



# IN NOMINE IMPERATORIS TURNIERLEITFADEN

VERSION 1.1

## EINLEITUNG

Willkommen zum In-Nomine-Imperatoris-Turnierleitfaden! Die folgenden Richtlinien wurden verfasst, um den Organisatoren von Warhammer 40.000-Events dabei zu helfen, eine angemessene Turniererfahrung mit dem In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck auf die Beine zu stellen. Jenes Deck bietet eine breite Vielfalt an Möglichkeiten für das ausgewogene Spiel, denn die vielen Variablen ergeben eine schwindelerregende Auswahl an möglichen Missionen – es sind tatsächlich Tausende! Manche davon eignen sich besonders für heiß umkämpfte Szenarien, weshalb dir dieser Leitfaden die besten Konfigurationen für Veranstaltungen vorschlägt. Wir haben außerdem die Gelegenheit ergriffen, einige Grundregelkonzepte für das Turnierspiel anzupassen.

Dieses Dokument bietet einen einsatzbereiten Rahmen für ein ausgeglichenes Umfeld, in dem die Spiele schnell und unkompliziert beginnen können, und wird sich als hilfreich erweisen, ob du nun dein erstes Event des ausgewogenen Spiels organisierst oder bereits Jahre an Erfahrung darin hast, die größten und bekanntesten Turniere auszurichten. Die meisten offiziellen Games-Workshop-Events werden sich volumänglich an die Empfehlungen in diesem Dokument halten. Wir betrachten sie als die offizielle Art, Warhammer 40.000 im Turnier-Umfeld zu spielen, aber sie können natürlich deinen eigenen Ansprüchen angepasst werden. Die Geländeanordnungen etwa richten sich vornehmlich an neue Organisatoren, und wenn du bereits über eine umfassende Geländesammlung verfügst, kannst du die Anordnungen entsprechend angeleichen.

Die Empfehlungen setzen sich wie folgt zusammen:

- **In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionsabfolge:** Anpassungen an die Schritte, die Spieler normalerweise abhandeln würden, um eine Mission zu ermitteln und das Schlachtfeld aufzubauen.
- **Errata und F&A zu den In-Nomine-Imperatoris-Missionskarten:** Aktualisierungen bestimmter Karten und Antworten auf häufig gestellte Fragen.
- **In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen:** 20 empfohlene Konfigurationen für Turniermissionen mit festgelegten Primärmissionen und Aufstellungsvarianten, die möglichst wenig Verwaltungsaufwand vor dem Spiel erfordern und ein Spiel auf Augenhöhe ermöglichen.
- **Geländeanordnungen:** Eine Reihe sorgsam entworfener Geländezusammensetzungen, die mit den In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen verwendet werden sollten.
- **Paarungen und Ranglisten:** Tipps für faire Paarungen und das Bestimmen von Ranglisten.

**Anmerkung:** Dieses Dokument benutzt nicht den gesamten Inhalt deines In-Nomine-Imperatoris-Missionsdecks, denn es wurde verfasst, um Spieler, die sich nicht kennen, in spontanen Partien oder bei einer Veranstaltung das beste Spielerlebnis zu bieten. Deshalb geht es nicht auf die Asymmetrischer-Konflikt-Karten und die Wendungskarten ein, die sich besser für Spiele eignen, bei denen die Spieler darauf vorbereitet sind. Außerdem geht dieses Dokument davon aus, dass die gewählte SchlachtgröÙe Einsatzverband ist, und entsprechend sind die Geländeanordnungen für den Gebrauch mit den Einsatzverband-Aufstellungskarten gedacht. Wir empfehlen, dass bei Turnieren, die Aufmarsch-Schlachten spielen, die Geländeanordnungen wo nötig angepasst werden.

## IN-NOMINE-IMPERATORIS-TURNIERMISSIONSABFOLGE

Für In-Nomine-Imperatoris-Turniermission-Schlachten wird die folgende Abfolge benutzt.

### 1 ARMEEN ZUSAMMENSTELLEN

Stellt wie in den Grundregeln beschrieben Armeen zusammen.

### AUFMARSCHMISSIONEN

Bei einer Aufmarschmission empfehlen wir für eine bessere Spielerfahrung die folgenden Änderungen zu den Armeezusammenstellungsregeln.

- Deine Armee kann bis zu zwei Einheiten jedes Datenblatt-Namens enthalten – oder bis zu vier, wenn es sich um eine **LINIENTRUPPEN**- oder **ANGESCHLOSSENER-TRANSPORTER**-Einheit handelt.
- Deine Armee kann bis zu ein **TITANISCHES CHARAKTERMODELL** enthalten.

### 2 MISSION BESTIMMEN

Statt die Kartenstapel für Aufstellung und Primärmission zu mischen und daraus Karten zu ziehen, sollten die Spieler eine der vorgefertigten In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen verwenden. Legt wie üblich die Kartenstapel für Sekundärmissionen und Herausforderungen beiseite (die Spieler werden sie später erhalten).

### 3 MISSION LESEN

Lest die gezogene Primärmission. Die Primärmissionskarte beschreibt, wie und wann ihr Siegespunkte (SP) erhaltet, und kann zusätzliche Bedingungen für die Schlacht vorgeben. Ihr könnt auch durch das Erfüllen von Sekundärmissionen und Herausforderungen (werden später beschrieben) SP erhalten. Die Wendungskarten werden nicht benutzt.

### 4 MISSIONSZIELMARKER PLATZIEREN

Die Spieler platzieren nun die Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld. Auf jeder Aufstellungskarte sind die Position und die Anzahl der verwendeten Missionszielmarker dargestellt. Bei In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen können Modelle jede Art von Bewegung auf Missionszielmarkern beenden.

**Anmerkung:** In den Grundregeln von Warhammer 40.000 werden Missionszielmarker als physische Objekte definiert, auf denen Modelle keine Bewegung beenden können, da sie wichtige Datenspeicher, Xenosartefakte, Chaosportale oder Ähnliches darstellen. Das mag der cineastischen Natur des Schlachtfelds dienlich sein und bietet zudem tolle Möglichkeiten zum Bau einzigartiger Modelle für deine Missionszielmarker, aber manchmal kann es zu Positionierungseigenarten im Spiel führen, an denen nicht alle Spieler gleichermaßen Gefallen finden. Daher empfehlen diese Richtlinien, Missionszielmarker als flache, kreisrunde Marker mit einem Durchmesser von 40 mm zu behandeln, die Bewegung und Positionierung von Modellen in keiner Weise einschränken.

### 5 SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Baut das Schlachtfeld auf und stellt Geländestücke auf (siehe Grundregeln). Missionen werden auf rechteckigen

Schlachtfeldern in den Maßen 44 Zoll mal 60 Zoll gespielt. Haltet euch beim Aufbau der Geländestücke an die Richtlinien in der Sektion Geländeanordnungen. Die Spieler müssen die Regeln für Geländestücke aus den Grundregeln verwenden. Andere Ansätze an die Geländeanordnung können im Rahmen der Sammlung erfahrener Organisatoren funktionieren, doch im Zweifel raten wir zur Verwendung der hier aufgeführten Richtlinien.

**6**

## ANGREIFER UND VERTeidiger BESTIMMEN

Seht euch die gezogene Aufstellungskarte an und einigt euch, welche Schlachtfeldkanten die Schlachtfeldkante des Angreifers beziehungsweise des Verteidigers sind. Würfelt gegeneinander: Der Gewinner entscheidet, wer der Angreifer und wer der Verteidiger ist.

**7**

## SEKUNDÄRMISSIONEN WÄHLEN

Sekundärmissionskarten beschreiben zusätzliche Wege, SP zu erhalten, und müssen entweder als Festgelegte oder als Taktische Missionen verwendet werden. Die Spieler schreiben verdeckt auf, ob sie Festgelegte oder Taktische Missionen verwenden; wenn sie Festgelegte Missionen verwenden, müssen sie notieren, welche beiden Festgelegten Missionen sie verwenden (siehe unten). Die Spieler geben dann ihre Entscheidung bekannt und fahren entsprechend fort.

### FESTGELEGTE MISSIONEN

**Festgelegte Missionen sind Ziele, die während der Schlacht bestehen bleiben und mehrfach erreicht werden können.**



Festgelegte Missionen sind jene, die das Symbol links haben.

Nachdem du bekannt gegeben hast, welche zwei Festgelegten Missionen du verwendest, lege den Rest deines Sekundärmissionsstapels beiseite (du brauchst ihn während der Schlacht nicht). Deine gewählten Festgelegte-Mission-Karten kannst du nicht ablegen (außer wenn ihr die Wendungskarte Anpassen oder sterben verwendet).

### TAKTISCHE MISSIONEN

**Taktische Missionen werden zu Beginn deiner Befehlphase aufgefüllt und werden abgelegt, sobald sie erfüllt sind.**

Nachdem du bekannt gegeben hast, dass du Taktische Missionen verwendest, mische deinen Sekundärmissionsstapel.

**Wenn du Taktische Missionen verwendest:**

- ziehe zu Beginn deiner ersten Befehlphase zwei Karten von deinem Sekundärmissionsstapel; jene zwei Sekundärmissionskarten sind für dich aktiv, bis du sie erfüllst. Zu Beginn jeder deiner folgenden Befehlphasen ziehst du, wenn du weniger als zwei aktive Sekundärmissionskarten hast, von deinem Sekundärmissionsstapel, bis du zwei aktive Sekundärmissionskarten hast.
- kannst du am Ende deiner Befehlphase BP ausgeben, um die folgende Gefechtsoption Neue Befehle einzusetzen.



## NEUE BEFEHLE

### BASISGEFECTHOPTION – STRATEGISCHE LIST

- Das Oberkommando hat neue Aufklärungsdaten erhalten.
- WANN:** Ende deiner Befehlphase
- ZIEL:** Eine deiner aktiven Sekundärmissionskarten
- EFFEKT:** Lege sie ab und ziehe eine neue Sekundärmissionskarte.

Am Ende des Zuges jedes Spielers, beginnend mit dem Spieler, der gerade am Zug ist, handelt jeder Spieler, der Taktische Missionen verwendet, folgende Abfolge ab:

- Lege zuerst jede Sekundärmissionskarte ab, durch die du mindestens 1 SP erhalten hast – diese Mission wurde erfüllt.
- Dann kannst du eine oder mehrere deiner Sekundärmissionskarten ablegen. Wenn du das tust und dies dein Zug ist, erhältst du 1 BP.
- Wenn dein Sekundärmissionsstapel erschöpft ist, kannst du während der Schlacht keine weiteren Sekundärmissionen ermitteln.

**8**

## SCHLACHTFORMATIONEN FESTLEGEN

Die Spieler notieren insgeheim, welche ihrer Anführer-Einheiten die Schlacht an welche Leibwächter-Einheiten angeschlossen beginnen, welche Einheiten die Schlacht an Bord welcher TRANSPORTER beginnen und welche ihrer Einheiten die Schlacht in Reserve (einschließlich Strategischer Reserve) beginnen. Dann geben die Spieler diese Entscheidungen bekannt.

### EINSCHRÄNKUNGEN FÜR RESERVEN

- Nicht mehr als die Hälfte der Einheiten deiner Armee kann die Schlacht in Reserve beginnen und die Punktsumme jener Einheiten kann nicht mehr als die Hälfte der Punktsumme deiner Armee betragen (Einheiten in einem TRANSPORTER, der in der Reserve aufgestellt wird, zählen hinsichtlich dieses Limits).
- Reserve-Einheiten können während der ersten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld eintreffen (ausgenommen Einheiten, die während der Schlacht in die Strategische Reserve versetzt wurden).
- Alle Reserve-Einheiten, die am Ende der dritten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld eingetroffen sind, zählen als zerstört, ebenso alle Einheiten an Bord solcher Einheiten (ausgenommen Einheiten, die während der Schlacht in die Strategische Reserve versetzt wurden).

**9**

## ARMEEN AUFSTELLEN

Die Spieler stellen ihre restlichen Einheiten abwechselnd auf, eine nach der anderen, beginnend mit dem Verteidiger. Die Modelle eines Spielers müssen vollständig in seiner Aufstellungszone aufgestellt werden. Wenn ein Spieler eine TITANISCHE Einheit aufstellt, sobald er an der Reihe ist, eine Einheit aufzustellen, überspringt er das nächste Mal, wenn er an der Reihe wäre. Wenn ein Spieler alle seine Einheiten aufgestellt hat, stellt sein Gegner den Rest seiner Einheiten auf.

**10**

## EINHEITEN NEU AUFSTELLEN

Einige Regeln erlauben Spielern, bestimmte Einheiten neu aufzustellen, nachdem beide Armeen aufgestellt wurden. Solange nichts Gegenteiliges vorgegeben ist, werden solche Regeln in diesem Schritt abgehandelt. Beginnend mit dem Angreifer handeln die Spieler solche Regeln abwechselnd ab.

**11**

## ERSTEN ZUG BESTIMMEN

Würfelt gegeneinander: Der Gewinner hat den ersten Zug.

**12**

## FÄHIGKEITEN VOR SCHLACHTBEGINN

Die Spieler handeln abwechselnd Fähigkeiten vor Schlachtbeginn ab, die Einheiten ihrer Armee haben, beginnend mit dem Spieler, der den ersten Zug hat.

**13**

## BEGINN DER SCHLACHT

Die erste Schlachtrunde beginnt. Die Spieler handeln Schlachtphasen ab, bis die Schlacht endet.

### HERAUSFORDERUNGSKARTEN

Ein Spieler wird der Herausforderer, wenn er zu Beginn der Schlachtrunde weniger SP als sein Gegner hat und die Differenz zwischen ihren Gesamt-SP mindestens 6 beträgt. Jener Spieler bleibt bis zum Ende der Schlachtrunde der Herausforderer. Solange du der Herausforderer bist, ziehe zu Beginn deiner Befehlphase eine Herausforderungskarte. Auf jeder Herausforderungskarte findest du eine Gefechtsoption und eine Mission. Du kannst entweder die Mission erfüllen oder die Karte als Gefechtsoption einzusetzen, nicht beides. Beachte, dass beide Spieler dasselbe Set Herausforderungskarten verwenden.

Regeln können die Kosten einer Gefechtsoption auf einer Herausforderungskarte nicht ändern und Regeln, die Befehlspunkte generieren, können nicht durch eine Gefechtsoption auf einer Herausforderungskarte ausgelöst werden.

Wenn du jene Gefechtsoption am Ende deines Zuges nicht eingesetzt oder jene Mission nicht erfüllt hast, lege die Karte ab. Wenn du jene Gefechtsoption einsetzt oder jene Mission erfüllst, lege die Karte ab.

#### 14 ENDE DER SCHLACHT

Die Schlacht endet, nachdem fünf Schlachtrunden abgeschlossen wurden. Auch wenn ein Spieler zu Beginn seines Zuges keine Modelle mehr in seiner Armee hat, spielen die Spieler ihre Züge weiter, bis die Schlacht endet.

#### 15 SIEGER BESTIMMEN

Am Ende der Schlacht ist der Spieler mit den meisten SP der Sieger. Bei Gleichstand der Spieler ist die Schlacht ein Unentschieden.

Jeder Spieler kann maximal 100 SP erhalten. Jeder Spieler erhält 10 SP, wenn seine Armee auf Kampfbereit-Standard bemalt ist. Die maximalen SP, die man aus jeder SP-Quelle erhalten kann, sind unten aufgeführt. In jedem Fall gehen überzählige SP, die diese Maxima überschreiten, verloren.

SP-QUELLE	MAXIMALE SP	
Primärmission	50 SP	
Sekundärmisionen	40 SP*	90 SP**
Herausforderungskarten	12 SP	
Armee auf Kampfbereit-Standard bemalt	10 SP	10 SP

\* Wenn du Festgelegte Missionen verwendest, maximal 20 SP pro Festgelegte-Mission-Karte.

\*\* Du kannst in Summe durch deine Primärmission, Sekundärmisionen und Herausforderungskarten nicht mehr als 90 SP erhalten.

### ANMERKUNGEN

#### SP FÜR DAS ZERSTÖREN VON MODELLEN ODER EINHEITEN

Durch manche Karten erhältst du SP für das Zerstören von Modellen oder Einheiten. Wenn du SP durch solche Karten erhältst, behältst du jene SP auch dann, wenn jene zerstörten Modelle oder Einheiten später auf das Schlachtfeld zurückkehren.

#### SP-OBERGRENZEN

Durch manche Karten erhältst du SP bis zu einer gewissen Obergrenze, die nicht unbedingt ein rundes Vielfaches ist, etwa „2 SP (bis zu 5 SP)“. In solchen Fällen kannst du Punkte bis zur angegebenen Obergrenze erhalten. Darüber hinaus erhaltene SP sind verloren.

#### KARTEN ABLEGEN

Manche Karten beginnen mit einer Sektion „Wenn gezogen“, die deine unmittelbaren nächsten Schritte beschreibt, unter anderem, ob solche Karten abgelegt werden können oder müssen. Beachte, dass diese Sektion im Falle einer Sekundärmisionskarte nur zum Tragen kommt, wenn du Taktische Missionen verwendest.

#### WIE VIELE EINHEITEN KÖNNEN DIE GLEICHE AKTION AUSFÜHREN?

Wenn die Sektion „Einheiten“ einer Aktion eine begrenzte Anzahl an Einheiten angibt, die sie ausführen können, bedeutet dies, dass zu jedem Zeitpunkt nicht mehr als jene Anzahl Einheiten deiner Armee jene Aktion ausführen können.

### AUFSTELLUNGSKARTEN-LEGENDE

#### AUFSTELLUNGSZONE DES ANGREIFERS



Der Angreifer muss seine Armee in diesem Bereich aufstellen.

#### AUFSTELLUNGSZONE DES VERTEIDIGERS



Der Verteidiger muss seine Armee in diesem Bereich aufstellen.

#### NIEMANDSLAND



Der Bereich des Schlachtfeldes, der sich in keiner der Aufstellungszenen der Spieler befindet.

#### MISSIONSZIELMARKER



Anzahl und Standort der Missionszielmarker werden durch dieses Symbol repräsentiert.

#### SCHLACHTFELDMITTE



#### SCHLACHTFELDKANTE DES ANGREIFERS



#### SCHLACHTFELDKANTE DES VERTEIDIGERS



### AKTIONEN

Deine Truppen können auf dem Schlachtfeld wagemutige Aufgaben ausführen, um den Konflikt zu deinen Gunsten zu wenden.



Einige Karten enthalten Aktionen, die Einheiten ausführen können. Jede Aktion gibt an, welche Einheiten sie ausführen können, wann sie beginnt und abgeschlossen ist und welches die Effekte beim Abschluss sind.

Einheiten können nicht beginnen, Aktionen auszuführen, wenn mindestens eine der folgenden Bedingungen zutrifft:

- Sie ist eine FLUGZEUG-Einheit.
- Sie ist erschüttert.
- Sie hat einen Missionszielkontrollwert von 0.
- Sie ist in Nahkampfrichtweite um mindestens eine feindliche Einheit (außer sie ist eine TITANISCHE CHARAKTERMODELL-Einheit).
- Sie ist in diesem Zug vorgerückt oder hat sich zurückgezogen.
- Sie kommt in dieser Phase nicht infrage, zu schießen (inklusive Einheiten, die in dieser Phase bereits zum Schießen gewählt wurden).

Wenn eine Einheit eine Aktion auszuführen beginnt, kommt jene Einheit nicht infrage, zu schießen oder einen Angriff anzusagen, bis jene Aktion abgeschlossen oder das Ende des Zuges erreicht ist (je nachdem, was später eintritt). Ist die Einheit eine TITANISCHE CHARAKTERMODELL-Einheit, kann jene Einheit stattdessen nicht beginnen, eine andere Aktion auszuführen, und kommt nicht infrage, einen Angriff anzusagen.

Wenn sich eine Einheit, die eine Aktion ausführt, bewegt (ausgenommen Nachrücken- und Neuordnen-Bewegungen) oder das Schlachtfeld verlässt, kann jene Aktion nicht abgeschlossen werden.

# IN-NOMINE-IMPERATORIS-MISSIONSDECK: F&A

Wir sehen uns regelmäßig Fragen zum neuen In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck an und beantworten sie hier. Neu hinzugefügte Einträge sind in Rot hervorgehoben.

**F:** Wenn ich die Leibwächter-Einheit einer angeschlossenen Einheit zerstöre, die die Bedingungen für Horden ausdrücken erfüllt [Sollstärke von 13+], die Anführer-Einheit jedoch überlebt, erhalten ich dann die SP für das Zerstören der Leibwächter-Einheit?

**A:** Wenn die Leibwächter-Einheit eine Sollstärke von 13+ gehabt hätte, auch ohne Teil einer angeschlossenen Einheit zu sein, ja. Andernfalls nicht.

**Beispiel:** Wenn du eine Einheit aus 16 Verfluchten Kulisten zerstörst, der angeschlossene Flammender-Kultist-Anführer aber überlebt, erhältst du SP für jene Einheit. Wenn du einen Kulistenpöbel aus 10 Modellen zerstörst, jedoch nicht die ihm angeschlossene Dunkle Kongregation, erhältst du keine SP für jene Einheit.

**F:** Wird eine Einheit zerstört, die Teil einer angeschlossenen Einheit war, die eine Aktion ausführte, kann/können dann die verbliebene(n) Einheit(en) jener angeschlossenen Einheit jene Aktion noch abschließen?

**A:** Ja.

**F:** Wenn mein Gegner eine angeschlossene Einheit für die Sekundärmission Auserkorenes Ziel wählt, welche Einheiten, die jene angeschlossene Einheit bilden, muss ich dann zerstören, um SP zu erhalten?

**A:** Um SP zu erhalten, musst du die Leibwächter-Einheit und mindestens eine der ihr angeschlossenen Anführer-Einheiten zerstören. Wählt dein Gegner etwa eine Einheit Boys, die ein Waaaghboss und ein Wirrkopp anführen, und zerstörst du jene Einheit Boys, sodass der Waaaghboss und der Wirrkopp separate Einheiten werden, musst du noch den Waaaghboss oder den Wirrkopp zerstören (oder einer von ihnen muss auf irgendeine andere Weise vom Schlachtfeld entfernt werden), um durch Auserkorenes Ziel SP zu erhalten.

**F:** Wenn ich Einheiten für die Sekundärmision Auserkorenes Ziel wähle, kann ich dann eine Anführer-Einheit innerhalb einer angeschlossenen Einheit wählen?

**A:** Nein.

**F:** Wenn ich die Aktion Terraforming ausführe, kann ich dann einen Missionszielmarker terraformen, den mein Gegner bereits terraformt hat?

**A:** Ja.

**F:** Wie oft kann jeder Spieler in der Primärmision Bürde des Vertrauens SP für das Bewachen eines Missionszielmarkers erhalten, den er kontrolliert?

**A:** Der Spieler, der den ersten Zug hat, kann am Ende des ersten, zweiten, dritten, vierten und fünften Zuges seines Gegners SP für das Bewachen eines Missionszielmarkers erhalten, den er kontrolliert. Der Spieler, der den zweiten Zug hat, kann am Ende des zweiten, dritten, vierten und fünften Zuges seines Gegners SP für das Bewachen eines Missionszielmarkers erhalten, den er kontrolliert.

**F:** Wenn Missionszielmarker im Schritt 4 der In-Nomine-Imperatoris-Missionsabfolge platziert werden, oder wenn ein neuer Missionszielmarker als Teil einer Primärmision platziert wird (beispielsweise in Das Ritual), messe ich vom/zum Zentrum oder vom/zum Rand des Missionszielmarkers?

**A:** In allen solchen Fällen wird zum Zentrum des Missionszielmarkers gemessen. Das gilt auch für den zentralen Missionszielmarker bei der Aufstellungskarte Suchen und zerstören, wenn die Grenzen der Aufstellungszonen ausgemessen werden.

**F:** Ist eine Voraussetzung dafür, die Aktion Sabotage zu beginnen, dass sich sowohl das Geländestück als auch meine Einheit außerhalb meiner Aufstellungszone befinden? Oder reicht es, wenn sich meine Einheit außerhalb meiner Aufstellungszone befindet?

**A:** Nur deine Einheit muss sich außerhalb deiner Aufstellungszone befinden, damit du mit dem Ausführen der Aktion Sabotage beginnen kannst.

## KARTENANPASSUNGEN FÜR TURNIERE

### SEKUNDÄRMISION – ANGREIFER KEINE GEFANGENEN

Zeige keine Gnade. Lösche deine Feinde aus.

#### BELIEBIGE SCHLACHTRUNDE

#### SIEGESPUNKTE

**WANN:** Solange diese Karte aktiv ist (wenn du Festgelegte Missionen verwendest)

Jedes Mal, wenn eine feindliche Leibwächter-Einheit oder eine feindliche Einheit, die kein **CHARAKTERMODELL** ist, zerstört wird.

**FESTGELEGT**  
**2 SP**  
(BIS ZU 5 SP)

#### BELIEBIGE SCHLACHTRUNDE

#### SIEGESPUNKTE

**WANN:** Solange diese Karte aktiv ist (wenn du Taktische Missionen verwendest)

Jedes Mal, wenn eine feindliche Einheit zerstört wird.

**TAKTISCH**  
**2 SP**  
(BIS ZU 5 SP)

Diese Sekundärmision  
kann in Turnieren nicht als  
Festgelegte Mission gewählt werden.



**F:** Kann ich in Bürde des Vertrauens Missionszielmarker in meiner eigenen Aufstellungszone bewachen?

**A:** Ja.

**F:** Wenn ich bei einer Primär- oder Sekundärmision SP für das Zerstören von **CHARAKTERMODELLEN** oder Charaktermodell-Einheiten erhalte und jene Modelle oder Einheiten im Anschluss auf das Schlachtfeld zurückkehren und erneut zerstört werden, erhalte ich bei solchen Primär- und Sekundärmisionen erneut SP dafür, sie zerstört zu haben?

**A:** Ja, es sei denn, in jener Primär- oder Sekundärmision ist explizit etwas anderes angegeben.

**F:** Gibt es im Sinne dieses Missionspaketes Veränderungen oder Klarstellungen zu den Grundregeln bezüglich Ruinen, ihren Einfluss auf angreifende Einheiten und darauf, welche Modelle kämpfen dürfen?

**A:** Nein. Das heißt, dass Modelle so gestellt werden können, dass es schwierig ist, durch bestimmte Sektionen von Geländestücken hindurch in den Nahkampf zu gelangen, da Modelle ihre Angriffsbewegung nicht so beenden können, dass ihr Base sich innerhalb einer Sektion eines solchen Geländestückes befände (etwa einer massiven Ruinenwand). Daher kann ein höherer Angriffswurf nötig sein, sodass eine Einheit eine Angriffsbewegung ausführen kann, die in Nahkampfreichweite und nicht innerhalb einer Sektion eines solchen Geländestückes endet, wobei sie immer noch alle anderen Bedingungen des Angreifens erfüllen muss.

**Anmerkung:** Liebe Organisatoren, wenn eure Geländesammlung große geschlossene Gebäude umfasst, in die sich Einheiten so hineinbewegen können, dass das Beenden einer Angriffsbewegung in Nahkampfreichweite um sie innerhalb jenes Geländestücks unmöglich wird, könnte es klug sein, zusätzliche Klarstellungen für eure Geländestücke in eure Eventregeln aufzunehmen, sodass wenig interaktive Situationen vermieden werden.

# IN-NOMINE-IMPERATORIS-TURNIERMISSIONEN

Die 20 In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen in dieser Sektion sind als Auswahl für Turnierorganisatoren gedacht, aus der sie Missionen für ihr Event zusammenstellen können. Im Folgenden wird dies genauer ausgeführt.

## PRIMÄRMISSIONEN

Das In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck enthält 10 Primärmisionen. Für das beste ausgewogene Spielerlebnis haben wir 7 davon ausgewählt, die sich am besten für Veranstaltungen eignen. Wir empfehlen Turnierorganisatoren, möglichst verschiedenartige Primärmisionen zu wählen, um die Spieler vor möglichst abwechslungsreiche Herausforderungen zu stellen.

Für den Fall, dass du ein Event in größerem Format abhältst oder deine Teilnehmer in jeder Runde auf besonders gut ausbalancierte Missionen pochen, haben wir die geradlinigeren Primärmisionen in größerer Zahl in die Auswahl genommen.

## EMPFOHLENE GELÄNDEANORDNUNGEN

Wenn die empfohlenen Geländeanordnungen aus diesem Leitfaden verwendet werden, ist zu beachten, dass sich jede Anordnung besonders für bestimmte Aufstellungsarten eignet, wie in der Tabelle unten aufgeführt ist. Wir raten dazu, die Missionen so zu strukturieren, dass sie etwaige Veränderungen der Geländeanordnungen im Lauf des Events so einfach wie möglich halten.

## IN-NOMINE-IMPERATORIS-TURNIERMISSIONEN

	PRIMÄRMISSION	AUFSTELLUNG	GELÄNDEANORDNUNGEN
A	Einnehmen und halten	Wendepunkt	1, 2, 4, 6, 7, 8
B	Versorgungsabwurf	Wendepunkt	1, 2, 4, 6, 7, 8
C	Das Zentrum	Wendepunkt	1, 2, 4, 6, 7, 8
D	Verbrannte Erde	Wendepunkt	1, 2, 4, 6, 7, 8
E	Einnehmen und halten	Hammer und Amboss	1, 7, 8
F	Versteckte Vorräte	Hammer und Amboss	1, 7, 8
G	Lösche den Feind aus	Hammer und Amboss	1, 7, 8
H	Versorgungsabwurf	Hammer und Amboss	1, 7, 8
I	Versteckte Vorräte	Suchen und zerstören	1, 2, 3, 4, 6
J	Das Zentrum	Suchen und zerstören	1, 2, 3, 4, 6
K	Verbrannte Erde	Suchen und zerstören	1, 2, 3, 4, 6
L	Einnehmen und halten	Suchen und zerstören	1, 2, 3, 4, 6
M	Lösche den Feind aus	Schmiedefeu der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
N	Versteckte Vorräte	Schmiedefeu der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
O	Terraforming	Schmiedefeu der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
P	Verbrannte Erde	Schmiedefeu der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
Q	Versorgungsabwurf	Versetzte Fronten	3, 5
R	Terraforming	Versetzte Fronten	3, 5
S	Das Zentrum	Schlachtlinien	5
T	Lösche den Feind aus	Schlachtlinien	5

# GELÄNDEANORDNUNGEN

Die folgenden Empfehlungen für den Aufbau von Schlachtfeldern richten sich vornehmlich an neue Organisatoren, die beabsichtigen, eine Geländesammlung für regelmäßige Turniere aufzubauen. Sie werden auch auf den meisten Games-Workshop-Events des ausgewählten Spiels Anwendung finden und sind repräsentativ für einen Geländeauflauf in einer Dichte, der sorgfältige taktische Abwägungen erfordert und eine große Bandbreite verschiedener Armeen bedient. Sie sind keineswegs die einzige Weise, ein Schlachtfeld für das ausgewogene Spiel aufzubauen, bieten aber im Zweifelsfall einen verlässlichen Ausgangspunkt.

Diese Geländeanordnungen benutzen wir für unsere internen Spieldaten im Warhammer-Design-Studio. Wir empfinden sie als ideale Schlachtfelder für ausgewogene Spiele in der aktuellen Edition von Warhammer 40.000.

Dies sind keineswegs die einzigen Varianten, in denen man ein Schlachtfeld für ein ausgewogenes Spiel aufbauen kann, doch im Zweifel bieten sie einen verlässlichen Ausgangspunkt. Diese Geländeanordnungen wurden mit bestimmten Schlüsselprinzipien im Hinterkopf entworfen:

## EMPFOHLENE ABMESSUNGEN

Bei allen empfohlenen Varianten verwenden wir eine Kombination dreier verschiedener Geländezezon-Grundflächen:

GELÄNDEZONENGRÖSSE	ANZAHL
6 Zoll x 4 Zoll	4
10 Zoll x 5 Zoll	2
12 Zoll x 6 Zoll	6

Indem wir die oben aufgeführten Grundflächen verwendet haben, ergeben sich für alle empfohlenen Schlachtfelder festgelegte Abmessungen. So können Organisatoren leicht Tische aufbauen, oder die Teilnehmer den können dies zu Beginn jeder Runde selbst übernehmen.



## MISSIONSZIELMARKER

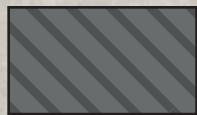
Missionszielmarker werden manchmal in Geländestücken verborgen und manchmal im offenen Gelände liegen.

## WIE RUINEN VERWENDET WERDEN

Die folgenden Geländeanordnungen sehen vor allem die Verwendung von Ruinen-Geländestücken vor. Dadurch wird effizient für eine ordentliche Menge an unterbrochenen Sichtlinien und Deckung gesorgt, was den abstrakten Sichtlinienregeln von Ruinen zu verdanken ist. Bedenke auch, dass unterschiedlich hohe Geländestücke nicht bloß für ein immersives Schlachtfeld sorgen, sondern auch für Sichtlinienregeln wie Steilfeuer relevant sind. Für Organisatoren und Spieler mit einer umfassenden Geländesammlung (besonders mit solchen Geländestücken, die die tatsächliche Sichtlinie blockieren) ist es absolut akzeptabel, die gewählte Anordnung um Geländestücke wie Wälder, Barrikaden und Hügel zu ergänzen.

## GELÄNDE-LEGENDE – EMPFOHLENE GELÄNDEHÖHEN

MEHR ALS 4 ZOLL



2 ZOLL ODER WENIGER



Im Interesse der Beweglichkeit der Modelle haben wir die Umrisse der Geländezezon in den oben gezeigten Farben schraffiert, um anzudeuten, wie hoch das Gelände in den jeweiligen Sektionen sein sollte.

Unten findest du Beispiele für die Platzierung von Ruinen in den Geländezezon, ebenso wie Symbole, die anzeigen, ob es sich bei miteinander verbundenen Geländezezon-Umrissen um eine einzelne große Geländezone oder um zwei separate Geländezezon handelt (was für das Bestimmen der Sichtlinie relevant ist).

Diese Höhenangaben und Richtlinien zur Platzierung von Ruinen sollen helfen, eine ausgewogene Turniererfahrung zu gewährleisten; als Organisator steht es dir frei, sie an deine bestehende Geländesammlung anzupassen.



EMPFOHLENE  
RUINEN-  
PLATZIERUNG

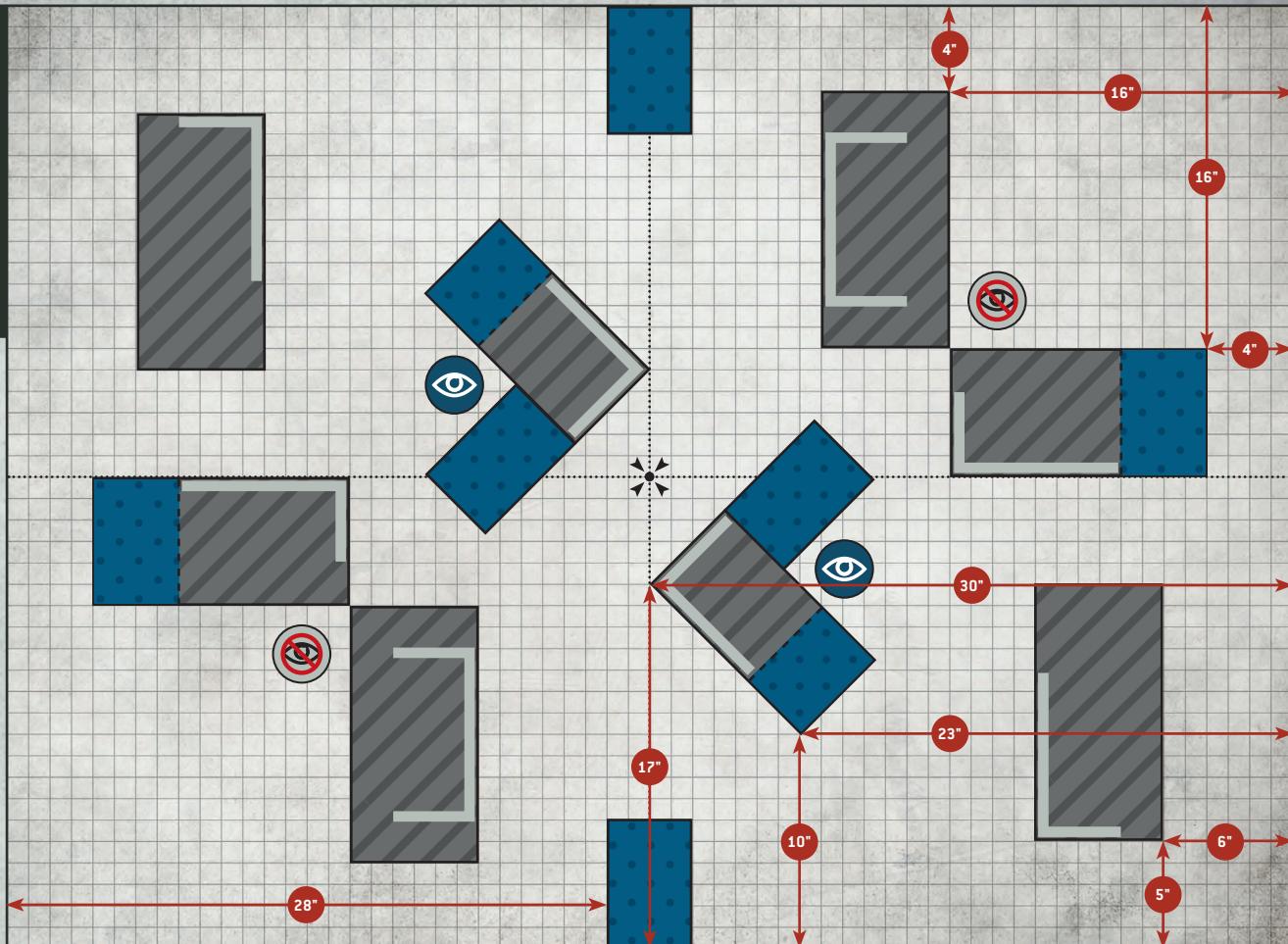


DURCHGÄNGIGE  
GELÄNDEZONEN-  
SEKTION

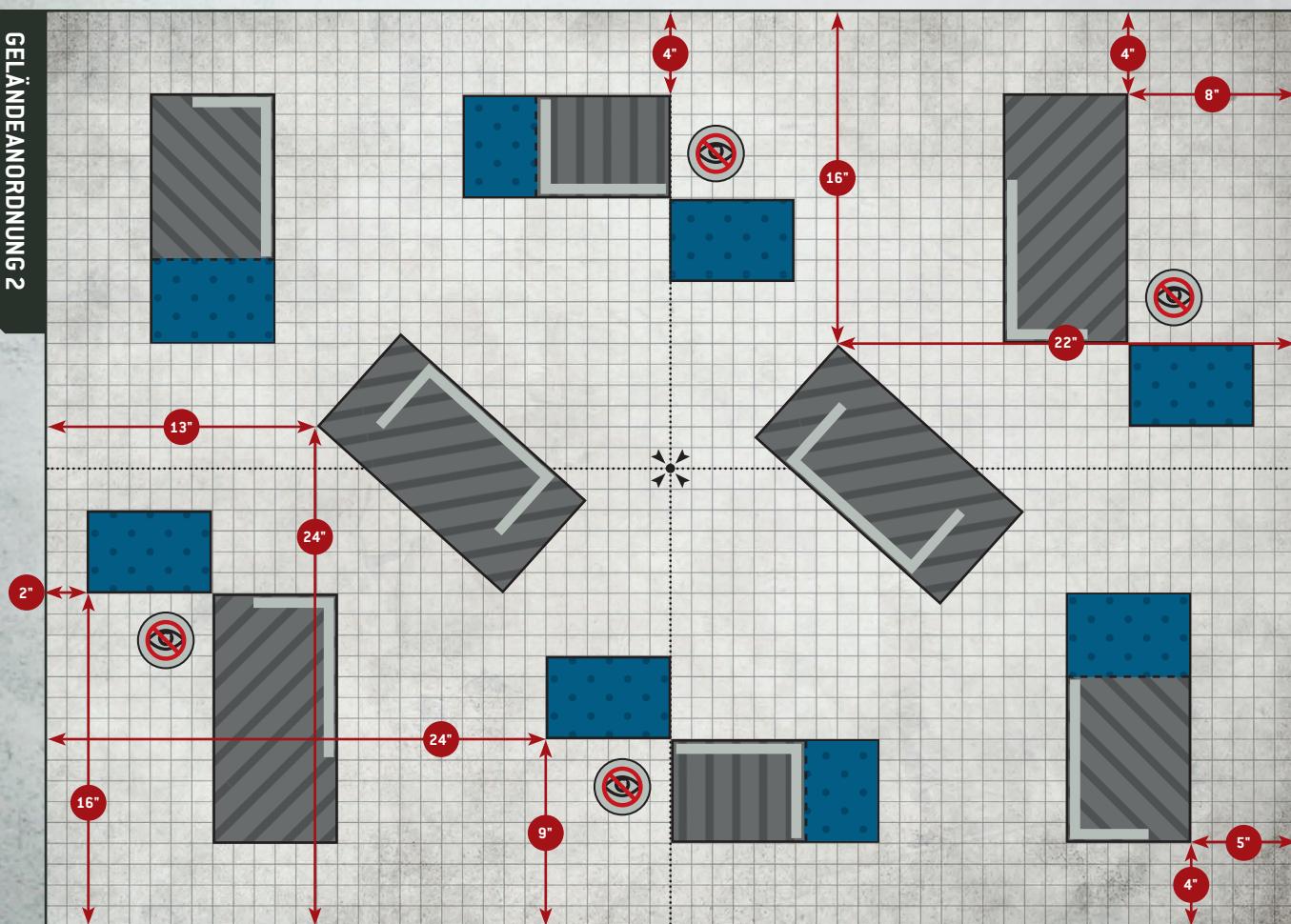


SEPARATE  
GELÄNDEZONEN-  
SEKTIONEN

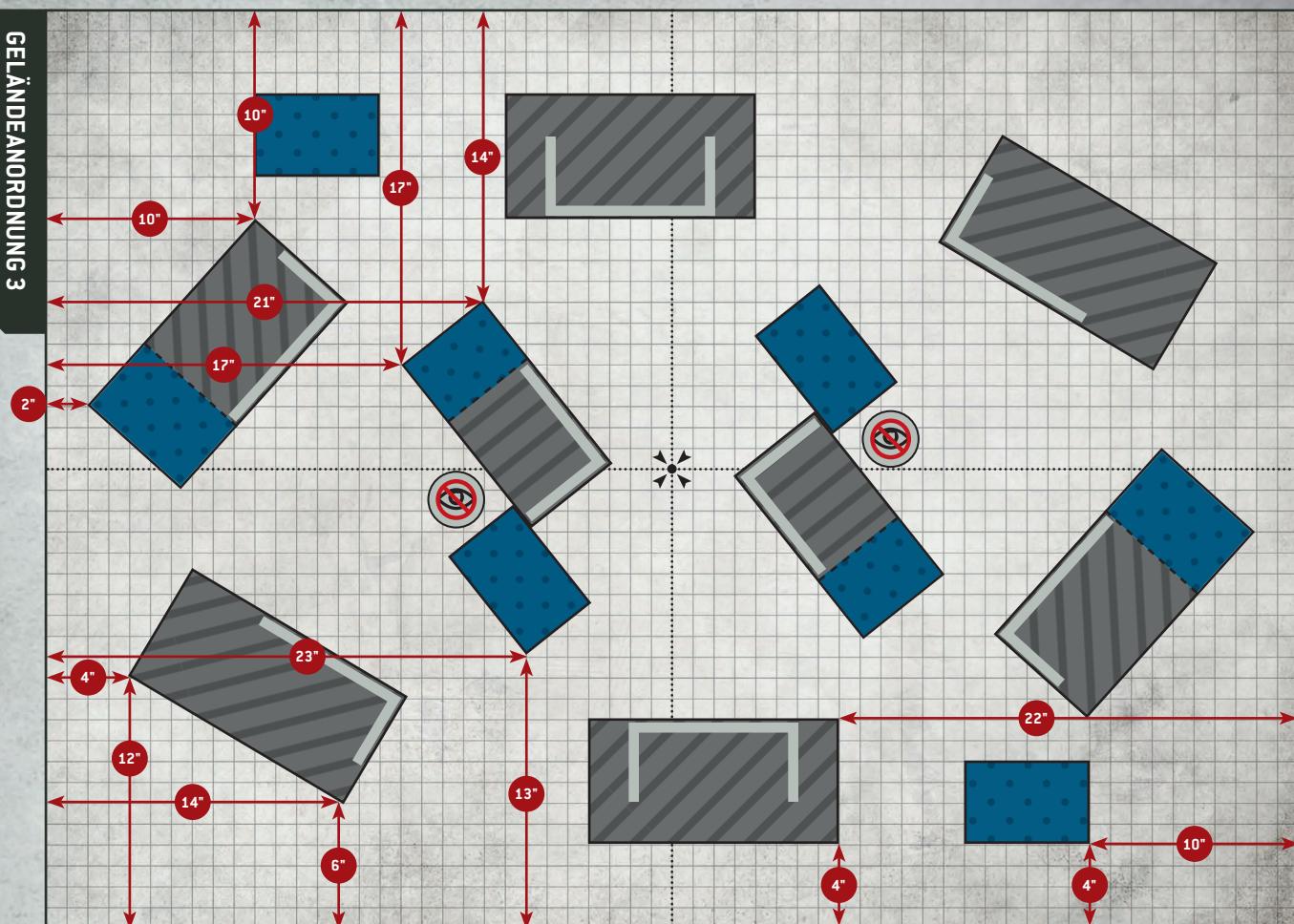
## GELÄNDEANORDNUNG 1



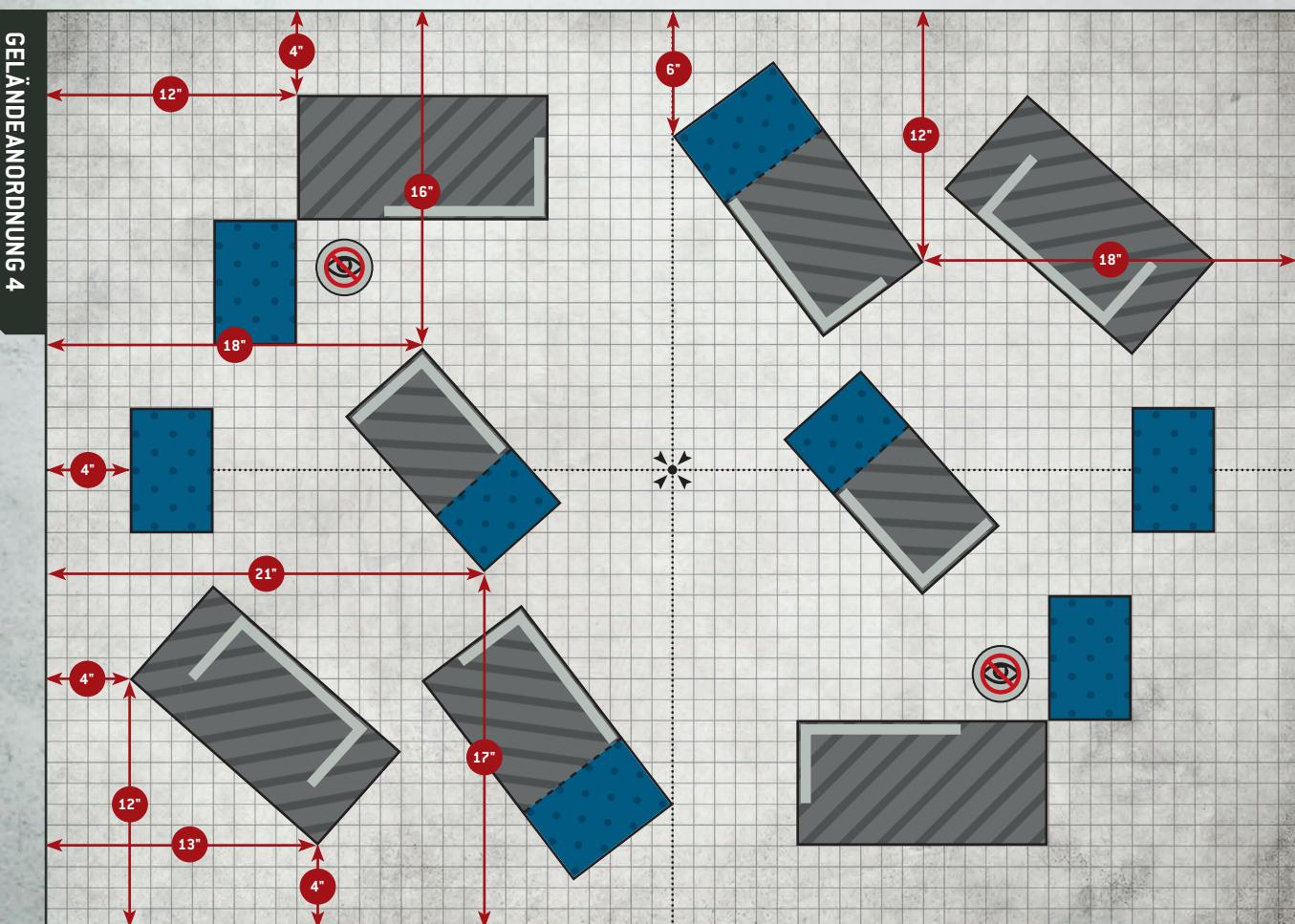
## GELÄNDEANORDNUNG 2



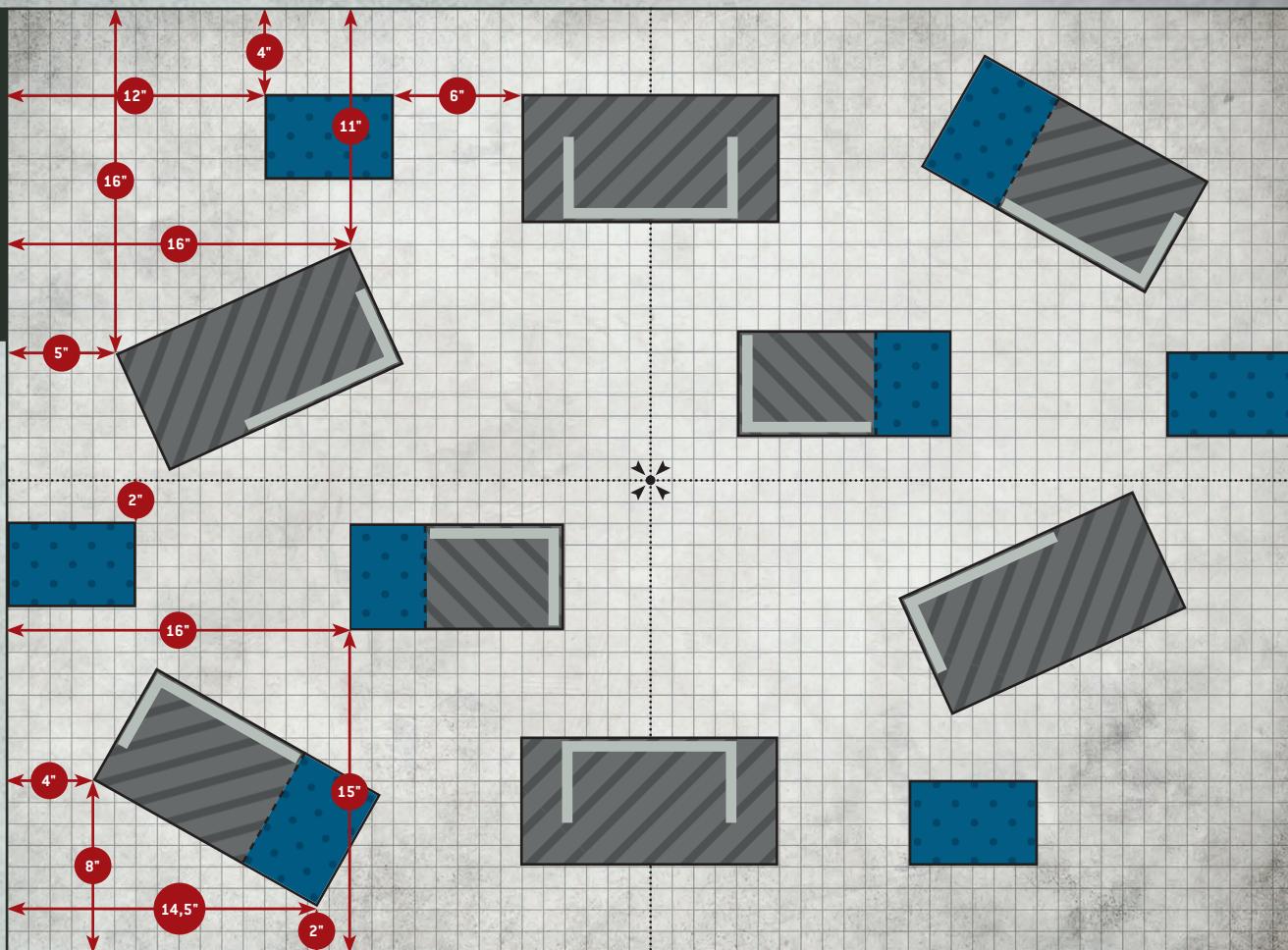
### GELÄNDEANORDNUNG 3



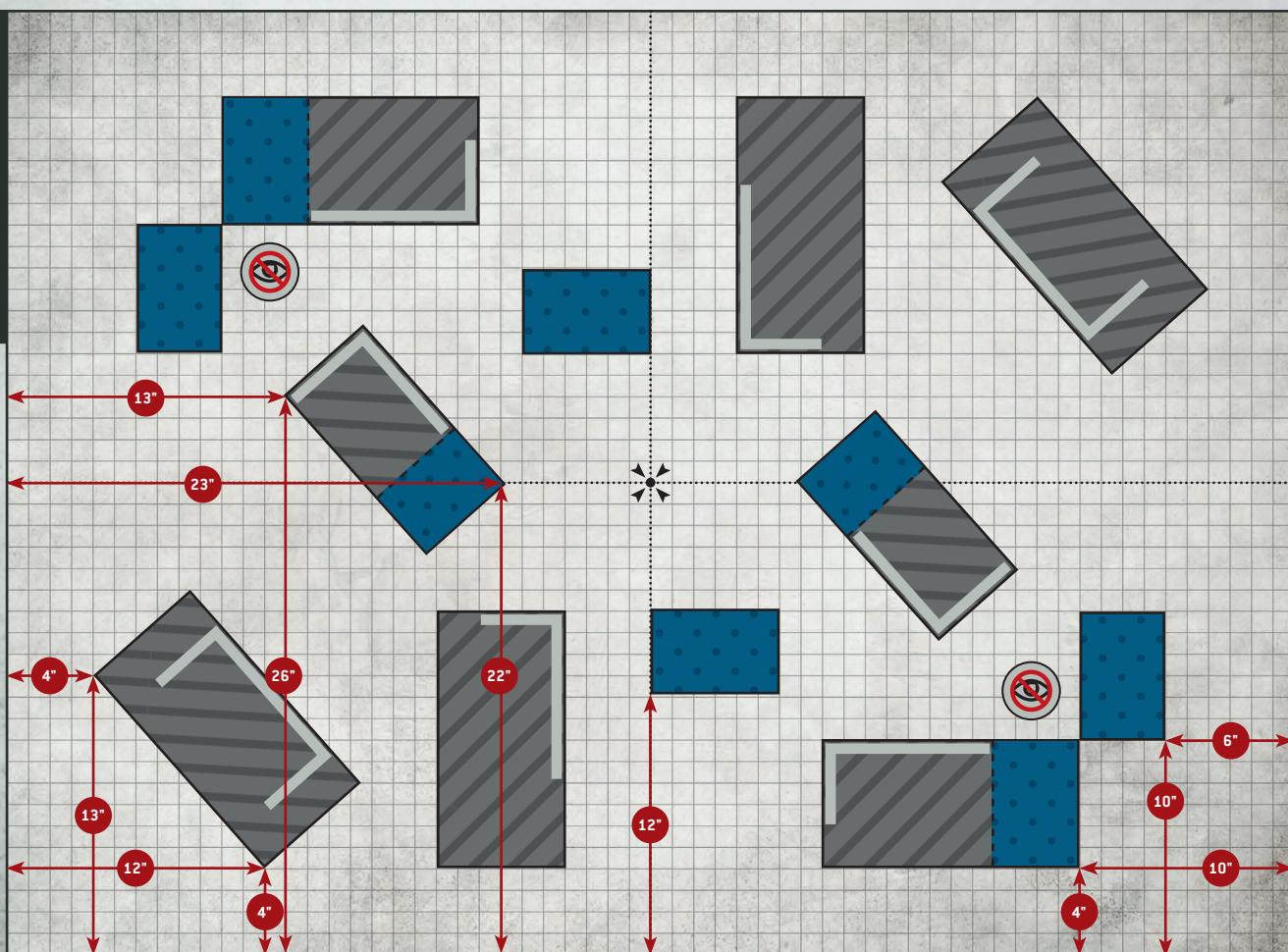
### GELÄNDEANORDNUNG 4



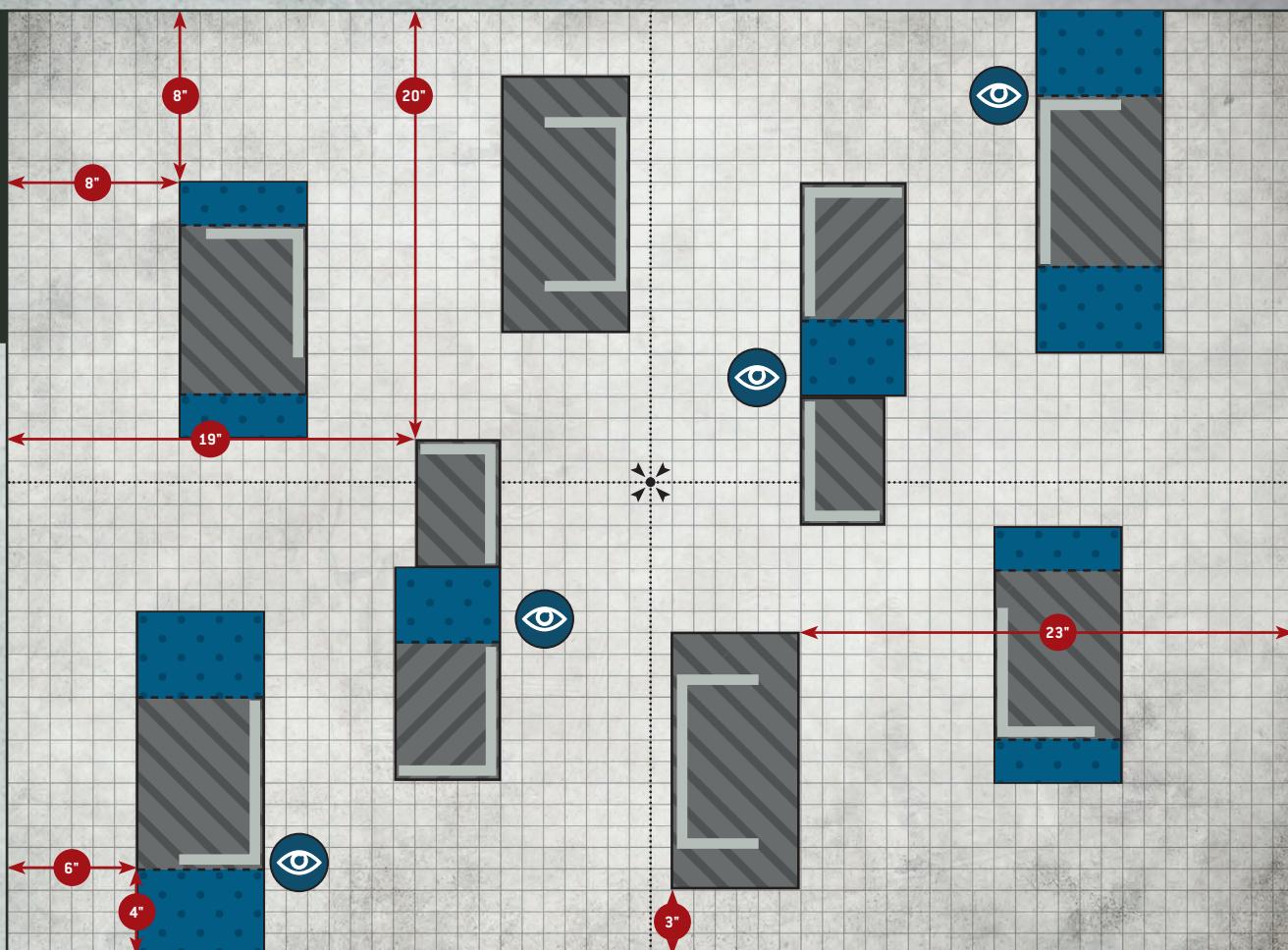
### GELÄNDEANORDNUNG 5



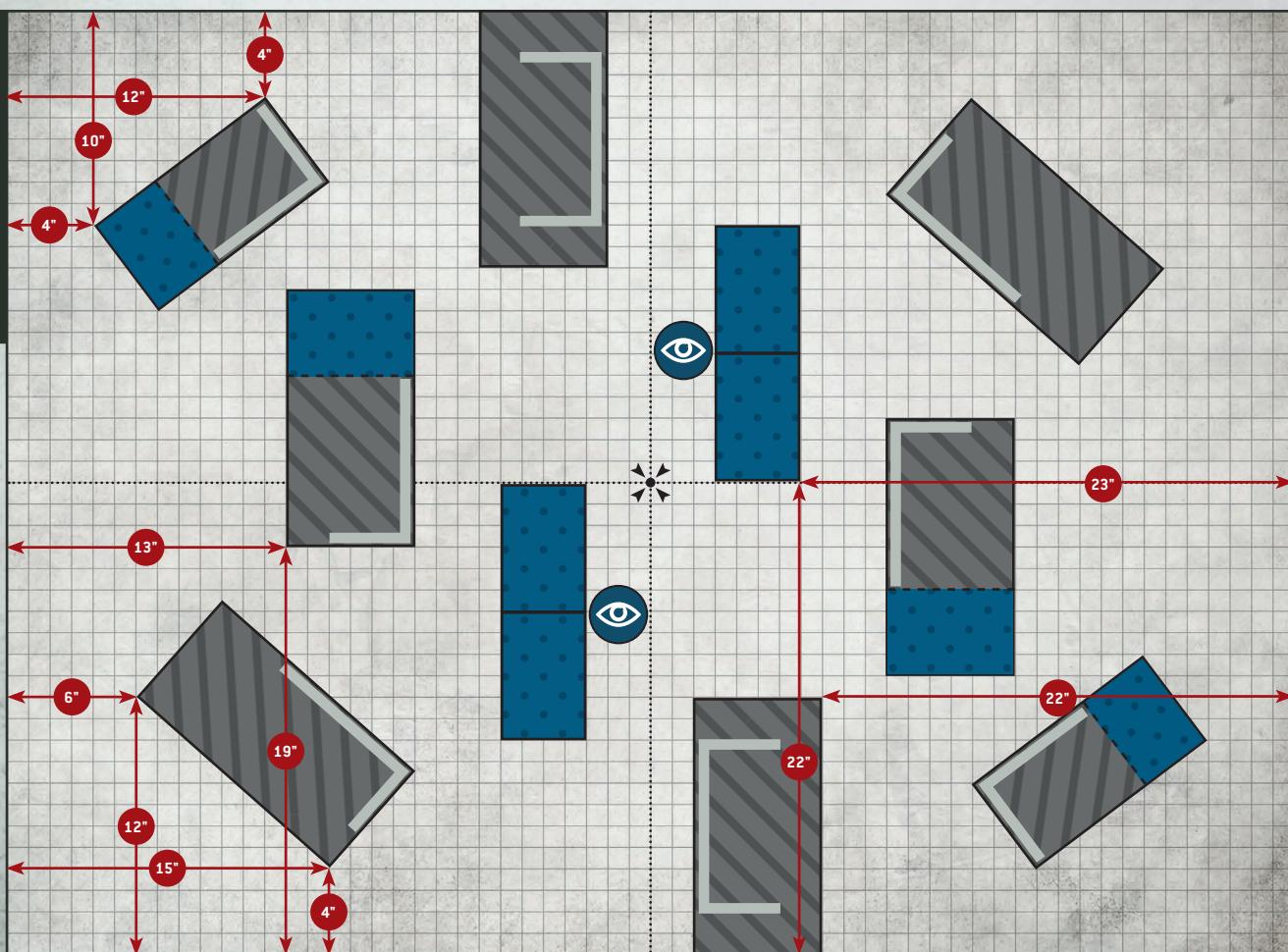
### GELÄNDEANORDNUNG 6



### GELÄNDEANORDNUNG 7



### GELÄNDEANORDNUNG 8



# PAARUNGEN UND RANGLISTEN

Es gibt viele verschiedene Varianten, wie ein organisiertes Warhammer-Event ablaufen kann. Weithin akzeptierte Konzepte wie das Paaren von Spielern mit ähnlichem Punktestand sind geradlinig durchführbar, aber die Feinheiten eines erfolgreich abgehaltenen Warhammer-Turniers sind Gegenstand anhaltender Diskussionen und Entwicklungen. Die folgenden Empfehlungen richten sich einmal mehr an neue Organisatoren, die noch zu ihren eigenen Prinzipien und Geflogenheiten finden, und sollen helfen, die durchschnittliche Erfahrung auf jedem Warhammer-Turnier zu verbessern. Diese Prinzipien finden auch auf den meisten offiziellen Games-Workshop-Events Anwendung. Sie sollen dafür sorgen, dass alle Teilnehmer ein spannendes, unterhaltsames, faires Spiel erleben, unabhängig davon, wo sie gerade in der Rangliste stehen.

## SPIELERPAARUNGEN

Bei den meisten Turnieren werden die Paarungen der ersten Runde zufällig bestimmt, aber die Paarungen der Folgerunden können auf verschiedene Weise ermittelt werden. Die erste Variable, anhand derer Spieler gegeneinander gepaart werden, wird fast immer ihre gegenwärtige Siegesrate sein. Ein Spieler mit 3 Siegen und 1 Niederlage tritt also beispielsweise gegen einen anderen Spieler mit 3 Siegen und 1 Niederlage an. In den meisten Runden wird es einige Spieler mit gleichen Siegesraten geben, weshalb eine weitere Abstufung nötig ist. Die verschiedenen Möglichkeiten hierbei können das Erlebnis der Spieler deutlich beeinflussen. Wir raten, die Spieler anhand der folgenden Kriterien gegeneinander zu paaren:

- **Erstens** – nach Siegesrate (Anzahl Siege, Niederlagen, Unentschieden)
- **Zweitens** – nach Siegesreihe (Zeitpunkt der Siege oder Niederlagen)
- **Drittens** – zufällige Paarung innerhalb der gleichen Siegesrate

### Siegesreihe

Die Siegesreihe eines Spielers bezieht sich nicht direkt auf die Anzahl von Siegen und Niederlagen, sondern darauf, in welcher Reihenfolge sie eintraten. Dies bildet tendenziell die Stärke der Gegner des jeweiligen Spielers ab, doch vor allem wirkt es sich positiv auf den Spielspaß aller Beteiligten aus, da so Leute gegeneinander spielen, für die der Tag bislang ähnlich lief.

Betrachten wir beispielsweise zwei Teilnehmende mit je 3 Siegen und 1 Niederlage: Der eine Spieler verlor sein erstes Spiel und weiß, dass darunter seine Aussicht auf den Gesamtsieg gelitten hat, nach drei aufeinanderfolgenden Siegen wird er aber guter Laune sein. Die andere Spielerin hat ihre ersten drei Spiele gewonnen und dann das vierte verloren – eine herbe Enttäuschung nach dem guten Start. Sollten sie nun gegeneinander antreten, erleben sie das Spiel wegen ihrer emotionalen Voraussetzungen womöglich auf ganz unterschiedliche Weise. Paaren nach Siegesreihe sorgt dafür, dass Spieler mit ähnlichen Erfahrungen im Turnierverlauf gegeneinander antreten, sodass sie gemeinsam ein freundschaftliches Warhammer-Spiel erleben können.

## RANGLISTEN

Bei vielen Turnieren ist der Gesamtsieger derjenige Spieler, der am Ende des Events als einziger unbesiegt ist. Manchmal sind jedoch nicht genug Runden verfügbar, um einen einzelnen unbesiegten Spieler zu ermitteln, und zudem wollen die Teilnehmer häufig wissen, auf welchem Platz sie letztlich gelandet sind, unabhängig davon, ob sie nun das Event gewonnen haben oder nicht. Um Gleichstände zwischen Spielern mit der gleichen Siegesrate aufzulösen, raten wir, die Ranglisten nach den folgenden Kriterien aufzubauen:

- **Erstens** – nach Gesamtsiegesrate (Siege, Niederlagen, Unentschieden)
- **Zweitens** – nach Siegesraten ihrer Gegner (wer mehr Siege gegen Spieler mit mit besseren Siegesraten erzielt, steht weiter oben in der Rangliste)
- **Drittens** – nach der Gesamtzahl der Siegespunkte (SP)

**Anmerkung:** Viele Turnierorganisatoren benutzen zur Bestimmung der Rangliste Siegespunkte oder Siegespunktdifferenzen. Allerdings verrät die Anzahl erzielter Siegespunkte in einem Warhammer-40.000-Spiel oft nicht, wie knapp es tatsächlich war. Gegen starke Spieler ist es tendenziell schwieriger, Punkte zu sammeln (wodurch man auch bei einem hart erkämpften Sieg wenige Punkte hat), oder vielleicht musste ein Spieler wegen der Konstellation der gegeneinander antretenden Armeen auf eine riskante Strategie setzen, die letztlich nicht erfolgreich war (weshalb die Siegespunkte sehr weit auseinanderklaffen, obwohl das Spiel lange Zeit auf Messers Schneide stand).

Daher raten wir, SP erst dann als Kriterium für Paarungen oder Ranglisten zu verwenden, wenn alle anderen Metriken ausgeschöpft sind oder wenn weitere Gleichstände aufgelöst werden müssen (etwa bei größeren Events, wo solche Situationen wahrscheinlicher sind). Die Siegesraten der Gegner sind unserer Ansicht nach das bessere Maß, denn wenn zwei Spieler auf dem gleichen Platz stehen, sollte die Spielstärke der Gegner des jeweiligen Spielers der bessere Indikator sein, wer die schwierigeren Spiele hatte und damit die bessere Leistung erbracht hat.

## Regelkommentar, Errata und F&A

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie Menschen das Warhammer-Hobby ausleben, und sie alle kommen auf einem Turnier zusammen: talentierte Hobbyisten mit wunderschönen Armeen, fähige Spieler, die um den Titel des besten Generals kämpfen, Gelegenheitsspieler auf der Suche nach neuen Gegnern und Freundschaften (diese Leute machen den größten Teil der Teilnehmerfelder aus!), ja selbst jene seltene Spezies des Regel-Paragraphenreiters! Diese besondere Gattung von Hobbyisten findet bisweilen die ungewöhnlichsten Regelinteraktionen in den hinterletzten Ecken von Warhammer 40.000, was Turnier-Organisatoren bei der Suche nach klaren Antworten und der besten Spielerfahrung manchmal vor interessante Herausforderungen stellt. Für die aktuelle Edition hat das Warhammer-Designstudio daher den bislang umfangreichsten Regelkommentar sowie zugehörige Errata und F&A geschrieben. Du kannst dieses regelmäßig aktualisierten Dokumente kostenlos auf warhammer-community.com herunterladen. Sollte während deines Events eine seltsame Regelinteraktion auftreten und du findest keine klare Antwort in den Grundregeln, raten wir zu einem Blick in den Regelkommentar.

# NACHWORT

## WIESO SPIELEN WIR ÜBERHAUPT WARHAMMER-TURNIERE?

Warhammer ist beliebter als je zuvor, und diese Popularität hat sich auch auf die Turnierszene erstreckt. Über die letzten paar Jahre wurden auf Turnieren rund um die Welt mehr als eine Million Warhammer 40.000-Partien gespielt, und dieser Aufwärtstrend wird sich in der Zukunft nur fortsetzen. So viele Warhammer-Hobbyisten und -Hobbyistinnen spielen das Spiel in wachsenden Communitys, weshalb es wichtig ist, über die Gründe nachzudenken, wieso wir Turniere spielen. Natürlich steht im Vordergrund, einen Sieger oder eine Siegerin zu bestimmen; jemand, der unbesiegt aus dem Turnier hervorging und den Titel des besten Generals beanspruchen konnte, braucht darüber hinaus wenig Lob (schließlich hat er oder sie gewonnen!). Doch wirklich wichtig ist, welche Erfahrungen jeder einzelne Teilnehmer macht; man muss anerkennen, dass für die allermeisten Menschen, die Turniere besuchen, das Gemeinschaftsgefühl und die Freundschaft gleichermaßen Zweck und Ergebnis sind.

Bevor du also in einem Spiel den ersten Würfel in die Hand nimmst und das eigentliche Spielerlebnis beginnt, bedenke bitte:

- 1] Die Person auf der anderen Seite des Tisches teilt deine Leidenschaft für Warhammer.
- 2] Wenn sich der Staub nach einem Event legt, wird so ziemlich jeder, der daran teilgenommen hat, mindestens ein Spiel verloren haben (üblicherweise haben nur ein oder zwei der Teilnehmenden es geschafft, das Event ohne eine einzige Niederlage zu beenden).

Eine Partie auf dem Spieltisch hat meistens Sieger und Verlierer, doch die Magie eines Warhammer-Events besteht darin, die Gelegenheit zu schaffen, dass alle Teilnehmenden stärker in die Warhammer-Community eingebunden werden und Freundschaften mit Gleichgesinnten schließen, die ein Leben lang halten können. Ob du nun ein Event organisierst oder daran teilnimmst: Wenn du dich auf diese unverrückbare Wahrheit konzentrierst, dann ist es egal, ob du ein oder zwei Spiele verloren hast, denn du hast gemeinsam mit allen anderen eine Erfahrung gewonnen, die alles verkörpert, was es bedeutet, an einem Warhammer-Event teilzunehmen.

*- Das Warhammer Design Studio und  
das Warhammer Events Team*

