



# IN NOMINE IMPERATORIS TURNIERLEITFADEN

VERSION 1.2

## 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 vollumfänglich 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 angleichen.

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 Geländezusammenstellungen, 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 Spielern, 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, die Herausforderungskarten 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 Schlachtgröße 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 ziehen und daraus Karten zu ziehen, sollten die Spieler eine der vorgefertigten In-Nomine-Imperatoris-Turniermissionen verwenden. **Legt wie üblich die Kartenstapel für Sekundärmissionen bereit (die Spieler erhalten diese Karten später).**

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 SP erhalten. Wendungskarten und Herausforderungskarten 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 Befehlsphase 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 Befehlsphase zwei Karten von deinem Sekundärmissionsstapel; jene zwei Sekundärmissionskarten sind für dich aktiv, bis du sie erfüllst. Zu Beginn jeder deiner folgenden Befehlsphasen ziehst du, wenn du weniger als zwei aktive Sekundärmissionskarten hast, von deinem Sekundärmissionsstapel, bis du zwei aktive Sekundärmissionskarten hast.
- kannst du am Ende deiner Befehlsphase BP ausgeben, um die folgende Gefechtsoption Neue Befehle einzusetzen.



1 BP

## NEUE BEFEHLE

**BASISGEFECHTSOPTION – STRATEGISCHE LIST**

*Das Oberkommando hat neue Aufklärungsdaten erhalten.*

**WANN:** Ende deiner Befehlsphase

**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 Schlachtrunden ab, bis die Schlacht endet.

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.



## 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	90 SP
Sekundärmissionen	40 SP*	
Armee auf Kampfbereit-Standard bemalt	10 SP	10 SP

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

## 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 Sekundärmissionskarte 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 Aufstellungszone 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 Nahkampfreichweite 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.

## KARTENANPASSUNGEN FÜR TURNIERE

### SEKUNDÄRMISSION – 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 Sekundärmission  
kann in Turnieren nicht als  
festgelegte Mission ge-  
wählt 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 ausdünnen erfüllt (Sollstärke von 13+), die Anführer-Einheit jedoch überlebt, erhalte 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 Kultisten zerstörst, der angeschlossene Flammender-Kultist-Anführer aber überlebt, erhältst du SP für jene Einheit. Wenn du einen Kultistenpöbel 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 Waaagbboss und ein Wirkkopp anführen, und zerstörst du jene Einheit Boys, sodass der Waaagbboss und der Wirkkopp separate Einheiten werden, musst du noch den Waaagbboss oder den Wirkkopp 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 Sekundärmission 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 Primärmission 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 Primärmission 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.

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

**F:** Wenn ich ein Missionsziel in der Aufstellungszone meines Gegners terraforme, kann mein Gegner dann jenes Missionsziel zurückterraformen?

**A:** Nein, da ein Spieler die Aktion Terraforming nicht an einem Missionszielmarker in seiner Aufstellungszone ausführen kann.

**F:** Wenn ich die Aktion Terraforming an einem Missionsziel abschließe, die mein Gegner terraformt hatte, ist dann das Missionsziel durch mich terraformt?  
**A:** Ja.

**F:** Wenn ich bei einer Primär- oder Sekundärmission 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 Sekundärmissionen erneut SP dafür, sie zerstört zu haben?

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

**F:** Gibt es im Sinne dieses Missionspakets 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 Geländestückes 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 Primärmissionen. Für das beste ausgewogene Spielerlebnis haben wir 7 davon ausgewählt, die sich am besten für Veranstaltungen eignen. Wir empfehlen Turnierorganisatoren, möglichst verschiedenartige Primärmissionen 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 Primärmissionen 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	Schmiedefeuher der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
N	Versteckte Vorräte	Schmiedefeuher der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
O	Terraforming	Schmiedefeuher der Schlacht	1, 2, 4, 6, 8
P	Verbrannte Erde	Schmiedefeuher 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



# GELÄNDANORDNUNGEN

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 ausgewogenen Spiels Anwendung finden und sind repräsentativ für einen Geländeaufbau 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 Spieltests 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 Geländezonen-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 Teilnehmenden können dies zu Beginn jeder Runde selbst übernehmen.



## MISSIONSZIELMARKER

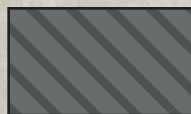
Missionszielmarker werden manchmal in Geländestücken verborgen und manchmal im offenen Gelände liegen.

## WIE RUINEN VERWENDET WERDEN

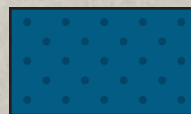
Die folgenden Geländeanordnungen sehen vor allem die Verwendung von Ruinen-Geländestücken vor. Dadurch wird effizient für eine ordentliche Menge an unterbrochenen Sichtlinien und Deckung gesorgt, was den abstrakten Sichtlinienregeln von Ruinen zu verdanken ist. Bedenke auch, dass unterschiedlich hohe Geländestücke nicht bloß für ein immersiveres 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 Geländezonen in den oben gezeigten Farben schraffiert, um anzuzeigen, wie hoch das Gelände in den jeweiligen Sektionen sein sollte.

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

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



EMPFOHLENE  
RUINEN-  
PLATZIERUNG



DURCHGÄNGIGE  
GELÄNDEZONEN-  
SEKTION



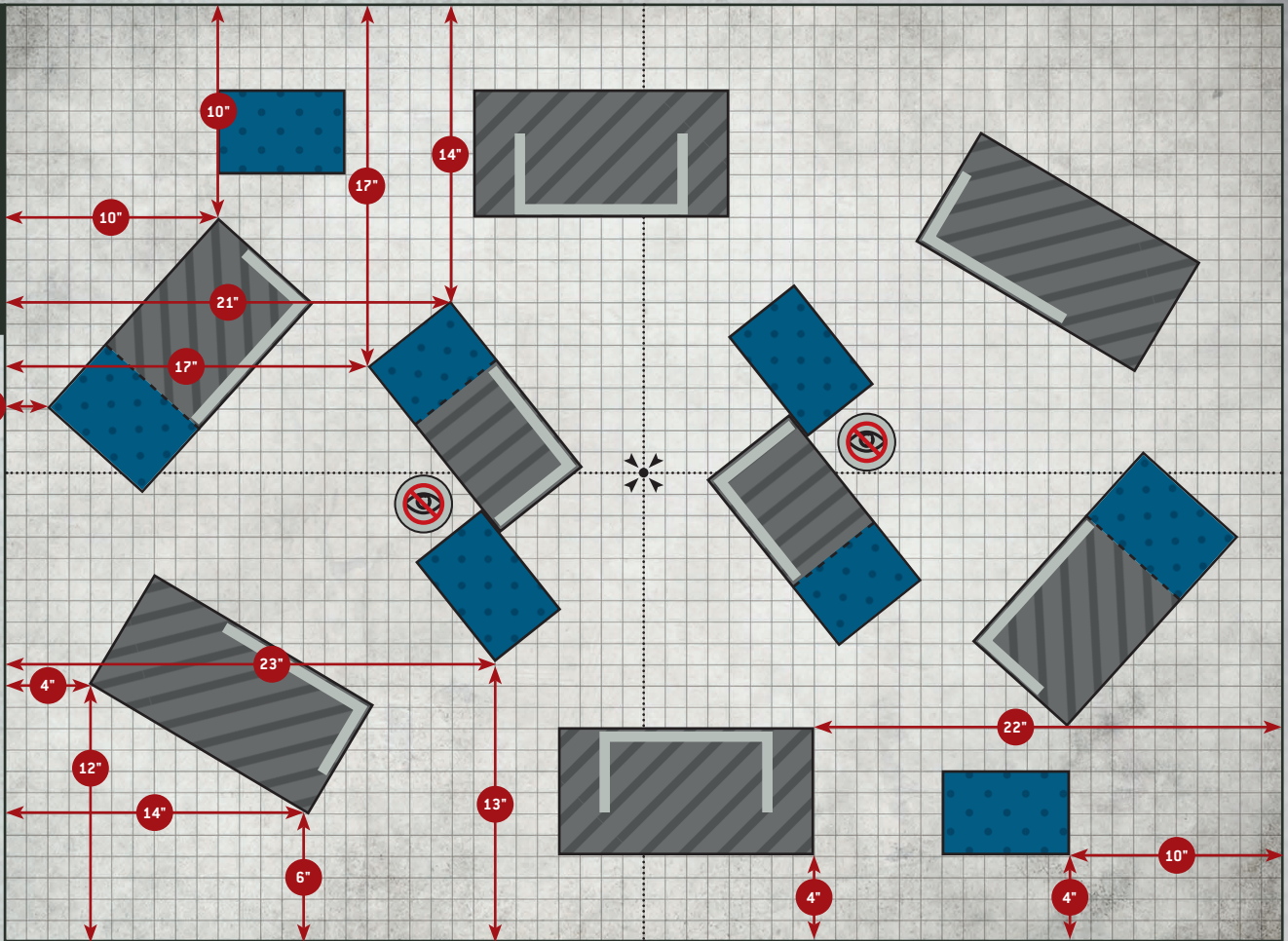
SEPARATE  
GELÄNDEZONEN-  
SEKTIONEN



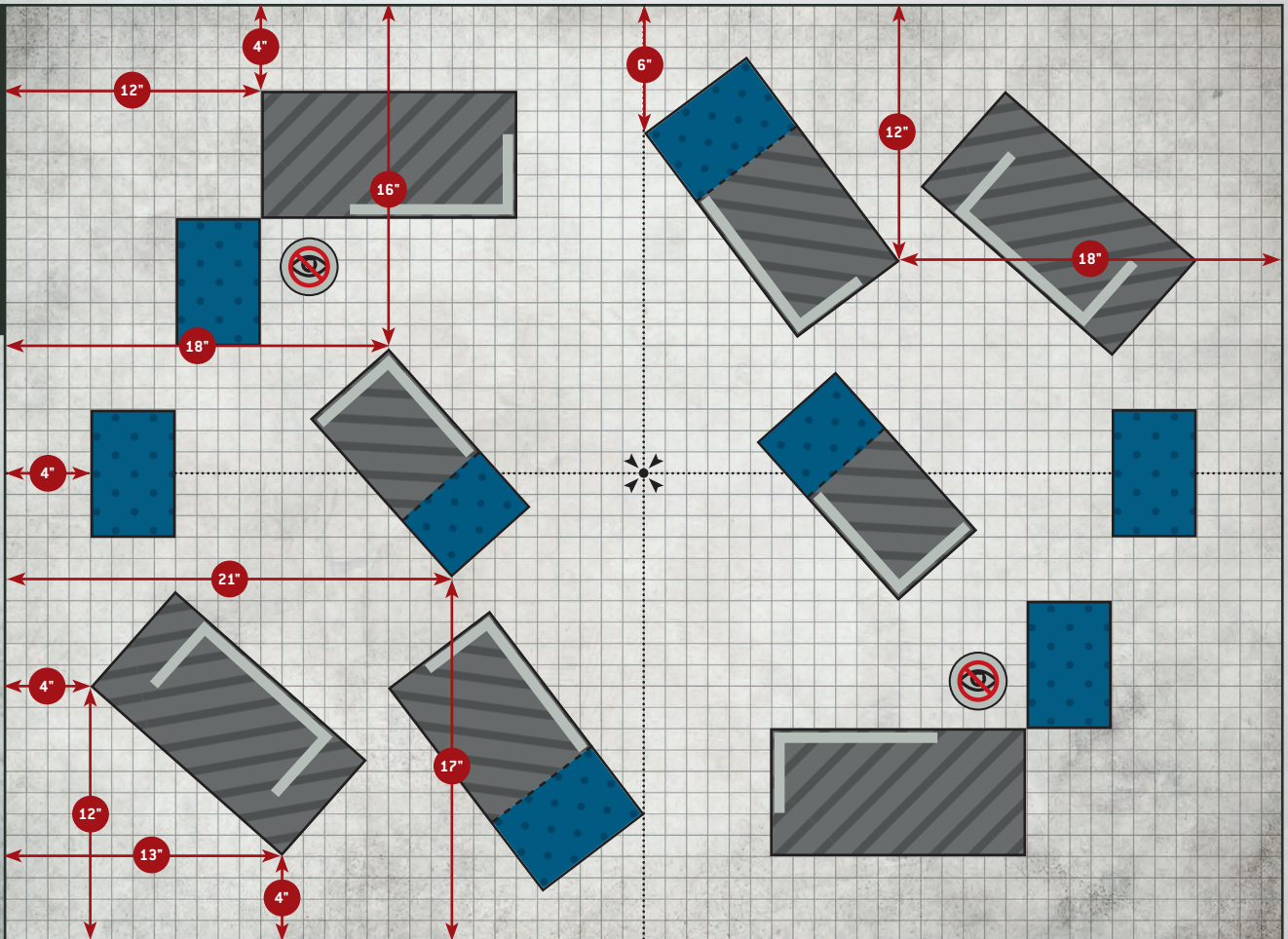




### GELÄNDEANORDNUNG 3

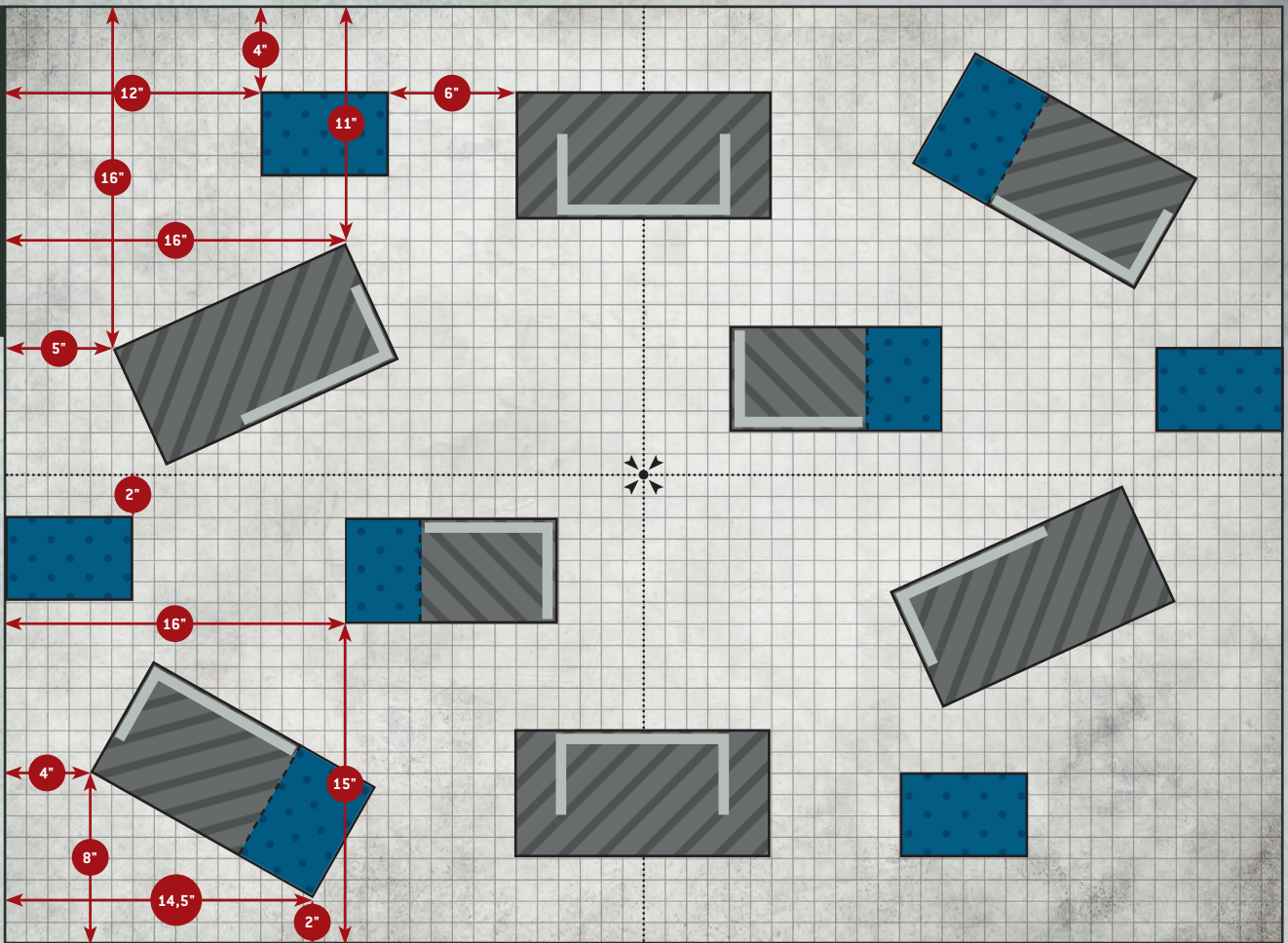


### GELÄNDEANORDNUNG 4

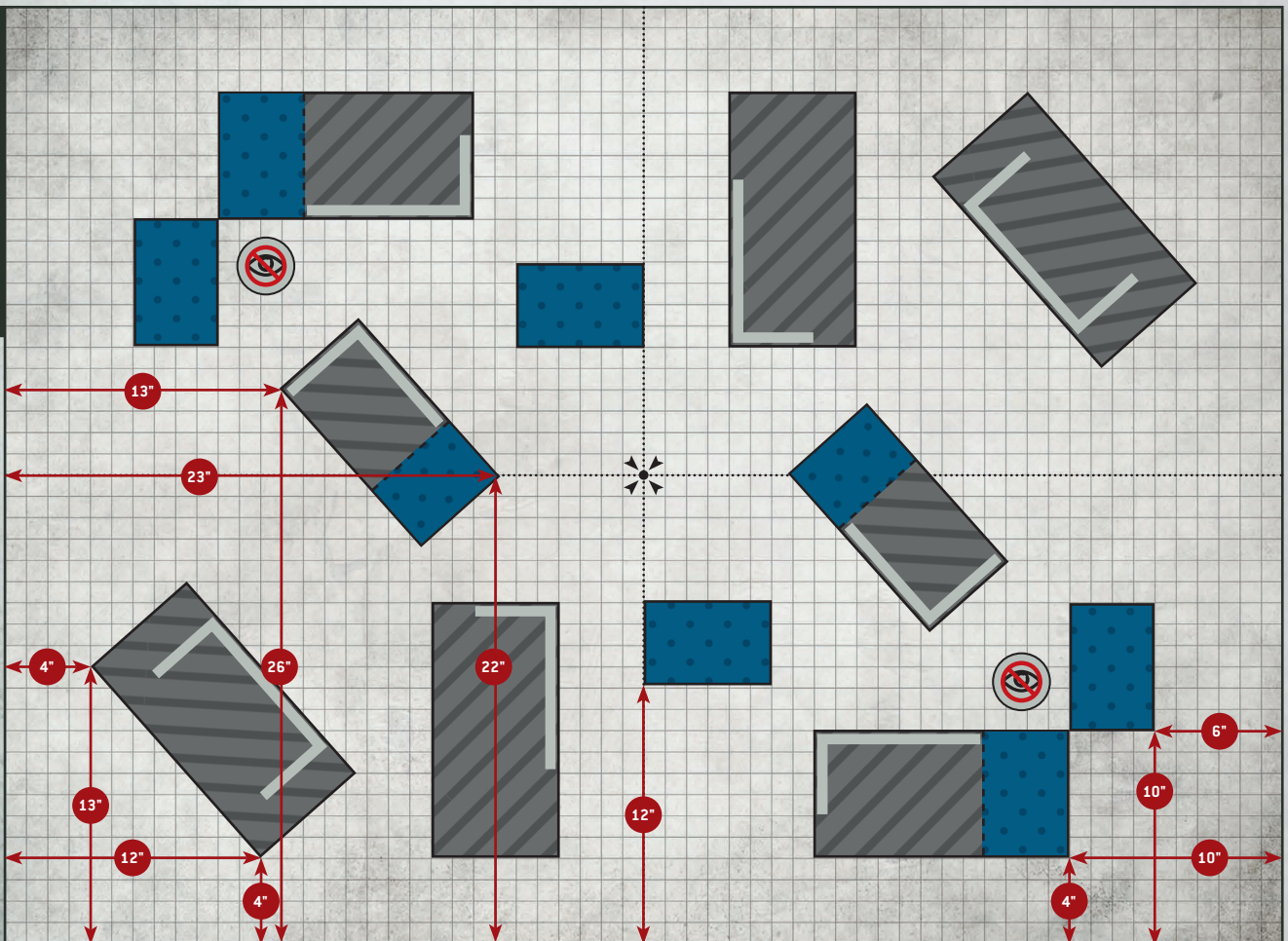




# GELÄNDEANORDNUNG 5

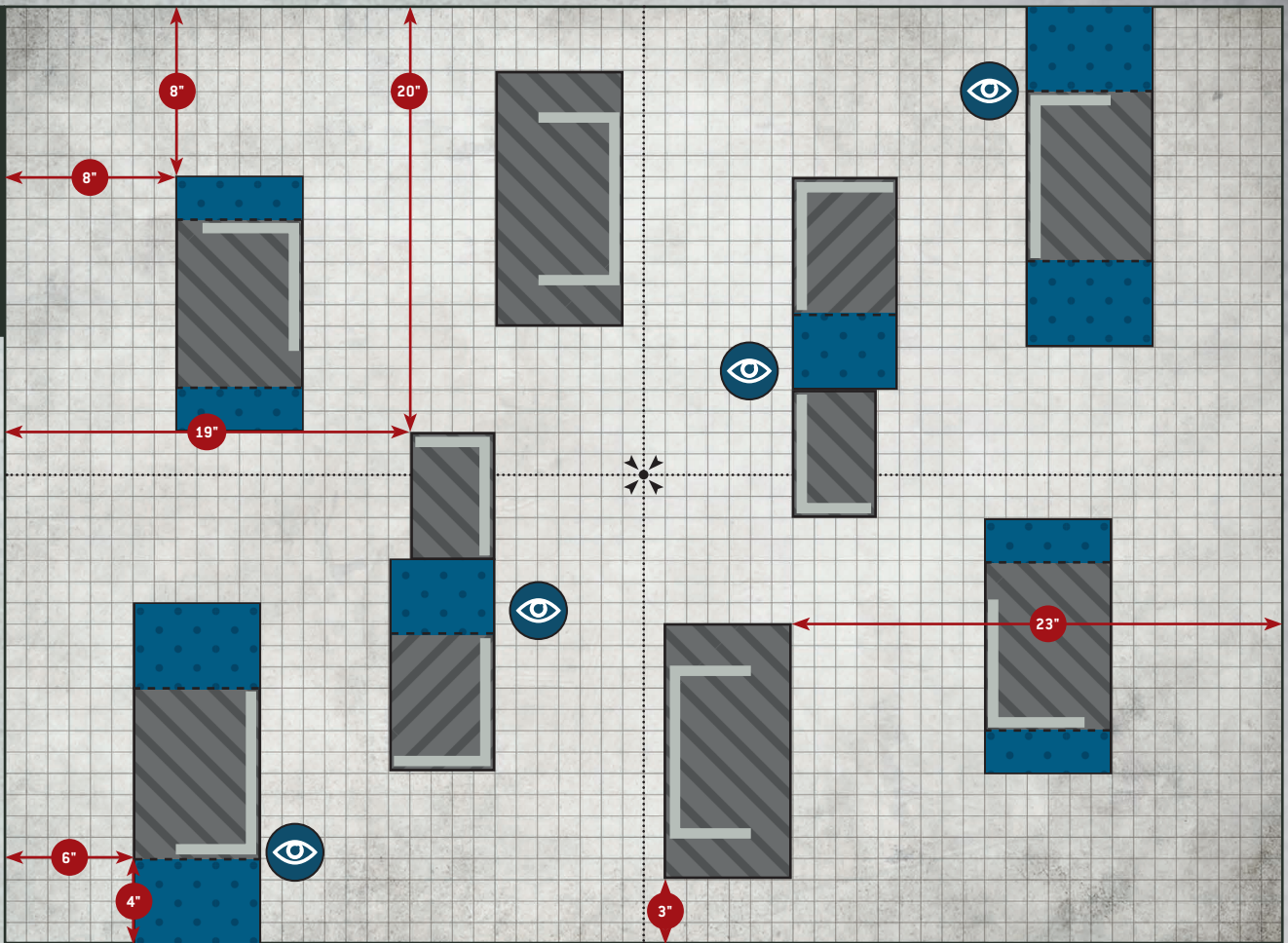


# GELÄNDEANORDNUNG 6

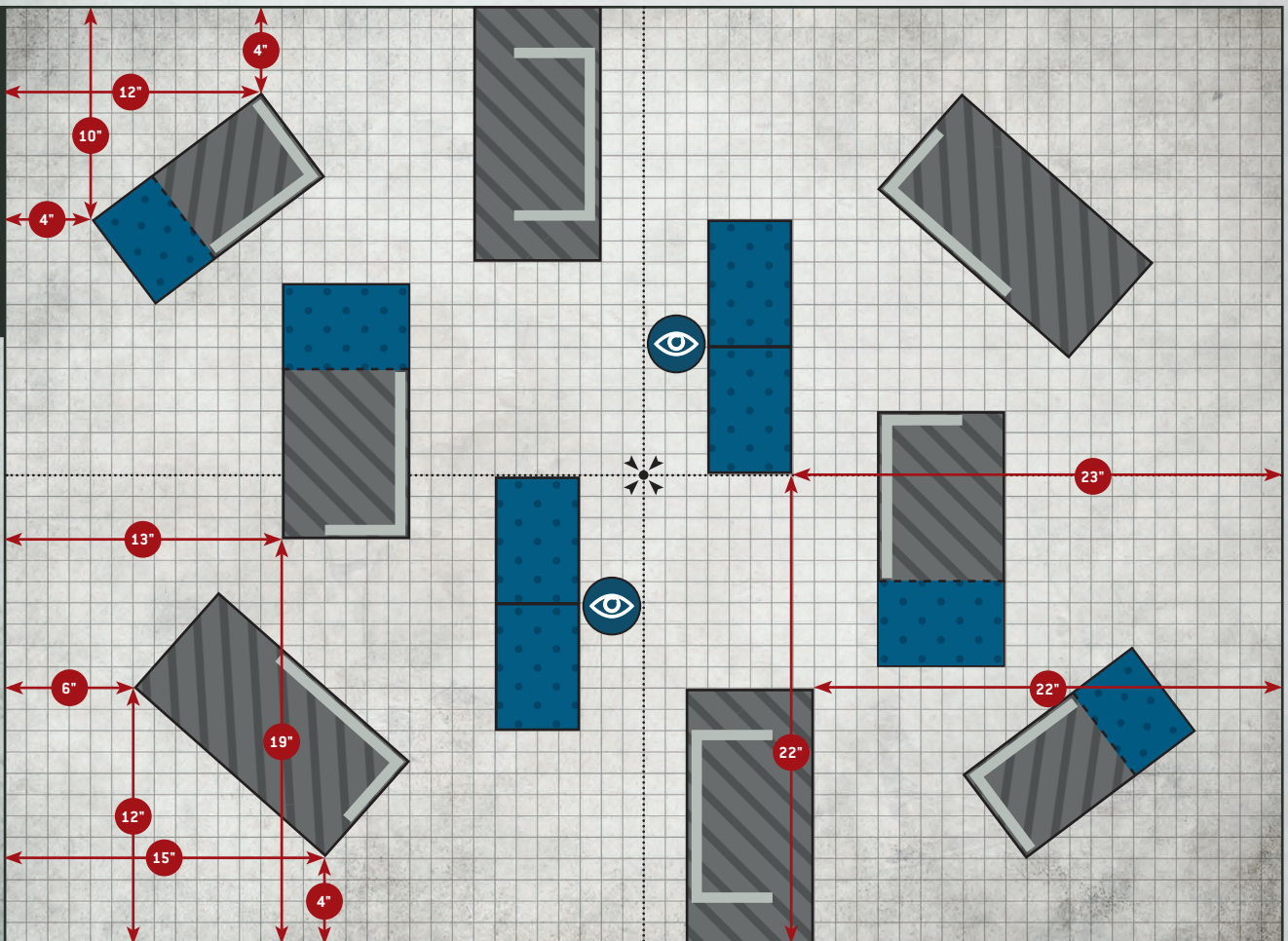




# GELÄNDEANORDNUNG 7



# 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 Gepflogenheiten 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 unbesiegteten 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-Paraphenreiers! 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 umfassendsten Regelkommentar sowie zugehörige Errata und F&A geschrieben. Du kannst dieses regelmäßig aktualisierten Dokument kostenlos auf [warhammer-community.com](http://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*







# LEITFADEN BASEGRÖSSEN

STAND: JULI 2025

**Willkommen zum Leitfaden Basegrößen für Warhammer 40.000. Dieses Dokument enthält die aktuellen Basegrößen für alle Warhammer-40.000-Modelle, die gegenwärtig im ausgewogenen Spiel eingesetzt werden können.**

Auf Turnieren treffen sich weltweit Menschen, die das Hobby genießen und das Spiel, das wir alle lieben, mit Armeen erleben möchten, die wir viele Stunden lang zusammengebaut und bemalt haben. Viele Spielerinnen und Spieler haben Spaß daran, ihre Miniaturen umzubauen und nach ihren eigenen Vorstellungen kreativ umzugestalten, und wir ermutigen euch aktiv, dies zu tun.

Ein wesentliches Ziel des Turnierspiels ist, das Hobby zu feiern und dabei gleichzeitig eine fair ausgewogene Spielerfahrung zu bieten. Um Turniere dabei zu unterstützen, haben wir dieses Dokument zusammengestellt, mit dem Spielerinnen und Spieler die Bases ihrer Miniaturen überprüfen können. Dies ist nicht für jede Art Warhammer-40.000-Partie notwendig, sondern soll dazu dienen, Unklarheiten auszuräumen, die sonst im ausgewogenen Spiel entstehen könnten.

**Anmerkung:** Ein paar der größten Modelle in diesem Dokument sind als einzigartig aufgeführt. Diese Modelle passen nicht auf Citadel-Bases in Standardgröße. Wenn du ein solches Modell bei einer Veranstaltung einsetzen möchtest, solltest du dich am besten an die Turnierorganisation wenden, um zu klären, welche Basegröße angemessen ist.

## INHALT

Adepta Sororitas .....	15	Drukhari .....	34
Adeptus Custodes .....	16	Emperor's Children .....	35
Adeptus Mechanicus .....	17	Grey Knights .....	36
Adeptus Titanicus .....	18	Imperiale Ritter .....	37
Aeldari .....	19	Konglomerate der Votann .....	38
Agenten des Imperiums .....	21	Necrons .....	39
Astra Militarum .....	22	Orks .....	41
Black Templars .....	24	Space Marines .....	43
Blood Angels .....	25	Space Wolves .....	46
Chaos Space Marines .....	26	Sternenreich der T'au .....	47
Chaosdämonen .....	28	Symbiontenkulte .....	49
Chaosritter .....	30	Thousand Sons .....	50
Dark Angels .....	31	Tyranniden .....	51
Death Guard .....	32	World Eaters .....	53
Deathwatch .....	33		

PRODUZIERT VOM WARHAMMER DESIGN STUDIO

Leitfaden Basegrößen © Copyright Games Workshop Limited 2025.



# ADEPTA SORORITAS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aestred Thurga und Agathae Dolan: Aestred Thurga	32 mm
Aestred Thurga und Agathae Dolan: Agathae Dolan	25 mm
Arco-Flagellanten	25 mm
Castigator	Rumpf
Celestia Sacresantis	32 mm
Dämonenbann	32 mm
Dialogus	40 mm
Dogmata	32 mm
Dominatortrupp	32 mm
Exorzist	Rumpf
Heilige Celestine	40 mm
Heilige Celestine: Geminae Superia	32 mm
Hospitalis	50 mm
Imaginifer	32 mm
Immolator	Rumpf
Junith Eruita	50 mm
Läuterer	50 mm
Marterer	50 mm
Morvenn Vahl	60 mm
Novizinnentrupp der Sororitas: Priorisnovizin	32 mm
Novizinnentrupp der Sororitas: Sororitasnovizin	28,5 mm
Palatine	32 mm
Paragon-Kriegsanzüge	50 mm
Priester des Ministorum	32 mm
Principalis	32 mm
Principalis mit Sprungmodul	32 mm
Repentiatrupp: Repentia	28,5 mm
Repentiatrupp: Repentia-Prioris	32 mm
Retributortrupp	32 mm
Sanktifikatoren	25 mm
Seraphimtrupp	32 mm
Sororitas-Rhino	Rumpf
Sororitatrupp	32 mm
Triumph der Heiligen Katherine	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Zephyrimtrupp	32 mm



# ADEPTUS CUSTODES

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aleya	32 mm
Allarus-Custodes	40 mm
Anathema-Psikana-Rhino	Rumpf
Custodeshüter	40 mm
Custodeswache	40 mm
Ehrwürdiger Contemptor Dreadnought	60 mm
Ehrwürdiger Land Raider	Rumpf
Hexenjägerinnen	32 mm
Klingenchampion	40 mm
Prosecutoren	32 mm
Ritterin Centura	32 mm
Schildkommandant	40 mm
Schildkommandant auf Dawneagle-Jetbike	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Schildkommandant in Allarus-Terminatorrüstung	40 mm
Trajann Valoris	40 mm
Valerian	40 mm
Vertus-Praetoren	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Vigilatoren	32 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Agamatus Custodians	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Aquilon Custodians	50 mm
Ares Gunship	160 mm
Caladius Grav-tank	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Contemptor-Achillus Dreadnought	60 mm
Contemptor-Galatus Dreadnought	60 mm
Coronus Grav-carrier	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Custodian Guard with Adrasite and Pyrrhite Spears	40 mm
Orion Assault Dropship	160 mm
Pallas Grav-attack	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sagittarum Custodians	40 mm
Telemon Heavy Dreadnought	100 mm
Venatari Custodians	40 mm



# ADEPTUS MECHANICUS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Archaeopter Fusilavis	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Archaeopter Stratoraptor	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Archaeopter Transvector	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Belisarius Cawl	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Corpuscarii-Elektropriester	32 mm
Cybernetica-Datenschmied	32 mm
Dominus-Techpriester	50 mm
Eisenschreiter-Ballistarii	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Fulguriten-Elektropriester	32 mm
Kastelan-Roboter	60 mm
Manipulus-Techpriester	50 mm
Maschinenseher-Techpriester	32 mm
Onager-Dünenläufer	130 mm
Pteraxii-Aerovenatoren	40 mm
Pteraxii-Sterilisatoren	40 mm
Serberys-Husaren	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Serberys-Schwefelhunde	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Sicarianische Infiltratoren	40 mm
Sicarianische Rostpirscher	40 mm
Skitarii-Jäger	25 mm
Skitarii-Jäger/Skitarii-Strahlenkrieger: Transuranische Arkebuse	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Skitarii-Marschall	32 mm
Skitarii-Strahlenkrieger	25 mm
Skorpius-Desintegrator	Rumpf
Skorpius-Dünenschweber	Rumpf
Sturm-Kataphron	60 mm
Sydonianische Dragoner mit Radium-Jezzails	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sydonianische Dragoner mit Taserlanzen	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sydonianischer Skatros	40 mm
Technoarchäologe	32 mm
Zerstörer-Kataphron	60 mm



# ADEPTUS TITANICUS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Reaver Titan	Rumpf
Warbringer Nemesis Titan	Rumpf
Warhound Titan	Rumpf
Warlord Titan	Rumpf



# AELDARI

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Asurmen	40 mm
Autarch	32 mm
Autarch-Wegespringer	32 mm
Avatar des Khaine	80 mm
Baharroth	40 mm
Blutjäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Der Visarch	32 mm
Der Yncarne	80 mm
Eldrad Ulthran	32 mm
Ensemble	25 mm
Feuerdrachen	28,5 mm
Fuegan	40 mm
Himmelsleser	kleines Flugbase
Himmelsprophet	kleines Flugbase
Himmelstänzer	großes Flugbase
Infraschallkanonenplattform	40 mm
Jain Zar	40 mm
Kampfäufer	60 mm
Kriegsfalken	32 mm
Kristalldrache	großes Flugbase
Leerenräuber-Korsaren	28,5 mm
Leerentänzer	großes Flugbase
Lhykhis	40 mm
Maugan Ra	40 mm
Meistermime	25 mm
Monofilamentweberplattform	40 mm
Phantomklingen	40 mm
Phantomlord	60 mm
Phantomritter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Phantomritter mit Geistergleve	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Phantomseher	25 mm
Phantomwächter	40 mm
Runenleser	32 mm
Runenleser-Konklave	32 mm
Runenprophet	25 mm
Schattenspinne	großes Flugbase
Schicksalsleser	25 mm
Schimmerspeere	großes Flugbase
Schützengardisten	28,5 mm
Schützengardisten: Waffenplattform	40 mm
Seelengift-Phantomjäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Seelenschnitter	28,5 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Skorpionkrieger	28,5 mm
Solitär	25 mm
Sternenrächer	28,5 mm
Sternentänzer	großes Flugbase
Sternwunden-Korsaren	28,5 mm
Sturmfalke	großes Flugbase
Sturmgardisten	28,5 mm
Sturmgardisten: Schlangenschildplattform	40 mm
Todesfeen	28,5 mm
Todesnarr	25 mm
Warpanonenplattform	40 mm
Warpspinnen	28,5 mm
Wellenschlange	großes Flugbase
Weltenläufer	28,5 mm
Windläufer	großes Flugbase
Windreiter	kleines Flugbase
Windviper	großes Flugbase
Ynnari-Archon	25 mm
Ynnari-Hekatarii	25 mm
Ynnari-Incubi	28,5 mm
Ynnari-Kabalenkrieger	25 mm
Ynnari-Raubjäger	kleines Flugbase
Ynnari-Schattenbarke	großes Flugbase
Ynnari-Schattenviper	großes Flugbase
Ynnari-Succubus	25 mm
Yvraine	Ovalbase 75 mm × 42 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Phantom Titan	Rumpf
Revenant Titan	Rumpf



# AGENTEN DES IMPERIUMS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Adepta-Sororitas-Immulator	Rumpf
Adepta-Sororitas-Trupp	32 mm
Agenten der Inquisition	25 mm
Agenten der Inquisition: Waffenservitoren	32 mm
Bewaffnete Raumfahrer	32 mm
Callidus-Assassine	32 mm
Corvus Blackstar	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Culexus-Assassine	32 mm
Deathwatch-Kill-Team	32 mm
Entertruppen der Imperialen Kriegsflotte	25 mm
Entertruppen der Imperialen Kriegsflotte: Navis-Salvenlasergewehr, Endurant-Schild	28,5 mm
Eversor-Assassine	32 mm
Freihändlergefolge	25 mm
Grey-Knights-Terminatortrupp	40 mm
Imperiales Rhino	Rumpf
Inquisitionsschimäre	Rumpf
Inquisitor	32 mm
Inquisitor Coteaz	40 mm
Inquisitor Draxus	32 mm
Inquisitorin Greyfax	32 mm
Navigator	32 mm
Priester des Ministorum	32 mm
Sanktifikatoren	25 mm
Subductortrupp	28,5 mm
Subductortrupp: Cybermastiff	25 mm
Vigilantustrupp	28,5 mm
Vigilantustrupp: Cybermastiff	25 mm
Vindicare-Assassine	32 mm
Vollstreckertrupp	28,5 mm
Vollstreckertrupp: Cybermastiff	25 mm
Watch-Captain Artemis	32 mm
Watch-Meister	32 mm



# ASTRA MILITARUM

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aegis-Verteidigungslinie	Rumpf
Artilleriemannschaft	130 mm
Attilanische Gardereiter	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Basilisk	Rumpf
Bullgryntrupp	40 mm
Cadianische Stoßtruppen	25 mm
Cadianischer Kastellan	28,5 mm
Cadianischer Kommandotrupp	28,5 mm
Cadianischer Unterstützungswaffentrupp	50 mm
Catachanischer Kommandotrupp	25 mm
Catachanischer Unterstützungswaffentrupp	60 mm
Chimäre	Rumpf
Dschungelkämpfer von Catachan	25 mm
Feldgeschützatterie	100 mm
Fluchhammer	Rumpf
Fluchklinge	Rumpf
Fluchschwert	Rumpf
Gaunts Geister	28,5 mm
Höllenhammer	Rumpf
Höllenhund	Rumpf
Hydra	Rumpf
Kampfpanzer Leman Russ	Rumpf
Kampfpanzer Rogal Dorn	Rumpf
Kampfpioniere von Krieg	25 mm
Kasrkin	28,5 mm
Kommandotrupp von Krieg	25 mm
Kommandotrupp von Krieg: Lord-Kommissar	32 mm
Kommissar	28,5 mm
Leman Russ Belagerer	Rumpf
Leman Russ Exekutor	Rumpf
Leman Russ Exterminator	Rumpf
Leman Russ Linienbrecher	Rumpf
Leman Russ Vernichter	Rumpf
Leman Russ Vollstrecker	Rumpf
Leman-Russ-Befehlshaber	Rumpf
Lindwurm	Rumpf
Lord Solar Leontus	80 mm
Lord-Marschall Dreir	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Mantikor	Rumpf
Maschinenseher-Techpriester	32 mm
Nork DEDDOG	40 mm
Ogryn-Leibwächter	40 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Ogryntrupp	40 mm
Priester des Ministorum	32 mm
Primaris-Psioniker	32 mm
Rattlinge	25 mm
Rattlinge – Panzerbüchse	28,5 mm
Rogal-Dorn-Befehlshaber	Rumpf
Schattenschwert	Rumpf
Sly Marbo	32 mm
Sturmherr	Rumpf
Sturmschwert	Rumpf
Taurox	Rumpf
Taurox Primus	Rumpf
Tempestus-Aquilons	28,5 mm
Tempestus-Gardisten	25 mm
Tempestus-Kommandotrupp	25 mm
Todeskorps von Krieg	25 mm
Todesreiter	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Todesstoß-Raketenwerfer	Rumpf
Unheilshammer	Rumpf
Unterstützungswaffentrupp von Krieg	50 mm
Unterstützungswaffentrupp von Krieg: Feuerkoordinator	25 mm
Ursula Creed	32 mm
Wächter-Spähläufer	80 mm
Wächter-Sturmläufer	80 mm
Walküre	Ovalbase 120 mm × 92 mm
<b>IMPERIAL ARMOUR</b>	
Avenger Strike Fighter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Cyclops Demolition Vehicle	Rumpf



# BLACK TEMPLARS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Champion des Imperators	40 mm
Gladiator Lancer der Black Templars	100 mm
Gladiator Reaper der Black Templars	100 mm
Gladiator Valiant der Black Templars	100 mm
Großmarschall Helbrecht	60 mm
Impulsor der Black Templars	100 mm
Kastellan	40 mm
Kreuzfahrertrupp: Neophyten	28,5 mm
Kreuzfahrertrupp: Schwertbruder/Paladine	32 mm
Marschall	40 mm
Ordenspriester Grimaldus	40 mm
Ordenspriester Grimaldus: Cenobiten-Servitoren	28,5 mm
Primaris-Kreuzfahrertrupp: Neophyten	28,5 mm
Primaris-Kreuzfahrertrupp: Paladine	32 mm
Primaris-Kreuzfahrertrupp: Schwertbruder	40 mm
Primaris-Schwertbrüder	40 mm
Repulsor der Black Templars	100 mm
Repulsor Executioner der Black Templars	100 mm



# BLOOD ANGELS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Astorath	40 mm
Baal-Predator	Rumpf
Captain der Blood Angels	40 mm
Commander Dante	50 mm
Der Sanguinor	40 mm
Lemartes	40 mm
Sanguiniusgarde	40 mm
Sanguiniuspriester	40 mm
Scriptor-Magister Mephiston	40 mm
Todeskompanie-Captain	40 mm
Todeskompanie-Captain mit Sprungmodul	40 mm
Todeskompanie-Dreadnought	90 mm
Todeskompanie-Marines	32 mm
Todeskompanie-Marines mit Boltgewehren	32 mm
Todeskompanie-Marines mit Sprungmodulen	32 mm



# CHAOS SPACE MARINES

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Abaddon der Vernichter	60 mm
Auserkorene	32 mm
Besessene	40 mm
Chaosbiker	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Chaosbruten	50 mm
Chaoslord	40 mm
Chaoslord in Terminorrüstung	40 mm
Chaoslord mit Sprungmodul	40 mm
Chaosterrortrupp	40 mm
Cypher	32 mm
Dämonenprinz der Häretiker-Astartes	60 mm
Dämonenprinz der Häretiker-Astartes mit Flügeln	60 mm
Dunkle Kongregation: Gesegnete Klinge	28,5 mm
Dunkle Kongregation: Kultdemagoge, Psihexe, Ikonarch	32 mm
Dunkler Apostel	40 mm
Dunkler Apostel: Dunkler Jünger	25 mm
Fabius Gallus	40 mm
Fabius Gallus: Chirurgia-Akolyth	32 mm
Finstergor-Tierrmenschen	32 mm
Flammender Kultist	32 mm
Geißel	160 mm
Haarken Weltenforderer	40 mm
Havocs	40 mm
Hexer	40 mm
Hexer in Terminorrüstung	40 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Höllenschlächter	60 mm
Höllenspinne	100 mm
Huron Blackheart	32 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Kultistenpöbel	25 mm
Kyborgs	50 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Legionäre	32 mm
Maschinenfluchfürst auf Höllenschreiter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Meister der Besessenheit	40 mm
Meister der Exekutionen	40 mm
Nemesisklaue	32 mm
Noctilitkrone	Rumpf
Predator Annihilator des Chaos	Rumpf
Predator Destructor des Chaos	Rumpf
Raptoren	32 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Rhino des Chaos	Rumpf
Schädelherrscher des Khorne	Rumpf
Schmiedemonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Vashtorr der Arkifane	80 mm
Verfluchte Kultisten: Gequälter	40 mm
Verfluchte Kultisten: Mutant	25 mm
Verräter-Soldatentrupp	25 mm
Verräter-Zuchtmeister	32 mm
Verräter-Zuchtmeister: Verräter-Ogryn	40 mm
Vindicator des Chaos	Rumpf
Warpkrallen	32 mm
Warpschmied	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm



# CHAOSDÄMONEN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Be'lakor	100 mm
Blaue Horrors	25 mm
Blutdämon	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Bluthunde	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Brennender Streitwagen	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Dämonenprinz des Chaos	60 mm
Dämonenprinz des Chaos mit Flügeln	60 mm
Dämonetten	25 mm
Der Wechselbalg	40 mm
Die Blauen Gelehrten	großes Flugbase
Epidemius	60 mm
Erhabener Feurdämon	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Feurdämonen	32 mm
Fluxgebiete	großes Flugbase
Großer Verpester	130 mm
Herrscher des Wandels	100 mm
Hinreißende Höllenmuse	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Höllenschinder	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Horticultural Slimux	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Hüter der Geheimnisse	100 mm
Jägerinnen	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Kairos Schicksalsweber	100 mm
Karanak	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Kreischer	kleines Flugbase
Maske des Slaanesh	32 mm
Meister der Schädel	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Meister des Blutes	40 mm
Meister des Zerfleischens auf Blutthron	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Nurglinge	40 mm
Pestpockiger Buchhalter	40 mm
Pockenbote	32 mm
Qualbringerin	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Rosa Horrors	32 mm
Rotigus	130 mm
Schädelaltar	Rumpf
Schädelkanone	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Schädelsammler	40 mm
Schicksalsfüger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Schleimbestien	60 mm
Schleimtriefender Galldudler	32 mm
Seelenzermalmer	160 mm
Seuchendrohnen	großes Flugbase



<b>EINHEIT</b>	<b>BASEGRÖSSE</b>
Seuchenhüter	32 mm
Shalaxi Höllenfluch	100 mm
Skarbrand	100 mm
Slaaneshbestien	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Syll'Esske	50 mm
Tranceweberin	32 mm
Verschlungenes Zerrbild	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Wandelwirker	32 mm
Wuchernde Schlundrinde	Rumpf
Zerfleischer	32 mm
Zerschmetterer	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm



# CHAOSRITTER

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Bluthund	100 mm
Grauensritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Grimmritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Jagdhund	100 mm
Pirschhund	100 mm
Raubhund	100 mm
Raubritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Reißhund	100 mm
Schandritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Tyrannenritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Chaos Acastus Knight Asterius	Rumpf
Chaos Acastus Knight Porphyron	Rumpf
Chaos Cerastus Knight Acheron	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Chaos Cerastus Knight Atrapos	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Chaos Cerastus Knight Castigator	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Chaos Cerastus Knight Lancer	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Chaos Questoris Knight Magaera	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Chaos Questoris Knight Styrix	Ovalbase 170 mm × 109 mm
War Dog Moirax	100 mm



# DARK ANGELS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Asmodai	50 mm
Azrael	50 mm
Belial	50 mm
Dark Talon des Ravenwing	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Darkshroud des Ravenwing	großes Flugbase
Deathwing-Ritter	40 mm
Deathwing-Terminatortrupp	40 mm
Ezekiel	25 mm
Gefährten des Inneren Zirkels	40 mm
Land Speeder Vengeance	großes Flugbase
Lazarus	40 mm
Lion El'Jonson	60 mm
Nephilim-Jäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Ravenwing-Kommandotrupp	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Sammael	großes Flugbase
Schwarze Ritter des Ravenwing	Ovalbase 75 mm × 42 mm



# DEATH GUARD

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Biologus-Putrefaktor	40 mm
Bösartiger Seuchenhexer	32 mm
Chaosbruten	50 mm
Dämonenprinz des Nurgle	60 mm
Dämonenprinz des Nurgle mit Flügeln	60 mm
Faulgasdrohne	60 mm
Faulgasdrohne mit Schwerem Pestwerfer	60 mm
Fäulnisglöckner	40 mm
Fürst der Infektion	40 mm
Fürst der Pocken	40 mm
Fürst der Virulenz	50 mm
Geißel	160 mm
Höllenschlächter	60 mm
Ikonenträger	32 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Miasmischer Malignicator	Rumpf
Mortarion	100 mm
Myphitische Seuchenschlepper	80 mm
Pestgarde-Terminatoren	40 mm
Predator Annihilator des Chaos	Rumpf
Predator Destructor des Chaos	Rumpf
Rhino des Chaos	Rumpf
Seuchenbrüter	40 mm
Seuchenmarines	32 mm
Seuchenmörserraupe	Rumpf
Seuchenwandler	25 mm
Todesschleier-Terminatoren	40 mm
Typhus	50 mm
Verweser	40 mm
Wundbrandner	40 mm
<b>DÄMONEN</b>	
Großer Verpester	130 mm
Nurglinge	40 mm
Rotigus	130 mm
Schleimbestien	60 mm
Seuchendrohnen	großes Flugbase
Seuchenhüter	32 mm



# DEATHWATCH

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Corvus Blackstar	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Deathwatch-Terminatortrupp	40 mm
Deathwatch-Veteranen	32 mm
Fortis-Kill-Team	32 mm
Indomitor-Kill-Team	40 mm
Krallenschlag-Kill-Team	32 mm
Krallenschlag-Kill-Team: Schwere Kill-Team-Intercessoren mit Sprungmodulen	40 mm
Spectrus-Kill-Team	32 mm
Spectrus-Kill-Team: Kill-Team-Infiltratoren mit Boltscharfschützengewehren	40 mm
Watch-Captain Artemis	32 mm
Watch-Meister	32 mm



# DRUKHARI

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Archon	25 mm
Bestienmeister	kleines Flugbase
Bestienmeister: Klauenbestien, Khymären, Sichelflügel-Schwärme	40 mm
Cronos	großes Flugbase
Drazhar	40 mm
Folterer	25 mm
Grotesken	40 mm
Haemonculus	25 mm
Harpyien	32 mm
Hekatarii	25 mm
Hellion	kleines Flugbase
Hofstaat des Archons: Sslyth	40 mm
Hofstaat des Archons: Ur'Ghul, Lhamaeanerin, Medusid	25 mm
Incubi	28,5 mm
Kabalenkrieger	25 mm
Lelith Hesperax	32 mm
Mandraks	28,5 mm
Nachtrabe-Jagdbomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Raubjäger	kleines Flugbase
Schattenbarke	großes Flugbase
Schattenjäger	großes Flugbase
Schattenviper	großes Flugbase
Sichelflügel-Jäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Succubus	25 mm
Talos	großes Flugbase
Urien Rakarth	25 mm



# EMPEROR'S CHILDREN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Chaosbruten	50 mm
Chaosternatoren	40 mm
Dämonenprinz des Slaanesh	60 mm
Dämonenprinz des Slaanesh mit Flügeln	60 mm
Erlesene Klingen	40 mm
Fulgrim	130 mm
Fürst der Kakofonie	40 mm
Fürst des Überschwangs	40 mm
Hexer	40 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Infractoren	32 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Lucius der Ewige	50 mm
Rhino des Chaos	Rumpf
Sonanzmarines	40 mm
Tormentoren	32 mm
<b>DÄMONEN</b>	
Dämonetten	25 mm
Hüter der Geheimnisse	100 mm
Jägerinnen	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Shalaxi Höllenfluch	100 mm
Slaaneshbestien	Ovalbase 75 mm × 42 mm



# GREY KNIGHTS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Angriffstrupp	32 mm
Bruder-Captain	40 mm
Bruder-Captain Stern	40 mm
Bruderschaft-Ordenspriester	40 mm
Bruderschaft-Scriptor	40 mm
Bruderschaft-Seneschall	32 mm
Bruderschaft-Techmarine	32 mm
Bruderschaft-Terminatortrupp	40 mm
Ehrwürdiger Dreadnought der Grey Knights	60 mm
Großmeister	40 mm
Großmeister in Nemesis-Ritter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Großmeister Voldus	40 mm
Interceptortrupp	32 mm
Kaldor Draigo	40 mm
Kastellan Crowe	40 mm
Land Raider Crusader der Grey Knights	Rumpf
Land Raider der Grey Knights	Rumpf
Land Raider Redeemer der Grey Knights	Rumpf
Nemesis-Ritter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Paladintrupp	40 mm
Purgatortrupp	32 mm
Purificatortrupp	32 mm
Razorback der Grey Knights	Rumpf
Rhino der Grey Knights	Rumpf
Servitoren	25 mm
Stormhawk-Abfangjäger der Grey Knights	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Stormraven-Landungsschiff der Grey Knights	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Stormtalon-Geleitschiff der Grey Knights	Ovalbase 120 mm × 92 mm
<b>IMPERIAL ARMOUR</b>	
Grey Knights Thunderhawk Gunship	einzigartig
Land Raider Banisher	Rumpf



# IMPERIALE RITTER

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Breschenritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Canis Rex	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Duellritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Fahrender Ritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kastellanritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kreuzritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Paladinritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Praeceptorritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Schwertknappe	100 mm
Speerknappe	100 mm
Wächterritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Acastus Knight Asterius	Rumpf
Acastus Knight Porphyron	Rumpf
Armiger Moirax	100 mm
Cerastus Knight Acheron	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Atrapos	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Castigator	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Lancer	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Questoris Knight Magaera	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Questoris Knight Styrix	Ovalbase 170 mm × 109 mm



# KONGLOMERATE DER VOTANN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Brôkhyr-Eisenführer	32 mm
Brôkhyr-Eisenführer: E-COG	25 mm
Brôkhyr-Eisenführer: Eisenkyn-Assistent	28,5 mm
Brôkhyr-Grollkyn	40 mm
Chthonische Bêserker	28,5 mm
Chthonische Bêserker: Bohrgranatwerfer	50 mm
Einhyr-Champion	40 mm
Einhyr-Flammenwächter	32 mm
Flammkynkrieger	28,5 mm
Grimnyr	40 mm
Grimnyr: CORV	25 mm
Hekaton-Landfestung	Rumpf
Hernkyn-Pioniere	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Hernkyn-Yaeger	28,5 mm
Kâhl	40 mm
Sagitauros	Rumpf
Ûthar der Vorherbestimmte	40 mm



# NECRONS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Albträume	28,5 mm
Annihilator-Gleiter	großes Flugbase
C'tan-Fragment des Drachen	80 mm
C'tan-Fragment des Gauklers	40 mm
C'tan-Fragment des Todesboten	40 mm
Chronomant	40 mm
Der Stille König: Szarekh	100 mm
Der Stille König: Triarchat-Menhir	50 mm
Dominator-Barke	großes Flugbase
Geisterbarke	großes Flugbase
Gruftklingen	kleines Flugbase
Hexjäger-Destruktor	50 mm
Hochlord	40 mm
Hochlord mit Translokationsschleier	40 mm
Illuminor Szeras	80 mm
Imotekh der Sturmherr	40 mm
Kanoptech-Dominatorschreiter	90 mm
Kanoptech-Phantome	50 mm
Kanoptech-Reanimator	60 mm
Kanoptech-Skarabäenschwärme	40 mm
Kanoptech-Spinnen	60 mm
Kommandogleiter	großes Flugbase
Königswächter	32 mm
Konvergenz der Herrschaft	Rumpf
Kryptoknechte	32 mm
Lokhusta-Destrukturen	großes Flugbase
Lokhusta-Lord	großes Flugbase
Lychgarde	32 mm
Monolith	160 mm
Nachtsichel	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Necronkrieger	32 mm
Neurojäger	32 mm
Obelisk	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Ophys-Destrukturen	50 mm
Orikan der Wahrsager	40 mm
Plasmant	32 mm
Psychomant	40 mm
Schwere Lokhusta-Destrukturen	60 mm
Skorpekh-Destrukturen	50 mm
Skorpekh-Lord	60 mm
Technomant	50 mm
Tesserakt-Verlies	Ovalbase 120 mm × 92 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Todessichel	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Transzendierter C'tan	60 mm
Trazyn der Unendliche	25 mm
Triarchat-Jagdläufer	Rumpf
Triarchat-Prätorianer	32 mm
Unsterbliche	32 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Seraptek Heavy Construct	Rumpf



# ORKS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aufgemotzta Turbobrenna	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Blitzabomba	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Boss Snikrot	40 mm
Bossdok	40 mm
Bosse	32 mm
Boys	32 mm
Brenna	32 mm
Brennabomba	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Bummdakka-Protzkarre	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Dakkajet	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Dok	32 mm
Düs'nspringa	32 mm
Fressbuden-Squigbuggy	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Gargbot	60 mm
Ghazghkull Thraka	80 mm
Ghazghkull Thraka: Makari	25 mm
Gorkanaut	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Grotmob: Treiba	32 mm
Grots	25 mm
Grunzareita	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Grunzareita: Boss auf Rammsquig	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Jägakutsche	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kampfpanza	Rumpf
Killabots	60 mm
Killakopta	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Killakutsche	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kommandos	32 mm
Lasta	Rumpf
Megabosse	40 mm
Megakett'n-Schrottjet	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Megakopp-Bossbunka	Rumpf
Mek	32 mm
Mekboss	50 mm
Mekboss in Megarüstung	40 mm
Mekboss mit Schockzogga	40 mm
Mekwummen	Rumpf
Morkanaut	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Mozrog Skragbad	80 mm
Panzaknacka	32 mm
Panzaknacka: Boss	40 mm
Plattmacha-Waaaghtrike	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Plündera	32 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Posa	40 mm
Schocksprung-Flitza	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Schrottkloppa	32 mm
Schrottkloppa: Boss	40 mm
Stampfa	Rumpf
Viechboss	50 mm
Viechboss auf Squigosaurus	80 mm
Viechjäga	32 mm
Waaaghbika	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Waaaghboss	40 mm
Waaaghboss in Megarüstung	50 mm
Wazbom-Blastajet	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Wirrkopp	40 mm
Wurgit	32 mm
Zodgrod Wortsnagga	50 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Gargantuan Squiggoth	Rumpf



# SPACE MARINES

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Adrax Agatone	40 mm
Aggressortrupp	40 mm
Apothecarius	40 mm
Apothecarius Biologis	40 mm
Ballistus Dreadnought	90 mm
Brutalis Dreadnought	90 mm
Captain	40 mm
Captain in Gravis-Rüstung	40 mm
Captain in Phobos-Rüstung	40 mm
Captain in Terminorrüstung	50 mm
Captain mit Sprungmodul	40 mm
Captain Sicarius	32 mm
Centurion-Devastortrupp	50 mm
Centurion-Sturmtrupp	50 mm
Darnath Lysander	40 mm
Desolatortrupp	32 mm
Devastortrupp	32 mm
Dreadnought	60 mm
Eisenvater Feirros	40 mm
Eliminatortrupp	40 mm
Eradicatortrupp	40 mm
Excursorschwadron	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Expugnatorgardetrupp mit Sprungmodulen	32 mm
Externatortrupp	32 mm
Feuerschlag-Servotürme	80 mm
Gladiator Lancer	100 mm
Gladiator Reaper	100 mm
Gladiator Valiant	100 mm
Hammerschlag-Sturmbunker	Rumpf
Helden der Kompanie	40 mm
Impulsor	100 mm
Inceptortrupp	40 mm
Incursortrupp	32 mm
Infernustrupp	32 mm
Infiltratortrupp	32 mm
Intercessor-Sturmtrupp	32 mm
Intercessor-Sturmtrupp mit Sprungmodulen	32 mm
Intercessortrupp	32 mm
Invader Quad	Rumpf
Judicar	40 mm
Kayvaan Shrike	40 mm
Klingengarde-Standartenträger	40 mm



EINHEIT	BASEGRÖSSE
Klingengardetrupp	40 mm
Kor'sarro Khan	40 mm
Land Raider	Rumpf
Land Raider Crusader	Rumpf
Land Raider Redeemer	Rumpf
Landungskapsel	Rumpf
Lieutenant	40 mm
Lieutenant in Externator-Rüstung	40 mm
Lieutenant in Phobos-Rüstung	40 mm
Lieutenant mit Kombiwaffe	40 mm
Lieutenant Titus	40 mm
Marneus Calgar	50 mm
Marneus Calgar: Victrix-Ehregardist	40 mm
Ordenspriester	40 mm
Ordenspriester auf Bike	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Ordenspriester in Terminatorrüstung	40 mm
Ordenspriester mit Sprungmodul	32 mm
Pedro Kantor	32 mm
Plasma-Interfectortrupp	32 mm
Predator Annihilator	Rumpf
Predator Destructor	Rumpf
Protektorgardetrupp	32 mm
Razorback	Rumpf
Redemptor Dreadnought	90 mm
Repulsor	100 mm
Repulsor Executioner	100 mm
Rhino	Rumpf
Roboute Guilliman	60 mm
Schwerer Intercessortrupp	40 mm
Scouttrupp	28,5 mm
Scriptor	40 mm
Scriptor in Phobos-Rüstung	40 mm
Scriptor in Terminatorrüstung	40 mm
Scriptor-Magister Tigurius	40 mm
Standartenträger	40 mm
Standartenträger in Terminatorrüstung	40 mm
Storm Speeder Hailstrike	90 mm
Storm Speeder Hammerstrike	90 mm
Storm Speeder Thunderstrike	90 mm
Stormhawk-Abfangjäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Stormraven-Landungsschiff	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Stormtalon-Geleitschiff	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Suppressortrupp	40 mm
Taktischer Kriegsanzug Invictor	90 mm
Taktischer Trupp	32 mm



EINHEIT		BASEGRÖSSE
Techmarine		40 mm
Terminatorsturmtrupp		40 mm
Terminatortrupp		40 mm
Tor Garadon		40 mm
Uriel Ventris		40 mm
Vindicator		Rumpf
Vulkan He'stan		32 mm
Whirlwind		Rumpf
IMPERIAL ARMOUR		
Astraeus		Rumpf
Thunderhawk Gunship		einzigartig



# SPACE WOLVES

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Arjac Rockfist	50 mm
Björn Wolfsklaue	60 mm
Blutwölfe	32 mm
Donnerwolfkavallerie	60 mm
Ehrwürdiger Dreadnought	60 mm
Eisenpriester	32 mm
Fenriswölfe	40 mm
Graumähnen	32 mm
Logan Grimnar	80 mm
Njal Stormcaller	40 mm
Ragnar Blackmane	40 mm
Todesfang	60 mm
Ulrik der Todeswolf	32 mm
Wolfsgarde-Held	40 mm
Wolfsgarde-Heldentöter	40 mm
Wolfsgarde-Heldentöter: Jagdwölfe	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Wolfsgarde-Terminatoren	40 mm
Wolfspriester	40 mm
Wulfen	40 mm
Wulfen mit Sturmschilden	40 mm
Wulfen-Dreadnought	60 mm



# STERNENREICH DER T'AU

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Angriffsteam	25 mm
Breitseite-Kampfanzüge	60 mm
Commander in Kaltstern-Kampfanzug	60 mm
Commander in Vollstrecker-Kampfanzug	60 mm
Commander Schattensonne	50 mm
Commander Weitsicht	60 mm
Dornenhai-Gefechtspanzer	großes Flugbase
Eingreifteam	25 mm
Feuervisierteam	40 mm
Geist-Kampfanzüge	32 mm
Hammerhai-Gefechtspanzer	großes Flugbase
Himmlicher	40 mm
Kader-Feuerklinge	25 mm
Klingenhai-Jagdbomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Krisis-Feuerschnitt-Kampfanzüge	50 mm
Krisis-Sonnenschmiede-Kampfanzüge	50 mm
Krisis-Sternsense-Kampfanzüge	50 mm
Kroot-Einzelgänger	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Kroot-Fernpirscher	28,5 mm
Kroot-Fernpirscher: Kroot-Todeshändler	32 mm
Kroot-Fleischformer	32 mm
Kroot-Jäger	28,5 mm
Kroot-Kriegsformer	32 mm
Kroot-Pfadformer	32 mm
Kroothunde	28,5 mm
Krootoxreiter	50 mm
Krootoxverwüster	50 mm
Orkanwoge	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Phantom-Kampfanzug	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Piranhas	großes Flugbase
Schattenschleicher	32 mm
Sonnenhai-Bomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Späherteam	25 mm
Sturmflut-Kampfanzug	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Teufelsrochen	großes Flugbase
Vespid-Stachelflügel	28,5 mm
Wellenbrecher-Drohnendock	Rumpf
Wellenbrecher-Schildbarriere	Rumpf
Wellenbrecher-Verteidigungsplattform	Rumpf
Wellenbrecher-Waffenplattform	Rumpf



EINHEIT	BASEGRÖSSE
IMPERIAL ARMOUR	
AX-1-0 Tiger Shark	160 mm
Manta	einzigartig
Ta'unar Supremacy Armour	160 mm
Tiger Shark	160 mm



# SYMBIONTENKULTE

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aberranten	32 mm
Abominant	40 mm
Achilles-Gratpirscher	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Akolythen-Hybriden mit Flammenpistolen	32 mm
Akolythen-Hybriden mit Maschinenpistolen	32 mm
Akolythen-Ikonenträger	32 mm
Atalan-Schakale	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Atalan-Schakale: Wolfquad	60 mm
Benefictus	32 mm
Biophagus	25 mm
Clamavus	32 mm
Goliath-Felsbrecher	Rumpf
Goliath-Truck	Rumpf
Kelermorph	32 mm
Locus	32 mm
Magus	32 mm
Metamorph-Hybriden	32 mm
Neophyten-Hybriden	25 mm
Neophyten-Hybriden: Maschinengewehr, Bergbaulaser, Seismokanone	32 mm
Nexos	40 mm
Patriarch	50 mm
Primus	32 mm
Reductus-Saboteur	32 mm
Reinerbige Symbionten	32 mm
Sanctus	32 mm
Schakal-Alphus	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm



# THOUSAND SONS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Ahriman	40 mm
Chaosbruten	50 mm
Dämonenprinz des Tzeentch	60 mm
Dämonenprinz des Tzeentch mit Flügeln	60 mm
Erhabener Hexer	32 mm
Erhabener Hexer auf Flugdämon des Tzeentch	40 mm
Geißel	160 mm
Hexer	32 mm
Hexer in Terminorrüstung	40 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Höllenschlächter	60 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Magister Infernalis	40 mm
Magnus der Rote	100 mm
Mutalith-Vortexbestie	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Predator Annihilator des Chaos	Rumpf
Predator Destructor des Chaos	Rumpf
Rhino des Chaos	Rumpf
Rubrica-Marines	32 mm
Schmiedemonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Sekhetar-Roboter	40 mm
Skarabäenkult-Terminatoren	40 mm
Tzaangor-Erleuchtete	40 mm
Tzaangor-Erleuchtete mit Großbogen des Schicksals	40 mm
Tzaangor-Schamane	40 mm
Tzaangors	32 mm
Vindicator des Chaos	Rumpf
<b>DÄMONEN</b>	
Blaue Horrors	25 mm
Feuerdämonen	32 mm
Herrscher des Wandels	100 mm
Kairos Schicksalsweber	100 mm
Kreischer	kleines Flugbase
Rosa Horrors	32 mm



# TYRANIDEN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Absorberschwärme	40 mm
Biovoren	80 mm
Carnifexe	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Einauge	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Exocrine	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Gargoylen	kleines Flugbase
Geflügelter Alphakrieger	50 mm
Geflügelter Schwarmtyrant	60 mm
Harpyie	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Haruspex	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Hormaganten	28,5 mm
Kreischer-Killer	90 mm
Liktor	50 mm
Maleceptor	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Morgon	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Mucolidsporen	40 mm
Neuroganten	25 mm
Neuroganten: Synapsenbestien	28,5 mm
Neuroliktor	50 mm
Neurotyrant	50 mm
Parasit von Mortrex	40 mm
Psychophage	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Pyrovoren	80 mm
Schwarmassimulator	100 mm
Schwarmbote	100 mm
Schwarmdrude	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Schwarmherrscher	60 mm
Schwarmtyrant	60 mm
Schwarmwache	50 mm
Sporenminen	25 mm
Sporenzyste	Rumpf
Stachelganten	40 mm
Symbiarch	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Symbionten	32 mm
Termaganten	28,5 mm
Tervigon	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Todeshetzer	60 mm
Toxokrine	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Toxotrophen	40 mm
Trygon	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Tyranidenkrieger mit Fernkampfbioaffen	50 mm
Tyranidenkrieger mit Nahkampfbioaffen	50 mm



EINHEIT		BASEGRÖSSE
Tyrannofex		Ovalbase 120 mm × 92 mm
Tyrannozyte		100 mm
Tyrantenwache		50 mm
Venatoren		40 mm
Von-Ryan-Springteufel		40 mm
Zoantrophon		40 mm
IMPERIAL ARMOUR		
Harridan		einzigartig
Hierophant		Rumpf



# WORLD EATERS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Achtgebundene	40 mm
Angron	100 mm
Bluternter	32 mm
Chaosbruten	50 mm
Dämonenprinz des Khorne	60 mm
Dämonenprinz des Khorne mit Flügeln	60 mm
Erhabene Achtgebundene	40 mm
Geißel	160 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Höllenschlächter	60 mm
Khârn der Verräter	40 mm
Khorne-Berserker	32 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Lord auf Moloch	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Lord Invocatus	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Meister der Exekutionen	40 mm
Mordgebundener	50 mm
Predator Annihilator des Chaos	Rumpf
Predator Destructor des Chaos	Rumpf
Rhino des Chaos	Rumpf
Schädelherrscher des Khorne	Rumpf
Schakhale	28,5 mm
Schakhale: Entehrter	40 mm
Schmiedemonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Terminatortrupp	40 mm
<b>DÄMONEN</b>	
Blutdämon	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Bluthunde	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Skarbrand	100 mm
Zerfleischer	32 mm
Zerschmetterer	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm