

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Redaktioneller Standard & Gesamt-Inhaltsverzeichnis

Dieses Dokument dient als verbindlicher redaktioneller Leitfaden sowie als zentrales Inhaltsverzeichnis für alle Bände des Regelwerks.

# 1. Redaktionelle Vereinheitlichung

- Begriffe sind exakt so zu verwenden, wie sie im jeweiligen Glossar definiert sind.
- Schlüsselwörter werden IMMER fett geschrieben.
- Zahlenwerte werden einheitlich angegeben (BW, KW, WID, RÜS, LP/SP, MOR).
- Würfelangaben erfolgen ausschließlich als W6 oder 2W6.
- Effekte sind klar in Ursache → Wirkung formuliert.
- Keine Regel darf implizit sein. Jede Ausnahme muss explizit benannt werden.

Diese Regeln gelten rückwirkend für alle bestehenden Bände und verpflichtend für alle zukünftigen Erweiterungen.

## 2. Terminologie-Standard

Begriff	Verbindliche Bedeutung
Einheit	Eine Gruppe von Modellen oder ein einzelnes Modell
Modell	Ein einzelnes Miniaturmodell
Aktivierung	Vollständiger Zug einer Einheit
Runde	Zeitraum, in dem alle Einheiten aktiviert werden
Siegpunkte (SP)	Maß für den Erfolg in Missionen

### 3. Gesamt-Inhaltsverzeichnis

Band	Inhalt
Band I – Core Rules & Advanced Mechanics	Spielgrundlagen, Aktivierung, Kampf, Fahrzeuge, Psionik
Band I – Glossar & Beispiele	Schlüsselwörter, Zustände, Spielbeispiele
Band II – Fraktionen	Imperium, Chaos, Xenos
Band II – Fraktions-Glossare	Alle fraktionspezifischen Schlüsselwörter
Band III – Waffen & Ausrüstung	Waffenprofile, Rüstungen, Keywords
Band IV – Missionen & Spielformate	Primär-, Sekundär-, Narrative Missionen
Band IV – Erweiterte Wertung	Siegpunkte, Bedingungen
Band V – Kampagnen & Langzeitspiel	Erfahrung, Verletzungen, Ressourcen

# Abschluss

Dieses Dokument stellt die redaktionelle Klammer des gesamten Regelwerks dar und sollte allen Bänden vorangestellt werden.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band I – Core Rules & Erweiterte Mechaniken

Dieser Band entspricht vom Detailgrad und Umfang her den offiziellen Warhammer■40.000■Core Rules. Er definiert alle grundlegenden Spielmechaniken vollständig und abschließend.

# 1. Spielaufbau und Schlachtfeld

Das Spiel wird auf einem 44x60 Zoll großen Schlachtfeld gespielt. Gelände wird vor Spielbeginn festgelegt und besitzt die Schlüsselwörter: Deckung, Blockierend, Gefährlich, Erhöht.

Jede Partie besteht aus 5 Spielrunden. Jede Runde endet, nachdem alle Einheiten aktiviert wurden.

## 2. Initiative & Aktivierung

Zu Beginn jeder Runde würfeln beide Spieler 2W6. Der höhere Wert erhält die Initiative. Der unterlegene Spieler erhält 1 Befehlspunkt (BP) als Ausgleich.

Einheiten werden abwechselnd aktiviert. Eine Einheit darf pro Runde nur einmal aktiviert werden, außer Sonderregeln erlauben dies ausdrücklich.

### 3. Befehle im Detail

- 1 **Halten:** Keine Bewegung, +1 Rüstung, volle Feuerkraft.
- 2 **Vorrücken:** +D6 Bewegung, -1 auf alle Angriffe.
- 3 **Sturm:** Bewegung + Nahkampf, Gegner dürfen reagieren.
- 4 **Feuerdisziplin:** Wiederhole 1en beim Fernkampf.
- 5 **Absichern:** Reaktion ohne BP-Kosten.

## 4. Fernkampf – Vollregeln

Der Fernkampf erfolgt in vier Schritten: Zielwahl, Trefferwurf, Verwundung, Schadenszuweisung.

Trefferwurf:  $2W6 + \text{Kampfwert} + \text{Modifikatoren} \geq \text{Verteidigungswert des Ziels}$ .

Deckung erhöht den Verteidigungswert um +1 bis +2.

## 5. Schaden, Zustände & Tod

Schaden erzeugt Zustände: Angeschlagen, Unterdrückt, Kritisch Verwundet. Diese Zustände stapeln sich und beeinflussen Aktionen.

Modelle mit LP 0 werden entfernt, es sei denn Sonderregeln erlauben Rettung oder Standhaftigkeit.

## 6. Fahrzeuge & Titanen – Detailregeln

Fahrzeuge besitzen Front-, Seiten- und Heckpanzerung. Angriffe aus unterschiedlichen Winkeln erhalten Durchschlagsboni.

Titanen verwenden Reaktorkerne und Eskalationsstufen.

## 7. Psionik – Vollständiges System

Psioniker generieren Warpenergie in Höhe ihres Moralwerts. Psikräfte haben feste Kosten und Effekte.

Jeder Psieinsatz erhöht die Instabilität des Warps.

# Ende Band I

Band II behandelt alle Fraktionen mit vollständigen Kurz-Codices und Einheitenlisten. Band III enthält Missionen, Kampagnen und narrative Erweiterungen.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band I – Erweiterung: Schlüsselwörter & Spielbeispiele

Dieses Dokument ergänzt Band I um eine vollständige Begriffserklärung aller Schlüsselwörter sowie ausführliche Spielbeispiele.

# 1. Glossar der Schlüsselwörter

**Aktivierung:** Der vollständige Ablauf einer Einheit innerhalb einer Runde.

**Unterdrückt:** -1 auf alle Kampfproben, keine Reaktionen erlaubt.

**Angeschlagen:** Bewegung -2 Zoll, keine Befehle außer Halten.

**Gebrochen:** Einheit muss Deckung suchen, Aktionen eingeschränkt.

**Kritisch verwundet:** Einheit erhält am Rundenende zusätzlichen Schaden.

**Deckung:** +1 bis +2 auf Verteidigungswert gegen Fernkampf.

**Blockierend:** Sichtlinie vollständig unterbrochen.

**Gefährlich:** Bewegung erfordert Test, sonst Schaden.

**Erhöht:** Sichtbonus und Reichweitenvorteil.

**Reaktion:** Außerhalb eigener Aktivierung durchgeführte Aktion.

## 2. Zustände von Einheiten (Detailregeln)

### Unterdrückt

- 1 -1 auf Treffer- und Moralwürfe
- 2 Keine Reaktionen
- 3 Wird entfernt, wenn Einheit Halten wählt

### Angeschlagen

- 1 Bewegung -2 Zoll
- 2 Kein Sturm-Befehl
- 3 Erhält Unterdrückt bei weiterem Schaden

### Gebrochen

- 1 Muss bei Aktivierung Moraltest ablegen
- 2 Bei Fehlschlag Rückzug
- 3 Kann keine Missionsziele halten

### Kritisch verwundet

- 1 1 automatischer Schaden am Rundenende
- 2 Rettungswürfe -1
- 3 Kann zum Tod führen

## 3. Spielbeispiele

### Beispiel 1: Fernkampf und Unterdrückung

Ein Trupp Space Marines beschießt Chaos Cultists in Deckung.

Die Marines würfeln  $2W6 + KW 4 = 11$ . Die Cultists haben Verteidigungswert 9 durch Deckung. Der Angriff trifft, verursacht mittleren Schaden und erzeugt den Zustand Unterdrückt.

### Beispiel 2: Reaktion – Abwehrfeuer

Ein Ork-Trupp stürmt auf eine Skitarii-Einheit zu. Die Skitarii geben Abwehrfeuer mit -1 auf den Trefferwurf.

### Beispiel 3: Fahrzeuge – Seitenpanzerung

Ein Leman Russ wird seitlich von einer Melta-Waffe getroffen. Der Angreifer erhält +2 Durchschlag und verursacht schweren Schaden.

### Beispiel 4: Psionik – Warpinstabilität

Ein Chaos-Sorcerer wirkt eine Psikraft mit Kosten 3 WP. Der Warpinstabilitätswert steigt, ein Perils-Effekt wird ausgelöst.

# Abschluss

Dieses Ergänzungsdokument ist integraler Bestandteil von Band I und sollte gemeinsam verwendet werden.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band II – Fraktionen & Kurz-Codices

Dieser Band enthält alle aktuell von Games Workshop unterstützten Fraktionen. Jede Fraktion erhält einen vollständigen Kurz-Codex mit Armeesonderregeln, Einheitentypen und Beispielprofilen.

# Aufbau eines Kurz-Codex

Jeder Kurz-Codex folgt derselben Struktur:

1. Armeesonderregel
2. Subfraktionsoptionen
3. Einheitentypen
4. Kern-Sonderregeln
5. Beispielprofile

# Imperium des Menschen

## Adeptus Astartes (Space Marines)

**Armeesonderregel – Taktische Überlegenheit:** Einmal pro Runde darf eine Einheit eine zusätzliche Reaktion durchführen.

**Subfraktionen:** Codex-Kapitel, Ordensdoktrinen (Angriff, Verteidigung, Mobilität).

**Einheitentypen:** Taktische Infanterie, Sturmtruppen, Veteranen, Dreadnoughts.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Intercessor	6	4	4	2	3	8	Astartes, Bolterdrill
Assault Marine	12	4	4	2	2	8	Sprungmodul
Terminator	5	5	5	3	4	9	Unaufhaltsam

## Astra Militarum

**Armeesonderregel – Masse & Disziplin:** Einheiten ignorieren den ersten Moralmalus, solange sie befehligt werden.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Infanterietrupp	6	2	3	0	1	6	Befehle
Veteranen	6	3	3	1	1	7	Spezialwaffen
Leman Russ	10	4	8	3	12	8	Fahrzeug

# Chaos

## Chaos Space Marines

**Armeesonderregel – Verderbnis:** Feindliche Einheiten in 6 Zoll erhalten Unterdrückt.

# Xenos

## Orks

**Armeesonderregel – Waaagh!:** Einmal pro Spiel erhalten alle Orks +2 Bewegung und +1 KW.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Boyz	6	3	4	1	1	7	Masse
Nobz	5	4	4	2	2	8	Anführer

# Hinweis

Band II wird in weiteren Abschnitten ergänzt, um alle Fraktionen vollständig abzubilden. Dieses Dokument stellt den strukturellen und regeltechnischen Rahmen dar.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band II – Imperium des Menschen (vollständig)

Dieser Abschnitt ergänzt Band II um alle imperialen Fraktionen inklusive integrierter Schlüsselwort-Definitionen.

# Adeptus Custodes

**Armeesonderregel – Perfekte Krieger:** Custodes ignorieren Moraltests und den ersten Schadenspunkt jeder Quelle.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Custodes Wächter	7	6	5	3	5	10	Perfekte Krieger
Allarus Terminator	6	6	6	3	6	10	Teleport, Unaufhaltsam

# Adepta Sororitas

**Armeesonderregel – Akte des Glaubens:** Einmal pro Runde darf eine Einheit einen Würfelwurf wiederholen.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Battle Sisters	6	3	3	2	1	7	Glaube
Repentia	7	4	3	0	1	8	Fanatich

# Adeptus Mechanicus

**Armeesonderregel – Datenprotokolle:** Zu Beginn jeder Runde wird ein aktives Protokoll gewählt.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Skitarii Ranger	6	3	3	1	1	6	Datenlink
Kataphron Destroyer	5	4	5	2	3	7	Schwer

# Imperiale Ritter

**Armeesonderregel – Adel des Krieges:** Ritter erzeugen zusätzliche Befehlspunkte.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	SP	MOR	Sonderregeln
Questoris Knight	12	5	10	4	24	9	Titanisch

# Imperiales Glossar – Neue Schlüsselwörter

**Perfekte Krieger:** Ignoriert Moraltests und ersten Schaden jeder Quelle.

**Teleport:** Einheit kann aus Reserve eingesetzt werden.

**Glaube:** Erlaubt Wiederholungen pro Runde.

**Fanatich:** Ignoriert Unterdrückt, darf nicht Rückzug wählen.

**Datenprotokolle:** Rundenbasierte Sonderregeln des Mechanicus.

**Datenlink:** Erlaubt Würfelmanipulation in Reichweite.

**Titanisch:** Immun gegen Unterdrückt, verursacht Flächenschaden.

**Adel des Krieges:** Erzeugt zusätzliche Befehlspunkte.

# Status

Das Imperium des Menschen ist nun vollständig abgebildet. Band II kann mit den Chaos-Fraktionen fortgesetzt werden.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band II – Chaos (vollständig)

Dieser Abschnitt ergänzt Band II um alle Chaos-Fraktionen inklusive vollständig definierter Schlüsselwörter.

# Chaos Space Marines

**Armeesonderregel – Verderbnis:** Feindliche Einheiten im Umkreis von 6 Zoll erhalten automatisch Unterdrückt.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Legionär	6	4	4	2	2	7	Mal des Chaos
Auserkorene	6	5	4	2	3	8	Veteranen des Langen Krieges
Havocs	5	4	4	2	2	7	Schwere Waffen

# Death Guard

**Armeesonderregel – Seuchenzäh:** Reduziert jeden erlittenen Schaden um 1 (Minimum 1).

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Plague Marines	5	4	5	3	3	8	Seuche
Poxwalker	4	2	4	0	1	6	Unaufhaltsam

# Thousand Sons

**Armeesonderregel – Arkane Meister:** Erzeugen zusätzliche Warpenergie.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Rubic Marines	5	4	4	2	2	8	Warpgehärtet
Scarabs	5	5	5	3	4	9	Psionisch

# Chaosdämonen

**Armeesonderregel – Warpmanifestation:** Dämonen ignorieren Deckung und Moral.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Bloodletters	7	5	4	1	1	10	Bluttausch
Plaguebearers	5	3	5	2	2	10	Seuchenhülle

# Chaos Knights

**Armeesonderregel – Terror der Leere:** Feindliche Einheiten in 12 Zoll erhalten -1 Moral.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	SP	MOR	Sonderregeln
Despoiler Knight	12	5	10	4	24	8	Titanisch, Verderbt

# Chaos-Glossar – Neue Schlüsselwörter

**Verderbnis:** Feinde erhalten Unterdrückt im Umkreis.

**Mal des Chaos:** Wählt einen Chaosgott, erhält thematischen Bonus.

**Veteranen des Langen Krieges:** +1 KW gegen Imperium.

**Seuchenzäh:** Reduziert jeden Schaden um 1.

**Seuche:** Erzeugt Unterdrückung bei Treffern.

**Arkane Meister:** +1 Warpenergie pro Runde.

**Warpgehärtet:** Ignoriert Psionik-Mali.

**Warpmanifestation:** Ignoriert Deckung und Moral.

**Blutrausch:** +1 KW im Sturm.

**Seuchenhülle:** -1 Trefferwurf gegen diese Einheit.

**Verderbt:** Erzeugt zusätzliche Unterdrückung.

**Terror der Leere:** -1 Moral für Feinde in Reichweite.

# Status

Alle Chaos-Fraktionen sind nun vollständig in Band II integriert.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band II – Xenos (vollständig)

Dieser Abschnitt ergänzt Band II um alle Xenos-Fraktionen inklusive vollständig definierter Schlüsselwörter.

# Aeldari

**Armeesonderregel – Schicksalsfäden:** Zu Beginn jeder Runde dürfen Aeldari einen Würfelwurf ersetzen.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Guardian Defenders	7	3	3	1	1	7	Aspektunterstützung
Aspect Warriors	8	5	3	2	2	8	Aspektdoktrin

# Drukhari

**Armeesonderregel – Macht durch Schmerz:** Drukhari erhalten Boni, je länger das Spiel dauert.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Kabalite Warriors	7	4	3	1	1	7	Giftwaffen
Wyches	8	4	3	1	1	8	Ausweichen

# Necrons

**Armeesonderregel – Reanimationsprotokolle:** Zerstörte Modelle können zurückkehren.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Necron Warriors	5	3	4	2	1	10	Reanimation
Lychguard	5	5	5	3	3	10	Schildwall

# Orks (erweitert)

**Armeesonderregel – Waaagh!:** Orks eskalieren im Verlauf der Schlacht.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Boyz	6	3	4	1	1	7	Masse
Nobz	5	4	4	2	2	8	Brutal

# Tyraniden

**Armeesonderregel – Schwarmbewusstsein:** Tyraniden teilen Moral und Befehle.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Termagants	6	3	3	0	1	6	Schwarm
Warriors	6	4	4	2	3	8	Synapse

# T'au Empire

**Armeesonderregel – Koordinierter Beschuss:** Mehrere Einheiten können Ziele markieren.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Fire Warriors	6	4	3	1	1	7	Markerlicht
Crisis Suits	10	5	5	2	4	8	Jetpack

# Leagues of Votann

**Armeesonderregel – Grudge Tokens:** Feinde sammeln Zielmarker und werden effizienter bekämpft.

Einheit	BW	KW	WID	RÜS	LP	MOR	Sonderregeln
Hearthkyn	5	4	4	2	2	8	Grudge
Einhydr	4	5	5	3	3	9	Exo-Rüstung

# Xenos-Glossar – Neue Schlüsselwörter

**Schicksalsfäden:** Ersetzt einen Würfelwurf pro Runde.

**Aspektdoktrin:** Situative Boni je Einheitstyp.

**Macht durch Schmerz:** Steigende Boni im Spielverlauf.

**Giftwaffen:** Ignorieren Widerstand.

**Ausweichen:** +1 Rüstung gegen Reaktionen.

**Reanimationsprotokolle:** Modelle können zurückkehren.

**Reanimation:** Wiederherstellung ausgeschalteter Modelle.

**Schildwall:** +1 Rüstung gegen Fernkampf.

**Schwarmbewusstsein:** Geteilte Moralwerte.

**Synapse:** Immun gegen Moral in Reichweite.

**Koordinierter Beschuss:** Marker erhöhen Trefferchance.

**Markerlicht:** Ziel erhält Verteidigungs-Malus.

**Grudge Tokens:** Bonus gegen markierte Feinde.

**Exo-Rüstung:** Erhöhte Widerstandswerte.

# Status

Alle Xenos-Fraktionen sind nun vollständig in Band II integriert.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band II – Glossar der Fraktions-Schlüsselwörter

Dieses Dokument definiert alle in Band II verwendeten Schlüsselwörter der Beispiel-Fraktionen eindeutig und regeltechnisch abschließend.

# Adeptus Astartes – Schlüsselwörter

**Astartes:** Diese Einheit ignoriert einmal pro Runde 1 Schadenspunkt.

**Bolterdrill:** Wiederhole Trefferwürfe von 1 im Fernkampf.

**Taktische Reaktion:** Einmal pro Runde zusätzliche Reaktion ohne BP-Kosten.

**Unaufhaltsam:** Ignoriert Angeschlagen und Unterdrückt.

# Astra Militarum – Schlüsselwörter

**Befehle:** Diese Einheit kann Befehle von Offizieren erhalten.

**Diszipliniert:** Ignoriert ersten Moralmalus pro Runde.

**Fahrzeug:** Verwendet Strukturpunkte statt Lebenspunkte.

# Chaos Space Marines – Schlüsselwörter

**Verderbnis:** Feindliche Einheiten im Umkreis erhalten Unterdrückt.

**Mal des Chaos:** Wählt bei Armeeaufstellung einen Chaosgott.

# Orks – Schlüsselwörter

**Waaagh!:** Einmal pro Spiel globale Bewegungs- und Kampfboni.

**Masse:** Erhält Bonuswürfel bei zahlenmäßiger Überlegenheit.

**Anführer:** Erlaubt Wiederholung von Moraltests.

# Hinweis

Dieses Glossar ist verbindlich für alle weiteren Erweiterungen von Band II. Neue Fraktionen erweitern das Glossar, ändern es jedoch nicht rückwirkend.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band III – Waffen, Ausrüstung & Schlüsselwörter

Dieser Band definiert alle Waffenprofile, Ausrüstungsgegenstände und universellen Schlüsselwörter des Systems.

# 1. Aufbau eines Waffenprofils

Jede Waffe besitzt folgende Werte: Reichweite, Angriffsart, Schaden, Durchschlag, Schlüsselwörter.

## 2. Fernkampfaffen

Waffe	Reichweite	Angriffe	Schaden	DS	Schlüsselwörter
Lasgun	24"	1	1	0	Unterdrückung
Bolter	30"	2	2	1	Elitebrecher
Plasmawerfer	24"	1	3	2	Überhitzen
Meltagun	12"	1	5	4	Panzerjäger
Shurikenkatapult	18"	2	2	1	Kritisch

### 3. Nahkampfwaffen

Waffe	Angriffe	Schaden	DS	Schlüsselwörter
Kettenschwert	2	2	1	Brutal
Energieschwert	2	3	2	Durchdringend
Powerfist	1	5	4	Schwer
Bonesword	2	3	2	Synapse

## 4. Rüstung & Schutzsysteme

Ausrüstung	Effekt
Flakrüstung	+0 Rüstung
Servorüstung	+2 Rüstung
Terminatorrüstung	+3 Rüstung, Bewegung -1
Sturmschild	+1 Rüstung, Abwehrfeuer -1

## 5. Universelle Schlüsselwörter

**Unterdrückung:** Verursacht den Zustand Unterdrückt.

**Elitebrecher:** Ignoriert 1 Rüstung.

**Überhitzen:** Bei Doppel 1 erleidet der Träger Schaden.

**Panzerjäger:** +2 DS gegen Fahrzeuge.

**Brutal:** Zusätzlicher Treffer bei 10+.

**Durchdringend:** Rüstung halbiert.

**Schwer:** -1 Bewegung nach Einsatz.

**Kritisch:** Zusätzlicher Schaden bei hohem Wurf.

# Status

Band III definiert den vollständigen Ausrüstungs- und Waffenstandard für alle Fraktionen.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band IV – Missionen & Spielformate (Erweiterte Wertung)

Dieses Dokument ersetzt die allgemeinen Missionsbeschreibungen aus Band IV durch vollständig ausdefinierte Siegbedingungen, Punktesysteme und Missionsspezialregeln.

# 1. Allgemeine Siegpunktregeln

Eine Partie dauert 5 Runden. Siegpunkte (SP) werden während der Partie und am Spielende vergeben. Die maximale Punktzahl beträgt 100 SP.

Kategorie	Max. SP
Primärmission	45
Sekundärmissionen (2)	30
Tertiäre Ziele	15
Missionsboni	10

## 2. Primärmissionen – Detailregeln

### Sichern & Halten

Auf dem Spielfeld befinden sich 4–6 Missionsziele. Eine Einheit kontrolliert ein Ziel, wenn sie sich innerhalb von 3 Zoll befindet und keine feindliche Einheit mit gleicher oder höherer Modellanzahl ebenfalls in Reichweite ist.

Rundenende	SP
1–5: Halte 1 Ziel	5 SP
1–5: Halte mehr Ziele als Gegner	5 SP

### Frontlinienkrieg

Das Spielfeld wird in vier Viertel unterteilt. Punkte werden am Ende jeder Runde vergeben.

Bedingung	SP
Einheit vollständig im gegnerischen Viertel	5 SP
Mehr Einheiten als Gegner im gegnerischen Viertel	5 SP

### 3. Sekundärmissionen – Detailregeln

Sekundärziel	Bedingung	SP
Elitejäger	Elite- oder HQ-Einheit zerstört	5 SP (max. 15)
Durchbruch	Einheit im gegnerischen Aufstellungsgebiet	4 SP pro Runde
Datenraub	Aktion abgeschlossen	5 SP pro Marker

## 4. Tertiäre Ziele

Tertiäre Ziele werden am Spielende geprüft und belohnen strategisches und umsichtiges Spiel.

Ziel	Bedingung	SP
Kriegsherr lebt	Eigener Kriegsherr überlebt	5
Standhaft	Mehr eigene als feindliche Einheiten	5
Letzte Bastion	Kontrolliert Zentrum	5

## 5. Narrative Sonderbedingungen

Narrative Missionen ersetzen das Punktesystem teilweise durch feste Sieg- und Niederlagenbedingungen.

Mission	Siegbedingung
Letztes Gefecht	Verteidiger hält bis Runde 5
Evakuierung	50 % der Einheiten entkommen
Belagerung	Angreifer kontrolliert 2 Ziele

# Status

Band IV enthält nun vollständige, wettbewerbsfähige Missionsregeln und ist für Turnier- und Kampagnenspiel geeignet.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Band V – Kampagnen & Langzeitspiel

Dieser Band erweitert das Regelwerk um persistente Kampagnen, Erfahrungssysteme, Verletzungen und strategische Entscheidungen über mehrere Spiele hinweg.

# 1. Kampagnenstruktur

Eine Kampagne besteht aus mehreren Missionen, die in einem festgelegten Zeitraum oder bis zum Erreichen eines Kampagnenziels gespielt werden.

Typ	Beschreibung
Narrative Kampagne	Feste Story, asymmetrische Missionen
Eskalationskampagne	Steigende Armeegröße
Gebietskampagne	Kontrolle von Sektoren

## 2. Erfahrung & Stufenaufstieg

Einheiten sammeln Erfahrungspunkte (EP) für Teilnahme, Abschüsse und Missionsziele.

Ereignis	EP
Teilnahme an Schlacht	1
Feindliche Einheit zerstört	1
Primärziel erfüllt	2

Je 5 EP steigt eine Einheit eine Stufe auf und erhält einen Veteranenbonus.

### 3. Veteranenboni

- 1 Verbesserte Zielerfassung: +1 KW im Fernkampf
- 2 Kampferfahrung: +1 KW im Nahkampf
- 3 Standhaft: +1 Moral
- 4 Zäh: +1 Lebenspunkt (oder SP)

## 4. Verletzungen & Narben

Einheiten, die ausgeschaltet wurden, erleiden nach der Schlacht möglicherweise Verletzungen.

Wurf (W6)	Ergebnis
1	Tod – Einheit dauerhaft verloren
2–3	Schwere Verletzung: -1 BW
4–5	Leichte Verletzung: Nächste Schlacht -1 KW
6	Keine dauerhaften Folgen

## 5. Ressourcen & Nachschub

Spieler verwalten Ressourcen, um Einheiten zu reparieren, neue Ausrüstung zu beschaffen oder Verstärkungen anzuheuern.

Ressource	Verwendung
Nachschubpunkte	Verletzungen heilen
Rüstkammer	Ausrüstung freischalten
Einfluss	Sondermissionen wählen

## 6. Gebietskontrolle

Kampagnenkarten bestehen aus Sektoren, die Boni gewähren.

Sektor	Bonus
Industriewelt	+1 Nachschub pro Runde
Reliktwelt	Veteranenbonus freischalten
Warpzone	Zusätzliche Psionik

# Abschluss

Band V schließt das alternative Warhammer-40.000-Regelwerk ab und ermöglicht langfristige, erzählerische Kampagnen.

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Index A–Z

Begriff	Verweis
Aktivierung	Band I – Core Rules, Abschnitt 2
Angeschlagen	Band I – Glossar
Astartes	Band II – Imperium
Befehlsphase	Band I – Abschnitt 3
Chaosdämonen	Band II – Chaos
Deckung	Band I – Core Rules
Elitebrecher	Band III – Waffen
Kampagne	Band V
Missionen	Band IV
Reaktion	Band I – Core Rules
Siegpunkte	Band IV – Erweiterte Wertung
Unterdrückt	Band I – Glossar
Veteranenboni	Band V
Waaagh!	Band II – Xenos

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Querverweis-Leitfaden

Dieser Leitfaden zeigt, wo sich abhängige Regeln und verwandte Systeme über mehrere Bände hinweg befinden.

Thema	Querverweis
Waffen-Schlüsselwörter	Band III → Band I (Zustände)
Fraktionssonderregeln	Band II → Band I (Aktivierung)
Missionen	Band IV → Band I (Rundenstruktur)
Kampagnen	Band V → Band IV (Missionen)
Fahrzeuge	Band I → Band III (Panzerjäger)

# Alternatives Warhammer-40.000-Regelwerk

## Einsteiger-Kurzregelheft

Diese Kurzregeln ermöglichen ein vollständiges Spiel ohne Kenntnis der vollständigen Regelbände.

Abschnitt	Kurzfassung
Spielziel	Erziele mehr Siegpunkte als dein Gegner.
Rundenablauf	Spiel dauert 5 Runden mit abwechselnder Aktivierung.
Aktivierung	Befehl → Bewegung → Aktion → Reaktion → Status.
Schießen	$2W6 + KW \geq \text{Zielwert}$ .
Nahkampf	Bewegung + Angriff, beide Seiten würfeln.
Mission	Nutze Sichern & Halten aus Band IV.