

1 Runde besteht aus zwei Zügen, jeder Spieler hat einen Zug. Ein Zug besteht wiederum aus:

- 1 der Kommandophase
- 2 der Bewegungsphase
- 3 der Fernkampfphase
- 4 der Angriffsphase
- 5 der Nahkampfphase

- **1 der Kommandophase**

1.1 Jeder Spieler erhält einen Kommandopunkt (CP)

1.2 Alle Effekte, Fähigkeiten etc. die in der Kommandophase abgehandelt werden müssen, werden nun abgehandelt.

1.3 Battle-Shock \approx Moraltest Jede Einheit unter halber Sollstärke muss einen Moraltest ablegen. Würfel zwei W6 das Ergebnis muss gleich oder höher als dein niedrigster Moralwert in der Zieleinheit sein. Wenn der Wurf gelingt passiert nichts, wenn der Wurf scheitert ist deine Einheit demoralisiert (Battle-shocked).

Eine **demoralisierte (Battle-shocked)** Einheit erleidet folgende Nachteile.

Objective Control Statistik geht auf null. Wenn Sie sich zurückziehen will, musst du einen Verzweifelte Flucht Test (Desperate Escape) ablegen. Die Einheit kann keine Strategem erhalten.

Hinweis: Verzweifelte Flucht Test (Desperate Escape) würfle bei deiner Rückzug Bewegung für jedes Modell in der Einheit einen Würfel, bei jeder 1 und 2 wird ein Modell zerstört.

Sollstärke einer Einheit ist die Anzahl der Modelle in einer Einheit, wenn diese der Armee endgültig hinzugefügt wurde.

halbe Sollstärke einer Einheit ist bei einem einzelnen Modell, wenn dieses weniger als die Hälfte seiner Lebenspunkte hat. Bei einer Einheit die aus mehr als einem Modell besteht, ist dies der Fall, wenn die Einheit aus weniger als die Hälfte der Anzahl an Modellen besteht, die Sie beim Start hatte.

Sollstärke bei Einheiten mit einem angeschlossenen Modell= die Gesamtanzahl an Modellen. Wenn das angeschlossene Modell oder die Leibwächter sterben, wird wieder von der ursprungssollstärke ausgegangen.

- **2 der Bewegungsphase**

2.1 Jede Einheit des aktiven Spielers, die nicht in Nahkampfreichweite ist, kann sich Ihren Bewegungswert weit bewegen oder Rennen. Eine Einheit in Nahkampfreichweite kann sich zurückziehen oder Stationär bleiben.

Hinweis: Rennen ist eine Bewegung plus w6 Zoll, eine Einheit die gerannt ist darf weder schießen noch eine Angriffsbewegung durchführen.

Hinweis: Rückzugsbewegung Eine Einheit die sich in Nahkampfreichweite befindet darf sich aus diesem zurückziehen, dabei führt Sie eine normale Bewegung aus der Nahkampfreichweite heraus aus. Eine Einheit die sich zurückzieht darf weder schießen noch rennen noch eine Angriffsbewegung ausführen. Wenn eine Einheit von feindlichen Modellen eingekesselt ist, kann Sie eine **Verzweifelte Flucht Test** ablegen und durch gegnerische Modelle hindurch um aus der Nahkampfreichweite zu entkommen.

Sich über **Gelände bewegen**, über Gelände bis zu 2 Zoll hoch kann ein Modell sich regulär bewegen ohne seine Bewegung zu verringern. Wenn das Gelände höher als 2 Zoll ist, muss das Modell hinauf und hinunter klettern. Reduziere die Bewegung des Modells um den Wert des rauf und runter kletterns.

Hinweis: Fliegende Modelle können sich über feindliche Modelle hinwegbewegen, ihre Bewegung wird diagonal gemessen.

2.2 Reserve

Am Ende der Bewegungsphase trifft eine Einheit aus der Reserve ein, wichtig dies kann Sie von Runde 1 an bis Runde 5 außer eine Sonderregel sagt etwas anderes, jede Reserve Einheit gilt als bewegt. Teleportation=Deepstrike eine Einheit muss 9 Zoll horizontal von allen Feinden entfernt aufgestellt werden.

- 3 der Fernkampfphase
Charaktere (lone operative) können nur unter 12 Zoll beschossen werden.
Monster und Fahrzeuge können im Nahkampf schießen -1 to hit außer pistole. Monster und Fahrzeuge können beschossen werden auch wenn Sie sich im Nahkampf befinden -1 to hit außer pistole.
6 immer Erfolge, 1 immer Fehler. **Schutzwürfe dürfen nur um 1 verbessert werden. Gelände geben nur +1 auf Schutzwürfe wenn die Einheit einen Schutzwurf von 3+ oder schlechter hat, BEI AP 0.**
Heavy weapons +1 to hit wenn stehen geblieben, blast +1 attack wenn Ziel 5+ Modelle
Ansonsten scheint alles gleich
- 4 der Angriffsphase
Möglichst base to base
Gelände höhe 2 Zoll wird ignoriert
Flieger chargen hier wie in der 9ed
- 5 der Nahkampfphase
Nachrücken nur Richtung nächstes gegnerisches Modell und möglichst base to base
Konsolidieren nur Richtung nächstes gegnerisches Modell und möglichst base to base, wenn das nicht geht Richtung Missionziel aber nur wenn man es dann im Radius hat.

Was ist UNIT COHERENCY? ≈ **Einheiten Kohärenz**

Jede Einheit die aus **mehr als einem Modell** besteht, muss am Ende **JEDEN Zuges** Einheiten Kohärenz beibehalten, sollte Sie dies nicht können müssen Modelle **entfernt** werden bis wieder Einheiten Kohärenz besteht. Modelle gelten als zerstört, werden aber z.B bei der Moral ignoriert.

Das heißt jedes Modell der Einheit, muss sich innerhalb von **2 Zoll horizontal und 5 vertikal** zu einem anderen Modell der Einheit befinden.

Besteht die Einheit aus **7 oder mehr Modellen**, muss jedes Modell der Einheit sich innerhalb **von 2 Zoll horizontal und/oder 5 vertikal zu zwei anderen Modellen** der Einheit befinden.

Was ist ENGAGEMENT RANGE? ≈ **Nahkampfreichweite**

Wenn ein Modell sich innerhalb von **1 Zoll horizontal und/oder 5 Zoll vertikal** zu einem feindlichen Modell befindet, sind das **Modell und seine Einheit** in Nahkampfreichweite zum feindlichen Modell und umgekehrt.

Hinweis: Eine Bewegung (normale Bewegung, rennen, zurückziehen) darf nie in Nahkampfreichweite beendet werden.

Was ist DETERMINING VISIBILITY? ≈ **Sichtlinie bestimmen**

Ein Modell ist sichtbar sobald eine Linie von **einem Teil des Modells (egal welcher) zu einem Teil des Modells (egal welcher)**, das gesehen werden soll gezogen werden kann. Wenn ein Modell gesehen werden kann, gilt seine Einheit als sichtbar.

MODEL FULLY VISIBLE ≈ **VOLLE SICHTBARKEIT**

Ein Modell ist komplett oder voll sichtbar, wenn von einem Punkt des Modells (egal welcher) alle Teile des anderen Modells gesehen werden können. Wenn alle Modelle einer Einheit komplett sichtbar sind, gilt die Einheit als komplett sichtbar.

Was ist ein RE-ROLLS? ≈ **Wiederholungswurf/würfe**

Jeder Würfel darf nie mehr als einmal neugewürfelt werden. Wenn ein Wurf wiederholt werden soll, dessen Ergebnis kumuliert wird z.B ein Angriffswurf, müssen beide Würfel neu gewürfelt werden.

Wichtig: Wiederholungswürfe finden vor Modifikatoren statt

Hinweis: Un-Modifiziert = das Ergebnis, das der Würfel anzeigt ohne jedwede Modifikatoren.

Hinweis2: Roll-Offs, Also würfe die die Spieler gegeneinander machen z.B Initiative dürfen nie neu gewürfelt werden.

Was ist SEQUENCING? ≈ **Abhandlungsfolge von Fähigkeiten etc.**

Der aktive Spieler (also der dessen Zug gerade ist) entscheidet welche Fähigkeit etc. zuerst abgehandelt wird. Findet eine Regel vor oder nach dem Spiel Anwendung oder am Ende der Runde wird gewürfelt, der Gewinner des Roll-Offs entscheidet.

MISSIONS

Before you can wage war in a game of Warhammer 40,000, you must first select a mission. The Core Rules include a single mission – Only War – that is ideal to get the action started quickly. Others can be found elsewhere in this or other books, or you could play a mission of your own creation. If you and your opponent can't agree which mission to play, you must roll off, and the winner decides.

1

MUSTER ARMIES

Players muster their armies based on their selected battle size, as described on pages 55-56. Each mission will guide players on what size of battle they can play, and may include further rules that could affect how players pick their armies.

2

READ MISSION OBJECTIVES

Each mission will state what its primary objectives are, and may also include one or more special rules. These cover unique situations, or abilities that can be used in the battle.

3

CREATE THE BATTLEFIELD

Each mission will include details of the size of the battlefield that you will need. Each mission will also instruct you if any terrain features or objective markers must be set up, and will provide details of where to set them up. Otherwise, it is assumed you are using the guidelines on pages 49-52 to create your battlefield. If you are using a battlefield that is a different size or shape to those guidelines, you will need to adjust distances, and the location of deployment zones, objective markers and terrain features, in an appropriate way.

4

DETERMINE ATTACKER AND DEFENDER

Players roll off and the winner is the Attacker – their opponent is the Defender.

5

DECLARE BATTLE FORMATIONS

In the order stated below, both players now secretly note down:

- Which of their Leader units will start the battle attached (they must specify which Leader unit is attached to which Bodyguard unit).
- Which of their units will start the battle embarked within **TRANSPORT** models (they must specify which units are embarked within which models).
- Which of their units will start the battle in Reserves (including Strategic Reserves).

When both players have done so, they declare their selections to their opponent.

6

DEPLOY ARMIES

Each mission includes a deployment map that shows where each player can set up the models in their army (called their deployment zone), and will list any restrictions that apply to setting up.

7

DETERMINE FIRST TURN

Each mission will tell you how to determine which player has the first turn.

8

RESOLVE PRE-BATTLE RULES

Players alternate resolving any pre-battle rules units from their armies have, starting with the player who will take the first turn.

9

BEGIN THE BATTLE

The first battle round begins. Players continue to complete battle rounds until the battle ends.

10

END THE BATTLE

Each mission will tell you when the battle ends. This will typically be after a set number of battle rounds have been completed, or when one player has achieved a certain victory condition.

11

DETERMINE VICTOR

Each mission will tell you what you need to do in order to win the game. If neither player manages to achieve a victory then the game is considered to be a draw.