

# Grundregeln

---

„Räuberische Xenos bedrängen uns von allen Seiten und Aufstände dräuen in unserem Innern. In dieser dunklen Stunde können wir nur auf unser Rüstzeug achten und den Gottimperator um Beistand bitten.“

- Skolak a'Trellar IV., imperialer Befehlshaber





# Einleitung

++ ES GIBT KEINE ZEIT FÜR FRIEDEN. KEINE ATEMPAUSE. KEIN VERGEBEN. ES GIBT NICHTS ALS KRIEG. ++

Willkommen bei den Grundregeln von Warhammer 40.000! Auf den folgenden Seiten wirst du alles erfahren, was nötig ist, um glorreiche Schlachten in der von Krieg geprägten Galaxis des 41. Jahrtausends auszutragen.

Warhammer 40.000 ist ein Tabletop-Strategiespiel, in dem Spieler und Spielerinnen den Befehl über Armeen aus Citadel-Miniaturen übernehmen und versuchen, einander mit einer Mischung aus Fähigkeiten, Taktiken und Glück zu besiegen. Im Herzen von Warhammer 40.000 liegt das Erzählen einer Geschichte auf dem Spieltisch, und die Regeln sind darauf ausgelegt, die epischen Konflikte zwischen den Streitkräften der Menschheit und ihren Feinden, den Xenos und Dämonen, in der Finsternis der fernen Zukunft zum Leben zu erwecken. Das Ziel des Spiels ist, dass alle Spieler und Spielerinnen ein tolles gemeinsames Erlebnis haben und ihre taktischen Fähigkeiten auf die Probe stellen, während sie sich an prächtigen

Miniaturen erfreuen, die einander auf beeindruckend gestalteten Schlachtfeldern bekämpfen. In diesem Sinne sind Sportsgeist und Höflichkeit ein zentraler Teil des Spiels.

Warhammer-40.000-Spiele werden gewonnen, indem du mehr Siegespunkte durch das Erfüllen verschiedener Missionsziele sammelst als dein Gegner oder deine Gegnerin – etwa durch die Bergung wichtiger Reliquien, das Erobern feindlicher Bastionen oder den Tod des rivalisierenden Kriegsherrn.

Das Spiel wird dabei in einer Reihe von Schlachtrunden gespielt, die sich in verschiedene Phasen unterteilen, in denen Spieler und Spielerinnen ihre Miniaturen bewegen und sie schießen und im Nahkampf kämpfen lassen.

In einem Spiel, das so umfassend wie Warhammer 40.000 ist, kann es zu Situationen kommen, in denen ihr nicht sicher seid, wie ihr sie während der Partie auflösen sollt. Wenn dies geschieht, sprich dich kurz mit deinem Gegner oder deiner Gegnerin ab und einigt euch auf eine Lösung, die euch am sinnvollsten (oder am spaßigsten!) erscheint. Wenn sich keine klare Lösung bietet, solltet ihr beide einen Würfel werfen; wer das höhere Ergebnis hat, entscheidet, was geschieht. So könnt ihr schnell ins Spielgeschehen zurückkehren.





## GRUNDKONZEPTE (SEITE 5-9)

Eine Einführung in die grundlegenden Regelbegriffe und Konzepte, auf denen jede Warhammer-40.000-Schlacht fußt.

## DIE SCHLACHTRUNDE

(SEITE 10-36)

Die Action von Warhammer 40.000 – vom Manövrieren deiner Truppen bis hin zum Entfesseln verheerender Feuerkraft und brutaler Sturmangriffe – entfaltet sich in einer Reihe von Schlachtrunden, in denen jeder Spieler einen Zug hat.

## DATENBLÄTTER UND FÄHIGKEITEN VON EINHEITEN

(SEITE 37-39)

Jede Einheit bei Warhammer 40.000 hat ein Datenblatt, auf dem die Profilwerte und Fähigkeiten zu finden sind, die sie im Verlauf einer Schlacht einsetzen kann.

## STRATEGISCHE RESERVEN UND GEFECHTSOPTIONEN

(SEITE 41-43)

Zeitlich gut abgepasste Strategische Reserven und clever eingesetzte Gefechtsoptionen: ein fähiger General nutzt jeden taktischen Vorteil, der ihm zur Verfügung steht.

## GELÄNDESTÜCKE (SEITE 44-52)

Warhammer-40.000-Schlachten werden auf allerlei finsternen und gefährlichen Landschaften ausgetragen, die oft von Ruinen, Wracks und Hindernissen übersät sind, die deine Streitmacht im Gefecht überwinden muss.

## ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

(SEITE 55-56)

Formiere vor der Schlacht anhand dieser Schritte deine Krieger und Kriegsmaschinen zu einer schlagkräftigen Streitmacht.

## MISSIONEN (SEITE 57-60)

Bevor du deine Truppen in den Krieg schickst, musst du zunächst deine strategischen Ziele und die Beschaffenheit des Schlachtfeldes bestimmen. In dieser Sektion findest du die wichtigsten Schritte, die zum Vorbereiten einer beliebigen Art von Warhammer-40.000-Schlacht nötig sind.

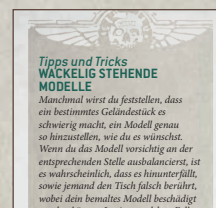
## FÄHIGKEITEN

Viele Einheiten bei Warhammer 40.000 haben auf ihren Datenblättern eine oder mehrere Fähigkeiten aufgeführt, die sie in der Schlacht einsetzen können. Manche dieser Fähigkeiten sind so allgemein, dass sie nicht auf jedem Datenblatt ausformuliert sind, sondern nur namentlich genannt werden – die vollständigen Regeln solcher Fähigkeiten findest du in den folgenden Grundregeln. Du erkennst sie am rechts gezeigten Symbol.



## TIPPS UND TRICKS

Auf manchen Seiten findest du Tipps und Tricks, die verschiedene Themen behandeln, etwa Ansätze zum Würfeln oder Tipps, wie du deine Modelle schonst, wenn du sie auf dem Schlachtfeld bewegst. Beachte, dass es sich hierbei nicht um Regeln handelt, sondern lediglich um nützliche Ratschläge für deine Spiele.



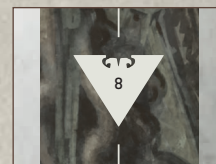
## ZUSAMMENFASSUNGEN

Manche Regeln auf den folgenden Seiten umfassen in Unterpunkte geordnete Zusammenfassungen, die dabei helfen sollen, Regeln schnell nachzuschlagen. Beachte, dass sie nicht alle Situationen abdecken; im Zweifelsfall solltest du den vollen Regeltext lesen.

- **Einheit:** Ein oder mehrere Modelle desselben Datenblatts.
- **Befreundete Modelle/Einheiten:** Alle Modelle/Einheiten derselben Armee.
- **Feindliche Modelle/Einheiten:** Alle Modelle/Einheiten der Armee deines Gegners.

## SEITENZAHLEN

In den Grundregeln findest du Seitenzahlen in stilisierten Dreiecken wie in der Abbildung rechts. Sie sind unabhängig von allen anderen Seitenzahlen innerhalb einer Publikation; sämtliche Bezüge auf Seitenzahlen in den Grundregeln – und Bezüge auf die Seitenzahlen der Grundregeln, die du andernorts finden kannst – basieren auf diesem System und beziehen sich auf keine Seitenzahlen außerhalb der Grundregeln.





# GRUNDKONZEPTE

In dieser Sektion führen wir verschiedene Regelbegriffe ein, die dir in den Grundregeln und darüber hinaus begegnen werden. Diese Schlüsselkonzepte bilden die Basis der Warhammer-40.000-Regeln und sind für jede Art von Schlacht unverzichtbar.

## MISSIONEN

Um ein Warhammer-40.000-Spiel zu spielen, müsst ihr zunächst eine Mission wählen. Die Mission wird euch verraten, wie ihr eure jeweilige Armee zusammenstellt, das Schlachtfeld aufbaut und eure Truppen auf dem Spieltisch platziert. Zudem umfasst sie Informationen über etwaige Sonderregeln für die Schlacht sowie (wohl am wichtigsten!) die Bedingungen, die für einen Sieg zu erfüllen sind. Mehr über Missionen erfährst du auf Seite 57-58.

## ARMEEN

Jeder Spieler befehligt bei einem Warhammer-40.000-Spiel eine Armee aus Citadel-Miniaturen, die wir fortan als Modelle bezeichnen. Die gewählte Mission umfasst Richtlinien über die Armeegröße.

■ **Armee:** Alle Modelle unter deinem Befehl.

## EINHEITEN

Modelle bewegen sich und kämpfen als eine Einheit. Eine Einheit kann aus einem oder mehreren Modellen desselben Datenblatts bestehen (siehe unten). Modelle und Einheiten derselben Armee werden als befreundete zueinander bezeichnet. Die Modelle und Einheiten der Armee deines Gegners werden als feindliche Modelle und Einheiten bezeichnet. Wenn eine Regel Bezug auf „Modelle“ oder „Einheiten“ nimmt, ohne anzugeben, ob es sich um befreundete oder feindliche Modelle oder Einheiten handelt, sind alle Modelle oder Einheiten gemeint, egal wessen Armee sie angehören.

- **Einheit:** Ein oder mehrere Modelle desselben Datenblatts.
- **Befreundete Modelle/Einheiten:** Alle Modelle/Einheiten derselben Armee.
- **Feindliche Modelle/Einheiten:** Alle Modelle/Einheiten der Armee deines Gegners.

## DATENBLÄTTER

Die Regeln, die du benötigst, um deine Modelle in Spielen zu verwenden, findest du auf Datenblättern. Jede Einheit hat ein Datenblatt; du brauchst die Datenblätter aller Einheiten deiner Armee. Mehr über Datenblätter erfährst du auf Seite 37-38.

## SCHLÜSSELWÖRTER

Auf allen Datenblättern findest du eine Liste mit Schlüsselwörtern, die in Fraktionsschlüsselwörter und andere Schlüsselwörter unterteilt ist. Fraktionsschlüsselwörter helfen dabei, zu bestimmen, welche Modelle du in deine Armee aufnehmen kannst, aber ansonsten funktionieren beide Arten von Schlüsselwörtern gleich. In beiden Fällen sind sie durch **SCHLÜSSELWORT-FETTDRUCK** hervorgehoben. Manchmal sind Schlüsselwörter mit einer Regel verbunden oder eine Regel verweist auf sie. Eine Regel könnte etwa besagen, dass sie für alle **INFANTERIE**-Einheiten gilt. Sie würde somit alle Einheiten betreffen, die das Schlüsselwort **INFANTERIE** auf ihrem Datenblatt haben. Ob ein Schlüsselwort im Plural oder Singular aufgeführt ist, hat keinen Einfluss darauf, welche Einheiten eine Regel betrifft, ebensowenig wie das Geschlecht des Schlüsselworts.





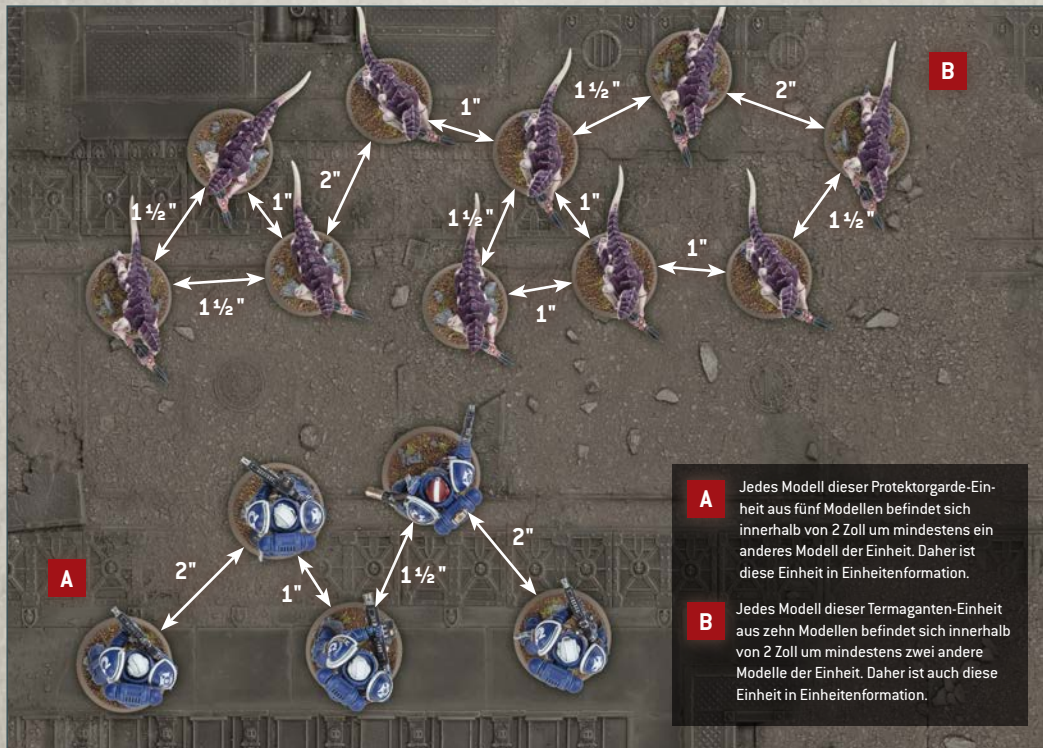
## EINHEITENFORMATION

Eine Einheit aus mehr als einem Modell muss als zusammenhängende Gruppe aufgestellt werden und jede Art von Bewegung als solche beenden, wobei all ihre Modelle sich horizontal innerhalb von 2 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um mindestens ein anderes Modell jener Einheit befinden müssen. Solange eine Einheit aus sieben oder mehr Modellen besteht, muss sie stattdessen als zusammenhängende Gruppe aufgestellt werden und jede Bewegung als solche beenden, wobei all ihre Modelle sich horizontal innerhalb von 2 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um mindestens zwei andere Modelle jener Einheit befinden müssen. Dies nennt man Einheitenformation.

Wenn ein Modell aus irgendeinem Grund nicht in Einheitenformation aufgestellt werden kann, wird jenes Modell zerstört. Kann eine Einheit eine Bewegung nicht in Einheitenformation beenden, kann sie jene Bewegung nicht ausführen und all ihre Modelle werden auf ihre Ausgangsposition zurückgestellt.

Am Ende jedes Zuges muss jeder Spieler aus jeder Einheit seiner Armee, die sich nicht mehr in Einheitenformation befindet, Modelle entfernen, ein Modell nach dem anderen, bis von jeder solchen Einheit eine einzige zusammenhängende Gruppe von Modellen in Einheitenformation übrig ist. Auf diese Weise entfernte Modelle gelten als zerstört, lösen aber ansonsten niemals Regeln aus, die greifen, wenn Modelle zerstört werden.

- **Einheitenformation:** Vertikal innerhalb von 2 Zoll und horizontal innerhalb von 5 Zoll um:
  - ein anderes Modell derselben Einheit (bei Einheiten mit 2-6 Modellen).
  - zwei anderen Modellen derselben Einheit (bei Einheiten aus 7+ Modellen).
- Am Ende jedes Zuges muss der kontrollierende Spieler einer Einheit, die nicht in Einheitenformation ist, Modelle entfernen, bis die Einheitenformation der Einheit wiederhergestellt ist.





### Tipps und Tricks WACKELIG STEHENDE MODELLE

Manchmal wirst du feststellen, dass ein bestimmtes Geländestück es schwierig macht, ein Modell genau so hinzustellen, wie du es wünschst. Wenn du das Modell vorsichtig an der entsprechenden Stelle ausbalancierst, ist es wahrscheinlich, dass es hinunterfällt, sowie jemand den Tisch falsch berührt, wobei dein bemaltes Modell beschädigt werden könnte. In einem solchen Fall ist es, sofern das Modell theoretisch physisch an die gewünschte Stelle passen würde, die sicherere Variante, es an eine stabilere Position in der Nähe zu stellen, solange sich beide Spieler über seine „eigentliche“ Position im Klaren sind. Wenn im späteren Spielverlauf ein feindliches Modell dein Modell beschießen will, musst du es womöglich an die entsprechende Stelle halten, sodass die Sichtbarkeit bestimmt werden kann.



### NAHKAMPFREICHWEITE

Die Nahkampfreichweite repräsentiert den Bereich, in dem Modelle eine Nahkampfbedrohung für ihre Feinde darstellen. Solange sich ein Modell horizontal innerhalb von 1 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll um ein feindliches Modell befindet, sind jene Modelle – und ihre Einheiten – in Nahkampfreichweite umeinander.

Modelle können nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle aufgestellt werden und können keine normale Bewegung, Vorwärts-Bewegung oder Rückzugsbewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden. Wenn ein Modell diese Bedingungen aus irgendeinem Grund nicht erfüllen kann, wird jenes Modell zerstört.

- **Nahkampfreichweite:** horizontal innerhalb von 1 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll.
- Modelle können nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle aufgestellt werden und keine normale Bewegung, Vorwärts-Bewegung oder Rückzugsbewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden.

### SCHLACHTFELD

Warhammer-40.000-Schlachten werden auf rechteckigen Schlachtfeldern ausgetragen. Das kann eine beliebige Oberfläche sein, auf der deine Modelle stehen können – etwa ein Esstisch oder der Boden. Deine Mission wird Angaben zur nötigen Schlachtfeldgröße machen.

### GELÄNDESTÜCKE

Das Gelände auf einem Schlachtfeld kann durch Modelle aus dem Warhammer-40.000-Sortiment dargestellt werden. Solche Modelle werden Geländestücke genannt, um zwischen ihnen und den Modellen zu unterscheiden, die Bestandteil einer Armee sind. Geländestücke werden vor Schlachtbeginn auf dem Schlachtfeld aufgestellt. Du kannst auf Seite 44-48 mehr über Geländestücke erfahren.

Wenn die gespielte Mission nichts anderes angibt, solltet ihr nach Belieben ein atmosphärisches Schlachtfeld mit Geländestücken aus euren Sammlungen zusammenzustellen.

### ENTFERNUNGEN MESSEN

Entfernungen werden bei Warhammer 40.000 in Zoll gemessen (oft auch abgekürzt als 6", 12" usw.). Du kannst Entfernungen nachmessen, wann immer du möchtest.

Die Entfernung zwischen Modellen ist die kürzeste Entfernung zwischen den Bases der Modelle, gemessen zwischen den nächsten Punkten der Bases der Modelle, zu und von denen du misst. Wenn ein Modell kein Base hat, wird bei der Bestimmung der Entfernung stattdessen das Modell selbst benutzt und zum nächsten Punkt des Modells (an einem beliebigen Teil des Modells) gemessen.

Wenn eine Regel besagt, dass sie etwas „innerhalb“ einer bestimmten Entfernung betrifft, so gilt sie in jeder Entfernung, die nicht größer als die angegebene Entfernung ist. Innerhalb von 1 Zoll bedeutet beispielsweise jede Entfernung bis zu 1 Zoll.



# SICHTBARKEIT BESTIMMEN

Warhammer 40.000 verwendet echte Sichtlinien, um zu bestimmen, ob Modelle einander sehen können. Um die Sichtlinie zu bestimmen, prüfe sie aus der Perspektive des beobachtenden Modells. Im Sinne der Sichtlinien kann das Modell durch andere Modelle seiner eigenen Einheit sehen, und das Base eines Modells ist ebenfalls Teil jenes Modells.

## MODELL SICHTBAR

Wenn ein beliebiger Teil eines anderen Modells von einem beliebigen Teil des beobachtenden Modells aus sichtbar ist, ist jenes andere Modell für das beobachtende Modell sichtbar.

## EINHEIT SICHTBAR

Wenn ein oder mehrere Modelle einer Einheit für das beobachtende Modell sichtbar sind, dann ist die Einheit jenes Modells für das beobachtende Modell sichtbar.

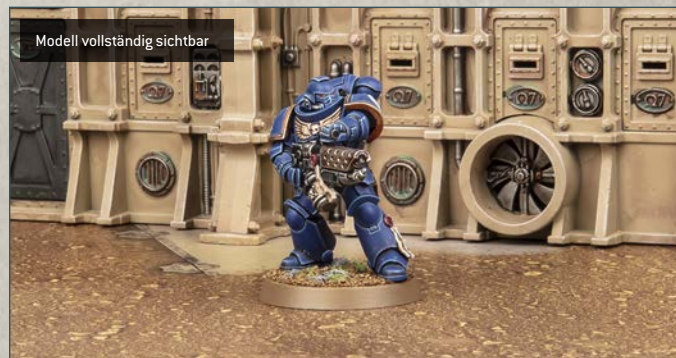
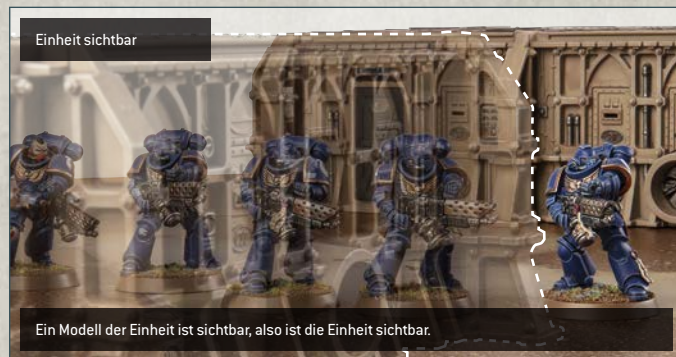
## MODELL VOLLSTÄNDIG SICHTBAR

Wenn jeder dem beobachtenden Modell zugewandte Teil eines anderen Modells für das beobachtende Modell sichtbar ist, dann sagen wir, dass jenes Modell für das beobachtende Modell vollständig sichtbar ist; das beobachtende Modell hat also eine Sichtlinie zu allen ihm zugewandten Teilen des anderen Modells, ohne dass andere Modelle oder Geländestücke irgendeinen Teil verdecken.

## EINHEIT VOLLSTÄNDIG SICHTBAR

Wenn jedes Modell einer Einheit für das beobachtende Modell vollständig sichtbar ist, dann ist jene Einheit für das beobachtende Modell vollständig sichtbar. Wenn geprüft wird, ob eine feindliche Einheit vollständig sichtbar ist, kann ein beobachtendes Modell durch andere Modelle der entsprechenden Einheit sehen.

- **Modell sichtbar:** Wenn ein beliebiger Teil eines Modells zu sehen ist, ist es sichtbar.
- **Einheit sichtbar:** Wenn ein beliebiges Modell einer Einheit sichtbar ist, ist die Einheit jenes Modells sichtbar.
- **Modell vollständig sichtbar:** Wenn jeder dem beobachtenden Modell zugewandte Teil eines Modells zu sehen ist, ist es vollständig sichtbar.
- **Einheit vollständig sichtbar:** Wenn jedes Modell einer Einheit vollständig sichtbar ist, ist jene Einheit vollständig sichtbar.







### Tipps und Tricks WÜRFEL WERFEN

Bei einer Partie Warhammer 40.000 werden du und dein Gegner eine Menge Würfel werfen (und gelegentlich jene Würfelwürfe wiederholen!). Es gehört zum guten Ton, deinen Gegner jederzeit wissen zu lassen, wofür du gerade würfelst und welche Fähigkeiten und Regeln im Spiel sind, die dir etwaige Wiederholungswürfe erlauben.

Viele Spieler würfeln einfach irgendwo auf dem Schlachtfeld; andere bevorzugen es, in einer Würfelschale zu würfeln. Wo du deine Würfe auch ausführst, achte darauf, dass dein Gegner die Ergebnisse ebenfalls sehen kann. Wenn ein Würfel unbeabsichtigt irgendwo anders landet (etwa weil er vom Schlachtfeld rollt, aus deiner Würfelschale springt oder auf dem Boden landet), ist es üblich, das Ergebnis jenes Wurfs zu ignorieren und ihn erneut zu werfen. Einen abhanden gekommenen Würfel erneut zu werfen zählt im Sinne der Regeln nicht als Wiederholungswurf.




Wenn ein Würfel nach dem Wurf nicht ebenerdig auf dem Schlachtfeld liegt, sagen wir, dass er „schräg liegt“. Manche Spieler verwenden eine Hausregel, die besagt, dass ein Würfel erneut geworfen werden muss, wenn er nicht ebenerdig liegt oder wenn man auf einem schräg liegenden Würfel keinen anderen Würfel balancieren kann, ohne dass er herunterrutscht. Üblicher ist es, dass Spieler die Würfel nur erneut werfen, wenn das Ergebnis uneindeutig ist. So oder so zählt der erneute Wurf eines schräg liegenden Würfels im Sinne der Regeln nicht als Wiederholungswurf.

## WÜRFEL

Um eine Schlacht auszutragen, wirst du einige sechsseitige Würfel brauchen (oft als W6 abgekürzt). Manche Regeln beziehen sich auf 2W6, 3W6 und so weiter – in solchen Fällen wirfst du die entsprechende Anzahl W6 und addierst die Ergebnisse.

Wenn eine Regel von dir verlangt, einen W3 zu werfen, wirfst du einen W6 und halbiert das Ergebnis (wobei du auf eine ganze Zahl aufrundest), um das Ergebnis des W3-Wurfs zu erhalten, wie unten zu sehen.

### EINEN W3 WERFEN

WURFERGEBNIS	W3-ERGEBNIS
 oder 	1
 oder 	2
 oder 	3

Wenn eine Regel ein Wurfresultat von beispielsweise 3 oder mehr verlangt, wird dies oft mit 3+ abgekürzt. Wenn bei einer Regel mehrere aufeinanderfolgende Wurfresultate relevant sind, werden sie oft als Bereich genannt (z. B. 1-3).

### WIEDERHOLUNGSWÜRFE

Manche Regeln erlauben dir das Wiederholen eines Würfelwurfs. Das bedeutet, dass du einige oder alle Würfel erneut werfen kannst. Wenn eine Regel dir einen Wiederholungswurf eines Wurfs erlaubt, bei dem mit mehreren Würfeln auf einmal gewürfelt wird (etwa 2W6, 3W6 usw.), dann musst du all jene Würfel erneut werfen, wenn nicht anders angegeben.

Ein Wurf kann nie mehr als einmal wiederholt werden. Wiederholungswürfe kommen vor etwaigen Modifikatoren zur Anwendung. Regeln, die Bezug auf das Ergebnis eines „unmodifizierten“ Wurfs nehmen, meinen das Wurfresultat nach etwaigen Wiederholungswürfen, aber vor der Anwendung etwaiger Modifikatoren.

- **Unmodifiziertes Wurfresultat:** Das Ergebnis nach Wiederholungswürfen und vor etwaigen Modifikatoren.
- Ein Wurf kann nie mehr als einmal wiederholt werden.
- Du musst bei einem Wiederholungswurf alle Würfel eines Wurfs erneut werfen, wenn es sich um addierte Würfel handelt (z. B. 2W6).
- Wiederholungswürfe werden vor Modifikatoren angewandt.

### GEGENEINANDER WÜRFELN

Bei manchen Regeln müssen die Spieler gegeneinander würfeln. Hierfür werfen beide Spieler einen W6 und der Spieler mit dem höheren Ergebnis gewinnt. Herrscht Gleichstand, würfelt erneut. Kein Spieler darf beim Gegeneinanderwürfeln Wiederholungswürfe oder Modifikatoren auf seinen W6 anwenden.

### REIHENFOLGE

Beim Spielen von Warhammer 40.000 wirst du gelegentlich auf Regeln stoßen, die zum selben Zeitpunkt abgehandelt werden sollen. Wenn dies im Schlachtverlauf geschieht, bestimmt der Spieler die Reihenfolge, der gerade am Zug ist. Geschieht es vor oder nach der Schlacht oder zu Beginn der Schlachtrunde, würfeln die Spieler gegeneinander und der Gewinner entscheidet über die Reihenfolge.



# DIE SCHLACHTRUNDE

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

Warhammer 40.000 wird in einer Reihe von Schlachtrunden gespielt. In jeder Schlachtrunde haben beide Spieler einen Zug. In jeder Schlachtrunde hat derselbe Spieler den ersten Zug – die gespielte Mission wird angeben, welcher Spieler das ist. Jeder Zug unterteilt sich in eine Reihe von Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden müssen.



1

## BEFEHLSPHASE

Beide Spieler sammeln ihre strategischen Ressourcen. Dann prüfst du die Kampfbereitschaft deiner Einheiten.



2

## BEWEGUNGSPHASE

Deine Einheiten bewegen sich über das Schlachtfeld, und Verstärkungen werfen sich in den Kampf.



3

## FERNKAMPFPHASE

Deine Einheiten setzen ihre Fernkampf Waffen gegen den Feind ein.



4

## ANGRIFFSPHASE

Deine Einheiten stürmen voran, um dem Feind Auge in Auge zu begegnen.



5

## NAHKAMPFPHASE

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

**Nachdem der Zug eines Spielers beendet ist, beginnt der Zug des anderen Spielers. Haben beide Spieler einen Zug beendet, haben sie eine Schlachtrunde abgeschlossen und die nächste beginnt, und so weiter, bis die Schlacht endet.**





2

3

4

5

# BEFEHLSPHASE

Die Kommandeure bewerten den Verlauf der Schlacht, gleichen ihre Ziele an und ändern ihren Schlachtplan, wobei sie mit neuen Taktiken und Strategien aufwarten, um den Feind zu übertrumpfen.



Deine Befehlsphase ist in zwei Schritte unterteilt. Im ersten Schritt erhalten beide Spieler 1 Befehlspunkt (BP) und du handelst etwaige andere Regeln in der Befehlsphase ab; im zweiten Schritt prüfst du, ob etwaige deiner Einheiten erschüttert sind.

1

## NEUE BEFEHLE

2

## ERSCHÜTTERUNG

### BEFEHLSPUNKTE ERHALTEN

Abgesehen von den BP, die Spieler zu Beginn der Befehlsphase erhalten, kann jeder Spieler insgesamt unabhängig von der Quelle pro Schlachtrunde insgesamt nur 1 BP erhalten.



## 1. NEUE BEFEHLE

Zu Beginn deiner Befehlsphase, bevor irgendetwas anderes geschieht, erhalten beide Spieler 1 BP. Befehlspunkte sind eine strategische Ressource, die du während der Schlacht für den Einsatz von Gefechtsoptionen verwenden kannst. Mehr über Gefechtsoptionen erfährst du auf Seite 41-42.

Sofern noch andere Regeln in der Befehlsphase abgehandelt werden müssen, werden diese nun abgehandelt, danach geht es mit dem Schritt Erschütterung weiter.

- Beide Spieler erhalten 1 BP.
- Handelt etwaige andere Regeln ab, die in der Befehlsphase abzuhandeln sind.

## 2. ERSCHÜTTERUNG

In diesem Schritt musst du für jede deiner Einheiten auf dem Schlachtfeld unter halber Sollstärke (Seite 12) einen Erschütterungstest ausführen. Um dies zu tun, wirfst du 2W6: Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der beste Moralwert jener Einheit, ist der Test bestanden; ansonsten misslingt der Test und jene Einheit ist bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert.

Solange eine Einheit erschüttert ist:

- ist der Missionszielkontrollwert all ihrer Modelle 0.
- Wenn sie sich zurückzieht, musst du für jedes Modell jener Einheit einen Fluchttest ausführen (Seite 14).
- Ihr kontrollierender Spieler kann keine Gefechtsoptionen einsetzen, die jene Einheit betreffen.

Wenn du für alle Einheiten Erschütterungstests ausgeführt hast, wo es nötig war, endet deine Befehlsphase und du gehst zur Bewegungsphase über.

- Führe für jede Einheit deiner Armee auf dem Schlachtfeld, die unter halber Sollstärke ist, einen Erschütterungstest aus.
- Wirf 2W6: ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Moralwert der Einheit, ist der Test bestanden; ansonsten ist die Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert.
- Erschütterte Einheiten haben MK 0 und ihr kontrollierender Spieler kann keine Gefechtsoptionen einsetzen, die sie betreffen.
- Wenn sich erschütterte Einheiten zurückziehen, müssen sie einen Fluchttest ausführen.

11





2

3

4

5

## SOLLSTÄRKE

Die Anzahl von Modellen, die eine Einheit enthält, wenn du sie deiner Armee hinzufügst, wird als ihre Sollstärke bezeichnet.

## UNTER HALBER SOLLSTÄRKE

Manche Regeln beziehen sich auf Einheiten unter halber Sollstärke.

- Wenn die Sollstärke einer Einheit 1 ist, dann ist die Einheit unter halber Sollstärke, solange sie weniger Lebenspunkte als die Hälfte ihres Lebenspunktwerts hat.
- Bei jeder anderen Einheit gilt: Solange die Anzahl der Modelle jener Einheit niedriger als die Hälfte ihrer Sollstärke ist, ist jene Einheit unter halber Sollstärke.

## ZERSTÖRT

Im Lauf der Schlacht werden Modelle Schaden erleiden und zerstört werden. Wenn ein Modell zerstört wird, wird es vom Schlachtfeld entfernt. Wenn jedes Modell einer Einheit zerstört wurde, ist jene Einheit zerstört.

## ANGESCHLOSSENE EINHEITEN

Manche **CHARAKTERMODELL**-Einheiten haben die Fähigkeit *Anführer* (Seite 39), mit der sie sich anderen Einheiten (so genannten Leibwächter-Einheiten) anschließen können, um eine angeschlossene Einheit zu bilden.

Die Sollstärke einer angeschlossenen Einheit entspricht den kombinierten Sollstärken all ihrer Einheiten (also die Anzahl der Modelle in der Anführer-Einheit plus die Anzahl der Modelle in der Leibwächter-Einheit). Wenn entweder die Anführer-Einheit oder die Leibwächter-Einheit einer angeschlossenen Einheit zerstört wird, ändert sich die Sollstärke der verbliebenen Einheit zurück zu ihrer ursprünglichen Sollstärke.

**Beispiel:** Ein *Primaris-Captain* (Sollstärke 1) schließt sich einer Einheit *Intercessoren* (Sollstärke 5) an. Diese angeschlossene Einheit hat eine Sollstärke von 6. Wenn alle *Intercessoren* zerstört werden, hat der verbliebene *Primaris-Captain* wieder eine Sollstärke von 1.

Regeln, die ausgelöst werden, wenn eine Einheit zerstört wird, werden auch dann ausgelöst, wenn eine der einzelnen Einheiten zerstört wird, die die angeschlossene Einheit bilden (die Anführer- oder Leibwächter-Einheit).

**Beispiel:** Wenn du durch eine Regel für jede zerstörte feindliche Einheit 1 SP erhältst und du eine angeschlossene Einheit als Ziel wählst, würdest du 1 SP für das Zerstören der Leibwächter-Einheit und 1 SP für das Zerstören der Anführer-Einheit erhalten (insgesamt also 2 SP).



12



1



3

4

5

# BEWEGUNGSPHASE

Der Boden bebt unter dem Schritt marschierender Füße und dem Brüllen der Motoren, als Armeen über das Schlachtfeld vorrücken und um vorteilhafte Positionen wetteifern.

Deine Bewegungsphase ist in zwei Schritte unterteilt. Zunächst kannst du deine Einheiten bewegen, dann kannst du Verstärkungen aufstellen.

1

## BEWEGUNG

2

## VERSTÄRKUNGEN



## 1. EINHEITEN BEWEGEN

Beginne deine Bewegungsphase, indem du eine Einheit deiner Armee auf dem Schlachtfeld für eine Bewegung wählst:

- Wenn sich jene Einheit nicht in Nahkampfreichweite um mindestens ein feindliches Modell befindet, kann sie eine normale Bewegung oder eine Vorrücken-Bewegung ausführen oder stationär bleiben.
- Wenn sich jene Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens ein feindliches Modell befindet, kann sie entweder stationär bleiben oder sich zurückziehen.

Nachdem du die Bewegung jener Einheit abgeschlossen hast, wähle eine andere Einheit deiner Armee für eine Bewegung, und so weiter, bis du all deine Einheiten abgehandelt hast. Nachdem du all deine Einheiten bewegt hast, gehe zum Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase über.

Jedes Mal, wenn du eine Einheit bewegst, kannst du beliebige ihrer Modelle nach deiner Wahl bewegen. Als kontrollierender Spieler bestimmst du dabei die Reihenfolge, in der du deine Modelle bewegst. Wann immer du ein Modell bewegst, kannst du es entlang eines beliebigen Pfades drehen und/oder seine Position auf dem Schlachtfeld ändern, aber kein Teil seines Bases kann über ein feindliches Modell oder über die Kante des Schlachtfelds bewegt werden. Es kann über befreundete Modelle bewegt werden, als wären sie nicht da, wenn du das wünschst, aber es kann seine Bewegung nicht auf einem anderen Modell beenden. Die einzige Ausnahme hierbei bildet die Bewegung von **MONSTER**- und **FAHRZEUG**-Modellen; solche Modelle können sich nicht über andere befreundete **MONSTER**- und **FAHRZEUG**-Modelle bewegen und müssen stattdessen um sie herum bewegt werden. Die Entfernung, die sich ein Modell bewegt, ist die Entfernung, die sich der Teil des Bases bewegt, der sich am weitesten entlang seines Pfades bewegt. Wenn ein Modell kein Base hat, ist die Entfernung die Entfernung, die der Teil des Modells zurücklegt, der sich am weitesten bewegt.

- Wenn sich eine Einheit bewegt, kann sie eine normale Bewegung ausführen, vorrücken oder stationär bleiben.
- Einheiten in Nahkampfreichweite um ein feindliches Modell können sich nur zurückziehen oder stationär bleiben.

## STATIONÄR BLEIBEN

Wenn eine Einheit stationär bleibt, kann für den Rest der Phase keines ihrer Modelle bewegt werden.

## NORMALE BEWEGUNGEN

Wenn eine Einheit eine normale Bewegung ausführt, kann sich jedes Modell jener Einheit eine Entfernung in Zoll bewegen, die gleich dem oder geringer ist als ihr Bewegungswert (B), aber kein Modell darf in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegt werden (Seite 7).

- **Normale Bewegung:** Modelle bewegen sich bis zu B Zoll.
- Sie können sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen.

13



## VORRÜCKEN-BEWEGUNGEN

Wenn eine Einheit vorrückt, führe einen Vorrücken-Wurf für jene Einheit aus, indem du einen W6 wirfst. Addiere bis zum Ende der Phase das Ergebnis in Zoll auf den Bewegungswert jedes Modells jener Einheit. Jedes Modell kann dann eine Vorrücken-Bewegung ausführen, indem es sich eine Entfernung in Zoll bewegt, die gleich der oder geringer ist als die Summe, aber kein Modell kann sich in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen. Eine Einheit kann in einem Zug, in dem sie vorgerückt ist, nicht schießen und keinen Angriff ansagen.

- **Vorrücken-Bewegung:** Modelle bewegen sich bis zu B+W6 Zoll.
- Sie können sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen.
- Einheiten, die vorrücken, können im selben Zug nicht schießen und nicht angreifen.



1



3

4

5

## RÜCKZUGSBEWEGUNGEN

Wenn sich eine Einheit zurückzieht, kann jedes Modell jener Einheit eine Rückzugsbewegung ausführen, indem es sich eine Entfernung in Zoll bewegt, die gleich seinem oder geringer ist als sein Bewegungswert. Wenn du dies tust, kannst du die Modelle in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen, solange sie ihre Bewegung nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden – wenn dies nicht möglich ist, kann sich jene Einheit nicht zurückziehen.

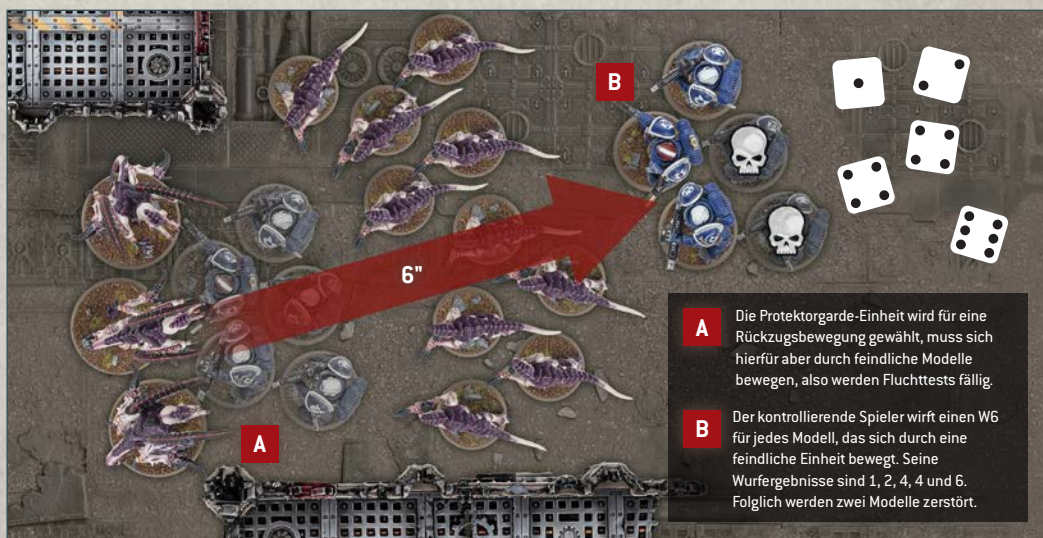
Eine Einheit kann in einem Zug, in dem sie sich zurückgezogen hat, weder einen Angriff ansagen noch schießen.

### Fluchttests

Anders als bei anderen Bewegungsarten können sich Modelle, die eine Rückzugsbewegung ausführen, über feindliche Modelle bewegen, als wären diese nicht da; du musst aber für jedes Modell, das dies tut (ausgenommen **TITANISCHE** Modelle und Modelle, die **FLIEGEN** können), einen Fluchttest ausführen, bevor irgendein Modell jener Einheit bewegt wird.

Bei jedem Fluchttest für ein Modell wirfst du einen W6. Für jedes Ergebnis von 1-2 wird ein Modell (deiner Wahl) der sich zurückziehenden Einheit zerstört. Jedes Modell kann maximal einen Fluchttest pro Phase auslösen.

- **Rückzugsbewegung:** Modelle bewegen sich bis zu B Zoll.
- Sich zurückziehende Einheiten können im selben Zug weder einen Angriff ansagen noch schießen.
- Sich zurückziehende Modelle können sich über feindliche Modelle bewegen, wenn sie sich zurückziehen, aber zuvor musst du für sie Fluchttests ausführen (es sei denn, sie sind **TITANISCH** oder können **FLIEGEN**).
- Wenn eine erschütterte Einheit sich zurückzieht, führe einen Fluchttest für jedes Modell jener Einheit aus.
- **Fluchttest:** Wirf einen W6; für jede 1-2 wird ein Modell jener Einheit zerstört.



14



1



3

4

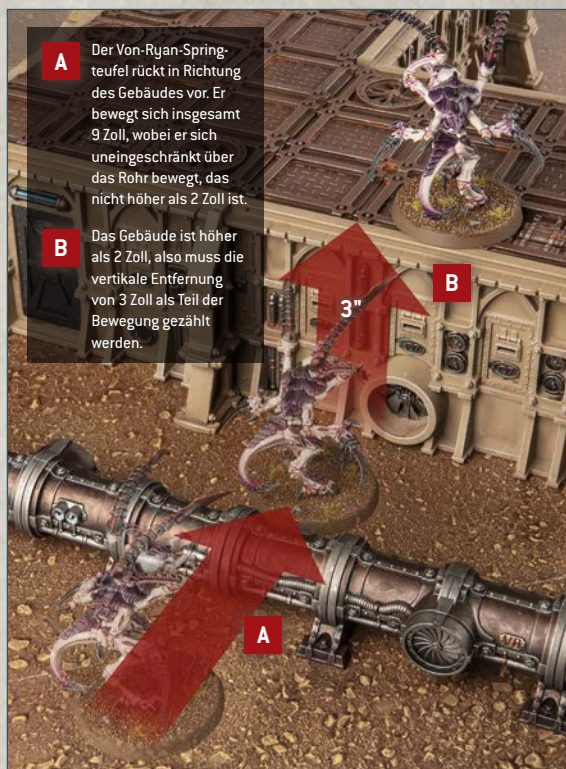
5

## ÜBER GELÄNDE BEWEGEN

Die Schlachtfelder von Warhammer 40.000 sind mit einer großen Bandbreite an Hindernissen, Gebäuden und Trümmern übersät, die als Geländestücke bezeichnet werden (Seite 44-48). Wenn ein Modell eine beliebige Art Bewegung ausführt, kann es sich über ein Geländestück bewegen, aber nicht hindurch (Modelle können sich also beispielsweise nicht durch eine Wand bewegen, aber sie können darüber hinwegklettern).

Ein Modell kann sich über Geländestücke mit einer Höhe von 2 Zoll oder niedriger hinwegbewegen, als wären sie nicht da. Ein Modell kann vertikal bewegt werden, um sich an beliebigen Geländestücken hinauf- oder hinabzubewegen, die höher sind, wobei die vertikale Entfernung nach oben/unten als Teil seiner Bewegung gezählt wird. Modelle können keine Art Bewegung mitten im Klettern beenden – ist es dadurch nicht möglich, die Bewegung zu beenden, kann jene Bewegung nicht ausgeführt werden.

- Modelle können sich uneingeschränkt über Geländestücke bewegen, die 2 Zoll hoch oder niedriger sind.
- Modelle können sich nicht durch Geländestücke bewegen, die höher als 2 Zoll sind, aber sie können daran hinauf- und hinabklettern.



**A** Der Von-Ryan-Springteufel rückt in Richtung des Gebäudes vor. Er bewegt sich insgesamt 9 Zoll, wobei er sich uneingeschränkt über das Rohr bewegt, das nicht höher als 2 Zoll ist.

**B** Das Gebäude ist höher als 2 Zoll, also muss die vertikale Entfernung von 3 Zoll als Teil der Bewegung gezählt werden.

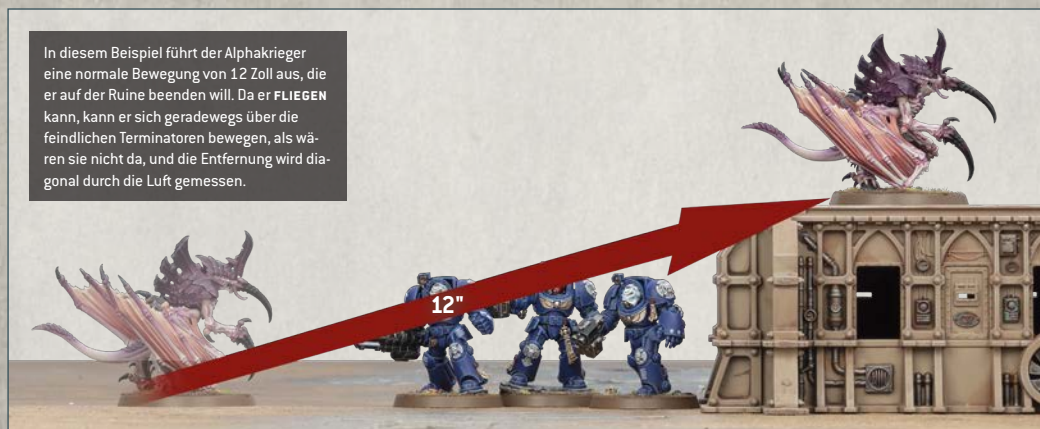
## FLIEGEN

Wenn ein Modell **FLIEGEN** kann, kann es sich beim Ausführen einer normalen Bewegung, einer Vorrücken-Bewegung oder einer Rückzugsbewegung über feindliche Modelle bewegen, als wären diese nicht da, und kann sich bei einer solchen Bewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle bewegen. Beachte, dass dies auch bedeutet, dass **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle, die **FLIEGEN** können, sich über andere **MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Modelle bewegen können, wenn sie eine solche Bewegung ausführen. Allerdings können Modelle, die **FLIEGEN** können, ihre Bewegung nicht auf anderen Modellen oder in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle beenden.

Wenn ein Modell, das **FLIEGEN** kann, eine Bewegung auf einem Geländestück beginnt oder beendet, misst du statt des Pfades, den es sich über das Schlachtfeld bewegen würde, seinen Pfad „durch die Luft“, wie im Schaubild unten gezeigt.

- **FLIEGENDE** Modelle können sich über feindliche Modelle hinwegbewegen, wenn sie eine normale Bewegung, eine Vorrücken-Bewegung oder eine Rückzugsbewegung ausführen.
- **FLIEGENDE** Modelle, deren Bewegung auf einem Geländestück beginnt oder endet, messen die Entfernung durch die Luft, wenn sie eine normale Bewegung, eine Vorrücken-Bewegung oder eine Rückzugsbewegung ausführen.

In diesem Beispiel führt der Alphakrieger eine normale Bewegung von 12 Zoll aus, die er auf der Ruine beenden will. Da er **FLIEGEN** kann, kann er sich geradewegs über die feindlichen Terminatoren bewegen, als wären sie nicht da, und die Entfernung wird diagonal durch die Luft gemessen.



15



## 2. VERSTÄRKUNGEN

Manche Einheiten haben Regeln, die ihnen erlauben, die Schlacht in der Reserve zu beginnen, etwa *Schocktruppen* (Seite 39). Solche Einheiten treffen später in der Schlacht ein und werden Reserve-Einheiten genannt. Am Ende der Schlacht zählen alle Reserve-Einheiten, die nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, als zerstört.

Im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase kannst du, wenn du Reserve-Einheiten in deiner Armee hast, beliebige jener Einheiten wählen und auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn alle Reserve-Einheiten, die du in diesem Zug aufstellen wolltest, aufgestellt wurden, endet deine Bewegungsphase und du gehst zu deiner Fernkampfphase über.

Details dazu, wie Reserve-Einheiten aufgestellt werden, findest du in denselben Regeln, die der Einheit erlauben, in der Reserve aufgestellt zu werden. Üblicherweise geben diese Regeln eine Entfernung an, die von allen feindlichen Modellen einzuhalten ist. Wo immer eine solche Entfernung angegeben ist, ist immer die horizontale Entfernung gemeint, auch wenn du normalerweise zu und vom nächsten Teil des Bases eines Modells misst.

Reserve-Einheiten zählen in dem Zug, in dem sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, immer, als hätten sie eine normale Bewegung ausgeführt, und können folglich in dieser Phase nicht weiter bewegt werden. Ansonsten können auf diese Weise aufgestellte Einheiten in diesem Zug normal handeln (schießen, einen Angriff ansagen, kämpfen usw.).

- **Reserve-Einheit:** Eine Einheit, die die Schlacht an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld beginnt.
- Zählt in dem Zug, in dem sie auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, immer, als hätte sie eine normale Bewegung ausgeführt.
- Jede angegebene Entfernung, die von feindlichen Modellen einzuhalten ist, meint die horizontale Entfernung.
- Alle Reserve-Einheiten, die am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, zählen als zerstört.



1



3

4

5



16



# TRANSPORTER

Manche Einheiten können andere über das Schlachtfeld transportieren und ihren Passagieren dabei höhere Geschwindigkeit und Schutz bieten, während sie sich auf dem Weg zur Front und zu wichtigen Missionszielen befinden.

Manche Modelle haben das Schlüsselwort **TRANSPORTER**. Die folgenden Regeln erklären, wie Einheiten in solche Modelle ein- und aus ihnen aussteigen und wie sie verwendet werden, um diese Passagiere über das Schlachtfeld zu bewegen.

## TRANSPORTKAPAZITÄT

Alle **TRANSPORTER**-Modelle haben auf ihrem Datenblatt eine Angabe zu ihrer Transportkapazität. Hierdurch wird die Art und maximale Anzahl befreundeter Modelle definiert, die in sie einsteigen können.

Einheiten können die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnen, statt separat aufgestellt zu werden – sage vor dem Aufstellen an, welche Einheiten sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden.



## FEUERPLATTFORM

Manche Transporter haben Feuerluken oder Plattformen, von denen aus die Passagiere an Bord schießen können.

Bei den Fähigkeiten mancher **TRANSPORTER**-Modelle ist **Feuerplattform x** aufgeführt. Jedes Mal, wenn ein solches Modell in der Fernkampfphase zum Schießen gewählt wird, kannst du bis zu x Modelle an Bord wählen. Dann kannst du für jedes jener Modelle eine Fernkampf-Waffe wählen, mit der es ausgerüstet ist. Bis jenes **TRANSPORTER**-Modell all seine Attacken abgehandelt hat, zählt es mit allen auf diese Weise gewählten Waffen ausgerüstet, zusätzlich zu seinen anderen Waffen.

- **Feuerplattform x:** Wähle jedes Mal, wenn dieser **TRANSPORTER** schießt, von bis zu x Modellen an Bord je eine Waffe; dieser **TRANSPORTER** zählt als mit jenen Waffen ausgerüstet.

## EINSTEIGEN

Wenn eine Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausführt und jedes Modell jener Einheit jene Bewegung innerhalb von 3 Zoll um ein befreundetes **TRANSPORTER**-Modell beendet, kann sie einsteigen. Eine Einheit 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 befindet sich nun an Bord jenes **TRANSPORTER**-Modells. Sofern nicht anders angegeben können Einheiten nichts tun und von nichts betroffen sein, solange sie sich an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells befinden.

- Eine Einheit kann in einen befreundeten **TRANSPORTER** einsteigen, wenn all ihre Modelle eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung innerhalb von 3 Zoll um jenen **TRANSPORTER** beenden.
- Eine Einheit kann innerhalb derselben Phase nicht einsteigen und aussteigen.

## AUSSTEIGEN

Wenn eine Einheit deiner Armee deine Bewegungsphase an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnt, kann jene Einheit in jener Phase aussteigen.

Wenn eine Einheit aus einem **TRANSPORTER**-Modell aussteigt, stelle sie vollständig innerhalb von 3 Zoll um jenes **TRANSPORTER**-Modell und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle auf. Wenn ein aussteigendes Modell aus irgendeinem Grund nicht aufgestellt werden kann, kann die Einheit des Modells nicht aussteigen.

Einheiten, die aus einem **TRANSPORTER**-Modell aussteigen, das in dieser Phase entweder stationär geblieben ist oder bislang noch keine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung oder Rückzugsbewegung ausgeführt hat, können für den Rest des Zuges normal handeln (eine normale Bewegung ausführen, vorrücken, schießen, einen Angriff ansagen, kämpfen usw.). Eine solche aussteigende Einheit kann sich nicht entscheiden, stationär zu bleiben.

Einheiten, die aus einem **TRANSPORTER**-Modell ausgestiegen sind, der in dieser Phase eine normale Bewegung ausgeführt hat, zählen, als hätten sie in dieser Phase selbst eine normale Bewegung ausgeführt; sie können sich in dieser Phase nicht weiter bewegen. Eine solche Einheit kann im selben Zug keinen Angriff ansagen, ansonsten aber für den Rest des Zuges normal handeln.

Einheiten können nicht aus einem **TRANSPORTER**-Modell aussteigen, das im selben Zug eine Vorrücken- oder Rückzugsbewegung ausgeführt hat.

- Einheiten, die deine Bewegungsphase an Bord eines **TRANSPORTERS** beginnen, können in dieser Phase aussteigen, sofern ihr **TRANSPORTER** nicht vorgerückt ist und sich nicht zurückgezogen hat.
- Wenn eine Einheit aussteigt, bevor sich ihr **TRANSPORTER** bewegt, kann sie normal handeln.
- Wenn eine Einheit aussteigt, nachdem sich ihr **TRANSPORTER** bewegt hat, kann sie sich in diesem Zug nicht bewegen und nicht angreifen, aber ansonsten normal handeln.
- Eine aussteigende Einheit muss vollständig innerhalb von 3 Zoll um ihren **TRANSPORTER** und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle aufgestellt werden (sonst kann sie nicht aussteigen).
- Aussteigende Einheiten können nicht stationär bleiben.



## ZERSTÖRTE TRANSPORTER

Wenn ein **TRANSPORTER**-Modell zerstört wird, müssen alle Einheiten an Bord jenes **TRANSPORTER**-Modells sofort aussteigen (siehe gegenüber), bevor jenes **TRANSPORTER**-Modell vom Schlachtfeld entfernt wird.

Einheiten, die aus einem zerstörten **TRANSPORTER**-Modell aussteigen, werden nicht von der Fähigkeit *Gefährliches Ende* jenes Modells betroffen (Seite 23). Stattdessen musst du für jedes aussteigende Modell einen W6 werfen. Für jedes Ergebnis von 1 erleidet die Einheit des Modells 1 tödliche Verwundung (Seite 23). Außerdem gilt für eine aus einem zerstörten **TRANSPORTER**-Modell aussteigende Einheit:

- Bis zum Beginn der nächsten Befehlsphase des kontrollierenden Spielers ist jene Einheit erschüttert.
- Bis zum Ende des Zuges gilt jene Einheit, als hätte sie eine normale Bewegung ausgeführt, und sie kann in diesem Zug keinen Angriff ansagen (Seite 29).

- Wenn ein **TRANSPORTER** zerstört wird, müssen etwaige transportierte Einheiten aussteigen.
- Wirf einen W6 für jedes aussteigende Modell: Für jede 1 erleidet die Einheit jenes Modells 1 tödliche Verwundung.
- Bis zum Beginn der nächsten Befehlsphase des kontrollierenden Spielers ist die aussteigende Einheit erschüttert.
- Bis zum Ende des Zuges gilt die aussteigende Einheit, als hätte sie eine normale Bewegung ausgeführt, und kann keinen Angriff ansagen.

## Notausstieg

Wenn ein **TRANSPORTER**-Modell zerstört wird und eine aussteigende Einheit nicht vollständig innerhalb von 3 Zoll um jenes **TRANSPORTER**-Modell und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle aufgestellt werden kann, muss jene Einheit stattdessen einen Notausstieg ausführen. Ein Notausstieg wird auf die gleiche Weise wie das Aussteigen aus einem zerstörten **TRANSPORTER**-Modell abgehandelt, außer dass deine Einheit, die dies tut, vollständig innerhalb von 6 Zoll (statt vollständig innerhalb von 3 Zoll) um das zerstörte **TRANSPORTER**-Modell und nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle aufgestellt werden muss, und wenn für jedes aussteigende Modell gewürfelt wird, erleidet jene Einheit 1 tödliche Verwundung für jedes Ergebnis von 1-3 (statt für jedes Ergebnis von 1). Wenn ein aussteigendes Modell aus irgendeinem Grund immer noch nicht aufgestellt werden kann, wird es zerstört.

- Einheiten, die aus einem zerstörten **TRANSPORTER** aussteigen und nicht vollständig innerhalb von 3 Zoll aufgestellt werden können, müssen einen Notausstieg ausführen:
  - Solche Einheiten müssen vollständig innerhalb von 6 Zoll statt vollständig innerhalb von 3 Zoll aufgestellt werden.
  - Sie erleiden 1 tödliche Verwundung für jedes Ergebnis von 1-3 statt für jedes Ergebnis von 1.
  - Jedes aussteigende Modell, das nicht aufgestellt werden kann, wird zerstört.





1

2



4

5

# FERNKAMPFFHASE

Mächtige Kanonen grollen und glühendes Schrapnell fliegt umher. Mündungsfeuer und Laserstrahlen schneiden durch den Nebel des Krieges. Das Schlachtfeld ist mit einem Teppich von Patronenhülsen bedeckt.



Verwende diese Abfolge, wenn eine Einheit schießt.

1

**INFRAGE KOMMENDE EINHEIT WÄHLEN**

2

**ZIEL(E) WÄHLEN**

3

**FERNKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN**

4

**VORGANG FÜR NÄCHSTE INFRAGE KOMMENDE EINHEIT WIEDERHOLEN**



In deiner Fernkampfphase kannst du, wenn du mindestens eine infrage kommende Einheit deiner Armee auf dem Schlachtfeld hast, jene Einheit(en) eine nach der anderen zum Schießen wählen. Jede Einheit kann nur einmal pro Phase gewählt werden. Haben all deine gewählten Einheiten geschossen, gehst du zu deiner Angriffsphase über.

Eine Einheit kommt zum Schießen infrage, wenn keine der folgenden Bedingungen auf sie zutrifft:

- Jene Einheit ist in diesem Zug vorgerückt.
- Jene Einheit hat sich in diesem Zug zurückgezogen.

## ZIEL(E) WÄHLEN

Jedes Mal, wenn eine Einheit schießt, musst du vor dem Abhandeln der Attacken die feindlichen Einheiten wählen, die die Ziele für alle Fernkampfwaffen sind, mit denen ihre Modelle Attacken ausführen sollen. Jedes Mal, wenn du ein Ziel für eine Fernkampfwaffe eines Modells wählst, kannst du eine feindliche Einheit nur dann als Ziel wählen, wenn mindestens ein Modell jener Einheit in Reichweite jener Waffe und für das attackierende Modell sichtbar ist (Seite 8). Ein feindliches Modell ist ein Reichweite einer Waffe, wenn die Entfernung zwischen ihm und dem attackierenden Modell kleiner oder gleich dem Reichweitenwert jener Waffe ist.

Hat ein Modell mehr als eine Fernkampfwaffe, kann es mit all seinen Waffen auf dasselbe Ziel schießen oder sie auf verschiedene Ziele aufteilen, doch es kann nicht die Attacken derselben Waffe auf mehrere Ziele aufteilen. Auf ähnliche Weise können bei einer Einheit aus mehr als einem Modell die Modelle jener Einheit auf dasselbe oder auf verschiedene Ziele schießen. In jedem Fall musst du, wenn du eine Zeleinheit ansagst, zeitgleich ansagen, welche Modelle jene Einheit mit welchen Waffen attackieren, bevor du Attacken abhandelst. Wenn Waffen mehrere Profile haben, zwischen denen du wählen musst, musst du zudem ansagen, welches Profil du verwendest.

- Bevor eine Einheit schießt, wähle die Ziele für all ihre Fernkampfwaffen.
- Mindestens ein Modell der Zeleinheit muss für das attackierende Modell sichtbar und innerhalb der Reichweite der verwendeten Waffe sein.
- Modelle mit mehr als einer Fernkampfwaffe können damit auf dasselbe Ziel schießen oder auf mehrere Ziele, aber sie können nicht die Attacken derselben Waffe auf mehrere Ziele aufteilen.
- Modelle in derselben Einheit können auf dasselbe oder auf verschiedene Ziele schießen.

## EINSAMER WOLF



*Assassinen und andere verdeckt operierende Kämpfer sind im tosenden Mahlstrom der Schlacht schwer zu orten.*

Wenn diese Einheit nicht Teil einer angeschlossenen Einheit ist (siehe *Anführer*, Seite 39), kann diese Einheit nur als Ziel einer Fernkampfattacke gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 12 Zoll befindet.



## FERNKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN

Die Modelle der schießenden Einheit führen nun Attacken mit ihren Fernkampfaffen aus. Jedes Mal, wenn ein Modell mit einer Fernkampfattacke schießt, führt es eine Anzahl Attacken entsprechend dem Attackenwert (A) im Profil jener Waffe aus. Für jede ausgeführte Attacke führst du einen Trefferwurf aus (siehe Attacken ausführen, Seite 21-23).

Wenn du mehr als ein Ziel gewählt hast, auf das deine Einheit schießt, musst du alle Attacken gegen ein Ziel abhandeln, bevor du zum nächsten übergehst. Wenn deine Einheit mit mehr als einer Fernkampfaffe schießt und jene Waffen unterschiedliche Profile haben, dann musst du, nachdem du die Attacken mit einer jener Waffen abgehandelt hast, wenn etwaige andere Waffen mit demselben Profil auf dieselbe Einheit schießen, jene Attacken vor etwaigen anderen Attacken gegen das Ziel abhandeln.

Sofern wenigstens ein Modell der Zieleinheit für das attackierende Modell sichtbar und in Reichweite der Waffe des attackierenden Modells war, als die Zieleinheit gewählt wurde, können die Attacken mit jener Waffe auch dann ausgeführt werden, wenn keine Modelle der Zieleinheit mehr sichtbar oder in Reichweite sind, wenn du zum Abhandeln jener Waffe kommst (beispielsweise weil Modelle in der Zieleinheit bereits durch Attacken mit anderen Waffen aus der attackierenden Einheit zerstört wurden).

- Wenn ein Modell mit einer Waffe schießt, führt es eine Anzahl Attacken entsprechend dem Attackenwert jener Waffe aus.
- Handle alle Attacken gegen eine Einheit ab, bevor du Attacken gegen etwaige andere Einheiten abhandelst.
- Handle alle Attacken mit demselben Waffenprofil ab, bevor du Attacken mit etwaigen anderen Waffenprofilen abhandelst.
- Wenn eine Waffe zum Zeitpunkt, als das Ziel gewählt wurde, in Reichweite war und das Ziel sichtbar war, können die Attacken jener Waffe immer ausgeführt werden.

## Im Nahkampf gebunden

Eine Einheit kommt nicht infrage, zu schießen, wenn sie in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit ist.

Solange eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit deiner Armee ist, kannst du jene feindliche Einheit nicht als Ziel für Fernkampfaffen wählen.

**MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Einheiten bilden eine Ausnahme, siehe „Große Kanonen ruhen nie“ (rechts).

- Einheiten in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten können nicht schießen.
- Einheiten können nicht auf Ziele in Nahkampfreichweite um befreundete Einheiten schießen.



## TARNUNG

Manche Krieger sind Meister der Verkleidung und der Tarnung.

Wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, ziehe bei jeder gegen sie ausgeführten Fernkampfattacke 1 vom Trefferwurf ab.



## GROSSE KANONEN RUHEN NIE

*Monster und Kriegsmaschinen bringen aus der Ferne den Tod, während sie Krieger zu ihren Füßen zertreten.*

**MONSTER-** und **FAHRZEUG-**Einheiten kommen in der Fernkampfphase ihres kontrollierenden Spielers auch dann infrage, zu schießen, wenn sie in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten sind. Fernkampfaffen, mit denen **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheiten ausgerüstet sind, können feindliche Einheiten in Nahkampfreichweite um sich als Ziel wählen, auch wenn andere befreundete Einheiten in Nahkampfreichweite um dieselbe feindliche Einheit sind. Ziehe bei jeder Fernkampfattacke eines **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Modells, dessen Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit war, als sie ihre Ziele gewählt hat, 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, jene Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt (Seite 25).

Du kannst eine feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit in Nahkampfreichweite um mindestens eine Einheit deiner Armee als Ziel für Fernkampfaffen wählen. Ziehe bei jeder Fernkampfattacke eines Modells deiner Armee gegen ein solches Ziel 1 vom Trefferwurf ab, es sei denn, die Attacke wird mit einer Pistole ausgeführt.

**Anmerkung:** Eine Einheit in Nahkampfreichweite um eine feindliche **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit kommt dennoch nicht infrage, zu schießen, und kann deshalb keine Fernkampfattacken gegen jene **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit ausführen (es sei denn, die Einheit kommt auch in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten infrage, zu schießen, zum Beispiel weil sie selbst eine **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit oder mit Pistolen ausgerüstet ist). Allerdings können andere Einheiten deiner Armee, die infrage kommen, zu schießen, jene **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Einheit als Ziel wählen und beschießen.

- **MONSTER** und **FAHRZEUGE** können auch dann schießen und beschossen werden, wenn sie in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten sind. Ziehe bei jeder Fernkampfattacke einer solchen Einheit oder gegen eine solche Einheit 1 vom Trefferwurf ab (es sei denn, die Waffe ist eine Pistole).

1

2



4

5



20



1

2



4



# ATTACKEN AUSFÜHREN

Attacken werden mit Fernkampfwaffen oder Nahkampfwaffen ausgeführt. Attacken können eine nach der anderen ausgeführt werden, doch in vielen Fällen wirst du Würfelwürfe für mehrere Attacken zusammen ausführen können (siehe schnelles Würfeln, Seite 24).



Verfahre gemäß dieser Abfolge, wenn du Attacken eine nach der anderen ausführt.

1

## TREFFERWURF

2

## VERWUNDUNGSWURF

3

## ANGRIFF ZUWEISEN

4

## SCHUTZWURF

5

## SCHADEN ZUFÜGEN

## 1. TREFFERWURF

Wenn ein Modell eine Attacke ausführt, führst du einen Trefferwurf für jene Attacke aus, indem du einen W6 wirfst. Ist das Ergebnis des Trefferwurfs gleich der oder höher als die Ballistische Fertigkeit (BF) der Attacke (wenn sie mit einer Fernkampfwaffe ausgeführt wird) oder das Kampfgeschick (KG) der Attacke (wenn sie mit einer Nahkampfwaffe ausgeführt wird), war der Trefferwurf erfolgreich und gegen die Zieleinheit wird ein Treffer erzielt. Ansonsten misslingt die Attacke und die Attackenabfolge endet.

Ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 wird als kritischer Treffer bezeichnet und ist immer erfolgreich. Ein unmodifizierter Trefferwurf von 1 misslingt immer. Ein Trefferwurf kann niemals um mehr als -1 oder +1 modifiziert werden.

- **Trefferwurf (Fernkampfattacke):** Ein Treffer wird erzielt, wenn das Wurfresultat des W6 gleich der oder höher ist als die BF jener Attacke.
- **Trefferwurf (Nahkampfattacke):** Ein Treffer wird erzielt, wenn das Wurfresultat des W6 gleich dem oder höher ist als das KG jener Attacke.
- **Kritischer Treffer:** Unmodifizierter Trefferwurf von 6. Immer erfolgreich.
- Ein unmodifizierter Trefferwurf von 1 misslingt immer.
- Ein Trefferwurf kann nie um mehr als -1 oder +1 modifiziert werden.

## 2. VERWUNDUNGSWURF

Für jede Attacke, die einen Treffer bei der Zieleinheit erzielt, führst du einen Verwundungswurf aus, indem du einen W6 wirfst, um zu sehen, ob die Attacke die Zieleinheit erfolgreich verwundet. Das nötige Ergebnis wird bestimmt, indem du den Stärkewert (S) der Attacke mit dem Widerstandswert (W) des Ziels vergleichst wie unten gezeigt.

### VERWUNDUNGSWURF

#### STÄRKE DER ANGRIFFE VS. WIDERSTAND DES ZIELS

#### NÖTIGES W6-ERGEBNIS

Stärke ist **DOPPELT SO HOCH** wie der Widerstand **(oder höher)**.



Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand.



Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand.



Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand.



Stärke ist **HALB SO HOCH** wie der Widerstand **(oder niedriger)**.





Ist das Ergebnis des Verwundungswurfs gleich dem oder höher als der nötige Wert (siehe Tabelle gegenüber), ist der Verwundungswurf erfolgreich und verursacht eine Verwundung bei der Zieleinheit. Ansonsten misslingt die Attacke und die Attackenabfolge endet.

Ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 wird als kritische Verwundung bezeichnet und ist immer erfolgreich. Ein unmodifizierter Verwundungswurf von 1 misslingt immer. Ein Verwundungswurf kann niemals um mehr als -1 oder +1 modifiziert werden.

- **Kritische Verwundung:** unmodifizierter Verwundungswurf von 6. Immer erfolgreich.
- Ein unmodifizierter Verwundungswurf von 1 misslingt immer.
- Ein Verwundungswurf kann nie um mehr als -1 oder +1 modifiziert werden.

### 3. ANGRIFFE ZUWEISEN

Wenn eine Attacke die Zieleinheit erfolgreich verwundet, weist der kontrollierende Spieler der Zieleinheit jene Attacke wie folgt einem Modell jener Einheit zu.

Hat ein Modell in der Zieleinheit bereits mindestens einen Lebenspunkt verloren oder wurden ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen, muss jene Attacke jenem Modell zugewiesen werden. Andernfalls kann jene Attacke einem beliebigen Modell der Zieleinheit zugewiesen werden. Beachte, dass es egal ist, ob jenes Modell für das attackierende Modell sichtbar oder in Reichweite/Nahkampfreichweite ist.

- Wenn ein Modell in der Zieleinheit bereits Lebenspunkte verloren hat oder ihm in dieser Phase andere Attacken zugewiesen wurden, muss die Attacke jenem Modell zugewiesen werden.

### 4. SCHUTZWURF

Der kontrollierende Spieler der Zieleinheit führt dann einen Schutzwurf aus. Normalerweise handelt es sich dabei um einen Rüstungswurf, für den der Rüstungswurf-Wert (RW) des Modells benutzt wird, aber manche Modelle haben Rettungswürfe, die stattdessen benutzt werden können (siehe rechts). Um einen Rüstungswurf auszuführen, wirf einen W6 und modifiziere das Wurfresultat mit dem Durchschlagswert (DS) der Attacke. Hat die Attacke etwa einen DS von -1, wird 1 vom Rüstungswurf abgezogen.

Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der Rüstungswurf-Wert des Modells, dem die Attacke zugewiesen wurde, ist der Schutzwurf erfolgreich und die Attackenabfolge endet. Ansonsten misslingt der Schutzwurf und jenes Modell erleidet Schaden (Seite 23).

Ein unmodifizierter Schutzwurf von 1 misslingt immer. Ein Schutzwurf kann nie um mehr als um +1 verbessert werden.

- **Schutzwurf:** Wirf einen W6 und modifiziere das Ergebnis um den DS der Attacke. Ist das Ergebnis niedriger als der Rüstungswurf des Modells, für das gewürfelt wird, misslingt der Schutzwurf und jenes Modell erleidet Schaden. Ansonsten ist der Schutzwurf erfolgreich und jene Attacke wird abgewehrt.
- Ein unmodifizierter Schutzwurf von 1 misslingt immer.
- Ein Schutzwurf kann niemals um mehr als um +1 verbessert werden.

### RETTUNGSWÜRFE

*Manche Krieger sind von Kraftfeldern umhüllt, weben mystische Barrieren oder verfügen einfach über übernatürlich schnelle Reflexe – all dies bietet ihnen mehr Schutz, als es bloße Rüstung vermag.*

Auf den Datenblättern mancher Modelle ist ein Rettungswurf aufgeführt. Jedes Mal, wenn einem Modell mit einem Rettungswurf eine Attacke zugewiesen wird, muss der kontrollierende Spieler entscheiden, ob er den Rüstungswurf-Wert oder den Rettungswurf-Wert jenes Modells verwendet (er kann nicht beides verwenden). Hat ein Modell mehr als einen Rettungswurf, kann es nur einen davon verwenden – wähle, welchen.

Anders als Rüstungswürfe (die den Rüstungswurf-Wert eines Modells verwenden) können Rettungswürfe niemals durch den Durchschlagswert einer Attacke modifiziert werden, folgen aber ansonsten allen normalen Regeln für Schutzwürfe.

- **Rettungswurf:** Wird nie durch den DS einer Attacke modifiziert.
- Der kontrollierende Spieler kann wählen, ob er den Rettungswurf oder den Rüstungswurf-Wert eines Modells verwendet.

1

2



4





1

2



4



## TÖDLICHE VERWUNDUNGEN

*Manche Attacken sind derartig machtvoll, dass weder Rüstung noch Kraftfeld sie aufhalten kann.*

Manche Attacken verursachen tödliche Verwundungen. Jede tödliche Verwundung fügt der Zieleinheit einen Schadenspunkt zu, und sie werden immer eine nach der anderen angewendet. Für eine tödliche Verwundung wird weder Verwundungswurf noch Schutzwurf (auch kein Rettungswurf) ausgeführt – weise sie einfach wie jede andere Attacke zu und füge den Schaden wie rechts beschrieben einem Modell der Zieleinheit zu.

Anders als Schaden, der durch normale Attacken zugefügt wird, verfällt überschüssiger Schaden durch tödliche Verwundungen nicht, wenn er einem anderen Modell zugewiesen werden kann. Weise den Schaden stattdessen einem anderen Modell der Zieleinheit zu, bis entweder aller Schaden zugewiesen wurde oder die Zieleinheit zerstört ist.

Wenn eine Einheit zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird und etwaige ihrer Attacken dem Ziel tödliche Verwundungen zufügen können, handle zunächst sämtlichen normalen Schaden ab, der durch die Attacken der attackierenden Einheit bei jenem Ziel verursacht wurde, bevor du die tödlichen Verwundungen bei jenem Ziel verursachst. Wenn eine Attacke tödliche Verwundungen zusätzlich zu ihrem normalen Schaden verursacht, der normale Schaden aber durch einen Schutzwurf verhindert wird, erleidet die Zieleinheit dennoch wie oben beschrieben die tödlichen Verwundungen.

- Jede einer Einheit zugefügte tödliche Verwundung lässt ein Modell jener Einheit einen Lebenspunkt verlieren.
- Gegen tödliche Verwundungen können keine Schutzwürfe ausgeführt werden.
- Durch Attacken zugefügte tödliche Verwundungen werden immer nach dem normalen Schaden zugefügt, selbst wenn jener Schaden verhindert wurde.

## 5. SCHADEN ZUFÜGEN

Der zugefügte Schaden entspricht dem Schadenswert (SW) der Attacke. Ein Modell verliert für jeden Schadenspunkt, den es erleidet, einen Lebenspunkt. Hat ein Modell 0 oder weniger Lebenspunkte, ist es zerstört und wird aus dem Spiel entfernt. Wenn ein Modell mehrere Lebenspunkte durch eine Attacke verliert und zerstört wird, verfällt etwaiger überschüssiger Schaden durch jene Attacke.

- Ein Modell verliert eine Anzahl Lebenspunkte in Höhe des Schadenswerts der Attacke.
- Wird ein Modell durch eine Attacke zerstört, verfällt etwaiger durch jene Attacke verursachter überschüssiger Schaden.

### VERLETZUNGEN IGNORIEREN



*Manche Krieger weigern sich schlicht, zu sterben, selbst wenn sie eigentlich tödliche Verwundungen erleiden.*

Unter den Fähigkeiten mancher Modelle ist *Verletzungen ignorieren*  $x+$  aufgeführt. Jedes Mal, wenn ein Modell mit dieser Fähigkeit Schaden erleidet und dadurch einen Lebenspunkt verlieren würde (inklusive Lebenspunktverluste durch tödliche Verwundungen), wirfst du einen W6: Ist das Ergebnis gleich oder höher als die anstelle von „ $x$ “ angegebene Zahl, wird jener Lebenspunktverlust ignoriert. Hat ein Modell mehr als eine Fähigkeit *Verletzungen ignorieren*, kannst du immer nur eine jener Fähigkeiten einsetzen, wenn jenes Modell Schaden erleidet und dadurch einen Lebenspunkt verlieren würde.

- **Verletzungen ignorieren  $x+$ :** Jedes Mal, wenn dieses Modell einen Lebenspunkt verlieren würde, wirfst du einen W6: Ist das Ergebnis gleich oder höher als  $x$ , verliert es jenen Lebenspunkt nicht.

### GEFÄHRLICHES ENDE



*Durch Munitionsexplosionen, Säureblut oder peitschende Gliedmaßen sind manche Ziele selbst im Todeskampf noch gefährlich.*

Unter den Fähigkeiten mancher Modelle ist *Gefährliches Ende  $x$*  aufgeführt. Wird ein solches Modell zerstört, wirf einen Würfel, bevor es aus dem Spiel entfernt wird (ist das Modell ein **TRANSPORTER**, würfle, bevor Modelle aussteigen). Bei einer 6 erleidet jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um jenes Modell  $x$  tödliche Verwundungen (ist dies eine zufällige Zahl, würfle separat für jede Einheit innerhalb von 6 Zoll).

*Beispiel:* Ein **TRANSPORTER**-Modell mit der Fähigkeit *Gefährliches Ende W3* wird zerstört. Bevor Modelle aussteigen und bevor es aus dem Spiel entfernt wird, wirft der kontrollierende Spieler mit einem W6 eine 6. Drei Einheiten sind innerhalb von 6 Zoll um das zerstörte Modell, der kontrollierende Spieler wirft also für jede davon einen W3 und die jeweilige Einheit erleidet die gewürfelte Anzahl tödliche Verwundungen.

- **Gefährliches Ende  $x$ :** Wird dieses Modell zerstört, wirf einen W6. Bei einer 6 erleidet jede Einheit innerhalb von 6 Zoll  $x$  tödliche Verwundungen.



## Tipps und Tricks SCHNELLES WÜRFELN

Die Regeln für das Ausführen von Attacken wurden unter der Annahme geschrieben, dass du eine Attacke nach der anderen abhandelst. Allerdings kannst du deine Schlachten wesentlich beschleunigen, wenn du die Würfel für ähnliche Attacken zusammen würfelst. Um mehrere Attacken auf einmal auszuführen, müssen alle Attacken die gleiche Ballistische Fertigkeit (BF) oder das gleiche Kampfgeschick (KG) haben. Sie müssen zudem die gleichen Stärke- und Durchschlagswerte haben, den gleichen Schaden verursachen, von den gleichen Fähigkeiten betroffen sein und dieselbe Einheit als Ziel haben. Sind diese Bedingungen erfüllt, führe alle Trefferwürfe zusammen aus, gefolgt von allen Verwundungswürfen. Dein Gegner kann die Attacken dann eine nach der anderen zuweisen, Schutzwürfe ausführen und seine Modelle den entsprechenden Schaden erleiden lassen.

Wenn alle Modelle der Zieleinheit den gleichen Rüstungswurf gegen die Attacken benötigen und die Reihenfolge, in der die Attacken zugewiesen werden, keinen Unterschied macht, kann dein Gegner all seine Schutzwürfe zusammen ausführen, so wie die Verwundungswürfe ausgeführt wurden. Wenn er dies tut, weist er alle Attacken, die misslungene Schutzwürfe nach sich zogen, eine nach der anderen zu und fügt entsprechend Schaden zu, auch wenn streng genommen Schutzwürfe erst ausgeführt werden, nachdem die Attacken zugewiesen wurden. Denke in jedem Fall daran: Wenn die Zieleinheit ein Modell enthält, das bereits Lebenspunkte verloren hat oder dem in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen wurden, muss der kontrollierende Spieler weitere Attacken jenem Modell zuweisen, bis es entweder zerstört ist oder bis alle Attacken verhindert oder abgehandelt wurden.

Wenn die einem Ziel zugewiesenen Attacken einen zufälligen Schadenswert haben, kannst du das schnelle Würfeln nicht ganz gemäß der oben erläuterten Methode abhandeln – du musst die Würfel einen nach dem anderen werfen. Nimm als Beispiel mehrere Attacken, die jeweils einen Schadenswert von W3 haben und einer Zieleinheit zugewiesen werden, die Modelle mit jeweils 2 Lebenspunkten enthält. Da überschüssiger Schaden jedes Mal verfällt, wenn ein Modell zerstört wird, wird die Reihenfolge wichtig, in der diese Attacken zugewiesen und abgehandelt werden. Wenn die Ergebnisse jener W3-Würfe 1, dann 2 und dann 3 wären, würden dadurch insgesamt 2 Modelle zerstört, doch würden sie in der Reihenfolge 3, dann 2 und dann 1 angewendet, würden zwei Modelle zerstört und ein drittes Schaden erleiden und hätte nur noch einen Lebenspunkt übrig. Daher sollten diese Würfe einer nach dem anderen ausgeführt werden.



- 1 Eine Einheit aus 20 Termaganten beschießt mit ihren Bohrkäferschleudern eine Einheit Terminatoren. Da diese Waffen alle das gleiche Profil haben, entscheidet der kontrollierende Spieler, die Methode des schnellen Würfelns zu benutzen.
- 2 Jede dieser Waffen hat einen Angriffswert von 1, also wirft der kontrollierende Spieler 20 W6. Sieben Wurfresultate sind gleich der oder höher als die Ballistische Fertigkeit der Bohrkäferschleudern von 4+, also werden sieben Treffer erzielt und anschließend werden sieben Verwundungswürfe ausgeführt.
- 3 Der Stärkewert jener Attacken ist 5, was gleich dem Widerstandswert eines Terminators ist. Um die Terminatoren erfolgreich zu verwunden, sind also Ergebnisse von 4+ nötig. Von den sieben Würfeln verwunden fünf erfolgreich.
- 4 Da alle Attacken einen Schadenswert von 1 haben und der nötige Schutzwurf für alle Terminatoren gleich ist, kann der Space-Marine-Spieler ebenfalls die Methode für schnelles Würfeln anwenden und alle Schutzwürfe zusammen ausführen, auch wenn er streng genommen zuerst alle Attacken zuweisen müsste.
- 5 Die Attacken haben alle einen Durchschlagswert von -1. Die Terminatoren haben zwar auch einen Rettungswurf, doch ihr normaler Rüstungswurf bietet ihnen in diesem Fall höhere Überlebenschancen. Die Schutzwürfe ergeben 1, 2, 4, 5 und 5, was bedeutet, dass zwei misslungen sind.
- 6 Der Space-Marine-Spieler muss diese beiden Attacken nun eine nach der anderen zuweisen. Eines der Terminator-Modelle hat bereits zuvor in der Schlacht zwei Lebenspunkte verloren, also muss er die Attacken zuerst jenem Modell zuweisen. Das bedeutet, dass jenes Modell seinen letzten verbleibenden Lebenspunkt verliert (Terminator-Modelle haben einen Lebenspunktwert von 3) und zerstört wird. Die letzte Attacke wird dann einem anderen Modell zugewiesen, das einen Lebenspunkt verliert.

1

2



4





# FÄHIGKEITEN VON WAFFEN

Manche Waffen haben in ihren Profilen zusätzliche Fähigkeiten. Oft sind diese für die jeweilige Waffe einzigartig und deshalb vollständig abgedruckt, doch andere Fähigkeiten haben viele Waffen gemeinsam, sodass sie nur namentlich in ihren Profilen erwähnt werden. Hier findest du die Definitionen für einige der typischen Beispiele jener allgemeinen Fähigkeiten; weitere Fähigkeiten von Waffen findest du andernorts, etwa in Codices.

## STURM

Sturmwaffen können aus der Hüfte abgefeuert werden können, während die Krieger vorwärtsstürmen.

Waffen mit [STURM] im Profil werden als Sturmwaffen bezeichnet. Wenn eine Einheit, die in diesem Zug vorgerückt ist, mindestens ein mit Sturmwaffe ausgerüstetes Modell enthält, kommt sie in der Fernkampfphase dieses Zuges immer noch zum Schießen infrage. Wenn eine solche Einheit zum Schießen gewählt wird, kannst du nur Attacken mit Sturmwaffen abhandeln, mit denen die Modelle der Einheit ausgerüstet sind.

- Können auch dann abgefeuert werden, wenn die Einheit des Trägers vorgerückt ist.

## SCHNELLFEUER

Schnellfeuerwaffen sind gleichermaßen in der Lage, präzise Schüsse auf weite Entfernung abzugeben und kontrollierte Salven auf Ziele in der Nähe zu entfesseln.

Waffen mit [SCHNELLFEUER X] im Profil werden als Schnellfeuerwaffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine solche Waffe eine Einheit innerhalb ihrer halben Reichweite als Ziel hat, wird der Attackenwert jener Waffe um den durch x bestimmten Wert erhöht.

**Beispiel:** Ein Modell wählt eine Einheit innerhalb der halben Reichweite einer Waffe mit einem Attackenwert von 1 und der Fähigkeit [SCHNELLFEUER 1] als Ziel. Jene Waffe hat folglich zwei Attacken gegen das Ziel und du führst zwei Trefferwürfe aus.

- [SCHNELLFEUER X]: Erhöhe den Attackenwert um x, wenn du eine Einheit innerhalb der halben Reichweite als Ziel wählst.

## DECKUNG IGNORIEREN

Manche Waffen sind darauf ausgelegt, Feindformationen aus Schützengräben und Bunkern zu vertreiben.

Waffen mit [DECKUNG IGNORIEREN] im Profil werden als Deckung ignorierende Waffen bezeichnet. Gegen jede mit einer solchen Waffe ausgeführte Attacke kann das Ziel nicht von Deckung profitieren (Seite 44).

## SCHWALL

Mit Schwallwaffen werden Flammenwolken, Gasströme oder andere tödliche Substanzen verschossen, denen nur wenige Feinde entkommen können.

Waffen mit [SCHWALL] im Profil werden als Schwallwaffen bezeichnet. Jede mit einer solchen Waffe ausgeführte Attacke trifft das Ziel automatisch.

## PISTOLE

Pistolen können auf kürzeste Distanz eingesetzt werden.

Waffen mit [PISTOLE] im Profil werden als Pistolen bezeichnet. Enthält eine Einheit mindestens ein mit Pistole ausgerüstetes Modell, kommt jene Einheit in der Fernkampfphase ihres kontrollierenden Spielers auch dann infrage, zu schießen, wenn sie in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist. Wenn eine solche Einheit gewählt wird, um zu schießen, kann sie nur Attacken mit ihren Pistolen abhandeln und kann nur eine einzige der feindlichen Einheiten in Nahkampfreichweite um sich als Ziel wählen. Unter diesen Umständen kann eine Pistole auch dann eine feindliche Einheit als Ziel wählen, wenn andere befreundete Einheiten in Nahkampfreichweite um dieselbe feindliche Einheit sind.

Wenn ein Modell mit einer oder mehreren Pistolen ausgerüstet ist und es sich nicht um ein **MONSTER-** oder **FAHRZEUG-**Modell handelt, kann es entweder mit seinen Pistolen oder mit all seinen anderen Fernkampfaffen schießen. Sage an, ob ein solches Modell mit seinen Pistolen oder mit seinen anderen Fernkampfaffen schießt, bevor du Ziele wählst.

- Mit Pistolen kann auch dann geschossen werden, wenn sich die Einheit des Trägers in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, aber eine jener feindlichen Einheiten muss das Ziel sein.
- Pistolen können nicht zusammen mit Waffen geschossen werden, die keine Pistolen sind (außer von einem **MONSTER** oder **FAHRZEUG**).

## SCHWER

Schwere Waffen zählen zu den größten Geschützen auf dem Schlachtfeld, doch um sie mit maximalem Effekt einzusetzen, braucht es einen festen Stand, und sie eignen sich nicht unbedingt zum Beschuss sehr naher Ziele.

Waffen mit [SCHWER] im Profil werden als Schwere Waffen bezeichnet. Bei jeder mit einer solchen Waffe ausgeführten Attacke addierst du 1 auf den Trefferwurf, wenn die Einheit des attackierenden Modells in diesem Zug stationär geblieben ist.

- Addiere 1 auf Trefferwürfe, wenn die Einheit des Trägers in diesem Zug stationär geblieben ist.

## LANZE

Im Angriff eingesetzt sind Lanzenwaffen tödlich.

Waffen mit [LANZE] im Profil werden als Lanzenwaffen bezeichnet. Addiere bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe 1 auf den Verwundungswurf, sofern der Träger in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.



## INDIREKTES FEUER

*Vor dem Zorn indirekt feuern der Waffen ist man selbst hinter Deckung nicht sicher.*

Waffen mit [INDIREKTES FEUER] im Profil werden als Indirekt feuern der Waffen bezeichnet. Attacken mit ihnen können selbst dann ausgeführt werden, wenn das Ziel für das attackierende Modell nicht sichtbar ist. Diese Attacken können feindliche Modelle in einer Zieleinheit zerstören, auch wenn keine Modelle jener Einheit für die attackierende Einheit sichtbar waren, als du jenes Ziel gewählt hast.

Wenn keine Modelle einer Zieleinheit für die attackierende Einheit sichtbar waren, als du jenes Ziel gewählt hast, ziehe bei jeder Attacke gegen jenes Ziel mit einer Indirekt feuern der Waffen Waffe 1 vom Trefferwurf ab und das Ziel profitiert von Deckung (Seite 44).

**Beispiel:** Eine feindliche Einheit wird von einem Modell mit BF 3+ attackiert, das mit einer Waffe mit der Fähigkeit [INDIREKTES FEUER] ausgerüstet ist. Kein Modell der Zieleinheit ist für das attackierende Modell sichtbar, ziehe also beim Abhandeln der Attacken mit jener Waffe 1 vom Trefferwurf ab und bei jeder einem Modell der Zieleinheit zugewiesenen Attacke profitiert jenes Modell von Deckung.

- Indirekt feuern der Waffen können Attacken gegen Einheiten ausführen, die für die attackierende Einheit nicht sichtbar sind.
- Wenn keine Modelle einer Zieleinheit sichtbar sind, wenn sie als Ziel gewählt wird, ziehe beim Ausführen von Attacken mit einer Indirekt feuern der Waffen Waffe gegen jenes Ziel 1 vom Trefferwurf ab und das Ziel profitiert von Deckung.

## PRÄZISION

*Präzise Attacken können wichtige Ziele aus der Masse der Krieger herauspicken – sei es durch die unfehlbare Zielgenauigkeit eines Scharfschützen oder den akkuraten Hieb eines wahren Schwertmeisters.*

Waffen mit [PRÄZISION] im Profil werden als Präzisionswaffen bezeichnet. Bei jeder mit einer solchen Waffe ausgeführten Attacke, die eine angeschlossene Einheit (Seite 39) erfolgreich verwundet, kann der attackierende Spieler, sofern ein CHARAKTERMODELL in jener Einheit für das attackierende Modell sichtbar ist, entscheiden, dass jene Attacke jenem CHARAKTERMODELL zugewiesen wird, statt der normalen Attackenabfolge zu folgen.

- Wenn eine angeschlossene Einheit als Ziel gewählt wird, kann der Spieler des attackierenden Modells die Attacke einem für den Träger sichtbaren CHARAKTERMODELL in jener Einheit zuweisen.

## SYNCHRONISIERT

*Zwillingswaffen benutzen oft ein gemeinsames Zielerfassungssystem, was ihre Wirksamkeit noch einmal erhöht.*

Waffen mit [SYNCHRONISIERT] im Profil werden als Synchronisierte Waffen bezeichnet. Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

## TÖDLICHE TREFFER

*Manche Waffen können jedem noch so widerstandsfähigen Feind lebensgefährliche Verletzungen zufügen.*

Waffen mit [TÖDLICHE TREFFER] im Profil werden als Tödlich treffende Waffen bezeichnet. Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe verwundet ein kritischer Treffer das Ziel automatisch.

## EXPLOSIV

*Wirkungsvolle Sprengstoffe können mehrere Krieger mit einem einzigen Schuss zu Fall bringen, doch eine solche Waffe aus nächster Waffe abzufeuern, wo Kameraden in die Explosion geraten könnten, wäre unverantwortlich.*

Waffen mit [EXPLOSIV] im Profil werden als Explosivwaffen bezeichnet und führen eine zufällige Anzahl Attacken aus. Jedes Mal, wenn du ermittelst, wie viele Attacken mit einer Explosivwaffe ausgeführt werden, addiere 1 für je fünf Modelle (abgerundet), aus denen die Zieleinheit bestand, als du sie als Ziel gewählt hast. Explosivwaffen können niemals eingesetzt werden, um Attacken gegen eine Einheit in Nahkampfreichweite um eine Einheit aus der Armee des attackierenden Modells auszuführen (inklusive seiner eigenen Einheit).

**Beispiel:** Eine Waffe mit der Fähigkeit [EXPLOSIV] und einem Attackenwert von 2W6 hat eine Einheit als Ziel, die 11 Modelle enthält. Der Wurf zum Bestimmen der Anzahl der ausgeführten Attacken ergibt 9, also werden insgesamt 11 Attacken gegen jene Einheit ausgeführt.

- Addiere für je fünf Modelle in der Zieleinheit (abgerundet) 1 auf den Attackenwert.
- Kann nie gegen ein Ziel in Nahkampfreichweite um Einheiten aus der Armee des attackierenden Modells eingesetzt werden (inklusive der eigenen Einheit).

## VERHEERENDE VERWUNDUNGEN

*Manche Waffen treffen das Ziel mit solcher Macht, dass Rüstung keinen Schutz bietet oder gleich mehrere Feinde auf einmal durchschlagen werden.*

Waffen mit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] im Profil werden als Verheerend verwundende Waffen bezeichnet. Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe verursacht eine kritische Verwundung eine Anzahl tödliche Verwundungen beim Ziel, die dem Schadenswert jener Waffe entspricht, und die Attackenabfolge endet.

**Beispiel:** Eine Attacke mit einer Verheerend verwundenden Waffe mit Schadenswert 2 verursacht eine kritische Verwundung. Anstatt dass wie üblich die Attacke zugewiesen und Schutzwürfe ausgeführt werden, erleidet das Ziel 2 tödliche Verwundungen.

- Eine kritische Verwundung verursacht statt dem normalen Schaden eine Anzahl tödliche Verwundungen gleich dem Schadenswert der Waffe.



IMPERIALE REF.: Waffenbezeichnungen  
DATEI: 0-ΔXE-15622100





## TREFFERHAGEL

Manche Waffen erhalten ein wahres Trommelfeuer von Treffern aufrecht, das den Feind erbarmungslos in die Knie zwingt.

Waffen mit [TREFFERHAGEL X] im Profil werden als Trefferhagelwaffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine mit einer solchen Waffe ausgeführte Attacke einen kritischen Treffer ergibt, wird beim Ziel eine zusätzliche Anzahl an Treffern in Höhe des durch x bestimmten Wertes erzielt.

**Beispiel:** Ein Modell führt eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe mit der Fähigkeit [TREFFERHAGEL 2] aus. Wenn der Trefferwurf eine unmodifizierte 6 ergibt (einen kritischen Treffer), erzielt jene Attacke insgesamt 3 Treffer beim Ziel (1 durch den erfolgreichen Trefferwurf von 6 und 2 durch die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 2]).

- [TREFFERHAGEL X]: Jeder kritische Treffer erzielt x zusätzliche Treffer beim Ziel.

## ZUSATZATTACKEN

Manche Krieger reiten auf treuen Reitbestien in den Kampf, die nahe Feinde niedertrampeln oder ausweiden. Andere führen zusätzliche Nahkampfwaffen, die einen wahren Orkan an Schlägen entfesseln.

Waffen mit [ZUSATZATTACKEN] im Profil werden als Zusatzattackenwaffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn der Träger einer solchen Waffe kämpft, kann er mit jener Waffe Attacken ausführen, zusätzlich zu der Waffe, die er gewählt hat, um mit ihr zu kämpfen. Die Anzahl der Attacken durch eine Zusatzattackenwaffe kann durch keine anderen Regeln modifiziert werden.

- Der Träger kann mit dieser Waffe attackieren, zusätzlich zu anderen Waffen, mit denen er attackieren kann.

## MELTER

Melterwaffen verschießen mächtige Hitzestrahlen, deren Wut auf kurze Reichweite umso heißer brennt.

Waffen mit [MELTER X] im Profil werden als Melterwaffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine solche Waffe eine Einheit innerhalb ihrer halben Reichweite als Ziel hat, wird der Schadenswert der ausgeführten Attacke um den durch x bestimmten Wert erhöht.

**Beispiel:** Ein Modell führt eine Attacke gegen eine Einheit innerhalb der halben Reichweite einer Waffe mit einem Schadenswert von W6 und der Fähigkeit [MELTER 2] aus. Wenn jene Attacke dem Ziel Schaden zufügt, fügt sie ihm W6+2 Schaden zu.

- [MELTER X]: Erhöhe den Schaden um x, wenn das Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite ist.

## RISKANT

Waffen, die von instabilen und gefährlichen Energiequellen angetrieben werden, bergen bei jedem Einsatz eine Gefahr für Leib und Leben des Trägers.

Waffen mit [RISKANT] im Profil werden als Riskante Waffen bezeichnet. Jedes Mal, wenn eine Einheit zum Schießen oder Kämpfen gewählt wird und mindestens ein Modell mit einer Riskanten Waffe attackiert, musst du nach dem Abhandeln aller Attacken jener Einheit für jede gerade eingesetzte Riskante Waffe einen Risikotest ausführen. Bei jeder 1 misslingt der jeweilige Test und ein Modell (nach Wahl des kontrollierenden Spielers) jener Einheit, das mit einer Riskanten Waffe ausgerüstet ist, wird zerstört, es sei denn, das Modell ist ein **CHARAKTERMODELL**, ein **MONSTER**- oder ein **FAHRZEUG**-Modell, in welchem Fall es stattdessen 3 tödliche Verwundungen erleidet. Beachte: Hast du ein **CHARAKTERMODELL** in einer angeschlossenen Einheit gewählt, müssen die tödlichen Verwundungen zunächst jenem Modell zugewiesen werden, auch wenn es ein anderes Modell in der Einheit gibt, das Lebenspunkte verloren hat oder dem in jener Phase schon Attacken zugewiesen wurden.

**Beispiel:** Eine Einheit aus fünf Modellen führt fünf Attacken mit Fernkampfwaffen mit der Fähigkeit [RISKANT] aus. Nachdem jene Einheit mit dem Schießen fertig ist, wirft der kontrollierende Spieler fünf W6. Eines der Wurfergebnisse ist eine 1, und da keine Modelle der Einheit **CHARAKTERMODELLE**, **MONSTER** oder **FAHRZEUGE** sind, wird eines jener Modelle zerstört.

- Nachdem eine Einheit geschossen oder gekämpft hat, führe einen Risikotest (W6) für jede Riskante Waffe aus, mit der sie attackiert hat. Für jede 1 wird ein mit Riskanter Waffe ausgerüstetes Modell zerstört (**CHARAKTERMODELLE**, **MONSTER** und **FAHRZEUGE** erleiden stattdessen 3 tödliche Verwundungen).

## ANTI

Manche Waffen sind der Fluch bestimmter Feinde.

Waffen mit [ANTI-SCHLÜSSELWORT X+] im Profil werden als Antiwaffen bezeichnet. Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe gegen ein Ziel mit dem Schlüsselwort nach dem Wort „Anti-“ verursacht ein unmodifizierter Verwundungswurf von x+ eine kritische Verwundung.

**Beispiel:** Eine Attacke mit einer Waffe mit [ANTI-FAHRZEUG 4+] verursacht bei einer **FAHRZEUG**-Einheit bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 4+ eine kritische Verwundung (und verwundet damit auch erfolgreich). Eine Attacke mit einer Waffe mit [ANTI-PSIONIKER 2+] hingegen verursacht bei einer **PSIONIKER**-Einheit bei einem unmodifizierten Verwundungswurf von 2+ eine kritische Verwundung (und verwundet damit auch erfolgreich).

- [ANTI-SCHLÜSSELWORT X+]: Ein unmodifizierter Verwundungswurf von x+ gegen ein Ziel mit dem passenden Schlüsselwort verursacht eine kritische Verwundung.



1

2

3



5

# ANGRIFFSPHASE

Krieger werfen sich in den Kampf, um mit Klinge, Hammer und Kralle zu töten. Schrille Kriegschreie und zorniges Brüllen hallen durch den aufgewirbelten Rauch – apokalyptische Gewalt ist unausweichlich.



Verfahre gemäß dieser Abfolge, um mit deinen Einheiten anzugreifen.

1

**INFRAGE KOMMENDE  
EINHEIT WÄHLEN**

2

**ZIEL(E) WÄHLEN**

3

**ANGRIFFSWURF AUSFÜHREN**

4

**ANGRIFFSBEWEGUNG  
AUSFÜHREN**

5

**VORGANG FÜR DIE  
NÄCHSTE INFRAGE  
KOMMENDE EINHEIT  
WIEDERHOLEN**

## ANGRIFFSBONUS

*Viele Krieger werfen sich kopfüber in den Kampf und nutzen den Schwung ihres Angriffs, um ihren Feinden einen schnellen Tod zu bringen.*

Jedes Mal, wenn eine Einheit eine Angriffsbewegung ausführt, hat sie bis zum Ende des Zuges die Fähigkeit *Erstschlag* (Seite 32).

In deiner Angriffsphase kannst du, sofern du infrage kommende Einheiten deiner Armee auf dem Schlachtfeld hast, mit denen du einen Angriff in den Nahkampf ausführen willst, jene Einheiten eine nach der anderen wählen, um einen Angriff anzusagen. Jede Einheit kann nur einmal pro Phase gewählt werden. Wenn alle Angriffe abgehandelt wurden, gehst du zur Nahkampfphase über.

Eine Einheit kommt für einen Angriff infrage, wenn sie sich zu Beginn deiner Angriffsphase innerhalb von 12 Zoll um mindestens eine feindliche Einheit befindet und keine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Jene Einheit ist in diesem Zug vorgerückt oder hat sich in diesem Zug zurückgezogen.
- Jene Einheit befindet sich in Nahkampfreichweite um mindestens ein feindliches Modell.
- Jene Einheit ist eine **FLUGZEUG**-Einheit.

## MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN

Wenn du eine infrage kommende Einheit gewählt hast, um einen Angriff anzusagen, musst du mindestens eine feindliche Einheit innerhalb von 12 Zoll um sie als Ziel jenes Angriffs ansagen. Ziele eines Angriffs müssen für die angreifende Einheit nicht sichtbar sein.

Führe dann einen Angriffswurf aus, indem du 2W6 würfelst. Das Ergebnis ist die maximale Entfernung in Zoll, die jene Einheit bewegt werden kann, wenn eine Angriffsbewegung möglich ist. Damit die Angriffsbewegung möglich ist, muss der Angriffswurf hoch genug sein, damit jene Einheit jene Bewegung folgendermaßen beenden kann:

- In Nahkampfreichweite um jede Einheit, die du als Ziel für jenen Angriff gewählt hast.
- Ohne sich in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten zu bewegen, die nicht Ziel des Angriffs waren.
- In Einheitenformation.

Wenn mindestens eine dieser Bedingungen nicht erfüllt werden kann, misslingt der Angriff und keine Modelle der angreifenden Einheiten bewegen sich in dieser Phase. Ansonsten ist der Angriff erfolgreich und die Modelle der angreifenden Einheit führen eine Angriffsbewegung aus – bewege jedes Modell eine Entfernung in Zoll bis zum Ergebnis des Angriffswurfs. Jedes Modell der angreifenden Einheit muss seine Angriffsbewegung näher an einer der Einheiten beenden, die als Ziel des Angriffs gewählt wurden. Wenn du ein angreifendes Modell so bewegen kannst, dass es seine Angriffsbewegung in Basekontakt mit mindestens einem feindlichen Modell beendet und dies nicht verhindert, dass die angreifende Einheit ihre Bewegung entsprechend allen obigen Bedingungen beendet, musst du dies tun. Der kontrollierende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er seine Modelle bewegt.

- **Angriffswurf:** 2W6 Zoll.
- Ziele eines Angriffs müssen innerhalb von 12 Zoll sein, aber sie müssen nicht sichtbar sein.
- Wenn die gewürfelte Entfernung nicht reicht, um sich in Nahkampfreichweite um alle Ziele zu bewegen und dabei die Einheitenformation einzuhalten, misslingt der Angriff.
- Eine angreifende Einheit kann sich nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten bewegen, die sie nicht angreift.
- Gelingt der Angriff, führt jedes Modell eine Angriffsbewegung bis zum Ergebnis des Angriffswurfs aus und muss sich wenn möglich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell bewegen.



## ÜBER GELÄNDE ANGREIFEN

Wenn nicht anders angegeben, kann ein Modell sich über Geländestücke bewegen, wenn es eine Angriffsbewegung ausführt, aber nicht hindurch.

Ein Modell kann sich über Geländestücke mit einer Höhe von 2 Zoll oder niedriger hinwegbewegen, als wären sie nicht da. Ein Modell kann vertikal bewegt werden, um sich an beliebigen Geländestücken hinauf- oder hinabzubewegen, die höher sind, wobei die vertikale Entfernung nach oben/unten als Teil seiner Angriffsbewegung gezählt wird. Modelle können keine Angriffsbewegung mitten im Klettern beenden – ist es dadurch nicht möglich, die Angriffsbewegung auszuführen, misslingt der Angriff.

- Modelle können sich uneingeschränkt über Geländestücke bewegen, die 2 Zoll hoch oder niedriger sind.
- Modelle können sich nicht durch Geländestücke bewegen, die höher als 2 Zoll sind, aber sie können daran hinauf- oder hinabklettern.



Der Von-Ryan-Springteufel sagt einen Angriff gegen die Eradicatoren an, die sich auf einem 3 Zoll hohen Geländestück befinden. Die horizontale Entfernung zwischen den zwei Einheiten, als der Angriff angesagt wurde, ist  $4\frac{1}{2}$  Zoll. Um eine Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite zu beenden, müsste der Tyranidenspieler bei seinem Angriffswurf mindestens 7 würfeln.

## MIT FLIEGENDEN MODELLEN ANGREIFEN

Wenn ein Modell, das **FLIEGEN** kann, eine Angriffsbewegung auf einem Geländestück beginnt oder beendet, kannst du den Pfad, auf dem es sich bewegt, „durch die Luft“ messen anstatt über das Schlachtfeld. Außerdem kann es über andere Modelle bewegt werden, als wären diese nicht da. Ein Modell, das **FLIEGEN** kann, kann keinerlei Bewegung auf einem anderen Modell beenden.

- **FLIEGENDE** Modelle können sich über andere Modelle bewegen, wenn sie eine Angriffsbewegung ausführen.
- Für **FLIEGENDE** Modelle, die eine Angriffsbewegung auf einem Geländestück beginnen oder beenden, wird die Entfernung durch die Luft gemessen.



Der Alphakrieger wird für das Ansagen eines Angriffs gewählt und wählt die Protektorgarde-Einheit auf der Ruine als Ziel. Der Tyranidenspieler wirft eine 10 für den Angriffswurf, wodurch der Alphakrieger in Nahkampfreichweite um sein Ziel bewegt werden kann.

Da der Alphakrieger **FLIEGEN** kann, kann er sich über die Terminatoren bewegen und die zurückgelegte Entfernung ist die Entfernung diagonal „durch die Luft“.

1

2

3



5



30



1

2

3

4





# NAHKAMPFPHASE

Das Schlachtfeld versinkt in Wahnsinn, als die widerstreitenden Armeen einander von Angesicht zu Angesicht begegnen. Krallen und Zähne fahren durch Knochen. Klingen klirren wie der Hammer auf dem Amboss. Blut färbt die Erde rot, als die hasserfüllten Feinde einander in Stücke reißen.

In beiden Schritten der Nahkampfphase wechseln sich die Spieler damit ab, je eine infrage kommende Einheit ihrer Armee zu wählen und mit ihr zu kämpfen, beginnend mit dem Spieler, der gerade nicht am Zug ist. Beachte, dass ein Spieler nicht passen oder auf das Kämpfen verzichten kann, wenn er mindestens eine infrage kommende Einheit hat, die kämpfen könnte – er muss eine jener Einheiten zum Kämpfen wählen.

In beiden Schritten kommt eine Einheit zum Kämpfen infrage, wenn eine oder beide der folgenden Bedingungen zutreffen:

- Sie befindet sich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit.
- Sie hat in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt.

Keine Einheit kann in der Nahkampfphase mehr als einmal kämpfen. Wenn alle zum Kämpfen infrage kommenden Einheiten eines Spielers in einem Schritt bereits gekämpft haben, kann der gegnerische Spieler mit all seinen verbleibenden infrage kommenden Einheiten kämpfen, die in diesem Schritt kämpfen können, wobei er eine nach der anderen abhandelt.

Hat kein Spieler mehr Einheiten, die infrage kommen, im gegenwärtigen Schritt zu kämpfen, geht ihr zum nächsten Schritt über. Nachdem alle infrage kommenden Einheiten in jedem Schritt gekämpft haben, endet die Nahkampfphase. Der Zug des Spielers endet damit, und wenn die Schlacht nicht vorüber ist, beginnt der Zug des nächsten Spielers.

Beachte, dass es möglich ist, dass, nachdem eine feindliche Einheit gekämpft und ihre Neuordnen-Bewegung (Seite 35) ausgeführt hat, zuvor nicht infrage kommende Einheiten nun zum Kämpfen infrage kommen – diese Einheiten können im Schritt Restliche Nahkämpfe zum Kämpfen gewählt werden.

## 1. ERSTSCHLAG

In diesem Schritt kämpfen alle infrage kommenden Einheiten mit der Fähigkeit *Erstschlag* (siehe Kämpfen, Seite 33-36). Denke daran, dass das Einheiten einschließt, die in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt haben und die einen Angriffsbonus haben (Seite 29).



### ERSTSCHLAG

*Manche Krieger attackieren mit solcher Geschwindigkeit, dass ihre Treffer ohne Möglichkeit auf Gegenwehr ins Ziel gehen.*

Eine Einheit mit dieser Fähigkeit, die infrage kommt, zu kämpfen, kämpft im Schritt *Erstschlag* der Nahkampfphase, sofern jedes Modell der Einheit diese Fähigkeit hat.

## 2. RESTLICHE NAHKÄMPFE

In diesem Schritt kämpfen alle restlichen infrage kommenden Einheiten. Dies schließt Einheiten mit der Fähigkeit *Erstschlag* ein, die zu Beginn der Nahkampfphase nicht infrage kamen, zu kämpfen, mittlerweile aber infrage kommen, zu kämpfen.



Die Nahkampfphase ist in zwei Schritte unterteilt. Zunächst kämpfen alle Einheiten mit der Fähigkeit *Erstschlag*, dann alle anderen infrage kommenden Einheiten.

1

### ERSTSCHLAG

Einheiten mit der Fähigkeit *Erstschlag* kämpfen

2

### RESTLICHE NAHKÄMPFE

Restliche infrage kommende Einheiten kämpfen



1

2

3

4



32



1

2

3

4



# KÄMPFEN

Wenn du eine Einheiten zum Kämpfen wählst, rückt sie nach, dann führen ihre Modelle Nahkampfattacken aus, dann ordnet sich die Einheit neu.



Verfahre gemäß dieser Abfolge, wenn eine Einheit kämpft.

1

## NACHRÜCKEN

2

## NAHKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN

Waffe wählen

Ziel(e) wählen

Attacken ausführen

3

## NEU ORDNET

## 1. NACHRÜCKEN

Wenn eine Einheit nachrückt, kannst du jedes Modell jener Einheit, das nicht schon in Basekontakt mit einem feindlichen Modell ist, bis zu 3 Zoll weit bewegen – dies ist eine Nachrücken-Bewegung. Damit eine Einheit nachrücken kann, muss sie in der Lage sein, diese Bewegungen in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit und in Einheitenformation zu beenden. Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden können, kann kein Modell der Einheit in dieser Phase eine Nachrücken-Bewegung ausführen und du gehst dazu über, Nahkampfattacken mit der Einheit auszuführen. Andernfalls kann die Einheit Nachrücken-Bewegungen ausführen.

Jedes Mal, wenn ein Modell eine Nachrücken-Bewegung ausführt, muss es jene Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden. Wenn es jene Bewegung in Basekontakt mit mindestens einem feindlichen Modell beenden kann, ohne dass dies verhindert, dass alle oben genannten Bedingungen erfüllt sind, muss es dies tun. Der kontrollierende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er seine Modelle bewegt.

- **Nachrücken-Bewegung:** Bis zu 3 Zoll.
- Jedes Modell, das sich bewegt, muss danach näher am nächsten feindlichen Modell sein, wenn möglich in Basekontakt mit einem feindlichen Modell. Die Einheit muss danach in Einheitenformation und in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit sein (sonst rückt kein Modell nach).

## 2. NAHKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN

Wenn eine Einheit ihre Nahkampfattacken ausführt, musst du vor dem Abhandeln jener Attacken zunächst bestimmen, welche Modelle kämpfen können, dann entscheiden, welche Nahkampfwaffe jedes jener Modelle einsetzt, und dann Ziele für jene Attacken wählen.

### WELCHE MODELLE KÄMPFEN

Wenn eine Einheit ihre Nahkampfattacken ausführt, können nur Modelle jener Einheit kämpfen, die sich entweder in Nahkampfreichweite um eine feindliche Einheit befinden oder in Basekontakt mit einem anderen Modell ihrer eigenen Einheit, das sich selbst in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit befindet.

- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich in Nahkampfreichweite um eine feindliche Einheit befindet.
- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich in Basekontakt mit einem anderen Modell seiner eigenen Einheit befindet, das sich in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit befindet.

### WAFFE WÄHLEN

Wenn ein Modell kämpft, muss es dies mit einer Nahkampfwaffe tun, mit der es ausgerüstet ist. Die Waffen, mit denen ein Modell ausgerüstet ist, sind auf seinem Datenblatt beschrieben. Hat ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe, kann es jedes Mal, wenn es kämpft, nur eine von ihnen einsetzen. Du musst also ansagen, welche Nahkampfwaffe es einsetzt, bevor du seine Attacken abhandelst.



Hat die gewählte Waffe mehr als ein Profil, zwischen denen du wählen kannst, kann ein Modell jedes Mal, wenn es kämpft, nur eines jener Profile für seine Attacken verwenden, also musst du auch ansagen, welches Profil es verwendet, bevor du seine Attacken abhandelst.

Wenn ein Modell kämpft, führt es eine Anzahl Nahkampftackten aus, die durch den Attackenwert (A) der eingesetzten Nahkampfwaffe bestimmt wird.

- Jedes Modell, das kämpfen kann, tut dies mit einer seiner Nahkampfwaffen.
- Jedes Modell führt eine Anzahl Attacken in Höhe des Attackenwerts seiner gewählten Waffe aus.

### ZIELE WÄHLEN

Bevor du Nahkampftackten abhandelst, musst du zunächst die feindlichen Einheiten wählen, die das Ziel all jener Attacken sein sollen. Um eine feindliche Einheit als Ziel für eine Nahkampftackte wählen zu können, muss das attackierende Modell sich entweder in Nahkampfreichweite um jene feindliche Einheit befinden oder in Basekontakt mit einem anderen Modell seiner Einheit, das sich selbst in Basekontakt mit jener feindlichen Einheit befindet.

Wenn die Nahkampfwaffe, die ein Modell zum Kämpfen einsetzt, mehr als eine Attacke hat, können jene Attacken alle gegen dasselbe Ziel ausgeführt oder auf verschiedene Ziele aufgeteilt werden. Hat eine Einheit mehr als ein Modell, kann jedes Modell seine Attacken auf ähnliche Weise gegen dasselbe Ziel ausführen oder auf mehrere Ziele aufteilen. Sage in jedem Fall an, welche Attacken gegen welches Ziel ausgeführt werden, bevor du Attacken abhandelst.

Gibt es keine infrage kommenden Ziele (etwa weil sich keine feindlichen Einheiten in Nahkampfreichweite befinden), kann jene Einheit in dieser Phase keine Nahkampftackten ausführen, sich aber trotzdem neu ordnen (Seite 35).

- Wähle für alle Attacken Ziele, bevor sie abgehandelt werden.
- Das attackierende Modell muss sich in Nahkampfreichweite um eine feindliche Einheit befinden, um sie als Ziel zu wählen, oder in Basekontakt mit einem Modell seiner eigenen Einheit, das sich in Basekontakt mit jener feindlichen Einheit befindet.



1

2

3

4



34



1

2

3

4



## ATTACKEN AUSFÜHREN

Nahkampfattacken folgen derselben Attackenabfolge wie Fernkampfattacken (siehe Attacken ausführen, Seite 21-23), und du führst für jede ausgeführte Attacke einen Trefferwurf aus.

Wenn mehr als eine feindliche Einheit Ziel der Nahkampfattacken einer attackierenden Einheit ist, handle zunächst alle Attacken gegen eines der Ziele ab, bevor du zum nächsten übergehst. Wenn deine Einheit Attacken mit mehr als einer Nahkampfwaffe gegen eine Einheit ausführt und jene Waffen unterschiedliche Profile haben, dann musst du, nachdem du eine Attacke mit einer jener Waffen ausgeführt hast, zunächst alle anderen Attacken mit Waffen mit dem gleichen Profil ausführen, die jene feindliche Einheit als Ziel haben, bevor du andere Attacken gegen jenes Ziel ausführst.

Beachte, dass alle Attacken, für die du Ziele angesagt hast, immer gegen die Zieleinheit abgehandelt werden, selbst wenn sich das angesagte Ziel nicht mehr in Nahkampfreichweite der Einheit des attackierenden Modells befindet, wenn du zum Abhandeln einer Attacke kommst (etwa weil Modelle durch andere Attacken der Einheit des attackierenden Modells zerstört wurden).

- Handle alle Attacken gegen eine Einheit ab, bevor du zur nächsten übergehst.
- Handle alle Attacken mit dem gleichen Waffenprofil ab, bevor du zu einem anderen Waffenprofil übergehst.
- Alle Attacken, die gegen eine Zieleinheit angesagt wurden, werden abgehandelt, auch wenn sich keine Modelle jener Einheit mehr in Nahkampfreichweite befinden.

## 3. NEU ORDNEN

Nachdem eine Einheit alle ihre Nahkampfattacken ausgeführt hat, ordnet sie sich neu. Jedes Mal, wenn sich eine Einheit neu ordnet, kannst du jedes Modell jener Einheit, das nicht schon in Basekontakt mit einem feindlichen Modell ist, bis zu 3 Zoll weit bewegen – dies ist eine Neuordnen-Bewegung. Damit sich eine Einheit neu ordnen kann, muss sie in der Lage sein, diese Bewegungen in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit und in Einheitenformation zu beenden. Wenn diese Bedingungen nicht erfüllt werden können, kann jedes Modell jener Einheit stattdessen eine Neuordnen-Bewegung auf den nächsten Missionszielmarker zu ausführen, sofern jene Einheit danach in Reichweite jenes Missionszielmarkers und in Einheitenformation ist. Wenn auch diese Bedingungen nicht erfüllt werden können, kann kein Modell der Einheit in dieser Phase eine Neuordnen-Bewegung ausführen und das Kämpfen jener Einheit ist beendet.

Wenn eine Einheit ihr Neuordnen in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit beenden kann, muss jedes ihrer Modelle, das eine Neuordnen-Bewegung ausführt, jene Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beenden. Wenn es jene Bewegung in Basekontakt mit mindestens einem feindlichen Modell beenden kann, ohne dass dies verhindert, dass alle oben genannten Bedingungen erfüllt sind, muss es dies tun. Der kontrollierende Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er seine Modelle bewegt.

- **Neuordnen-Bewegung:** Bis zu 3 Zoll.
- Jedes Modell, das sich bewegt, muss danach näher am nächsten feindlichen Modell sein, wenn möglich in Basekontakt. Die Einheit muss danach in Einheitenformation und wenn möglich in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit sein.
- Ist das nicht möglich, kann sich jedes Modell auf den nächsten Missionszielmarker zubewegen, aber die Einheit muss danach in Reichweite jenes Markers und in Einheitenformation sein.
- Ist auch das nicht möglich, ordnet sich kein Modell neu.

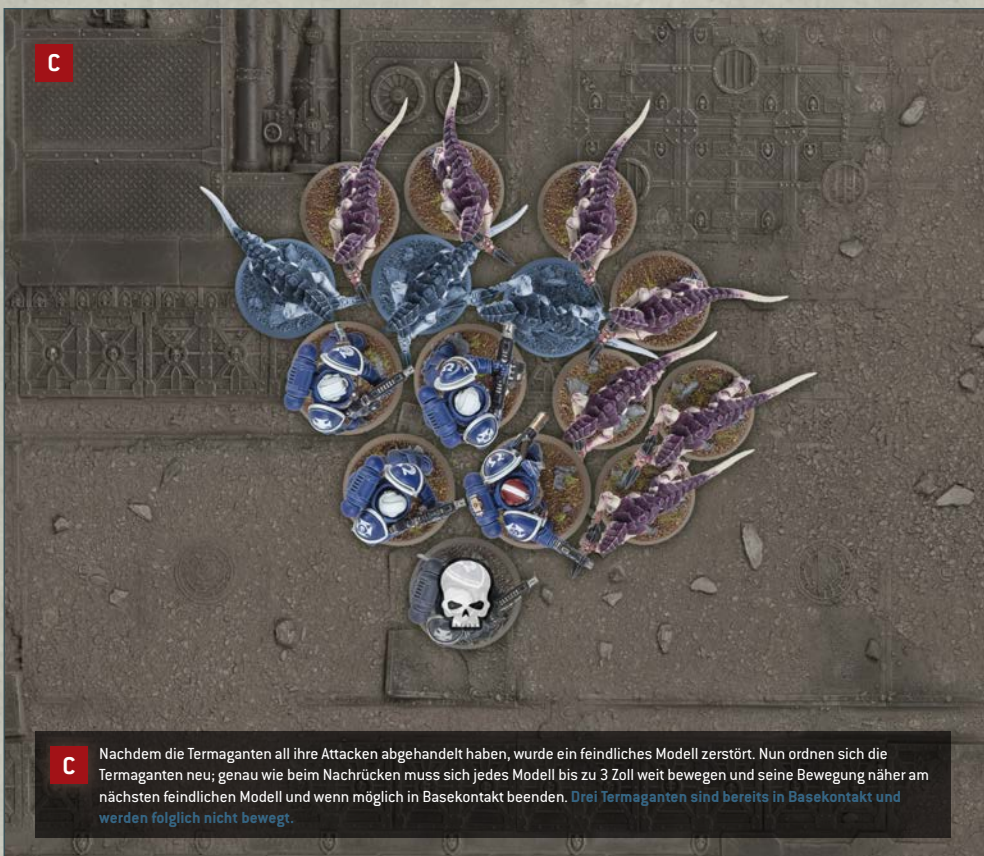


1

2

3

4





# DATENBLÄTTER

Jede Einheit hat ein Datenblatt, auf dem die Werte, Ausrüstung, Fähigkeiten und Schlüsselwörter ihrer Modelle aufgeführt sind. In dieser Sektion findest du einen Überblick über diese Elemente und eine Erklärung, wie sie im Spiel funktionieren.

**1**
**BEISPIELDATENBLATT**

B  
5"

W  
4

RW  
2+

LP  
7

MW  
4+

MK  
1

**4**

FERNKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Beispielwaffe [PISTOLE]		12"	W3	2+	4	-1	1
Beispielwaffe [SCHNELLFEUER 1]		24"	2	2+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN		REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Beispielwaffe		Nahkampf	4	2+	4	-3	1

**3**

**FÄHIGKEITEN**

GRUNDREGELN: Schocktruppen

FRAKTION: Engel des Todes

Riten der Schlacht (Aura): Solange sich eine befreundete ADEPTUS-ASTARTES-KERN-Einheit innerhalb von 6 Zoll um dieses Modell befindet, wiederhole bei jeder Attacke eines Modells jener Einheit einen Trefferwurf von 1.

**RETTUNGSWURF** 4+

**5**

SCHLÜSSELWÖRTER: IMPERIUM, INFANTERIE, CHARAKTERMODELL, MINATOR

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER:  
ADEPTUS ASTARTES

**6**
**BEISPIELDATENBLATT**

Taktische Trupps bilden seit zehntausend Jahren das Rückgrat der Space-Marine-Orden. Dank ihrem Zugriff auf ein vielfältiges Waffenarsenal können sie feindliche Infanterie scharenweise vernichten, schwer gepanzerte Feinde vom Schlachtfeld fegen oder qualmende Löcher in Kampfpanzer schlagen.

**7**

**AUSRÜSTUNGSOPTIONEN**

- Die Boltpistoleten des Space-Marine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Waffe von der Liste Pistolen
  - 1 Waffe von der Liste Nahkampfwaffen
- Der Bolter des Space-Marine-Sergeants kann durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Waffe von der Liste Kombiwaffen
  - 1 Waffe von der Liste Pistolen
  - 1 Waffe von der Liste Nahkampfwaffen
- Wenn diese Einheit aus 9 oder weniger Modellen besteht, kann der Bolter von 1 Space Marine durch eine der folgenden Optionen ersetzt werden:
  - 1 Waffe von der Liste Schwere Waffen
  - 1 Waffe von der Liste Spezialwaffen
- Wenn diese Einheit aus 10 Modellen besteht, kann der Bolter von 1 Space Marine durch 1 Waffe von der Liste Spezialwaffen ersetzt werden.

**6**

**EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG**

- 1 Space-Marine-Sergeant
- 4-9 Space Marines

Jedes Modell ist ausgerüstet mit: Boltpistoleten; Bolter.



## 1 NAME DES DATENBLATTS

Hier findest du den Namen der Einheit.

## 2 PROFILE

Hier findest du die folgenden Werte, die dir verraten, wie mächtig die Modelle der Einheit sind:

**Bewegung (B):** Die Geschwindigkeit, mit der sich ein Modell über das Schlachtfeld bewegt. Hat ein Modell einen Bewegungswert von „-“, kann es sich gar nicht bewegen.

**Widerstand (W):** Stellt dar, wie gut das Modell gegen physischen Schaden gefeit ist.

**Rüstungswurf (RW):** Gibt Aufschluss über den Schutz, den die Rüstung eines Modells ihm bietet.

**Lebenspunkte (LP):** Die Lebenspunkte bestimmen, wie viel Schaden ein Modell aushalten kann, bevor es seinen Verletzungen erliegt. Wird der Lebenspunktwert eines Modells auf 0 reduziert, wird jenes Modell zerstört.

**Moralwert (MW):** Gibt an, wie tapfer, entschlossen oder willensstark ein Modell ist. Je niedriger dieser Wert ist, umso besser ist der Moralwert eines Modells.

**Missionszielkontrolle (MK):** Gibt an, wie effektiv ein Modell Kontrolle über ein Missionsziel auf dem Schlachtfeld ausüben kann.

## 3 FÄHIGKEITEN

Manche Einheiten haben besondere Fähigkeiten und Regeln, die im Lauf des Spiels zum Tragen kommen können. Diese reichen von Grundregeln, die viele Einheiten gemeinsam haben, über besondere psionische Fähigkeiten bis hin zu Rettungswürfen. Solche Fähigkeiten werden hier erläutert, ebenso wie etwaige Regeln, die greifen, wenn größere Modelle wie Fahrzeuge eine bestimmte Menge Schaden erlitten haben.

Manche Fähigkeiten erhalten Modelle durch Ausrüstung, mit der sie ausgerüstet werden können. Solche Fähigkeiten heißen Ausrüstungsfähigkeiten und gelten nur, solange ein Modell der Einheit mit dem entsprechenden Ausrüstungsgegenstand ausgerüstet ist.

## 4 WAFFEN

Waffen werden mit den folgenden Profilverwerten beschrieben:

**Reichweite (REICHW.):** Wie weit die Waffe schießen kann. Waffen mit einer Reichweite von „Nahkampf“ sind Nahkampfwaffen und

können nur im Kampf von Angesicht zu Angesicht verwendet werden. Alle anderen Waffen sind Fernkampfwaffen.

**Attacken (A):** Dieser Wert verrät dir, wie viele Attacken bei jedem Einsatz jener Waffe ausgeführt werden.

**Kampfgeschick (KG):** Dieser Wert stellt dar, wie gut der Träger im Umgang mit der entsprechenden Nahkampfwaffe ist.

**Ballistische Fertigkeit (BF):** Dieser Wert gibt an, wie akkurat der Träger beim Schießen mit der entsprechenden Fernkampfwaffe ist.

**Stärke (S):** Wie wahrscheinlich die Waffe einen Feind verwundet.

**Durchschlag (DS):** Dies stellt dar, wie gut die Waffe darin ist, die Verteidigung des Ziels zu durchdringen.

**Schadenswert (SW):** Die Höhe des Schadens, der durch eine erfolgreiche Verwundung verursacht wird.

## 5 SCHLÜSSELWÖRTER

Auf Datenblättern findest du eine Reihe von Schlüsselwörtern, die sich in Fraktionsschlüsselwörter und andere Schlüsselwörter aufteilen. Erstere werden benutzt, wenn du entscheidest, welche Modelle du in deine Armee aufnimmst, aber abgesehen davon funktionieren beide Arten von Schlüsselwörtern gleich.

## 6 EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG UND ANDERE REGELN

In dieser Sektion findest du Anzahl und Typ der Modelle einer Einheit und ihre Standardbewaffnung und -ausrüstung. Zudem können hier andere Regeln zu finden sein, etwa welchen Einheiten sich eine Einheit mit der Fähigkeit *Anführer* anschließen kann oder Einschränkungen bezüglich der Passagiere, die an Bord von **TRANSPORTER**-Modellen transportiert werden können.

## 7 AUSTRÜSTUNGSOPTIONEN

Auf manchen Datenblättern findest du Listen mit Ausrüstungsoptionen. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, kannst du diese Optionen wahrnehmen, um Waffen und Ausrüstung der Modelle der Einheit zu wechseln. Die Reihenfolge, in der du die Optionen wahrnimmst, spielt keine Rolle, aber du kannst jede Option nicht mehr als einmal wahrnehmen.



## MORALWERTTESTS

Wenn eine Regel dich anweist, einen Moralwerttest für eine Einheit auszuführen, wirfst du 2W6: Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der beste Moralwert jener Einheit, ist der Test bestanden. Ansonsten misslingt er.

## ZUFÄLLIGE PROFILWERTE

Bei manchen Profilverwerten findest du anstelle einer Zahl einen zufälligen Wert. Der Bewegungswert eines Modells könnte beispielsweise 2W6 betragen oder der Attackenwert einer Waffe W6. Wenn eine Einheit mit zufälligem Bewegungswert zum Bewegen gewählt wird, bestimme den Bewegungswert für die gesamte Einheit, indem du die angegebene Anzahl Würfel wirfst. Bei allen anderen Werten würfelst du jedes Mal, wenn sie benötigt werden, für jedes Modell beziehungsweise jede Waffe einzeln, um sie zu bestimmen.

## AURAFÄHIGKEITEN

Manche Fähigkeiten betreffen mehrere Modelle oder Einheiten in einer festgelegten Reichweite. Sie werden als Aurafähigkeiten bezeichnet und sind durch den Begriff „Aura“ hervorgehoben. Ein Modell mit Aurafähigkeit befindet sich immer in Reichweite seiner eigenen Aurafähigkeit. Eine Einheit kann von mehreren Aurafähigkeiten gleichzeitig betroffen sein, aber wenn eine Einheit mehr als einmal in Reichweite der gleichen Aurafähigkeit ist, ist sie von jener Aurafähigkeit nur einmal betroffen.

## PSIONISCHE WAFFEN UND FÄHIGKEITEN

Manche Waffen und Fähigkeiten können nur von **PSIONIKERN** eingesetzt werden. Solche Waffen und Fähigkeiten sind durch das Wort „psionisch“ gekennzeichnet. Wenn eine psionische Waffe oder eine psionische Fähigkeit einer Einheit Verwundungen zufügt, gilt jede solche Verwundung als durch eine psionische Attacke verursacht.



# AUFSTELLUNGSFÄHIGKEITEN

Manche Fähigkeiten werden bei der Aufstellung vor der Schlacht benutzt oder wenn du eine Einheit aufstellst – ob auf dem Schlachtfeld oder in der Reserve. Sie werden als Aufstellungsfähigkeiten bezeichnet. Unten findest du einige weitverbreitete Beispiele für solche Fähigkeiten.



## SCHOCKTRUPPEN

Manche Einheiten erreichen das Schlachtfeld durch Tunnel, Teleportation oder mit Gleitschirmen. Dies ermöglicht es ihnen, plötzlich im Getümmel zu erscheinen.

Im Schritt Schlachtformation festlegen kannst du eine Einheit, wenn jedes ihrer Modelle diese Fähigkeit hat, in der Reserve statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Tust du dies, kannst du diese Einheit in einer deiner Bewegungsphasen im Schritt Verstärkungen irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt.

- Einheit kann in der Reserve statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden.
- Einheit kann in deinem Schritt Verstärkungen aufgestellt werden, horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt.



## KUNDSCHAFTER

Viele Armeen senden Kundschafter als Vorhut aus, die unbemerkt vom Feind vor der Hauptstreitmacht agieren.

Manche Einheiten haben *Kundschafter x Zoll* als Fähigkeit auf ihrem Datenblatt. Wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, kann jene Einheit zu Beginn der ersten Schlachtrunde, bevor der erste Zug beginnt, eine normale Bewegung von bis zu x Zoll wie in deiner Bewegungsphase ausführen – ebenso wie ein etwaiges **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Modell, an dessen Bord eine solche Einheit die Schlacht beginnt (vorausgesetzt, dass sich ausschließlich Modelle mit dieser Fähigkeit an Bord jenes **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Modells befinden). Eine Einheit, die sich unter Anwendung dieser Fähigkeit bewegt, muss jene Bewegung horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt beenden. Haben beide Spieler Einheiten, die eine solche Bewegung ausführen können, bewegt der Spieler seine Einheiten zuerst, der den ersten Zug hat.

**Beispiel:** Eine Einheit hat die Fähigkeit *Kundschafter 6 Zoll*. Zu Beginn der ersten Schlachtrunde kann der kontrollierende Spieler mit ihr eine normale Bewegung von bis zu 6 Zoll ausführen.

- **Kundschafter x Zoll:** Einheit kann vor erstem Zug eine normale Bewegung von x Zoll ausführen.
- Ist die Einheit an Bord eines **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTERS**, kann stattdessen jener **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER** bewegt werden.
- Bewegung muss horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt beendet werden.



## INFILTRATOREN

Getarnt lauern diese Einheiten auf dem Schlachtfeld.

Bei der Aufstellung kannst du, wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, diese Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld aufstellen, jedoch horizontal weiter als 9 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone und von allen feindlichen Modellen entfernt.



## ANFÜHRER

Mächtige Helden führen ihre Truppen an vorderster Front.

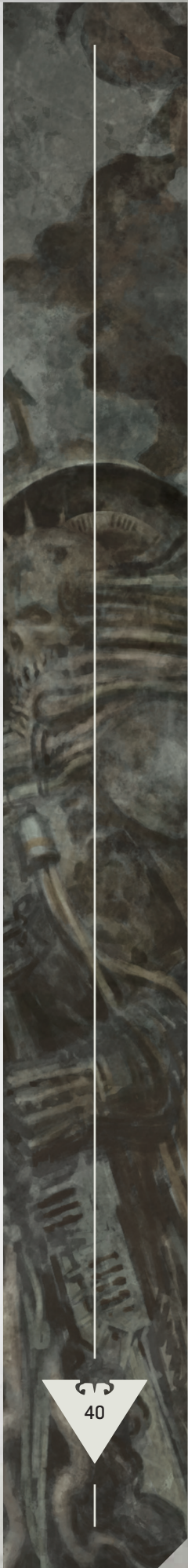
Auf dem Datenblatt mancher **CHARAKTERMODELL**-Einheiten ist „Anführer“ aufgeführt. Solche **CHARAKTERMODELL**-Einheiten werden als Anführer bezeichnet, und die Einheiten, die sie anführen können – ihre Leibwächter-Einheiten – werden auf ihrem Datenblatt aufgeführt.

Im Schritt Schlachtformation festlegen kannst du für jeden Anführer deiner Armee, sofern deine Armee auch mindestens eine der Leibwächter-Einheiten jenes Anführers enthält, eine jener Leibwächter-Einheiten wählen. Jener Anführer schließt sich für die Dauer der Schlacht jener Leibwächter-Einheit an, und wir sagen, er führt jene Einheit an. Jeder Leibwächter-Einheit kann nicht mehr als eine Anführer-Einheit angeschlossen werden.

Solange eine Leibwächter-Einheit einen Anführer enthält, wird sie als angeschlossene Einheit bezeichnet. Mit Ausnahme von Regeln, die durch das Zerstören von Einheiten ausgelöst werden (Seite 12), wird sie im Sinne aller Regeln als eine einzige Einheit behandelt. Bei jeder Attacke gegen eine angeschlossene Einheit musst du, bis alle Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt sind, den Widerstandswert der Leibwächter-Modelle jener Einheit benutzen, auch wenn ein Anführer in jener Einheit einen anderen Widerstandswert hat. Eine Attacke, die eine angeschlossene Einheit verwundet, kann keinem **CHARAKTERMODELL** jener Einheit zugewiesen werden, selbst wenn ein **CHARAKTERMODELL** bereits mindestens einen Lebenspunkt verloren hat oder ihm in dieser Phase schon Attacken zugewiesen wurden. Sobald das letzte Leibwächter-Modell einer angeschlossenen Einheit zerstört wurde, können alle Attacken gegen jene Einheit, die noch zugewiesen werden müssen, **CHARAKTERMODELL**EN jener Einheit zugewiesen werden.

- Vor der Schlacht können **CHARAKTERMODELL**-Einheiten mit der Fähigkeit *Anführer* einer ihrer Leibwächter-Einheiten angeschlossen werden, um eine angeschlossene Einheit zu bilden.
- Angeschlossene Einheiten können nicht mehr als einen Anführer enthalten.
- Attacken können keinen **CHARAKTERMODELL**EN in angeschlossenen Einheiten zugewiesen werden.







# GEFECHTSOPTIONEN

Befehlspunkte können im Schlachtverlauf für den Einsatz von Gefechtsoptionen ausgegeben werden. Die hier aufgeführten Basisgefechtsoptionen können von allen Spielern eingesetzt werden. Weitere Gefechtsoptionen können in Codices und anderen Publikationen gefunden werden.

Wenn du eine Gefechtsoption einsetzt, reduziere deine Gesamt-BP um die Kosten, die bei jener Gefechtsoption aufgeführt sind. Hast du nicht genug BP für eine bestimmte Gefechtsoption, kannst du sie nicht einsetzen. Du kannst die gleiche Gefechtsoption mehrmals in einer Schlacht einsetzen, aber nicht mehr als einmal in derselben Phase.

- Um eine Gefechtsoption einzusetzen, musst du die angegebenen BP zahlen.
- Jede Gefechtsoption kann nur einmal pro Phase eingesetzt werden.

## GEFECHTSOPTIONEN-SCHLÜSSEL

ZUG EINES BELIEBIGEN SPIELERS

DEIN ZUG

ZUG DEINES GEGNERS

## KATEGORIEN VON GEFECHTSOPTIONEN

Jede Gefechtsoption gehört einer der vier unten aufgeführten Kategorien an. Es gibt einige Regeln (vor allem in Kreuzzugs-spielen), die mit Gefechtsoptionen bestimmter Kategorien interagieren.

**KAMPFTAKTIK:** Diese Gefechtsoptionen verbessern die Effektivität einer Einheit, indem sie ihre offensiven oder defensiven Fähigkeiten in einem kritischen Augenblick stärken.

**HELDENTAT:** Diese Gefechtsoptionen werden von einzelnen Modellen oder Einheiten eingesetzt, um außergewöhnliche Taten zu vollbringen.

**STRATEGISCHE LIST:** Diese Gefechtsoptionen erlauben Einheiten neue strategische Einsichten und generieren so ein kleines, aber wertvolles Zeitfenster für ihr Handeln.

**AUSRÜSTUNG:** Diese Gefechtsoptionen stellen die Effekte beim Einsatz spezialisierter Ausrüstung im Gefecht dar.



## BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF

BASISGEFECHTSOPTION – KAMPFTAKTIK

*Ein großer Befehlshaber kann selbst die Gezeiten von Glück und Schicksal mit seiner schieren Willenskraft in die Knie zwingen, um den Sieg zu sichern.*

1 BP

**WANN:** In einer beliebigen Phase, unmittelbar nachdem du für eine Attacke, ein Modell oder eine Einheit deiner Armee einen Trefferwurf, einen Verwundungswurf, einen Schadenswurf, einen Schutzwurf, einen Vorrücken-Wurf, einen Angriffswurf, einen Fluchttest oder einen Risikotest ausgeführt hast oder unmittelbar nachdem du gewürfelt hast, um zu ermitteln, wie viele Attacken mit einer Waffe, für eine Attacke, für ein Modell oder für eine Einheit deiner Armee ausgeführt werden

**EFFEKT:** Du wiederholst jenen Wurf, Test oder Schutzwurf.



## GEGENOFFENSIVE

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Im Nahkampf kann schon das kleinste Zögern eine Gelegenheit eröffnen, die ein schneller Feind geschickt ausnutzen wird.*

2 BP

**WANN:** Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat

**ZIEL:** Eine Einheit deiner Armee, die in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit ist und in dieser Phase noch nicht gewählt wurde, um zu kämpfen

**EFFEKT:** Deine Einheit kämpft als Nächstes.



## EPISCHE HERAUSFORDERUNG

BASISGEFECHTSOPTION – HELDENTAT

*Die Legenden des 41. Jahrtausends sind voller tödlicher Duelle zwischen mächtigen Streitern.*

1 BP

**WANN:** Nahkampfphase, wenn eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit deiner Armee in Nahkampfreichweite um mindestens eine angeschlossene Einheit zum Kämpfen gewählt wird

**ZIEL:** Ein **CHARAKTERMODELL** in deiner Einheit

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben alle Nahkampfattacken jenes Modells die Fähigkeit **[PRÄZISION]** [Seite 26].





## WAHNSINNIGER MUT

BASISGEFECHTSOPTION – HELDENTAT

*Diese Krieger sind zu fanatisch, blutrünstig oder tapfer, um den Kampf oder ihre Stellung aufzugeben.*

1 BP

**WANN:** Erschütterung-Schritt deiner Befehlsphase, unmittelbar nachdem dir ein Erschütterungstest für eine Einheit deiner Armee misslungen ist (Seite 11)

**ZIEL:** Die Einheit deiner Armee, für die jener Erschütterungstest ausgeführt wurde (auch wenn deine Gefechtsoptionen normalerweise deine erschütterten Einheiten nicht betreffen können)

**EFFEKT:** Deine Einheit besteht den Erschütterungstest stattdessen und ist folglich nicht erschüttert.



## GRANATE

BASISGEFECHTSOPTION – AUSTRÜSTUNG

*Diese Krieger machen ihre Wurfgeschosse scharf und schleudern den Tod in die Reihen ihrer Feinde.*

1 BP

**WANN:** Deine Fernkampfphase

**ZIEL:** Eine **GRANATEN**-Einheit deiner Armee, die nicht in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten ist und in dieser Phase nicht gewählt wurde, um zu schießen

**EFFEKT:** Wähle eine feindliche Einheit, die nicht in Nahkampfreichweite um Einheiten deiner Armee ist und innerhalb von 8 Zoll um deine **GRANATEN**-Einheit und für sie sichtbar ist. Wirf sechs WG: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.



## PANZERSCHOCK

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Es mag nicht subtil sein, mit einem Fahrzeug in den Feind zu rauschen, aber es zeigt seine Wirkung.*

1 BP

**WANN:** Deine Angriffsphase

**ZIEL:** Eine **FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee

**EFFEKT:** Wähle bis zum Ende der Phase, nachdem deine Einheit eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um sie und wähle dann eine Nahkampfwaffe, mit der deine Einheit ausgerüstet ist. Wirf eine Anzahl WG in Höhe des Stärkewerts jener Waffe. Ist der Stärkewert höher als der Widerstandswert jener feindlichen Einheit, wirf zwei zusätzliche WG. Für jede 5+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung (bis zu einem Maximum von 6 tödlichen Verwundungen).



## ABWEHRFEUER GEBEN

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Ein wilder Feuerhagel treibt den Feind zurück.*

1 BP

**WANN:** Bewegungs- oder Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit aufgestellt wurde oder wenn eine feindliche Einheit eine normale Bewegung, Vorrücken-Bewegung, Rückzugsbewegung oder Angriffsbewegung beginnt oder beendet

**ZIEL:** Eine Einheit deiner Armee, die innerhalb von 24 Zoll um jene feindliche Einheit ist und zum Schießen infrage käme, wenn deine Fernkampfphase wäre

**EFFEKT:** Deine Einheit kann wie in deiner Fernkampfphase auf jene feindliche Einheit schießen.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Bis zum Ende der Phase wird für jede Fernkampfatacke der Modelle deiner Einheit ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 benötigt, um einen Treffer zu erzielen, ungeachtet der Ballistischen Fertigkeit der attackierenden Waffe und etwaiger Modifikatoren. Du kannst diese Gefechtsoption nur einmal pro Zug einsetzen.



## BLITZANGRIFF

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Ob durchdachte Strategie, machtvolle Technik oder wider-natürliche Rituale, es gibt viele mögliche Methoden, wie ein Befehlshaber den Vormarsch seiner Truppen beschleunigen kann.*

1 BP

**WANN:** Ende der Bewegungsphase deines Gegners

**ZIEL:** Eine Einheit deiner Armee in Reserve

**EFFEKT:** Deine Einheit kann wie im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase auf dem Schlachtfeld eintreffen.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst diese Gefechtsoption nicht einsetzen, um eine Einheit in einer Schlachtrunde auf dem Schlachtfeld eintreffen zu lassen, in der sie normalerweise nicht auf dem Schlachtfeld eintreffen könnte.



## SCHUTZ SUCHE

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Auf der Suche nach Schutz vor eingehendem Feindfeuer werfen sich diese Krieger hinter jede Deckung, die sich ihnen bietet.*

1 BP

**WANN:** Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **INFANTERIE**-Einheit deiner Armee, die als Ziel für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase haben alle Modelle deiner Einheit einen Rettungswurf von 6+ und profitieren von Deckung (Seite 44).



## RAUCHVORHANG

BASISGEFECHTSOPTION – AUSTRÜSTUNG

*Selbst fähigste Schützen haben Probleme damit, Ziele zu treffen, die hinter waberndem Nebel verborgen sind.*

1 BP

**WANN:** Fernkampfphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit Ziele gewählt hat

**ZIEL:** Eine **RAUCH**-Einheit deiner Armee, die als Ziel für mindestens eine Attacke der attackierenden Einheit gewählt wurde

**EFFEKT:** Bis zum Ende der Phase profitieren alle Modelle deiner Einheit von Deckung (Seite 44) und haben die Fähigkeit *Tarnung* (Seite 20).



## HEROISCHE INTERVENTION

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

*Die Stimmen deiner Krieger erheben sich zu wilden Kriegsschreien, als sie sich kopfüber auf den Feind werfen.*

2 BP

**WANN:** Angriffsphase deines Gegners, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit eine Angriffsbewegung beendet hat

**ZIEL:** Eine Einheit deiner Armee, die innerhalb von 6 Zoll um jene feindliche Einheit ist und infrage käme, einen Angriff gegen jene feindliche Einheit anzusagen, wenn deine Angriffsphase wäre

**EFFEKT:** Deine Einheit sagt nun einen Angriff an, der nur jene feindliche Einheit als Ziel hat, und du handelst den Angriff wie in deiner Angriffsphase ab.

**EINSCHRÄNKUNGEN:** Du kannst nur dann eine **FAHRZEUG**-Einheit deiner Armee wählen, wenn sie ein **LÄUFER** ist. Beachte: Auch wenn der Angriff erfolgreich ist, erhält deine Einheit in diesem Zug keinen Angriffsbonus (Seite 29).



# STRATEGISCHE RESERVEN

Strategische Reserven sind Truppen, die von einem oder beiden Spielern nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt wurden. Die folgenden Regeln erklären, wie man Einheiten in die Strategische Reserve versetzt und wann und wie sie auf dem Schlachtfeld eintreffen.

Mit den folgenden Regeln kannst du Einheiten in die Strategische Reserve versetzen – eine besondere Art von Reserven, die du vom Schlachtfeld fernhalten kannst, bis du sie benötigst. Beachte, dass alle Einheiten in Strategischer Reserve im Sinne der Regeln Reserve-Einheiten sind, aber nicht umgekehrt, also gelten diese Regeln nicht für andere Einheiten, denen es möglich ist, die Schlacht in Reserve zu beginnen (etwa *Schocktruppen*). Solche Einheiten werden stattdessen gemäß jenen anderen Regeln aufgestellt.

## EINHEITEN IN DIE STRATEGISCHE RESERVE VERSETZEN

Vor der Schlacht kannst du im Schritt Schlachtformation festlegen Einheiten deiner Armee wählen und in die Strategische Reserve versetzen (mit Ausnahme von **BEFESTIGUNGEN**).

Die Summe der Punktwerte aller Einheiten, die du vor der Schlacht in Strategische Reserve versetzen möchtest (inklusive der Punktkosten von Einheiten an Bord von **TRANSPORTER**-Modellen, die in die Strategische Reserve versetzt werden) kann nicht höher als 25% der Gesamtpunkte deiner gewählten Schlachtgröße sein, wie in der folgenden Tabelle angegeben:

STRATEGISCHE RESERVEN	
SCHLACHTGRÖSSE	MAXIMALE SUMME AN PUNKTEN FÜR EINHEITEN, DIE VOR DER SCHLACHT IN STRATEGISCHE RESERVE VERSETZT WERDEN KÖNNEN
Aufmarsch	250
Einsatzverband	500
Großaufgebot	750

- **Strategische Reserven:** Einheiten, die nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt werden.
- Die Summe ihrer Punkte kann nicht 25% des Gesamtpunktwerts deiner Armee übersteigen.
- **BEFESTIGUNGEN** können nicht in Strategische Reserve versetzt werden.

## AUS DER STRATEGISCHEN RESERVE EINTREFFEN

Einheiten, die in die Strategische Reserve versetzt werden, nennt man Strategische Reserve-Einheiten. Sie können im späteren Verlauf der Schlacht im Schritt Verstärkungen einer beliebigen deiner Bewegungsphasen eintreffen, allerdings nicht in der ersten Schlachtrunde.

Alle Strategische Reserve-Einheiten, die sich am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld befinden, zählen als zerstört.

- Strategische Reserve-Einheiten können ab der zweiten Schlachtrunde im Schritt Verstärkungen deiner Bewegungsphase eintreffen.
- Strategische Reserve-Einheiten, die sich am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld befinden, zählen als zerstört.

## EINHEITEN AUS DER STRATEGISCHEN RESERVE AUFSTELLEN

Wo Strategische Reserve-Einheiten aufgestellt werden können, wenn sie eintreffen, hängt wie folgt von der Schlachtrunde ab:

- In der zweiten Schlachtrunde müssen eintreffende Strategische Reserve-Einheiten vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante aufgestellt werden, aber kein Modell jener Einheiten kann innerhalb der feindlichen Aufstellungszone aufgestellt werden.
- Ab der dritten Schlachtrunde müssen eintreffende Strategische Reserve-Einheiten vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante aufgestellt werden.

In jedem Fall müssen Strategische Reserve-Einheiten horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden. Alle anderen Regeln für das Aufstellen von Reserve-Einheiten gelten auch für das Aufstellen von Strategischen Reserve-Einheiten.

- **Zweite Schlachtrunde:** vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante, aber nicht in der feindlichen Aufstellungszone.
- **Dritte Schlachtrunde:** vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine beliebige Schlachtfeldkante.
- Können nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle aufgestellt werden.



# GELÄNDESTÜCKE

In dieser Sektion findest du Regeln für eine Reihe von Geländestücken, die deinen Spieltisch in ein interaktives und atmosphärisches Schlachtfeld des 41. Jahrtausends verwandeln können. Diese Regeln helfen dabei, dein Schlachtfeld zum Leben zu erwecken, und erweitern deine Spiele um eine wichtige taktische Dimension.

Schlachtfelder sind mit Geländestücken übersät, die von deinen Modellen überquert oder umrundet werden müssen und die die Sichtlinien zwischen Modellen teilweise oder ganz versperren können. Die Regeln auf den folgenden Seiten behandeln typische Geländestücke von den Schlachtfeldern des 41. Jahrtausends. Wenn nicht anders angegeben können sich Modelle gemäß den normalen Bewegungsregeln an jenen Geländestücken hin- auf-, über sie hinweg- und an ihnen hinabbewegen.

Viele Geländestücke folgen den normalen Regeln für das Bestimmen von Sichtbarkeit zwischen Modellen (Seite 8), aber manche interagieren anders mit diesen Regeln; in beiden Fällen wird das auf den folgenden Seiten erwähnt. Geländestücke können nicht als Ziel von Attacken gewählt werden.

## VON DECKUNG PROFITIEREN

*Die Gerippe von Ruinen und Fahrzeugwracks bieten dringend benötigten Schutz vor dem Feuer des Feindes. Sogar schwer gepanzerte Krieger, die kleinkalibrige Waffen nicht fürchten müssen, sind dankbar für Deckung, sobald der Feind seine größten Geschütze auffährt.*

Manchmal erhalten Modelle durch Geländestücke ein gewisses Maß an Schutz. Die Regeln auf Seite 45-48 beschreiben im Detail, unter welchen Bedingungen Modelle durch die jeweiligen Geländestücke von Deckung profitieren.

Addiere bei jeder Fernkampfattacke, die einem Modell zugewiesen wird, das von Deckung profitiert, 1 auf den Schutzwurf (mit Ausnahme von Rettungswürfen). Modelle mit Rüstungswurfwert 3+ oder besser können gegen Attacken mit Durchschlagswert 0 nicht von Deckung profitieren. Ein Modell kann nicht mehr als einmal von Deckung profitieren.

- **Von Deckung profitieren:** Addiere 1 auf den Rüstungswurf gegen Fernkampfattacken.
- Gilt nicht bei Attacken mit DS 0 gegen Modelle mit Rüstungswurfwert 3+ oder besser.
- Mehrere Male von Deckung profitieren ist nicht kumulativ.





## KRATER UND SCHUTT

Viele Schlachtfelder sind von den Narben anhaltender Bombardements gezeichnet.

### BEWEGUNG

Modelle können sich wie auf Seite 15 beschrieben über dieses Geländestück bewegen.

### SICHTBARKEIT

Die normalen Regeln für Sichtbarkeit werden verwendet.

### VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfattacke, die einem **INFANTERIE**-Modell zugewiesen wird, das sich vollständig auf diesem Geländestück befindet, profitiert jenes Modell von Deckung.

SCHLÜSSELWÖRTER: **GELÄNDEZONE, KRATER**



## BARRIKADEN UND ROHRLEITUNGEN

Rohrleitungen und Barrikaden ergeben gute Stellungen, um den Feind abzuwehren.

### BEWEGUNG

Modelle können sich auf dieses Geländestück, darüber hinweg- und daran hinabbewegen, können jedoch nicht darauf aufgestellt werden und keine Art von Bewegung darauf beenden.

### SICHTBARKEIT

Die normalen Regeln für Sichtbarkeit werden verwendet.

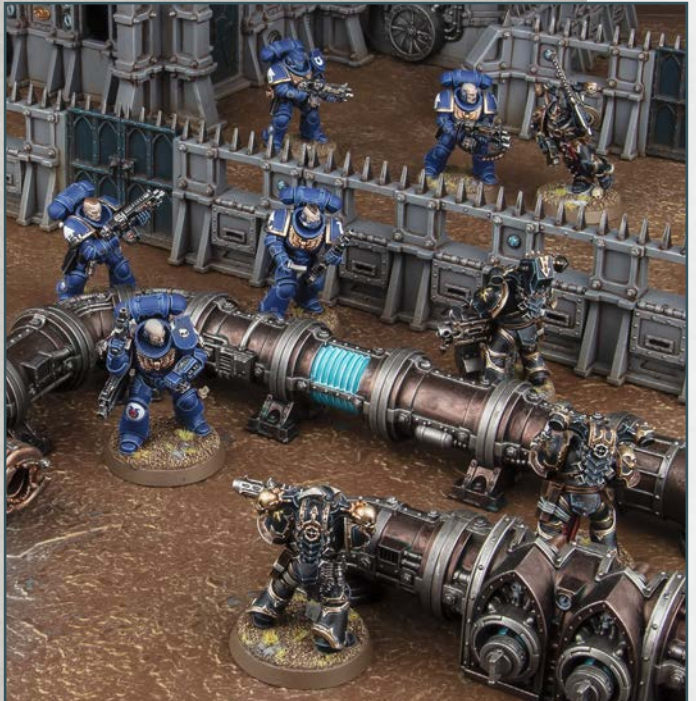
### NAHKAMPFREICHWEITE

- Wenn sich eine feindliche Einheit in der Angriffsphase innerhalb von 1 Zoll um dieses Geländestück befindet, kann eine angreifende Einheit auf der gegenüberliegenden Seite dieses Geländestücks dennoch eine Angriffsbewegung gegen jene feindliche Einheit ausführen, sofern sie jene Angriffsbewegung so nahe wie möglich an diesem Geländestück und innerhalb von 2 Zoll um jene feindliche Einheit beendet.
- In der Nahkampfphase kommen Einheiten infrage, zu kämpfen, und Modelle können Attacken ausführen, wenn das Ziel auf der gegenüberliegenden Seite dieses Geländestücks und innerhalb von 2 Zoll um sie ist.

### VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfattacke, die einem **INFANTERIE**-Modell zugewiesen wird, das vollständig innerhalb von 3 Zoll um dieses Geländestück ist und wegen dieses Geländestücks nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell von Deckung.

SCHLÜSSELWÖRTER: **HINDERNIS, BARRIKADE**





# SCHLACHTFELDTRÜMMER UND STATUEN

Ausgedientes Industriegerät, Energiegeneratoren, verfallene Statuen und Ähnliches ist über die Schlachtfelder des 41. Jahrtausends verstreut.



## BEWEGUNG

Modelle können sich auf dieses Geländestück, darüber hinweg- und daran hinabbewegen, können jedoch nicht darauf aufgestellt werden und keine Art von Bewegung darauf beenden.

## SICHTBARKEIT

Die normalen Regeln für Sichtbarkeit werden verwendet.

## VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfatacke, die einem Modell zugewiesen wird, das wegen dieses Geländestücks nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell von Deckung.

**SCHLÜSSELWÖRTER: HINDERNIS, SCHLACHTFELDTRÜMMER**

# HÜGEL, INDUSTRIEGEBÄUDE, VERSIEGELTE GEBÄUDE UND GEPANZERTE CONTAINER

Ein versiegelter Bunker, Mechanicus-Gerüstkonstruktionen, gepanzerte Container und selbst einfache natürliche Hügel können Truppen vor dem Blick ihrer Feinde verbergen oder ihnen einen überlegenen Aussichtspunkt bieten, wenn sie diese erklimmen.



## BEWEGUNG

Diese Geländestücke sind erhöhte Gebiete. Modelle können darauf aufgestellt werden oder ihre Bewegung darauf beenden, sofern ihr Base nicht über das Geländestück hinausragt (wenn das Modell kein Base hat, darf kein Teil des Modells, das auf dem Bodenniveau des Schlachtfelds den Boden berühren würde, über das Geländestück hinausragen). Zusätzlich können andere Geländestücke auf einem HÜGEL-Geländestück aufgestellt werden, sofern kein Teil jenes Geländestücks über jenes HÜGEL-Geländestück hinausragt.

## SICHTBARKEIT

Die normalen Regeln für Sichtbarkeit werden verwendet.

## VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfatacke, die einem Modell zugewiesen wird, das wegen dieses Geländestücks nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell von Deckung.

**SCHLÜSSELWORT: HÜGEL**



# WÄLDER

Verwirrene Haine und fremdartige Xenosflora wuchern auf vielen der mit Leichen übersäten Schlachtfelder der Galaxis, wo sie die Sicht und das Vorankommen gleichermaßen erschweren.

## GRUNDFLÄCHE

Modelle können sich wie auf Seite 15 beschrieben über dieses Geländestück bewegen.

## BEWEGUNG

Wenn eine Einheit eine normale Bewegung, eine Vorrücken-Bewegung oder eine Rückzugsbewegung ausführt und sich mindestens eines ihrer Modelle über einen beliebigen Teil dieses Geländestücks bewegen will, ziehe bis zum Ende jener Bewegung 2 Zoll vom Bewegungswert aller Modelle jener Einheit ab. Dieser Modifikator gilt nicht, wenn jedes Modell der sich bewegenden Einheit **TITANISCH** ist oder **FLIEGEN** kann.

## SICHTBARKEIT

Modelle und Einheiten, die sich vollständig innerhalb dieses Geländestücks befinden, zählen für ein beobachtendes Modell niemals als vollständig sichtbar. Ebenso gilt: Wenn ein Modell, das sich nicht vollständig innerhalb dieses Geländestücks befindet, durch oder über dieses Geländestück blicken muss, um eine Sichtlinie zu einem anderen Modell zu ziehen, zählt jenes andere Modell für das beobachtende Modell niemals als vollständig sichtbar und profitiert folglich durch dieses Geländestück von Deckung. **FLUGZEUG-** und **AUFRAGENDE** Modelle bilden zu dieser Regel eine Ausnahme – die Sichtlinie zu und von solchen Modellen wird normal bestimmt, selbst wenn sich dieses Geländestück vollständig zwischen ihnen und dem beobachtenden Modell befindet. Modelle, die sich vollständig innerhalb dieses Geländestücks befinden, können normal hinaussehen.

## VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfattacke, die einem Modell zugewiesen wird, das sich entweder vollständig innerhalb dieses Geländestücks befindet oder das wegen dieses Geländestücks nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell von Deckung.

SCHLÜSSELWÖRTER: **GELÄNDEZONE, WÄLDER**





# RUINEN

Die Galaxis ist voll von den verheerten Überresten einst stolzer Städte. In den ausgebrannten Gerippen der Gebäude suchten schon zahllose Krieger Schutz vor feindlichem Sperffeuer.

## GRUNDFLÄCHE

Wenn dieses Geländestück auf dem Schlachtfeld aufgestellt wird, müssen sich beide Spieler auf seine Grundfläche einigen – also die Grenzen des Geländestücks auf Bodenniveau. Auf diese Weise wissen die Spieler, wann sich ein Modell vollständig innerhalb dieses Geländestücks befindet. Steht dieses Geländestück auf einem Base, wird seine Grundfläche durch jenes Base definiert.

## STILFEUER

Verbessere den Durchschlagswert jeder Fernkampfatacke eines Modells, das vollständig innerhalb dieses Geländestücks ist, um 1, sofern jenes Modell vertikal mindestens 6 Zoll über Bodenebene ist und jedes Modell der Zieleinheit auf Bodenebene ist.

## BEWEGUNG

- **INFANTERIE-** und **BESTIE-**Modelle können sich durch dieses Geländestück (Wände, Böden, Decken, Laufstege, Ketten usw.) bewegen, als wäre es nicht da. Ein Modell kann seine Bewegung nicht in einer Mauer, einem Boden usw. beenden.
- **INFANTERIE-, BESTIE- und FLIEGENDE** Modelle können auf einer beliebigen Etage dieses Geländestücks aufgestellt werden oder ihre Bewegung dort beenden, aber wenn es sich bei jeder Etage nicht um das Bodenniveau des Schlachtfelds handelt, können solche Modelle dies nur, wenn ihr Base nicht über den Boden jener Etage hinausragt (wenn das Modell kein Base hat, darf kein Teil des Modells, das auf dem Bodenniveau des Schlachtfelds den Boden berühren würde, über den Boden jener Etage hinausragen). Alle anderen Modelle können nur auf der Etage auf Bodenniveau jenes Geländestücks aufgestellt werden oder ihre Bewegung dort beenden.

## SICHTBARKEIT

Modelle können nicht über oder durch dieses Geländestück sehen (eine Einheit außerhalb dieses Geländestücks kann also keine Sichtlinie auf ein Ziel auf dessen anderer Seite ziehen, selbst wenn es möglich wäre, eine Sichtlinie auf jenes Ziel durch offene Fenster, Türen usw. zu ziehen). **FLUGZEUG-** und **AUFRAGENDE** Modelle bilden zu dieser Regel eine Ausnahme – die Sichtlinie zu und von solchen Modellen wird normal bestimmt, selbst wenn sich dieses Geländestück vollständig zwischen ihnen und dem beobachtenden Modell befindet. Modelle können normal in dieses Geländestück blicken, und Modelle, die sich vollständig innerhalb dieses Geländestücks befinden, können normal hinaussehen.

## VON DECKUNG PROFITIEREN

Bei jeder Fernkampfatacke, die einem Modell zugewiesen wird, das sich entweder vollständig innerhalb dieses Geländestücks befindet oder das wegen dieses Geländestücks nicht für jedes Modell der attackierenden Einheit vollständig sichtbar ist, profitiert jenes Modell von Deckung.

SCHLÜSSELWÖRTER: **GELÄNDEZONE, RUINEN**





# SCHLACHTFELDBEISPIELE

In der fernen Zukunft werden Schlachten auf einer unendlichen Vielfalt seltsamer und fremdartiger Planeten ausgetragen, wo kein Landstrich vom Sturm des Krieges unberührt bleibt. Kristallmonde, verfallene Space Hulks, fleischfressende Todeswelten und vom Krieg verwüstete Stadtzentren sind nur einige der fantastischen Landschaften, die du auf deinem Spieltisch darstellen kannst.

Üblicherweise werden Schlachtfelder aufgebaut, indem Kampfgebiete aneinandergelegt werden. Kampfgebiete sind Geländestücke von Citadel, die zwei Spielpläne (jeweils 22 Zoll mal 30 Zoll groß) und eine Reihe von Geländestücken enthalten, die entwickelt wurden, um gleichmäßig auf jenen Spielplänen verteilt zu werden und so für die beste Warhammer-40.000-Spielerfahrung zu sorgen. Keine Angst, wenn dein Schlachtfeld nicht exakt den Vorgaben entspricht; vergiss nur nicht, dass das Spielen in leerem Brachland oder einem mit Gelände überfüllten Gebiet einer Seite einen Vorteil verschaffen könnte.

Unten siehst du ein Beispiel für ein Schlachtfeld, das für eine Schlacht der Größe Einsatzverband aufgebaut wurde. Eine gute

Mischung verschiedener Geländestücke ist ausgewogen auf dem Schlachtfeld verteilt, sodass eine dynamische Spielerfahrung entsteht, bei der keine Seite übervorteilt wird.

Wichtig ist, dass etwa in der Mitte des Schlachtfelds Geländestücke platziert wurden, die die Sichtbarkeit einschränken, sodass es schwierig ist, von einer Seite des Schlachtfelds zur anderen zu blicken. Schlachtfelder, wo dies nicht der Fall ist, können vorteilhaft für Armeen sein, die sich auf Beschuss verlassen, oder nachteilhaft für solche, die eher Nahkampfplaster agieren. Zudem gibt es genug Platz zum Manövrieren für größere Modelle wie Fahrzeuge, besonders nahe Kanten, sodass diese nicht stecken bleiben können.



**Ausgewogenes Spiel:** So könnte ein Schlachtfeld für die Spielgröße Einsatzverband (44 Zoll x 60 Zoll) aussehen, das eine ideale Anzahl und Mischung an Geländestücken aufweist. Die Platzierung der Geländestücke sorgt für ein Schlachtfeld, das keiner Seite einen Vorteil verschafft, sodass es sich hervorragend für das ausgewogene Spiel eignet. Dieses Schlachtfeld benutzt viele Geländestücke aus dem Kampfgebiet: Fronteris, doch du kannst ein ebenso spannendes Spiel auch mit anderen Geländestücken erleben, solange du die oben erläuterten Konzepte berücksichtigst.





**Ausgewogenes Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Einsatzverband benutzt weniger Geländestücke als das unten abgebildete. Das Gelände wurde trotzdem so aufgebaut, dass es keine Seite überverteilt, und im Zentrum steht immer noch Gelände, das die Sichtbarkeit von einer Seite des Schlachtfelds zur anderen einschränkt. Daher eignet sich auch dieses Schlachtfeld hervorragend für das ausgewogene Spiel. Schlachtfelder mit weniger Gelände als hier gezeigt könnten Armeen bevorteilen, die sich eher auf Beschuss als auf Nahkampf verlassen.







**Erzählerisches Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Einsatzverband wurde mit einer idealen Anzahl von abwechslungsreichen Geländestücken aufgebaut. Die größten **GELÄNDEZONE**-Geländestücke wurden entlang der beiden langen Schlachtfeldkanten aufgebaut, während die Mitte des Schlachtfelds nur einige verstreute **HINDERNISSE** als spärliche Deckung vor dem Feindfeuer aufweist. Dieses Schlachtfeld ist für das ausgewogene Spiel nicht ideal, bietet sich aber toll für ein atmosphärisches erzählerisches Spiel an.



**Ausgewogenes Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Einsatzverband ist dem oben gezeigten in Sachen Anzahl und Art der Geländestücke sehr ähnlich, doch sie wurden gleichmäßiger über das Schlachtfeld verteilt und die Mitte ist mit Gelände bestückt, das die Sichtbarkeit von einer Seite des Schlachtfelds zur anderen einschränkt. Dieses Schlachtfeld übervorteilt keine Seite und eignet sich eher für ein typisches ausgewogenes Spiel.





**Ausgewogenes Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Kampfpatrouille (44 Zoll x 30 Zoll) hat eine ideale Anzahl und Mischung verschiedener Geländestücke. Diese sind gleichmäßig auf dem Schlachtfeld verteilt und lassen genug Platz für die Einheiten zum Manövrieren, während kaum Sichtlinien von einer Kante zur anderen zu ziehen sind, wodurch keine Seite benachteiligt wird.



**Ausgewogenes Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Kampfpatrouille wurde mit weniger Geländestücken als das darüber aufgebaut, doch sie sind noch immer so positioniert, dass sie keine Seite benachteiligen. Ein Schlachtfeld mit weniger Geländestücken als dieses wird Einheiten kaum Möglichkeit geben, sich vor Fernkampfattacken zu schützen, sodass fernkampforientierte Armeen einen starken Vorteil erlangen, während nahkampforientierte Armeen das Nachsehen haben.



**Erzählerisches Spiel:** Dieses Schlachtfeld für die Spielgröße Kampfpatrouille hat die ideale Anzahl und Mischung an Geländestücken. Es wurde so aufgebaut, dass es ein atmosphärisches Bild ergibt, das zwar nicht ideal für jede Art des Spiels ist, aber eine tolle Bühne für ein spannendes erzählerisches Gefecht bietet.



# FLUGZEUGE

Der Luftraum über einem Schlachtfeld ist oft ein weiterer Schauplatz brutaler Kämpfe. Jagdflugzeuge und Bomber donnern durch den Himmel und liefern einander tödliche Duelle, wenn sie sich nicht im Sturzflug auf feindliche Formationen stürzen und diese unerbittlich in Stücke schießen.

Manche Modelle haben das Schlüsselwort **FLUGZEUG**. Die folgenden Regeln beschreiben, wie solche Modelle auf dem Schlachtfeld agieren.

## FLUGZEUGE AUFSTELLEN

Wenn die Regeln dich anweisen, deine Schlachtformation festzulegen, müssen **FLUGZEUG**-Modelle die Schlacht in der Reserve beginnen, statt auf dem Schlachtfeld aufgestellt zu werden. Wenn die Schlacht beginnt, werden **FLUGZEUG**-Modelle im Sinne sämtlicher Regeln als Strategische Reserve-Einheiten behandelt (Seite 43). Nur Einheiten, die selbst in die Reserve versetzt wurden, können die Schlacht an Bord von **FLUGZEUG-TRANSPORTER**-Modellen beginnen, die sich in der Reserve befinden.



## SCHWEBER

*Einige Flugzeuge verfügen über Vektorschubdüsen oder Antigrav-Technik, die ihnen erlaubt, über dem Schlachtfeld zu schweben, sodass sie ihre Beute besser jagen können oder Truppen in ihrem Transportabteil besser aussteigen können.*

In der Liste der Fähigkeiten mancher **FLUGZEUG**-Modelle steht *Schweber*. Wenn du angewiesen wirst, deine Schlachtformation festzulegen, musst du vor allem anderen ansagen, welche Modelle deiner Armee mit dieser Fähigkeit im Schwebemodus sind.

Befindet sich ein Modell im Schwebemodus, wird sein Bewegungswert bis zum Ende der Schlacht auf 20 Zoll geändert, es verliert das Schlüsselwort **FLUGZEUG** und alle Regeln, die es im Zusammenhang damit erhalten würde. Modelle im Schwebemodus beginnen die Schlacht nicht in Reserve, doch du kannst gemäß den normalen Regeln entscheiden, sie in Strategische Reserve zu versetzen.

## FLUGZEUGE IN DER BEWEGUNGSPHASE

**FLUGZEUG**-Modelle können nicht vorrücken, sich nicht zurückziehen und nicht stationär bleiben. Wenn in der Bewegungsphase ein **FLUGZEUG**-Modell für eine Bewegung gewählt wird und sich feindliche Modelle in Nahkampfreichweite um jenes **FLUGZEUG**-Modell befinden, kann es dennoch eine normale Bewegung ausführen.

Bei jeder normalen Bewegung eines **FLUGZEUG**-Modells musst du es zunächst in einer geraden Linie vorwärts bewegen, wobei es mindestens 20 Zoll zurücklegen muss – alle Teile des Bases des Modells müssen die Bewegung mindestens so weit entfernt von ihrem Ursprungspunkt beenden. Nachdem es sich bewegt hat, kann es eine Drehung von bis zu 90° auf der Stelle ausführen – dies zählt nicht gegen die Entfernung, die sich jenes Modell bewegt. Wenn ein beliebiger Teil des Bases eines **FLUGZEUG**-Modells bei seiner normalen Bewegung den Schlachtfeldrand überqueren würde oder es nicht mindestens 20 Zoll bewegt werden kann, endet die Bewegung jenes Modells und es wird in die Strategische Reserve versetzt. Es gibt keine Obergrenze für die Entfernung, die sich **FLUGZEUG**-Modelle bewegen können, deshalb ist ihr Bewegungswert 20+."

Wenn ein **FLUGZEUG**-Modell in die Strategische Reserve versetzt wird, trifft es immer in deinem nächsten Zug aus der Strategischen Reserve ein.

- **FLUGZEUGE** können nur eine normale Bewegung ausführen, auch dann, wenn sie sich in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle befinden.
- **FLUGZEUGE** müssen sich in einer geraden Linie mindestens 20 Zoll weit bewegen und können sich anschließend um bis zu 90° drehen.
- **FLUGZEUGE**, die den Rand des Schlachtfelds überqueren oder nicht ihre Mindestbewegung ausführen können, werden in die Strategische Reserve versetzt.





## FLUGZEUGE UND DIE BEWEGUNG ANDERER MODELLE

Wenn eine Einheit in der Bewegungsphase zum Bewegen gewählt wird und die einzigen feindlichen Modelle in Nahkampfreichweite um jene Einheit **FLUGZEUG**-Modelle sind, kann jene Einheit immer noch eine normale Bewegung oder Vorrücken-Bewegung ausführen.

Wann immer ein Modell eine beliebige Art von Bewegung ausführt, kann es über feindliche **FLUGZEUG**-Modelle bewegt werden, als wären sie nicht da, und es kann in Nahkampfreichweite um feindliche **FLUGZEUG**-Modelle bewegt werden, aber es kann seine Bewegung nicht auf einem anderen Modell oder in Nahkampfreichweite um ein feindliches **FLUGZEUG**-Modell beenden.

- Einheiten können normale Bewegungen und Vorrücken-Bewegungen ausführen, wenn sie sich nur in Nahkampfreichweite um feindliche **FLUGZEUGE** befinden.
- Modelle können sich in Nahkampfreichweite um feindliche **FLUGZEUGE** bewegen, ihre Bewegung jedoch nicht in Nahkampfreichweite um feindliche **FLUGZEUGE** beenden.
- Modelle können sich bei jeder beliebigen Art von Bewegung über **FLUGZEUGE** bewegen.

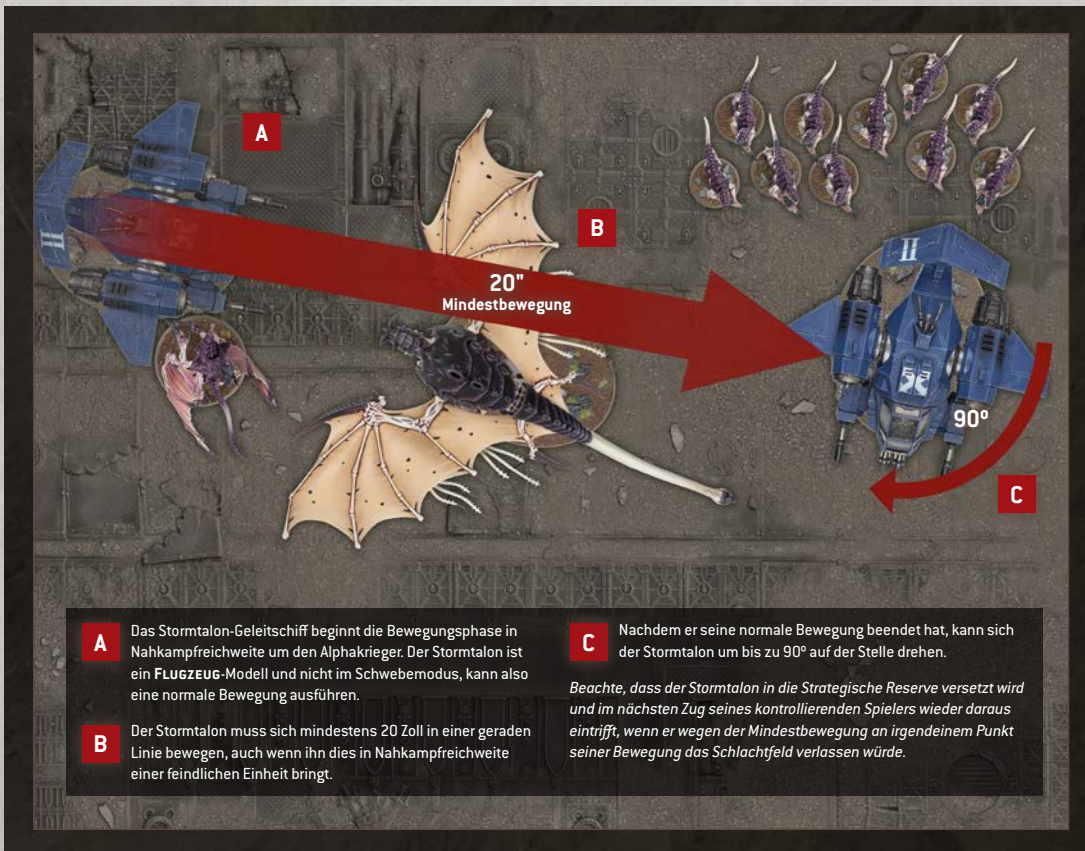
## FLUGZEUGE IN DER ANGRIFFS- UND DER NAHKAMPFFHASE

**FLUGZEUG**-Einheiten können keinen Angriff ansagen und nur Einheiten, die **FLIEGEN** können, können eine **FLUGZEUG**-Einheit als Ziel ihres Angriffes ansagen. Solche Einheiten können ihre Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite um eine feindliche **FLUGZEUG**-Einheit beenden.

Ein **FLUGZEUG**-Modell kommt nur zum Kämpfen infrage, wenn es in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit ist, die **FLIEGEN** kann, und es kann nur Nahkampfattacken gegen Einheiten ausführen, die **FLIEGEN** können. Nur Modelle, die **FLIEGEN** können, können Nahkampfattacken gegen **FLUGZEUG**-Einheiten ausführen.

**FLUGZEUG**-Modelle können weder Nachrücken- noch Neuordnen-Bewegungen ausführen. Bei jeder Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegung eines Modells (es sei denn, das Modell kann **FLIEGEN**) werden **FLUGZEUG**-Modelle ignoriert, wenn es darum geht, sich näher an das nächste feindliche Modell zu bewegen.

- Nur Einheiten, die **FLIEGEN** können, können **FLUGZEUGE** angreifen oder Attacken gegen sie ausführen.
- **FLUGZEUGE** können nicht angreifen, nicht nachrücken und sich nicht neu ordnen und können nur Attacken gegen Einheiten ausführen, die **FLIEGEN** können.
- Führt ein Modell (es sei denn, das Modell kann **FLIEGEN**) eine Nachrücken- oder Neuordnen-Bewegung aus, ignoriere **FLUGZEUGE**, wenn du das nächste feindliche Modell bestimmst.





# ARMEEZUSAMMENSTELLUNG

Um ein Warhammer-40.000-Spiel zu spielen, musst du zunächst anhand dieser Abfolge deine Armee zusammenstellen.

1

## SCHLACHTGRÖSSE WÄHLEN

Wähle gemeinsam mit deinem Gegner eine der unten aufgeführten Schlachtgrößen. Sie bestimmt den Gesamtwert an Punkten, den jeder Spieler beim Zusammenstellen seiner Armee ausgeben kann, und damit auch die ungefähre Dauer der Schlacht. Punkte geben Auskunft über die Kampfstärke einer Einheit; je mächtiger sie ist, desto mehr Punkte kostet sie. Die Punktwerte von Einheiten werden in anderen Publikationen aufgeführt, etwa in Codices oder im Munitorium-Feldhandbuch. Du brauchst sie zum Zusammenstellen deiner Armee.

### AUFMARSCH

Punkte je Armee **1000**

Dauer bis zu **2** Stunden

### EINSATZVERBAND

Punkte je Armee **2000**

Dauer bis zu **3** Stunden

### GROSSAUFGEBOT

Punkte je Armee **3000**

Dauer bis zu **4** Stunden

2

## BEGINNE DEINE ARMEELISTE

Die Einzelheiten rund um deine Armee müssen auf einer Armeeliste aufgeschrieben werden. Sie kann handschriftlich auf einem Blatt Papier verfasst sein, oder du benutzt die Warhammer-40.000-App. Die Spieler müssen einander ihre fertigen Armeelisten vor Schlachtbeginn zeigen.

Blanko-Armeelisten zum Ausfüllen kannst du hier herunterladen: [warhammer-community.com](http://warhammer-community.com).

3

## FRAKTION DER ARMEE WÄHLEN

Notiere ein einzelnes Fraktionsschlüsselwort als Fraktion deiner Armee auf deiner Armeeliste.



4

## KONTINGENTS- REGELN WÄHLEN

Notiere ein Set Kontingentsregeln für deine Armee auf deiner Armeeliste. Manche Kontingentsregeln führen Einheiten auf, die du in deine Armee aufnehmen musst oder nicht in deine Armee aufnehmen darfst; du musst alle solchen Regeln beim Zusammenstellen deiner Armee befolgen.

5

## EINHEITEN WÄHLEN

Wähle alle Einheiten, die du in deine Armee aufnehmen willst. Deine Armee muss mindestens eine **CHARAKTERMODELL**-Einheit enthalten. Jedes Mal, wenn du eine Einheit in deine Armee aufnimmst, kann sie beliebige Aufwertungen, Verbesserungen oder Optionen wahrnehmen, auf die sie Zugriff hat. Notiere die Anzahl der Modelle der Einheit, ihre Waffen, Ausrüstung, Aufwertungen, Verbesserungen und ihren Punktwert auf deiner Armeeliste. Ziehe diesen Punktwert vom durch die Spielgröße vorgegebenen Gesamtwert ab.

Du kannst eine Einheit nur dann als Teil deiner Armee wählen, wenn:

- jene Einheit das Fraktionsschlüsselwort hat, das du in Schritt 3 für deine Armee gewählt hast.
- du genug Punkte übrig hast.
- deine Armee noch nicht drei Einheiten mit dem gleichen Datenblatt-Namen wie jene Einheit enthält – oder noch nicht sechs, falls jene Einheit eine **LINIENTRUPPEN-** oder **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER\***-Einheit ist.

Nur **CHARAKTERMODELLE** können Verbesserungen erhalten und deine Armee kann insgesamt nicht mehr als drei Verbesserungen enthalten. Keine Einheit kann mehr als eine Verbesserung haben, und jede Verbesserung darf in deiner Armee nicht mehr als einmal enthalten sein. **EPISCHE HELDEN** können keine Verbesserungen erhalten. Deine Armee kann den gleichen **EPISCHE HELDEN** nicht mehr als einmal enthalten.

\* Jede **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Einheit deiner Armee muss die Schlacht mit mindestens einer Einheit an Bord beginnen oder kann nicht für jene Schlacht aufgestellt werden und zählt als in der ersten Schlachtrunde zerstört.

6

## KRIEGSHERRN WÄHLEN

Wähle ein **CHARAKTERMODELL** deiner Armee als deinen Kriegsherrn – dies ist der Anführer deiner Armee – und notiere deine Wahl auf deiner Armeeliste. Dein Kriegsherr erhält das Schlüsselwort **KRIEGSHERR**.



# MISSIONEN

Bevor ihr in einer Partie Warhammer 40.000 den Krieg entfesseln könnt, müsst ihr zunächst eine Mission wählen. Die Grundregeln enthalten die Mission „Nichts als Krieg“, die sich ideal eignet, um schnell in die Action einzutauchen. In diesem und anderen Büchern finden sich noch mehr Missionen, und natürlich könnt ihr euch auch eigene Missionen ausdenken. Wenn ihr euch bei der gespielten Mission nicht einig seid, würfelt gegeneinander, und der Gewinner entscheidet, welche Mission gespielt wird.

1

## ARMEEN ZUSAMMENSTELLEN

Die Spieler stellen ihre Armeen für die gewählte Schlachtgröße zusammen wie auf Seite 55-56 beschrieben. Jede Mission umfasst Richtlinien zur Größe der Schlacht und kann darüber hinaus zusätzliche Regeln für die Armeezusammenstellung beinhalten.

2

## MISSIONSZIELE LESEN

Jede Mission gibt Primärziele vor und kann zudem Sonderregeln umfassen, die einzigartige Situationen darstellen oder Fähigkeiten abdecken, die in der Schlacht eingesetzt werden können.

3

## SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Jede Mission gibt Auskunft über die Größe des Schlachtfelds, das ihr braucht. Falls bestimmte Geländestücke oder Missionszielmarker platziert werden müssen, erklärt die Mission, wie diese zu platzieren sind. Ansonsten wird angenommen, dass ihr das Schlachtfeld gemäß den Richtlinien auf Seite 49-52 aufbaut. Wenn ihr ein Schlachtfeld in einer anderen Größe oder Form benutzt als in den Richtlinien, müsst ihr die Entfernungen sowie die Position von Aufstellungszonen, Missionszielmarkern und Gelände- stücken entsprechend anpassen.

4

## ANGREIFER UND VERTEIDIGER BESTIMMEN

Die Spieler würfeln gegeneinander. Der Gewinner ist der Angreifer, sein Gegner ist der Verteidiger.

5

## SCHLACHTFORMATION FESTLEGEN

In der unten aufgeführten Reihenfolge legen die Spieler nun insgesamt folgende Informationen fest:

- Welche ihrer Anführer-Einheiten die Schlacht angeschlossen beginnen (sie müssen festlegen, welche Anführer-Einheit welcher Leibwächter-Einheit angeschlossen ist).
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnt (sie müssen festlegen, welche Einheiten an Bord welcher Modelle sind).
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht in Reserve beginnen (inklusive Strategischer Reserven).

Haben beide Spieler dies getan, geben sie ihrem Gegner ihre Entscheidungen bekannt.

6

## ARMEEN AUFSTELLEN

Jede Mission umfasst eine Aufstellungskarte, die zeigt, wo jeder Spieler die Modelle seiner Armee aufstellen kann (seine sogenannte Aufstellungszone). Zudem kann die Mission Einschränkungen aufführen, die bei der Aufstellung gelten.

7

## ERSTEN ZUG BESTIMMEN

Jede Mission macht Angaben darüber, wie bestimmt wird, welcher Spieler den ersten Zug hat.

8

## FÄHIGKEITEN VOR SCHLACHTBEGINN

Die Spieler handeln abwechselnd etwaige Fähigkeiten vor Schlachtbeginn ab, die ihre Armeen haben, beginnend mit dem Spieler, der den ersten Zug hat.

9

## BEGINN DER SCHLACHT

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler fahren damit fort, Schlachtrunden abzuhandeln, bis die Schlacht endet.

10

## ENDE DER SCHLACHT

Jede Mission macht Angaben zum Zeitpunkt, an dem die Schlacht endet. Üblicherweise ist dies nach einer festgelegten Anzahl beendeter Schlachtrunden oder wenn ein Spieler eine bestimmte Siegesbedingung erfüllt.

11

## SIEGER BESTIMMEN

Jede Mission verrät euch, was ihr tun müsst, um das Spiel zu gewinnen. Konnte keiner der Spieler einen Sieg erringen, endet das Spiel in einem Unentschieden.



# MISSIONSZIELMARKER

Missionszielmarker repräsentierten Objekte von taktischem oder strategischem Wert, die beide Seiten sichern wollen, etwa wertvolle Artefakte, wichtiger Nachschub oder Kommunikationsgerät. Wenn eine Mission Missionszielmarker verwendet, macht sie auch Angaben darüber, wo auf dem Schlachtfeld sie platziert werden. Missionszielmarker können durch beliebige Marker dargestellt werden, wir empfehlen jedoch runde Marker mit einem Durchmesser von 40 mm.

Wenn du Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld platzierst, platziere sie so, dass sie zentral auf dem in der Mission angegebenen Punkt liegen. Wenn du die Entfernung zu oder von einem Missionszielmarker bestimmst, miss zu oder vom nächstgelegenen Teil des Markers. Modelle können sich über Missionszielmarker bewegen, als wären sie nicht da, aber sie können ihre Bewegung nicht auf einem Missionszielmarker beenden.

Zu Beginn jeder Schlacht ist jeder Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld unkämpft, wird also von keinem Spieler kontrolliert. Um einen Missionszielmarker zu kontrollieren, muss ein Spieler Modelle in Reichweite um ihn haben. 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.

Jedes Modell hat einen Wert Missionszielkontrolle (MK), der auf seinem Datenblatt steht. Um die Kontrollstufe eines Spielers über einen Missionszielmarker zu bestimmen, addierst du die MK-Werte aller Modelle der Armee jenes Spielers, die sich in Reichweite jenes Missionszielmarkers befinden. Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker am Ende einer beliebigen Phase, wenn seine Kontrollstufe darüber höher ist als die seines Gegners. Haben beide Spieler die gleiche Kontrollstufe über einen Missionszielmarker, ist er unkämpft.

- Ein Modell ist in Reichweite eines Missionszielmarkers, wenn es horizontal innerhalb von 3 Zoll und vertikal innerhalb von 5 Zoll ist.
- **Kontrollstufe:** Addiere die MK-Werte aller Modelle eines Spielers in Reichweite des Missionszielmarkers.
- Ein Missionszielmarker wird von dem Spieler mit der höchsten Kontrollstufe kontrolliert (bei Gleichstand ist er unkämpft).
- Modelle können eine Bewegung nicht auf einem Missionszielmarker beenden.

## Tipps und Tricks MISSIONSZIELMARKER UND GELÄNDESTÜCKE

Viele Spieler bevorzugen es, ihren Spielen einen erzählerischen Kontext zu geben, indem sie Missionszielmarker in atmosphärischen Geländestücken auf dem Schlachtfeld platzieren. Wenn du Geländestücke aufstellst, kannst du sie überall dort platzieren, wo ein Missionszielmarker sein wird, solange du jenen Missionszielmarker so auf jenem Geländestück platzieren kannst, dass er flach liegt und nirgendwo über Teile des Geländestücks hinausragt. Jener Missionszielmarker sollte dennoch weiter als 1 Zoll von allen nicht passierbaren Teilen jenes Geländestücks entfernt sein (etwa von den Wänden einer Ruine), damit genug Platz für Modelle ist, sich um den Marker zu bewegen.

Ist es nicht möglich, Geländestücke oder Missionszielmarker auf diese Weise zu platzieren und beide Spieler sind sich einig, könnt ihr die Position beliebiger Geländestücke oder Missionszielmarker leicht verschieben, sodass diese Bedingungen erfüllt sind. Natürlich sollte die finale Position eines Missionszielmarkers so nahe wie möglich an der Position sein, die durch die Aufstellungskarte der gespielten Mission vorgegeben ist. Wenn aber beide Spieler damit einverstanden sind, das Schlachtfeld so zu verändern, dass eine dichtere erzählerische Atmosphäre entsteht, solltet ihr euch die Freiheit nehmen, das zu tun.

## LEGENDE FÜR MISSIONSKARTEN



**Aufstellungszone des Angreifers**  
Der Angreifer muss seine Armee in diesem Bereich aufstellen.



**Aufstellungszone des Verteidigers**  
Der Verteidiger muss seine Armee in diesem Bereich aufstellen.



**Niemandsland**  
Die Region des Schlachtfelds, die sich nicht in der Aufstellungszone eines der Spieler befindet, nennt man Niemandsland.



**Missionszielmarker**  
Die Positionen der Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld werden normalerweise auf der Aufstellungskarte der gespielten Mission gezeigt und sind durch dieses Symbol dargestellt.



Schlachtfeldkante des Angreifers



Schlachtfeldkante des Verteidigers



Schlachtfeldmitte



# NICHTS ALS KRIEG

## MISSION

Die Zeit ist gekommen, deinen Wert als größter Kommandeur der Galaxis unter Beweis zu stellen! Zwischen dir und dem ultimativen Sieg steht jedoch eine feindliche Armee, die auf deine Auslöschung aus ist. Vernichte deine Widersacher und sichere die strategisch wertvollen Positionen des Schlachtfeldes, während du die gegnerischen Truppen daran hinderst, ihre Ziele zu erreichen.

### 1 ARMEEN ZUSAMMENSTELLEN

Zunächst stellen die Spieler ihre Armeen für die gewählte Schlachtgröße zusammen wie auf Seite 55-56 beschrieben. Diese Mission wurde für die Schlachtgrößen Aufmarsch, Einsatzverband und Großaufgebot entwickelt.

### 2 MISSIONSZIELE

#### EROBERN UND KONTROLLIEREN

##### Fortlaufendes Missionsziel

Ab der zweiten Schlachtrunde erzielt der Spieler, der am Zug ist, am Ende seiner Befehlsphase 1 Siegespunkt (SP) für jeden Missionszielmarker, den er kontrolliert (bis zu einem Maximum von 3 SP pro Zug). Einzelheiten zum Kontrollieren von Missionszielmarkern findest du auf Seite 58.

### 3 SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Die Spieler bauen nun das Schlachtfeld auf und stellen Geländestücke gemäß den Richtlinien auf Seite 49-52 auf. Die Mindestgröße des Schlachtfeldes hängt von der gewählten Schlachtgröße ab, wie du der Tabelle unten entnehmen kannst.

#### SCHLACHTFELDER

SCHLACHTGRÖSSE	MINIMALE SCHLACHTFELDGRÖSSE
----------------	-----------------------------

Aufmarsch/ Einsatzverband	<b>44 Zoll x 60 Zoll</b>
------------------------------	--------------------------

Großaufgebot	<b>44 Zoll x 90 Zoll</b>
--------------	--------------------------

Die Spieler müssen dann abwechselnd Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld platzieren, beginnend mit dem Spieler, der ein Gegeneinanderwürfeln gewinnt, bis insgesamt vier Missionszielmarker platziert wurden. Missionszielmarker können nicht innerhalb von 6 Zoll um die Schlachtfeldkante und nicht innerhalb von 9 Zoll um andere Missionszielmarker platziert werden.

### 4 ANREIFER UND VERTEIDIGER BESTIMMEN

Die Spieler würfeln gegeneinander. Der Gewinner ist der Angreifer, sein Gegner ist der Verteidiger.

### 5 SCHLACHTFORMATION FESTLEGEN

In der unten aufgeführten Reihenfolge legen die Spieler nun insgeheim folgende Informationen fest:

- Welche ihrer Anführer-Einheiten die Schlacht abgeschlossen beginnen (sie müssen festlegen, welche Anführer-Einheit welcher Leibwächter-Einheit angeschlossen ist).
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells beginnt (sie müssen festlegen, welche Einheiten an Bord welcher Modelle sind).
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht in Reserve beginnen (inklusive Strategischer Reserven).

Haben beide Spieler dies getan, geben sie ihrem Gegner ihre Entscheidungen bekannt.





## 6 ARMEEN AUFSTELLEN

Die Spieler stellen abwechselnd ihre Einheiten auf, eine nach der anderen, beginnend mit dem Angreifer. Modelle müssen vollständig innerhalb der Aufstellungszone ihres kontrollierenden Spielers aufgestellt werden. Stellt weiter Einheiten auf, bis beide Spieler alle Einheiten ihrer Armee aufgestellt haben oder bis kein Platz mehr zum Aufstellen weiterer Einheiten ist. Ist ein Spieler mit dem Aufstellen seiner Armee fertig, stellt der andere Spieler die restlichen Einheiten seiner Armee auf.

Haben beide Spieler Einheiten mit Fähigkeiten, die es ihnen erlauben, aufgestellt zu werden, nachdem beide Armeen aufgestellt wurden, müssen die Spieler gegeneinander würfeln, nachdem alle anderen Einheiten aufgestellt wurden, und dann abwechselnd jene Einheiten aufstellen, beginnend mit dem Gewinner.

## 7 ERSTEN ZUG BESTIMMEN

Die Spieler würfeln erneut gegeneinander. Der Gewinner hat den ersten Zug.

## 8 FÄHIGKEITEN VOR SCHLACHTBEGINN

Die Spieler sollten nun etwaige Fähigkeiten vor Schlachtbeginn abhandeln, die ihre Armeen haben.

## 9 BEGINN DER SCHLACHT

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler fahren damit fort, Schlachtrunden abzuhandeln, bis die Schlacht endet.

## 10 ENDE DER SCHLACHT

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

## 11 SIEGER BESTIMMEN

Wenn am Ende der Schlacht eine Armee vollständig zerstört wurde, gewinnt der Spieler, der die gegnerische Armee befehligt. Ansonsten gewinnt der Spieler mit den meisten Siegespunkten (im Falle eines Gleichstands endet die Schlacht in einem Unentschieden).

