

In der Finsternis der fernen Zukunft steht die Menschheit am Rande der Auslöschung. Ihr galaxisweites Imperium ist von allen Seiten von rasenden Xenos, niederträchtigen Verrätern und Dämonen aus dem Warp bedrängt. In der Stunde der Not sind es einmal mehr seine größten Helden, die sich gegen die Finsternis stemmen.

In dieser Ära gibt es keinen Frieden.

Keine Atempause.

Keine Vergebung.

Es gibt nichts als Krieg.

GRUNDREGELN

Jede Sektion und Subsektion ist mit einer Referenznummer versehen, über die auf sie verwiesen werden kann. Die Tabelle unten führt jede Sektion mit Seitennummer auf.

EINLEITUNG Seite 4-5

BASISREGELN Seite 6-25

Hier findest du die grundlegenden Regelkonzepte von Warhammer 40.000, etwa wie man Datenblätter verwendet und wie man Modelle bewegt und mit ihnen attackiert.

- | | |
|--|--|
| 01. GRUNDKONZEPTE Seite 8 | 04. ATTACKEN AUSFÜHREN Seite 16 |
| 02. DATENBLÄTTER Seite 10 | 05. ATTACKENABFOLGE Seite 18 |
| 03. BEWEGUNG Seite 12 | 06. WEITERE KONZEPTE Seite 24 |

DIE SCHLACHTRUNDE Seite 26-43

Warhammer 40.000 wird in einer Reihe von Schlachtrunden gespielt, in der jeder Spieler einen Zug aus fünf Phasen abhandelt.

- | | |
|---|--|
| 07. DIE SCHLACHTRUNDE Seite 28 | 10. FERNKAMPFFHASE Seite 34 |
| 08. BEFEHLSPHASE Seite 30 | 11. ANGRIFFSPHASE Seite 36 |
| 09. BEWEGUNGSPHASE Seite 32 | 12. NAHKAMPFFHASE Seite 38 |

SCHLACHTFELD UND TAKTIK Seite 44-59

In dieser Sektion ist erklärt, wie man ein interessantes Schlachtfeld mit Gelände und **Missionszielen** aufbaut und wie taktische Hilfsmittel in Gestalt von **Gefechtsoptionen** und **Aktionen** eingesetzt werden.

- | | |
|---|--|
| 13. GELÄNDE Seite 46 | 15. GEFECHTSOPTIONEN Seite 54 |
| 14. MISSIONSZIELE Seite 52 | 16. AKTIONEN Seite 58 |

FORTGESCHRITTENE REGELN Seite 60-75

Diese Sektion beschreibt den Einsatz von spezialisierten Einheitentypen und wie man eine Armee durch Einheiten verstärkt, die sich noch nicht auf dem Schlachtfeld befinden.

- | | |
|--|---|
| 17. MONSTER UND FAHRZEUGE Seite 62 | 21. FLIEGEN UND ANSTURM Seite 70 |
| 18. TRANSPORTER Seite 64 | 22. ANDERE REGELN UND FÄHIGKEITEN Seite 72 |
| 19. ANGESCHLOSSENE EINHEITEN Seite 66 | 23. FLUGZEUGE Seite 74 |
| 20. STRATEGISCHE RESERVEN Seite 68 | |

REFERENZ Seite 76-89

Hier findest du Fähigkeiten, die viele Einheiten und Waffen bei Warhammer 40.000 gemein haben, sowie eine Einführung zum Referenzmaterial in der Warhammer-40.000-App.

- | | |
|---|-----------------------------------|
| 24. GRUNDREGELFÄHIGKEITEN Seite 78 | REGELANHANG Seite 86 |
|---|-----------------------------------|

INDEX Seite 89



EINLEITUNG

Willkommen zu den Grundregeln von Warhammer 40.000. Auf den folgenden Seiten findest du alles, was du wissen musst, um in der von Krieg geplagten Galaxis des 41. Jahrtausends in die Schlacht zu ziehen.

Warhammer 40000 ist ein Tabletop-Strategiespiel, bei dem Spielerinnen und Spieler jeweils eine Armee aus Citadel-Miniaturen befehlen, die die Streitkräfte des Imperiums oder eines seiner vielen Feinde darstellen. Das Spiel entfaltet sich in einer Reihe von Schlachtrunden, wobei jeder Spieler in jeder dieser Runden je einen Zug aus fünf Phasen spielt. In diesen Phasen bewegen die Spieler ihre Streitkräfte

über das Schlachtfeld und führen mit ihnen Attacken aus, um ihre Feinde durch tödlichen Beschuss oder im blutigen Nahkampf zu besiegen.

Eine Schlacht geht meistens über fünf Schlachtrunden, an deren Ende spielerisches Geschick, Taktik und etwas Glück einem der Spieler zum Sieg verholfen haben werden.



Bei jeder Partie Warhammer 40.000 kommt eine **Mission** zum Einsatz, die vor Spielbeginn bestimmt wird. Dies kann etwa durch Verwendung eines Missionsdecks für Warhammer 40.000 geschehen. Jede Mission gibt an, wie die Schlacht vorbereitet wird, wie die Streitkräfte aufgestellt werden und welche zusätzlichen Regeln gelten. Vor allem gibt sie aber vor, was die Spieler für den Sieg tun müssen!

Missionen weisen die Spieler an, aus ihrer Sammlung aus Citadel-Miniaturen **eine Armee zusammenzustellen**, und geben vor, wie groß jede dieser Armeen sein sollte. Einen einfachen Leitfaden zur Zusammenstellung einer Armee kannst du in der Warhammer-40.000-App finden. Es gibt nahezu endlos viele Möglichkeiten, erzählerische Themen und Einheitenkombinationen der mehr als zwei Dutzend Fraktionen zu ergründen, weshalb die Zusammenstellung von Armeen bereits ein erfüllendes Hobby sein kann.

Welche Fraktion du auch sammeln und spielen willst, ihr **Codex** ist ein unverzichtbarer Leitfaden. Jeder Codex ist das ultimative Quellenbuch der entsprechenden Fraktion. Du findest darin inspirierenden Hintergrund, fantastisches Artwork und Miniaturenfotos, ebenso wie die Regeln, die die Modelle jener Fraktion und ihren einzigartigen Kampfstil auf dem Tabletop-Schlachtfeld zum Leben erwecken.

Schließlich braucht es zum Spielen von Warhammer 40.000 noch ein **Schlachtfeld** mit etwas Gelände. Du kannst jede beliebige Oberfläche benutzen, auf der du deine Modelle und dein Gelände aufbauen kannst; ideal ist ein Tisch. Die gespielte Mission gibt die empfohlene Schlachtfeldgröße an und bietet Richtlinien zu Menge und Verteilung des Geländes. So können die Spieler viele der alptraurhaften Kriegsgebiete des 41. Jahrtausends nachstellen, ob fleischfressende Todesweltdschungel oder verwüstete Stadtgebiete.

Auf den folgenden Seiten findest du die Grundregeln, die jeder Warhammer-40.000-Spieler für das Spiel benötigt. Dieses Buch ist dein unverzichtbarer Leitfaden für das Spielen spannender Partien, in denen die unerbittlichen Konflikte des 41. Jahrtausends lebendig werden. Schnapp dir also Würfel und Maßband, stähle deinen Mut und erstreite Siege, die in die Legenden eingehen werden!



WARHAMMER 40.000: DIE APP

Die Warhammer-40.000-App ist dein optimaler Begleiter für deine Warhammer-40.000-Spiele! Sie enthält die erweiterten Grundregeln mit ausführlichen Referenz-Features und erlaubt dir zudem, mühelos eine Armeeliste zusammenzustellen und auf die Regeln deiner Fraktion zuzugreifen.

Außerdem ist die Warhammer-40.000-App der beste Weg, die neuesten Updates für deine Fraktion zu erhalten, von zusätzlichem Hintergrund bis hin zu brandneuen Regeln.

Auf den folgenden Seiten sind Verweise auf zusätzliche App-Inhalte in Grün hervorgehoben:

► [Beispielverweis auf die App](#)

Scanne den Code unten und mache deine ersten Schritte in der Warhammer-40.000-App:





BASISREGELN



Bevor du lernst, wie du deine Krieger über das Schlachtfeld bewegst und den Feind in tödliche Feuergefechte und blutige Nahkämpfe verwickelst, führt dich diese Sektion zunächst in einige der grundlegenden Konzepte ein, die das Fundament jeder Schlacht bei Warhammer 40.000 bilden.

ARMEEN 01.01

In einem Warhammer-40.000-Spiel befehligt jeder Spieler eine Armee aus Einheiten, die aus Modellen bestehen. Du kontrollierst alle Modelle deiner Armee. Wenn sich eine Regel auf den „kontrollierenden Spieler“ bezieht, ist damit der Spieler gemeint, der die Modelle kontrolliert, die von jener Regel betroffen sind.

EINHEITEN UND MODELLE 01.02

Eine Einheit kann aus einem oder mehreren Modellen bestehen. Diese Modelle bewegen sich und kämpfen gemeinsam als Gruppe. Die meisten Modelle stehen auf einer Base, das im Sinne aller Regeln auch als Teil des jeweiligen Modells gilt.

Manchmal betreffen Regeln „befreundete“ oder „feindliche“ Modelle oder Einheiten, was wie folgt definiert ist:

- Befreundete Einheiten und Modelle sind jene deiner Armee.
- Feindliche Einheiten und Modelle sind jene der Armee deines Gegners.

Wenn eine Regel Einheiten oder Modelle betrifft, ohne dass angegeben ist, ob befreundete oder feindliche gemeint sind, betrifft sie jede Einheit oder jedes Modell, egal welcher Armee. Betrifft ein Effekt oder eine Fähigkeit eine Einheit, betrifft er jedes Modell jener Einheit.

AKTIVER SPIELER UND GEGNERISCHER SPIELER 01.03

Zu jedem Zeitpunkt ist ein Spieler der „aktive Spieler“ und sein Gegner ist der „gegnerische Spieler“. Wer wer ist, wechselt im Lauf der Schlacht, aber beide Spieler sind jeweils immer nur eines; wenn ein Spieler zum aktiven Spieler wird, wird sein Gegner zum gegnerischen Spieler, und umgekehrt.

Solange nicht der Zug eines Spielers ist (z. B. zu Beginn oder am Ende einer Schlachtrunde), ist der Spieler, der in jeder Schlachtrunde den ersten Zug hat, der aktive Spieler.

Während des Zugs eines Spielers ist jener Spieler der aktive Spieler, wobei es folgende Ausnahmen gibt:

- Jedes Mal, wenn eine Einheit **zum Bewegen gewählt** wird, ist der kontrollierende Spieler jener Einheit der aktive Spieler, bis jene Bewegung endet.
- Jedes Mal, wenn eine Einheit **zum Schießen gewählt** wird oder **zum Kämpfen gewählt** wird, ist der kontrollierende Spieler jener Einheit der aktive Spieler, bis jene Attacken abgehandelt sind.



ENTFERNUNGEN MESSEN 01.04

Entfernungen in Warhammer 40.000 werden in Zoll (") gemessen. Du kannst Entfernungen messen, wann immer du möchtest.

Wenn sich eine Regel auf die Position eines Modells in Relation zu etwas anderem auf dem Schlachtfeld bezieht, miss, sofern nicht anders angegeben, zu oder vom nächstgelegenen Teil des Basen jenes Modells.

WÜRFEL 01.05

Du brauchst einige sechsseitige Würfel (oft als „W6“ abgekürzt). Auf Würfelwürfe beziehen wir uns auf vielerlei Arten, darunter:

- **2+, 3+ und so weiter:** 2+ bedeutet ein Ergebnis von 2 oder höher, 3+ bedeutet ein Ergebnis von 3 oder höher und so weiter.
- **1-3, 4-6 und so weiter:** Ein beliebiges Ergebnis innerhalb des angegebenen Wertebereichs interagiert mit der jeweiligen Regel.
- **2W6, 3W6 und so weiter:** Wirf die angegebene Anzahl W6 und addiere die einzelnen Werte zusammen (z. B. würfelst du bei 2W6 zwei W6 und addierst die beiden Werte zu einem Ergebnis).
- **W3:** Wirf einen W6 und halbiere das Ergebnis (aufgerundet).
- **W6+1, 2W6+3 und so weiter:** Wirf die angegebene Anzahl Würfel und addiere dann den angegebenen Wert.

MORALWERTWÜRFE 01.06

Um einen **Moralwertwurf** für eine Einheit auszuführen, wirft ihr kontrollierender Spieler 2W6: Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als mindestens einer der **MW**-Werte jener Einheit, gelingt jener Wurf. Andernfalls misslingt jener Wurf. Welchen Effekt der gelungene oder misslungene **Moralwertwurf** hat, steht in der Regel, die dich angewiesen hat, den Wurf auszuführen.

ERSCHÜTTERUNGSWÜRFE 01.07

Um einen **Erschütterungswurf** für eine Einheit auszuführen, führt ihr kontrollierender Spieler einen **Moralwertwurf** für sie aus (siehe oben).

- Gelingt jener Wurf, wird jene Einheit nicht **erschüttert**.
- Misslingt jener Wurf, ist jene Einheit und jedes ihrer Modelle **erschüttert**.

Solange eine Einheit **erschüttert** ist, gilt:

- Der Missionszielkontrollwert (**MK**) aller ihrer Modelle wird zu „-“ modifiziert (02.02).
- Ihr kontrollierender Spieler kann sie nicht als Ziel für **Gefechtsoptionen** wählen (15).
- Sie kommt nicht infrage, eine **Aktion zu beginnen** (16), und jede **Aktion**, die sie begonnen hat, kann nicht abgeschlossen werden.

SIEHE AUCH

EINHEITEN UND MODELLE

- Umriss 17.02

AKTIVER SPIELER UND GEGNERISCHER SPIELER

- ▶ Regeln für Spieler
- ▶ Regelabfolge

ENTFERNUNGEN MESSEN

- ▶ Nächstes Modell/nächste Einheit
- ▶ Spielfeldviertel
- ▶ Innerhalb/vollständig innerhalb

WÜRFEL

- ▶ Gelingt automatisch
- ▶ Würfelwürfe modifizieren
- ▶ Wiederholungswürfe
- ▶ Gegeneinander würfeln

ERSCHÜTTERUNGSWÜRFE

- Befehlsphase 08.00
- ▶ Mehrfache Erschütterungswürfe

SCHLACHTFELDMORAL
Im Verlauf der Schlacht können Kampfgeist und Zusammenhalt der Truppen nachlassen. Dies wird durch **Erschütterungswürfe** geprüft, die meist in der Befehlsphase ausgeführt werden. Wenn ein solcher Wurf misslingt, stellt dies dar, dass der Mut einer Einheit durch Verluste oder andere Störfaktoren einknickt, was ihre Effektivität im Kampf mindert. Es gibt außerdem Regeln, die verlangen, dass du die Einsatzbereitschaft einer Einheit durch einen **Moralwertwurf** prüfst.

Jede Einheit hat ein Datenblatt, das erklärt, wie sie im Kampf funktioniert. Hier erfährst du, wie man Datenblätter beim Vorbereiten der Armee und im Spiel verwendet.

1. BEZEICHNUNG 02.01

Hier findest du den Namen oder die Bezeichnung der Einheit.

2. PROFILE 02.02

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

Bewegung (B): Die Geschwindigkeit, mit der ein Modell das Schlachtfeld überquert. Hat ein Modell einen **B**-Wert von „-“, kann es auf dem Schlachtfeld platziert, aber ansonsten nicht bewegt werden.

Widerstand (W): Wie gut das Modell Schaden widersteht.

Rüstungswurf (RW): Die Schutzwirkung der Rüstung des Modells, angegeben als Wurfergebnis (z. B. 4+).

Rettungswurf (RE): Angegeben als Wurfergebnis (z. B. 4+). Manche Modelle schützt nicht nur weltliche Rüstung, sondern etwas Ausgefalleneres wie ein Kraftfeld oder übernatürliche Reflexe. Nicht alle Modelle haben einen **RE**-Wert, aber wenn, dann findest du ihn hier.

Lebenspunkte (LP): Die Menge an Schaden, die ein Modell aushält, bevor es **zerstört** wird. Wenn die Lebenspunkte eines Modells auf 0 oder darunter fallen, wird jenes Modell **zerstört**.

Moralwert (MW): Wie mutig, entschlossen oder beherrscht ein Modell ist, angegeben als Wurfergebnis (z. B. 7+).

Missionszielkontrollwert (MK): Wie wirkungsvoll ein Modell ein **Missionsziel** auf dem Schlachtfeld kontrolliert. Hat ein Modell einen **MK**-Wert von „-“, ist es nicht in der Lage, Missionsziele zu **kontrollieren**.

3. FÄHIGKEITEN 02.03

Viele Einheiten haben Fähigkeiten, die während des Spiels angewendet werden. Diese werden hier beschrieben.

4. WAFFEN 02.04

Waffen haben die folgenden Werte:

Reichweite (R): Wie weit Fernkampfwaffen schießen. Waffen mit einem **R**-Wert von „Nahkampf“ sind Nahkampfwaffen.

Attacken (A): Wie viele **Attackenwürfel** jedes Mal verwendet werden, wenn die Waffe eingesetzt wird.

Ballistische Fertigkeit (BF): Wie zielgenau der Träger mit der Fernkampfwaffe schießt, angegeben als Wurfergebnis (z. B. 4+).

Kampfgeschick (KG): Wie geübt der Träger im Umgang mit der Nahkampfwaffe ist, angegeben als Wurfergebnis (z. B. 4+).

Stärke (S): Je höher der **S**-Wert einer Waffe, desto wahrscheinlicher verwundet sie den Feind.

Durchschlag (DS): Angegeben als Modifikator eines Würfelwurfs (z. B. -1). Je höher die Zahl hinter dem Minuszeichen, desto besser ist die Waffe darin, den Schutz des Ziels zu durchdringen.

Schadenswert (SW): Wie viel Schaden die Attacke zufügt.

5. SCHLÜSSELWÖRTER 02.05

Auf Datenblättern findest du eine Liste mit Schlüsselwörtern, die in Fraktions-schlüsselwörter und andere Schlüsselwörter unterteilt sind. Erstere werden benötigt, wenn du entscheidest, welche Modelle du in deine Armee aufnimmst, funktionieren aber ansonsten genau wie alle anderen Schlüsselwörter. Schlüsselwörter sind in Großbuchstaben in **SCHLÜSSELWORT-FETTDRUCK** geschrieben.

Manche Regeln beziehen sich auf ein oder mehrere Schlüsselwörter. Eine Regel könnte etwa besagen, dass sie für **INFANTERIE**-Einheiten gilt. Das bedeutet, dass sie nur für Einheiten gilt, die das Schlüsselwort **INFANTERIE** haben. Singular, Plural, weibliche und männliche Form eines Schlüsselworts sind gleichbedeutend.

6. EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG UND ANDERE REGELN 02.06

Hier steht, aus wie vielen Modellen welcher Art die Einheit besteht und wie die Modelle standardmäßig ausgerüstet sind. Manchmal stehen hier noch weitere Regeln, etwa welchen Einheiten sich eine **Anführer**-Einheit anschließen kann oder welche Einheiten in einen **TRANSPORTER** steigen können.

7. AUSTRÜSTUNGSOPTIONEN 02.07

Auf manchen Datenblättern findest du eine Reihe von Ausrüstungsoptionen. Wenn du eine solche Einheit in deine Armee aufnimmst, kannst du durch diese Optionen Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände ihrer Modelle ändern.

SIEHE AUCH

PROFILE UND WAFFEN

- **Profilwertmodifikatoren**
- **Zerstört**
- **Zufällig ermittelte Profilwerte**

FÄHIGKEITEN

- Aurafähigkeiten 22.01
- Fraktionsfähigkeiten 22.02
- Psionische Fähigkeiten 22.03
- Ausrüstungsfähigkeiten 22.04

SCHLÜSSELWÖRTER

- **Gemischte Schlüsselwörter in Einheiten**

1

BOYS

	B	W	RW	LP	MW	MK	
BOYS	6"	5	5+	1	7+	2	BOYS
BOSS	6"	5	5+	2	7+	2	BOSS

2

4

FERNKAMPFWAFFEN		R	A	BF	S	DS	SW
Aufgemotzte Wumme [SCHNELLFEUER 2]		18"	4	5+	4	0	1
Knarre [NAHBEREICH]		12"	1	5+	4	0	1
Kombi-Bazooka		24"	1	5+	10	-2	3
Kombi-Wumme		24"	2	5+	4	0	1
Wumme [SCHNELLFEUER 1]		18"	2	5+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN		R	A	KG	S	DS	SW
Fetter Spalta	Nahkampf	3	3+	7	-1	2	
Spalta	Nahkampf	3	3+	4	-1	1	

7

AUSRÜSTUNGSOPTIONEN

- Die Aufgemotzte Wumme des Bosses kann durch 1 Kombi-Wumme und 1 Kombi-Bazooka ersetzt werden.

5

SCHLÜSSELWÖRTER: **INFANTERIE**; **LTNIZENTRUPPEN**; **MOB**; **SPRENSÄTZE**; **BOYS**

Boys stürmen in großen, anarchischen Mobs unter Führung eines hünenhaften Bosses voran. Während sie einen Haufen ungenauen, aber enthusiastischen Dakkas entfesseln, rennen sie auf den Feind zu, bevor sie sich in den Nahkampf werfen, wo sie durch schiere Kraft, Wildheit und brutale Spalta kurzen Prozess machen.

3

FÄHIGKEITEN

FRAKTION: Waaaght

Schnappt euch den guten Krempf! Wenn diese Einheit am Ende deiner Befehlsphase ein **Missionsziel** kontrolliert, ist jenes **Missionsziel** durch deine Armee **gesichert**.

6

EINHEITENZUSAMMENSTELLUNG

- 1 Boss
- 9 Boys

Der Boss ist ausgerüstet mit: 1 Knarre, 1 Aufgemotzten Wumme, 1 Fetter Spalta

Jeder Boy ist ausgerüstet mit: 1 Knarre, 1 Wumme, 1 Spalta

FRAKTIONSSCHLÜSSELWÖRTER: **ORNS**

Während einer Schlacht bewegst du deine Modelle, indem du sie in die Hand nimmst und ihre Position auf dem Schlachtfeld veränderst. Die Prinzipien der Bewegung werden hier erläutert.

EINHEITEN BEWEGEN 03.01

Einheiten können verschiedene Arten von Bewegungen ausführen. Für jede Art Bewegung ist festgelegt, welche Einheiten infrage kommen, sie auszuführen, über welche **maximale Entfernung** oder **Platzierungsentfernung** sie erfolgen und welche Bedingungen gegebenenfalls erfüllt sein müssen.

Jedes Mal, wenn du eine Einheit bewegst, kannst du eines oder mehrere ihrer Modelle bewegen, eines nach dem anderen, indem du es so oft du willst in gerader Linie bewegst und/oder drehst.

Jedes Mal, wenn du ein Modell bewegst, gilt wenn nicht anders angegeben:

- Es kann durch befreundete Modelle bewegt werden.
- Es kann durch jeden Zwischenraum bewegt werden, durch den sein Base passt.
- Sein Base kann nicht durch feindliche Modelle bewegt werden.
- Sein Base kann nicht den Rand des Schlachtfelds überqueren.
- Alle Bedingungen „während der Bewegung“ müssen erfüllt sein.

EIN MODELL IN GERADER LINIE BEWEGEN

Jedes Mal, wenn du ein Modell in gerader Linie bewegst, bewege es horizontal über das Schlachtfeld. Miss Beginn und Ende jener Bewegung vom selben Punkt seines Bases aus und addiere jene Entfernung zu jeder anderen Entfernung, die es sich bewegt hat, seit seine Einheit jene Bewegung begonnen hat. Die Entfernung, über die es sich insgesamt bewegt, kann nicht weiter sein als die **maximale Entfernung** jener **Bewegungsart**.

EIN MODELL DREHEN

Jedes Mal, wenn du ein Modell drehst, drehe es beliebig weit aufrecht auf der Stelle um das Zentrum seines Bases. Beachte, dass das Drehen eines Modells nicht gegen die Entfernung zählt, über die es sich bewegt.

EINE BEWEGUNG BEENDEN

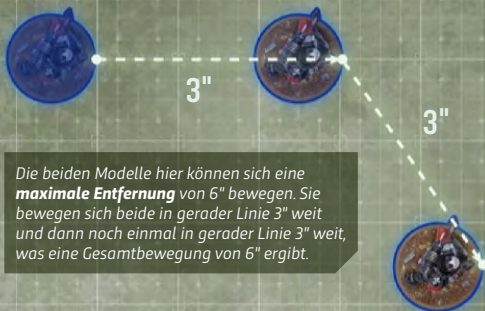
Nachdem du alle Modelle einer Einheit platziert und/oder alle Modelle einer Einheit bewegt hast, die du bewegen willst, prüfe, ob alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Wenn sich jene Einheit auf dem Schlachtfeld befindet, muss sie in **Formation** sein (03.03).
- Kein Modell jener Einheit kann auf einem anderen Modell stehen oder teilweise durch eine Oberfläche eines **Geländestücks** ragen (etwa durch eine Wand oder Decke).
- Alle Bedingungen „nach der Bewegung“ müssen erfüllt sein.

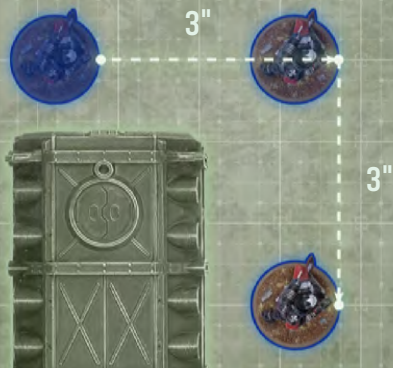
Wenn mindestens eine der Bedingungen oben nicht erfüllt ist, kann jene Einheit jene Bewegung nicht ausführen und ihre Modelle werden wieder an die Position zurückversetzt, an der sie sich zu Beginn jener Bewegung befanden. Ansonsten endet jene Bewegung, nachdem alle weiteren Regeln aus der Sektion „nach der Bewegung“ jener **Bewegungsart** abgehandelt wurden.



IN GERADER LINIE BEWEGEN



Die beiden Modelle hier können sich eine **maximale Entfernung** von 6" bewegen. Sie bewegen sich beide in gerader Linie 3" weit und dann noch einmal in gerader Linie 3" weit, was eine Gesamtbewegung von 6" ergibt.



SIEHE AUCH

- Umriss 17.02
- Monster und Fahrzeuge 17.00
- Vertikale Bewegung 13.06
- ▶ **Zufällige Bewegung**
- Strategische Reserven 20.00
- Gelände 13.00
- Transporter 18.00

BEWEGUNGSARTEN

- Vorrückenbewegung 09.06
- Angriffsbewegung 11.04
- Neuordnenbewegung 12.08
- Ausstiegsbewegung 18.04
- Notausstiegsbewegung 18.05
- Rückzugsbewegung 09.07
- Einsatzbewegung 20.04
- Normale Bewegung 09.05
- Nachrückenbewegung 12.03
- Kundschafterbewegung 24.32
- Ansturmbelegung 21.02

DREHEN



Dieses Modell kann sich eine **maximale Entfernung** von 12" bewegen. Es bewegt sich in einer Reihe von geraden Linien und Drehungen:

- A) Bewegt sich 6" in gerader Linie
- B) Dreht sich
- C) Bewegt sich 6" in gerader Linie
- D) Dreht sich

Dieses Modell hat sich insgesamt 12" weit bewegt.



Modelle ohne Base werden um ihre Mittelachse gedreht (siehe Umriss, 17.02).



WENN DU EINE EINHEIT NICHT PLATZIEREN KANNST

*In dieser Sektion wird erläutert, wie du deine Einheiten auf dem Schlachtfeld platzierst. Wenn du dies durch eine **Bewegungsart** tust und die Modelle einer Einheit an ihre Ursprungsposition zurückstellen musst, weil es nicht möglich ist, sie alle zu platzieren, wurde jene Einheit nicht gewählt, jene Bewegung auszuführen. Das bedeutet, dass sie noch gewählt werden kann, eine Bewegung auszuführen, also erneut versuchen kann, platziert zu werden, oder **stationär bleiben** kann (09.04).*

WAS IST FORMATION?

Formation verhindert, dass sich die Modelle derselben Einheit auf dem Schlachtfeld zu weit voneinander entfernen, und sorgt dafür, dass sie als zusammenhängende Gruppe platziert werden und jede Bewegung als zusammenhängende Gruppe beenden.

WAS BEDEUTET „IM NAHKAMPF“?

Solange sich gegnerische Modelle innerhalb der **Nahkampfreichweite** des jeweils anderen befinden, können sie im Nahkampf kämpfen. Wenn sie also nicht beabsichtigen, Nahkampfattacken auszuführen, sollten sich Modelle aus der Reichweite ihrer Feinde halten.

PLATZIEREN 03.02

Bevor sich deine Einheiten bewegen und Attacken ausführen können, müssen sie zunächst auf dem Schlachtfeld platziert werden. Das geschieht üblicherweise, wenn du deine Armee für die Schlacht aufstellst, kann aber auch aus anderen Gründen geschehen.

Wenn dich eine Regel anweist, eine Einheit zu platzieren, platziere ihre Modelle so auf dem Schlachtfeld, dass alles Folgende zutrifft:

- Die Einheit ist in **Formation** (siehe unten).
- Die Einheit ist **nicht im Nahkampf** (siehe unten).
- Alle anderen Voraussetzungen und Bedingungen sind erfüllt.

Wenn du nicht alle Modelle einer Einheit platzieren kannst, entferne jene Einheit vom Schlachtfeld und bringe sie zurück an ihre vorherige Position (etwa in die **strategische Reserve** oder an Bord eines **TRANSPORTERS**).

FORMATION 03.03

Eine Einheit aus mehr als einem Modell muss in **Formation** platziert werden und muss jede Art Bewegung in Formation beenden. Eine Einheit ist in **Formation**, solange beide der folgenden Bedingungen für jedes Modell jener Einheit erfüllt sind:

- Es befindet sich horizontal innerhalb von 2" und vertikal innerhalb von 5" um mindestens ein anderes Modell jener Einheit.
- Es befindet sich horizontal innerhalb von 9" und vertikal innerhalb von 5" um jedes andere Modell jener Einheit.

FORMATION WIEDERHERSTELLEN

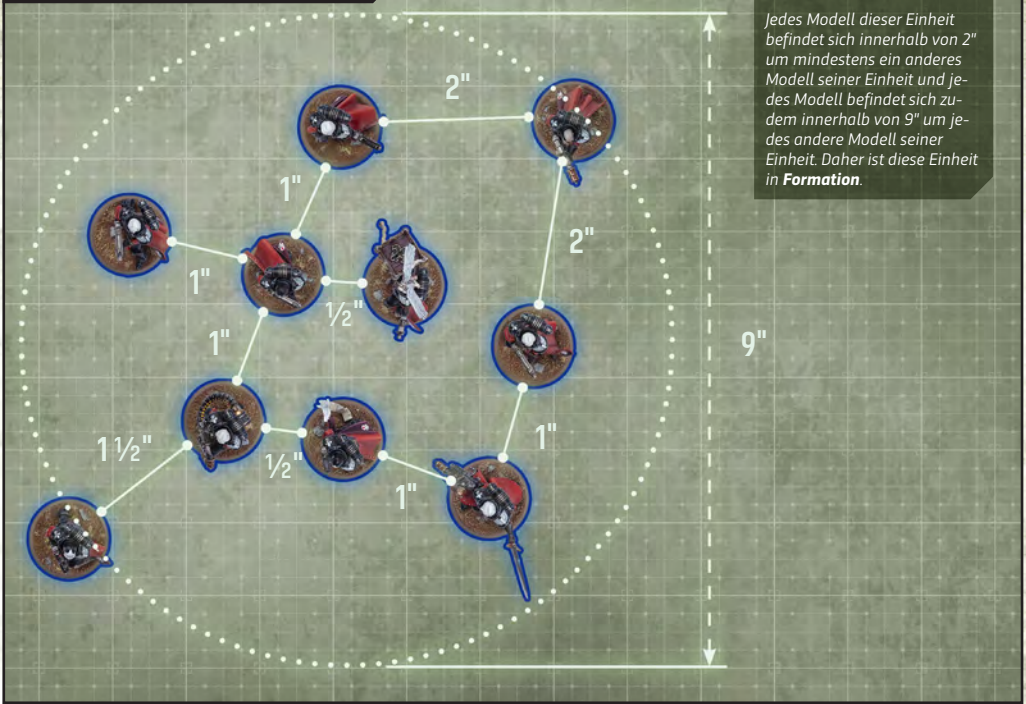
Im Schritt „Zugende“ des Zugs jedes Spielers muss für jede Einheit auf dem Schlachtfeld, die nicht in **Formation** ist, der kontrollierende Spieler jener Einheit ein Modell nach dem anderen aus ihr entfernen, bis sie wieder in **Formation** ist. Auf diese Weise entfernte Modelle sind **zerstört**, lösen aber keine Regeln aus, die angewendet werden, wenn ein Modell **zerstört** wird.

IM NAHKAMPF 03.04

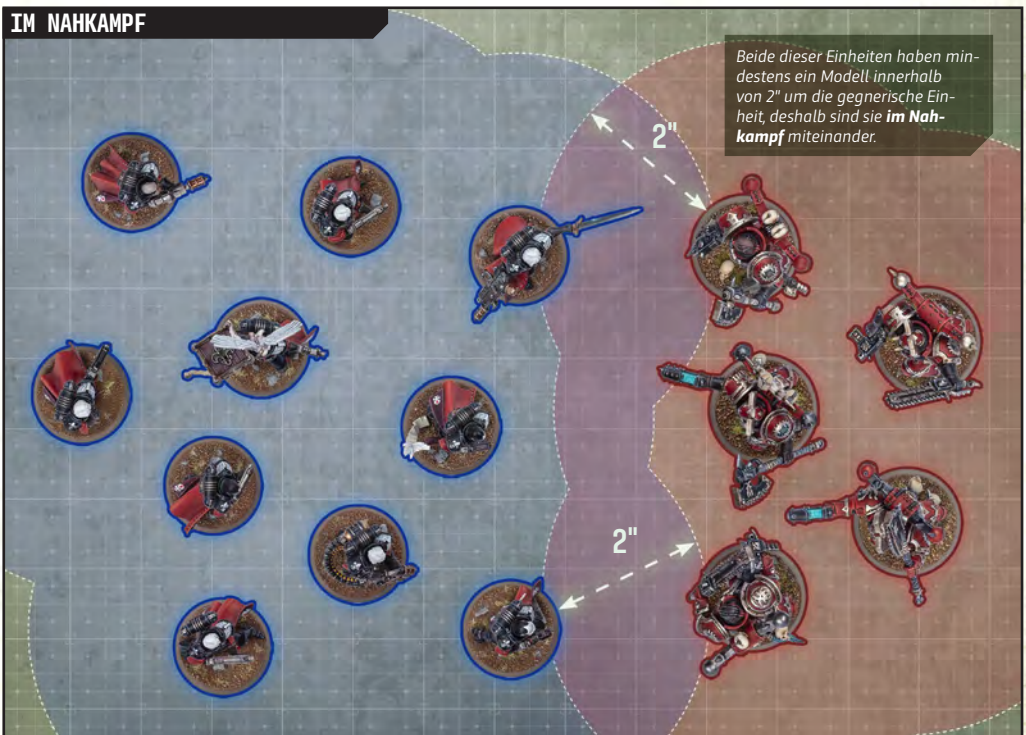
Die **Nahkampfreichweite** eines Modells ist der Bereich des Schlachtfelds horizontal innerhalb von 2" und vertikal innerhalb von 5" um es.

- Solange sich ein befreundetes Modell in **Nahkampfreichweite** um mindestens ein feindliches Modell befindet, sind jene Modelle – und die Einheiten, zu denen sie gehören – **im Nahkampf** miteinander.
- Solange eine Einheit kein Modell **im Nahkampf** enthält, ist jene Einheit **nicht im Nahkampf**.

FORMATION



IM NAHKAMPF



ATTACKEN AUSFÜHREN

Während der Schlacht schießen deine Einheiten auf den Feind und bekämpfen ihn im Nahkampf, indem sie mit ihren Waffen Attacken ausführen. In dieser Sektion wird erläutert, wie du mit deinen Modellen Attacken ausführst.

Jedes Mal, wenn eine Einheit schießt oder kämpft, folgt der aktive Spieler diesen Schritten:

1. WAFFEN WÄHLEN
2. ZIELE WÄHLEN
3. ATTACKEN ABHANDELN

MODELLE OHNE FERN- ODER NAHKAMPF-WAFFEN

Ein Modell, das keine Fernkampfwaffen hat, kann keine Fernkampfattacken ausführen, und ein Modell, das keine Nahkampfwaffen hat, kann keine Nahkampfattacken ausführen.

ZIELE WÄHLEN

Wenn eine Einheit schießt oder kämpft, kannst du für ihre Waffen verschiedene Ziele wählen. Wenn du für eine Waffe kein Ziel wählen kannst oder wenn du entscheidest, für eine Fernkampfwaffe kein Ziel zu wählen, führt das Modell mit jener Waffe mit ihr keine Attacken aus.

NEBENWAFFEN

*Manche Modelle sind zusätzlich zu anderen Fernkampfwaffen mit **[NAHBEREICH]**-Waffen ausgerüstet. Solche Modelle können eine Ausnahme zu den Regeln in dieser Sektion bilden, da du vielleicht nicht alle ihre Waffen wählen kannst, um Attacken mit ihnen auszuführen.*

1. WAFFEN WÄHLEN 04.01

Wähle für jedes Modell der attackierenden Einheit, mit welchen Waffen jenes Modell Attacken ausführt. Modelle führen mit Fernkampfwaffen Fernkampfattacken und mit Nahkampfwaffen Nahkampfattacken aus.

BEIM FERNKAMPF

Du kannst eine oder mehrere Fernkampfwaffen des Modells wählen.

BEIM NAHKAMPF

Du musst eine Nahkampfwaffe des Modells wählen.

2. ZIELE WÄHLEN 04.02

Für jede gewählte Waffe:

BEIM FERNKAMPF

Wähle eine feindliche Einheit als Ziel für jene Waffe. Wenn nicht anders angegeben, muss jedes Ziel alle folgenden Bedingungen erfüllen:

- Es muss für das Modell mit jener Waffe **sichtbar** sein (06.01).
- Es muss innerhalb der Reichweite jener Waffe sein.
- Es darf **nicht im Nahkampf** sein.

BEIM NAHKAMPF

Wähle eine oder mehrere feindliche Einheiten als Ziele für jene Waffe.

- Jedes Ziel muss sich **im Nahkampf** mit dem Modell mit jener Waffe befinden.
- Die Anzahl der gewählten Ziele kann nicht höher sein als der **A**-Wert jener Waffe.

3. ATTACKEN ABHANDELN 04.03

Handle Attacken gemäß der folgenden Abfolge ab:

- 1. Feindliche Einheit wählen:** Wähle eine der feindlichen Einheiten, die Ziel mindestens einer Waffe sind.
- 2. Attackenwürfel zur Hand nehmen:** Wähle eine Waffe, deren Ziel jene Einheit ist und die noch nicht eingesetzt wurde, um gegen sie Attacken auszuführen. Nimm dann eine Anzahl W6 gleich dem **A-Wert** jener Waffe zur Hand. Dies sind **Attackenwürfel** – jeder von ihnen repräsentiert eine Attacke, die ein attackierendes Modell mit jener Waffe ausführt.

Wenn eine oder mehrere andere Waffen, deren Ziel jene Einheit ist, mit den Attacken der gewählten Waffe **identische Attacken** ausführen (siehe unten) und jene Waffen noch nicht verwendet wurden, um Attacken gegen jenes Ziel auszuführen, geschieht dies jetzt und du nimmst auch die **Attackenwürfel** für jene Waffen zur Hand (wenn z. B. drei Waffen **identische Attacken** ausführen und jede von ihnen einen **A-Wert** von 2 hat, nimmst du insgesamt sechs W6 zur Hand).

- 3. Attackenwürfel abhandeln:** Handle die Attackenabfolge (05) für alle **Attackenwürfel** ab, die du gerade zur Hand genommen hast.
- 4. Andere Attacken:** Folge der ersten der folgenden Anweisungen, die zutrifft:

→ Wenn es Waffen gibt, deren Ziel dieselbe Einheit ist und die noch nicht eingesetzt wurden, um Attacken auszuführen, kehre zurück zum Schritt „Attackenwürfel zur Hand nehmen“.

→ Andernfalls, wenn es Waffen mit noch nicht abgehandelten Attacken gibt, deren Ziel eine andere Einheit ist, kehre zurück zum Schritt „Feindliche Einheit wählen“.

→ Andernfalls, wenn alle Waffen eingesetzt wurden, um alle ihre Attacken auszuführen, endet diese Abfolge und die Attacken der attackierenden Einheit sind abgehandelt.

IDENTISCHE ATTACKEN

Identische Attacken sind Attacken, deren Werte **BF/KG, S, DS** und **SW** gleich sind und für die die gleichen anwendbaren Fähigkeiten und Regeln gelten.

NAHKAMPFATTACKEN AUFTEILEN

Wenn du Ziele wählst und mehr als eine Einheit als Ziel einer Nahkampfwaffe wählst, musst du die Attacken jener Waffe zwischen jenen Einheiten aufteilen. Dazu sagst du an, wie viele der Attacken jener Waffe du gegen jede Einheit ausführst (gegen jede als Ziel gewählte Einheit musst du mindestens eine Attacke ansagen).

Nimm im Schritt „Attackenwürfel zur Hand nehmen“ für jede Waffe, deren Attacken du aufteilst, nur so viele **Attackenwürfel** für jene Waffe zur Hand, wie du Attacken gegen jenes Ziel mit jener Waffe angesagt hast.

SIEHE AUCH

WAFFEN WÄHLEN

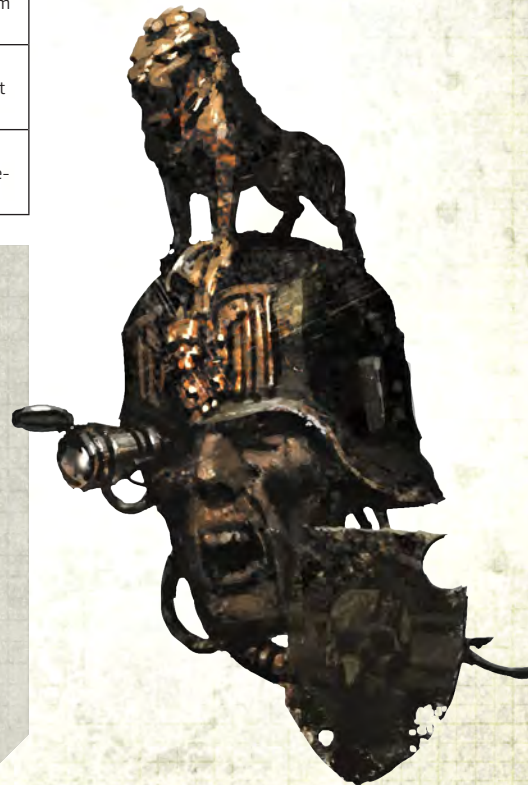
- **[NAHBEREICH]** 24.07
- **[ZUSATZATTACKEN]** 24.11
- ▶ **Mehrere Waffenprofile**

ZIELE WÄHLEN

- Umriss 17.02
- Schießen auf Monster und Fahrzeuge im Nahkampf 17.03

ATTACKEN ABHANDELN

- ▶ **Zufällig ermittelte Profilwerte**
- ▶ **Ziel nicht länger geeignet**



Wenn Modelle Attacken ausführen, ermittelst du gemäß der in dieser Sektion beschriebenen Abfolge, ob sie Schaden zufügen.

WANN ENDET DIESE ABFOLGE?

Wenn eine Attacke misslingt oder Schaden zufügt, endet diese Abfolge für jene Attacke. Wenn alle Attacken entweder misslungen sind oder Schaden zugefügt haben, endet diese Abfolge und jene Attacken sind abgehandelt.

KRITISCHE TREFFER UND KRITISCHE VERWUNDUNGEN

Kritische Treffer sind auch Treffer, und **kritische Verwundungen** sind auch Verwundungen. Zudem können **kritische Treffer** und **kritische Verwundungen** weitere Regeln auslösen, etwa [TÖDLICHE TREFFER] oder [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] (24).

Jedes Mal, wenn der aktive Spieler angewiesen wird, die Attackenabfolge abzuhandeln, tut er dies gemäß den folgenden Schritten. Führe in jedem Schritt alle Würfe gleichzeitig aus, wenn du mehr als einen Würfel werfen musst.

1. **TREFFERWÜRFE**
2. **VERWUNDUNGSWÜRFE**
3. **SCHUTZWÜRFE**
4. **SCHADEN ZUFÜGEN**

1. TREFFERWÜRFE 05.01

Führe für jeden **Attackenwürfel** einen **Trefferwurf** aus, indem du einen W6 wirfst. Prüfe für jedes Ergebnis, ob es misslingt oder ein Treffer ist, indem du die erste der folgenden Bedingungen, die erfüllt ist, anwendest:

→ Unmodifizierte	MISSLINGT
→ Unmodifizierte	KRITISCHER TREFFER
→ Gleich dem oder höher als der BF-/KG-Wert jener Attacke	TREFFER
→ Jedes andere Ergebnis	MISSLINGT

2. VERWUNDUNGSWÜRFE 05.02

Führe für jeden Treffer einen **Verwundungswurf** aus, indem du einen W6 wirfst. Prüfe für jedes Ergebnis, ob es misslingt oder eine Verwundung ist, indem du die erste der folgenden Bedingungen, die erfüllt ist, anwendest:

→ Unmodifizierte	MISSLINGT
→ Unmodifizierte	KRITISCHE VERWUNDUNG
→ Gleich dem oder höher als das unten angegebene erforderliche Ergebnis:	VERWUNDUNG
STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	ERFORDERLICHES ERGEBNIS
Stärke ist DOPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder mehr als doppelt so hoch)	+
Stärke ist HÖHER als der Widerstand	+
Stärke ist GLEICH dem Widerstand	+
Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand	+
Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger als halb so hoch)	+
→ Jedes andere Ergebnis	MISSLINGT

3. SCHUTZWÜRFE 05.03


Der gegnerische Spieler verfährt gemäß der folgenden Abfolge:

- Gruppen bilden:** Verteile alle Modelle der Zieleinheit auf die folgenden Gruppen:
 - Je eine Gruppe für jedes **CHARAKTERMODELL**.
 - Je eine Gruppe für alle anderen Modelle mit identischen **LP**-, **RW** und **RE**-Werten.
- Zuweisungsreihenfolge:** Sage an, in welcher Reihenfolge jenen Gruppen Attacken zugewiesen werden, und beachte dabei alle folgenden Regeln:
 - Wenn eine Gruppe, die kein **CHARAKTERMODELL** enthält, ein Modell enthält, das mindestens einen Lebenspunkt verloren hat, muss jene Gruppe die erste in der Zuweisungsreihenfolge sein.
 - Keine **CHARAKTERMODELL**-Gruppe darf in der Zuweisungsreihenfolge weiter vorne stehen als eine Gruppe, die kein **CHARAKTERMODELL** enthält.
 - **CHARAKTERMODELL**-Gruppen, die ein Modell enthalten, das mindestens einen Lebenspunkt verloren hat, müssen in der Zuweisungsreihenfolge vor allen **CHARAKTERMODELL**-Gruppen stehen, die keine verwundeten Modelle enthalten.
- Schutzwürfe ausführen:** Der gegnerische Spieler führt für jede Attacke, die das Ziel verwundet hat, einen **Schutzwurf** aus, indem er einen W6 wirft.

4. SCHADEN ZUFÜGEN 05.04

Der gegnerische Spieler verfährt gemäß der folgenden Abfolge für jeden **Schutzwurf**, ein Ergebnis nach dem anderen, vom niedrigsten bis zum höchsten, bis alle Attacken abgehandelt oder alle Modelle der Zieleinheit **zerstört** sind – in letzterem Fall verfallen alle überzähligen Attacken.

- Modell wählen:** Wähle ein Modell der gegenwärtigen Zuweisungsgruppe (siehe rechts); wenn möglich muss dies ein Modell sein, das mindestens einen Lebenspunkt verloren hat.
- Schutzwurf prüfen:** Prüfe für jedes Ergebnis, ob jene Attacke Schaden zufügt oder misslingt, indem du die erste Bedingung anwendest, die zutrifft:

→ Unmodifizierte 	FÜGT SCHADEN ZU
→ Rettungswurf: Die Modelle der gegenwärtigen Zuweisungsgruppe haben einen RE -Wert und das Ergebnis ist gleich dem oder höher als jener Wert.	MISSLINGT
→ Rüstungswurf und DS: Nachdem das Ergebnis durch den DS -Wert der attackierenden Waffe modifiziert wurde, ist es gleich dem oder höher als der RW -Wert der Modelle der gegenwärtigen Zuweisungsgruppe.	MISSLINGT
→ Jedes andere Ergebnis	FÜGT SCHADEN ZU

Beispiel: Ein **DS**-Wert von -1 modifiziert einen **Schutzwurf** von 3 auf 2. Bei Modellen mit einem **RW**-Wert von 2+ oder besser misslingt also jene Attacke.

- Schaden abhandeln:** Wenn jene Attacke Schaden zufügt, verliert das gewählte Modell eine Anzahl Lebenspunkte gleich dem **SW**-Wert jener Attacke. Sinkt die Anzahl seiner verbleibenden Lebenspunkte dadurch auf 0 oder darunter, wird es **zerstört**.

SIEHE AUCH

- ▶ **Zerstört**
- ▶ **Modifizierte Profilwerte**
- ▶ **Schaden modifizieren**
- ▶ **Würfe modifizieren**
- ▶ **Zufällig ermittelte Profilwerte**

GEGENWÄRTIGE ZUWEISUNGSGRUPPE

Die gegenwärtige Gruppe ist zunächst die erste Gruppe in der Zuweisungsreihenfolge. Wenn alle Modelle einer Zuweisungsgruppe **zerstört** sind, wird die in der Zuweisungsreihenfolge nächste Gruppe zur gegenwärtigen Gruppe.



ATTACKEN AUSFÜHREN

1. WAFFEN WÄHLEN
Die **ROTE** Einheit attackiert. Die folgenden Waffen werden gewählt, um Attacken damit auszuführen:

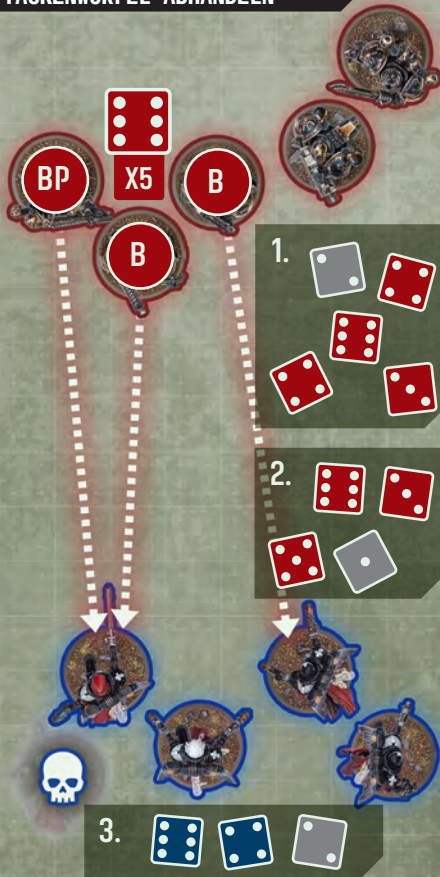
- 2 Bolter (**B**)
- 2 Boltpistolen (**BP**)
- 1 Schwerer Bolter (**SB**)

2. ZIELE WÄHLEN
Die **BLAUE** Einheit wird als das Ziel gewählt. Die Einheit ist für alle Modelle der attackierenden Einheit **sichtbar**. Alle gewählten Waffen sind in Reichweite, mit Ausnahme einer Boltpistole. Daher werden mit jener Waffe keine Attacken ausgeführt.

3. ATTACKEN ABHANDELN
Da nur eine feindliche Einheit als Ziel gewählt wurde, nimmt der kontrollierende Spieler jetzt **Attackenwürfel** zur Hand:

- Fünf **Attackenwürfel** werden für die Bolter und die Boltpistole genommen, die einen **A**-Wert von 2 beziehungsweise 1 haben und alle **identische Attacken** ausführen.
- Drei **Attackenwürfel** werden für den Schweren Bolter genommen, denn dieser hat einen **A**-Wert von 3 und führt keine **identischen Attacken** aus.

ATTACKENWÜRFEL ABHANDELN



1. TREFFERWÜRFE

Der kontrollierende Spieler entscheidet, zuerst fünf **Trefferwürfe** für die Bolter und die Boltpistole auszuführen. Der **BF**-Wert der Waffen ist 3+. Vier der Attacken treffen das Ziel.

2. VERWUNDUNGSWÜRFE

Der kontrollierende Spieler führt vier **Verwundungswürfe** aus. Die Waffen haben einen **S**-Wert von 4 und die Zieleinheit hat einen **W**-Wert von 3, daher werden Würfe von 3+ benötigt, um zu verwunden. Drei der Attacken verwunden das Ziel.

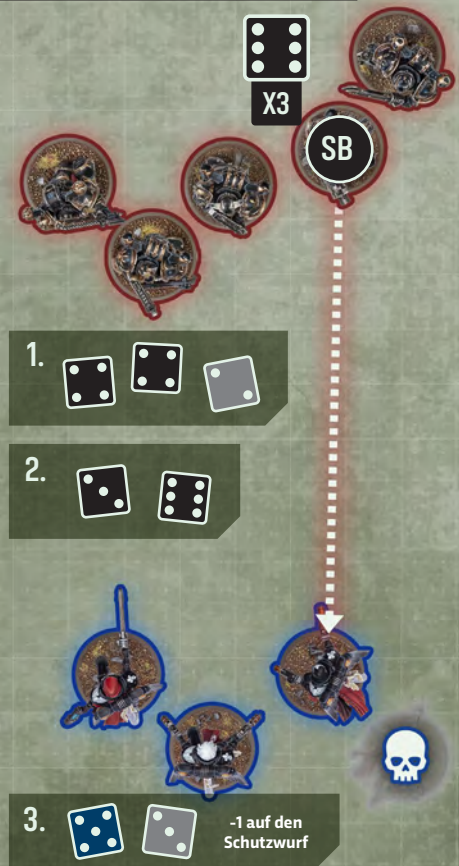
3. SCHUTZWÜRFE

Der kontrollierende Spieler der Zieleinheit führt drei **Schutzwürfe** aus.

4. SCHADEN ZUFÜGEN

- Das niedrigste Ergebnis ist niedriger als der **RE**- und der **RW**-Wert des Ziels, daher fügt jene Attacke Schaden zu. Dadurch sinken die Lebenspunkte des Modells, dem jene Attacke zugewiesen wurde, auf 0, was es **zerstört**.
- Das nächsthöhere Ergebnis ist niedriger als der **RE**-Wert des Ziels, aber höher als sein **RW**-Wert von 3+; jene Attacke misslingt.
- Das letzte Ergebnis ist höher als der **RE**-Wert des Ziels von 5+; jene Attacke misslingt ebenfalls.

ANDERE ATTACKEN ABHANDELN



1. TREFFERWÜRFE

Der kontrollierende Spieler führt dann drei **Trefferwürfe** für den Schweren Bolter aus. Der **BF**-Wert der Waffe ist 4+. Zwei der Attacken treffen das Ziel.

2. VERWUNDUNGSWÜRFE

Der kontrollierende Spieler führt zwei **Verwundungswürfe** aus. Die Waffe hat einen **S**-Wert von 5, daher werden Würfe von 3+ benötigt, um zu verwunden. Beide Attacken verwunden das Ziel.

3. SCHUTZWÜRFE

Der kontrollierende Spieler der Zieleinheit führt zwei **Schutzwürfe** aus.

4. SCHADEN ZUFÜGEN

- Das niedrigste Ergebnis, wenn durch den **DS**-Wert von -1 der attackierenden Waffe modifiziert, ist niedriger als der **RW**-Wert des Ziels von 3+, daher fügt jene Attacke Schaden zu. Dadurch sinken die Lebenspunkte des Modells, dem jene Attacke zugewiesen wurde, auf 0, was es **zerstört**.
- Das andere Ergebnis ist gleich dem **RE**-Wert von 5+ des Ziels; jene Attacke misslingt.

ANGESCHLOSSENE EINHEITEN ATTACKIEREN



1. WAFFEN WÄHLEN

Die **ROTE** Einheit attackiert. Die folgenden Waffen werden gewählt, um Attacken damit auszuführen:

- 7 Bolter (**B**)
- 1 Plasmapistole (**PP**)
- 2 Schwere Bolter (**SB**)

2. ZIELE WÄHLEN

Die **BLAUE** Einheit wird als Ziel gewählt. Sie ist eine **angeschlossene Einheit** (19), die aus einer Einheit Seraphim und der Heiligen Celestine (mit ihren beiden Geminae Superia) besteht. Die Einheit ist für alle Modelle der attackierenden Einheit **sichtbar** und alle gewählten Waffen sind in Reichweite.

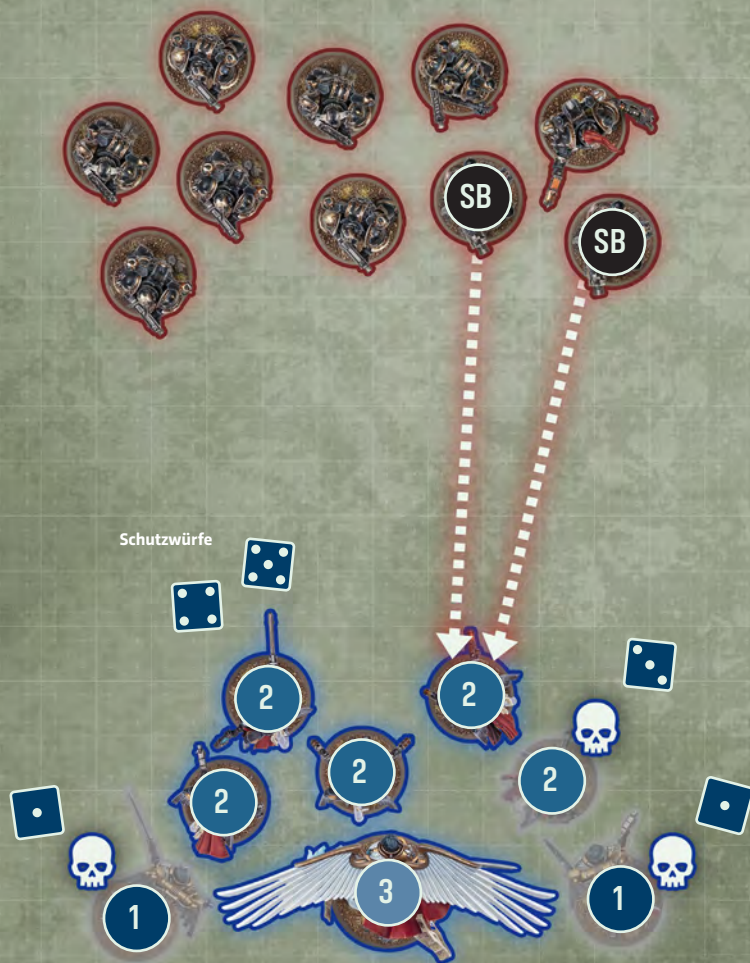
3. ATTACKEN ABHANDELN

Es wurde nur eine feindliche Einheit als Ziel gewählt, daher nimmt der kontrollierende Spieler nun **Attackenwürfel** zur Hand. Er entscheidet, die Attacken mit den Schwere Boltern zuerst abzuhandeln, die alle einen **A**-Wert von 3 haben, also nimmt er sechs **Attackenwürfel** zur Hand.

Die **Attackenwürfel** für die übrigen Waffen werden zur Hand genommen, sobald die Attacken mit den Schwere Boltern abgehandelt wurden (siehe rechts):

- 14 **Attackenwürfel** für die Bolter, die je einen **A**-Wert von 2 haben.
- Ein **Attackenwürfel** für die Plasmapistole, die einen **A**-Wert von 1 hat.

ZUWEISUNGSGRUPPEN



1. GRUPPEN BILDEN UND REIHENFOLGE ANSAGEN

Der kontrollierende Spieler der Zieleinheit teilt sie in Gruppen ein: eine enthält die Heilige Celestine, eine enthält die Geminae Superia und eine enthält die Seraphim. Dann sagt er die Zuweisungsreihenfolge an und wählt die Geminae Superia zuerst (1), weil er hofft, dass sie die Attacken durch ihre besseren **RW**- und **RE**-Werte überstehen. Die Seraphim müssen danach (2) gewählt werden, denn als **CHARAKTERMODELL** muss die Heilige Celestine in der Reihenfolge zuletzt kommen (3).

2. ANTTAKENWÜRFEL ABHANDELN

Die Attacken der Schwere Bolter verwunden das Ziel fünfmal, daher führt der kontrollierende Spieler der Einheit fünf **Schutzwürfe** aus.

Die Attacken werden einzeln nacheinander abgehandelt, von den niedrigsten **Schutzwürfen** bis zu den höchsten:

- Die beiden Ergebnisse von 1 werden der gegenwärtigen Zuweisungsgruppe (den Geminae Superia) zugewiesen. Beide fügen Schaden zu und beide Geminae Superia werden **zerstört**.
- Das Ergebnis von 3 wird nun den Seraphim zugewiesen, die zur gegenwärtigen Zuweisungsgruppe geworden sind. Modifiziert durch den **DS**-Wert der attackierenden Waffe von -1 fügt es auch Schaden zu und **zerstört** ein Seraphim-Modell.
- Die verbleibenden Attacken misslingen, daher wird kein weiterer Schaden zugefügt.

3. NÄCHSTE GRUPPE ANTTAKENWÜRFEL WÄHLEN UND WIEDERHOLEN



Diese Sektion enthält einige zusätzliche Regelkonzepte, die häufig verwendet werden, wenn Attacken ausgeführt werden.

SICHTBARKEIT 06.01

Sichtlinie entscheidet darüber, ob sich Modelle gegenseitig sehen können. Damit ein beobachtendes Modell **Sichtlinie** hat, muss es möglich sein, eine imaginäre gerade, 1 mm breite Linie von einem beliebigen Teil jenes Modells zu einem beliebigen Teil des beobachteten Modells zu ziehen. Diese Linie ist die **Sichtlinie**. Ignoriere dabei andere Modelle der Einheit des beobachtenden und des beobachteten Modells.

Andere Modelle und Einheiten können für das beobachtende Modell entweder **sichtbar** oder **vollständig sichtbar** sein, wie rechts gezeigt wird. Beachte, dass durch Gelände zusätzliche Regeln für Sichtbarkeit gelten (13.07).

TÖDLICHE VERWUNDUNGEN 06.02

Manche Attacken oder Regeln fügen Einheiten **tödliche Verwundungen** zu. Jedes Mal, wenn eine Einheit eine oder mehrere **tödliche Verwundungen** erleidet, muss ihr kontrollierender Spieler die folgende Abfolge für jede jener **tödlichen Verwundungen** abhandeln, bis entweder alle zugefügt wurden oder die Einheit **zerstört** wurde:

1. Modell wählen: Wähle ein Modell jener Einheit, indem du die die erste der folgenden Bedingungen, die zutrifft, abhandelst:

- | | |
|---|--|
| → | Wenn ein Modell jener Einheit, das kein CHARAKTERMODELL ist, mindestens einen Lebenspunkt verloren hat, musst du jenes Modell wählen. |
| → | Andernfalls, wenn jene Einheit mindestens ein Modell enthält, das kein CHARAKTERMODELL ist, musst du eines jener Modelle wählen. |
| → | Andernfalls, wenn ein oder mehrere CHARAKTERMODELLE jener Einheit mindestens einen Lebenspunkt verloren haben, musst du eines jener Modelle wählen. |
| → | Andernfalls musst du ein CHARAKTERMODELL jener Einheit wählen. |

2. Schaden abhandeln: Das gewählte Modell verliert 1 Lebenspunkt. Wenn dadurch die Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte des Modells auf 0 sinkt, wird es **zerstört**.

TÖDLICHE VERWUNDUNGEN UND NORMALER SCHADEN

Wenn du **Attackenwürfel** abhandelst und jene Attacken eine Mischung aus **tödlichen Verwundungen** und normalem Schaden verursachen, handle zuerst allen normalen Schaden ab, dann handle die **tödlichen Verwundungen** ab.

RISIKOWÜRFE 06.03

Um einen **Risikowurf** für eine Einheit auszuführen, wirf einen W6: Bei 1-2 misslingt jener Wurf und jene Einheit erleidet 1 **tödliche Verwundung** (siehe oben) oder stattdessen 3 **tödliche Verwundungen**, falls jedes Modell jener Einheit ein **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modell ist. Wenn mehr als ein **Risikowurf** für eine Einheit erforderlich ist, führe alle jene Würfe gleichzeitig aus.

MODELL SICHTBAR



Wenn irgendein Teil eines anderen Modells für das beobachtende Modell **sichtbar** ist, ist jenes Modell **sichtbar**.

MODELL VOLLSTÄNDIG SICHTBAR



Wenn jeder Teil eines anderen Modells, der dem beobachtenden Modell zugewandt ist, für das beobachtende Modell **sichtbar** ist (also wenn die einzigen Teile, die nicht sichtbar sind, solche sind, die nur das andere Modell selbst verdeckt), ist jenes Modell **vollständig sichtbar**.

EINHEIT SICHTBAR



Wenn mindestens ein Modell einer Einheit für das beobachtende Modell **sichtbar** ist, ist jene Einheit **sichtbar**.

EINHEIT VOLLSTÄNDIG SICHTBAR



Wenn jedes Modell einer Einheit für das beobachtende Modell **vollständig sichtbar** ist, ist jene Einheit **vollständig sichtbar**. Wenn du dies ermittelst, kann das beobachtende Modell durch andere Modelle jener Einheit sehen.





DIE SCHLACHTRUNDE



DIE SCHLACHTRUNDE

Warhammer-40.000-Spiele werden in einer Abfolge von Schlachtrunden ausgetragen. Diese Sektion beschreibt den Aufbau der Schlachtrunde und legt die Reihenfolge fest, in der die Spieler Züge ausführen, um ihre Einheiten zu bewegen und Attacken mit ihnen auszuführen.

Jede Schlachtrunde wird mit den folgenden Schritten abgehandelt:

1. BEGINN DER SCHLACHTRUNDE
2. SPIELERZÜGE
3. ENDE DER SCHLACHTRUNDE

1. BEGINN DER SCHLACHTRUNDE 07.01

Zu Beginn der Schlachtrunde handeln die Spieler Regeln ab, die zu Beginn der Schlachtrunde ausgelöst werden, bevor sie mit den Spielerzügen weitermachen.

2. SPIELERZÜGE 07.02

Beide Spieler führen nun je einen Zug aus. In jeder Schlachtrunde führt derselbe Spieler den ersten Zug aus – die Mission, die ihr spielt, legt fest, welcher Spieler das ist. Sobald der Zug eines Spielers zu Ende ist, führt sein Gegner seinen Zug aus.

Jeder Zug besteht aus sieben Teilen: zuerst der Schritt „Zugbeginn“, dann handelst du eine Abfolge von fünf Phasen in der rechts dargestellten Reihenfolge ab, dann folgt der Schritt „Zugende“.

3. ENDE DER SCHLACHTRUNDE 07.03

Regeln, die am Ende der Schlachtrunde ausgelöst werden, werden jetzt in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Handelt zuerst Regeln ab, die zu diesem Zeitpunkt ausgelöst werden und keine Missionsregeln sind.
2. Dann sehen sich beide Spieler ihre Mission an. Hat mindestens ein Spieler irgendeinen Aspekt seiner Mission erfüllt, der zu diesem Zeitpunkt ausgelöst wird, handelt dies jetzt ab.

Nun endet die Schlachtrunde. Wenn die Schlacht nicht endet, beginnt die nächste Schlachtrunde. Die Mission, die ihr spielt, verrät euch, wie viele Schlachtrunden abgehandelt werden, bevor die Schlacht endet.



07

1

SCHRITT ZUGBEGINN

Regeln, die zu Beginn eines Zugs ausgelöst werden, werden nun abgehandelt.



2

BEFEHLSPHASE

Du setzt strategische Ressourcen ein und überprüfst die Kampfmoral deiner Einheiten.



3

BEWEGUNGSPHASE

Deine Einheiten bewegen sich über das Schlachtfeld und strategische Reserven treffen ein.



4

FERNKAMPFPHASE

Deine Einheiten führen Attacken mit ihren Fernkampfwaffen aus.



5

ANGRIFFSPHASE

Deine Einheiten führen Angriffsbewegungen aus, um in den Nahkampf zu gelangen.



6

NAHKAMPFPHASE

Die Einheiten beider Spieler führen Attacken mit ihren Nahkampfwaffen aus.



7

SCHRITT ZUGENDE

Regeln, die am Ende eines Zugs ausgelöst werden, werden nun in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Handelt zuerst Regeln ab, die zu diesem Zeitpunkt ausgelöst werden und keine Missionsregeln sind.
2. Dann sehen sich beide Spieler ihre Mission an. Hat mindestens ein Spieler irgendeinen Aspekt seiner Mission erfüllt, der zu diesem Zeitpunkt ausgelöst wird, handelt dies jetzt ab.



BEFEHLSPHASE

In der Befehlsphase erhalten beide Spieler Basis-BP, dann überprüfst du die Kampfbereitschaft deiner Truppen und setzt etwaige Fähigkeiten auf der strategischen Ebene ein, über die du verfügst.

Die Befehlsphase wird mit den folgenden Schritten abgehandelt:

1. BEGINN DER BEFEHLSPHASE
2. BASIS-BP ERHALTEN
3. ERSCHÜTTERUNG
4. BEFEHLSFÄHIGKEITEN
5. ENDE DER BEFEHLSPHASE

BEFEHLSPUNKTE

Befehlspunkte sind eine kostbare Ressource, die du ausgeben kannst, um **Gefechtsoptionen** (15) einzusetzen. Der Schritt „Basis-BP erhalten“ sorgt dafür, dass beide Spieler in jedem Zug je einen 1 BP erhalten. Wir bezeichnen diese zwar hier als Basis-BP, aber sie sind Befehlspunkte wie alle anderen. Andere Regeln beziehen sich manchmal auf „Basis-BP“, wenn sie auf diese Befehlspunkte verweisen.

1. BEGINN DER BEFEHLSPHASE 08.01

Regeln, die zu Beginn der Befehlsphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

2. BASIS-BP ERHALTEN 08.02

Beide Spieler erhalten je 1 Befehlspunkt (BP).

3. ERSCHÜTTERUNG 08.03

Der aktive Spieler muss jetzt für jede Einheit seiner Armee, die mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt, einen **Erschütterungswurf** (01.07) ausführen:

- Jene Einheit ist gegenwärtig **erschüttert**.
- Jene Einheit ist auf oder unter **halber Sollstärke**.

Wenn jene Einheit zu Beginn dieses Schritts **erschüttert** war und ihr **Erschütterungswurf** in diesem Schritt gelingt, ist sie nicht länger **erschüttert**.

4. BEFEHLSFÄHIGKEITEN 08.04

Regeln, die in der Befehlsphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt (ausgenommen jene, die zu Beginn oder am Ende dieser Phase, wenn die Spieler Basis-BP erhalten oder durch **Erschütterungswürfe** ausgelöst werden).

5. ENDE DER BEFEHLSPHASE 08.05

Regeln, die am Ende der Befehlsphase ausgelöst werden, werden jetzt in folgender Reihenfolge abgehandelt:

1. Handelt zuerst Regeln ab, die zu diesem Zeitpunkt ausgelöst werden und keine Missionsregeln sind.
2. Dann sehen sich beide Spieler ihre Mission an. Hat mindestens ein Spieler irgendeinen Aspekt seiner Mission erfüllt, der zu diesem Zeitpunkt ausgelöst wird, handelt dies jetzt ab.

08



BEISPIELE ERSCHÜTTERUNG



Diese Einheit hat eine **Sollstärke** von 3, daher ist sie nicht auf oder **unter halber Sollstärke**, aber gegenwärtig **erschüttert**, weshalb für sie ein **Erschütterungswurf** ausgeführt werden muss. Gelingt jener Wurf ist die Einheit nicht länger **erschüttert**.



Diese Einheit hat eine **Sollstärke** von 10. Sie hat noch fünf verbleibende Modelle, daher ist sie **auf halber Sollstärke** und für sie muss ein **Erschütterungswurf** ausgeführt werden.



Diese Einheit hat eine **Sollstärke** von 5. Sie hat zwei verbleibende Modelle, daher ist sie **unter halber Sollstärke** und für sie muss ein **Erschütterungswurf** ausgeführt werden.



Dieses **FAHRZEUG** hat eine **Sollstärke** von 1 und einen **LP**-Wert von 11. Es hat 3 verbleibende Lebenspunkte, daher ist es **unter halber Sollstärke** und für es muss ein **Erschütterungswurf** ausgeführt werden.

SIEHE AUCH

ERSCHÜTTERUNG

- Erschütterungswürfe 01.07
- ▶ **Modifizierte Profilwerte**
- ▶ **Mehrere Erschütterungswürfe**
- ▶ **Nicht auf dem Schlachtfeld**
- ▶ **Sollstärke und halbe Sollstärke**



BEWEGUNGSPHASE

In der Bewegungsphase kannst du jede deiner Einheiten über das Schlachtfeld bewegen. Zudem können in dieser Phase Verstärkungen eintreffen.

Die Bewegungsphase wird nach den folgenden Schritten abgehandelt:

1. BEGINN DER BEWEGUNGSPHASE
2. EINHEITEN BEWEGEN
3. ENDE DER BEWEGUNGSPHASE

EINHEITEN ZUM BEWEGEN WÄHLEN

Wenn der Schritt „Einheiten bewegen“ endet, muss der aktive Spieler alle seine Einheiten zum Bewegen gewählt haben, einschließlich jener in **strategischer Reserve**. Bevor die Phase endet, wurde also jede Einheit seiner Armee zum Bewegen gewählt, auch wenn es nur war, um **stationär zu bleiben**.



Bewegungsarten sind mit diesem Zeichen markiert.

1. BEGINN DER BEWEGUNGSPHASE 09.01

Regeln, die zu Beginn der Bewegungsphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

2. EINHEITEN BEWEGEN 09.02

Der aktive Spieler bewegt seine Einheiten eine nach der anderen gemäß der Abfolge unten, bis alle seine Einheiten **zum Bewegen gewählt** wurden und jene Bewegungen beendet sind.

1. **Einheit wählen:** Wähle eine befreundete Einheit, die in dieser Phase nicht **zum Bewegen gewählt** wurde. Du kannst eine Einheit auf dem Schlachtfeld, in **strategischer Reserve** oder an Bord eines **TRANSPORTERS** wählen. Jene Einheit wird **zum Bewegen gewählt**.
2. **Bewegungsart wählen:** Wähle eine **Bewegungsart**, die auszuführen jene Einheit infrage kommt, und handle sie mit jener Einheit ab. Dies kann eine der unten aufgeführten oder eine an anderer Stelle beschriebene sein:
 - **Stationär bleiben** (siehe rechts)
 - **Normale Bewegung** (siehe rechts)
 - **Vorrückenbewegung** (siehe rechts)
 - **Rückzugsbewegung** (siehe rechts)
 - **Ausstiegsbewegung** (18.04)
 - **Einsatzbewegung** (20.04)

3. ENDE DER BEWEGUNGSPHASE 09.03

Regeln, die am Ende der Bewegungsphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

09



STATIONÄR BLEIBEN 09.04

MAXIMALE ENTFERNUNG: „-“

KOMMT INFRAGE, WENN: Beliebige Einheit

EFFEKT: Es werden keine Modelle bewegt (weder in gerader Linie noch durch Drehung). Einheiten, die **stationär bleiben**, lösen **keinerlei** Regeln aus, die ausgelöst werden, wenn eine Einheit eine Bewegung beginnt oder beendet.



NORMALE BEWEGUNG 09.05

MAXIMALE ENTFERNUNG: B-Wert deiner Einheit

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit auf dem Schlachtfeld und **nicht im Nahkampf** ist

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

NACH DER BEWEGUNG: Deine Einheit darf **nicht im Nahkampf** sein.



VORRÜCKENBEWEGUNG 09.06

MAXIMALE ENTFERNUNG: Vorrückenwurf + B-Wert deiner Einheit

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit auf dem Schlachtfeld und **nicht im Nahkampf** ist

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Führe einen **Vorrückenwurf** aus, indem du einen W6 wirfst.

NACH DER BEWEGUNG:

- Deine Einheit darf **nicht im Nahkampf** sein.
- Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit, sofern nicht anders angegeben, **nicht infrage, einen Angriff anzusagen** oder **eine Aktion zu beginnen**.



RÜCKZUGSBEWEGUNG 09.07

MAXIMALE ENTFERNUNG: B-Wert deiner Einheit

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit **im Nahkampf** ist

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Wähle den **Rückzugsmodus**:

→ **Geordneter Rückzug**: Wenn deine Einheit nicht **erschüttert** ist, kannst du diesen Modus wählen.

→ **Verzweifelte Flucht**: Andernfalls musst du diesen Modus wählen. Führe für jedes Modell deiner Einheit einen **Risikowurf** aus (06.03).

WÄHREND DER BEWEGUNG:

- **Verzweifelte Flucht**: Jedes Modell, das bewegt wird, kann durch feindliche Modelle bewegt werden.

NACH DER BEWEGUNG:

- Deine Einheit darf **nicht im Nahkampf** sein.
- Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit, sofern nicht anders angegeben, **nicht infrage, zu schießen, einen Angriff anzusagen** oder **eine Aktion zu beginnen**.
- **Verzweifelte Flucht**: Wenn deine Einheit nicht **erschüttert** ist, musst du einen **Erschütterungswurf** für deine Einheit ausführen (01.07).



SIEHE AUCH

EINHEITEN BEWEGEN

- Aktionen 16.00
- Flugzeuge 23.00
- ▶ **Unterschiedliche Bewegungswerte**
- Fliegende Modelle 21.03
- ▶ **Würfe modifizieren**
- Monster und Fahrzeuge 17.00
- Strategische Reserven 20.00
- Transporter 18.00

MODUS WÄHLEN

Manche Regeln weisen dich an, einen Modus zu wählen, so etwa **Rückzugsbewegungen** (siehe links). Modi schließen sich gegenseitig aus und du musst jeden in der präsentierten Reihenfolge durchgehen. Wenn du eine Bewegung ausführen möchtest und deine Einheit die Bedingungen keines Modus erfüllt, kann sie jene Bewegung nicht ausführen.

Manchmal ist ein Modus verpflichtend, wenn er anwendbar ist (z. B. **Neuordnenmodi**, 12.08), aber bei **Rückzugsbewegungen** ist der **geordnete Rückzug** nicht verpflichtend, daher kannst du stattdessen **verzweifelte Flucht** wählen.

Viele **Bewegungsarten** geben Bedingungen vor, die während/nach der Bewegung erfüllt sein müssen. Mit der Bezeichnung eines Modus gekennzeichnete Bedingungen gelten nur, wenn du jenen Modus gewählt hast; Bedingungen ohne Bezeichnung eines Modus gelten immer.

FERNKAMPFPHASE

In der Fernkampfphase legen deine Einheiten an und setzen ihre Fernkampfaffen ein, um auf ihre gewählten Ziel zu schießen.

Die Fernkampfphase wird in den folgenden Schritten abgehandelt:

1. BEGINN DER FERNKAMPFPHASE
2. SCHIESSEN
3. ENDE DER FERNKAMPFPHASE

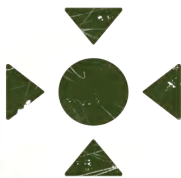
1. BEGINN DER FERNKAMPFPHASE 10.01

Regeln, die zu Beginn der Fernkampfphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

2. SCHIESSEN 10.02

Der aktive Spieler schießt mit einer nach der anderen seiner infrage kommenden Einheiten gemäß der Abfolge unten, bis alle Einheiten, mit denen er schießen möchte, **zum Schießen gewählt** und ihre Attacken abgehandelt wurden.

Eine Einheit kommt **zum Schießen infrage**, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld befindet und in dieser Phase noch nicht **zum Schießen gewählt** wurde.



Fernkampfarten
sind mit diesem Zeichen markiert.

1. **Einheit wählen:** Wähle eine befreundete Einheit, die **zum Schießen infrage** kommt; jene Einheit ist **zum Schießen gewählt**.
2. **Fernkampfart wählen:** Wähle eine **Fernkampfart**, die auszuführen jene Einheit infrage kommt, und handle sie mit jener Einheit ab. Dies kann eine der unten aufgeführten oder eine an anderer Stelle beschriebene sein:
 - **Normaler Beschuss** (siehe unten)
 - **Sturmbeschuss** (siehe rechts)
 - **Nahbeschuss** (siehe rechts)
 - **Indirekter Beschuss** (siehe rechts)

3. ENDE DER FERNKAMPFPHASE 10.03

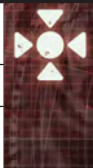
Regeln, die am Ende der Fernkampfphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

NORMALER BESCHUSS 10.04

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit **nicht im Nahkampf** ist und in diesem Zug keine **Vorrückenbewegung** ausgeführt hat

EFFEKT: Deine Einheit schießt gemäß „Attacken ausführen“ (04).

NACH DEM SCHIESSEN: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit **nicht infrage, eine Aktion zu beginnen**.



10



STURMBESCHUSS 10.05

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit alle folgenden Bedingungen erfüllt:

- **Nicht im Nahkampf** und hat in diesem Zug eine **Vorrückenbewegung** ausgeführt
- Hat mindestens eine **[STURM]-Waffe**

EFFEKT: Deine Einheit schießt gemäß „Attacken ausführen“ (04).

WÄHREND DES SCHIESENS: Du kannst nur **[STURM]-Waffen** wählen, um damit Attacken auszuführen.

NACH DEM SCHIESEN: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit **nicht infrage, eine Aktion zu beginnen**.



NAHBESCHUSS 10.06

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit alle folgenden Bedingungen erfüllt:

- **Im Nahkampf** und hat in diesem Zug keine **Vorrückenbewegung** ausgeführt.
- Hat mindestens eine **[NAHBEREICH]-Waffe** oder ist eine **MONSTER-/FAHRZEUG-Einheit**.

EFFEKT: Deine Einheit schießt gemäß „Attacken ausführen“ (04).

WÄHREND DES SCHIESENS: Die Modelle deiner Einheit können feindliche Einheiten als Ziel wählen, mit denen deine Einheit **im Nahkampf** ist.

- **MONSTER-/FAHRZEUG-Modelle:** Jedes Mal, wenn ein **MONSTER-/FAHRZEUG-Modell** deiner Einheit eine Attacke ausführt:
 - Wird jene Attacke nicht mit einer **[NAHBEREICH]-Waffe** gegen ein Ziel ausgeführt, das eine Einheit **im Nahkampf** mit deiner Einheit ist, subtrahiere 1 vom **Trefferwurf**.
 - Wenn jene Attacke mit einer **[EXPLOSIV]-Waffe** ausgeführt wird, kann sie als Ziel keine Einheit wählen, mit der deine Einheit **im Nahkampf** ist.
- **Modelle, die kein MONSTER/FAHRZEUG sind:** Du kannst nur **[NAHBEREICH]-Waffen** wählen, um Attacken auszuführen, und du kannst nur feindliche Einheiten als Ziele wählen, die **im Nahkampf** mit deiner Einheit sind.

NACH DEM SCHIESEN: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit **nicht infrage, eine Aktion zu beginnen**.



INDIREKTER BESCHUSS 10.07

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit alle folgenden Bedingungen erfüllt:

- **Nicht im Nahkampf** und hat in diesem Zug keine **Vorrückenbewegung** ausgeführt.
- Hat mindestens eine **[INDIREKTES FEUER]-Waffe**.

EFFEKT: Deine Einheit schießt gemäß „Attacken ausführen“ (04).

WÄHREND DES SCHIESENS:

- **[INDIREKTES FEUER]-Waffen** deiner Einheit können Einheiten als Ziel wählen, die für das attackierende Modell nicht **sichtbar** sind.
- Bei jeder Attacke einer **[INDIREKTES FEUER]-Waffe** gilt:
 - Das Ziel **profitiert von Deckung** gegen jene Attacke (13.08).
 - Du kannst **Trefferwürfe** nicht wiederholen.
 - Ein unmodifizierter **Trefferwurf** von 1-5 misslingt, es sei denn, deine Einheit ist in diesem Zug **stationär geblieben** und das Ziel ist für mindestens eine befreundete Einheit **sichtbar**; in diesem Fall misslingt stattdessen ein unmodifizierter **Trefferwurf** von 1-3.

NACH DEM SCHIESEN: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit **nicht infrage, eine Aktion zu beginnen**.



SIEHE AUCH

SCHIESSEN

- Aktionen 16.00
- Schießen auf Monster und Fahrzeuge im Nahkampf 17.03
- Gelände und Sichtbarkeit 13.07

INDIREKTER BESCHUSS

Wenn du **indirekten Beschuss** für eine Einheit wählst, können ihre **[INDIREKTES FEUER]-Waffen** nicht **sichtbare** Ziele mit verheerendem Sperrfeuer belegen, aber vergiss nicht, dass ihre anderen Waffen immer noch auf andere **sichtbare** Ziele schießen können.

ANGRIFFSPHASE

In der **Angriffsphase** kannst du mit deinen Einheiten **Angriffsbewegungen** ausführen. Dies stellt dar, wie deine Streitkräfte die Distanz zum Feind überbrücken und diesen im blutigen Nahkampf stellen.

MISSLUNGENE ANGRIFFE

Beachte: Sofern keine Modifikatoren auf den **Angriffswurf** angewendet werden, genügt ein Ergebnis von 2 (ein *Ter-Pasch*) nie, damit eine Einheit eine **Angriffsbewegung** abschließen kann, da sich eine Einheit nicht in **Nahkampfreichweite** (2") befinden kann, wenn sie einen **Angriff** versucht. Der Wurf ergibt also einen misslungenen **Angriff** und die Einheit bewegt sich nicht.



Die **Angriffsphase** wird in den folgenden Schritten abgehandelt:

1. **BEGINN DER ANGRIFFSPHASE**
2. **ANGREIFEN**
3. **ENDE DER ANGRIFFSPHASE**

1. BEGINN DER ANGRIFFSPHASE 11.01

Regeln, die zu Beginn der **Angriffsphase** ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

2. ANGREIFEN 11.02

Der aktive Spieler handelt **Angriffe** mit seinen infrage kommenden Einheiten eine nach der anderen gemäß der Abfolge unten ab, bis alle seine Einheiten, mit denen er **angreifen** will, **einen Angriff angesagt** haben und jene **Angriffe** abgehandelt wurden.

1. **Angriff ansagen:** Wähle eine befreundete Einheit, die in dieser Phase keinen **Angriff angesagt** hat und **infrage kommt, einen Angriff anzusagen** (siehe unten). Jene Einheit **sagt einen Angriff an**.

Sofern nicht anders angegeben kommt eine Einheit **infrage, einen Angriff anzusagen**, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld befindet. Unter anderem **verhindern** die folgenden Bedingungen, dass eine Einheit **infrage kommt, einen Angriff anzusagen**:

- Sie befindet sich nicht innerhalb von 12" um mindestens eine feindliche Einheit.
- Sie ist **im Nahkampf**.
- Sie hat in diesem Zug eine **Vorrücken-** oder **Rückzugsbewegung** ausgeführt.

2. **Angriffswurf ausführen:** Führe einen **Angriffswurf** aus, indem du 2W6 wirfst: Das Ergebnis ist die **maximale Entfernung** für die **Angriffsbewegung**.

3. **Angriff versuchen:** Wenn es möglich ist, eine **Angriffsbewegung** auszuführen, und du dies immer noch möchtest, führe eine **Angriffsbewegung** mit jener Einheit aus (siehe rechts). Andernfalls führt deine Einheit keine **Angriffsbewegung** aus. In jedem Fall ist der **Angriff** damit abgehandelt.

3. ENDE DER ANGRIFFSPHASE 11.03

Regeln, die am Ende der **Angriffsphase** ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

11

ANGRIFFSBEWEGUNG 11.04

MAXIMALE ENTFERNUNG: Angriffswurf

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit in dieser Phase **einen Angriff angesagt** hat

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Wähle mindestens eine feindliche Einheit, die sich innerhalb von 12" um deine Einheit und innerhalb der **maximalen Entfernung** um deine Einheit befindet; bis zum Ende dieser Bewegung ist jede jener feindlichen Einheiten ein **Angriffsziel**.

WÄHREND DER BEWEGUNG:

- Jedes Modell muss seine Bewegung näher an mindestens einem **Angriffsziel** beenden.
- Jedes Modell, das seine Bewegung innerhalb von 1" um mindestens ein **Angriffsziel** beenden kann, muss dies tun.
- Jedes Modell, das seine Bewegung **im Nahkampf** mit mindestens einem **Angriffsziel** beenden kann, muss dies tun.

NACH DER BEWEGUNG:

- Deine Einheit muss **im Nahkampf** mit **allen Angriffszielen** sein.
- Deine Einheit darf nicht **im Nahkampf** mit feindlichen Einheiten sein, die keine **Angriffsziele** sind.
- Bis zum Ende des Zugs hat jedes Modell deiner Einheit die Fähigkeit **Erstschlag** (24.13).



SIEHE AUCH

ANGRIFF ANSAGEN

- ▶ **Ziel nicht länger geeignet**

ANGRIFFSBEWEGUNG AUSFÜHREN

A

Die **BLAUE** Einheit sagt **einen Angriff an** und der **Angriffswurf** ergibt eine **maximale Entfernung** von 7". Einheit **A** befindet sich innerhalb dieser Entfernung und kann daher als **Angriffsziel** gewählt werden, aber die **BLAUE** Einheit könnte ihre **Angriffsbewegung nicht im Nahkampf** mit dieser Einheit beenden, nachdem sie sich um die im Weg befindlichen Geländestücke bewegt hat.

B

Diese Einheit ist weiter als 7" von der angreifenden Einheit entfernt, daher kann sie nicht als **Angriffsziel** gewählt werden, obwohl die angreifende Einheit ihre **Angriffsbewegung** innerhalb von 2" um diese Einheit beenden könnte.

Angriffswurf



7"

C

Diese Einheiten sind beide innerhalb von 7", daher können sie als **Angriffsziele** gewählt werden. Die angreifende Einheit kann ihre **Angriffsbewegung im Nahkampf** mit all ihren **Angriffszielen** beenden, daher kann sie diese Bewegung ausführen.

NAHKAMPFFHASE

In der Nahkampffase können beide Spieler handeln. Zuerst rücken Einheiten nach, um die Anzahl der Modelle im Nahkampf zu maximieren, dann führen alle Kämpfer Nahkampfattacken aus, bevor sich die Einheiten neu ordnen.

MÜSSEN EINHEITEN KÄMPFEN?

Ja, du musst mit allen Einheiten kämpfen, die kämpfen können, aber du musst mit einer Einheit nicht nachrücken und sie nicht neu ordnen, wenn du nicht willst.

Die Nahkampffase wird in den folgenden Schritten abgehandelt:

1. BEGINN DER NAHKAMPFFHASE
2. NACHRÜCKEN
3. KÄMPFEN
4. NEUORDNEN
5. ENDE DER NAHKAMPFFHASE

1. BEGINN DER NAHKAMPFFHASE 12.01

Regeln, die zu Beginn der Nahkampffase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

2. NACHRÜCKEN 12.02

Beide Spieler führen **Nachrückenbewegungen** (siehe unten) mit all ihren infrage kommenden Einheiten aus, die sie bewegen wollen. Unter „Kommt infrage, wenn“ steht, welche Einheiten infrage kommen, solche Bewegungen auszuführen. Der Spieler, der am Zug ist, handelt alle seine Bewegungen zuerst ab, gefolgt von seinem Gegner. Keine Einheit kann in diesem Schritt mehr als eine **Nachrückenbewegung** ausführen.

NAHRÜCKENBEWEGUNG 12.03

MAXIMALE ENTFERNUNG: 3"

KOMMT INFRAGE, WENN: Nahkampffase und deine Einheit erfüllt mindestens eine der folgenden Bedingungen:

- Sie ist **im Nahkampf**.
- Sie hat in diesem Zug eine **Angriffsbewegung** ausgeführt.
- Sie wurde in dieser Phase gewählt, einen **Überrennen-Kampf** auszuführen (12.06).

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Wähle **Nachrückenziele**:

- Ist deine Einheit **im Nahkampf**, wähle jede feindliche Einheit, mit der sie **im Nahkampf** ist.
- Andernfalls wähle mindestens eine feindliche Einheit innerhalb von 5" um deine Einheit.

WÄHREND DER BEWEGUNG:

- Modelle in Basekontakt mit mindestens einem feindlichen Modell können nicht bewegt werden.
- Jedes Modell, das bewegt wird, muss seine Bewegung näher am nächsten **Nachrückenziel** und, falls möglich, **im Nahkampf** damit beenden.

NACH DER BEWEGUNG:

- Deine Einheit muss **im Nahkampf** sein.
- Jedes Modell, das diese Bewegung **im Nahkampf** mit einer feindlichen Einheit begonnen hat, muss immer noch **im Nahkampf** mit jener feindlichen Einheit sein.

12 

BEGINN DER NAHKAMPFPHASE



Da beide **ROTE** Einheiten in diesem Zug **Angriffsbewegungen** ausgeführt haben, sind sie in dieser Phase beide **Erstschlag-Einheiten** und kommen beide infrage, **Nachrückenbewegungen** auszuführen, obwohl das **MONSTER nicht im Nahkampf** ist, da es sein **Angriffsziel** in der Angriffsphase mittels der Gefechtsoption **Zerschmetternder Aufprall (15.06)** zerstört hat.



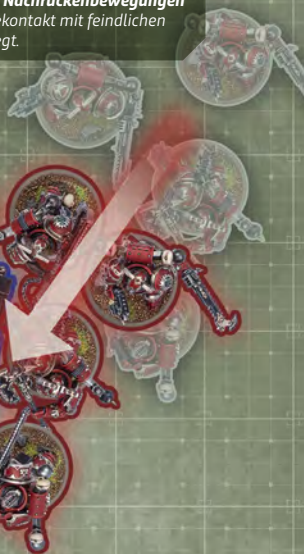
Erstschlag-Einheit

Gelände-Missionsziel

NACHRÜCKENBEWEGUNGEN



1. Der **ROTE** Spieler führt zuerst **Nachrückenbewegungen** aus.
2. Danach führt der **BLAUE** Spieler **Nachrückenbewegungen** aus, aber da sein Modell in Basekontakt mit feindlichen Modellen ist, wird es nicht bewegt.



Gelände-Missionsziel





Nahkampffarten sind mit diesem Zeichen markiert.

ÜBERRENNEN-KÄMPFE
Wenn eine Einheit einen **Überrennen-Kampf** ausführt, können ihre Modelle so bewegt werden, dass feindliche Einheiten, die **nicht im Nahkampf** waren, danach **im Nahkampf** sind. Solche feindlichen Einheiten kommen in dieser Phase **zum Kämpfen infrage** (und können womöglich sogar als Nächstes kämpfen, wenn sie **Erstschlag**-Einheiten sind).

3. KÄMPFEN 12.04

Eine Einheit kommt **zum Kämpfen infrage**, wenn sie in dieser Phase noch nicht **zum Kämpfen gewählt** wurde und mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt:

- Sie ist **im Nahkampf** oder war zu Beginn dieses Schritts **im Nahkampf**.
- Sie hat in diesem Zug eine **Angriffsbewegung** ausgeführt.

Die Spieler handeln die folgende Abfolge ab, bis alle infrage kommenden Einheiten **zum Kämpfen gewählt** wurden und ihre Attacken abgehandelt wurden:

- Erstschlag-Kämpfe abhandeln:** Beginnend mit dem Spieler, der am Zug ist, wählen die Spieler abwechselnd je eine befreundete **Erstschlag**-Einheit, die **zum Kämpfen infrage** kommt; jene Einheit wird **zum Kämpfen gewählt** (siehe unten). Ist das nicht möglich:
 - Gibt es keine **Erstschlag**-Einheiten, die **zum Kämpfen infrage** kommen, fährt mit dem Schritt „Übrige Kämpfe abhandeln“ fort, in dem dieser Spieler seine nächste Einheit wählt.
 - Andernfalls wählt der andere Spieler seine nächste Einheit.
- Übrige Kämpfe abhandeln:** Beginnend mit dem Spieler, der die Abfolge gerade zu diesem Schritt geführt hat, wählen die Spieler abwechselnd je eine befreundete Einheit, die **zum Kämpfen infrage** kommt; jene Einheit ist **zum Kämpfen gewählt**. Ist das nicht möglich:
 - Gibt es keine Einheiten, die **zum Kämpfen infrage** kommen, endet der Schritt „Kämpfen“.
 - Andernfalls wählt der andere Spieler seine nächste Einheit.

Wenn, nachdem ein Kampf im Schritt „Übrige Kämpfe abhandeln“ abgehandelt wurde, nun mindestens eine **Erstschlag**-Einheit **zum Kämpfen infrage** kommt, kehrt zum Schritt „Erstschlag-Kämpfe abhandeln“ zurück.

WENN EINE EINHEIT ZUM KÄMPFEN GEWÄHLT WIRD

Jedes Mal, wenn eine Einheit **zum Kämpfen gewählt** wird, wähle eine **Kampffart**, die auszuführen jene Einheit infrage kommt, und handle sie mit jener Einheit ab. Dies kann eine der unten aufgeführten oder eine an anderer Stelle beschriebene sein:

NORMALER KAMPF 12.05

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit **im Nahkampf** ist

EFFEKT: Deine Einheit kämpft gemäß „Attacken ausführen“ (04).



ÜBERRENNEN-KAMPF 12.06

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit **nicht im Nahkampf** ist oder zu Beginn des Schritts „Kämpfen“ **nicht im Nahkampf** war, aber während der Nahkampfphase **in den Nahkampf** gelangt ist

EFFEKT: Deine Einheit kann eine zusätzliche **Nachrückenbewegung** ausführen und kämpft dann gemäß „Attacken ausführen“ (04).



NAHKAMPFFPHASE

NEUE GEGNER

Wenn du den **Offensive-Neuordnung**-Modus verwendest, kann deine Einheit ihre **Neuordnungsbewegung im Nahkampf** mit feindlichen Einheiten beenden, die in dieser Phase noch nicht gekämpft haben. Wenn du dies tust, hat jede jener Einheiten noch die Gelegenheit, gegen deine Einheit zu kämpfen, also überlege dir gut, wie aggressiv du deine Einheit in diesem Modus bewegen willst.

12 

4. NEU ORDNEN 12.07

Beide Spieler führen **Neuordnungsbewegungen** (siehe unten) mit all ihren infrage kommenden Einheiten aus, die sie bewegen wollen. Unter „Kommt infrage, wenn“ steht, welche Einheiten für solche Bewegungen infrage kommen. Der Spieler, der am Zug ist, handelt alle seine Bewegungen zuerst ab, danach sein Gegner. Keine Einheit kann in diesem Schritt mehr als eine **Neuordnungsbewegung** ausführen.

NEUORDNENBEWEGUNG 12.08

MAXIMALE ENTFERNUNG: 3"

KOMMT INFRAGE, WENN: Nahkampfphase und deine Einheit kam in dieser Phase **zum Kämpfen infrage**.

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Wähle den **Neuordnenmodus**:

- **Laufende Neuordnung:** Wenn deine Einheit **im Nahkampf** ist, musst du diesen Modus wählen und musst **jede** feindliche Einheit wählen, mit der sie **im Nahkampf** ist.
- **Offensive Neuordnung:** Andernfalls, wenn sich deine Einheit innerhalb von 3" um mindestens eine feindliche Einheit befindet, musst du diesen Modus wählen und mindestens eine jener feindlichen Einheiten wählen.
- **Missionsziel-Neuordnung:** Andernfalls, wenn sich deine Einheit innerhalb von 3" um mindestens ein **Missionsziel** befindet, musst du diesen Modus wählen und eines jener **Missionsziele** wählen.

WÄHREND DER BEWEGUNG:

- **Laufende Neuordnung:** Modelle in Basekontakt mit mindestens einem feindlichen Modell können nicht bewegt werden. Jedes Modell, das bewegt wird, muss seine Bewegung näher an der nächsten gewählten feindlichen Einheit beenden und, falls möglich, **im Nahkampf** mit ihr.
- **Offensive Neuordnung:** Jedes Modell, das bewegt wird, muss seine Bewegung näher an der nächsten gewählten feindlichen Einheit beenden und, falls möglich, **im Nahkampf** mit ihr.
- **Missionsziel-Neuordnung:** Jedes Modell, das bewegt wird, muss seine Bewegung in Reichweite des gewählten **Missionsziels** beenden, falls dies möglich ist; ist dies nicht möglich, muss es seine Bewegung näher daran beenden.

NACH DER BEWEGUNG:

- **Laufende Neuordnung:** Jedes Modell, das diese Bewegung **im Nahkampf** mit einer feindlichen Einheit begonnen hat, muss sich immer noch **im Nahkampf** mit jener feindlichen Einheit befinden.
- **Offensive Neuordnung:** Deine Einheit muss **im Nahkampf** mit **allen** gewählten feindlichen Einheiten sein. Wenn eine oder mehrere feindliche Einheiten **im Nahkampf** mit deiner Einheit in dieser Phase nicht **zum Kämpfen gewählt** wurden, muss dein Gegner jede jener Einheiten eine nach der anderen wählen; wenn eine jener Einheiten gewählt wird, kommt sie **zum Kämpfen infrage** und wird **zum Kämpfen gewählt** (12.04).
- **Missionsziel-Neuordnung:** Deine Einheit muss in Reichweite des gewählten **Missionsziels** sein.

5. ENDE DER NAHKAMPFFPHASE 12.09

Regeln, die am Ende der Nahkampfphase ausgelöst werden, werden jetzt abgehandelt.

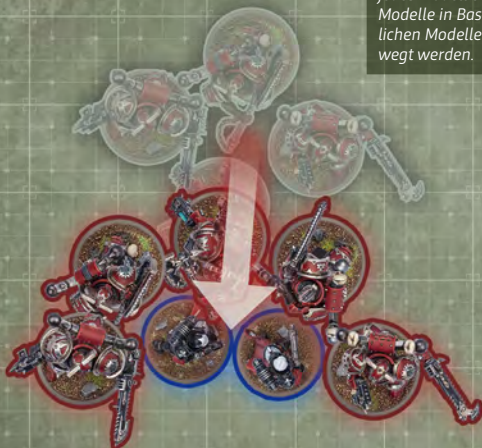
LAUFENDE NEUORDNUNG



Der **ROTE** Spieler führt zuerst **Neuordnenbewegungen** aus. Alle Einheiten **im Nahkampf** und alle Einheiten, die in dieser Phase **zum Kämpfen infrage** kamen, können eine **Neuordnenbewegung** ausführen.

Jedes Modell bewegt sich bis zu 3". Modelle in Basekontakt mit feindlichen Modellen können nicht bewegt werden.

Gelände-Missionsziel

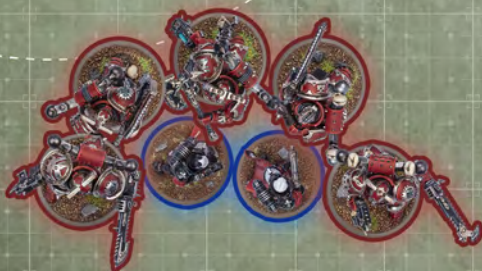


MISSIONSZIEL-NEUORDNUNG



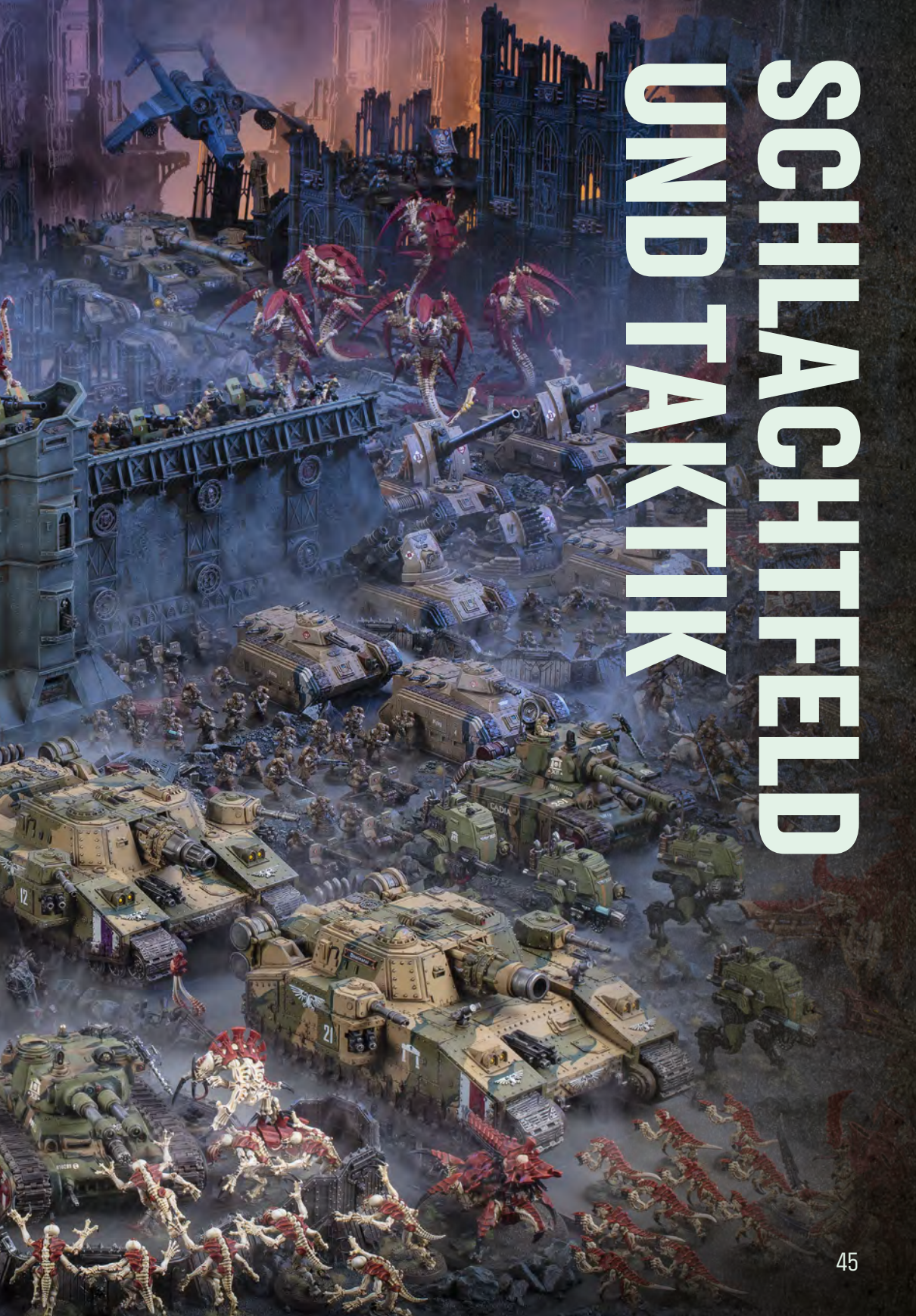
Es befinden sich keine feindlichen Einheiten innerhalb von 3" um diese **MONSTER**-Einheit, aber ein **Missionsziel** ist innerhalb von 3", daher bewegt sie sich in Reichweite jenes **Missionsziels**.

Gelände-Missionsziel





SCHLACHTFELD UND TAKTIK



Diese Sektion enthält die Regeln, um deinen Spieltisch mit Gelände in ein interaktives, stimmungsvolles Schlachtfeld zu verwandeln. Diese Regeln helfen dir, dein Schlachtfeld zum Leben zu erwecken und deinen Spielen eine entscheidende taktische Dimension zu verleihen.

GELÄNDE PLATZIEREN 13.01

Platziere vor der Schlacht eine Auswahl an **Geländestücken** auf dem Schlachtfeld und gehe dabei nach einer oder mehreren der folgenden Methoden vor:

- Platziere einen eindeutig definierten Bereich (etwa ein Base oder eine Unterlage) an jedem Ort, den du mit Gelände versehen willst, dann platziere mindestens ein **Geländestück** vollständig innerhalb der Grenzen jenes Bereichs.
- Platziere ein **Geländestück** unmittelbar auf dem Schlachtfeld.
- Platziere zwei oder mehr **Geländestücke** unmittelbar so auf dem Schlachtfeld, dass sie zusammen die Grenzen eines Bereichs definieren.

In jedem Fall wird der Bereich des Schlachtfelds, den jene Grenze oder jenes **Geländestück** festlegt, als ein **Geländebereich** bezeichnet. Die Aufstellungskarte einer Mission kann Ort und Maße jedes **Geländebereichs** vorgeben. Andernfalls müssen sich die Spieler vor der Schlacht darüber einig werden.

GELÄNDEKATEGORIEN 13.02

Jedes **Geländestück** fällt in eine **Geländekategorie**, was die Bewegung und Sichtbarkeit von Modellen beeinflussen kann. Unten findest du einige Beispiele, welche Arten von **Geländestücken** in welche Kategorie fallen.

EXPONIERT 13.03

Exponiertes Gelände bietet verzweifelten Kämpfern minimalen Schutz und man kann sich ungehindert hindurchbewegen.

Beispiele: Krater, Stacheldraht, verstreute Trümmer.

LEICHT 13.04

Leichtes Gelände kann Deckung vor Attacken bieten, verlangsamt aber weder feindliche Angriffe noch bietet es dauerhaften Schutz.

Beispiele: Barrikaden, niedrige Mauern, Statuen.

DICHT 13.05

Dichtes Gelände stellt selbst für die größten Kriegsmaschinen ein Hindernis dar und kann ganze Trupps vor dem Blick des Feindes verbergen.

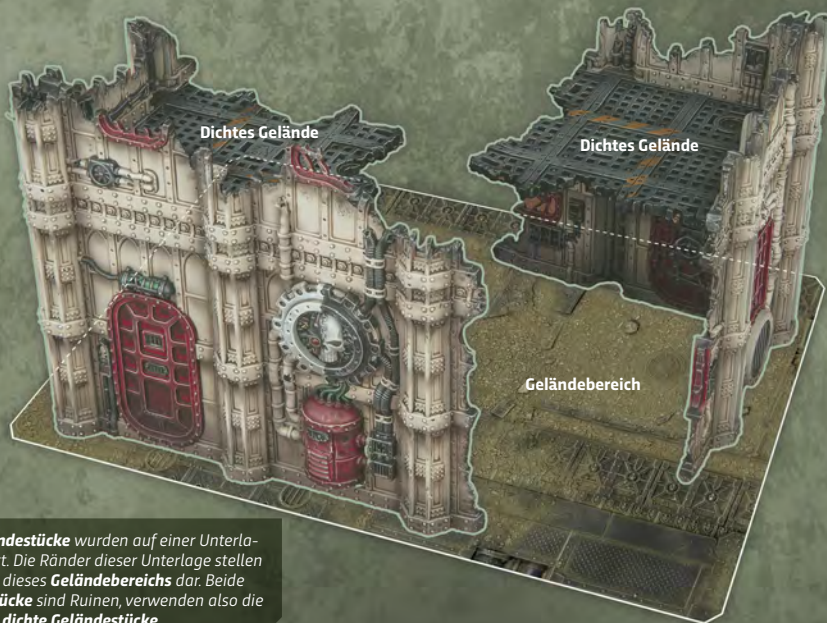
Beispiele: Gebäude, Ruinen, gepanzerte Container, Wälder.

Die Aufstellungskarte einer Mission kann festlegen, welche **Geländekategorien** in welchem **Geländebereich** vertreten sein sollten. Diese Vorgaben zu erfüllen, führt zum besten Spielerlebnis. Beachte, dass **Geländestücke** im selben **Geländebereich** in verschiedene **Geländekategorien** fallen können.

EIN EIGENES SCHLACHTFELD ERSCHAFFEN

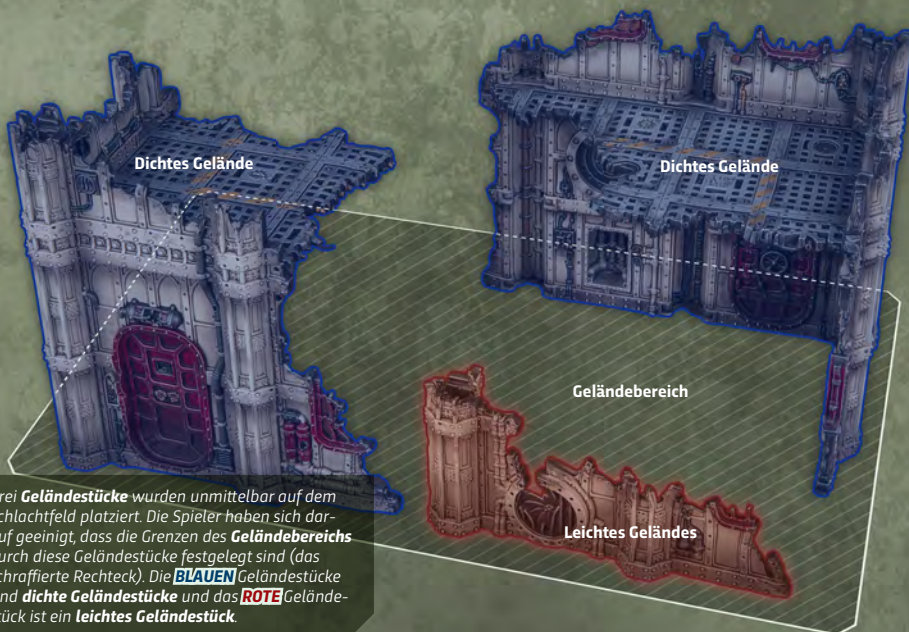
*Macht euch keine Gedanken, wenn euer Schlachtfeld nicht den **Geländekategorie**-Erfordernissen der Mission entspricht, macht einfach das Beste aus den **Geländestücken**, die ihr habt. Wenn eine Mission nichts vorgibt, müsst ihr selbst entscheiden, wie ihr das Schlachtfeld gestaltet. Wenn ihr dies tut, behaltet im Hinterkopf, dass **dichte Geländestücke** Sichtbarkeit und Bewegung am stärksten beeinflussen. Schlachtfelder mit zu wenigen **dichten Geländestücken** können Armeen bevorteilen, die sich auf Beschuss verlassen, oder Armeen benachteiligen, die auf den Nahkampf setzen. Denkt zudem daran, für größere Modelle wie **MONSTER/FAHRZEUGE** um **dichte Geländestücke** herum ausreichend Platz zu lassen, damit sie manövrieren können, insbesondere nahe dem Schlachtfeldrand.*

AUF EINER UNTERLAGE PLATZIERTES GELÄNDE



Zwei **Geländestücke** wurden auf einer Unterlage platziert. Die Ränder dieser Unterlage stellen die Grenze dieses **Geländebereichs** dar. Beide **Geländestücke** sind Ruinen, verwenden also die Regeln für **dichte Geländestücke**.

AUF DEM SCHLACHTFELD PLATZIERTES GELÄNDE



Drei **Geländestücke** wurden unmittelbar auf dem Schlachtfeld platziert. Die Spieler haben sich darauf geeinigt, dass die Grenzen des **Geländebereichs** durch diese Geländestücke festgelegt sind (das schraffierte Rechteck). Die **BLAUEN** Geländestücke sind **dichte Geländestücke** und das **ROTE** Geländestück ist ein **leichtes Geländestück**.



GELÄNDE UND BEWEGUNG 13.06

Modelle können sich durch verschiedene Kategorien von **Geländestücken** wie folgt bewegen:

- **Exponiert/Leicht:** Alle Modelle können sich horizontal und vertikal durch **exponierte** und **leichte Geländestücke** bewegen.
- **Dicht:**
 - **INFANTERIE-/BESTIEN-/SCHWARM-/MOBILE** Modelle können sich horizontal durch **dichte Geländestücke** bewegen.
 - **INFANTERIE-/BESTIEN-/SCHWARM**-Modelle können sich vertikal durch **dichte Geländestücke** bewegen.
 - Andere Modelle können sich horizontal durch **dichte Geländestücke** bewegen, sofern alle Sektionen jenes **Geländestücks**, durch die sich das Base des sich bewegenden Modells bewegen würde, höchstens 2" hoch sind. Andernfalls muss sich das Modell vertikal an solchen Sektionen hinauf- oder von solchen Sektionen hinabbewegen. Es kann sich dabei nicht durch Decken und Böden bewegen und kann jene Bewegung nicht auf einer Oberfläche jenes **Geländestücks** beenden, das nicht auf Bodenniveau ist (siehe unten).

FEUER VON OBEN

*Neben besseren Sichtlinien können Modelle, die auf hohe **Geländestücke** klettern, von der Regel **Feuer von oben** profitieren (22.05).*

FESTES GELÄNDE

*Wenn ein **Geländestück** die Regel **Fest** hat (13.11), so wie **dichte Geländestücke**, kann ein Modell eine Bewegung nicht so beenden, dass ein Teil von ihm durch einen von Gelände umschlossenen Teil jenes **Geländestücks** ragt, der höchstens 3" über Bodenniveau ist – nicht einmal durch kleine Öffnungen wie Türen oder Fenster. Dies verhindert, dass vorstehende Elemente von Modellen dazu benutzt werden können, Einschränkungen der Sichtbarkeit durch die Regel **Fest** zu umgehen.*

VERTIKALE BEWEGUNG

Modelle können sich vertikal bewegen, um sich an **Geländestücken** hinauf- oder von ihnen hinabzubewegen. Dabei gilt:

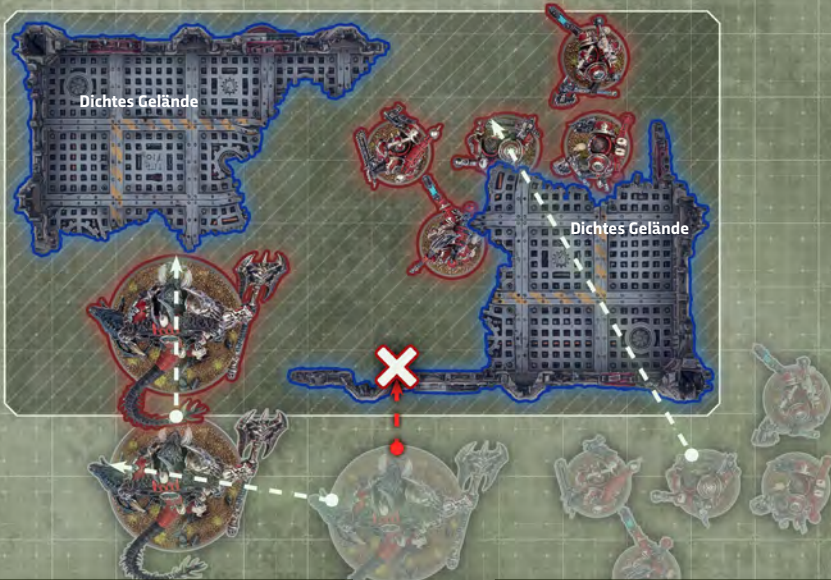
- Jenes Modell muss horizontal innerhalb von $\frac{1}{2}$ " um jenes **Geländestück** bleiben.
- Addiere die Entfernung, die sich jenes Modell vertikal nach oben bewegt, und die Entfernung, die es sich vertikal nach unten bewegt, zu jeder anderen Entfernung, die sich jenes Modell bewegt hat, seit es jene Bewegung begonnen hat.

PLATZIEREN ODER EINE BEWEGUNG BEENDEN

Modelle können auf dem Bodenniveau eines **Geländestücks** platziert werden oder eine Bewegung darauf beenden. Modelle können auch auf einer beliebigen Oberfläche eines **Geländestücks**, die sich nicht auf Bodenniveau befindet, platziert werden oder eine Bewegung darauf beenden, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

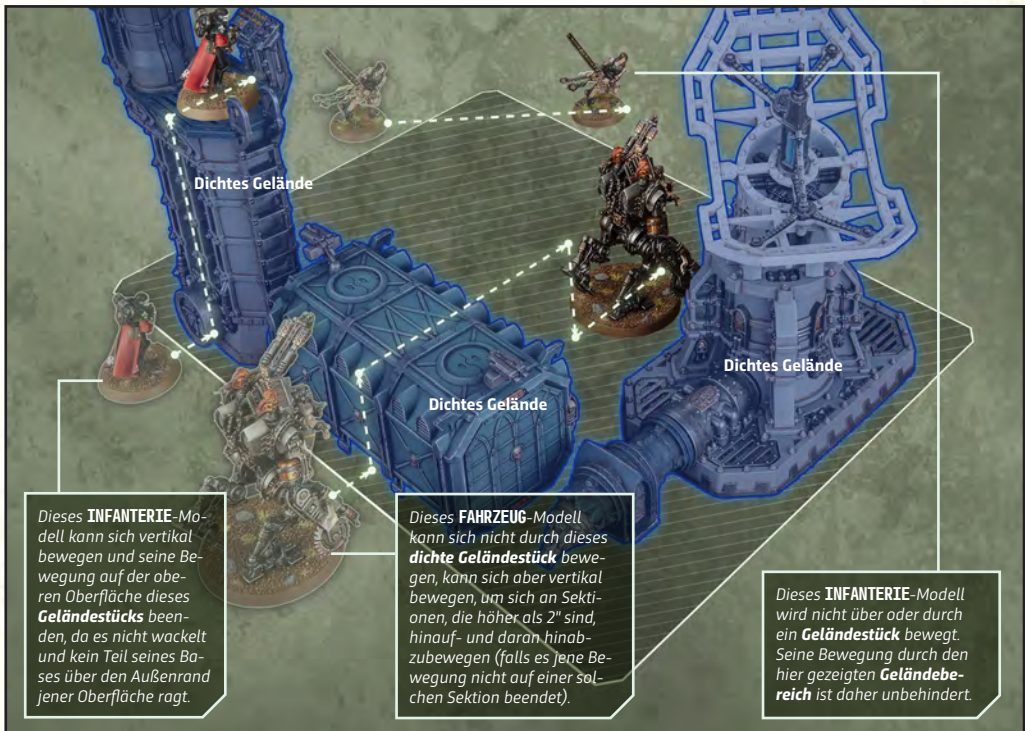
- Jenes Modell hat mindestens eines der folgenden Schlüsselwörter: **INFANTERIE/BESTIEN/SCHWARM/FLIEGEN/MONSTER**.
- Nachdem es jene Bewegung beendet hat, steht jenes Modell, ohne zu wackeln, und kein Teil seines Bases ragt über den Außenrand jener Oberfläche.

GELÄNDE UND BEWEGUNG



Alle Sektionen dieses **dichten Geländestücks** sind höher als 2", daher kann sich dieses **MONSTER**-Modell nicht durch es bewegen und muss sich stattdessen um es herumbewegen.

Diese **INFANTERIE**-Modelle können sich durch **dichte Geländestücke** wie die Mauern dieser Ruine bewegen.



Dieses **INFANTERIE**-Modell kann sich vertikal bewegen und seine Bewegung auf der oberen Oberfläche dieses **Geländestücks** beenden, da es nicht wackelt und kein Teil seines Bases über den Außenrand jener Oberfläche ragt.

Dieses **FAHRZEUG**-Modell kann sich nicht durch dieses **dichte Geländestück** bewegen, kann sich aber vertikal bewegen, um sich an Sektionen, die höher als 2" sind, hinauf- und daran hinabzubewegen (falls es jene Bewegung nicht auf einer solchen Sektion beendet).

Dieses **INFANTERIE**-Modell wird nicht über oder durch ein **Geländestück** bewegt. Seine Bewegung durch den hier gezeigten **Geländebereich** ist daher unbehindert.



GELÄNDE UND SICHTBARKEIT 13.07

Gelände kann die Sichtbarkeit beeinflussen, abhängig davon, ob die Regeln **Profitiert von Deckung**, **Versteckt**, **Versperrt Sicht** oder **Fest** gelten.

PROFITIERT VON DECKUNG 13.08

Jedes Mal, wenn eine Fernkampfattacke eine Einheit als Ziel hat und jedes Modell jener Einheit mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt, profitiert jene Einheit gegen jene Attacke **von Deckung**:

- Jenes Modell hat das Schlüsselwort **INFANTERIE/BESTIEN/SCHWARM** und befindet sich in einem **Geländebereich**.
- Jenes Modell ist für das attackierende Modell nicht **vollständig sichtbar** aufgrund mindestens eines im Weg befindlichen **Geländestücks** und/oder mindestens eines im Weg befindlichen **Geländebereichs**, der **Sicht versperrt** (siehe unten).

Jedes Mal, wenn eine Fernkampfattacke eine Einheit als Ziel hat, die gegen diese **von Deckung profitiert**, verschlechtert sich der **BF**-Wert jener Attacke um 1.

VERSTECKT 13.09

Ein Modell ist **versteckt**, solange es alle folgenden Bedingungen erfüllt:

- Jenes Modell hat das Schlüsselwort **INFANTERIE/BESTIEN/SCHWARM** und befindet sich in einem **Geländebereich**, der mindestens ein **dichtes Geländestück** enthält.
- Die Einheit jenes Modells hat in diesem Zug und im vorherigen Zug keine Fernkampfattacken ausgeführt.

Solange ein Modell **versteckt** ist, kann es nur für feindliche Modelle **sichtbar** sein, wenn diese sich in seiner **Entdeckungsreichweite** befinden. Wenn nicht anders angegeben, beträgt die **Entdeckungsreichweite** eines Modells 15".

VERSPERRT SICHT 13.10

Geländebereiche, die mindestens ein **leichtes** oder **dichtes Geländestück** enthalten, sind **Geländebereiche**, die **Sicht versperren**. Wenn jede **Sichtlinie** zwischen zwei Modellen durch mindestens einen **Geländebereich** verläuft, der **Sicht versperrt** (ausgenommen **Geländebereiche**, die **Sicht versperren** und in denen sich eines oder beide jener Modelle befinden), sind jene beiden Modelle füreinander nicht **sichtbar**.

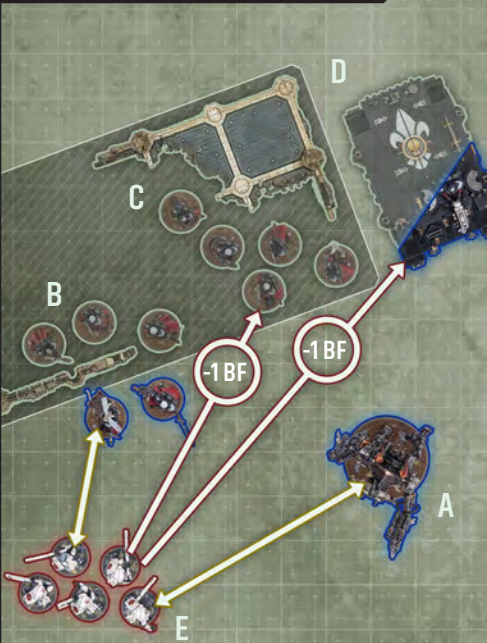
FEST 13.11

Dichte Geländestücke haben die Regel **Fest**. Durch von Gelände umschlossene Lücken in der Oberfläche eines solchen **Geländestücks**, die höchstens 3" über Bodenniveau sind, können keine **Sichtlinien** gezogen werden.

Anmerkung: Diese Regel sorgt dafür, dass Modelle nicht **sichtbar** sind, solange sie in ebenerdigem Gelände Schutz suchen, auch wenn es kleine Öffnungen wie Türen, Fenster, Einschusslöcher oder kleine Lücken zwischen benachbarten **Geländestücken** geben mag. 3" ist die Höhe des Erdgeschosses vieler **Geländestücke**, aber es kann sein, dass die gespielte Mission eine andere Höhe vorgibt, bis zu der diese Regel greift.



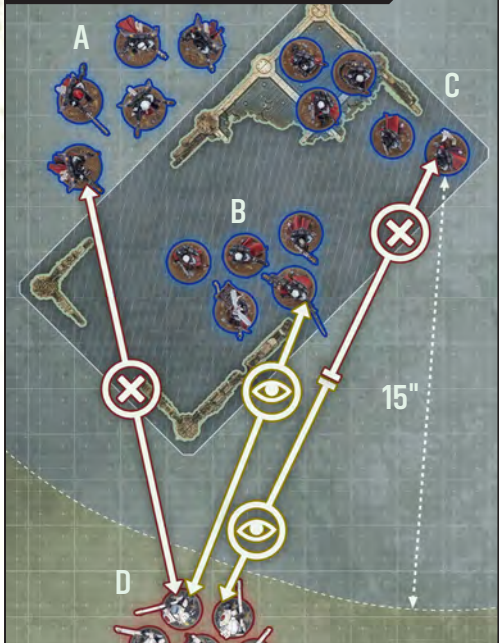
PROFITIERT VON DECKUNG



Wenn Einheit E Fernkampfattacken ausführt, gilt:

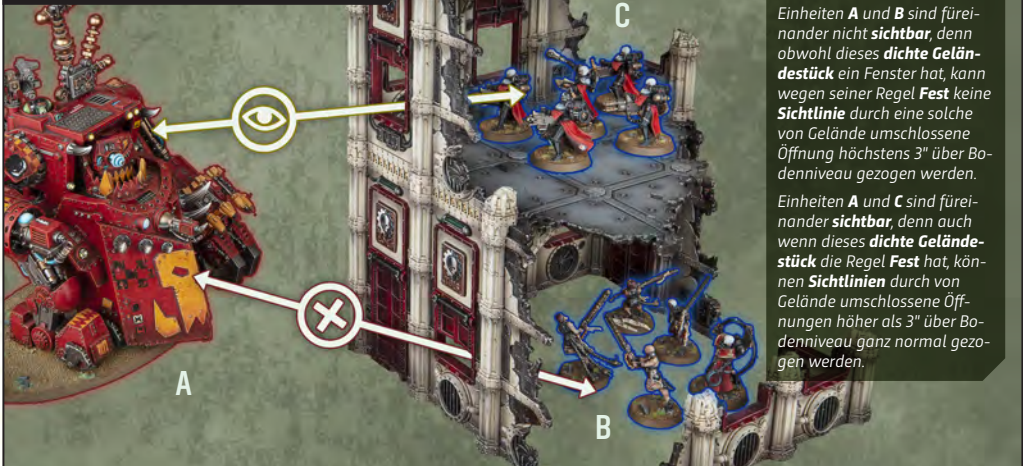
- Einheit A ist **vollständig sichtbar** für jedes Modell in Einheit E, daher profitiert sie **nicht von Deckung**.
- Nicht alle Modelle der Einheit B befinden sich in einem **Geländebereich**, daher profitiert Einheit B **nicht von Deckung**.
- Alle Modelle der Einheit C befinden sich in einem **Geländebereich**, daher profitiert Einheit C **von Deckung**.
- Einheit D ist für Einheit E **nicht vollständig sichtbar** aufgrund eines im Weg befindlichen **Geländebereichs**, der **Sicht versperrt**, daher profitiert Einheit D **von Deckung**.

VERSTECKT UND VERSPERRT SICHT



- Zwischen allen Modellen der Einheiten A und D befindet sich ein **Geländebereich**, der **Sicht versperrt**, daher sind sie alle füreinander **nicht sichtbar**.
- Alle Modelle der Einheiten B und C befinden sich in dem **Geländebereich** und sind **INFANTERIE**, daher sind sie **versteckt**. Aber die Modelle der Einheit D befinden sich innerhalb der 15" der **Entdeckungsreichweite** der Modelle der Einheit B (aber nicht der von Einheit C), daher sind die Modelle der Einheit B für die der Einheit D **sichtbar**. Die Modelle der Einheit D sind zudem für die Modelle der Einheiten B und C **sichtbar**, da sie sich nicht in einem **Geländebereich** befinden.

FEST



Einheiten A und B sind füreinander **nicht sichtbar**, denn obwohl dieses **dichte Geländestück** ein Fenster hat, kann wegen seiner Regel **Fest** keine **Sichtlinie** durch eine solche von Gelände umschlossene Öffnung höchstens 3" über Bodenniveau gezogen werden.

Einheiten A und C sind füreinander **sichtbar**, denn auch wenn dieses **dichte Geländestück** die Regel **Fest** hat, können **Sichtlinien** durch von Gelände umschlossene Öffnungen höher als 3" über Bodenniveau ganz normal gezogen werden.

Missionsziele stellen entscheidende Orte dar, die beide Seiten zu sichern versuchen, und viele Missionen erfordern, dass deine Streitkräfte die Kontrolle darüber erlangen, um den Sieg zu erringen. Diese Sektion beschreibt, wie du dies mit deinen Modellen tust.

UM JEDEN PREIS HALTEN

Manche Einheiten haben Fähigkeiten, die ausgelöst werden, wenn sie ein **Missionsziel** kontrollieren oder wenn sie ein **Missionsziel** für deine Armee **sichern**.

GELÄNDE-MISSIONSZIELE 14.01

Wenn eine Mission **Missionsziele** verwendet, gibt sie vor, wo diese sich auf dem Schlachtfeld befinden. Typischerweise verfügt deine Mission über eine Aufstellungskarte, auf der mehrere Punkte angegeben sind, an denen **Missionsziele** platziert werden sollen. Jeder dieser Punkte sollte mit einem **Geländebereich** zusammenfallen (13.01); jener **Geländebereich** ist das **Missionsziel**, und wir nennen dies ein **Gelände-Missionsziel**.

Wenn du Entfernungen zu oder von einem **Missionsziel** aus ermittelst, miss zu und von seinem nächstgelegenen Teil aus.

KONTROLLSTUFE 14.02

Zu Beginn der Schlacht kontrolliert kein Spieler ein **Missionsziel** auf dem Schlachtfeld. Um die Kontrolle über ein **Missionsziel** zu erlangen, muss ein Spieler mindestens eines seiner Modelle mit einem **MK**-Wert von mindestens 1 in dessen Reichweite bringen. Ein Modell ist in Reichweite eines **Gelände-Missionsziels**, solange es sich innerhalb jenes **Geländebereichs** befindet.

Am Ende jeder Phase und jedes Zugs wird die **Kontrollstufe** eines Spielers über ein **Missionsziel** ermittelt, indem du die **MK**-Werte aller Modelle der Armee jenes Spielers, die sich in Reichweite jenes **Missionsziels** befinden, addierst:

- Der Spieler mit der höchsten **Kontrollstufe** über jenes **Missionsziel** kontrolliert jenes **Missionsziel**.
- Wenn beide Spieler die gleiche **Kontrollstufe** über jenes **Missionsziel** haben, kontrolliert kein Spieler jenes **Missionsziel**, es sei denn, jenes **Missionsziel** ist **gesichert** (siehe unten).

Solange sich mindestens eine Einheit der Armee eines Spielers in Reichweite eines **Missionsziels** befindet, das jener Spieler kontrolliert, kontrolliert jede jener Einheiten, sofern sie mindestens ein Modell mit einem **MK**-Wert von mindestens 1 enthält, jenes **Missionsziel**.

MISSIONSZIELE SICHERN 14.03

Manche Regeln ermöglichen, dass die Armee eines Spielers ein **Missionsziel** **sichert**. Wenn ein **Missionsziel** von der Armee eines Spielers **gesichert** ist, bleibt jenes **Missionsziel** unter seiner Kontrolle – auch wenn er keine Einheiten mehr in dessen Reichweite hat –, bis die **Kontrollstufe** seines Gegners über jenes **Missionsziel** am Ende einer Phase höher als seine ist.

GELÄNDE-MISSIONSZIEL KONTROLLIEREN



Dieses **FAHRZEUG** hat einen **MK-Wert** von 3 und befindet sich innerhalb des **Geländebereichs**.

Die Modelle dieser Einheit haben je einen **MK-Wert** von 1. Sechs ihrer Modelle befinden sich innerhalb des **Geländebereichs**.



Dieses **FAHRZEUG** hat einen **MK-Wert** von 2 und befindet sich vollständig innerhalb des **Geländebereichs**.

Beide Spieler addieren die **MK-Werte** aller ihrer Modelle, die sich in dem **Geländebereich** befinden. Die **Kontrollstufe** des **BLAUEN** Spielers beträgt 5, die **Kontrollstufe** des **ROTEN** Spielers beträgt 6. Der **ROTE** Spieler kontrolliert daher das **Missionsziel**.

Diese Einheit ist gegenwärtig **erschüttert**, daher ist der **MK-Wert** aller ihrer Modelle „-“.

SIEHE AUCH

- **Missionsziele außerhalb von Geländebereichen**

Du kannst Gefechtsoptionen einsetzen, indem du Befehlsunkte aus gibst, um epische Augenblicke taktischer Brillanz oder unvergleichlicher kriegerischer Macht zu schaffen. Sie kommen zum Einsatz, wenn ein Spieler der Ansicht ist, dass die Schlacht einen kritischen Punkt erreicht hat, an dem für einen Augenblick zusätzliche Kampfkraft oder ein mächtiger Effekt nötig ist, um den Ausschlag zu geben.

GEFECHTSOPTIONEN EINSETZEN 15.01

Während der Schlacht können beide Spieler **Gefechtsoptionen** einsetzen. Jede **Gefechtsoption** gibt vor:

- Wie viele BP ihr Einsatz kostet
- **WANN:** Wann sie eingesetzt werden kann
- **ZIEL:** Welche Einheiten ihre Ziele sein können
- **EFFEKT:** Welche Effekte der Einsatz jener **Gefechtsoption** auslöst
- **EINSCHRÄNKUNGEN:** Etwaige zusätzliche Einschränkungen

Jeder Spieler kann dieselbe **Gefechtsoption** während der Schlacht mehrmals einsetzen, aber es gelten die folgenden Einschränkungen:

- Kein Spieler kann dieselbe **Gefechtsoption** mehr als einmal in derselben Phase einsetzen.
- Wenn nicht anders angegeben, kann kein Spieler in derselben Phase dieselbe Einheit als Ziel mehr als einer **Gefechtsoption** wählen.

Jedes Mal, wenn du eine **Gefechtsoption** einsetzt, handle die folgende Abfolge ab:

1. Wähle Ziele wie durch jene **Gefechtsoption** vorgegeben.
2. Verringere die Gesamtzahl deiner BP um die BP-Kosten jener **Gefechtsoption**. Wenn jene **Gefechtsoption** eine Sektion enthält, die mit zusätzlichen BP-Kosten verbunden ist (z. B. +1 BP), kannst du jene zusätzliche Sektion nur verwenden, wenn du die BP-Kosten jener **Gefechtsoption** um die angegebene Menge erhöhst. Wenn du nicht genügend BP übrig hast, kannst du jene **Gefechtsoption** nicht einsetzen.
3. Handle die Effekte jener **Gefechtsoption** ab.

BASIS-GEFECHTSOPTIONEN

Alle Spieler können **Basis-Gefechtsoptionen** einsetzen (siehe übernächste Seite). Weitere **Gefechtsoptionen** findest du in Codices und anderen Veröffentlichungen.

HEROISCHE INTERVENTION 15.11

BASIS-GEFECHTSOPTION

1 BP

Wilde Kriegsschreie brüllend stürmen deine Krieger vor, um dem Angriff des Feindes zu begegnen.

WANN: Ende der Angriffsphase deines Gegners

ZIEL: Eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** und innerhalb von 12" um mindestens eine feindliche Einheit ist. Du kannst eine **FAHRZEUG-Einheit** nur dann wählen, wenn sie eine **CHARAKTERMODELL-/LÄUFER-Einheit** ist.

EFFEKT: Handle einen **Angriff** mit deiner Einheit ab (11.02). Dabei musst du vor dem **Angriffswurf** einen der folgenden Modi wählen:

- **Zu Hilfe eilen:** Wenn du **Angriffsziele** wählst, kannst du nur feindliche Einheiten wählen, die in dieser Phase eine **Angriffsbewegung** ausgeführt haben und sich innerhalb der **maximalen Entfernung** befinden.
- **Mitten in den Kampf:**
 - Wenn du den **Angriffswurf** ausführst und das Ergebnis höher als 6 ist (nach Modifikatoren), ändere es zu 6.
 - Wenn du **Angriffsziele** wählst, kannst du **beliebige** feindliche Einheiten wählen, die sich innerhalb von 6" um deine Einheit und innerhalb der **maximalen Entfernung** befinden.

+1 BP

SIEHE AUCH

GEFECHTSOPTIONEN EINSETZEN

- ▶ BP-Kosten modifizieren
- ▶ Regelabfolge

Gefechtsoptionen sehen aus wie oben dargestellt. Manche haben optionale Bedingungen, die mit zusätzlichen BP-Kosten verbunden sind. Diese können von dem gewählten Effekt abhängen (wie im Beispiel oben) oder von anderen Variablen, etwa den Schlüsselwörtern der als Ziel gewählten Einheit.

LEGENDE GEFECHTSOPTIONEN



Eingesetzt in: **Zug eines beliebigen Spielers**



Eingesetzt in: **Deinem Zug**



Eingesetzt in: **Zug des Gegners**



BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF 15.02

1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

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

WANN: Beliebige Phase, unmittelbar nachdem du einen der folgenden Würfe für eine befreundete Einheit oder ein befreundetes Modell ausgeführt hast:

- **Vorrückenwurf**
- **Angriffswurf**
- **Schadenswurf**
- **Risikowurf**
- **Trefferwurf**
- **Schutzwurf**
- **Verwundungswurf**

- Ein Wurf, um die Anzahl der Attacken einer Waffe zu ermitteln

ZIEL: Jene Einheit oder jenes Modell

EFFEKT: Du wiederholst jenen Wurf. Wenn du mehr als einen Würfel auf einmal wirfst, wähle einen jener Würfel, den du wiederholst (ausgenommen **Angriffswürfe**, die du vollständig wiederholen musst).



EPISCHE HERAUSFORDERUNG 15.03

1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

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

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine befreundete **CHARAKTERMODELL**-Einheit **zum Kämpfen gewählt** wird

ZIEL: Jene **CHARAKTERMODELL**-Einheit

EFFEKT: Wähle ein **CHARAKTERMODELL** deiner Einheit. Bis zum Ende der Phase haben die Nahkampfwaffen jenes Modells die Fähigkeit **[PRÄZISION]**.



WAHNSINNIGER MUT 15.04

1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

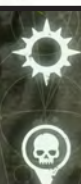
Ohne auf ihr eigenes Überleben Rücksicht zu nehmen, behaupten sich diese Krieger selbst in völlig aussichtsloser Lage.

WANN: Im Schritt „Erschütterung“ deiner Befehlsphase, unmittelbar bevor du einen **Erschütterungswurf** für eine befreundete Einheit ausführt

ZIEL: Jene Einheit

EFFEKT: Jener **Erschütterungswurf** gelingt automatisch.

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese Gefechtsoption nicht mehr als einmal pro Schlacht einsetzen.



SPRENGSÄTZE 15.05

1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

Diese Krieger machen Granaten oder andere Sprengsätze bereit, holen aus und schleudern sie mitten zwischen ihre Feinde.

WANN: Deine Fernkampfphase

ZIEL: Eine befreundete **SPRENGSÄTZE-/GRANATEN**-Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, **zum Schießen infrage** kommt und in diesem Zug keine **Vorrückenbewegung** ausgeführt hat

EFFEKT: Handle die folgende Abfolge ab:

1. Wähle ein **SPRENGSÄTZE-/GRANATEN**-Modell deiner Einheit.
2. Wähle eine feindliche Einheit, die **nicht im Nahkampf** ist, sich innerhalb von 8" um jenes Modell befindet und für es **sichtbar** ist.
3. Wirf sechs W6: Für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 **tödliche Verwundung** (06.02).



ZERSCHMETTERNDER AUFPRALL 15.06

1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

Wenn es sein muss, können gepanzerte Fahrzeuge und tobende Monster ihre schiere Größe als Waffe einsetzen, in Feinde brechen und sie unter ihrer kolossalen Masse zermalmen, auch wenn es das Risiko birgt, selbst Schaden zu nehmen.

WANN: Deine Angriffsphase, unmittelbar nachdem eine befreundete **MONSTER-/FAHRZEUG**-Einheit eine **Angriffsbewegung** beendet

ZIEL: Jene **MONSTER-/FAHRZEUG**-Einheit

EFFEKT: Handle die folgende Abfolge ab:

1. Wähle eine feindliche Einheit **im Nahkampf** mit deiner Einheit.
2. Wähle ein Modell deiner Einheit **im Nahkampf** mit jener feindlichen Einheit.
3. Wirf eine Anzahl W6 gleich dem **W**-Wert jenes Modells: Für jede 1 erleidet deine Einheit 1 **tödliche Verwundung**; für jede 5+ erleidet jene feindliche Einheit 1 **tödliche Verwundung** (bis zu einem Maximum von 6 **tödlichen Verwundungen** pro Einheit).



SNELLER EINSATZ 15.07 1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION



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

WANN: Ende der Bewegungsphase deines Gegners

ZIEL: Eine befreundete Einheit in **strategischer Reserve** (ausgenommen **FLUGZEUGE**)

EFFEKT: Deine Einheit führt eine **Einsatzbewegung** aus (20.04).

EINSCHRÄNKUNGEN: Du kannst diese **Gefechtsoption** nicht in der ersten Schlachtrunde einsetzen.

ABWEHRFEUER GEBEN 15.08 1 BP



BASIS-GEFECHTSOPTION

Ein wilder Feuerhagel treibt vorrückende Feinde zurück.

WANN: Ende der Bewegungsphase deines Gegners

ZIEL: Eine befreundete Einheit (ausgenommen **TITANISCHE** Einheiten), die **nicht im Nahkampf** ist

EFFEKT: Deine Einheit schießt mittels **eiligem Beschuss** (siehe unten).

EILIGER BESCHUSS 15.09


KOMMT INFRAGE, WENN: Gemäß der Regel, die diese **Fernkampfart** ermöglicht

EFFEKT: Deine Einheit schießt gemäß „Attacken ausführen“ (04).

WÄHREND DES SCHIESSENS:

- Du kannst als Ziel nur eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 24" um deine Einheit wählen (und nur, wenn sie ein infrage kommendes Ziel ist).
- Jede Attacke trifft nur bei einem unmodifizierten **Trefferwurf** von 6 (unabhängig vom **BF**-Wert der attackierenden Waffe und etwaigen Modifikatoren).
- Du kannst **Trefferwürfe** nicht wiederholen.

NACH DEM SCHIESSEN: Bis zum Ende der Phase kommt deine Einheit **nicht infrage, eine Aktion zu beginnen**.



RAUCHVORHANG 15.10 1 BP



BASIS-GEFECHTSOPTION

Selbst fähigste Schützen haben Probleme damit, durch dichte Rauchwolken verborgene Ziele zu treffen.

WANN: Beginn der Fernkampffase deines Gegners

ZIEL: Eine befreundete **RAUCH**-Einheit

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase profitiert bei jeder Attacke, deren Ziel deine **RAUCH**-Einheit ist oder eine Einheit, die durch mindestens ein Modell deiner **RAUCH**-Einheit für das attackierende Modell **vollständig sichtbar** ist, das Ziel **von Deckung** gegen jene Attacke (13.08).

HEROISCHE INTERVENTION 15.11 1 BP

BASIS-GEFECHTSOPTION

Wilde Kriegsschreie brüllend stürmen deine Krieger vor, um dem Angriff des Feindes zu begegnen.



WANN: Ende der Angriffsphase deines Gegners

ZIEL: Eine befreundete Einheit, die **nicht im Nahkampf** und innerhalb von 12" um mindestens eine feindliche Einheit ist. Du kannst eine **FAHRZEUG**-Einheit nur dann wählen, wenn sie eine **CHARAKTERMODELL-/LÄUFER**-Einheit ist.

EFFEKT: **Handle einen Angriff** mit deiner Einheit ab (11.02). Dabei musst du vor dem **Angriffswurf** einen der folgenden Modi wählen:

- **Zu Hilfe eilen:** Wenn du **Angriffsziele** wählst, kannst du nur feindliche Einheiten wählen, die in dieser Phase eine **Angriffsbewegung** ausgeführt haben und sich innerhalb der **maximalen Entfernung** befinden.
- **Mitten in den Kampf:**
 - Wenn du den **Angriffswurf** ausführst und das Ergebnis höher als 6 ist (nach Modifikatoren), ändere es zu 6.
 - Wenn du **Angriffsziele** wählst, kannst du beliebige feindliche Einheiten wählen, die sich innerhalb von 6" um deine Einheit und innerhalb der **maximalen Entfernung** befinden.

+1 BP

GEGENOFFENSIVE 15.12 2 BP



BASIS-GEFECHTSOPTION

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

WANN: Im Schritt „Kämpfen“ der gegnerischen Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit ihre Attacken abgehandelt hat

ZIEL: Eine befreundete Einheit, die **zum Kämpfen infrage** kommt

EFFEKT: Bis zum Ende der Phase hat deine Einheit die Fähigkeit **Erstschlag** und sie muss die nächste Einheit sein, die du **zum Kämpfen wählst** (12.04).

Aktionen stellen wichtige Aufgaben auf dem Schlachtfeld dar, die deine Streitkräfte erfüllen müssen, etwa Archäotech bergen oder blasphemische Rituale ausführen.

WO AKTIONEN ZU FINDEN SIND

Aktionen, die Spieler einsetzen können, findest du in anderen Veröffentlichungen wie etwa Missionspaketen. Alle Spieler können **Basisaktionen** einsetzen, andere **Aktionen** könnten eingeschränkt sein, etwa durch die **Armeeaktion**.

AKTIONEN AUSFÜHREN 16.01

Manche Regeln ermöglichen Einheiten, **Aktionen** auszuführen. Jede **Aktion** gibt an:

- **BEGINN:** Wann sie begonnen wird
- **EINHEITEN:** Welche befreundeten Einheiten sie ausführen können
- **EINSATZLIMIT:** Wie oft befreundete Einheiten sie beginnen können
- **ABSCHLUSS:** Wann sie abgeschlossen ist
- **EFFEKT:** Welche Effekte eintreten, wenn sie abgeschlossen ist
- Etwaige weitere Einschränkungen, die gelten können

EINE AKTION BEGINNEN

Eine Einheit kommt **infrage, eine Aktion zu beginnen**, es sei denn, mindestens eine der folgenden Bedingungen trifft auf jene Einheit zu:

- Sie befindet sich nicht auf dem Schlachtfeld.
- Sie ist eine **FLUGZEUG-/BEFESTIGUNG**-Einheit.
- Sie ist **erschüttert**.
- Sie hat einen **MK**-Wert von 0 oder „-“.
- Sie ist **im Nahkampf** (es sei denn, sie ist eine **TITANISCHE** Einheit).
- Sie hat in diesem Zug eine **Vorrücken-** oder **Rückzugsbewegung** ausgeführt.
- Sie hat in diesem Zug eine andere **Aktion** begonnen.

Wenn eine Einheit eine **Aktion** beginnt, gilt bis zum Ende des Zugs:

- Sie kommt nicht zum Schießen infrage (ausgenommen **TITANISCHE** Einheiten).
- Sie kommt nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

EINE AKTION ABSCHLIESSEN

Wenn eine Einheit, die eine **Aktion** ausführt, eine Bewegung ausführt (ausgenommen **Nachrücken-** und **Neuordnenbewegungen**) oder das Schlachtfeld verlässt, schließt jene Einheit jene **Aktion** nicht ab. Andernfalls, wenn eine **Aktion** abgeschlossen wird, wird ihr Abschnitt „Effekt“ ausgelöst.

*Dieses Beispiel einer **Aktion** dient nur der Veranschaulichung.*

GERÄT EINSETZEN

BEISPIEL EINER AKTION (KANN NICHT EINGESETZT WERDEN)

Der Einsatz dieses Geräts wird den Ausgang der Schlacht nicht beeinflussen, ist aber für den weiteren Kriegsverlauf von entscheidender Bedeutung.

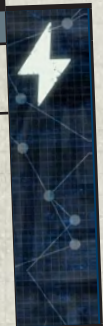
BEGINN: Deine Fernkampfphase

EINHEITEN: Eine **INFANTERIE**-Einheit, die sich in einem **Geländebereich** befindet, der nicht in deiner Aufstellungszone ist

EINSATZLIMIT: Einmal pro Zug

ABSCHLUSS: Ende des Zugs

EFFEKT: Platziere einen Marker innerhalb von 1" um deine Einheit und innerhalb jenes **Geländebereichs**.







FORTGESCHRITTE REGELN



Aufgrund ihrer einschüchternden Masse und unnachgiebigen Natur verhalten sich Monster und Fahrzeuge auf dem Schlachtfeld anders. Diese Sektion beschreibt die zentralen Regeln, die du brauchst, um diese Einheiten in deinen Spielen einzusetzen.

MONSTER UND FAHRZEUGE BEWEGEN 17.01

Jedes Mal, wenn du eine **normale** oder **Vorrückenbewegung** mit einer Einheit ausführst, können **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modelle jener Einheit durch befreundete und feindliche Modelle bewegt werden (ausgenommen andere **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modelle).

UMRISS 17.02

Manche Modelle haben kein Base; viele von ihnen sind **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modelle. Solche Modelle und einige andere große Modelle haben das Schlüsselwort **UMRISS**. Wenn eine Regel Bezug auf die Position eines Modells im Verhältnis zu etwas anderem auf dem Schlachtfeld nimmt (z. B. wenn du Entfernungen misst) und jenes Modell das Schlüsselwort **UMRISS** hat, so miss, wenn nicht anders angegeben, von und zum nächsten Punkt an jenem Modell (also nicht zwingend von seinem Base aus, falls es eines hat).

Wenn du ein **UMRISS**-Modell als Teil einer Bewegung drehst und jenes Modell kein Base hat, drehe es beliebig weit aufrecht auf der Stelle um seine zentrale Achse.

AUF MONSTER UND FAHRZEUGE IM NAHKAMPF SCHIESSEN 17.03

In deiner Fernkampfphase können feindliche **MONSTER-/FAHRZEUG**-Einheiten, die **im Nahkampf** sind, als Ziele für Fernkampfattacken gewählt werden.

Jedes Mal, wenn ein Modell eine Fernkampfattacke ausführst, deren Ziel eine solche Einheit ist, subtrahiere 1 vom **Trefferwurf** (ausgenommen Attacken mit **[NAHBEREICH]**-Waffen der Modelle einer Einheit, die mit dem Ziel **im Nahkampf** ist).

IM NAHKAMPF MIT MÖNSTERN/FAHRZEUGEN SCHIESSEN
*Eine Einheit, die **im Nahkampf** mit einer feindlichen **MONSTER-/FAHRZEUG**-Einheit ist, kommt weiterhin **nicht zum Schießen infrage** und kann deshalb keine Fernkampfattacken gegen jene **MONSTER-/FAHRZEUG**-Einheit ausführen, es sei denn, jene Einheit kommt **zum Schießen infrage**, solange sie **im Nahkampf** ist (z. B. weil sie **Nahbereichbeschluss** ausführt).*



FERNKAMPF UND MONSTER/FAHRZEUGE IM NAHKAMPF



A

-1 AUF TREFFERWÜRFE

A

Das **FAHRZEUG** kann gegen diese **INFANTERIE**-Einheit **Nahbereichbeschuss** ausführen. Während du jene Attacken abhandelst, subtrahiere 1 von den **Trefferwürfen** (ausgenommen Attacken mit **[NAHBEREICH]**-Waffen).

Diese **INFANTERIE**-Einheit kann gegen das **FAHRZEUG** **normalen Beschuss** ausführen. Während du jene Attacken abhandelst, subtrahiere 1 von den **Trefferwürfen**. Da das **FAHRZEUG im Nahkampf** ist, kann es nicht das Ziel von **[EXPLOSIV]**-Waffen sein, diese können aber andere Einheiten, die **nicht im Nahkampf** sind, als Ziel wählen.

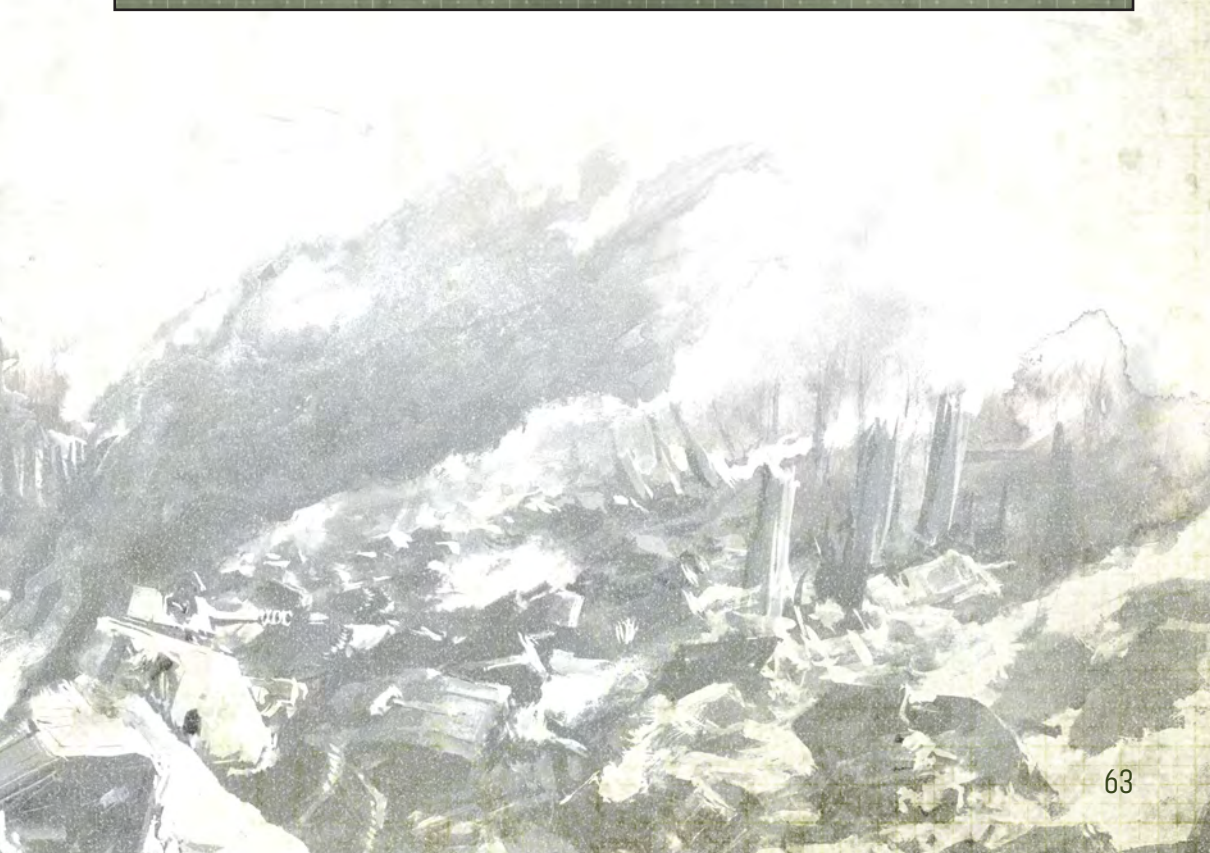
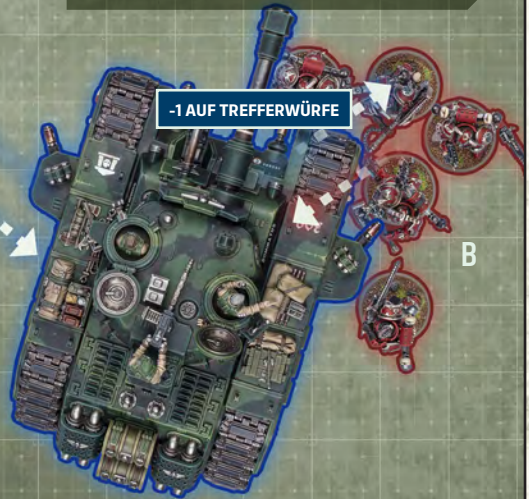
B

Das **FAHRZEUG** kann gegen diese **INFANTERIE**-Einheit **Nahbereichbeschuss** ausführen. Während du jene Attacken ausführst, subtrahiere 1 von den **Trefferwürfen**. Da die **INFANTERIE**-Einheit **im Nahkampf** ist, kann sie nicht das Ziel von **[EXPLOSIV]**-Waffen sein, diese können aber andere Einheiten, die **nicht im Nahkampf** sind, als Ziel wählen.

Diese **INFANTERIE**-Einheit ist **im Nahkampf**, kann aber gegen das **FAHRZEUG** **Nahbereichbeschuss** ausführen. Dabei kann sie nur Attacken mit ihren **[NAHBEREICH]**-Waffen ausführen und als Ziel nur das **FAHRZEUG** wählen, mit dem sie **im Nahkampf** ist.

B

-1 AUF TREFFERWÜRFE



TRANSPORTER-Modelle können Passagiere über das Schlachtfeld tragen. Diese Sektion erläutert, wie du solche Modelle in deinen Schlachten einsetzt und wie Einheiten in sie einsteigen und aus ihnen aussteigen.

TRANSPORTKAPAZITÄT 18.01

TRANSPORTER-Modelle haben eine **Transportkapazität**, die auf ihrem Datenblatt angegeben ist. Diese bestimmt den Typ und die maximale Anzahl befreundeter Modelle, die **infrage kommen, in sie einzusteigen**. An Bord desselben **TRANSPORTER-Modells** können sich zur selben Zeit mehrere Einheiten befinden, sofern seine **Transportkapazität** ausreicht.

Im Schritt „Schlachtformation festlegen“ vor der Schlacht können deine Einheiten an Bord beliebiger befreundeter **TRANSPORTER-Modells** beginnen, deren **Transportkapazität** für die gesamte Einheit ausreicht.

EINSTEIGEN 18.02

Sobald die erste Schlachtrunde begonnen hat, kann eine befreundete Einheit in ein befreundetes **TRANSPORTER-Modell** einsteigen, nachdem sie eine **normale, Vorrücken- oder Rückzugsbewegung** ausgeführt hat, wenn alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Jedes Modell jener Einheit befindet sich innerhalb von 3" um jenen **TRANSPORTER**.
- Jene Einheit wurde nicht in diesem Zug auf dem Schlachtfeld platziert.
- Jene Einheit kommt **infrage**, in jenen **TRANSPORTER einzusteigen**, wie auf dem Datenblatt jenes **TRANSPORTERS** beschrieben.
- Jener **TRANSPORTER** hat ausreichend verbleibende **Transportkapazität** für jedes Modell jener Einheit.

Wenn eine Einheit einsteigt, entfernt der aktive Spieler jene Einheit vom Schlachtfeld und stellt sie beiseite – sie befindet sich nun an Bord jenes **TRANSPORTERS** und nicht mehr auf dem Schlachtfeld.

AUSSTEIGEN 18.03

In der Bewegungsphase des aktiven Spielers kann jede befreundete Einheit, die sich an Bord eines **TRANSPORTER-Modells** befindet, aus diesem aussteigen, indem sie eine **Ausstiegsbewegung** ausführt (siehe rechts).

Wenn ein **TRANSPORTER-Modell zerstört** wird, muss der aktive Spieler, bevor es vom Schlachtfeld entfernt wird, mit jeder Einheit an Bord jenes **TRANSPORTERS** eine **Notausstiegsbewegung** ausführen (siehe rechts).



AUSSTIEGSBEWEGUNG 18.04

PLATZIERUNGSENTFERNUNG:

- **Schneller/Taktischer Ausstieg:** 3"
- **Kampfausstieg:** 5"

KOMMT INFRAGE, WENN: Alle folgenden Bedingungen für deine Einheit erfüllt sind:

- Ist an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells, das sich auf dem Schlachtfeld befindet
- Ist in dieser Phase nicht in jenen **TRANSPORTER** eingestiegen
- Jener **TRANSPORTER** hat in dieser Phase keine **Vorrücken-** oder **Rückzugsbewegung** ausgeführt

EFFEKT: Deine Einheit wird gemäß „Platzieren“ platziert (03.02).

VOR DER BEWEGUNG:

- Wähle den **Ausstiegsmodus**:
- **Schneller Ausstieg:** Wenn jener **TRANSPORTER** in dieser Phase eine **normale** oder **Einsatzbewegung** ausgeführt hat, musst du diesen Modus wählen.
 - **Taktischer Ausstieg:** Andernfalls, wenn jener **TRANSPORTER** **stationär geblieben** ist oder in dieser Phase noch nicht zum **Bewegen gewählt wurde** und wenn du deine Einheit wie unten beschrieben platzieren kannst, musst du diesen Modus wählen.
 - **Kampfausstieg:** Andernfalls musst du diesen Modus wählen. Führe einen **Risikowurf** für jedes Modell deiner Einheit aus.

WÄHREND DER BEWEGUNG: Platziere jedes Modell deiner Einheit vollständig innerhalb der **Platzierungsentfernung** um jenen **TRANSPORTER**.

- **Schneller Ausstieg:** Wenn jener **TRANSPORTER** in diesem Zug eine **Einsatzbewegung** ausgeführt hat, muss jedes Modell denselben Regeln folgen, die jener **TRANSPORTER** bei der Abhandlung jener Bewegung befolgen musste.
- **Kampfausstieg:** Jedes Modell kann **im Nahkampf** mit feindlichen Einheiten platziert werden, mit denen jener **TRANSPORTER** **im Nahkampf** ist.

NACH DER BEWEGUNG:

- **Schneller Ausstieg:** Bis zum Ende des Zugs kommt deine Einheit **nicht infrage, einen Angriff anzusagen**.
- **Taktischer Ausstieg:** Wähle deine Einheit, um mit ihr eine **normale** oder **Vorrückenbewegung** auszuführen.
- **Kampfausstieg:** Deine Einheit ist **erschüttert** und kommt bis zum Ende des Zugs **nicht infrage, einen Angriff anzusagen**.

NOTAUSSTIEGSBEWEGUNG 18.05

PLATZIERUNGSENTFERNUNG: 6"

KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit an Bord eines **TRANSPORTER**-Modells ist, das gerade **zerstört** wurde

EFFEKT: Deine Einheit wird gemäß „Platzieren“ platziert (03.02).

VOR DER BEWEGUNG: Führe einen **Risikowurf** für jedes Modell deiner Einheit aus (06.03).

WÄHREND DER BEWEGUNG: Platziere jedes Modell deiner Einheit vollständig innerhalb der **Platzierungsentfernung** um jenen **TRANSPORTER** und so nahe wie möglich an jenem **TRANSPORTER**. Jedes Modell, das nicht auf diese Weise platziert werden kann, wird **zerstört**.

NACH DER BEWEGUNG: Deine Einheit ist **erschüttert** und kommt bis zum Ende des Zugs **nicht infrage, einen Angriff anzusagen**.

SIEHE AUCH

EINSTEIGEN

- ▶ **Nicht auf dem Schlachtfeld**

AUSSTEIGEN

- **Risikowürfe 06.03**
- ▶ **Anhaltende Regeleffekte**

SCHNELLER AUSSTIEG

*Wenn eine Einheit den Modus **schneller Ausstieg** verwendet, nachdem ihr **TRANSPORTER** eine **Einsatzbewegung** ausführt, müssen die Modelle denselben Regeln und Beschränkungen folgen, wie es jener **TRANSPORTER** getan hat. Wenn beispielsweise jener **TRANSPORTER** weiter als 8" von allen feindlichen Einheiten und nicht in der Aufstelungszone deines Gegners platziert werden musste, gilt für die aussteigende Einheit dasselbe.*

Die Helden deiner Armee kämpfen selten alleine. Stattdessen führen sie üblicherweise Gruppen aus Kriegeren an und bilden eine angeschlossene Einheit, die wie eine einzige Entität agiert. Diese Sektion erläutert, wie angeschlossene Einheiten gebildet werden und wie sie auf dem Schlachtfeld funktionieren.

ANGESCHLOSSENE EINHEITEN BILDEN 19.01

Auf den Datenblättern mancher Einheiten ist die Fähigkeit **Anführer** oder **Unterstützung** aufgeführt (siehe unten). Solche Einheiten sind **Anführer**-Einheiten beziehungsweise **Unterstützung**-Einheiten. Beide Fähigkeiten erlauben solchen Einheiten, andere befreundete Einheiten **anzuführen** (die wir **Leibwächter**-Einheiten nennen), um so **angeschlossene** Einheiten zu bilden. Eine **angeschlossene** Einheit ist für alle Regelbelange eine einzige Einheit. **Anführer**- und **Unterstützung**-Einheiten können nur bestimmte **Leibwächter**-Einheiten **anführen**, wie in der Warhammer-40.000-App angegeben.

ANFÜHRER 24.22 / **UNTERSTÜTZUNG** 24.34



Mächtige Helden kämpfen an vorderster Front der Schlacht.

Vor der Schlacht kannst du im Schritt „Armeen zusammenstellen“ für jede **Anführer**- und für jede **Unterstützung**-Einheit deiner Armee eine befreundete **Leibwächter**-Einheit wählen, die jene Einheit **anführen** kann. Jene Einheit **führt** dann jene **Leibwächter**-Einheit für die Dauer der Schlacht **an** und bildet mit ihr eine **angeschlossene** Einheit.

Wenn nicht anders angegeben, kann jeder **Leibwächter**-Einheit nur eine **Anführer**-Einheit und eine **Unterstützung**-Einheit **angeschlossen** sein.

ANGESCHLOSSENE EINHEITEN ATTACKIEREN 19.02

Jedes Mal, wenn eine Attacke eine **angeschlossene** Einheit als Ziel hat und jene Einheit mindestens ein **Leibwächter**-Modell enthält, verwende beim Abhandeln jener Attacke den höchsten **W**-Wert der **Leibwächter**-Modelle jener Einheit, auch wenn eine **Anführer**-/**Unterstützung**-Einheit jener **angeschlossenen** Einheit einen anderen **W**-Wert hat. Wenn jene Einheit nur **Anführer**-/**Unterstützung**-Modelle enthält, verwende stattdessen beim Abhandeln jener Attacke den höchsten **W**-Wert jener Modelle.

Regeln, die ausgelöst werden, wenn eine Einheit **zerstört** wird, werden nur dann ausgelöst, wenn das letzte Modell, das die Schlacht in einer **angeschlossenen** Einheit begonnen hat, **zerstört** wird.



SCHLÜSSELWÖRTER IN ANGESCHLOSSENEN EINHEITEN 19.03

Eine **angeschlossene** Einheit hat alle Schlüsselwörter aller Einheiten, aus denen sie besteht. Daher wird eine **angeschlossene** Einheit von jeder Regel betroffen, die für Einheiten mit mindestens einem jener Schlüsselwörter gilt. Beachte, dass Modelle einer **angeschlossenen** Einheit nicht die Schlüsselwörter anderer Modelle jener Einheit erhalten, die sie nicht bereits haben. Denke daran, dass Attacken Einheiten als Ziel haben, nicht Modelle.

Beispiel: Eine **angeschlossene** Einheit enthält ein **Anführer-Modell** mit dem Schlüsselwort **PSIONIKER**. Solange jenes Modell Teil jener Einheit ist, hat jene Einheit das Schlüsselwort **PSIONIKER**, auch wenn die **Leibwächter-Modelle** jenes Schlüsselwort nicht haben. Wird jene Einheit mit einer Waffe mit der Fähigkeit **[ANTI-PSIONIKER 4+]** attackiert, ist jeder unmodifizierte **Verwundungswurf** von 4+ gegen jene Einheit eine **kritische Verwundung**, selbst wenn die Attacke nicht jenem **Anführer-Modell** zugewiesen wird.

FÄHIGKEITEN IN ANGESCHLOSSENEN EINHEITEN 19.04

Fähigkeiten/Regeln, die ein bestimmtes einzelnes Modell betreffen (z. B. durch eine **Verbesserung** oder einen Ausrüstungsgegenstand) gelten immer nur für jenes Modell, auch solange es Teil einer **angeschlossenen** Einheit ist.

Andernfalls gelten Fähigkeiten/Regeln, die eine Einheit (oder Modelle darin) betreffen, für jedes Modell einer **angeschlossenen** Einheit, bis die Quelle jener Fähigkeit/Regel **zerstört** wird, wie unten aufgeführt.

FÄHIGKEITEN IN ANGESCHLOSSENEN EINHEITEN

QUELLE DER FÄHIGKEIT/REGEL	GILT FÜR DIE ANGESCHLOSSENE EINHEIT, BIS
Anführer-/Unterstützung-Einheit	Das letzte Modell jener Anführer-/Unterstützung-Einheit wird zerstört*
Leibwächter-Einheit (z. B. durch eine Fähigkeit auf dem Datenblatt)	Das letzte Modell jener Leibwächter-Einheit wird zerstört
Ein bestimmtes Modell (z. B. Träger einer Verbesserung oder eines Ausrüstungsgegenstands)	Jenes Modell wird zerstört

* Das bedeutet, dass **Anführer-/Unterstützung-Einheiten** weiterhin von ihren eigenen „Solange dieses Modell eine Einheit **anführt**“-Fähigkeiten profitieren, auch wenn ihre **Leibwächter-Einheit zerstört** wird, sofern sie die Schlacht in einer **angeschlossenen** Einheit begonnen haben.

In allen oben aufgeführten Fällen gilt, wenn jenes letzte Modell durch eine Attacke **zerstört** wird, die Fähigkeit, die es der **angeschlossenen** Einheit verliehen hat, bis die attackierende Einheit alle ihre Attacken abgehandelt hat.

SIEHE AUCH

FÄHIGKEITEN IN ANGESCHLOSSENEN EINHEITEN

► **Wiederbelebt**

ERST IM TOD ENDET DIE PFLICHT
Anführer- und **Unterstützung-**Einheiten haben oft Fähigkeiten, die die Modelle, die sie **anführen**, mächtiger machen. Ebenso können die Fähigkeiten mancher **Leibwächter-Einheiten** die Macht jener erhöhen, die sie **anführen**. Durch die Regeln links profitieren **angeschlossene** Einheiten nicht mehr von solchen Effekten, sobald die Modelle, die sie verliehen, **zerstört** wurden. Sollten jene Modelle später **wiederbelebt** werden, gelten jene Fähigkeiten jedoch wieder für ihre **angeschlossene** Einheit.

Strategische Reserven sind Einheiten, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten auf dem Schlachtfeld eintreffen, entweder weil sie während der Aufstellung zurückgehalten wurden oder weil sie besondere Fähigkeiten verwenden, um sich neuzupositionieren.

EINHEITEN IN STRATEGISCHE RESERVE VERTSETZEN 20.01

Vor der Schlacht kannst du im Schritt „Schlachtformation festlegen“ eine oder mehrere befreundete Einheiten (ausgenommen **BEFESTIGUNGEN**) wählen und in **strategische Reserve** versetzen. Anstatt diese Einheiten während der Aufstellung auf dem Schlachtfeld zu platzieren, stelle sie beiseite; sie sind **Strategische-Reserven**-Einheiten und treffen später in der Schlacht ein.

Wenn nicht anders angegeben, darf der Gesamtpunktwert aller deiner **Strategische-Reserven**-Einheiten (einschließlich jener an Bord von **TRANSPORTERN**, die in **strategische Reserve** versetzt werden) 50 % deines Punktlimits für deine Schlachtgröße nicht überschreiten.

NEUPOSITIONIERTE EINHEITEN 20.02

Manche Regeln ermöglichen es, während der Schlacht Einheiten vom Schlacht zu entfernen und in **strategische Reserve** zu versetzen. Einheiten, die solche Regeln verwenden, nennen wir **neupositionierte** Einheiten. Zusätzlich zu etwaigen anderen Regeln, die für solche Einheiten gelten (etwa wo sie eintreffen können und wo nicht), gelten für sie alle folgenden Regeln:

- Wenn sie in der Bewegungsphase eingesetzt werden, können solche Regeln für Einheiten eingesetzt werden, die sich in jener Phase bereits bewegt haben.
- Eine **neupositionierte** Einheit, die im selben Zug platziert wird, in dem sie eine **Vorrücken-, Rückzugs- oder Ausstiegsbewegung** ausgeführt hat, hat in jenem Zug immer noch eine **Vorrücken-, Rückzugs- oder Ausstiegsbewegung** ausgeführt.
- Wenn sie vom Schlachtfeld entfernt werden, betreffen alle Regeln, die für solche Einheiten für eine festgelegte Dauer oder unter bestimmten Umständen gelten, sie während jener Dauer und/oder unter jenen Umständen weiterhin.

Beispiel: Eine Einheit, die sich in Reichweite einer **Aurafähigkeit** befand, als sie vom Schlachtfeld entfernt wurde, wird von jener **Aurafähigkeit** nicht mehr betroffen, wenn sie nicht mehr in deren Reichweite befindet, wenn sie eine **Einsatzbewegung** ausführt, aber eine Einheit, die **erschüttert** war, als sie vom Schlachtfeld entfernt wurde, ist weiterhin **erschüttert**, wenn sie im selben Zug eine **Einsatzbewegung** ausführt.

AUS STRATEGISCHER RESERVE EINTREFFEN 20.03

Um auf dem Schlachtfeld einzutreffen, muss jede **Strategische-Reserven**-Einheit eine **Einsatzbewegung** ausführen (siehe unten). Wenn nicht anders angegeben, kann jede solche Einheit dies erst ab der zweiten Schlachtrunde.

EINSATZBEWEGUNG 20.04

PLATZIERUNGSENTFERNUNG: 6"

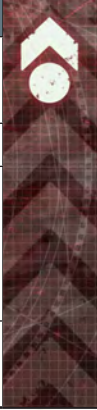
KOMMT INFRAGE, WENN: Deine Einheit in **strategischer Reserve** ist (ausgenommen Einheiten an Bord von **TRANSPORTERN**, die in **strategischer Reserve** sind)

EFFEKT: Deine Einheit wird gemäß „Platzieren“ platziert (03.02).

WÄHREND DER BEWEGUNG: Platziere deine Einheit vollständig innerhalb der **Platzierungsentfernung** um mindestens eine Schlachtfeldkante und horizontal weiter als 8" von allen feindlichen Einheiten entfernt.

- **Vor der dritten Schlachtrunde:** Dabei kann kein Modell innerhalb der gegnerischen Aufstellungszone platziert werden.

NACH DER BEWEGUNG: Wenn nicht anders angegeben, kommt deine Einheit bis zum Beginn der nächsten Angriffsphase nicht infrage, irgendeine andere Art Bewegung auszuführen.



SIEHE AUCH

AUS STRATEGISCHER RESERVE EINTREFFEN

- ▶ **Nicht auf dem Schlachtfeld**
- ▶ **Anhaltende Regeleffekte**
- ▶ **Große Modelle platzieren**

Am Ende der dritten Schlachtrunde werden, wenn nicht anders angegeben, alle **Strategische-Reserven**-Einheiten, die nicht mindestens eine **Einsatzbewegung** ausgeführt haben, **zerstört**, mit folgenden Ausnahmen:

- Einheiten an Bord von **TRANSPORTERN**, die während der Schlacht eine **Einsatzbewegung** ausgeführt haben.
- **Neupositionierte** Einheiten (siehe links).



Diese Sektion ergänzt die Grundregeln für die Bewegung von Modellen und erläutert, wie manche Einheiten über Hindernisse fliegen oder den Feind anstürmen können.

ANSTURMBEWEGUNGEN 21.01

Manche Regeln ermöglichen einer Einheit, wie unten beschrieben eine **Ansturm**bewegung auszuführen.

ANSTURMBEWEGUNG 21.02

MAXIMALE ENTFERNUNG: Wie vorgegeben durch die Regel, die diese **Bewegungsart** ermöglicht

KOMMT INFRAGE, WENN: Alle folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Regel, die diese **Bewegungsart** ermöglicht, wird ausgelöst.
- Deine Einheit ist nicht **erschüttert**.
- Deine Einheit ist **nicht im Nahkampf**.
- Deine Einheit hat sich in dieser Phase nicht bewegt.

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

VOR DER BEWEGUNG: Wähle die nächste feindliche Einheit als **Ansturmziel**.

WÄHREND DER BEWEGUNG:

- Jedes Modell muss, falls möglich, seine Bewegung **im Nahkampf** mit dem **Ansturmziel** beenden.
- Jedes Modell, das diese Bewegung nicht **im Nahkampf** mit dem **Ansturmziel** beenden kann, muss seine Bewegung so nahe wie möglich an dem **Ansturmziel** beenden.

NACH DER BEWEGUNG:

- Deine Einheit kann nicht **im Nahkampf** mit feindlichen Einheiten sein, die nicht das **Ansturmziel** sind.
- Deine Einheit kann sich in dieser Phase nicht noch einmal bewegen.



ANSTURMBEWEGUNG AUSFÜHREN

A

- Einheit **A** schießt und **zerstört** zwei Modelle aus Einheit **B**.
- Einheit **B** hat eine Fähigkeit, die ihr erlaubt, eine **Ansturm**bewegung von W6" auszuführen, nachdem eine feindliche Einheit geschossen hat, wenn mindestens eines ihrer Modelle durch jene Attacken **zerstört** wird. Der aktive Spieler wirft einen W6 und das Ergebnis ist 4.
- Einheit **B** führt eine **Ansturm**bewegung aus und jedes ihrer überlebenden Modelle bewegt sich bis zu 4" auf die nächste feindliche Einheit zu (Einheit **C**). Sie beendet diese Bewegung **im Nahkampf** mit jener Einheit.

B

C

4"

Zusätzlich zu den Grundregelfähigkeiten, die an anderer Stelle vorgestellt werden, haben viele Einheiten Zugriff auf weitere Regeln oder Fähigkeiten, die wie unten beschrieben funktionieren.

AURAFÄHIGKEITEN 22.01

Fähigkeiten, die Modelle oder Einheiten in einer angegebenen Reichweite betreffen, sind **Aurafähigkeiten** und mit dem Wort „Aura“ gekennzeichnet.

Solange sich ein Modell mit einer **Aurafähigkeit** auf dem Schlachtfeld befindet, ist es immer in Reichweite seiner eigenen **Aurafähigkeit**.

Eine Einheit kann gleichzeitig von mehr als einer **Aurafähigkeit** betroffen sein, aber wenn eine Einheit mehr als einmal in Reichweite derselben **Aurafähigkeit** ist, betrifft jene **Aurafähigkeit** jene Einheit nur einmal.

FRAKTIONSFÄHIGKEITEN 22.02

Manche Fähigkeiten haben alle Einheiten gemein, die einer bestimmten Fraktion angehören – diese sind **Fraktionsfähigkeiten** (auch **Armeeregeln** genannt) und werden in der Sektion „Fraktionsfähigkeiten“ eines Datenblatts aufgeführt.

Wenn nicht anders angegeben, gelten die **Fraktionsfähigkeiten** einer Einheit nur dann, wenn die **Armeefraktion**, die du beim Zusammenstellen deiner Armee gewählt hast, mit einem Fraktionsschlüsselwort auf dem Datenblatt der Einheit übereinstimmt.

PSIONISCHE FÄHIGKEITEN 22.03

Fähigkeiten, die mit dem Wort „psionisch“ markiert sind, sind **psionische Fähigkeiten**. Wenn ein Modell durch eine **psionische Fähigkeit** mindestens einen Lebenspunkt verliert, wurde jeder jener Lebenspunktverluste durch eine **psionische Attacke** zugefügt (dies kann eine Rolle spielen, wo es andere Regeln auslösen kann).

AUSRÜSTUNGSFÄHIGKEITEN 22.04

Fähigkeiten, die eine Einheit (oder ein Modell darin) dadurch erhält, dass sie beziehungsweise es einen bestimmten Ausrüstungsgegenstand trägt, sind **Ausrüstungsfähigkeiten** und werden in der Sektion „Ausrüstungsfähigkeiten“ eines Datenblatts aufgeführt.

Wenn eine Einheit einen Ausrüstungsgegenstand mit **Ausrüstungsfähigkeit** hat, gilt jene Fähigkeit für jene Einheit. Wenn ein Modell einer Einheit einen Ausrüstungsgegenstand mit **Ausrüstungsfähigkeit** hat, ist jenes Modell der „Träger“ jenes Ausrüstungsgegenstands und jene Fähigkeit gilt, bis jenes Modell **zerstört** wird.

FEUER VON OBEN 22.05

Jedes Mal, wenn ein Modell eine Fernkampfatacke ausführt, deren Ziel eine **sichtbare** Einheit mit mindestens einem Modell auf Bodenniveau ist, und mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist, verbessere den **BF-Wert** jener Attacke um 1:

- Das attackierende Modell befindet sich auf einer Sektion eines **Geländestücks**, die mindestens 3" hoch ist.
- Das attackierende Modell hat das Schlüsselwort **AUFRAGEND** und die Zieleinheit befindet sich innerhalb von 12".

FEUER VON OBEN

Alle diese attackierenden Modelle befinden sich auf einer **Geländestück**-Sektion, die mindestens 3" hoch ist, und die Zieleinheit enthält Modelle auf Bodenniveau, daher verbessert **Feuer von oben** den **BF**-Wert jener Attacken um 1.

Dieses attackierende Modell befindet sich auf Bodenniveau, hat aber das Schlüsselwort **AUFRAGEND**. Die Zieleinheit befindet sich innerhalb von 12" und enthält Modelle auf Bodenniveau, daher verbessert **Feuer von oben** den **BF**-Wert jener Attacken um 1.



FLUGZEUGE erfüllen eine einzigartige, aber beschränkte Rolle auf den Schlachtfeldern von Warhammer 40.000. Während sie durch die Luft schießen und Luftkämpfe austragen, Bodentruppen unter Feuer nehmen oder Bomben abwerfen, sind sie unablässig in Bewegung.

AUFSTELLUNG 23.01

- Im Schritt „Schlachtformation festlegen“ müssen alle **FLUGZEUG**-Einheiten in die **strategische Reserve** versetzt werden (20.01).

BEWEGUNG 23.02

- **FLUGZEUG**-Einheiten kommen nur infrage, eine **Einsatzbewegung** auszuführen (20.04); sie kommen nicht infrage, irgendeine andere Art Bewegung auszuführen.
- Am Ende des Zugs deines Gegners müssen alle **FLUGZEUG**-Einheiten deiner Armee, die sich auf dem Schlachtfeld befinden, in die **strategische Reserve** versetzt werden.
- Jedes Mal, wenn eine Einheit irgendeine Art Bewegung ausführt, können sich ihre Modelle durch **FLUGZEUG**-Modelle bewegen.
- Jedes Mal, wenn eine Einheit, die nicht **FLIEGEN** kann, eine **Nachrücken-, Neuordnen- oder Ansturm**bewegung ausführt, ignoriere beim Ausführen jener Bewegung **FLUGZEUG**-Einheiten, wenn du feindliche Einheiten wählst und die nächste feindliche Einheit ermittelst.
- **Im Nahkampf** mit ausschließlich **FLUGZEUG**-Einheiten zu sein, verhindert nicht, dass eine Einheit infrage kommt, eine **normale** oder **Vorrückenbewegung** auszuführen.

FERNKAMPF 23.03

- Die Regel **Feuer von oben** (22.05) hat keinen Effekt auf Attacken, die **FLUGZEUG**-Einheiten ausführen oder als Ziel haben.

ANGREIFEN UND KÄMPFEN 23.04

- **FLUGZEUG**-Einheiten kommen nicht infrage, einen **Angriff anzusagen**, und können nur Nahkampfattacken ausführen, deren Ziel **FLIEGENDE** Einheiten sind.
- Nur **FLIEGENDE** Einheiten können **FLUGZEUG**-Einheiten als **Angriffsziel** wählen, und nur **FLIEGENDE** Modelle können Nahkampfattacken ausführen, deren Ziel **FLUGZEUG**-Einheiten sind.







REFERENZ



Diese Sektion stellt Fähigkeiten vor, die bei Warhammer 40.000 häufig verwendet werden. Wenn sie an anderer Stelle auftauchen, wird normalerweise nur ihr Name aufgeführt.

FÄHIGKEITEN 24.01

Auf den Datenblättern vieler Einheiten findest du **Grundregelfähigkeiten** und in ihren Waffenprofilen **Waffenfähigkeiten**.

Waffenfähigkeiten werden in eckigen Klammern und Fettdruck angegeben, z. B. **[EXPLOSIV]**. Waffen werden oft durch eine bestimmte Fähigkeit beschrieben, über die sie verfügen, z. B. sind **[EXPLOSIV]-Waffen** jene mit der Fähigkeit **[EXPLOSIV]**.

Wenn auf eine **Waffenfähigkeit** ein oder mehrere Schlüsselwörter folgen, gilt jene Fähigkeit beim Ausführen von Attacken mit jener Waffe nur dann, wenn die Zieleinheit mindestens eines jener Schlüsselwörter hat.

Beispiel: Die Fähigkeit **[TÖDLICHE TREFFER: FAHRZEUG]** gilt nur für Attacken, deren Ziel eine **FAHRZEUG**-Einheit ist. Die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 1: INFANTERIE/BESTIEN]** gilt nur für Attacken, deren Ziel eine **INFANTERIE-/BESTIEN**-Einheit ist.

DIESELBE FÄHIGKEIT MEHRFACH 24.02

Mehrere Versionen derselben **Grundregelfähigkeit** oder **Waffenfähigkeit** sind nicht kumulativ, unabhängig von etwaigen Zahlen oder Schlüsselwörtern, die Teil von ihnen sind. In solchen Fällen muss der kontrollierende Spieler zu jedem Zeitpunkt entscheiden, welche Version gilt. Im Fall mehrfacher Versionen derselben **Waffenfähigkeit** muss diese Wahl im Schritt „Waffen wählen“ getroffen werden, jedes Mal, wenn jene Einheit Attacken ausführt.

- Mehrere Versionen von **Grundregelfähigkeiten**, die eine Zahl enthalten, gelten als dieselbe Fähigkeit, auch wenn jene Zahl unterschiedlich ist. Im Fall von **Kundschafter** musst du die niedrigste Zahl wählen, die nicht alle Modelle jener Einheit gemeinsam haben (hat z. B. jedes Modell einer Einheit sowohl **Kundschafter 6"** als auch **Kundschafter 8"**, kannst du **Kundschafter 8"** wählen, da alle Modelle diese Regel gemeinsam haben, aber enthält eine Einheit ein Modell mit **Kundschafter 6"** und fünf mit **Kundschafter 8"**, musst du **Kundschafter 6"** wählen).
- Mehrere Versionen von **Waffenfähigkeiten**, die eine Zahl enthalten (z. B. **[TREFFERHAGEL 1]**), gelten als dieselbe Fähigkeit, auch wenn jene Zahl unterschiedlich ist (d. h. der kontrollierende Spieler müsste sich zwischen **[TREFFERHAGEL 1]** und **[TREFFERHAGEL 2]** entscheiden).
- Mehrere Versionen von **Waffenfähigkeiten**, die ein Schlüsselwort enthalten, gelten als dieselbe Fähigkeit, auch wenn das Schlüsselwort unterschiedlich ist (d. h. der kontrollierende Spieler müsste sich zwischen **[ANTI-FAHRZEUG 4+]** und **[ANTI-INFANTERIE 2+]** entscheiden).

[ANTI] 24.03

Manche Waffen sind der Fluch bestimmter Feinde.

Diese Fähigkeit folgen immer dem Schema **[ANTI-X Y+]**. Jede Attacke mit einer **[ANTI]-Waffe** erzielt, wenn die Zieleinheit das durch **X** angegebene Schlüsselwort hat, bei einem unmodifizierten **Verwundungswurf** von **Y+** eine **kritische Verwundung**.

Beispiel: Eine Attacke mit einer Waffe mit **[ANTI-FAHRZEUG 4+]** gegen eine **FAHRZEUG-Einheit** verursacht bei einem unmodifizierten **Verwundungswurf** von 4+ eine **kritische Verwundung**, während eine Attacke mit einer Waffe mit **[ANTI-PSIONIKER 2+]** gegen eine **PSIONIKER-Einheit** bei einem unmodifizierten **Verwundungswurf** von 2+ eine **kritische Verwundung** verursacht.

[STURM] 24.04

Klappschäfte, kurze Läufe oder eine leichte Konstruktionsweise machen es möglich, manche Waffen mühelos aus der Bewegung abzufeuern.

Einheiten, die mindestens ein Modell mit **[STURM]-Waffe** enthalten, können **Sturmgeschoss** ausführen (10.05).

[EXPLOSIV] 24.05

Sprenggeschosse können gleich mehrere Krieger mit einer einzigen Explosion niederstrecken, doch ist es unklug, sie zu nahe an den eigenen Kameraden abzufeuern.

Jedes Mal, wenn du die **Attackenwürfel** für eine **[EXPLOSIV]-Waffe** zur Hand nimmst, addiere einen zusätzlichen **Attackenwürfel** für je fünf Modelle (abgerundet), die sich im Schritt „Ziele wählen“ in der Zieleinheit befanden.

Wenn diese Fähigkeit das Schema **[EXPLOSIV X]** hat, addiere stattdessen jedes Mal, wenn du die **Attackenwürfel** für eine solche Waffe zur Hand nimmst, **X** zusätzliche **Attackenwürfel** für je fünf Modelle (abgerundet), die sich im Schritt „Ziele wählen“ in der Zieleinheit befanden.

Beispiel: Wählt eine Waffe mit **[EXPLOSIV 2]** und **A-Wert 3** eine Einheit mit 12 Modellen als Ziel, nimmst du vier zusätzliche **Attackenwürfel** für jene Waffe zur Hand, also insgesamt sieben für jene Waffe.

[SPALTEN] 24.06

Besonders mächtige Krieger schwingen ihre Klängen oder Klauen in tödlichen weiten Bögen, die gleich mehrere Feinde auf einmal niederstrecken.

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **[SPALTEN X]**. Jedes Mal, wenn du **Attackenwürfel** für eine **[SPALTEN]-Waffe** zur Hand nimmst und nur ein Ziel für alle Attacken jener Waffe gewählt hast, addiere **X** zusätzliche **Attackenwürfel** für je fünf Modelle (abgerundet), die sich im Schritt „Ziele wählen“ in der Zieleinheit befanden.

Beispiel: Wählt eine Waffe mit **[SPALTEN 1]** und **A-Wert 3** eine Einheit mit 16 Modellen als Ziel, nimmst du drei zusätzliche **Attackenwürfel** für jene Waffe zur Hand, also insgesamt sechs für jene Waffe.



[NAHBEREICH] 24.07

Waffen, die für den Kampf auf geringe Distanz gemacht sind, lassen sich auch im Gedränge des Nahkampfs wirkungsvoll einsetzen.

Einheiten mit mindestens einem Modell mit [NAHBEREICH]-Waffe können **Nahbereichbeschluss** ausführen (10.06).

Wenn du eine andere **Fernkampfart** verwendest, kannst du für jedes Modell jener Einheit (ausgenommen **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modelle), nur eine der folgenden Optionen wählen, mit der es Attacken ausführt:

- Eine oder mehrere ihrer [NAHBEREICH]-Waffen
- Eine oder mehrere ihrer anderen Fernkampfaffen

GEFÄHRLICHES ENDE 24.08

Ob durch explodierende Munitionslager, ätzende Innerreien oder rasende Todeszuckungen, manche Ziele sind noch über den Tod hinaus gefährlich.

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **Gefährliches Ende X**. Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit **zerstört** wird, nachdem die Einheiten, die sich an Bord befinden (falls vorhanden), ihre **Notausstiegsbewegung** ausgeführt haben, wirf einen W6. Bei einer 6 erleidet jenes Modell ein **gefährliches Ende**; jede Einheit innerhalb von 6" um jenes Modell erleidet **X tödliche Verwundungen** (wenn dies eine zufällige Zahl ist, würfle für jede Einheit innerhalb von 6" separat).

Beispiel: Ein Impulsor, in dem sich eine Einheit Intercessoren befindet, wird durch Fernkampfattacken **zerstört**. Zuerst werden alle noch nicht abgehandelten Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt. Dann führen die Intercessoren eine **Notausstiegsbewegung** aus. Nun wird der Wurf für die Fähigkeit **Gefährliches Ende** ausgeführt und bei einer 6 wird jene Fähigkeit abgehandelt. Zuletzt wird der Impulsor vom Schlachtfeld entfernt.

SCHOCKTRUPPEN 24.09

Truppen können auf viele verschiedene Weisen auf das Schlachtfeld gelangen, darunter Tunnel, Teleportationsvorrichtungen und noch ausgefallenerere Mittel.

Jedes Mal, wenn diese Einheit eine **Ein-satzbewegung** (20.04) ausführt und jedes Modell dieser Einheit diese Fähigkeit hat, kann sie an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld platziert werden, wo sie horizontal weiter als 8" von allen feindlichen Einheiten entfernt ist, auch wenn dies in der gegnerischen Aufstellungszone ist.

[VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] 24.10

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

Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer Waffe mit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] eine **kritische Verwundung** erzielt, endet die Attackenabfolge für jene Attacke und die Zieleinheit erleidet eine Anzahl **tödliche Verwundungen** gleich dem **SW**-Wert jener Waffe. Diese werden zugefügt, nachdem jeglicher normaler Schaden durch jene Attacken abgehandelt wurde.

Tödliche Verwundungen, die durch Waffen mit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] zugefügt werden, können für jede **kritische Verwundung** nicht mehr als einem Modell Schaden zufügen; überzählige **tödliche Verwundungen** durch jene Attacken verfallen.

Beispiel: Eine Attacke mit einer Waffe mit [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] und **SW**-Wert 3 erzielt eine **kritische Verwundung** gegen einen Intercessortrupp und fügt somit 3 **tödliche Verwundungen** zu. Die ersten 2 **tödlichen Verwundungen** reichen aus, um 1 Intercessor zu **zerstören**, daher verfällt die letzte **tödliche Verwundung**.

[ZUSATZATTACKEN] 24.11

Manche Krieger reiten auf treuen Reitbestien in den Kampf, die nahe Feinde niedertrampeln oder ausweichen. Andere führen zusätzliche Nahkampfwaffen, die einen Hagel zusätzlicher Attacken entfesseln.

Jedes Mal, wenn eine Einheit kämpft, die ein oder mehrere Modelle mit einer Waffe mit **[ZUSATZATTACKEN]** enthält, führen jene Modelle mit jenen Waffen Attacken zusätzlich zu allen anderen aus. Im Schritt „Waffen wählen“ (04.01) musst du für jedes jener Modelle die folgenden Waffen wählen:

- Alle Waffen mit **[ZUSATZATTACKEN]** jenes Modells
- Eine der anderen Nahkampfwaffen jenes Modells, wenn möglich

VERLETZUNGEN IGNORIEREN 24.12

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

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **Verletzungen ignorieren X+**. Jedes Mal, wenn ein Modell mit dieser Fähigkeit einen Lebenspunkt verlieren würde, wirf einen W6: Bei **X+** verliert es jenen Lebenspunkt nicht.

ERSTSCHLAG 24.13

Jene, die über blitzschnelle Reaktionen verfügen, können zuschlagen, bevor der Gegner reagieren kann.

Solange jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, ist jene Einheit eine **Erstschlag**-Einheit.

Siehe den Schritt „Erstschlag-Kämpfe abhandeln“ der Nahkampfphase (12.04).

FEUERPLATTFORM 24.14

Manche Transporter haben Feuerluken oder Plattformen, von denen aus die Passagiere an Bord einen verheerenden Feuersturm entfesseln können.

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **Feuerplattform X**. Handle in deiner Fernkampfphase, jedes Mal, wenn dieser **TRANSPORTER zum Schießen gewählt** wird und sich mindestens eine Einheit an Bord befindet, folgende Abfolge ab:

1. Wähle bis zu **X** Modelle an Bord dieses **TRANSPORTERS** (ausgenommen Modelle, deren Einheiten in dieser Phase schon **zum Schießen gewählt** wurden).
2. Wähle für jedes gewählte Modell eine seiner Fernkampfwaffen (ausgenommen Waffen mit **[EINMALIG EINSETZBAR]**).
3. Bis dieser **TRANSPORTER** alle seine Attacken abgehandelt hat, hat er all jene gewählten Waffen zusätzlich zu seinen anderen Waffen.
4. Bis zum Ende des Zugs kommen Einheiten an Bord dieses **TRANSPORTERS** nicht zum Schießen infrage.

[RISKANT] 24.15

Waffen, die von instabilen und gefährlichen Energiequellen angetrieben werden, bergen eine erhebliche Gefahr für den Träger und jene in seiner Nähe.

Jedes Mal, wenn eine Einheit **zum Schießen gewählt** oder **zum Kämpfen gewählt** wird, führe, nachdem jene Einheit alle ihre Attacken abgehandelt hat, für jene Einheit eine Anzahl **Risikowürfe** (06.03) aus gleich der Anzahl der **[RISKANT]**-Waffen, die du im Schritt „Waffen wählen“ gewählt hast.



[SCHWER] 24.16

Schwere Waffen zählen zu den größten Geschützen auf dem Schlachtfeld, doch um sie mit maximalem Effekt einzusetzen, braucht es einen festen Stand.

Jedes Mal, wenn in deiner Fernkampfphase, eine Attacke mit einer [SCHWER]-Waffe ausgeführt wird, addiere 1 zum **Trefferwurf**, wenn die attackierende Einheit alle folgenden Bedingungen erfüllt:

- Jene Einheit ist **nicht im Nahkampf**.
- Jene Einheit wurde nicht in diesem Zug auf dem Schlachtfeld platziert.
- Kein Modell jener Einheit hat sich in diesem Zug weiter als 3" bewegt.

[SCHWEBER] 24.17

Einige Flugzeuge verfügen über Vektorschubdüsen oder Antigrav-Technik, die ihnen erlaubt, über dem Schlachtfeld zu schweben, sodass sie ihre Beute besser jagen oder Truppen leichter absetzen können.

Jedes Mal, wenn sich diese Einheit **in den Himmel aufschwingt** (21.03), subtrahiere nicht 2" von der **maximalen Entfernung**.

[DECKUNG IGNORIEREN] 24.18

Manche Waffen sind darauf ausgelegt, Feindformationen aus ihren befestigten Stellungen zu treiben.

Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer Waffe mit [DECKUNG IGNORIEREN] ausgeführt wird, kann das Ziel gegen jene Attacke nicht **von Deckung profitieren** (13.08), auch nicht durch Regeln, die bewirken, dass ein Modell oder eine Einheit **von Deckung profitiert** (z. B. **Tarnung**).

[INDIREKTES FEUER] 24.19

Indirekt feuernde Waffen schießen über oder um im Weg befindliche Hindernisse – vor ihrer Wut ist man nirgendwo sicher.

Einheiten mit mindestens einem Modell mit einer Waffe mit [INDIREKTES FEUER] können **indirekten Beschuss** ausführen (10.07).

INFILTRATOREN 24.20

Viele Armeen setzen Aufklärungseinheiten ein, die im Verborgenen auf den richtigen Moment lauern, um zuzuschlagen.

Bei der Aufstellung kann eine Einheit, wenn jedes ihrer Modelle diese Fähigkeit hat, an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld platziert werden, wo sie horizontal weiter als 8" von der gegnerischen Aufstellungszone und allen feindlichen Einheiten entfernt ist.

[LANZE] 24.21

Mit der Wucht eines Kriegers in vollem Ansturm sind Lanzenwaffen beim Angriff tödlich.

Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer [LANZE]-Waffe ausgeführt wird und die Einheit des attackierenden Modells in diesem Zug eine **Angriffsbewegung** ausgeführt hat, addiere 1 zum **Verwundungswurf**.

ANFÜHRER 24.22

Mächtige Helden kämpfen an vorderster Front.

Siehe „Angeschlossene Einheiten“ (19).

[TÖDLICHE TREFFER] 24.23

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

Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer Waffe mit [TÖDLICHE TREFFER] einen **kritischen Treffer** erzielt, kannst du entscheiden, dass jene Attacke das Ziel automatisch verwundet.

Anmerkung: Wenn du entscheidest, dass das Ziel automatisch verwundet wird, wird für jene Attacke kein **Verwundungswurf** ausgeführt. Dadurch kann sie keine **kritische Verwundung** erzielen und somit keine damit verbundenen Fähigkeiten wie [VERHEERENDE VERWUNDUNGEN] auslösen, deshalb möchtest du dich womöglich dagegen entscheiden.

[EINSAMER WOLF] 24.24

Attentäter und andere verdeckt operierende Kämpfer sind im tosenden Mahstrom der Schlacht schwierig zu orten.

Wenn sie nicht Teil einer **angeschlossenen** Einheit ist, ist diese Einheit **nicht** für feindliche Modelle **sichtbar**, wenn diese sich nicht innerhalb von 12" um diese Einheit befinden, und kann nicht das Ziel von Waffen mit **[INDIREKTES FEUER]** sein, es sei denn, das attackierende Modell befindet sich innerhalb von 12" um diese Einheit.

Wenn diese Fähigkeit dem Schema **Einsamer Wolf X"** folgt, ist diese Einheit, wenn sie nicht Teil einer **angeschlossenen** Einheit ist, für feindliche Modelle **nicht sichtbar**, wenn diese sich nicht innerhalb von **X"** um diese Einheit befinden, und kann nicht das Ziel von Waffen mit **[INDIREKTES FEUER]** sein, es sei denn, das attackierende Modell befindet sich innerhalb von **X"** um diese Einheit.

[MELTER] 24.25

Melterwaffen verschießen mächtige Hitzestrahlen, deren Wut auf geringe Distanz besonders heiß brennt.

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **[MELTER X]**. Jedes Mal, wenn ein Modell eine Attacke mit einer **[MELTER]**-Waffe ausführt und sich die Zieleinheit im Schritt „Ziele wählen“ innerhalb der halben Reichweite jener Waffe befand, addiere, bis die Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden, **X** zum **SW**-Wert jener Waffe.

Beispiel: Ein Modell wählt als Ziel eine Einheit innerhalb der halben Reichweite einer Waffe mit **[MELTER 2]** und **SW**-Wert W6. Beim Abhandeln jener Attacken hat jene Waffe einen **SW**-Wert von W6+2.

[EINMALIG EINSETZBAR] 24.26

Manche Waffen sind so selten oder so komplex und schwer nachzuladen, dass sie nur einmal abgefeuert werden können.

Jede Waffe mit dieser Fähigkeit kann nur einmal pro Schlacht gewählt werden, um Attacken damit auszuführen.

Wenn ein **zerstörtes** Modell in eine Einheit zurückgebracht wird, kann keine seiner Waffen mit **[EINMALIG EINSETZBAR]**, die während der Schlacht bereits gewählt wurden, um damit Attacken auszuführen, erneut gewählt werden, um damit Attacken auszuführen.

Wenn einer Armee eine neue Einheit hinzugefügt wird, kann jede Waffe mit **[EINMALIG EINSETZBAR]** jener Einheit einmal pro Schlacht gewählt werden, um damit Attacken auszuführen.

[PISTOLE] 24.27

Pistolen können auf kürzeste Distanz eingesetzt werden.

[PISTOLE] und **[NAHBEREICH]** sind für alle Regelbelange identisch. Siehe **[NAHBEREICH]**.

Anmerkung: **[PISTOLE]** ist eine bereits existierende Fähigkeit, die durch **[NAHBEREICH]** ersetzt wird, während diese Edition von Warhammer 40.000 voranschreitet. Beide sind funktional identisch, letztere ist aber ein passenderer Begriff für Waffen, die auf diese Weise funktionieren.



[PRÄZISION] 24.28

Präzise Attacken können wichtige Ziele aus einer Menge herauspicken.

Während Attacken mit einer oder mehreren [PRÄZISION]-Waffen abgehandelt werden, kann der aktive Spieler zu Beginn des Schritts „Zuweisungsreihenfolge“ (05.03), wenn die Zieleinheit mindestens ein CHARAKTERMODELL enthält, das für mindestens eines der attackierenden Modelle **sichtbar** ist, eine Zuweisungsgruppe wählen, die mindestens eines jener **sichtbaren CHARAKTERMODELLE** enthält. Wenn er dies tut, ist jene CHARAKTERMODELL-Gruppe die gegenwärtige Zuweisungsgruppe, bis jene Attacken abgehandelt wurden oder jene CHARAKTERMODELL-Gruppe **zerstört** ist (je nachdem, was zuerst eintritt).

[PSIONISCH] 24.29

Manche Waffen können die psionische Macht des Trägers kanalisieren, um ihren Hieben große Kraft zu verleihen.

Bei jeder Attacke mit einer Waffe mit [PSIONISCH] kannst du beliebige Modifikatoren auf den **BF**- oder **KG**-Wert und beliebige Modifikatoren auf den **Trefferwurf** ignorieren. Attacken mit Waffen mit [PSIONISCH] werden als **psionische Attacken** bezeichnet (dies kann andere Regeln auslösen).

[SCHNELLFEUER] 24.30

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

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema [SCHNELLFEUER X]. Jedes Mal, wenn du die **Attackenwürfel** für eine [SCHNELLFEUER]-Waffe zur Hand nimmst, addiere **X** zusätzliche **Attackenwürfel**, wenn sich die Zieleinheit im Schritt „Ziele wählen“ innerhalb der halben Reichweite jener Waffe befand.

Beispiel: Wählt eine Waffe mit [SCHNELLFEUER 1] und **A**-Wert 1 eine Einheit innerhalb ihrer halben Reichweite als Ziel, nimmst du für jene Waffe einen zusätzlichen **Attackenwürfel** zur Hand, insgesamt also zwei für jene Waffe.

KUNDSCHAFTER 24.31

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

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **Kundschafter X**. Im Schritt „Fähigkeiten vor der Schlacht“ kannst du, wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, eine der folgenden Optionen wahrnehmen:

- Wenn sich jene Einheit in **strategischer Reserve** befindet, kannst du jene Einheit irgendwo vollständig innerhalb deiner Aufstellungszone platzieren.
- Wenn sich jene Einheit vollständig innerhalb deiner Aufstellungszone befindet, kann sie eine **Kundschafterbewegung** ausführen (siehe unten).
- Wenn jene Einheit an Bord eines **ANGESCHLOSSENEN TRANSPORTERS** ist, der sich vollständig innerhalb deiner Aufstellungszone befindet, und wenn jedes Modell an Bord jenes **ANGESCHLOSSENEN TRANSPORTERS** die Fähigkeit **Kundschafter** hat, kann jener **ANGESCHLOSSENE TRANSPORTER** eine **Kundschafterbewegung** ausführen.

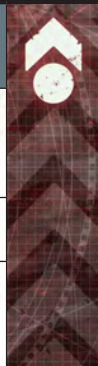
KUNDSCHAFTERBEWEGUNG 24.32

MAXIMALE ENTFERNUNG: Die angegebenen **X** in **Kundschafter X**.

KOMMT INFRAGE, WENN: Im Schritt „Fähigkeiten vor der Schlacht“, wenn sich deine Einheit vollständig innerhalb deiner Aufstellungszone befindet

EFFEKT: Deine Einheit bewegt sich gemäß „Bewegung“ (03).

NACH DER BEWEGUNG: Deine Einheit muss sich horizontal weiter als 8" von allen feindlichen Einheiten entfernt befinden.



TARNUNG 24.33



Die heimlichsten Kämpfer können der Aufmerksamkeit und den Kugeln ihrer Feinde entgehen.

Wenn jedes Modell einer Einheit diese Fähigkeit hat, **profitiert** jene Einheit bei jeder Fernkampfattacke gegen sie **von Deckung** (13.08).

UNTERSTÜTZUNG 24.34



Spezialisierte Kämpfer können Fronteinheiten zugewiesen werden, um deren Effektivität im Kampf zu steigern.

Siehe „Angeschlossene Einheiten“ (19).

ÜBERSCHWERER LÄUFER 24.35



Monströse Kreaturen und gigantische Kriegsmaschinen überragen das Schlachtfeld wie Götter, die Gestalt angenommen haben, und brechen durch fast jedes Hindernis, das ihnen den Weg versperrt.

Jedes Mal, wenn eine Einheit mit dieser Fähigkeit eine **normale, Vorrücken-** oder **Rückzugsbewegung** ausführt, gilt:

- Die Modelle jener Einheit können sich durch Modelle bewegen (einschließlich **MONSTER-/FAHRZEUG**-Modelle, aber ausgenommen **TITANISCHE** Modelle) und können sich horizontal durch Sektionen von **Geländestücken** bewegen, die höchstens 4" hoch sind.
- Bevor du jene Einheit bewegst, kannst du entscheiden, dass alle Modelle jener Einheit bis zum Ende jener Bewegung das Schlüsselwort **MOBIL** haben. Wenn du dies tust, wirf am Ende jener Bewegung einen W6: Bei einer 1 ist jene Einheit **erschüttert**.

Anmerkung: Indem Modelle für die Dauer einer Bewegung das Schlüsselwort **MOBIL** erhalten, können sie sich horizontal durch **dichte Geländestücke** bewegen (13.06).

[TREFFERHAGEL] 24.36



Manche Waffen reißen den Feind durch eine außergewöhnlich hohe Feuerrate oder einen Hagel von Hieben unerbittlich in Stücke.

Diese Fähigkeit folgt immer dem Schema **[TREFFERHAGEL X]**. Jedes Mal, wenn eine Attacke mit einer Waffe mit **[TREFFERHAGEL]** einen **kritischen Treffer** erzielt, erzielt jene Attacke gegen das Ziel **X** zusätzliche Treffer.

Beispiel: Eine Attacke mit einer Waffe mit **[TREFFERHAGEL 2]** erzielt einen **kritischen Treffer**. Jene Attacke trifft das Ziel daher dreimal (einmal durch den **kritischen Treffer** und zwei weitere Male durch die Fähigkeit **[TREFFERHAGEL 2]**).

[SCHWALL] 24.37



Waffen dieser Art stoßen Wolken aus Feuer, Gas oder anderen tödlichen Substanzen aus, denen zu entgehen beinahe unmöglich ist.

Jede Attacke mit einer **[SCHWALL]**-Waffe trifft ihr Ziel automatisch.

[SYNCHRONISIERT] 24.38



Zwillingswaffen sind oft für höhere Effektivität mit einem gemeinsamen Zielerfassungssystem versehen.

Bei jeder Attacke mit einer Waffe mit **[SYNCHRONISIERT]** kannst du den **Verwundungswurf** wiederholen.

DIGITALE UNTERSTÜTZUNG

Die Warhammer-40000-App enthält eine erweiterte Auswahl an Definitionen, erläutert seltene Regelinteraktionen und beantwortet häufig gestellte Fragen.

Diese digitalen Ressourcen sollen etwaige Unklarheiten ausräumen und ein flüssiges Spiel ermöglichen. Sie werden regelmäßig überarbeitet, um auf Rückmeldungen aus der Spielerschaft einzugehen. Auf den folgenden Seiten findest du eine Auswahl dieses Unterstützungsmaterials.

SOLLSTÄRKE UND HALBE SOLLSTÄRKE

Die Anzahl der Modelle, die eine Einheit zu Beginn der ersten Schlachtrunde enthält, ist ihre **Sollstärke**. Die **Sollstärke** einer **angeschlossenen** Einheit ist die Anzahl der Modelle, die jene Einheit zu Beginn der ersten Schlachtrunde enthält.

Manche Regeln beziehen sich auf Einheiten **unter Sollstärke** oder auf – oder unter – **halber Sollstärke**. Die Bedeutung dieser Begriffe variiert abhängig von der **Sollstärke** einer Einheit:

EINHEITENSTÄRKE

MANCHE EINHEITEN KÖNNEN NICHT AUF HALBER SOLLSTÄRKE SEIN

Wenn ein Modell einen ungeraden LP-Wert hat oder eine Einheit eine ungerade **Sollstärke**, kann jenes Modell oder jene Einheit nicht **auf halber Sollstärke** sein (kann aber **unter halber Sollstärke** sein wie rechts beschrieben).

	SOLLSTÄRKE 1	SOLLSTÄRKE 2 ODER HÖHER
UNTER SOLLSTÄRKE	Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte des Modells <u>niedriger als</u> sein LP-Wert	Anzahl der verbleibenden Modelle der Einheit <u>niedriger als</u> ihre Sollstärke
AUF HALBER SOLLSTÄRKE	Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte des Modells ist <u>die Hälfte</u> seines LP-Werts	Anzahl der verbleibenden Modelle der Einheit ist <u>die Hälfte</u> ihrer Sollstärke
UNTER HALBER SOLLSTÄRKE	Anzahl der verbleibenden Lebenspunkte des Modells ist <u>niedriger als die Hälfte</u> seines LP-Werts	Anzahl der verbleibenden Modelle der Einheit ist <u>niedriger als die Hälfte</u> ihrer Sollstärke

Beispiel: Ein Captain (1 Modell) ist einer Einheit Intercessoren (5 Modelle) **angeschlossen**. Diese **angeschlossene Einheit** hat eine **Sollstärke** von 6. Werden drei Intercessoren **zerstört**, ist die Einheit **auf halber Sollstärke**. Werden vier Intercessoren **zerstört**, ist die Einheit **unter halber Sollstärke**. Werden alle Intercessoren **zerstört**, ist der verbleibende Captain **unter halber Sollstärke**, obwohl er noch alle seine Lebenspunkte hat.

DEINER ARMEE EINE NEUE EINHEIT HINZUFÜGEN

Manche Regeln fügen deiner Armee während der Schlacht eine neue Einheit hinzu. Die **Sollstärke** jener Einheit wird ermittelt, wenn sie deiner Armee hinzugefügt wird, wird ansonsten aber genau wie für andere Einheiten ermittelt.

ZERSTÖRT

Im Verlauf einer Schlacht erleiden Modelle Schaden, verlieren Lebenspunkte und werden **zerstört**. Wenn jedes Modell einer Einheit **zerstört** wurde, wird jene Einheit **zerstört**.

Wenn ein Modell **zerstört** wird, handle zuerst alle Regeln ab, die ausgelöst werden, wenn es **zerstört** wird, dann wird es vom Schlachtfeld entfernt. Wenn solche Regeln greifen und das Modell durch eine Attacke **zerstört** wurde, werden jene Regeln, wenn nicht anders angegeben, erst abgehandelt und das Modell erst entfernt, nachdem die Attacken der attackierenden Einheit abgehandelt wurden. Wenn nicht anders angegeben, können **zerstörte** Modelle und Einheiten keine Fähigkeiten einsetzen, nicht für Regeln gewählt werden und nicht Ziel von Regeln sein.

UNTERSCHIEDLICHE BEWEGUNGSWERTE

Wenn eine **normale** oder **Vorrückenbewegung** ausgeführt wird und verschiedene Modelle der sich bewegenden Einheit verschiedene **B**-Werte haben, ist die **maximale Entfernung** jener Bewegung für jene Modelle unterschiedlich. Wenn eine Einheit etwa eine **normale Bewegung** ausführt und alle Modelle jener Einheit einen **B**-Wert von 6" haben, ein Modell aber einen **B**-Wert von 9", beträgt die **maximale Entfernung** jenes Modells für jene Bewegung 9", während die **maximale Entfernung** für die anderen Modelle 6" beträgt. Während jene Einheit jene Bewegung ausführt, müssen alle anderen Beschränkungen beachtet werden.

KOMMT ZUM KÄMPFEN INFRAGE, KANN ABER NICHT KÄMPFEN

Wenn ein Spieler während der Kämpfen-Abfolge an der Reihe ist, eine Einheit zum Kämpfen zu wählen, und alle Einheiten jenes Spielers, die **zum Kämpfen infrage** kommen, weiter als 5" von allen feindlichen Einheiten entfernt sind, kann jener Spieler stattdessen entscheiden, zu passen, sodass sein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen. Passen beide Spieler nacheinander oder passt ein Spieler, wenn sein Gegner keine Einheiten mehr hat, die **zum Kämpfen infrage** kommen, endet der Schritt „Kämpfen“.

Anmerkung: Gelegentlich werden alle Ziele einer Einheit **zerstört**, bevor sie die Möglichkeit hat, zu kämpfen, während keine anderen Ziele nahe genug sind, um mit einer **Nachrücken-Bewegung in den Nahkampf** mit ihnen zu gelangen. In solchen Fällen kann ein Spieler entscheiden, zu passen, und abwarten, ob eine andere feindliche Einheit eine **Nachrücken-Bewegung** nahe genug beendet, um später in der Phase attackiert zu werden.

GEMISCHTE SCHLÜSSELWÖRTER IN EINHEITEN

Manche Einheiten enthalten Modelle mit unterschiedlichen Schlüsselwörtern, etwa weil sie eine **angeschlossene** Einheit bilden, auf ihrem Datenblatt unterschiedliche Schlüsselwörter ausgewiesen sind oder weil sie bestimmte Ausrüstungsgegenstände haben. Solange das der Fall ist, hat eine solche Einheit alle Schlüsselwörter all ihrer Modelle, aber ihre Modelle erhalten nicht die Schlüsselwörter anderer Modelle jener Einheit, die sie nicht bereits haben. Denke daran, dass Attacken Einheiten als Ziel haben, nicht Modelle.

SIEHE AUCH

SOLLSTÄRKE UND HALBE SOLLSTÄRKE

- ▶ **Verlorene Lebenspunkte zurückerhalten**
- ▶ **Wiederbelebt**

Scanne den Code unten und mache deine ersten Schritte in der Warhammer-40.000-App:



MISSIONSZIELE AUSSERHALB EINES GELÄNDEBEREICHS

Wenn die Position eines **Missionsziels** nicht in einem **Geländebereich** fällt, musst du die Position jenes **Missionsziels** mit einem flachen, kreisrunden Marker mit 40 mm Durchmesser markieren, dessen Mittelpunkt auf jener Position liegt – wir nennen dies einen **Missionszielmarker**. Modelle können sich durch **Missionszielmarker** bewegen und können eine Bewegung auf **Missionszielmarkern** beenden.

Ein Modell ist in Reichweite eines **Missionszielmarkers**, solange es sich horizontal innerhalb von 3" und vertikal innerhalb von 5" um jenen **Missionszielmarker** befindet. Wenn du Entfernungen zu und von einem **Missionszielmarker** aus misst, misst zu und von seinem nächstgelegenen Teil aus.

WIEDERBELEBT

Wenn eine Regel wiederbelebt oder Modelle in eine Einheit zurückbringt, wird der Einheit die angegebene Anzahl **zerstörter** Modelle hinzugefügt. Eine Einheit kann auf diese Weise nicht größer als ihre **Sollstärke** werden. Solche Modelle werden mit aller Ausrüstung und allen **Verbesserungen** hinzugefügt, mit denen sie die Schlacht begonnen haben, und werden, wenn nicht anders angegeben, mit allen Lebenspunkten zurückgebracht.

Modelle, die in eine Einheit auf dem Schlachtfeld zurückgebracht werden, müssen wie folgt platziert werden:

- In **Formation** mit Modellen jener Einheit, die jene Phase auf dem Schlachtfeld begonnen haben (d. h. Modelle, die bereits auf dem Schlachtfeld waren, als die Regel eingesetzt wurde).
- Sie können **im Nahkampf** mit feindlichen Einheiten sein, aber nur, wenn jene feindlichen Einheiten bereits **im Nahkampf** mit der Einheit sind, in die jene Modelle zurückgebracht werden.

Wenn ein **Anführer-** oder **Unterstützung-**Modell in einer **angeschlossenen** Einheit **zerstört** und später wiederbelebt wird, ist es immer noch Teil jener **angeschlossenen** Einheit und muss in sie zurückgebracht werden, wenn möglich.

F&A

F: Kommt eine Einheit ohne Fernkampfwaffen in der Fernkampfphase ihres kontrollierenden Spielers zum Schießen infrage?

A: Ja. Auch wenn die Einheit keine Fernkampf-attacken ausführen kann, kommt sie dennoch **zum Schießen infrage**, was für andere Regeln eine Rolle spielen kann, etwa ob sie infrage kommt, eine **Aktion** zu beginnen.

F: Wenn meine Einheit mittels Nahbereichbeschuss schießt, können dann **MONSTER-/FAHRZEUG-**Modelle meiner Einheit eine Einheit im Nahkampf mit **[EXPLOSIV]-Waffen** beschießen?

A: Nein.

F: Wenn meine Einheit auf eine **MONSTER-/FAHRZEUG-**Einheit im Nahkampf schießt, können dann Modelle meiner Einheit jene Einheit als Ziel für **[EXPLOSIV]-Waffen** wählen?

A: Nein.

F: Kann eine Einheit, die infrage kommt, einen **Überrennen-Kampf** auszuführen, gewählt werden, dies zu tun, wenn sie nicht auch zum **Kämpfen** infrage kommt?

A: Nein. Manchmal gelangt eine Einheit nach Beginn des Schritts „**Kämpfen**“ **in den Nahkampf**, ist dann aber später in jenem Schritt wieder **nicht im Nahkampf**. Wenn das geschieht und sie nicht mehr **zum Kämpfen infrage** kommt, kann sie keinen **Überrennen-Kampf** ausführen.

F: Kann eine Einheit in einen **TRANSPORTER** einsteigen, nachdem sie eine **Kundschafterbewegung** ausgeführt hat?

A: Nein. Kundschafterbewegungen finden im Schritt „**Fähigkeiten vor der Schlacht**“ statt, der nach dem Schritt „**Schlachtformation festlegen**“ und vor dem Schritt „**Beginn der Schlacht**“ kommt.

