



„QUICK START GUIDE“



Von Tabletop Crafting Cave

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	03
Grundlegendes	04
Würfeln	04
Entfernungen	05
Mini-Lexicanum	06
Die Schlachtrunde	08
I Befehlsphase	09
II Bewegungsphase	10
III Psiphase	13
IV Fernkampfphase	15
V Angriffsphase	18
VI Nahkampfphase	21
VII Moralphase	23
Schlusswort	24
Auflistung der Anhänge	25

VORWORT

Lieber Leser,

schön, dass du dich dazu entschieden hast, dir meinen „Quick Start Guide“ herunter zu laden und ihn auch noch zu lesen! Eines vorweg: Ich möchte mit meinen Guides und Dokumenten **KEINESFALLS** die Publikationen von Games Workshop obsolet machen! Im Gegenteil, **ich empfehle dringend** sich diese zu kaufen und zu lesen, zum einen vermitteln diese offiziellen Publikationen deutlich mehr Hintergrundwissen und ihr unterstützt mit dem Kauf eine überaus kreative Crew, welche unglaublich wundervolle Werke geschaffen hat!

Meine Guides – wie dieser hier auch – sollen nur dazu behilflich sein den Einstieg in das Hobby rund um Warhammer zu erleichtern. Denn, wenn man schon ein wenig „Ahnung“ vom Spielablauf hat und dem was einen im Spielverlauf so „begegnen“ wird ist man eher dazu bereit das nötige Geld in die Hand zu nehmen und den ersten Schritt dieser erstaunlich spaßigen Reise zu unternehmen.

Was erwartet dich also in diesem Guide?

Einfach zu beantworten! Hier bekommst du die Essenziellsten Regeln mitgeteilt, welche das Spiel so unglaublich interessant und taktisch herausfordernd machen. Er enthält ebenfalls eine „Schnellstartseite“, sowie einige andere „Anhänge“ am Ende, welche einzeln ausgedruckt und gefaltet oder – wenn man „Fancy“ sein möchte – laminiert deutlich einfach während einer Schlacht zu Rate zu ziehen sind als das gesamte Basisregelwerk.

Noch etwas:

Alle hier (und in anderen Guides) erwähnten Regeln, Adaptionen; Missionen und sonstiges nehmen Bezug auf die 9th Edition von Warhammer 40.000! Es ist die Version des Spiels, die mir deutlich am meisten Spaß gemacht hat und die ich weiterhin favorisiert spielen und mich damit beschäftigen werde.

Möchtest du mehr von mir lesen? Das ehrt mich! Du findest viele weitere Guides, eine kleine Bastelfibel und vieles mehr auf meiner Homepage im Downloadbereich

www.tabletop-crafting-cave.com

Soweit dann mal das „Gebrabbel für den Anfang“ von mir, jetzt bleibt mir nur noch dir viel Spaß beim Lesen zu wünschen und – sofern der Imperator will – sehen wir uns ja vielleicht irgendwann auf dem Schlachtfeld!

Der Imperator beschützt

Und viele Grüße

Xervas – Tabletop-Crafting-Cave

!NICHT ZUM VERKAUF BESTIMMT! KOSTENLOSES DOKUMENT!

© Tabletop Crafting Cave – Warhammer 40K Quick-Start-Guide

Eigennamen und eventuelle Logos sind Eigentum der Games Workshop Ltd. Nottingham

GRUNDLEGENDES

Wie man spielt

Warhammer 40.000 ist ein Tabletop Spiel. Das heißt, man stellt sich unter Zuhilfenahme diverser Regeln eine Armee zusammen und führt diese auf einem Spielfeld (das können ein Küchentisch, der Wohnzimmerfußboden oder sogar ein eigens ausgestaltetes „Schlachtfeld“ sein) gegen einen oder mehrere andere Spieler ins Feld und trägt dort Schlachten aus. Von einem kleinen, eigentlich unbedeutendem Grenzscharmützel irgendwo im nirgendwo der düsteren Zukunft des 41. Millenniums bis hin zu legendären Schlachten von gewaltigem, das Universum erschütternden Ausmaßen.

Sprechen wir also über einige, grundlegende Dinge, die du vor den (eentlichen) Regeln des Spiels wissen solltest:

Da die meisten (spielrelevanten) Aktionen des **WH40K** Tabletop Spiels mittels Würfel entschieden werden kannst du dir sicherlich denken worüber wir als erstes sprechen...

Würfel(n)

Um eine Schlacht austragen zu können wirst du einige sechsseitige Würfel benötigen (hier und im Folgenden oft als **W6** abgekürzt; im Internet wirst du öfter „**D6**“ lesen. Das ist kein komplizierter Code, sondern lediglich sprachunterschiede. **W** steht für Würfel und **D** für Dice (engl. Würfel)). Hin und wieder wird eine Regel sich auf einen **W3** oder **2W3** oder **3W6** und so weiter beziehen – auch hier handelt es sich um einfache Abkürzungen und nicht um höhere Mathematik. Bei **2W3**; **2W6** oder **3W6** usw. handelt es sich um **2 W3** Würfel beziehungsweise **2** oder **3 W6** Würfel. Ein **W3** ist kein Würfel, den du kaufen könntest. Um **1W3** zu werfen wirfst du einfach **1W6** und halbiert das Ergebnis (aufgerundet). Verlangt eine Regel beispielsweise ein Ergebnis von **3** oder höher, wird dies mit **3+** abgekürzt.

- **W6 = ein sechsseitiger Würfel**
- **W3 = W6 geteilt durch 2 (aufgerundet)**
- **Alle Modifikatoren sind kumulativ.**
- **Wende Modifikationen nur in dieser Reihenfolge an: Division; Multiplikation; Addition und Subtraktion**
- **Runde Brüche NACH dem Anwenden aller Modifikatoren auf**
- **Wurfergebnisse können NICHT auf weniger als 1 Modifiziert werden**

Wiederholungswürfe

Manche Regeln erlauben dir das Wiederholen eines Wurfes, diese Würfe können jedoch immer nur einmal wiederholt werden.

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

Gegeneinander Würfeln

Wenn eine Regel die Spieler anweist gegeneinander zu würfeln, werfen beide jeweils 1W6, wobei das höhere Ergebnis gewinnt. Kein Spieler darf diesen Wurf wiederholen und/oder modifizieren.

- **Gegeneinander würfeln, Beide Spieler werfen je 1W6 – das höchste Ergebnis gewinnt.**
- **Bei einem Unentschieden wird noch einmal gewürfelt.**

Reihenfolge

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

Wie gewürfelt wird weißt du ja nun. Kommen wir also zum nächst wichtigen Punkt:

Entfernungen

Sämtliche relevanten Entfernungen bei **WH40K** werden in Zoll gemessen. Für uns deutsche (und auch für mich zu Anfang) ist das doch eher ungewohnt aber wenn man sich etwas darauf einlässt hat man auch dafür recht schnell ein Gefühl. Ein Zoll entspricht genau 2,54 Zentimetern.

- **Entfernungen bei WH40K werden in Zoll gemessen.**
- **Miss immer zwischen den nächstgelegenen Punkten der Bases (oder der Rumpfe)**
- **Rumpf = ein beliebiger Teil eines Modells ohne Base**
- **Entfernungen dürfen JEDERZEIT gemessen werden**
- **Wenn mehrere Einheiten gleich weit entfernt sind, entscheidet der Spieler, der die Regel abhandelt, welche Einheit die nächste ist.**

Ebenso wichtig wie Entfernungen sind viele Definitionen. Die wohl am häufigsten vorkommende bei WH40K sind:

Innerhalb und vollständig Innerhalb

Wirkungskreise, Auren und Radian sind Regeltechnisch nicht unerheblich. Dazu gilt es zweierlei Definitionen festzulegen. Nämlich innerhalb und vollständig innerhalb. Ein Modell befindet sich innerhalb, sobald ein beliebiger TEIL des Modells und/oder Bases im definierten Bereich befindet. Ein Modell befindet sich vollständig innerhalb, wenn das komplette Modell und/oder Base sich innerhalb des definierten Bereiches befindet. Selbiges gilt für Einheiten.

- **Modell innerhalb = beliebiger Teil der Base (oder Rumpfes)**
- **Modell vollständig innerhalb = jeder Teil der Base (oder Rumpfes)**
- **Einheit innerhalb = jedes Modell innerhalb**
- **Einheit vollständig innerhalb = jedes Modell vollständig innerhalb**

MINI-LEXICANUM

Über Würfel und Entfernungen hast du nun ausreichend Informationen erhalten, kümmern wir uns doch um die Dinge, die in **JEDEM** Spiel irgendwie vorkommen: Termini. Also, eine Art besonderes Vokabular oder Abkürzungen, die bestimmte Begrifflichkeiten des Spiels vereinfachen, verkürzen oder einfach in dieser Form den Spielern (oftmals) in die Umgangssprache mit eingeflossen ist.

Die Reihenfolge der Begrifflichkeiten ist Zufällig, da deren Relevanz wohl für jeden Individuell ist.

X W Y / X D Y	X Beschreibt die Anzahl der Würfel (W/Würfel; D/Dice) und Y die Anzahl der Augen auf dem Würfel, welcher geworfen wird.
TW	Trefferwurf
SW	Schadenswert
S	Stärke
Einheit	Eine Gruppe aus Modellen vom selben Datenblatt
Befreundete Modelle	ALLE Modelle derselben Armee (oder die eines Teamspielers)
Feindliche Modelle	ALLE Modelle der Armee deines/deiner Gegner
Befreundete Einheiten	ALLE Einheiten derselben Armee (oder die eines Teamspielers)
Feindliche Einheiten	ALLE Einheiten der Armee deines/deiner Gegner
Schlüsselwörter	Sind in Schlüsselwort-Fettdruck geschrieben. Regeln mit Schlüsselwort betreffen Einheiten und Modelle mit jenem „Keyword“
Keyword	Englischer Begriff für Schlüsselwort
<Schlüsselwort>	Sind von dir wählbare Schlüsselworte, wenn du eine Einheit deiner Armee hinzufügst.
Datenblatt	Sammlung von Werten und Fertigkeiten sowie Fähigkeiten eines Modells / Einheit. Zu finden im jeweiligen Codex.
Codex	Spezialregelbuch einer bestimmten Fraktion für WH40K
Codizes	Mehrzahl von Codex
W	Widerstand
DS	Durchschlagswert (einer Waffe)
ReichW	Reichweite (einer Waffe)

LeP	Lebenspunkte
Melee	Englisches Wort für Nahkampf
MW	Moralwert
Pasch	Angegeben mit vorangegangener Zahl; beschreibt, dass alle Würfel dieselbe Augenzahl zeigt.
Zug	Die „Hälfte“ einer Schlachtrunde. Jeder Spieler hat einen
Schlachtrunde	Besteht aus den Zügen beider Spieler (oder aller Spieler)
NK	Nahkampf
FK	Fernkampf
WH40K	Abkürzung für Warhammer 40.000
Base	Die Holz- oder Plastikbasis, worauf die meisten Modelle stehen
Gefechtsoptionen	Zusätzliche Hilfsmittel für Schlachten bei WH40K in Kartenform Oder in den offiziellen Publikationen von GW zu finden
GW	Geläufige Abkürzung der Firma, die Warhammer erfunden hat; Games Workshop
Imperial	Maßsystem, welches für WH40K benutzt wird, geläufig im United Kingdom, den Vereinigten Staaten von Amerika und wenigen anderen Ländern
Metrisch	Maßsystem, welches in Deutschland und den meisten anderen Ländern gebräuchlich ist
Zoll	Oder auch Inch genannt. Maßeinheit für Entfernungen im Imperial - System

DIE SCHLACHTRUNDE

Doch nun genug des Vorgeplänkels, oder? Jetzt schauen wir uns die Struktur dessen an, worin die Action des Spiels liegt, die Schlachtrunde. Üblicherweise beinhaltet eine Schlacht bei WH40K insgesamt fünf Schlachtrunden. Aber natürlich gibt es auch besondere Spielmodi wo dies wieder anders sein kann. Allerdings – und das ist völlig egal um welchen Spielmodus es sich handelt – läuft jede Schlachtrunde völlig gleich ab:

I BEFEHLSPHASE

- Spezielle Ressourcen sammeln
- Sonderregeln abhandeln

II BEWEGUNGSPHASE

- Einheiten Bewegen
- Transporter nutzen

III PSIPHASE

- Psikräfte manifestieren
- Psikräfte bannen

IV FERNKAMPFPHASE

- Fernkampfwaffen wählen
- Den Feind unter Beschuss nehmen

V ANGRIFFSPHASE

- Ziele für den Nahkampf wählen
- Gegen den Feind stürmen

VI KAMPFPHASE

- Von Angesicht zu Angesicht
- Schaden austeilen

VII MORALPHASE

- Moraltests
- Zermübungstests
- Formation prüfen

Das als kleine Übersicht dessen wie eine Schlachtrunde aufgebaut ist. Am Schluss des Guides erwartet dich noch eine etwas „hübscher“ ausgestaltete Variante mit mehr Informationen als Schnellreferenz zum Ausdrucken oder auf dem Handy/Tablet zum Betrachten. Wagen wir also auf den nächsten Seiten den „Deep Dive“ in die Struktur einer Schlachtrunde.

I DIE BEFEHLSPHASE

Jede neue Schlachtrunde startet mit der so genannten Befehlsphase, sie ist nur sehr kurz und dauert im Regelfall sogar unter einer Minute. Sofern sich deine Armee in Schlachtordnung befindet (Guide: Schlachtordnung zum Download auf meiner Website) erhältst du 1 BP (Befehlspunkt). Ansonsten werden innerhalb dieser Phase noch spezielle Regeln abgearbeitet, welche explizit an dieser Stelle „stattfinden“.

- **Wenn Armee in Schlachtordnung: +1 BP**
- **Regeln für die Befehlsphase abarbeiten.**
- **Hast du alles erledigt, fahre mit der Bewegungsphase fort**

REGELN AUSSERHALB DER PHASEN

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

Eine Ausnahme bilden an dieser Stelle die Gefechtsoptionen. Wenn bei einer solchen angegeben ist, dass sie in einer bestimmten Phase eingesetzt werden muss, dann kann sie NUR in jener Phase eingesetzt werden. (das Beispiel „wie in der Fernkampfphase“ greift hier also NICHT). Mehr über Gefechtsoptionen erfährst du in meinem dazugehörigen Guide oder den Basic Rules von WH40K

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

Hast du alles erledigt, was in deiner **Befehlsphase** auf dich gewartet hat? Dann geht es weiter mit der nächsten Phase.

II DIE BEWEGUNGSPHASE

Jetzt kommt, sprichwörtlich, Bewegung ins Spiel! Diese Phase läuft nach einem bestimmten Schema ab:

- **Einheit zum Bewegen wählen**
- **Einheit bewegen**
- **Nächste Einheit zum Bewegen wählen**
- **Sind alle Einheiten bewegt, fahre mit der Psiphase fort**

Doch nun im Detail! Zunächst einmal gibt es eine Einschränkung: Einheiten, welche sich innerhalb der Nahkampfreichweite feindlicher Einheiten befinden, können sich weder normal bewegen, noch stationär bleiben oder sich zurückziehen.

Da wir gerade davon sprechen, es gibt mehrere Arten für eine Einheit sich zu bewegen:

Normale Bewegung: -Eine Einheit kann sich bis zu ihrem B“-Wert bewegen.

Vorrücken: -Eine Einheit bewegt sich bis zu ihrem B“-Wert + 1W6 Zoll
-Einheit kann im selben Zug weder Stationär bleiben noch Schießen/Angreifen.
-Einheit kann sich in dieser Phase nicht zurückziehen.

Zurückziehen: -Eine Einheit bewegt sich bis zu ihrem B“-Wert
-Einheit kann weder Angreifen noch Schießen
-Einheit kann in diesem Zug weder schießen noch versuchen Psikräfte zu manifestieren. (Außer sie sind **TITANISCH**)

Stationär Bleiben: -Einheit bewegt sich nicht

OPTIONAL IN DER BEWEGUNGSPHASE

Verstärkungseinheiten

So werden alle Einheiten bezeichnet, welche sich während des Beginns einer Schlacht an einem anderen Ort als dem Schlachtfeld befinden, der „Taktischen Reserve“ beispielsweise.

- **Stelle deine Verstärkungseinheiten den Regeln entsprechend auf**
- **Verstärkungseinheiten können in diesem Zug nicht agieren**
- **Verstärkungseinheiten zählen immer als „in diesem Zug bereits bewegt“**
- **Verstärkungseinheiten, welche bis zum Ende der Schlacht nicht aufgestellt wurden gelten als zerstört.**

BEWEGUNG ÜBER GELÄNDE HINWEG

- **Einheiten können sich beliebig über Gelände hinwegbewegen, deren Gesamthöhe nicht mehr als 1 Zoll oder weniger beträgt.**
- **Einheiten können sich nicht durch größere Geländestücke bewegen, aber sie können daran hinauf- oder hinabklettern.**
- **Vertikale Bewegungen werden genau wie horizontale Bewegungen gezählt.**

BEWEGUNGEN VON FLIEGENDEN MODELLEN / EINHEITEN

- **Fliegende Modelle können sich über andere Modelle hinwegbewegen, während sie sich normal bewegen, vorrücken oder sich zurückziehen**
- **Fliegende Modelle ignorieren vertikale Entfernungen bei normalen Bewegungen, vorrücken oder dem Rückzug**

TRANSPORTER

Es gibt diverse Modelle, welche dazu in der Lage sind andere Modelle bzw. Einheiten in sich aufzunehmen und so als Transporter dienlich sein können.

Einsteigen

- Einheiten können in einen befreundeten Transporter einsteigen, wenn jedes Modell dieser Einheit eine normale- oder eine Vorrücken Bewegung innerhalb eines Radius von 3 Zoll um diesen Transporter beendet.
- Einheiten können nicht in einen befreundeten Transporter einsteigen, welcher sich innerhalb der Nahkampfreichweite von feindlichen Einheiten befindet
- Einheiten können nicht in derselben Phase ein-/ und aussteigen!
- Einheiten können an Bord eines Transporters nicht agieren und/oder beeinflusst werden.

Aussteigen

- Einheiten, welche die Bewegungsphase innerhalb eines Transporters beginnen, können während dieser Phase aussteigen.
- Eine Einheit an Bord eines Transporters MUSS aussteigen bevor „ihr“ Transporter sich bewegt hat.
- Aussteigende Einheiten müssen vollständig innerhalb von 3 Zoll um „ihren“ Transporter und außerhalb der Nahkampfreichweite aller feindlichen Modelle aufgestellt werden.
- Ausgestiegene Einheiten zählen in diesem Zug als bereits bewegt.

Zerstörte Transporter

- Wird ein Transporter zerstört, handle seine „Explosion-Fähigkeit“ ab, sofern vorhanden
- Einheiten an Bord müssen aussteigen
- Wirf 1W6 pro auf diese Art ausgestiegenes Modell. Für jede 1 wird ein Modell zerstört
- Auf diese Art ausgestiegene Einheiten können in diesem Zug weder angreifen noch handeln

FLUGZEUGE

Für Flugzeuge und/oder Einheiten/Modelle mit dem Schlüsselwort Flieger bzw. der Fliegen Fähigkeit gelten ein paar besondere Regelungen:

Mindestbewegung:

Das Modell/ die Einheit MUSS sich um mindestens diesen B“-Wert bewegen.

Kann ein Modell seine Mindestbewegung nicht ausführen, gilt sie als zerstört. (Ausnahme bildet die „Strategische Reserve Regel“)

- Nahkampfreichweite von Flugzeugen
- Modelle können sich innerhalb der Nahkampfreichweite von Flugzeugen bewegen
- Modelle können sich „über“ Flugzeuge (und deren Base) hinwegbewegen, bei jeglicher Art der Bewegung.
- Flugzeuge können normale Bewegungen ausführen oder Vorrücken, selbst wenn sie in Nahkampfreichweite von feindlichen Modellen sind.
- Flugzeuge können normale Bewegungen ausführen oder Vorrücken, selbst wenn sie in Nahkampfreichweite von feindlichen Flugzeugen sind.

HEROISCHE INTERVENTIONEN / NACHRÜCKEN & FLUGZEUGE

- Wenn ein Modell eine Heroische Intervention ausführt, nachrückt oder sich neu ordnet, ignoriere Flugzeuge – außer natürlich das ausführende Modell kann fliegen.

Das war ja nun ein ordentliches Maß an Bewegung, findest du nicht? Solltest du dahingehend meiner Meinung sein und alle Bewegungen ausgeführt nach denen es dir oder deiner Armee verlangt hat, solltest du umblättern, zur nächsten Phase.

III DIE PSIPHASE

Auf kaum eine andere Situation passt der Spruch „This is where the magic happens“ besser als hier, denn genau hier – die Psiphase – ist der exakte Ort, an dem „magisches“ passiert. Oder sagen wir: passieren kann.

- **Wähle einen Psioniker deiner Armee um seine Psikräfte zu manifestieren**
- **Wähle einen anderen Psioniker deiner Armee um seine Psikräfte zu manifestieren**
- **Haben all deine Psioniker ihre Kräfte versucht zu manifestieren gehe zur Fernkampfphase über**

Psikräfte

- **ALLE Psioniker kennen die Psikraft „Schmetterschlag“!**
- **Psioniker kennen auch weitere Psikräfte; je nach Datenblatt festgelegt**
- **Wähle eine Psikraft**
- **Jede Psikraft kann nur EINMAL pro Schlachtrunde manifestiert werden**
- **Jede Psikraft wird mittels Psitest versucht zu manifestieren**
- **Gegner können versuchen sie mittels Psibanntest zu bannen**
- **Wird sie erfolgreich manifestiert, handle die Effekte dieser Psikraft ab**
- **Wähle die nächste/andere Psikraft**

PSITEST UND PSIBANNTTEST

Psitest

- Bestanden, wenn das Ergebnis eines Wurfs von 2W6 gleich oder höher dem Warpenergiewert der gewählten Psikraft ist.
- Beim Wurf eines 1er oder eines 6er Pasch erleidet der Psioniker „Gefahren des Warp“

Psibanntest

- Bestanden, wenn das Ergebnis eines Wurfs von 2W6 höher ist als das Wurfresultat des Psitests der zu bannenden Psikraft.
- Es kann pro Psikraft nur EIN Versuch unternommen werden um sie zu bannen.

GEFAHREN DES WARP

- Die betroffene Psioniker Einheit erleidet 1W3 tödliche Verwundungen
- Wird die Psioniker Einheit zerstört manifestiert sich die Psikraft nicht.
- Wird die Psioniker Einheit zerstört, erleidet zusätzlich jede andere Einheit innerhalb von 6 Zoll um diese zerstörte Einheit 1W3 tödliche Verwundungen

PSIKRAFT „SCHMETTERSCHLAG“

- **Warpenergiewert: 5 (Psitestergebnis von 5+ ist zum manifestieren nötig)**
- **Für jeden vorherigen Versuch Schmetterschlag zu manifestieren steigt der Warpenergiewert um 1**
- **Wird erfolgreich manifestiert erleidet das nächste, sichtbare feindliche Ziel innerhalb von 18 Zoll 1W3 tödliche Verwundungen.**
- **Bei einer Manifestation mit 11+ erleidet das Ziel stattdessen 1W6 tödliche Verwundungen.**

IV FERNKAMPFPHASE

Wenn die Schlacht am schlimmsten tobt und dir die Kugeln um die Ohren pfeifen weißt du erst wirklich, wie es sich anfühlt zu Leben. Und vermutlich auch wie es sich anfühlt um selbiges zu fürchten. Zum Glück aber sind deine Modelle diejenigen, die das erleben, nicht du. Jedenfalls ist die vierte Phase der Schlachtrunde allem vorbehalten was knallt, schießt, feuert und raucht. Sie läuft im groben wie folgt ab:

- **Wähle eine Einheit deiner Armee zum schießen**
- **Wähle Ziele für die Schießende Einheit und handle die Attacken mit beliebigen oder gar allen Fernkampfwaffen der Modelle jener Einheit ab**
- **Wähle eine andere Einheit deiner Armee zum schießen**
- **Haben all deine Einheiten gefeuert, die feuern können oder sollen fahre mit der Angriffsphase fort**

Ziele wählen

- **Wähle Ziele für alle Waffen bevor Attacken abgehandelt werden**
- **Mindestens 1 Modell der Zieleinheit muss für das attackierende Modell sichtbar und für die gewählte Waffe in Reichweite sein**
- **Sagt eine Einheit mehr als ein Ziel an, müssen erst alle Attacken gegen eine Einheit abgehandelt werden, bevor Attacken gegen die nächste Einheit abgehandelt werden.**
- **Schießt eine Einheit mit mehreren Waffen, müssen erst alle Waffen des gleichen Profils abgehandelt werden, bevor Attacken einer anderen Waffe mit einem anderen Profil abgehandelt werden können.**

Im Nahkampf gebunden

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

Anzahl der Attacken

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

FERNKAMPFWAFFEN TYPEN

Waffentyp	Eigenschaften
Sturm	<ul style="list-style-type: none"> • Kann trotz Vorrücken-Bewegung abgefeuert werden. • Ziehe nach einer Vorrücken-Bewegung 1 von Trefferwürfen ab.
Schwer	<ul style="list-style-type: none"> • Ziehe 1 von Trefferwürfen ab, wenn das schießende Modell sich bewegt hat und ihr Typ Infanterie ist
Schnellfeuer	<ul style="list-style-type: none"> • Verdopple die Anzahl der Attacken dieser Waffe, wenn das Ziel sich auf halber Waffenreichweite befindet
Pistole	<ul style="list-style-type: none"> • Kann auch in Nahkampfreichweite mit einer feindlichen Einheit abgefeuert werden • Kann nicht zusammen mit andern Waffentypen abgefeuert werden
Granate	<ul style="list-style-type: none"> • Nur ein einzelnes Modell einer Einheit kann eine Granate werfen, wenn geschossen wird
Explosiv	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum drei Attacken gegen Einheiten aus 6+ Modellen und IMMER die Maximale Anzahl Attacken gegen Einheiten aus 11+ Modellen • Kann NIE gegen Einheiten innerhalb der eigenen Nahkampfreichweite benutzt werden

WEITERE EIGENSCHAFTEN

Große Kanonen ruhen Nie	<ul style="list-style-type: none"> • Monster & Fahrzeuge können mit Fernkampfwaffen auch in feindlicher Nahkampfreichweite feuern! • Monster & Fahrzeuge können andere Einheiten als Ziel wählen, aber die Attacken nicht abhandeln, solange feindliche Einheiten in ihrer Nahkampfreichweite verbleiben • Ziehe 1 von Trefferwürfen ab, wenn Monster & Fahrzeuge Schwere Waffen feuern solange feindliche Einheiten innerhalb ihrer Nahkampfreichweite sind
Achtung Sir!	<ul style="list-style-type: none"> • Feindliches Charaktermodell mit 9 oder weniger LeP können nicht beschossen werden, solange es innerhalb von 3 Zoll um eine befreundete Einheit ist (Monster; Fahrzeuge oder Einheiten aus 3+ Modellen) außer es ist das nächste)

Attacken ausführen

1 Trefferwurf

3 Attacke zuweisen

5 Schaden verursachen

2 Verwundungswurf

4 Schutzwurf

TABELLE FÜR VERWUNDUNGSWÜRFE

Stärke der Attacke vs. Widerstand des Ziels	Benötigtes W6 Ergebnis
S = doppelt (oder mehr) als W	2+
S = > als W	3+
S = W	4+
S = < W	5+
S = die Hälfte (oder weniger) als W	6+

Attacken ausführen (im Detail)

1. A) **Trefferwurf (Fernkampf)** Wirf 1W6; ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher ist als die Ballistische Fähigkeit des attackierenden Modells. Andernfalls misslingt die Attacke.
1. B) **Trefferwurf (Nahkampf)** Wirf 1W6; ein Treffer wird erzielt, wenn das Ergebnis gleich oder höher ist als das Kampfgeschick des attackierenden Modells. Andernfalls misslingt die Attacke.
2. **Verwundungswurf:** Wirf 1W6 und vergleiche S der Attacke mit W des Ziels mittels der vorherigen Tabelle. Das Ziel wird verwundet, wenn das Ergebnis gleich oder höher als benötigt ist. Andernfalls misslingt die Attacke.
3. **Attacke(n) Zuweisen:** Der Spieler, welcher die Zieleinheit kontrolliert, wählt ein Modell jener Einheit. Hat ein Modell jener Einheit jedoch bereits LeP verloren und/oder wurden ihm in dieser Phase bereits Attacken zugewiesen MUSS der kontrollierende Spieler jenes Modell wählen!
4. **Schutzwurf:** Wirf 1W6 und modifiziere ihn um den DS (Durchschlagswert) der Attacke. Ist das Ergebnis niedriger als der RW (Rüstungswert) des gewählten Modells, misslingt der Schutzwurf und das Modell erleidet Schaden. Andernfalls ist der Schutzwurf bestanden.
5. **Schaden verursachen:** Das gewählte Modell verliert LeP entsprechend des Schadenswertes (SW) der Attacke.
 - Wird ein Modell durch eine Attacke zerstört verfällt überschüssiger Schaden durch jene Attacke.
 - Unmodifizierte Treffer-; Verwundungs- und Schutzwürfe von 1 misslingen immer.
 - Unmodifizierte Treffer- und Verwundungswürfe von 6 sind immer erfolgreich
 - Treffer- und Verwundungswürfe können nicht um mehr als +1/-1 modifiziert werden.

Rettungswürfe

Manche Fähigkeiten und/ oder Regeln verleihen einem Modell oder Einheit die Fähigkeit einen Rettungswurf auszuführen. Dessen Besonderheiten sind:

- Rettungswurf ist eine Art Schutzwurf, welcher **niemals** durch den DS einer Attacke modifiziert wird.
- Ein Modell mit einem Rettungswurf kann diesen **anstelle** des Rüstwurfs einsetzen. Nicht beide!

Tödliche Verwundungen

- Jede verursachte tödliche Verwundung lässt die Zieleinheit **LeP** verlieren
- Gegen tödliche Verwundungen werden **KEINE** Schutzwürfe ausgeführt
- Tödliche Verwundungen (welche zusätzlich zu normalem Schaden) verursacht werden, werden immer zugewiesen, selbst dann, wenn der normale Schaden verhindert worden ist

LeP – Verlust ignorieren

- Ein Modell **KANN** für das Ignorieren eines LeP Verlusts nur **EINE** Regel einsetzen

V ANGRIFFSPHASE

Sind die Magazine leer geschossen und die Rohre so heiß geschossen, dass sie zu schmelzen drohen wird es Zeit in den Nahkampf über zu gehen. Sodass Klingen singen und Kettenschwerter dröhnen können. Die Angriffsphase bildet den Übergang zwischen Fern- und Nahkampf. Das läuft wie folgt:

- **Wähle eine Einheit deiner Armee zum Angreifen**
- **Greife mit ihr an**
- **Wähle eine andere Einheit deiner Armee zum Angreifen**
- **Greife auch mit ihr an**
- **Haben all deine Einheiten angegriffen gehe über zur Heroischen Intervention**
- **Falls du keine solche ausführen möchtest, wechsle zur Nahkampfphase**

Wie man mit einer Einheit angreift im Detail:

- **Sage das Ziel/die Ziele des Angriffs/ der Angriffe an; Sie müssen innerhalb von 12 Zoll um die angreifende Einheit liegen**
- **Führe einen Angriffswurf aus (Wirf 2W6)**
- **Genügt die Angriffswurfbewegung nicht um die angesagte Zieleinheit zu erreichen, misslingt der Angriff**
- **Ist der Angriff erfolgreich wird die Angriffsbewegung ausgeführt**
- **Eine Angriffsbewegung kann nicht ausgeführt werden, wenn die angreifende Einheit sich innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet, welche nicht Ziel des angesagten Angriffes ist**

Heroische Intervention

- **Wähle ein Charaktermodell zum ausführen**
- **Nicht möglich, wenn sich eine feindliche Einheit innerhalb der Nahkampfreichweite des betreffenden Charaktermodells befindet**
- **Die Heroische Intervention muss innerhalb von 3 Zoll Horizontal und 5 Zoll Vertikal um feindliche Einheiten ausgeführt werden**
- **Wähle ein anderes Charaktermodell zum ausführen**
- **Gehe dann zur Nahkampfphase über**

Heroische Intervention ausführen

- **Bewegung von bis zu 3 Zoll weit**
- **Muss näher am feindlichen Modell beendet werden**

ÜBER GELÄNDE HINWEG ANGREIFEN

- Modelle können sich beliebig mittels Angriffsbewegung über Geländestücke hinwegbewegen, deren Höhe 1 Zoll oder weniger beträgt
- Modelle können sich nicht durch größere Geländestücke durch bewegen, aber mittels Angriffsbewegung daran hinauf bzw. hinabklettern.

FLIEGEN BEIM ANGREIFEN

- Fliegende Modelle können sich bei einer Angriffsbewegung über andere Modelle hinwegbewegen
- Fliegende Modelle bewegen sich bei einer Angriffsbewegung wie andere Modelle auch über Geländestücke (inkl. Gebäude!)

ABWEHRFEUER

- Bevor der Angriffswurf durchgeführt wird, können alle Ziele des Angriffes, welche Abwehrfeuer geben können, dies tun
- Abwehrfeuer kann nicht gegeben werden, wenn sich feindliche Einheiten bereits in Nahkampfreichweite befinden
- Beim Geben von Abwehrfeuer schießt die betreffende Einheit, doch nur bei einem unmodifizierten TW von 6 trifft sie auch

VI NAHKAMPFPHASE

Was in der vorherigen Phase vorbereitet wurde, wird jetzt passieren: Der Nahkampf. Von Angesicht zu Angesicht stehen sich die Krieger des 41. Jahrtausends gegenüber, bereit aufeinander los zu gehen und ihre gegenseitige Wut und den Hass zu entfesseln

- **Beginnend mit deinem Gegner (Also, dem Spieler, welcher gerade nicht am Zug ist) wählt ihr abwechselnd Einheiten zum Kämpfen.**
- **Kämpft eine Einheit; rückt sie nach, führt Nahkampfattacken aus, und ordnet sich dann neu**
- **Hat ein Spieler keine Einheiten mehr zum kämpfen übrig, lässt sein Gegner all seine verbleibenden Einheiten eine nach dem anderen Kämpfen**
- **Haben alle Einheiten gekämpft, gehe zur Moralphase über**

Einheiten, welche in diesem Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt haben, kämpfen vor allen anderen!

Und so wird gekämpft:

1 Nachrücken

- Bewegung bis zu 3 Zoll
- Muss näher am nächsten Modell beendet werden

2 Nahkampfattacken ausführen

- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich innerhalb der Nahkampfreichweite einer feindlichen Einheit befindet.
- Ein Modell kann kämpfen, wenn es sich innerhalb von $\frac{1}{2}$ Zoll eines anderen Modells seiner Einheit befindet, welches sich selbst innerhalb von $\frac{1}{2}$ Zoll um eine feindliche Einheit befindet

3 Anzahl der Attacken

- Die Anzahl der Attacken jedes kämpfenden Modells entspricht dem Wert A auf dem Datenblatt jener Einheit

4 Ziele wählen

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

WÄHLE DEINE WAFFE!

Besitzt ein Modell keine Nahkampfwaffe, oder kann diese derzeit nicht einsetzen oder aber kann mit den ausgerüsteten Waffen keinen Nahkampfangriff ausführen, kämpft es Waffenlos und nutzt das folgende Waffenprofil:

Waffe	Reichw.	Typ	S	DS	SW
Handwaffe	Nahkampf	Nahkampf	Träger	0	1

5 Waffe wählen

- Jede Nahkampfattacke wird mit einer Nahkampfwaffe ausgeführt
- Hat ein Modell keine Nahkampfwaffen, attackiert es mit dem „Handwaffe-Profil“
- Attackiert eine Einheit mit mehreren Waffen, müssen erst alle gleichen (Waffen)Profile ausgeführt werden, bevor Attacken der nächsten (Waffen)Profile abgehandelt werden können

6 Neu ordnen

- Bewegung von bis zu 3 Zoll
- Muss näher am nächsten feindlichen Modell beendet werden

VII MORALPHASE

Hat sich der Staub der Kämpfe erst einmal gelegt, sind die verwundeten und die Toten gezählt zeigt sich, wer aus deinen Reihen ein wahrer Krieger ist und wer ein Feigling, der die Flucht ergreift. Die Moralphase trennt hier die Mutigen und die Feiglinge. So wird es gemacht:

- **Führe Moraltests durch**
- **Führe Zermürbungstests durch**
- **Prüfe die Einheitenformation(en)**
- **Beende deinen Zug und deinen Teil der Schlachtrunde**

MORALTEST

- **Wirf 1W6 und addiere alle dieser Einheit in diesem Zug zerstörten Modelle**
- **Ein unmodifizierter Wurf von 1 gilt immer als erfolgreich**
- **Liegt das Ergebnis des Wurfes ÜBER dem MW (Moralwert) der Einheit flieht 1 Modell und die anderen Modelle dieser Einheit müssen einen Zermürbungstest bestehen**

1 Moraltests

- Spieler führen abwechselnd Moraltests für Einheiten ihrer jeweiligen Armee aus, welche in diesem Zug Verluste zu erleiden hatten
- Hat ein Spieler keine Einheiten mehr, welche Moraltests durchführen müssen, führt sein Gegner die ausstehenden Moraltests für all seine verbleibenden Einheiten eine nach der anderen durch
- Sind alle Moraltests durchgeführt, fahre mit dem Prüfen der Einheitenformation fort

2 Zermürbungstests

- Wirf XW6 (Wobei X die verbleibende Menge an Modellen der betreffenden Einheit ist)
- Für jede so gewürfelte 1 flieht ein weiteres Modell der betreffenden Einheit
- Bei Einheiten unter halber Sollstärke, ziehe 1 von Zermürbungstests ab

3 Einheitenformation prüfen

- Entferne Modelle außerhalb der Einheitenformation (Siehe Anhang „Einheitenformation“)
- Sind alle Modelle (falls nötig) außerhalb der Formation entfernt worden, endet die Moralphase
- Der Zug des Spielers endet und der des nächsten Spielers beginnt (sofern die Schlacht nicht beendet ist natürlich)

SCHLUSSWORT

Nun solltest du ausreichend gerüstet sein um dir zum einen ein Bild darüber machen zu können wie sich Warhammer 40.000 spielt und ob es etwas ist, was dir Spaß machen könnte. Wobei – und da ist nichts Falsches daran – es auch Menschen gibt, die sich die Figuren aus dem Hause Games Workshop anschaffen, diese zusammenbauen und bemalen ohne jemals mit ihnen zu spielen. Sie sammeln einfach nur. Auch das ist völlig in Ordnung. Ich für meinen Teil allerdings finde das Konzept und die Ausarbeitung dieses Tabletop Spiels viel zu faszinierend um nicht damit zu spielen. Möchtest du allerdings nur spielen und hast selbst eher weniger Spaß an basteln und bemalen spricht auch nichts dagegen. Es gibt – außer mir – auch viele andere Bastler, die ihre Dienste anbieten um für andere die Modelle basteln und auch bemalen.

Wie auch immer du dich entscheidest. In welcher Form du also dieses Hobby ausüben möchtest, jede davon ist „die Richtige“. Solange du Spaß dabei hast! Und wo wir gerade von Spaß sprechen.

DIE **GOLDENE** REGEL VON WARHAMMER 40.000

Jede Regel, die ich in diesem Guide für dich niedergeschrieben habe würde ich als wichtig bezeichnen, jede Regel in den offiziellen Publikationen von Games Workshop ist wichtig. Doch eine gibt es, die über allen anderen steht, eine Regel so wichtig, dass sie wirklich und wahrhaftig als „Golden“ bezeichnet werden sollte:

Habt Spaß!

Sollte es also Situationen geben, in denen ihr nicht wisst wie ihr gewisse Regeln abhandeln sollt oder ihr euch unsicher seid ob das, was ihr da gerade macht wirklich „so gewollt“ ist, versucht nicht euch in Büchern und Regeldiskussionen zu verlieren. Einigt euch einfach auf ein Verfahren, welches euch **BEIDEN** fair vorkommt und den meisten Spaß bietet.

Könnt ihr euch allerdings nicht einigen, würfelt einfach gegeneinander und derjenige mit dem höheren Wurf bestimmt in dieser Situation. Solange alles Fair und Gerech abläuft. Lügner, Falschspieler und Täuscher haben vielleicht ihren Platz in den Reihen des Chaosgottes Tzeentch, doch nicht in den Reihen derer, die Warhammer 40.000 spielen!

AUFLISTUNG DER ANHÄNGE

Anhang I

- Einheitenformationen

Anhang II

- Missionen

Anhang III

- Geländearten

Anhang IV

- Sonderregeln für Gelände

Anhang V

- Schnellreferenz zur Struktur der Schlachtrunde

Sämtliche Anhänge findest du als ZIP-Datei zum Download auf meiner Website unter

www.tabletop-crafting-cave.com

Sie dürfen zum Selbstgebrauch ausgedruckt werden. Die Anhänge sind – wie dieser und alle anderen Guides auf meiner Homepage auch – ausschließlich KOSTENLOS und dürfen NICHT verkauft werden!