

WARHAMMER-ALLIANCE-AKTIVITÄTENMAGAZIN



DEIN WARHAMMER-HOBBY BEGINNT HIER

Willkommen in den Welten von Warhammer, wo legendäre Helden und verschlagene Schurken im ewigem Kampf aufeinandertreffen. Tauche tief in unsere großartigen Fantasy- und Science-Fiction-Welten ein und wähle aus Tausenden atemberaubenden Miniaturen aus, die du sammeln, bauen und bemalen kannst, bevor du sie in epische Schlachten führst. Mit diesem hilfreichen Booklet erfährst du alles über Warhammer und machst deine ersten Schritte bei den coolen Aktivitäten, die es zu bieten hat.



Im 41. Jahrtausend muss die Menschheit gegen mächtige Xenosfeinde und die diabolischen Kräfte des Chaos um ihr Überleben kämpfen. Zwischen ihr und der völligen Vernichtung stehen nur die Armeen des Imperiums und die übermenschlichen Krieger der Space Marines.



Im Zeitalter des Sigmar müssen die Krieger der Ordnung gegen die Kräfte des Todes, der Zerstörung und des Chaos streiten. Während sie versuchen, die Reiche der Sterbliche zurückzuerobern, brauchen sie Helden aller Art!

Das Warhammer-Hobby hat für jeden etwas zu bieten, ob du also gerne atemberaubende Sammlungen organisierst und zusammenstellst, komplexe Modelle baust, um dein kreatives Talent auf die Probe zu stellen, oder dein künstlerisches Geschick beim Bemalen zeigst, hier gibt es all dies. Und dann gibt es da noch eine ganze Welt des Spielens, in der du neue Freunde treffen und deine besten Taktiken und Strategien mit ihnen messen kannst.

Deine neue Hobby-Reise beginnt hier!



WILLKOMMEN IN UNSEREN WELTEN

- 1- Erfahre mehr über die fünf Schlüsselkomponenten des Warhammer-Hobbys.

SAMMELN

- 2- Erkunde die Fraktionen bei Warhammer 40.000.
- 4- Erkunde die Großen Bündnisse bei Warhammer Age of Sigmar.

BAUEN

- 6- Bau deinen Sturm-Intercessor der Space Marines.
- 7- Bau deinen Necronkrieger.
- 8- Bau deinen Vindicator der Sturmgeschmiedeten Ewigen.
- 9- Bau deinen Wanstreißer der Moorpirscha.

MALEN

- 10- Plane dein Farbschema und hauche ihm mit Vorlagen für jedes Modell Leben ein.
- 14- Lerne in der Tutorial-Sektion „Bemalung deiner Miniaturen“, wie du Farbe aufträgst.
- 16- Folge bei der Bemalung jeder Fraktion Schritt-für-Schritt-Anleitungen.

SPIELEN

- 18- Erkunde die verschiedenen Spiele der Warhammer-Universen, und wie sie funktionieren.
- 19- Lerne in dem Minispiel „Berge das STK-Fragment“, wie du Warhammer 40.000 spielst.
- 23- Lerne in dem Minispiel „Öffne das Sturmgewölbe“, wie du Warhammer Age of Sigmar spielst.

LESEN

- 26- Lies diese Auszüge, um mehr über die Welten von Warhammer herauszufinden.
- 28- Erkunde mit der galaktischen Karte von Warhammer 40.000 die Galaxis.
- 30- Tauche mit der Karte der Reiche in die Welt von Warhammer Age of Sigmar ein.

EHRENABZEICHEN

- 32- Finde mit unserem Ehrenabzeichen-Programm heraus, wohin dich deine Reise als nächstes führt.



WILLKOMMEN IN UNSEREN WELTEN



Das Warhammer-Hobby unterteilt sich in fünf Komponenten: Sammeln, Bauen, Malen, Spielen und Lesen. Welchen Teil du am meisten magst, liegt an dir! Manche Hobbyisten sammeln Modelle nur zum Malen, andere lesen vielleicht lieber als alles andere über die Welten. Es gibt keine richtige oder falsche Art, zu spielen.

SAMMELN

Eine Warhammer-Sammlung ist für jeden einzigartig. Wie du deine Sammlung gestaltest, ist deine Sache – ob sie eine epische Geschichte nacherzählt, weil die Miniaturen spektakulär aussehen oder du meinst, dass es Spaß machen wird, die Miniaturen zu bemalen oder mit ihnen zu spielen.



BAUEN

Fast alle Warhammer-Miniaturen müssen zusammengebaut werden, und aus einem Haufen Teilen eine fertige Miniatur zu machen, ist an sich schon ein Hobby! Vom kleinsten Grot zum größten Monster bietet dir das Warhammer-Hobby eine Herausforderung und ermutigt dich, deine schöpferischen Fähigkeiten zu verfeinern.



MALEN

Miniaturen zu bemalen ist einer der befriedigendsten Aspekte des Warhammer-Hobbys. Du wirst feststellen, dass deine Fähigkeiten mit Übung weiter wachsen, und bald schon wirst du viele Maltechniken beherrschen, um deinen Miniaturen Leben einzuhauchen.



SPIELEN

Viele lieben es, Spiele gegen ihre Freunde, Familie und Mitglieder der Warhammer-Community auszutragen. Hier gibt es viele unterschiedliche Möglichkeiten, von großen Partien von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar bis zu schnellen Spielen mit kleineren Kriegerscharen.



LESEN

Warhammer ist reich an fantastischen Geschichten von Action, Heldentum, Gerissenheit und Mut! Du kannst dir den Codex oder das Kriegsbuch deiner Fraktion ansehen und darin alles über ihren Hintergrund erfahren oder dir einen spannenden Roman von Black Library holen, um dich mit dem Universum insgesamt vertraut zu machen.



BEGINNE DEINE REISE

Dieses Magazin gibt dir einen Überblick über Spiele von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sowie eine Einführung in jeden dieser fünf Kernbereiche. Es war noch nie einfacher, loszulegen - du musst einfach nur umblättern ...



Wenn du dieses Symbol siehst, bedeutet das, dass du potenziell einen Ehrenabzeichen-Stempel für die Aktivitäten auf dieser Seite erringen kannst!

Ehrenabzeichen sind der ultimative Anfängerleitfaden für Warhammer. Indem du Aktivitäten abschließt und deine Fortschritte den Mitarbeitern im nächsten Warhammer-Laden zeigst, kannst du dir mit dem Ehrenabzeichen-Booklet kostenlose Belohnungen verdienen. Sprich mit den Ladenmitarbeitern, um mehr zu erfahren.



Warhammer 40.000 spielt in der fernen Zukunft unserer Galaxis, in einer Zeit, in der die Menschheit gegen unzählige Schrecken um ihr Überleben kämpfen muss. Xenos, Monster und Verräter versuchen unablässig, die Menschheit zu vernichten, und nur durch den Mut und die Kraft ihrer Armeen kann die Menschheit fortbestehen.

Die Menschheit existiert nun als Teil eines riesigen Reichs, das als das Imperium bekannt ist. Das Imperium wurde vor zehntausend Jahren von einem legendären Anführer gegründet, der schlicht als der Imperator bezeichnet wird, und es brach zu den Sternen auf und gliederte tausende Welten in sein Reich ein. Doch ein schrecklicher Verrat trat einen brutalen Bürgerkrieg los, der die ganze Galaxis verheerte. Auch wenn die Verräter am Ende zu einem entsetzlichen Preis besiegt wurden, ließ jener uralte, die Galaxis umspannende Konflikt das Imperium geschwächt und geteilt zurück. Die folgenden zehn Jahrtausende hat die Menschheit in ständigem Krieg überlebt, auf allen Seiten umgeben von Feinden aller Art. Die größten Gegner der Menschheit sind die Kräfte des Chaos – abscheuliche Verräter, die sich in der Hoffnung, unheilige Macht zu erlangen, gegen ihre Freunde wandten. Ihre Gier nach Ruhm trieb die

Anhänger des Chaos in dunkle Pakte mit den Dämonen des Chaos, jenseitige Wesen, die nach der Gelegenheit dürsten, aus ihrer Albtraumdimension, die man den Warp nennt, in die Realität einzufallen. Das Chaos lauert überall in der Galaxis, und die Menschheit muss stets bereit sein, es zu bekämpfen.

Doch das Chaos ist für die Menschheit nicht die einzige Bedrohung, denn sie teilt die Galaxis mit allerhand Xenos, von denen viele weit älter als die Menschheit selbst sind. Die Aeldari sind Überreste eines uralten Xenosvolks, das einst die Sterne beherrschte, und sie streben danach, sie zurückzuerobern. Die Necrons sind uralte Feinde der Aeldari, die ihre Seelen und Sterblichkeit gegen nahezu unzerstörbare Leiber aus lebendem Metall eintauschten. Orks sind wilde Barbaren, die nur für die Freude am Kampf und die Gelegenheit auf eine gute Schlägerei leben, während Schwarmflotten der Tyraniden das All wie ein riesiger Schwarm durchqueren und alles Lebende in ihrem Weg verschlingen. Das Sternenreich der T'au setzt sich erst in der Galaxis fest und verwendet fortschrittliche Technologie, um ein eigenes Reich an den Rändern des Imperiums zu erobern. Die Menschheit ist von großen und kleinen Gegnern umgeben – und muss jeden Tag kämpfen, um sicher zu sein.

Doch es ist nicht alles verloren – denn die größten Stärken der Menschheit sind ihr Mut und Lebenswille, welche Schrecken die Galaxis ihr auch entgegenwirft. Loyale Space Marines verteidigen das Imperium vor jeder Gefahr. Jeder Space Marine ist ein genetisch verbesserter Supersoldat, weit zäher und stärker als ein einfacher Sterblicher. Sie tragen die besten Rüstungen und tödlichsten Waffen der Menschheit, und sie kennen keine Furcht. Auch wenn es weniger als einen Space Marine für jede Welt des Imperiums gibt, kämpfen sie weiter – geleitet von der Ehre und dem Mut jener, die vor ihnen kamen.

Die Space Marines kämpfen auch nicht alleine: Die größten Armeen sind die des Astra Militarum, riesige Regimenter aus Frauen und Männern, die bereit und gewillt sind, gegen die Schrecken der Galaxis zu kämpfen. Andere Spezialisten stehen ihnen zur Seite, etwa die ergebenen Sororitas und riesige Imperiale Ritter.

Um die Finsternis der fernen Zukunft zu überstehen, muss die Menschheit alle Krieger aufbieten, die sie finden kann ... denn es gilt, eine Million Schlachten zu schlagen und eine Million Geschichten zu erzählen.



KOSTENLOSE MINIATUREN

Miniaturen sind das Herz des Warhammer-Hobbys – und du kannst kostenlos eine mit nach Hause nehmen!

Frag einfach die Ladenmitarbeiter.





FRAKTIONSFOKUS

Warhammer 40.000 ist ein riesiges, buntes Universum voll epischer Helden, monströser Schurken und unzähliger einzigartiger Charaktere. Sein Herz bilden die Fraktionen, die in der ganzen Galaxis um Macht, Territorium und Ruhm streiten – das Hobby lässt dich ihre Geschichte erzählen. Was du sammelst und baust und wie du malst und mit deinen Armeen spielst fügt sich zu einer für dich einzigartigen Geschichte zusammen.

DAS IMPERIUM

Ständiger Krieg hat die gewaltige militärische Macht der Menschheit geschärft, denn die Galaxis ist ein feindseliger Ort voller Feinde. Nur durch die Macht der Waffen hat das Imperium zehntausend Jahre zusammengehalten. Das 41. Jahrtausend ist ein Zeitalter ständigen Kampfes und nur die Starken können zu überleben hoffen. Zwischen den Sternen kann es keine Gnade, Schwäche und kein Nachlassen im niemals endenden Krieg geben.



XENOS

Die Menschheit ist nicht das einzige Volk, das durch die Sterne reist. Seit Menschen erstmals über das eigene Sternensystem hinaus reisten, sind sie vielen Xenospezies begegnet, von denen sich die meisten als feindselig erwiesen haben. Während manche von ihnen unfassbar alt sind, sind andere aufstrebende Mächte, die jetzt erst ihre Heimatplaneten verlassen, und einige sind eher wie eine Naturgewalt. Wie ihre Ziele auch aussehen, sie alle wollen die Galaxis für sich beanspruchen.



CHAOS

Der Warp ist die Heimat der vier Chaosgötter und ihrer sterblichen und dämonischen Diener, die danach streben, in die Galaxis einzufallen und sie zu verderben. Im Realraum setzen die Chaos Space Marines ihren Willen in die Tat um – Verräter, die sich vom Licht des Imperators abwandten und sich der boshafte Pracht des Chaos hingaben. Erfüllt von erbittertem Hass machen sich diese Champions der Zerstörung das Imperium zur Beute, das sie einst zu beschützen geschworen haben.



WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Die Reiche der Sterblichen sind Orte der Magie, der Wunder und des Abenteuers.

Jedes Reich ist Heimat unglaublicher Kreaturen und jede Landschaft unglaublicher als die letzte. Im Reich des Metalls strömen Flüsse aus geschmolzenem Silber in Rauch gehüllte Berge herab, während im Reich des Lebens Weiden singender Blumen in kaleidoskopischem Klang und bunter Farbpracht erblühen. Auch wenn die Reiche ein wundervoller Anblick sind, wurden sie erobert und äonenlang von den dämonischen Legionen des Chaos verklavt. Alles schien verloren. Doch noch während das schallende Gelächter der Dunklen Götter durch den Kosmos hallte, wurden ihre Pläne bereits durchkreuzt.

Donner grollte, als Sigmar, der unsterbliche Anführer der Streitkräfte der Ordnung, seine himmlischen Krieger entfesselte – die Sturmgeschmiedeten Ewigen. Jeder war

einst ein mächtiger Held der Reiche der Sterblichen, der im Augenblick seines Todes fortgetragen und magisch neu geschmiedet wurde und so übermenschliche Kraft und mit Blitzen durchwirkte Waffen erhielt. Nun waren sie gekommen, um sich an den Anhängern der Dunkelheit zu rächen und die Reiche dem Griff der Tyrannei zu entreißen.

Doch die Diener der Dunklen Götter waren nicht die einzigen Gegner, die ihren finsternen Einfluss in den Reichen verbreiten wollten. In unüberschaubaren Herden strömten die Kräfte der Zerstörung voran. Brutale und kriegerische Orruks und ihre wilden Verbündeten schnitten einen Pfad der Vernichtung durch die Lande und zerschmetterten alles in ihrem Weg.

In Shyish, dem Reich des Todes, tauchten uralte Skelette und heulende Geister aus ihren Grabhügeln auf, gerufen von der dunklen Hexerei Nagashs, dem Obersten Herrscher

der Untoten. Nagash, grausam und unendlich berechnend, will die Reiche in ein Imperium aus geistlosen Knechten, die seinem Willen unterworfen sind, verwandeln.

Allein hätten selbst die Sturmgeschmiedeten Ewigen nie die Kraft, so viele Feinde zu besiegen, doch in den Reichen fanden sie Verbündete. Im Kampf stehen ihnen etwa die Fýrslayer, wilde Duardin, die nie einen Eid brechen, und baumartige Sylvaneth, die ihre Heimat im Reich des Lebens verteidigen, bei. Zusammen haben sie an der Seite der Sturmgeschmiedeten Ewigen schon Siege errungen. Überall sehen die Kräfte der Ordnung eine Gelegenheit, die Reiche endgültig vom Makel des Chaos zu befreien.

Dies ist eine neue Epoche, eine Zeit mächtiger Schlachten und endlosen Krieges, eine Zeit von Helden und Monstern.

Dies ist das Zeitalter des Sigmar!



KOSTENLOSE MINIATUREN

Miniaturen sind das Herz des Warhammer-Hobbys – und du kannst kostenlos eine mit nach Hause nehmen!

Frag einfach die Ladenmitarbeiter.



FRAKTIONSFOKUS

Die Bewohner der Reiche der Sterblichen sind so vielfältig wie die Winde der Magie, welche sie verbinden. Vom kleinsten Grot bis zum größten Garganten, hier findest du sicher etwas Passendes für dich. Jede der verfeindeten Fraktionen in den Reichen der Sterblichen ist Teil eines der vier Großen Bündnisse, uralte Pakte, die auf das Zeitalter der Mythen zurückgehen. Ob du die tapferen Verteidiger der Ordnung, die schrecklichen Kräfte des Chaos, die finsternen Diener des Todes oder die wilden Krieger der Zerstörung bevorzugst, Warhammer Age of Sigmar lässt dich der Herr über ihr Schicksal werden.

ORDNUNG

Überall in den Reichen der Sterblichen stemmen sich die Anhänger der Ordnung gegen die Finsternis des Chaos und schützen, was rechtschaffen und gerecht ist. Was es auch kostet, dieses Bündnis aus Menschen, Aelf, Duardin sowie noch geheimnisvolleren Völkern bildet ein Bollwerk gegen Wahnsinn und Schrecken.



CHAOS

Die Kräfte des Chaos ziehen durch die Reiche der Sterblichen und brennen alles in ihrem Weg nieder, um ihr alpträumerisches Reich auszuweiten. Legionen aus Dämonen, verdorbenen Sterblichen und Horden wimmelnder Skaven sind fest entschlossen, die Realität selbst im Namen der Dunklen Götter zu erobern.



TOD

Die einzige Konstante in den Reichen der Sterblichen ist, dass der Tod zu jedem kommt – doch selbst das ist nicht zwangsläufig das Ende. Nagash herrscht über die Toten und sendet sie aus, seinen Willen auszuführen. Armeen aus willenlosen Skelettlegionen marschieren neben Geistern, wenn sie jene Seelen suchen, die Nagashs ewigem Griff entronnen sind, um ein Imperium aus Staub und Knochen zu schaffen.



ZERSTÖRUNG

Die Armeen der Zerstörung wüten wie eine Naturgewalt durch die Reiche der Sterblichen und stürzen sich beim geringsten Anlass geradewegs in die Schlacht. Horden grünhäutiger Orruks und Grots, Stämme brutaler Ogors und mächtige Bestien wie die riesigen Garganten wollen alles in Schutt und Asche legen und reißen alles in ihrem Pfad nieder, das nach Zivilisation aussieht.



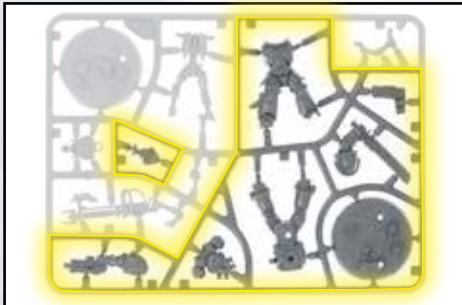
DEINE MINIATUR BAUEN

STURM-INTERCESSOR DER SPACE MARINES

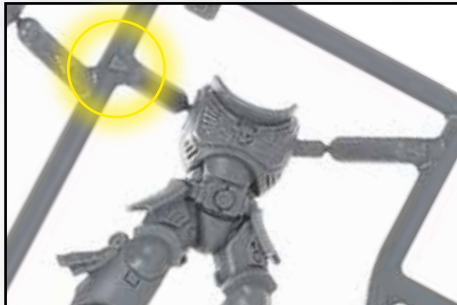
Es gibt kein Kriegsgebiet, in dem Space Marines sich nicht hervortun, keinen Feind, den sie nicht überwinden können, und keine Gefahr, der zu stellen sie sich nicht wagen. Es gibt Hunderte Orden der Space Marines mit stolzen Gedenktafeln und einer ruhmvollen kriegerischen Geschichte. Die blitzschnellen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



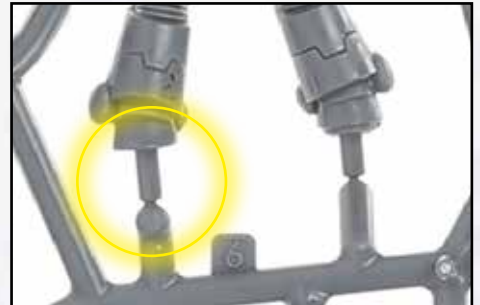
Modelle zu bauen ist ein wirklich toller Teil des Warhammer-Hobbys. Nun ist es Zeit, deine erste Miniatur zu bauen! Folge der Anleitung unten, um deinen Intercessor der Space Marines zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



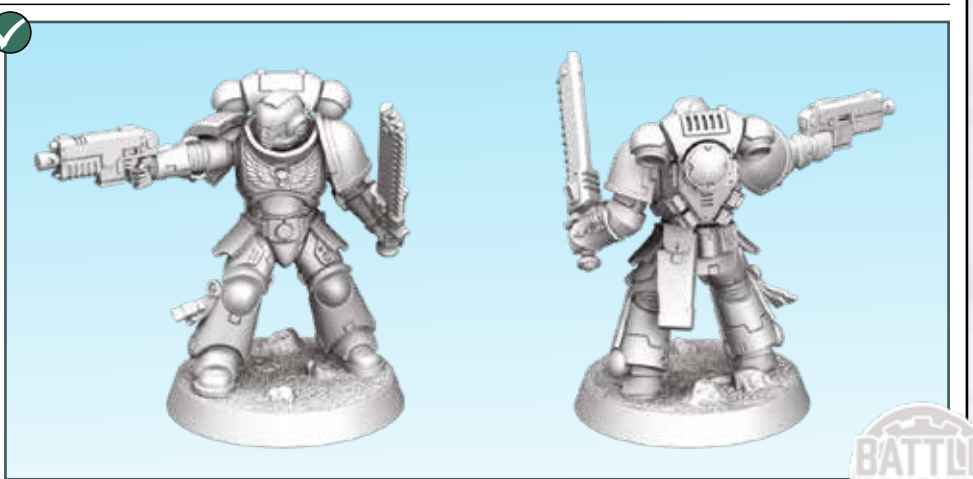
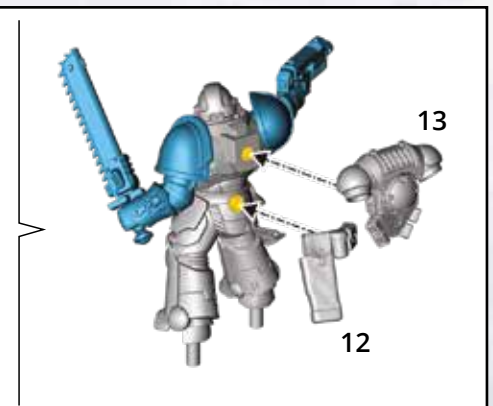
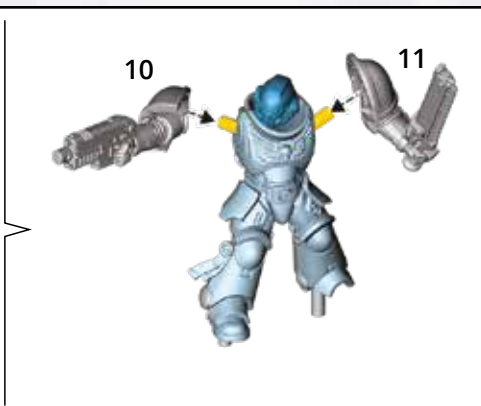
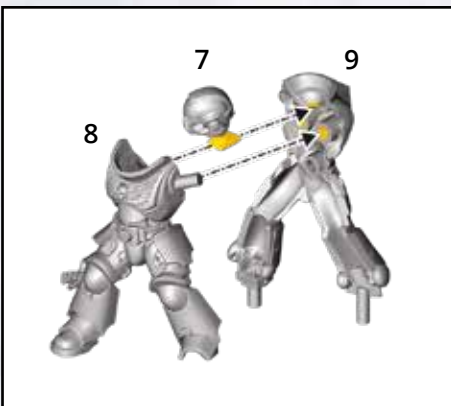
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



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.



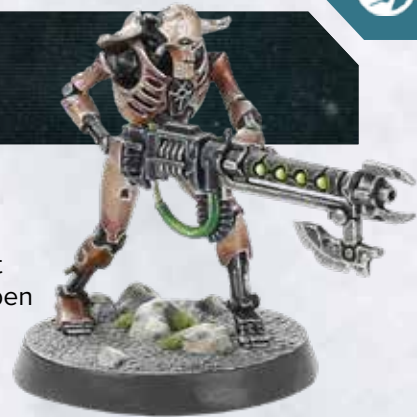
Dein Intercessor ist ein zusammensteckbares Modell. Es hat Stifte, die die Teile sicher verbinden, ohne dass Kleber erforderlich ist.



DEINE MINIATUR BAUEN

NECRONKRIEGER

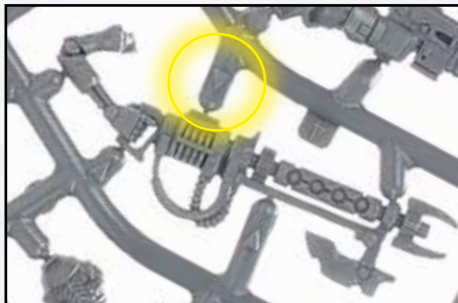
Die Necrons sind ein unsterbliches Volk aus Androiden, das die Galaxis in einer längst vergessenen Ära beherrschte. Nun, nachdem sie Jahrtausende in Stasis ruhten, erheben sie sich, um sie zurückzufordern. Mit ihren sich selbst reparierenden Körpern und Waffen kosmischer Vernichtung sind die Necrons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



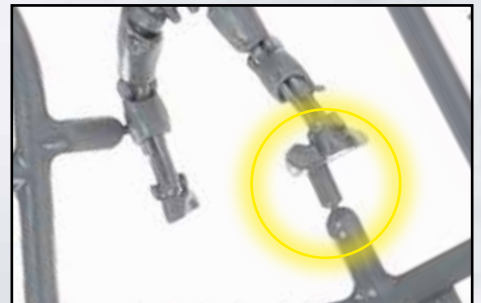
Folge der Anleitung unten, um deinen Necronkrieger zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



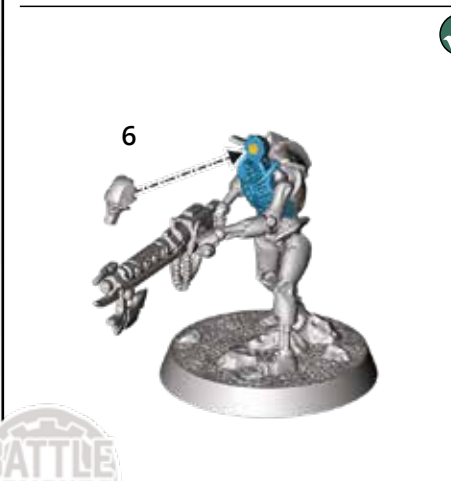
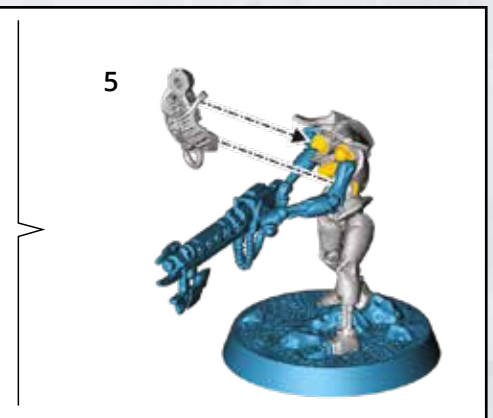
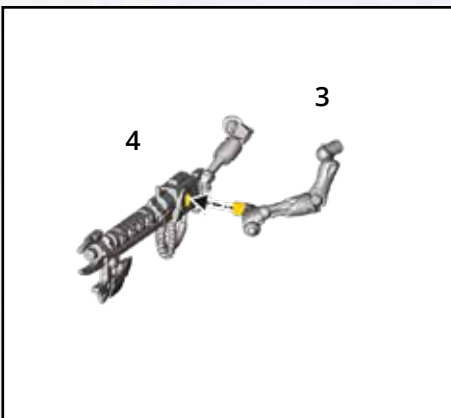
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



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

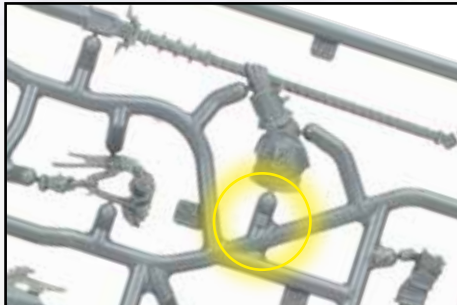
VINDICTOR DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN

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.

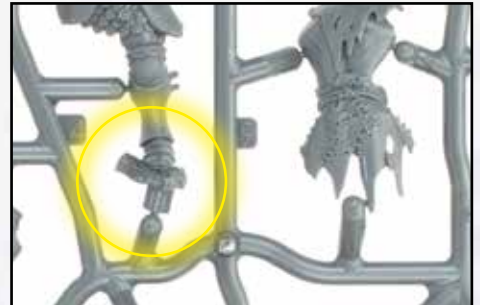
Modelle zu bauen ist ein wirklich toller Teil des Warhammer-Hobbys. Nun ist es Zeit, deine erste Miniatur zu bauen! Folge der Anleitung unten, um deinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu bauen. Das Baudiagramm zeigt, wie die Teile zusammenpassen.



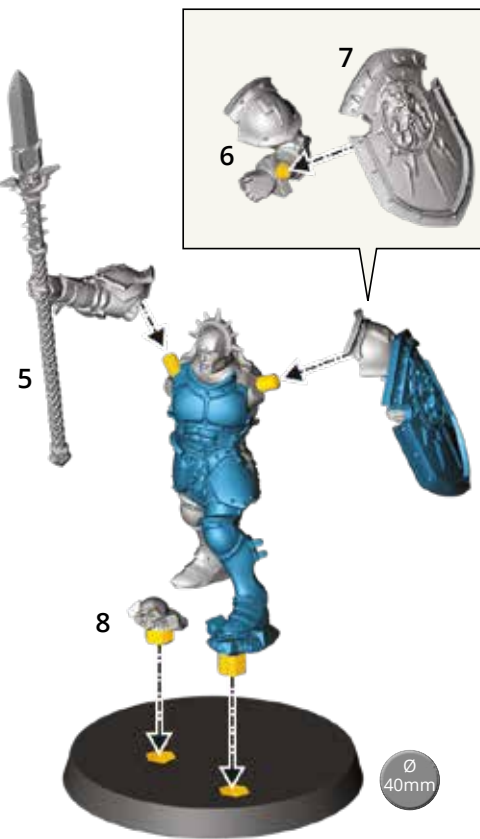
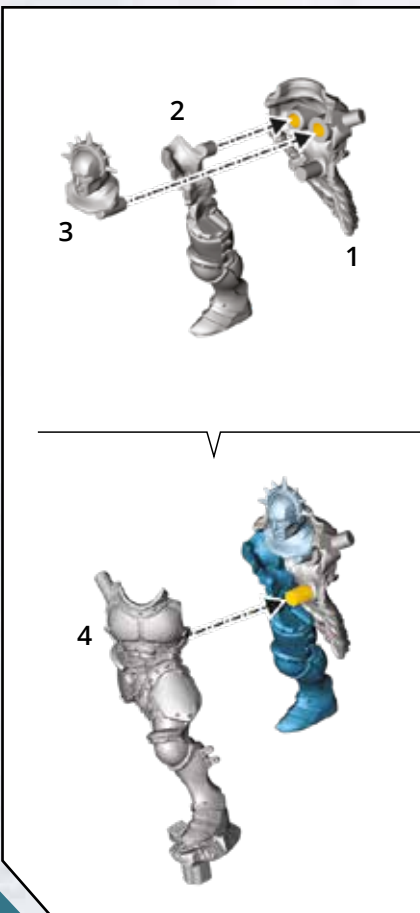
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



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

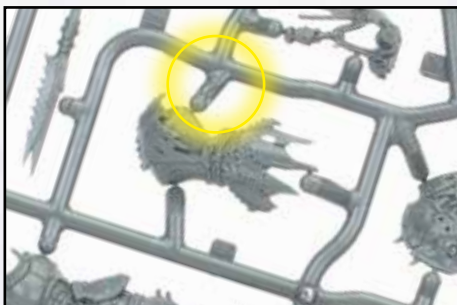
WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA

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.



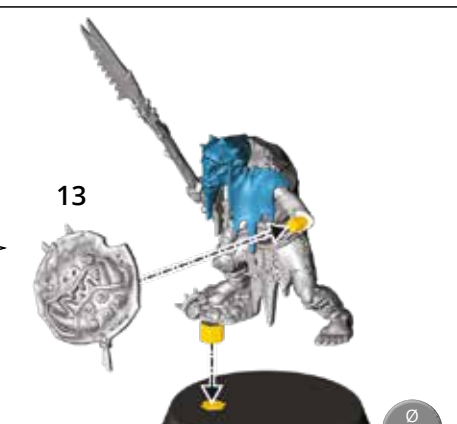
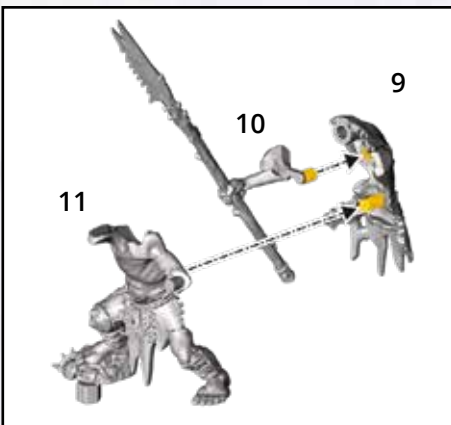
Citadel-Modelle werden in einem Kunststoffgussrahmen geliefert. Jedes Teil ist nummeriert und entspricht dem Diagramm unten.



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.



Ø 32mm

PLANE DEIN FARBSHEMA

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 anbieten kann, kämpfen Space Marines in den verzweifeltsten und wichtigsten Kämpfen des Imperiums und halten die Linie, wo alle anderen Opfer von Xenokriegsherren und dämonischen Abscheulichkeiten geworden sind.

TYP-X-HELM

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

VERBESSERTER BIOLOGIE

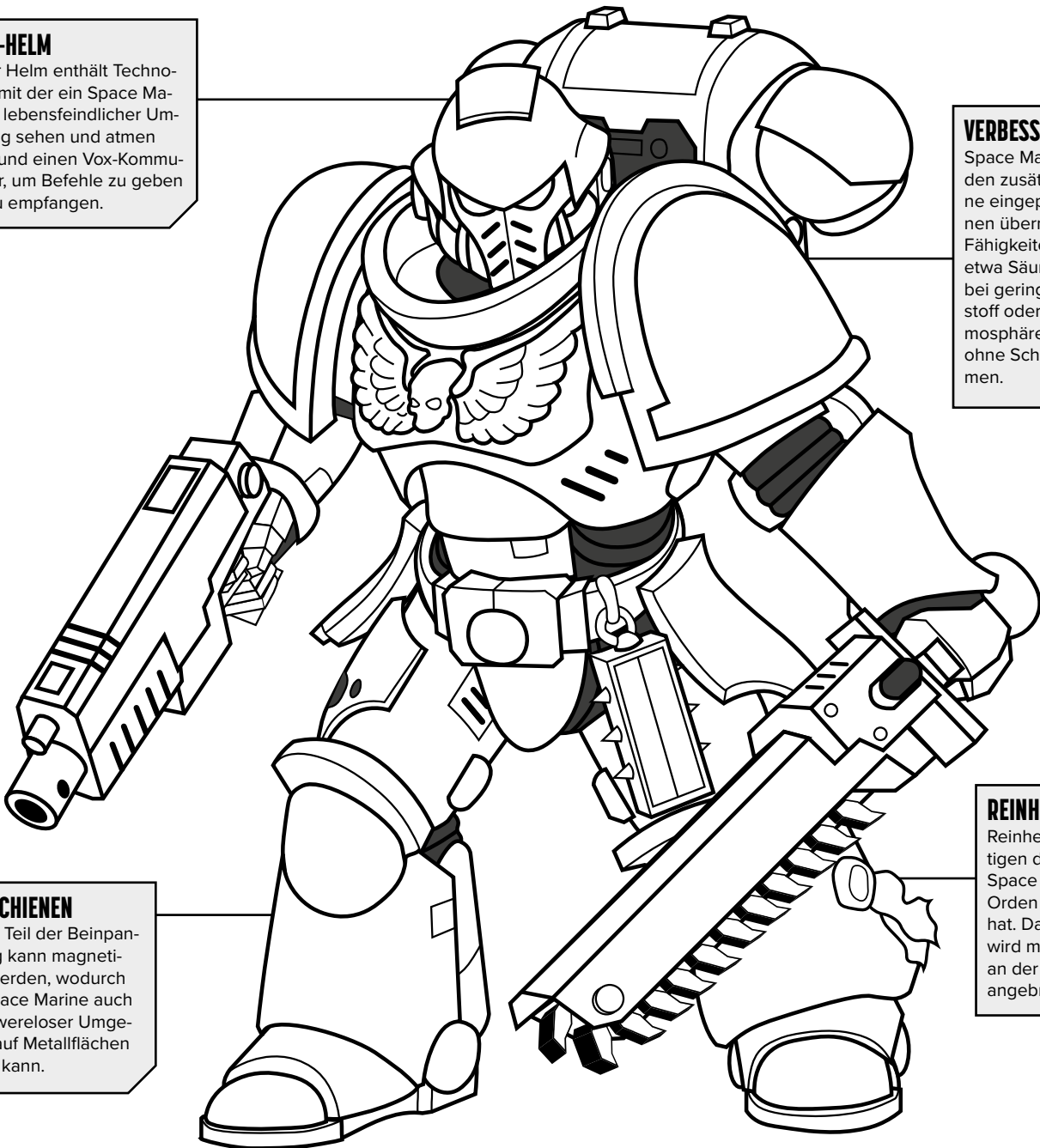
Space Marines werden zusätzliche Organe eingepflanzt, die ihnen übermenschliche Fähigkeiten verleihen, etwa Säure zu spucken, bei geringem Sauerstoff oder in giftiger Atmosphäre zu atmen und ohne Schlaf auszukommen.

BEINSCHIENEN

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

REINHEITSSIEGEL

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



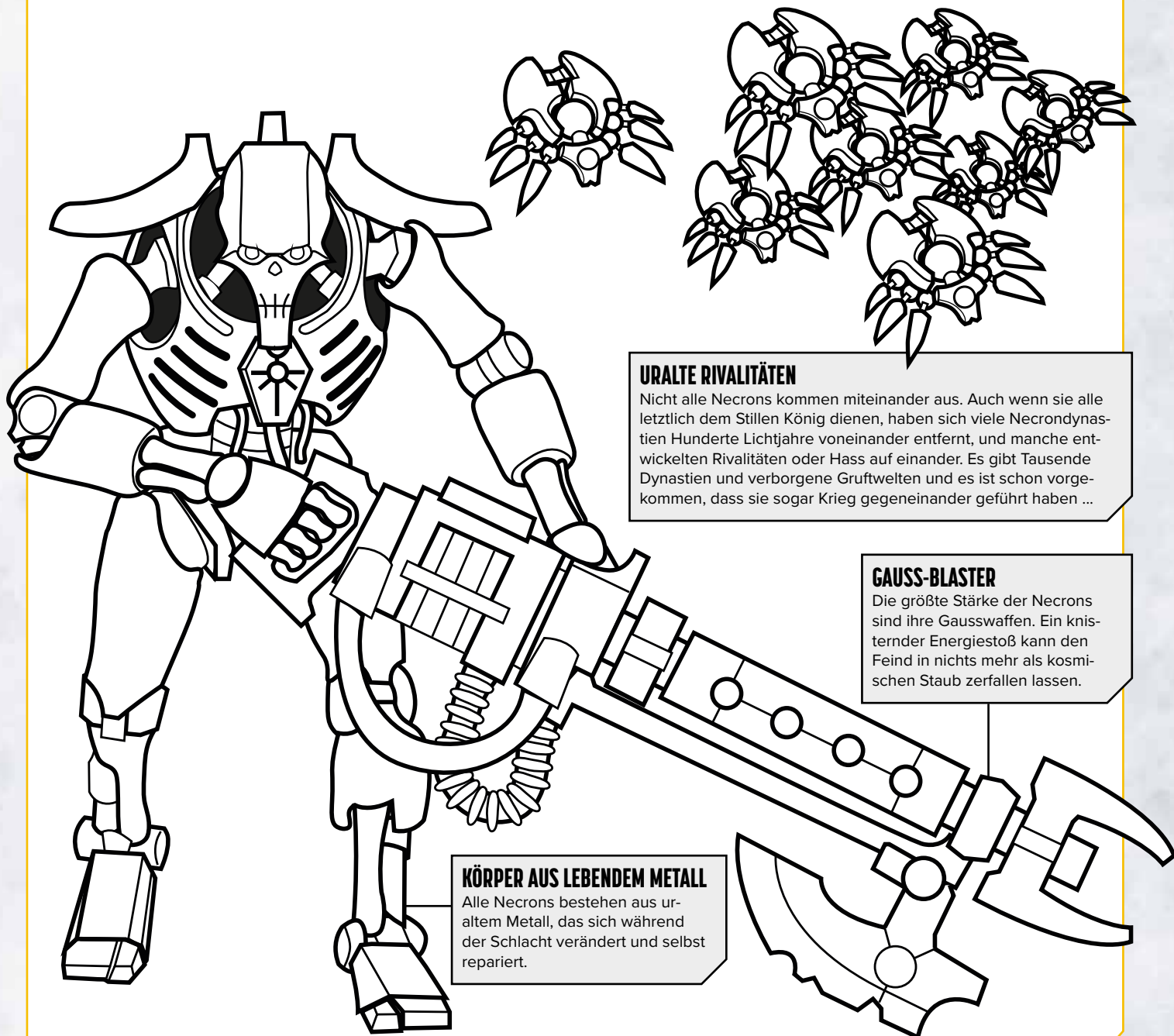
PLANE DEIN FARBSHEMA

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.

PLANE DEIN FARBSHEMA

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 Kriegsc clans der Orruks sind die Moorpirscha die kläv vassen. Als Anhänger des Mork schätzen sie das „kläv vare 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.

KRIEGSC LANS

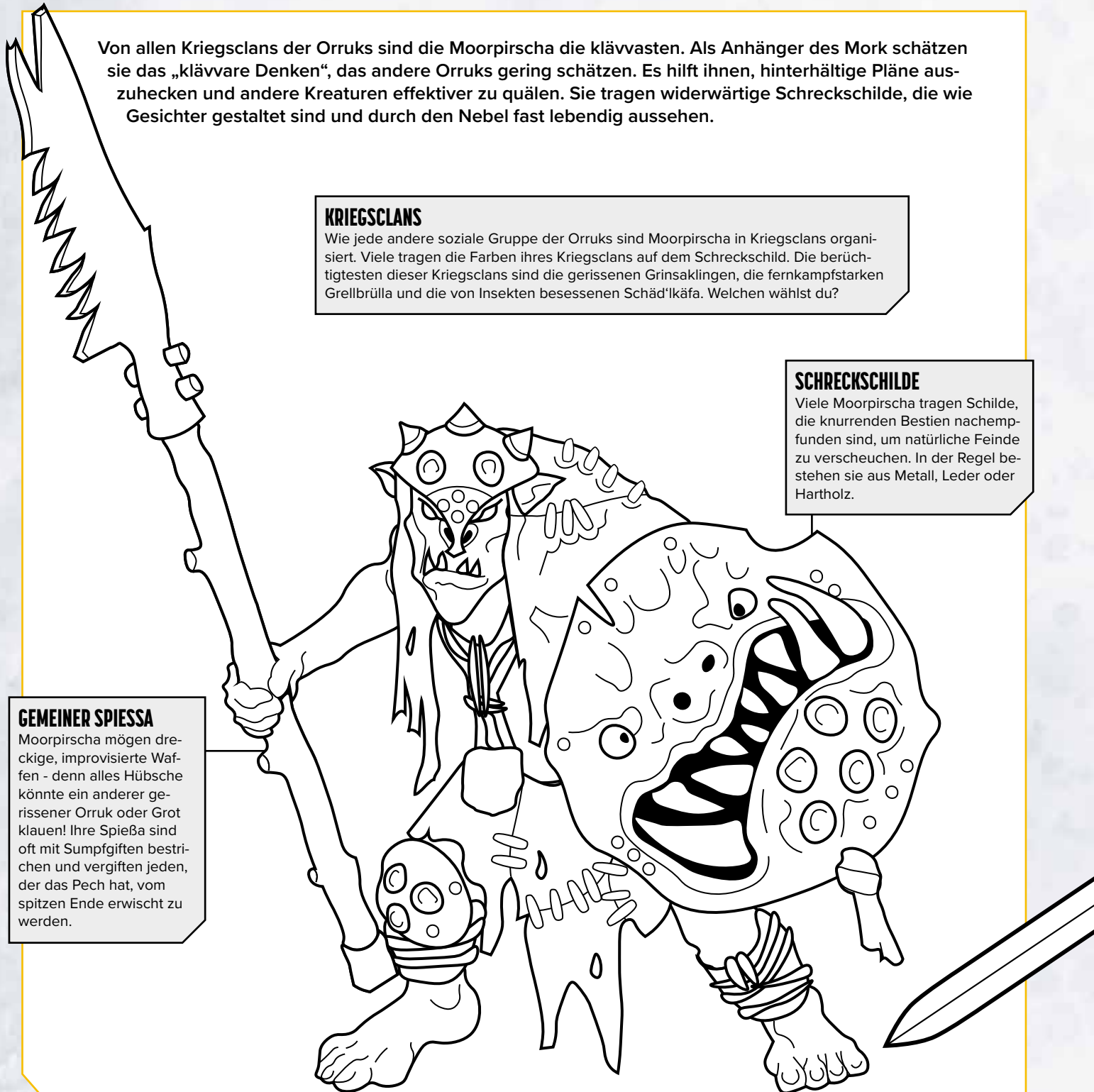
Wie jede andere soziale Gruppe der Orruks sind Moorpirscha in Kriegsc clans organisiert. Viele tragen die Farben ihres Kriegsc clans auf dem Schreckschild. Die berühmtesten dieser Kriegsc clans sind die gerissenen Grinsaklingen, die fernkampfstarken Grellbrülla und die von Insekten besessenen Schäd'lkäfa.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

SCHRECKSC HILDE

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 Spieße sind oft mit Sumpfgiften bestrichen und vergiften jeden, der das Pech hat, vom spitzen Ende erwischt zu werden.



PLANE DEIN FARBSHEMA

VINDICTOR DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN

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

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

NEUSCHMIEDUNG

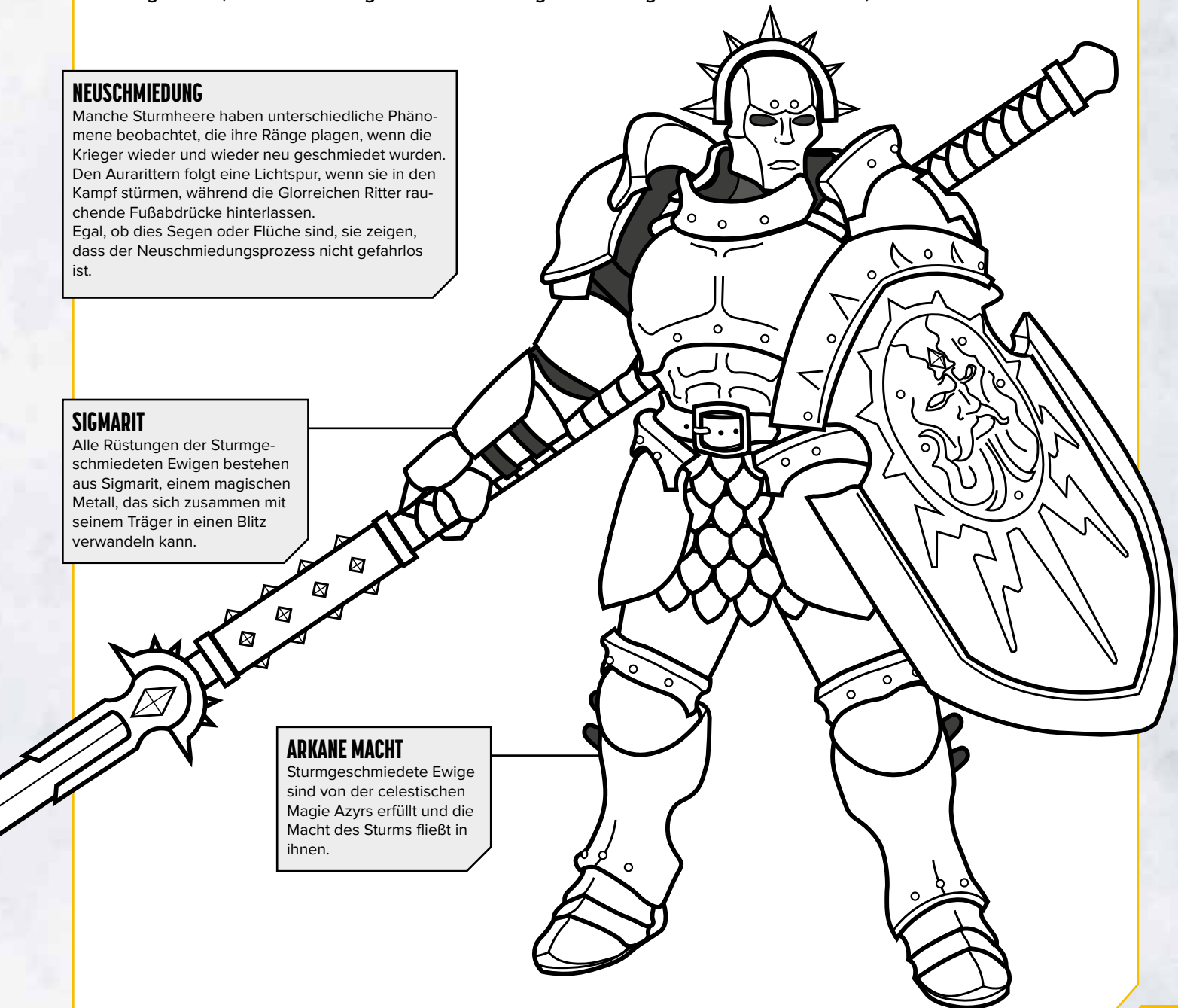
Manche Sturmheere haben unterschiedliche Phänomene beobachtet, die ihre Ränge plagten, wenn die Krieger wieder und wieder neu geschmiedet wurden. Den Aurarittern folgt eine Lichtspur, wenn sie in den Kampf stürmen, während die Glorreichen Ritter rauchende Fußabdrücke hinterlassen. Egal, ob dies Segen oder Flüche sind, sie zeigen, dass der Neuschmiedungsprozess nicht gefahrlos ist.

SIGMARIT

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

ARKANE MACHT

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



DEINE MODELLE BEMALEN

Jetzt ist es an der Zeit, dein erstes Modell zu bemalen! Das Bemalen ist einer der befriedigendsten Teile des Warhammer-Hobbys und manche Leute spielen Warhammer, damit sie atemberaubende Helden und Schurken bemalen können. Das erfordert Übung, ist aber leicht zu erlernen und es macht Spaß. Nichts ist auf dem Schlachtfeld beeindruckender als eine vollständig bemalte Armee!

Folge der Anleitung Schritt für Schritt langsam und sorgfältig, bis dein Modell fertig ist. Frag deinen AG-Leiter um Hilfe, wenn du die richtigen Farben suchst, um deinen Farbplan auf den vorangegangenen Seiten umzusetzen. Auf den Seiten 16-17 findest du alternativ individuelle Bemalanleitungen für jedes der vier Modelle im Alliance-Paket.

Gehe sicher, dass der Deckel der gewählten Farbe fest verschlossen ist, und schüttele das Töpfchen.

Das solltest du grundsätzlich vor Verwendung jeder Citadel-Farbe tun.



Benutze einen sauberen Pinsel und nimm eine kleine Menge Farbe von der Farbpalette auf.

Die Verwendung einer Palette ermöglicht, dass mehrere AG-Mitglieder einfach Farbe teilen können.



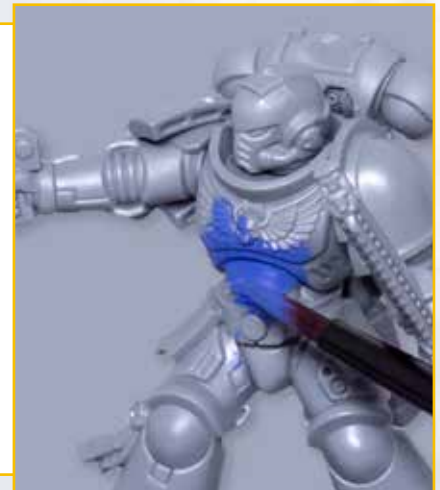
Feuchte die Borsten an, bevor du den Pinsel in die Farbe tauchst.

Citadel-Farben sind so beschaffen, dass sie ein wenig verdünnt werden sollten, denn kannst du die Farbe am Modell gleichmäßiger auftragen.



Trage die gewählten Farben gemäß deiner Farbschablone auf das Modell auf.

Beginne mit der Farbe, die den größten Bereich abdeckt. Lass jede Farbe trocknen, bevor du zur nächsten übergehst.



Vergiss nicht, deinen Pinsel nach jeder Farbe gründlich zu säubern.

Es ist wichtig, die Farbe aus den Borsten zu bekommen, damit deine Farben sauber bleiben und der Pinsel lange hält.



Wenn du alle Bereiche bemalt hast, schließe das Modell ab, indem du nach Bedarf Bereiche ausbesserst.

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





INSPIRATION FINDEN

Alle Modelle auf dieser Seite wurden mit dem Farbsset von Warhammer Alliance bemalt. Keine zwei Modelle sehen gleich aus – erschaffe mit deinen einzigartigen Farbkombinationen eigene Orden oder Sturmheere. Du kannst diese Farbschemata als Inspiration verwenden oder dich inspirieren lassen von Dutzenden Spielerarmeen im White Dwarf, dem offiziellen Warhammer-Magazin, das in den Läden und online erhältlich ist.

CITADEL COLOUR

Möchtest du mehr Farben? Das Citadel-Colour-Farbsortiment umfasst Hunderte verschiedene Farben. Unsere Mitarbeiter in den Läden helfen dir stets gerne, genau die Farbe zu finden, nach der du suchst.

Wenn du detailliertere Anleitungen suchst, findest du auf der Citadel-Colour-Website alles, was du brauchst.



CITADELCOLOUR.COM

BEMALE DEINE ERSTE MINIATUR

Erlerne an deiner kostenlosen Miniaturen, wie du baust und malst – es ist leichter, als du denkst!

Wir zeigen dir alles, was du wissen musst.



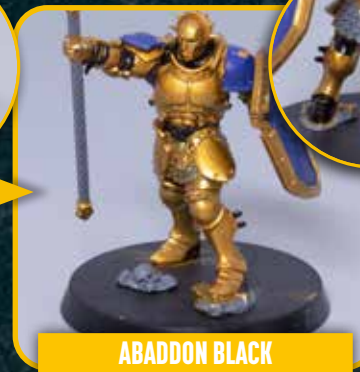
STURM-INTERCESSOR DER SPACE MARINES



NECRONKRIEGER



VINDICTOR DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN



WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA



ORDEN DER ULTRAMARINES



RETRIBUTOR ARMOUR



RAKARTH FLESH



SAUTEKH-DYNASTIE



ORRUK FLESH



RAKARTH FLESH



KAMMER VON SIGMARS HÄMMERN



LEADBELCHER



MEPHISTON RED



KRIEGSCLAN DER GRINSAKLINGEN



LEADBELCHER



RAKARTH FLESH



SPIELE AUSTRAGEN

Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar sind sogenannte Tabletop-Spiele. Es sind Konfliktspele, die man auf einem Tisch austrägt und bei denen du mit deinen Freunden mächtige Armeen in den Kampf schickst. Ob du nur des Spaßes wegen spielst oder an einem größeren Turnier teilnimmst, jedes Spiel ist voll packender Action und gerissener Strategie.

Bei den Warhammer-Spielsystemen führen die Spieler abwechselnd Züge aus, in denen sie je nach gewähltem System Befehle geben, Magie wirken, Bewegungen ausführen, schießen und kämpfen. Von der Bewegungsgeschwindigkeit bis zu der Frage, ob deine Attacken treffen, wird alles von Würfeln bestimmt.

Wenn du einige Modelle gebaut und bemalt hast, kannst du sie gegen deine Freunde einsetzen. Je nach euren Vorlieben befehligt ihr kleine Kriegerscharen oder mächtige Armeen und handelt die Phasen des Spiels nach den Regeln abwechselnd in euren Zügen ab. Die Spiele können jede Größe haben, wobei das vereinbarte Macht- oder Punktekontingent von einer Handvoll Modellen bis zu Hunderten alles ermöglicht. Eine komplett bemalte Warhammer-Armee in Aktion ist wahrlich ein unglaublicher Anblick!

Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar haben leicht unterschiedliche Regeln, aber in jedem Fall sind sie leicht zu erlernen und machen Spaß.

Mit unseren Startmissionen könnt ihr mit den Modellen des Warhammer-Alliance-Pakets Spaß haben und auf die beste Art die Regeln lernen: im Spiel mit Freunden.

EINSTIEG



Du kannst mit allen Miniaturen, die du besitzt, loslegen – sprich mit deinem Gegner ab, was ihr einsetzt, und dann holt einfach die Miniaturen heraus und fangt an zu würfeln!

VORHUT & KAMPFPATROUILLE



Eine Vorhut-Box für Warhammer Age of Sigmar oder eine Kampfpatrouille für Warhammer 40.000 versorgen dich mit einer tollen Streitmacht für kompakte, packende Spiele.

ERZÄHLERISCHES SPIEL



Mit dem erzählerischen Spiel kannst du eine Geschichte erzählen oder eine „Pfad des Ruhms“ oder Kreuzzug-Kampagne spielen, in der du Belohnungen für deine Armee verdienst, die dir in zukünftigen Schlachten helfen, und in denen deine Befehlshaber an Macht gewinnen und deine Armee mit jedem Spiel wächst.

AUSGEWOGENES SPIEL



Das ausgewogene Spiel bietet klare Regeln für die Auswahl von Armeen und Szenarios. Dadurch sind beide Seiten ausgewogen und nur durch durchdachte Pläne und schlaue Entscheidungen können sie siegreich sein, was ideal für kompetitive Spiele und Events ist.



KOSTENLOSES EINFÜHRUNGSSPIEL

Stürze dich mit einer rasanten Tabletop-Erfahrung in die Schlacht.

Die Ladenmitarbeiter versorgen dich mit allem Nötigen und zeigen dir, wie das Spiel funktioniert.





WIE MAN SPIELT

WARHAMMER 40.000

Zu den besten Dingen an Warhammer 40.000 zählt, es mit Freunden und der Familie zu spielen. Diese schnelle Startmission ist eine perfekte Einführung und lädt dich ein, die Bewegungsphase zu entdecken.

DATENBLÄTTER

Jedes Modell hat ein Datenblatt, das zeigt, was es tun kann. Auf manchen repräsentieren Symbole jeden Wert und auf anderen Worte. In diesem Spiel werden Symbole verwendet.

Bei dieser Mission konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Das Datenblatt für den Sturm-Intercessor der Space Marines und den Necronkrieger findest du auf der Rückseite dieses Magazins.

Über die anderen Symbole kannst du in den Warhammer-40.000-Grundregeln mehr herausfinden. Sie sind auf warhammer40000.com oder über den QR-Code auf Seite 22 verfügbar.

STURM-INTERCESSOR




6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---

1	[PISTOL]	18"	1	3+	4	-1	1
2			4	3+	4	-1	1

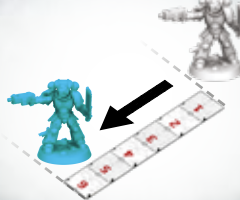





NORMALE BEWEGUNG



Entnimm dem Datenblatt des Modells seinen Bewegungswert.

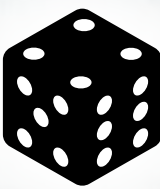


Verwende einen Messstreifen, um das Modell die mit dem Bewegungswert angegebene Anzahl Zoll zu bewegen.




Wenn es sich bewegt, darf ein Modell sich nicht durch Gelände oder andere Modelle bewegen.

VORRÜCKEN



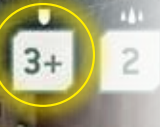
Wirf einen Würfel. Addiere das Ergebnis in Zoll in diesem Zug zu deinem Bewegungswert.

RÜSTUNGSWÜRFE




Einen Rüstungswurf legst du ab, indem du einen Würfel wirfst und dir dann das Datenblatt des Modells ansiehst.

M-INTERCESSOR




Ist das Ergebnis des Wurfs gleich hoch oder höher als der Rüstungswurf-Wert auf dem Datenblatt, wird die Attacke abgewehrt.

M-INTERCESSOR



Ist das Ergebnis des Wurfs niedriger als der Rüstungswurf-Wert auf dem Datenblatt, verliert das Modell einen Lebenspunkt.

INTERCESSOR



Wenn die Anzahl verlorener Lebenspunkte der Zahl auf dem Datenblatt entspricht, wird das Modell gefangen und aus dem Spiel entfernt.

MISSION: BERGE DAS STK-FRAGMENT

MISSIONSBESCHREIBUNG

Die Legenden berichten von einer mythischen Maschine aus dem Zeitalter der Technologie, die jeden den Menschen bekannten Gegenstand herstellen kann. Sie ist als Standardtechnologiekonstrukt bekannt und wurde in einer längst vergangenen Zeit von menschlichen Siedlern in der ganzen Galaxis verwendet. Diese Technologie war Tausende Jahre verloren, doch schon der kleinste Teil dieser Maschine wird als extrem kostbares Artefakt angesehen.

Deine Einheit Space Marines wurde ausgesandt, ein STK-Fragment zu bergen, das sich Gerüchten zufolge in einem großen Wüstental befindet. Deine Sensoren berichten, dass ihr dem Relikt nahe seid - doch du merkst schnell, dass ihr in der Wüste nicht allein seid, als grünes Gausslicht um ferne Ruinenwände zum Leben erwacht. Auch die Necrons wollen sich das STK-Fragment holen - und sie werden nicht zulassen, dass du ihnen dabei im Weg stehst ...

Um diese Mission abzuschließen musst du das STK-Fragment bergen und den Extraktionspunkt erreichen, um zu entkommen, während du den Necrons ausweichst.



DU BRAUCHST



1 Sturm-Intercessor der Space Marines pro Spieler



1 Necronkrieger pro Spieler



1 oder mehr Würfeln



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



Missionszielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Missionszielmarker:



1 Fragmentmarker



2 leere Marker



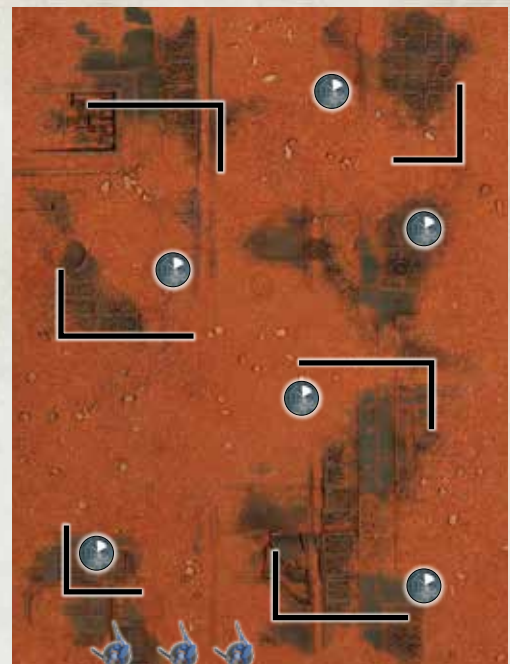
1 Extraktionspunktmarker



1 Necron-Portalmarker pro Spieler (maximal 6)

1. Stell die Barrikaden auf dem Spielplan auf. Lege den **Extraktionspunkt**-Marker für später zur Seite.
2. Mische die übrigen Marker verdeckt. Jeder Spieler platziert abwechselnd einen Marker verdeckt auf dem Plan, mindestens 3 Zoll von der Kante und mindestens 6 Zoll von anderen Markern entfernt. Während dem Spiel können die Spieler diese Marker untersuchen, um das Fragment zu finden.
3. Die Spieler stellen ihre Space Marines so auf, dass sie alle dieselbe Kante des Spielplans berühren.

Beispielaufstellung

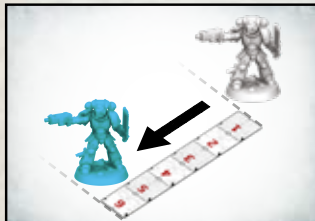




MISSION: BERGE DAS STK-FRAGMENT

MISSIONSREGELN

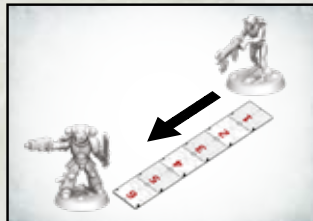
Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Der jüngste Spieler fängt in der ersten Schlachtrunde an und dann fahren die Spieler im Uhrzeigersinn fort.



In einer Schlachtrunde bewegt jeder Spieler seinen Sturm-Intercessor der Space Marines, indem er eine normale Bewegung ausführt oder vorrückt.



Wenn der Space Marine eine normale Bewegung ausführt, kann er die Aktion „Das Fragment suchen“ ausführen (siehe unten). Rückt er vor, geht das nicht.






Wenn sich Necronkrieger auf dem Schlachtfeld befinden, führt jeder von ihnen eine Bewegung gemäß den Necron-Wächterprotokollen aus.



Wenn alle Spieler ihre Space Marines bewegt haben und sich alle Necronkrieger bewegt haben, beginnt eine neue Schlachtrunde.

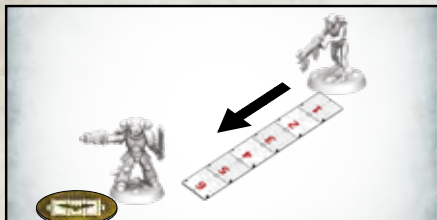
AKTION: DAS FRAGMENT SUCHEN

Wirf einen Würfel, wenn das Base eines Sturm-Intercessors der Space Marines einen nicht untersuchten Missionszielmarker berührt. Bei 3+ wird der Marker umgedreht:

AUFGEDECKTER MARKER	KONSEQUENZ
 Leer	Nichts geschieht.
 Necron-Portal	Stelle eine Necronkrieger-Miniatur auf den Marker! Du wurdest angegriffen.
 Fragment	Dieser Space Marine hat das STK-Fragment entdeckt! Gib den Marker dem Spieler, der ihn gefunden hat.

Sobald das Fragment gefunden wurde, platziere den **Extraktionspunktmarker** neben jenem Marker, der von dem Ort, wo das Fragment gefunden wurde, am weitesten entfernt ist. Du musst zudem sofort die übrigen nicht untersuchten Marker umdrehen und alle etwaigen Necronkrieger platzieren, wenn Necron-Portalmarker enthüllt werden.

NECRON-WÄCHTERPROTOKOLLE



Wähle einen Necronkrieger und bewege die Miniatur ihren vollen Bewegungswert in Zoll auf den Space Marine, der das Fragment trägt, oder, falls das Fragment noch nicht entdeckt wurde, den nächsten Space Marine zu.



Berührt das Base des Necronkriegers einen Space Marine, hält er an und versucht, diesen zu fangen. Der Spieler, der den Space Marine kontrolliert, legt einen Rüstungswurf ab.

WIE MAN GEWINNT

Um zu gewinnen, muss der Space Marine mit dem Fragment den Extraktionspunktmarker erreichen, ohne gefangen genommen zu werden.



DIE NÄCHSTEN SCHRITTE

WARHAMMER-ALLIANCE-MINISPIELE

Mit unseren Warhammer-Alliance-Minispielen kannst du noch viel mehr Spaß haben. Jetzt kennst du die Grundlagen, warum also nicht deinen AG-Leiter fragen, ob er dir eines der komplexeren Spiele erklärt? Meistere weitere Phasen und erkunde mehr Waffen und Strategien, um deine Armee auf die nächste Stufe zu bringen.

WARHAMMER-ALLIANCE.COM



ERKUNDE DIE GRUNDREGELN

Die Welten von Warhammer enthalten viel mehr Spiele, die du erkunden kannst. Du kannst die vollständigen Regeln für Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar mit den QR-Codes unten ansehen oder die jeweilige Website auf warhammer40000.com oder ageofsigmar.com besuchen.

Wenn du herausfordernde Spielziele suchst oder nur neue Arten, unsere Spiele zu spielen, dann hol dir doch ein physisches Exemplar unserer Grundregeln. Du bekommst diese Regelbücher in deinem nächsten Warhammer-Laden und sie enthalten brandneue Schlachtpläne und Missionen.

Den nächsten Laden findest du unter:
STORES.WARHAMMER.COM



WARHAMMER40000.COM/RULES



AGEOFSIGMAR.COM/CORE-RULES





WIE MAN SPIELT

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

Tauche in Warhammer Age of Sigmar ein, um fantastische Geschichten des Heldenmuts und der Niedertracht zu entdecken. Dieser taktische, sumpfige Schlachtplan ist eine perfekte Einführung, wenn du noch nie zuvor gespielt hast, und er wird dich herausfordern, während du die Bewegungsphase entdeckst.

TRUPPENSCHRIFTROLLEN

Jedes Modell hat eine Truppschriftrolle, die zeigt, was es tun kann. Auf manchen repräsentieren Symbole jeden Wert und auf anderen Worte. In diesem Spiel werden Symbole verwendet. Bei dieser Mission konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Die Schriftrolle für den Vindicator der Sturmgeschmiedeten Ewigen und den Wanstreißer der Moorpirscha findest du auf der Rückseite dieses Magazins.

Über die anderen Symbole kannst du in den Age-of-Sigmar-Grundregeln mehr herausfinden. Sie sind auf ageofsigmar.com oder über den QR-Code auf Seite 22 verfügbar.



VINDICTOREN

1	2"	2	3+	3+	-1	1



NORMALE BEWEGUNG

Entnimm der Truppschriftrolle des Modells seinen Bewegungswert.

Verwende einen Messstreifen, um das Modell die mit dem Bewegungswert angegebene Anzahl Zoll zu bewegen.

Wenn es sich bewegt, darf ein Modell sich nicht durch Gelände oder andere Modelle bewegen.

RENNEN

Wirf einen Würfel. Addiere das Ergebnis in Zoll in diesem Zug zu deinem Bewegungswert.

RÜSTUNGSWÜRFE

Einen Rüstungswurf legst du ab, indem du einen Würfel wirfst und dir dann die Truppschriftrolle des Modells ansiehst.

Ist das Ergebnis des Wurfs gleich hoch oder höher als der Rüstungswurf-Wert auf der Truppschriftrolle, wird die Attacke abgewehrt.

Ist das Ergebnis des Wurfs niedriger als der Rüstungswurf-Wert auf der Truppschriftrolle, erleidet das Modell eine Verwundung.

Wenn die Anzahl Verwundungen der Zahl auf der Truppschriftrolle entspricht, wird das Modell gefangen und aus dem Spiel entfernt.

SCHLACHTPLAN: ÖFFNE DAS STURMGEWÖLBE

SCHLACHTPLANBESCHREIBUNG

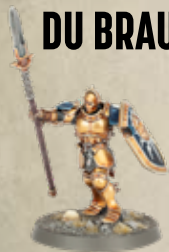
Vor Jahrhunderten verbarg Sigmar einige seiner mächtigsten Schätze in versiegelten Sturmgewölben, um zu verhindern, dass sie in die Hände von Bösewichten fielen. In Ghurs Sümpfen jedoch wurde ein Sturmgewölbe kürzlich durch die tosenden Erdbeben des Reiches vorzeitig freigelegt. Da es uralte Schätze enthalten soll, hat es das Interesse der Sturmgeschmiedeten Ewigen geweckt – aber die Moopirscha des Sumpfs sind entschlossen, ihnen ihr Ziel zu verwehren.

Deine Einheit Sturmgeschmiedete Ewige wurde ausgesandt, um das Sturmgewölbe zu öffnen. Der riesige Komplex ist durch ein großes Rätsel verschlossen, bei dem Krieger auf eine Reihe verborgene Druckplatten treten müssen. Du musst aufpassen - blutrünstige Wanstreißer lauern in der Finsternis des Sumpfes!

Um diese Mission abzuschließen, musst du das Sturmgewölbe öffnen, indem du vier Druckplatten findest, und dann das Gewölbe betreten, um zu gewinnen.



DU BRAUCHST



1 Vindicator der Sturmgeschmiedeten Ewigen pro Spieler



1 Wanstreißer der Moopirscha pro Spieler



1 oder mehr Würfel



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



Zielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Zielmarker:



4 Druckplattenmarker



1 Moopirscha-Überfallmarker pro Spieler (maximal 6)

1. Stell die Barrikaden auf dem Spielplan auf.
2. Mische die übrigen Marker verdeckt. Jeder Spieler platziert abwechselnd einen Marker verdeckt auf dem Plan, mindestens 3 Zoll von der Kante und mindestens 6 Zoll von anderen Markern entfernt. Während dem Spiel können die Spieler diese Marker untersuchen, um die Druckplatten zu finden.
3. Die Spieler stellen ihre Sturmgeschmiedeten Ewigen so auf, dass sie alle dieselbe Kante des Spielplans berühren (eine beliebige Kante). die Gegenüberliegende Kante gilt als Eingang des Sturmgewölbes.

Beispielaufstellung





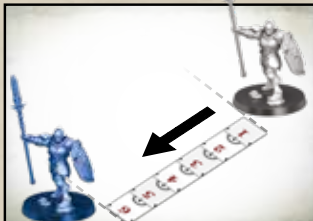
SCHLACHTPLAN: ÖFFNE DAS STURMGEWÖLBE

SCHLACHTPLANREGELN

Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Der jüngste Spieler fängt in der ersten Schlachtrunde an und dann fahren die Spieler im Uhrzeigersinn fort.



Bevor er seinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen bewegt, wählt der Spieler einen nicht aufgedeckten Marker und dreht ihn um. Es ist entweder ein Wanstreißer der Moorpirscha oder eine Druckplatte. Ist es ein Wanstreißer, dann ersetze den Marker durch ein Modell.



Jeder Spieler bewegt dann seinen Vindictor, indem er entweder eine normale Bewegung ausführt oder rennt.

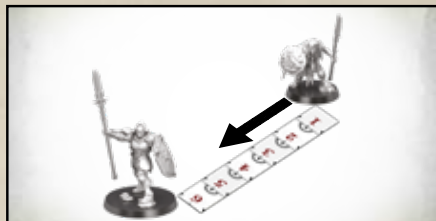


Wenn der Vindictor eine normale Bewegung ausführt, kann er eine Druckplatte aktivieren, indem er seine Bewegung darauf beendet. Er kann dies nicht tun, wenn er sich entschieden hat zu rennen.

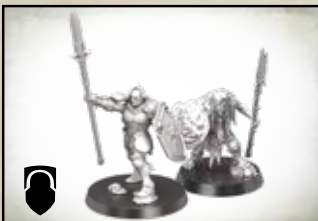


Wenn sich Wanstreißer auf dem Schlachtfeld befinden, führt dann jeder Wanstreißer eine Bewegung nach den Bewegungsregeln der Moorpirscha durch. Dann beginnt sofort eine neue Schlachtrunde.

BEWEGUNGSREGELN DER MOORPIRSCHA



Wähle einen Wanstreißer der Moorpirscha und bewege die Miniatur entsprechend ihres vollen Bewegungswerts in Zoll auf den nächsten Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu.



Wenn das Base des Wanstreißers einen Vindictor berührt, hält er an und versucht, ihn zu fangen. Der Spieler, der den Vindictor kontrolliert, legt einen Rüstungswurf ab.



WIE MAN GEWINNT

Sobald alle 4 Druckplatten aktiviert wurden, können die Vindictoren das Sturmgewölbe durch den Eingang betreten (die ihrer Aufstellungskante gegenüberliegende Kante), um das Spiel zu gewinnen.



DER SCHATTEN SENKT SICH HERAB

Agemman hörte das reißende Brüllen von Raketen, die in schneller Folge verschossen wurden. Er sah zur linken Seite der Linie. Dort schoss Dreadnought-Bruder Julianos eine Salve Fragmentraketen in den Schwarm. Die Sprengköpfe explodierten zwischen den Bäumen und erfüllten die Luft mit Tyranidensekreten und scharfen Holzsplittern.

„Das Feuer treibt die Xenos in mein Visier“, gab der in dem Ballistus Dreadnought beigesetzte Krieger durch. „Sie wollen uns in die Flanke fallen. Dafür bin ich dankbar. Mehr Feinde, die ich töten kann, die ich bezahlen lassen kann für das, was ihre abscheuliche Art Macragge angetan hat.“

„Recht so, Bruder, wir –“, setzte Agemman an. Er wurde von einem durchdringenden Schrei unterbrochen, der an Tonlage und Lautstärke so schnell zunahm, dass der Erste Captain glaubte, die Augenlinsen seines Helms könnten bersten. Stattdessen zeigten sie ihm eine Kugel leuchtenden Bioplasmas, die wie ein neu geborener Stern inmitten der Bäume answoll. Ihr greller Schein ließ das hünenhafte Xenosmonster, das das tödliche Projektil in einem bioelektrischen Feld erzeugte, kontrastreich hervortreten.

„Kreischer-Killer!“, schrie Terminator-Sergeant Decius. Space Marines richteten ihre Waffen auf den riesigen Carnifex, aber sie waren zu langsam. Die Bestie entfesselte ihr bioplasmatisches Geschoss mit dem peitschenden Knall verdrängter Luft. Die leuchtende Kugel flog durch die

Walddüsternis und traf Dreadnought-Bruder Julianos direkt auf seinem gepanzerten Sarcophagus. Plaststahl und Ceramit schmolzen unter dem Aufprall. Blitze der Antriebskraft schossen aus zerstörten Systemen. Dichter schwarzer Rauch stieg auf, als der Dreadnought taumelte und mit der Schulter voran in einen Baumstamm krachte.

„Bruder Julianos, Bericht“, befahl Agemman. Ihm antwortete nur statisches Rauschen. Der Boden erbebte, als der Kreischer-Killer – der zu den bekanntesten und verhasstesten Subspezies des Tyraniden-Carnifexes zählte – zu einem stampfenden Angriff beschleunigte. Agemman spürte grimmige Entschlossenheit in sich aufwallen, als er sah, wie die Belagerungsbestie geradewegs auf Bruder Tyvus zustürmte. Irgendwie glaubte er nicht, dass sie davor zurückscheuen würde, durch die Terminatoren von Trupp Decius zu brechen, um ihre Beute zu erreichen. Wenn sie sich nicht um das Monster kümmerten, würde es das Herz seines Einsatzverbandes herausreißen. Das konnte Agemman nicht zulassen.

Der Erste Captain biss die Zähne zusammen, murmelte eine Segnung des Zorns an den Maschinengeist in seinem Energieschwert und trat in den Weg der angreifenden Bestie.

Bevor der Carnifex ihn erreichen konnte, stießen zwei Laserstrahlen durch die Düsternis, fuhren durch Baumstämme und ließen brennende Baumwipfel auf die Tyraniden stürzen. Sie fuhren auf der einen Seite in den Kopf des Carnifex und traten

aus der anderen Seite wieder aus. Agemman sah, wie die stechenden Augen der Bestie rot aufleuchteten und dann in Flammen aufgingen, die aus ihren Höhlen schossen.

Die Beine des Kreischer-Killers gerieten in Unordnung und er fiel nach vorne, wobei er einen tiefen Graben in den Lehm grub.

„Ich ... lebe ... Bruder-Captain ...“, antwortete der Dreadnought, dessen Laserkanonenrohre noch von seinem tödlichen Schuss glühten, mit vor Schmerz abgehackter künstlicher Stimme.

„Und ich danke dir für diesen vorbildlichen Schuss, Bruder Julianos“, sagte Agemman. „Zieh dich jetzt zum Evakuierungspunkt zurück. Du hast schweren Schaden erlitten und ich riskiere nicht, dich oder dein Erbe an Weisheit zu verlieren.“

„Wie ... du ... befiehlst ...“, keuchte Julianos. Schritt um donnernden Schritt zog er sich in das diesige Tageslicht zurück, das in dem finsternen Wald die Lichtung anzeigte. Die restlichen Ultramarines folgten dem beschädigten Dreadnought und konzentrierten sich darauf, den Apothecarius in ihrer Mitte abzuschirmen und defensives Feuer aufrechtzuerhalten. Bruder Calastus raffte eine Bohrkäfermade dahin, die die Augenlinse seines Helmes eben durchschlug, als er in das Tageslicht trat. Die Terminatorbrüder Agrista und Palatus schafften es einige Schritte weiter, bevor etwas Riesiges und Krabbelndes mit einem Maul voll Zähnen und Tentakeln aus der Düsternis brach und sie zerriss. Noch während ihre rachsüchtigen Brüder das Monster in Stücke schossen, ließ der Abwind der Adler von Macragge das Blätterdach wild schaukeln.

„Landungsschiff, wir sind bereit für die Gefechtsevakuierung und haben Probe siebzehn gesichert“, gab Agemman durch.



DIE FESTUNG DES MORGENS

Ein lauter Knall hallte durch die Gasse, begleitet vom beißenden Gestank nach Schießpulver. Niksar fluchte überrascht, sprang von der Mauer, zog seinen Säbel und deutete mit der Klinge in den Regen.

Ocella wich stolpernd zurück und einen Moment lang glaubte Niksar, dass jemand seine goldene Gans erschossen hatte. Tiere bewegten sich unter ihren Fellen und glänzende Augen blickten panisch in den Regen. Dann bemerkte er, dass der Hafenarbeiter ein Loch in der Stirn hatte. Der Mann röchelte leise und ging zu Boden.

»Bei Sigmars Zähnen«, murmelte Niksar. Bisher war seine Anwesenheit bei Ocellas Aufträgen eine reine Formalität gewesen. Sie litt an Verfolgungswahn und brauchte eigentlich keinen Leibwächter.

Die Gasse war leer, doch man musste den Lärm des Schusses bis in die angrenzenden Straßen gehört haben. Wahrscheinlich würden gleich Passanten auftauchen, um nach dem Rechten zu sehen. Und vielleicht sogar die Stadtwache.

»Niksar!«, kreischte Ocella, entfernte sich wankend von der Leiche und schlug hysterisch mit ihrem Stab nach den Schatten.

»Verdammt«, knurrte er, eilte an ihre Seite und betrachtete den toten Mann.

Ocellas Augen rollten in ihren eingesunkenen Höhlen, ohne ihn direkt anzusehen. »Warum hast du nicht gespäht?« Sie lachte wieder bellend. »Der Späher, der nicht späht!« Ihre hervorquellenden Augen sagten ihm, dass sie die Situation alles andere als amüsan fand. Sie griff unter ihre Fellkleidung und versuchte ihre Nager und Vögel zu beruhigen. Schritte näherten sich ihnen und Niksar zog Ocella hinter einen Schuppen.

»Es kam aus dieser Richtung«, murmelte er und versuchte in den Schatten etwas zu erkennen. Er wollte sie weiter in die Gasse drängen, doch sie umklammerte seinen Arm wie ein verängstigtes Kind.

»Ich habs dir doch gesagt«, flüsterte sie. »Sie sind hinter mir her.«

»Wer?«, wollte Niksar wissen, doch bevor sie antworten konnte, zeichnete sich eine Silhouette vor dem Morgenhimmel ab und eine Gestalt stapfte durch die Pfützen. »Eine Wache«, murmelte Niksar, als er die Uniform der Freigilde mit der polierten Brustplatte und dem breiten, federgeschmückten Hut erkannte.

»Ein Soldat?« Ocella wischte sich eine speichelnasse Strähne aus dem Gesicht. Sie versuchte sich zu beruhigen, doch ihr Mund zuckte unablässig. »Hier? Niemand kommt hierher. Deswegen habe ich mir diesen Ort ausgesucht. Hier sind keine Menschen. Wenn man die Leute fragt, dann –«

»Niksar!«, rief eine vertraute Stimme.

Ocella keuchte und starrte Niksar an. »Du hast mich verraten?« Ihre Augen füllten sich mit Tränen. »Du? Ich dachte, ich kann dir vertrauen.«

Wut pochte in seinen Schläfen. »Natürlich habe ich dich nicht verraten. Nur weil man mich für Glimmlinge anheuern kann, bin ich noch lange kein –«

»Niksar!«, hörte er wieder die Stimme. Eine Pistole deutete in seine Richtung und die Person kam nahe genug heran, dass Niksar ihr Gesicht erkennen konnte. Es war eine junge Frau Mitte zwanzig mit einem kantigen, stolzen Gesicht und großen, dunklen Augen. Sie war hochgewachsen, muskulös und hatte breite Schultern.

Niksar senkte erschrocken sein Schwert.

»Zagora?«



GALAKTISCHE KARTE

Verteilt über die Galaxis gibt es eine Million Planeten, die das Imperium beansprucht. Diese Zahl ist gewaltig, doch weit mehr liegen unentdeckt im All. Manche Welten liegen beieinander, während andere durch riesige Entfernungen und die Leere des Raums getrennt sind. Solange jede den Imperialen Zehnt entrichtet, eine Steuer, die jedem Planeten auferlegt wird, dürfen die meisten sich selbst verwalten - in einem so großen und emsigen Reich sorgen die Gefahren und Unsicherheiten des Reisens und der Kommunikation dafür, dass keine einzelne Regierungsform etabliert werden konnte. Doch man verwendet ein Klassifikationssystem für Welten, um den Wert für das Imperium zu erfassen.

KARTENFOKUS: TERRA

Terra ist der Geburtsort der Menschheit und der Machtsitz des Imperators. Der Imperator herrscht seit Jahrtausenden und sitzt nun auf einem goldenen Thron, der seinen verfallenden Leib erhält.

KARTENFOKUS: MARS

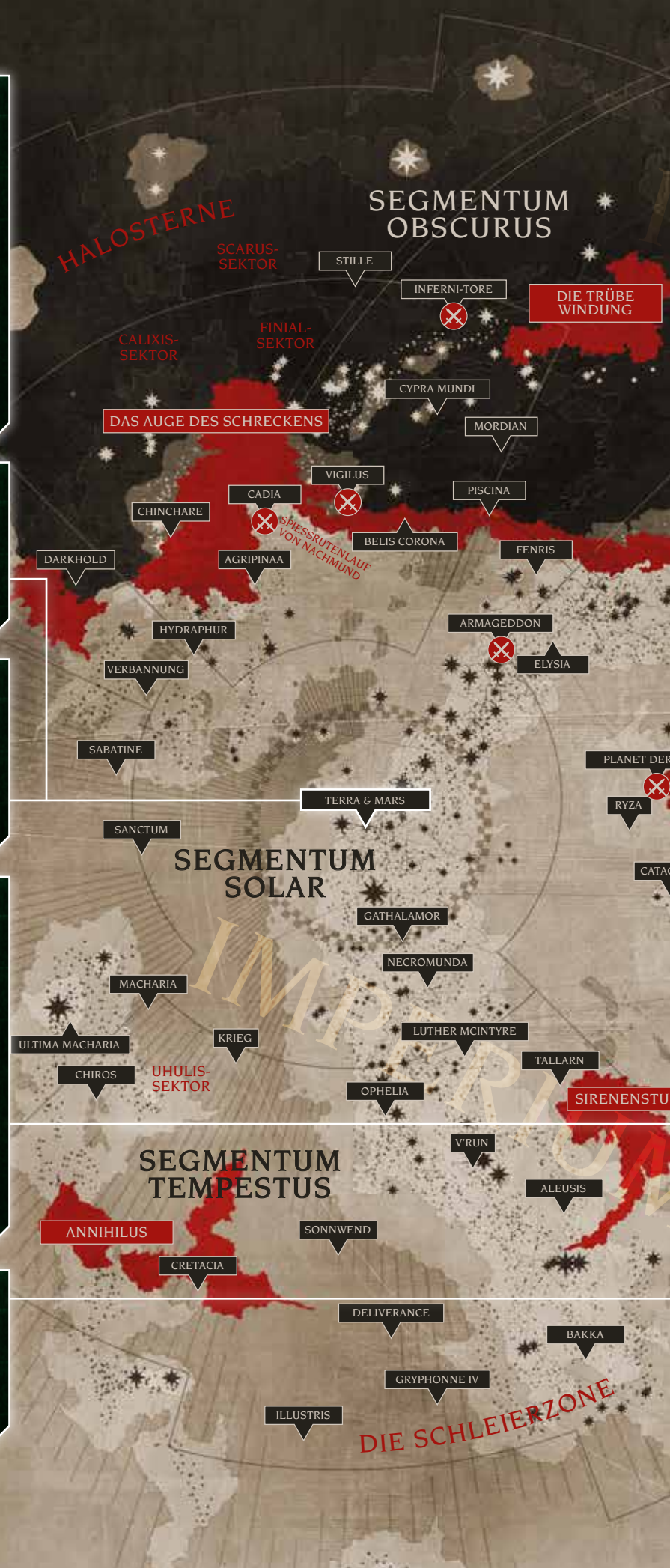
Der Mars ist die Heimatstadt des Adeptus Mechanicus und dient nun als seine größte und älteste Fabrikwelt. Er ist eine unermesslich große Superfabrik im Gewand eines Planeten, und er stellt technologische Wunder aller Arten her.

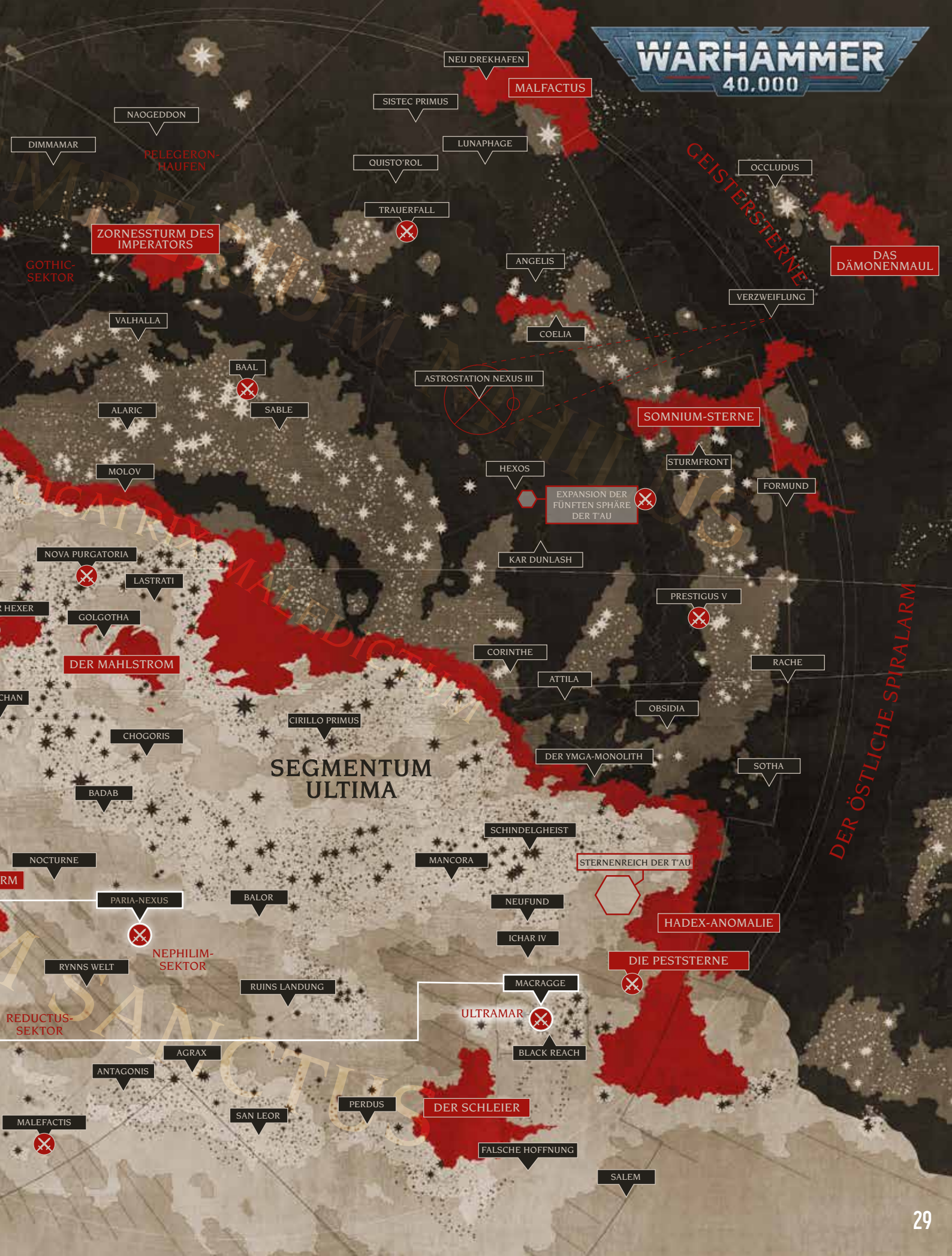
KARTENFOKUS: PARIA-NEXUS

Die als Kriegsgebiet Paria bekannte Allregion war einst wohlhabend und produktiv, wurde aber von den Necrons schauerlichem Verfall preisgegeben. Imperiale Kräfte, die auf die plötzliche Stille der Region reagierten, fanden Planet um Planet, auf denen Städte und Fabriken verlassen waren. Kriegsmaschinen und schauerliche Androidenkrieger der Necrons schritten durch die Ruinen und entfesselten schreckliche Waffen gegen die schockierten imperialen Armeen, die mit einer Mischung aus Zorn und Schrecken zurückschlügen. Der Krieg tobt weiter in der Region, ausgetragen unter dem drückenden Schleier von Antipsienergie, die droht, die Seelen der Krieger des Imperators zu rauben.

KARTENFOKUS: ULTRAMAR

Das Reich von Ultramar ist eine Sammlung von Welten, die ein Reich im Segmentum Ultima bilden. Es wird von den Ultramarines überwacht und hier befindet sich der Heimatplanet des Primarchen Rouboute Guilliman.





DIMMAMAR
PELEGERON-HAUFEN
GOTHIC-SEKTOR

ZORNESSTURM DES IMPERATORS

NEU DREKHAFEN
MALFACTUS

SISTEC PRIMUS
LUNAPHAGE
QUISTO'ROL

OCCLUDUS
GEISTERSTERNE
VERZWEIFLUNG

DAS DÄMONENMAUL

VALHALLA

ANGELIS

BAAL
SABLE

ASTROSTATION NEXUS III

SOMNIUM-STERNE

ALARIC

HEXOS

STURMFONT

FORMUND

MOLOV

EXPANSION DER FÜNFTEN SPHÄRE DER TAU

NOVA PURGATORIA

KAR DUNLASH

PRESTIGUS V

HEXER

LASTRATI

GOLGOTHA

CORINTHE

RACHE

DER MAHLSTROM

ATTILA

OBSIDIA

CHAN

CHOGORIS

CIRILLO PRIMUS

DER YMGA-MONOLITH

SOTHA

BADAB

SEGMENTUM ULTIMA

SCHINDELGHEIST

STERNENREICH DER TAU

RM

NOCTURNE

MANCORA

HADEX-ANOMALIE

PARIA-NEXUS

BALOR

NEUFUND

DIE PESTSTERNE

RYNNS WELT

NEPHILIM-SEKTOR

RUINS LANDUNG

MACRAGGE

REDUCTUS-SEKTOR

ULTRAMAR

BLACK REACH

ANTAGONIS

AGRAX

PERDUS

DER SCHLEIER

SALEM

MALEFACTIS

SAN LEOR

FALSCHER HOFFNUNG

DER ÖSTLICHE SPIRALARM

DIE REICHE DER STERBLICHEN

Inmitten der brodelnden Magie des Universums liegen die acht Reiche der Sterblichen, unterschiedliche Welten, die beinahe unendlich groß sind und jede vorstellbare Landschaft enthalten. Das Reisen zwischen den Reichen der Sterblichen ist mittels Reichspforten möglich, und an den Standorten dieser mystischen Portale finden einige der wildesten Schlachten statt, wenn Armeen versuchen, unterschiedliche Reiche zu erobern oder zu beschützen. Auch wenn sich die Reiche der Sterblichen in Größe und Gestalt unterscheiden, liegen sie alle in Energiekugeln, die man Reichsphären nennt. In ihren Herzlanden liegen die Reiche von Mensch, Duardin, Aelf und noch vielen anderen Völkern, vom fast unbedeutenden Rotzling bis zum monströsen Gargant. Und keines konnte dem Krieg enttrinnen.

Das Reich des Lichts

Das Reich des Lichts, das als Hysh bekannt ist, ist ein Ort von grenzenlosem Wissen und Erleuchtung.

Das Reich der Himmel

Azyr, das prachtvolle Reich der Himmel, wird von Sigmar regiert, und nur von Sigmar.

Das Reich der Schatten

Als Reich der Geheimnisse und Rätsel im Winde ist Ulgu auch als Graues Reich bekannt.

Die Achtpforten

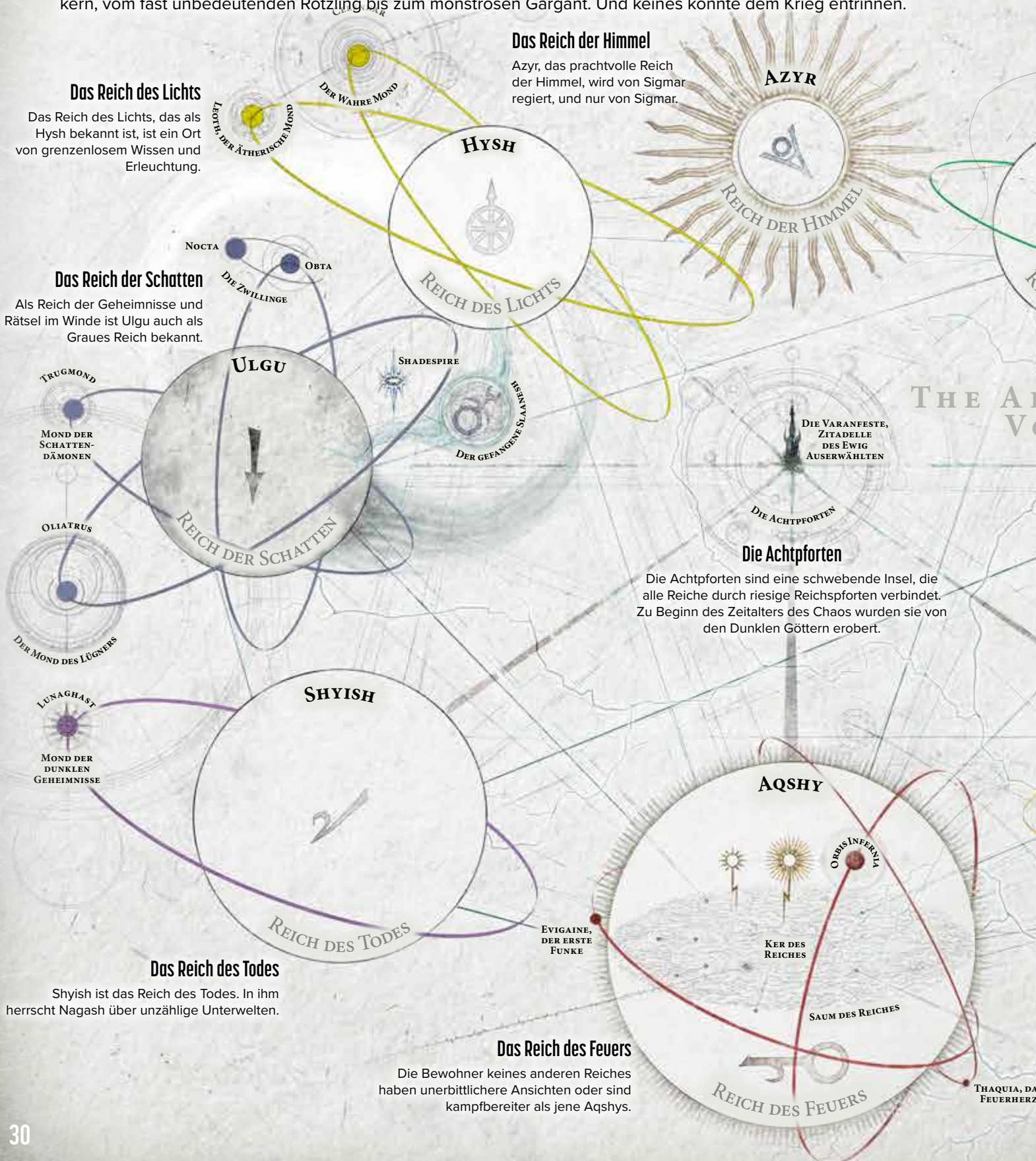
Die Achtpforten sind eine schwebende Insel, die alle Reiche durch riesige Reichspforten verbindet. Zu Beginn des Zeitalters des Chaos wurden sie von den Dunklen Göttern erobert.

Das Reich des Todes

Shyish ist das Reich des Todes. In ihm herrscht Nagash über unzählige Unterwelten.

Das Reich des Feuers

Die Bewohner keines anderen Reiches haben unerbittlichere Ansichten oder sind kampfbereiter als jene Aqshys.



Der Böse Mond

Der boshafte Trabant, den man als Bös'n Mond kennt, fährt scheinbar willkürlich durch den Kosmos.

Das Reich des Lebens

Ghyran ist als die Jadekönigreiche bekannt und seine Einwohner unterscheiden sich in Gestalt und Temperament erheblich.

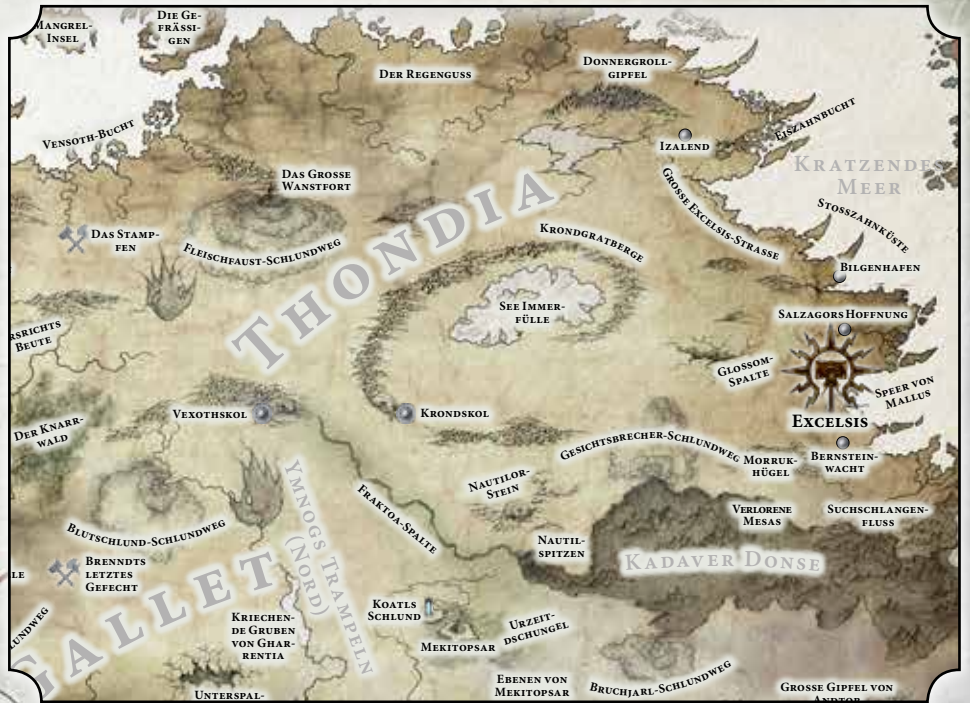


Das Reich der Bestien

Ghurs wilde Bewohner sind gleichsam Räuber und Beute.

Das Reich des Metalls

Chamon ist mit Reichtümern jenseits der wildesten Vorstellungen von Königen gesegnet.



KARTENFOKUS: THONDIA IN GHUR

Auf Ghurs wandelhaften Kontinenten ist Thondia eine der größten Weiten, die Stabilität gewähren. Seine weiten Tundren sind so groß, dass es die Vorstellungskraft übersteigt, und nur von Bergketten aufgebrochen. Dieses ungezähmte Land ist der perfekte Ort für die Kriegsklans der Orruks, die im Leben bestialischer Gewalt aufblühen. Hier steht auch Excelsis, Sigmars größte freie Stadt in Ghur. Die Armeen von Excelsis schlagen ständig Grünhauthorden zurück, um zu überleben.

KARTENFOKUS: EXCELSIS

Die freie Stadt Excelsis ist gleichsam Sigmars größter Brückenkopf in Ghur wie der mächtigste Handelshafen der Region. Sie steht unter dem wachsamen Blick der Glorreichen Ritter. Die Bewohner von Excelsis handeln mit einer Währung namens Schimmerlingen, kristallisierten Stücken vom Speer des Mallus, einem riesigen Splitter der Welt-die-war. Die Bürger setzen Schimmerlinge auch für Vorhersagen und Prophezeiungen ein, denn sie gewähren dem Besitzer kurze Blicke in die Zukunft.

Kragos versuchte nach seinem Erwachen, die Stadt niederzureißen, wurde jedoch durch die gemeinsamen Anstrengungen von Lord Kroak und der launischen Morathi zurückgeschlagen. Trotz seiner Niederlage greifen die zurückgebliebenen Grünhäute die Städte unablässig in seinem Namen an und machen das Leben für Excelsis zu einem ständigen Kampf.



WARHAMMER™ BATTLE HONOURS

Willst du deine Armee vergrößern UND für das Hobby, das du liebst, belohnt werden? Vielleicht ist das Ehrenabzeichen-Programm etwas für dich.

Das Ehrenabzeichen-Programm bringt dir kreative Fähigkeiten in verschiedenen Bereichen nahe, darunter Projektplanung, Modellbau und Bemalung. Das Ehrenabzeichen-Heft kannst du neben dem Alliance-Magazin abschließen, in dem viele Aufgaben bereits Ehrenabzeichen-Aktivitäten sind. Halte nach den Ehrenabzeichen-Stempelzeichen in deinem Alliance-Magazin Ausschau. Wenn du einfach diese Seiten abschließt, kannst du bis zu 6 der 30 erforderlichen Stempel erhalten, um deine ultimative Belohnung zu verdienen!



VERDIENE DIR BELOHNUNGEN

Geh in deinen nächsten Warhammer-Laden und sprich mit den Mitarbeitern, um dein kostenloses Ehrenabzeichen-Heft zu erhalten. Für jede Aktivitätssektion, die du abschließt, kannst du eine zusätzliche Belohnung erhalten, wobei eine besonders große deinen Fortschritt feiert, wenn du 30 Aktivitäten abgeschlossen hast.



BATTLEHONOURS.WARHAMMER.COM



FINDE DEINEN ÖRTLICHEN LADEN

Unsere Mitarbeiter sind im nächsten Warhammer-Laden stets bereit, um dir Rat, Tipps und Bemalratschläge zu geben. Du kannst auch einen Freund mitbringen und ein kostenloses Einführungsspiel austragen.

Finde den nächsten Warhammer-Laden unter:

STORES.WARHAMMER.COM





Verwende diese Truppenschriften für das Minispiel auf Seite 23. Sieh dir für weitere Informationen darüber, wie Warhammer Age of Sigmar gespielt wird, die kostenlosen Regeln auf ageofsigmar.com an oder scanne den QR-Code oben auf dieser Seite.





5"	2	3+	0
----	---	----	---

1	2"	2	3+	3+	-1	1
---	----	---	----	----	----	---

VINDICTOR

1	1	4+	4+	1
---	---	----	----	---





5"	2	5+	0
----	---	----	---

1	2"	2	4+	4+	-	1
---	----	---	----	----	---	---

WANSTREISSA

1	1	4+	4+	1
---	---	----	----	---



Verwende diese Datenblätter für das Minispiel auf Seite 20. Sieh dir für weitere Informationen darüber, wie Warhammer 40,000 gespielt wird, die kostenlosen Regeln auf warhammer40000.com an oder scanne den QR-Code oben auf dieser Seite.





STURM-INTERCESSOR

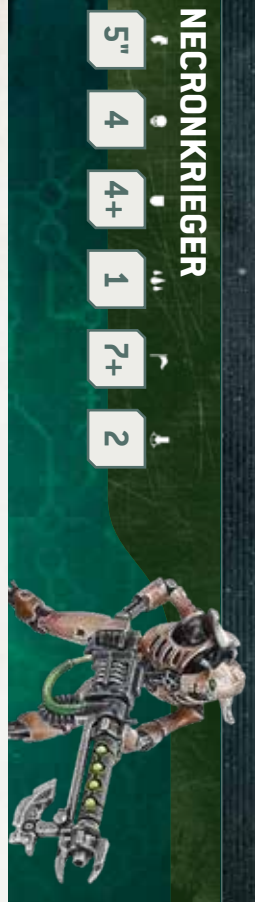
6"	4	3+	2	6+	2
----	---	----	---	----	---

1	18"	1	3+	4	-1	1
---	-----	---	----	---	----	---

2	4	3+	4	-1	1
---	---	----	---	----	---

1	1	4+	4+	1
---	---	----	----	---





NECRONKRIEGER

5"	4	4+	1	7+	2
----	---	----	---	----	---

1	24"	1	4+	4	0	1
---	-----	---	----	---	---	---

2	1	4+	4	0	1
---	---	----	---	---	---

