SCHNELLEINSTIEG

Die Seitenverweise in diesem Dokument beziehen sich auf die Seitenzahlen in den Grundregeln von Warhammer 40.000.

WARHAMMER 40.000: SCHNELLEINSTIEG

Dieser Leitfaden wird dir beim Einstieg in das Spiel Warhammer 40.000 helfen. Mehr Informationen findest du in den Grundregeln. Warhammer-40.000-Schlachten werden in einer Reihe von Schlachtrunden ausgetragen. In jeder von ihnen hat jeder Spieler einen Zug, der sich wiederum in Phasen unterteilt, die der Reihe nach abgehandelt werden müssen.

1. BEFEHLSPHASE
2. BEWEGUNGSPHASE
3. FERNKAMPFPHASE
4. ANGRIFFSPHASE
5. NAHKAMPFPHASE

1. BEFEHLSPHASE

Neue Befehle: Zuerst erhält jeder Spieler 1 Befehlspunkt (diese können zu verschiedenen Zeitpunkten in der Schlachtrunde für Gefechtsoptionen ausgegeben werden). Dann handelst du etwaige Fähigkeiten ab, die in der Befehlsphase eingesetzt werden.

Erschütterung: Für jede Einheit deiner Armee, die mehr als die Hälfte ihrer Modelle verloren hat (oder mehr als die Hälfte ihrer Lebenspunkte, wenn sie nur aus einem Modell besteht), würfelst du 2W6. Ist das Ergebnis niedriger als der MW (Moralwert) auf dem Datenblatt jener Einheit, ist die Einheit bis zum Beginn deiner nächsten Befehlsphase erschüttert. Erschütterte Einheiten haben MK 0 (Missionszielkontrollwert) und können nicht von befreundeten Gefechtsoptionen betroffen werden.

2. BEWEGUNGSPHASE

Einheiten, die sich nicht in 1 Zoll um feindliche Modelle (Nahkampfreichweite) befinden, können entweder stationär bleiben, eine normale Bewegung ausführen oder eine Vorrücken-Bewegung ausführen:

- **Normale Bewegung:** Bewege die Einheit eine Entfernung in Zoll von bis zu B (ihr Bewegungswert), ohne jene Bewegung in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle zu beenden.
- **Vorrücken-Bewegung:** Funktioniert wie oben, doch du wirfst einen W6 und addierst ihn auf den Bewegungswert jener Einheit. Einheiten, die vorrücken, können in diesem Zug nicht schießen (außer mit Sturmwaffen) und können in diesem Zug nicht angreifen.

Einheiten in Nahkampfreichweite um feindliche Modelle können nur stationär bleiben oder sich zurückziehen:

- **Rückzugsbewegung:** Wie eine normale Bewegung, doch eine Einheit, die sich zurückzieht, kann in diesem Zug nicht schießen und nicht angreifen.

3. FERNKAMPFPHASE

Eine Einheit nach der anderen können deine Modelle mit ihren Fernkampfwaffen auf feindliche Einheiten schießen, die in Reichweite und sichtbar sind. Modelle mit mehr als einer Fernkampfwaffe können mit jeder auf ein anderes Ziel schießen, du musst aber alle Ziele der Modelle einer Einheit gleichzeitig ansagen.

Waffenprofile sehen wie folgt aus:

FERNKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	BF	S	DS	SW
Boltpistole [PISTOLE]	12"	1	3+	4	0	1

NAHKAMPFWAFFEN	REICHW.	A	KG	S	DS	SW
Astartes-Kettenschwert	Nahkampf	5	3+	4	-1	1

Reichweite: Über diese Entfernung kann die Waffe schießen. Befindet sich eine feindliche Einheit in Reichweite und ist für dein Modell sichtbar, kann sie als Ziel gewählt werden.

A (Attacken): Die Anzahl der Schüsse oder Hiebe mit der Waffe, dargestellt durch die Anzahl der gewürfelten W6.

BF (Ballistische Fertigkeit): Die Zielgenauigkeit der Waffe. Ein Trefferwurf gleich oder höher als der Wert erzielt einen Treffer!

S (Stärke): Jede Attacke, die trifft, muss sich nun noch als stark genug erweisen, das Ziel zu verwunden.

DS (Durchschlag): Dieser Wert stellt dar, wie effektiv deine Waffe gegen Rüstungen ist.

SW (Schadenswert): Wenn einer feindlichen Einheit ein Schutzwurf misslingt, wird ihr Schaden in Höhe dieses Werts zugefügt.

ATTACKEN AUSFÜHREN

Führe eine Attacke nach der anderen gemäß der folgenden Abfolge aus:

1 TREFFERWURF

Wirf je Attacke einen W6. Dein Ziel ist es, gleich oder höher als die BF zu würfeln. Ein unmodifizierter Trefferwurf von 6 wird als kritischer Treffer bezeichnet und ist immer erfolgreich.

2 VERWUNDUNGSWURF

Vergleiche den Stärkewert der Attacke mit dem Widerstand des Ziels (siehe unten). Ein unmodifizierter Verwundungswurf von 6 wird als kritische Verwundung bezeichnet und ist immer erfolgreich.

STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	NÖTIGES W6-ERGEBNIS
Stärke ist **DOPPELT SO HOCH** wie der Widerstand **(oder höher)**.	2+
Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand.	3+
Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand.	4+
Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand.	5+
Stärke ist **HALB SO HOCH** wie der Widerstand **(oder niedriger)**.	6+

3 ATTACKE ZUWEISEN

Dein Gegner entscheidet nun, welches Modell seiner Einheit von der Attacke verwundet wird (wenn bereits ein Modell jener Einheit verwundet ist, muss die Attacke jenem Modell zugewiesen werden).

4 SCHUTZWURF

Dein Gegner wirft einen W6 und zieht den DS der Waffe vom Ergebnis ab. Ist das Ergebnis gleich dem oder höher als der RW des Modells, misslingt die Attacke. Ansonsten wird dem Modell Schaden zugefügt.

5 SCHADEN ZUFÜGEN

Füge dem Modell Schaden zu – es verliert eine Anzahl Lebenspunkte in Höhe des Schadenswerts der Attacke.

4. ANGRIFFSPHASE

Deine Einheiten können nun angreifen, um den Feind im Nahkampf zu attackieren.

- Wähle eine nach der anderen die Einheiten, mit denen du angreifen möchtest, und handle die Abfolge unten ab. Einheiten, die in diesem Zug vorgerückt sind oder sich zurückgezogen haben, können nicht angreifen, ebenso wenig wie Einheiten, die in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten sind.
- Wähle mindestens eine feindliche Einheit als Angriffsziel für deine Einheit.
- Wirf 2W6. Das Ergebnis ist die gesamte Entfernung in Zoll, über die deine Einheit angreifen kann. Wenn sie ausreicht, um deine Einheit in 1 Zoll um jede gewählte feindliche Einheit zu bewegen, ist der Angriff erfolgreich – bewege jedes Modell auf eine jener feindlichen Einheiten zu, wobei du die Bewegung falls möglich in Basekontakt beenden musst.

5. NAHKAMPFPHASE

Jede Einheit der Armee jedes Spielers in Nahkampfreichweite um mindestens eine feindliche Einheit kämpft nun. Einheiten, die angegriffen haben, kämpfen vor allen anderen. Anschließend wechseln sich die Spieler mit dem Kämpfen mit ihren Einheiten ab, beginnend mit dem Spieler, der nicht gerade am Zug ist.

1 NACHRÜCKEN

Zuerst kannst du jedes Modell der kämpfenden Einheit bis zu 3 Zoll weit auf das nächste feindliche Modell zubewegen.

2 ATTACKEN AUSFÜHREN

Jedes Modell, das in Nahkampfreichweite um den Feind oder in Basekontakt mit einem befreundeten Modell ist, das die erste Bedingung erfüllt, kämpft nun mit einer Nahkampfwaffe deiner Wahl aus jenen, mit denen es ausgerüstet ist. Um dies zu tun, führst du Attacken gemäß der gleichen Abfolge wie im Fernkampf aus – der einzige Unterschied ist, dass Nahkampfwaffen den Wert KG anstelle der BF haben – das Kampfgeschick.

3 NEU ORDNEN

Nachdem alle Modelle der kämpfenden Einheit gekämpft haben, kannst du jedes Modell, das sich nicht in Basekontakt mit einem feindlichen Modell befindet, bis zu 3 Zoll weit auf das nächste feindliche Modell zubewegen.

Unten findest du eine Auswahl an Fähigkeiten, die viele Einheiten und Waffen gemeinsam haben. Eine umfassende Erklärung zur Funktionsweise dieser und anderer allgemeiner Fähigkeiten findest du in den Grundregeln.

GEFÄHRLICHES ENDE

Gefährliches Ende x: Wirf einen W6, wenn dieses Modell zerstört wird. Bei einer 6 erleidet jede Einheit innerhalb von 6 Zoll x tödliche Verwundungen.

SCHOCKTRUPPEN

- Die Einheit kann statt auf dem Schlachtfeld in der Reserve aufgestellt werden.
- Die Einheit kann in deiner Bewegungsphase horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt aufgestellt werden.

VERLETZUNGEN IGNORIEREN

Verletzungen ignorieren x+: Wirf jedes Mal einen W6, wenn dieses Modell einen Lebenspunkt verlieren würde. Ist das Ergebnis gleich oder höher als x, verliert es jenen LP nicht.

ERSTSCHLAG

Einheiten mit dieser Fähigkeit, die infrage kommen, zu kämpfen, kämpfen im Schritt Erstschlag der Nahkampfphase.

INFILTRATOREN

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

ANFÜHRER

Auf den Datenblättern einiger **CHARAKTERMODELLE** findest du den Begriff „Anführer". Solche **CHARAKTERMODELL**-Einheiten werden als Anführer bezeichnet, und die Einheiten, die sie anführen können – sogenannte Leibwächter-Einheiten – werden auf ihrem Datenblatt aufgeführt.

- Vor der Schlacht können sich **CHARAKTERMODELL**-Einheiten mit der Fähigkeit *Anführer* einer ihrer Leibwächter-Einheiten anschließen und so eine angeschlossene Einheit bilden.
- Angeschlossene Einheiten dürfen nur einen einzelnen Anführer enthalten.
- Attacken können keinem **CHARAKTERMODELL** in einer angeschlossenen Einheit zugewiesen werden.

EINSAMER WOLF

Wenn diese Einheit nicht Teil einer angeschlossenen Einheit ist, kann sie nur als Ziel für eine Fernkampfattacke gewählt werden, wenn sich das attackierende Modell innerhalb von 12 Zoll befindet.

KUNDSCHAFTER

Kundschafter x Zoll: Die Einheit kann vor Beginn des ersten Zuges eine normale Bewegung von bis zu x Zoll ausführen.

- Befindet sie sich an Bord eines **ANGESCHLOSSENEN TRANSPORTERS**, kann stattdessen jener **ANGESCHLOSSENE TRANSPORTER** jene Bewegung ausführen.
- Die Bewegung muss horizontal weiter als 9 Zoll von allen feindlichen Modellen entfernt enden.

ANTI

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

STURM

Mit der Waffe kann auch dann geschossen werden, wenn die Einheit des Trägers vorgerückt ist.

EXPLOSIV

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

VERHEERENDE VERWUNDUNGEN

Eine kritische Verwundung verursacht anstelle von normalem Schaden tödliche Verwundungen in Höhe des Schadenswerts der Waffe.

SCHWER

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

DECKUNG IGNORIEREN

Gegen jede Attacke mit einer solchen Waffe kann das Ziel nicht von Deckung profitieren (Seite 44).

INDIREKTES FEUER

- Kann Einheiten als Ziel wählen, die für den Träger nicht sichtbar sind, und Attacken gegen sie ausführen.
- Wenn keine Modelle der Zieleinheit für den Träger sichtbar sind, wenn sie als Ziel gewählt wird, so ziehst du bei jeder Attacke mit der indirekt feuernden Waffe gegen jene Zieleinheit 1 vom Trefferwurf ab und das Ziel profitiert dagegen von Deckung.

TÖDLICHE TREFFER

Bei jeder Attacke mit einer solchen Waffe verwundet ein kritischer Treffer das Ziel automatisch.

PISTOLE

- Kann selbst dann schießen, wenn sich die Einheit des Trägers in Nahkampfreichweite um feindliche Einheiten befindet, muss dann aber eine solche feindliche Einheit als Ziel haben.
- Ein Modell kann entweder mit seinen Pistolenwaffen oder mit seinen anderen Fernkampfwaffen schießen (es sei denn, es ist ein **MONSTER** oder **FAHRZEUG**).

SCHNELLFEUER X

Erhöhe die Attacken um x, wenn sich die Zieleinheit in halber Reichweite befindet.

TREFFERHAGEL X

Jeder kritische Treffer verursacht x zusätzliche Treffer beim Ziel.

SCHWALL

Jede mit einer solchen Waffe ausgeführte Attacke trifft das Ziel automatisch.

SYNCHRONISIERT

Bei jeder mit einer solchen Waffe ausgeführten Attacke kannst du den Verwundungswurf wiederholen.

BASISGEFECHTSOPTIONEN

Im Lauf der Schlacht können Befehlspunkte für den Einsatz von Gefechtsoptionen ausgegeben werden. Alle Spieler haben Zugriff auf die hier aufgeführten Basisgefechtsoptionen. Weitere Gefechtsoptionen findest du in Codices und anderen Publikationen.

BEFEHLSWIEDERHOLUNGSWURF

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – KAMPFTAKTIK

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

EFFEKT: Du wiederholst jenen Wurf, Test oder Schutzwurf.

GEGENOFFENSIVE

2 BP

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

WANN: Nahkampfphase, unmittelbar nachdem eine feindliche Einheit gekämpft hat

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

EFFEKT: Deine Einheit kämpft als Nächstes.

EPISCHE HERAUSFORDERUNG

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – HELDENTAT

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

ZIEL: Ein **CHARAKTERMODELL** in deiner Einheit

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

WAHNSINNIGER MUT

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – HELDENTAT

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

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

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

GRANATE

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – AUSRÜSTUNG

WANN: Deine Fernkampfphase

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

EFFEKT: Wähle eine feindliche Einheit, die nicht in Nahkampfreichweite um Einheiten deiner Armee ist und innerhalb von 8 Zoll um deine **GRANATEN**-Einheit und für sie sichtbar ist. Wirf sechs W6: für jede 4+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung..

PANZERSCHOCK

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

WANN: Deine Angriffsphase

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

EFFEKT: Wähle bis zum Ende der Phase, nachdem deine Einheit eine Angriffsbewegung ausgeführt hat, eine feindliche Einheit in Nahkampfreichweite um sie und wähle dann eine Nahkampfwaffe, mit der deine Einheit ausgerüstet ist. Wirf eine Anzahl W6 in Höhe des Stärkewerts jener Waffe. Ist der Stärkewert höher als der Widerstandswert jener feindlichen Einheit, wirf zwei zusätzliche W6. Für jede 5+ erleidet jene feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung (bis zu einem Maximum von 6 tödlichen Verwundungen).

ABWEHRFEUER GEBEN

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

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

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

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

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

BLITZANGRIFF

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

WANN: Ende der Bewegungsphase deines Gegners

ZIEL: Eine Einheit deiner Armee in Reserve

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

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

RAUCHVORHANG

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – AUSRÜSTUNG

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

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

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

SCHUTZ SUCHEN

1 BP

BASISGEFECHTSOPTION – KAMPFTAKTIK

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

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

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

HEROISCHE INTERVENTION

2 BP

BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST

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

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

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

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

GEFECHTSOPTIONSLEGENDE

ZUG EINES BELIEBIGEN SPIELERS

DEIN ZUG

ZUG DEINES GEGNERS