

WARHAMMER[®]

40,000



KRIEGSFIBEL

DIE GRUNDREGELN FÜR SPIELE VON WARHAMMER 40.000



DAS WERKZEUG DES KRIEGES

Um eine Schlacht austragen zu können, brauchst du ein Maßband und einige Würfel.

Entfernungen werden in Warhammer 40.000 in Zoll (") gemessen zwischen den nächsten Punkten der Bases der Modelle von und zu denen du misst. Wenn ein Modell kein Base hat, wie etwa viele Fahrzeuge, misst du stattdessen von und zu dem nächsten Punkt des Rumpfs des Modells. Du darfst jederzeit Entfernungen abmessen.

Warhammer 40.000 benutzt sechsseitige Würfel, die oft als W6 abgekürzt werden. Manche Regeln sprechen von 2W6, 3W6 usw. – in diesen Fällen wirfst du entsprechend viele W6 und addierst die Ergebnisse. Wenn eine Regel verlangt, dass du einen W3 wirfst, wirfst du einen Würfel und halbiest das Ergebnis. Beim Halbieren von Ergebnissen rundest du Brüche auf, bevor Modifikatoren (sofern nötig) auf das Ergebnis angewandt werden. Alle Modifikatoren auf ein Würfergebnis sind kumulativ. Wenn eine Regel ein Ergebnis von beispielsweise 3 oder mehr fordert, wird dies oft zu 3+ abgekürzt.

GRUNDREGELN

Warhammer 40.000 gibt dir das Kommando über eine Armee aus mächtigen Kriegern und Kriegsmaschinen. Mit den Grundregeln auf diesen Seiten kannst du mit deiner Sammlung von Citadel-Miniaturen Warhammer 40.000 spielen und glorreiche Kämpfe in einer Galaxie des Krieges erleben.

MODELLE UND DATENBLÄTTER

Die Regeln und Profilwerte aller Modelle und einiger Geländestücke werden auf Datenblättern präsentiert, die du brauchst, um die Modelle in der Schlacht einzusetzen.

EINHEITEN

Modelle bewegen sich und kämpfen als Einheiten, die aus einem oder mehr Modellen bestehen. Eine Einheit muss als eine einzige Gruppe aufgestellt werden und jede Art von Bewegung als eine einzige Gruppe beenden, wobei sich jedes Modell innerhalb von 2 Zoll horizontal und 6 Zoll vertikal um mindestens ein anderes Modell seiner Einheit befinden muss: die Einheit befindet sich dann in Formation. Wenn etwas im Verlauf der Schlacht dafür sorgt, dass die Einheit aufgeteilt wird, muss sie bei ihrer nächsten Bewegung die Formation wiederherstellen.

DIE SCHLACHTRUNDE

Warhammer 40.000 wird als Abfolge von Schlachtrunden gespielt. Während jeder Schlachtrunde haben beide Spieler einen Zug. In jeder Schlachtrunde hat immer derselbe Spieler den ersten Zug – die Mission, die ihr spielt, verrät euch, welcher Spieler dies ist. Jeder Zug besteht aus einer Abfolge von Phasen, die der Reihe nach abgehandelt werden. Dies sind die Phasen:

1. BEWEGUNGSPHASE

Bewege alle Einheiten, die dazu in der Lage sind.

2. PSIPHASE

Psioniker können mächtige mentale Fähigkeiten einsetzen.

3. FERNKAMPFPHASE

Deine Einheiten können auf feindliche Einheiten schießen.

4. ANGRIFFSPHASE

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

5. NAHKAMPFPHASE

Die Einheiten beider Spieler rücken nach und attackieren mit Nahkampfwaffen.

6. MORALPHASE

Überprüfe den Mut dezimierter Einheiten.

Wenn der Zug eines Spielers beendet ist, beginnt sein Gegner mit seinem Zug. Wenn beide Spieler ihren jeweiligen Zug abgeschlossen haben, ist die Schlachtrunde beendet und die nächste beginnt, und so weiter, bis das Spiel abgeschlossen ist.

1. BEWEGUNGSPHASE

Der Boden erzittert unter dem Tritt marschierender Füße und dem Grollen von Motoren. Die Armeen rücken vor und versuchen, in vorteilhafte Stellungen zu gelangen.

Beginne deine Bewegungsphase, indem du eine deiner Einheiten wählst und jedes Modell dieser Einheit bewegst, bis du alle Modelle bewegt hast, die du bewegen möchtest. Du kannst dann eine andere Einheit zum Bewegen wählen, bis du so viele Einheiten bewegt hast, wie du möchtest. Kein Modell kann pro Bewegungsphase mehr als einmal bewegt werden.

Bewegen

Ein Modell kann in jede Richtung bewegt werden bis zu einer Entfernung in Zoll, die gleich hoch oder niedriger als der Bewegungswert auf seinem Datenblatt ist. Kein Teil des Bases (oder des Rumpfs) des Modells darf sich weiter bewegen. Es kann nicht durch andere Modelle oder durch Geländestücke wie Mauern bewegt werden, darf aber vertikal bewegt werden, um Gelände zu überwinden.

Wenn das Datenblatt eines Modells besagt, dass es **FLIEGEN** kann, kann es sich über Modelle und Gelände bewegen, als ob diese nicht vorhanden wären.



Mindestbewegung

Manche Modelle, die **FLIEGEN** können, besitzen einen Bewegungswert, der aus zwei Werten besteht. Der erste Wert ist die Mindestbewegung des Modells – in der Bewegungsphase müssen alle Teile des Bases des Modells die Bewegung mindestens so weit von ihrem Startpunkt entfernt beenden. Der zweite Wert ist die Höchstbewegung – kein Teil des Bases des Modells darf weiter bewegt werden. Wenn ein Modell seine Mindestbewegung nicht durchführen kann oder durch sie dazu gezwungen wird, sich vom Schlachtfeld zu bewegen, wird das Modell vernichtet und vom Schlachtfeld entfernt – das Modell ist entweder abgestürzt oder musste den Kampf abbrechen.

Feindliche Modelle

Alle Modelle in derselben Armee sind befreundete Modelle. Modelle, die von einem gegnerischen Spieler kontrolliert werden, sind feindliche Modelle. In der Bewegungsphase darf ein Modell innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle nicht bewegt werden, und wenn ein Modell in der Bewegungsphase bewegt wird, muss es mehr als 1 Zoll Abstand zu feindlichen Modellen einhalten.

Zurückziehen

Einheiten, die die Bewegungsphase innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit beginnen, können entweder stehen bleiben oder sich zurückziehen. Wenn du dich zurückziehst, muss die Einheit ihre Bewegung mehr als 1 Zoll von allen feindlichen Einheiten entfernt beenden. Wenn eine Einheit sich zurückzieht, kann sie weder vorrücken (siehe unten) noch später während dieses Zuges angreifen. Eine Einheit, die sich zurückzieht, kann später in diesem Zug nicht schießen, außer sie kann **FLIEGEN**.

Vorrücken

Wenn du eine Einheit in der Bewegungsphase wählst, kannst du ansagen, dass sie vorrückt. Addiere das Ergebnis eines W6 auf den Bewegungswert aller Modelle in der Einheit für die Dauer dieser Bewegungsphase. Eine Einheit, die vorrückt, kann später im Zug weder schießen noch angreifen.

„SOLLEN WIR UNS FURCHTSAM
NIEDERKAUERN WIE DAS
LAMM IM ANGESICHT DES
UMHERSTREIFENDEN WOLFES,
ODER WOLLEN WIR UNS DEN
SCHRECKEN, DIE UNS DIESE GALAXIS
ENTGEGENSCHLEUDERT, MIT
STOLZER VERACHTUNG STELLEN?
DULDET NICHT, DASS DIE BESTIEN
UND ABSCHUEULICHKEITEN
ANDERER WELTEN IN UNSEREM
IMPERIUM LEBEN!“

- Orthas Gregoran,
Demagoge der
Synode von Forlan

WACKELIG STEHENDE MODELLE

Manchmal machen es Geländestücke schwierig, Modelle genau dorthin zu stellen, wo du sie haben willst. Wenn du das Modell vorsichtig so platzierst, dass es wackelig stehen bleibt, fällt es vermutlich um, sobald jemand versehentlich gegen den Tisch stößt, wodurch deine schön bemalte Miniatur beschädigt werden oder gar zerbrechen könnte. In einem solchen Fall empfinden wir es als akzeptabel, das Modell an einer sicheren Position unterzubringen, sofern beide Spieler einverstanden sind und wissen, wo es sich „wirklich“ befindet. Sollte dein Gegner erwägen, das Modell zu beschießen, musst du es aber an seine „echte“ Position halten, damit dein Gegner die Sichtlinien überprüfen kann.

VERSTÄRKUNGEN

Viele Einheiten haben die Fähigkeit, im Spiel aufgestellt zu werden. Manchmal tun sie dies durch Teleporter, Gravschirme oder andere, esoterischere Methoden. Üblicherweise geschieht dies am Ende der Bewegungsphase, aber es kann auch während anderer Phasen geschehen. Einheiten, die auf diese Weise aufgestellt werden, können sich in dem Zug, in dem sie ankommen, weder bewegen noch vorrücken – sie verwenden ihre ganze Bewegungsphase darauf, das Schlachtfeld zu betreten –, aber sie können ansonsten im Rest des Zuges normal handeln (schießen, angreifen, usw.). Einheiten, die das Schlachtfeld als Verstärkungen betreten, zählen in ihrer Bewegungsphase für alle Regelzwecke als bewegt, wie zum Beispiel für das Abfeuern von Schweren Waffen. Alle Einheiten, die das Schlachtfeld am Ende der Schlacht noch nicht betreten haben, zählen als vernichtet.

WIEDERHOLUNGS- WURF

Manche Regeln erlauben dir, einen Wurf zu wiederholen, du darfst also manche oder alle Würfel neu werfen. Du kannst einen Würfel niemals mehr als einmal neu werfen. Wiederholungswürfe werden vor eventuellen Modifikatoren abgehandelt.

GEGENEINANDER WÜRFELN

Manche Regeln weisen die Spieler an, gegeneinander zu würfeln. Dazu werfen beide Spieler einen W6 und der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt. Bei einem Unentschieden würfeln beide Spieler ihren W6 neu; nur hier dürfen die Spieler Wiederholungswürfe wiederholen – die Spieler würfeln, bis ein Gewinner feststeht.

REIHENFOLGE

In einem Warhammer-40.000-Spiel kommt es hin und wieder vor, dass zwei oder mehr Regeln gleichzeitig abgehandelt werden sollen – meist „zu Beginn der Bewegungsphase“ oder „vor Beginn der Schlacht“. Wenn dies während des Spiels passiert, entscheidet der Spieler, der gerade am Zug ist, über die Reihenfolge. Wenn diese Dinge vor oder nach dem Spiel geschehen oder zu Beginn oder am Ende einer Schlachtrunde, würfeln die Spieler gegeneinander und der Gewinner entscheidet, in welcher Reihenfolge die Regeln abgehandelt werden.

2. PSIPHASE

Kriegermystiker und Hexer verwenden die seltsame Macht des Warp, um ihren Verbündeten zu helfen und ihre Feinde zu vernichten. Diese Macht anzuwenden ist nicht ungefährlich, und der kleinste Fehler kann den Untergang für jeden in der Nähe bedeuten.

PSISEQUENZ

1. Wähle Psioniker und Psikraft
2. Lege den Psitest ab
3. Gegner legt Psibanntest ab
4. Handle die Psikraft ab

1. Wähle Psioniker und Psikraft

Manche Modelle werden auf ihrem Datenblatt als **PSIONIKER** bezeichnet. Psioniker können ihre mächtigen Kräfte manifestieren und feindliche Kräfte zu bannen versuchen. Die Kräfte, die ein Psioniker kennt, und die Anzahl der Kräfte, die er in jeder Psiphase zu manifestieren oder zu bannen versuchen kann, stehen auf seinem Datenblatt.

Psikräfte

Sofern nicht anders festgelegt, kennen alle Psioniker die Psikraft *Schmetterschlag*, die unten aufgeführt ist. Manche kennen andere Kräfte anstelle von oder zusätzlich zu *Schmetterschlag* – die Datenblätter und andere Erweiterungsregeln, die ihr verwendet, erklären genau, welche Psikräfte die jeweiligen Psioniker kennen. Wenn ein Psioniker seine Kräfte direkt vor der Schlacht ermittelt, wird dies abgehandelt, bevor einer der Spieler mit dem Aufstellen seiner Armee beginnt.

Schmetterschlag

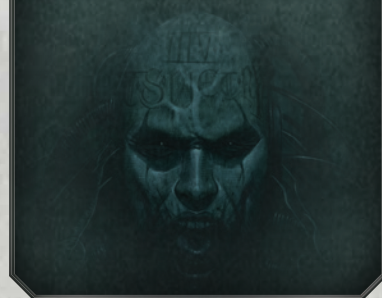
Schmetterschlag hat einen Warpenergiewert von 5. Wenn die Kraft manifestiert wird, erleidet die nächste sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Psioniker W3 tödliche Verwundungen. Wenn das Ergebnis des Psitests höher als 10 ist, sind es stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

2. Lege den Psitest ab

Ein Psioniker kann versuchen, eine Psikraft, die er kennt, zu manifestieren, indem er einen Psitest ablegt. Dazu wirfst du 2W6. Wenn das Ergebnis gleich hoch oder höher ausfällt als der Warpenergiewert der Psikraft, wird die Psikraft manifestiert. Ein Psioniker kann dieselbe Psikraft nicht öfter als einmal pro Zug zu manifestieren versuchen.

Gefahren des Warp

Wenn du eine Doppel-1 oder eine Doppel-6 würfelst, wenn du einen Psitest ablegst, erleidet der Psioniker sofort die Gefahren des Warp. Der Psioniker erleidet W3 tödliche Verwundungen, da die Kräfte des dämonischen Warp seinen Geist angreifen. Wenn der Psioniker durch die Gefahren des Warp stirbt, schlägt die Psikraft, die er zu manifestieren versuchte, sofort fehl und jede Einheit innerhalb von 6 Zoll um den Psioniker erleidet sofort W3 tödliche Verwundungen, da der Psioniker in den Warp gezogen wird oder in einer Rückkopplung explodiert.



3. Psibanntest

Ein Psioniker kann versuchen, eine Psikraft zu bannen, die von einem feindlichen Modell innerhalb von 24 Zoll manifestiert wurde, indem er einen Psibanntest ablegt – dieser Test wird sofort abgelegt, obwohl es nicht dein Zug ist. Dazu wirfst du 2W6. Wenn das Ergebnis höher ist als das Ergebnis des Psitests, mit dem die Psikraft manifestiert wurde, wurde die Psikraft gebannt und ihre Effekte verhindert. Pro Zug ist für jede erfolgreich manifestierte Psikraft nur ein Bannversuch möglich, egal wie viele deiner Psioniker sich innerhalb von 24 Zoll um das feindliche Modell, das die Psikraft manifestiert hat, befinden.

4. Handle die Psikraft ab

Wenn der Psitest erfolgreich war, der Psioniker nicht durch die Gefahren des Warp verstorben ist und der Versuch nicht durch einen Psibanntest verhindert wurde, handelst du die Effekte der Psikraft ab, die in der Psikraft selbst beschrieben sind.

3. FERNKAMPFPHASE

Kanonen donnern und Schrapnell fällt vom Himmel. Mündungsfeuer blitzt in der Dunkelheit auf, Laserfeuer erleuchtet den Nebel des Krieges und verschossene Patronen und Energiezellen werden überall auf dem Schlachtfeld liegen gelassen.

FERNKAMPFSEQUENZ

1. Wähle schießende Einheit
2. Wähle Ziele
3. Wähle Fernkampfwaffe
4. Handle Attacken ab
 - Trefferwurf
 - Verwundungswurf
 - Gegner teilt Verwundung zu
 - Gegner legt Schutzwurf ab
 - Schaden wird verursacht

1. Wähle schießende Einheit

In deiner Fernkampfphase kannst du mit Modellen schießen, die Fernkampfwaffen besitzen. Zunächst musst du eine deiner Einheiten wählen, die schießen soll. Du darfst keine Einheit wählen, die in diesem Zug vorgerückt ist oder sich zurückgezogen hat, und keine Einheit, die sich innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit befindet. Sofern nichts anderes angegeben ist, attackiert jedes Modell der Einheit mit allen Fernkampfwaffen, mit denen es bewaffnet ist. Nachdem alle Modelle der Einheit geschossen haben, kannst du eine andere Einheit wählen, die schießen soll, bis alle wählbaren Einheiten, mit denen du schießen willst, dies getan haben.

2. Wähle Ziele

Nachdem du eine Einheit zum Schießen ausgewählt hast, musst du die Zieleinheit oder -einheiten für die Attacken wählen. Um eine feindliche Einheit als Ziel zu wählen, muss ein Modell dieser Einheit sich in Reichweite der verwendeten Waffe befinden (siehe deren Profil) und für das schießende Modell sichtbar sein. Beuge dich im Zweifelsfall auf Kopfhöhe des Modells herab und prüfe aus einer Position hinter dem Schützen, ob irgendein Teil des Ziels sichtbar ist. Für Sichtlinienzwecke kann ein Modell durch andere Modelle der eigenen Einheit sehen.

Modelle können keine feindlichen Einheiten als Ziel wählen, die sich innerhalb von 1 Zoll um befreundete Modelle befinden – sie wollen nicht zufällig Kameraden treffen.

3. Wähle die Fernkampfwaffe aus

Die Waffen, die ein Modell besitzt, sind auf seinem Datenblatt aufgelistet. Wenn ein Modell mehrere Waffen besitzt, kann es sie alle auf dasselbe Ziel abfeuern oder jede auf eine andere feindliche Einheit. Gleichmaßen kann eine Einheit, die aus mehr als einem Modell besteht, auf dasselbe oder verschiedene Ziele deiner Wahl schießen. Sage in jedem Fall an, wie du das Feuer der schießenden Einheit aufteilst, bevor du würfelst, und handle alle Schüsse gegen ein Ziel ab, bevor du zum nächsten Ziel übergehst.

Anzahl der Attacken

Immer wenn ein Modell eine Fernkampfwaffe abfeuert, führt es eine Anzahl Attacken durch. Du wirfst einen Würfel für jede Attacke, die durchgeführt wird. Die Anzahl der Attacken, die ein Modell mit einer Waffe durchführen kann, und dementsprechend die Anzahl der Würfel, die du werfen kannst, ist zusammen mit dem Typ der Waffe im Profil der Waffe zu finden. Der Typ einer Waffe kann die Anzahl der Attacken beeinflussen, die sie durchführen kann (siehe nächste Seite).

Charaktermodelle

Manche Modelle werden auf ihrem Datenblatt als **CHARAKTERMODELL** bezeichnet. Diese Helden, Offiziere, Propheten und Kriegsherren sind mächtige Individuen, die großen Einfluss auf den Verlauf einer Schlacht haben können. Der wirbelnde Mahlstrom des Schlachtfelds kann es jedoch erschweren, diese Individuen als Ziele auszuwählen. Ein **CHARAKTERMODELL** kann in der Fernkampfphase nur als Ziel gewählt werden, wenn es die vom schießenden Modell aus nächste sichtbare Einheit ist. Dies gilt aufgrund ihrer schieren Größe nicht für **CHARAKTERMODELLE** mit 10 oder mehr Lebenspunkten.



SCHNELLES WÜRFELN

Die Regeln zum Abhandeln von Attacken wurden unter der Annahme geschrieben, dass du sie eine nach der anderen ausführst. Es ist jedoch möglich, deine Schlachten zu beschleunigen, indem du die Würfel für gleichartige Attacken zusammen würfelst. Um mehrere Attacken auf einmal auszuführen, müssen all diese Attacken die gleiche Ballistische Fertigkeit (bei einer Fernkampfattecke) oder das gleiche Kampfgeschick (bei einer Nahkampfattecke) verwenden. Sie müssen außerdem die gleichen Werte für Stärke, Durchschlag und Schaden besitzen und gegen dieselbe feindliche Einheit gerichtet sein. Wenn dies der Fall ist, würfelst du alle Trefferwürfel gleichzeitig, dann alle Verwundungswürfel. Dein Gegner kann dann die Verwundungen eine nach der anderen zuteilen und für jede den Schutzwurf ablegen und Schaden erleiden. Beachte, dass ein Modell einer Einheit, das bereits Lebenspunkte verloren hat, so lange weitere Verwundungen zugeteilt bekommen muss, bis es entweder stirbt oder alle Verwundungen verhindert oder abgehandelt worden sind.

AURAFÄHIGKEITEN

Manche Einheiten – meist **CHARAKTERMODELLE** – haben Fähigkeiten, die bestimmte Modelle in einer bestimmten Reichweite betreffen. Sofern die jeweilige Fähigkeit es nicht anders festlegt, ist ein Modell mit dieser Regel immer in Reichweite des Effekts.

Beispiel: Ein Lord of Contagion hat die Fähigkeit *Nurples Gabe*, die alle Modelle der **DEATH GUARD** innerhalb von 7 Zoll um ihn betrifft. Der Lord of Contagion ist selbst ein Modell der **DEATH GUARD** und profitiert von dieser Fähigkeit.



DIE WICHTIGSTE REGEL

Bei einem Spiel, das so detailliert und umfangreich ist wie Warhammer 40.000, kann es Momente geben, in denen du nicht genau weißt, wie du eine Situation abhandeln sollst, die im Spiel aufgetreten ist. Wenn dies passiert, solltest du mit deinem Gegner reden und die Lösung anwenden, die für euch beide am sinnvollsten wirkt (oder so aussieht, als ob sie am meisten Spaß macht!). Wenn sich keine einzelne Lösung anbietet, sollten dein Gegner und du gegeneinander würfeln und derjenige, der höher würfelt, darf entscheiden, was passiert. Dann könnt ihr weiterkämpfen!



Waffentypen

Es gibt fünf Typen von Fernkampfwaffen: Granate, Pistole, Schnellfeuer, Schwer, Sturm. Ein Modell, das eine dieser Waffen abfeuert, kann eine Anzahl Attacks durchführen, die der Zahl im Profil der Waffe hinter ihrem Typ entspricht. Ein Modell, das beispielsweise eine „Sturm 1“-Waffe abfeuert, kann eine Attacke mit dieser Waffe durchführen; ein Modell mit einer „Schwer 3“-Waffe kann 3 Attacks durchführen usw.

Wenn eine Waffe mehr als eine Attacke besitzt, muss sie alle ihre Attacks gegen dieselbe Zieleinheit durchführen.

Jeder Typ von Fernkampfwaffen besitzt außerdem eine zusätzliche Regel, die je nach Situation die Genauigkeit der Waffe beeinflussen kann oder wann sie abgefeuert werden kann. Diese sind wie folgt:

GRANATE

Granaten sind kleine Sprengladungen, die ein Krieger auf den Feind wirft, während seine Kameraden Deckungsfeuer liefern.

Jedes Mal wenn eine Einheit schießt, darf ein einzelnes mit Granaten ausgerüstetes Modell der Einheit eine Granate werfen, anstatt eine andere Waffe abzufeuern.

PISTOLE

Pistolen werden in einer Hand gehalten und können sogar im Nahkampf benutzt werden, um auf kürzeste Entfernung zu schießen. Viele Krieger tragen eine Pistole als Zweitwaffe neben ihrer Hauptwaffe.

Ein Modell kann eine Pistole abfeuern, selbst wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 1 Zoll um seine eigene Einheit befinden, muss aber die nächste feindliche Einheit als Ziel wählen. In diesen Umständen kann das Modell seine Pistole sogar abfeuern, wenn andere befreundete Einheiten

sich innerhalb von 1 Zoll um dieselbe feindliche Einheit befinden.

Wenn ein Modell mit sowohl einer Pistole als auch einer Fernkampfwaffe anderen Typs (z. B. mit einer Pistole und einer Schnellfeuerwaffe) ausgerüstet ist, kann es entweder mit seinen Pistolen oder mit all seinen anderen Waffen schießen. Wähle aus, womit es schießt (Pistolen oder Nicht-Pistolen), bevor du Trefferwürfe durchführst.

SCHNELLFEUER

Schnellfeuerwaffen sind vielseitige Waffen, die in der Lage sind, gezielte einzelne Schüsse auf große Entfernungen oder Feuerstöße im Nahbereich abzugeben.

Ein Modell, das eine Schnellfeuerwaffe abfeuert, verdoppelt die Anzahl der Attacks, die es durchführt, wenn das Ziel innerhalb der Hälfte der Reichweite der Waffe ist.

SCHWER

Schwere Waffen sind die tödlichsten Waffen auf dem Schlachtfeld, müssen aber nachgeladen, aufgestellt oder arretiert werden, um mit voller Wirkung zu feuern.

Wenn sich ein Modell mit einer Schweren Waffe in der vorhergehenden Bewegungsphase bewegt hat, musst du 1 von allen Trefferwürfen beim Abfeuern dieser Waffe in diesem Zug abziehen.

STURM

Sturm Waffen feuern so schnell oder so wahllos, dass sie aus der Hüfte abgefeuert werden können, während die Krieger vorwärts in den Kampf hetzen.

Ein Modell mit einer Sturm Waffe kann sie sogar abfeuern, wenn es in diesem Zug vorgerückt ist. Wenn es dies tut, musst du 1 von allen Trefferwürfen beim Abfeuern dieser Waffe in diesem Zug abziehen.

„SO WIE UNSERE KÖRPER MIT ADAMANTIUM GEPANZERT SIND,
WERDEN UNSERE SEELEN DURCH DIE LOYALITÄT GESCHÜTZT.

SO WIE UNSERE BOLTER DEN TOD DER FEINDE DES IMPERATORS IN
SICH TRAGEN, TRAGEN UNSERE GEDANKEN SEINE WEISHEIT IN SICH.

WIE UNSERE REIHEN STETS VORANSTREBEN, TUT DIES AUCH UNSERE
HINGABE, DENN SIND WIR NICHT DIE SPACE MARINES?

SIND WIR NICHT DIE AUERWÄHLTEN DES IMPERATORS, SEINE
GETREUEN BIS IN DEN TOD?“

4. Handle Attacken ab

Attacken können einzeln oder in manchen Fällen zu mehreren auf einmal durchgeführt werden. Die folgende Sequenz wird verwendet, wenn Attacken eine nach der anderen durchgeführt werden:

1. Trefferwurf: Jedes Mal wenn ein Modell eine Attacke durchführt, wirfst du einen Würfel. Wenn der Wurf gleich hoch oder höher als die Ballistische Fertigkeit des attackierenden Modells ist, erzielt es einen Treffer mit der Waffe, die es verwendet. Wenn nicht, schlägt die Attacke fehl und die Attackensequenz endet. Ein Wurfergebnis von 1 schlägt unabhängig von etwaigen Modifikatoren immer fehl.

2. Verwundungswurf: Wenn eine Attacke einen Treffer erzielt, musst du einen weiteren Würfel werfen, um zu sehen, ob die Attacke das Ziel erfolgreich verwundet. Das benötigte Wurfergebnis wird ermittelt, indem der Stärkewert der attackierenden Waffe mittels der folgenden Tabelle mit dem Widerstandswert des Ziels verglichen wird:

VERWUNDUNGSWURF	
STÄRKE DER ANTACKE GEGEN WIDERSTAND DES ZIELS	BENÖTIGTES ERGEBNIS AUF WG
Stärke das DOPPELTE (oder höher) des Widerstands?	2+
Stärke HÖHER als der Widerstand?	3+
Stärke GLEICH dem Widerstand?	4+
Stärke NIEDRIGER als der Widerstand?	5+
Stärke die HÄLFTE (oder weniger) des Widerstands?	6+

Ist das Wurfergebnis kleiner als das benötigte Ergebnis, schlägt die Attacke fehl und die Sequenz endet. Ein gewürfelte 1 schlägt unabhängig von etwaigen Modifikatoren immer fehl.

3. Verwundung zuteilen: Wenn eine Attacke das Ziel erfolgreich verwundet, teilt der Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, die Verwundung einem beliebigen Modell der Einheit zu (das ausgewählte Modell muss nicht in Reichweite oder Sichtlinie der attackierenden Einheit sein). Wenn ein Modell in der Zieleinheit bereits Lebenspunkte verloren hat, muss der Schaden diesem Modell zugeteilt werden.

4. Schutzwurf: Der Spieler, der die Zieleinheit kontrolliert, legt dann einen Rüstungswurf ab, indem er einen Würfel wirft und das Wurfergebnis mit dem Durchschlagswert der Waffe, die den Schaden verursacht hat, modifiziert. Wenn eine Waffe beispielsweise einen Durchschlagswert von -1 hat, dann wird vom Wurfergebnis des Rüstungswurfs 1 abgezogen. Wenn das Ergebnis gleich hoch oder höher ist als der Rüstungswurf-Wert des Modells, dem die Verwundung zugeteilt wurde, wurde der Schaden verhindert und die Attackensequenz endet. Wenn das Ergebnis kleiner ist als der Rüstungswurf-Wert des Modells, dann schlägt der Rüstungswurf fehl und das Modell erleidet Schaden. Ein Wurfergebnis von 1 schlägt unabhängig von etwaigen Modifikatoren immer fehl.

5. Schaden verursachen: Der verursachte Schaden entspricht dem Schadenswert der Waffe, die für die Attacke verwendet wurde. Ein Modell verliert einen Lebenspunkt für jeden erlittenen Schadenspunkt. Wenn die Lebenspunkte eines Modells auf 0 fallen, wird es vernichtet und aus dem Spiel entfernt. Wenn ein Modell mehrere Lebenspunkte durch eine einzelne Attacke verliert und vernichtet wird, verfällt jeglicher überschüssiger Schaden durch diese Attacke und hat keinen Effekt.



Rettungswürfe

Manche Modelle besitzen übernatürliche Reflexe oder sind durch Kraftfelder geschützt, die ihnen einen Rettungswurf verleihen. Jedes Mal, wenn eine Verwundung einem Modell mit einem Rettungswurf zugeteilt wird, darfst du wählen, ob du den normalen Rüstungswurf des Modells oder seinen Rettungswurf verwenden willst, aber nicht beide. Wenn ein Modell mehrere Rettungswürfe besitzt, kann es nur einen davon benutzen – wähle einen aus. Wenn du den Rettungswurf eines Modells benutzt, wird dieser nie durch den Durchschlagswert einer Waffe modifiziert.

Gelände und Deckung

Die Schlachtfelder der fernen Zukunft sind übersät mit Gelände wie Ruinen, Kratern und verkrüppelten Wäldchen. Modelle können in diesem Gelände Schutz vor feindlichem Feuer suchen.

Wenn sich eine Einheit ganz in oder auf einem Geländestück befindet, addierst du 1 auf die Rüstungswürfe (Rettungswürfe sind nicht betroffen) ihrer Modelle gegen Fernkampfangriffe. Dies stellt die Deckung dar, die die Einheit durch das Gelände bekommt. Einheiten profitieren in der Nahkampfphase nicht von Deckung.

Tödliche Verwundungen

Manche Attacken verursachen tödliche Verwundungen – diese sind so mächtig, dass nichts ihrem Zorn widerstehen kann. Jede tödliche Verwundung verursacht einen Punkt Schaden an der Zieleinheit. Lege weder Verwundungs- noch Rüstungswurf (noch Rettungswurf) gegen eine tödliche Verwundung ab – teile sie so zu, wie du jede andere Verwundung zuteilen würdest, und verursache Schaden an einem Modell in der Zieleinheit wie oben beschrieben. Im Gegensatz zu normalen Attacken geht überschüssiger Schaden aus Attacken, die tödliche Verwundungen verursachen, nicht verloren. Teile so lange weiteren Modellen in der Zieleinheit Schaden zu, bis der ganze Schaden zugeteilt wurde oder die Zieleinheit vernichtet ist.

4. ANGRIFFSPHASE

Die Krieger werfen sich in den Kampf, um mit Klinge, Hammer und Klaue zu töten.

ANGRIFFSSEQUENZ

1. Wähle angreifende Einheit
2. Wähle Ziele
3. Gegner gibt Abwehrfeuer
4. 2W6 werfen und Angriffsbewegung

1. Wähle angreifende Einheit

Jede deiner Einheiten, die sich in der Angriffsphase innerhalb von 12 Zoll um den Feind befindet, kann eine Angriffsbewegung durchführen, es sei denn, sie ist in diesem Zug vorgeückt oder hat sich zurückgezogen oder hat die Angriffsphase innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit begonnen.

2. Wähle Ziele

Wähle dann eine oder mehrere feindliche Einheiten innerhalb von 12 Zoll um die angreifende Einheit als Ziel des Angriffs.

3. Abwehrfeuer

Wann immer ein Angriff auf eine Einheit angesagt wird, darf die Zieleinheit sofort Abwehrfeuer auf den möglichen Angreifer abgeben. Eine Zieleinheit kann in einem Zug beliebig oft Abwehrfeuer abgeben, aber sie kann nicht feuern, wenn sich feindliche Modelle innerhalb von 1 Zoll um sie befinden. Abwehrfeuer wird wie eine normale Fernkampfattacke abgehandelt (allerdings in der Angriffsphase des Gegners) und verwendet alle normalen Regeln, außer dass Trefferwürfe immer nur bei einem Wurf von 6 gelingen, ungeachtet der Ballistischen Fertigkeit des schießenden Modells und aller Modifikatoren.

4. Führe Angriffsbewegung durch

Nachdem Abwehrfeuer abgehandelt wurde, wirfst du 2W6. Diese Zahl in Zoll ist die Angriffsreichweite der Einheit in diesem Zug; jedes Modell der angreifenden Einheit kann sich maximal so weit bewegen. Das erste Modell, das du bewegst, muss seine Bewegung innerhalb von 1 Zoll um ein feindliches Modell einer der Zieleinheiten beenden. Alle Modelle der angreifenden Einheit müssen mehr als 1 Zoll Abstand zu allen feindlichen Einheiten einhalten, die nicht Ziel des Angriffs sind. Wenn dies unmöglich ist, schlägt der Angriff fehl und kein Modell der angreifenden Einheit bewegt sich in dieser Phase. Wenn du alle Modelle der angreifenden Einheit bewegt hast, wiederholst du die obige Prozedur, bis alle wählbaren Einheiten, mit denen du angreifen möchtest, dies getan haben. Keine Einheit darf in einer Angriffsphase mehr als einmal für einen Angriff gewählt werden.

Heroische Intervention

Nachdem der Gegner alle Angriffsbewegungen ausgeführt hat, darf jedes deiner **CHARAKTERMODELLE**, das sich innerhalb von 3 Zoll um eine feindliche Einheit befindet, eine Heroische Intervention ausführen. Wenn ein Modell dies tut, kann es sich bis zu 3 Zoll weit bewegen, solange es diese Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beendet.

5. NAHKAMPFPHASE

Gemetzel überzieht das Schlachtfeld, während die kämpfenden Armeen sich gegenseitig zerreißen.

NAHKAMPFSEQUENZ

1. Wähle kämpfende Einheit
2. Rücke bis zu 3 Zoll nach
3. Wähle Ziele
4. Wähle Nahkampfwaffe
5. Handle Nahkampfattacken ab
 - Trefferwurf
 - Verwundungswurf
 - Gegner teilt Verwundung zu
 - Gegner legt Schutzwurf ab
 - Verursache Schaden
6. Bis zu 3 Zoll neu ordnen

1. Wähle kämpfende Einheit

Alle Einheiten, die erfolgreich angegriffen haben oder Modelle innerhalb von 1 Zoll um eine feindliche Einheit besetzen, können ausgewählt werden, um in der Nahkampfphase zu kämpfen. Dies umfasst alle Einheiten, nicht nur diejenigen, die vom Spieler kontrolliert werden, der gerade am Zug ist. Alle Einheiten, die in diesem Zug angegriffen haben, kämpfen zuerst. Der Spieler, dessen Zug gerade läuft, wählt die Reihenfolge, in der diese Einheiten kämpfen. Nachdem alle angreifenden Einheiten gekämpft haben, wechseln sich die Spieler darin ab, wählbare Einheiten auszuwählen, die kämpfen (es beginnt der Spieler, der gerade am Zug ist), bis alle wählbaren Einheiten auf beiden Seiten je einmal gekämpft haben. Keine Einheit darf in einer Nahkampfphase mehr als einmal zum Kämpfen ausgewählt werden. Wenn ein Spieler keine Einheiten mehr wählen kann, führt sein Gegner noch all seine übrigen Kämpfe durch, eine Einheit nach der anderen. Ein Kampf wird in der folgenden Reihenfolge abgehandelt:

2. Nachrücken

Du darfst jedes Modell der Einheit bis zu 3 Zoll weit bewegen – diese Bewegung darf in jede Richtung durchgeführt werden, solange das Modell seine Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beendet.

3. Wähle Ziele

Zuerst musst du die Zieleinheit(en) für die Attacken wählen. Um eine feindliche Einheit als Ziel zu wählen, muss das attackierende Modell sich entweder innerhalb von 1 Zoll um diese Einheit befinden oder in 1 Zoll Umkreis um ein Modell seiner eigenen Einheit, das sich innerhalb von 1 Zoll um diese feindliche Einheit befindet. Dies stellt dar, dass die Einheit in zwei Reihen kämpft. Modelle, die in diesem Zug angegriffen haben, können nur feindliche Einheiten als Ziel wählen, die sie in der vorhergehenden Phase angegriffen haben.

Wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfattacke durchführen kann (siehe rechts), kann es sie beliebig zwischen wählbaren Zieleinheiten aufteilen. Ebenso kann eine Einheit, die mehr als ein Modell umfasst, mit jedem Modell eine andere feindliche Einheit attackieren. Sage in jedem

Fall an, wie du die Nahkampfattacken der Einheit aufteilen willst, bevor Würfel geworfen werden, und handle alle Attacken gegen ein Ziel ab, bevor du zum nächsten Ziel übergehst.

Anzahl der Attacken

Die Anzahl der Nahkampfattacken, die ein Modell gegen sein Ziel durchführt, entspricht seinem Attackenwert. Du wirfst einen Würfel für jede Nahkampfattacke, die durchgeführt wird. Wenn ein Modell beispielsweise einen Attackenwert von 2 hat, kann es 2 Nahkampfattacken durchführen und du wirfst entsprechend 2 Würfel.

4. Wähle Nahkampfwaffe

Immer wenn ein Modell eine Nahkampfattacke durchführt, verwendet es eine Nahkampfwaffe – die Waffen, mit denen ein Modell ausgerüstet ist, sind auf seinem Datenblatt beschrieben. Wenn ein Datenblatt keine Nahkampfwaffe aufführt, wird angenommen, dass das Modell mit einer Handwaffe kämpft, die das folgende Profil besitzt:

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

Wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe hat, wählst du die verwendete aus, bevor du würfelst. Wenn ein Modell mehr als eine Nahkampfwaffe besitzt und mehr als eine Nahkampfattacke durchführen kann, kann es seine Attacken zwischen diesen Waffen aufteilen, wie du das möchtest – sage vor dem Würfeln an, wie du die Attacken aufteilst.

5. Handle Nahkampfattacken ab

Nahkampfattacken können eine nach der anderen ausgeführt werden, oder in manchen Fällen kannst du die Würfel für mehrere Attacken zusammen werfen. Die Attackensequenz für Nahkampfattacken ist identisch mit der für Fernkampfattacken, außer dass du das KG des Modells anstatt seiner BF für die Trefferwürfel verwendest.

6. Neu ordnen

Bewege jedes Modell bis zu 3 Zoll – diese Bewegung darf in jede Richtung ausgeführt werden, solange das Modell seine Bewegung näher am nächsten feindlichen Modell beendet.

6. MORALPHASE

Selbst das tapferste Herz mag verzagen, wenn die Schrecken der Schlacht ihren Tribut fordern.

In der Moralphase müssen die Spieler Moraltests für Einheiten ihrer Armee ablegen, die im Verlauf des Zugs Verluste erlitten haben. Es beginnt der Spieler, der gerade am Zug ist.

Um einen Moraltest abzulegen, wirfst du einen Würfel und addierst die Anzahl der Modelle der Einheit, die in diesem Zug getötet wurden. Wenn das Ergebnis des Moraltests den höchsten Moralwert in der Einheit übersteigt, schlägt der Test fehl. Für jeden Punkt, um den der Test fehlgeschlagen ist, muss ein Modell der Einheit fliehen und wird aus dem Spiel entfernt. Wenn Modelle aus Einheiten fliehen, die du kontrollierst, entscheidest du, welche Modelle fliehen.

TRANSPORTER

Manche Modelle werden auf ihrem Datenblatt als **TRANSPORTER** bezeichnet – diese Fahrzeuge bringen Krieger an die Front und bieten ihnen Geschwindigkeit und Schutz. Die folgenden Regeln beschreiben, wie Einheiten in Transporter einsteigen und daraus aussteigen können, und wie sie verwendet werden, um ihre Passagiere über das Schlachtfeld zu bewegen. Beachte, dass eine Einheit nicht im selben Zug ein- und aussteigen darf.

Transportkapazität: Alle Transporter haben eine Transportkapazität, die auf ihrem Datenblatt angegeben ist. Diese legt fest, wie viele Modelle und Modelle welchen Typs sie fassen können. Die Transportkapazität eines Modells darf nie überschritten werden.

Wenn du einen Transporter aufstellst, können Einheiten das Spiel in ihm beginnen, anstatt einzeln aufgestellt zu werden – sage an, welche Einheiten sich im Transporter befinden, wenn du ihn aufstellst.

Einsteigen: Wenn alle Modelle einer Einheit ihre Bewegung innerhalb von 3 Zoll um einen befreundeten Transporter beenden, können sie in ihn einsteigen. Entferne die Einheit vom Schlachtfeld und stelle sie zur Seite – sie wird nun transportiert.

Transportierte Einheiten können im Normalfall weder handeln noch von etwas betroffen werden. Solange nichts anderweitig festgelegt wird, haben Fähigkeiten, die andere Einheiten in einem bestimmten Umkreis betreffen, keinen Effekt, solange die Einheit mit der Fähigkeit transportiert wird.

Wenn ein Transporter zerstört wird, steigen von ihm transportierte Einheiten sofort aus (siehe unten), bevor das Transportermodell entfernt wird, aber du musst einen Würfel für jedes Modell werfen, das du dadurch gerade auf dem Schlachtfeld aufgestellt hast. Für jedes Ergebnis von 1 wird ein ausgestiegenes Modell (deiner Wahl) getötet.

Aussteigen: Eine Einheit, die ihre Bewegungsphase in einem Transporter beginnt, kann aussteigen, bevor der Transporter sich bewegt. Wenn eine Einheit aussteigt, stellst du sie so auf das Schlachtfeld, dass alle Modelle der Einheit sich innerhalb von 3 Zoll um den Transporter befinden und nicht innerhalb von 1 Zoll um feindliche Modelle – alle aussteigenden Modelle, die nicht auf diese Weise aufgestellt werden können, werden getötet.

Einheiten, die aussteigen, können dann im Rest des Zuges normal handeln (bewegen, schießen, angreifen, kämpfen, usw.). Beachte aber, dass sie für alle Regelzwecke, wie zum Beispiel das Abfeuern einer Schweren Waffe als bewegt gelten, selbst wenn die Einheit sich nach dem Aussteigen in der Bewegungsphase nicht weiter bewegt.



BEISPIEL EINES ZUGES

Auf diesen Seiten findest du ein Beispiel eines Zuges in Warhammer 40.000. Alle sechs Phasen des Zugs eines Spielers werden beschrieben. Im unteren Beispiel ist der Spieler der Death Guard am Zug, und wir schließen uns der Schlacht gerade in dem Moment an, in dem die Death Guard einen Sturmangriff auf eine Streitmacht der Space Marines beginnt.

1. BEWEGUNGSPHASE

Der Spieler der Death Guard beginnt, indem er seine Einheit Plague Marines bewegt. Sie haben eine Bewegung von 5 Zoll, und er bewegt sie so nahe wie möglich an die Space Marines heran.

Der Spieler der Death Guard bewegt dann seinen Malignant Plaguecaster und entscheidet, dass dieses Modell vorrücken soll ...



2. PSIPHASE

Die Death Guard hat nur einen Psioniker – den Malignant Plaguecaster. Dieses Modell versucht, die Psikraft *Schmetterschlag* zu manifestieren.

Der Spieler der Death Guard legt einen Psitest ab. Er wirft 2W6 und erwürfelt 6. Dies übersteigt den Warpenergiewert der Psikraft von 5, der Test ist bestanden.

$$2W6 = 6$$

Die nächsten Gegner sind die Intercessors, die W3 tödliche Verwundungen erleiden. Der Spieler der Death Guard erwürfelt eine 5, das Intercessor Squad verliert also 3 Lebenspunkte. Ein Intercessor stirbt, einer wird verwundet.

$$5 \div 2, \text{gerundet } 3$$



3. FERNKAMPFPHASE

Der Spieler der Death Guard wählt die Einheit Plague Marines, um mit ihr zu schießen. Die Plague Marines feuern mit ihren Boltern, während der Plague Champion eine Sprenggranate wirft.

Die Ziele sind 6 Zoll entfernt, was innerhalb der Reichweite der **Bolter** der Plague Marines ist. Diese sind „Schnellfeuer“-Waffen und feuern jede zwei Schüsse auf halbe Reichweite oder weniger ab. Der Death-Guard-Spieler wirft 8 Würfel, um zu sehen, ob die Schüsse treffen. Die BF der Plague Marines ist 3+, 6 Schüsse treffen also.



Dann führt der Death-Guard-Spieler Verwundungswürfe durch. Die Stärke eines **Bolters** von 4 ist gleich dem Widerstand des Ziels von 4. Ein Wurfresultat von 4+ ist nötig, um das Ziel zu verwunden. Der Death-Guard-Spieler würfelt für jeden Treffer, vier Mal erfolgreich. Die Space Marines müssen nun Rüstungswürfe für jede Verwundung ablegen.



Einer der Würfel ist niedriger als der Rüstungswurf der Intercessors von 3+, also wird die Verwundung dem verwundenen Intercessor zugeteilt. Ein **Bolter** verursacht einen Punkt Schaden an diesem Modell, das seinen letzten Lebenspunkt verliert und getötet wird. Die anderen Verwundungen werden verhindert; sie prallen von der Servorüstung der Space Marines ab.



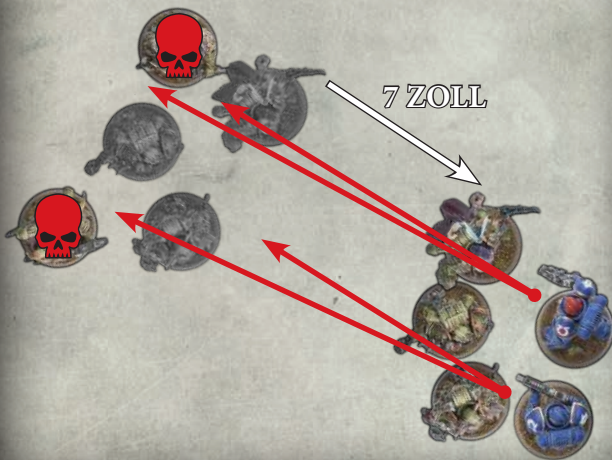
4. ANGRIFFSPHASE

Der Spieler der Death Guard wählt die Plague Marines aus, um die Intercessors anzugreifen.

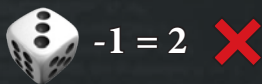
Der Spieler der Space Marines gibt Abwehrfeuer und führt 4 Trefferwürfe durch. Modelle treffen bei Abwehrfeuer nur bei einer 6, aber zwei Treffer werden erzielt, verwundet und beide Rüstungswürfe misslingen – zwei Modelle sterben!



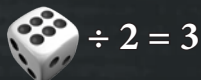
Nach dem Abwehrfeuer wirft der Death-Guard-Spieler 2W6 und erzielt eine 7. Die Plague Marines können 7 Zoll weit angreifen, genug, um sich den Intercessors bis auf 1 Zoll zu nähern.



Der Plague Champion wirft nun eine **Spenggranate**, die trifft. Diese Granate hat eine Stärke von 6, die die Intercessors auf 3+ verwundet, da ihre Stärke größer ist als der Widerstand der Intercessors. Der Spieler der Space Marines wirft eine 3 für seinen Rüstungswurf, muss aber 1 vom Wurf abziehen, da die **Spenggranate** einen DS-Wert von -1 hat. Das Endergebnis von 2 reicht nicht aus, um die Space Marines zu schützen.



Eine **Spenggranate** verursacht W3 Schaden; der Death-Guard-Spieler wirft eine 6 und verursacht 3 Schadenspunkte. Dadurch verliert ein Intercessor beide Lebenspunkte. Da er durch diese Attacke getötet wird, verfällt der letzte Schadenspunkt.



5. NAHKAMPFPHASE

Einheiten, die angegriffen haben, handeln ihre Kämpfe zuerst ab. In diesem Fall bedeutet das, dass die Einheit Plague Marines zuerst kämpft.

Sie rücken nach; dabei bewegt sich jedes Modell 3 Zoll näher an das nächste feindliche Modell heran. Alle befinden sich nun innerhalb von 1 Zoll um einen Feind.

Die Plague Marines setzen ihre Seuchenschwerts ein, um ihre Nahkampfattacken gegen die Intercessor-Einheit durchzuführen, aber der Plague Champion, der einen Attackenwert von 2 hat, entscheidet sich, 1 Nahkampfattacke mit seinem **Seuchenschwert** und 1 mit seiner **Energiefaust** durchzuführen. Der Spieler der Death Guard wirft 2 Würfel für die Seuchenschwerts (und erzielt eine 3 und eine 5), 1 Würfel für das **Seuchenschwert** (eine 3) und 1 für die **Energiefaust** (eine 2).



Sowohl die Plague Marines als auch der Plague Champion besitzen ein Kampfgeschick von 3+, also verfehlt die Attacke mit der **Energiefaust**, aber alle anderen treffen. Nach den Verwundungswürfen und Rüstungswürfen ist ein weiterer Intercessor tot. Die Einheit Plague Marine **ordnet sich neu** und bewegt eines ihrer Modelle näher an das nächste feindliche Modell.



Der Spieler der Death Guard hat keine Einheiten mehr, die kämpfen können, also kämpft die Einheit der Space Marines und tötet einen Plague Marine.

6. MORALPHASE

Sowohl die Plague Marines als auch die Intercessors haben während des Zugs Verluste erlitten, also müssen beide einen Moraltest ablegen.

Der Spieler der Death Guard legt vor und würfelt eine 6. Drei Plague Marines starben in diesem Zug, also wird auf das Ergebnis des Würfels 3 addiert, insgesamt also 9. Dies überschreitet den höchsten Moralwert in der Einheit um 1 (der Moralwert des Plague Champions ist 8), also flieht eines der übrigen Modelle vom Schlachtfeld.

Der Spieler der Space Marines legt dann einen Moraltest für die Intercessors ab und erzielt eine 3. Zusammen mit der Anzahl der Verluste ergibt dies eine 7. Dies ist weniger als der höchste Moralwert der Einheit von 8 – der Test ist bestanden und kein Modell flieht.

Der Zug der Death Guard ist nun abgeschlossen und der Spieler der Space Marines kann mit seinem Zug beginnen.

DATENBLÄTTER

Die Krieger, Monster und Kriegsmaschinen, die um die Kontrolle der Galaxis kämpfen, sind unglaublich vielfältig und besitzen ihren ganz eigenen Kampfstil. Jede Einheit hat ein Datenblatt, das die Profilwerte, die Ausrüstung und die Fähigkeiten der Modelle in dieser Einheit aufführt – hier erklären wir, was einiges davon bedeutet, während die Grundregeln erklären, wie alles im Spiel verwendet wird.

1. Name der Einheit

Modelle bewegen sich und kämpfen als Einheiten, die aus einem oder mehreren Modellen bestehen können. Hier findest du den Namen der Einheit.

2. Schlachtfeldrolle

Dies wird üblicherweise verwendet, wenn du eine Armee in Schlachtordnung organisierst, was im Regelbuch von Warhammer 40.000 beschrieben wird.

3. Macht

Je höher sie ist, desto mächtiger ist die Einheit! Du kannst die Machtstufe deiner ganzen Armee ermitteln, indem du die Macht aller Einheiten in deiner Armee addierst.

4. Profil

Dieser Bereich enthält die folgenden Profilwerte, die dir sagen, wie mächtig die Modelle in der Einheit sind:

Bewegung (B): Dies ist die Geschwindigkeit, mit der sich das Modell auf dem Schlachtfeld bewegt.

Kampfgeschick (KG): Dies zeigt dir die Fähigkeiten eines Modells im Nahkampf an. Wenn ein Modell ein Kampfgeschick von „-“ besitzt, ist es nicht in der Lage, im Nahkampf zu kämpfen, und kann keinerlei Nahkampfattacken ausführen.

Ballistische Fertigkeit (BF): Dies zeigt an, wie gut ein Modell darin ist, mit

Fernkampfwaffen zu schießen. Wenn ein Modell eine Ballistische Fertigkeit von „-“ hat, kann es mit Fernkampfwaffen nicht umgehen und keinerlei Fernkampfattacken ausführen.

Stärke (S): Dies zeigt an, wie stark ein Modell ist und wie wahrscheinlich es im Nahkampf Schaden anrichtet.

Widerstand (W): Dies spiegelt die Widerstandskraft des Modells gegen Verletzungen wider.

Lebenspunkte (LP): Zeigen an, wie viel Schaden ein Modell einstecken kann, bis es seinen Verletzungen erliegt.

1

LORD OF CONTAGION

2

3

4

NAME	B	KG	BF	S	W	LP	A	MW	RW
Lord of Contagion	4"	2+	2+	4	5	6	4	9	2+

5

6

AUSRÜSTUNG

Ein Lord of Contagion ist mit einem Seuchenschnitt bewaffnet.

7

8

FÄHIGKEITEN

Widerwärtig zäh

Nurgles Gabe: Alle Modelle der **DEATH GUARD** innerhalb von 7 Zoll um einen Lord of Contagion sind mit einer tödlichen Aura von Pest und Seuche umgeben. Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit, die sich zu Beginn deines Zuges innerhalb von 1 Zoll um mindestens ein solches Modell befindet. Bei 4+ erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

Cataphractii-Rüstung: Ein Lord of Contagion hat einen Rettungswurf von 4+, aber du musst das Ergebnis des Wurfs halbieren, wenn ermittelt wird, wie weit dieses Modell vorrückt.

Teleport-Angriff: Wenn du bei der Aufstellung einen Lord of Contagion aufstellst, kann er in einer Teleportarium-Kammer aufgestellt werden statt auf dem Schlachtfeld. Wenn er dies tut, kann er mit einem Teleport-Angriff am Ende einer deiner Bewegungsphasen ankommen; wenn er dies tut, stellst du ihn beliebig, aber mehr als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt, auf.

WAFFE	REICHW.	TYP	S	DS	SW	FÄHIGKEITEN
Seuchenschnitt	Nahkampf	Nahkampf	+2	-3	3	Seuchewaffe

9

9

FRAKTION

CHAOS, NURGLE, HERETIC ASTARTES, DEATH GUARD

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, TERMINATOR, CHARAKTERMODELL, LORD OF CONTAGION

Attacken (A): Dies zeigt dir, wie oft ein Modell im Nahkampf zuschlagen kann.

Moralwert (MW): Dies zeigt an, wie mutig, entschlossen oder beherrscht ein Modell ist.

Rüstungswurf (RW): Dies zeigt an, wie viel Schutz die Rüstung des Modells bietet.

5. Zusammensetzung

Dies sagt dir, aus welchen Modellen sich die Einheit zusammensetzt.

6. Ausrüstung

Dies deckt die grundlegenden Waffen und Ausrüstungsgegenstände ab, mit denen die Modelle ausgestattet sind.

7. Fähigkeiten

Viele Einheiten haben aufregende besondere Fähigkeiten, die nicht von den Grundregeln abgedeckt werden; diese werden hier beschrieben.

8. Waffen

Die Waffen, mit denen eine Einheit ausgerüstet ist, werden durch die folgenden Profilwerte beschrieben:

Reichweite: So weit kann die Waffe schießen. Waffen mit Reichweite „Nahkampf“ können nur im Nahkampf eingesetzt werden. Alle anderen Waffen werden als Fernkampfwaffen bezeichnet.

Typ: Alle Typen werden in den Grundregeln in der Fern- und der Nahkampfphase beschrieben.

Stärke (S): Wie wahrscheinlich die Waffe Schaden anrichtet. Wenn die Stärke ei-

ner Waffe mit „Träger“ angegeben ist, entspricht sie dem aktuellen Stärke-Wert des Modells, das die Waffe einsetzt. Wenn eine Waffe einen Modifikator aufführt wie „+1“ oder „x2“, dann modifizierst du den aktuellen Stärke-Wert des Trägers wie angezeigt, um die Stärke der Waffe zu ermitteln. Wenn zum Beispiel die Stärke einer Waffe „x2“ ist und der Träger einen Stärke-Wert von 6 hat, hat diese Waffe Stärke 12.

Durchschlag (DS): Dieser Wert zeigt an, wie leicht die Waffe Rüstung durchschlägt.

Schaden (SW): Der Schadenswert bezeichnet die Menge Schaden, die ein erfolgreicher Treffer anrichtet.

Andere Waffen, zum Beispiel solche, die eine Einheit als optionale Auswahl erhalten kann, werden meist an anderer Stelle erklärt, beispielsweise in einem Codex.

9. Schlüsselwörter

Alle Datenblätter besitzen eine Liste mit Schlüsselwörtern, die manchmal auf Fraktionsschlüsselwörter und andere Schlüsselwörter aufgeteilt sind. Erstere können als Leitfaden dazu dienen, welche Modelle du in deine Armee aufnehmen möchtest, ansonsten funktionieren beide Arten von Schlüsselwörtern gleich. Manchmal besagt eine Regel, dass sie Modelle mit einem bestimmten Schlüsselwort betrifft. Beispielsweise könnte eine Regel besagen, dass sie „alle Modelle des **ADEPTUS ASTARTES**“ betrifft. Dies heißt, dass sie nur Modelle betrifft, deren Datenblatt das Schlüsselwort Adeptus Astartes zeigt.

MODIFIKATION VON PROFILWERTEN

Die Profilwerte mancher großer Modelle können sich verändern, wenn das Modell Schaden erleidet – sieh dir die verbliebenen Lebenspunkte des Modells an und schau in der entsprechenden Zeile der Tabelle auf seinem Datenblatt nach, um seine aktuellen Profilwerte zu ermitteln.

Du kannst auch Fähigkeiten und Regeln begegnen, die einen Profilwert modifizieren. Alle Modifikatoren sind kumulativ, aber du solltest Multiplikation oder Division (Brüche aufrunden) zuerst auf den Profilwert anwenden, bevor du Addition oder Subtraktion anwendest.

Manche Profilwerte sind Zufallswerte anstatt fester Zahlen. Ein Bewegungswert könnte 2W6 Zoll sein oder ein Attackenwert W6. Wenn eine Einheit mit zufälligem Bewegungswert zum Bewegen ausgewählt wird, ermittelst du die Bewegungsreichweite der ganzen Einheit, indem du die angegebene Anzahl Würfel wirfst. Für alle anderen Profilwerte ermittelst du den Wert auf individueller Basis für jedes Modell jedes Mal, wenn die Einheit attackiert, Schaden verursacht und so weiter. Beachte, dass Profilwerte von „-“ unabhängig von der Quelle niemals modifiziert werden können, und dass die Profilwerte für Stärke, Widerstand und Moralwert eines Modells niemals auf unter 1 modifiziert werden können.

CODICES FÜR WARHAMMER 40.000

Jetzt weißt du, was ein Datenblatt ist und wie es funktioniert – zusammen mit den folgenden Grundregeln (und deinen Citadel-Miniaturen, dem Schlachtfeld, Würfeln und Maßband natürlich!) hast du alles, was du brauchst, um Spiele von Warhammer 40.000 zu spielen und in epische Schlachten einzutauchen.

Aber wo findest du Datenblätter? Nun, wenn du eine Box mit Citadel-Miniaturen kaufst, sind sie in der Box enthalten, und sie stehen auch in den Codices. Ein Codex ist die ultimative Informationsquelle für deine auserwählte Armee (oder Armeen!), denn er enthält Datenblätter für alle Modelle, die einer bestimmten Fraktion angehören. Aber das ist noch nicht alles – in den Codices findest du auch armeespezifische Sonderregeln, die das Wesen der Armee darstellen, aufregende Begabungen des Kriegsherrn, Gefechtsoptionen, Ausrüstung und sogar einzigartige Relikte oder Reliquien.

Jeder Codex ist außerdem reich an inspirierendem Hintergrundmaterial, Informationen zur Organisation, beeindruckenden Kunstwerken und Fotografien von Miniaturen, Farbleitfäden und Heraldik, die zusammen den Kontext dazu liefern, wie eine Fraktion im Warhammer-40.000-Universum funktioniert. Schau auf games-workshop.com vorbei, um mehr zu erfahren.

„Im Kampf um das Überleben kann es keine Unbeteiligten geben. Jeder, der nicht an deiner Seite kämpft, ist ein Feind, den es zu zerschmettern gilt.“

- Scriptorus Munificentus



DIE SCHLACHT

DIE MISSION

Bevor du in einem Spiel von Warhammer 40.000 Krieg führen kannst, musst du eine Mission auswählen. Die Grundregeln enthalten eine einzelne Mission – Nichts als Krieg – die ideal geeignet ist, loszulegen. Andere sind in anderen Büchern zu finden, oder ihr könntet eine selbst entworfene Mission spielen. Wenn dein Gegner und du euch nicht auf eine Mission einigen könnt, solltet ihr einen Würfel werfen, unentschiedene Ergebnisse wiederholen, und wer am höchsten würfelt, entscheidet über die Mission.

DAS SCHLACHTFELD

In der fernen Zukunft werden Schlachten auf einer unendlichen Vielfalt seltsamer und fremdartiger Planeten ausgefochten, auf denen kein Land von der Seuche des Krieges verschont bleibt. Kristallmonde, verfallene Space Hulks, fleischfressende Todeswelten und alpträumhafte Dämonenwelten sind nur einige der fantastischen Landschaften, die in jedem Spiel von Warhammer 40.000 nachgestellt werden können.

Ein Schlachtfeld kann jede Oberfläche umfassen, auf der die Modelle stehen können – ein Esstisch zum Beispiel, oder der Fußboden. Wir nehmen üblicherweise an, dass ein Schlachtfeld 72 Zoll x 48 Zoll groß ist (obwohl manche Missionen andere Größen vorsehen können), aber es sollte immer groß genug sein, dass all eure Modelle darauf passen – falls dem nicht so ist, vergrößert einfach das Schlachtfeld.

Sofern die Mission, die ihr spielt, keine anderen Anweisungen gibt, solltet ihr ein aufregendes Schlachtfeld erschaffen, indem ihr alle Geländestücke aus eurer Sammlung verwendet, die ihr wollt. Generell empfehlen wir, dass in jedem Bereich von 24 Zoll x 24 Zoll ein bis zwei Geländestücke stehen sollten. Mach dir keine Sorgen, wenn dein Schlachtfeld diesen Anforderungen nicht entspricht, aber denke daran, dass das Spielen auf sehr kleinen oder sehr großen Schlachtfeldern oder solchen, die Ödland sind oder voller Gelände, der einen oder anderen Seite einen Vorteil geben könnte.



BATTLEZONES & ERWEITERUNGEN

Wenn ihr in einer bestimmten Battlezone kämpft oder eine bestimmte Erweiterung verwendet, mag es zusätzliche Regeln dazu geben, wie das Schlachtfeld aufgebaut wird, und Sonderregeln dazu, wie manches Gelände mit euren Kriegerern interagiert. Denkt daran, wenn ihr euer Schlachtfeld aufbaut.

DER KRIEGSHERR

Wenn du deine Armee versammelt hast, ernennst du eines deiner Modelle zu deinem Kriegsherrn.

Wenn dein Kriegsherr ein **CHARAKTERMODELL** ist, kann er eine Begabung des Kriegsherrn verwenden – eine bevorzugte Taktik oder persönliche Fähigkeit, die ihn von Seinesgleichen abhebt. Unmittelbar bevor die Spieler damit beginnen, ihre Armeen aufzustellen, kannst du auf der Tabelle der Begabungen des Kriegsherrn hier würfeln, um festzustellen, welche Begabung des Kriegsherrn dein Kriegsherr hat. Alternativ kannst du die Begabung auswählen, die am besten zum Temperament oder Kampfstil deines Kriegsherrn passt.

BEGABUNG DES KRIEGSHERRN

W3 BEGABUNG

- Legendärer Kämpfer:** Wenn dieser Kriegsherr in der Angriffsphase angreift, addierst du 1 auf seinen Attackenwert bis zum Ende der Nahkampffase dieses Zuges.
- Inspirierender Anführer:** Befreundete Einheiten innerhalb von 6 Zoll um diesen Kriegsherrn dürfen 1 auf ihren Moralwert addieren.
- Sehr zäh:** Würf jedes Mal einen Würfel, wenn dieser Kriegsherr einen Lebenspunkt verliert. Bei einer 6 schüttelt er den Schaden ab und verliert den Lebenspunkt nicht.

NICHTS ALS KRIEG

Die Zeit ist gekommen, zu beweisen, dass du der größte Kriegsherr der Galaxis bist! Alles, was zwischen dir und dem absoluten Ruhm steht, ist ein Feind, der dich vernichten will.

ARMEEN

Um diese Mission zu spielen, musst du erst eine Armee aus den Miniaturen deiner Sammlung zusammenstellen. Du kannst beliebige Modelle in deine Armee aufnehmen.

Manchmal mag es sein, dass du nicht genug Modelle hast, um eine Einheit in Mindeststärke (diese steht auf dem Datenblatt jeder Einheit) aufzustellen; wenn dies der Fall ist, darfst du immer noch eine einzelne Einheit dieses Typs mit den Modellen, wie du besitzt, in deine Armee aufnehmen.

SCHLACHTFELD

Baut das Schlachtfeld auf und stellt Gelände auf. Die Spieler platzieren dann Missionszielmarker, die taktisch oder strategisch wichtige Orte darstellen, die eine oder beide Armeen sichern wollen. Missionszielmarker können durch passende Marker oder Geländestücke dargestellt werden. Jeder Spieler darf zwei Missionszielmarker überall auf dem Schlachtfeld aufstellen, solange sie mindestens 10 Zoll von anderen Missionszielmarkern entfernt sind. Wir schlagen vor, dass die Marker abwechselnd platziert werden, wobei der Spieler beginnt, der höher gewürfelt hat. Ein Spieler kontrolliert ein Missionsziel, wenn sich mehr Modelle seiner Armee innerhalb von 3 Zoll um den Marker befinden als gegnerische Modelle (von der Mitte des Markers aus gemessen).

PRIMÄRZIELE

Bevor die Armeen aufgestellt werden, würfeln die Spieler gegeneinander. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis würfelt dann einmal auf der Primärzieltabelle (rechts), um die Primärziele der Mission zu ermitteln.

AUFSTELLUNG

Sobald die Siegesbedingungen festgelegt sind, teilt der Spieler, der nicht auf der Primärzieltabelle gewürfelt hat, den Tisch in zwei gleich große Hälften. Sein Gegner entscheidet dann, welche Hälfte seine eigene Aufstellungszone ist und welche Hälfte die Aufstellungszone des anderen Spielers ist.

Die Spieler stellen dann abwechselnd ihre Einheiten auf, eine nach der anderen, wobei der Spieler beginnt, der nicht seine Aufstellungszone gewählt hat. Modelle müssen in ihrer eigenen Aufstellungszone aufgestellt werden und dabei mehr als 12 Zoll von der gegnerischen Aufstellungszone entfernt bleiben. Stellt Einheiten auf, bis beide Spieler alle Einheiten ihrer Armeen aufgestellt haben oder euch der Platz für die Aufstellung weiterer Einheiten ausgeht.

MACHTSTUFE

Bevor die Schlacht beginnt, ermittelst du die Machtstufe jeder Armee, indem du die Macht aller aufgestellten Einheiten in dieser Armee addierst. Der Spieler mit der kleineren Machtstufe ist der Außenseiter. Wenn beide Spieler die gleiche Machtstufe besitzen, ist der Spieler, der die Aufstellungszonen zugeteilt hat, der Außenseiter.

Wenn die Differenz zwischen den Machtstufen der beiden Armeen 10 bis 19 beträgt, erhält der Außenseiter einen Befehls-Wiederholungswurf; wenn die Differenz 20 bis 29 beträgt, erhält der Außenseiter zwei Befehls-Wiederholungswürfe, und so weiter. Jeder Befehls-Wiederholungswurf darf einmal verwendet werden, um zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Schlacht einen einzelnen Würfel neu zu werfen.

ERSTER ZUG

Der Außenseiter entscheidet, wer den ersten Zug hat.

DAUER DER SCHLACHT

Die Schlacht geht über fünf Schlachtrunden oder bis eine Armee alle ihre Feinde getötet hat.

SIEGESBEDINGUNGEN

Wenn eine Armee alle ihre Feinde getötet hat, erringt sie einen großen Sieg. Andernfalls erringt der Spieler, der die meisten Siegespunkte hat, einen großen Sieg. Wenn beide Spieler am Ende der Schlacht gleich viele Siegespunkte haben, erringt der Außenseiter einen knappen Sieg.

PRIMÄRZIELE

W3 SIEGESBEDINGUNGEN

- | | |
|---|--|
| | Töten und sichern: Am Ende der Schlacht erhält jeder Spieler 2 Siegespunkte pro Missionszielmarker, den er kontrolliert. Zusätzlich erhält jeder Spieler W3 Siegespunkte, falls der Kriegsherr der gegnerischen Armee während der Schlacht getötet wurde. |
| 1 | |
| | Uraltes Relikt: Wählt zu Beginn der ersten Schlachtrunde, aber bevor der erste Zug beginnt, zufällig einen Missionszielmarker aus; entfernt alle anderen Missionszielmarker vom Schlachtfeld. Am Ende der Schlacht erhält der Spieler, der den verbleibenden Missionszielmarker kontrolliert, 6 Siegespunkte. |
| 2 | |
| | Vorherrschaft: Am Ende jedes Zuges erhält jeder Spieler 1 Siegespunkt pro Missionszielmarker, den er kontrolliert. Addiert die Siegespunkte nach jedem Zug auf. |
| 3 | |