

# ZUSATZAKTIVITÄTEN



Hier finden Sie Zusatzaktivitäten, die immer eingesetzt werden können, wenn Sie eine Extraaufgabe für ihre Mitglieder brauchen, etwa wenn sie das Hauptpaket ausgeschöpft haben oder bei einer Sitzung nur ein Teil der AG anwesend ist.

Die Aktivitäten dieses Pakets unterteilen sich in Inhalte für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.

## Die Inhalte für Warhammer Age of Sigmar umfassen:

- Entwirf ein Farbschema für deinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- Entwirf ein Farbschema für deinen Wanstreißer der Moorpirscha
- Entwirf einen Schild für dein Sturmheer
- Schreibe ein Tagebuch für deinen Charakter der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- Erschaffe ein Himmelschiff

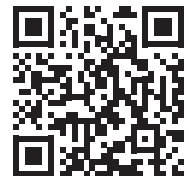
## Die Inhalte für Warhammer 40.000 umfassen:

- Entwirf ein Farbschema für deinen Intercessor der Space Marines
- Entwirf ein Farbschema für deinen Necronkrieger
- Gestalte eine Karte für den Galaxissektor deines Ordens
- Schreibe die Geschichte deines Ordens
- Erschaffe deinen eigenen Orkflitzer

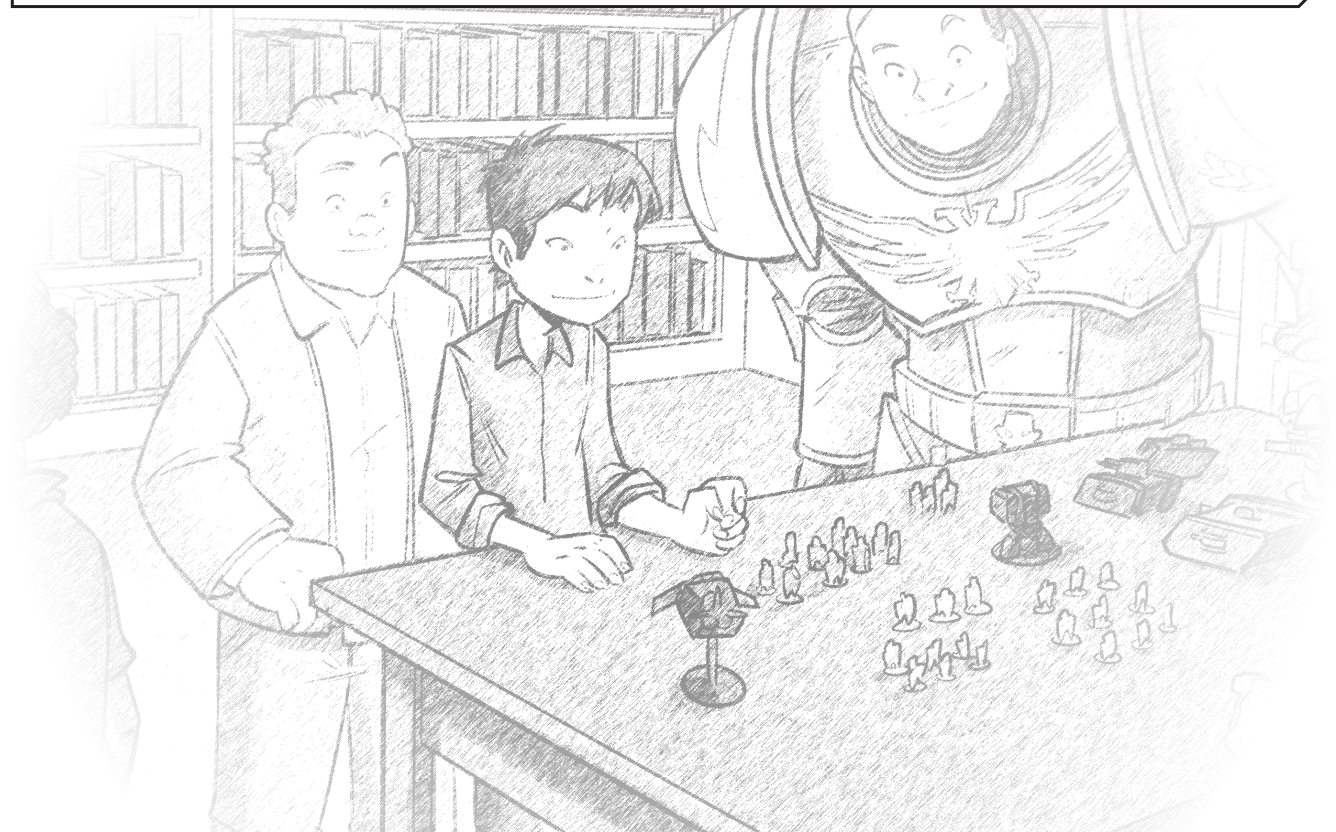
## BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können sie stets den örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator kontaktieren oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:



[STORES.WARHAMMER.COM](https://stores.warhammer.com)



# KREATIVES SCHREIBEN: ARMEEGESCHICHTE-ARBEITSBLATT

Eine Geschichte zu deiner Armee zu verfassen und über eine Reihe von Spielen weiterzuschreiben ist als erzählerisches Spiel bekannt. Mit dem Bogen unten kannst die heroische Geschichte deines Ordens schreiben.

## WO?

Wo findet deine Geschichte statt?

- Ist es in den Universen von Warhammer 40.000 oder Warhammer Age of Sigmar?
- Auf welcher Art Planet/in welchem Reich der Sterblichen spielt sie?
- Wie ist die Umgebung? Ist sie tropisch, sandig, regnerisch, verschneit oder ganz anders?
- Wie ist die Temperatur?

## ANMERKUNGEN:

## WAS?

Welche Orte und Objekte gibt es hier?

- Gibt es Einheimische? Siedlungen, Ortschaften oder Städte?
- Gibt es aufgegebene Zivilisationen oder Ruinen?
- Welche wichtigen Orte/Anlagen/Waffen befinden sich hier?
- Gibt es hier Schätze?

## ANMERKUNGEN:

## WARUM?

Warum kämpft deine Armee? Fragen, über die du nachdenken kannst:

- Was versucht sie an diesem Ort zu erreichen?
- Will sie etwas beschützen oder zerstören?
- Was geschieht, wenn sie erfolgreich ist oder scheitert?
- Für wen kämpft sie und warum?
- Gibt es eine Vorgeschichte?

## ANMERKUNGEN:

## WER?

Gegen wen streitet deine Armee?

- Was hat der Feind getan, das so schlimm ist?
- Ist es ein neuer Gegner oder ein alter Rivale?
- Ist der Gegner gleich stark oder ist deine Armee in der Unterzahl?

## ANMERKUNGEN:

## WIE GEHT ES WEITER

Wenn deine Geschichte fertig ist, fertige auf Papier oder am Computer eine Karte der Landschaft und der strategischen Orte, um die gekämpft wird, oder ein Poster, das zu deiner Erzählung passt - etwa ein Propagandaposter des Imperiums oder aus Hammerhal.

## VINDICTOR DER STURMGESCHIEDETEN EWIGEN

Verwende diese Seite, um ein Farbschema für deinen Sturmgeschmiedeten Ewigen zu schaffen. Schau dir an, welche Farben in deiner AG vorhanden sind, und ersinne ein Schema, das auf dem basiert, was verfügbar ist.

Sobald du deinen Plan mit Buntstiften umgesetzt hast, kannst du ihn mit der auf Seite 14 folgenden Schritt-für-Schritt-Bemalanleitung zum Leben erwecken.

Die Sturmgeschmiedeten Ewigen waren einst sterbliche Helden, die nun in übermenschliche Krieger verwandelt wurden, um Sigmar, dem Herrn von Azyr, zu dienen. Jedes Mal, wenn sie in der Schlacht fallen, werden sie zurück in eine Schmiedekammer im Reich der Himmel gebracht, um neu geschaffen zu werden und einmal mehr für die Freiheit der Reiche der Sterblichen zu streiten. Doch bei jeder Wiederbelebung besteht die Möglichkeit, dass ein Sturmgeschmiedeter Ewiger ein wenig verliert von der Person, die er einst war.

### NEUSCHMIEDUNG

Manche Sturmheere haben unterschiedliche Phänomene beobachtet, die ihre Ränge plagten, wenn die Krieger wieder und wieder neu geschmiedet wurden.

Den Aurarittern folgt eine Lichtspur, wenn sie in den Kampf stürmen, während die Glorreichen Ritter rauchende Fußabdrücke hinterlassen.

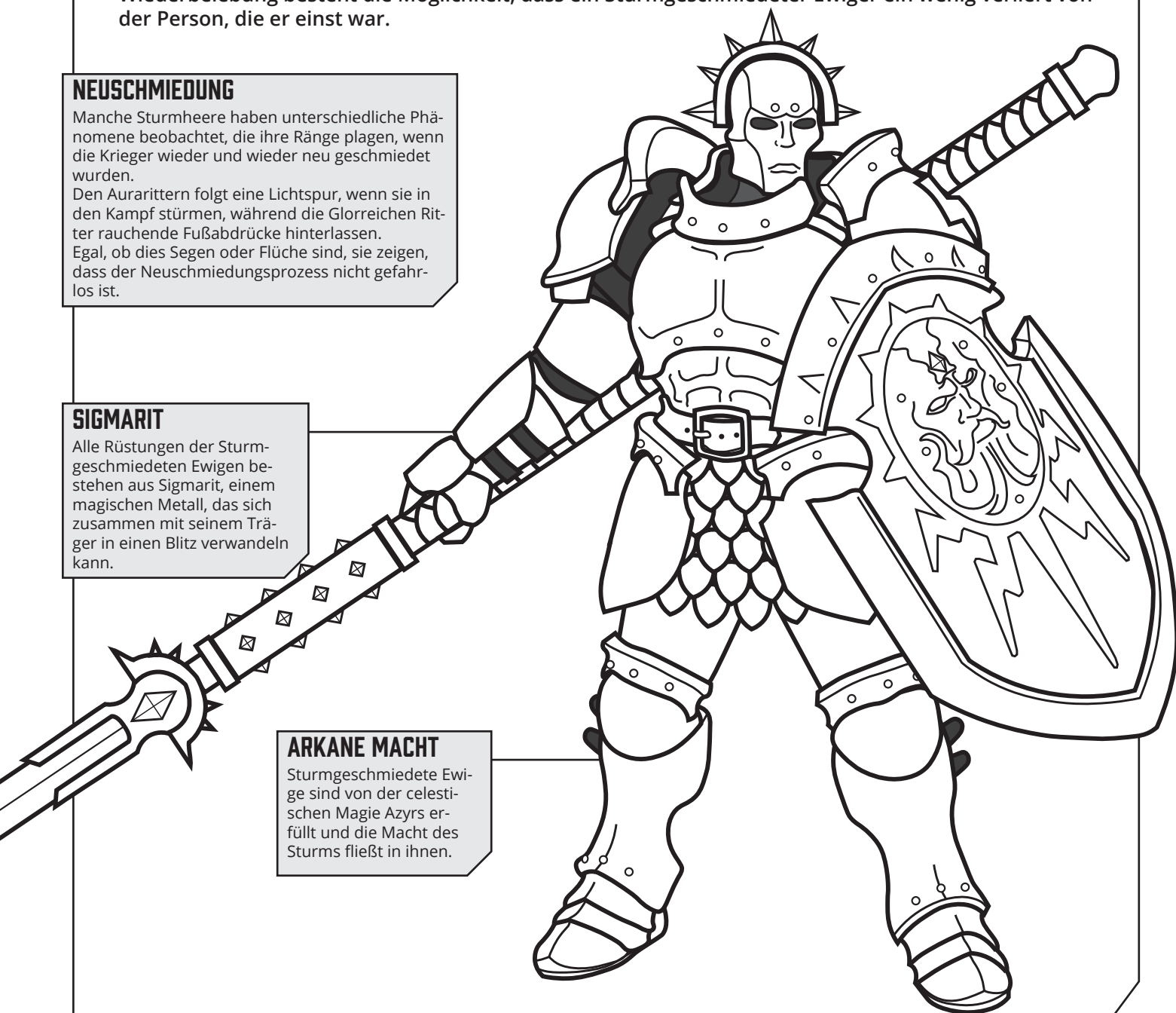
Egal, ob dies Segen oder Flüche sind, sie zeigen, dass der Neuschmiedungsprozess nicht gefahrlos ist.

### SIGMARIT

Alle Rüstungen der Sturmgeschmiedeten Ewigen bestehen aus Sigmarit, einem magischen Metall, das sich zusammen mit seinem Träger in einen Blitz verwandeln kann.

### ARKANE MACHT

Sturmgeschmiedete Ewige sind von der celestischen Magie Azyrs erfüllt und die Macht des Sturms fließt in ihnen.



## WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA

Verwende diese Seite, um ein Farbschema für deinen Moorpirscha zu schaffen. Schau dir an, welche Farben in deiner AG vorhanden sind, und ersinne ein Schema, das auf dem basiert, was verfügbar ist. Sobald du deinen Plan mit Buntstiften umgesetzt hast, kannst du ihn mit der auf Seite 14 folgenden Schritt-für-Schritt-Bemalanleitung zum Leben erwecken.

Von allen Kriegsklans der Orruks sind die Moorpirscha die klävfasten. Als Anhänger des Mork schätzen sie das „klävvere Denken“, das andere Orruks gering schätzen. Es hilft ihnen, hinterhältige Pläne auszuhecken und andere Kreaturen effektiver zu quälen. Sie tragen widerwärtige Schreckschilde, die wie Gesichter gestaltet sind und durch den Nebel fast lebendig aussehen.

### KRIEGSKLANS

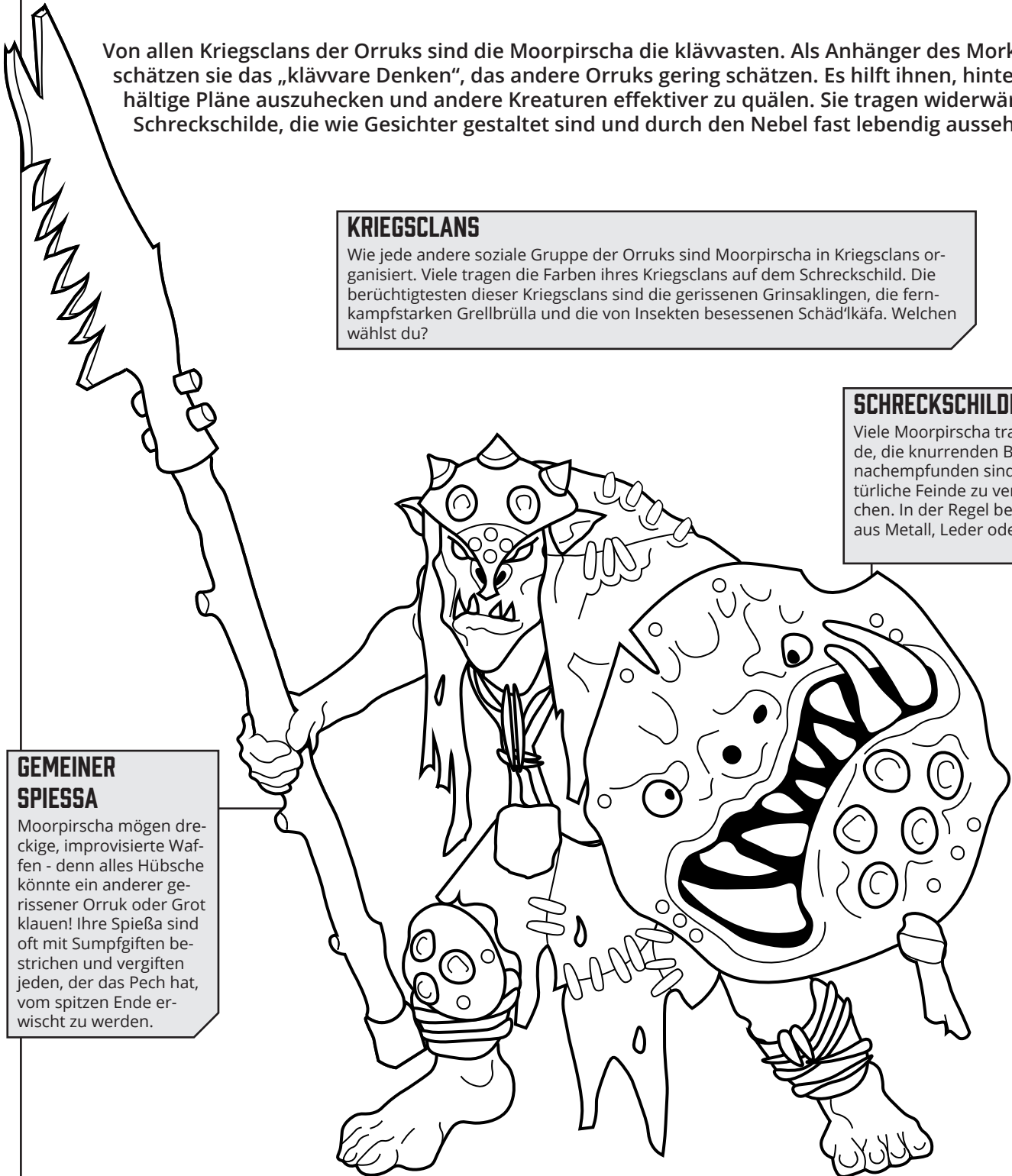
Wie jede andere soziale Gruppe der Orruks sind Moorpirscha in Kriegsklans organisiert. Viele tragen die Farben ihres Kriegsklans auf dem Schreckschild. Die berühmtesten dieser Kriegsklans sind die gerissenen Grinsaklingen, die fernkampfstarken Grellbrülla und die von Insekten besessenen Schäd'lkäfa. Welchen wählst du?

### SCHRECKSCHILDE

Viele Moorpirscha tragen Schilde, die knurrenden Bestien nachempfunden sind, um natürliche Feinde zu verschrecken. In der Regel bestehen sie aus Metall, Leder oder Hartholz.

### GEMEINER SPIESSA

Moorpirscha mögen dreckige, improvisierte Waffen - denn alles Hübsche könnte ein anderer gerissener Orruk oder Grot klauen! Ihre Speiße sind oft mit Sumpfgiften bestrichen und vergiften jeden, der das Pech hat, vom spitzen Ende erwischt zu werden.

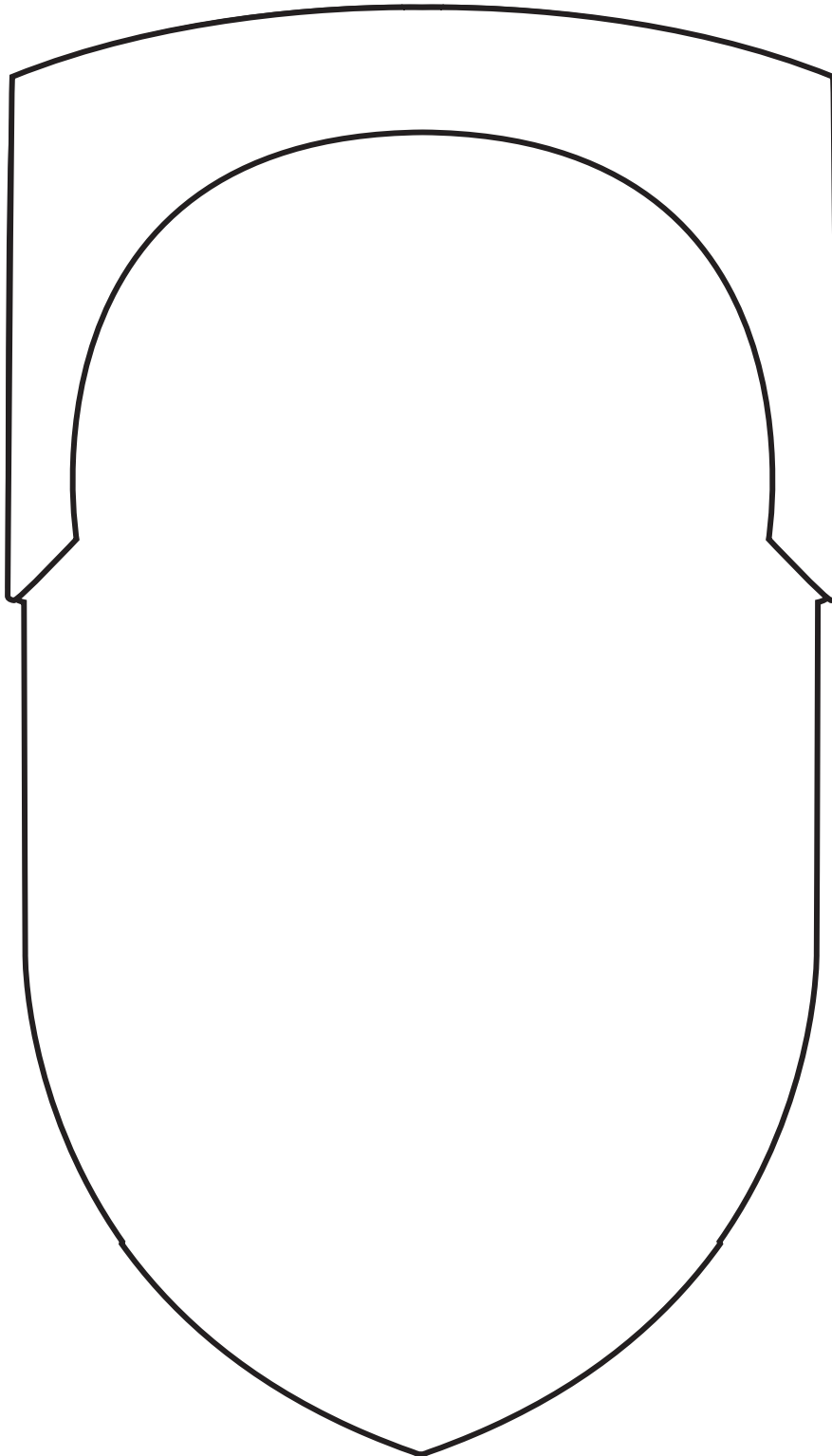


# DEIN STURMGESCHMIEDETEN-SCHILD

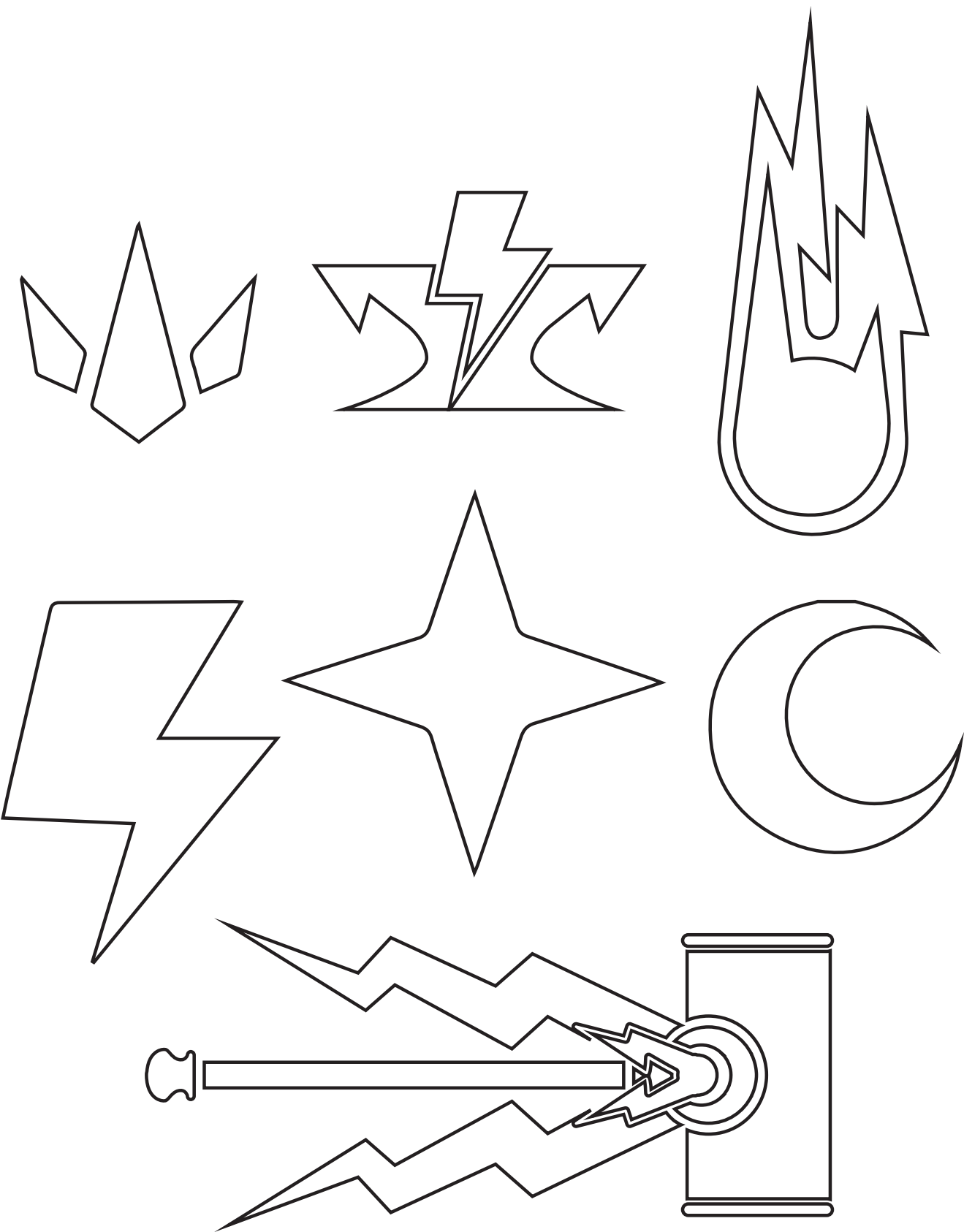


Jedes Sturmheer hat sein eigenes Symbol, das häufig als Emblem auf dem Schild auftaucht. Verwende den Umriss unten, um dein eigenes Schildemblem zu entwerfen.

Überlege dir, wie dein Symbol Name und Charakteristika deines gewählten Sturmheers transportieren kann und wie es dein Farbschema ergänzt.



Schneide diese Formen aus und verwende sie bei deinem Entwurf, oder verwende diese Formen als Ausgangspunkt für dein ganz eigenes Design.



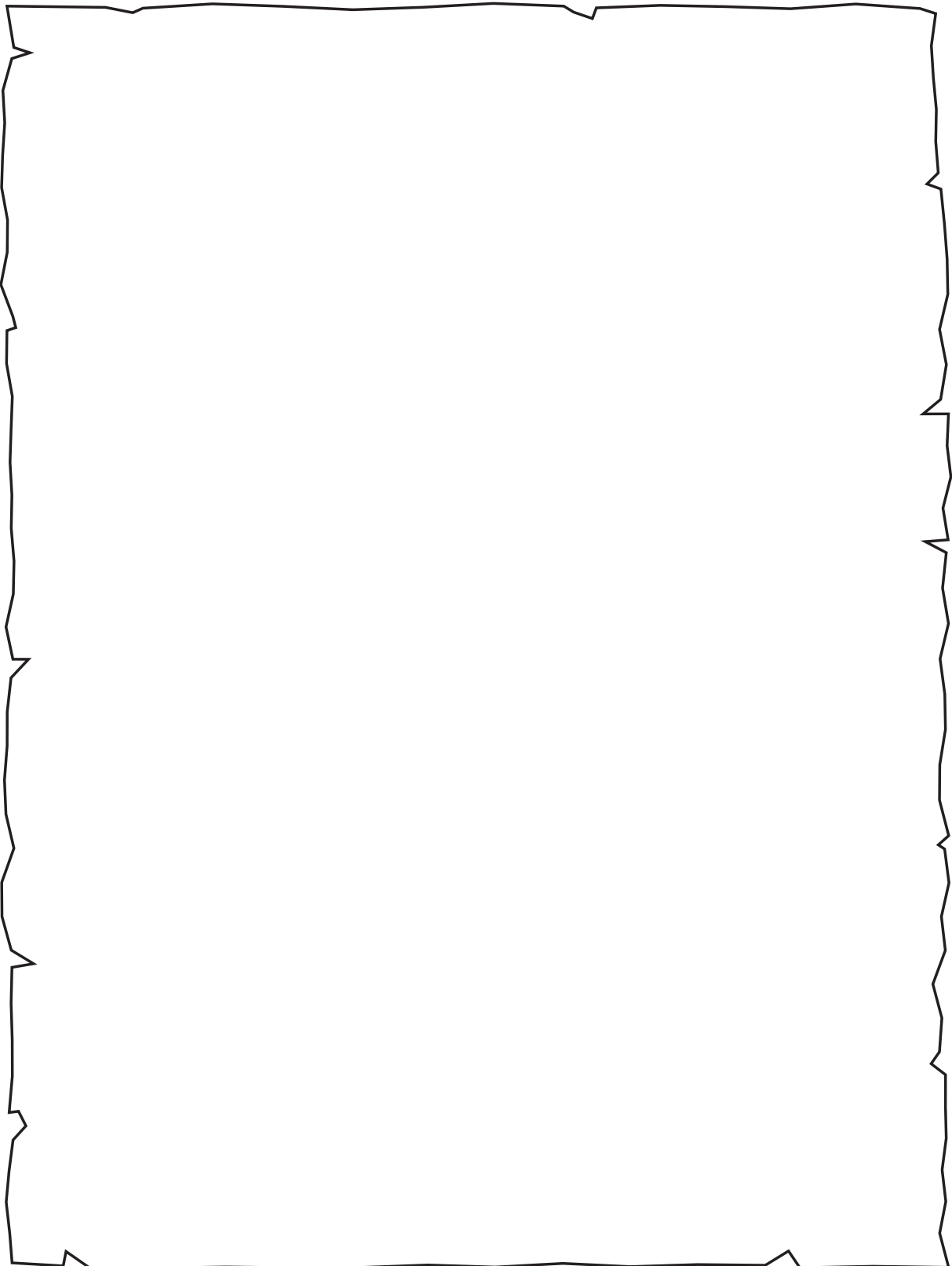
# DEIN STURMGESCHMIEDETEN-TAGEBUCH



Denk über all die Leben nach, die dein Sturmgeschmiedeter Ewiger erlebt haben kann, von seiner einstigen menschlichen Gestalt über jede Neuschmiedung hinweg. Verwende mehrere Kopien dieser Seite, um ein Tagebuch für deinen Sturmgeschmiedeten Ewigen zu schreiben.

Dokumentiere sein Leben und gib seine Gefühle über den Verlust der Erinnerungen in deinem Text und mit entsprechenden Adjektiven wider.

Überlege beim Schreiben des Tagebuchs, wie du Bilder oder andere künstlerische Elemente einarbeiten kannst, um es authentisch zu gestalten.



# SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!



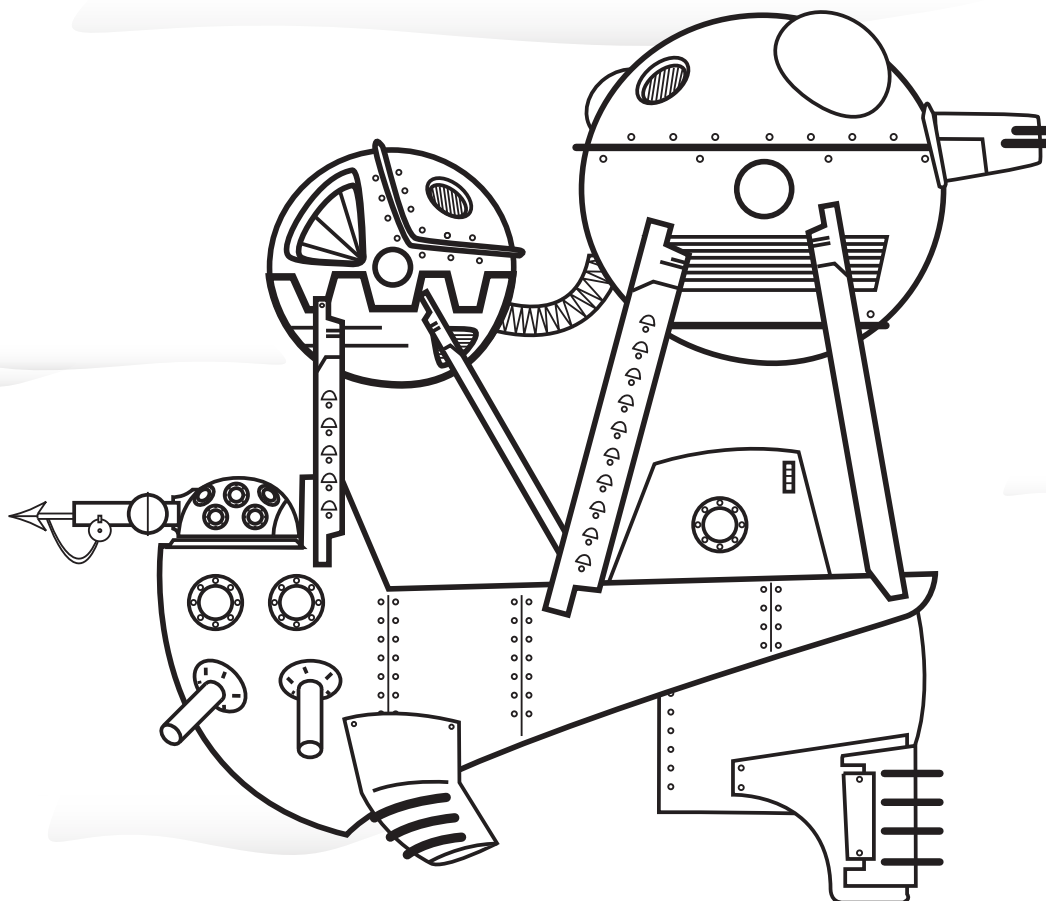
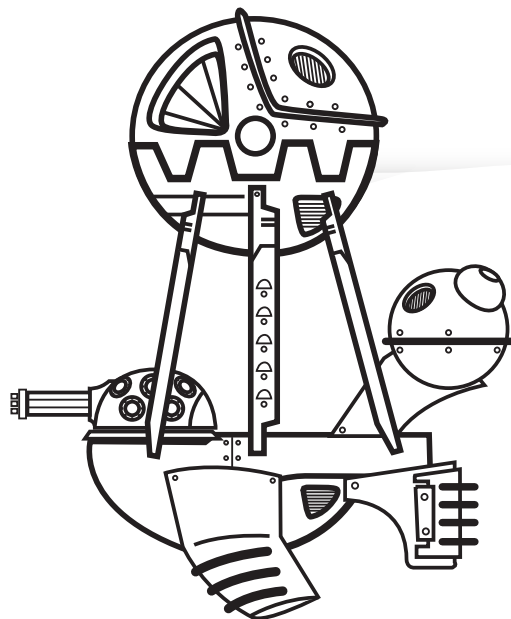
Die Himmelsherrscher der Kharadron sind die Herren des Himmels, furchtlose Duardin-Aeronauten, die den Profit vor alles stellen. Sie fahren in eisenbeschlagenen, bis an die Zähne mit Kanonen, Bomben und Blei speienden Deckgeschützen bewaffneten Schiffen durch die Luft und begegnen der rohen Wut von Dämonen und Monstern mit verheerender Feuerkraft. Diese technologischen Wunder werden von einem Mineral namens Aethergold angetrieben – es ist leichter als Luft und das Blut des Kharadron-Imperiums.

Setze dein Ingenieursgeschick ein, um dein eigenes Himmelschiff zu schaffen. Vielleicht fügst du eigene Komponenten hinzu, damit es besser Aethergold abbauen kann.

## ANLEITUNG

1. Wähle die Teile, die du für dein Schiff verwenden willst, und male sie aus.
2. Bist du mit deinem Farbschema zufrieden, schneide die Teile vorsichtig aus. Frage einen Erwachsenen, bevor du die Schere benutzt.
3. Lege die Teile auf der Seite zurecht, wenn du zufrieden bist, und klebe die einzelnen Teile fest.

Beispielschiffe:





# SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!

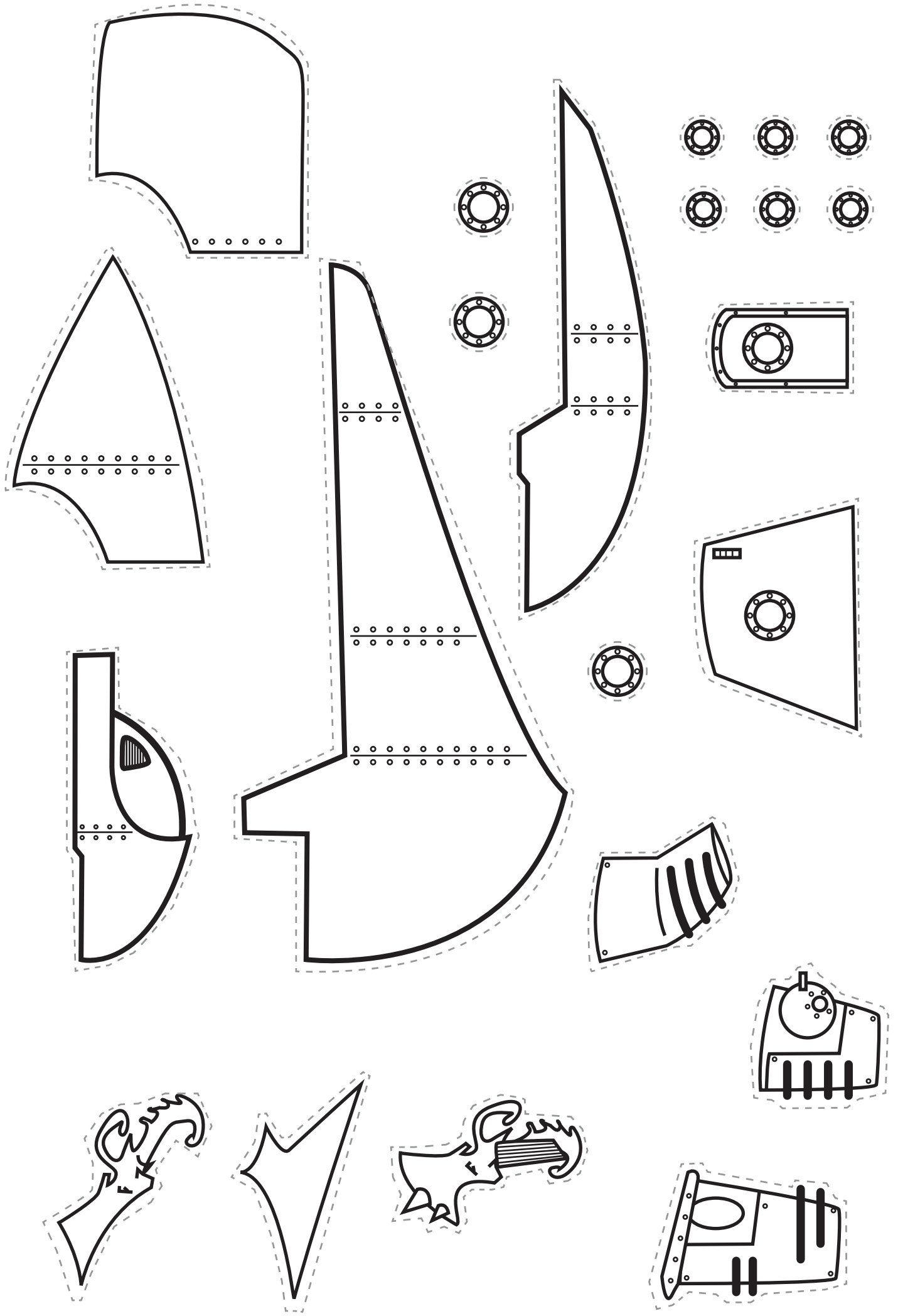


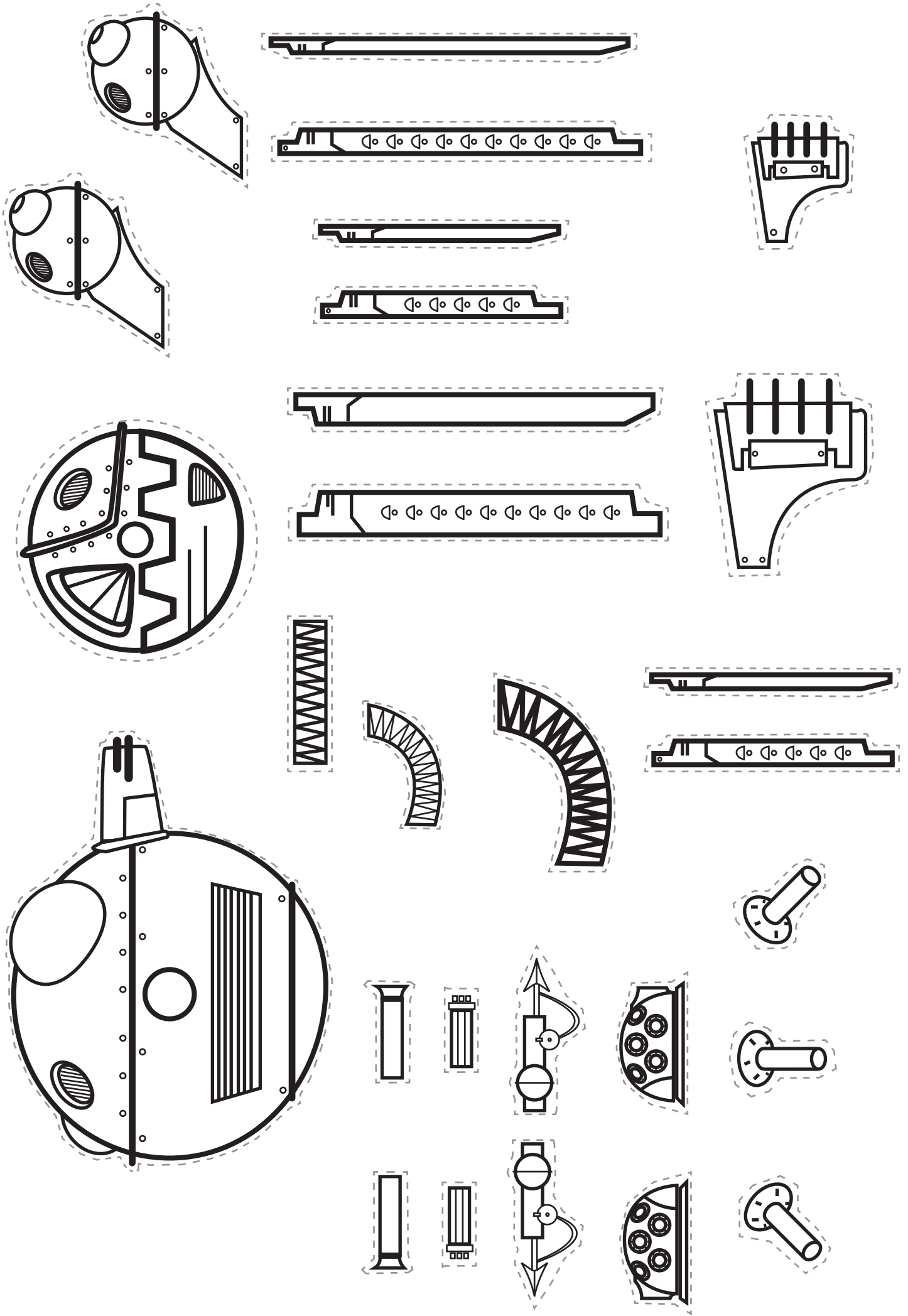
**NAME DES CAPTAINS:**

**NAME DES SCHIFFS:**

**VON:**

A large, empty rectangular area with a decorative, rounded border, intended for drawing a Kharon skyship. The area is currently blank, with some faint, light-colored smudges or ghosting of the ship's outline visible, suggesting where to draw.





## STURM-INTERCESSOR DER SPACE MARINES

Verwende diese Seite, um ein Farbschema für deinen Space Marine zu schaffen. Schau dir an, welche Farben in deiner AG vorhanden sind, und ersinne ein Schema, das auf dem basiert, was verfügbar ist. Sobald du deinen Plan mit Buntstiften umgesetzt hast, kannst du ihn mit der auf Seite 14 folgenden Schritt-für-Schritt-Bemalanleitung zum Leben erwecken.

Ausgestattet mit der besten Panzerung und Ausrüstung, die das Imperium aufbieten kann, kämpfen Space Marines in den verzweifeltsten und wichtigsten Kämpfen des Imperiums und halten die Linie, wo alle anderen Opfer von Xenokriegsherren und dämonischen Abscheulichkeiten geworden sind.

### TYP-X-HELM

Dieser Helm enthält Technologie, mit der ein Space Marine in lebensfeindlicher Umgebung sehen und atmen kann, und einen Vox-Kommunikator, um Befehle zu geben und zu empfangen.

### VERBESSERTER BIOLOGIE

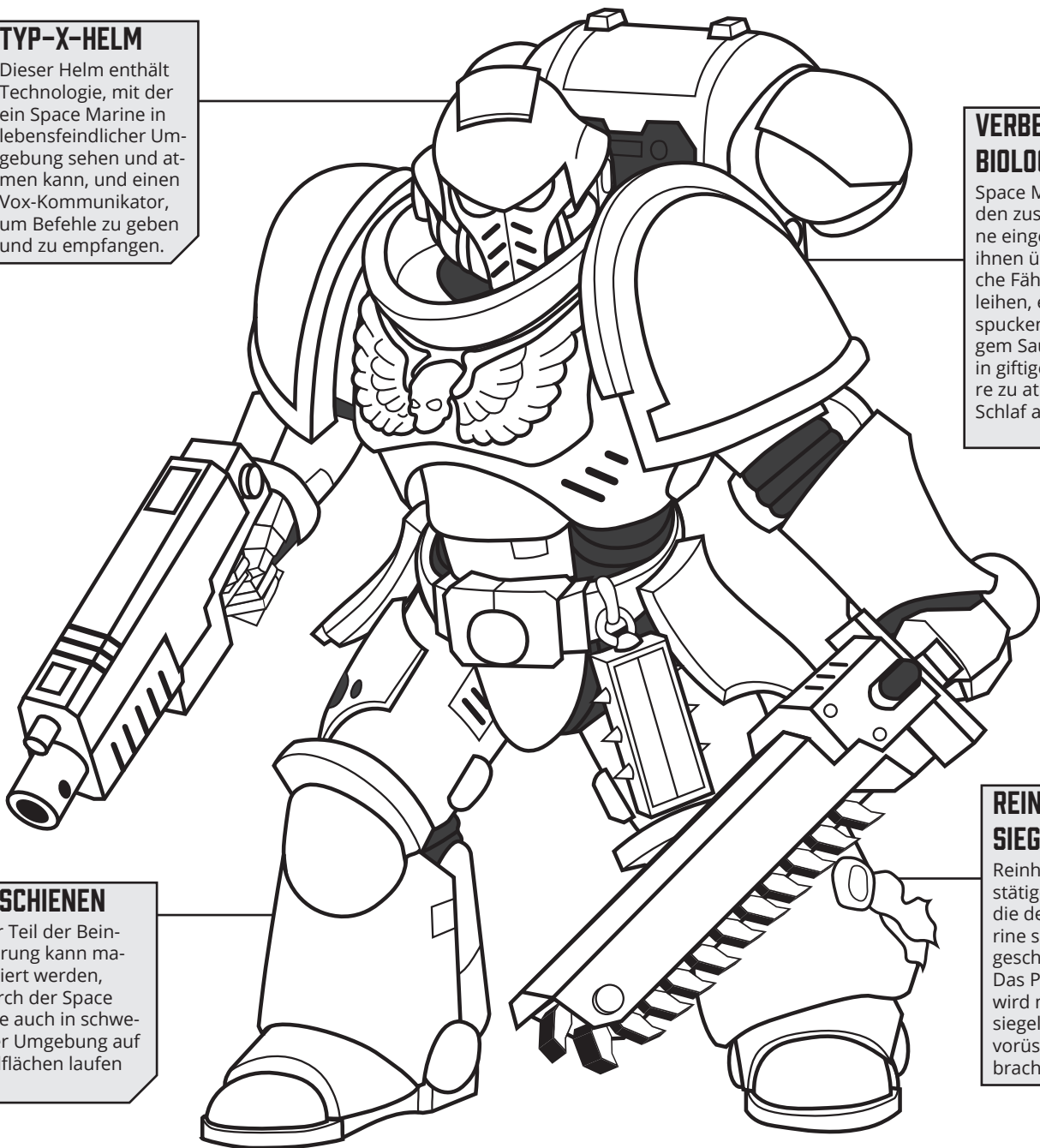
Space Marines werden zusätzliche Organe eingepflanzt, die ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleihen, etwa Säure zu spucken, bei geringem Sauerstoff oder in giftiger Atmosphäre zu atmen und ohne Schlaf auszukommen.

### BEINSCHIENEN

Dieser Teil der Beinpanzerung kann magnetisiert werden, wodurch der Space Marine auch in schwerer Umgebung auf Metallflächen laufen kann.

### REINHEITSSIEGEL

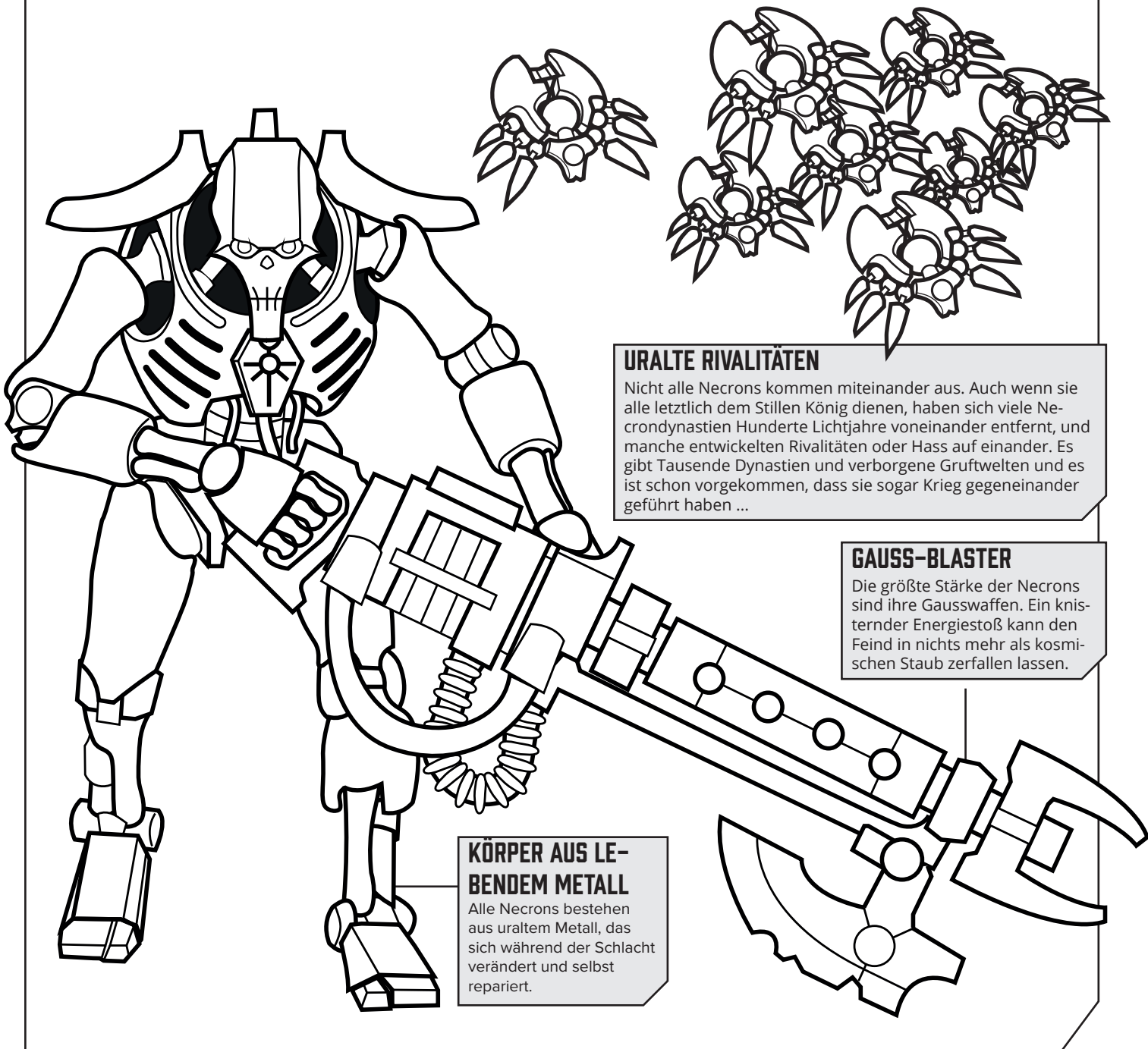
Reinheitssiegel bestätigen die Eide, die der Space Marine seinem Orden geschworen hat. Das Pergament wird mit Wachssiegeln an der Servorüstung angebracht.



## NECRONKRIEGER

Verwende diese Seite, um ein Farbschema für deinen Necron zu schaffen. Schau dir an, welche Farben in deiner AG vorhanden sind, und ersinne ein Schema, das auf dem basiert, was verfügbar ist. Sobald du deinen Plan mit Buntstiften umgesetzt hast, kannst du ihn mit der auf Seite 14 folgenden Schritt-für-Schritt-Bemalanleitung zum Leben erwecken.

Die Necrons waren einst, in einem längst vergangenen Zeitalter, die Herrscher der Galaxis. Damals Necrontyr genannt, tauschten sie bei einem Volk kosmischer Götter ihre Seelen gegen unsterbliche Metallkörper ein. Ihre skeletthaften Androidengestalten können sich selbst reparieren und lassen sie so die Grenze des Todes überschreiten.



### URALTE RIVALITÄTEN

Nicht alle Necrons kommen miteinander aus. Auch wenn sie alle letztlich dem Stillen König dienen, haben sich viele Necrondynastien Hunderte Lichtjahre voneinander entfernt, und manche entwickelten Rivalitäten oder Hass auf einander. Es gibt Tausende Dynastien und verborgene Gruftwelten und es ist schon vorgekommen, dass sie sogar Krieg gegeneinander geführt haben ...

### GAUSS-BLASTER

Die größte Stärke der Necrons sind ihre Gausswaffen. Ein knisternder Energiestoß kann den Feind in nichts mehr als kosmischen Staub zerfallen lassen.

### KÖRPER AUS LEBENDEM METALL

Alle Necrons bestehen aus uraltem Metall, das sich während der Schlacht verändert und selbst repariert.

# SCHAFFE EINEN SEKTOR DER GALAXIS

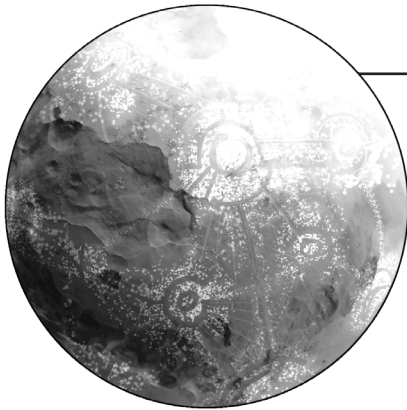


Schaffe eine Karte des Raums, in dem der Ordensplanet deiner Space Marines liegt. Zeichne auch umliegende Welten und gib ihnen Name und Zweck. Beispielsweise könnte dein Sektor der Galaxis mehrere Makropolwelten enthalten, die ausgezeichnete Rekrutierungsorte für den Orden darstellen.

Denk beim Einzeichnen der Planeten über die Farben nach, die du für sie verwendest, und darüber, wo sich Raumanomalien, Sterne oder Monde befinden könnten.

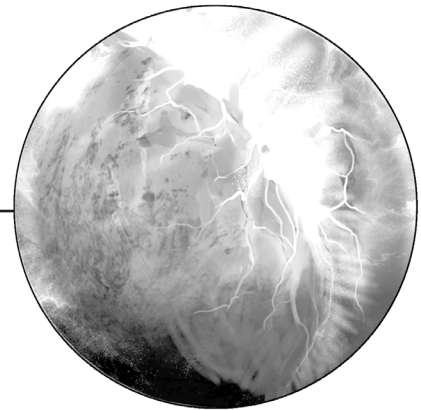
**NAME DES SEKTORS DER GALAXIS:**

A large rectangular area filled with a fine grid pattern, intended for drawing a map of a galaxy sector. The grid is composed of small squares and covers most of the page below the title.



## **MAKROPOLWELT**

Dicht besiedelte Welten voll riesiger Städte, perfekt, um Soldaten zu rekrutieren.

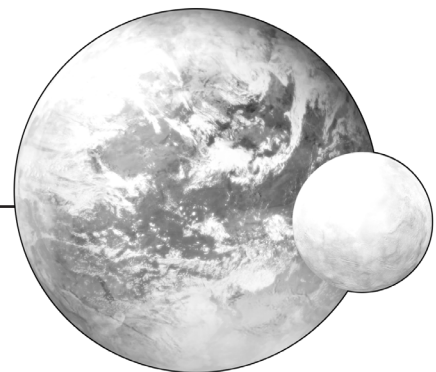


## **ZERSTÖRTER PLANET**



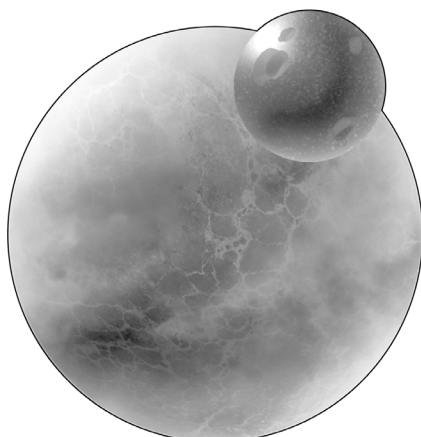
## **FABRIKWELT**

Fabrikplaneten, die Waffen und Fahrzeuge für die Armeen des Imperiums herstellen.



## **AGRARWELT**

Riesige Nahrungsproduktionsanlagen, deren einziger Zweck ist, die Milliarden imperialen Bürger zu sättigen.



## **TODESWELT**

Planeten, die als zu gefährlich gelten, um konventionelle menschliche Siedlungen oder Industrie zu beherbergen.

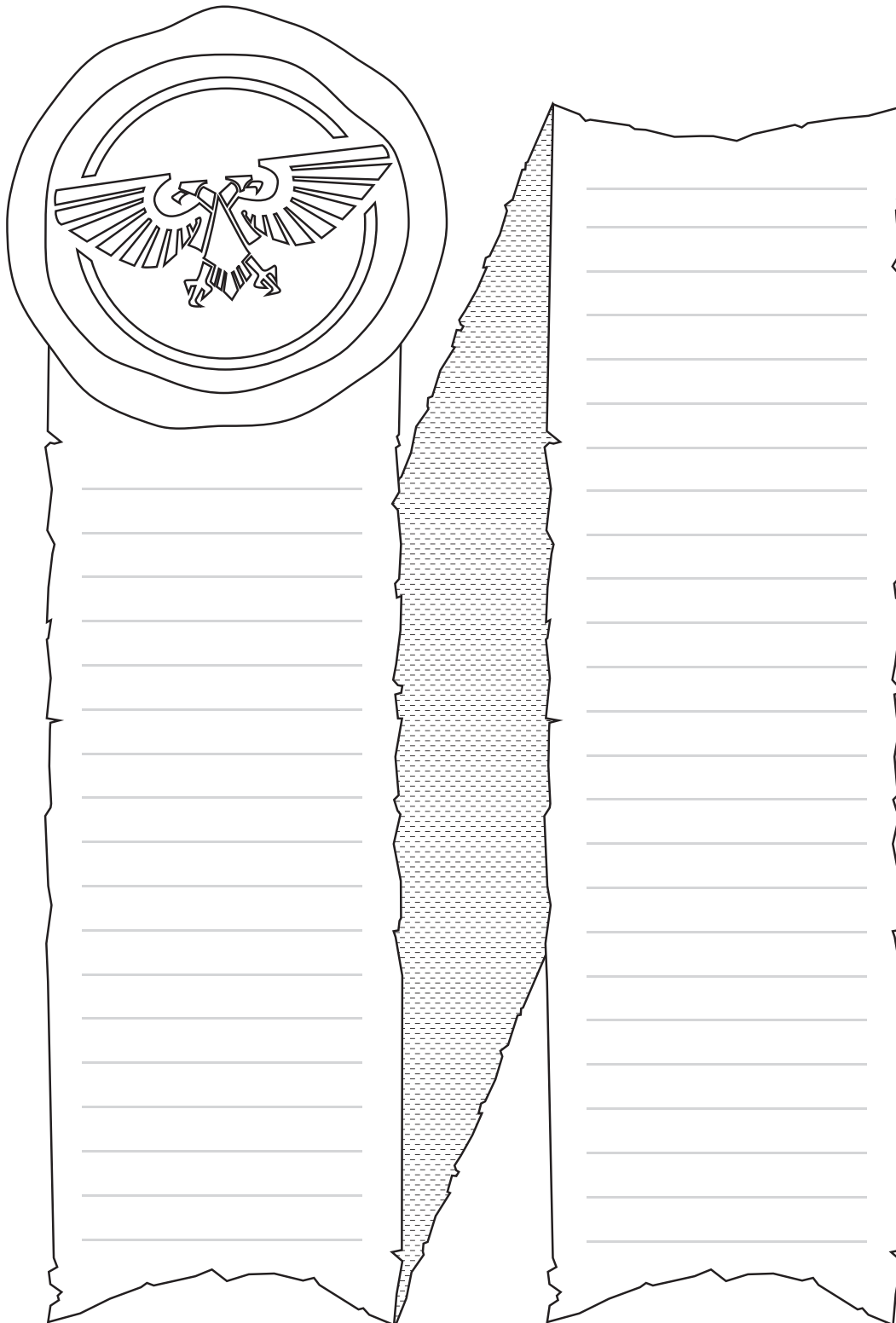
# VERFASSE DIE GESCHICHTE DEINES ORDENS



Jeder Orden der Space Marines verfügt über Scriptoren - erfahrene Mitglieder, die im Orden einflussreiche Positionen einnehmen. Zu ihren Pflichten gehört, die Geschichte ihres Ordens aufzuzeichnen und zu hüten.

Stell dir vor, du bist ein Scriptor der Space Marines und verfasse mithilfe mehrerer Kopien dieser Seite ein Protokoll bedeutender Ereignisse in der Geschichte des Ordens. Dieses Protokoll kann vor langer Zeit geschrieben worden sein, als der Orden gegründet wurde, oder von einem Ereignis der letzten Monate handeln.

Protokolle werden oft in der dritten Person verfasst, können aber auch einen Bericht oder Kommentar in der ersten Person enthalten.





# ERSCHAFFE DEINEN ORKFLITZER!



Als sich Große Riss am Himmel auftat, spie er eine Armada baufälliger Orkschiffe aus, die in die Wüstenö-  
lande von Vigilus schmetterten. Sie wurden rasch von unternehmungslustigen Meks ausgeschlachtet und  
schon bald brausten zusammengeschusterte Fahrzeuge aller Formen und Größen hervor, um sich überall  
auf dem Planeten Rennen zu liefern.

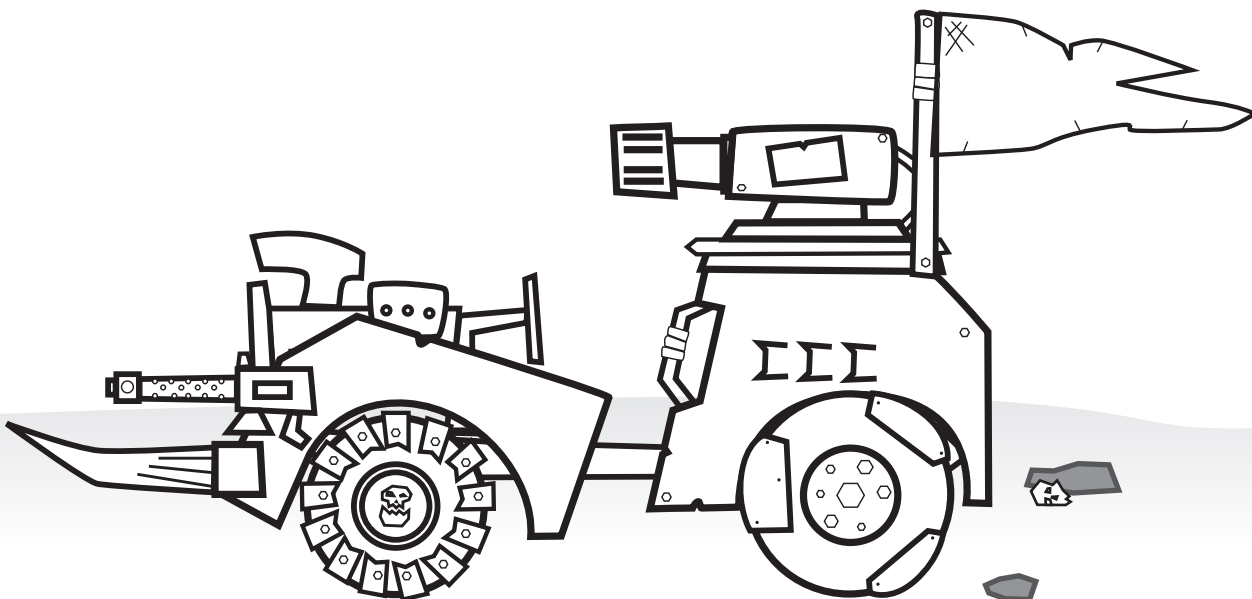
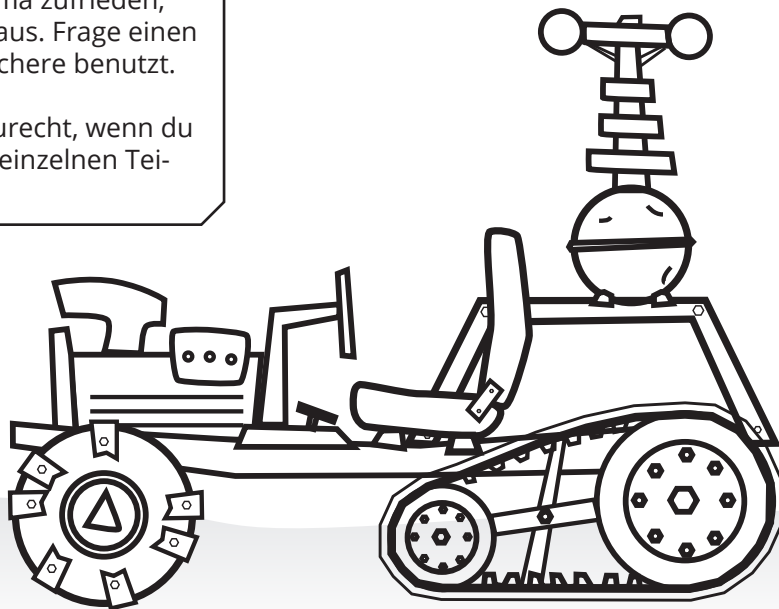
Orks sind bekannt dafür, brutal und klävva zu sein, und ihre Rennen stellen beide Eigenschaften auf die  
Probe. Wenn ein Ork gewinnen kann, indem er einfach richtig, richtig schnell fährt, ist das toll – aber wenn  
er seine Wettbewerber mit großen Knarren oder fiesen Fallen ausschalten kann, ist das noch besser!

Setze deine Mek-Talente ein, um deinen eigenen Orkflitzer zu schaffen. Überlege, eigene Komponenten  
hinzuzufügen, um ihn noch heimtückischer und reich an klävwaren Fallen zu machen!

## ANLEITUNG

1. Wähle die Teile, die du für deinen Buggy verwenden willst, und male sie aus.
2. Bist du mit deinem Farbschema zufrieden, schneide die Teile vorsichtig aus. Frage einen Erwachsenen, bevor du die Schere benutzt.
3. Lege die Teile auf der Seite zurecht, wenn du zufrieden bist, und klebe die einzelnen Teile fest.

Beispielbuggies:



# ERSCHAFFE DEINEN ORKFLITZER!



**NAME DES FAHRERS:**

**NAME DES FLITZERS:**

**VON:**





