

# WIE BAUE ICH EINE ARMEE AUF?



GUIDE FÜR ABSOLUTE ANFÄNGER



ERSTELLT VON TABLETOP-CRAFTING-CAVE

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>VORWORT</b>	<b>02</b>
<b>ERSTE SCHRITTE</b>	<b>03</b>
<b>IMPERIUM DER MENSCHHEIT</b>	<b>04</b>
<b>ADEPTUS ASTARTES</b>	<b>04</b>
<b>ADEPTUS CUSTODES</b>	<b>06</b>
<b>ADEPTA SORORITAS</b>	<b>06</b>
<b>ADEPTUS MECHANICUS</b>	<b>07</b>
<b>ASTRA MILITARUM</b>	<b>07</b>
<b>IMPERIAL KNIGHTS</b>	<b>08</b>
<b>HÄRETIKER UND DÄMONEN DES CHAOS</b>	<b>09</b>
<b>HERETICUS ASTARTES</b>	<b>09</b>
<b>CHAOS KNIGHTS</b>	<b>10</b>
<b>DIE CHAOSGÖTTER</b>	<b>10</b>
<b>KHORNE</b>	<b>11</b>
<b>NURGLE</b>	<b>11</b>
<b>TZEENTCH</b>	<b>12</b>
<b>SLANEESH</b>	<b>12</b>
<b>XENOS VÖLKER</b>	<b>13</b>
<b>NECRONS</b>	<b>13</b>
<b>ORKS</b>	<b>14</b>
<b>TYRANIDS</b>	<b>15</b>
<b>AELDARI (ELDAR)</b>	<b>16</b>
<b>DRUKHARI (DARK ELDAR)</b>	<b>17</b>
<b>STERNENREICH DER T'AU</b>	<b>18</b>
<b>WEITERE SCHRITTE</b>	<b>19</b>
<b>MACHT- &amp; PUNKTWERTE</b>	<b>20</b>
<b>SCHLACHTGRÖSSEN</b>	<b>21</b>
<b>STRATEGISCHE RESERVEN</b>	<b>22</b>
<b>ZUSAMMENFASSUNG</b>	<b>25</b>
<b>NOCH EIN WEITERER SCHRITT</b>	<b>26</b>

# VORWORT

Liebe Leser,

Wie an jedem Anfang eines Guides von mir, möchte ich mich auch hier dafür bedanken, dass du dich dazu entschieden hast, (auch) diesen hier herunter zu laden und ihn zu lesen. Und (ebenfalls, wie immer) ein von mir gern gegebener Hinweis, dass meine Dokumente keinesfalls die Publikationen von Games Workshop ersetzen sollen. Ich möchte ausdrücklich, dass ihr – bei näherem Interesse am Spiel – die Bücher aus dem Hause GW kauft. Sie liefern Hintergrundgeschichten, sind äußerst hochwertig gedruckt und ihr unterstützt damit einen ganzen Haufen toller Menschen, Künstler und kreative Köpfe, die das mehr als verdient haben!

In diesem Guide beschäftigen wir uns mit dem Zusammenstellen einer Armee für Warhammer 40.000! Vom ersten Konzept über die Planung der Truppen, des Befehlsstabes bis hin zur ersten Schlacht. Ich werde dir versuchen etwas über das Punktesystem für die Einheiten von GW, sowie die Machtpunkte beizubringen.

Zum einen werde ich natürlich die offiziellen Regelungen und Vorschläge aus dem Basisregelbuch der 9th Edition als Grundlage nutzen – aber auch eigene Erfahrungen mit einfließen lassen. Hast du dieses Dokument gelesen, wirst du über jeden Schritt informiert sein, den es im Normalfall benötigt um von der anfänglichen Idee zur fertigen Armee zu gelangen.

Da ich davon ausgehe, dass du diesen Guide von meiner Website heruntergeladen hast, gehe ich ebenfalls mal davon aus, dass du die anderen, dort verfügbaren, Guides von mir gesehen hast, ich würde mich natürlich überaus darüber freuen, dass du noch weiteres Geschreibsel von mir gönnst.

Hast du diesen Guide allerdings von irgendwo anders... Habe ich eine Frage: Woher?! Aber mal Spaß beiseite – ich wünsche dir viel Spaß beim lesen und stöbern und lernen. Fragen und Anmerkungen zu meinen Guides oder aber du möchtest mir einen Auftrag erteilen? Oder du möchtest Lob oder Kritik äußern? Dann erreichst du mich ganz leicht via E-Mail: [info@tabletop-crafting-cave.com](mailto:info@tabletop-crafting-cave.com)

Einen Besuch auf meiner Website

[www.tabletop-crafting-cave.com](http://www.tabletop-crafting-cave.com)

empfehle ich natürlich auch immer wieder gerne. Du findest mich natürlich auch auf Instagram und – sofern ich die Zeit dafür finde – auch während ich Bastle auf Twitch!

Viele liebe Grüße,  
Der Imperator beschützt

Xervas; Tabletop-Crafting-Cave

# ERSTE SCHRITTE

Du wirst eine Reise unternehmen. Und glaube mir, jemandem der diese Reise schon mehrfach hinter sich gebracht hat, sie wird dir gefallen! Jeder einzelne Schritt gleicht einem Abenteuer. Vielleicht übertreibe ich etwas und/oder meine Begeisterung für das Tabletop Spiel sprudelt etwas über. Aber Fakt ist, je länger du dich mit deiner Armee beschäftigst, desto mehr wirst du dich für sie begeistern können und dich über jeden Fortschritt – und sei er noch so „klein“ – freuen wie ein kleines Kind zu Weihnachten.

Ohne allzu philosophisch wirken zu wollen, beginnt jede Reise mit dem ersten Schritt, und sei sie noch so lange. Und der Erste Schritt deiner Reise zur spielfertigen Armee von Warhammer 40.000 ist wohl der, die (für dich) „richtige“ Fraktion auszuwählen. Zuerst solltest du dich für eine der drei – nennen wir es – übergeordneten Fraktionen entscheiden. Möchtest du lieber auf der Seite der Menschen die Zeit des endlosen Krieges bestreiten und die Vorherrschaft der menschlichen Rasse sichern? Oder ist es dir doch lieber die Galaxis brennen zu sehen und dich den Reihen des Chaos anzuschließen? Oder aber reizt es dich mehr die Schlachtfelder des 41. Millenniums als einer der vielen Xenos-Spezies zu betreten? Natürlich hält dich nichts (und ich am wenigsten) davon ab dir von jeder Fraktion eine Armee anzuschaffen. Doch anfangen solltest du mit einer davon. Wie du dich entscheidest spielt keine Rolle, solange du mit der getroffenen Auswahl zufrieden bist. Denn die Reise zur ersten Armee wird weder kurz noch sollte sie dir aufgrund der Fraktionswahl langweilig werden.

Wähle auf Grundlage der Boni im Gefecht oder der Optik der Modelle – frei nach DEINEM Geschmack. Die Hauptsache besteht darin, dass DU Spaß daran hast!

Listen wir doch einmal auf, welche Möglichkeiten du hast und beschreiben jede der Fraktionen danach etwas.

<b>FRAKTIONSÜBERSICHT FÜR WARHAMMER 40.000</b>		
<b>Imperium d. Menschheit</b>	<b>Häretiker und Dämonen des Chaos</b>	<b>Xenos Völker</b>
Adeptus Astartes	Chaos Knights	Necrons
Adepta Sororitas	Hereticus Astartes	Orks
Adeptus Custodes	Daemons of Nurgle	Tyranids
Adeptus Mechanicus	Daemons of Tzeentch	Sternenreich der T'au
Astra Militarum	Daemons of Slaanesh	Aeldari (Eldar)
Imperial Knights	Daemons of Khorne	Drukhari (Dark Eldar)

# IMPERIUM DER MENSCHHEIT

Die Menschen im Universum von Warhammer 40.000 sind nicht leicht zu beschreiben. Was allerdings auffällt ist der wohl größte Unterschied zu den heutigen Menschen: Es gibt keinerlei Diskriminierungen mehr unter den Menschen, so wie es heute leider der Fall ist. Hautfarbe, Herkunft oder sexuelle Orientierung, es ist so, wie es sein sollte: Egal. Also keiner stört sich daran oder hinterfragt etwas in der Richtung. Alle Menschen sind gleich.

Weniger gut allerdings ist die Tatsache, dass alle Menschen auch gleichermaßen wenig Wert sind. Ein Menschenleben im 41. Millennium zählt weniger als nichts. Es gibt unzählige. Milliarden ist schon kein Ausdruck mehr. In Wahrheit lässt sich kaum beziffern wie viele Menschen auf den unzähligen, vom Imperium einst kolonisierten, Planeten es gibt. Die gemeinsamen Feinde der Menschheit, von denen es leider mehr als genug gibt, sorgen für eine Einheit unter den Menschen, welche es nie zuvor gegeben hat. Allerdings führt das zu einer anderen Art von „Fremdenfeindlichkeit“ nämlich der „Xenos-Feindlichkeit“. Denn alles fremde, alles nicht-menschliche gilt als Abschaum, nicht berechtigt zu leben und hassenswert. Auch Diskriminierungen gibt es in einer anderen Richtung: man verabscheut Mutanten und Psioniker. Also als „Perfekt“ ist die Menschheit auch in ferner Zukunft nicht im Geringsten. Willst du mehr darüber erfahren, kann ich dir nur die offiziellen Publikationen ans Herz legen. Die Regelbücher, Codizes und auch die unzähligen Romane.

## 1 Adeptus Astartes

Beginnen wir mit der – auch außerhalb des Tabletop Spiels – wohl bekanntesten Fraktion überhaupt. Dem Adeptus Astartes, du kennst sie bestimmt unter dem Namen Space Marines. Die genetisch Modifizierten und verstärkten Supersoldaten des Imperiums der Menschheit. Die Engel des Todes. Die Krieger des Imperators. Einst schuf der Imperator seine „Söhne“ – die Primarchen, die genetischen Vorbilder der Space Marines. Angeblich existieren eintausend dieser Krieger in jedem der eintausend Orden. Womit es für jeden, von Menschen kolonisierten, Planeten einen dieser Krieger gäbe. Jeder Primarch enthält einen – nennen wir es – „kleinen, genetischen Funken“ des Imperators selbst und jeder Primarch ist der Anführer und genetische „Vater“ seines Ordens, deren Krieger diverse Eigenschaften übernommen haben. Je nachdem welche Art und Weise der Kriegsführung du bevorzugst gibt es einen Orden für dich; die Imperial Fists beispielsweise sind wahre Großmeister der Belagerungskriege; die Blood Angels sind wilde und verwegene Kämpfer, neigen jedoch dazu in eine Art Bluttausch zu verfallen, die White Scars sind schnell und gefährlich, mit dutzenden Angriffs-Motorrädern. Die Space Wolves sind wilde und zügellose Bestien im Nahkampf. Unterm Strich ist für jeden etwas dabei! Und selbst, wenn du keinen der „offiziellen“ Orden findest, der deinen Ansprüchen genügt ist das auch kein Problem! Erfinde einen! Oder besser gesagt gründe einen eigenen Orden.

### ADEPTUS ASTARTES

- Flexible und multifunktionale Einheiten
- Möglichkeit für schnelle Flankenmanöver
- Große und vielseitig einsetzbare Auswahl an Fahrzeugen

## 2 Adeptus Custodes

An der Stelle während eines Kampfes, wo ein Astartes hunderte Menschen ersetzen kann, so ersetzt ein Custodes dutzende Astartes. Geht man davon aus, dass die Space Marines durch die Wunder der Technologie und Genetik an einer Art Biologisch-Perfektionierten Fließband entstanden sind, so könnte man sagen, dass die Custodes durch langwierige Bio-Alchemistische Handarbeit entstanden sind. Wahre Halbgötter in den Diensten des Imperators. Sie übernehmen die Aufgabe der Palastwache des Imperators auf dem heiligen Terra. Aber auch außerhalb Terras oder des Sol-Systems kann man auf sie treffen. Sie übernehmen Spezialaufträge, Sonderaufgaben, welche selbst für die überragenden Fähigkeiten der Astartes zu heikel sind. Die Armeen der Custodes sind kleiner aber überaus spezialisiert. Im Nahkampf sind sie derart überragend, dass kaum ein (einzelnes) Wesen, welches der Menschheit bekannt ist sie schlagen oder auch nur ankratzen könnte. Pech ist allerdings, dass es so unglaublich viele Wesenheiten da draußen im Universum gibt, die der Menschheit völlig unbekannt sind.

### ADEPTUS CUSTODES

- Hoch Spezialisierte Armee
- Kleinere Auswahl an möglichen Einheiten
- Starke aber recht unflexible Truppen

## 3 Adepta Sororitas

Im 41. Millennium ist kaum etwas so wichtig wie die Institution und die Unerschütterlichkeit des Glaubens und der Ekklesiarchie. Der normale, imperiale Bürger ist hoch gläubig und man würde – im Regelfall – eher ohne Unterwäsche als ohne Aquila-Anhänger oder anderes religiöses Beiwerk das Haus verlassen. Aber – aufgrund einiger, nennen wir es politischer Unstimmigkeiten, wurde der Kirche des Imperiums verboten Männer unter Waffen – also eine eigene Armee – zu unterhalten. Ein perfektes Beispiel dafür für das unumstößlich langsam mahlende Räderwerk der Bürokratie und dem Umstand, dass man sich eher an das Wort des Gesetzes als an seinen Sinn gebunden fühlt, denn das Resultat aus dem Verbot von Männern unter Waffen für die Kirche sind die sogenannten „Sisters of Battle“. Dem Adepta Sororitas. Höchst indoktrinierte und dem Imperator im Glauben absolut treue und gläubige Nonnen, welche auch in der Kriegskunst geschult sind. Das Adepta Sororitas bildet den heutigen, militärischen Arm der Kirche. Und dieser Arm ist stark! Die Truppen und Modelle der Sororitas sind etwas ausgefallen aber durchaus sehenswert. Ein hervorragendes Beispiel dafür ist wohl die Raketenartillerie der Sisters of Battle, welche eher an eine Kirchenorgel auf einem Kettenfahrwerk erinnert.

### ADEPTA SORORITAS

- Ungewöhnliche Modelle
- Günstiges Kanonenfutter
- Robuste Einheiten

## 4 Adeptus Mechanicus

Zugegeben, die Modelle und Einheiten der Sisters of Battle mögen etwas ungewöhnlich sein, doch die des Mechanicus sind noch viel, sagen wir, exotischer. Der Leitspruch des Mechanicus spiegelt sich in ihrem Aussehen wider: Das Fleisch ist schwach! Und so ersetzen die Mitglieder des Mechanicus wo sie nur können ihren Körper durch Bioniken. Es besitzt die wohl fortschrittlichsten Waffen und Technologien der imperialen Streitkräfte. Kein Wunder, wenn man bedenkt, dass die Fabrikwelten des Mechanicus sämtliche Armeen des Imperiums mit Waffen beliefert. Die besten, behält man eben für sich selbst. Was auch der Grund dafür sein dürfte, dass der Glaube des Mechanicus – der Glaube an den heiligen Maschinengott, den Omnissiah – vom übrigen Imperium toleriert wird. Man hat sich eben dazu entschieden den Omnissiah als eine Art „Instanz“ oder nennen wir es „Interpretation“ des Gottimperators zu registrieren und so den Glauben an den Omnissiah unangetastet zu lassen, wie man nicht die Hand beißt, die einen Füttert – beißt man natürlich auch nicht die Hand, die einem Waffen und Munition in schier unglaublicher Menge liefert.

### ADEPTUS MECHANICUS

- Technisch nahezu perfekt ausgerüstete Truppen
- Ungewöhnliche, bionische Modelle mit einem Hauch von Steampunk
- Gute, aber überschaubare Anzahl an Fahrzeugmodellen

## 5 Imperial Knights

Wer behauptet die Ritterlichkeit sei gestorben hätte Recht, wenn es die Adelshäuser der Imperial Knights nicht gäbe. Uralte Bündnisse mit Imperiums Welten, Astartes Orden und Fabrikwelten sorgen dafür, dass das auch so bleibt. Denn der Hochadel dieser Häuser nehmen ihre Schwüre und Bündnisse sehr ernst. Ein Knight ist eine – selbst für diese Zeit – äußerst beeindruckende Waffe. Es sind Kampfläufer, technisch gesehen, aber das wäre so als würde man einen schweren Imperialen Kreuzer ein Spaceshuttle nennen. Ein Knight ist ein Kampfläufer von der Größe eines Mehrstöckigen Hauses. Die größten und schwersten Knights sind de facto laufende Festungen mit mehreren hundert Mann Besatzung. Der niedere Adel oder Anwärter des Hauses kämpfen in kleineren aber noch immer beeindruckend bewaffneten Kampfläufern, den Schild- oder Schwertknappen. Armeen der Imperial Knights sind vergleichsweise klein, was die Anzahl der Truppen angeht, jedoch ist ihre Schlagkraft mitunter gewaltig.

### IMPERIAL KNIGHTS

- Hocheffektive und schwerst bewaffnete Kampfläufer
- Kleine aber beeindruckende Modellauswahl
- Wenig flexible Taktikmöglichkeiten

## 6 Astra Militarum

Die Imperiale Armee. Die wohl zahlreichste oder umfangreichste Militärmacht des gesamten Universums. Zahllose Soldatinnen und Soldaten verrichten ihren Dienst im Namen des Imperators. Wie das Astra Militarum Krieg führt ist nicht schwer zu beschreiben. Die Imperiale Armee wird nicht grundlos auch „Der Hammer des Imperators“ genannt. Es ist eine Streitmacht, die mit schierer Masse seine Gegner schlägt. Wie ich eingangs erwähnte, ist der Wert eines Menschenlebens kaum zu beziffern, eine so hohe Anzahl an Nachkommastellen hinter einer Null sind unpraktisch. In den wenigsten Fällen scheren sich die Kommandierenden Generäle nicht einmal im Ansatz über die Menge an Menschenleben, welche sie im Verlauf eines Feldzugs verheizen. Eine Armee des Astra Militarum ist immer sehr Umfangreich. Die Ausrüstung der Soldaten ist nicht festgelegt oder gar auf demselben technischen Stand. Aber den motorisierten Regimentern der Imperialen Armee sind durchaus ernst zu nehmen. Das Allroundtalent der Panzerfahrzeuge – der Lemman Russ Kampfpanzer – ist nahezu unschlagbar günstig zu produzieren und zu warten oder zu modifizieren. Von Langstrecken Artillerie bis hin zu Kurzstrecken Infanterieunterstützenden Mörsern über leichte Kampfläufer zur Erkundung ist nahezu alles vertreten. Diese unheimlich große Auswahl an möglichen Truppen eröffnet wohl – neben dem Adeptus Astartes – die meisten taktischen Möglichkeiten.

### **ASTRA MILITARUM**

- Höchstflexible und große Auswahl an Infanterie UND Artillerie
- Beinah universell einsetz- und modifizierbare Fahrzeugauswahl
- Große bis sehr große Armeen

# HÄRETIKER UND DÄMONEN DES CHAOS

Zum Großen Pech des Imperiums der Menschheit ist ihr größter Feind auch gleichzeitig der am schwersten zu bekämpfende. Das „Chaos“ an sich ist weder zentral gelegen noch zentral organisiert – die Führungsebene besteht aus vier untereinander streitenden Wesenheiten. Den Chaosgöttern. Sie schalten und walten aus dem Immaterium heraus, oder dem Warp. Einer Art Paralleldimension zum Realraum. Die Chaosgötter sind Khorne (Gott des Krieges, des Blutes und der Gewalt); Nurgle (Gott der Pestilenz, Krankheit und Tod); Tzeentch (Gott der Intrigen, der Lügen und Magie) und der jüngsten Gottheit Slaanesh (Gott der Lust, der Leidenschaft und Euphorie). Die Chaosgötter sind launisch, wankelmütig und nur äußerst schwer zu durchschauen. Sie genauer zu beschreiben, gehört an eine andere Stelle – auf die nächste Seite um genau zu sein. Vor allem, weil ich nicht unbedingt plane in den Fokus (egal welcher Art) der Inquisition zu geraten. (Und über die Inquisition werden wir hier auch nicht sprechen...).

Jedenfalls gibt es eine Besonderheit innerhalb dieser Kategorie, auch wenn die meisten der diversen Verräter Legionen sich nicht unbedingt als Verbündete betrachten, kann es durchaus nicht selten vorkommen, dass sie zusammen arbeiten um diverse Ziele zu erreichen. Und so kann es durchaus passieren, dass die Dämonen des Khorne zusammen mit denen des Tzeentch in die Schlacht ziehen. Auch wenn gerade diese beiden Chaosgötter sich ganz besonders verabscheuen. Zumal auch jeder Orden der Chaos Space Marines durch die Dämonen des Gottes verstärkt werden können, um dessen Gunst sie buhlen.

## 1 Hereticus Astartes

In einer der besonders dunklen Stunden der Vergangenheit des Imperiums kam es zu einem bis heute andauernden Krieg von Bruder gegen Bruder. Im 30. Jahrtausend wurde der Imperator von seinem liebsten Sohn – dem Primarchen der Luna Wolves – verraten. Horus Lupercal wurde durch eine unglückliche Verkettung von Ereignissen, Geflüster und Gemausel korrumpiert und derart verdreht, dass er sich mitsamt beinahe der Hälfte aller ursprünglichen Astartes Orden gegen seinen Vater den Imperator verschwor und einen Galaxis weiten Bürgerkrieg vom Zaun brach, der nicht nur dem Universum selbst sondern auch der Menschheit tiefe Wunden schlug und Narben hinterließ, die bis heute schmerzen. Die so genannten Verräterastartes sind zahlreich und vielseitig. Je nachdem welchem der vier Chaosgötter sie huldigen. Die Art und Weise zu kämpfen unterscheidet sich extrem, ebenso wie die Persönlichkeiten der Götter derer sie dienlich sind.

### HERETICUS ASTARTES

- Vielseitig und flexibel
- Dämonische Unterstützungstruppen
- Düstere und mitunter makabre Modelle

## 2 Chaos Knights

Ebenso wie es sogar Astartes Orden gibt, die dem Chaos anheimgefallen sind und auch reguläre Truppen des Militarums korrumpiert werden können, sollte es nicht überraschen, dass es auch – zum Leidwesen des Imperiums – Adelshäuser der Knights gibt, welche zum Chaos wechselten. Es gelten dieselben Beschreibungen wie ich sie im Abschnitt der Imperial Knights niedergeschrieben habe. Nur das die Loyalität dieser Knights eben bei den Göttern des Chaos liegt und das Hauptansinnen im Machtgewinn und Reichtum gleichwelcher Art liegt und nicht in den Werten der Ehrbarkeit, Tugend und Hilfsbereitschaft. Die Namen der Kampfpläuferklassen sowie die der kleineren Kampfpläufer mögen sich unterscheiden, aber im Grunde genommen ist alles gleich, bis auf die Optik.

### CHAOS KNIGHTS

- Hocheffektive und schwerst bewaffnete Kampfpläufer
- Kleine aber beeindruckende Modellauswahl
- Wenig flexible Taktikmöglichkeiten

## 3 Die Chaosgötter

Zur genaueren Beschreibung der Chaosgötter. Auch auf die Gefahr hin nun doch in den ungesunden Fokus der Inquisition zu geraten, fühle ich mich doch irgendwie dazu verpflichtet dich umfassend, oder zumindest soweit es mir möglich ist, über die Chaosgötter zu informieren. Tzeentch ist der wohl älteste dieses sonderbaren Quartetts. Seine genaue Herkunft ist ebenso nebulös wie seine Absichten. Nun, er ist nicht umsonst der „Wandler der Wege“ und „Herr der Lüge und Intrigen“. Wäre es möglich ihn zu Fragen würde das zu noch mehr Fragen führen, deren Antworten nur noch mehr Fragen eröffnen würde, welche weitere Fragen sich auftun lässt. Worüber wohl jeder normale Sterbliche den Verstand vollends verlieren würde, daher endet meine Beschreibung von ihm jetzt auch. Khorne entstand – den Gerüchten nach – zur Zeit der großen Kreuzzüge auf der Erde. Nurgle, Gott der Krankheit und des Verfalls wurde ebenfalls mithilfe der Menschen geboren. Er erschien wohl im Zuge der Wellen des Leids und des Todes, welche durch die Pest ausgelöst wurden. Der jüngste – Slaanesh – wurde zur Zeit des Weltenbrandes geboren. Er ist der Grund aus dem es kein großes Sternenreich der Aeldari mehr gibt. Doch nun widmen wir uns jedem dieser Götter etwas im Detail.

## **Khorne – der Blutgott**

Khorne. Du hast im Zusammenhang mit Warhammer 40.000 sicherlich schon einmal „Schädel für den Schädelthron“ oder „Blut für den Blutgott“ vernommen. Diese kommen von Khorne. Oft wird er als massiver, muskulöser Krieger dargestellt, mit einem Hundeähnlichen Dämonenkopf, grimmig brütend auf seinem Thron auf einem gigantischen Schädelberg sitzend inmitten seiner immens riesigen Zitadelle aus reinem Messing und Blut. Khorne liebt Blutvergießen, Gewalt und Krieg. Ihn kümmert es nicht im Geringsten wessen Blut vergossen wird, solange es in Strömen fließt. Die Dämonenhorden des Khorne sind Tiefrot und gewandet in Messing und Bronze. Sie alle verabscheuen Magie und Hinterlist. Khorne ist direkt und insoweit fair, wenn es um reine körperliche Stärke geht. Denn er schätzt kaum etwas so sehr wie den ehrlichen Zweikampf. Und wer sich durch reine Kraft und Stärke immer wieder beweisen kann und einen Widersache nach dem anderen mit der Klinge fällt, erlangt unweigerlich die Gunst des Blutgottes.

### **DÄMONEN DES KHORNE**

- Bevorzugen die offene, direkte Konfrontation
- Stark im Nahkampf
- Keinerlei Psikräfte oder dergleichen

## **Nurgle – der Gott der Pestilenz**

Verfall und Tod sind gleichbedeutend mit Erneuerung und Leben, so sieht es zumindest Nurgle. Welcher oft als korpulente Dämonengestalt hinter einem gigantischen Kessel, feixend und darin rührend dargestellt wird. Auch wenn Nurgle Krankheiten und nie enden wollende Qualen verteilt, sieht er es als Geschenke für seine Kinder an. Daher spricht man auch oft von „Väterchen Nurgle“ oder dergleichen. Nurgle harrt in seinem vor Leben wimmelnden Garten aus und köchelt tagein tagaus an neuen Krankheiten und Leiden, welche er als Geschenke verteilen kann. Seine Truppen sind langsam aber ungeheuer Zäh. Sie können unglaublich viel Schaden einstecken und sind nur sehr schwer zu töten. Zumal all seine Dämonen, Kultisten und anderer Anhang von ihm unweigerlich begleitet werden von dichten Fliegenschwärmen und übelriechenden Wolken ihrer Ausdünstungen. Er sicherte sich auch die Anhängerschaft eines ganzen Astartes Ordens mitsamt ihres Primarchen, welcher mittlerweile in den Rang eines Dämonenprimarchen aufsteigen konnte. Die Death Guard mit ihrem genetischen Vater, Dämonenprimarch Mortarion.

### **DÄMONEN DES NURGLE**

- Langsam aber äußerst Widerstandsfähig
- Aura Fertigkeiten zum schädigen der Gegner
- Zermürbung als vorherrschende Taktik

## Tzeentch – Gott der Lügen

Wandler der Wege, der Intrigant, so viele Namen für ein Wesen. Und alle beschreiben ihn recht gut. Tzeentch führt Kriege so wie Khorne es nie in den Sinn käme. Hinterhalte, Fallen und mehr politische Ränke und Fallstricke als in mehrere Serienstaffeln voller Kartenhäuser oder diverse Spiele um den ein- oder anderen Thron passen würde. Er bevorzugt Magie vor allen anderen Möglichkeiten kämpfe auszutragen. Seine Truppen stehen ihm dort in nichts nach. Auch seine Dämonengeneräle halten sich an das Vorbild von Tzeentch. Optisch haben die Horden Tzeentchs ein sehr blaues Farbschema. Allerdings gehören auch farbenfrohe Verzierungen dazu. Die höheren Dämonen aus der Anhängerschaft des Herrs der Lügen sind am besten als Vogelähnlich zu bezeichnen und bieten interessante Gestaltungsmöglichkeiten.

### DÄMONEN DES TZEENTCH

- Bevorzugen Hinterlist und Tücke
- Starke Psikräfte
- Kaum Nahkampfspezialisten

## Slaneesh – Gottheit von Lust und Leidenschaft

Übermäßige Hingabe an eine Sache, welche nur einem selbst zgedacht ist öffnet Tür und Tor für die lüsternen Fänge Slaneeshs. Soweit es Slaneesh betrifft tue ich mich sogar mit den Artikeln und Pronomen schwer. Denn eigentlich hat Slaneesh kein wirkliches Geschlecht, und doch hat er jedes. Fühlt man sich zu Männern hingezogen erscheint Slaneesh als Mann, fühlt man sich zu Frauen hingezogen, erscheint Slaneesh als Frau, oder die Erscheinung wird Androgyn oder geteilt. Die Möglichkeiten sind schier endlos, wofür immer man sich mit Leidenschaft begeistert eröffnet Slaneesh weitere Gelegenheiten um dich zu verführen. Da allerdings der Geburtsgrund von Slaneesh die übertriebenen überschwänglichen Ausschweifungen der Aeldari sind und Slaneesh von ihnen oft als „Sie, die dürstet“ bezeichnet wird, spreche ich von Slaneesh als „sie“. Und obwohl sie die Göttin von Lust und Leidenschaft genannt wird und das eindeutig auch einen Bezug zu sexuellen Ausschweifungen jedweder Art hat, so kann übermäßige Leidenschaft auch in anderen Dingen verankert sein. Ein typisches Beispiel für eine an Slaneesh verlorene Seele wäre ein Musiker, der Zeit seines Lebens für sein unglaubliches Talent seine Seele verpfändet hat und nach gewisser Zeit plötzlich in eine Violine verwandelt worden ist, die dazu noch verdammt wird bis in alle Ewigkeit nur von untalentierten Amateuren gespielt wird. Die Truppen Slaneeshs sind schnell, sehr schnell. Im Nahkampf sind sie auch recht bewandert und wissen nur zu gut wie Psikräfte eingesetzt werden um ihre Gegner zu verwirren und zu manipulieren. Das Farbschema ist pink und violett sowie tönen in rosa.

### DÄMONEN DES SLANEESH

- Schnelle Einheiten mit „Hit and Run“ Taktiken
- Bewandert in Psikräften und im Nahkampf
- Nicht sonderlich Widerstandsfähig

# XENOS VÖLKER

Im Gegensatz zu den Fraktionen des Imperiums der Menschheit, welche wohl so offensichtlich wie möglich verbündet sind, oder den Fraktionen des Chaos, welche sich dann miteinander verbünden, sobald es nützlich ist, gibt es kaum bis gar keine diplomatischen Beziehungen der Xenos Völker untereinander. Die einzige Ausnahme dabei bilden Wohl die verschiedenen Aeldari der Craftworlds. Den riesigen Raumschiffen dieses Volkes, dazu aber später mehr. Die Necrons sind davon besessen jede andere Spezies zu tilgen, da sie diese als minderwertig erachten und noch dazu sind jegliche Eldar deren geschworene, seit über 60 Millionen Jahren unumstrittenen, Todfeinde. Die Orks sind... nun... einfach Orks. Und das Sternenreich der T'au verlangt den obligatorischen Kniefall ihrer Verbündeten, welche wohl eher als Vasallen bezeichnet werden können.

## 1 Necrons

Abgesehen von den Aeldari das wohl älteste Volk, welches die Galaxis durchstreift. Als es auf dem jetzigen heiligen Terra noch Dinosaurier gab, waren sie schon ein Sternenfahrendes Volk, auf höchstem, technologischem Stand. Damals hieß das Volk der Necrons noch Necrontyr und war eine Humanoide Spezies, allerdings waren sie nicht von großer körperlicher Kraft und/oder beeindruckender Gestalt, sie alle waren etwas kränklich und schwach. Was zum einen an ihren durch und durch verstrahlten Planeten lag aber auch daran liegen könnte, dass die Adelskassen ihrer Dynastien wohl zu eng miteinander familiär verkehrten. Um es mal höflich auszudrücken. So oder so begannen die Necrontyr einen Krieg gegen eine mittlerweile lange ausgestorbene Rasse, die „Alten“. (Solltest du dich dafür mehr interessieren; empfehle ich dir die offiziellen Publikationen von Games Workshop, welche das Thema „Den Krieg der hohen Himmel“ bearbeiten). Als die den Krieg zu verlieren drohten wandten sich die Necrontyr, oder besser gesagt ihr aller Anführer, der Stille König, an die Sternengötter der C'tan. Im Austausch gegen genug militärische Macht um die „Alten“ zu schlagen musste er, stellvertretend für sein Volk, „nur“ die Treue schwören. So verkaufte der Stille König sich und seine gesamte Rasse in die Sklaverei. Und betrogen wurden sie obendrein, sämtliche Necrontyr verloren nicht nur ihre Körper aus Fleisch und Blut und wurden in Skelettartige Körper aus lebendigem Metall gezwängt, sondern sie alle – mit Ausnahme der Adeligen jeder Dynastie – büßten ihren Charakter und sämtliche Persönlichkeit vollständig ein und wurden zu willenlosen Maschinen. Als die „Alten“ besiegt waren, wandte sich der Stille König – erobert durch den Betrug der C'tan gegen sie und vernichtete sie auch erfolgreich, doch durch diese Vendetta extremst geschwächt sorgte er dafür, dass sein Volk auf hunderten oder gar tausenden Gruftwelten in Schlaf versetzt worden ist. Wartend, lauend. Auf eine Gelegenheit sich die Galaxis wieder zurück zu holen und ihre von den „Alten“ unterstützten Widersacher, die Eldar, besiegen zu können. Dieser Zeitpunkt war mit der Geburt von Slaneesh wohl erreicht, jedoch verlief alles nicht so glatt, wie gedacht.

### NECRONS

- Sehr hoch entwickelte, gut ausbalancierte Modellauswahl
- Keine Psioniker
- Überaus Widerstandsfähig

## 2 Orks

ORKS ORKS ORKS ORKS ORKS!!!! Ja, man könnte mich einen Fan nennen, auch wenn ich keine große Sammlung an Ork-Modellen habe (zumindest noch nicht), bin ich ein großer Freund der Grünhäute, mit ihrem ... nennen wir es Charme. Zugegeben, im Sci-Fi Sektor sind Orks kein gewohnter Anblick, aber in vielen Fantasy Franchises haben sie einen festen Platz. Egal ob nun Warcraft; Herr der Ringe und so weiter. Allerdings unterscheiden sich die Warhammer Orks – egal ob nun 40K oder Age of Sigmar – in einem Punkt drastisch von ihren „Kollegen“ anderer Bereiche: Es gibt keine Ork-Frauen! Die Warhammer Orks sind keine natürlich entstandene Spezies, soweit es 40K angeht wurden sie entwickelt. Gerüchten zufolge zumindest wurden sie als eine Art biologische Waffe von den „Alten“ gezüchtet. Eine wilde Mischung aus Humanoid, Pflanze und Pilz. Sie vermehren sich über Sporen, welche von jedem Ork ausgestoßen werden, egal ob nun beim Atmen, sich erleichtern oder (und hierbei treten die meisten Sporen aus) durch den Tod. Die Sporen entwickeln ein Myzel, oberirdisch entstehen Pilze und unterirdisch entstehen Brutsäcke, in denen die verschiedensten Orkoide wachsen. Squigs; Gretchins und so weiter. Eine weitere Besonderheit der Orks besteht wohl darin, dass sie eine gewisse „Schwarmtechnologie“ entwickeln. Am besten, ich erkläre das an einem Beispiel: Nehmen wir einen völlig Orkfreien Planeten – setzen wir auf diesem Planeten 5.000 frisch geschlüpfte oder gewachsene – über die Terminologie streiten sich noch heute die Archivare des Ministorums – diese Orks wären auf dem Technologischen Stand der Eisen- oder Bronzezeit. Mit Knüppeln und Schwertern eben. Spulen wir die Zeit zurück und setzen auf demselben fiktiven Planeten 500.000 frisch geschlüpfte Orks aus, werden sie Schusswaffen, Panzer und Trukks haben, bei 5.000.000 Orks werkeln sie sicherlich sogar schon Raumschiffe zusammen. Besonders begabt, wenngleich auch völlig ohne Kontrolle, sind die Orks wohl in Sachen Psikräfte. Je mehr Orks zusammen herumstehen, desto größer ihre psionische Macht. Noch erwähnenswert wäre, dass Ork... ähm... Technologie nur in Orkhänden funktioniert. Der Punkt ist, der Benutzer der Ork-Tech muss daran glauben, dass es funktioniert und tut er das, funktioniert es! Ob es dabei nun um das lächerlich kleine Magazin geht, welches schon 300 Schuss in Folge abgeben konnte oder der Tank des Warbikes, welches schon seit hunderten Kilometern fährt obwohl er nur ein paar Liter fasst. Glaubst du daran, funktioniert es!

### ORKS

- Massenarmee
- Psionisch hoch talentiert, wenngleich unkontrolliert
- Ulkige Modelle mit VIEL Raum zur ... Eigenkreativität

### 3 Tyranids

Anders, als alles andere, was dir im Universum von Warhammer 40.000 begegnen wird. Was vor allem daran liegen könnte, dass die Tyraniden tatsächlich „nicht von hier“ sind. Sie kommen von jenseits der Grenzen der derzeit bekannten Galaxis. Und alles, was sie wollen ist Fressen. Und zwar alles, was sie zwischen die Kiefer bekommen können. Alles an organischem Material wird verzehrt, verdaut und wieder ausgeschieden um von den Schwarm Schiffen im Orbit des zu bemitleidenden Planeten aufgenommen zu werden. Da wir gerade von Schwärmen sprechen, die Tyraniden besitzen keine wirkliche Kommandostruktur oder definierte Anführer oder dergleichen, sie gehorchen einer allumfassenden Schwarmintelligenz. Es gibt bestimmte Kreaturen, welche die Befehle dieser Intelligenz weiterleiten und so die niederen Bestien des Schwarms kontrollieren, diese werden Synapsenkreaturen genannt. Man kann es sich wie eine Art neuronales Netz vorstellen, mit gewissen Knotenpunkten, welche von diesen Kreaturen dargestellt werden, fällt eine der Synapsenkreaturen geraten die Tyranids in Raserei und greifen wild und zügellos alles in Reichweite an, auch einander. Was wohl der einzige Schwachpunkt dieser Spezies zu sein scheint. Denn abgesehen davon sind die Tyranids überaus schnell, stark und widerstandsfähig. Die Varianten, welche der Schwarm ausbrütet um seine Ziele zu erreichen scheinen endlos, von kleinen, alles fressenden, wurmartigen Tyranids bis hin zu Hochhausgroßen Bestien. Kriechend, fliegend, laufend. Alles vorhanden, was du dir vorstellen kannst und – das ist das Schlimme – noch viel viel mehr, was du dir nicht vorstellen kannst. Sollte der Schwarm einen Planeten zu seinem Ziel erwählen, läuft das Angriffsschema beinahe immer gleich. Zuerst werden kleine Landungskapseln auf den Planeten los gelassen, die wie Regenschauer aus Insektenschwärmen auf der Oberfläche landen, aufbrechen und damit beginnen wilde Flora und Fauna zu verzehren, sie legen dann eine Art Pools an, welche aus gallertartiger Schmiere bestehen, woraus dann weitere, größere Kreaturen entstehen, woraufhin weitere, hochentwickeltere Kreaturen und Synapsenkreaturen auf dem Planeten landen, dies steigert sich in weiteren Wellen, solange bis alles, was sich auf dem Planeten zur Wehr setzen könnte verzehrt worden ist, dann werden gigantische Varianten dieser Pools angelegt, ist alles abgefressen und in den Inhalt dieser Pools verwandelt werden stürzen sich alle auf dem Planeten verbliebenen Tyranids in diese Pools, lösen sich dort auf und werden von den Schwarm Schiffen erneut aufgenommen, in biologischen Tanks dieser lebenden Schiffe wird diese Schmiere dann gelagert und in weitere Tyranids umgewandelt wenn der nächste Planet ins Visier genommen wird. Und so weiter – und so weiter. Besonders hervor zu heben sind noch zweierlei Dinge. Die Tyranids sind dazu in der Lage eine reichlich bevölkerte Welt, eine Makropolwelt beispielsweise, zu infiltrieren und dadurch sogar eine neue Fraktion zu begründen, die Genestealers. Darüber erfährst du am besten etwas, indem du dir den dazugehörigen Codex zulegst. Und/oder das Basisregelbuch. Die andere Sache, ist schon sehr eigenartig... Jede Existenz im Realraum, egal ob Mensch, Ork oder Eldar besitzt eine Art „Schatten“ innerhalb des Immateriums. Ein glimmendes Gegenstück zur eigenen Seele, welche im Warp leuchtet und scheint. Tyraniden hingegen erzeugen eine irgendwie geartete Leere. Das geht sogar so weit, dass ein von den Tyranids belagerter Planet nicht mehr durch den Warp angesteuert werden kann, was die Kommunikation und Reisen zu diesem Himmelskörper völlig unmöglich macht.

#### TYRANIDS

- Große Modellvielfalt
- Massenarmee aber mit massiven Monstern
- Aggressive Spielweise, widerstandsfähige Nahkämpfer

## 4 Aeldari-Völker

Überheblich, schlagkräftig und äußerst begabt in Sachen Psikräfte. Das beschreibt die Völker der Aeldari wohl am treffendsten. Nach den Vorkommnissen des Weltenbrandes – als „Sie, die dürstet“ geboren wurde und ein Großteil aller Eldar im Bruchteil einer Sekunde Starben. Milliarden von ihnen. Einfach ausgelöscht, wie durch ein Fingerschnipsen. Und ihre Seelen in den Fängen des neu geborenen Chaosgottes, verdammt dazu auf ewig zum Amüsement Slaneeshs gequält zu werden. Die einzigen, die dieses verheerende Ereignis überlebten waren einige – nennen wir sie – Splittergruppen. Die Craftworld Aeldari, welche auf ihren gigantischen Weltenschiffen durch die Galaxis reisen, und diejenigen, die im Netz der Tausend Tore (eine sicherere Variante des Warps, von den „Alten“ errichtet) in der „schwarzen Stadt“ verharrten. Doch zu diesen Gestalten später mehr. Die Aeldari haben einen Weg gefunden ihre Seelen vor Slaneesh zu schützen. Zum einen entsagen sie allem, was sie auch nur im Geringsten anfällig für Sie, die dürstet machen würde. Jedwede Emotion und/oder Euphorie oder ähnliches wurde im Keim erstickt – durch äußerste Disziplin und Meditation. Noch dazu – denn das reicht nicht um ihre „markierten“ Seelen zu schützen – haben sie sich die Fähigkeit angeeignet ihre Seelen in Kristalle zu betten, sobald ein Aeldari stirbt, sodass dieser nach einiger Zeit aus diesem Kristall wiedergeboren werden kann. So entgeht die Seele dem Zugriff Slaneeshs. Aber diese Prozedur ist wohl überaus kostspielig und nicht unkompliziert, wodurch lange nicht jeder Aeldari dazu in der Lage ist, dies auch zu nutzen. Auf dem Schlachtfeld sind die Aeldari – je nach genauer Herkunft – ganz unterschiedlich und verwenden diverse Taktiken. Doch eines haben alle gemein, sie sind äußerst stark, technisch hoch entwickelt aber nicht sonderlich Widerstandsfähig. Um sie zu beschreiben fällt oft der Begriff „Glaskanone“.

Die Farbschemata der Aeldari sind ebenso umfangreich. Es gibt diverse Craftworld „Gemeinschaften“ und sie alle unterscheiden sich in bestimmten Riten, Symboliken und so weiter. Mehr dazu wirst du im Codex der Craftworld Aeldari von Games Workshop erfahren. Oder aber im Basisregelbuch von Warhammer 40.000.

### CRAFTWORLD AELDARI

- Starke Psioniker
- Spezialisten-Armee
- Schwach im Nahkampf – starke Fernkämpfer

## 5 Drukhari (Dark Eldar)

Wir sprachen ja vorhin über die „anderen Gestalten“. Nun, das sind sie – die Drukhari – oder Dark Eldar. Und nirgends bei Warhammer ist der Name dermaßen Programm wie hier. Wo die Craftworld Aeldari sich durch Enthaltensamkeit, Disziplin und Meditation den Fängen Slaneeshs entziehen haben die Drukhari eine andere Taktik erwählt. Denn sie haben herausgefunden, dass – wenn sie „Slaneesh-Gefällig“ handeln, können sie sich Zeit „erkaufen“. Das Problem daran ist, dass die Taten, die dafür nötig sind immer extremer und extremer werden müssen um Sie, die dürstet zufrieden stellen zu können. Daher wurden die Dark Eldar zu modernen Piraten und Sklavenhändlern. Sie nutzen das Netz der tausend Tore um unversehens aufzutauchen Raumstationen, Planeten und andere Stützpunkte des Imperiums oder anderer Fraktionen zu überfallen, zu plündern und wieder zu verschwinden. Ich könnte die Gräueltaten, die die Dark Eldar ihren Feinden antun beschreiben aber ich möchte dir nicht den Appetit für die nächsten Dekaden verderben. Aber sagen wir es mal so, wenn dir als Mensch des 41. Millenniums eine Invasion auf deiner Heimatwelt bevorstünde, solltest du dir jede der möglichen Feinde wünschen, bis auf die Dark Eldar. Nehmen wir an die Necrons überfallen deinen Planeten; du wirst von einem Grünlich leuchtenden Gauss-Strahl getroffen, deine Atome zerfallen, verlieren den Bezug zueinander und du zerfällst einfach zu Staub. Du spürst nichts und hörst einfach auf zu existieren. Meiner Meinung nach die „beste“ Methode durch einen Alien ins Gras zu beißen. Gehen wir zum nächsten Szenario über; dein Planet wird von Chaos Space Marines überrannt, du wirst also vielleicht von einem von Khornes Zerfleischern mit einem Schwert zweigeteilt oder ein Chaos Space Marine spaltet dir den Schädel bis zum Brustbein mit einer Kettenaxt. Schmerzhaft, ja – aber doch schnell vorbei. Oder du gerätst in einen Konflikt mit den Craftworld Aeldari, dich trifft irgendein merkwürdiger Strahl aus einer Xenos Waffe und du stirbst innerhalb von Sekunden. Oder aber Orks fallen über deine Siedlung oder deinen Außenposten her, du wirst entweder von Orkmunition zerfetzt oder durch ihre Spalta getötet. Ebenfalls schmerzhaft, aber vergleichsweise schnell vorüber. Dann wäre es auch möglich, dass der Schwarm deinen Planeten auf seine Menükarte setzt, dann wirst du gefressen. Unangenehm! Aber lange nicht so schlimm, wie das was dich erwartet, sollte ein Beutezug der Drukhari dein Schicksal sein.

Denn dann wirst du höchst wahrscheinlich nicht (schnell) getötet. Denn selbst die, die das zweifelhafte Glück ereilt vor Ort und während eines Überfalls zu sterben, tun dies oft unter Qualen und sehr langsam. Solltest du allerdings der größte Pechvogel des Universums sein überlebst du den Angriff (gerade so) und wirst von ihnen als Sklave entführt. Dann erwartet dich eine Reise in einem ihrer Schiffe zur so genannten „dunklen Stadt“ genannt Commorragh. Dort wirst du auf einem der zahlreichen Sklavenmärkte verkauft und landest entweder (mit Glück) in eine der Kampfarenen, in welchen du durch talentierte und geübte Kämpferinnen langsam und zum Vergnügen der Zuschauer getötet werdet. Triffst dich wieder das größtmögliche Pech, landest du bei den „Homunculi“ und wirst innerhalb eines Zeitraumes von Tagen oder möglicherweise Wochen oder Monaten langsam gequält, wiederbelebt oder am Leben gehalten und getötet gleichermaßen. Ich weiß nicht wie genau das möglich sein soll oder wie es funktioniert – und beim Thron, ich will es auch gar nicht wissen! Aber das Ende ist beinahe immer gleich, du endest als irgendeine Art von Trophäe. Als Lampenschirm vielleicht? Oder Couchbezug? Vielleicht wirst du auch ein kleiner Beistelltisch, eine Kommode oder ein Hutständer, eine Garderobe...

### **DRUKHARI (DARK ELДАР)**

- Hit & Run Fraktion
- Starke Nahkämpfer; können kaum einstecken
- Sehr kreative aber überaus Düstere Modelle (Hellraiser oder BDSM-Style, wenn ich es beschreiben müsste)

## 6 Sternenreich der T'au

„Für das höhere Wohl“ – der wohl gängigste Ausruf, der zu hören ist, wenn man mit den T'au zu tun hat. Sie sind eine vergleichsweise sehr junge Spezies in der Galaxis. Aber technologisch sind sie überaus hoch entwickelt. Körperlich sind die T'au eher schwächlich, nicht sonderlich groß oder stark. Das machen sie mit ihren technologischen Spielereien allerdings mehr als wett. Gigantische Kampfanzüge, kleine Kampfanzüge, mittlere Kampfanzüge. Also, du merkst schon, futuristische Kampfanzüge sind so deren Ding. Außerdem sind die T'au in Kasten organisiert. Die Feuerkaste [**Shas**] stellt sämtliche Infanteristen der T'au, sowie alle Bodenstreitkräfte. Sie praktizieren sogar in gewissem Maße Nahkampf, wenngleich auch nicht sonderlich effektiv. Die Luftkaste [**Kor**] stellt sämtliche Piloten für Truppentransporter und andere Luft- und Raumstreitkräfte. Die Erdkaste [**Fio**] der T'au besteht aus Technikern, Ingenieure Wissenschaftler und so weiter. Sie stellen Maschinen her und Gebäude auf und versorgen so den Rest der T'au mit allen nötigen, weltlichen Gütern. Die Wasserkaste [**Por**] besteht aus Politikern, Kaufleuten und anderen Diplomaten. Sämtliche interne, wie externe Kommunikationen laufen über die Wasserkaste.

Zu guter Letzt gibt es noch die Himmelskaste [**Aun**]. Zu den anderen vier ist sie eine übergeordnete Kaste. Sie sind die Herrscher des Sternenreiches der T'au. Zudem werden sie von den so genannten Himmlischen befehligt. Auf dem Schlachtfeld verlassen die T'au sich beinahe ausschließlich auf den Einsatz ihrer fortschrittlichen Technologien in den Bereichen der Kampfanzüge und Fernkampfwaffen. Aus der Ferne wird oft bombardiert und beharkt. Unterstützt durch eine Reihe von Luftangriffen und dergleichen. Erst wenn sich die führenden Kommandanten des jeweiligen Schlachtfeldes nahezu sicher sind, dass kaum noch mit Gegenwehr zu rechnen ist, werden die Infanteristen in die Schlacht geführt um den Rest der Gegner auszumerzen. Sobald es zum Häuserkampf kommt, oder überall dort, wo die größeren Kampfmaschinen nicht eingesetzt werden können werden die Taktiken der T'au etwas, nennen wir es mal undurchsichtig. Sie sind den Nahkampf nicht gewohnt und meiden ihn eher.

### STERNENREICH DER T'AU

- Futuristische Kampfanzüge verschiedenster Größen
- Schwache Nahkämpfer
- Gut im Fernkampf und hervorragende Kampffahrzeuge

# WEITERE SCHRITTE

Ich hoffe, die Vorstellung der diversen Fraktionen war für dich nicht zu langatmig, ich habe versucht mich kurz zu halten. Aber wie dem auch sei. Hast du dich für eine Fraktion entschieden und bist schon heiß darauf deine ersten Modelle zu ordern? Gut! Aber halte deinen Klick-Finger noch etwas im Zaum und warte noch etwas damit deinen Warenkorb zu füllen. Die Armeestärke bei Warhammer 40.000 wird in zweierlei Werten bemessen – zum einen die Machtstufe, wobei jede einzelne Einheit einen fest definierten Machtwert besitzt – und zum anderen den Punktwert, welche ebenfalls für jede Einheit festgelegt wird, jedoch auch von Ausrüstungen und ähnlichem beeinflusst werden kann.

## Macht

Wie schon erwähnt, hat jede Einheit einen – auf dem Datenblatt – festgelegten Machtwert, dieser wurde entworfen um Spielern (solchen Leuten wie dir und mir also) die Effektivität und Stärke einer Einheit schnell und unkompliziert darstellen zu können. Sie ist allerdings kein sehr genauer Messwert und dient eher als Anhaltspunkt, damit die Stärke diverser Armeen durch die entsprechende Machtstufe unkompliziert verglichen werden kann.

## Einheiten unter Mindestgröße

Es mag sein, dass du feststellst, dass du nicht genügend Modelle für eine Einheit in Mindestgröße hast; ist dies der Fall, kannst du dennoch eine einzelne Einheit dieses Typs in deine Armee aufnehmen, welche aus so vielen Modellen besteht, die du zur Verfügung hast. Dies nennt man dann eine „**Einheit unter Mindestgröße**“. Die Machtstufe einer „**Einheit unter Mindestgröße**“ ist der gleiche wie der einer Einheit in Mindestgröße, obwohl sie weniger Modelle enthält.

## Machtwert

Die Summe aller Machtwerte einer gesamten Armee nennt man Machtwert. Dieser gilt gleichzeitig als Richtwert dafür die Größe und Kampfkraft einer Armee unkompliziert zu bemessen. Je mächtiger (und größer) eine Armee ist, desto höher ist auch ihr Machtwert.

- **Macht:** Richtwert für die Effektivität einer Einheit
- **Einheit unter Mindestgröße:** Eine Einheit, welche die Schlacht mit weniger Modellen beginnt, als die Mindestgröße der Einheit angibt.
- **Machtstufe** entspricht der einer Einheit in Mindestgröße
- **Machtwert:** Summe aller Machtwerte in einer Armee

## Punktwerte

Jedes Modell und jede Waffe besitzt einen Punktwert, welcher du einer Reihe von offiziellen Warhammer 40.000 Publikationen entnehmen kannst. Punktwerte sind der Macht einer Einheit zwar ähnlich – auch sie können eine Richtlinie darüber geben wie mächtig bestimmte Krieger und/oder Waffen sind – allerdings bieten die Punktwerte einen deutlich feineren Grad an Justierungsmöglichkeiten und sie stellen auch durchaus genauer dar, wie stark und effektiv sie im Feld ist.

Den Punktwert einer Einheit errechnest du, indem du den Punktwert jedes einzelnen Modells und den Punktwert jeder einzelnen Waffe, womit die etwaigen Modelle ausgerüstet sind, zusammenzählst. Ebenso hat bestimmte Ausrüstung einen Punktwert, welcher natürlich in den Gesamtpunktwert der Einheit einfließt, sofern ein Modell der Einheit einen solchen Gegenstand besitzt. Es dauert zwar etwas länger, die Punktwerte jeder Einheit zu errechnen aber es ermöglicht, zwischen ähnlichen Einheiten mit unterschiedlichen Waffenoptionen zu differenzieren, denn die Punktwerte in den Games Workshop Publikationen berücksichtigen die Tatsache, dass manche Waffen mächtiger sind als andere.

## Einheitenchampions

Viele Einheiten werden in der Regel von einem (irgendwie gearteten) Champion angeführt, beispielsweise von einem Sergeanten. Einheitenchampions haben oft bessere Werte und Zugriff auf andere (oft bessere) Ausrüstung. Sofern nicht anders angegeben, haben Einheitenchampions den gleichen Punktwert wie die restlichen Modelle ihrer Einheit.

## Einheiten unter Mindestgröße

Sofern du Einheiten unter Mindestgröße in deiner Armee hast, sollte der Punktwert einer solcher Einheit logischerweise nur die Punkte der Modelle enthalten, welche auch tatsächlich darin sind! (natürlich mitsamt Waffen und Ausrüstung), selbst, wenn die Macht dieser Einheit weiterhin der einer solchen in Mindestgröße entspricht.

- **Punktwerte:** Detaillierte Maßeinheit der Effektivität einer Einheit
- **Einheitenchampion:** Der Anführer einer Einheit
- Der Champion hat den gleichen Punktwert wie alle anderen Modelle der Einheit
- **Einheit unter Mindestgröße:** Eine Einheit, welche die Schlacht mit weniger Modellen antritt, als die Mindestgröße dieser Einheit angibt
- Punktwert wird nur für die Modelle der Einheit berechnet (tatsächlich enthalten!)

## Punktlimit

Ist eine Möglichkeit die maximale Schlachtgröße zu bestimmen. Das Punktlimit und die vorgesehene Machtstufe. Welche Variante dein Gegner und du nun verwendet, liegt bei euch. Das Einzige, was ihr tun müsst ist euch auf eine Variante davon zu einigen. Aber völlig egal wofür ihr euch entscheidet, eins ist unumstößlich: die Grenzen von Machtstufe und Punktlimit dürfen nicht überschritten werden!

## Verstärkungspunkte

Hin und wieder wird es dir eine Regel erlauben, deiner Armee während einer tobenden Schlacht neue Einheiten hinzuzufügen oder Einheiten zu ersetzen, die zerstört worden sind. Wenn du ein Spiel mit Punktelimit spielst, dann musst – oder solltest dir zumindest einige deiner Punkte aufsparen, solltest du solche Regeln verwenden. Diese nennt man Verstärkungspunkte. Jedes Mal, wenn während einer Schlacht eine Einheit deiner Armee hinzugefügt wird, musst du den Punktwert dieser Einheit von deinem Vorrat an Verstärkungspunkten abziehen. Wenn du nicht genügend Punkte übrig hast, um für jene Einheit zu bezahlen, musst du entweder die Größe jener Einheit verringern (aber nicht unter ihre Mindestgröße!) oder aber die gewählten Waffenoptionen der Einheit verändern, bis du genug Punkte hast, für die Einheit zu zahlen, sonst kann sie deiner Armee nicht hinzugefügt werden.

Manchmal ermöglicht eine Regel es dir während einer Schlacht Modelle zu einer existierenden Einheit deiner Armee hinzuzufügen. Sofern nicht anders angegeben, kostet das Hinzufügen dieser Modelle **keine** Verstärkungspunkte.

- **Verstärkungspunkte:** Die Differenz zwischen dem Punktelimit und dem Gesamtpunktwert aller Einheiten deiner Armee.
- Wenn deiner Armee während der Schlacht eine Einheit hinzugefügt wird, ziehe den Punktwert der neuen Einheit von deinen Verstärkungspunkten ab.
- Das Hinzufügen von Modellen zu existierenden Einheiten kostet keine Verstärkungspunkte.

## Schlachtgrößen

Wie vorhin schon erwähnt gibt es ja verschiedene Größen für Armeen und Schlachten, ebenfalls für Schlachtfeldgrößen. Die folgende Tabelle sollte dir einen schnellen Überblick verschaffen.

<b>Schlachtgröße</b>	<b>Befehlspunkte bei Start</b>	<b>Machtstufe</b>	<b>Punktwert</b>	<b>Schlachtendauer</b>
Patrouille	3	Bis zu 50	Bis zu 500	Circa 45 Minuten
Aufmarsch	6	51 – 100	501 – 1000	Circa 1,5 Stunden
Einsatzverband	12	101 – 200	1001 – 2000	Circa 2,5 Stunden
Großaufgebot	18	201 – 300	2001 – 3000	Circa 5 Stunden
Invasion	25	301 - ???	3001 - ????	Bis zu einem WE

# STRATEGISCHE RESERVEN

Im Gegensatz zu Poker ist es im Krieg nicht verboten oder verpönt ein (weiteres) Ass im Ärmel zu haben. Klarer ausgedrückt, setzt ein weiser Kommandeur nicht seine gesamten Truppen zu Beginn der Schlacht im Felde ein. Eine bröckelnde Front kann durch deine Strategische Reserve also gestützt werden oder aber du kannst eine sich auftuende Blöße deines Feindes ausnutzen und mittels der Reserve unversehens zuschlagen und durchbrechen.

Jedenfalls besteht die Strategische Reserve aus Truppen, welche eine oder gar beide Seiten nicht zu Beginn der Schlacht auf dem Feld aufgestellt haben. Die folgenden Zeilen erklären dir, wie Einheiten in die Strategische Reserve versetzt werden und wann und vor allem wo sie das Schlachtfeld erreichen.

**BEACHTE:** Diese Regeln betreffen keine Einheiten, welche andere Regeln verwenden um die Schlacht an einem anderen Ort als auf dem Schlachtfeld zu beginnen. Solche Einheiten werden nicht in der Strategischen Reserve aufgestellt, sondern gemäß ihren eigenen Regeln.

## Einheiten in Strategische Reserve versetzen

Du kannst nur Einheiten in die Strategische Reserve versetzen, wenn sich deine Armee in Schlachtordnung befindet. (PDF Schlachtordnungsguide auf meiner Homepage; oder im Grundregelbuch).

Sofern nicht anders angegeben, kannst du vor der Schlacht eine oder natürlich auch mehrere Einheiten deiner Armee auswählen und in die Strategische Reserve versetzen. Um das tun zu können musst du BP (Befehlspunkte) ausgeben. Die Menge der benötigten BP hängt vom gesamten Machtwert aller Einheiten ab, welche in die Reserve versetzt werden sollen, (verständlicherweise inklusive all jener Einheiten an Bord von Transporter-Modellen) entnimm den Wert einfach der folgenden Tabelle. Hast du nicht genügend BP für die entsprechende Zeile, musst du die Anzahl der Einheiten, welche du in die Reserve versetzen möchtest reduzieren, bis du genügend BP zur Verfügung hast.

<b>STRATEGISCHE RESERVE</b>	
<b>Gesamte Macht aller in die Reserve versetzte Einheiten</b>	<b>BP-Kosten für Strategische Reserven</b>
1 – 9	1
10 – 19	2
20 – 29	3
30 – 39	4
40 – 49	5
50 – 59	6
USW.	USW.

## Aus der Strategischen Reserve eintreffen

Sämtliche Einheiten, welche du in die Strategische Reserve versetzt hast, gelten als „Einheiten in Strategischer Reserve“ und können später in der Schlacht während des Schrittes „Verstärkungen“ einer beliebigen Bewegungsphasen (WH40K Quick Start Guide) außer der ersten eintreffen. (Während deiner ersten Schlachtrunde können also keine Einheiten aus der Strategischen Reserve eintreffen).

- **Strategische Reserven:** Einheiten, die nicht zu Beginn der Schlacht aufgestellt werden
- Nur Armeen in Schlachtordnung können Strategische Reserven nutzen
- Es müssen BP bezahlt werden, um Einheiten in Strategische Reserve zu versetzen
- Einheiten in Strategischer Reserve treffen im Schritt „Verstärkungen“ der Bewegungsphase ein
- Einheiten in Strategischer Reserve können nicht während der ersten Schlachtrunde eintreffen.

## Einheiten aus der Reserve aufstellen

Wo auf dem Schlachtfeld eine Einheit in Strategischer Reserve aufgestellt wird, hängt von der Schlachtrunde ab, in welcher sie eintrifft.

Ab der zweiten Schlachtrunde können Einheiten, welche aus der Strategischen Reserve eintreffen, vollständig innerhalb von 6 Zoll einer beliebigen Schlachtfeldkante außer jener des Gegners aufgestellt werden, aber kein Modell kann innerhalb der feindlichen Aufstellungszone aufgestellt werden. Beginnend mit der dritten Schlachtrunde können Einheiten, die aus der Strategischen Reserve eintreffen, vollständig innerhalb von 6 Zoll einer beliebigen Schlachtfeldkante außer jener des Gegners aufgestellt werden.

Einheiten aus der Reserve können NIE innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle aufgestellt werden. Doch eine einzige Ausnahme ist, wenn sie innerhalb von 1 Zoll ihrer eigenen Schlachtfeldkante und vollständig innerhalb ihrer eigenen Aufstellungszone aufgestellt werden, in welchem Fall sie auch innerhalb von 9 Zoll (sogar innerhalb der Nahkampfreichweite!) von feindlichen Modellen aufgestellt werden können. Wird eine Einheit innerhalb der Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen aufgestellt, wird sie behandelt, als hätte sie in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt (es kann gegen diese Einheit kein Abwehrfeuer gegeben werden). Bis zum Ende des Zuges kann sie jede feindliche Einheit innerhalb ihrer Nahkampfreichweite als Ziel für Nahkampfattacken wählen, selbst wenn sie in diesem Zug keinen Angriff angesagt hat.

Ist ein Modell allerdings so groß, dass es physisch nicht möglich ist, es vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante aufzustellen (also, wenn die schmalste Stelle des Modells mehr als 6 Zoll breit ist), muss es so aufgestellt werden, dass es deine Schlachtfeldkante berührt. Im Zug, in dem ein solches Modell auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, kann die Einheit jenes Modells die folgenden Dinge nicht tun: eine normale Bewegung ausführen, vorrücken, sich zurückziehen, stationär bleiben, Psikräfte zu manifestieren oder bannen versuchen, Attacken mit Fernkampfwaffen ausführen, Angriffe ansagen, eine Heroische Intervention ausführen, jedwede Aktionen oder Psi-Aktionen ausführen.

Sämtliche Regeln für das Aufstellen von Einheiten aus der Strategischen Reserve gelten ebenso für das Aufstellen von Verstärkungseinheiten, fassen wir also zusammen:

- Schlachtrunde 1 = keine Strategischen Reserven
- Schlachtrunde 2 = vollständig innerhalb von 6 Zoll um Schlachtfeldkante aufstellen (nicht die des Gegners, nicht in feindlicher Aufstellungszone).
- Schlachtrunde 3+ = vollständig innerhalb von 6 Zoll um Schlachtfeldkante aufstellen (nicht die des Gegners).
- Nicht innerhalb von 9 Zoll um feindliche Modelle aufstellen
- Einheiten aus Strategischer Reserve können sich in diesem Zug nicht bewegen, nicht vorrücken, sich nicht zurückziehen
- Einheiten aus Strategischer Reserve zählen in diesem Zug immer als bewegt
- Einheiten in Strategischer Reserve, die am Ende der Schlacht nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurden, zählen als zerstört

## Flugzeuge und die Strategische Reserve

Wann immer ein Flugzeug-Modell aus der Strategischen Reserve eintrifft, kannst du entscheiden, es irgendwo auf dem Schlachtfeld und in beliebiger Ausrichtung so aufzustellen, dass es weiter entfernt als 9 Zoll von feindlichen Modellen ist, statt es vollständig innerhalb von 6 Zoll um eine Schlachtfeldkante aufzustellen. Flugzeug-Modelle können niemals einen Angriff in den Zug ansagen, in welchem sie aus der Strategischen Reserve eintreffen, folgen aber ansonsten allen normalen Regeln für Modelle, die aus der Strategischen Reserve eintreffen.

Spielst du eine Armee in Schlachtordnung, können sich Flugzeug-Einheiten deiner Armee in deiner Bewegungsphase über die Schlachtfeldkante vom Schlachtfeld bewegen (sofern ihre Bewegungsreichweite ausreicht, damit ein beliebiger Teil der Base (oder Rumpfes) die Schlachtfeldkante berührt). Wenn eine Flugzeug-Einheit dies tut, wird sie in die Strategische Reserve versetzt. Gleichermäßen kannst du eine Flugzeug-Einheit mit Mindestbewegungswert, die sich nicht ihren Mindestbewegungswert weit bewegen kann oder durch ihre Mindestbewegung gezwungen ist, sich vom Schlachtfeld zu bewegen, in die Strategische Reserve versetzen. Das Versetzen von Flugzeugen (und Einheiten, die sich gegebenenfalls an Bord befinden) in die Strategische Reserve kostet keine BP und die Einheit kann deinem nächsten Zug wieder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden, wie unter „Einheiten aus der Reserve aufstellen“ beschrieben.

- Flugzeuge können beliebig auf dem Schlachtfeld (jedoch weiter entfernt als 9 Zoll von feindlichen Modellen) aufgestellt werden, wenn sie aus Strategischer Reserve eintreffen.
- Wenn sich die Armee in Schlachtordnung befindet, können sich Flugzeuge über die Schlachtfeldkante bewegen und so in die Strategische Reserve versetzt werden.
- Wenn sich die Armee in Schlachtordnung befindet und ein Flugzeug sich nicht seine Mindestbewegung weit bewegen kann, wird es in die Strategische Reserve versetzt.
- Flugzeuge können im nächsten Zug aus der Strategischen Reserve (wieder) eintreffen.

# ZUSAMMENFASSUNG

## Des Macht- und Punktesystems

- **Macht:** Fest definierter Wert einer Einheit zur groben Feststellung der Kampfkraft und Effektivität
- **Punktwert:** Fest definierter Wert einer Einheit zur detailgenauen Feststellung der Kampfkraft und Effektivität
- **Machtstufe:** Summe aller Machtwerte aller in der Armee befindlichen Einheiten
- **Gesamtpunktwert:** Summe aller Punktwerte aller in der Armee befindlichen Einheiten
- Der Machtwert einer Einheit **UNTER** Mindestgröße ist ebenso hoch wie der einer Einheit **IN** Mindestgröße
- Der Punktwert einer Einheit errechnet sich nur und ausschließlich durch die Summe aller tatsächlich in der Einheit vorhandenen Modelle
- **Punktlimit:** Die eine Möglichkeit eine Obergrenze der Armee für eine Schlacht
- **Machtwertlimit:** Die andere Möglichkeit eine Obergrenze der Armee für eine Schlacht
- Der niedrigste, mögliche Machtwert für eine Armee in Schlachtordnung liegt bei **50**
- Der niedrigste, mögliche Punktwert für eine Armee in Schlachtordnung liegt bei **500**
- Die meisten Schlachten werden mit Punktwerten von um die **1500** bis **2500** ausgetragen.
- Solltest du – rein nach Gefühl – auf (viel) größere Schlachten aus sein, solltest du dir meinen „Apokalypse – Guide“ herunterladen. (um dir bei näherem Interesse natürlich das entsprechende Set zu kaufen)

Und nun, was steht am Ende jeder Zusammenfassung? Nun, keine Ahnung. Aber hier steht jetzt wie es weiter geht: Gerade als Anfänger wirst du vermutlich erst einmal mehrere vergleichsweise „kleine“ Schlachten austragen (wollen) zum einen geht es schnell, du lernst so am besten wie man spielt und die Menge an Miniaturen, die du dazu benötigst, verbrauchen kein übermäßig riesiges Budget. Mal ganz abgesehen davon, dass du sicher darauf brennst zu erfahren wie sich deine Streitmacht auf dem „Feld der Ehre“ bewährt.

Als nächstes werden wir uns darüber unterhalten, wie du deine erste, kleine Armee zusammenstellen wirst. Aber vorher musst du noch etwas tun: Umblättern.

# NOCH EIN WEITERER SCHRITT

Nach so vielen Seiten der grauen Theorie und trockenen Regeln und Vorschriften, geht es jetzt ans Eingemachte. Bei der gigantischen Auswahl an Fraktionen und Modellen, Schlachtgrößen und Schlachtordnungen ist eine genaue Anleitung für die erste Armee äußerst schwierig. Daher werde ich eine recht allgemeingültige und universell anwendbare Richtlinie für die drei wohl meistgenutzten Schlachtordnungen für dich präsentieren. Für eine Kampfpatrouille, ein Bataillon und eine Brigade. Fangen wir doch einmal dort an, wo du höchstwahrscheinlich auch anfangen wirst. Der Patrouille:

Patrouille	SCHLACHTFELDROLLE					
	HQ	Standard	Elite	Sturm	Unterstützung	Flieger
Empfohlene Anzahl	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0 - 2</b>	<b>0 - 3</b>

Für den Anfang einer kleinen Armee solltest du schon etwas Geld in die Hand nehmen. Verglichen mit den großen Sammlungen langjähriger Spieler natürlich nur „Kleingeld“, jedoch auch nicht gerade „Spottbillig“. Aber glaub mir, jeder Cent den du bei echtem, wirklichem Interesse in dieses Hobby investierst, lohnt sich enorm! Anfangen solltest du natürlich mit zwei HQ-Einheiten. Sofern möglich sollte davon zumindest einer ein Psioniker sein. Fülle deine Reihen mit zwei Einheiten der Standard Schlachtfeldrolle. Sie bilden zum einen den kleinen, harten Kern deiner Streitmacht – und außerdem eignen sie sich hervorragend als improvisierte Leibgarde für deinen Kriegsherrn. Um taktische Gelegenheiten ausnutzen zu können lohnen sich jeweils eine Einheit der Schlachtfeldrollen Elite und Sturm.

Nun zu den Optionalen Einheiten für deine erste Armee: Schwere Unterstützungseinheiten sind immer nett, sie bieten eine hohe Feuerkraft und in der Regel halten sie auch einiges aus. Aber die Vorteile, welche eine Fliegereinheit dir als erste Optionale Einheit bieten könnte, sind auch nicht zu verachten! Denn bei einer so „bescheidenen“ Schlachtaufstellung kann dir ein schneller und klug eingesetzter Luftangriff wahre Wunder bewirken oder dir in einer brenzligen Situation vielleicht sogar den Arsch retten! Allerdings sind die Vorteile, die ein Truppentransporter bei dieser Schlachtgröße auch nicht zu verachten. Du siehst also: es ist nicht ganz so einfach unilaterale Ratschläge für die erste Armee zu erteilen. Aber ich hoffe, du kannst meine Informationen für dich bis hier her und auch die, die noch Folgen nützlich verwerten.

Bataillon	SCHLACHTFELDROLLE					
	HQ	Standard	Elite	Sturm	Unterstützung	Flieger
Empfohlene Anzahl	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1 - 3</b>	<b>1 - 3</b>

Wie du siehst, wachsen die Zahlen gegenüber zur Patrouille schon stark an. Bedenke immer, dass die jeweiligen Kontingente, welche ich dir hier vorstelle, deutlich höhere Einheitenzahlen erlauben und ich dir nur einen ungefähren Richtwert für das MINIMUM liefere. Und genau deshalb führe ich hier andere mindestanforderungszahlen an als Games Workshop selbst um ein solches Kontingent ins Feld zu führen. Da ich mit meiner Empfehlung aber immer die Mindestanforderung(en) von Games Workshop überschreite, wirst du das Kontingent in jedem Fall befehlen dürfen. Da aber – und damit zurück zum Thema – nicht nur die Anzahl der Einheiten,

sondern auch die Größe des Schlachtfeldes wachsen, empfehle ich hier Minimum ein Modell der Kategorie **Unterstützung** sowie Minimum ein Modell der Kategorie **Flieger**. Da du möglicherweise viel schneller als gedacht und auch viel mächtiger als mit Sturm Einheiten möglich einen bestimmten Bereich erreichen können musst um eine sich öffnende Frontlinie zu stärken oder um deinem Gegner zuvor zu kommen und eine feindliche, bröckelnde Frontlinie zu durchbrechen.

Brigade	SCHLACHTFELDROLLE					
	HQ	Standard	Elite	Sturm	Unterstützung	Flieger
Empfohlene Anzahl	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>4</b>	<b>4 - 5</b>	<b>2 - 3</b>

Nun siehst du, was ich für die (standardmäßig größte) Schlachtaufstellung empfehle. Gegenüber der Bataillon-Größe wieder ein großer Sprung, wie du siehst. Aber bedenke, dass auch hier wieder die Schlachtfeldgröße ebenfalls wieder angewachsen ist oder zumindest angewachsen sein kann. Um dem gerecht werden zu können empfehlen sich die Mehrungen der Schlachtfeldrollen Unterstützung und Flieger. Das Brigade-Kontingent erlaubt dir bis zu 5 HQ-Einheiten und im Regelfall empfehle ich auch 5, allerdings habe ich in die Tabelle eine 4 getippt, da es etwas Geld sparen kann und auch funktioniert. Die (vergleichsweise) sehr hohe Anzahl an Standard Truppen ist durchaus notwendig, um als Leibgarde zu fungieren, solltest du dazu gezwungen sein deine HQs aufzuteilen und gleichzeitig auch zum Stabilisieren der Frontlinie(n).

Wir neigen uns dem Ende dieses Guides zu. Du weißt jetzt definitiv genug um deine aller erste Armee für Warhammer 40.000 zusammen zu stellen und damit Schlachten zu schlagen. Natürlich wartet noch viel, viel mehr Wissen auf dich in den offiziellen Publikationen von Games Workshop. Aber das Grundlegendste über den Aufbau einer Armee hast du nun in der Hand – na ja – oder dem Handy oder Tablet, falls du dir dieses Dokument nicht ausdrucken wolltest. Abschließend aber noch den ein- oder anderen Tipp von mir:

- **Auch wenn die Versuchung groß ist, fang‘ nicht zu viele Armeen gleichzeitig an!**
- **Bitte vermeide es, dir zu viele, zu eindrucksvolle Sondermodelle, wie Kriegskolosse und dergleichen anzuschaffen, falls es dir auf schnellst- und größtmögliche Spielbarkeit ankommt!**
- **Ich kann verstehen, dass du dem Kauf des Grundregelbuches irgendwie entkommen möchtest, aber sobald du es kannst, hol‘ es unbedingt nach! Gerade das Hintergrundwissen darin ist äußerst interessant und eindrucksvoll!**
- **Lege dir zumindest (!) den für deine von dir gewählten Fraktion geforderten Codex zu!**