

LEITFADEN FÜR PÄDAGOGEN



2024 – 25

EINLEITUNG	1
EINSATZ DER RESSOURCEN-BOX	3
SESSION-PLÄNE	11
BATTLE HONOURS OPTIMAL NUTZEN	23
GRÜNDUNG EINER AG	25
GESUNDHEIT UND SICHERHEIT	33
HILFSMITTEL	37
WEITERE MÖGLICHKEITEN	53
ZUSATZAKTIVITÄTEN	55

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 „Battle Honours“-Magazin
- 12x Vindictoren-Miniaturen der Sturmgeschmiedeten Ewigen
- 12x Intercessoren-Miniaturen der Space Marines
- 12x Wanstreißer-Miniaturen der Moorpirscha
- 12x Necronkrieger-Miniaturen
- Anleitungen für das Bauen & Bemalen der enthaltenen Miniaturen
- 10x Base-Farben von Citadel Colour
- 12x Starter-Pinsel
- 12x Farbpaletten
- 12x Sechsseitige Würfel
- 12x Belohnungskarten mit Kunstdruck



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 „Battle Honours“-Hefts
- 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](https://www.warhammer-alliance.com)



[BattleHonours.Warhammer.com](https://www.battlehonours.warhammer.com)



ERFAHRE MEHR ÜBER DIE SPIELE

Die Websites von Warhammer Age of Sigmar und Warhammer 40.000 sind ideale Arten, mehr über die Spiele zu erfahren, und bieten darüber hinaus Regeln und Informationen, um alle etwaigen Fragen deiner Teilnehmer zu beantworten.



[Start-Warhammer.com](https://www.start-warhammer.com)



[Warhammer40000.com](https://www.warhammer40000.com)



[AgeOfSigmar.com](https://www.ageofsigmar.com)



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.



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.

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.



[Warhammer-Alliance.com](https://www.warhammer-alliance.com)



[Stores.Warhammer.com](https://www.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 Vindicator der Sturmgeschmiedeten Ewigen & Wanstreißer 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.

SITZUNGSPLÄNE

Empfohlene Vorgehensweisen und Pläne für die Verwendung der Boxinhalte und des Magazins, um Clubsitzungen einfach abhalten zu können.

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:



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 Attacks 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 ist das beliebteste Tabletop-Miniaturenspiel und spielt in einer abtraumhaften 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.



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 kriegslüsteren 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.

STURM-INTERCESSOR DER SPACE MARINES

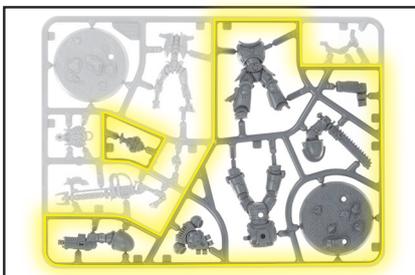


Die Space Marines sind die besten Soldaten des Imperiums, verbessert durch arkane Wissenschaft und in Jahrhunderten der Kampferfahrung gestählt. Sie sind Hünen aus Fleisch und Metall in mächtigen Servorüstungen und stammen aus Hunderten Orden, je mit eigener stolzer Geschichte und eindrucklicher Heraldik. Trotz all ihrer Macht sind sie nur wenige und der Großteil der Menschheit verbringt das Leben, ohne je einen zu Gesicht zu bekommen, denn sie werden nur eingesetzt, wenn die Not am größten ist.

BAUEN



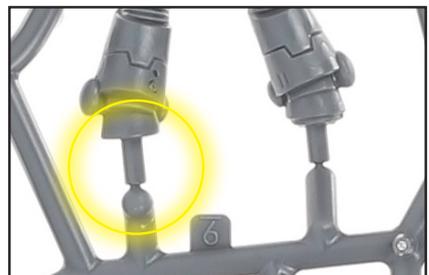
Um diesen Sturm-Intercessor zu bauen, trenne die Teile aus dem Gussrahmen füge sie der Anleitung unten folgend zusammen. Die meisten Warhammer-Modelle erfordern auch einen Seitenschneider, wie im Battle-Honours-Booklet abgebildet, aber diese nicht.



Warhammer-Miniaturen kommen im Kunststoffgussrahmen. Jedes Teil trägt eine Zahl, die das Diagramm zum Zusammenbau übernimmt.

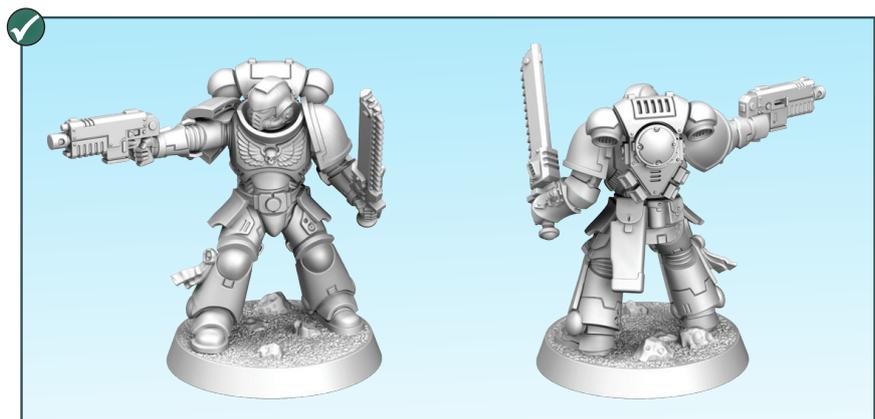
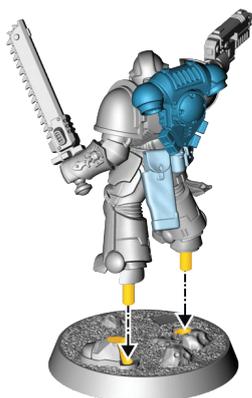
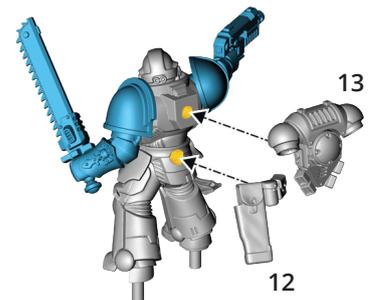
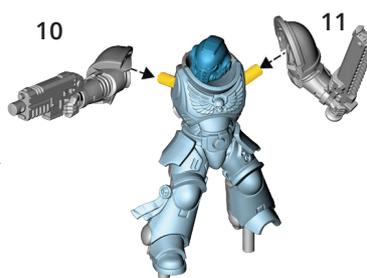
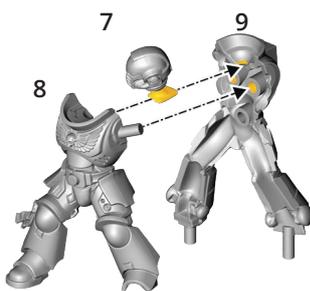


Um ein Teil herauszutrennen, drücke es vorsichtig vom Gussrahmen weg nach unten, **beginnend mit den Stellen, die durch die Pfeilsymbole angezeigt werden.**



Dein Sturm-Intercessor ist ein zusammensteckbares Modell. Finde die gezeigten Stifte und verbinde sie in der unten angegebenen Reihenfolge mit den Löchern. Entferne die Stifte nicht!

Finde die mit Zahlen bezeichneten Teile am Gussrahmen und stecke sie vorsichtig in dieser Reihenfolge an den markierten Verbindungspunkten zusammen. Du brauchst für diese Miniatur keinen Kleber.



NECRONKRIEGER

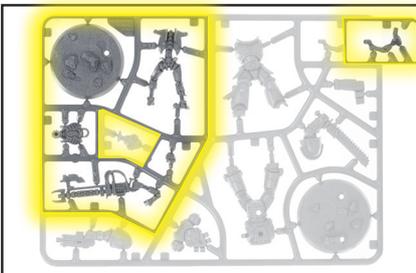
Die Necrons sind unsterbliche, fremdartige intelligente Maschinen, die die Galaxis in einer lange vergangenen Ära beherrschten. Nachdem sie Tausende Jahre in Stasis ruhten, sind sie erwacht, um ihr verlorenes Reich zurückzuerobern. Mit ihren sich selbst reparierenden Metallkörpern und seltsamen Waffen kosmischer Zerstörung sind die Necrons ein schrecklicher, unerbittlicher Gegner. Gerüchten zufolge hat ihr langer Schlaf ihren Verstand beschädigt und viele Necrons in geistlose Monster verwandelt.



BAUEN



Um diesen Necronkrieger zu bauen, trenne die Teile aus dem Gussrahmen füge sie der Anleitung unten folgend zusammen. Die meisten Warhammer-Modelle erfordern auch einen Seitenschneider, wie im Battle-Honours-Booklet abgebildet, aber diese nicht.



Warhammer-Miniaturen kommen im Kunststoffgussrahmen. Jedes Teil trägt eine Zahl, die das Diagramm zum Zusammenbau übernimmt.

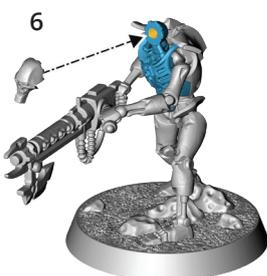
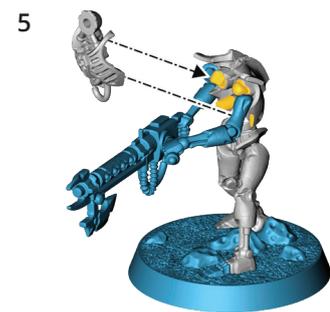
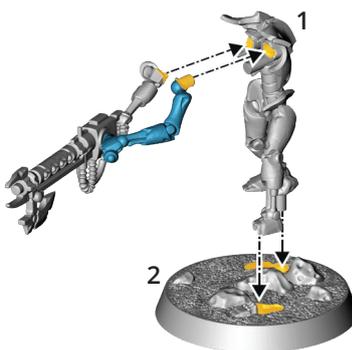
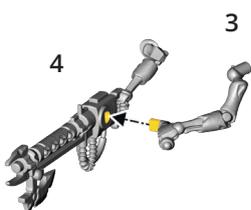


Um ein Teil herauszutrennen, drücke es vorsichtig vom Gussrahmen weg nach unten, **beginnend mit den Stellen, die durch die Pfeilsymbole angezeigt werden.**



Dein Necronkrieger ist ein zusammensteckbares Modell. Finde die gezeigten Stifte und verbinde sie in der unten angegebenen Reihenfolge mit den Löchern. Entferne die Stifte nicht!

Finde die mit Zahlen bezeichneten Teile am Gussrahmen und stecke sie vorsichtig in dieser Reihenfolge an den markierten Verbindungspunkten zusammen. Du brauchst für diese Miniatur keinen Kleber.



VINDICTOR DER STURM- GESCHMIEDETEN EWIGEN

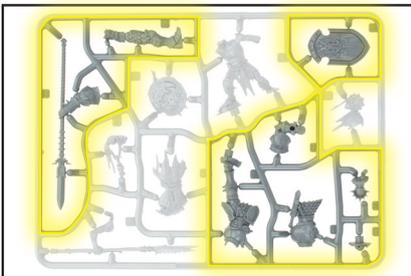
Die Sturmgeschmiedeten Ewigen sind mächtige Helden, Auserwählte des Sigmar und vom celestischen Sturm gestärkt. Sie sind die beste Hoffnung für die Rückeroberung der Reiche der Sterblichen und kämpfen an vorderster Front in Sigmars Kriegen, wo ihre Macht und ihr Kampfgeschick gegen die vielen Schrecken stehen, welche die Reiche bedrohen. Selbst der Tod kann die Sturmgeschmiedeten Ewigen nicht einfordern, denn wenn sie fallen, kehren ihre Seelen nach Azyr zurück, wo sie neugeschmiedet und einmal mehr ausgesandt werden.



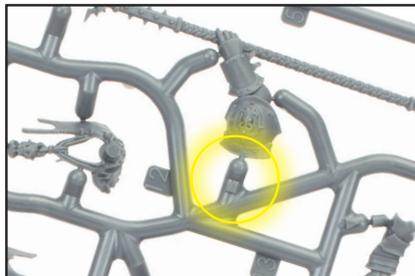
BAUEN



Um diesen Vindicator der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu bauen, trenne die Teile aus dem Gussrahmen füge sie der Anleitung unten folgend zusammen. Die meisten Warhammer-Modelle erfordern auch einen Seitenschneider, wie im Battle-Honours-Booklet abgebildet, aber diese nicht.



Warhammer-Miniaturen kommen im Kunststoffgussrahmen. Jedes Teil trägt eine Zahl, die das Diagramm zum Zusammenbau übernimmt.

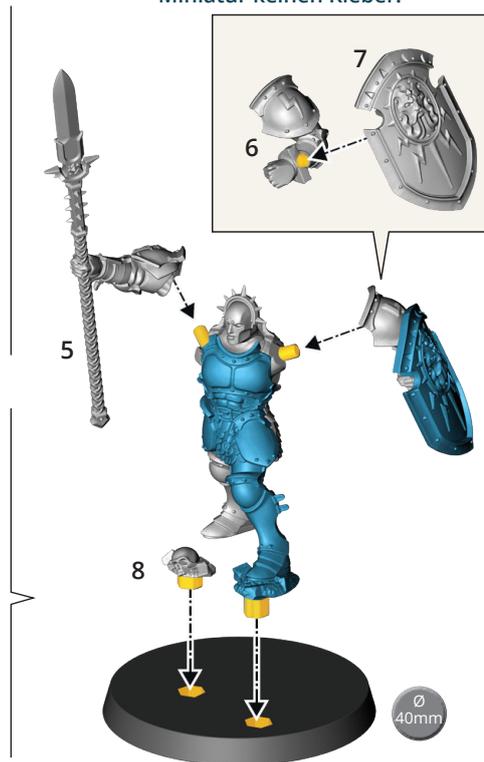
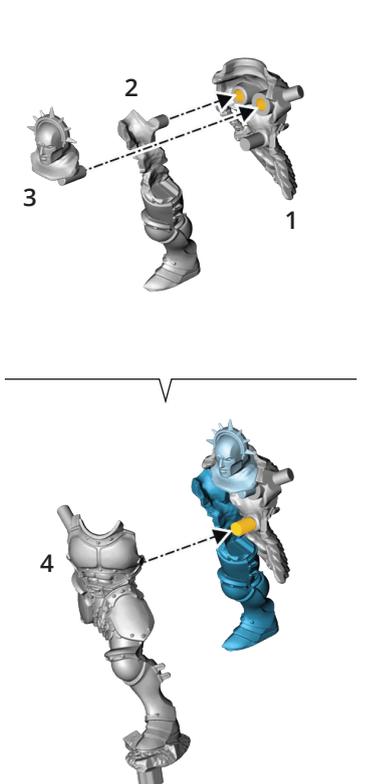


Um ein Teil her auszutrennen, drücke es vorsichtig vom Gussrahmen weg nach unten, **beginnend mit den Stellen, die durch die Pfeilsymbole angezeigt werden.**



Dein Vindicator ist ein zusammensteckbares Modell. Finde die abgebildeten Stifte und verbinde sie in der unten angegebenen Reihenfolge mit den Löchern. Entferne die Stifte nicht!

Finde die mit Zahlen bezeichneten Teile am Gussrahmen und stecke sie vorsichtig in dieser Reihenfolge an den markierten Verbindungspunkten zusammen. Du brauchst für diese Miniatur keinen Kleber.



WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA

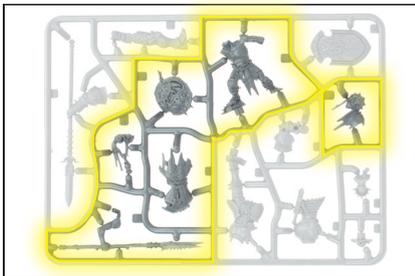
Aus den stinkenden Tümpeln und Sümpfen der Reiche der Sterblichen ziehen die Orruk-Armeen der Moorpirscha aus. Für diese boshaften Kreaturen ist die Schlacht nicht nur eine Möglichkeit zu beweisen, wie zäh sie sind, sondern auch um ihre Opfer zu erniedrigen. Die klävvaren Tricks der Moorpirscha sind so boshaft wie effektiv – warum auch fair kämpfen, wenn du dem Feind ein Messer in den Rücken treiben kannst?



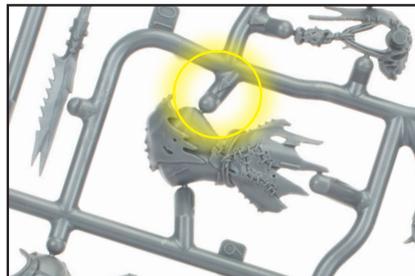
BAUEN



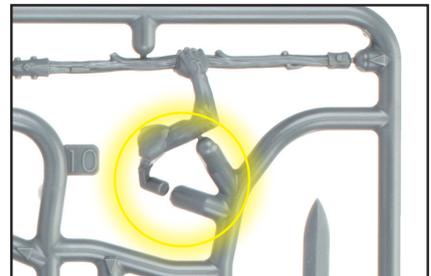
Um diesen Wanstriessa der Moorpirscha zu bauen, trenne die Teile aus dem Gussrahmen füge sie der Anleitung unten folgend zusammen. Die meisten Warhammer-Modelle erfordern auch einen Seitenschneider, wie im Battle-Honours-Booklet abgebildet, aber diese nicht.



Warhammer-Miniaturen kommen im Kunststoffgussrahmen. Jedes Teil trägt eine Zahl, die das Diagramm zum Zusammenbau übernimmt.

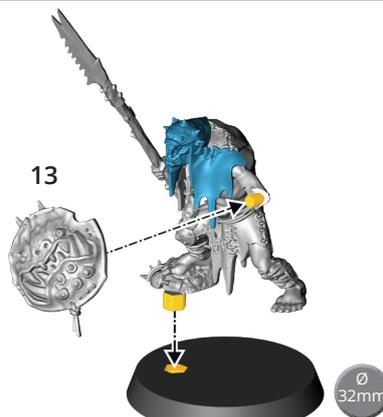
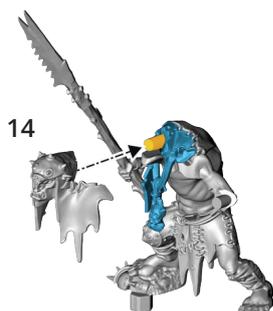
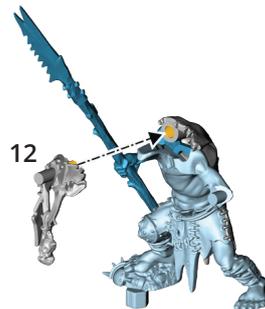
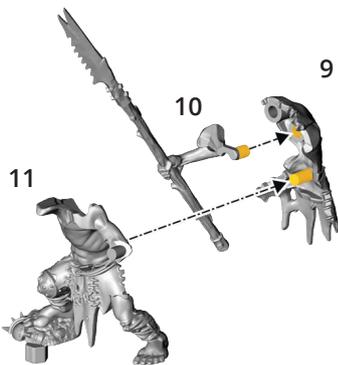


Um ein Teil herauszutrennen, drücke es vorsichtig vom Gussrahmen weg nach unten, **beginnend mit den Stellen, die durch die Pfeilsymbole angezeigt werden.**



Dein Wanstriessa ist ein zusammensteckbares Modell. Finde die gezeigten Stifte und verbinde sie in der unten angegebenen Reihenfolge mit den Löchern. Entferne die Stifte nicht!

Finde die mit Zahlen bezeichneten Teile am Gussrahmen und stecke sie vorsichtig in dieser Reihenfolge an den markierten Verbindungspunkten zusammen. Du brauchst für diese Miniatur keinen Kleber.



DEINE MODELLE BEMALEN

Jetzt wird es Zeit, dein erstes Modell zu bemalen! Das Bemalen ist ein großer Teil des Hobbys und für viele der Grund, überhaupt ins Hobby zu kommen. Es ist schnell zu erlernen und macht Spaß – und mit etwas Übung wirst du bald sehr gut darin sein.

Weniges ist so beeindruckend wie eine vollständig bemalte Sammlung! Folge den Anweisungen Schritt für Schritt, bis dein Modell fertig ist. Bitte deinen Warhammer-Berater oder deine Beraterin um Hilfe bei der Auswahl der Farben für das Farbschema, das du erreichen möchtest.

Schritt 1

Gehe sicher, dass dein Farbtopf fest verschlossen ist und schüttele ihn kurz ordentlich durch.

Nimm mit einem sauberen Pinsel eine kleine Menge Farbe aus dem Topf auf die Palette.



Schritt 2

Bevor du deinen Pinsel in die Farbe auf der Palette tauchst, feuchte zuerst die Borsten an. Damit verdünnst du die Farbe etwas, wodurch sie glatter aufzutragen ist.



Schritt 3

Trage deine Farben entsprechend deiner Farbvorstellungen auf dein Modell auf. Beginne mit der Farbe auf den größten Bereichen. Lass jede Farbe trocknen, bevor du mit der nächsten beginnst.



Schritt 4

Sind alle Bereiche bemalt, stell das Modell fertig, indem du, wo nötig, Korrekturen vornimmst.

Es ist in Ordnung, ein Modell noch einmal zu prüfen und Bereiche nachzubessern.



PINSELTYPEN UND -PFLEGE

Pinsel sind in vielen Größen erhältlich. Kleine Pinsel eignen sich besser für Details, große Pinsel für größere Flächen. Der richtige Pinsel hilft dabei, dass du gut und sauber malen kannst. Es gibt auch spezielle Pinsel für gewisse Bemalstechniken. Frag dazu deinen Warhammer-Berater oder deine Beraterin! Mit einem speziellen Texturwerkzeug ist es viel leichter als mit einem Pinsel, Effektfarben auf dem Base aufzubringen.

- Wasch deinen Pinsel regelmäßig während des Malens aus, nicht nur, wenn du deine Farbe wechselst oder fertig bist.
- Arbeite die Farbe nicht bis zum metallenen Teil des Pinsels ein.
- Mit einer sanften Drehung gegen deine Farbpalette kannst du die Spitze deines Pinsels halten.



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.

BATTLE HONOURS

Die Booklets im Club-Paket sind auch Teil des Einsteigerprogramms Battle Honours, das neuen Warhammer-Hobbyistinnen und -Hobbyisten ermöglicht, alle Aspekte des Hobbys zu erleben, sich eingehender mit dem zu beschäftigen, was sie am meisten interessiert, und kostenlose Belohnungen zu verdienen. Sehen Sie sich die Informationen auf Seite **23** dieses Leitfadens an oder sprechen Sie mit einem Warhammer-Ladenmanager oder einer Warhammer-Ladenmanagerin, um zu erfahren, ob dies für Ihren Club von Interesse ist.

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](https://stores.warhammer.com)



Session-Pläne

Diese Sektion enthält Session-Pläne für den Inhalt des Warhammer-Alliance-Ressourcenpakets. Sie können in Ihrem Warhammer-Alliance-Club verwendet werden und passen zu verschiedenen Alters- und Fähigkeitsstufen.

Jeder enthält eine empfohlene Dauer, und wenn diese den Zeitrahmen der Sessions Ihres Clubs überschreitet, können Sie die Session auch in mehrere aufteilen.



Session-Übersicht

Session 1: Die erste Miniatur bauen

In dieser Sektion geht es darum, mit den Modellbausätzen im Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket loszulegen. Fragen Sie Ihre Teilnehmenden, welche Modelle sie gerne bauen möchten.

Session 2: Das Farbschema planen

In dieser Session können die Jugendlichen Farbschemata entwerfen und eigene Orden, Dynastien, Sturmheere und Kriegsklans gestalten. Konzeptionell sollten diese in der Einführungssitzung eingeführt worden sein. Diese Pläne können sie verwenden, um in der nächsten Session ihre Modelle zu bemalen.

Session 3: Modelle bemalen

In dieser Session können die Mitglieder beginnen, ihre Modelle zu bemalen. Sorgen Sie dafür, dass sie ihre Modelle mitbringen, oder bewahren Sie diese im Lager des Clubs auf. Achten Sie darauf, dass jedes Mitglied einen Pinsel erhält und dass es genug Wasser gibt, damit alle Mitglieder ihre Pinsel regelmäßig auswaschen können.

Session 4: Ein Spiel spielen

Diese Session führt das Spielen von Warhammer mit einem Minispiel ein, das im Battle-Honours-Booklet enthalten ist. Stellen Sie sicher, dass sich die Mitglieder auch mit dem Verhaltenskodex im Leitfaden für Pädagogen vertraut machen – es ist wichtig, dass sie sportliches Verhalten und Respekt erlernen, während sie Warhammer-Partien austragen!

Battle-Honours-Seitenreferenz

In diesen Session-Plänen nehmen wir auf das Battle-Honours-Booklet Bezug.

Damit Sie die richtige Seite für jede Session einfach finden, sind Seitenzahlen wie die folgende bei den zugehörigen Zeilen angegeben: **SEITE 1**

Eingewöhnung

Für Ihre erste Clubsession empfehlen wir, direkt mit dem Bauen der Miniaturen anzufangen – das macht Spaß, ist packend und man lernt etwas dabei.

Es ist jedoch hilfreich, wenn sich alle vorher mit Warhammer vertraut machen, wenn es möglich ist. Nützliche Informationen finden sich in den Sektionen des Battle-Honours-Booklets, die unten aufgeführt sind. Wenn die Teilnehmenden ihre Booklets im Vorfeld erhalten, können Sie anregen, sich diese im Vorfeld anzuschauen, oder Sie können sie als etwas anbieten, das sie sich ansehen können, wenn sie bei den Sessions früher fertig sind, oder zu Hause lesen können. Wenn die Teilnehmenden zu diesem Zeitpunkt nicht daran interessiert sind, zu lesen, ist das kein Problem – zwar gibt es viele Warhammer-Bücher und Lesen ist für viele ein wichtiger Bestandteil des Hobbys, aber es ist keine Pflicht. Ermutigen Sie sie jedoch, es sich anzusehen – selbst zurückhaltende Leser können in den spannenden Settings von Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar etwas finden, das sie packt!

Setting-Informationen und Karten

SEITEN 6-13

The Galactic Map shows the Segmentum Obscurus, Segmentum Solaris, and Segmentum Tertius. It includes sections for Galactic Map, Map Focus: Terra, Map Focus: Mars, and Map Focus: Ultramar. The article preview for 'IN THE GRIM DARKNESS OF THE FAR FUTURE THERE IS ONLY WAR' features sections for The Imperium, Xenos, Chaos, and Find Out More.

Geschichten

SEITEN 44-47

The Gates of Azyr by Chris Wright. The story is set in the Segmentum Obscurus, where a group of Space Marines from the 1st Legion are sent to investigate a mysterious signal. They find a hidden city, the Gates of Azyr, which is a remnant of an ancient civilization. The story explores the challenges of exploring a new world and the dangers of the unknown.

Viathan by DarkHills. The story is set in the Segmentum Obscurus, where a group of Space Marines from the 1st Legion are sent to investigate a mysterious signal. They find a hidden city, Viathan, which is a remnant of an ancient civilization. The story explores the challenges of exploring a new world and the dangers of the unknown.

Tipp

Ermutigen Sie die Teilnehmenden, sich ein eigenes Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen, einen eigenen Kriegsclan der Moorpirscha, einen eigenen Orden der Space Marines oder eine eigene Dynastie der Necrons auszudenken. Wenn sie kommen, um ihre Modelle zu bemalen, können sie sich ihr eigenes Farbschema ausdenken, wenn sie wollen, und zu Beginn zu brainstormen, kann eine gute Methode sein, die Teilnehmenden vorzubereiten und kreativ anzuregen.

Auf diese Weise üben die Jugendlichen **Plänen** und **unabhängige Recherche**, während sie ihre **Lesefähigkeiten** stärken.



Modelle zusammenzubauen ist ein toller Teil des Warhammer-Hobbys. In dieser Session drücken die Jugendlichen die Miniaturen aus den Gussrahmen und verwenden eine Bauanleitung, um sie zusammenzubauen. Diese Modelle sind so gestaltet, dass sie ohne Kleber oder Modellbauseitenschneider gebaut werden können, sodass es leicht ist, loszulegen.

Was Sie benötigen

- Battle-Honours-Booklet
- Nicht zusammengebaute Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Paket – jedweder Art
- Instruktionkarten für die gewählten Miniaturen

Vorbereitung

Legen Sie die Informationskarten mit der Instruktionseite nach oben aus, sodass jeder sie erreichen kann. Legen Sie einen Gussrahmen an jeden Arbeitsplatz. Schlagen Sie als zusätzliche Hilfe das Battle-Honours-Booklet auf **SEITE 18** auf.

Beachten Sie: Es wird für den Bau dieser Modelle kein Kunststoffkleber oder Modellbauseitenschneider benötigt.

Schritt 1: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler sich den Gussrahmen anschauen, die Zahlen für jedes Teil wahrnehmen und sie mit den Anweisungen auf dem Bogen abgleichen.

Schritt 2: Ermutigen Sie sie, jedes Teil aus dem Gussrahmen zu drücken, in der Reihenfolge, die auf den Bauanleitungen angezeigt ist.

Schritt 3: Lassen Sie sie die ersten zwei Teile fest, aber vorsichtig zusammendrücken. Achten Sie darauf, dass die Stifte richtig ausgerichtet sind.

Schritt 4: Fahren Sie Bauteil für Bauteil fort, bis das Modell fertig ist.

Schritt 5: Lassen Sie sich von den Schülerinnen und Schülern ihre fertigen Miniaturen zeigen.



Jetzt, da jeder seine erste Miniatur zusammengebaut hat, haben die Teilnehmenden die Aktivität „Baumeister“ auf **SEITE 19** abgeschlossen. Lassen Sie sie das Kästchen abhaken, um zu zeigen, dass sie es sich verdient haben. Ermutigen Sie sie, im eigenen Tempo oder in ihrer Freizeit weiter mit den verschiedenen Miniaturentypen im Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket zu üben.

BUILD

Taking a miniature from a pile of plastic parts to a completed model ready for painting is a hobby in itself! This section contains activities that will help you learn the skills you need to build your miniatures.

Get Started

The Battle Honours website has miniature building video guides to help you get started. Watch one and tell your advisor.

Battlehonours.com

Safety First

Ask your advisor to show you how to safely use the tools you need to build your miniatures. Always follow the safety advice at the bottom of the page.

Remember to show your advisor your progress

Building Warhammer Miniatures

Building miniatures can require a variety of tools, including flat-edged plastic clippers to remove parts from their frame and a mouldline remover to clean off small lines of plastic left over from the casting process. Many of the starter models and Warhammer Alliance models do not need all of these tools. If you are building a push-off-frame model, be sure to push where the arrows show.

Using Clippers

Hold the clippers like so. To use them, squeeze gently with your fingers and thumb until the blades meet.

Where to Clip

Clip as close to the component as possible. Take care not to accidentally clip off any parts of the model.

Line up Parts

Carefully line up the components you want to attach, making sure that the correct pegs connect with the correct holes.

Push Together

Push the pegs into the holes by applying gentle pressure to both components. Try to get as tight and close a fit as possible.

Tool Safety

Always:

- read the building instructions carefully and follow all safety guidance.
- follow any age restrictions and applicable laws of your country.
- take your time and be careful when using clippers, glue, or any other modelling tool.
- ask your advisor to demonstrate a tool to you before using it for the first time.

Master Crafter

Build your first miniature!

The Lord of Battle

Build your first character.

Trusted Retinue

Build your first unit of at least three miniatures.

Reinforcements

Build a unit of at least five miniatures.

Earthshaker

Build a monster or vehicle miniature.

Spare Parts

Many Warhammer sets have optional parts to personalise your miniatures. This means you'll end up with spare parts, known as many hobbies as 'bits'.

When you finish all the Build stamps, you'll get a Bits Box to keep these in for customising your miniatures.

13

Session 1: Die erste Miniatur bauen

Wenn die Teilnehmenden früher fertig sind:

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler sich die anderen Gussrahmen des Warhammer-Alliance-Ressourcenpakets anschauen und sich an einem weiteren versuchen, wenn noch Zeit ist. Achten Sie aber darauf, dass Sie jene Miniaturen nicht bereits für eine andere Session eingeplant haben. Sie können sich auch ein wenig die Bemalanleitungen ansehen, um zu sehen, was als Nächstes kommt, oder gar die Spielwerte, damit sie die Waffen und anderen Merkmale der Miniaturen identifizieren können. Das Wichtigste ist, dass die Teilnehmenden ihre Nachbarn die eigenen Modelle ohne Störung bauen lassen, sodass alle die Erfahrung machen und das Gefühl haben, etwas erreicht zu haben.

Tipp

Passen Sie auf, dass die Teilnehmenden nicht die Stifte zum Zusammenstecken an den Modellen abdrehen, sonst passen sie nicht zusammen. Überlegen Sie, dem Session-Leiter Kunststoffkleber zu geben, um Teile zu reparieren, falls mal ein Fehler passiert.

Weitermachen

Die Teilnehmenden können andere Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket bauen oder, wenn Sie Zugriff auf andere Warhammer-Miniaturen haben, jene. Beachten Sie, dass andere Miniaturen den Einsatz von Modellbauseitenschneidern und/oder Kunststoffkleber erfordern können – prüfen Sie dies im Vorfeld und planen Sie die korrekte und sichere Verwendung dieser Werkzeuge als Teil der Session ein.

Verschiedene Typen von Miniaturen können verschiedene Stempel bei Battle Honours einbringen, und Warhammer-Hobbyisten haben oft Spaß daran, einen bestimmten Typ zu bauen, etwa Fahrzeuge, Kavallerie oder Monster. Wenn es möglich ist, ermutigen Sie sie, zu versuchen, verschiedene Typen von Miniaturen zu bauen, bis sie finden, was ihnen am meisten Freude bereitet.

Sie können auch zu einfachen Bauaktivitäten ermutigen oder Sessions mit diesem Thema gestalten und übrige Teile von Miniaturen verbauen oder die Bases der Miniaturen, die gerade gebaut werden, verzieren und erweitern.

Vergessen Sie nicht, dass bei all diesen Sessions Battle-Honours-Stempel verdient werden können – für Typen von oder Sets aus Modellen wie in den Battle-Honours-Aktivitäten beschrieben, oder aber für „Bastle auf deine Art“.

Werkzeugsicherheit



Es gilt stets:

- Lesen Sie die Anleitung sorgsam und befolgen Sie die Sicherheitshinweise.
- Beachten Sie alle Altersangaben und gültigen Gesetze Ihres Landes.
- Nehmen Sie sich Zeit und seien Sie beim Einsatz von Modellbauseitenschneidern, Kleber oder anderem Modellbauwerkzeug vorsichtig.
- Bitten Sie Ihren Betreuer vor dem ersten Einsatz, ein Werkzeug zu erklären.



Diese Aktivität hilft Jugendlichen bei **Problemlösung, Bauen** und dabei, **schriftlichen Anweisungen zu folgen**.



In dieser Session planen die Schülerinnen und Schüler, wie sie ihre Miniaturen bemalen. So können sie das mit Spaß durchdenken, bevor sie Farbe auf die Pinsel nehmen, und sich vertrauter mit den Charakteren machen. Es ist zudem eine kurze Session und damit ideal, um zwischen die aufwändigeren Sessions Bauen und Malen geschoben zu werden.

Was Sie benötigen

- Battle-Honours-Booklet
- eine Auswahl der Farben, die Ihnen zur Verfügung stehen
- Kopien der Informationsbogen zu den Miniaturen, die in der letzten Session gebaut wurden
- einige Buntstifte, Marker usw.
- Wenn es Ihnen möglich ist: Ausdrucke der Design-/Farbbogen aus der Sektion Zusätzliche Aktivitäten des Leitfadens für Pädagogen.

Vorbereitung

Legen Sie Informationskarten, Malmaterial, verfügbare Farbtöpfchen als Referenz und Ausmalbogen/Papier aus. Schlagen Sie als kleine Hilfe zum Bemalprozess das Battle-Honours-Booklet auf **SEITE 22** auf.

Schritt 1: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler das Hintergrundmaterialmaterial oben auf den Information- und Ausmalbogen lesen.

Schritt 2: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Details betrachten und die verschiedenen Materialien wie Holz, Metall usw. vermerken.

Schritt 3: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler beginnen, ihren Plan zu machen. Hier geht es darum, die Farben zu finden, die sie verwenden wollen, um ihr Modell später zu bemalen, daher sollten sie sich an die von Ihnen bereitgestellten Farbtöpfchen halten.

Schritt 4: Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, ihre fertige Arbeit zu zeigen.

Wenn sie fertig sind, haben die Schülerinnen und Schüler die Aktivität Farbschema auf **SEITE 25** erfolgreich abgeschlossen. Haken Sie das Kästchen ab, um zu zeigen, dass sie es sich verdient haben.

The image shows two pages from the 'Battle Honours Booklet'. The left page is titled 'Finding Inspiration' and features several sections with images of painted miniatures and descriptive text:

- Finding Inspiration:** All of the models on this page were painted using the same set of ten paints. Even with just a few paints, you can create your own Stormhosts or Space Marine Chapters using unique combinations of colours. You can use these colour schemes for inspiration, or create your own. For more ideas, you can see dozens of hobbyists' armies in *White Dwarf*, the official Warhammer magazine, or on the @OfficialWarhammer YouTube channel.
- Space Marine Chapters:** There are over 1,000 Space Marine Chapters, so there's no shortage of possible colour schemes. You could use one of the many Chapters featured in our books or create your own!
- Necon Dynasties:** Necons are made of living metal, so their colour schemes usually have a metallic theme. New and previously unknown dynasties are always reawakening - which is bad news for the galaxy, but good news for you as you can invent all kinds of paint schemes!
- Kruleboys:** Kruleboys prefer to hide and attack from ambush. Because they are found throughout the fantastical landscapes of the Mortal Realms, the colours that make for good camouflage can vary greatly!
- Stormhosts:** Stormhost Bretnals are organised into mighty Stormhosts. There are many Stormhosts, and their colours and heraldry often reflect the Realm that they are based in. You could paint yours to match an existing Stormhost, or design your own.

The right page is titled 'Colour Scheme' and contains a checklist of tasks with corresponding images:

- Colour Scheme:** Choose a colour scheme for your next models. (Image: A palette and a miniature being painted.)
- The Lord of Battle:** Paint your chosen character in your chosen colour scheme. (Image: A character miniature being painted.)
- Trusted Retinue:** Paint your first unit of three to five models. Batch painting can be a great way to get several miniatures painted at the same time. Ask your advisor for some tips on how to do this. (Image: A hand painting a miniature.)
- Reinforcements:** Paint your unit of five to ten models. (Image: A hand painting a miniature.)
- Earthshaker:** Paint your monster or vehicle - it uses the same techniques as the rest, just on a larger scale. Ask your advisor if you need any help. (Image: A large vehicle miniature being painted.)
- Citadel Paint:** Want to learn more techniques? After more colours? Warhammer's Citadel Paint range boasts hundreds of different colours. Your advisor can help you find the exact colours you're after. If you're looking for more in-depth instructions, the Citadel Colour website has everything you need. (Image: Citadel paint pots and a QR code.)

Session 2: Das Farbschema planen

Wenn die Teilnehmenden früher fertig sind:

Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die anderen Aktivitätenbogen ansehen und weitere abschließen, wenn sie möchten. Achten Sie aber darauf, dass Sie diese nicht in einer anderen Session verwenden wollen. Lassen Sie sie ihre Farbschemata untereinander austauschen und darüber sprechen. Sie können auch einen näheren Blick auf die Farb-töpfchen werfen, wenn sie das noch nicht getan haben, um sich auf die nächste Session vorzubereiten.

Tipp

Wenn diese Session die angesetzte Zeit nicht vollständig beansprucht, können Sie sie ermutigen, sich an anderen Akti-vitäten von der Ressourcen-Seite der Warhammer-Alliance-Website zu versuchen. Bringen Sie daher einige Ausdrucke mit, um für alles gewappnet zu sein.

Weitermachen

Sie können die Teilnehmenden ihre Farbschemata für andere Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Ressourcen-paket erstellen lassen – oder für andere Warhammer-Miniaturen, wenn Sie darauf Zugriff haben. Eine interessante Op-tion ist, über Variationen bestehender Schemata zu sprechen und solche zu entwerfen – wenn die Teilnehmenden in der ersten Session ein Farbschema für Space Marines entworfen haben, wie könnte etwa ein Captain oder Apothecari-us aus demselben Space-Marine-Orden aussehen? Variationen von Uniformen und Heraldik zu entwickeln, die zeigen, dass jemand einer Organisation angehört, aber sich aufgrund der Rolle auch deutlich abhebt, ist eine gute Art, an allge-meinen Designfähigkeiten zu arbeiten, und manchen Schülerinnen und Schülern macht dies auch großen Spaß.

Eine andere Option ist zusammenzuarbeiten, um für den Club einen Orden der Space Marines oder ein Sturmheer der Sturmgeschmiedeten Ewigen zu entwickeln. Neben der Entwicklung von Designfähigkeiten kann dies den Teilneh-men-den helfen, an ihren Fähigkeiten darin, Ideen zu präsentieren, in Teamarbeit, Diskussion und Verhandlung zu stärken und als Gruppe zu einer Übereinkunft zu kommen. Später können sie natürlich einen ganzen Trupp bauen und in den Farben des Clubs bemalen!

Vergessen Sie nicht, dass bei all diesen Sessions Battle-Honours-Stempel in den Sektionen Sammeln und Malen ver-dient werden können – entweder für die dort aufgeführten Aktivitäten oder für die Optionen „Bastle auf deine Art“ und „Sammle auf deine Art“.



Diese Aktivität hilft Jugendlichen, **Planen** und **unabhängige Recherche** zu üben, stärkt ihre **Entscheidungsfindung** und baut ihr Wissen um **Farbtheorie** aus.



Nun werden Ihre Schülerinnen und Schüler ihre erste Miniatur bemalen, die sie vorher gebaut haben. Planen Sie ein, etwas zu helfen, und gehen Sie durch den Raum, während sie arbeiten, da wir sie dazu anleiten wollen, dies als spaßige und kreative Aktivität zu betrachten und sich nicht um Perfektion zu sorgen. Planen Sie hierfür viel Zeit ein.

Was Sie benötigen

- Battle-Honours-Booklet
- alle Farben, die Ihnen zur Verfügung stehen
- Pinsel
- Wasserbecher
- Farbpaletten
- Papiertaschentücher
- Material, um den Arbeitsplatz vor vergossener Farbe oder Wasser zu schützen
- Informationskarten

Vorbereitung

Legen sie das Material, um den Arbeitsplatz zu schützen (Zeitung, Kunststoffmatten usw.) aus. Stellen Sie sicher, dass jeder einen Pinsel, ein oder zwei Blätter Küchenrolle, Zugriff auf die Farbtöpfchen, einen Wasserbecher in Reichweite, eine Palette, die eigene Miniatur und den vorbereiteten Bemalplan hat. Schlagen Sie als kleine Hilfe zum Bemalprozess das Battle-Honours-Booklet auf **SEITE 22** auf.

Schritt 1: Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, zunächst die Hauptfarbe auf das Modell aufzutragen und dabei dem jeweils gewählten Farbschema zu folgen. Erinnern Sie sie daran, nicht zu viel Farbe auf einmal aufzutragen, weil diese dann länger zum Trocknen braucht und die Details verdecken kann.

Schritt 2: Zeigen sie ihnen, wie sie die Pinsel gründlich mit Wasser und Papiertüchern reinigen, bevor sie mit der nächsten Farbe fortfahren.

Schritt 3: Lassen Sie die zweite Farbe auftragen, wobei darauf zu achten ist, die neue Farbe nicht mit auf Bereiche des vorherigen Schritts, die noch feucht sind, aufzutragen. Warten Sie, bis die Farben richtig trocken sind, oder lassen Sie Bereiche bemalen, die die anderen nicht berühren. Machen Sie sich für den Moment keine Gedanken um Fehler!

Schritt 4: Den Pinsel immer bei jeder neuen Farbe gut auswaschen und mit dem Prozess fortfahren, bis jede Fläche mit der Farbe des Farbschemas bemalt ist.

Schritt 5: Das Base nicht vergessen! Ist das Modell fertig, sollte kein grauer Kunststoff zu sehen sein.

Schritt 6: Jetzt werden Fehler ausgebessert, wenn eine Farbe in den falschen Bereich gelangt ist.

Schritt 7: Lassen Sie die Meisterwerke vorzeigen.

Wenn sie die Bemalung fertig haben, haben Ihre Schülerinnen und Schüler die Aktivität „Bemale dein erstes Modell“ auf **SEITE 22** abgeschlossen. Haken Sie das Kästchen ab, um zu zeigen, dass sie es sich verdient haben.

PAINT

Painting miniatures is easier than you think – start with an undercoat or base coat, then paint one colour at a time. Don't worry about mistakes – you can clean them up later. Below you'll find some quick and simple techniques that can be used to get your model looking great on the tabletop or display shelf.

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Get started, get inspired, and learn these painting techniques – and more – step-by-step at:

[CitadelColour.com/Getting-Started](https:// CitadelColour.com/Getting-Started)

Paint Your First Model

Get painting – your advisor will be on hand to help you choose colours and give you advice on techniques.

Warhammer Paint

Undercoating your miniatures is an important first step that gives the paint a smooth and even surface to stick to. There are several ways to do this – ask your advisor.



Basecoating your models is a key part of painting: it gives a solid colour that serves as the main colour for the model, and as a foundation for the rest of the paints.



Shading a miniature is allowing paints to flow down into the recesses of your models, creating shadows on your miniatures. It's a great way to add depth to a model, making it look fantastic.



Blending a miniature finishes it off and creates a real sense of the environment the miniature is in. Matching bases is a great way to unify the look of a collection.



Paint Safety

Always:

- follow all safety guidelines
- paint in a well-ventilated area
- keep paint away from your eyes and mouth
- keep all labels and safety information

Painting Your Models

It's now time to paint your first model! Painting is one of the most rewarding keys to the Warhammer hobby, and is the main reason many people get involved. It's easy to learn and fun to do, and with practice, you'll soon become good at it.

There are a few things more impressive than a fully painted collection! Follow the instructions below step by step, slowly and steadily until your model is done. Ask your advisor for help finding the right paints to match the colour scheme that you want to achieve.

Step 1

Make sure the lid of your chosen paint is firmly shut and give the pot a quick shake. Then, using a clean brush, put a small amount of paint on the paint palette.



Step 2

Before you dip your brush into the paint on the palette to begin painting, wet the bristles first. This helps the paint go on to the model smoothly.



Step 3

Paint your chosen colour onto the model. Start with the largest area first. Let each colour dry before you move on to the next. Don't forget to wash your brush between each colour you use.



Step 4

After all of the areas are painted, finish the model by tidying up any sections as required. It's okay to go back and redo or clean up areas that you think you can improve.



Brush Types and Care

Brushes are available in many sizes – smaller brushes for details, and larger ones for painting big areas. Choosing the right brush will help you to paint neat and quickly. There are also special brushes designed for particular techniques – ask your advisor for guidance. Use the special Texture tool when applying technical paints to bases – you'll find it much easier than using a brush.

- Wash it regularly while painting – not just when you change colours or finish.
- Don't get paint all the way to the metal bit on the brush.
- Keep the point sharp – twist the brush gently against your paint palette to do this.

17

Session 3: Modelle bemalen

Wenn die Teilnehmenden früher fertig sind:

Ermutigen Sie ihre Schülerinnen und Schüler, ihre Arbeit zu zeigen. Jetzt können sie ihre Modelle wirklich als ihr Werk ansehen, und Sie sollten zulassen, dass sie diesen Erfolg mit ihren Kameraden teilen. Auf **SEITE 26** des Warhammer-Alliance-Booklets finden Sie einige erweiterte Malaktivitäten für jene, die noch Zeit dafür haben.

Tipp

Ermutigen Sie die Teilnehmenden, ein Farbschema zu wählen, das ihnen gefällt. Im Battle-Honours-Booklet sind mehrere abgebildet und sie haben vielleicht eigene erstellt, wenn sie an der vorangegangenen empfohlenen Session teilgenommen haben. Eigene Ideen auszudrücken und eigene Geschichten zu erfinden, sollte gegenüber dem reinen Kopieren dessen, was wir gemacht haben, bevorzugt werden.

Weitermachen

Andere Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket zu bemalen, ist eine einfache Art, eine weitere Session zu gestalten, und die Miniaturen und möglichen Farbschemata sind so verschieden, dass dies nicht sofort repetitiv wirkt. Eine gute Möglichkeit, dies noch auszubauen, besteht darin, neue Malfähigkeiten einzuführen, die an der ersten Miniatur nicht zum Einsatz kamen – werfen Sie einen Blick in das Battle-Honours-Booklet oder schauen Sie auf den unten angegebenen Websites nach.

Wenn Sie Zugriff auf andere Warhammer-Miniaturen haben, ist die Bemalung verschiedener Dinge – Fahrzeuge, Monster, Tiere usw. eine gute Art, Fähigkeiten weiter auszubauen und etwas Neues auszuprobieren. Vergessen Sie nicht, dass hierfür auch Battle-Honours-Stempel zu ergattern sind.

Ein tolles Gruppenprojekt oder eines für Teilnehmende, die Spaß am Malen, aber nicht an den Details haben, ist die Bemalung von Gelände oder Missionszielen für die Spieltische – so sehen sie schöner aus und stellen in den Spielen eine taktische Herausforderung dar. Ein Geländeset des Clubs, an dem jeder gearbeitet hat, ist etwas, auf das alle stolz sein können!

Auf unseren Websites finden Sie viele Mallektionen und -anleitungen, wenn sie Sessions zu bestimmten Fähigkeiten oder bestimmten Modellen gestalten wollen.



Vergessen Sie nicht, dass in all diesen Sessions Battle-Honours-Stempel verdient werden können – entweder für Typen oder Gruppen aus Modellen bei den aufgeführten Battle-Honours-Aktivitäten oder für „Male auf deine Art“.



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



Für viele Warhammer-Hobbyisten bildet das Spielen das Herz des Hobbys. Sie kommen mit Freunden, der Familie oder neuen Leuten auf Conventions oder in Spielläden zusammen, was eine lohnenswerte, spannende und herausfordernde Erfahrung ist. Diese Aktivität soll die Schülerinnen und Schüler mit den Grundkonzepten vertraut machen, darunter verschiedene Arten des Spiels, wie man würfelt, Datenblätter und Schriftrollen liest, sich sportlich verhält und dergleichen. Die Einführungs-Minispielen sind vergleichsweise einfach, doch es kann passieren, dass Schülerinnen und Schüler sich darüber zu viele Gedanken machen oder sich zu lange mit dem Lesen der Regeln befassen – achten Sie darauf, dass die Schülerinnen und Schüler bei der Sache bleiben, und beantworten Sie etwaige Fragen, die sich ergeben.

Was Sie benötigen

- Battle-Honours-Booklet
- Miniaturen für das gewählte Szenario
- Informationsbogen für jene Miniaturen
- Spielplan
- Marker und Zubehör vom Minispiel-Bogen
- Würfel



Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler so gut es geht in Paare ein.

Vorbereitung

Lesen Sie die Szenarios im Battle-Honours-Booklet, um mit ihnen vertraut zu werden. Auf **SEITE 30** gibt es ein Warhammer-40.000-Szenario und auf **SEITE 34** die Version für Warhammer Age of Sigmar. Statten Sie die Spielbereiche mit Spielplänen oder -matten, Würfeln und Informationsbogen aus. Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Miniaturen mitbringen, wenn sie diese mit nach Hause genommen haben. Wenn Sie übrige Miniaturen haben, halten Sie diese bereit, falls jemand seine vergessen hat.

Schritt 1: Erzählen Sie den Schülerinnen und Schülern einige Minuten lang von den auf den Seiten 28 und 29 aufgeführten Arten des Spiels, sodass sie eine Vorstellung von Größe und Art der möglichen Spiele bekommen.

Schritt 2: Abhängig von Alter und Vertrautheit können Sie etwas Zeit aufwenden, um zu erklären, wie man Wurfergebnisse abliest, und die Datenblätter oder Schriftrollen zur Hand nehmen, um zu zeigen, wie ein Erfolg oder Misserfolg ermittelt wird. Verbringen Sie damit nicht zu viel Zeit, denn das Szenario selbst geht hier weiter ins Detail.

Schritt 3: Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die Spielpläne aufbauen und die Spielregeln lesen.

Schritt 4: Lassen Sie sie spielen!

Jetzt können Sie durch den Raum gehen, ermutigen, schauen, ob es Fragen gibt, und diese gegebenenfalls klären und so weiter.

Schritt 5: Halten Sie die Ergebnisse fest, wenn sie eintreffen.

Wenn die Würfel schweigen, haben alle ihre Aktivität „Spiele deine erste Partie“ auf **SEITE 28** abgeschlossen. Haken Sie das Kästchen ab, um zu zeigen, dass sie es sich verdient haben.

PLAY

Playing Warhammer is a fun social activity, and lets you use the miniatures you've built and painted in fast-paced, strategic battles. The activities in this section will get you rolling dice and having fun in no time!

Remember to show your advisor your progress

Get Started

Read about the different Warhammer games in the box below and on the next page and choose what you are interested in.

Play Your First Game

Now it's time to play some games and roll some dice! You could try one of the minigames on the next few pages, head to a Warhammer store and play an introductory game, or try some of the other options here.

Types of Game

As well as Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, there are other many games set in the Warhammer worlds. However you prefer to play, there's an option for you.

Skirmish Games

If you're looking for fast-paced, cinematic action using just a few miniatures, these are for you. Lead your warband to glory in Wargry, or undertake dangerous missions as elite special operations in Kill Team.

Board Games

Prove your skill in a deeply tactical game of Warhammer Underworlds, or work together with your friends against the minions of the vampire lord Rakulak in the cooperative board game Warhammer Quest: Cursed City.



WelcomeToWarhammer.com

Ways to Play

There are many ways to play Warhammer 40,000 and Warhammer Age of Sigmar, from small individual Combat Patrol and Spearhead games to narrative campaigns that can take days, weeks, or even months to complete. You can play games with your friends, or go to events and make new ones. The opportunities to play Warhammer are only limited by your imagination, and each represents an opportunity to earn a stamp for the Play your Way activity.

Talk with your advisor about what you would like your next gaming experience to be and they will provide advice on how to make it happen.

Spearhead and Combat Patrol

When you want to play a fast-paced game in a short amount of time, Spearhead and Combat Patrol games are perfect. A Spearhead box for Warhammer Age of Sigmar or a Warhammer 40,000 Combat Patrol gives you a great force for playing compact, exciting games.

Narrative Play

Narrative games can tell a story, or be part of a wider Path to Glory or Crusade campaign. In these campaigns, you earn rewards for your forces that carry over into future games, and help your commander's rise to power as the story goes on. Narrative play is great when you want to tell a story with your collection, or build it up slowly over many games.

Matched Play

Matched play sets clear rules for selecting miniatures and scenarios. This ensures both sides are balanced, and must use carefully laid plans and smart decision-making to prevail. Matched Play is ideal when you want to be able to play a balanced, fun game using any of the models in your collection.

Game Sizes

You will find games in our worlds suitable for any amount of time and any number of miniatures. Warhammer Age of Sigmar and Warhammer 40,000 can be played at any size, from small clashes with a handful of units played in under an hour to massive battles with hundreds of miniatures that take all weekend. There are also the skirmish and board games detailed on the previous page – and more besides!

However you like to play, there's an option for you.

Wie du deinen Necronkrieger und Wanstreißer der Moorpirscha einsetzt

Die Spiele in diesem Booklet verwenden Starterminiaturen, die in Warhammer-Läden erhältlich und in den Einsteiger-Leitfaden-Magazinen enthalten sind, da sie für jeden Einsteiger am leichtesten verfügbar sind.

Ihr Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket enthält einige verschiedene Miniaturen. Sie können die Spiele unverändert austragen und einfach den Necronkrieger statt des Termaganten der Tyraniden und den Wanstreißer der Moorpirscha statt der Clanratte der Skaven verwenden. Alternativ können Sie die Regeln der Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Paket auf den folgenden Seiten verwenden. Wir empfehlen, das Spiel zunächst der Zugänglichkeit wegen nach den Regeln im Battle-Honours-Booklet auszutragen und dann zu den hier präsentierten Regeln zu wechseln.

Wenn die Teilnehmenden früher fertig sind:

Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, sich noch vertrauter zu machen, indem sie ihr Szenario mit vertauschten Rollen noch einmal spielen, indem sie mit anderen Gruppen, die ebenfalls bereits fertig sind, Gegner tauschen, indem sie in Teams gegeneinander spielen usw. Geben Sie Denkanstöße zur Wahrscheinlichkeit von Ergebnissen oder verschiedenen Taktiken, um zu sehen, wie dies das Ergebnis verändert.

Tipp

Wenn noch Zeit bleibt, ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, die Seiten zu tauschen und die andere Fraktion zu spielen. Wenn sie sich schlecht fühlen, weil sie verloren haben, erinnern Sie sie daran, dass die Hälfte aller Spiele verloren geht – und dass dies kein Wettbewerb ist, sondern dass es wichtiger ist, mit einem Freund Spaß zu haben, als den Sieg davonzutragen.

Weitermachen

Das gleiche Spiel kann mit anderen Miniaturen der Clubmitglieder ausgetragen werden – schauen Sie sich nur die relevanten Fähigkeiten auf den Datenblättern oder Schriftrollen an. Denken Sie aber daran, dass verschiedene Modelle und Datenblätter einer Seite einen großen Vorteil verschaffen können!

Es gibt in den Ressourcen für Alliance-Leiter weitere Spieloptionen. Die Teilnehmenden werden auch heiß darauf sein, vollständige Partien Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar auszutragen. Sie können überlegen, eine Clubbibliothek mit Regelbüchern einzurichten. Die Hauptregeln für diese Spiele sind zudem kostenlos online erhältlich – die Links finden Sie im Battle-Honours-Booklet.

Spiele können auch ein toller Ausgangspunkt für weitere Aktivitäten sein – die Teilnehmenden können etwa eine Geschichte darüber schreiben, was in einem besonders spannenden Spiel passiert ist, oder ein eigenes Szenario als „Sequel“ schreiben, bei dem eine Seite auf Rache sinnt!

Vergessen Sie nicht, dass in all diesen Sessions Battle-Honours-Stempel in den Sektionen Sammeln, Spielen und Lesen verdient werden können – entweder für die aufgeführten Aktivitäten oder für die Optionen „Sammle auf deine Art“, „Spiele auf deine Art“ oder „Lies auf deine Art“.



Diese Aktivität hilft den Jugendlichen, **Problemlösung, Mathematik, Wahrscheinlichkeiten** und **Teamarbeit** zu üben.

Das Ressourcenpaket für Minispiele verwenden

Bei den Spielen in dem Booklet werden Starterminiaturen verwendet, die es in Warhammer-Läden gibt und die in Einsteiger-Leitfaden-Magazinen enthalten sind, denn diese sind für jeden Anfänger am leichtesten verfügbar.

Ihr Warhammer-Alliance-Ressourcenpaket enthält einige verschiedene Miniaturen. Sie können die Spiele wie sie sind spielen und einfach den Necronkrieger anstatt des Termaganten der Tyraniden und den Wanstreißer der Moorpirscha anstatt der Clanratte der Skaven verwenden. Alternativ können Sie die Regeln für die Miniaturen aus dem Warhammer-Alliance-Paket hier verwenden.

Die grundlegenden Schriftrollen und Datenblätter für diese Miniaturen sind auf den Informationskarten in Ihrem Ressourcenpaket enthalten, die beim Spielen als Referenz dienen. Alternativ können Sie diese Seiten ausdrucken und an Ihre Teilnehmenden ausgeben.



STURM-INTERCESSOR

6" 4 3+ 2 6+ 2

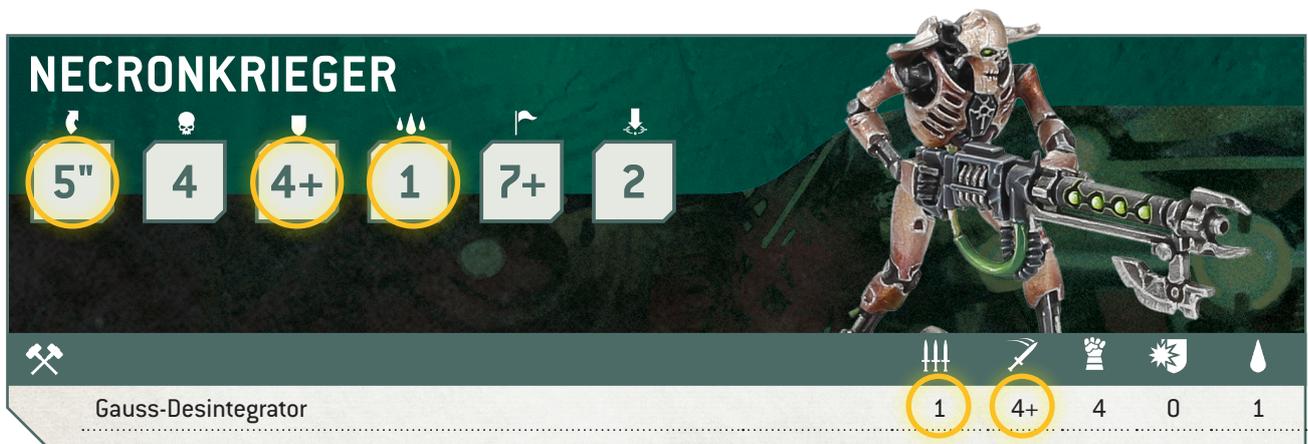
Astartes-Kettenschwert

3 3+ 4 0 1

The data card for the Storm Intercessor features a blue Space Marine miniature. It lists movement (6"), armor (4), toughness (3+), wounds (2), initiative (6+), and a special rule (2). The weapon is the Astartes Chainsword, with 3 dice, 3+ to hit, 4 damage, 0 armor penetration, and 1 wound.

Tipps zu den Datenblättern

Sturm-Intercessoren werfen in Schritt 2 des Space-Marine-Zugs 3 Würfel anstatt 2 Würfel, weil sie eine andere Waffe haben – das mächtige Astartes-Kettenschwert!



NECRONKRIEGER

5" 4 4+ 1 7+ 2

Gauss-Desintegrator

1 4+ 4 0 1

The data card for the Necron Warrior features a brown Necron miniature. It lists movement (5"), armor (4), toughness (4+), wounds (1), initiative (7+), and a special rule (2). The weapon is the Gauss Disintegrator, with 1 die, 4+ to hit, 4 damage, 0 armor penetration, and 1 wound.

Wie man sie verwendet

Statt Termaganten der Tyraniden können Sie Necronkrieger einsetzen. Ersetzen Sie dabei jede Nennung von „Tyraniden“ oder „Termagant“ beim Spielen durch „Necrons“ beziehungsweise „Necronkrieger“.

Zusätzliche Regel

Reanimationsprotokolle – lege einen Necronkrieger auf die Seite, statt ihn zu entfernen, wenn er ausgeschaltet wird. Wirf zu Beginn des Necron-Zugs einen Würfel für jeden Necronkrieger, der auf der Seite liegt; bei 5+ steht das Modell wieder auf. Es zählt nicht länger als getötet und kann sich wie gewöhnlich bewegen und schießen. Wenn alle 5 Necronkrieger auf der Seite liegen, können sie diese Regel nicht mehr einsetzen und der Space-Marine-Spieler hat gewonnen.

Tipps zu den Datenblättern

Ein Necronkrieger bewegt sich nur 5" statt 6" und hat einen Rüstungswurf von 4+, wenn er von einem Space Marine attackiert wird.

BEWEGUNG
5"

AUSDAUER
2

SCHUTZ
3+

KONTROLLE
1

• SCHRIFTROLLE DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN •

VINDICTOREN

NAHKAMPFWAFFEN	Attacker	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmspeer	2	3+	3+	1	1

SCHLÜSSEL

INFANTERIE, ORDNUNG, STURMGESCHMIEDETE EWIGE, KRIEGERBANNER



Tipps zu den Schriftrollen

Vindictoren werfen in Schritt 2 des Zugs der Sturmgeschmiedeten Ewigen 2 Würfel statt 1 Würfel, weil sie eine andere Waffe haben – den mächtigen Sturmspeer!

BEWEGUNG
5"

AUSDAUER
2

SCHUTZ
5+

KONTROLLE
1

• SCHRIFTROLLE DER MOORPIRSCHA •

WANSTREISSA

NAHKAMPFWAFFEN	Attacker	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Gemeines Hackbeil	1	4+	4+	-	1

SCHLÜSSEL

INFANTERIE, ZERSTÖRUNG, MOORPIRSCHA



Wie man sie verwendet

Statt Clanratten der Skaven können Sie Wanstreißa der Moorpirscha einsetzen. Ersetzen Sie dabei jede Nennung von „Skaven“ oder „Clanratte“ beim Spielen durch „Moorpirscha“ beziehungsweise „Wanstreißa“.

Tipps zu den Schriftrollen

Wanstreißa der Moorpirscha bewegen sich nur 5" statt 6" und haben Ausdauer 2 statt 1 - was sie deutlich zäher macht!

Battle Honours optimal nutzen

Das Booklet in Ihrem Warhammer-Alliance-Paket wird auch für Battle Honours verwendet – ein Programm für Einsteiger, das mehr als 50 Aktivitäten enthält, um ihnen beim Einstieg in Warhammer zu helfen, und exklusive Belohnungen aus dem örtlichen Warhammer-Laden bietet.



Durch das Abschließen der Aktivitäten einer Sektion des Booklets erhalten Teilnehmende eine passende Belohnung. Wer 30 Aktivitäten abschließt, erhält auch eine Urkunde und eine Miniaturentasche. Diese Belohnungen sind nicht Teil von Warhammer Alliance, sondern werden von offiziellen Warhammer-Läden zur Verfügung gestellt – die Teilnehmenden müssen einen dieser Läden aufsuchen, um sie zu erhalten. Es ist wahrscheinlich am einfachsten, sich mit dem Warhammer-Laden abzusprechen, bei dem Ihre Warhammer-Alliance-Gruppe registriert ist, aber es ist auch möglich, andere Läden zu nutzen, wenn dies praktikabler ist.

Ihr Warhammer-Alliance-Paket enthält genug Materialien, damit die Teilnehmenden das Programm ausschließlich mit den Inhalten der Box abschließen können. Sie müssen das Battle-Honours-Material nicht verwenden, aber es ist eine gute Möglichkeit, organisiert vorzugehen, und kann den Teilnehmenden als Motivation und als Rahmen für das Erreichen ihrer Ziele dienen.

So funktioniert es

1. Wählen Sie, welche Aktivitäten Sie durchführen wollen – Sie könnten den Session-Plänen hier folgen oder es mit ihren Schülern besprechen.
2. Haken Sie die Aktivitätskästchen auf der jeweiligen Seite ab, sobald der oder die Teilnehmende sie abgeschlossen hat. Die Stempelkarte am Ende des Booklets wird vom Warhammer-Laden verwendet.
3. Die Teilnehmenden nehmen ihre Booklets und einen Nachweis für den erfolgreichen Abschluss (ihre Modelle oder Fotos von ihnen oder sie sprechen über das Gelesene) mit in einen Warhammer-Laden.
4. Die Ladenmitarbeiter stempeln das entsprechende Feld hinten im Booklet ab und geben den Teilnehmenden ihre Belohnung.

Für weitere Informationen zu Belohnungen für abgeschlossene Aktivitäten sprechen Sie bitte mit den Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen Ihres örtlichen Warhammer-Ladens. Sie unterstützen Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler nur zu gerne und können die Belohnungen entsprechend dem Fortschritt der Teilnehmenden koordinieren.

Der Herr der Schlacht

Bemale dein gewähltes Charaktermodell in deinem gewählten Farbschema.



Kunstdruck-Karten

Ihr Warhammer-Alliance-Paket enthält 12 beidseitig bedruckte Kunstdruck-Karten. Diese sind speziell für Warhammer-Alliance-Teilnehmende – es gibt keine andere Möglichkeit, sie zu erhalten. Wir empfehlen, sie an die Teilnehmenden zu überreichen, nachdem diese zehn Aktivitäten aus dem Booklet abgeschlossen haben – sie müssen aber keinen ganzen Abschnitt abschließen, um sie sich zu verdienen.



Weitere Möglichkeiten, Battle Honours zu nutzen

Besuch im örtlichen Laden

Sie können Ihre Clubmitglieder ermutigen, den nächsten Warhammer-Laden zu besuchen, sobald Sie mit dem Programm angefangen haben. Auf diese Weise können sie die Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen im Laden um Hilfe oder Ratschläge bitten und damit beginnen, die offiziellen Stempel in ihrem Heft zu sammeln. Wenn Sie mit Ihrem Club einen Ausflug dorthin machen wollen, kontaktieren Sie bitte zuerst den Ladenleiter oder die Ladenleiterin, denn nicht alle Läden haben den erforderlichen Platz für größere Gruppen.

Sessions mit Battle-Honours-Thema abhalten

Das Programm Battle Honours ist in Sektionen unterteilt, die auf den Säulen des Warhammer-Hobbys basieren: Sammeln, Basteln, Bemalen, Spielen und Lesen. Wir bieten Session-Leitfäden mit Ideen an, wie Sie diese Säulen in Ihre Clubaktivitäten einbeziehen können. Sie könnten mehrere aufeinander folgende Sessions für jedes Thema abhalten, bevor Sie mit dem nächsten anfangen, oder die Themen abwechselnd behandeln. Werfen Sie einen Blick auf die Session-Leitfäden, um zu sehen, welche am besten zu den Ihnen zur Verfügung stehenden Zeiten und Räumlichkeiten passen.

Eine Gruppenherausforderung planen

Damit Ihre Gruppe motiviert und engagiert bleibt, können Sie ein Event abhalten. Das könnte eine Bemalherausforderung, ein Spieltournament oder ein Buchclub sein. Diese Events sind eine gute Gelegenheit für Jugendliche, sozialen Kontakt untereinander zu pflegen und Spaß zu haben, während sie an einigen Schlüssel-fähigkeiten der Bildung arbeiten. Wenn Sie glauben, dass das gut ankommt, überlegen Sie, ob Sie Urkunden erstellen und ausdrucken, um Erfolge zu feiern. Nützliche Ressourcen dafür finden Sie auf der Warhammer-Alliance-Website.

Mit Eltern und Erziehern und Erzieherinnen zusammenarbeiten

Sie könnten überrascht sein, wie viele Eltern in der Vergangenheit mit dem Warhammer-Hobby zu tun hatten. Einige haben vielleicht sogar alte Bücher und Miniaturen irgendwo aufbewahrt, die sie Ihrem Club spenden möchten, um die Jugendlichen dabei zu unterstützen, ihre Battle-Honours-Aufgaben zu erfüllen!

Das Programm Battle Honours macht es Eltern und Erziehern und Erzieherinnen ohne Erfahrung mit Warhammer ebenfalls leicht, sich zu beteiligen. Jene, die ihr Kind und Ihren Club gerne unterstützen möchten, können sich bereit erklären, Sessions abzuhalten, Geländestücke aus Haushaltsgegenständen zu bauen, Warhammer-Bücher in örtlichen Bibliotheken ausfindig zu machen und vieles mehr. Warhammer bietet eine tolle Gelegenheit, Generationen zu verbinden.

Einsteiger jeden Alters

Es gibt keine Altersbegrenzung bei Battle Honours – wenn Sie oder die Eltern oder Erzieherinnen und Erzieher der Mitglieder Ihres Warhammer-Alliance-Clubs mit dem Warhammer-Hobby beginnen wollen, sind Sie alle herzlich eingeladen, am Programm teilzunehmen und Belohnungen zu verdienen.

Kein Warhammer-Laden in der Nähe?

Teilnehmende an Battle Honours müssen einen offiziellen Warhammer-Laden aufsuchen, um ihre Belohnungen zu erhalten. Gibt es keinen Laden in der Nähe? Keine Sorge, es gibt kein Zeitlimit für das Abholen der Belohnungen. Wenn Clubmitglieder einmal in die Nähe eines Warhammer-Ladens kommen werden, ermutigen Sie sie, ihre Booklets und Fotos ihrer Modelle – oder gar die Modelle selbst – mitzunehmen, damit sie im Laden vorbeischaun und ihre Belohnung abholen können.

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](https://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?

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 Materialien 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.

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. Erinnerung 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.

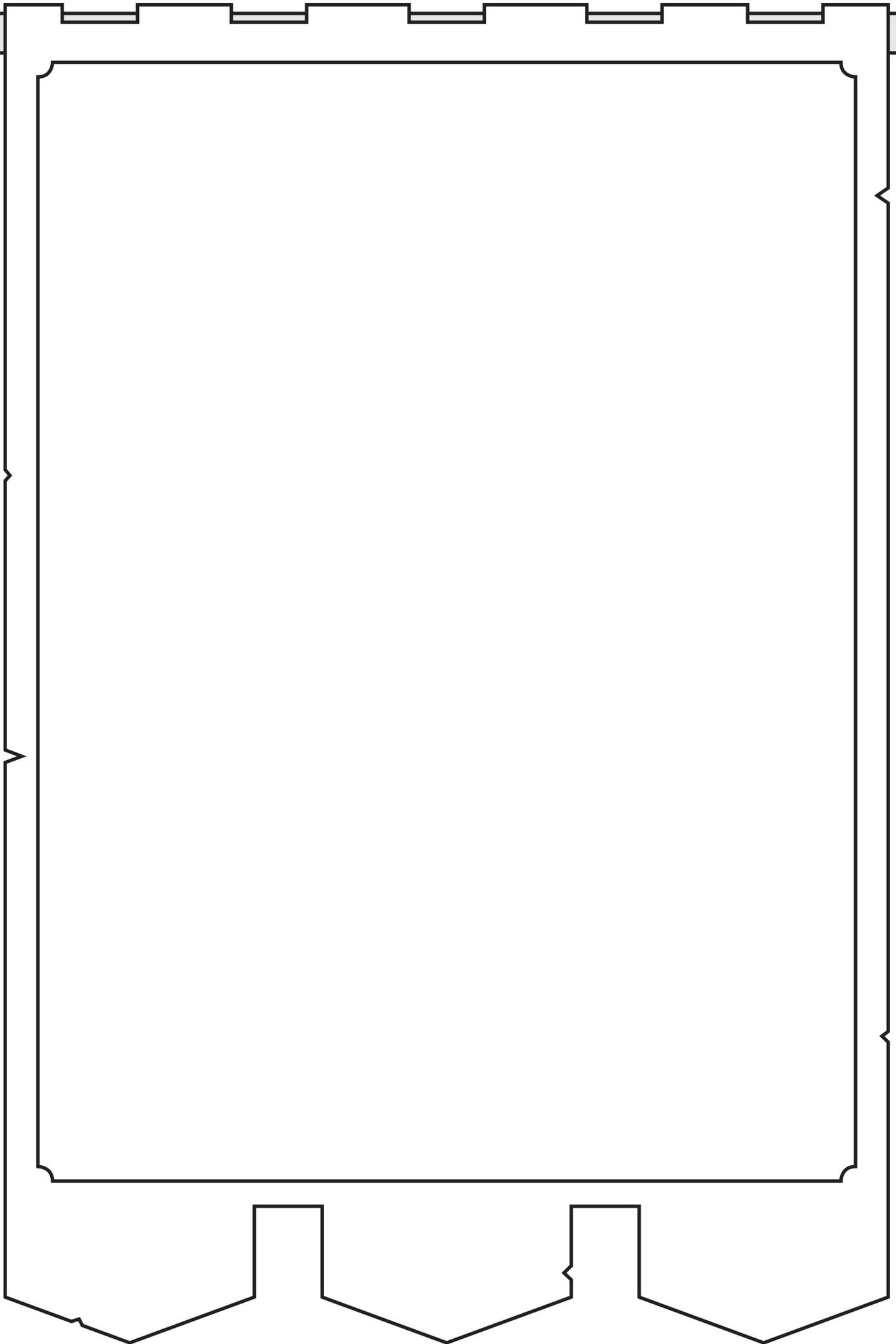
Respektiere die Miniaturen aller anderen.

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

Ich muss folgendes mitbringen:

- Modelle
 Würfel
 Maßband
 Regeln
 Codex oder Kriegsbuch
 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:

Verwendete Farben:

2 Dinge, die ich an meinem fertigen Modell mag:

1 Ziel, das ich bei meinem nächsten Modell habe:

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:



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.



GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE

Wir empfehlen, dass Sie diese Seite verwenden, um alle in Ihrem Land geltenden und für die verwendeten Farben und Pinsel relevanten Sicherheitserfordernisse oder Gesetze festzuhalten.

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 zusätzliches Minispiel
- 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 zusätzliches Minispiel
- 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

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.

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.

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:



WARHAMMER40000.COM



AGEOFSIGMAR.COM



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, auf dem steht, was es tun kann. In dieser Mission konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Die Datenblätter für den Intercessor der Space Marines und den Necronkrieger finden Sie auf den Basteln- und Malen-Anleitungsseiten, die im Warhammer-Alliance-Paket enthalten sind, und zudem weiter hinten in diesem Leitfaden für Pädagogen.

INTERCESSOR-STURMTRUPP

6"
4
3+
2
6+
2

FERNKAMPFWAFFEN	☠	☠☠☠	☠☠☠☠	☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	☠☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠	☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠☠
Astartes-Kettenschwert	☠☠☠☠☠☠☠	4	3+	4	-1	1

Datenblattfähigkeiten:
 Wiederhole bei jeder Nahkampfatacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

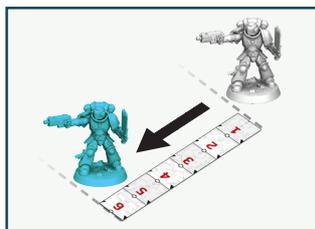
SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP

NORMALE BEWEGUNG

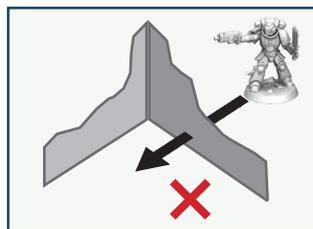
VORRÜCKEN



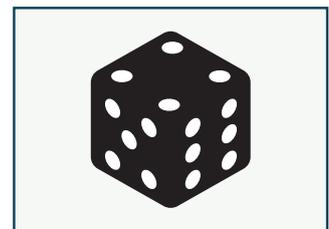
Entnimm dem Datenblatt des Modells seinen Bewegungswert.



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.



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.



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



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



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

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 Würfel



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



Missionszielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Missionszielmarker:



1 fragment marker



2 blank markers



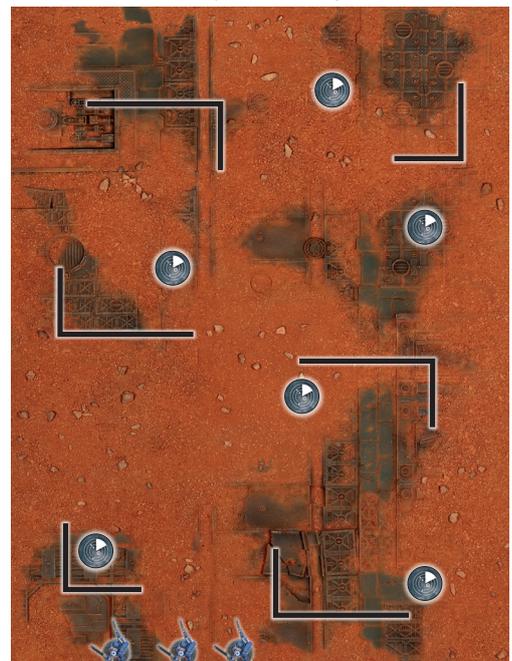
1 extraction point marker



1 Necron portal marker per player (maximum of 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.

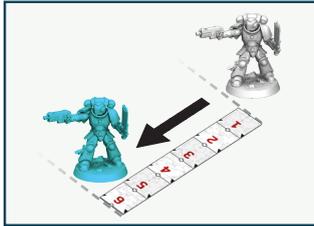
Beispielaufstellung



WIE MAN GEWINNT

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

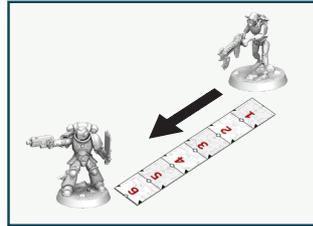
Das Spiel ist in Schlachtrunden unterteilt. Der jüngste Spieler fängt in der ersten Schlachtrunde an und dann fahren die Spieler im Uhrzeigersinn fort.



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.

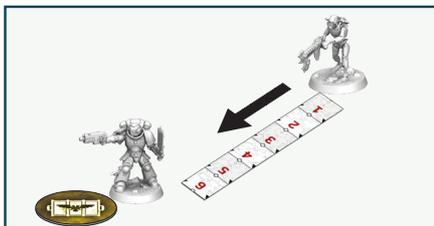
AKTION: DAS FRAGMENT SUCHEN

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

Marker Result		Consequence
	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.

INTERCESSOR-STURMTRUPP

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



FERNKAMPFWAFFEN						
Schwere Boltpistole [PISTOLE]	18"	1	3+	4	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN						
Astartes-Kettenschwert		4	3+	4	-1	1

Datenblattfähigkeiten:

Wiederhole bei jeder Nahkampfattacke eines Modells dieser Einheit gegen eine feindliche Einheit einen Verwundungswurf von 1. Befindet sich jene feindliche Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers, kannst du stattdessen den Verwundungswurf wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTERIE, LINIENTRUPPEN, GRANATEN, IMPERIUM, TACTICUS, INTERCESSOR-STURMTRUPP



NECRONKRIEGER

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



FERNKAMPFWAFFEN						
Gauss-Desintegrator [TÖDLICHE TREFFER, SCHNELLFEUER 1]	24"	1	4+	4	0	1
NAHKAMPFWAFFEN						
Handwaffe		1	4+	4	0	1

Datenblattfähigkeiten:

Jedes Mal, wenn die Reanimationsprotokolle dieser Einheit aktiviert werden, kannst du den Würfel neu werfen, mit dem du ermittelst, wie viele Lebenspunkte reanimiert werden.

SCHLÜSSELWÖRTER: INFANTRIE, LINIENTRUPPEN, NECRONKRIEGER





WARHAMMER 40.000 – REFERENZBOGEN



SEITENZAHLEN

Die Seitenverweise auf diesem Bogen beziehen sich auf die kostenlosen Grundregeln von Warhammer 40.000, die du auf der Website findest:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-40000-DOWNLOADS/

GRUNDREGELN

GRUNDKONZEPTE	4	ENTFERNUNGEN MESSEN	7
EINHEITENFORMATION	6	SICHTBARKEIT BESTIMMEN	8
NAHKAMPFREICHWEITE	7	WÜRFEL	9
DATENBLÄTTER	37	GEFECHTSOPTIONEN	41

DIE SCHLACHTRUNDE

1: BEFEHLSPHASE 11 BEFEHLSPUNKTE - 11 ERSCHÜTTERUNG - 11 SOLLSTÄRKE/UNTER HALBER SOLLSTÄRKE - 12	5: ANGRIFFSPHASE 29 MIT EINER EINHEIT ANGREIFEN - 29 ÜBER GELÄNDE ANGREIFEN - 30 MIT FLIEGENDEN MODELLEN ANGREIFEN - 30												
2: BEWEGUNGSPHASE 13 EINHEITEN BEWEGEN - 13 VERSTÄRKUNGEN - 16 ÜBER GELÄNDE BEWEGEN - 15 FLIEGEN - 15 TRANSPORTER - 17 FLUGZEUGE - 53	6: NAHKAMPFPHASE 32 ERSTSCHLAG - 32 NACHRÜCKEN - 33 NAHKAMPFATTACKEN AUSFÜHREN - 33 NEU ORDNET - 35												
4: FERNKAMPFPHASE 19 FÄHIGKEITEN VON WAFFEN - 25 ATTACKEN AUSFÜHREN - 21 EXPLOSIVWAFFEN - 26 GROSSE KANONEN RUHEN NIE - 20 RETTUNGSWÜRFEL - 22	VERWUNDUNGSWURF <table border="1"> <thead> <tr> <th>STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS</th> <th>W6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher)</td> <td>2+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist HÖHER als der Widerstand</td> <td>3+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand</td> <td>4+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand</td> <td>5+</td> </tr> <tr> <td>Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger)</td> <td>6+</td> </tr> </tbody> </table>	STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	W6	Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher)	2+	Stärke ist HÖHER als der Widerstand	3+	Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand	4+	Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand	5+	Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger)	6+
STÄRKE DER ATTACKE VS. WIDERSTAND DES ZIELS	W6												
Stärke ist DOPPELT SO HOCH wie der Widerstand (oder höher)	2+												
Stärke ist HÖHER als der Widerstand	3+												
Stärke ENTSPRICHT dem Widerstand	4+												
Stärke ist NIEDRIGER als der Widerstand	5+												
Stärke ist HALB SO HOCH wie der Widerstand (oder niedriger)	6+												

BOGEN FÜR ANFÄNGER



Bist du bereit, dir die vollständigen Regeln von Warhammer 40.000 anzueignen? Informationen prägen sich gut ein, wenn du beim Spielen eigene Notizen machst. Druck den Bogen unten aus erlerne mit seiner Hilfe das Spiel, indem du einträgst, was in jeder Phase geschieht.

Der Bogen wurde zur Verwendung mit den Grundregeln gestaltet, und diese kannst du in der App, online oder als gebundenes Buch bekommen.

KONTINGENTSFÄHIGKEITEN:

VERBESSERUNGEN:

GEFECHTSOPTIONEN:

VOR DER SCHLACHT/AUFSTELLUNG:

1: BEFEHLSPHASE

2: BEWEGUNGSPHASE

4: FERNKAMPFPHASE

5: ANGRIFFSPHASE

6: NAHKAMPFPHASE

ANMERKUNGEN

VERWUNDUNGSWURF

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

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 Schriftrolle, auf der steht, was es tun kann.

Bei diesem Schlachtplan konzentrieren wir uns auf die eingekreisten Werte. Die Schriftrolle für den Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen und den Wanstreißa der Moorpirscha finden Sie auf den Basteln- und Malen-Anleitungsseiten, die im Warhammer-Alliance-Paket enthalten sind, und zudem weiter hinten in diesem Leitfaden für Pädagogen.

BEWEGUNG

5"

AUSDAUER 2

SCHUTZ 3+

1

KONTROLLE

• SCHRIFTROLLE DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN •

VINDICTOREN

NAHKAMPFWAFFEN	Att	Trf	Vrw	Wt	Sch	Fähigkeit
Sturmspeer	2	3+	3+	1	1	Anti-Angriff (+1 Wucht)

✂ **Beliebige Nahkampfphase**

SCHILDWALL HALTEN: Die Vindictor-Gefolge sind der Schildwall, an dem die Mächte der Verderbnis zerschellen.

Effekt: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat und sich im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit befindet, die in diesem Zug angegriffen hat, wirf einen Würfel. Bei 4+ hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.

SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ORDNUNG, STURMGESCHMIEDETE EWIGE, KRIEGERBANNER

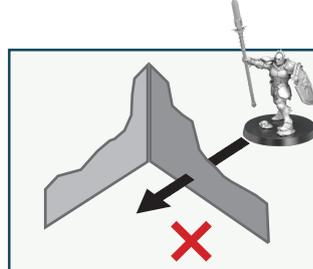
NORMALE BEWEGUNG



Entnimm der Truppen-schiftrolle des Modells seinen Bewegungswert.

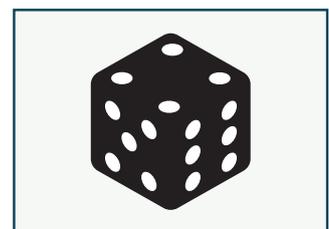


Verwende einen Messstreifen, um das Modell die mit dem Bewegungswert angegebene Anzahl Zoll zu bewegen.



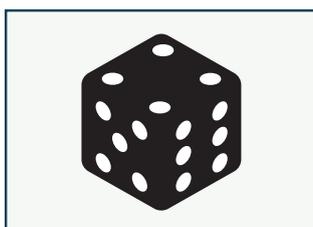
Wenn es sich bewegt, darf ein Modell sich nicht durch Gelände oder andere Modelle bewegen.

RENNEN



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

RÜSTUNGSWÜRFE



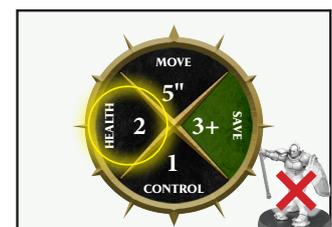
Einen Rüstungswurf legst du ab, indem du einen Würfel wirfst und dir dann die Truppen-schiftrolle des Modells ansiehst.



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



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



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

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 Moorpirscha des Sumpfes 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



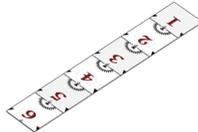
1 Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen pro Spieler



1 Wanstreißer der Moorpirscha pro Spieler



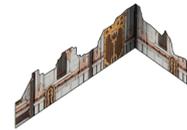
1 oder mehr Würfel



1 oder mehr Messstreifen



Spielplan



Ruinen/Barrikaden



Zielmarker

AUFSTELLUNG

Du benötigst die folgenden Zielmarker:

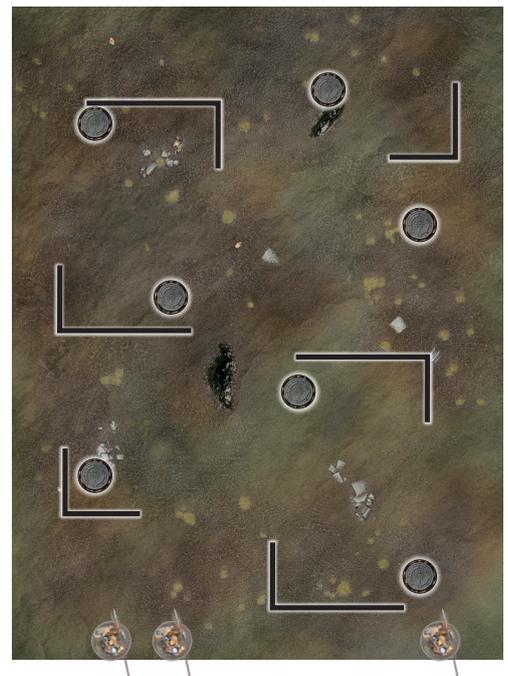


4 Druckplattenmarker



1 Moorpirscha-Überfallmarker pro Spieler (maximal 6)

Beispielaufstellung



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.

WIE MAN GEWINNT

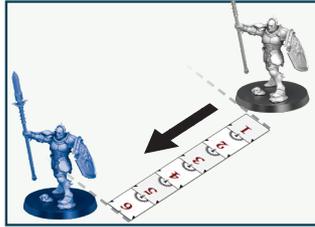
Sobald alle 4 Druckplatten aktiviert wurden, können die Vindictoren das Sturmgewölbe durch den Eingang betreten (die ihrer Aufstellungskante gegenüberliegende Kante), um das Spiel zu gewinnen.

SCHLACHTPLANREGELN

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



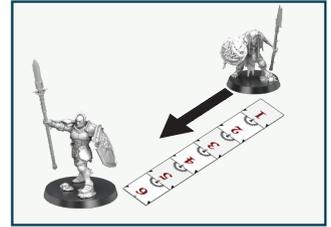
Bevor er seinen Vindictor der Sturmgeschmiedeten Ewigen bewegt, wählt der Spieler einen nicht aufgedeckten Marker und dreht ihn um. Es ist entweder ein Wanstreißa der Moorpirscha oder eine Druckplatte. Ist es ein Wanstreißa, dann ersetze den Marker durch ein Modell.



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

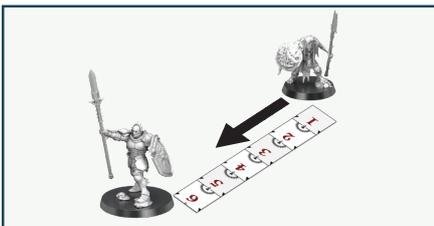


Wenn der Vindictor eine normale Bewegung ausführt, kann er eine Druckplatte aktivieren, indem er seine Bewegung darauf beendet. Er kann dies nicht tun, wenn er sich entschieden hat zu rennen.



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

KRULEBOYZ MOVEMENT RULES



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



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



• SCHRIFTRÖLLE DER STURMGESCHMIEDETEN EWIGEN •

VINDICTOREN

NAHKAMPFWAFFEN	Att	Trf	Vrw	Wt	Sch	Fähigkeit
Sturmspeer	2	3+	3+	1	1	Anti-Angriff (+1 Wucht)

✘ Beliebige Nahkampfphase

SCHILDWALL HALTEN: Die Vindictor-Gefolge sind der Schildwall, an dem die Mächte der Verderbnis zerschellen.

Effekt: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat und sich im Nahkampf mit einer feindlichen Einheit befindet, die in diesem Zug angegriffen hat, wirf einen Würfel. Bei 4+ hat diese Einheit für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZULETZT**.



SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ORDNUNG, STURMGESCHMIEDETE EWIGE, KRIEGERBANNER



• SCHRIFTRÖLLE DER MOORPIRSCHA •

WANSTREISSA

NAHKAMPFWAFFEN	Atk	Trf	Vrw	Wt	Sch	Fähigkeit
Gemeines Hackbeil	2	4+	3+	-	1	Krit. (tödlich)

☪ Beliebige Nahkampfphase

ANGST MACHEN: Wanstreißa setzen die verschiedensten Mittel ein, um dem Feind Angst einzujagen und ihn weiczuklopfen.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ ziehe für den Rest des Zugs 1 von Trefferwürfen für Attacken von Nicht-**HELDEN**-Einheiten ab, die diese Einheit zum Ziel haben.



SCHLÜSSELWÖRTER

INFANTERIE, ZERSTÖRUNG, MOORPIRSCHA



REFERENZBOGEN



SEITENZAHLN

Die auf diesem Bogen angegebenen Seitenzahlen entsprechen denen der kostenlosen Grundregeln von Warhammer Age of Sigmar, die du auf der Website findest:

WARHAMMER-COMMUNITY.COM/WARHAMMER-AGE-OF-SIGMAR-DOWNLOADS/

BEGINN DES ZUGES

Beginn der Schlachtrunde 13

HELDENPHASE

Befehle 29

Magie 33

BEWEGUNGSPHASE

Formation 15

Gelände 16

FERNKAMPFPHASE

Fernkampfphase-Fähigkeiten 14

Fernkampfattacken 17

ANGRIFFSPHASE

Angriffsphase-Fähigkeiten 14

NAHKAMPFPHASE

Nahkampfphase-Fähigkeiten 14

Nahkampfattacken 17

ENDE DES ZUGES

Ziele 27

Ende der Schlachtrunde 27

WÜRFEL

5

ENTFERNUNGEN BESTIMMEN

5

SCHLÜSSELWÖRTER UND FÄHIGKEITEN

7

AUFSTELLUNG

11

ATTACKIEREN

Attackenabfolge 17

Schadensabfolge 19

Rettungswürfe 19

Sonderregeln 23

FORTGESCHRITTENE REGELN

Befehle 29

Gelände 31

Magie 33

Armeezusammestellung 35

Taktische Vorhaben 40



„LERNE DAS SPIEL“-BOGEN



Bist du bereit, die vollständigen Regeln von Warhammer Age of Sigmar zu erlernen? Eine gute Art, sie dir zu merken, ist zu spielen und eigene Notizen zu machen. Druck den Bogen unten aus und trage, während du das Spiel erlernst, in die Boxen ein, was in jeder Phase geschieht.

Dieser Bogen ist dazu gedacht, mit den Grundregeln verwendet zu werden, diese findest du in der App, online oder als gebundenes Buch.

ARMEE:

Kampfformation:

Lehren:

Verbesserungen:

Beginn des Zuges

HELDENPHASE

BEWEGUNGSPHASE

FERNKAMPFPHASE

ANGRIFFSPHASE

NAHKAMPFPHASE

ENDE DES ZUGES

ANMERKUNGEN

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.

Weitere Möglichkeiten



Weitere Warhammer-Spiele

Ihr Warhammer-Alliance-Paket enthält Material aus unseren zwei größten Spielen: dem finsternen, futuristischen Warhammer 40.000 und Warhammer Age of Sigmar mit seinen fantastischen magischen Reichen. Ihr Battle-Honours-Booklet verwendet ebenfalls diese Spiele, um die diversen Aktivitäten zu demonstrieren.

Ihre Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden viel Spaß mit diesen Spielen und Welten haben, aber Sie können die Sessions mit Ihrer Gruppe – sowie die Aufgaben des Battle-Honours-Programms – auch mit Miniaturen aus jedem anderen Warhammer-Spiel durchführen. Außerdem können die meisten Miniaturen in mehr als einem Spiel verwendet werden – eine Warcry-Kriegerschar kann zum Beispiel der Kern einer Armee für Warhammer Age of Sigmar werden. Den meisten Hobbyistinnen und Hobbyisten gefällt mehr als nur ein Warhammer-Spiel oder -Universum, werfen wir also einen Blick darauf, was es alles gibt.

Scharmützelspiele

Kill Team

Dieses Spiel ist Teil des Universums von Warhammer 40.000 und verwendet eine kleine Anzahl an Miniaturen pro Spieler, wodurch es für kleinere Gruppen interessant ist und gleichzeitig alle Aktivitäten von Basteln über Bemalen bis hin zu Spielen bietet. Für das Spielen von Kill Team ist nur wenig Platz nötig und die einzelnen Partien sind vergleichsweise kurz – perfekt für Clubs.

Spieler: 2



Zeit:
90-120 Minuten



Warcry

Ähneln Kill Team, spielt aber in den Reichen der Sterblichen von Warhammer Age of Sigmar. Kleine Kriegerscharen kämpfen um Ruhm und die Action ist temporeich und filmreif. So können sich Clubmitglieder darauf konzentrieren, das Aussehen der Kriegerscharen individuell zu gestalten, neue Strategien und Taktiken ausprobieren und generell viel aus ihrer Zeit herausholen. Wenn man die Regeln erst verinnerlicht hat, kann man Warcry-Partien leicht in einer Mittagspause spielen.

Spieler: 2



Zeit:
30-60 Minuten



Battle-Honours-Stempel verdienen

Eine Partie Warcry oder Blood Bowl kann für Spielaktivitäten-Stempel gewertet werden, genau wie eine Partie Warhammer Age of Sigmar. Das Bemalen eines Helden aus Die Verfluchte Stadt ist gleichwertig mit der Bemalung eines Charaktermodells, und mit dem Bauen einiger der Monster könnte die Verstärkungen-Aktivität abgeschlossen werden. Für weitere Informationen über Belohnungen für das Erfüllen von Aufgaben oder das Anpassen an andere Spiele und Universen sprechen Sie bitte mit den Mitarbeitern Ihres örtlichen Warhammer-Ladens. Diese unterstützen Sie und Ihren Club nur zu gerne.

Brettspiele mit Miniaturen

Blood Bowl

Das Fantasy-Football-Spiel vereint die brutale Action eines Vollkontaktsports mit Orks, Elfen, Goblins und dergleichen zu einem aberwitzigen und chaotischen Spielerlebnis. Wenn Mitglieder Ihres Clubs sich für Sport interessieren, könnte dieses Spiel ein großer Hit werden. Dank der relativ kleinen Teams ist es kleineren Clubs möglich, einige ihrer Lieblingsfiguren zu bemalen und so zusammen ein Team zu erschaffen.

Spieler: 2



Zeit:
60-80 Minuten



Warhammer Underworlds

Dieses Spiel kombiniert die Action eines Miniaturen-Strategiespiels mit den Taktiken und Plänen eines Deckbau-Kartenspiels. Es bietet einen einfachen Einstieg, da eine Box mit einer Handvoll zusammensteckbarer Modelle und einem Satz Karten reicht, um direkt mit dem Spielen loszulegen. Das Spiel ist leicht zu erlernen, bietet aber viel Raum für gerissene Pläne und eignet sich so hervorragend für Gruppen, die schnelle Action und freundschaftliche Rivalitäten lieben.

Spieler: 2*



Zeit:
30-60 Minuten



* bis zu 4 Spieler mit einem zweiten Exemplar

Warhammer Quest: Die Verfluchte Stadt

Warhammer Quest ist ein großartiges kooperatives Brettspiel für Clubs. Die Spielerinnen und Spieler kontrollieren jeweils ein oder zwei Helden und arbeiten dann zusammen, um die unterdrückten Bürger einer von grausamen Vampiren beherrschten Stadt zu befreien. Ein einzelnes Exemplar von Die Verfluchte Stadt gibt ein tolles Gruppenprojekt ab, da es viele unterschiedliche Monster und stimmige Helden enthält, die zur Bemalung aufgeteilt und dann ein schönes Prunkstück des Clubs werden können, das die gemeinsamen Errungenschaften zeigt. Dieses Spiel enthält Kampagnenelemente, mit denen der Club eine Reihe von Abenteuern erleben kann, bevor das Spielende erreicht ist!

Spieler: 1-4*



Zeit:
120-180 Minuten



*pro Partie – an einer Kampagne können viele weitere Spieler teilnehmen, da jedes Abenteuer von unterschiedlichen Helden bestritten werden kann, abhängig davon, welche Clubmitglieder gerade für ein Spiel verfügbar sind.



Warhammer Quest:
Die Verfluchte Stadt

ZUSATZAKTIVITÄTEN

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

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



Die Inhalte für Warhammer Age of Sigmar umfassen:

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

Die Inhalte für Warhammer 40.000 umfassen:

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

BRAUCHEN SIE UNTERSTÜTZUNG?

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

Den nächsten Laden finden Sie auf:



[Stores.Warhammer.com](https://stores.warhammer.com)



KREATIVES SCHREIBEN: ARMEEGESCHICHTE-ARBEITSBLATT

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

WO

Wo findet deine Geschichte statt?

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

Anmerkungen:

WAS?

Welche Orte und Objekte gibt es hier?

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

Anmerkungen:

WARUM?

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

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

Anmerkungen:

WER?

Gegen wen streitet deine Armee?

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

Anmerkungen:

WIE GEHT ES WEITER

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

VINDICTOR DER STURMGESCHIEDETEN EWIGEN

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

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

Neuschmiedung

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

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

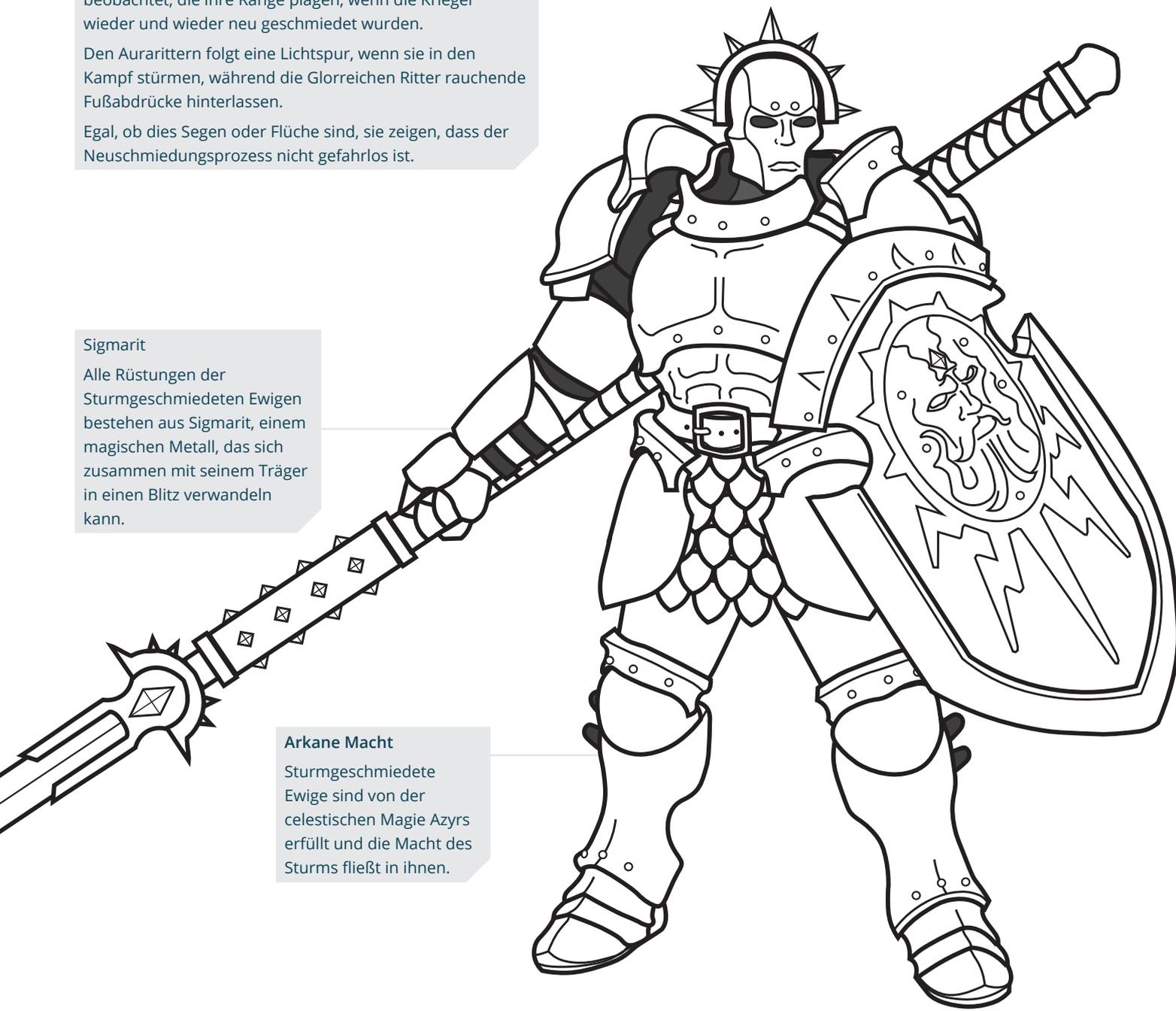
Egal, ob dies Segen oder Flüche sind, sie zeigen, dass der Neuschmiedungsprozess nicht gefahrlos ist.

Sigmarit

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

Arkane Macht

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



WANSTREISSA DER MOORPIRSCHA

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

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

Kriegsklans

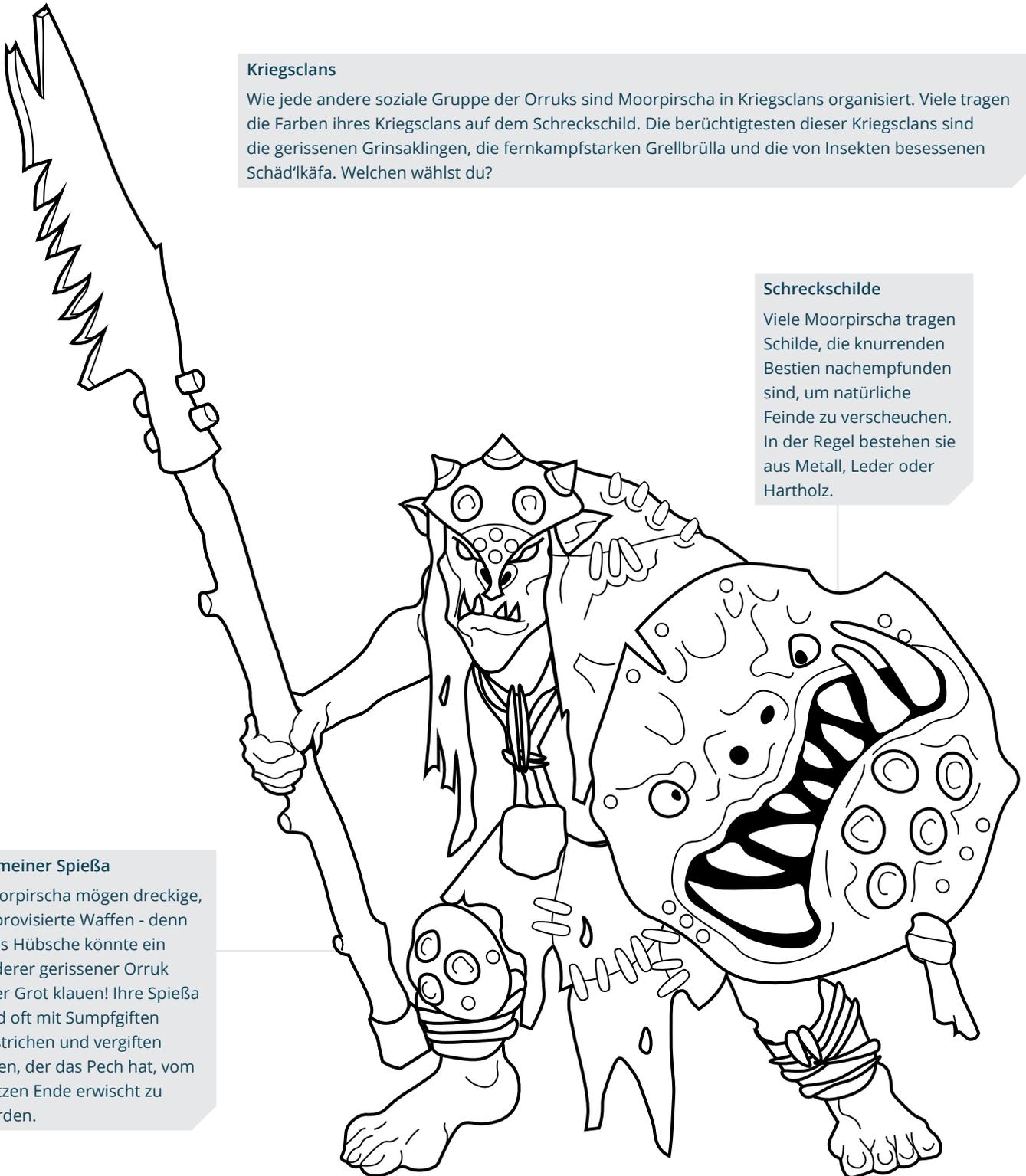
Wie jede andere soziale Gruppe der Orruks sind Moorpirscha in Kriegsklans organisiert. Viele tragen die Farben ihres Kriegsklans auf dem Schreckschild. Die berühmtesten dieser Kriegsklans sind die gerissenen Grinsaklingen, die fernkampfstarken Grellbrüllä und die von Insekten besessenen Schäd'lkäfa.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

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

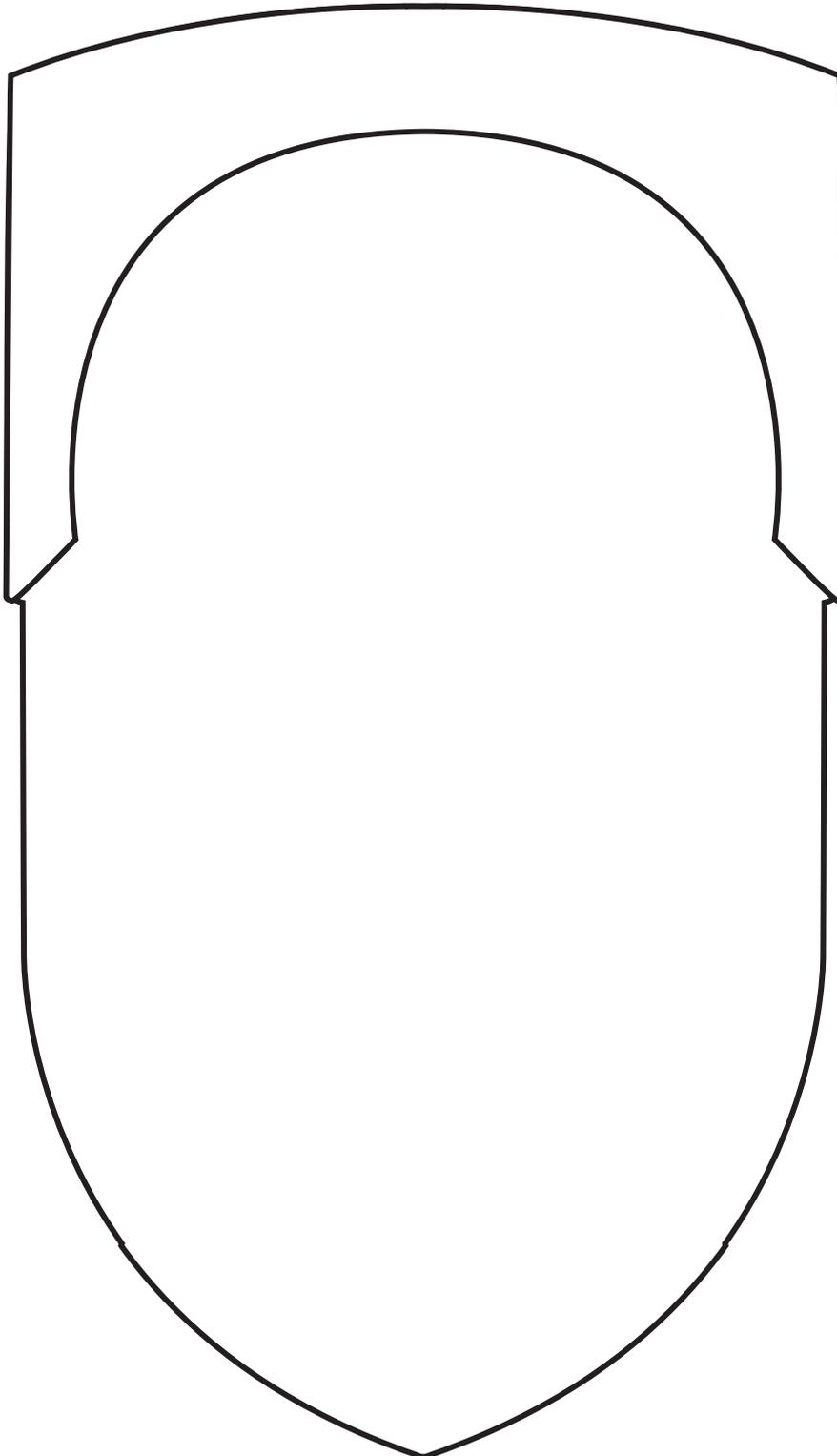


DEIN STURMGESCHMIEDENEN-SCHILD

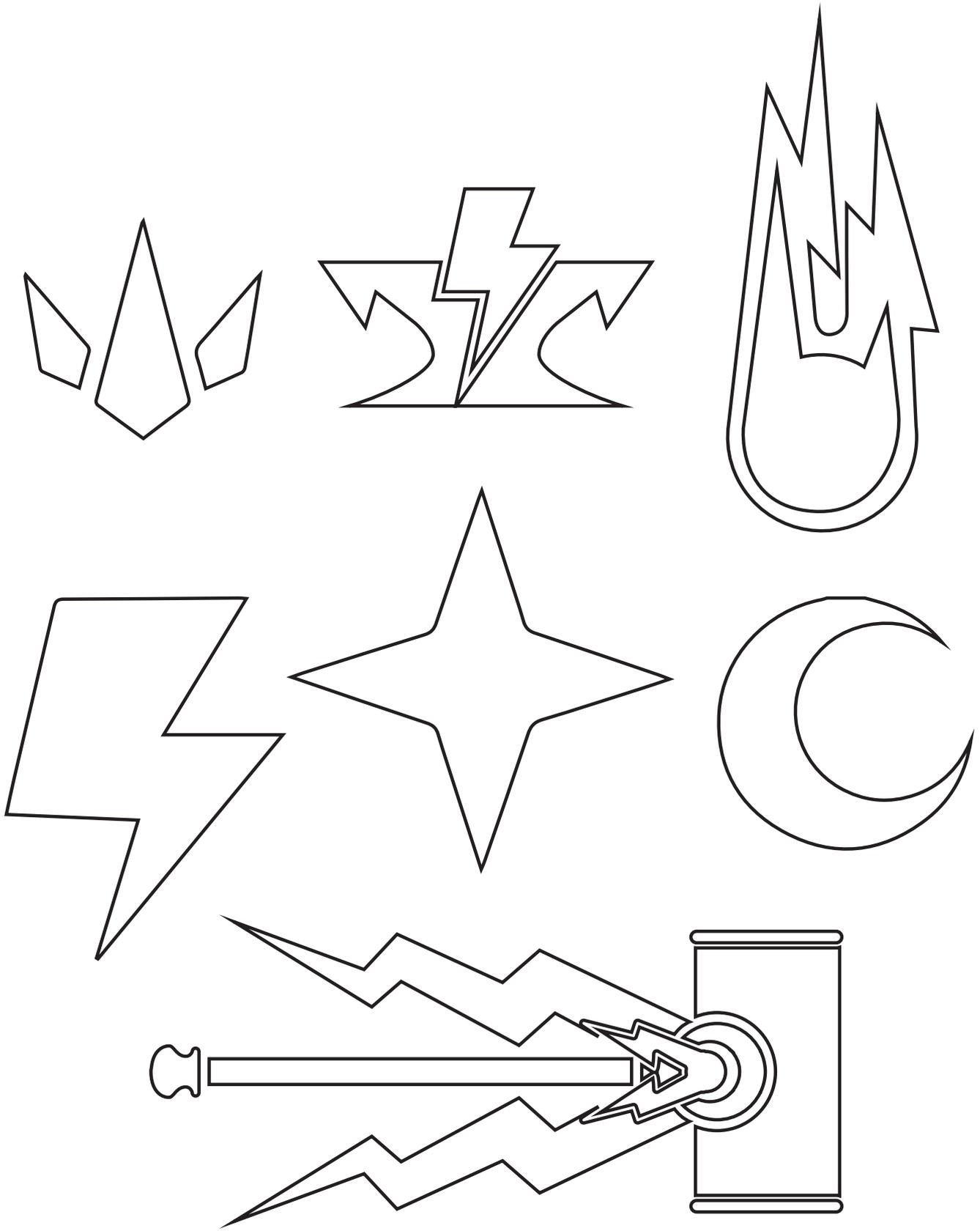


Jedes Sturmheer hat sein eigenes Symbol, das häufig als Emblem auf dem Schild auftaucht. Verwende den Umriss unten, um dein eigenes Schildemblem zu entwerfen.

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



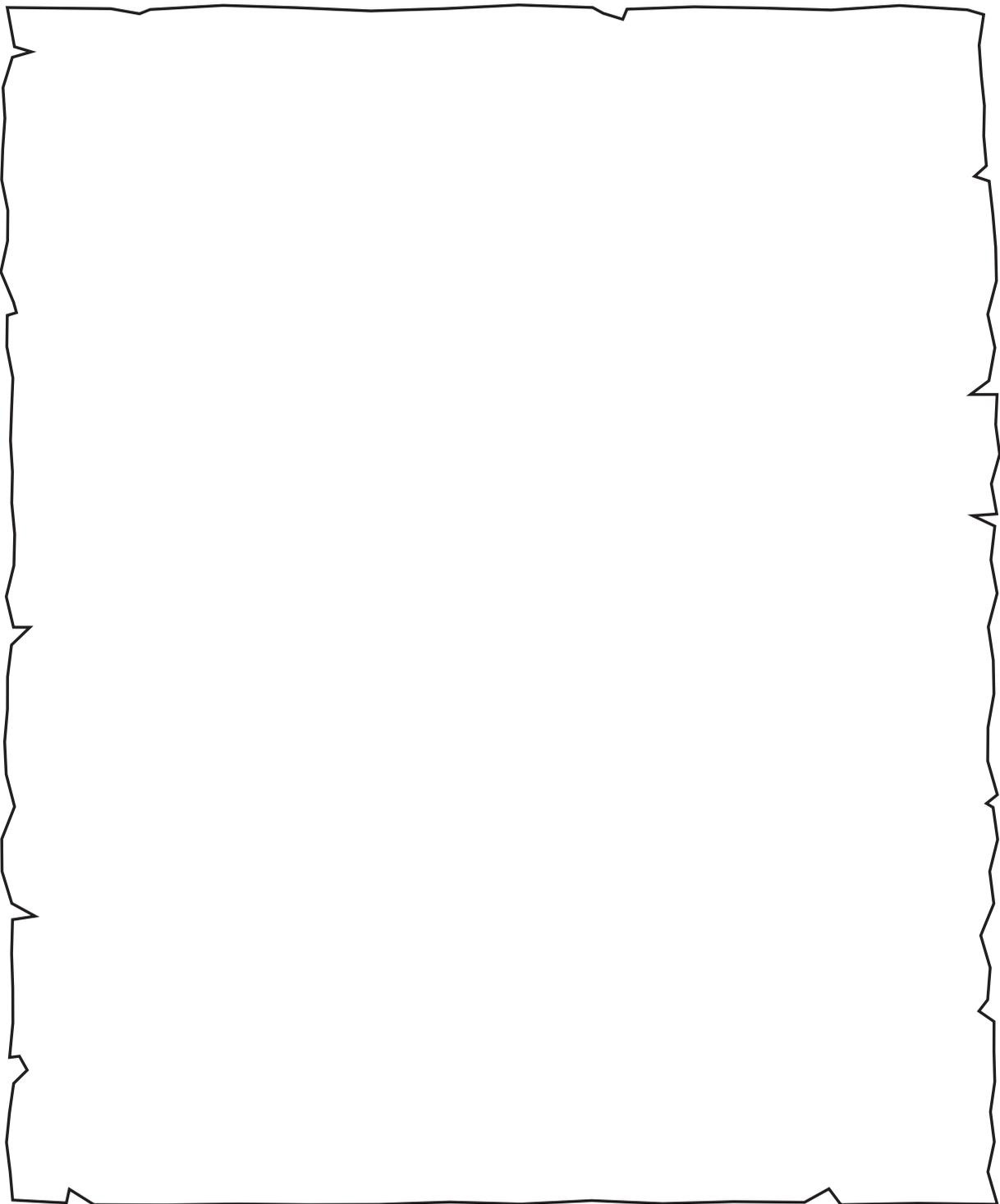
Schneide diese Formen aus und verwende sie bei deinem Entwurf, oder verwende diese Formen als Ausgangspunkt für dein ganz eigenes Design.



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.



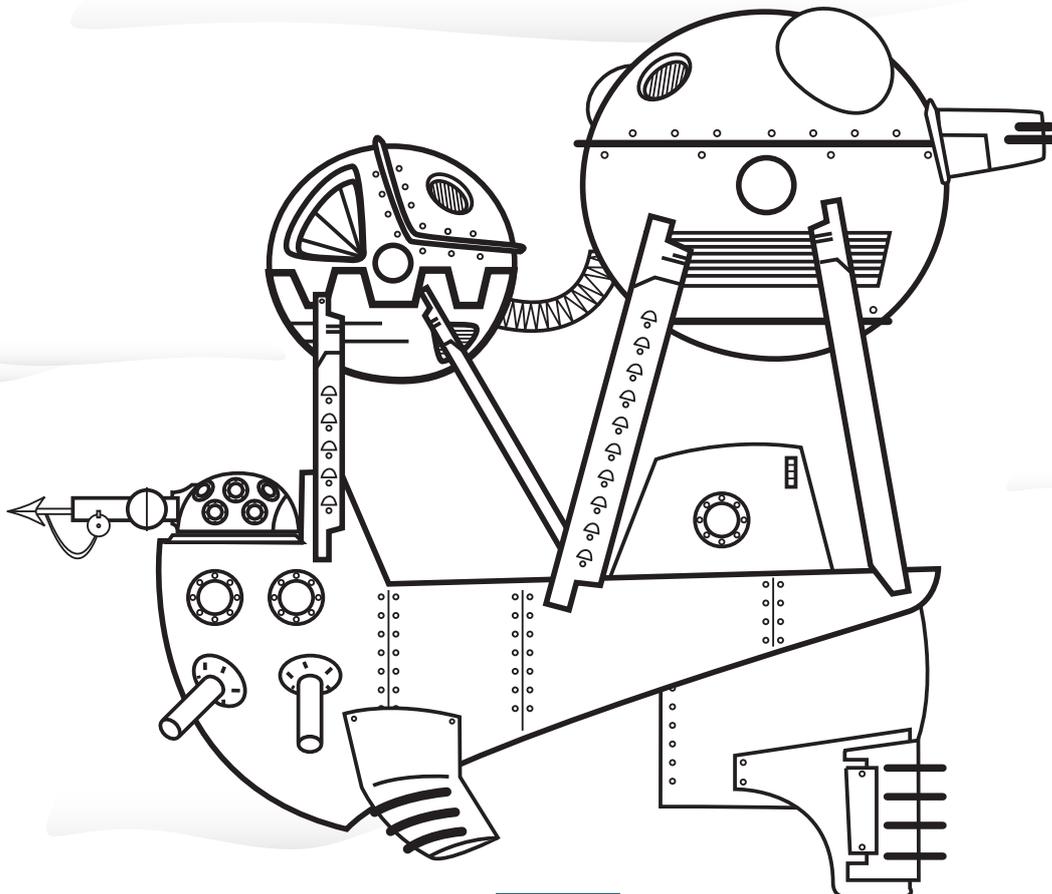
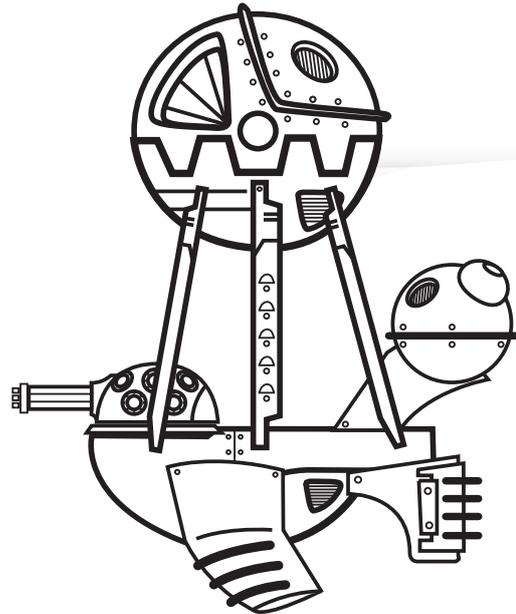
Die Himmelherrscher der Kharadron sind die Herren des Himmels, furchtlose Duardin-Aeronauten, die den Profit vor alles stellen. Sie fahren in eisenbeschlagenen, bis an die Zähne mit Kanonen, Bomben und Blei speienden Deckgeschützen bewaffneten Schiffen durch die Luft und begegnen der rohen Wut von Dämonen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

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

ANLEITUNG

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

Beispielschiffe:

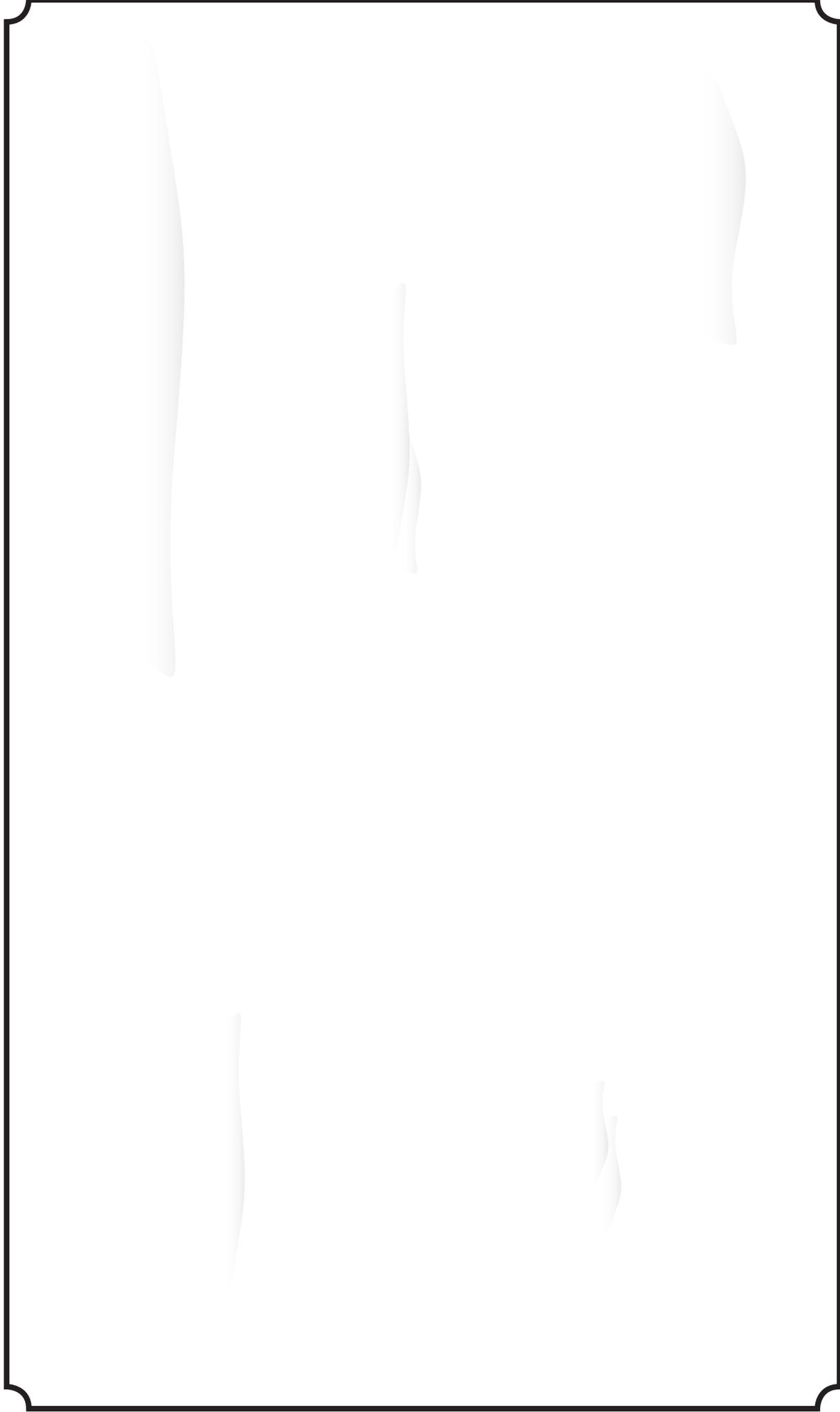


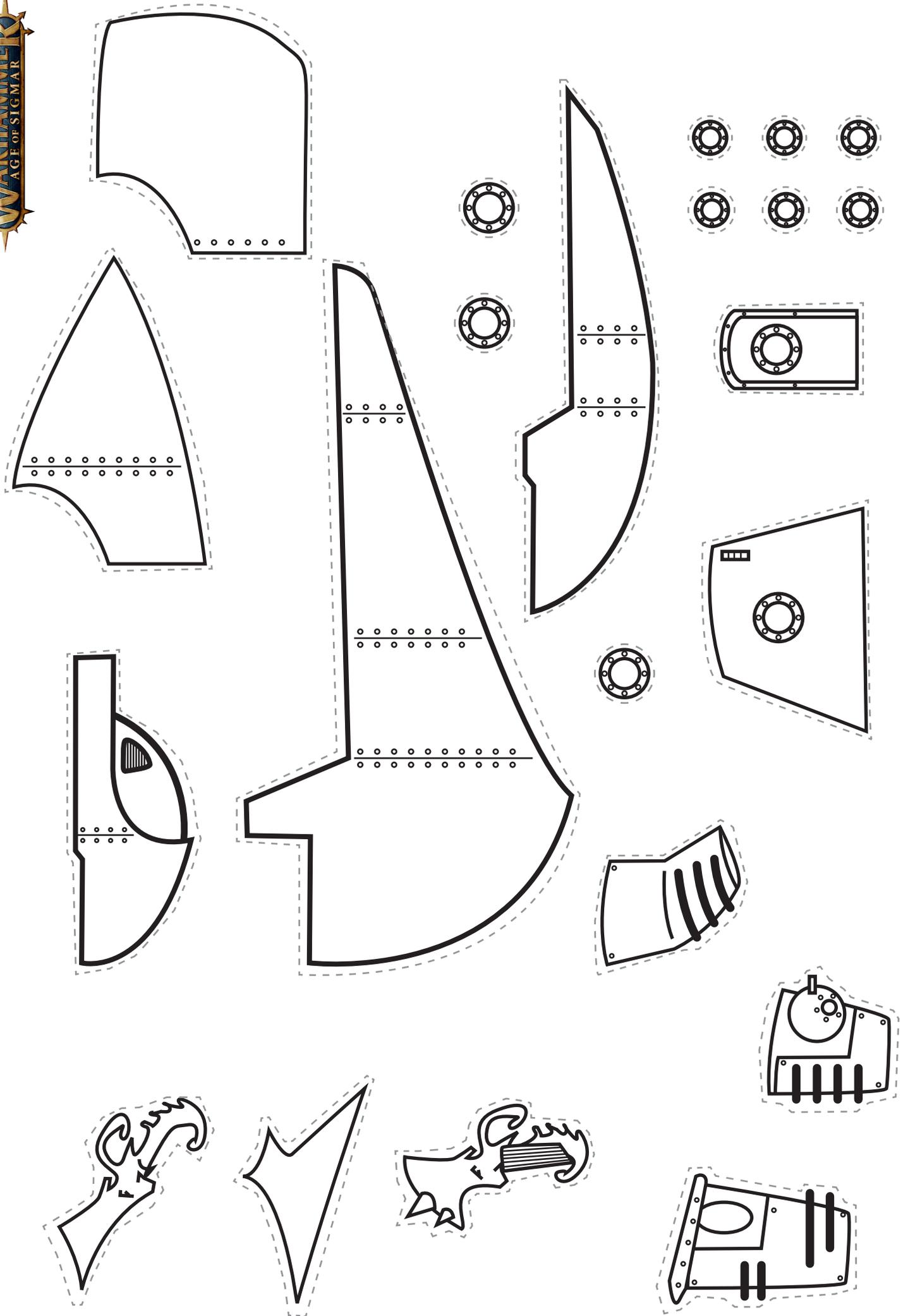
SCHAFFE EIN KHARADRON-HIMMELSSCHIFF!

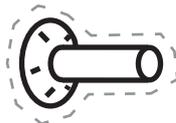
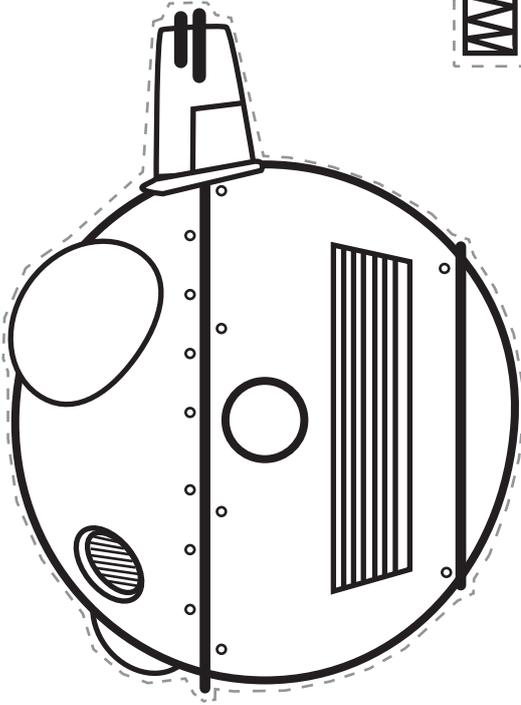
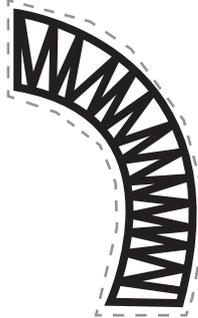
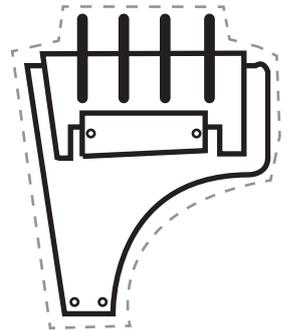
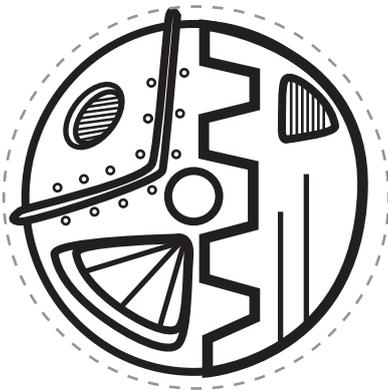
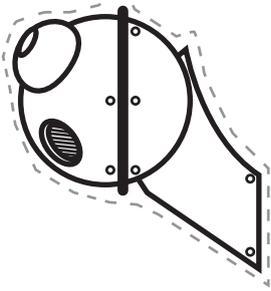
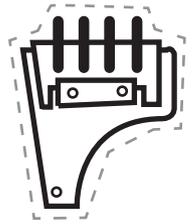
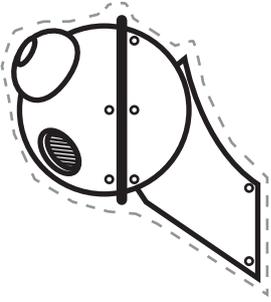
NAME DES CAPTAINS:

NAME DES SCHIFFS:

VON:







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.

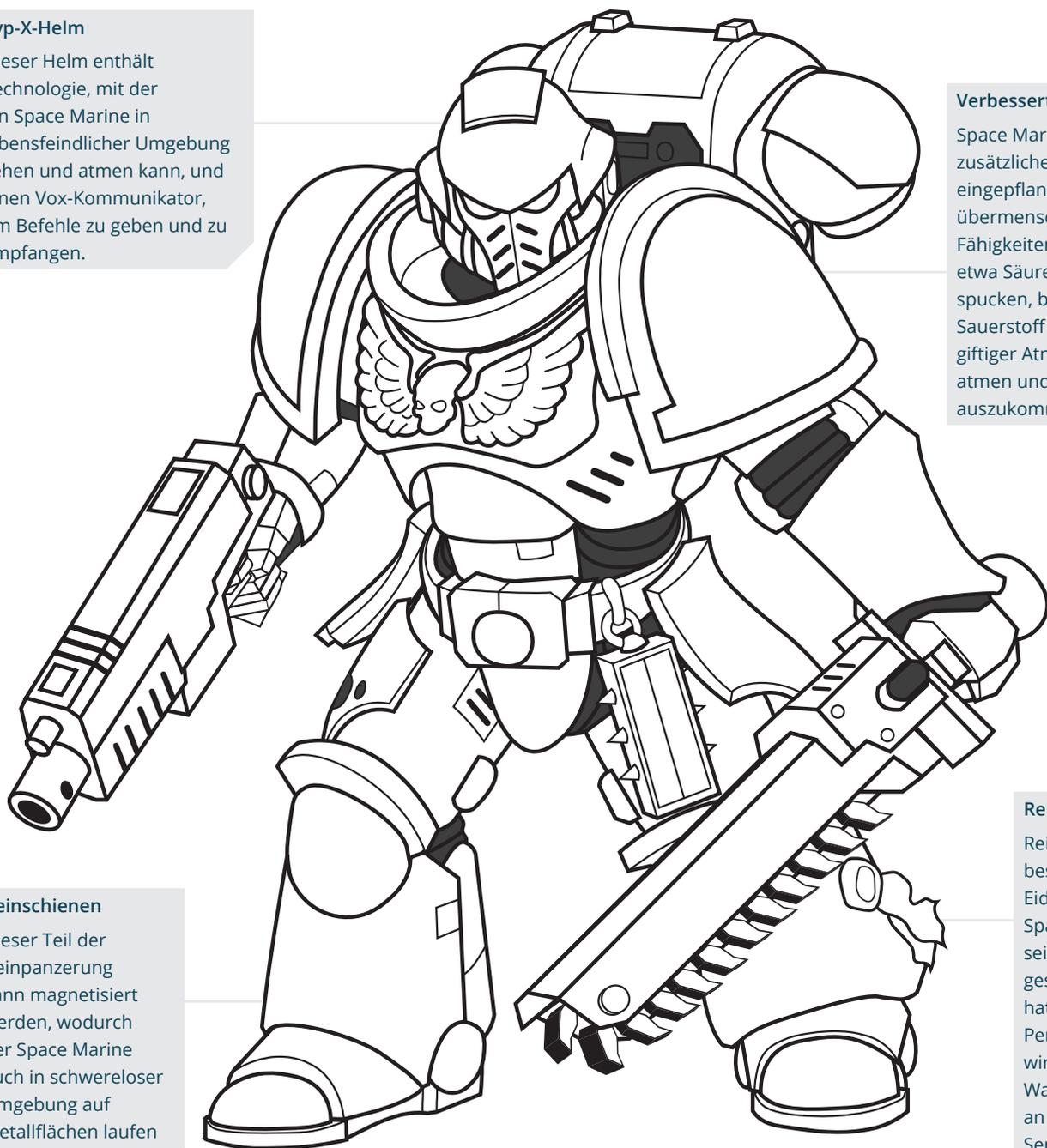
Ausgestattet mit der besten Panzerung und Ausrüstung, die das Imperium anbieten kann, kämpfen Space Marines in den verzweifeltsten und wichtigsten Kämpfen des Imperiums und halten die Linie, wo alle anderen Opfer von Xenoskriegsherren und dämonischen Abscheulichkeiten geworden sind.

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.

Reinheitssiegel

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

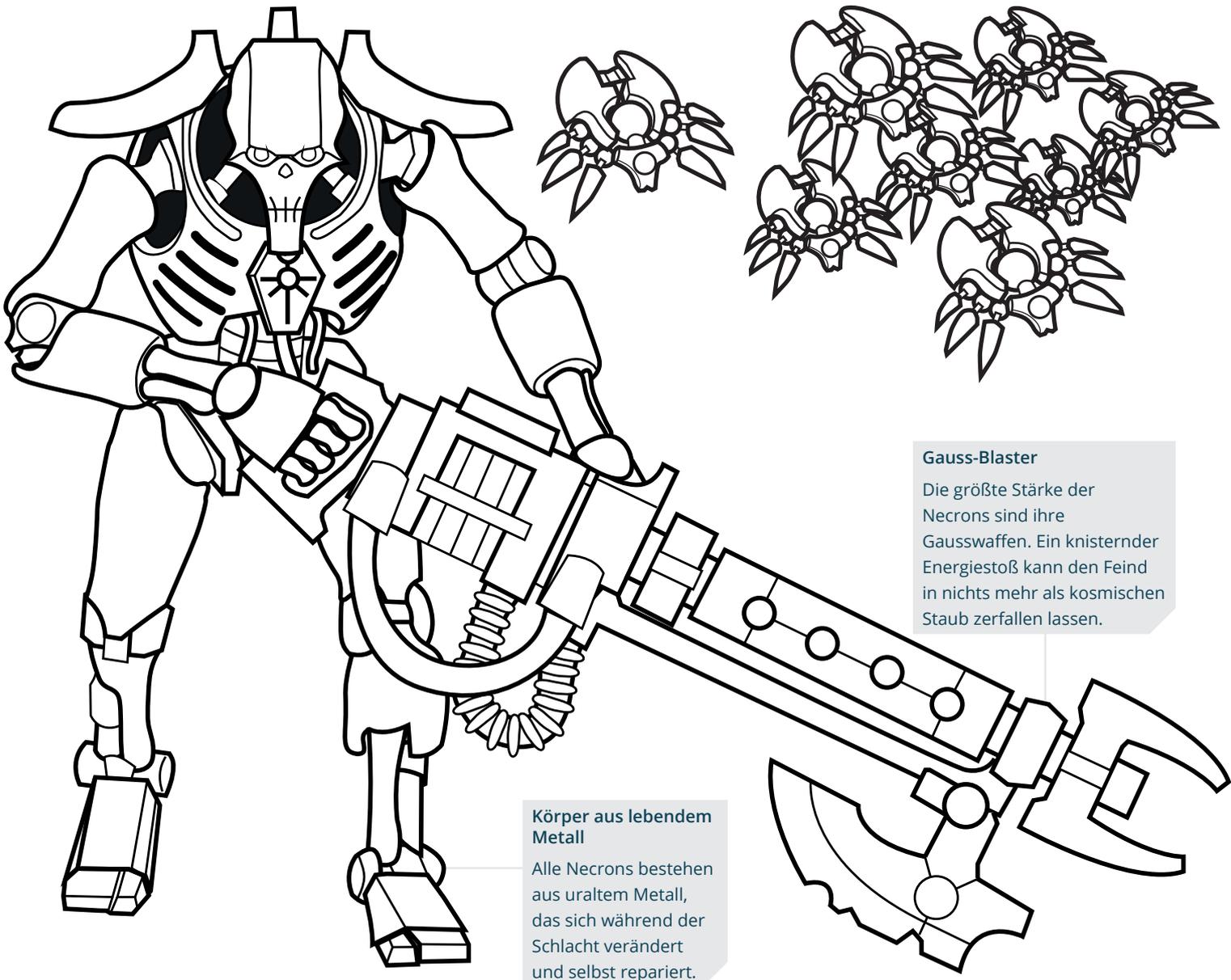
NECRONKRIEGER

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

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 Androidegestalten 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 ...



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

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

SCHAFFE EINEN SEKTOR DER GALAXIS

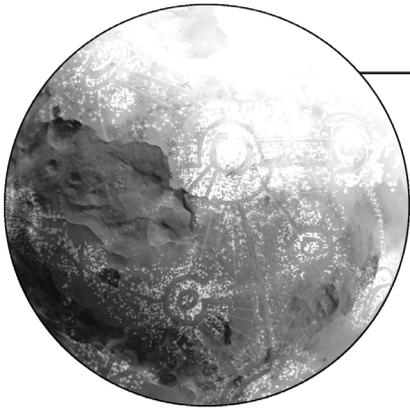


Schaffe eine Karte des Raums, in dem der Ordensplanet deiner Space Marines liegt. Zeichne auch umliegende Welten und gib ihnen Name und Zweck. Beispielsweise könnte dein Sektor der Galaxis mehrere Makropolwelten enthalten, die ausgezeichnete Rekrutierungsorte für den Orden darstellen.

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

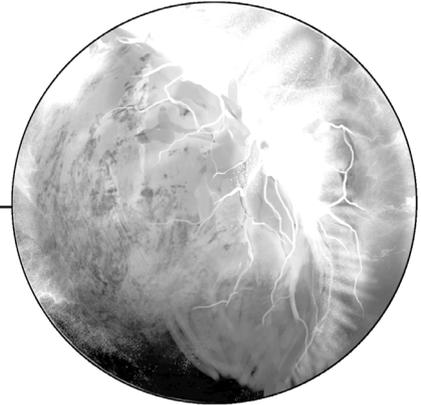
Name DES SEKTORS DER GALAXIS:

A large rectangular area filled with a fine grid pattern, intended for drawing a map of a galaxy sector. The grid is light gray and covers most of the page's width and height.



MAKROPOLWELT

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

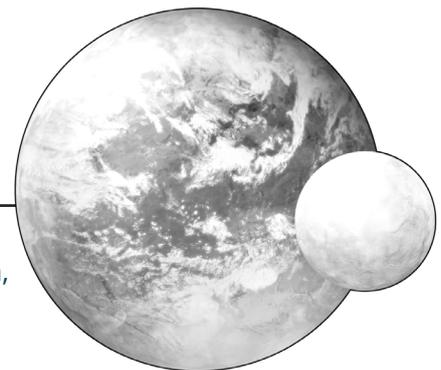


ZERSTÖRTER PLANET



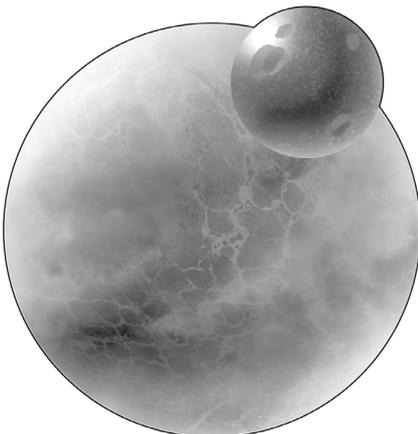
FABRIKWELT

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



AGRARWELT

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



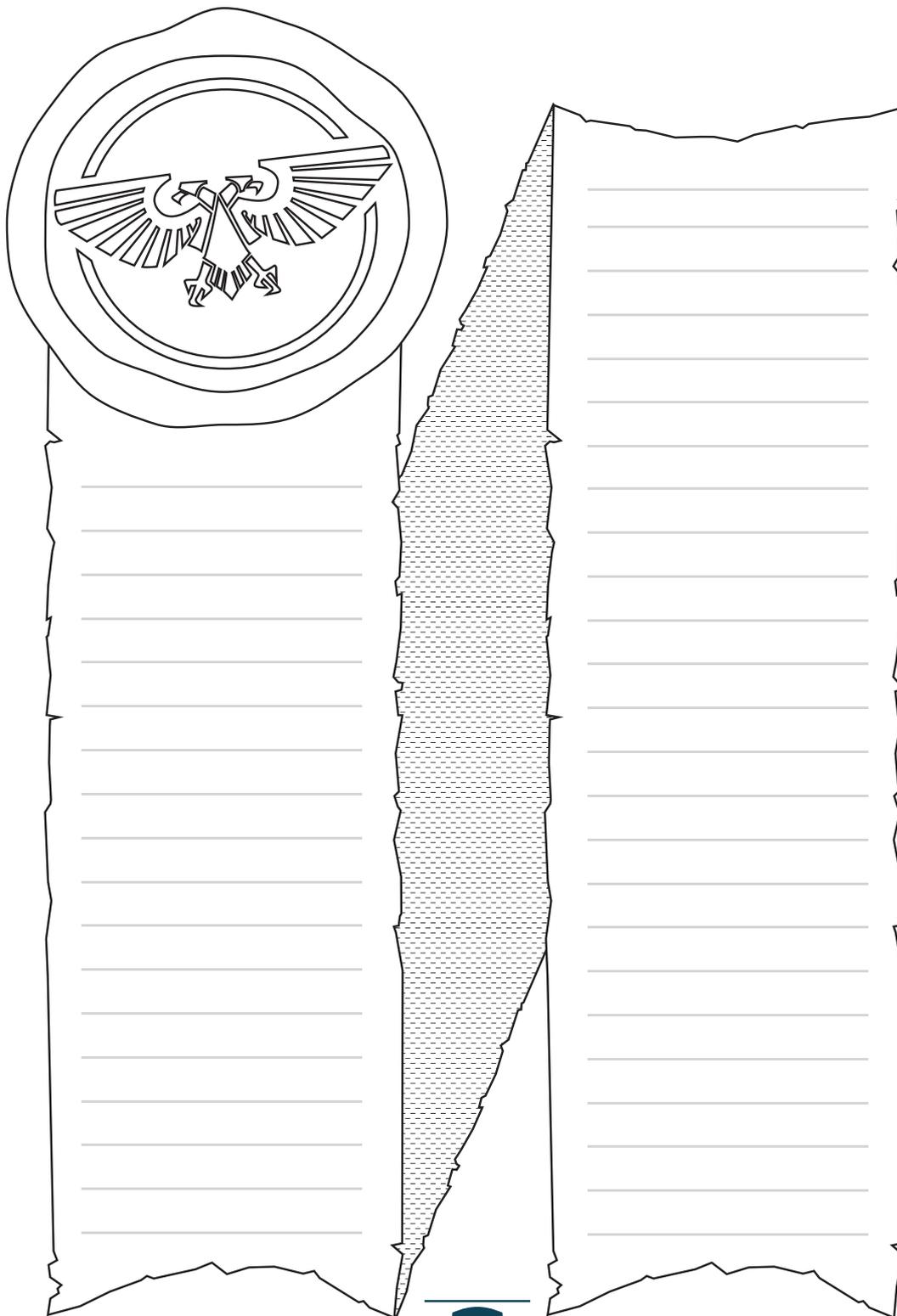
TODESWELT

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

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

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

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



Als sich Große Riss am Himmel auftat, spie er eine Armada baufälliger Orkschiffe aus, die in die Wüstenöndlande 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.

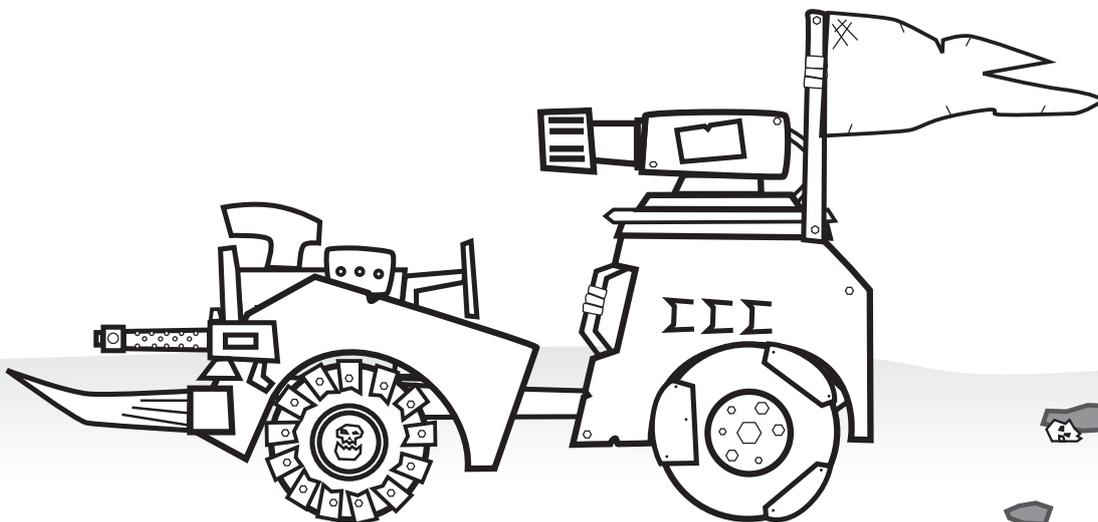
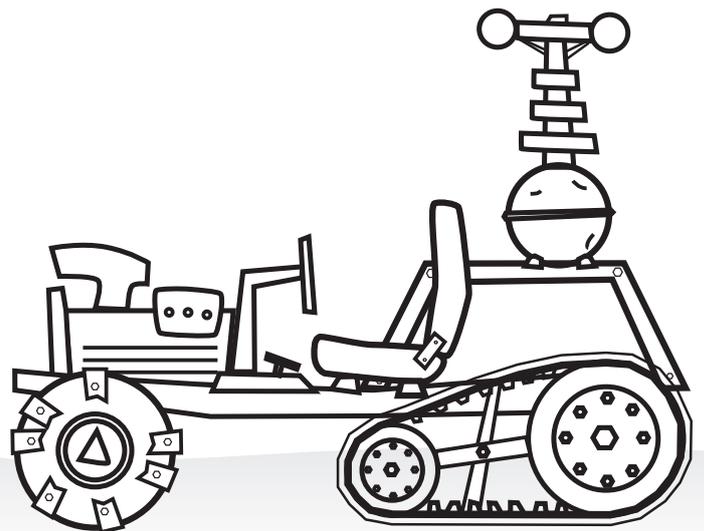
Orks sind bekannt dafür, brutal und klävva zu sein, und ihre Rennen stellen beide Eigenschaften auf die Probe. Wenn ein Ork gewinnen kann, indem er einfach richtig, richtig schnell fährt, ist das toll – aber wenn er seine Wettbewerber mit großen Knarren oder fiesen Fallen ausschalten kann, ist das noch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

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

A large, empty rectangular area with a black border, intended for drawing. A wavy line divides the area into two sections: a white upper section and a light gray lower section. In the top right corner of the white section, there is a small icon of a hand holding a card. In the bottom right corner of the gray section, there is a small icon of a jellyfish-like creature.

