den Regeln für fliegende Einheiten (Seite 11) die folgenden Regeln.

MINDESTBEWEGUNG

FLUGZEUG-Modelle haben üblicherweise einen Bewegungswert, der aus zwei Zahlen besteht. Die erste dieser Zahlen ist der Mindestbewegungswert des Modells – in seiner Bewegungsphase müssen alle Teile des Bases des Modells ihre Bewegung mindestens diese Entfernung weit von ihrem Ausgangspunkt entfernt beenden. Der zweite Wert ist der maximale Bewegungswert des Modells – kein Teil seines Bases darf sich weiter bewegen. Wenn der Bewegungswert eines solchen Modells modifiziert wird, werden sowohl der Mindestbewegungswert als auch der maximale Bewegungswert modifiziert.

Wenn ein **FLUGZEUG**-Modell seine Mindestbewegung nicht ausführen kann oder seine Mindestbewegung darin resultieren würde, dass sich irgendein Teil des Modells (inklusive seines Bases) über die Schlachtfeldkante bewegen würde, dann wird dieses Modell vom Schlachtfeld entfernt und gilt als zerstört, es sei denn, du benutzt die Regeln für Strategische Reserven (wenn das **FLUGZEUG** ein **TRANSPORTER** ist, gelten auch alle Modelle an Bord als zerstört). Die Regeln für Strategische Reserven findest du im Warhammer-40.000-Regelbuch.

- **Mindestbewegung:** Modelle müssen sich mindestens B" weit bewegen.
- Kann ein Modell seine Mindestbewegung nicht ausführen, wird es zerstört (außer du benutzt die Regeln für Strategische Reserven).

NAHKAMPFREICHWEITE VON FLUGZEUGEN

Ogleich **FLUGZEUG**-Modelle eine Nahkampfreichweite (Seite 4) wie andere Modelle auch haben, gelten für sie die folgenden Regeln und Ausnahmen – diese stellen dar, dass sich **FLUGZEUG**-Modelle üblicherweise weit oben in der Luft befinden und nicht über den Boden gleiten.

Wann immer ein Modell jegliche Art von Bewegung ausführt, kann es sich über **FLUGZEUG**-Modelle (und deren Bases) hinwegbewegen, als wären sie nicht da, und es kann sich innerhalb der Nahkampfreichweite eines **FLUGZEUG**-Modells bewegen, aber es kann seine Bewegung nicht auf einem anderen Modell (oder dessen Base) oder innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher **FLUGZEUG**-Modelle beenden.

Wenn sich zum Zeitpunkt, da ein **FLUGZEUG**-Modell in der Bewegungsphase zum Bewegen gewählt wird, feindliche Einheiten in Nahkampfreichweite befinden, kann jenes **FLUGZEUG** dennoch eine normale Bewegung ausführen oder vorrücken (es muss also nicht den Rückzug antreten oder stationär bleiben).

Wenn sich zum Zeitpunkt, da eine Einheit in der Bewegungsphase zum Bewegen gewählt wird, die einzigen feindlichen Modelle in Nahkampfreichweite **FLUGZEUGE** sind, kann jene Einheit dennoch eine normale Bewegung ausführen oder vorrücken (sie muss sich also nicht zurückziehen oder stationär bleiben).

- Modelle können sich innerhalb der Nahkampfreichweite von **FLUGZEUGEN** bewegen.
- Modelle können sich über **FLUGZEUGE** (und deren Bases) hinwegbewegen, wenn sie jegliche Art der Bewegung ausführen.
- **FLUGZEUGE** können normale Bewegungen ausführen oder vorrücken, selbst wenn sie in Nahkampfreichweite feindlicher Modelle sind.
- Einheiten können normale Bewegungen ausführen oder vorrücken, selbst wenn sie in Nahkampfreichweite feindlicher **FLUGZEUGE** sind.

HEROISCHE INTERVENTIONEN, NACHRÜCKEN, NEU ORDNET UND FLUGZEUGE

Wenn sich eine Einheit bewegt, um eine Heroische Intervention auszuführen (Seite 20), nachzurücken (Seite 21) oder um sich neu zu ordnen (Seite 22), muss sie jene Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden. In allen Fällen werden **FLUGZEUGE** beim Bestimmen des nächsten Modells ignoriert, es sei denn, die Einheit, welche die Bewegung ausführt, kann **FLIEGEN**.

- Ignoriere **FLUGZEUGE** (es sei denn, das Modell, welches die Bewegung ausführt, kann **FLIEGEN**), wenn ein Modell eine Heroische Intervention ausführt, nachrückt oder sich neu ordnet.

PSIPHASE

Mystische Krieger und Hexenmeister gebieten über die seltsamen Kräfte des Warp und helfen ihren Verbündeten damit bei der Zerstörung des Feindes. Doch diese Kräfte einzusetzen birgt ein Risiko, denn schon der kleinste Fehler kann das Ende für alle in der Nähe bedeuten.

Manche Modelle haben das Schlüsselwort **PSIONIKER**. In der Psiphase können **PSIONIKER** versuchen, Psikräfte zu manifestieren und feindliche Psikräfte zu bannen.

Beginne deine Psiphase, indem du eine infrage kommende **PSIONIKER**-Einheit deiner Armee wählst, die sich auf dem Schlachtfeld befindet. **PSIONIKER**-Einheiten, die sich in diesem Zug zurückgezogen haben, kommen nicht infrage (es sei denn, sie sind **TITANISCH**). Wenn es keine infrage kommende **PSIONIKER**-Einheit in deiner Armee auf dem Schlachtfeld gibt und keine anderen Regeln in der Psiphase abzuhandeln sind, endet die Psiphase.

Hast du eine infrage kommende **PSIONIKER**-Einheit deiner Armee gewählt, kannst du versuchen, eine oder mehrere Psikräfte mit ihr zu manifestieren. Nachdem du damit fertig bist, alle Psikräfte mit jener Einheit zu manifestieren, die du manifestieren wolltest, kannst du anschließend eine andere infrage kommende **PSIONIKER**-Einheit deiner Armee zum Manifestieren von Psikräften wählen, bis du dies mit so vielen infrage kommenden **PSIONIKER**-Einheiten getan hast, wie du möchtest.

Keine Einheit kann pro Psiphase mehr als einmal zum Manifestieren von Psikräften gewählt werden. Wenn du keine infrage kommenden **PSIONIKER**-Einheiten mehr auf dem Schlachtfeld hast, mit denen du Psikräfte zu manifestieren versuchen möchtest, endet deine Psiphase und du fährst mit der Fernkampfphase fort.

- Wähle einen **PSIONIKER** deiner Armee, um seine Psikräfte zu manifestieren.
- Wähle einen anderen **PSIONIKER** deiner Armee, um seine Psikräfte zu manifestieren.
- Haben all deine **PSIONIKER** ihre Psikräfte manifestiert, gehe zur Fernkampfphase über (Seite 15).

PSIKRÄFTE

Alle **PSIONIKER** kennen die Psikraft *Schmetterschlag* (Seite 15). Manche kennen auch andere oder zusätzliche Psikräfte als *Schmetterschlag* – das Datenblatt der Einheit und andere Regelergänzungen, die du benutzt, erklären, welche Psikräfte ein **PSIONIKER** kennt. Jede Psikraft hat einen Warpenergiewert – je höher er ist, desto schwieriger ist die Psikraft zu manifestieren. Welche Psikräfte eine **PSIONIKER**-Einheit kennt, wird vor der Schlacht ermittelt.

- Alle **PSIONIKER** kennen *Schmetterschlag*.
- **PSIONIKER** kennen weitere Psikräfte wie auf ihren Datenblättern beschrieben.

PSIKRÄFTE MANIFESTIEREN

Wenn du eine **PSIONIKER**-Einheit zum Manifestieren von Psikräften wählst, dann wählst du eine Psikraft aus, die jene Einheit kennt, und versuchst, sie zu manifestieren. Mit Ausnahme von *Schmetterschlag* kannst du nicht versuchen, dieselbe Psikraft zweimal in derselben Schlachtrunde zu manifestieren, auch nicht mit verschiedenen **PSIONIKER**-Einheiten.

Um die Psikraft zu manifestieren, musst du zunächst einen Psitest bestehen. Der gegnerische Spieler kann dann versuchen, mit einer seiner

PSIONIKER-Einheiten innerhalb von 24 Zoll um die **PSIONIKER**-Einheit, welche die Psikraft zu manifestieren versucht, jene Kraft zu bannen, bevor ihre Effekte abgehandelt werden, indem er einen Psibanntest besteht.

Wenn der Psitest erfolgreich war und die Psikraft nicht durch einen erfolgreichen Psibanntest gebannt wird, ist die Psikraft erfolgreich manifestiert worden und ihre Effekte, die in der Psikraft selbst beschrieben sind, werden abgehandelt. Wenn die **PSIONIKER**-Einheit versuchen darf, mehr als eine Psikraft in ihrer Psiphase zu manifestieren, kannst du versuchen, diese Kräfte eine nach der anderen wie oben beschrieben zu manifestieren. Die Anzahl der Psikräfte, die jede **PSIONIKER**-Einheit in ihrer Psiphase zu manifestieren versuchen kann, wird auf ihrem Datenblatt aufgeführt.

- Wähle eine Psikraft.
- Du kannst nicht versuchen, dieselbe Psikraft mehr als einmal in derselben Schlachtrunde zu wirken, außer *Schmetterschlag*.
- Versuche die Psikraft mittels eines Psitests zu manifestieren.
- Dein Gegner kann versuchen, die Psikraft mittels eines Psibanntests zu bannen.
- Wurde sie erfolgreich manifestiert, handle die Effekte der Psikraft ab.
- Wähle eine andere Psikraft.

PSITESTS

Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit versucht, eine Psikraft zu manifestieren, musst du einen Psitest für jene Einheit ablegen, indem du 2W6 würfelst. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Warpenergiewert jener Psikraft, so ist der Psitest bestanden. Wenn du beim Psitest eine Doppel-1 oder Doppel-6 würfelst, so erleidet die **PSIONIKER**-Einheit sofort Gefahren des Warp.

- **Psitest**: Bestanden, wenn ein Wurf von 2W6 gleich dem oder höher als der Warpenergiewert der Psikraft ist.
- Bei Doppel-1 oder Doppel-6 erleidet der **PSIONIKER** Gefahren des Warp.

PSIBANNTESTS

Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit versucht, eine Psikraft zu bannen, musst du einen Psibanntest für jene Einheit ablegen, indem du 2W6 würfelst. Ist das Ergebnis höher als das Ergebnis des Psitests, ist der Psibanntest bestanden und die Psikraft wird gebannt. Es kann nur ein Versuch unternommen werden, eine Psikraft zu bannen. Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit versuchen kann, mehr als eine Psikraft pro Psiphase zu bannen, so wird dies auf ihrem Datenblatt aufgeführt.

- **Psibanntest**: Bestanden, wenn ein Wurf von 2W6 höher als das Ergebnis des Psitests des feindlichen **PSIONIKERS** ist.
- Es kann nur ein Versuch pro Psikraft unternommen werden, sie zu bannen.

SCHMETTERSCHLAG

Schmetterschlag hat einen Warpenergiewert von 5. Addiere für jeden vorherigen Versuch einer der Einheiten in deiner Armee, diese Psikraft in dieser Psiphase zu manifestieren, 1 auf den Warpenergiewert dieser Psikraft, egal ob jener Versuch erfolgreich war oder nicht. Wird diese Psikraft manifestiert, erleidet die nächste feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll, die der Psioniker sehen kann, W3 tödliche Verwundungen (Seite 19). War das Ergebnis des Psitests 11 oder mehr, erleidet jene Einheit stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

- **Warpenergiewert 5:** Ein Psitestergebnis von 5+ ist nötig, um *Schmetterschlag* zu manifestieren.
- Für jeden vorherigen Versuch, *Schmetterschlag* in dieser Phase zu manifestieren, steigt der Warpenergiewert um 1.
- Wird die Psikraft manifestiert, erleidet die nächste sichtbare feindliche Einheit in 18 Zoll W3 tödliche Verwundungen.
- Wird die Psikraft mit einem Psitest-Ergebnis von 11+ manifestiert, erleidet die feindliche Einheit stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

GEFAHREN DES WARP

Wenn eine **PSIONIKER**-Einheit Gefahren des Warp erleidet, so erleidet sie W3 tödliche Verwundungen. Wird eine **PSIONIKER**-Einheit durch Gefahren des Warp zerstört, während sie versucht, eine Psikraft zu manifestieren, so misslingt das Manifestieren jener Psikraft automatisch. Wird eine **PSIONIKER**-Einheit durch Gefahren des Warp zerstört, erleidet jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um das letzte Modell der **PSIONIKER**-Einheit sofort W3 tödliche Verwundungen, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst.

- **Gefahren des Warp:** Die **PSIONIKER**-Einheit, welche die Kraft manifestieren will, erleidet W3 tödliche Verwundungen.
- Wird die **PSIONIKER**-Einheit zerstört, wird die Psikraft nicht manifestiert.
- Wird die **PSIONIKER**-Einheit zerstört, erleidet jede andere Einheit innerhalb von 6 Zoll W3 tödliche Verwundungen.

FERNKAMPFPHASE

Das Donnern der Kanonen ertönt und Schrapnell hagelt vom Himmel. Mündungsfeuer blitzt im Zwielficht auf, Laserstrahlen erleuchten den Nebel des Krieges und überall auf dem Schlachtfeld liegen Patronenhülsen verstreut.

Beginne deine Fernkampfphase, indem du eine infrage kommende Einheit deiner Armee zum Schießen wählst. Eine infrage kommende Einheit ist eine solche, die eines oder mehrere Modelle mit Fernkampfwaffen enthält. Einheiten, die in diesem Zug vorgerückt sind, und Einheiten, die sich in diesem Zug zurückgezogen haben (außer **TITANISCHEN** Einheiten), kommen nicht infrage. Kommen keine Einheiten infrage, endet deine Fernkampfphase. Nachdem du mit einer deiner infrage kommenden Einheiten geschossen hast, kannst du eine andere infrage kommende Einheit zum Schießen wählen, und so weiter, bis du mit so vielen deiner Einheiten geschossen hast, wie du möchtest.

Wenn du eine Einheit zum Schießen wählst, suchst du Ziele für sie aus und handelst Attacken mit beliebigen oder allen Fernkampfwaffen der Einheit ab (jede Fernkampfwaffe kann nur einmal pro Phase abgefeuert werden). Mit welchen Fernkampfwaffen ein Modell ausgerüstet ist, steht auf seinem Datenblatt.

Keine Einheit kann mehr als einmal in jeder Fernkampfphase zum Schießen gewählt werden. Wenn all deine infrage kommenden Einheiten, mit denen du schießen wolltest, geschossen haben, endet deine Fernkampfphase und du fährst mit der Angriffsphase fort.

- Wähle eine Einheit deiner Armee zum Schießen.
- Wenn eine Einheit schießt, wähle Ziele und handle die Attacken mit beliebigen oder allen Fernkampfwaffen der Modelle jener Einheit ab.
- Wähle eine andere Einheit deiner Armee zum Schießen.
- Haben all deine Einheiten geschossen, gehe zur Angriffsphase über (Seite 19).

ZIELE WÄHLEN

Wenn eine Einheit schießt, musst du eine Zieleinheit (oder mehrere) für alle Fernkampfwaffen wählen, die ihre Modelle zum Attackieren einsetzen, bevor du jedwede Attacken abhandelst. Wenn ein Modell über mehr als eine Fernkampfwaffe verfügt, kann es sie alle auf dasselbe

Ziel abfeuern oder den Beschuss auf verschiedene feindliche Einheiten aufteilen. Ebenso kann eine Einheit mit mehr als einem Modell diese auf dasselbe oder auf verschiedene Ziele schießen lassen. In jedem Fall musst du beim Wählen einer Zieleinheit ansagen, welche Waffen darauf schießen, bevor du jedwede Attacken abhandelst. Sollten Waffen mehr als ein Profil zur Auswahl haben, sagst du außerdem an, welches Profil zum Schießen verwendet wird.

Nur feindliche Einheiten können als Ziel für eine Attacke gewählt werden. Um eine feindliche Einheit als Ziel wählen zu können, muss sich mindestens ein Modell jener Einheit in Reichweite (also innerhalb der durch den Reichweitenwert festgelegten Entfernung) der verwendeten Waffe befinden und für das schießende Modell sichtbar sein. Wenn du nicht sicher bist, schau von hinter dem schießenden Modell aus, ob ein Teil des Ziels sichtbar ist. Zum Bestimmen der Sichtbarkeit kann ein Modell durch andere Modelle seiner eigenen Einheit hindurchsehen. Wenn keine Ziele für eine Waffe infrage kommen, kann die Waffe nicht schießen. Trifft dieser Fall auf alle Fernkampfwaffen einer Einheit zu, kommt diese Einheit nicht für das Schießen infrage.

Wenn du für das Schießen mit deiner Einheit mehr als ein Ziel gewählt hast, musst du zunächst alle Attacken gegen eines davon abhandeln, bevor du zum nächsten Ziel übergehst. Wenn deine Einheit mit mehr als einer Fernkampfwaffe auf ein Ziel schießt und jene Waffen verschiedene Profilwerte haben, musst du nach dem Abhandeln der Attacken mit einer dieser Waffen erst all jene weiteren Attacken abhandeln, sofern andere Waffen mit den gleichen Profilwerten auf dasselbe Ziel abgefeuert werden, bevor du Attacken mit einer Waffe mit anderen Profilwerten gegen dasselbe Ziel abhandeln kannst.

Beachte: Solange mindestens ein Modell der Zieleinheit zum Zeitpunkt, als sie als Ziel gewählt wurde, für das schießende Modell sichtbar und in Reichweite seiner Waffe war, werden alle Attacken jener Waffe gegen die Zieleinheit abgehandelt, auch wenn keine Modelle der Einheit mehr für die Waffe sichtbar oder in Reichweite sind, wenn du sie abhandelst (dies kann beispielsweise passieren, weil Modelle durch das vorangehende Abhandeln des Beschusses anderer Waffen derselben Einheit zerstört oder vom Schlachtfeld entfernt wurden).

- Wähle Ziele für alle Waffen, bevor Attacken abgehandelt werden.
- Mindestens ein Modell der Zieleinheit muss für die attackierende Modell sichtbar und für die attackierende Waffe in Reichweite sein.
- Wenn eine Einheit mehrere Einheiten als Ziel ansagt, müssen erst alle Attacken gegen eine Einheit abgehandelt werden, bevor Attacken gegen die nächste Einheit abgehandelt werden können.
- Wenn eine Einheit mit mehreren Waffen schießt, müssen erst alle Attacken mit Waffen mit dem gleichen Profil abgehandelt werden, bevor Attacken mit dem nächsten Profil abgehandelt werden.

***Ein Beispiel:** James wählt eine Einheit Chaos Space Marines zum Schießen. Die Einheit besteht aus zehn Modellen: eines trägt eine Laserkanone, eines einen Melter und acht von ihnen haben Bolter. Als die Einheit zum Schießen gewählt wird, teilt James ihre Attacken wie folgt auf: Die Laserkanone visiert eine feindliche Fahrzeug-Einheit an, während der Melter und alle Bolter auf eine feindliche Infanterie-Einheit schießen. Alle Waffen sind in Reichweite zu ihren jeweiligen Zielen und beide Ziele sind für alle schießenden Modelle sichtbar. James handelt zunächst die Attacken gegen die Infanterie-Einheit ab und beginnt, indem er die Bolter zum Schießen wählt. Nachdem alle Attacken mit Boltern abgehandelt sind, handelt James als Nächstes die Melter-Attacke ab. Da er nun alle Attacken gegen die Infanterie-Einheit abgehandelt hat, kann James die Attacke der Laserkanone gegen die Fahrzeug-Einheit abhandeln.*

IM NAHKAMPF GEBUNDEN

Modelle können keine Attacken mit Fernkampfwaffen ausführen, solange sich ihre Einheit innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Modelle befindet (Seite 4). Modelle können auch keine feindlichen Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite von anderen Einheiten deiner Armee als Ziel wählen – das Risiko, deine eigenen Truppen zu treffen, wäre einfach zu groß.

- Einheiten können nicht schießen, solange sie sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten befinden.
- Einheiten können nicht auf Ziele schießen, die sich innerhalb der Nahkampfreichweite befreundeter Einheiten befinden.

ANZAHL DER ATTACKEN

Wenn ein Modell eine Fernkampfwaffe abfeuert, führt es eine bestimmte Anzahl an Attacken aus. Für jede Attacke führst du einen Trefferwurf durch (siehe Attacken ausführen auf Seite 18).

Die Anzahl Attacken, die ein Modell mit einer Fernkampfwaffe ausführt, entspricht der Zahl, die im Profil der Waffe hinter ihrem Typ angegeben ist. Ein Modell mit einer Waffe des Typs „Sturm 1“ kann 1 Attacke ausführen, ein Modell mit einer Waffe des Typs „Schwer 3“ 3 Attacken und so weiter.

- Alle Attacken einer Fernkampfwaffe müssen gegen dieselbe Zieleinheit ausgeführt werden.
- Anzahl der Attacken = Zahl hinter dem Typ der Waffe.

GROSSE KANONEN RUHEN NIE

Ein **FAHRZEUG-** oder **MONSTER-**Modell kann auch Attacken mit Fernkampfwaffen ausführen, wenn es sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten befindet. Es kann diese Attacken aber nur gegen feindliche Einheiten innerhalb seiner eigenen Nahkampfreichweite ausführen. Unter solchen Umständen können **FAHRZEUG-** oder **MONSTER-**Modelle eine feindliche Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sich andere befreundete Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite derselben feindlichen Einheit befinden. Beachte: Wenn eine **FAHRZEUG-** oder **MONSTER-**Einheit mehr als eine Fernkampfwaffe hat, kannst du immer noch entscheiden, Einheiten als Ziel zu wählen, die sich nicht innerhalb der Nahkampfreichweite der Einheit des schießenden Modells befinden, doch du kannst die Attacken mit jenen Waffen nur dann abhandeln, wenn alle feindlichen Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite der Einheit des schießenden Modells zerstört wurden, wenn du zum Abhandeln dieser Waffen kommst. Außerdem gilt: Wenn ein **FAHRZEUG-** oder **MONSTER-**Modell eine Schwere Waffe abfeuert, ziehe 1 von den Trefferwürfen für Attacken mit jener Waffe ab, solange sich feindliche Einheiten in Nahkampfreichweite der Einheit jenes Modells befinden.

- **MONSTER** und **FAHRZEUGE** können mit Fernkampfwaffen schießen, auch wenn sie sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten befinden.
- **MONSTER** und **FAHRZEUGE** können andere Einheiten als Ziel wählen, aber diese Attacken nicht abhandeln, solange feindliche Einheiten innerhalb ihrer Nahkampfreichweite verbleiben.
- Ziehe 1 von Trefferwürfen ab, wenn **MONSTER** und **FAHRZEUGE** Schwere Waffen abfeuern, solange feindliche Einheiten innerhalb ihrer Nahkampfreichweite verbleiben.

ACHTUNG, SIR!

Modelle können keine Einheit als Ziel wählen, die **CHARAKTERMODELLE** mit einem Lebenspunktwert von 9 oder weniger enthält, während sich jene Einheit innerhalb von 3 Zoll um eine andere befreundete **FAHRZEUG-** oder **MONSTER-**Einheit oder eine beliebige andere befreundete Einheit aus 3 oder mehr Modellen befindet, es sei denn, jene **CHARAKTERMODELL-**Einheit ist für das schießende Modell sowohl sichtbar als auch das nächste Ziel – im Mahlstrom des Krieges ist es nicht leicht, solche Individuen auszumachen. Ignoriere andere feindliche **CHARAKTERMODELLE** mit einem Lebenspunktwert von 9 oder weniger, wenn du bestimmst, ob das Ziel die nächste feindliche Einheit für das schießende Modell ist.

- Ein feindliches **CHARAKTERMODELL** mit 9 oder weniger Lebenspunkten kann nicht beschossen werden, solange es sich innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit befindet (**MONSTER, FAHRZEUG** oder Einheit aus 3+ Modellen), außer es ist das nächste Ziel.

TYPEN VON FERNKAMPFWAFFEN

Es gibt fünf Typen von Fernkampfwaffen: Sturm, Schwer, Schnellfeuer, Granate und Pistole. Der Typ einer Waffe kann die Anzahl ihrer Attacken beeinflussen (siehe unten). Außerdem hat jeder Typ von Fernkampfwaffe eine zusätzliche Regel, die abhängig von der Situation ihre Zielsicherheit oder den Zeitpunkt beeinflusst, zu dem sie abgefeuert werden kann. Das sind die Regeln:



STURM

Durch ihre hohe Feuerrate oder Streuwirkung können Sturmwaffen problemlos aus der Hüfte abgefeuert werden, während die Schützen in den Nahkampf stürmen.

Eine Einheit, die Modelle mit Sturmwaffen enthält, kann in deiner Fernkampfphase auch dann noch schießen, wenn sie in diesem Zug bereits vorgerückt ist; du kannst dann jedoch nur noch Attacken mit jenen Sturmwaffen abhandeln, wenn du die Einheit zum Schießen wählst. Ziehe 1 von den Trefferwürfen ab, sobald ein Modell eine Sturmwaffe im selben Zug abfeuert, in dem seine Einheit vorgerückt ist, wenn du die Attacken mit jener Waffe abhandelst.

- Kann abgefeuert werden, auch wenn die Einheit des schießenden Modells vorgerückt ist.
- Ziehe 1 von den Trefferwürfen ab, wenn die Einheit des schießenden Modells vorgerückt ist.



SCHWER

Schwere Waffen verfügen über die wohl größte Feuerkraft auf dem Schlachtfeld, doch sind sie unter beengten Bedingungen unhandlich und benötigen einen festen Stand, um mit maximaler Wirkung abgefeuert werden zu können.

Ziehe 1 von den Trefferwürfen ab, wenn ein **INFANTERIE**-Modell eine Schwere Waffe abfeuert und sich die Einheit des schießenden Modells in diesem Zug aus irgendeinem Grund bewegt hat (z. B. eine normale Bewegung (Seite 10) ausgeführt hat).

- Ziehe 1 von Trefferwürfen ab, wenn das schießende Modell **INFANTERIE** ist und sich seine Einheit in diesem Zug bewegt hat.



SCHNELLFEUER

Schnellfeuerwaffen sind äußerst vielseitig und können ebenso einen einzelnen gezielten Schuss aus der Ferne wie eine kontrollierte Salve aus kurzer Entfernung abgeben.

Wenn ein Modell mit einer Schnellfeuerwaffe schießt, verdopple die Anzahl der Attacken, wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite der Waffe befindet.

- Verdopple die Anzahl der Attacken, wenn sich das Ziel innerhalb der halben Reichweite der Waffe befindet.



GRANATE

Granaten sind handliche Sprengstoffvorrichtungen, die ein Krieger auf den Feind schleudert, um diesen in Deckung zu treiben, während seine Einheit vorrückt.

Wenn eine Einheit schießt, kann ein einzelnes Modell jener Einheit, das mit einer Granate ausgerüstet ist, Attacken mit dieser ausführen, statt jedwede andere Waffe abzufeuern.

- Nur ein einzelnes Modell einer Einheit kann eine Granate einsetzen, wenn seine Einheit schießt.



PISTOLE

Da sie äußerst kompakt sind, können Pistolen sogar im Nahkampf für Schüsse aus nächster Nähe eingesetzt werden.

Ein Modell kann auch dann Attacken mit einer Pistole ausführen, wenn es sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten befindet, muss dabei aber eine feindliche Einheit als Ziel wählen, die sich innerhalb der Nahkampfreichweite seiner eigenen Einheit befindet. Unter diesen Umständen kann das Modell eine feindliche Einheit auch dann als Ziel wählen, wenn sich andere befreundete Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite derselben feindlichen Einheit befinden.

Wenn ein Modell sowohl mit einer Pistole als auch mit einer Fernkampfwaffe eines anderen Typs ausgerüstet ist (zum Beispiel mit einer Pistole und einer Schnellfeuerwaffe), kann dieses Modell entweder mit seiner Pistole (oder seinen Pistolen), oder mit allen anderen seiner Waffen schießen. Sage an, welche Waffen es abfeuert (entweder Pistolen oder andere Waffentypen), bevor du Ziele wählst.

- Kann auch schießen, wenn sich die Einheit des schießenden Modells in Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet.
- Kann nicht zusammen mit anderen Waffentypen abgefeuert werden.

EXPLOSIVWAFFEN

Unter den Fähigkeiten im Profil mancher Waffen ist *Explosiv* aufgeführt. Zusätzlich zu den normalen Regeln kommen für diese sogenannten Explosivwaffen folgende Regeln zur Anwendung:

1. Wenn eine Explosivwaffe eine Einheit als Ziel hat, die aus 6 bis 10 Modellen besteht, führt die Waffe immer mindestens 3 Attacken aus. Wenn du also bestimmst, wie viele Attacken mit jener Waffe abgehandelt werden, und weniger als 3 Attacken erwürfelt werden, führst du stattdessen 3 Attacken aus. Wenn zum Beispiel eine Waffe des Typs Granate W6 mit der Regel *Explosiv* eine Einheit aus 6 oder mehr Modellen als Ziel hat und du beim Bestimmen der Anzahl der Attacken eine 2 würfelst, zählt dieser Wurf als 3 und mit der Waffe werden drei Attacken gegen jene Einheit abgehandelt.
2. Wenn eine Explosivwaffe eine Einheit als Ziel hat, die aus 11 oder mehr Modellen besteht, wirf keinen Würfel, um die Anzahl der ausgeführten Attacken zufällig zu bestimmen – führe stattdessen die maximal mögliche Anzahl an Attacken aus. Wenn zum Beispiel eine Waffe des Typs Granate W6 mit der Regel *Explosiv* eine Einheit aus 11 oder mehr Modellen zum Ziel hat, werden mit der Waffe sechs Attacken gegen jene Einheit abgehandelt.

Explosivwaffen können niemals eingesetzt werden, um Attacken gegen eine Einheit innerhalb der Nahkampfreichweite der schießenden Einheit auszuführen, selbst wenn die Waffe den Typ Pistole hat oder das schießende Modell ein **FAHRZEUG** oder **MONSTER** ist – auf kürzeste Entfernung mit Sprengstoff um sich zu schießen ist einfach keine gute Idee.

- **Explosivwaffen:** Mindestens drei Attacken gegen Einheiten aus 6+ Modellen. Immer die maximale Anzahl an Attacken gegen Einheiten aus 11+ Modellen.
- Kann niemals benutzt werden, um Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite der schießenden Einheit zu attackieren.

ATTACKEN AUSFÜHREN

Attacken werden mit Fernkampfwaffen oder Nahkampfwaffen ausgeführt. Sie können eine nach der anderen ausgewürfelt werden, manchmal kannst du aber auch für mehrere Attacken gleichzeitig würfeln. In dieser Abfolge werden Attacken eine nach der anderen abgehandelt:

1. TREFFERWURF

Wenn ein Modell eine Attacke ausführt, führe einen Trefferwurf für jene Attacke mit einem W6 durch. Wenn das Ergebnis des Trefferwurfes gleich oder höher ist als die Ballistische Fertigkeit (BF) des attackierenden Modells (im Falle einer Attacke mit einer Fernkampfwaffe) oder das Kampfgeschick (KG) des attackierenden Modells (im Falle einer Attacke mit einer Nahkampfwaffe), dann erzielt jene Attacke einen Treffer gegen die Zieleinheit. Andernfalls misslingt die Attacke und die Abfolge endet.

Wenn eine Attacke mit einer Waffe ausgeführt wird, welche die Fähigkeit „trifft das Ziel automatisch“ hat, wird kein Trefferwurf durchgeführt – die Waffe erzielt einfach einen Treffer gegen die Zieleinheit. Ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 erzielt immer einen Treffer, während ein unmodifizierter Trefferwurf von 1 immer misslingt. Ein Trefferwurf kann niemals um mehr als um -1 oder +1 modifiziert werden. Das bedeutet: Wenn nach dem Verrechnen aller kumulativen Modifikatoren für einen Trefferwurf ein Gesamtmodifikator von -2 oder schlechter herauskommt, wird daraus -1. Genauso wird nach dem Verrechnen aller kumulativen Modifikatoren für einen Trefferwurf ein Gesamtmodifikator von +2 oder besser zu +1.

2. VERWUNDUNGSWURF

Jedes Mal, wenn eine Attacke einen Treffer gegen eine Zieleinheit erzielt, wird mit einem W6 ein Verwundungswurf für jene Attacke ausgewürfelt, um zu ermitteln, ob sie das Ziel erfolgreich verwundet. Das benötigte Ergebnis wird ermittelt, indem der Stärkewert (S) der attackierenden Waffe mit dem Widerstandswert (W) des Ziels verglichen wird, wie in der folgenden Tabelle zu sehen ist:

VERWUNDUNGSWURF	
STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	BENÖTIGTES W6-ERGEBNIS
Die Stärke ist das DOPPELTE (oder mehr) des Widerstands	2+
Die Stärke ist HÖHER als der Widerstand	3+
Die Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand	4+
Die Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand	5+
Die Stärke ist die HÄLFTE (oder weniger) des Widerstands	6+

Ist das Ergebnis des Verwundungswurfs niedriger als der benötigte Wert, dann misslingt die Attacke und die Attackenabfolge endet. Ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 verwundet das Ziel immer erfolgreich, während ein unmodifizierter Verwundungswurf von 1 immer misslingt. Ein Verwundungswurf kann niemals um mehr als um -1 oder +1 modifiziert werden. Das bedeutet: Wenn nach dem Verrechnen aller kumulativen Modifikatoren für einen Verwundungswurf ein Gesamtmodifikator von -2 oder schlechter herauskommt, wird daraus -1. Genauso wird nach dem Verrechnen aller kumulativen Modifikatoren für einen Verwundungswurf ein Gesamtmodifikator von +2 oder besser zu +1.

3. ATTACKE ZUWEISEN

Wenn eine Attacke die Zieleinheit erfolgreich verwundet, dann weist derjenige Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, jene Attacke einem Modell in der Zieleinheit zu (dies kann ein beliebiges Modell der Einheit sein – die Attacke kann auch einem Modell zugewiesen werden, das sich nicht in Reichweite des attackierenden Modells befindet oder für dieses nicht sichtbar ist). Wenn ein Modell der Zieleinheit bereits Lebenspunkte verloren hat oder wenn ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen wurden, muss die Attacke diesem Modell zugewiesen werden.

4. SCHUTZWURF

Als Nächstes legt der Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, einen Schutzwurf ab, indem er mit einem W6 würfelt und das Ergebnis um den Durchschlagswert (DS) der Waffe modifiziert, mit der die Attacke ausgeführt wurde. Hat die Waffe beispielsweise einen DS von -1, dann wird 1 vom Schutzwurf abgezogen. Wenn das Ergebnis gleich oder höher ist als der Rüstungswert (RW) des Modells, dem die Attacke zugewiesen wurde, ist der Schutzwurf erfolgreich und die Attackenabfolge endet. Ist das Ergebnis niedriger als der Rüstungswert des Modells, dann misslingt der Schutzwurf und das Modell erleidet Schaden. Ein unmodifizierter Schutzwurf von 1 misslingt immer.

5. SCHADEN VERURSACHEN

Der verursachte Schaden entspricht dem Schadenswert (SW) der Waffe, mit der die Attacke ausgeführt wurde. Ein Modell verliert für jeden erlittenen Schadenspunkt einen Lebenspunkt. Wenn die Lebenspunkte eines Modells auf 0 oder weniger reduziert werden, wird es zerstört und aus dem Spiel entfernt. Wenn ein Modell mehrere Lebenspunkte durch eine Attacke verliert und zerstört wird, verfällt jeglicher überschüssige Schaden durch jene Attacke und bleibt wirkungslos.

- **Trefferwurf (Fernkampfwaffe):** Wirf einen W6; ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher als die BF des attackierenden Modells ist. Andernfalls misslingt die Attacke.
- **Trefferwurf (Nahkampfwaffe):** Wirf einen W6; ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher als das KG des attackierenden Modells ist. Andernfalls misslingt die Attacke.
- **Verwundungswurf:** Wirf einen W6 und vergleiche die Stärke der Attacke mit dem Widerstand des Ziels anhand der Tabelle links. Das Ziel wird verwundet, wenn das Ergebnis gleich oder höher als das benötigte Ergebnis ist. Andernfalls misslingt die Attacke.
- **Attacke zuweisen:** Der Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, wählt ein Modell jener Einheit. Hat ein Modell jener Einheit schon Lebenspunkte verloren oder wurden ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen, muss der Spieler jenes Modell wählen.
- **Schutzwurf:** Wirf einen W6 und modifiziere ihn um den DS der Attacke. Wenn das Ergebnis niedriger ist als der RW des gewählten Modells, misslingt der Schutzwurf und das Modell erleidet Schaden. Andernfalls ist der Schutzwurf bestanden.
- **Schaden verursachen:** Das gewählte Modell verliert die Anzahl an Lebenspunkten, die dem SW der Attacke entspricht.
- Wird ein Modell durch eine Attacke zerstört, verfällt überschüssiger Schaden durch jene Attacke.
- Unmodifizierte Treffer-, Verwundungs- und Schutzwürfe von 1 misslingen immer.
- Unmodifizierte Treffer- und Verwundungswürfe von 6 sind immer erfolgreich.
- Treffer- und Verwundungswürfe können nicht um mehr als +1/-1 modifiziert werden.

RETTUNGSWÜRFE

Einige Modelle verfügen über Rettungswürfe. Wann immer einem Modell mit Rettungswurf eine Attacke zugewiesen wird, kannst du dich entscheiden, entweder seinen normalen Rüstungswert (RW) oder seinen Rettungswurf zu verwenden, nicht aber beide. Wenn ein Modell mehr als einen Rettungswurf hat, kann es nur einen verwenden – wähle, welchen es einsetzt. Wenn du den Rettungswurf eines Modells benutzt, wird dieser niemals durch den Durchschlagswert einer Waffe modifiziert.

- **Rettungswurf:** Ein Schutzwurf, der niemals durch den DS einer Waffe modifiziert wird.
- Ein Modell mit Rettungswurf kann diesen anstelle seines normalen Rüstungswurfs verwenden.

TÖDLICHE VERWUNDUNGEN

Manche Attacken verursachen tödliche Verwundungen – diese sind so mächtig, dass ihrer Kraft weder Rüstungen noch Kraftfelder standhalten können. Jede tödliche Verwundung verursacht bei der Zieleinheit 1 Punkt Schaden. Sie werden immer eine nach der anderen abgehandelt. Gegen eine tödliche Verwundung können keine Verwundungswürfe oder Schutzwürfe (auch keine Rettungswürfe) abgelegt – weise sie einfach zu, wie du jede andere Attacke zuweisen würdest, und verursache bei einem Modell der Zieleinheit Schaden (Seite 18). Anders als Schaden durch normale Attacken geht überschüssiger Schaden durch tödliche Verwundungen nicht verloren. Weise den Schaden stattdessen einem anderen Modell der Zieleinheit zu, bis entweder der gesamte Schaden zugewiesen oder die Zieleinheit zerstört wurde.

Wenn eine Attacke zusätzlich zu normalem Schaden tödliche Verwundungen verursacht, handle zunächst den normalen Schaden ab. Wenn eine Attacke zusätzlich zu normalem Schaden tödliche Verwundungen verursacht, aber der normale Schaden verhindert wird, erleidet die Zieleinheit dennoch wie gegenüber beschrieben die tödlichen Verwundungen. Wenn eine Fähigkeit den von einer Waffe verursachten Schaden modifiziert und jene Waffe zusätzlich zu ihrem normalen Schaden tödliche Verwundungen verursachen kann, wird jener Modifikator nicht auf etwaige verursachte tödliche Verwundungen angewendet (es sei denn, die relevante Regel sagt ausdrücklich etwas anderes).

- Jede verursachte tödliche Verwundung sorgt dafür, dass die Zieleinheit einen Lebenspunkt verliert.
- Gegen tödliche Verwundungen gibt es keine Schutzwürfe.
- Tödliche Verwundungen zusätzlich zu normalem Schaden durch Attacken werden immer zugewiesen, selbst wenn der normale Schaden verhindert wird.

LEBENSUNKTVERLUSTE IGNORIEREN

Manche Modelle haben Regeln, die ihnen Lebenspunktverluste zu ignorieren erlauben. Hat ein Modell mehr als eine solche Regel, kannst du immer nur eine davon einsetzen, wenn das Modell einen Lebenspunkt verliert (auch bei Lebenspunktverlusten durch tödliche Verwundungen).

- Ein Modell kann nur eine Regel einsetzen, um zu versuchen, den Verlust eines Lebenspunkts zu verhindern.

ANGRIFFSPHASE

Krieger werfen sich in die Schlacht, um mit Klinge, Hammer und Krallen zu töten. Schrilles Kreischen und zornige Kriegsschreie hallen durch aufgewirbelten Staub, während der Moment unerbittlicher Gewalt immer näher rückt.

Die Angriffsphase ist in zwei Schritte unterteilt. Erst greifst du mit deinen Einheiten an. Dann führt dein Gegner Heroische Interventionen aus.

1. ANGRIFFE
2. HEROISCHE INTERVENTIONEN

1. ANGRIFFE

Beginne deine Angriffsphase, indem du eine infrage kommende Einheit deiner Armee wählst, mit der du angreifen möchtest, und sage einen Angriff mit ihr an. Eine infrage kommende Einheit ist eine Einheit, die sich zu Beginn der Angriffsphase innerhalb von 12 Zoll um feindliche Einheiten befindet. Einheiten, die in dieser Schlachtrunde vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, und Einheiten, welche die Angriffsphase in Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten beginnen, sind keine infrage kommenden Einheiten. Wenn du keine infrage kommenden Einheiten in deiner Armee auf dem Schlachtfeld hast, mit denen du anzugreifen wünschst, gehe zum Schritt „Heroische Interventionen“ der Angriffsphase über. Nachdem du mit einer deiner Einheiten fertig angegriffen hast, kannst du eine weitere Einheit deiner Armee für einen Angriff wählen, und so weiter, bis du mit so vielen Einheiten angegriffen hast, wie du wünschst.

Keine Einheit kann während einer Angriffsphase mehr als einmal zum Angreifen gewählt werden. Gehe zum Schritt „Heroische Interventionen“ der Angriffsphase über, wenn all deine infrage kommenden Einheiten, mit denen du angreifen wolltest (falls vorhanden), einen Angriff angesagt und ausgeführt haben.

- Wähle eine Einheit deiner Armee zum Angreifen.
- Greife mit dieser Einheit an [siehe unten].
- Wähle eine andere Einheit deiner Armee zum Angreifen.
- Haben all deine Einheiten angegriffen, gehe zum Schritt „Heroische Interventionen“ über [Seite 20].

MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

Wenn du eine infrage kommende Einheit gewählt hast, um einen Angriff mit ihr anzusagen, musst du eine oder mehrere feindliche Einheiten innerhalb von 12 Zoll als Ziel des Angriffs wählen. Das Ziel/die Ziele muss/müssen nicht für die angreifende Einheit sichtbar sein. Führe dann einen Angriffswurf für deine Einheit durch, indem du 2W6 wirfst. Dies ist die maximale Reichweite in Zoll, die sich jedes Modell der angreifenden Einheit während der Angriffsbewegung bewegen kann. Damit die Einheit jene Bewegung in Formation (Seite 4) und innerhalb der Nahkampfreichweite (Seite 4) aller Einheiten, die Ziel des Angriffs waren, beenden kann, ohne sich dabei in die Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten zu bewegen, die nicht Ziel des Angriffs waren,

muss der Angriffswurf ausreichend hoch sein. Wenn das möglich ist, ist der Angriff erfolgreich und die Modelle führen eine Angriffsbewegung gemäß der oben genannten Bedingungen aus. Ist dies nicht möglich, misslingt der Angriff und kein Modell der angreifenden Einheit bewegt sich in dieser Phase.

- Sage Ziele des Angriffs an (müssen sich innerhalb von 12 Zoll befinden).
- Angriffswurf = 2W6 Zoll.
- Reicht die Bewegung nicht aus, um die angreifende Einheit in Nahkampfreichweite aller zuvor angesagten Ziele zu bringen, misslingt der Angriff.
- Ist der Angriff erfolgreich, wird eine Angriffsbewegung ausgeführt.
- Eine Angriffsbewegung kann nicht innerhalb der Nahkampfreichweite von Einheiten beendet werden, die nicht Ziel des Angriffs waren.

2. HEROISCHE INTERVENTIONEN

Dein Gegner kann nun eine infrage kommende **CHARAKTERMODELL**-Einheit seiner Armee wählen, um eine Heroische Intervention auszuführen (siehe unten). Eine infrage kommende **CHARAKTERMODELL**-Einheit ist eine solche, die sich nicht innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten, aber horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um eine feindliche Einheit, befindet. Nachdem dein Gegner eine Heroische Intervention mit einer **CHARAKTERMODELL**-Einheit beendet hat, kann er eine andere **CHARAKTERMODELL**-Einheit aus seiner Armee wählen, um eine auszuführen, und so weiter, bis er dies mit so vielen Einheiten ausgeführt hat, wie er will. Hat dein Gegner keine infrage kommenden **CHARAKTERMODELL**-Einheiten, endet die Angriffsphase.

Keine Einheit kann mehr als eine Heroische Intervention während jeder Angriffsphase des Gegners ausführen. In der eigenen Angriffsphase kann eine Einheit niemals eine Heroische Intervention ausführen. Wenn alle infrage kommenden **CHARAKTERMODELL**-Einheiten deines Gegners Heroische Interventionen ausgeführt haben, mit denen er das wollte, endet die Angriffsphase und du fährst mit der Nahkampfphase fort.

- Wähle eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit zum Ausführen einer Heroischen Intervention.
- Heroische Interventionen sind nicht möglich, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb der Nahkampfreichweite befinden.
- Eine Einheit muss sich für eine Heroische Intervention horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um eine feindliche Einheit befinden.
- Wähle eine andere **CHARAKTERMODELL**-Einheit zum Ausführen einer Heroischen Intervention.
- Haben all deine **CHARAKTERMODELL**-Einheiten Heroische Interventionen ausgeführt, gehe zur Nahkampfphase (Seite 21) über.

EINE HEROISCHE INTERVENTION AUSFÜHREN

Führt eine Einheit eine Heroische Intervention aus, kannst du diese Einheit bis zu 3 Zoll weit bewegen – dies ist eine Heroische Interventionsbewegung. Jedes Modell in der Einheit muss ihre Heroische Interventionsbewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden. Denk dran, dass eine Einheit jede Art von Bewegung in Formation (Seite 4) beenden muss.

- **Heroische Intervention:** Bewegung bis zu 3 Zoll weit.
- Muss näher am nächsten feindlichen Modell beendet werden.

ÜBER GELÄNDE HINWEG ANGREIFEN

Wenn nicht anders angegeben, kann ein Modell über ein Geländestück hinwegbewegt werden, aber nicht hindurch (Modelle können also nicht durch Wände oder Bäume gehen, aber darüber hinwegklettern), wenn es eine Angriffsbewegung ausführt. Ein Modell kann über Geländestücke hinwegbewegt werden, die 1 Zoll oder niedriger sind, als wären sie nicht da – jede vertikale Bewegung, die ein Modell beim Überqueren eines solchen Geländestücks nach oben oder unten zurücklegen würde, wird ignoriert. Ein Modell kann vertikal bewegt werden, um Geländestücke, die höher als 1 Zoll sind, nach oben und/oder unten zu überqueren, wobei die Entfernung, die es dabei vertikal zurücklegt, gegen seine Bewegungsbereichweite mitgezählt wird. Modelle können ihre Angriffsbewegung nicht kletternd beenden. Wenn es dadurch nicht möglich ist, die Angriffsbewegung zu beenden, misslingt der Angriff.

- Modelle können sich beliebig über Geländestücke bewegen, deren Höhe 1 Zoll oder weniger beträgt.
- An größeren Geländestücke können die Modelle stattdessen hinauf- und hinunterklettern.

FLIEGEN BEIM ANGREIFEN

Wenn eine Einheit das Schlüsselwort **FLIEGEN** hat, können ihre Modelle bei einer Angriffsbewegung über andere Modelle (und deren Bases) hinwegbewegt werden, als wären diese nicht da, doch über Geländestücke (inklusive **GEBÄUDE**-Einheiten) müssen sie sich wie jedes andere Modell hinwegbewegen. Ein Modell, das **FLIEGEN** kann, kann keine Art von Bewegung auf einem anderen Modell beenden.

- **FLIEGENDE** Modelle können sich bei einer Angriffsbewegung über andere Modelle hinwegbewegen.
- **FLIEGENDE** Modelle bewegen sich bei einer Angriffsbewegung wie andere Modelle auch über Geländestücke (inklusive **GEBÄUDE**).

ABWEHRFEUER

Es gibt Regeln, die Einheiten erlauben, Abwehrfeuer gegen eine feindliche Einheit zu geben, bevor jene angreifen kann. Wenn eine feindliche Einheit einen Angriff ansagt, der mindestens eine Einheit deiner Armee zum Ziel hat, die Abwehrfeuer geben könnte, dann kann das jede solche Einheit tun, bevor der Angriffswurf durchgeführt wird. Eine Einheit darf kein Abwehrfeuer geben, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb ihrer Nahkampfreichweite befinden. Abwehrfeuer wird wie eine normale Fernkampfatacke (aber in der Angriffsphase) abgehandelt, und alle normalen Regeln kommen zur Anwendung, mit der Ausnahme, dass für einen erfolgreichen Trefferwurf immer ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 benötigt wird, unabhängig von der Ballistischen Fertigkeit des schießenden Modells und etwaigen Trefferwurf-Modifikatoren. Außerdem muss ein Modell, welches Abwehrfeuer gibt, auf die angreifende Einheit schießen. Jedwede Regeln, die besagen, dass eine Einheit nicht als Ziel gewählt werden kann, es sei denn, sie ist das nächste Ziel (wie beispielsweise *Achtung, Sir!*), haben beim Abwehrfeuer keine Wirkung.

- **Abwehrfeuer:** Bevor der Angriffswurf durchgeführt wird, können alle Ziele des Angriffs, die dies tun können, Abwehrfeuer geben.
- Abwehrfeuer kann nie gegeben werden, wenn sich feindliche Einheiten in Nahkampfreichweite befinden.
- Beim Geben von Abwehrfeuer schießt die Einheit, doch ihre Attacken treffen nur bei einer unmodifizierten 6.

NAHKAMPFPHASE

Pure Gewalt dominiert das Schlachtfeld, als die widerstreitenden Armeen frontal aufeinanderprallen. Fangzähne und Klauen zerbrechen, Knochen und Klingen klirren, wenn die Feinde aufeinanderprallen und sich zerfetzen.

Beginnend mit dem Spieler, der nicht am Zug ist, müssen die Spieler abwechselnd infrage kommende Einheiten ihrer Armee zum Kämpfen wählen (siehe unten). Eine infrage kommende Einheit ist eine, die sich innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet und/oder in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Wenn kein Spieler infrage kommende Einheiten zum Kämpfen hat, endet die Nahkampfphase.

Keine Einheit kann mehr als einmal in der Nahkampfphase kämpfen. Wenn alle infrage kommenden Einheiten eines Spielers gekämpft haben, kann der gegnerische Spieler, eine nach der anderen, mit seinen verbliebenen infrage kommenden Einheiten kämpfen. Beachte: Nachdem eine feindliche Einheit gekämpft und ihre Neuordnen-Bewegung beendet hat, könnte es sein, dass zuvor nicht zum Kämpfen infrage kommende Einheiten nun infrage kommen – diese Einheiten dürfen dann zum Kämpfen gewählt werden. Haben alle infrage kommenden Einheiten gekämpft, endet die Nahkampfphase und du fährst mit der Moralphase fort.

- Beginnend mit deinem Gegner wählst du abwechselnd Einheiten zum Kämpfen.
- Wenn eine Einheit kämpft, rückt sie nach, führt Nahkampfattacken aus und ordnet sich dann neu.
- Hat ein Spieler keine Einheiten mehr zum Kämpfen übrig, lässt sein Gegner seine verbliebenen Einheiten eine nach der anderen kämpfen.
- Haben alle Einheiten gekämpft, gehe zur Moralphase über (Seite 23).

ANGREIFENDE EINHEITEN KÄMPFEN ZUERST

Einheiten, die in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt haben, kämpfen in der Nahkampfphase zuerst. Das bedeutet, dass Einheiten, die in diesem Zug keine Angriffsbewegung ausgeführt haben, erst zum Kämpfen gewählt werden können, nachdem alle Einheiten gekämpft haben, die eine Angriffsbewegung ausgeführt haben.

- Einheiten, die in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt haben, kämpfen vor allen anderen Einheiten.

KÄMPFEN

Wenn du eine Einheit zum Kämpfen wählst, rückt sie zunächst nach, anschließend müssen die Modelle der Einheit Nahkampfattacken ausführen, dann ordnet sie sich neu.

NACHRÜCKEN

Wenn eine Einheit nachrückt, kannst du jedes Modell der Einheit bis zu 3 Zoll weit bewegen – dies ist eine Nachrücken-Bewegung. Jedes Modell der Einheit muss die Nachrücken-Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden als zuvor. Ein Modell, das bereits ein feindliches Modell berührt, kann sich nicht bewegen, zählt aber dennoch als nachgerückt. Beachte, dass eine Einheit jede Art von Bewegung in Formation beenden muss (Seite 4).

- **Nachrücken:** Bewegung von bis zu 3 Zoll.
- Muss näher am nächsten feindlichen Modell beendet werden.

NAHKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN

Wenn eine Einheit ihre Nahkampfattacken ausführt, musst du vor dem Abhandeln jener Attacken bestimmen, welche Modelle kämpfen können und wie viele Attacken sie ausführen, dann musst du die Zieleinheit(en) für alle Attacken jener Modelle wählen und ansagen, welche Nahkampfwaffen für die Attacken genutzt werden.

Welche Modelle können kämpfen?

Wenn eine Einheit Nahkampfattacken ausführt, können nur Modelle kämpfen, die sich entweder innerhalb der Nahkampfreichweite (Seite 4) einer feindlichen Einheit oder innerhalb von ½ Zoll um ein anderes Modell ihrer eigenen Einheit befinden, das sich selbst innerhalb von ½ Zoll um eine feindliche Einheit befindet.

- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet.
- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich innerhalb von ½ Zoll eines anderen Modells seiner Einheit befindet, das sich selbst innerhalb von ½ Zoll um eine feindliche Einheit befindet.

Anzahl der Attacken

Wenn ein Modell kämpft, führt es eine bestimmte Anzahl von Attacken durch. Du führst für jede Attacke einen Trefferwurf durch (siehe Attacken ausführen, Seite 18).

Die Anzahl der Attacken, die ein Modell ausführt, wird durch den Attackenwert (A) auf seinem Datenblatt bestimmt. Hat ein Modell beispielsweise einen A von 2, kann es 2 Attacken ausführen.

- Anzahl der Attacken jedes kämpfenden Modells = A.

Ziele auswählen

Bevor du Attacken abhandelst, musst du zunächst die Zieleinheit(en) für alle Attacken ansagen. Attacken von Modellen in Einheiten, die in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt haben, können nur feindliche Einheiten zum Ziel haben, gegen welche ihre Einheit in diesem Zug einen Angriff angesagt hat oder die eine Heroische Intervention in diesem Zug ausgeführt haben. Um eine feindliche Einheit als Ziel wählen zu können, muss ein attackierendes Modell entweder innerhalb der Nahkampfreichweite jener Einheit sein, oder innerhalb von ½ Zoll eines anderen Modells seiner eigenen Einheit, welches sich selbst innerhalb von ½ Zoll um jene feindliche Einheit befindet.

Wenn ein Modell mehr als eine Attacke ausführen kann, kann es sie entweder alle gegen dasselbe Ziel ausführen oder auf verschiedene feindliche Einheiten aufteilen. Ebenso kann bei einer Einheit, die aus mehr als einem Modell besteht, jedes Modell seine Attacken gegen dasselbe Ziel richten oder auf verschiedene aufteilen. Sage in jedem Fall an, welche Attacken welche Einheit(en) zum Ziel haben, bevor du jedwede Attacken abhandelst. Handle alle Attacken gegen ein Ziel ab, bevor du mit dem nächsten fortfährst.

Wenn es keine zulässigen Ziele gibt (etwa weil sich alle feindlichen Einheiten außerhalb der Nahkampfreichweite befinden), kann diese Einheit keine Nahkampfattacken ausführen, sich aber immer noch neu ordnen (siehe gegenüber).

- Hat die attackierende Einheit in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt, können ihre Modelle nur Einheiten als Ziel wählen, gegen die sie in diesem Zug einen Angriff angesagt haben, oder die in diesem Zug eine Heroische Intervention ausgeführt haben.
- Wähle vor dem Abhandeln der Attacken Ziele für sämtliche Attacken.
- Wenn eine Einheit mehrere Einheiten als Ziel wählt, müssen alle Attacken gegen eine Einheit abgehandelt werden, bevor Attacken gegen die nächste abgehandelt werden können.

Waffe auswählen

Wenn ein Modell eine Nahkampfattacke ausführt, muss es dafür eine Nahkampfwaffe verwenden (also eine Waffe mit dem Typ „Nahkampf“). Die Waffen, mit denen ein Modell ausgerüstet ist, stehen auf seinem Datenblatt. Wenn ein Modell nicht mit Nahkampfwaffen ausgerüstet ist oder mit jenen, mit denen es ausgerüstet ist, keine Nahkampfattacken ausführen kann, dann führt das Modell seine Attacken mit einer Handwaffe mit dem folgenden Profil aus:

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1

Wähle aus, welche Nahkampfwaffe es einsetzt, wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe hat, bevor du Attacken abhandelst. Hat ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe und mehrere Attacken, kann es sie frei auf jene Waffen aufteilen – sage an, welche Attacken mit welchen Waffen ausgeführt werden, bevor du Attacken abhandelst. Wenn die gewählte Waffe mehr als ein Profil hat, zwischen denen du wählen musst, musst du zeitgleich ansagen, welches Profil benutzt wird. Verschiedene Attacken mit solchen Waffen können mit verschiedenen Profilen ausgeführt werden.

Wenn deine Einheit Attacken mit mehr als einer Nahkampfwaffe gegen eine Einheit ausführt und jene Waffen verschiedene Profile haben, dann musst du, sofern andere Waffen mit dem gleichen Profil benutzt werden, um ebenfalls Attacken gegen jene Einheit auszuführen, all jene Attacken abhandeln, nachdem du Attacken mit einer jener Waffen abgehandelt hast, bevor du Attacken gegen jenes Ziel mit Waffen mit einem anderen Profil abhandeln kannst. Beachte: Alle angesagten Attacken werden im-

mer gegen die Zieleinheit abgehandelt, auch wenn du zum Abhandeln einer bestimmten Attacke kommst und sich keine Modelle der Zieleinheit mehr in Reichweite befinden (dies kann geschehen, weil Modelle durch zuvor abgehandelte Attacken der Einheit des attackierenden Modells zerstört und vom Schlachtfeld entfernt wurden).

- Jede Nahkampfattacke wird mit einer Nahkampfwaffe ausgeführt.
- Ein Modell attackiert mit dem Handwaffen-Profil, wenn es keine anderen Nahkampfwaffen zur Verfügung hat.
- Wenn eine Einheit mit mehreren Waffen attackiert, müssen erst alle Attacken mit dem gleichen Profil vollständig abgehandelt werden, bevor Attacken mit dem nächsten abgehandelt werden können.

NEU ORDNEN

Wenn sich eine Einheit neu ordnet, kannst du jedes Modell der Einheit bis zu 3 Zoll weit bewegen – dies ist eine Neuordnen-Bewegung. Jedes Modell muss seine Neuordnen-Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden. Ein Modell, das bereits ein feindliches Modell berührt, kann sich nicht bewegen, zählt aber trotzdem, als habe es sich neu geordnet. Denk dran, dass Einheiten jede Art von Bewegung in Formatio- on beenden müssen (Seite 4).

- **Neu ordnen:** Bewegung bis zu 3 Zoll weit.
- Muss näher am nächsten feindlichen Modell beendet werden.

***Ein Beispiel:** James wählt eine Einheit aus Chaosternatoren zum Kämpfen. Nachdem die Modelle nachgerückt sind, führt James die Attacken seiner Einheit aus. Die Einheit enthält fünf Modelle, die sich innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befinden. Eines von James' Modellen hat einen Attackenwert von 3 und ist mit einer Energieklaue ausgerüstet. Die anderen vier Modelle haben je einen Attackenwert von 2; zwei der Modelle sind mit einer Energiefaust ausgerüstet, zwei mit einer Energieklaue. Die Chaosternatoren sind nur in Nahkampfreichweite einer einzelnen feindlichen Einheit; sie führen also sieben Attacken gegen jene Einheit mit Energieklauen und vier mit Energiefäusten aus. James handelt zunächst alle Attacken mit Energiefäusten ab, und nachdem sie alle abgehandelt sind, handelt James anschließend alle Attacken mit Energieklauen ab. Nachdem alle Attacken der Terminatoren abgehandelt wurden, ordnen sie sich neu.*

MORALPHASE

Selbst das tapferste Herz mag vor Furcht rasen, wenn die Schrecken des Schlachtfeldes ihren Tribut fordern. Wenn von allen Seiten Gefahr droht und die Kameraden einer nach dem anderen fallen, dann bleiben nur wahre Helden, grausige Monster und hoffnungslos Wahnsinnige standhaft.

Die Moralphase ist in zwei Schritte unterteilt. Zunächst führst du Moraltests für deine Einheiten durch. Dann entfernst du Modelle, die nicht in Formation sind.

1. MORALTESTS 2. EINHEITENFORMATION PRÜFEN

1. MORALTESTS

Beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist, müssen die Spieler abwechselnd eine Einheit ihrer Armee wählen, bei der in diesem Zug Modelle zerstört wurden, und einen Moraltest für sie durchführen. Wenn für keine Einheit auf dem Schlachtfeld ein Moraltest durchgeführt werden muss, gehe zum Schritt „Einheitenformation prüfen“ der Moralphase über.

Eine Einheit muss nur einen Moraltest pro Phase durchführen. Wenn ein Spieler für alle seine Einheiten, bei denen in diesem Zug Modelle zerstört wurden, Moraltests durchgeführt hat, führt der gegnerische Spieler all seine noch ausstehenden Moraltests einen nach dem anderen durch. Nachdem alle Moraltests (falls nötig) durchgeführt wurden, gehe zum Schritt „Einheitenformation prüfen“ der Moralphase über.

- Spieler führen abwechselnd Moraltests für Einheiten ihrer Armee durch, die in diesem Zug Verluste erlitten haben.
- Hat ein Spieler keine Einheiten mehr, die Moraltests durchführen müssen, führt sein Gegner, einen nach dem anderen, die ausstehenden Moraltests für seine verbliebenen Einheiten durch.
- Wenn alle Einheiten Moraltests ausgeführt haben, gehe zum Schritt „Einheitenformation prüfen“ über (siehe rechts).

MORALTESTS

Um einen Moraltest durchzuführen, würfelst du mit einem W6 und addierst die Anzahl der Modelle der Einheit, die in diesem Zug zerstört wurden. Ist das Ergebnis gleich oder niedriger als der höchste Moralwert (MW) eines Modells der Einheit, ist der Moraltest bestanden und es geschieht nichts weiter. Ein unmodifizierter Wurf von 1 gilt außerdem immer als bestandener Moraltest, unabhängig vom Gesamtergebnis. In jedem anderen Fall misslingt der Moraltest, ein Modell der Einheit flieht und die restlichen Modelle der Einheit müssen einen Zermübungstest ablegen (siehe gegenüber). Du entscheidest, welches Modell deiner Einheit flieht – jenes Modell wird aus dem Spiel entfernt und zählt als zerstört, löst jedoch niemals etwaige Regeln aus, die zur Geltung kommen, wenn Modelle zerstört werden.

- **Moraltest** = W6 + Anzahl der in diesem Zug zerstörten Modelle der Einheit.
- Ein unmodifizierter Wurf von 1 ist immer erfolgreich (kein Modell flieht).
- Liegt das Ergebnis des Tests über dem MW der Einheit, flieht ein Modell und die anderen Modelle müssen Zermübungstests ausführen.

ZERMÜBUNGSTESTS

Wenn einer Einheit ein Moraltest misslingt, musst du Zermübungstests durchführen, nachdem das erste Modell der Einheit geflohen ist. Um dies zu tun, wirfst du einen W6 für jedes verbleibende Modell jener Einheit und ziehst 1 vom Ergebnis ab, wenn sich die Einheit unter halber Sollstärke (Seite 6) befindet. Für jedes Ergebnis von 1 flieht ein zusätzliches Modell jener Einheit. Du entscheidest, welche Modelle deiner Einheit fliehen – jene Modelle werden aus dem Spiel entfernt und zählen als zerstört, lösen jedoch niemals etwaige Regeln aus, die zum Tragen kommen, wenn Modelle zerstört werden.

- **Zermübungstests:** Wirf einen W6 für jedes verbleibende Modell der Einheit; für jede 1 flieht ein zusätzliches Modell.
- Ziehe 1 von Zermübungstests ab, wenn sich die Einheit unter halber Sollstärke befindet.

***Ein Beispiel:** In der Moralphase muss Stu einen Moraltest für seine Einheit aus Skitarii-Jägern durchführen. Diese Einheit begann die Schlacht mit 10 Modellen und wird von einem Jäger-Alpha angeführt, dessen Moralwert 7 beträgt. Fünf Modelle der Einheit wurden in diesem Zug zerstört, also wirft Stu einen W6. Er würfelt eine 4 und addiert 5 für die in diesem Zug zerstörten Modelle. Das Ergebnis 9 übersteigt den höchsten Moralwert der Einheit, also ist der Moraltest misslungen und ein Modell der Einheit flieht und wird entfernt. Stu muss nun Zermübungstests für die verbliebenen Modelle der Einheit durchführen. Er würfelt eine 1, eine 2, eine 5 und eine 6. Da sich die Einheit jetzt unter halber Sollstärke befindet, zieht er 1 von jedem Ergebnis ab. Aus den so modifizierten Ergebnissen ergibt sich, dass zwei weitere Modelle fliehen und ebenfalls entfernt werden.*

2. EINHEITENFORMATION PRÜFEN

Jeder Spieler muss nun, eines nach dem anderen, Modelle seiner Armee entfernen, die sich nicht mehr, wie auf Seite 4 definiert, in Formation mit ihrer Einheit befinden, bis eine einzelne Gruppe aus Modellen der jeweiligen Einheit im Spiel bleibt, die sich in Formation befindet. Die Modelle, die entfernt wurden, zählen als zerstört, lösen jedoch niemals etwaige Regeln aus, die zum Tragen kommen, wenn Modelle zerstört werden. So entfernte Modelle verursachen keinen weiteren Moraltest für ihre Einheit.

- Entferne Modelle aus Einheiten deiner Armee, die sich nicht in Formation mit ihrer Einheit befinden (Seite 4).
- Wenn alle Modelle, die nicht in Formation waren, entfernt wurden (falls nötig), endet die Moralphase.
- Der Zug des Spielers endet, und sofern die Schlacht nicht vorbei ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers (Seite 9).

MISSIONEN

Bevor ihr Krieg in einer Partie Warhammer 40.000 führen könnt, benötigt ihr noch eine Mission. Die Grundregeln enthalten eine einzelne Mission – „Nichts als Krieg“ –, die ideal ist, um schnell in die Action einzutauchen. Weitere Missionen findest du in anderen Büchern, oder du könntest dir selbst eine Mission ausdenken. Wenn du und dein Gegner euch auf keine Mission einigen könnt, würfelt ihr gegeneinander und der Gewinner sucht eine Mission aus.

MISSIONSANWEISUNGEN

Alle Missionen umfassen eine Reihe Anweisungen, die beschreiben, wie eine Schlacht ausgetragen wird. Sie sollten der Reihe nach abgehandelt werden. Üblicherweise gibt es dabei folgende Schritte:

1. Armeezusammenstellung

Jede Mission enthält Anweisungen, welche Armeegröße die Spieler wählen sollten, und kann auch weitere Regeln beinhalten, welche die Auswahl der Armeen beeinflussen.

2. Einsatzbesprechung lesen

Zu jeder Mission gehört eine Beschreibung der Umstände der Schlacht und ihrer Primärziele (dies verrät dir, wie du die Schlacht gewinnen kannst). Manche Missionen haben auch eine oder mehrere Sonderregeln. Sie stellen besondere Situationen dar oder beschreiben Fähigkeiten, die du in der Schlacht einsetzen kannst.

3. Schlachtfeldaufbau

Jede Mission gibt Einzelheiten zur erforderlichen Schlachtfeldgröße an. Außerdem wird sie dich gegebenenfalls anweisen, bestimmte Geländestücke oder Missionszielmarker an vorgegebenen Orten aufzustellen. Ansonsten wird angenommen, dass du den Richtlinien zum Schlachtfeldaufbau im Warhammer-40.000-Regelbuch folgst. Wenn du ein Schlachtfeld anderer Größe oder Form verwendest, musst du Entfernungen sowie Position der Aufstellungszonen, Missionszielmarker und Geländestücke entsprechend anpassen.

4. Armeen aufstellen

Zu jeder Mission gehört eine Aufstellungskarte, die dir verrät, wo jeder Spieler die Modelle seiner Armee aufstellen kann (dies nennt man die Aufstellungszone der Armee). Es werden auch etwaige Einschränkungen hierzu aufgeführt.

5. Ersten Zug bestimmen

Jede Mission gibt an, wie man bestimmt, welcher Spieler den ersten Zug hat.

6. Regeln vor Schlachtbeginn

Die Spieler sollten nun alle Regeln vor Schlachtbeginn abhandeln, die ihre Armee hat (falls zutreffend).

7. Schlachtbeginn

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler handeln anschließend Schlachtrunden ab, bis die Schlacht endet.

8. Schlachtende

Jede Mission gibt Auskunft darüber, wann die Schlacht endet. Üblicherweise tritt dies nach einer bestimmten Anzahl Schlachtrunden ein oder wenn ein Spieler eine bestimmte Siegesbedingung erfüllt hat.

9. Sieger bestimmen

Jede Mission verrät dir, was du tun musst, um das Spiel zu gewinnen. Wenn es keinem Spieler gelingt, den Sieg zu erringen, wird der Ausgang des Spiels als Unentschieden gewertet.

MISSIONSZIELMARKER

Für viele Missionen werden Missionszielmarker verwendet – sie repräsentieren Orte von taktischer oder strategischer Wichtigkeit, die beide Seiten zu sichern versuchen. Wenn eine Schlacht Missionszielmarker verwendet, wird die Mission angegeben, wo sie sich auf dem Schlachtfeld befinden. Sie können von jedem passenden Marker repräsentiert werden, wir empfehlen aber die Verwendung runder Marker mit einem Durchmesser von 40 mm.

Wenn Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, platziere sie immer so, dass sie mittig auf dem von der Mission definierten Punkt liegen. Wenn du Entfernungen zu und von Missionszielmarkern misst, tue dies immer zu und vom nächsten Punkt jenes Missionszielmarkers aus.

Ein Modell ist in Reichweite eines Missionszielmarkers, wenn es sich horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um jenen Missionszielmarker befindet.

Wenn nicht anders angegeben, kontrolliert ein Spieler einen Missionszielmarker, wenn er mehr Modelle innerhalb der Reichweite des Missionszielmarkers hat als sein Gegner. Ein Modell kann nur für das Kontrollieren von einem Missionszielmarker pro Zug gezählt werden – wenn eines deiner Modelle für das Kontrollieren von mehr als einem Missionszielmarker gezählt werden könnte, musst du entscheiden, zu welchem es in diesem Zug zählt. **FLUGZEUG**-Einheiten und Einheiten mit der Schlachtfeldrolle Befestigung können niemals Missionszielmarker kontrollieren – ignoriere solche Modelle, wenn du bestimmst, welcher Spieler einen Missionszielmarker kontrolliert.

- **Missionszielmarker:** Runder Marker, Durchmesser 40 mm
- Ein Modell ist in Reichweite eines Missionszielmarkers, wenn es sich horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal von 5 Zoll befindet.
- Missionszielmarker werden vom Spieler mit den meisten Modellen in Reichweite kontrolliert.
- **FLUGZEUGE** und Befestigungen können keine Missionszielmarker kontrollieren.



Die Positionen von Missionszielmarkern auf dem Schlachtfeld werden im Normalfall auf der Aufstellungskarte der gespielten Mission gezeigt und sind durch das Symbol links dargestellt.

MISSIONSZIEL GESICHERT

Manche Einheiten haben eine Fähigkeit namens *Missionsziel gesichert*. Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker, wenn er Modelle mit dieser Fähigkeit in Reichweite jenes Missionszielmarkers hat, selbst wenn mehr feindliche Modelle in Reichweite jenes Missionszielmarkers sind. Hat ein feindliches Modell in Reichweite eines Missionszielmarkers die gleiche (oder eine ähnliche) Fähigkeit, wird der Marker wie üblich vom Spieler mit den meisten Modellen in Reichweite des Missionszielmarkers kontrolliert.

- **Missionsziel gesichert:** Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker, wenn er Modelle mit dieser Fähigkeit in Reichweite hat.

MISSION NICHTS ALS KRIEG

1. ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Um diese Mission zu spielen, müssen du und dein Gegner zunächst je eine Armee aus den Miniaturen eurer Sammlung zusammenstellen, die ihr spielen möchtet. Es bleibt den Spielern überlassen, sich auf eine Armeegröße zu einigen – es ist keineswegs nötig, dass die beiden Armeen die gleiche Größe haben, doch wenn die Spieler das wünschen, sollten sie sich jetzt darauf einigen. Wenn dies dein erstes Warhammer-40.000-Spiel ist, raten wir, dass einfach jeder Spieler eine kleine Handvoll Einheiten nimmt. Die Tabelle unten enthält grobe Richtlinien, wie lange die Schlacht dauert, abhängig von der Größe der eingesetzten Armeen. Beachte, dass es sich bei der angegebenen Größe um die kombinierten Machtstufen (siehe Warhammer-40.000-Regelbuch) beider Armeen (deiner und der deines Gegners) handelt.

SCHLACHTEN		
SCHLACHTGRÖSSE	ARMEEGRÖSSEN (kombinierte Machtstufen)	DAUER DER SCHLACHT
Kampfpatrouille	50	bis zu 1 Stunde
Aufmarsch	100	bis zu 2 Stunden
Einsatzverband	200	bis zu 3 Stunden
Großaufgebot	300	bis zu 4 Stunden

Wenn du deine Armee zusammengestellt hast, wähle eines deiner Modelle, das dein Kriegsherr sein soll. Das gewählte Modell erhält das Schlüsselwort **KRIEGSHERR**. Hat dein **KRIEGSHERR** das Schlüsselwort **CHARAKTERMODELL**, erhält er außerdem eine Begabung des Kriegsherrn, die du nun wählst. Jeder Kriegsherr kann die Begabung *Inspirierender Anführer* haben (siehe unten). Weitere Begabungen des Kriegsherrn kannst du in anderen Publikationen finden.

Inspirierender Anführer (Begabung des Kriegsherrn, Aura)

Addiere 1 auf den Moralwert befreundeter Einheiten, solange sie sich innerhalb von 6 Zoll um diesen **KRIEGSHERRN** befinden.

2. EINSATZBESPRECHUNG

Die Zeit ist gekommen: nun wirst du deinen Wert als größter Feldherr der Galaxis unter Beweis stellen! Alles, was zwischen dir und ultimativem Ruhm steht, ist die feindliche Armee, die auf deine Vernichtung aus ist. Zerstöre die feindliche Armee und sichere Orte von strategischem Wert, die auf dem Schlachtfeld verteilt sind, während du den Feind daran hinderst, das Gleiche zu erreichen.

Missionsziele:

Töte den Kriegsherrn: Ein Spieler erhält 1 Siegespunkt, wenn der feindliche **KRIEGSHERR** am Ende der Schlacht zerstört ist.

Erobern und kontrollieren: Am Ende der Befehlsphase jedes Spielers erhält der Spieler, der gerade am Zug ist, 1 Siegespunkt für jeden Missionszielmarker, den er gegenwärtig kontrolliert (Einzelheiten zum Aufstellen der Missionszielmarker siehe gegenüber). Spieler kontrollieren wie auf Seite 24 beschriebenen Missionszielmarker. Außerdem gilt: Wenn ein Spieler am Ende der Schlacht mehr Missionszielmarker als sein Gegner kontrolliert, erhält er 1 zusätzlichen Siegespunkt.

3. SCHLACHTFELDAUFBAU

Die Spieler bauen nun ein Schlachtfeld auf und stellen Geländestücke auf, wie in den Richtlinien des Warhammer-40.000-Regelbuchs beschrieben. Die Mindestgröße des Schlachtfeldes hängt von der gewählten Spielgröße ab, siehe folgende Tabelle:

SCHLACHTFELDER	
SCHLACHTGRÖSSE	SCHLACHTFELDGRÖSSE (Minimum)
Kampfpatrouille/ Aufmarsch	44 Zoll x 30 Zoll
Einsatzverband	44 Zoll x 60 Zoll
Großaufgebot	44 Zoll x 90 Zoll

Die Spieler würfeln nun gegeneinander (Seite 6) und müssen dann abwechselnd Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld aufstellen, beginnend mit dem Spieler, der den Wurf gewonnen hat, bis insgesamt 4 Missionszielmarker aufgestellt wurden. Die Missionszielmarker können nicht innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante und nicht innerhalb von 9 Zoll um andere Missionszielmarker aufgestellt werden.

4. ARMEEN AUFSTELLEN

Nachdem das Schlachtfeld aufgebaut wurde, müssen die Spieler erneut gegeneinander würfeln. Der Gewinner wählt eine der beiden Aufstellungszonen als seine eigene. Die Spieler stellen dann abwechselnd ihre Einheiten auf, eine nach der anderen, beginnend mit dem Spieler, der nicht seine Aufstellungszone gewählt hat. Modelle müssen vollständig innerhalb ihrer eigenen Aufstellungszone aufgestellt werden. Stellt weiter abwechselnd Einheiten auf, bis beide Spieler alle Einheiten ihrer Armeen aufgestellt haben oder bis ihr keinen Platz mehr für weitere Einheiten habt. Wenn ein Spieler mit dem Aufstellen seiner Armee fertig ist, fährt sein Gegner damit fort, die verbliebenen Einheiten seiner Armee aufzustellen.

Wenn beide Spieler Einheiten mit Fähigkeiten haben, die ihnen erlauben, nach der Aufstellung beider Armeen aufgestellt zu werden, müssen die Spieler gegeneinander würfeln, nachdem alle anderen Einheiten aufgestellt wurden, und dann abwechselnd diese Einheiten aufstellen, beginnend mit dem Gewinner.

5. ERSTER ZUG

Die Spieler würfeln erneut gegeneinander. Der Gewinner entscheidet, ob er den ersten oder den zweiten Zug haben möchte.

6. REGELN VOR SCHLACHTBEGINN

Die Spieler handeln alle Regeln vor Schlachtbeginn ab, die ihre Armee hat (falls zutreffend).

7. SCHLACHTBEGINN

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler handeln Schlachtrunden ab, bis die Schlacht endet.

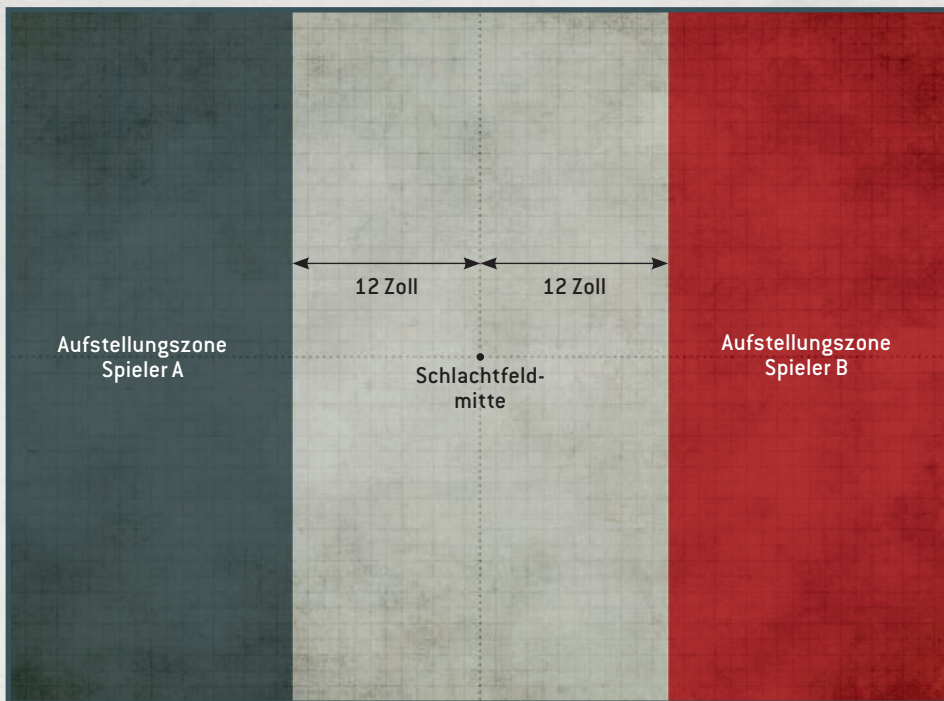
8. SCHLACHTENDE

Die Schlacht endet, wenn alle Modelle der Armee eines Spielers zerstört wurden oder wenn die fünfte Schlachtrunde endet (je nachdem, was zuerst eintrifft).

9. SIEGER BESTIMMEN

Wenn am Ende der Schlacht eine Armee zerstört wurde, gewinnt der Spieler der gegnerischen Armee. Andernfalls gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten (im Falle eines Gleichstands endet die Schlacht unentschieden).

Schlachtfeldkante Spieler A



Schlachtfeldkante Spieler B