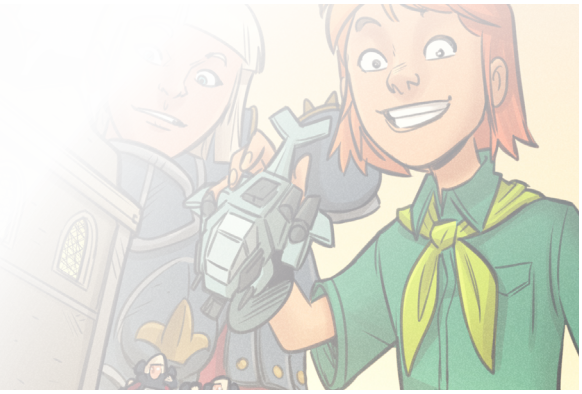
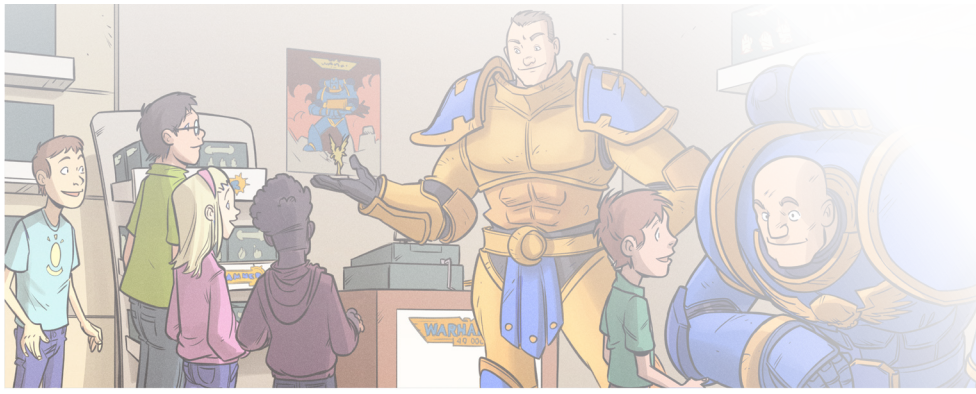
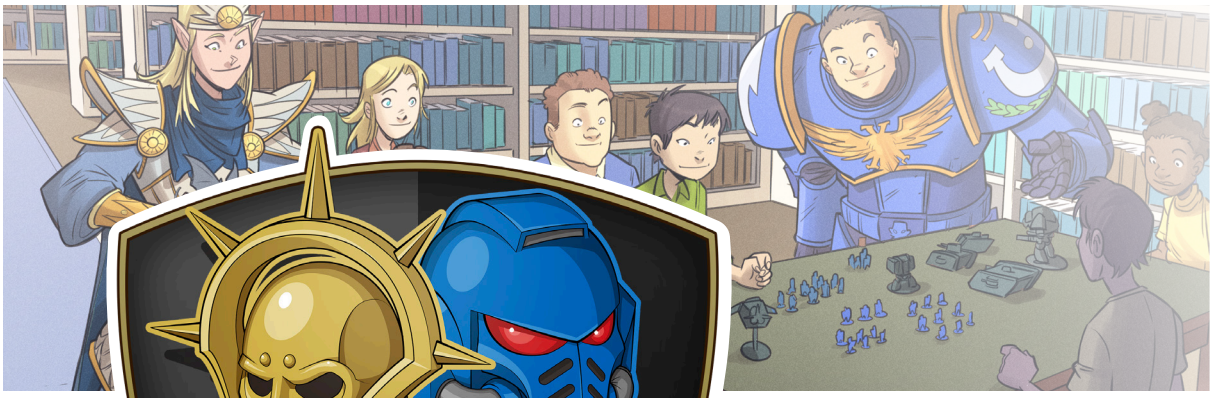
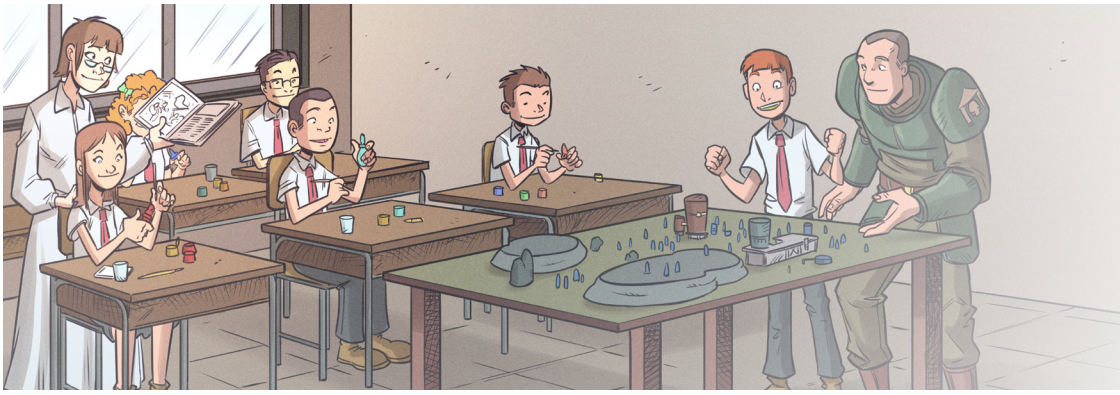
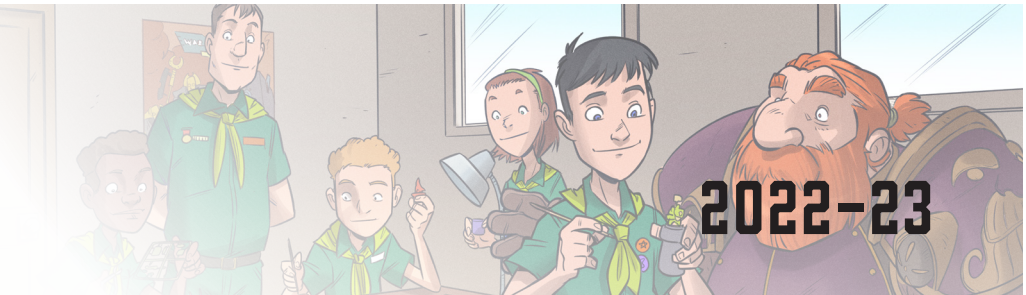
WARHAMMER ALLIANCE
LEITFADEN FÜR PÄDAGOGEN



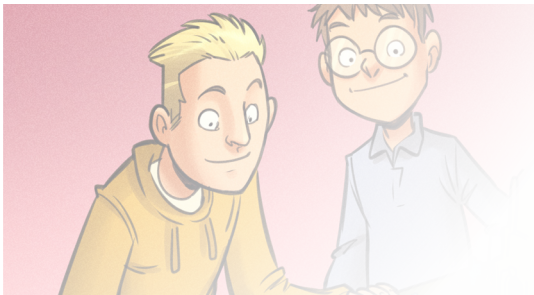








2022-23



EINLEITUNG

Willkommen bei der Warhammer Alliance, dem Unterstützungsprogramm für Lehrer und Jugendleiter, die durch das Warhammer-Hobby überall auf der Welt die Fähigkeiten junger Menschen fördern. Unser Ziel ist, Sie mit den Mitteln auszustatten, eine Gruppe beim Ausbauen mathematischer, handwerklicher, künstlerischer und gestalterischer Fähigkeiten sowie dem Schreiben zu fördern, zudem bei der Aneignung von allgemeinen Fähigkeiten wie dem Zusammenbau, Spielen und Lesen.

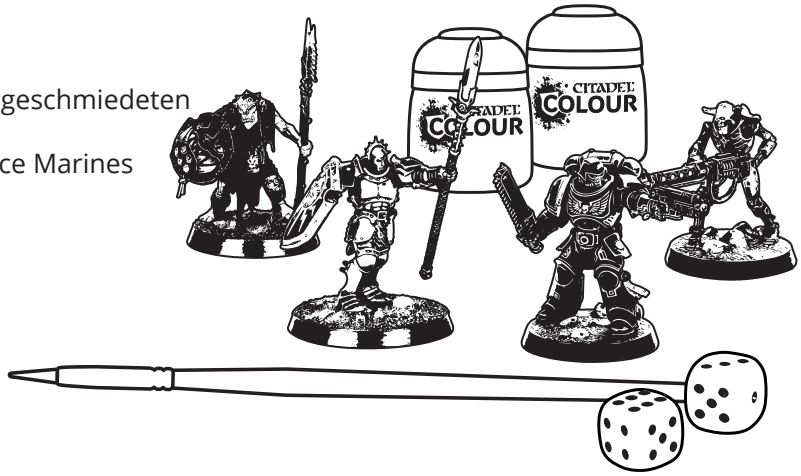
Dieser praktische Leitfaden legt genau dar, was in Ihrer Warhammer-Alliance-Box enthalten ist. Zudem führt er Sie durch den Inhalt unserer speziellen Website, darunter vorbereitete Pläne, Bonusaktivitäten und mehr, die Ihnen helfen, eine Gruppe zu schmieden, welche die Lernergebnisse ihrer Organisation unterstützt.

Als AG-Leiter bei Warhammer Alliance sind Sie nie allein. Hilfreiche Online-Ressourcen und Videos sind nur einen Klick oder einen Besuch bei den freundlichen Angestellten des örtlichen Warhammer-Ladens entfernt.

WAS IST IN DER BOX?

Wir haben dem speziell zusammengestellten Warhammer-Alliance-Paket alles beigelegt, damit 12 Schülerinnen und Schüler in den Warhammer-Welten bauen, malen und spielen können.

- 12x Aktivitätenmagazin-Pakete
- 12x Vindictor-Miniaturen der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- 12x Intercessor-Miniaturen der Space Marines
- 12x Wanstreißa der Moorpirscha
- 12x Necronkrieger
- 10x Citadel-Base-Farben
- 12x Starterpinsel
- 12x Sechsseitige Würfel



ONLINE-RESSOURCEN FÜR AG-LEITER

Unsere spezielle Warhammer-Alliance-Website enthält alles, was Sie brauchen, um die ersten AG-Sessions durchzuführen. All unsere Ressourcen sind als druckerfreundliche PDFs zum Herunterladen verfügbar. Wenn Sie Hilfe bei der Verwendung dieser Ressourcen brauchen, können Sie unsere Mitarbeiter im nächsten Warhammer-Laden um Hilfe bitten.

- Eine digitale Version des Alliance-Aktivitätenmagazin
- Ratschläge für den Beginn und die Durchführung Ihrer AG
- Vorbereitete Aktivitätenpläne, die bis zu sechs Wochen vorhalten
- Bonusaktivitäten und Spielpakete, darunter Minispiele, Ausmalseiten und mehr
- Erweiterte Gesundheits- und Sicherheitsinformationen
- Weitere Informationen über die Produkte und Spiele im Sortiment von Games Workshop, darunter ein Leitfaden zur Verwendung der Regeln und Unterstützung für Mehrspielerspiele

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

HOLEN SIE SICH DIE APP

Die Apps für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 snid eine tolle Art, Übersicht über die Regeln zu behalten und jede Frage zu beantworten, die die Jugendlichen haben.

Sie können kostenlos heruntergeladen werden und enthalten Grundregeln, Missionen und Schriftrollen mit den Fähigkeiten jedes Modells.

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

Das Warhammer-Hobby umfasst die Verwendung von Werkzeug, Kleber und Farben, um wunderschön detaillierte Miniaturen für Spiele zu bauen und zu schaffen. Folgen Sie immer den Sicherheitsrichtlinien- und vorgaben ihrer Organisation. Erweiterte Gesundheits- und Sicherheitsrichtlinien für die Produkte liegen der Box bei, und ein Plan zur Einschätzung von Risiken kann bei unseren Online-Ressourcen für Pädagogen heruntergeladen werden.

- Alle unsere Farben sind Acrylfarben auf Wasserbasis und ungefährlich. Auf manchen Stoffarten können sie jedoch permanente Flecken hinterlassen, wenn sie dorthin geraten.
- Modellbauseitenschneider sind erforderlich, um Einzelteile aus einem Gussrahmen zu trennen und ein Modell zu bauen. Ähnlich wie Drahtschneider und Nagelscheren haben sie scharfe Kanten.
- Logos für Alterempfehlungen und Sicherheitswarnungen finden sich auf den meisten unserer Produkte. Diese Empfehlung besteht aus verschiedenen Gründen, denn es wird mit kleinen Teilen gearbeitet, nicht alle Inhalte sind für jedes Alter geeignet und manche Dinge können von Rechts wegen beschränkt sein, so etwa Lösungsmittel. Wir empfehlen, die Zustimmung der Eltern jener Teilnehmer einzuholen, die das angegebene Alter noch nicht erreicht haben.

FÜHREN SIE IHRE GRUPPE IN EHRENABZEICHEN EIN!

Ihre Unterrichtseinheiten sind durchgeführt oder der Inhalte Ihrer Alliance-Box verwendet? Dann können Sie Ihre Teilnehmer für das Ehrenabzeichen-Programm anmelden.

Ehrenabzeichen ist ein neues Programm, das Warhammer für Spieler jeden Alters und Erfahrung zugänglicher macht. Mit Ehrenabzeichen können sich Ihre aufstrebenden jungen Hobbyisten einer neuen Herausforderung stellen, um kostenlose Belohnungen vom nächsten Warhammer-Laden zu erhalten. Das Programm lehrt Jugendliche, sich Ziele zu setzen und sie zu erreichen, während sie gleichzeitig Wissen über Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sammeln.

Schauen Sie sich die offizielle Ehrenabzeichen-Website an oder erkunden Sie die Alliance-Website. Sie finden zudem einen Bogen mit Rat zu Ehrenabzeiche in Ihrer AG bei unseren Online-Ressourcen.

BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM

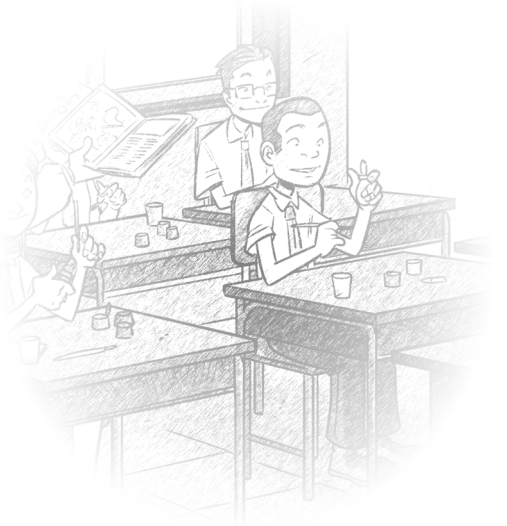
BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Warhammer Alliance ist dazu da, AG-Leitern das Betreiben ihrer AG leicht zu machen. Auf der Alliance-Website steht immer Hilfe bereit - wir sind nur eine E-Mail entfernt.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM

Sie können zudem Ihren örtlichen Warhammer-Koordinator um Rat bitten oder die freundlichen Angestellten des nächsten Warhammer-Ladens. Auf unserer Website können Sie unseren nächsten Laden noch heute schnell finden.

STORES.WARHAMMER.COM



EINSATZ DER RESSOURCEN-BOX

Selbst ohne Vorerfahrung mit dem Warhammer-Hobby war es noch nie leichter, sich mit unseren Welten zu beschäftigen. In dieser Sektion finden Sie eine Schritt-für-Schritt-Einleitung in Warhammer, eine Vorstellung von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar und ein Exemplar der Modellbauanleitungen, die im Alliance-Magazin enthalten sind.

WAS IST WARHAMMER?

Diese Sektion führt detaillierter aus, welche Art Spiel Warhammer ist, ab welchem Alter Jugendliche es spielen können und welche Fantasy- und Science-Fiction-Settings sie mit dieser Box erkunden können.

ZUSAMMENBAU SPACE MARINES & NECRONS

Hier finden Sie ein Exemplar der Bauanleitung für die Modelle Intercessor der Space Marines und Necronkrieger in dieser Box. Die bebilderten Anleitungen und das zusammensteckbare Design der Modelle macht Mitgliedern und Leitern leicht, sie zusammenzubauen.

ZUSAMMENBAU: STURMGESCHMIEDETE & MOORPIRSCHA

Hier finden Sie ein Exemplar der Bauanleitung für die Modelle Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen & Wanstreißa der Moorpirscha in dieser Box. Wie die vorangegangenen Seiten enthält diese Sektion einfache und leicht zu befolgenden bebilderte Anleitungen.

BEMALUNG

Ob Sie noch nie einen Pinsel benutzt haben oder über Vorerfahrung verfügen, diese einfache Anleitung zeigt Ihnen, wie man Citadel-Miniaturfarben verwendet.

DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

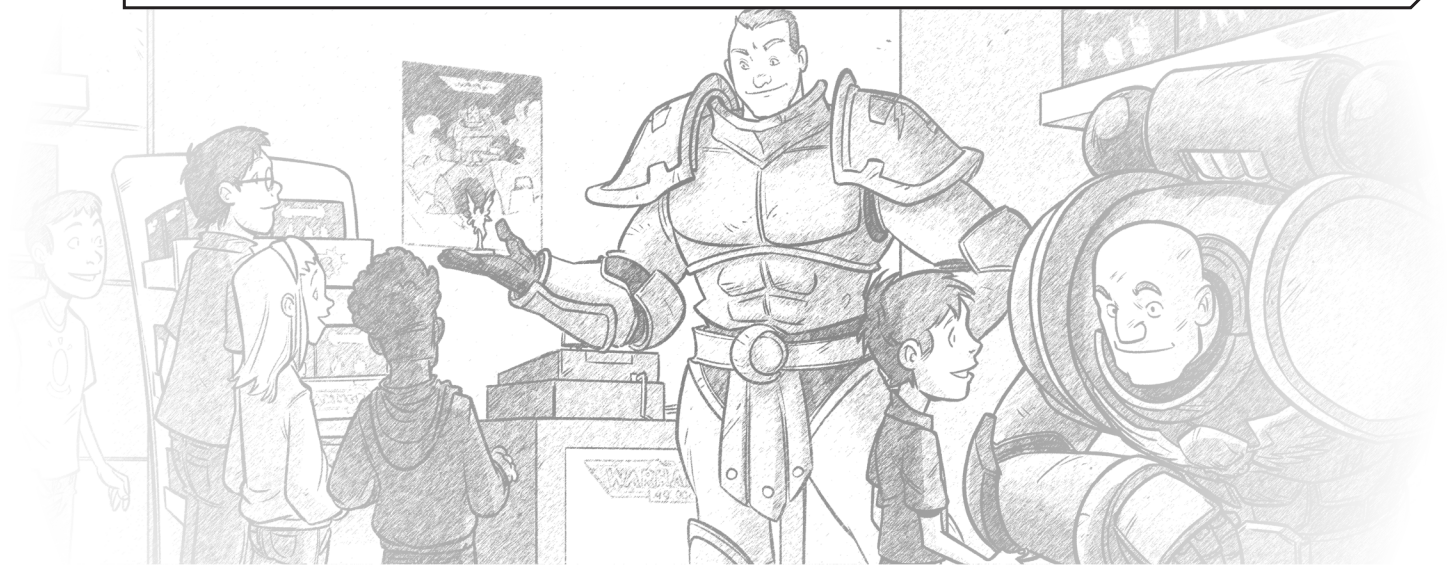
Während der Leitfaden für AG-Leiter viele Informationen und Ideen für das Alliance-Paket enthält, finden Sie hier Anregungen, wie es mit ihrer AG nach dem vorbereiteten Material weitergeht.

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



WAS IST WARHAMMER?

Warhammer ist das beste Miniaturenspiel der Welt und die Spieler können aus Hunderten atemberaubenden Modellen wählen, um sie zu sammeln, zu bauen und zu bemalen. Ihre Teilnehmer tauchen in packende Science-Fiction- und Fantasy-Welten ein, stellen eine Armee zusammen und tragen Tabletop-Schlachten gegen Freunde aus. Warhammer wird auf Spielplänen von der Größe von Brettspielen gespielt, die bequem auf einen Tisch passen. Mit sechsseitigen Würfeln werden Attacken ausgeführt und die Spieler bewegen ihre Modelle in Entfernungen, die in Zoll angegeben werden.

Ob Sie das Warhammer-Hobby schon selbst entdeckt haben oder der AG ohne Vorerfahrung vorstehen wollen, der die PDF des Leitfadens für AG-Leiter enthalten alle Informationen, um eine AG zu gründen und zu betreiben und das Warhammer-Alliance-Paket voll auszuschöpfen.

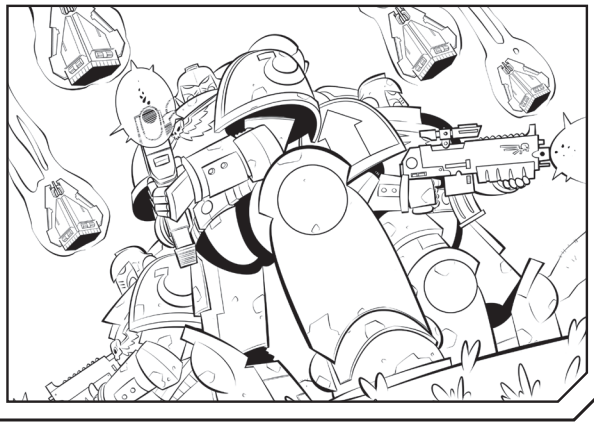
WARHAMMER 40,000™

Warhammer 40.000 ist das beliebteste Tabletop-Miniaturenspiel und spielt in einer albtraumhaften Vision unserer eigenen Zukunft. Ob Sie für die Menschheit streiten oder die Galaxis brennen sehen wollen, liegt an Ihnen.

Warhammer 40.000 spielt im futuristischen 41. Jahrtausend unseres Universums und ist ein beliebtes Spiel, bei dem Hobbyisten Armeen sammeln und bauen, um auf damit auf dem Spieltisch anzutreten.

FRAKTIONSFOKUS: SPACE MARINES

Es gibt kein Kampfgebiet, in dem die Space Marines nicht herausragen, keinen Feind, den sie nicht überwinden können und keine Gefahr, der sie sich nicht zu stellen wagen. Es gibt Hunderte verschiedener Orden der Space Marines mit stolzen Gefallenenlisten und prächtigen Historien.
Die blitzschnellen Kriege der Space Marines werden so effizient ausgeführt, dass sie als die Engel des Todes bekannt geworden sind.



WARHAMMER® AGE OF SIGMAR

Age of Sigmar ist ein episches Setting, in dem Helden, Götter und Monser auf den fantastischen Schlachtfeldern der Reiche der Sterblichen aufeinanderprallen.

Es ist ein Tor zu einer Welt spannender Abenteuer und tödlicher Gefahren, wo mächtige Champions des Gottkönigs Sigmar die Menschheit gegen nach Seelen gierende Dämonen, untote Schrecken und Horden aus kriegslüsternen Bestien verteidigen.

FRAKTIONSFOKUS: STURMGESCHMIEDETE EWIGE

Auserwählt vom Gottkönig und durch die Macht des celestischen Sturmes gestärkt, sind die Sturmgeschmiedeten Ewigen Sigmars größte Hoffnung, die Reiche zurückzuerobern. Sie kämpfen an vorderster Front in den Kreuzzügen und stellen sich mit ihrer Macht und ihrem Kampfgeschick gegen die vielen Schrecken, welche die Menschheit bedrohen. Selbst der Tod kann sie nicht holen, denn wenn sie fallen, kehren ihre Seelen nach Azyr zurück, wo sie neu geschmiedet werden und wieder in den Krieg ziehen.

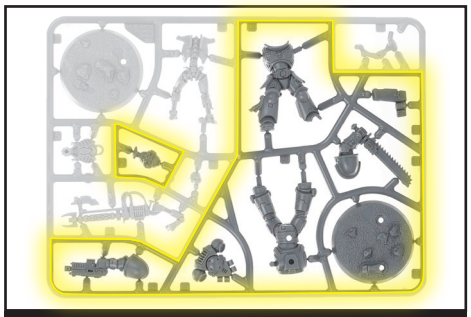
DEINE MINIATUR BAUEN

WARHAMMER 40,000

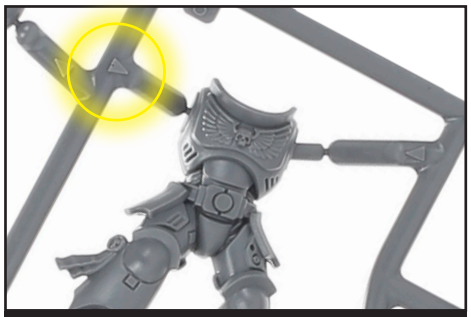
STURM-INTERCESSOR DER SPACE MARINES

Es gibt kein Kriegsgebiet, in dem Space Marines sich nicht hervortun, keinen Feind, den sie nicht überwinden können, und keine Gefahr, der zu stellen sie sich nicht wagen. Es gibt Hunderte Orden der Space Marines mit stolzen Gedenktafeln und einer ruhmvollen kriegerischen Geschichte. Die blitzschnellen Kriege der Space Marines werden so entschieden geführt, dass sie als die Engel des Todes bekannt geworden sind.

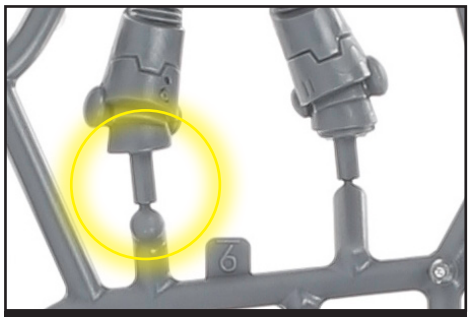
Modelle zu bauen ist ein wirklich toller Teil des Warhammer-Hobbys. Nun ist es Zeit, deine erste Miniatur zu bauen! Folge der Anleitung unten, um deinen Intercessor der Space Marines zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



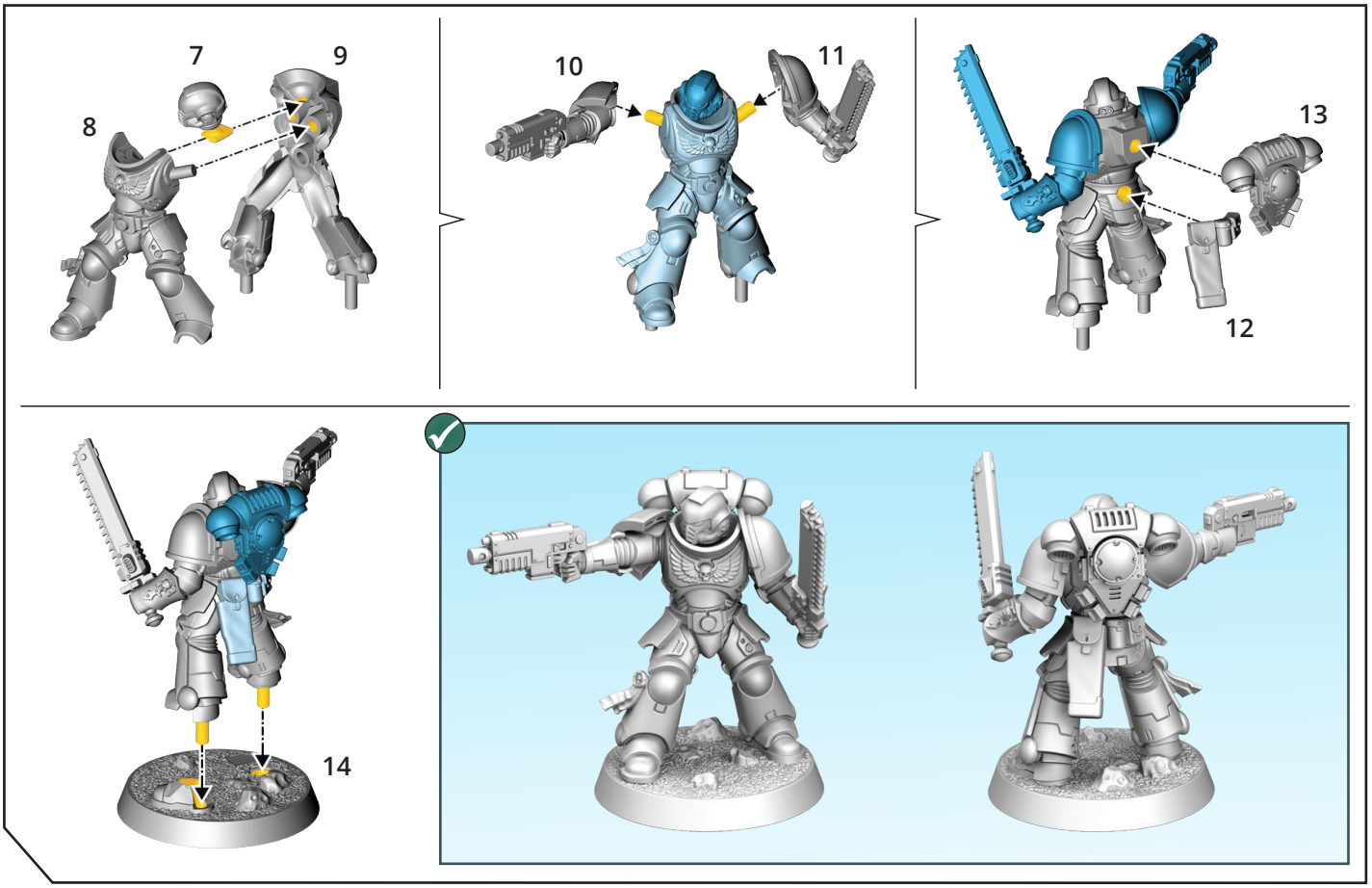
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



Jedes Teil kann aus dem Rahmen gedrückt werden. Such das benötigte Teil und löse es an der mit einem Pfeil markierten Stelle aus dem Rahmen.



Dein Intercessor ist ein zusammensteckbares Modell. Es hat Stifte, die die Teile sicher verbinden, ohne dass Kleber erforderlich ist.



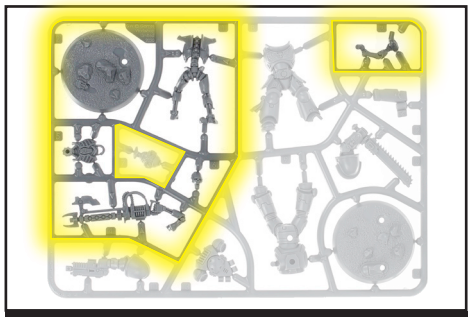
DEINE MINIATUR BAUEN

WARHAMMER 40,000

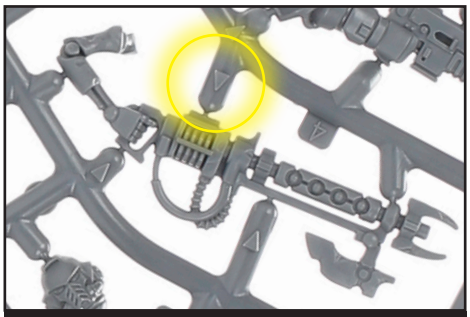
NECRONKRIEGER

Die Necrons sind ein unsterbliches Volk aus Androiden, das die Galaxis in einer längst vergessenen Ära beherrschte. Nun, nachdem sie Jahrtausende in Stasis ruhten, erheben sie sich, um sie zurückzufordern. Mit ihren sich selbst reparierenden Körpern und Waffen kosmischer Vernichtung sind die Necrons ein schrecklicher Feind. Gerüchten zufolge hat der lange Schlaf ihren Verstand beeinträchtigt und viele von ihnen zu geistlosen Monstern gemacht.

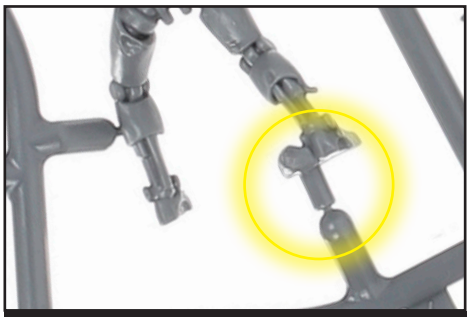
Folge der Anleitung unten, um deinen Necronkrieger zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



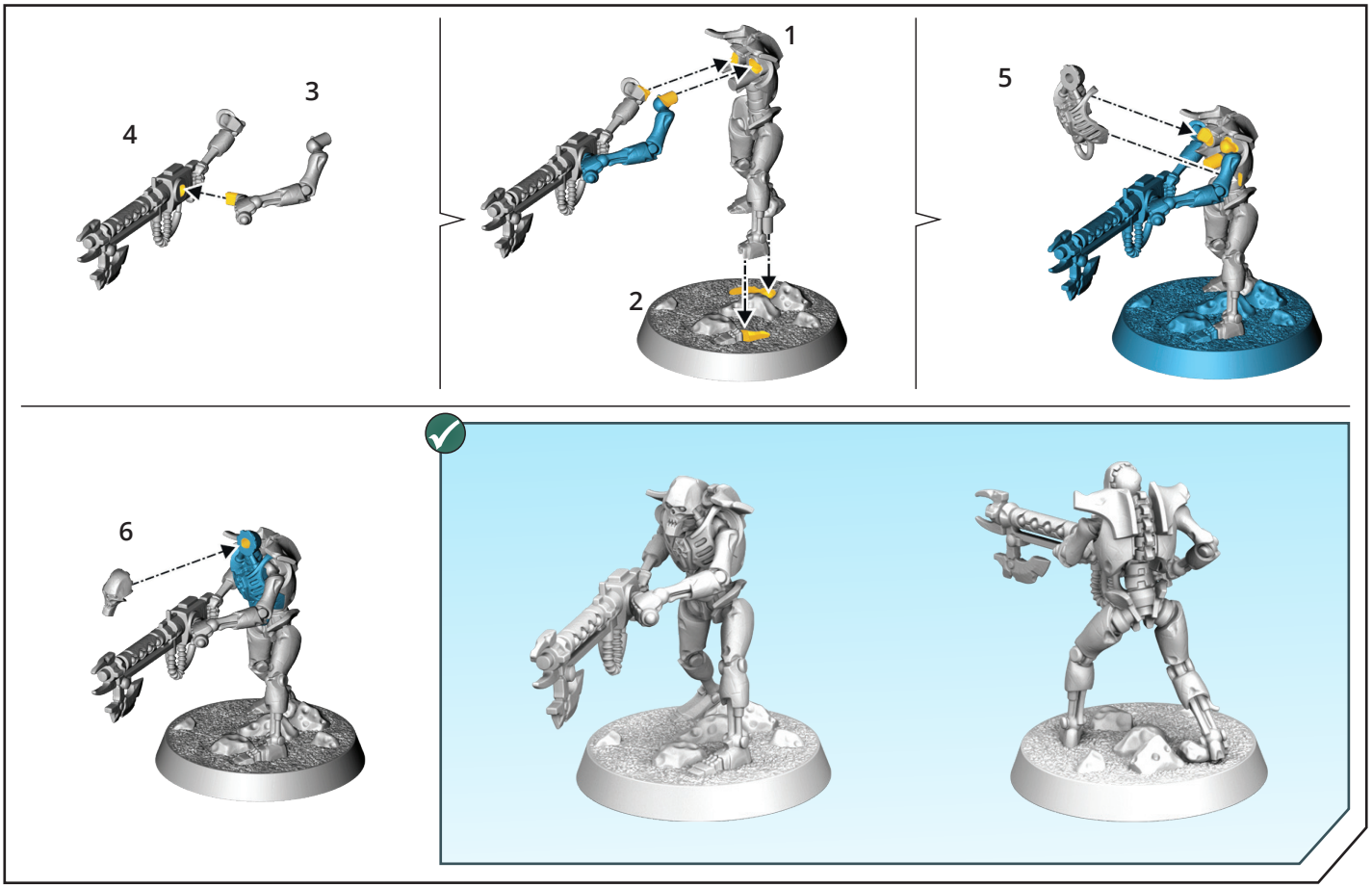
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



Jedes Teil kann aus dem Rahmen gedrückt werden. Such das benötigte Teil und löse es an der mit einem Pfeil markierten Stelle aus dem Rahmen.



Dein Necronkrieger ist ein zusammensteckbares Modell. Es hat Stifte, die die Teile sicher verbinden, ohne dass Kleber erforderlich ist.

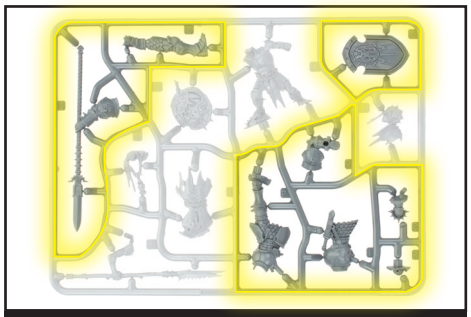


DEINE MINIATUR BAUEN

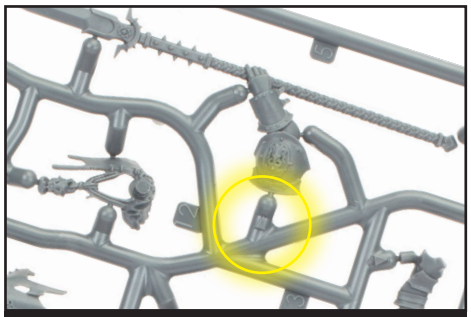
VINDICTOR DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN

Sturmgeschmiedete Ewige wurden vom Gottkönig Sigmar auserwählt und im celestischen Sturm gestärkt, und sie sind seine größte Hoffnung, die Reiche zurückzuerobern. Sie kämpfen in seinen Kreuzzügen, wo sie ihre Macht und ihr Kampfgeschick gegen die vielen Schrecken einsetzen, die die Menschheit bedrohen. Selbst gegen den Tod sind sie gefeit, denn wenn sie fallen, kehren ihre Seelen nach Azyr zurück, werden neu geschmiedet und wieder in den Krieg gesandt.

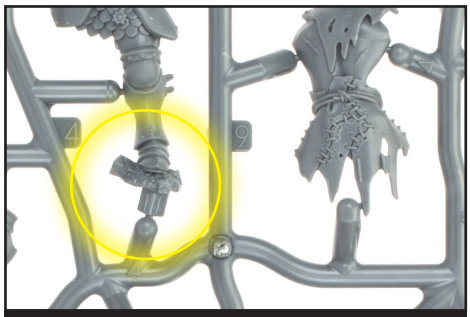
Modelle zu bauen ist ein wirklich toller Teil des Warhammer-Hobbys. Nun ist es Zeit, deine erste Miniatur zu bauen! Folge der Anleitung unten, um deinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



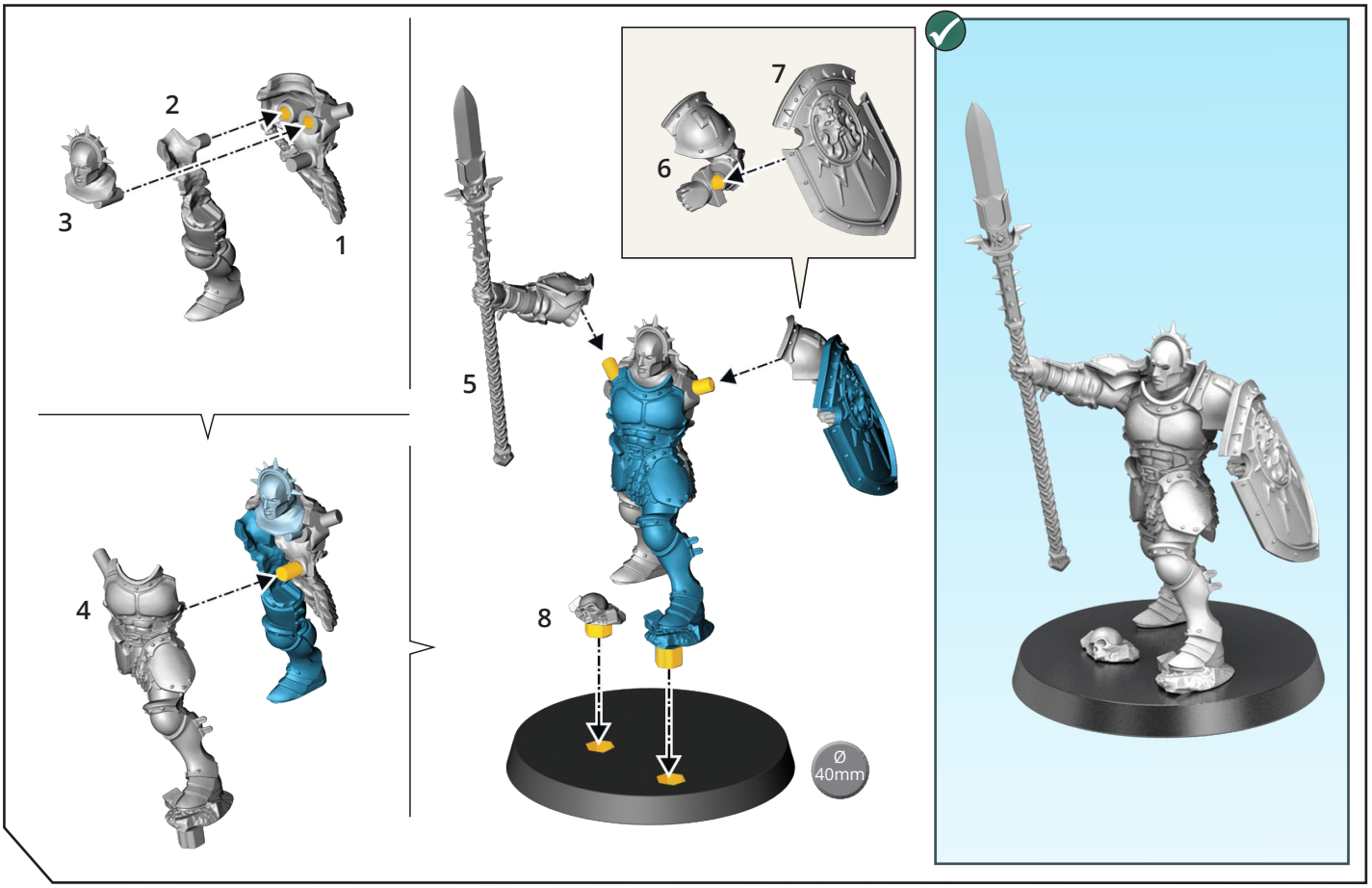
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



Jedes Teil kann aus dem Rahmen gedrückt werden. Such das benötigte Teil und löse es an der mit einem Pfeil markierten Stelle aus dem Rahmen.



Dein Vindictor ist ein zusammensteckbares Modell. Es hat Stifte, die die Teile sicher verbinden, ohne dass Kleber erforderlich ist.

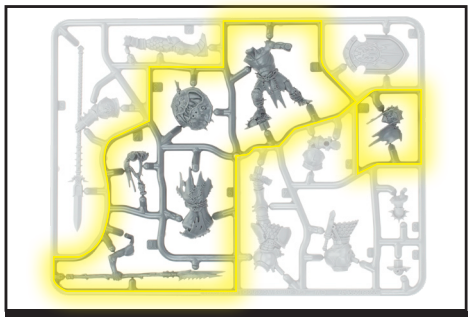


DEINE MINIATUR BAUEN

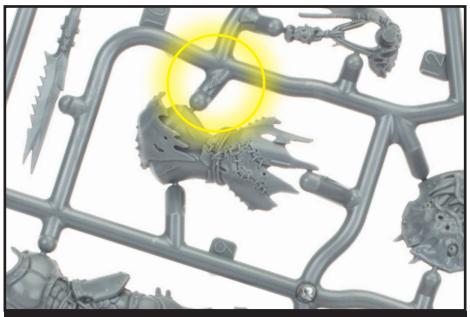
WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA

Aus den stinkenden Sümpfen und Morasten der Reiche erheben sich die Armeen der Moorpirscha-Orruks. Für diese Grünhäute ist der Kampf nicht nur eine Möglichkeit, ihre 'Ärte zu beweisen. Er ist auch eine Chance, andere zu erniedrigen, und die vielen klävvaren Tricks, die Moorpirscha regelmäßig einsetzen, sind so boshaft wie effizient.

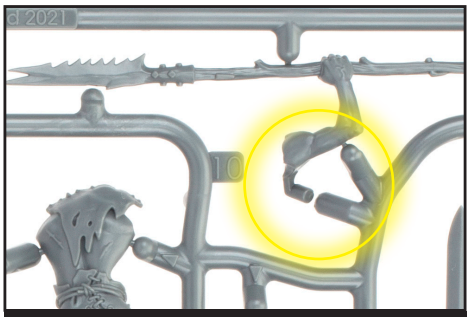
Folge der Anleitung unten, um deinen Wanstreißa der Moorpirscha zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



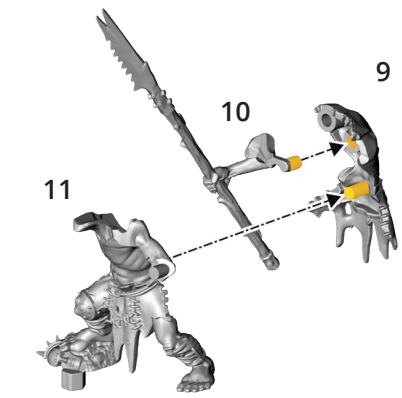
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.

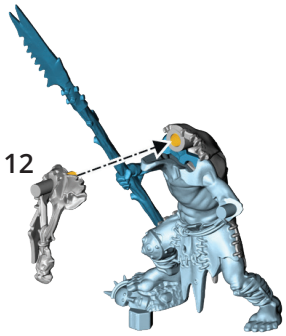


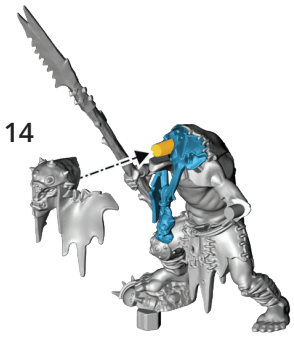
Jedes Teil kann aus dem Rahmen gedrückt werden. Such das benötigte Teil und löse es an der mit einem Pfeil markierten Stelle aus dem Rahmen.

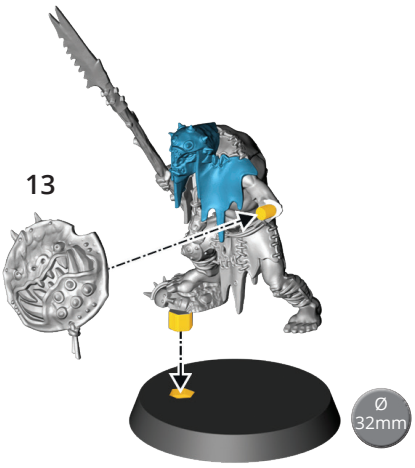


Dein Wanstreißa ist ein zusammensteckbares Modell. Es hat Stifte, die die Teile sicher verbinden, ohne dass Kleber erforderlich ist.









MALEN BEI WARHAMMER

Miniaturen zu bemalen ist einer der befriedigendsten Teile des Warhammer-Hobbys.
Mit Übung wirst du immer besser und bald schon kennst du viele Maltechniken, um deinen Miniaturen Leben einzuhauchen.

Geh sicher, dass der Deckel der Farbe fest geschlossen ist, und schüttele das Töpfchen kurz.

Das solltest du mit allen Citadel-Farben tun, bevor du sie verwendest.

Gib mit einem sauberen Pinsel eine kleine Menge Farbe auf dei beiliegende Malpalette.

Mit einer Palette können mehrere Teilnehmer ganz einfach Farbe teilen.

Befeuchte erst die Borsten, bevor du den Pinsel in die Farbe tauchst.

Citadel-Farben sollten ein wenig mit Wasser verdünnt werden, damit sich die Farbe besser auf dem Modell verteilt.

Trage die Farbe auf das Modell auf.

Beginne mit den Farben, die die größten Bereiche abdecken.

Lass jede Farbe trocknen, bevor du die nächste aufträgst.

Vergiss nicht, zwischen jedem Farbwechsel deinen Pinsel gründlich auszuwaschen.

Wenn du die Farbe aus den Borsten wäschst, bleiben deine Farben sauber und der Pinsel hält länger.

Sind alle Bereiche bemalt, schließe das Modell ab, indem du falls nötig Fehler ausbesserst.

Es ist völlig in Ordnung, einen Schritt zurückzugehen und Bereiche zu überarbeiten, wenn du glaubst, sie verbessern zu können.

MEHR HERAUSFINDEN

Das Citadel-Farbsortiment umfasst alle Farben, die du brauchst, und die Citadel-Colour-App und -Website bieten alle Informationen. Dort findest du Rat zu Farben, Bemalanleitungen, Tipps zu Spezialeffekten und mehr.

CITADELCOLOUR.COM

NÄCHSTE SCHRITTE

Wenn Sie den Einführungsinhalt der Warhammer-Alliance-Box und des Leitfadens für AG-Leiter ausgeschöpft haben, überlegen Sie vielleicht, wie es weiter geht. Unten folgen Vorschläge für den weiteren Gang der AG, denn Ihre Teilnehmer (und Sie!) haben die Grundlagen gemeistert.

EHRENABZEICHEN

Sobald Sie das Ressourcenpaket abgeschlossen haben, sind Ehrenabzeichen der beste nächste Schritt für die Mitglieder Ihrer AG. Das Programm stellt die Teilnehmer vor die Herausforderung, verschiedene Ziele zu erreichen und Aktivitäten abzuschließen, während sie dabei mehr über Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar erfahren. Schon mit Abschluss des Ressourcenpakets haben die Jugendlichen mindestens sechs Ehrenabzeichen errungen.

Schauen sie sich unsere Seite zu Ehrenabzeichen auf der Warhammer-Alliance-Website an.

SCHAUEN SIE SICH DAS GRUNDREGELBUCH AN

Unsere gedruckten Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar enthalten neue Missionen und Schlachtpläne. Zudem lässt sich hier viel über die Welten und Charaktere darin erfahren. Die Regeln stehen jederzeit in der App zur Verfügung, aber die Bücher enthalten viel neuen Inhalt, der Ihnen bei größeren und stärker an einer Geschichte orientierten Spielen helfen wird.

CODICES UND KRIEGSBÜCHER

Jede spielbare Armee in den Spielen hat noch ein detaillierteres Regelset, das bei Warhammer 40.000 als Codex und bei Warhammer Age of Sigmar als Kriegsbuch bekannt ist. Wir empfehlen den Codex: Space Marines oder das Kriegsbuch: Sturmgeschmiedete Ewige, denn sie passen zum Inhalt der Alliance-Box, oder Sie können die Regeln für Ihre Modelle in den Apps herunterladen. Wenn ihre Jugendlichen zu größeren Spielen aufbrechen oder eigene Modelle sammeln, sind diese Bücher ein guter Anfang.

WERKZEUG UND KLEBER

Wenn sie alle Modelle in der Box gebaut haben, bringen die Mitglieder vielleicht Modelle mit, die andere Werkzeuge und Kleber zum bauen erfordern. Nicht alle Modelle sind zusammensteckbar und leicht zu bauen; viele fortgeschrittene Modelle erfordern Kunststoffkleber für den Zusammenbau. Sie sollten dessen Verwendung nur unter Aufsicht zulassen und sicherstellen, unser Gesundheits- und Sicherheitsdokument sowie alle einschlägigen Sicherheitsinformationen auf den Produkten zu lesen. Kunststoffkleber am Ort der AG vorrätig zu halten, kann sich als nützlich erweisen, um Modelle, die beschädigt werden, während des Spiels zu reparieren.

BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn Sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können Sie jederzeit Kontakt mit dem örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator aufnehmen oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

STORES.WARHAMMER.COM

GRÜNDUNG EINER AG

Ob Sie eine AG in einer Schule gründen oder für eine externe Organisation, dieses Dokument versorgt SIe mit Tipps und Tricks, um Ihre AG in Schwung zu bringen. Hier finden Sie Informationen zu:

GRÜNDUNG IHRE WARHAMMER-AG GRÜNDEN

Jede Organisation ist anders, wenn es um den Umgang mit AGs geht. Hier finden Sie einige grundlegende Richtlinien, die Ihnen helfen, eine Warhammer-AG zu starten, aber klären sie bitte ab, wie Ihre Schule oder Gruppe mit AGs umgeht.

RATSCHLÄGE FÜR IHRE AG

Zusätzlicher Rat, der Ihnen hilft, Ziele für Ihre Mitglieder zu setzen, ihre AG inklusiv zu gestalten und den Fortschritt der Mitglieder zu dokumentieren.

VERHALTENSREGELN ZUM AUSDRUCKEN

Ein DIN-A4-Bogen zum Ausdrucken, der Regeln für die Mitglieder darlegt, die sie bei Spielen von Warhammer beherzigen sollen. Sie rufen zu Fairness und sportlichem Verhalten auf. Verfassen Sie gerne eigene und verwenden Sie dabei unsere als Richtlinie, wenn Sie dies bevorzugen!

ERINNERUNGSKARTEN FÜR MITGLIEDER ZUM AUSDRUCKEN

Ein Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen und mit nach Hause nehmen können, und der genau aufführt, was sie für die nächste Sitzung benötigen.

SELBSTEVALUATIONSBOGEN ZUM AUSDRUCKEN FÜR MITGLIEDER

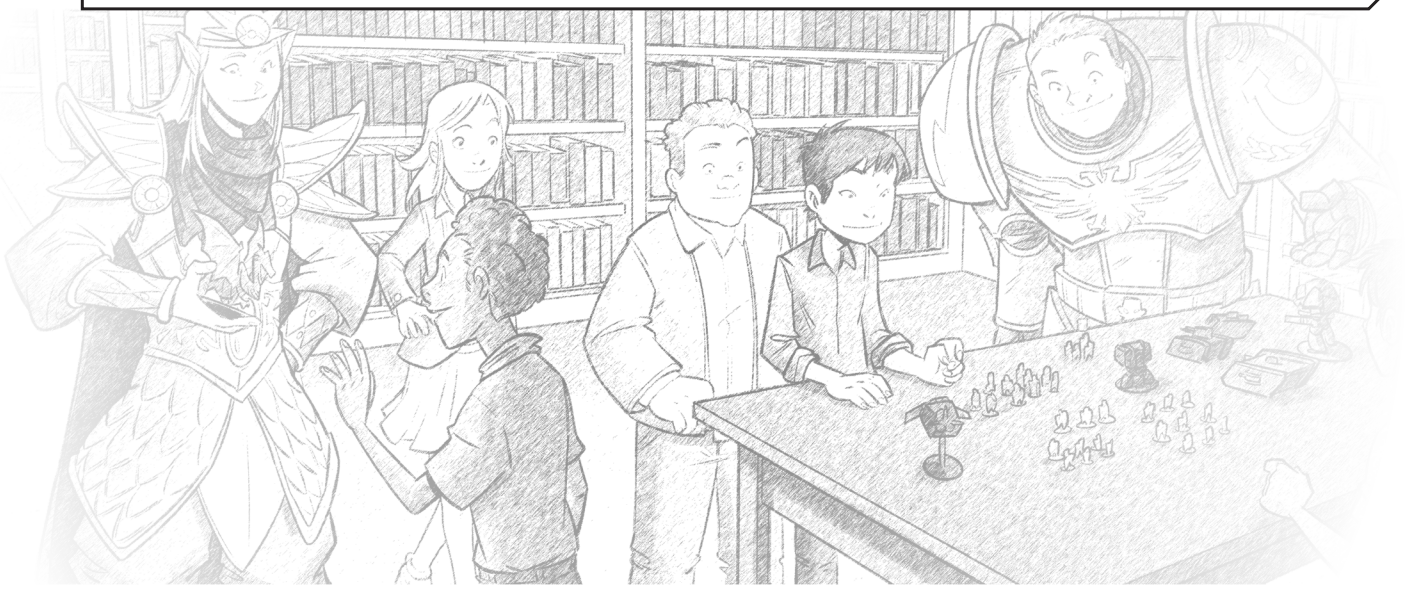
Ein Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen können und der ihnen hilft, ihre eigenen Fortschritte zu reflektieren und Ziele für die Zukunft zu formulieren.

BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

Wenn Sie zusätzliche Unterstützung brauchen, können Sie jederzeit Kontakt mit dem örtlichen Warhammer-Alliance-Koordinator aufnehmen oder den nächsten Warhammer-Laden besuchen.

Den nächsten Laden finden Sie auf:

STORES.WARHAMMER.COM



IHRE WARHAMMER-AG GRÜNDEN

Wo Sie sich auch treffen, erfolgreiche AGs beginnen mit guter Planung und Kommunikation. Dieser Leitfaden hilft Ihnen bei der Organisation. Beachten Sie, dass viele Schulen eigene Richtlinien zu AGs haben, falls ihre Organisation also eine Schule ist, haben diese Vorrang. Wenn Sie ihre AG gründen, sollten Sie Folgendes beachten:

HOLEN SIE SICH DIE ERLAUBNIS, EINE AG ZU GRÜNDEN

Wenn Sie nicht der Entscheidungsträger in Ihrer Einrichtung sind, sprechen Sie mit diesem, bevor Sie eine Warhammer-AG initiieren (oder ein Warhammer-Unterrichtsvorhaben umsetzen). Bereiten Sie sich vor diesem Gespräch darauf vor, über die Lernvorteile und die Kosten zu sprechen und darüber, was das Hobby ausmacht.

LEGEN SIE, FALLS ZUTREFFEND, EIN BUDGET FEST

Müssen Sie Materialien bereitstellen oder für Räume zahlen?

FINDEN SIE PASSENDE RÄUMLICHKEITEN

Bedenken Sie die potentielle Teilnehmerzahl und den Bedarf an Stühlen und Tischen. Ihre Arbeitsgemeinschaft benötigt Wasser zum Malen und einen abschließbaren Lagerplatz für Materialien.

LEGEN SIE EINEN TAG UND EINE ZEIT FEST

Sorgen Sie dafür, dass die Tage und Zeiten, zu denen Sie die AG abhalten, leicht für Mitglieder wahrnehmbar sind. Erfolgreiche AGs halten sich an einen regelmäßigen Termin, damit die Teilnehmer ihre Woche planen können.

BEREITEN SIE EIN FORMULAR FÜR DIE EINWILLIGUNG DER ERZIEHUNGSBERECHTIGTEN VOR

Die meisten Einrichtungen benötigen ein unterschriebenes Einwilligungsformular, damit ein Jugendlicher an einer Arbeitsgemeinschaft teilnehmen darf.

WERBEN SIE FÜR IHRE ARBEITSGEMEINSCHAFT, UM MITGLIEDER ZU GEWINNEN

Vergessen Sie nicht, Ihre neue AG überall bekanntzumachen und zu kommunizieren, warum man Mitglied werden sollte. Denken Sie über Poster nach, halten Sie eine Versammlung oder ein Treffen ab und werben Sie in einem Newsletter oder Flyer. Denken Sie daran, Warhammer kann für viele Jugendliche in Ihrer Einrichtung neu sein. Behandeln Sie Folgendes:

- Was ist die Arbeitsgemeinschaft?
- Wann und wo findet sie statt?
- Warum macht sie Spaß?
- An wen richtet sie sich – gibt es Altersbeschränkungen usw.?
- Was müssen Mitglieder zur Teilnahme tun – wo melden sie sich an und erhalten das Erlaubnisformular? Müssen sie irgendetwas mitbringen?

PLANEN SIE IHRE ERSTEN VERANSTALTUNGEN

Gehen Sie sicher, dass sie alles Nötige vorbereitet haben. Im „Aktivitätsplan“-PDF finden sie vorbereitete Pläne für Sitzungen. Ihr Plan sollte zudem Folgendes beinhalten:

- Eine Auswahl an Aktivitäten für Jugendliche mit Hobbyerfahrung – dies kann ein separater Tisch/Bereich sein. Sie benötigen eventuell Zusatzanweisungen, was sie mitbringen sollen, oder können im Voraus planen, was sie tun wollen.
- Bieten Sie eine Struktur für Anfänger, damit diese sich willkommen fühlen und beim Lernen unterstützt werden.
- Wenn Ihre Einrichtung unterschiedliche Altersstufen und Fähigkeiten abdeckt, bieten Sie unterschiedliche Veranstaltungen an?
- Wie legen Sie Regeln und Verhaltenserwartungen fest?

BEGINNEN SIE MIT DER ARBEITSGEMEINSCHAFT!

Haben Sie Spaß bei der ersten Vernstaltung. Holen Sie Feedback von Jugendlichen ein, wie die AG vorangebracht werden kann. Lesen Sie den Abschnitt „Nächste Schritte“ für weitere Ideen, die AG aufzubauen und fortzusetzen.

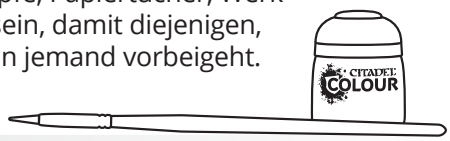
RATSCHLÄGE FÜR IHRE AG

RICHTEN SIE IHREN AG-RAUM EIN

Warhammer ist ein Hobby, bei dem es viele Dinge zu tun gibt! Überlegen sie, einen Raum zu gestalten, der Entscheidung und Erkundung widerspiegelt. Je nach Anzahl der Teilnehmer sollte es drei unterschiedliche Bereiche für die Jugendlichen geben. Dazu können zählen:

EIN HOBBY-BEREICH ZUM BASTELN UND BEMALEN VON MODELLEN

Dieser Bereich sollte idealerweise über abgedeckte Tische, Wassertöpfe, Papiertücher, Werkzeuge und Farben verfügen. Er sollte in einem Bereich mit viel Platz sein, damit diejenigen, die sich dort hinsetzen, nicht aus Versehen angestoßen werden, wenn jemand vorbeigeht.

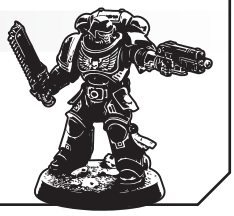


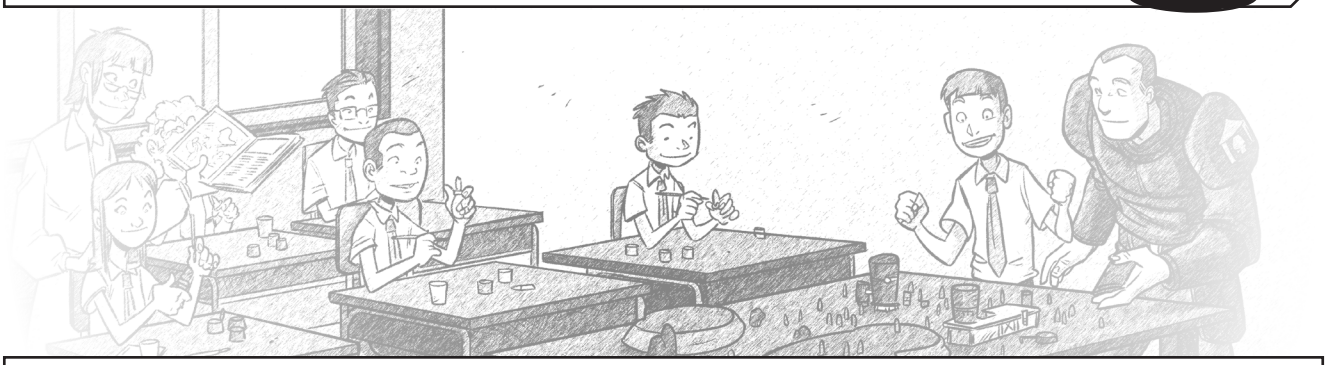
EIN BEREICH ZUM SPIELEN

Dieser Raum sollte idealerweise über Tische und Gelände verfügen, damit die Spieler spannende Abenteuer erleben und epische Geschichten erzählen können! Spiele können im Verlauf sehr ausgelassen werden, daher sollte dieser Bereich an einem Ort sein, an dem es andere nicht stört, wenn es laut ist oder aufgestanden und umhergelaufen wird. Denken Sie auch darüber nach, einen zusätzlichen Satz Würfel, Messstäbe und einen Stapel Regeln zur Verfügung zu stellen.

EIN AKTIVITÄTENBEREICH

Richten Sie einen Bereich mit einer Auswahl an Aktivitäten ein, bei deren Durchführung die Jugendlichen unterstützt werden. Diese können für Neueinsteiger und Jugendliche sein, die ihre Modelle oder Materialen nicht mitgebracht haben.





ZIELE SETZEN

Die Arbeit auf ein Ziel hin hält die Mitglieder und die AG in Schwung und gut besucht. Die Gruppe kann so gut zusammenarbeiten und sich auf die Ziele demokratisch einigen.

Diese Ziele können sein:

- Ein Wettbewerb zwischen AGs, etwa ein Modell-Bemalwettbewerb
- Mitwirken an einem Gruppenprojekt wie der Erschaffung eines Spielfelds oder von Geländestücken
- Entwurf einer Kampagne für mehrere Sitzungen. (Eine Kampagne ist eine Reihe durch eine Geschichte verbundener Spiele, bei denen der Ausgang jedes Spiels das nächste beeinflusst)
- Identifizierung eines Bereichs persönlicher Entwicklung wie Malfähigkeiten oder Sicherheit beim Zusammenbau und Zuteilung von Mitgliedern, die dabei helfen. Dieses PDF enthält einen Bogen zum Ausdrucken, den Mitglieder ausfüllen können und so Bereiche ausmachen, in denen sie sich verbessert haben und an denen sie in der Zukunft weiter arbeiten wollen.

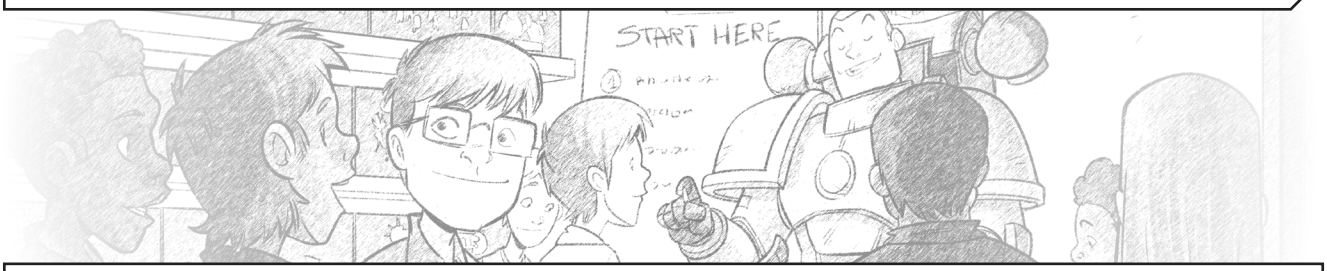
RATSCHLÄGE FÜR DIE AG-ARBEIT

ACHTEN SIE DARAUF, DASS DIE AG INKLUSIV IST

Achten Sie darauf, dass Ihre Arbeitsgemeinschaft allen interessierten Jugendlichen offen steht und diese mit einbezieht. So fördern Sie eine inklusive Gemeinschaft, die den Jugendlichen Spaß macht.

Hier sind einige Tipps:

- Stellen Sie etwas Grundzubehör und Spielsets zur Verfügung, die Jugendliche verwenden können, wenn sie ihre Sachen vergessen haben, spontane Einfälle haben oder ihr Geld für etwas sparen, was sie wirklich haben wollen.
- Verwenden Sie allgemeines Zubehör, auf das Sie einfach Zugriff haben, beispielsweise Papier, Pappe, Scheren und zur Wiederverwertung bestimmte Materialien, um Spielfeld- und Geländebauprojekte zu ermöglichen und in Gang zu setzen.
- Achten Sie darauf, dass Sie regelmäßige Nachwuchsveranstaltungen abhalten, um Fragen über die AG zu beantworten und neuen Mitgliedern das Gefühl zu geben, willkommen zu sein.
- Sorgen Sie dafür, dass neue Mitglieder dabei unterstützt werden, etwas über das Hobby zu lernen und neue Freundschaften zu schließen.
- Beobachten Sie die Gruppe und sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied bei Entscheidungen, Aktivitäten und Spielen einbezogen wird.



DOKUMENTATION DES FORTSCHRITTS

Es ist wichtig, Mitgliedern der Arbeitsgemeinschaft zu helfen, über deren Arbeitsprozess, die Zielsetzungen und das Erreichte zu reflektieren, damit ihnen dies sinnvoll erscheint. Dabei kann es helfen, die gemachten Fortschritte zu dokumentieren und die Gruppenmitglieder zu coachen, sich selbst zu bewerten.

Einige Methoden, die Sie einsetzen können, sind:

- Führen eines Fotoportfolios der fertiggestellten Modelle der Jugendlichen, um den Fortschritt im Lauf der Zeit zu dokumentieren.
- Mitglieder dazu bewegen, ihre Arbeit selbst zu bewerten, sobald sie ein Modell fertiggestellt haben; dazu bieten wir einen Vordruck.
- Aufzeichnungen führen über einige Schlüsselkompetenzen und wie diese durch die Teilnahme an der Arbeitsgemeinschaft beeinflusst werden, beispielsweise:
    - Verhalten und regelmäßige Teilnahme
    - Lese- und Schreibkompetenz
    - Selbstbewusstsein und Freundschaften
    - Mathematische Kompetenzen
    - Kunstkompetenz
    - Lesefähigkeit
- Vergabe von Auszeichnungen für Fortschritte und harte Arbeit.

VERHALTENSREGELN

Warhammer-Spiele können packend, schnell und spaßig sein. Es gibt nichts Epischeres als zwei mächtige Armeen, die sich auf dem Schlachtfeld begegnen, und nur allzu leicht kann das Temperament mit einem durchgehen. Erinnere dich stets daran, deinen Gegner und seine Gefühle zu beachten, und achte, während du Spaß hast, stets drauf, höflich und respektvoll zu sein. So können selbst jene, die an diesem Tag auf der Verliererseite stehen, mit dem Gefühl nach Hause gehen, eine schöne Zeit gehabt zu haben.

Damit jeder seinen Spaß hat, stellen wir hier einige nützliche Richtlinien vor, die dies befördern.

Folge jederzeit den Anweisungen des Leiters.

Kleber und Werkzeuge sollen nur mit Erlaubnis des Leiters verwendet werden.

Lass eigene Werkzeuge, Kleber oder Sprays zu Hause.

Frage um Erlaubnis, bevor du die Modelle anderer berührst oder mit ihnen spielst.

Bringe zu jeder Sitzung die richtige Ausrüstung mit.

Schreibe deinen Namen auf deine Sachen und in deine Bücher.

Gib kein Spiel auf, bevor es zuende ist.

Würfle stets, wo man die Würfel sehen kann.

Respektiere die Miniaturen aller anderen.

Lass andere Leute aussprechen, bevor du redest.

Sorge dafür, dass jeder eine schöne Zeit genießen kann.

Gehe stets verantwortungsvoll mit Ausrüstung um.

Hilf anderen, wo du nur kannst.

WAS ICH IN DER NÄCHSTEN SITZUNG TUN WERDE:

☐ SPIELEN ☐ MALEN ☐ BEIDES

MALEN

Ich werde an Folgendem arbeiten:

ICH MUSS FOLGENDES MITBRINGEN:

- ☐ Pinsel
- ☐ Modelle
- ☐ Bemalanleitung

LISTE DER FARBEN:

SPIELEN

Ich habe ein Spiel geplant von:

Mein Gegner ist:

Größe (Punkte/Macht):

ICH MUSS FOLGENDES MITBRINGEN:

- ☐ Modelle
- ☐ Würfel
- ☐ Maßband
- ☐ Regeln
- ☐ Codex oder Kriegsbuch
- ☐ Ein Spielset
- ☐ Sonstiges:

ANMERKUNGEN:

DENKE DARAN:

Verstaue Modelle sicher für den Transport.
Markiere deine Ausrüstung mit deinem Namen.
Schließe alle Farbdeckel fest.

BEWERTUNGSBOGEN

DATUM : _____

NAME : _____

MODELL : _____

HIER BILD DES FERTIGEN MODELLS AUFKLEBEN

3 DINGE, DIE ICH ÜBER MINIATURENBEMALUNG GELERNT HABE:

1 _____

2 _____

3 _____

2 DINGE, DIE ICH AN MEINEM FERTIGEN MODELL MAG:

1 _____

2 _____

1 ZIEL, DAS ICH BEI MEINEM NÄCHSTEN MODELL HABE:

1 _____

VERWENDETE FARBEN:

_____

GESUNDHEIT UND SICHERHEIT

Die folgenden beiden Seiten versorgen Sie mit den erforderlichen Informationen für eine etwaige Risikoeinschätzung, die Sie für Warhammer-Aktivitäten benötigen. Das Warhammer-Hobby umfasst den Einsatz von Werkzeugen, Kleber und Farben, um wunderschöne Miniaturmodelle zu basteln und zu bemalen und dann in Spielen einzusetzen. Es ist wichtig, dass Sie Ihrer Gruppe einen sicheren Platz bieten, an dem sie tätig werden kann.

Einige Empfehlungen dazu:

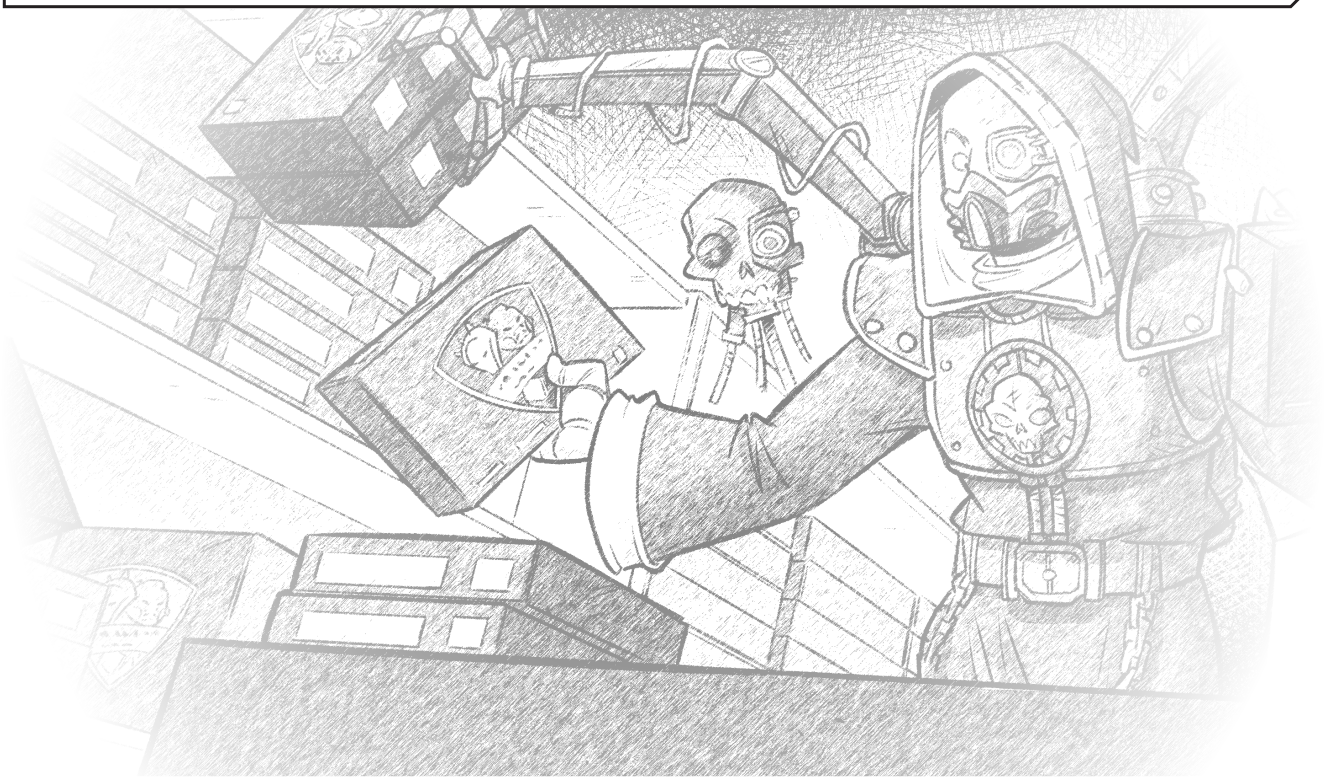
- **Befolgen Sie stets die Sicherheitsrichtlinien Ihrer Einrichtung.**
- **Machen Sie sich mit dem Werkzeug sowie der Demonstration dessen Einsatzes vertraut.**
- **Achten Sie darauf, dass die nötige Anzahl an Aufsichtspersonen anwesend ist.**
- **Informieren Sie die Erziehungsberechtigten über das Warhammer-Hobby und dessen Teilbereiche.**
- **Lagern und transportieren Sie Werkzeuge in einer Werkzeugkiste oder einem Werkzeugkoffer.**
- **Lagern Sie Werkzeugkisten, Kleber und Farben an einem verschließbaren Ort.**
- **Stellen Sie Regeln auf, die alle Jugendlichen bei Warhammer-Aktivitäten befolgen müssen.**
- **Machen Sie alle Teilnehmenden auf die Konsequenzen der Nichtbefolgung der Regeln aufmerksam.**

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



AUSRÜSTUNGSSICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Die folgende Sektion hebt einige wichtige Dinge hervor, die Sie über die Produkte in ihrem Ressourcenpaket wissen müssen.

CITADEL-FARBEN

Alle unsere Farben sind Acrylfarben auf Wasserbasis und können gefahrlos von allen verwendet werden. Wenn sie jedoch verschüttet werden, können sie auf einigen Stoffen permanente Spuren hinterlassen. Ermutigen Sie die Jugendlichen, alte Kleidung mitzubringen oder sich eine Schürze umzubinden, für den Fall, dass etwas Farbe verschüttet wird.

ALTERSBESCHRÄNKUNGEN

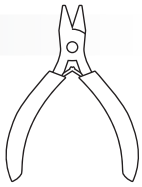
Auf den meisten unserer Produkte sind Logos mit Altersempfehlungen und Sicherheitswarnungen dargestellt. Das hat verschiedene Gründe, darunter der Inhalt von Kleinteilen, die Alterstauglichkeit und die gesetzliche Beschränkung von Inhaltsstoffen wie Lösungsmitteln. Es ist wichtig, dass Sie die Verpackung jedes von ihnen verwendeten Produkts überprüfen.

Wenn Ihre Schule oder Organisation Risikoeinschätzungen verlangt, geben Sie alle Produkte mit Altersbeschränkung an. Wir empfehlen, die Erlaubnis eines Elternteils jedes Jugendlichen einzuholen, der jünger als das angegebene Alter ist.

HÄUFIG IM WARHAMMER-HOBBY VERWENDETE PRODUKTE

Dieser Abschnitt beleuchtet Teile der im Warhammer-Hobby häufig verwendeten Materialien und Werkzeuge. Bitte überprüfen Sie die Verpackung jedes verwendeten Produkts, da diese die aktuellsten Informationen enthält. Wir empfehlen, dass Sie regelmäßig die Sicherheitsvorkehrungen für Ihre Gruppe überprüfen.

MODELLBAUSEITENSCHNEIDER



Modellbauseitenschneider werden beim Bau eines Modells benötigt, um Einzelteile aus einem Gussrahmen zu entfernen. Seitenschneider haben scharfe Schneiden ähnlich wie Drahtschneider oder Nagelknipser. Wir empfehlen, dass Sie die sichere Verwendung des Seitenschneiders demonstrieren und seine Verwendung während der Arbeitsgruppenzeit überwachen. Stellen Sie eine Werkzeugbox oder einen Werkzeugkoffer zur Verfügung, um Werkzeuge zu transportieren und wegzuschließen, wenn diese nicht verwendet werden.

CITADEL-GUSSGRATENTFERNER

Ein Citadel-Gussgratentferner wird verwendet, um die erhöhten Bereiche an einem Modell, die vom Gussprozess übrigbleiben, oder die Überstände, die beim Heraustrennen der Modellteile aus dem Gussrahmen übrig bleiben, zu entfernen. Stellen Sie eine Werkzeugbox oder einen Werkzeugkoffer zur Verfügung, um Werkzeuge zu transportieren und wegzuschließen, wenn diese nicht verwendet werden.

Beachten Sie: Viele unserer Kunden verwenden für diesen Zweck ein Hobbymesser. Der Verkauf von Hobbymessern wird streng kontrolliert und erfordert ein Alter von 18 Jahren oder mehr. Wir empfehlen, dass Sie keine Hobbymesser
in Ihrer Arbeitsgemeinschaft zulassen und den Jugendlichen in den Arbeitsgemeinschaftsregeln verbieten, eigene Messer mitzubringen. Da der Citadel-Gussgratentferner keine scharfe Schneide hat, ist er sicherer einzusetzen.

CITADEL-FARBSPRAYS

Modelle sollten vor der Bemalung grundiert werden, damit Citadel-Farben richtig am Modell haften. Dies geschieht normalerweise mit einer Citadel-Sprühfarbe.

Wir empfehlen, Sprühfarben von den Jugendlichen daheim unter Aufsicht eines Erziehungsberechtigten in einem gut belüfteten Bereich verwenden zu lassen und dass Sie den Jugendlichen in den Arbeitsgemeinschaftsregeln verbieten, Farbsprays mitzubringen.

KUNSTSTOFFKLEBER

Kunststoffkleber wird verwendet, um Citadel-Miniaturen aus Kunststoff zusammenzubauen, die nicht Teil der „Easy to Build"-Reihe sind (wie jene, die wir im Paket zur Verfügung gestellt haben). Er wirkt, indem er den Kunststoff beim Auftragen schmilzt und beim Trocknen die Teile miteinander verbindet. Er wirkt nicht auf Gegenständen, die nicht aus Kunststoff sind, zum Beispiel Haut.

Wenn Sie in Ihren Unterrichtseinheiten Kunststoffkleber verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie die Einwilligung der Erziehungsberechtigten der Jugendlichen haben, bevor Sie dies tun. Achten Sie darauf, dass er in einem gut belüfteten Bereich unter strenger Aufsicht verwendet und nach der Verwendung gut verschlossen weggeschlossen wird. Es ist außerdem ratsam, dass es den Jugendlichen untersagt wird, ihren eigenen Hobbykleber mitzubringen, um mögliche Unfälle durch Lecks zu vermeiden.

VERLAUFSPLÄNE

Hier finden Sie Verlaufspläne für sechs Wochen AG-Sitzungen. Sie können in Schulen oder bei den Treffen externer Organisationen verwendet werden und eignen sich für unterschiedliche Alters- und Erfahrungsgruppen. Jeder umfasst die erwartbare Dauer, wenn einer also die Länge einer AG-Sitzung überschreitet, können Sie ihn auf mehrere Sitzungen aufteilen.

ZUSAMMENFASSUNGEN DER SITZUNGEN

1. SITZUNG: EINFÜHRUNGSSITZUNG

Häufig enthalten AGs Mitglieder unterschiedlicher Fähigkeitsgrade. Anfänger können hier an der Seite von erfahrenen Hobbyisten wirken. Aus diesem Grund kann es sich für Sie als sehr hilfreich erweisen, eine Einführungssitzung abzuhalten, in der die Welten von Warhammer erkundet werden und Sie die Erfahrung der einzelnen Teilnehmer einschätzen lernen.

Diese Sitzung konzentriert sich darauf, mit dem Aktivitätenmagazin umzugehen zu lernen, dass die Mitglieder sich kennenlernen und sie in den Hintergrund von Warhammer einzuführen. Sie sollten auch mit ihnen den Inhalt der Box durchgehen und umreißen, wie dieser in den folgenden sechs Wochen Verwendung findet.

2. SITZUNG: BAUEN

Bei dieser Sitzung liegt der Fokus darauf, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie Ihre Mitglieder, welches der vier Modelle sie gerne bauen würden. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie sich an den örtlichen Warhammer-Koordinator oder den nächsten Laden wenden, die Ihnen helfen werden.

3. SITZUNG: PLANUNG

In dieser Sitzung können die Jugendlichen Farbschemata und eigene Orden, Dynastien, Sturmheere und Kriegsclans entwerfen. Diese sollten als Konzepte in der Einführunsgsitzung vorgestellt worden sein. Diese Pläne können dann in der nächsten Sitzung von ihnen verwendet werden, um ihre Modelle zu bemalen.

4. SITZUNG: BEMALEN

Hier können die Mitglieder mit der Bemalung beginnen. Stellen Sie sicher, dass sie ihre Modelle dabei haben oder behalten Sie diese im Lagerraum der AG. Sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied einen Pinsel hat und genug Wasser zur Verfügung steht, damit jeder seinen Pinsel bei Farbwechseln auswaschen kann.

5. SITZUNG: WARHAMMER 40.000 SPIELEN

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

6. SITZUNG: WARHAMMER AGE OF SIGMAR SPIELEN

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

SEITENREFERENZ FÜR DAS AKTIVITÄTENMAGAZIN

- Auf das Aktivitätenmagazin wird in diesen Sitzungsplänen immer wieder verwiesen.
- Um Ihnen zu helfen, die richtige Seite für jede Sitzung schnell zu finden, werden die Seitenzahlen auf folgende Art neben den einschlägigen Zeilen angegeben: SEITE 1

1. SITZUNG: EINFÜHRUNGSSITZUNG

30 MIN.

Häufig enthalten AGs Mitglieder unterschiedlicher Fähigkeitsgrade. Anfänger können hier an der Seite von erfahrenen Hobbyisten wirken. Aus diesem Grund kann es sich für Sie als sehr hilfreich erweisen, eine Einführungssitzung abzuhalten, in der die Welten von Warhammer erkundet werden und Sie die Erfahrung der einzelnen Teilnehmer einschätzen lernen.

Diese Sitzung konzentriert sich darauf, mit dem Aktivitätenmagazin umzugehen zu lernen, dass die Mitglieder sich kennenlernen und sie in den Hintergrund von Warhammer einzuführen. Sie sollten auch mit ihnen den Inhalt der Box durchgehen und umreißen, wie dieser in den folgenden sechs Wochen Verwendung findet.

SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Kugelschreiber/Bleistift

DIE LEITER SOLLTEN

- Sich vor der Sitzung mit dem Magazin und grundlegenden Informationen über Warhammer vertraut machen
- Jugendliche dabei unterstützen, sich mit dem Hobby vertraut zu machen

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wo Warhammer 40.000 spielt SEITE 2
- Was Space Marines und Necrons sind SEITE 6
- Wo Warhammer Age of Sigmar spielt SEITE 4
- Was Sturmgeschmiedete Ewige und Moorpirscha sind SEITE 8

WAS ZU TUN IST

1. Stellen Sie sicher, dass jeder Teilnehmende ein Exemplar des Aktivitätenmagazins erhält. Gehen Sie mit ihnen das Magazin durch und erklären Sie ihnen, wie Sie es im Laufe von sechs Wochen abschließen werden.
2. Erklären Sie, was Sturmgeschmiedete, Moorpirscha, Space Marines und Necrons sind. Wenn sich in Ihrer AG schon Hobbyisten befinden, könnte es eine gute Idee sein, eine offene Diskussion unter den Teilnehmern anzustoßen und sie zu ermutigen, ihre Gedanken zu den vier Fraktionen zu äußern.
3. Wenn Ihre AG-Treffen regelmäßig und wöchentlich geplant sind, ermutigen Sie die Teilnehmenden, aufzuschreiben, wann, wo und zu welcher Uhrzeit sich die AG treffen soll.

TIPP

Ermutigen Sie die Teilnehmenden dazu, sich über ihr eigenes Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen, ihren Kriegsclan der Moorpirscha, Orden der Space Marines oder ihre Dynastie der Necrons Gedanken zu machen. Es wird noch eine Planungssitzung mit den Aktivitäten des Zusatzaktivitätenpakets geben, um diese zu erschaffen, eine eingängliche Ideensammlung kann sich also als gute Möglichkeit erweisen, die Teilnehmer kreativ einzubeziehen und vorzubereiten.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Planen** und **unabhängige Recherche** zu üben, während gleichzeitig ihre **Lesefähigkeit** gestärkt wird.

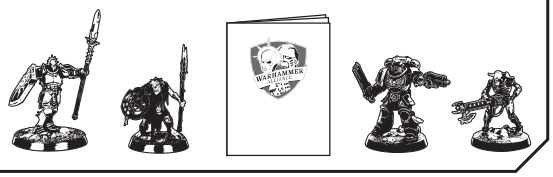
2. SITZUNG: BAUEN

45 MIN.

Bei dieser Sitzung liegt der Fokus darauf, mit den Modellbausätzen in der Warhammer-Alliance-Box loszulegen. Fragen Sie Ihre Mitglieder, welches der vier Modelle sie gerne bauen würden. Wenn Sie nicht genügend Gussrahmen für ihre AG haben, können Sie sich an den örtlichen Warhammer-Koordinator oder den nächsten Laden wenden, die Ihnen helfen werden.

SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Ungebaute Miniaturen



DIE LEITER SOLLTEN

- Zeigen, wie man eine Bauanleitung befolgt
- Den Jugendlichen dabei helfen, die schwierigeren Teile zusammenzustecken

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man eine Bauanleitung befolgt
- Wie man einen Freund unterstützt

WAS ZU TUN IST

1. Verteilen Sie die Gussrahmen an die Gruppe. Stellen Sie sicher, dass alle Jugendlichen einen Bausatz erhalten.

2. Führen Sie vor, wie man die Teile aus dem Gussrahmen trennt und lassen Sie die Jugendlichen dann alle Teile aus ihren Gussrahmen trennen. Verwenden Sie die Palettenkarte oder eine andere begrenzte Oberfläche, um sicherzugehen, dass alle Teile an einem Ort bleiben. Die Teilnehmer, die früher fertig sind, sollten jenen helfen, die sich schwerer tun.

3. Wenn die Teile herausgetrennt sind, befolgen Sie die einschlägige Bauanleitung. Die Warhammer-40.000-Miniaturen finden Sie auf SEITE 6 - 7 des Magazins. Age-of-Sigmar-Miniaturen finden Sie auf SEITE 8 - 9.

TIPP

Achten Sie darauf, dass die Lernenden nicht die Verbindungsstifte ihres Modells abtrennen, denn sonst hält es nicht zusammen. Überlegen Sie, den Leiter der Sitzung mit Kunststoffkleber auszustatten, um Teile zusammenzukleben, falls ein Fehler passieren sollte.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Problemlösen**, **Bauen** und das **Befolgen schriftlicher Anweisungen** zu üben.

3. SITZUNG: PLANUNG

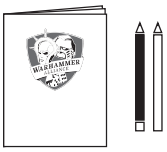
30 MIN.

In dieser Sitzung können die Jugendlichen eigene Farbschemata ausarbeiten und eigene Orden der Space Marines, Dynastien der Necrons, Sturmheere der Sturmgeschmiedeten Ewigen oder Kriegsclans der Moorpirscha schaffen. Diese sollten konzeptionell in der Einführungssitzung vorgestellt worden sein. Diese Planungen können dann verwendet werden, um ihre Modelle in der nächsten Sitzung zu bemalen.

Das Aktivitätenmagazin enthält eine Sektion für diese Sitzung, wenn Sie jedoch weitere Exemplare des Vordrucks benötigen, finden Sie im Paket Aktivitäten für Ihre AG auf der Website von Warhammer Alliance eine Version zum Ausdrucken.

SIE BENÖTIGEN

- Aktivitätenmagazin
- Buntstifte
- Das Zusatzaktivitäten-PDF (für größere Gruppen)



DIE LEITER SOLLTEN

- Buntstifte zur Verfügung stellen
- Die Mitglieder ermutigen, ihre Ideen zu diskutieren
- Haben Sie mehr Mitglieder als Aktivitätenmagazine, fertigen Sie Kopien der Seiten Dein Farbschema planen aus dem Paket Aktivitäten für Ihre AG oder dem Alliance-Magazin an.

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Erklären Sie, wie die Teilnehmenden ihr Farbschema planen können, damit sie in der nächsten Sitzung bereit sind, mit dem Malen zu beginnen
- Wie man ein Farbschema plant
- Wie man eigene Geschichten für Warhammer 40.000 und/oder Warhammer Age of Sigmar schreibt, abhängig von den Vorlieben und dem gewählten Modell

WAS ZU TUN IST

1. Erklären Sie, wie die Teilnehmenden ihre Farbschemata planen können, damit sie in der nächsten Woche bereit zum Malen sind.

2. Ermutigen Sie die Mitglieder, die Seiten auszumalen und eigene Farbschemata zu entwerfen SEITE 10 - 13

3. Versammeln Sie alle gegen Ende der Sitzung und ermutigen Sie die Mitglieder, ihre Ideen zu teilen

TIPP

Wenn die Sitzung nicht die gesamte eingeplante Zeit beansprucht, können Sie die Mitglieder anregen, andere Aktivitäten des Pakets **Aktivitäten für Ihre AG** auszuführen. Bringen Sie hierzu zusätzliche Ausdrucke mit, damit Sie für alles gewappnet sind.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Planen** und **unabhängige Recherche** zu üben und stärkt ihre **Entscheidungsfähigkeit** und ihr Wissen über **Farbtheorie**.

4. SITZUNG: BEMALEN

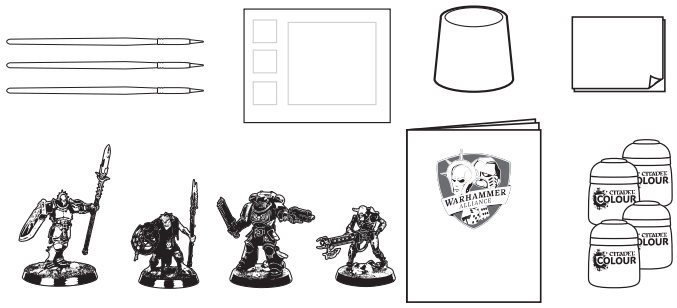
45 MIN.

Hier können die Mitglieder mit der Bemalung beginnen. Stellen Sie sicher, dass sie ihre Modelle dabei haben oder behalten Sie diese im Lagerraum der AG. Sorgen Sie dafür, dass jedes Mitglied einen Pinsel hat und genug Wasser zur Verfügung steht, damit jeder seinen Pinsel bei Farbwechseln auswaschen kann. Die Aktivitätenmagazine enthalten Paletten, die herausgetrennt werden können, um kleine Mengen Citadel-Farbe darauf zu geben.

Wir wissen, dass nicht alle AGs die Möglichkeit haben, eine Bemalsitzung anzubieten. In diesem Fall empfehlen wir, den Jugendlichen zu erlauben, die Farben nach Ihrem Ermessen mit nach Hause zu nehmen oder sie zu ermutigen, sich an den örtlichen Laden zu wenden und dort Zeit zum Bemalen abzumachen.

SIE BENÖTIGEN

- Anfänger-Pinsel
- Wasserbecher
- Taschentuch oder Lappen
- Palettenkarte
- Fertig gebautes Modell
- Aktivitätenmagazin
- Citadel-Farben



DIE LEITER SOLLTEN

- Zeigen, wie man ein Farbtöpfchen öffnet und benutzt, damit keine Farbe verschüttet wird SEITE 14
- Zeigen, wie man eine Palettenkarte benutzt und wie viel Farbe Anfänger verwenden sollten SEITE 14
- Die Jugendlichen daran erinnern, ihren Pinsel regelmäßig auszuwaschen SEITE 14

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man eine Grundfarbe aufträgt SEITE 14
- Wie man eine Bemalanleitung befolgt SEITE 16 - 17
- Wie man eine Palettenkarte benutzt SEITE 14
- Warum sie nur kleine Mengen Farbe verwenden sollte SEITE 14

WAS ZU TUN IST

1. Zeigen Sie der Gruppe, wie man Farbe, Pinsel, Palettenkarte und Wassertopf verwendet SEITE 14

2. Unterstützten Sie die Lernenden mit dem Aktivitätenmagazin als Leitfaden dabei, ihre Modelle zu bemalen SEITE 14. Geben Sie bei Bedarf Ratschläge wie:

   - Sich Zeit lassen und sich auf alle Details konzentrieren
   - Einen Bereich trocknen lassen, bevor ein anderer Bereich bemalt wird, damit sich die Farben auf dem Modell nicht vermischen
   - Kleine Mengen Farbe benutzen und dann mehr hinzufügen

3. Sind die Modelle fertig, stellen Sie diese an einen sicheren Ort zum Trocknen

TIPP

Lassen Sie die Jugendlichen nur je 1 Farbe gleichzeitig verwenden, um den Vorrat der AG effizient zu nutzen. Wahrscheinlich trocknet Farbe vor der Verwendung aus, wenn mehr als 1 Farbe gleichzeitig verwendet wird, so dass die doppelte Menge benötigt wird.

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **künstlerischen Fähigkeiten** zu üben und stärkt ihre **Kreativität** und **Vorstellungskraft**.

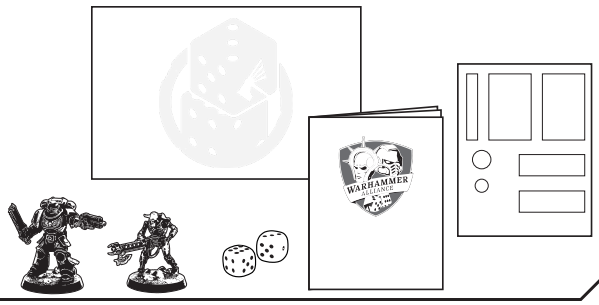
5. SITZUNG: WARHAMMER 40.000 SPIELEN

45 MIN.

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer 40.000 mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazins vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

SIE BENÖTIGEN

- Würfel
- Aktivitätenmagazine
- Spielplan
- Spielmarker
- Fertig gebaute Modelle der Space Marines und Necrons



DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen SEITE 19 - 21
- Die Jugendlichen ermutigen, beim Spiel beschreibend zu sein/eine Geschichte zu erzählen
- Übersicht über die Gruppe bewahren, damit jeder involviert wird

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man Regeln liest und im Team ein Spiel vorbereitet und austrägt SEITE 19 - 21
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegen-Aktion mit einem Space Marine ausführt SEITE 19 - 21
- Wie man mit einem Space Marine vorrückt SEITE 19 - 21

WAS ZU TUN IST

1. Machen Sie die erforderlichen Spielmarker bereit, wie im Aktivitätenmagazin gezeigt wird SEITE 20

2. Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen auf – ideal sind vier Personen pro Gruppe.

3. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will SEITE 18
   Optionen sind dabei etwa:
   - Die Regeln zunächst im individuellen Spiel lernen
   - Einen Spielleiter ernennen, der die Gruppe leitet
   - Sich die Regeln zuerst vom Leiter zeigen lassen

4. Lassen Sie die Gruppen entdecken, wie man spielt. Ermutigen Sie die Verwendung deskriptiver Worte und das Erzählen von Geschichten durch Fragen, so etwa:
   - Welche Geräusche machen die Krieger?
   - Was meint ihr, wie sich die Krieger fühlen?
   - Beschreibe was geschehen ist, als sich dein Charakter bewegt hat.

5. Wenn das Spiel abgeschlossen wurde, fragen Sie die Mitglieder, wie sie das Spiel fanden und was sie beim nächsten Mal anders machen würden

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **Problemlösungskompetenz**, **mathematischen Fähigkeiten**, **Umgang mit Wahrscheinlichkeit** und ihre **Zusammenarbeit im Team** zu üben.

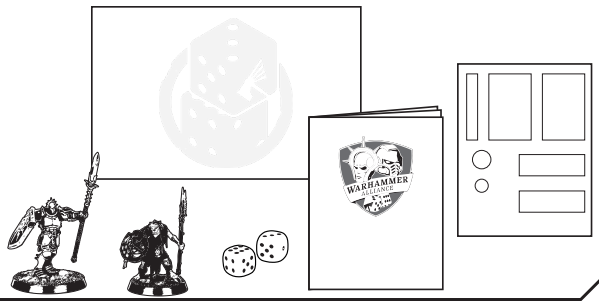
6. SITZUNG: WARHAMMER AGE OF SIGMAR SPIELEN

45 MIN.

Diese Sitzung stellt das Spielsystem von Warhammer Age of Sigmar mit einem Minispiel des Aktivitätenmagazine vor. Erinnern Sie ihre Mitglieder an den Verhaltenskodex - es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten sowie den Respekt bei Spielen von Warhammer lernen!

SIE BENÖTIGEN

- Würfel
- Aktivitätenmagazine
- Spielplan
- Spielmarker
- Fertig gebaute Modelle der Sturmgeschmiedeten Ewigen und Moorpirscha



DIE LEITER SOLLTEN

- Die Jugendlichen beim Lesen der Regeln und Vorbereiten eines Spiels unterstützen SEITE 23 - 25
- Die Jugendlichen ermutigen, beim Spiel beschreibend zu sein/eine Geschichte zu erzählen
- Übersicht über die Gruppe bewahren, damit jeder involviert wird

DIE JUGENDLICHEN LERNEN

- Wie man Regeln liest und im Team ein Spiel vorbereitet und austrägt SEITE 23 - 25
- Wie man während des Spiels eine Geschichte erzählt
- Wie man eine Bewegen-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt SEITE 23
- Wie man eine Rennen-Aktion mit einem Sturmgeschmiedeten Ewigen ausführt SEITE 23

WAS ZU TUN IST

1. Machen Sie die erforderlichen Spielmarker bereit, wie im Aktivitätenmagazin gezeigt wird SEITE 24
2. Teilen Sie die Teilnehmer in Gruppen auf - ideal sind vier Personen pro Gruppe.
3. Unterstützen Sie die Gruppe bei der Entscheidung, wie sie das Spielen lernen will SEITE 23 - 25
   Optionen sind dabei etwa:
   - Die Regeln zunächst im individuellen Spiel lernen
   - Einen Spielleiter ernennen, der die Gruppe leitet
   - Sich die Regeln zuerst vom Leiter zeigen lassen
4. Lassen Sie die Gruppen entdecken, wie man spielt. Ermutigen Sie die Verwendung deskriptiver Worte und das Erzählen von Geschichten durch Fragen, so etwa:
   - Welche Geräusche machen die Krieger?
   - Was meint ihr, wie sich die Krieger fühlen?
   - Beschreibe was geschehen ist, als sich dein Charakter bewegt hat.
5. Wenn das Spiel abgeschlossen wurde, fragen Sie die Mitglieder, wie sie das Spiel fanden und was sie beim nächsten Mal anders machen würden

Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, ihre **Problemlösungskompetenz**, **mathematischen Fähigkeiten**, **Umgang mit Wahrscheinlichkeit** und ihre **Zusammenarbeit im Team** zu üben.

HILFSMITTEL

Hier finden Sie nützliche Werkzeuge, die helfen, wenn die AG größer wird. Die Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar können kostenlos heruntergeladen werden, doch die Mitglieder der AG können ihr Wissen über das Spiel während den Sitzungen und abseits davon erweitern. Wir wissen, dass viele Leiter mit unseren Spielen nicht eng vertraut sind, und daher ist es eine ausgezeichnete Methode, die Fähigkeiten der Mitglieder zum selbstständigen Lernen zu verbessern, um die AG dauerhaft aktiv und attraktiv zu halten.

Die Hilfsmittel in diesem Paket unterteilen sich in Inhalte für Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000.

Die Inhalte zu Warhammer 40.000 umfassen:

- Regeln für ein fortlaufendes Minispiel, das auf dem im Magazin aufbaut und noch eine neue Phase einführt
- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer 40.000 zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer 40.000 zu finden sind
- Ein „Spielen lernen"-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer 40.000 zu erlernen
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer 40.000

Die Inhalte zu Warhammer Age of Sigmar umfassen:

- Regeln für ein fortlaufendes Minispiel, das auf dem im Magazin aufbaut und noch eine neue Phase einführt
- Einen Referenzbogen, der einen Spielzug von Warhammer Age of Sigmar zusammenfasst und angibt, wo die Regeln jeder Sektion in den Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar zu finden sind
- Ein „Spielen lernen"-Bogen, der AG-Mitgliedern hilft, die Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen
- Ratschläge zum Durchführen von Mehrspielerpartien von Warhammer Age of Sigmar

HOLEN SIE SICH DIE GRUNDREGELN

Die kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar enthalten Bewegung, Schießen, Angreifen und Kämpfen mit Miniaturen während des Spiels. Sie bieten die Grundlagen des Spiels und sind perfekt für neue AGs.

WARHAMMER40000.COM

Während die AG wächst, lohnt es sich, ein Grundregelbuch für jedes Spiel anzuschaffen, denn jedes enthält zusätzliche Regeln, welche die Spiele noch erweitern.

Die Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sind auf unseren Websites verfügbar:

AGEOFSIGMAR.COM

WARHAMMER40000.COM
AGEOFSIGMAR.COM

TIPP

Warhammer-Spiele können von einer halben Stunde bis zu einem ganzen Tag dauern! Wir raten, nur kleine Spiele zuzulassen, die im Zeitrahmen Ihrer Sitzungen beendet werden können.

Tabletop-Spiele lassen sich nicht einfach pausieren und es kann frustrieren, wenn sie nie zuende gespielt werden. Wir empfehlen maximal 500 Punkte oder 25 Macht an Miniaturen.

MINISPIEL: TRANSPORTIERE DAS STK-FRAGMENT

Dieses Minispiel wurde so geschrieben, das die Teilnehmenden es nach der Mission „Berge das STK-Fragment“ auf Seite 20 des Alliance-Magazins spielen können. Es führt die Geschichte der ersten Mission fort und führt zudem eine neue Phase ein, die Ihre Teilnehmer meistern können - die Fernkampfphase.

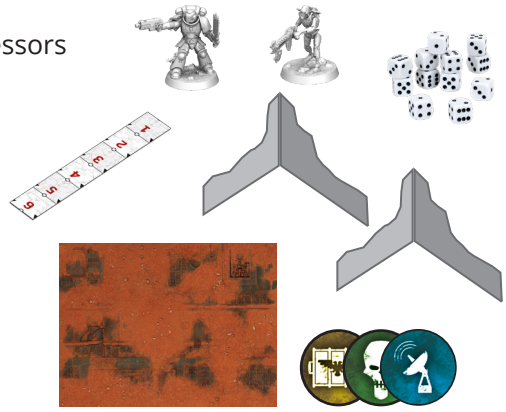
Die Legenden erzählen von einer mythischen Maschine aus dem Zeitalter der Technologie, die imstande ist, jeden der Menschheit bekannten Gegenstand herzustellen. Sie ist als Standardtechnologiekonstrukt bekannt und wurde in einer lange vergangenen Ära von menschlichen Siedlern überall in der Galaxis eingesetzt. Schon das kleinste Fragment dieser Maschine gilt als ein extrem kostbares Artefakt.
Deine Einheit Space Marines hat ein solches Fragment aus der Wüste geborgen und wurde beauftragt, es zu ihrem Schiff zurückzubringen. Aber die metallenen Feinde schleichen immer noch durch die Dünen - die Necrons sind zornig, weil du ihnen das Fragment entrissen hast, und sie werden dich nicht so einfach nach Hause gehen lassen ...

LERNZIELE

- *Bewegungsphase - wird im Magazin behandelt*
- **Fernkampfphase**
  - **Sichtlinie: ob dein Feind sichtbar ist**
  - **Reichweite: wie weit deine Waffe schießen kann**
  - **Trefferwurf ablegen**
  - **Verwundungswurf ablegen**
- *Rüstungswürfe - werden im Magazin behandelt*
- *Lebenspunkte - werden im Magazin behandelt*

SIE BENÖTIGEN

- 1 Miniatur eines Necronkriegers oder 1 Miniatur eines Intercessors der Space Marines pro Spieler
- 1 oder mehr Würfel
- 1 oder mehr Messstäbe
- Spielplan
- Ruinen/Barrikaden
- Missionszielmarker



AUFBAU

1. Sie benötigen die folgenden Missionszielmarker:
   - 1 Fragment-Marker
   - 1 Necron-Portal-Marker
   - 1 Extraktionspunktmarker


Fragment


Necron portal


Extraction Point

2. Stellen Sie die Barrikaden auf dem Spielplan auf.
3. Legen Sie den Fragment-Marker in die Mitte des Spielplans und den Portal-Marker und den Extraktionspunktmarker an die gegenüberliegenden Ränder des Spielplans. Diese dienen als Verstärkungspunkte, an denen gefallene Modelle wieder in den Kampf zurückkehren können.
4. Teilen Sie die Spieler in zwei gleich große Teams auf (Space Marines und Necrons). Space-Marine-Spieler stellen angrenzend an dieselbe Spielplankante wie der Extraktionspunktmarker auf. Necron-Warrior stellen angrenzend an dieselbe Spielplankante wie der Necron-Portal-Marker auf.

MISSIONSREGELN

Ein Modell kann das Fragment aufsammeln, indem es seine Bewegung in Berührung mit dem Fragment-Marker beendet. Wenn es dann an seinen Verstärkungspunkt zurückkehrt, gewinnt es das Spiel. Wenn ein Modell entfernt wird, während es das Fragment trägt, wird der Marker dort platziert, wo das Modell gestanden hat.

ZUGABFOLGE

- Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Würfeln Sie entweder, um zu sehen, wer zuerst dran ist, oder das Team mit weniger Spielern ist zuerst dran, falls eines weniger Spieler als das andere hat.
- Ein Team führt alle seine Bewegungen aus und dann, wenn sich alle Modelle bewegt haben, führt das Team all seinen Beschuss aus. Dann tut das andere Team dasselbe.
- Sobald beide Teams ihre Züge ausgeführt haben, beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

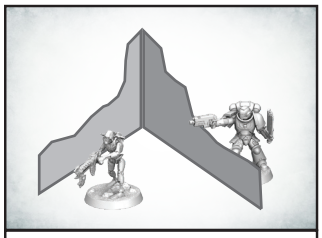
SONDERREGELN

- Ein Modell kann nicht vorrücken, wenn es das Fragment trägt.
- Ein Modell kann nicht schießen, wenn es vorgerückt ist.
- Endlose Verstärkung: Wenn ein Modell aus dem Spiel entfernt wird, kann es wieder mit vollen Lebenspunkten in Kontakt mit dem Verstärkungspunkt seines Teams aufgestellt werden.
- Ein Necronkrieger, der in der Schlacht fällt, kann entweder zurück zu seinem Verstärkungspunkt teleportiert werden oder sich mit seinen Reanimationsprotokollen reparieren. Wenn Sie Sich entscheiden, die Reanimationsprotokolle einzusetzen, legen Sie das Modell auf die Seite. Stellen Sie das Modell zu Beginn der Necron-Bewegungsphase wieder auf. Es kann in diesem Zug nicht vorrücken, aber wie gewöhnlich schießen.

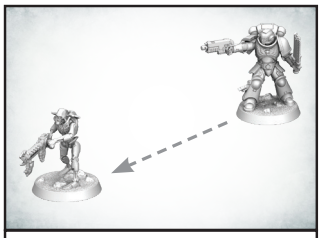
ZUG/ZUGBEGRENZUNG

- Das Spiel endet, wenn ein Team seine Bewegung beendet und das Fragment seinen Verstärkungspunkt berührt.
- Sie können auch eine Zugbegrenzung ooder eine zeitliche Begrenzung für das Spiel festlegen, wenn die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist. Wenn Sie dies tun, gewinnt das Team, welches das Fragment am nächsten an seinen Verstärkungspunkt bringen konnte.

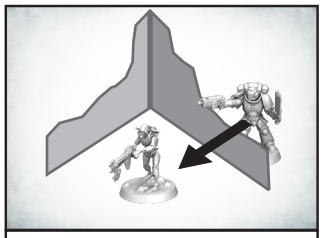
SICHTLINIE



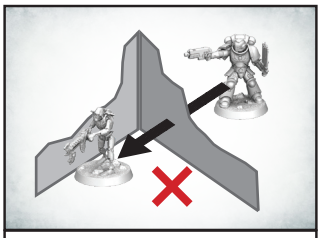
Um auf ein gegnerisches Modell zu schießen, ist eine Sichtlinie erforderlich – das bedeutet, dass Sie das Modell sehen müssen, auf das Sie anlegen.



Sie haben Sichtlinie, wenn Sie eine Linie von einem Modell zum anderen ziehen können, ohne dass diese Linie von Gelände blockiert wird.

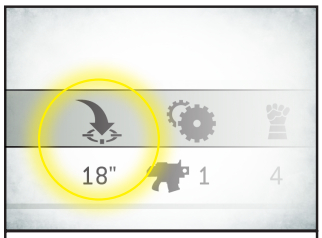


Dieses Ziel ist nicht von Gelände verdeckt. Der Schütze hat Sichtlinie.



Dieses Ziel ist von Gelände verborgen. Der Schütze hat keine Sichtlinie und muss ein anderes Ziel wählen.

SHOOTING

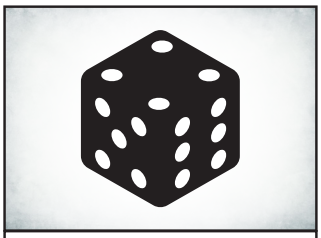


Um zu schießen, müssen Sie Sichtlinie haben und in der Reichweite sein, die auf dem Datenblatt des Modells angegeben ist.

Würfeln Sie, um zu ermitteln, ob Sie treffen. Alle Würfe, die gleich hoch oder höher als die Ballistische Fertigkeit (BF) auf dem Datenblatt Ihres Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.

Wenn der Schuss erfolgreich getroffen hat, würfeln Sie zum Verwunden.

In diesem Spiel verwundet ein Schuss das Ziel bei 4 oder mehr erfolgreich.



Dann legt Ihr Gegner einen Rüstungswurf für jeden erfolgreichen Treffer sich ab (siehe Seite 19 des Magazins).

WARHAMMER 40.000 – REFERENZBOGEN

SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000, die auf dieser Website zu finden sind: **WARHAMMER40000.COM**

GRUNDREGELN

DIE SCHLACHTRUNDE

VERWUNDUNGSWURF

STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	W6
Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands	2+
Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand	3+
Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand	4+
Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand	5+
Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands	6+

WARHAMMER 40.000 – SPIELEN LERNEN

Bist du bereit, die vollständigen Reglen von Warhammer 40.000 zu erlernen? Eine gute Art, sich die Informationen einzuprägen, besteht darin, Spiele zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und nutze ihn beim Erlernen des Spiels, indem du in die Boxen schreibst, was in jeder Phase geschieht.

Dieser Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln entwickelt, und diese findest du in der App, online, oder als gebundenes Buch.

KONTINGENTSFÄHIGKEITEN:

BEGABUNG DES KRIEGSHERRN:

ARTEFAKTE/RELIQUIEN:

VOR DER SCHLACHT/AUFSTELLUNG:

1: BEFEHLSPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

3: PSIPHASE

4: FERNKAMPFPHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFPHASE

7: MORALPHASE

NOTIZEN

VERWUNDUNGSWURF

STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	W6
Die Stärke ist das **DOPPELTE (oder mehr)** des Widerstands	2+
Die Stärke ist **HÖHER** als der Widerstand	3+
Die Stärke **ENTSPRICHT** dem Widerstand	4+
Die Stärke ist **NIEDRIGER** als der Widerstand	5+
Die Stärke ist die **HÄLFTE (oder weniger)** des Widerstands	6+

MINISPIEL: DEN NEBEL DURCHQUEREN

Dieses Minispiel wurde so geschrieben, das die Teilnehmenden es nach der Mission „Öffne das Sturmgewölbe“ auf Seite 24 des Alliance-Magazins spielen können. Es führt die Geschichte der ersten Mission fort und führt zudem eine neue Phase ein, die Ihre Teilnehmenden meistern können - die Nahkampfphase

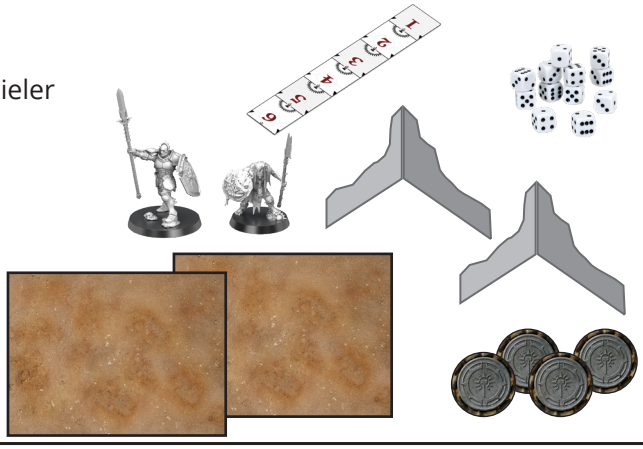
Vor Jahrhunderten verbarg Sigmar einige seiner größten Schätze in versiegelten Sturmgewölben, um zu verhindern, dass sie Übeltätern in die Hände fallen. Doch in den nebligen Sümpfen von Ghur wurde kürzlich ein Sturmgewölbe durch die donnernden Erdbeben des Reiches freigelegt. Sigmars Sturmgeschmiedete haben erfolgreich ein uraltes Relikt daraus geborgen, aber die gerissenen Moorpirscha haben nicht vor, sie lebendig aus ihrem Sumpf entkommen zu lassen …
Deine Einheit Sturmgeschmiedete Ewige hat das uralte Relikt gefunden, das sie gesucht hat, aber die Moorpirscha versuchen, es zu stehlen, bevor sie aus dem Nebel entkommt. Können die Sturmgeschmiedeten das Relikt weiter sichern, oder werden die Moorpirscha am Ende doch noch triumphieren?

LERNZIELE

- *Bewegungsphase - wird im Magazin behandelt*
- **Nahkampfphase**
  - **Trefferwürfe**
  - **Verwundungswürfe: verursacht Ihr Treffer eine Verwundung?**
- *Rüstungswürfe - werden im Magazin behandelt*
- *Verwundungen - weden im Magazin behandelt*

SIE BENÖTIGEN

- 1 Miniatur eines Sturmgeschmiedeten Ewigen oder
  1 Miniatur der Wanstreißas der Moorpirscha pro Spieler
- 1 oder mehr Würfel
- 1 oder mehr Messstäbe
- 2 Spielpläne
- Ruinen/Barrikaden
- Missionszielmarker



AUFBAU

1. Sie benötigen die folgenden Missionszielmarker:
   - 1 Reliktmarker
   - 6 Moorpirscha-Marker
2. Legen Sie die beiden Spielpläne der Länge nach aneinander. Stellen Sie die Barrikaden auf den Spielplänen auf.
3. Teilen Sie die Spieler in zwei gleich große Teams auf (Sturmgeschmiedete und Moorpirscha).
4. Das Sturmgeschmiedete-Team notiert verdeckt, welcher der Spieler das Relikt bei sich trägt.
5. Das Moorpirscha-Team platziert die 6 Moorpirscha-Marker irgendwo auf dem Spielplan. Diese sind ihre Verstärkungspunkte.
6. Das Sturmgeschmiedete-Team stellt dann in Kontakt mit einer der kurzen Kanten des Spielplans auf. Die gegenüberliegende Kante ist sein Fluchtpunkt. Das Moorpirscha-Team stellt zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf und kommt im ersten Zug durch die Regel Verstärkungen ins Spiel (siehe unten).

MISSIONSREGELN

Durchquere den Nebel mit dem Relikt aus dem Sturmgewölbe - oder stiehl es um jeden Preis. Der Sturmgeschmiedete mit dem Relikt muss zum anderen Ende des Spielplans gelangen, um zu entkommen und zu gewinnen. Die Moorpirscha gewinnen, wenn sie das Relikt finden und zurück an das anderen Ende des Spielplans bringen.

ZUGABFOLGE

- Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Würfeln Sie entweder, um zu sehen, wer zuerst dran ist, oder das Team mit weniger Spielern ist zuerst dran, falls eines weniger Spieler als das andere hat.
- Ein Team führt alle seine Bewegungen aus und dann, wenn sich alle Modelle bewegt haben, führt das Team all seinen Nahkampf aus. Dann tut das andere Team dasselbe.
- Sobald beide Teams ihre Züge ausgeführt haben, beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

SONDERREGELN

- Sturmgeschmiedete Ewige können in diesem Minispiel nicht RENNEN.

- Endlose Verstärkung: Zu Beginn seines Zugs, wenn das Modell eines Spielers nicht auf dem Spielplan steht, kann jeder Spieler des Teams, das gerade am Zug ist, nacheinander einen Würfel werfen.
- Bei 3-6 kann er einen Verstärkungspunkt wählen und sein Modell in Kontakt damit aufstellen. Bei 1-2 entscheidet das andere Team stattdessen, welcher Verstärkungspunkt verwendet wird.

- Sigmars Blitze: Nachdem der Sturmgeschmiedete, der das Relikt trägt, getötet wurde, kann jeder Sturmgeschmiedete, der vorher aus dem Spiel entfernt wurde, mit der Regel Endlose Verstärkung wieder ins Spiel kommen.

RELIKT-REGELN

- Der Standort des Relikts bleibt geheim, bis der Sturmgeschmiedete, der es trägt, getötet wird. Wenn das Modell, das das Relikt trägt, getötet wird, wird ein Marker dorthin gelegt, wo jener Sturmgeschmiedete gestanden hat.

- Ein anderes Modell kann ihn aufheben, indem es seine Bewegung in Kontakt mit dem Marker beendet.

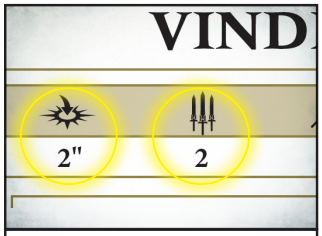
- Ein Modell kann nicht RENNEN, wenn es den Marker trägt.

- Wenn ein Modell aus dem Spiel entfernt wird, während es den Marker trägt, wird der Marker dort platziert, wo es gestanden hat.

ZUG/ZUGBEGERENZUNG

- Das Spiel endet, wenn ein Team seine Bewegung beendet und das Relikt die gegenüberliegende Spielplankante berührt.
- Sie können auch eine Zugbegrenzung ooder eine zeitliche Begrenzung für das Spiel festlegen, wenn die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit begrenzt ist. Wenn Sie dies tun, gewinnt das Team, welches das Relikt am nächsten an die gegenüberliegende Spielplankante bringen konnte.

COMBAT



Um zu attackieren, muss sich ein Modell in der Reichweite befinden, die auf der Truppenschriftrolle des Modells angegeben ist.

Nehmen Sie eine Anzahl Würfel, die dem Attackenwert entspricht

Legen Sie mit den Würfeln einen Trefferwurf ab.

Alle Ergebnisse, die gleich hoch oder höher als der Treffen-Wert auf der Truppenschriftrolle des Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.

Legen Sie mit den übrigen Würfeln einen Verwundungswurf ab.

Alle Ergebnisse, die gleich hoch oder höher als der Verwunden-Wert auf der Truppenschriftrolle des Modells sind, zählen als erfolgreiche Treffer.

Dann legt der Gegner einen Rüstungswurf für jede erfolgreiche Attacke gegen sich ab (siehe Seite 23 des Magazins).

WARHAMMER AGE OF SIGMAR – REFERENZBOGEN

SEITENZAHLEN

Die Seitenzahlen auf diesem Bogen entsprechen jenen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar, die auf dieser Website zu finden sind: **AGEOFSIGMAR.COM**

GRUNDPRINZIPIEN

DAS SCHLACHTFELD

AGE OF SIGMAR – SPIELEN LERNEN

Bist du bereit, die vollständigen Reglen von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen? Eine gute Art, sich die Informationen einzuprägen, besteht darin, Spiele zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und nutze ihn beim Erlernen des Spiels, indem du in die Boxen schreibst, was in jeder Phase geschieht.

Dieser Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln entwickelt, und diese findest du in der App, online, oder als gebundenes Buch.

ARMEE:

VERBESSERUNGEN:

TREUEFÄHIGKEITEN:

BATAILLONE:

ZAUBER:

1: HELDENPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

4: FERNKAMPFPHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFPHASE

7: KAMPFSCHOCKPHASE

NOTIZEN

TIPP FÜR MEHRSPIELERSPIELE

Normalerweise finden Warhammer-Spiele zwischen zwei Spielern statt. Auch wenn es Regeln für Teamspiele oder riesige Schlachten gibt, möchten Gruppen aus Jugendlichen manchmal vielleicht ein großes, inklusives Spiel austragen. Vielleicht haben sie je nur eine Handvoll Modelle, wissen nicht genau, wie das Spiel funktioniert und möchten, dass jemand das Spiel leitet, oder vielleicht ist der Platz für die AG begrenzt.

Hier folgen einige Vorschläge, um Mehrspielerspiele in Ihrer AG durchzuführen.

TEAMSPIELE

Bei der einfachsten Art des Mehrspielerspiels werden die Teilnehmer in Teams unterteilt. Der Anzahl der Teams ist keine Grenze gesetzt, aber während Sie noch die Regeln erlernen, empfehlen wir, die Mitglieder zufällig in zwei Teams zu unterteilen, da die meisten Missionen der Grundregeln für zwei Seiten geschrieben wurden. Sobald Sie sicherer mit den Regeln von Warhammer sind, können Sie Material aus dem Grundregelbuch für mehr Gruppen anpassen, wie Sie es für angemessen halten.

MODELLBESCHRÄNKUNGEN

Setzen sie ein Limit für die Anzahl der Modelle oder „Einheiten", die jeder Spieler mitbringen kann. Ein Charaktermodell/Anführer und eine einzelne Gruppe Modelle ist ein guter Anfang. Wenn Sie mit den Regeln vertraut sind, können Sie das Spiel mit Punkten/Macht begrenzen.

ZEITBESCHRÄNKUNG

Die Materialien in der Box sind für Spiele gedacht, die weniger als eine Stunde dauern. Manchmal steht nicht so viel Zeit zur Verfügung oder die Spiele sind zu stark besucht. Es ist wichtig, Zeitpunkte auszumachen, an denen Sie das Spiel auf natürliche Weise beenden können.
Beispielsweise könnten Sie vorab festlegen, wie viele Runden gespielt werden, oder die Zeit begrenzen, die jeder Seite zur Verfügung steht, um ihren Zug auszuführen.

ZUFÄLLIGE ABFOLGE BEIM SPIEL

Wenn Sie ein Teamspiel mit mehr als zwei Gruppen austragen, ist es eine gute Idee, die Reihenfolge zufällig zu ermitteln, sodass jedes Team seinen Zug vollständig ausführt, bevor die nächste am Zug ist. Dies reduziert die Wartezeiten auf ein Minimum.
Tipp: Verwenden Sie Würfel unterschiedlicher Farbe, um jedes Team darzustellen, oder schreiben Sie ihre Namen auf ein Stück Papier. Legen Sie sie in einen Beutel und ziehen sie zufällig einen, bis der Beutel leer ist und alle Teams einen Zug ausgeführt haben. Dieses Zufallselement kann das Spiel spannender und unberechenbarer machen.

WIEDERVERWERTEN!

Hat ein Jugendlicher nur ein paar Modelle, kann es entmutigend sein, wenn diese früh im Spiel entfernt werden und das Spiel noch eine Stunde oder mehr ohne ihn weitergeht. Überlegen Sie, Spielern zu erlauben, Modelle wieder auf den Tisch zu bringen, wenn sie eine Frage zu den Spielregeln beantworten können oder die Niederlage ihres Charaktermodells auf kreative Weise beschreiben. Antworten sie richtig, können die Modelle über die Schlachtfeldkante wieder ins Spiel kommen. So entsteht ein Endlosspiel, ein Zeitlimit ist also wichtig!

SETZEN SIE EIN ZIEL

Dem Spiel ein Ziel oder eine Geschichte zu geben, sorgt dafür, dass die Spieler involviert und fokussiert bleiben. Das können feste Punkte oder Geländestücke auf dem Schlachtfeld sein, die es zu erobern gilt, ein großes Monster/Panzer, den alle gemeinsam zerstören müssen, oder ein Wettlauf zu einer Seite des Spielbereichs. Hier sind der Vorstellungskraft keine Grenzen gesetzt.

ZUSATZAKTIVITÄTEN

Hier finden Sie Zusatzaktivitäten, die immer eingesetzt werden können, wenn Sie eine Extra-aufgabe 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 Wanstreißa der Moorpirscha
- Entwirf einen Schild für dein Sturmheer
- Schreibe ein Tagebuch für deinen Charakter der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- Erschaffe ein Himmelsschiff

Die Inhalte für Warhammer 40.000 umfassen:

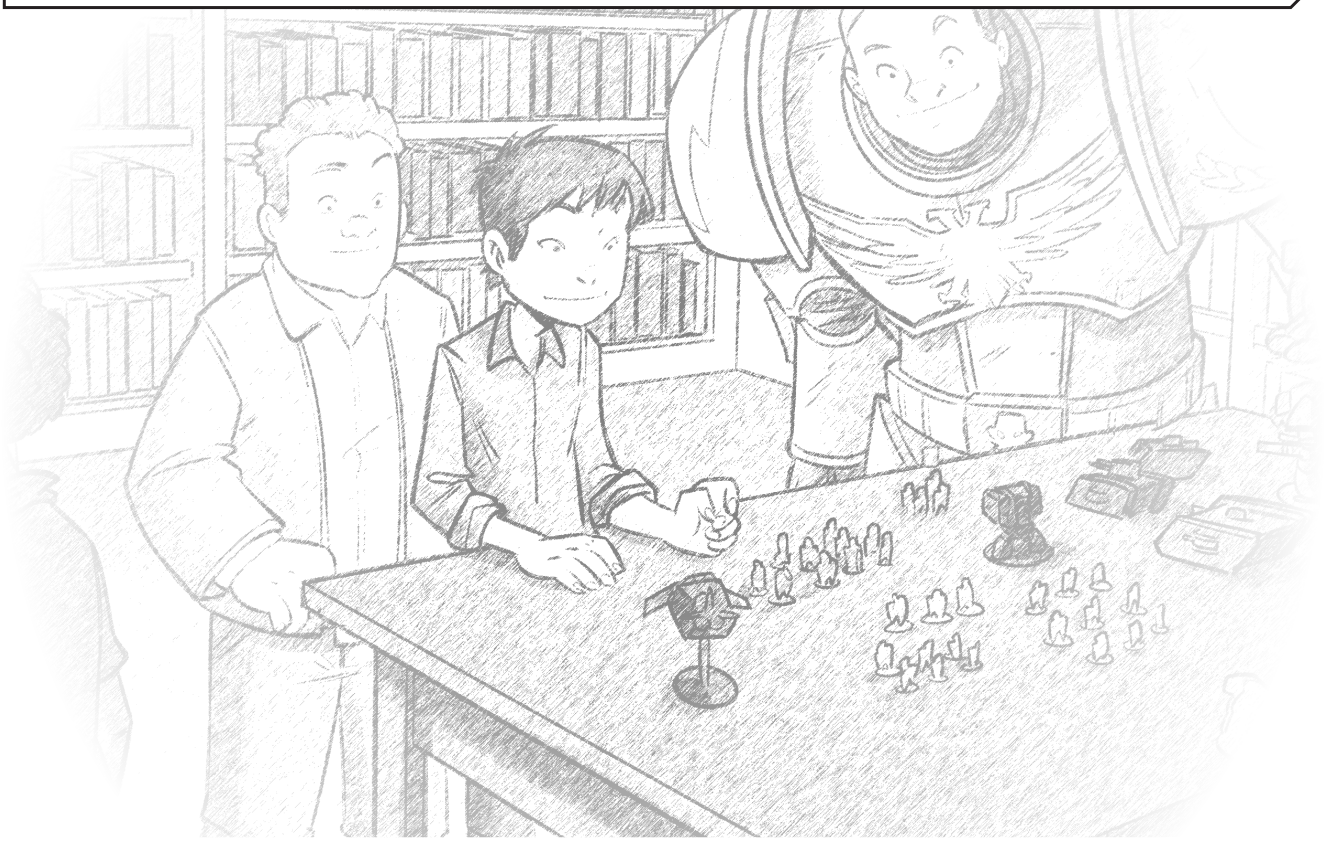
- Entwirf ein Farbschema für deinen Intercessor der Space Marines
- Entwirf ein Farbschema für deinen Necronkrieger
- Gestalte eine Karte für den Galaxissektor deines Ordens
- Schreibe die Geschichte deines Ordens
- Erschaffe deinen eigenen Orkflitzer

BRAUCHEN SIE UNTERTSTÜTZUNG?

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



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

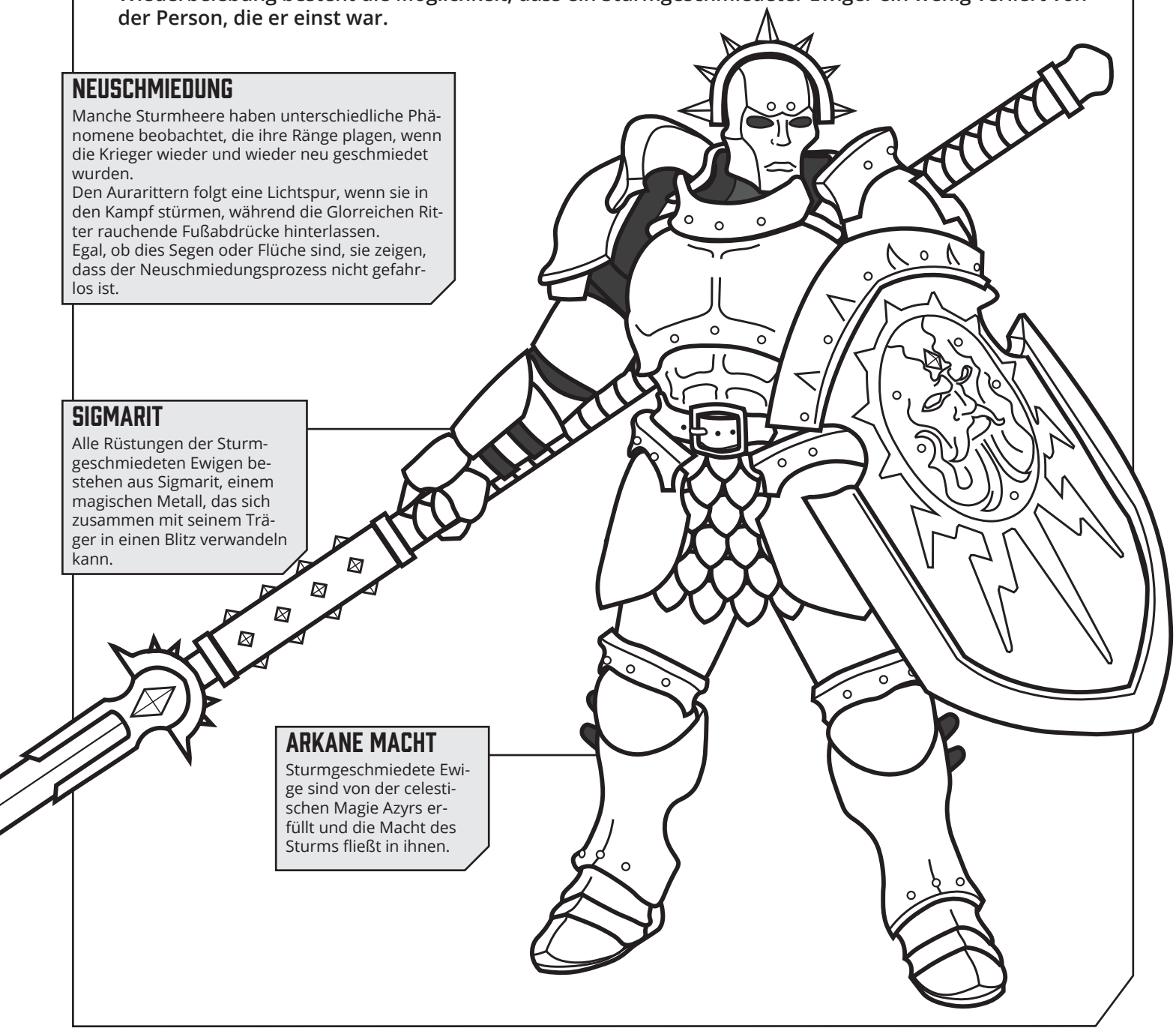
Wenn deine Geschichte fertig ist, fertige auf Papier oder am Computer eine Karte der Landschaft und der strategischen Orte, um die gekämpft wird, oder ein Poster, das zu deiner Erzählung passt - etwa ein Propagandaposter des Imperiums oder aus Hammerhal.

PLANE DEIN FARBSCHEMA

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 plagen, 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.

PLANE DEIN FARBSCHEMA

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.

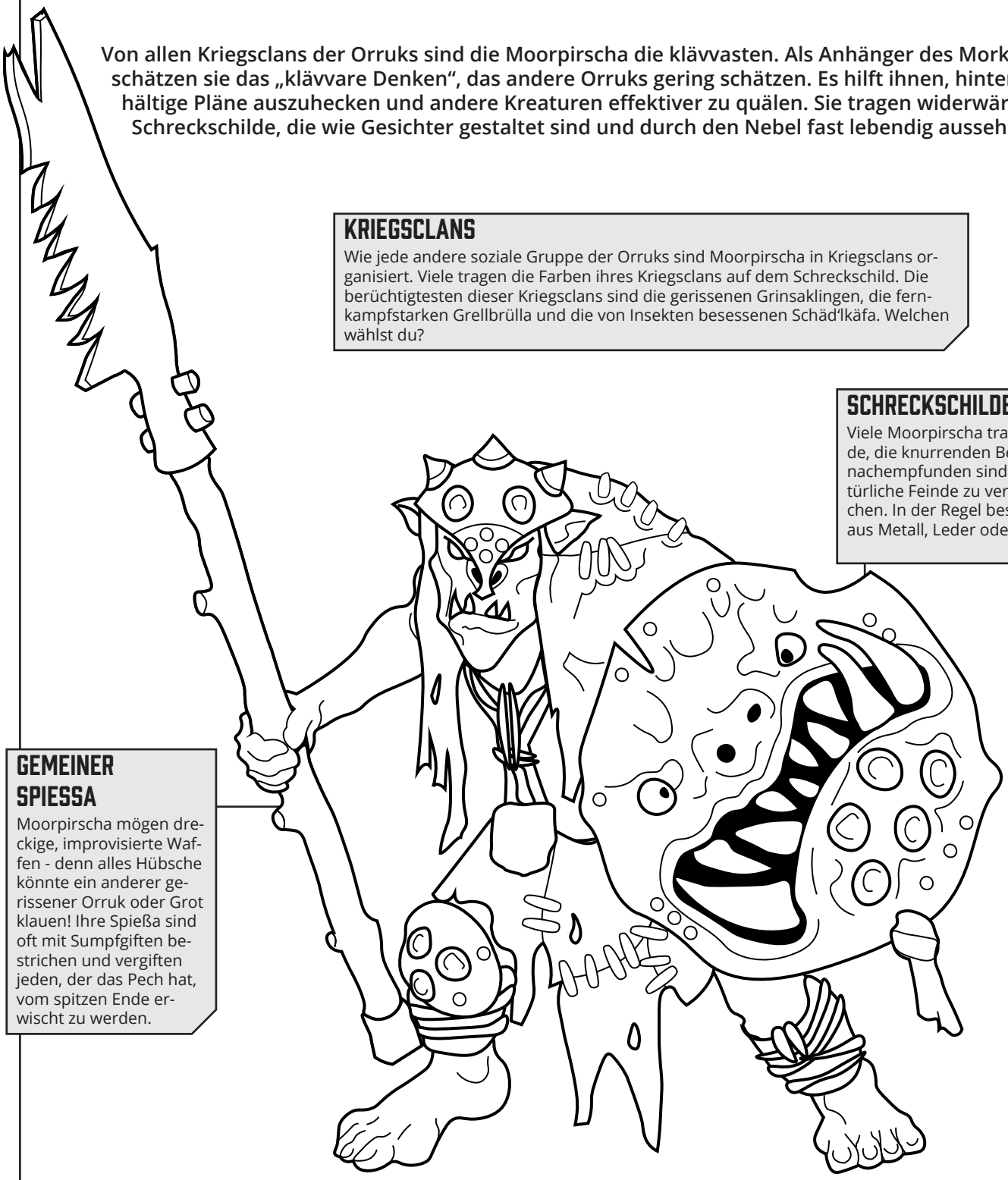
Von allen Kriegsclans der Orruks sind die Moorpirscha die klävvasten. Als Anhänger des Mork schätzen sie das „klävvare Denken", das andere Orruks gering schätzen. Es hilft ihnen, hinterhältige Pläne auszuhecken und andere Kreaturen effektiver zu quälen. Sie tragen widerwärtige Schreckschilde, die wie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

KRIEGSCLANS

Wie jede andere soziale Gruppe der Orruks sind Moorpirscha in Kriegsclans organisiert. Viele tragen die Farben ihres Kriegsclans auf dem Schreckschild. Die berüchtigtesten dieser Kriegsclans 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 verscheuchen. In der Regel bestehen sie aus Metall, Leder oder Hartholz.



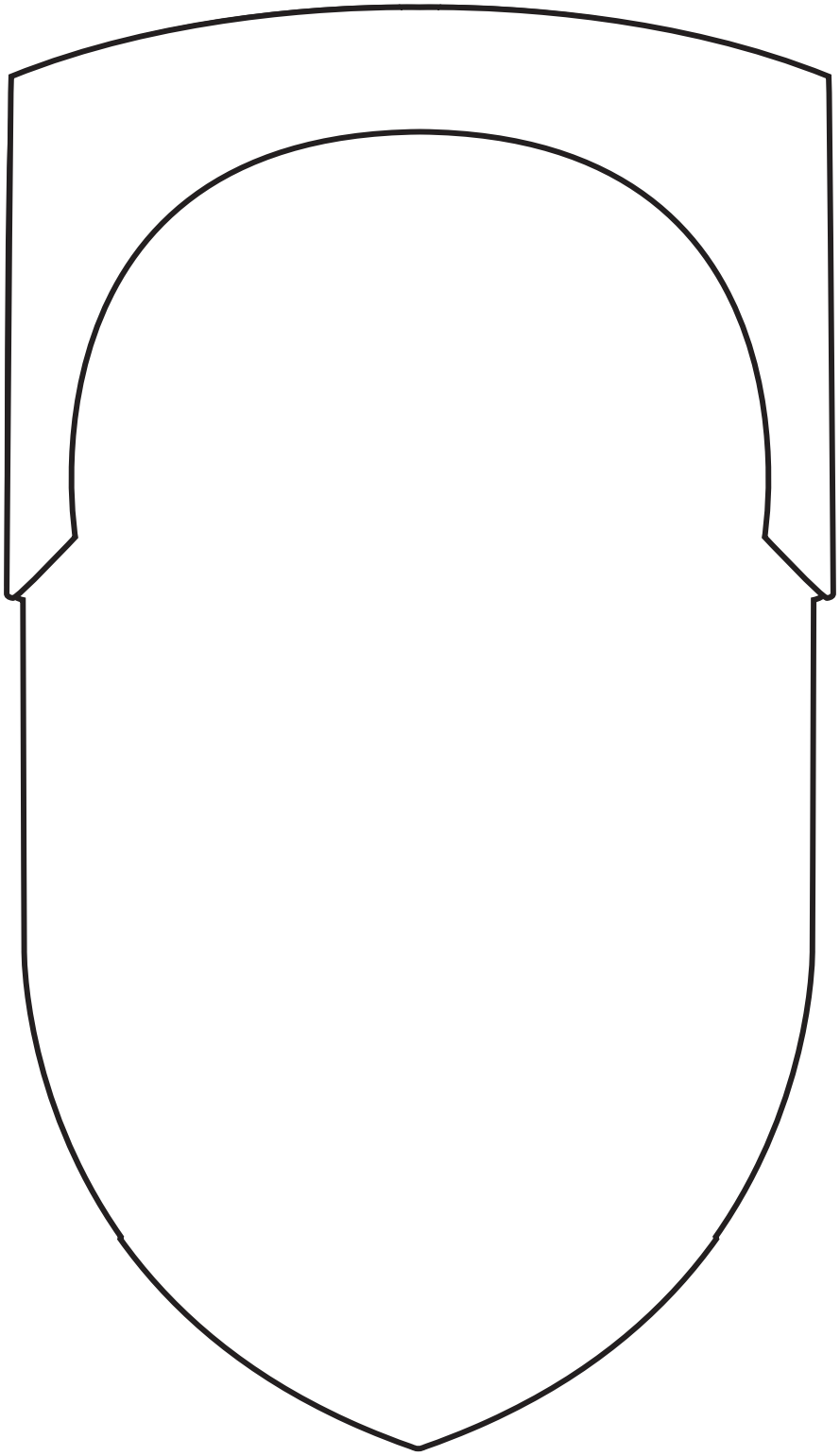
GEMEINER SPIESSA

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

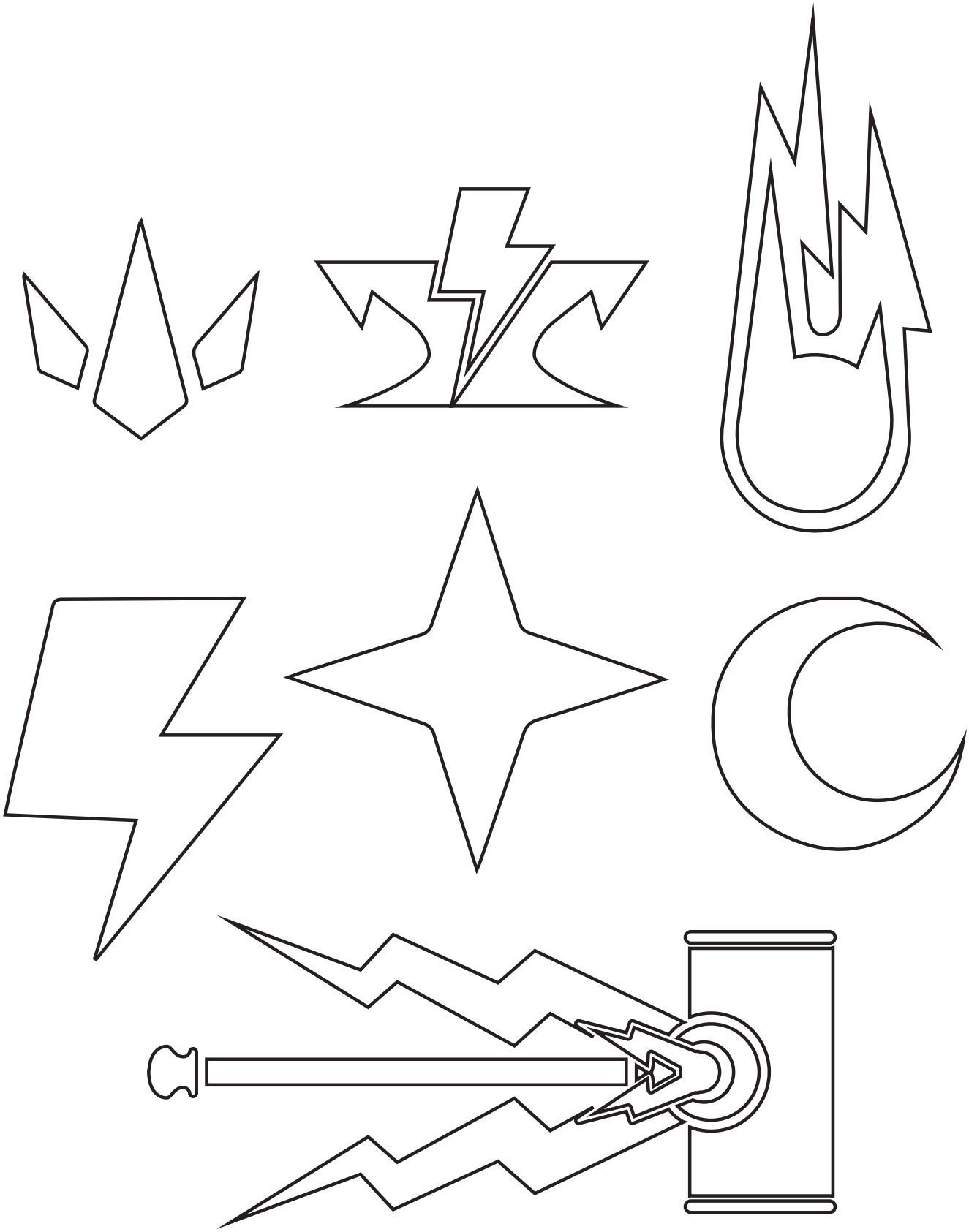
DEIN STURMGESCHMIEDETEN-SCHILD

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.

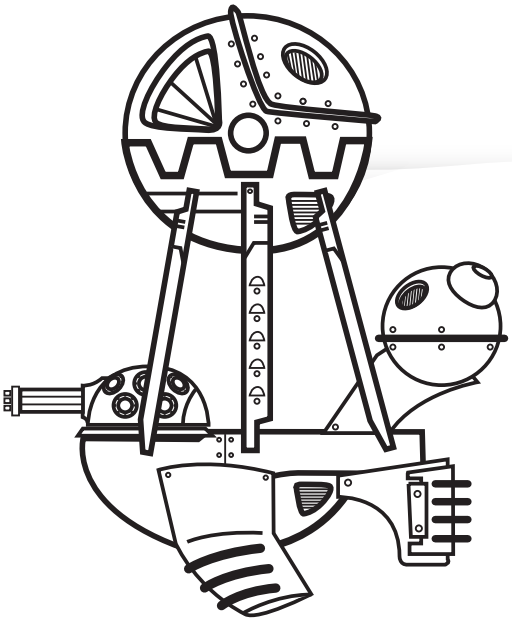
SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!

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.

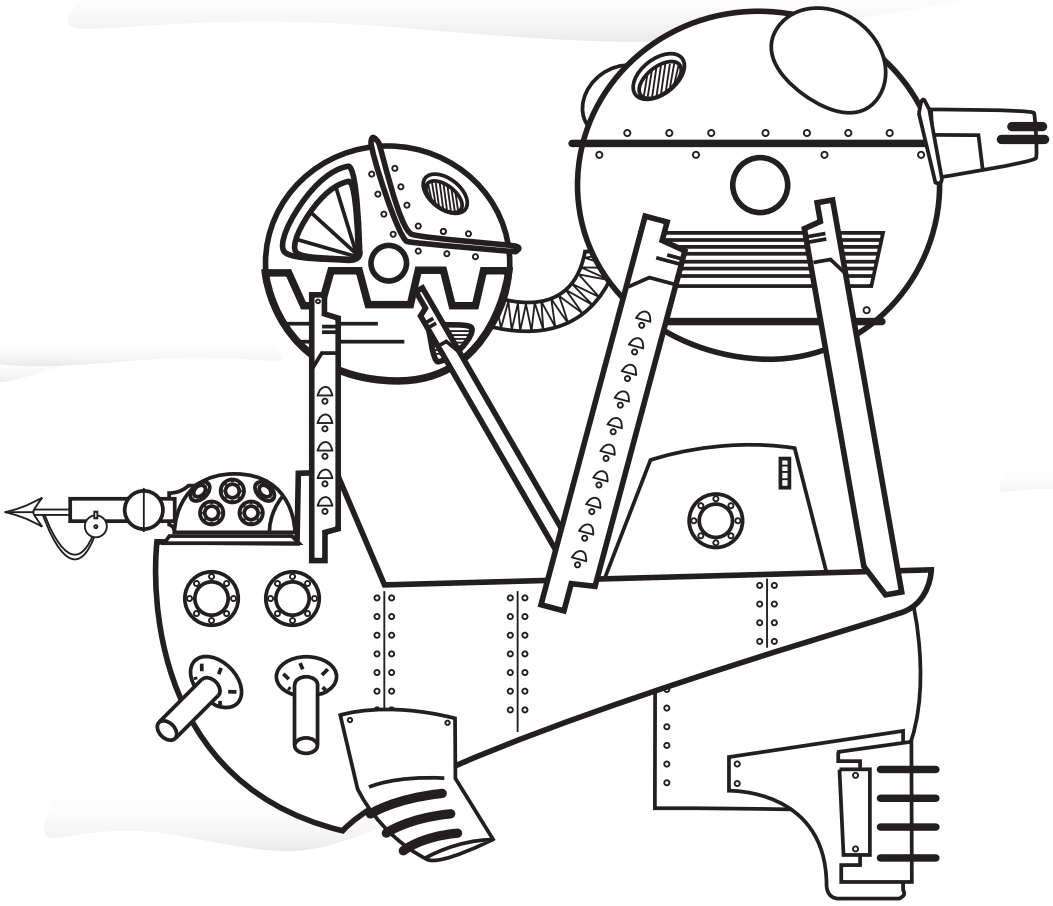
Setze dein Ingenieursgeschick ein, um dein eigenes Himmelsschiff zu schaffen. Vielleicht fügst du eigene Komponenten hinzu, damit es besser Aethergold abbauen kann.

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.

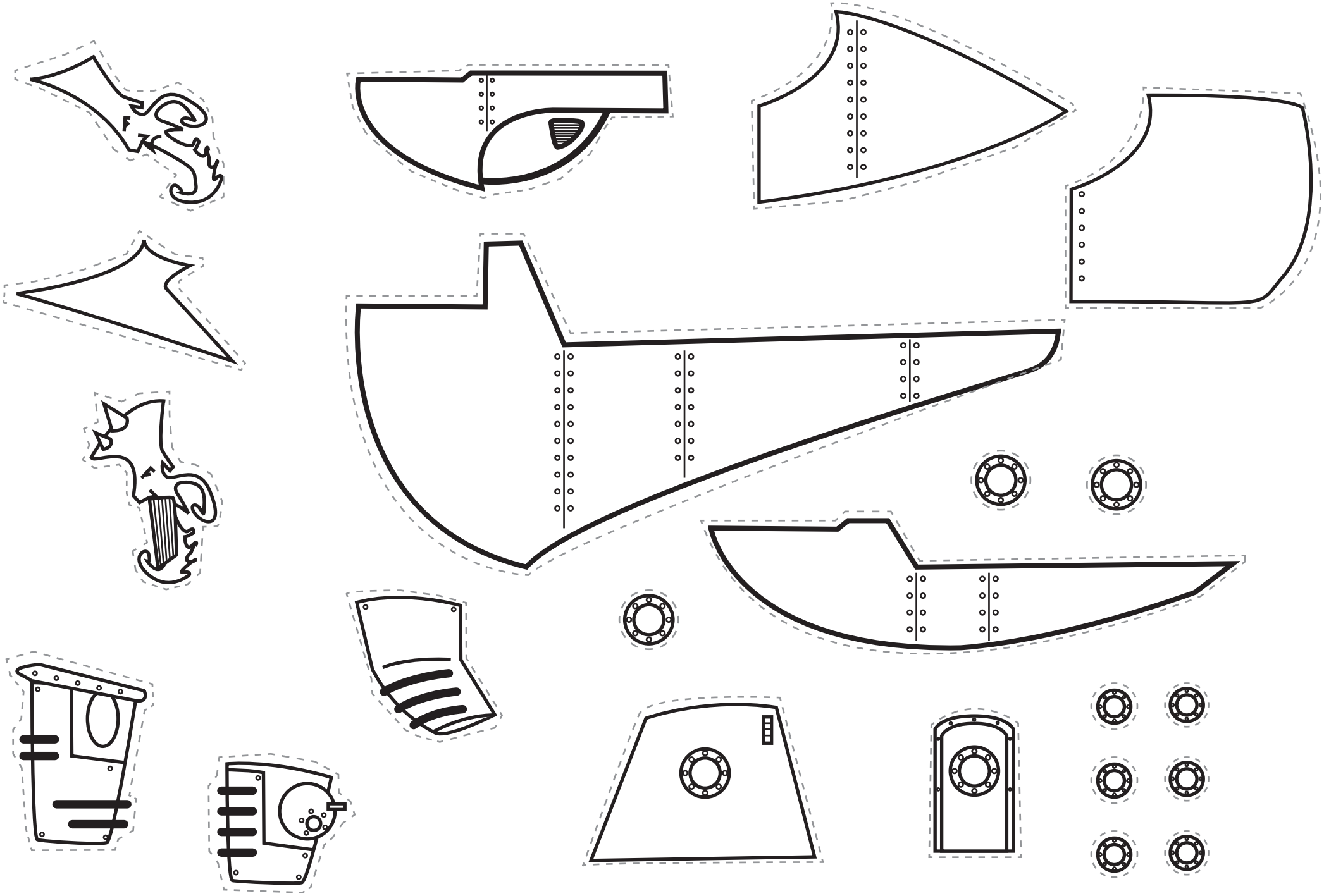


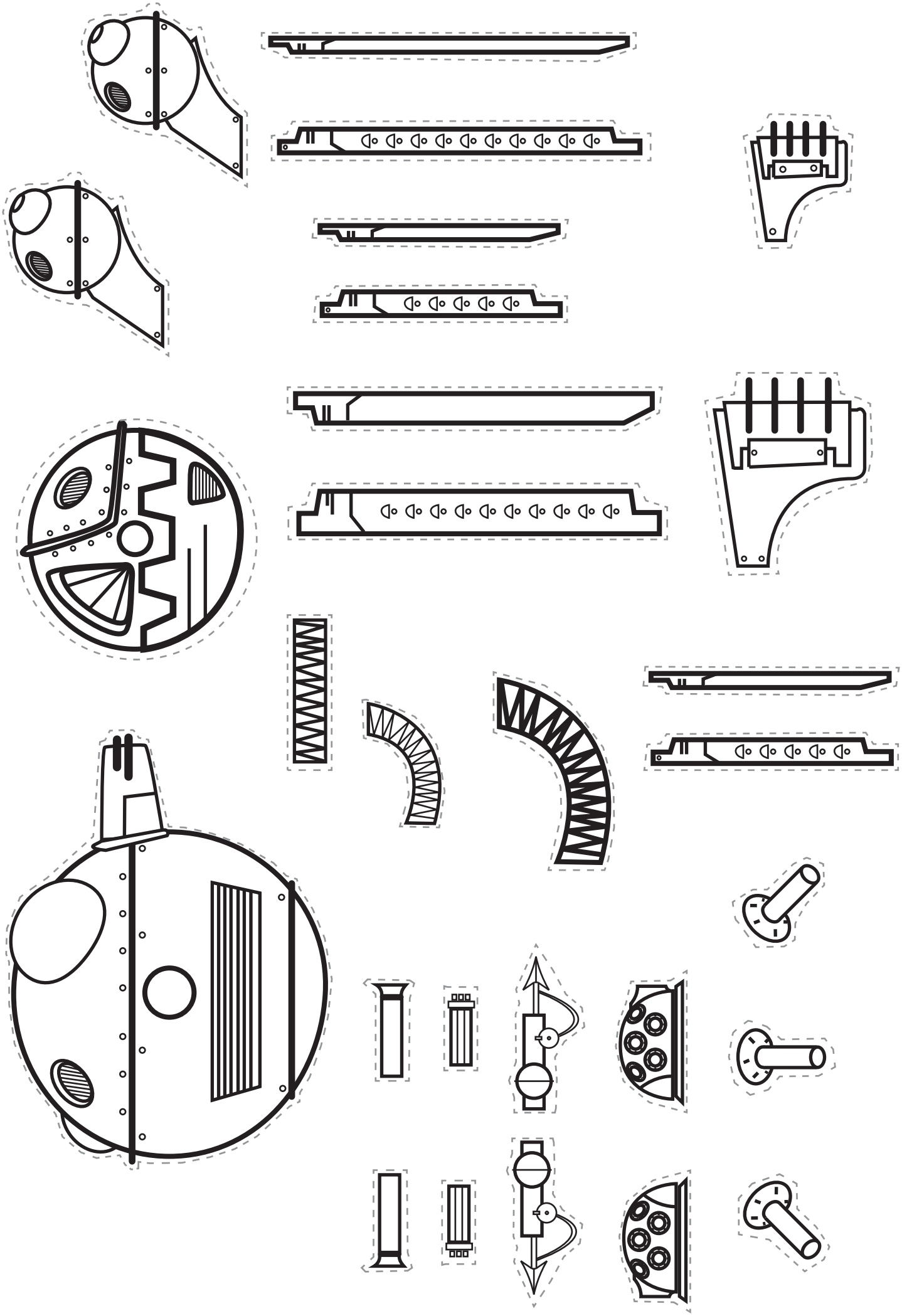
Beispielschiffe:



SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!

NAME DES CAPTAINS: **NAME DES SCHIFFS:** **VON:**



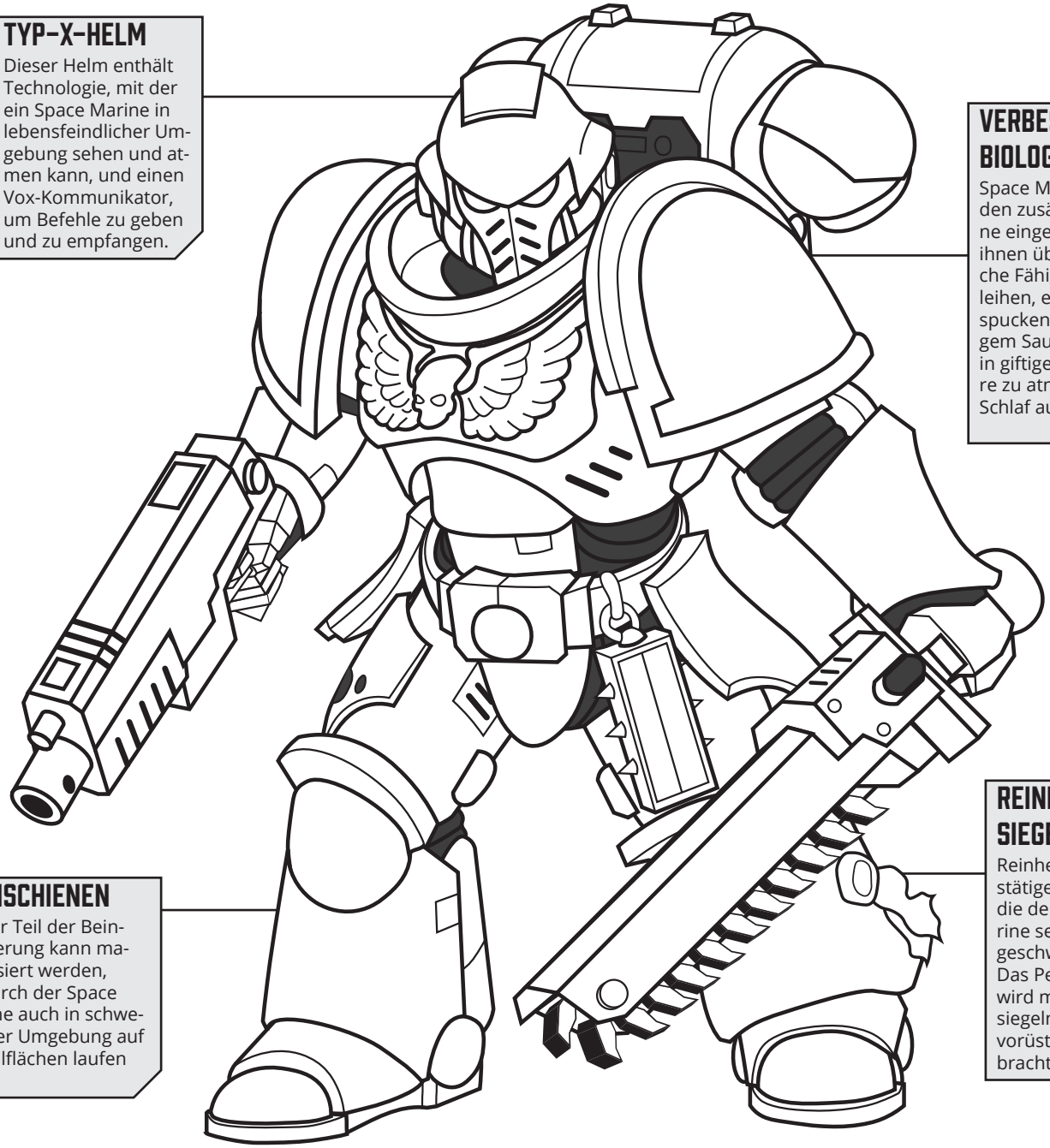


PLANE DEIN FARBSCHEMA

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 verzweifeltesten und wichtigsten Kämpfen des Imperiums und halten die Linie, wo alle anderen Opfer von Xenoskriegsherren 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.

VERBESSERTE 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 schwereloser Umgebung auf Metallflächen laufen kann.

REINHEITS-SIEGEL

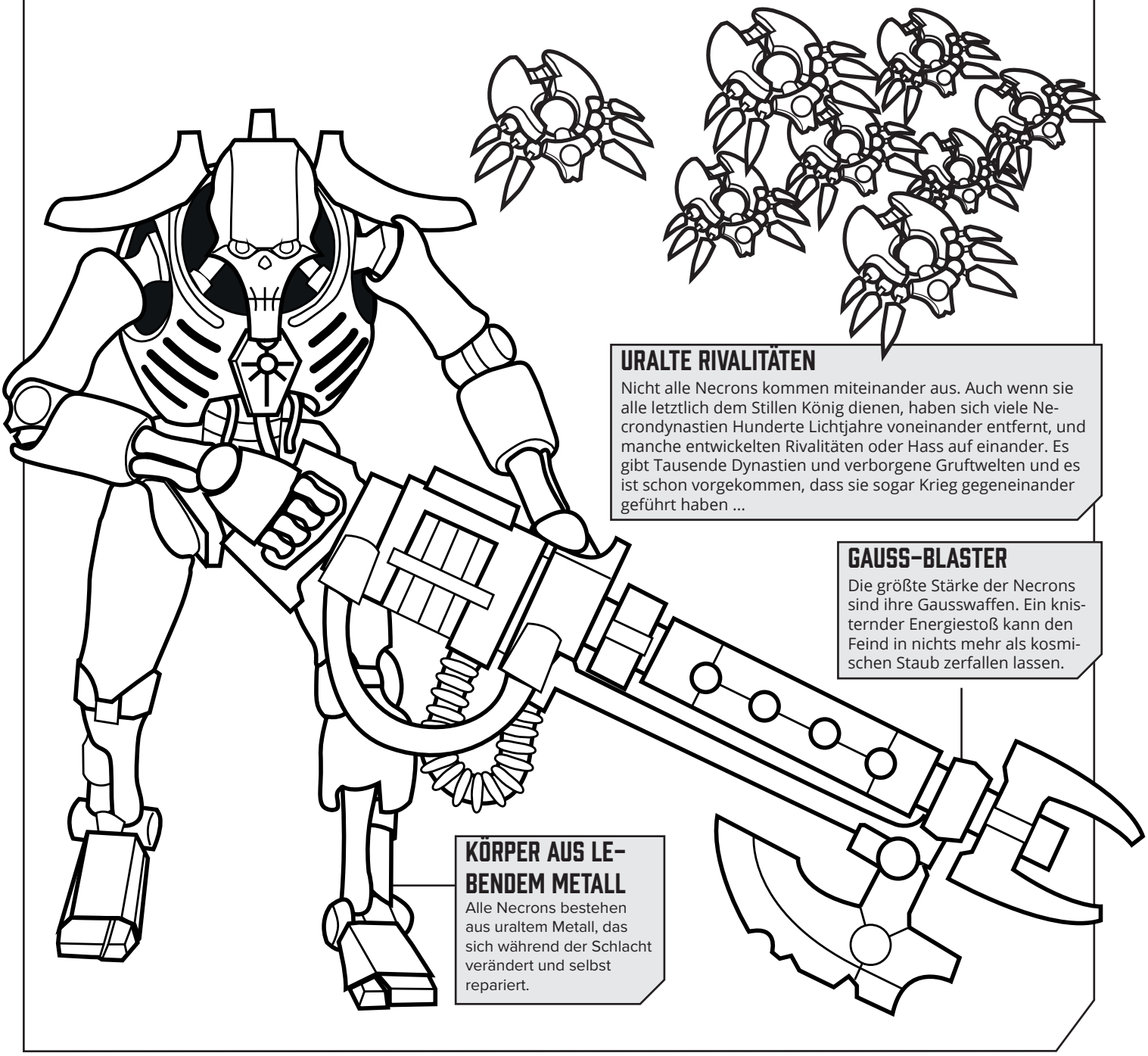
Reinheitssiegel bestätigen die Eide, die der Space Marine seinem Orden geschworen hat. Das Pergament wird mit Wachssiegeln an der Servorüstung angebracht.

PLANE DEIN FARBSCHEMA

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.

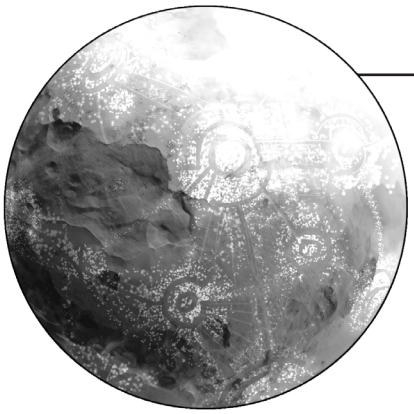
SCHAFFE EINEN SEKTOR DER GALAXIS

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.

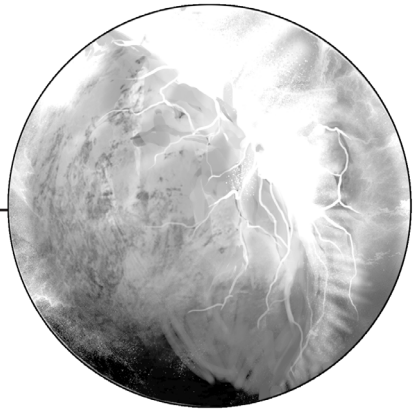
NAME DES SEKTORS DER GALAXIS:

BEISPIELSPLANETEN



MAKROPOLWELT

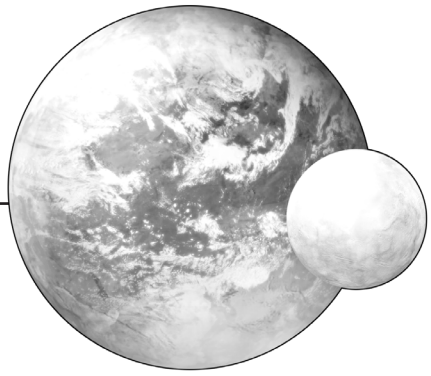
Dicht besiedelte Welten voll riesiger Städte, perfekt, um Soldaten zu rekrutieren.



ZERSTÖRTER PLANET

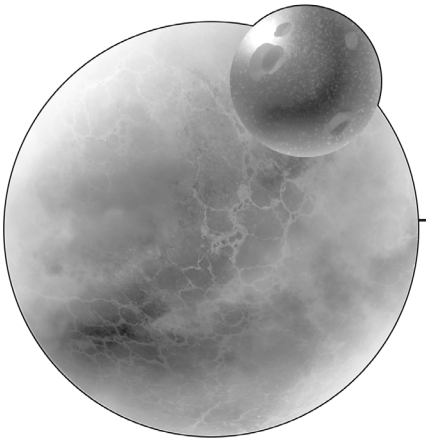
FABRIKWELT

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

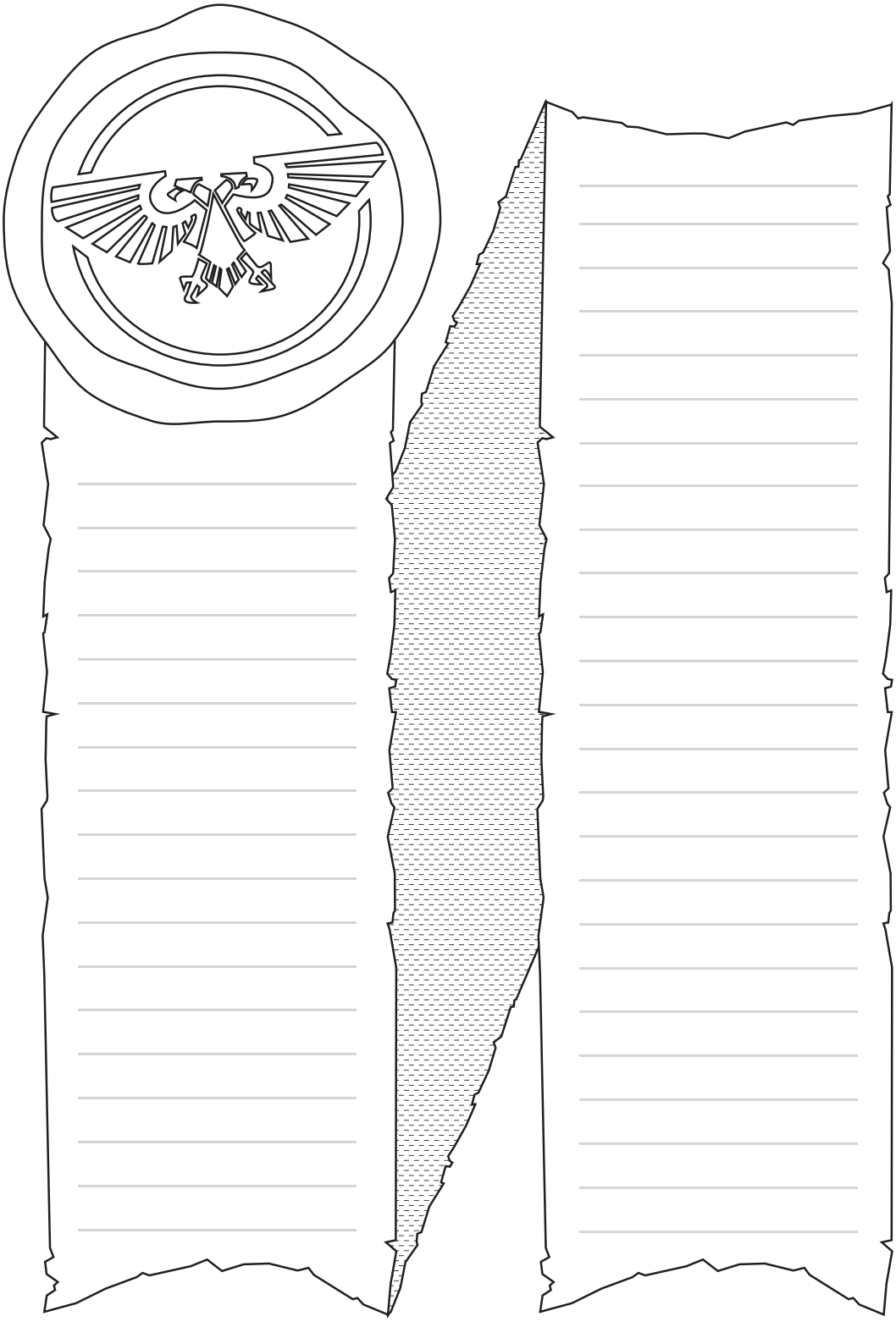
Planeten, die als zu gefährlich gelten, um konventionelle menschliche Siedlungen oder Industrie zu beherbergen.

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 ihre 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 Wüstenödlande 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.

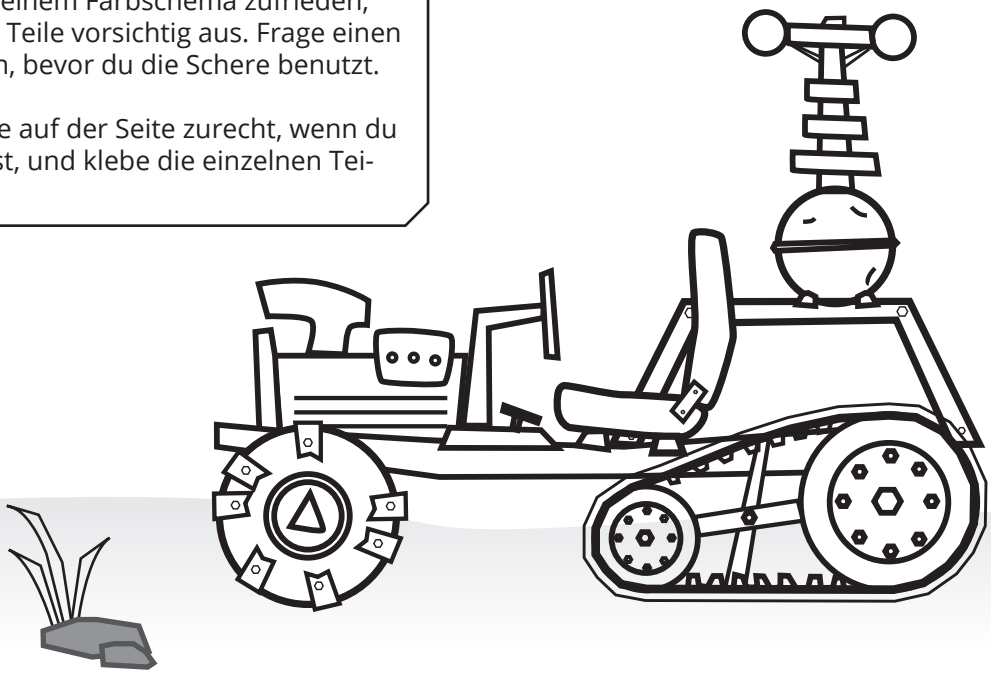
Orks sind bekannt dafür, brutal und klävva zu sein, und ihre Rennen stellen beide Eigenschaften auf die Probe. Wenn ein Ork gewinnen kann, indem er einfach richtig, richtig schnell fährt, ist das toll – aber wenn er seine Wettbewerber mit großen Knarren oder fiesen Fallen ausschalten kann, ist das noch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

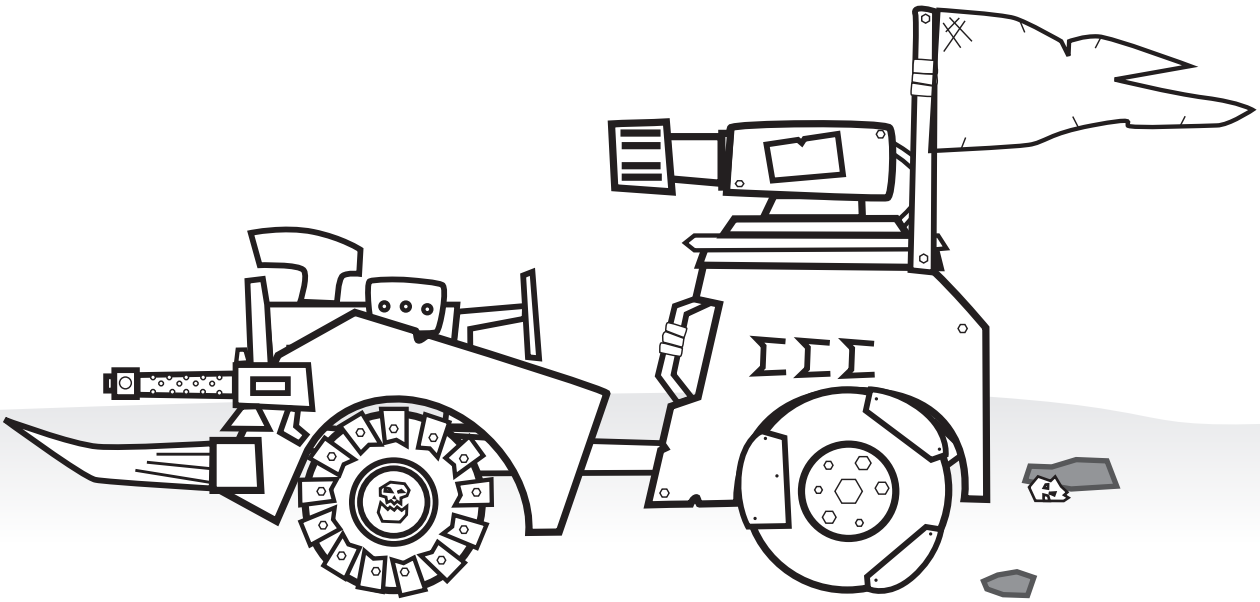
Setze deine Mek-Talente ein, um deinen eigenen Orkflitzer zu schaffen. Überlege, eigene Komponenten hinzuzufügen, um ihn noch heimtückischer und reich an klävvaren Fallen zu machen!

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:**