

RITES OF WAR™





**DAS UNIVERSUM VON
WARHAMMER 40.000** 1

EINFÜHRUNG 2
Erste Schritte 2
Was ist in diesem Spiel enthalten? 2

SYSTEMANFORDERUNGEN 2
Installieren des Spiels 3
Starten des Spiels 3
Deinstallieren des Spiels 3
Speichern von Spielen 3
Elektronische Dokumentation 3

PROBLEMBEHANDLUNG 4
Audio- und Grafikkarten 4
Setup von DirectX 6.1 4

**KONTAKT ZUM TECHNISCHEN
SUPPORT** 5
Hotline des technischen Supports 5
Technischer Support im Internet 5
Postanschrift 6
SSI Online 6
Kopierschutz 6

WARHAMMER-EINFÜHRUNG 7

TITELBILDSCHIRM 12
Feldzug führen 12
Kriegsraum betreten 13
Enzyklopädie einsehen 13

Gespeichertes Spiel laden 13
Spieloptionen 13
Filmsequenz zeigen 13
Entwickler anzeigen 13
Spiel beenden 14

FELDZUG 14
Szenarienbriefing 14
Armee organisieren 15
Strategie kaufen 15
Aktuellen Feldzug speichern 15
Aktuelles Szenario spielen 15
Feldzug beenden 15

SPIELABLAUF 16
Grundlagen des Spiels 16
Rasse 16
Aktion 16
Bewegungstyp 16
Initiative 17
Anzahl der Angriffe 17
Nahkampfangriff 17
Artillerieangriff 17
Distanz bei Artillerieangriff 17
Verteidigung 17
Stärke 17
Spähen 17
Moralwert 18
Besondere Fähigkeiten 18
Ihre Armee 18
Armeeaufstellung 18
Kampfbildschirm 19
Bewegungsfähigkeit 23



Kontrolliertes Gebiet	24
Kampf.....	24
Strukturen	27
Erfolg	27
Siegesbedingungen	27

ARMEEORGANISATION 29

Bildschirm für die Armeeorganisation	29
Rekrutierung	31
Kasemen	31
Armee.....	31

KONFIGURIEREN EINZELNER EINHEITEN 32

TRAINIEREN VON EINHEITEN 33

STRATEGIEN 35

Kaufen von Strategien	35
Strategieliste	36

KLASSEN VON EINHEITEN 38

Luftinheit	38
Sturmtrupp	38
Devastor.....	38
Kriegsmaschine.....	38
Taktische Einheit	38
Scouts	39
Artillerie	39
Psioniker	39
Vorrücken der Einheiten	39

KRIEGSRAUM 41

Einzelszenario spielen	41
Mehrspielerszenario.....	42
Armeen anpassen	46
Vorhandene Szenarien bearbeiten	46
Neue Szenarien erstellen	49
Bildschirm mit dem Karteneditor	50
Festlegen der Siegesbedingungen	52
Beschreibungen der Siegesbedingungen	53

ENZYKLOPÄDIE..... 56

Die Eldar	57
Das Imperium	68
Die Tyraniden.....	74

BESONDERE FÄHIGKEITEN 81

Liste der Besonderen Fähigkeiten.....	81
Exarchenfertigkeiten	83
Tyranidenbiomorphe	85
Psionikerkräfte	86

OBJEKTE DER KRAFT..... 88

Artefakte der Eldar.....	88
Kriegsausrüstung der Imperialen	93

ENTWICKLER VON WARHAMMER 40.000:

rites of war.....	94
--------------------------	----



DAS UNIVERSUM VON WARHAMMER 40.000

In der alptraumhaften Zukunft des einundvierzigsten Jahrtausends toben Kriege auf sauerstofflosen Monden, in den labyrinthischen Tiefen der Makropolwelten und in der finsternen Leere zwischen den Sternen. Aus dem immateriellen Reich des Warpraums senden bösartige Wesen ihre abscheulichen Lakaien, um zu metzeln und zu verschlingen. Überall schicken sich Geisterwesen und geifernde Monstren an, Leben auszulöschen. Dies ist das Universum von Warhammer 40.000.

Dieses gigantische Universum voller Gewalt bevölkern viele fremdartige Lebewesen, von denen die Eldar den Menschen in physischer Hinsicht vielleicht am ähnlichsten sind. Die Eldar sind im Durchschnitt hochgewachsener als ein Mensch, haben bleiche Haut, spitze Ohren, wallendes Haar und klare Augen. Sie bewegen sich mit vollendeter Grazie und Geschmeidigkeit, wodurch die Macht in ihren zarten Gestalten verborgen bleibt. Die Eldar haben unglaubliche psychische Talente und mystische Verbindungen mit Vergangenheit und Zukunft. Trotz der unglaublichen Kräfte, die sie beherrschen, sind die Eldar nur noch ein Schatten ihrer selbst... Dieses Schicksal wurde auf tragische Weise durch ihre eigene Achtlosigkeit verursacht.

Vor Jahrtausenden dominierten die Eldar die Galaxie, verfügten über unsagbare Macht und beherrschten zahllose Welten. Sie waren befreit von jeglicher Arbeit, so daß sie all ihre Zeit mit der Verfolgung der Launen verbrachten, die sie gerade anwandelten. Im Verlauf von Jahrhunderten wurden immer mehr Eldar besessen von diesen Aktivitäten, die die stärksten Gefühlsreaktionen hervorriefen: Kummer und Freude. Viele Eldar wurden sich der seelischen Gefahren bewußt, die mit solchem Zeitvertreib verbunden waren, und sie rieten ihren Brüdern und Schwestern, solcherlei Tätigkeiten einzustellen, bevor es zu spät sei. Es dauerte jedoch nicht lange, bevor diese Akte der Lasterhaftigkeit und Gewalt so weite Kreise gezogen hatten, daß die gesamte Gesellschaft der Eldar in einem Wirbel schieren psychischen Schreckens gefangen war. Aus diesem erstand Slaanesh, Gott des Chaos und ewiger Feind des Volkes der Eldar. Seine Geburt hatte bei den Eldar einen heftigen psychischen Rückschlag zur Folge, der die Mehrheit dieses Volkes und der von ihnen bewohnten Welten vernichtete.

Dank der Voraussicht einer kleineren Zahl der Eldar überlebte ihr Volk... doch es ringt mit dem Tod. Die Eldar bewohnen nicht länger Planeten, sondern lebendige Raumschiffe, die sogenannten Weltenschiffe. Sie erhalten eine strenge Disziplin aufrecht, um ihre Lebensweise zu bewahren, und kanalisieren ihre emotionalen Energien in konstruktive Beschäftigungen. Gewalt wird, obgleich sie den Eldar die Schrecken der Vergangenheit allzu deutlich in Erinnerung ruft, als notwendiger Teil des Überlebens betrachtet. Die Eldar sind auch ein stolzes Volk, und so versuchen sie, sich die Bruchstücke ihrer Vergangenheit wieder zu erkämpfen, damit die Macht ihrer Vorfahren oder die Geheimnisse ihrer schrecklichen Vergangenheit nicht in die Hände Unwürdiger fallen.

Der Planet Davinius ist ein solches Relikt der verlorenen Erhabenheit der Eldar. Davinius ist eine Unberührte Welt der Eldar, die in alten Zeiten durch genetisches Bio-Engineering bewohnbar gemacht wurde. Kurz gesagt, Davinius ist ein Paradies aus der Retorte, ein Zeugnis der Macht der Eldar in vergangenen Äonen. Als die Kultur der Eldar unterging, gingen die Aufzeichnungen über die Existenz dieses Planeten verloren. Nun hat das Volk der Eldar sein vergessenes Juwel wiederentdeckt... doch Davinius ist eine Kolonialwelt des Menschenimperiums geworden.

Da ihre Anzahl klein ist und sie die Menschen nicht zu einem größeren Krieg provozieren möchten, wird den Eldar des Weltenschiffs Iyanden klar, daß sie Davinius niemals ganz für sich zurückerfordern können. Auf der unberührten Welt befinden sich jedoch noch historische Dokumente und Artefakte mit großen Kräften, was Davinius zu wertvoll macht, um aufgegeben, aber auch viel zu gefährlich, um menschlicher Hand anvertraut zu werden. Daher haben die Eldar begonnen, Landemannschaften von Iyanden auf die



Oberfläche des Planeten zu schicken. Diese kleinen Scouttrupps sollen die Schätze aus der Vergangenheit der Eldar wiedererlangen und sie wohlbehalten ins Nichts zurückbringen.

Ohne provoziert worden zu sein, greifen die Menschen die Scouts der Eldar auf Davinuus an. Die Suche nach Artefakten wird fortgesetzt, doch jetzt ist es eine forcierte Suche. Auf dieser Unberührten Welt geschieht etwas, das sich den Gesetzen der Logik entzieht, und als die Eldar sich zur Schlacht rüsten, wird ein Geheimnis sichtbar, das weit gefährlicher ist als Krieg.

ERSTE SCHRITTE

Wenn Sie gleich loslegen möchten, dann schlagen Sie im Abschnitt **Einführung** des Handbuchs nach, der auf Seite 7 beginnt. Dort führt Sie ein Schlachtplan Schritt für Schritt in die Bildschirme und grundlegenden Funktionen eines Szenarios aus WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR ein. Möchten Sie sich dagegen lieber mit dem Spiel als Ganzes vertraut machen, dann können Sie das im Abschnitt **Spielablauf** auf Seite 16 tun.

WAS IST IN DIESEM SPIEL ENTHALTEN?

Ihr Spielset sollte dieses Benutzerhandbuch, eine farbige Karte zur Übersicht über die Einheiten und eine CD mit WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR enthalten. Dieses Benutzerhandbuch erklärt die Spielregeln und enthält wichtige Informationen zu Menüs, Szenarien, zu Klassen und Ausrüstung der Einheiten. Um das Spiel auf dem Computer ausführen zu können, beachten Sie bitte die folgenden Installationshinweise.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Um WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR spielen zu können, sollten Sie sicherstellen, daß die folgenden Systemanforderungen erfüllt sind:

- IBM-Pentium-PC mit 200 MHz oder kompatibles Gerät
- 64 MB Arbeitsspeicher
- Windows® 95 oder 98 – HINWEIS: Dieses Spiel ist für Windows 95 konzipiert und kann unter Windows® NT nicht ausgeführt werden. Multitasking wird während des Spielens von WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR nicht empfohlen.
- **Unkomprimierte** Festplatte mit 200 MB verfügbarem Festplattenspeicher für die empfohlene Installation.
- CD-ROM-Laufwerk mit achtfacher Geschwindigkeit oder schneller
- Super-VGA-Grafikkarte mit 2 MB Arbeitsspeicher und Super-VGA-Farbbildschirm
- Mit Windows 95 oder 98 compatible Maus

Optional

- DirectPlay-kompatible Netzwerkkarte für das Spiel über ein lokales Netzwerk (LAN)
- Mit Windows 95 oder 98 kompatibles Modem für Spiel über Internet

Außer den grundlegenden Systemanforderungen ist für das Spiel auch die Installation von DirectX 6.1 auf der Festplatte erforderlich. Die Option zum Installieren von DirectX 6.1 wird während der Installation des Spiels eingeblendet. Am Ende des Installationsvorgangs werden Sie aufgefordert, WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR elektronisch zu registrieren.



INSTALLIEREN DES SPIELS

Sie müssen Spieldateien für WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR auf die Festplatte installieren und die dazugehörige CD in das CD-Laufwerk eingelegt haben, um das Spiel spielen zu können.

Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein, um das Spiel zu installieren. Klicken Sie auf die Option **Installieren**, wenn das Popupfenster eingeblendet wird. Wenn Sie die Windows-Funktion für das automatische Ausführen deaktiviert haben oder diese nicht funktioniert, dann sehen Sie auf der CD nach, und doppelklicken Sie auf das Symbol Setup. Folgen Sie allen Bildschirmaufforderungen, um die Installation abzuschließen.

STARTEN DES SPIELS

Im Programm zum automatischen Ausführen von WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR wird immer, wenn das CD-Laufwerk geschlossen ist und die CD darin liegt, ein Menü mit folgenden Optionen angezeigt: Spiel ausführen, Direct X installieren, Spiel deinstallieren oder Infodatei (README.TXT) anzeigen. Sie können WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR auch starten, indem Sie das Menü **Start** öffnen, auf **Programme** und dann auf den Ordner klicken, in dem das Spiel installiert wurde, und anschließend auf den Programmpunkt WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR doppelklicken.

Der Ordner hat standardmäßig den Namen SSI.

Vollständige und detaillierte Informationen zum Spielverlauf finden Sie auf den weiteren Seiten des Handbuchs. Einige Änderungen traten so spät auf, daß sie nicht mehr in das Handbuch integriert werden konnten. Weitere Informationen finden Sie in der Infodatei (README.TXT) im Spielverzeichnis.

DEINSTALLIEREN DES SPIELS

Um das Spiel zu deinstallieren, wählen Sie die entsprechende Option aus dem Menü zum automatischen Ausführen, oder klicken Sie auf der Schaltfläche **Start** in Windows 95 auf **Einstellungen**, und dann auf **Systemsteuerung**. Klicken Sie in der Systemsteuerung auf **Software**, klicken Sie mit der linken Maustaste auf WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche **Hinzufügen/Entfernen**. Das Spiel wird dann mit all seinen Komponenten von der Festplatte entfernt, mit Ausnahme der von Ihnen gespeicherten Spiele bzw. bearbeiteten Szenarien.

SPEICHERN VON SPIELEN

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR benötigt Festplattenspeicherplatz für gespeicherte Spiele und temporäre Dateien.

ELEKTRONISCHE DOKUMENTATION

Sollten Sie noch nicht über Adobe Acrobat Reader verfügen, so können Sie die Software nach folgender Anleitung installieren. Legen Sie die Spiel-CD in das CD-Laufwerk ein. Doppelklicken Sie in der CD auf den Ordner ACROWIN, der sich im Stammverzeichnis befindet. Doppelklicken Sie auf die Datei ACROREAD.EXE, und folgen Sie den Bildschirmaufforderungen.

Sobald Acrobat Reader auf dem Computer installiert ist, können Sie die Datei README.PDF lesen, indem Sie den Ordner, in dem Adobe Acrobat Reader installiert ist, auf dem Festplattenlaufwerk öffnen und auf die Datei ACROREAD.EXE doppelklicken. Über das Menü Datei von Adobe Acrobat können Sie die README.PDF öffnen, die sich im Stammverzeichnis der Spiel-CD befindet.



PROBLEMBEHANDLUNG

In diesem Abschnitt finden Sie Informationen, die Ihnen beim Lösen einiger häufiger Probleme helfen sollen.

AUDIO- UND GRAFIKKARTEN

Für WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR sind Windows 95 sowie mit DirectX 6.1 kompatible Audio- und Grafikkarten erforderlich. Sollten während der Ausführung von Rites of War Probleme mit der Audio- oder Grafikwiedergabe auftreten, dann setzen Sie sich bitte wegen der neuesten mit DirectX 6.1 kompatiblen Treiber in Verbindung mit dem Hersteller der Grafik- oder Audiokarte. Werden diese Treiber nicht verwendet, dann kann WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR möglicherweise nicht ordnungsgemäß auf dem Computer ausgeführt werden.

SETUP VON DIRECTX 6.1

Für dieses Spiel ist DirectX 6.1 erforderlich. Steht Ihnen DirectX 6.1 nicht zur Verfügung, dann kann es von der CD (neu) installiert werden. Beim Installieren des Spiels haben Sie die Möglichkeit, DirectX 6.1 zu installieren. Es kann auch installiert werden, indem Sie in der Spiel-CD den Ordner DIRECTX öffnen. Doppelklicken Sie auf DXSETUPEXE, um den Installationsvorgang von DirectX 6.1 zu starten.

Über die Schaltfläche **DirectX 6.1 installieren** im Programm zur automatischen Ausführung oder von DXSETUPEXE aus können Sie DirectX 6.1 installieren, neu installieren, Ihre Treiberzertifizierung prüfen oder Ihre früheren Audio- und Grafiktreiber wieder einsetzen.

DirectX-Haftungsausschluß

WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR verwendet Audio- und Grafiktreiber von Microsoft. DirectX ist ein von Microsoft geschaffenes Programmierwerkzeug, und die Installation von DirectX verursacht möglicherweise Grafikprobleme und Systemanomalien bei Computern mit Grafiktreibern, die nicht mit DirectX kompatibel sind.

DirectX ist ein Produkt der Firma Microsoft, und daher kann von unserer Seite keine Verantwortung für Veränderungen übernommen werden, die durch die Installation von DirectX am Computer entstehen können. Bei Problemen im Zusammenhang mit DirectX, die nicht gelöst werden können, indem Sie den aktuellsten Treibersatz von Windows für Ihre Grafikkarte installieren, sollten Sie sich entweder an Microsoft oder an den Hersteller Ihrer Grafikkarte wenden, um weiteren technischen Support und Service anzufordern.

Microsoft verfügt über alle Rechte am geistigen Eigentum bei DirectX. Dem Benutzer wurde eine eingeschränkte Lizenz eingeräumt, DirectX mit Betriebssystemprodukten von Microsoft zu nutzen.



KONTAKT ZUM TECHNISCHEN SUPPORT

Die Abteilung Technischer Support von The Learning Company hilft Ihnen gern bei Problemen mit dem gekauften Produkt. Sie erreichen den technischen Support über E-Mail, auf dem Postweg oder telefonisch. Das technische Personal unterstützt die gesamte Produktfamilie aus dem Hause The Learning Company; hierzu gehören auch Produkte von Mindscape und Broderbund.

Wenn Sie sich an den technischen Support wenden, geben Sie ihm bitte so viele Informationen wie möglich über Ihr Computersystem und das aufgetretene Problem.

Die folgenden Informationen sind notwendig, um Ihnen technische Unterstützung bieten zu können:

Ihr Vor- und Zuname

Telefon- und ggf. Faxnummer, Postanschrift und E-Mail-Adresse

*Produktname, Version, Plattform und Format. Beispiel: WARHAMMER 40.000:
RITES OF WAR/Version 8/Windows 95/98/CD-ROM*

Eine kurze Beschreibung des Problems.

Typ und Marke des Computers. Wenn Sie den Namen des Computers nicht finden können, sagen Sie IBM PC-Klon. Beispiel:

Ich habe einen PC von Dell, Pentium 200 MHz

Arbeitsspeicher: 64 MB

Festplatte: 12 GB

Grafikkarte: ATI Matrox Millennium 8-MB-Grafikkarte

CD-ROM-Laufwerk: Ich habe ein Panasonic CD-Laufwerk mit vierfacher Geschwindigkeit

DVD-ROM: Ich habe ein Phillips DVD-ROM-Laufwerk der zweiten Generation

Audiokarte: 16-Bit-Audiokarte von Creative Labs

Wenn Sie ein Netzwerk verwenden, nennen Sie bitte den Netzwerktyp.

Modemtyp und -geschwindigkeit. Beispiel: US Robotics 56K Flex internes Modem

Version des Betriebssystems von Windows.

Auf unserer Website, <http://www.learningco.com>, finden Sie Antworten auf häufig gestellte Fragen und weitere Informationen zum technischen Support. Im Abschnitt über den Support finden Sie häufig gestellte Fragen, Downloads, Patches, und vieles mehr (nur in englischer Sprache verfügbar).

HOTLINE DES TECHNISCHEN SUPPORTS

E-Mail: hotline@learningco.com

Fax: (089) 14 82 74 11

Hotline: (089) 61 30 92 35 (Mo-Fr 14–19 Uhr)

TECHNISCHER SUPPORT IM INTERNET

<http://www.learningco.de/support> (in Vorbereitung)



POSTANSCHRIFT

TLC Deutschland GmbH
Technische Unterstützung

Postfach 1252
82033 Deisenhofen

Betr: Rites of War

Hinweis: Wenn Sie sich auf dem Postweg mit uns in Verbindung setzen, machen Sie bitte folgende Angaben:

Vor- und Zuname

Telefonnummer, unter der Sie erreichbar sind, sowie ggf. Faxnummer und E-Mail-Adresse.

Produktname, Version, Plattform, Betriebssystemsoftware und Format.

Plattform bedeutet: PC von IBM oder Macintosh

Format bedeutet: Disketten, CD-ROM oder DVD-ROM

Betriebssystemsoftware: Windows® 95/98, Macintosh® Versionsnummer des Systems

SSI ONLINE

Wenn das Spiel, für das Sie sich interessieren, seit mehr als 90 Tagen auf dem Markt ist, möchten Sie sicher auch unsere Website besuchen, um sicherzustellen, daß Sie die neueste Version des Spiels ausführen, bevor Sie sich an den technischen Support von SSI wenden. Die Website von SSI finden Sie unter **www.ssionline.com**. Von Zeit zu Zeit können auch weitere Szenarien und Landkarten auf dieser Website bereitgestellt werden.

KOPIERSCHUTZ

Um WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR spielen zu können, müssen Sie die Spiel-CD in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt haben.

Verwenden der Maus

Wenn in diesem Buch von „Klicken“ die Rede ist, bezieht sich dies auf die linke und rechte Maustaste. Sobald Sie den Mauszeiger mit der Maus auf die gewünschte Stelle auf dem Spielbildschirm platziert haben, können Sie die Maustasten drücken, um bestimmte Spielfunktionen zu aktivieren. Um mit der linken Maustaste auf einen bestimmten Bildschirmbereich zu klicken, bewegen Sie den Mauszeiger auf diesen Bereich und drücken Sie die linke Maustaste. Um mit der rechten Maustaste auf einen Teil des Spielbildschirms zu klicken, bewegen Sie den Zeiger auf den entsprechenden Bereich, und drücken Sie die rechte Maustaste. Im allgemeinen wird durch das Klicken mit der linken Maustaste auf Menüschaltflächen die entsprechende Menüoption aktiviert. Während des Spiels können mit der Maus Einheiten ausgewählt, Befehle gegeben und besondere Funktionen ausgeführt werden. Informationen zum Spielablauf finden Sie im Abschnitt **Verwendung der Maus** ab Seite 21.



WARHAMMER-EINFÜHRUNG

Die Einführung soll Sie durch die grundlegenden Spielfunktionen führen. Ganz gleich, ob Sie auf dem Gebiet der strategischen Kriegsspiele Neuling sind oder ein Spieleprofi, der sich mit der Art der Spielsteuerung in WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR vertraut machen möchte: durch die Einführung werden Sie die Benutzeroberfläche und dem Spiel zugrundeliegende Begriffe besser verstehen. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Einführung** in der Mitte unten auf dem Titeldbildschirm, um zu starten.

Die **Einführung** von WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR besteht aus einem einzelnen Übungsszenario. Dieses ist der Auftakt zum Spiel in Feldzügen. Das erste von vielen Scharmützeln findet statt, wenn die ersten Trupps der Eldar auf Davinuus landen. Die taktischen Trupps der Imperialen Armee, die das Auftauchen der Eldar auf dem Planeten irrtümlich als territoriale Eroberung ansieht, schlagen mit aller Härte zu.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Einführung unten auf dem Titeldbildschirm, um zu starten. Hierdurch wird ein Menü eingeblendet, in dem Sie ein Banner wählen und Ihren Namen eingeben können. Um den Namen zu ändern, klicken Sie einfach auf **Spielernamen** und geben Sie Ihren Namen ein. Durch Klicken auf das Häkchen gelangen Sie auf den Briefingbildschirm.

Briefing

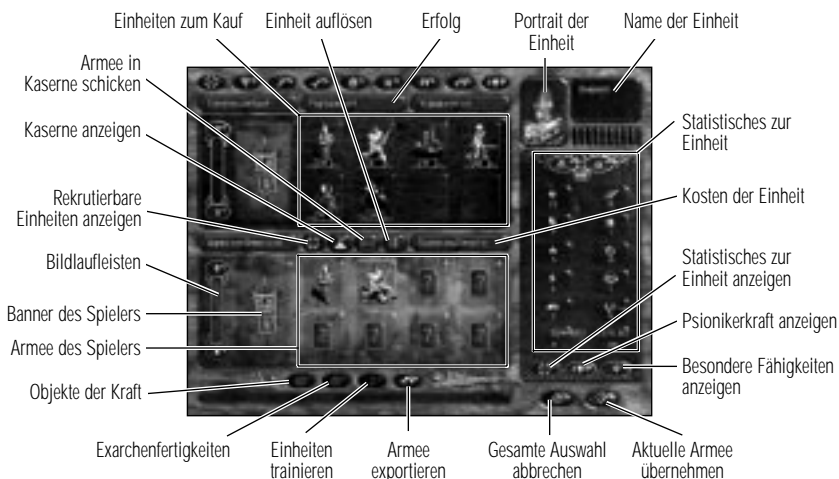
Der angezeigte Text ist ein **Briefing** durch den Runenpropheten der Eldar, in dem Ihre Ziele für das Szenario beschrieben werden. Sie müssen Ihre Feinde besiegen und drei Siegesfelder einnehmen. Die drei Schaltflächen in der Leiste oben rechts auf diesem Bildschirm zeigen die Ziele des Szenarios, die Karte des Szenarios oder bringen Sie auf den Feldzugbildschirm.

Feldzugbildschirm

Klicken Sie auf diesem Bildschirm auf die Schaltfläche **Armee organisieren**, um zum Bildschirm für die Armeeorganisation zu gelangen.

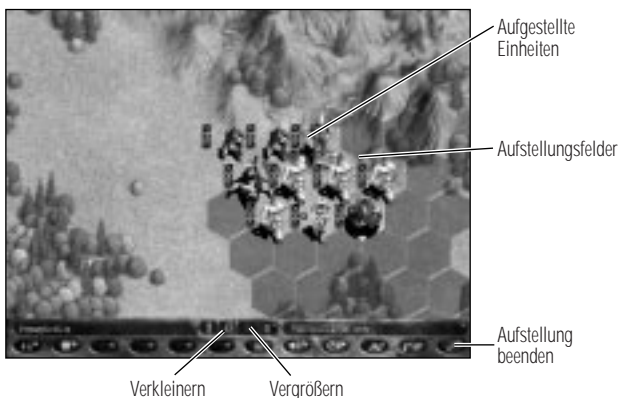


Bildschirm für die Armeeorganisation



Jetzt ist es Zeit, Ihre Armee zusammenzustellen... Die Einheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen, sind folgende: Feuerdrachen, Gardisten, Mimen, Impulslaser, Skorpionkrieger, Kriegsfalken und Vypem. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Einheit wird die entsprechende Statistik angezeigt, und durch Klicken mit der rechten Maustaste wird der dazugehörige Eintrag in der Enzyklopädie angezeigt. Um Ihrer Armee eine Einheit hinzuzufügen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und ziehen Sie die Einheit auf eines der offenen Platzhalterfelder. Die offenen Platzhalterfelder enthalten Fragezeichen. In diesem Szenario können Sie sieben Einheiten aufstellen; wählen Sie je eine aus. Wenn die Armee vollständig ist, klicken Sie auf das Häkchen unten in der Ecke, um wieder zum Feldzugbildschirm zu wechseln. Klicken Sie anschließend auf **Aktuelles Szenario spielen**, um mit der Schlacht zu beginnen.

Bildschirm für die Aufstellung

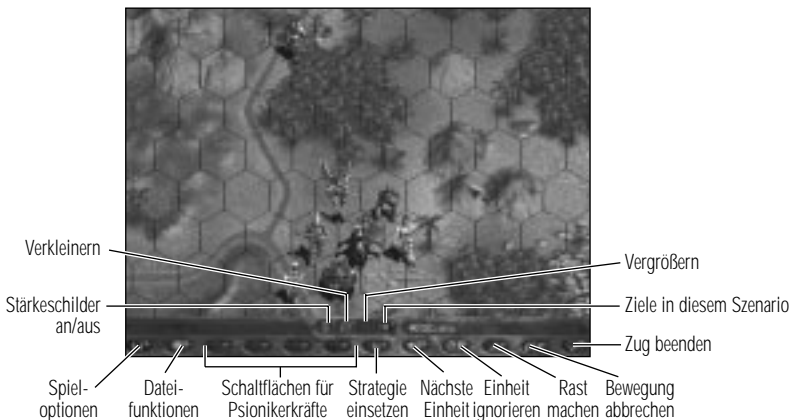




Die Aufstellung ist die strategische Platzierung Ihrer Einheiten zu Beginn eines Szenarios. Zuerst müssen Sie Ihre Streitkräfte in Position bringen, bevor Sie in die Schlacht ziehen. Alle einsatzbereiten Einheiten sind auf der Landkarte in Ihrer Aufstellungszone platziert. Sie können die Position Ihrer Einheiten anpassen, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken. Beachten Sie, daß die Einheit sich in einen Cursor verwandelt, bis sie in einem anderen wabenförmigen Feld wieder abgelegt wird. Einheiten können nur auf einem Feld einer Aufstellungszone (blau markiert) in Position gebracht werden oder dort, wo sich schon eine Einheit derselben Partei befindet. Ihre Einheiten können die Positionen tauschen, wenn Sie mit der linken Maustaste zuerst auf eine Einheit und dann auf eine zweite Einheit klicken: die ausgewählte Einheit wird abgelegt, und die zweite Einheit verwandelt sich in den Cursor.

Wenn alle Einheiten Ihren Präferenzen entsprechend aufgestellt sind, klicken Sie auf das Kontrollkästchen in der rechten unteren Ecke des Bildschirms, um das Szenario zu betreten.

Spielzug 1



Um dieses Szenario zu gewinnen, müssen Sie die Siegesfelder bei (22,19), (27,15) und (24,12) einnehmen. Das am nächsten liegende Siegesfeld wird von der Imperialen Armee bewacht. Sie befindet sich auf einem Strukturfeld, die ihr einen guten Verteidigungsbonus verleiht, so daß Sie die Einheit zunächst mit Artillerieangriffen schwächen könnten. Wählen Sie Ihren Impuls laser, indem Sie darauf klicken. Die Impuls laser sind Artilleriewaffen, haben also eine große Reichweite, aber eine geringe Panzerung. Am besten eignen sie sich zur Schwächung des Feindes, bevor man andere Einheiten vorrücken läßt. Ein unverteidigtes Artilleriegeschütz kann vom Feind schnell zerstört werden. Ziehen Sie den Impuls laser auf Feld (22,22), indem Sie auf dieses Feld klicken, während Sie den Impuls laser markiert haben. Positionieren Sie jetzt den Cursor über der Einheit der Imperialen Armee, um die Schadensvorhersage zu sehen, und klicken Sie mit der linken Maustaste, um den Angriff zu beginnen. Der Feind sollte geschwächt sein, aber seine Stellung noch halten; es wird also Zeit, die Feuerdrachen ins Spiel zu bringen.

Feuerdrachen sind ein Devastortrupp, das heißt, sie haben eine mittlere Reichweite und können Feuerunterstützung geben. Feuerunterstützung wird nötig, wenn eine Feindeinheit im Bereich einer



Ihrer Devastoreinheiten eine andere Einheit Ihrer Seite angreift. Die Devastoren werden das Feuer auf den angreifenden Feind eröffnen und ihm zusätzlichen Schaden zufügen. Es ist immer ratsam, über mehrere Devastortrupps zu verfügen: Stellen Sie einige direkt hinter der Frontlinie und ein paar neben den Artilleriegeschützen auf. Bewegen Sie die Feuerdrachen auf Feld (21,21), und feuern Sie auf die Imperiale Armee.

Nun ist der Feind so schwach, daß Sie die Skorpionkrieger zum Einsatz bringen können. Bei ihnen handelt es sich um einen Sturmtrupp. Mit ihren schweren Panzerungen und ihren kraftvollen Nahkampfattacken sind die Skorpionkrieger für die Frontlinie prädestiniert. Da sie unmittelbar an den Feind herangehen, um ihn in ein Handgemenge zu verwickeln, ignorieren sie alle Bonuspunkte der Verteidiger für das Gelände. Ihre Schwäche liegt darin, daß sie keinen Vergeltungsangriff auf Truppen mit einem Artillerieangriffswert führen können. Darüber hinaus können Sturmtrupps auch keinen Kampf mit Lufteinheiten initiieren. Sturmtrupps sind Ihre Stoßtruppen: Setzen Sie sie ein, um den Gegner zu überrumpeln. Bewegen Sie die Skorpione auf Feld (22,20), und attackieren Sie die Imperiale Armee.

Falls die Imperiale Armee zu diesem Zeitpunkt überhaupt noch existiert, so ist sie in schlechter Verfassung und hat sich vielleicht sogar zurückgezogen. Mit den Kriegsfalken geben wir ihnen den Rest. Kriegsfalken sind eine Luftkampfeinheit, die alle negativen Geländemodifikationen ignoriert und über eine exzellente Sicht verfügt. Das feindlich kontrollierte Gebiet (siehe S. 27) hat auf sie keine Auswirkungen, nur vor feindlichen Artillerieeinheiten müssen sie sich in acht nehmen. Darüber hinaus können Sturmtrupps und Scouteinheiten auch keinen Kampf mit Lufteinheiten initiieren. Sie werden am besten eingesetzt, um Sturmtrupps und Scouteinheiten anzugreifen und Einheiten den Rest zu geben, die sich aus dem Kampf zurückgezogen haben.

Schicken Sie jetzt die Vypem aus, um das Siegesfeld einzunehmen und die Imperiale Armee (falls sie noch lebt) auszuradieren. Vypem sind wie alle Kriegsmaschinen schwer gepanzert und mit mächtigen Waffen bestückt. Ihre hohe Kampfkraft übertrifft die der meisten anderen Einheiten, was sich in ihren höheren Erfolgskosten widerspiegelt. Die einzige Schwäche der Kriegsmaschinen ist diese: Sie können nie in eine andere Einheit umgewandelt werden, obwohl sie, wenn auch langsam, ein höheres Level erreichen. Sämtliche anderen Einheiten, die weder Kriegsmaschinen noch Artillerieeinheiten sind, können in leistungsstärkere Einheiten umgewandelt werden.

Jetzt steht das erste Siegesfeld unter Ihrer Kontrolle, und Sie sollten das zweite in Angriff nehmen. Schicken Sie zuerst Ihre Mimen als Scouttrupps in das Gebiet. Mimen sind eine Scouteinheit, haben also hervorragende Fähigkeiten hinsichtlich Spähen, Unsichtbarkeit und Erstschat und können Partisanenangriffe ausführen. Unsichtbarkeit bedeutet, daß die Mimen sich im Gelände verbergen können, so daß der Feind sie erst dann erspähen kann, wenn sie in einem benachbarten Feld stehen. Attackiert ein Mimentrupp einen Feind und erhält einen höheren Initiativwert, dann erhalten die Mimen den Erstschat, und der Feind bekommt keine Möglichkeit zur Vergeltung. (Devastortruppen des Feindes können jedoch immer noch Feuerunterstützung geben). Mit seinen Partisanenfähigkeiten kann ein Mimentrupp sich bewegen, stoppen und sich wieder bewegen. Mimen können sich sogar bewegen, angreifen und sich dann zurückziehen. Jedes Mal, wenn sie anhalten, gibt es einen geringen Punktabzug vom Bewegungskonto. Mimeneinheiten sind hilfreich als Scouts und um Feindeinheiten zu schwächen. Seien Sie jedoch vorsichtig: Mimen verfügen nur über leichte Rüstungen und erhalten keine Möglichkeit zur Vergeltung, wenn sie sich gegen Truppen mit Artillerieangriffswert verteidigen. Rücken Sie mit dem Sturmtrupp möglichst weit vor, um nach Feindeinheiten Ausschau zu halten.



Der letzte Trupp, der zieht, ist der Gardistentrupp. Gardisten sind eine Taktische Einheit, die auf keine besondere Gefechtsart spezialisiert ist. Die Stärke der Taktischen Einheiten liegt in ihren geringen Kosten – dadurch steigen sie aber sehr schnell auf ein höheres Level auf. Gardisten können zu Aspektkrieger ausgebildet werden. Einen Gardisten auszubilden ist aus zwei Gründen besser, als einen neuen Aspektkrieger zu kaufen: Gardisten sind kostenlos, und sie behalten die erreichten Level, so daß Sie in den Genuß eines Aspektkriegers mit hohem Level kommen. Gardisten eignen sich am besten, um den Kampf gegen Sturmtrupps, Scouteinheiten und Artillerie zu initiieren – und als Himmelfahrtskommando, um das Feuer von feindlichen Devastoreinheiten auf sich zu lenken. Halten Sie den Taktischen Trupp in der Nähe der Mimen.

Jetzt kennen Sie die Stärken und Schwächen Ihrer Einheiten, und es wird Zeit, das zweite Siegesfeld ins Visier zu nehmen. Dies wird von einem imperialen Rakentrupp (Devastoren) und einem taktischen Sturmtrupp der Imperialen gehalten. Der Sturmtrupp ist schwer gepanzert, und die erste Einheit, die ihn angreift, zieht auch das Unterstützungsfeld des Rakentrupps auf sich. Es wäre eine gute Idee, den Rakentrupp zuerst zu schwächen, aber das wird schwierig, denn er befindet sich in einer Stuktur und kann Artillerieangriffe ausführen. Machen Sie sich den Erstschat der Scouts und die überlegene Reichweite der Impulsaser zunutze, um dem Rakentrupp Verluste beizubringen, und zermalmen Sie den Gegner dann mit den Skorpionkrieger. Ist er noch am Leben, dann macht die Vyper kurzen Prozeß mit ihm. Greifen Sie den Sturmtrupp mit den Feuerdrachen, Gardisten und Kriegsfalken an – gegen keine dieser Einheiten kann er einen Vergeltungsschat führen. Positionieren Sie die Feuerdrachen so, daß sie in der Nachbarschaft Ihrer anderen Einheiten stehen, denn wenn der Sturmtrupp überlebt, ist er bei einem Angriff auf Ihre Einheiten dem Unterstützungsfeld ausgesetzt. Gibt es in Ihrer Armee Einheiten, die weniger als 70 % ihrer Stärke besitzen, dann erlauben Sie ihnen vor Kampfbeginn unbedingt eine Rast. Denken Sie daran: Einheiten, die in einem Strukturfeld rasten, können Wunden ausheilen und Verluste ersetzen, aber Einheiten, die an anderer Stelle rasten, heilen nur ihre Wunden aus.

Schließlich können Sie das dritte Siegesfeld ins Visier nehmen, das von einer einsamen Maschinenkanone der Imperialen, einem Artilleriegeschütz, bewacht wird. Die Maschinenkanone hat eine große Reichweite und die besondere Eigenschaft „Dauerfeuer“. Deshalb kann sie zweimal pro Spielzug feuern, wenn ihre Position nicht verändert wird. Leicht gepanzerte Verbände würden schweren Schaden erleiden, wenn sie versuchen wollten, in die Nähe dieser Waffe vorzurücken. Sie entgehen dem versengenden Strahl der Maschinenkanone am besten, wenn Sie die große Reichweite der Vyper nutzen, draufhalten und feuern. Welche Einheit den Rest erledigen soll, können Sie sich aussuchen.



TITELBILDSCHIRM

Dies ist der Bildschirm, den Sie beim Ausführen von Rites of War sehen. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen und mit der linken Maustaste auf die Schaltflächen des Titelsbildschirms klicken, haben Sie Zugriff auf die folgenden Optionen:



- FELDZUG FÜHREN
- KRIEGSRAUM BETRETEN
- ENZYKLOPÄDIE EINSEHEN
- GESPEICHERTES SPIEL LADEN
- SPIELOPTIONEN
- FILMSEQUENZ ZEIGEN
- ENTWICKLER ANZEIGEN
- EINFÜHRUNG
- SPIEL BEENDEN

FELDZUG FÜHREN

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche wird das Feld angezeigt, in dem Sie Ihren Namen eingeben und eine Flagge auswählen können, die Ihre Streitkräfte repräsentiert. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **Fertig** gelangen Sie auf den Briefingbildschirm, wo Sie Ihr erstes Briefing erhalten und sich die Ziele für das Anfangsszenario ansehen können. Sie müssen am Briefing teilnehmen, bevor Sie dazu übergehen können, einen Feldzug zu führen. Dann beginnt der Feldzug für einen Einzelspieler, der Sie durch drei Stränge einer faszinierenden Handlung aus 24 verschiedenen Einzelszenarien führt. Der Feldzugbildschirm bietet Ihnen weitere Gelegenheiten, Strategien zu kaufen, Ihre Streitkräfte auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation zu sammeln, den aktuellen Feldzug zu speichern oder zu beenden sowie das aktuelle Szenario zu spielen. Informationen zum Führen eines Feldzugs finden Sie auf Seite 14.



KRIEGSRAUM BETRETEN

Der Kriegsraum ist der Ausgangspunkt für Einzelszenarien im Einzel- und Mehrspielermodus. Er ermöglicht Ihnen auch den Zugang zu gespeicherten Armeen und den Bildschirmen für die Armeen- und Szenarienerstellung, auf denen Sie sowohl Ihre Einheiten als auch die Einsätze Ihren Wünschen anpassen können. Weitere Informationen zu Optionen, die Ihnen im Kriegsraum zur Verfügung stehen, finden Sie auf Seite 41.

ENZYKLOPÄDIE EINSEHEN

Die Enzyklopädie ist ein umfassendes Nachschlagewerk, das Ihnen Zugang zu Informationen über alle Einheiten gibt, auf die Sie im Spiel treffen könnten. Weitere Informationen zur Enzyklopädie finden Sie auf Seite 56.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Über diese Schaltfläche können Sie jedes Spiel laden, das Sie zuvor aus einem Feldzug oder einem unabhängigen Einzelspielerszenario gespeichert haben. Um ein zuvor gespeichertes Mehrspielerspiel zu laden, müssen Sie den Mehrspielermodus installieren; weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt Kriegsraum auf Seite 41.

SPIELOPTIONEN

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird das Optionsmenü geöffnet. Mit Hilfe dieser Optionen können Sie die Spielumgebung Ihren persönlichen Vorlieben anpassen. Zu den Spieloptionen gehören:

- Musik (an/aus)
- Soundeffekte (an/aus)
- Animationseinstellungen:
 - Animationen für Einheit in Ruhe (an/aus)
 - Animationen für Einheit in Marsch (an/aus)
 - Angriffsanimationen (an/aus)
 - Gebäudeanimationen (an/aus)
 - Animationen für Feinde in Marsch (an/aus)
- Einheiten erspähen (an/aus)
- Bildlaufoptionen
- Level:
 - Gardist (Leicht)
 - Aspekt (Normal)
 - Exarch (Schwer)

FILMSEQUENZ ZEIGEN

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie sich die zu Anfang gezeigte Filmsequenz von **Rites of War** ansehen. Sobald Sie sich die Endsequenz „verdient“ haben, wird auch sie über diese Option zugänglich.

ENTWICKLER ANZEIGEN

Durch Klicken auf diese Schaltfläche können Sie sehen, wer an der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt hat.

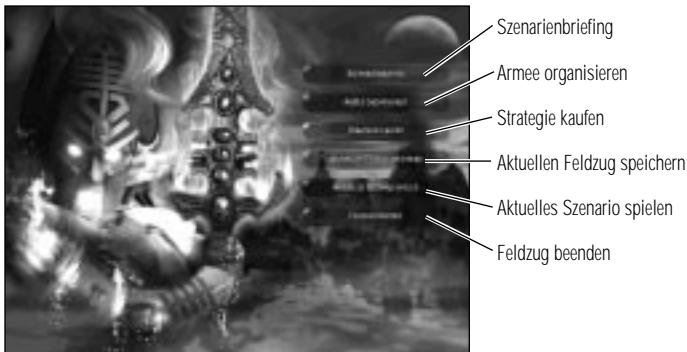
SPIEL BEENDEN

Durch Klicken auf diese Schaltfläche beenden Sie WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR und wechseln wieder zu Windows.

FELDZUG

Durch Wählen der Option **Feldzug** auf dem Titelschirm starten Sie einen neuen Feldzug für einen Einzelspieler. Der Feldzug für einen Einzelspieler führt Sie durch alle 24 Szenarien, aus denen sich die Handlung von **Rites of War** zusammensetzt. Sobald der Feldzug begonnen hat, befehligen Sie die Streitkräfte der Eldar zu Beginn des Kampfes auf Davinius.

Zu Beginn des Feldzugs haben Sie die Möglichkeit, Ihren Kommandanten zu benennen und das Banner zu wählen, das Ihre Streitkräfte repräsentieren soll. Wenn Sie Ihr Banner ausgewählt haben, wechseln Sie direkt zum Bildschirm **Szenarienbriefing**. Von dort gelangen Sie zum Menü **Feldzug-bildschirm**. Der Feldzugbildschirm wird nach dem Abschluß jedes Szenarios angezeigt und stellt Ihnen folgende Optionen zur Wahl, bevor Sie in das nächste Szenario einsteigen:



Da es immer von vorrangiger Bedeutung ist, mit geordneten Truppen in die Schlacht zu ziehen, können Sie nicht auf **Aktuelles Szenario** spielen klicken, bevor Sie Ihre Streitmacht unter **Armee organisieren** zusammengestellt haben.

SZENARIENBRIEFING

Auf diesem Bildschirm finden Sie alle notwendigen Informationen für das bevorstehende Szenario. Der Runenprophet, der den Ausgang der Schlacht weissagt, teilt Ihnen die allgemeinen Zielvorgaben mit. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Ziele in diesem Szenario** in der rechten oberen Ecke des Bildschirms, und die für Sie festgelegten Ziele werden angezeigt. Schenken Sie diesen Zielen volle Aufmerksamkeit. Ob Sie nun einen Auftrag zur Erkundung, Befreiung oder Zerstörung haben: Sie müssen die für das jeweilige Szenario festgesetzten Ziele erfüllen, um zu siegen und zum nächsten Szenario vorzurücken. Die Ziele können jederzeit während des Spiels durch Klicken auf die Schaltfläche **Ziele in diesem**



Szenario auf dem Kampfbildschirm aufgerufen werden. Schließlich sehen Sie im Briefing auch, wie das Szenario aus strategischer Sicht aussieht, und haben die Möglichkeit, Ihre Strategie zu planen, während Sie sich einen Überblick über das Gelände verschaffen und das Schlachtfeld betrachten, das Sie erwartet. Klicken Sie hierzu mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **Karte des Szenarios**. Klicken Sie auf **Zurück zum Feldzugbildschirm**, um wieder zum Feldzugbildschirm zu wechseln.

ARMEE ORGANISIEREN

Mit Hilfe der Schaltfläche **Armee organisieren** gelangen Sie auf den Bildschirm für die Armeeorganisation. Mit Hilfe dieses Bildschirms können Sie – abhängig vom Erfolg, den Sie sich verdient haben, und den verfügbaren Einheiten – auswählen, welche Einheiten Sie im nächsten Szenario aufstellen möchten. Die Armeeorganisation ist ein wichtiger Aspekt in **WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR**, und Sie müssen sie abgeschlossen haben, bevor Sie zum nächsten Szenario übergehen können. Weitere Informationen zur Armeeorganisation finden Sie auf Seite 29.

STRATEGIE KAUFEN

Zwischen den Szenarien können Sie über den Feldzugbildschirm Strategien kaufen. Strategien können während des Spiels verwendet werden, um die eigenen Einheiten zu stärken oder die des Feindes zu schwächen. Im ersten Szenario stehen jedoch noch keine Strategien zur Verfügung. Zuerst kommt in jedem Szenario eine verfügbare Strategie hinzu, bis zu Anfang des zwölften Szenarios sämtliche Strategien verfügbar sind. Weitere Informationen zu Strategien finden Sie auf Seite 35.

AKTUELLEN FELDZUG SPEICHERN

Dies können Sie mit Hilfe der Option **Aktuellen Feldzug speichern** tun. Sobald das Spiel gespeichert ist, können Sie es mit der Option **Gespeichertes Spiel laden** auf dem Titeldschirm wiederherstellen und an dem Punkt weiterspielen, an dem es gespeichert wurde.

AKTUELLES SZENARIO SPIELEN

Sobald Sie sich die Zeit genommen haben, das Szenarienbriefing anzusehen, Strategien zu kaufen, Ihre Armee zu organisieren und das Spiel zu speichern, können Sie über die Option **Aktuelles Szenario spielen** das nächste Feldzugszenario aufrufen.

FELDZUG BEENDEN

Durch Klicken auf die Option **Feldzug beenden** wird der aktuelle Feldzug beendet, und Sie gelangen wieder zum Titeldschirm.





SPIELABLAUF

GRUNDLAGEN DES SPIELS

Zu jeder Einheit gehören Statistiken, aus denen ihre Stärken, Schwächen und Fähigkeiten hervorgehen. Diese umfassen Rasse, Aktion, Bewegungstyp, Initiative, Anzahl der Angriffe, Nahkampf- und Artillerieangriff, Distanz bei Artillerieangriff, Verteidigung, Stärke, Spähen und Moralwert. Darüber hinaus verfügen manche Einheiten über besondere Fähigkeiten, die bestimmte Spielregeln für die betreffende Einheit außer Kraft setzen.

RASSE

Die Rasse, der eine Einheit angehört, entscheidet bei einem Feldzug über ihre anfängliche Parteizugehörigkeit, ihre Verbündeten und Feinde. In diesem Spiel gibt es drei Hauptparteien: **Eldar**, **Imperiale** und **Tyraniden**. Vollständige Beschreibungen dieser Völker finden Sie unter Eldar, Imperiale und Tyraniden auf den Seiten 57, 68 und 74.

AKTION

Der Wert für die Bewegung einer Einheit wird durch die Anzahl ihrer Aktionspunkte ausgedrückt. Jeder Geländetyp kostet – basierend auf dem Bewegungstyp der Einheit – unterschiedlich viele Aktionspunkte; weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **Bewegungsfähigkeit** auf Seite 23.

BEWEGUNGSTYP

Der Bewegungstyp umfaßt die Fortbewegungsmethode einer Einheit und die Formation, in der sie vorrückt. Die unterschiedlichen Bewegungstypen bestimmen nicht nur, wie das Gelände den Bewegungswert der Einheit beeinflusst, sondern können sich auch auf den Kampf auswirken. Es gibt folgende Bewegungstypen:

- Formation – Marschierende Einheiten, denen das Überqueren von unebenem Gelände aufgrund von schweren Waffen und Rüstungen oder geringer Beweglichkeit Schwierigkeiten bereitet.
- Fliegen – In großer Höhe fliegende Einheiten, die jedes Territorium ohne Strafpunkte überqueren können. Beachten Sie, daß diese Einheiten kein Feld einnehmen können, das bereits von einer Bodeneinheit besetzt ist. Ein Feld kann immer nur von einer Einheit besetzt werden, gleichgültig, ob sie sich fliegend oder anders fortbewegt.
- Schweben – In geringer Höhe fliegende Einheiten, die jede ebene Oberfläche mühelos überqueren können, aber durch unebenes oder ansteigendes Gelände gezwungen sind, Schub in Auftrieb umzuwandeln, was ihr Vorankommen beträchtlich verlangsamt.
- Panzer – Marschierende oder ähnliche, künstliche Fortbewegungsart auf dem Boden, die auf ebenem Gelände mühelos ist, in jedem anderen Gelände aber wesentlich langsamer wird.
- Frei – Marschierende Einheiten, die unebenes oder von Trümmern übersätes Gelände leicht überwinden, weil sie keine schwere Ausrüstung mitschleppen.
- Läufer – Obwohl diese Einheiten wie Zweibeiner schreiten, sind sie mehr als doppelt so hoch wie ein Mensch und können über Hindernisse setzen, die andere Wesen behindern würden.



INITIATIVE

Die Initiative einer Einheit ist ein Indikator dafür, wie schnell sie im Kampf zuschlagen kann. Dem Initiativwert beider Einheiten wird eine Liste der Zufallsverluste hinzugefügt, wenn sie in den Kampf gehen, und die Einheit mit dem höheren Ergebnis erhält im betreffenden Kampf einen Bonus für Offensive und Defensive.

ANZAHL DER ANGRIFFE

Dies ist die Höchstzahl von Angriffswellen, die eine Einheit unternehmen kann, wenn sie im Kampf steht. Die meisten Einheiten haben einen Wert von 15 Angriffen, der kontinuierlich sinkt, wenn die erlittenen Schäden ihre Stärkekpunkte aufzehren. Bei Einheiten mit besonderen Fähigkeiten gilt diese Regel unter Umständen nicht, beispielsweise bei Einzelwesen.

NAHKAMPFANGRIFF

Der Nahkampfwert einer Einheit spiegelt ihre Schlagkraft im Handgemenge wider. Nahkampf ist nur auf benachbarten Feldern möglich.

ARTILLERIEANGRIFF

Der Artillerieangriffswert einer Einheit spiegelt ihre Effizienz in Gefechten wider, die über große Distanzen geführt werden. Artillerieangriffe sind zwischen benachbarten Feldern und solchen Feldern möglich, die höchstens drei Felder entfernt sind.

DISTANZ BEI ARTILLERIEANGRIFF

Der Wert für die Distanz beim Artillerieangriff entspricht der Anzahl der Felder, die im Feuerbereich der entsprechenden Einheit liegen. Während Taktische Einheiten und Sturmtrupps den Gegner aus einem angrenzenden Feld angreifen müssen, können Artillerieeinheiten und Kriegsmaschinen dem Gegner aus einer Entfernung von bis zu sechs Feldern Verluste beibringen.

VERTEIDIGUNG

Der Verteidigungswert einer Einheit symbolisiert den Schutz gegen feindliche Angriffe; er symbolisiert die Rüstung bzw. Panzerung und Robustheit sowie die Fähigkeit, dem Feuer auszuweichen und sich in Schutz zu bringen.

STÄRKE

Diese Eigenschaft gibt die Anzahl unverwundeter aktiver Soldaten in einer Einheit an. Die meisten Einheiten haben anfänglich 15 Stärkekpunkte, aber einige Einheiten mit besonderen Fähigkeiten haben nur zehn. Eine Einheit verliert mit Stärkekpunkten zugleich Angriffe, es sei denn, sie hat eine besondere Fähigkeit, so daß diese Regel für sie nicht gilt.

SPÄHEN

Jede Einheit hat einen Spähwert, der je nach Erfahrung und besonderen Fähigkeiten variieren kann. Alle Feindeinheiten, die sich in einem dem Spähwert der Einheit entsprechenden Radius von Feldern befinden, werden angezeigt. Die Spähfähigkeiten einer Einheit liegen zwischen einem und sieben Punkten und geben den Radius der Felder an, die sie einsehen kann. Ein unsichtbarer Feind wird nicht



erspäht, auch wenn er sich im Sichtbereich einer Einheit derselben Seite befindet, es sei denn, er feuert oder bewegt sich in ein an diese Einheit angrenzendes Feld.

MORALWERT

Der Moralwert gibt die Widerstandsfähigkeit einer Einheit gegen moralische Tiefschläge an. Sie beträgt mindestens einen und höchstens zehn Punkte.

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einheiten können ein oder mehrere besondere Fähigkeiten haben. Das sind Fertigkeiten und Eigenschaften, welche die normalen Regeln außer Kraft setzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **besondere Fähigkeiten** auf Seite 81. Eine Einheit kann besondere Fähigkeiten von Natur aus besitzen oder durch Erfahrung erwerben; sie können jedoch auch feindlichen Einheiten bei Beginn eines Szenarios zufallgesteuert zugewiesen werden.

IHRE ARMEE

Ihre Armee besteht aus Trupps, Fahrzeugen und einzelnen Figuren. Wenn Sie einen Feldzug führen, können Sie sowohl die Streitkräfte der Eldar als auch Imperiale befehligen. Bei Einzelspielen oder im Mehrspielermodus können Sie eine beliebige Kombination von Eldar, Imperialen oder Tyranidentruppen befehligen.

Wenn Ihre Einheiten kämpfen, sammeln sie Erfahrung, was zwar die Basisstatistik ändert, nicht aber ihre Erfolgskosten. Setzen Sie Ihre Einheiten also umsichtig ein, denn sie werden während des Spiels immer stärker. Außerdem können viele erfahrene Trupps zu einem völlig anderen Truppentyp oder einer Einheit von Charaktermodellen trainiert werden. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Trainieren von Einheiten** ab Seite 33. Wie alle Handlungen zur Armeeorganisation findet dieses Training nur zwischen den Szenarien und nur auf Ihre Veranlassung hin statt: Das Schicksal Ihrer Armee liegt völlig in Ihrer Hand.

In einem Feldzug können Sie auf Wunsch von Szenario zu Szenario eine völlig andere Armee aufstellen. Die von Ihnen in einem gegebenen Szenario aufgestellte Armee unterliegt nur insofern Einschränkungen, als Ihnen nur bestimmte Einheitstypen, ein bestimmter Erfolgswert und eine bestimmte Anzahl der verfügbaren Aufstellungspositionen zur Verfügung stehen. Entscheiden Sie sich, eine erfahrene Einheit in einem bestimmten Szenario nicht einzusetzen, dann kann sie bis zur nächsten Einsatzgelegenheit in der Kaserne bleiben. Das Anpassen Ihrer Armee vor einem Szenario erfolgt auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation, der auf Seite 29 genauer beschrieben wird.

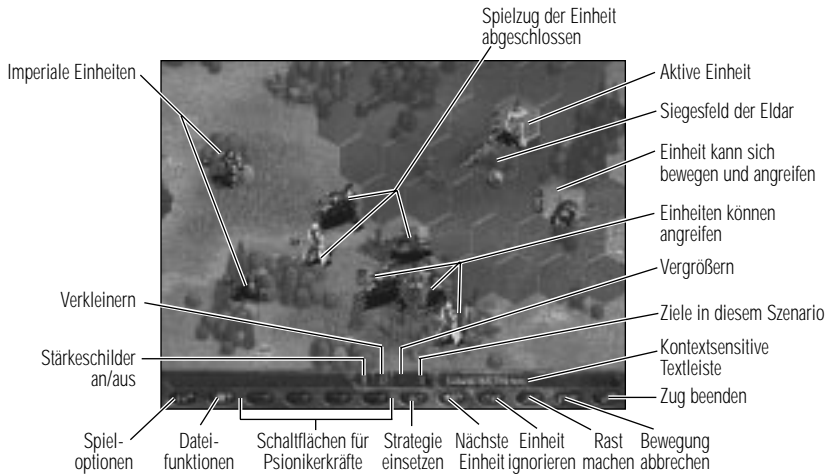
ARMEEAUFSTELLUNG

Nachdem Sie die Armee auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation ausgewählt haben, ist die nächste Phase beim Spielen eines Szenarios stets die Aufstellung. All Ihre Einheiten werden automatisch auf der Landkarte plziert, bevor die Aufstellungsphase beginnt. Sie können die Aufstellung jedoch korrigieren und die gewünschten Einheiten bewegen, indem Sie mit der linken Maustaste darauf klicken: Die Einheit wird zum Cursor, und die Spielfelder, auf denen sie aufgestellt werden darf, sind markiert. Sie können die Einheit an einer beliebigen markierten Position aufstellen oder auf eine andere Einheit klicken, um diese aufzunehmen und die erste Einheit an der bisherigen Position der zweiten Einheit aufzustellen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Einheit klicken, wird die dazugehörige

Statistik angezeigt, genau wie im normalen Spielablauf. Sie können jederzeit die Schaltflächen zum Vergrößern und Verkleinern verwenden, um einen besseren strategischen Überblick über die Karte zu erhalten. Klicken Sie nach Abschluß der Aufstellung mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Aufstellung beenden, und das Spiel im Szenario kann beginnen.

KAMPFBILDSCHIRM

Funktionsleiste



Am unteren Bildschirmrand ist während des normalen Spielablaufs stets eine Funktionsleiste sichtbar. An ihrem unteren Rand befinden sich zwölf Schaltflächen mit folgenden Funktionen:

- **SPIELOPTIONEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf, um den Bildschirm Spieloptionen zu öffnen.
- **DATEIFUNKTIONEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um das Popupmenü **Dateifunktionen** aufzurufen, über das Sie ein Spiel laden, speichern, beenden oder ein neues Spiel beginnen können.
- **PSIONIKERKRAFT 1** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die Psionikerkraft 1 der ausgewählten Einheit zu aktivieren. Diese Schaltfläche zeigt das Symbol **Psionikerkraft** nur an, wenn die Kraft einer ausgewählten Einheit zur Verfügung steht.
- **PSIONIKERKRAFT 2** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die Psionikerkraft 2 der ausgewählten Einheit zu aktivieren. Diese Schaltfläche zeigt das Symbol Psionikerkraft nur an, wenn die Kraft einer ausgewählten Einheit zur Verfügung steht.
- **PSIONIKERKRAFT 3** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die Psionikerkraft 3 der ausgewählten Einheit zu aktivieren. Diese Schaltfläche zeigt das Symbol Psionikerkraft nur an, wenn die Kraft einer ausgewählten Einheit zur Verfügung steht.

- **PSIONIKERKRAFT 4** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die Psionikerkraft 4 der ausgewählten Einheit zu aktivieren. Diese Schaltfläche zeigt das Symbol Psionikerkraft nur an, wenn die Kraft einer ausgewählten Einheit zur Verfügung steht.
- **STRATEGIE EINSETZEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die vor Beginn des Szenarios gekaufte Strategie einzusetzen. Weitere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt **Kaufen von Strategien** auf Seite 35.
- **NÄCHSTE EINHEIT** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um die nächste Einheit auszuwählen, die noch kampf- und/oder bewegungsfähig ist, und sie in die Mitte des Kampfbildschirms zu rücken.
- **EINHEIT IGNORIEREN** – Sobald eine Einheit ausgewählt ist, können Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche klicken, um die unter **NÄCHSTE EINHEIT** vorgenommene Positionierung zu verändern. Wenn Sie auf die Schaltfläche **NÄCHSTE EINHEIT** klicken, gilt eine von Ihnen ignorierte Einheit bis zum nächsten Spielzug als nicht verfügbar. Solche Einheiten können zwar immer noch ausgewählt und verändert werden, werden aber nicht mehr automatisch durch die Schaltfläche **NÄCHSTE EINHEIT** berücksichtigt.
- **RAST MACHEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, damit die ausgewählte Einheit ihre Verletzungen ausheilen kann, wenn sie sich in diesem Spielzug weder bewegt noch einen Angriff unternommen hat. Befindet die Einheit sich nicht in der Nähe feindlicher Verbände, dann können all ihre Wunden heilen, und der Panikstatus wird entfernt. Befindet sich die Einheit außerdem auf einem Strukturfeld (beispielsweise einer Stadt, einem Dorf oder einem Schrein), kann sie alle Wunden ausheilen und Verluste ersetzen. Ist eine Feindeinheit in der Nähe, dann wird allein durch Rasten auf einem Strukturfeld eine Wunde geheilt und ein Verlust ersetzt.
- **BEWEGUNG ABBRECHEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um den letzten Zug der ausgewählten Einheit rückgängig zu machen. Greift die Einheit an, rastet sie, führt sie nach der Bewegung eine besondere Aktion aus, bewegt sie sich erneut (einigen Klassen ist dies möglich) oder hat sie durch die Bewegung zuvor verborgene Einheiten enthüllt, dann ist diese Option nicht verfügbar und die Schaltfläche deaktiviert.
- **ZUG BEENDEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um den aktuellen Spielzug zu beenden und den Zug des nächsten Spielers zu beginnen.

Oberhalb dieser Schaltflächen befinden sich, getrennt durch vier zusätzliche Schaltflächen, zwei Textleisten, die kontextbezogene Informationen anzeigen. Wenn der Cursor über ein besetztes Feld gebracht wird, zeigen die Textleisten Informationen über die Einheit und das Gelände an. Andernfalls werden nur Informationen über das Gelände angezeigt. Die vier oberen Schaltflächen haben (von links nach rechts) folgende Funktionen:



- **STÄRKESCHILDER** (an/aus)
- **VERKLEINERN**
- **VERGRÖßERN**
- **ZIELE IN DIESEM SZENARIO**

Stärkeschilder sind stets sichtbare Symbole, die links von jeder Einheit angezeigt werden. Durch diese Symbole sind Sie stets über Bewegungen, Angriffe und Stärke der Einheit informiert. Sie können mit



diesem Steuerelement ein- und ausgeschaltet werden. Sie werden bemerken, daß der die Bewegung anzeigende Teil des Stärkesymbols nicht mehr angezeigt wird, wenn eine Einheit ihre Bewegung beendet hat. Entsprechendes gilt auch für den Teil des Stärkesymbols, der den Angriff anzeigt. Dies ist hilfreich, um zu verfolgen, welche unter Ihrer Kontrolle stehenden Einheiten ihre Bewegungen und Angriffe in diesem Spielzug ausgeschöpft haben.

Mit Hilfe der Schaltflächen zum Vergrößern und Verkleinern können Sie zwischen drei getrennten Ansichtsebenen wechseln: Normal (Standard), Mittlerer Maßstab (Karten und Einheiten werden in 50 % der Normalgröße angezeigt) und Strategisch (die gesamte Karte ist sichtbar, und statt Einheiten werden Symbole der Kriegsparteien angezeigt). Durch Klicken mit der linken Maustaste vergrößern Sie auf die Normalansicht, wobei das ausgewählte Feld im Mittelpunkt des Bildschirms erscheint.

Mit Hilfe von **Ziele in diesem Szenario** können Sie sich die aktuellen Ziele in diesem Szenario noch einmal einprägen. Sie sind identisch mit den im Szenarienbriefing angezeigten Zielen.

Verwendung der Maus

Mit Hilfe der Maus können Sie die Einheiten auswählen und ihnen auch Befehle erteilen. Mit Hilfe unterschiedlicher Mausfunktionen können Sie unterschiedliche Befehle ausführen. Das hängt davon ab, ob eine Einheit bereits ausgewählt ist oder nicht, wie unten angegeben.

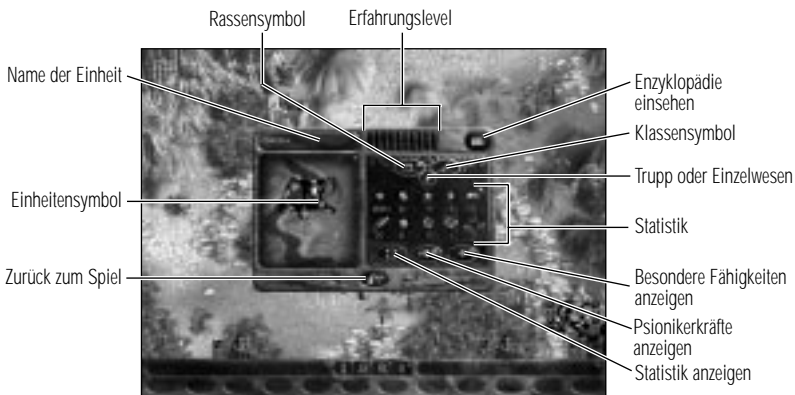
Wenn keine Einheit ausgewählt ist:

- Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Einheit derselben Partei wird die Einheit ausgewählt und ihre Position grün markiert. Außerdem werden alle Felder, in welche die Einheit in diesem Spielzug ziehen kann, blau markiert.
- Mit der linken Maustaste auf eine Feindeinheit zu klicken, hat keine Auswirkungen.
- Mit der linken Maustaste auf ein unbesetztes Feld zu klicken, hat keine Auswirkungen.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Einheit wird die dazugehörige Statistik aufgerufen.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Feld mit dem lupenförmigen Cursor wird eine Beschreibung des Ortes eingeblendet.
- Mit der rechten Maustaste auf ein unbesetztes Gelände zu klicken, hat keine Auswirkungen.

Wenn eine Einheit ausgewählt ist:

- Durch Bewegen des Cursors über eine feindliche Einheit in Schußweite der ausgewählten Einheit werden die voraussichtlichen Ergebnisse der Schlacht angezeigt.
- Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine feindliche Einheit in Schußweite der ausgewählten Einheit wird diese zum Angriff auf den Feind veranlaßt.
- Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein unbesetztes, aber markiertes Feld bewegt sich die Einheit auf diese Position, es sei denn, ihre Bewegung wird von einem zuvor nicht sichtbaren Feind unterbrochen.
- Das Klicken mit der linken Maustaste auf ein leeres Feld, das nicht markiert ist, hat keine Auswirkungen.

- Durch Klicken mit der linken Maustaste auf ein von einer Feindeinheit besetztes Feld, das außer Schußweite ist, hat keine Auswirkungen.
- Durch Klicken mit der linken Maustaste auf eine Einheit derselben Partei wird die Auswahl der aktuellen Einheit aufgehoben und die neue Einheit ausgewählt.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf eine Einheit wird die dazugehörige Statistik aufgerufen.
- Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf ein Feld mit dem lupenförmigen Cursor wird eine Beschreibung des Ortes eingeblendet.
- Mit der rechten Maustaste auf ein unbesetztes Gelände zu klicken, hat keine Auswirkungen.



Aufrufen von Statistiken

Sie können die Statistik für Ihre oder gegnerische Einheiten aufrufen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Einheit klicken. Wenn Sie sich die Statistik für eine Einheit näher ansehen möchten, wird in der Mitte des Bildschirms ein kleines Feld eingeblendet. Es zeigt Ihnen nicht nur die Statistik für die jeweilige Einheit an, sondern ermöglicht Ihnen auch, die Enzyklopädie aufzurufen, um weitere Informationen über die Einheit einzusehen, oder mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **Abbrechen** zu klicken, um wieder zum Spiel zu wechseln.

Es werden folgende Statistiken angezeigt:

- | | |
|---|---------------------------------|
| • Nahkampfangriff | • Artillerieangriff |
| • Verteidigung | • Distanz bei Artillerieangriff |
| • Moralwert | • Bewegungsfähigkeit |
| • Initiative | • Spähen |
| • Besondere Fähigkeiten | • Erfahrung |
| • Psionikerkräfte | • Anzahl der Angriffe |
| • Stärke
(einschließlich aktuelle Stärke, erlittene Wunden und Verluste, nach Farben – grün, gelb, rot – getrennt aufgeführt.) | |

BEWEGUNGSFÄHIGKEIT

Jede Einheit verfügt über einen Bewegungstyp und Aktionspunkte; weitere Informationen zu **Bewegungstyp** und **Aktionspunkten** finden Sie auf Seite 16. Aktionspunkte werden in jedem Spielzug neu festgelegt, wodurch für jede Einheit ein bestimmter Aktionsradius vorgegeben ist. Immer wenn eine Einheit ein neues Feld betritt, werden einige Aktionspunkte vom aktuellen Aktionskonto der Einheit abgezogen. Die Höhe des Abzugs wird durch einen Vergleich des Bewegungstyps der Einheit mit dem Geländetyp, in den sie vordringt, ermittelt, und zwar gemäß dem untenstehenden Diagramm.

Gelände	Offen	Formation	Schweben	Panzer	Fliegen	Läufer
Stadt	2/3	2/3	1	2/3	1	2/3
Dorf	2/3	2/3	1	2/3	1	2/3
Festung	2/3	2/3	1	2/3	1	2/3
Schrein	2/3	2/3	1	2/3	1	2/3
Weg	2/3	2/3	2/3	2/3	1	2/3
Frei	1	1	1	1	1	1
Uneben	1	2	2	2	1	1
Hügel	2	2	3	2	1	2
Berg	Alle	Alle	Alle	Alle	1	2
Vulkan	Alle	Alle	Alle	Unpassierbar	1	All
Wald	1	2	2	2	1	1
Dschungel	2	3	3	Alle	1	3
Sumpf	3	Alle	2/3	Alle	1	All
Brücke	2/3	2/3	1	2/3	1	2/3
Flaches Wasser	Alle	3	2/3	2	1	2
Tiefes Wasser	Unpassierbar	Unpassierbar	1	Unpassierbar	1	Unpassierbar

Wenn eine Einheit einen Zug gemacht hat, sinkt ihr Aktionspunktekonto auf Null (außer sie besteht aus Scouts oder hat Partisanenfähigkeiten). Scouts und Partisaneneinheiten können einen Aktionspunkt verlieren, wenn sie die Aktion beenden, können die Bewegung jedoch fortsetzen, wenn noch Aktionspunkte übrig sind.

Wenn eine Einheit ihre Bewegung beendet, macht sie Einheiten in ihrem regulären Spärradius sichtbar, so als ob sie einen neuen Spielzug begonnen hätte. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Spähen** ab Seite 17. Werden keine neuen Einheiten sichtbar, dann kann die Bewegung der Einheit über das Symbol **BEWEGUNG ABBRECHEN** rückgängig gemacht werden. Wird ihre Bewegung abgebrochen, dann kehrt die Einheit an ihre vorherige Position zurück und erhält die ursprüngliche Anzahl von Aktionspunkten zurück. Unternimmt die Einheit eine Aktion oder wird ihre Auswahl aufgehoben, dann kann ihre Bewegung nicht mehr rückgängig gemacht werden. Bewegen Sie also eine Einheit von Scouts einmal und dann ein zweites Mal, dann kann die zweite Bewegung rückgängig gemacht werden, die erste aber nicht.



KONTROLLIERTES GEBIET

Jede Einheit verfügt über ein Kontrolliertes Gebiet (KG), das ungefähr der Zone entspricht, die von der Einheit beherrscht wird. Das KG jeder Einheit umgibt die Einheit in einem Radius von einem Feld, umfaßt also insgesamt 6 Waben. Nur Artillerieeinheiten besitzen ein Kontrolliertes Gebiet mit einem Radius von zwei Feldern gegenüber Lufteinheiten. Betritt eine Einheit das KG des Feindes, dann wird ihre Bewegung gestoppt. Zum größten Teil haben KG von Bodeneinheiten keine Auswirkungen auf Luftkampfeinheiten, aber das KG einer Luftkampfeinheit beeinflusst Bodeneinheiten. Luftkampfeinheiten ihrerseits werden von anderen Luftkampfeinheiten und Artillerieeinheiten beeinflusst. Überlappende KG gegnerischer Parteien neutralisieren einander nicht, sondern beide bleiben in Kraft, und die Einheiten beider Parteien werden gestoppt, wenn sie das umkämpfte Feld betreten.

Versucht eine Einheit, in oder durch ein Feld vorzudringen, das von einem vorher nicht erspähten Feind besetzt ist, ist ein Hinterhalt die Folge, wobei die auf dem Feld positionierte Einheit im Hinterhalt liegt. Während eines Hinterhalts wird die marschierende Einheit an dem Punkt gestoppt, an dem sie sonst in das Feld der feindlichen Einheit vorgedrungen wäre. Die im Hinterhalt liegende Partei kann dann einen ungehinderten Angriff auf die ziehende Einheit durchführen und hat von dieser keine Vergeltung zu befürchten.

KAMPF

Sind Einheiten in ein Gefecht verwickelt, dann erleiden sie möglicherweise (und ziemlich wahrscheinlich) Schaden durch die Streitkräfte des Gegners. Hierbei kann es sich um Verletzungen oder Verluste handeln. Verwundungen werden durch die Zahl neben dem Blutstropfensymbol und Verluste durch die Zahl neben dem Totenkopfsymbol angezeigt. Jeder Schuß, den die gegnerische Einheit abgibt, wird einzeln berechnet und kann folgende Auswirkungen haben:

Wunden

Wunden vermindern die Zahl der Angriffe, die eine Einheit ausführen kann, und bringen sie der Vernichtung näher. Eine Einheit darf nur so viele Angriffe pro Spielzug durchführen, wie es ihrer Höchststärke abzüglich der Anzahl von erlittenen Wunden und Verlusten entspricht. Außerdem können die Wunden nur heilen, wenn eine Einheit einen ganzen Spielzug lang aussetzt, um zu rasten. Bei einer Einheit, die dort Rast macht, wo keine Feinde in der Nähe sind, können alle Wunden ausheilen. Bei einer Einheit, die IN DER NACHBARSCHAFT eines Feindes rastet, verheilt nur eine Wunde. Durch Rasten auf einem Strukturfeld (beispielsweise einer Stadt, einem Dorf oder Schrein) wird immer wenigstens eine Wunde geheilt und ein Verlust ersetzt. Die Heilung erfolgt sofort nach der Rast, bevor der Gegner am Zug ist. Beachten Sie, daß abweichende Regeln gelten können, wenn besondere Fähigkeiten im Spiel sind.

Verluste

Diese stehen für zugefügte Schäden oder umgekommene Soldaten, welche nur ersetzt werden können. Wenn eine Einheit einen Verlust erleidet, kann dieser nur ersetzt werden, indem sie auf einem Strukturfeld Rast macht. Macht eine Einheit Rast an einem geeigneten Ort, dann erreicht sie entweder ihre Höchststärke (sofern keine Feinde in der Nähe sind), oder eine Wunde und ein Verlust werden ersetzt (wenn sich Feinde in der Nähe befinden). Einzelwesen werden NIE getötet, sondern nur verwundet – jedes Ergebnis, das unter normalen Umständen ein Verlust wäre, wird als Wunde gerechnet. Beachten Sie, daß abweichende Regeln gelten können, wenn besondere Fähigkeiten im Spiel sind.

Kampfphasen

Kommt es zwischen zwei Einheiten zum Gefecht, dann wird dieses in vier Phasen ausgetragen. Bei Einheiten mit besonderen Fähigkeiten können Kombattanten die untenstehenden Regeln unter Umständen ignorieren oder ändern.

1. **Initiative** – Initiative hat einen starken Einfluß auf den Kampfverlauf. Die Kampfinitiative wird errechnet, indem der Initiative in der Basisstatistik jeder Einheit eine zufallsgesteuerte Liste hinzugefügt wird. Der Kombattant mit dem höheren Gesamtwert verfügt im Kampf über einen entscheidenden Vorteil, da er von einem Angriffs- und Verteidigungsbonus profitiert, welcher der Differenz zur Initiative entspricht und bis zu drei Punkte beträgt. Kampfinitiative zeigt nicht an, welche Einheit zuerst zum Angriff übergeht.
2. **Artilleriegefecht** – Direkter Beschuß von Einheiten, deren Kampfwert für Artilleriegefechte nicht null beträgt. Alle Treffer von Artillerieangriffen werden sofort erkennbar, nachdem beide Einheiten Gelegenheit hatten, ihre Schüsse abzugeben, und alle Verluste und Verwundungen der Kombattanten werden angegeben, bevor die nächste Kampfphase beginnt. Wenn die Verteidiger im Artilleriegefecht nicht ebenfalls Punkte erzielen, endet das Gefecht nach der Phase des Unterstützungsfeuers.
3. **Unterstützungsfeuer** – Indirektes Feuer von Devastoreinheiten. Befindet sich eine Devastoreinheit im Schußbereich des Angreifers und hat in diesem Spielzug noch kein Unterstützungsfeuer eröffnet, dann hat die Devastoreinheit Gelegenheit, auf den Angreifer zu feuern. Devastoreinheiten können nicht auf Einheiten feuern, die mehr als drei Felder entfernt sind. Unterstützungsfeuer löst keine Reaktion aus, und mehrere Devastoreinheiten können auf einen einzigen Angriff reagieren, wenn dies nach den Spielregeln möglich ist. Alle Treffer von Angriffen durch Unterstützungsfeuer werden sofort erkennbar, und alle Verluste oder Wunden werden zugefügt, bevor der Kampf in die nächste Phase übergeht.
4. **Nahkampf** – Nahkampfangriffe von Einheiten, deren Nahkampfwert nicht null beträgt. Alle Treffer von Nahkampfangriffen werden sofort erkennbar, nachdem beide Einheiten Gelegenheit hatten, ihre Schüsse abzugeben, und alle Verluste und Verwundungen der Kombattanten werden angegeben, bevor das Gefecht endet.

HINWEISE: Einheiten, die nur einen Nahkampfwert haben, können keine Vergeltung üben, wenn sie von einer Artillerieeinheit attackiert werden.



Moral

Der Begriff der Moral bezieht sich auf die aktuelle psychische Verfassung einer Einheit. Die Moral einer Einheit wird nur beeinflusst, wenn sie sich gegen einen Angriff verteidigt. Eine Einheit, die sich verteidigt, unternimmt zunächst einen Rückzugstest, um zu ermitteln, ob sie durch den Angriff geschwächt wurde. Besteht die Einheit den Test nicht, dann zieht sie sich, wenn dies möglich ist, auf eine Position in der Nähe zurück. Ist kein Feld verfügbar, in das die Einheit sich zurückziehen könnte (wenn sie beispielsweise umzingelt ist oder das Gelände einen Rückzug unmöglich macht), dann gilt die Einheit sofort als geschlagen. Sobald die Einheit sich erfolgreich zurückgezogen hat, muß sie einen Paniktest durchführen. Besteht die Einheit diesen Test auch nicht, dann ist ihre Moral zerstört; die Einheit gerät in Panik und verliert je fünf Angriffs- und Verteidigungspunkte, bis sie Rast macht. Das Stärkeschild einer Einheit, die in Panik geraten ist, ändert die Farbe und wird rot. Die Ergebnisse von Rückzugs- und Paniktests können sich durch die Moralwert-Statistik einer Einheit verändern; weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Moralwert** auf Seite 18.

Kampfmodifikation aufgrund von Gelände

Das Gelände beeinflusst den Kampf, indem es die Statistik einer sich verteidigenden Einheit (entsprechend dem aktuell besetzten Gelände) verändert, wie aus dem folgenden Diagramm hervorgeht. Im allgemeinen kann eine Einheit sich effektiver verteidigen, wenn sie auf einem Strukturfeld oder einem Feld aufgestellt ist, das eine strategisch gute Positionierung bietet (beispielsweise Berge, Wald oder Dschungel). Einheiten sind auf offenem Gelände (Wege und Lichtungen) und auf sehr unwegsamem Gelände (Sumpf oder Fluß) verwundbarer. Der Verteidigungswert der Verteidiger erhöht sich um die unten angegebenen Werte:

Gelände	Modifikation
Eldarstruktur.....	+4
Imperiale Struktur.....	+4
Weg.....	-1
Frei.....	0
Uneben.....	+1
Hügel.....	+2
Berg.....	+3
Vulkan.....	+3
Wald.....	+1
Dschungel.....	+2
Sumpf.....	-1
Brücke.....	-2
Flaches Wasser.....	-2
Tiefes Wasser.....	0

STRUKTUREN

Über die meisten Landkarten von Szenarien sind Strukturen verstreut. Sie können die Form von Schreinen, Festungen oder anderen wichtigen Bauten haben. Solche Orte tragen dazu bei, die Spielhandlung voranzutreiben oder Hintergrundinformationen zu liefern, denn zu jedem Ort gehört ein kurzer Text, der beim Erkunden des Ortes angezeigt wird. Feindliche Einheiten können auch um Strukturen herum erscheinen, wenn diese erkundet werden, was ihrer Entdeckung etwas Riskantes und Abenteuerialisches verleiht.

Strukturen bieten dem ersten nicht-computergesteuerten Spieler, der sie befreit oder erforscht, einige Vorteile. Wurde eine Struktur befreit, wird Ihrer Armee beispielsweise sofort eine zusätzliche freie Einheit zur Verfügung gestellt. Wenn ein Szenario beendet ist (und die Einheit das Szenario überlebt), bleibt diese Einheit ein Teil Ihrer Armee. Alternativ finden Sie in einer befreiten Struktur möglicherweise ein Objekt der Kraft, wie ein Eldarartefakt, oder ein Stück Kriegsausrüstung der Imperialen. Legt eine Einheit ein Objekt der Kraft frei, dann wird es automatisch ihrer Ausrüstung hinzugefügt. Wenn die Einheit für den Ausstattungsgegenstand nicht in Frage kommt, wird er zurückgesetzt, und kann von einer anderen Einheit gefunden werden.

ERFOLG

Während Ihre Einheiten kämpfen und Schlachten gewinnen, Objekte der Kraft erlangen, Verbündete rekrutieren und vom Feind gehaltene Orte befreien, sammeln Sie Erfolgspunkte. Erfolg ist eine Werteinheit, und jede Armee hat ihren spezifischen Erfolgswert. Erfolg ist ein wichtiger Faktor, um die relative Schwierigkeit eines gegebenen Szenarios zu bestimmen: mehr Erfolg ist gleichbedeutend mit einer größeren und besseren Armee und einem anspruchsvolleren Szenario.

Sie können den Erfolgswert vernichteter Einheiten je nach dem Schwierigkeitsgrad, mit dem Sie spielen, ganz oder teilweise zurückerhalten. Lösen Sie eine Einheit auf, nachdem sie im Einsatz war, gehen Erfahrung und Erfolg dieser Einheit verloren.

Wenn Sie Ihre Armee erstellen oder ändern, steht Ihnen ein begrenztes Erfolgsguthaben zur Verfügung, aus dem Sie schöpfen können, aber eine unbegrenzte Anzahl von Rekruten, aus denen Sie wählen können; weitere Informationen finden Sie im Abschnitt **Armeeorganisation** auf Seite 29. Sie haben zwar unbegrenzt viele Rekruten, aber die während eines Feldzugs verfügbaren Einheitentypen sind begrenzt. Im Verlauf des Feldzugs entwickelt sich die Spielhandlung, und Sie können eine größere Zahl und unterschiedliche Einheitentypen einsetzen. Bei Einzel- oder Mehrspielerszenarien können Sie jedoch Ihre Erfolgspunkte nutzen, um aus allen Einheiten zu wählen, die im Spiel auftreten. Dies können Sie auch, wenn Sie benutzerdefinierte Armeen erstellen.

SIEGESBEDINGUNGEN

Sie müssen die Siegesbedingungen erfüllen, um ein gegebenes Szenario zu gewinnen. In **WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR** variieren diese Bedingungen von Szenario zu Szenario und werden näher im Text beschrieben, der vor dem Beginn jedes Szenarios angesehen werden kann. Die Beschreibung der Ziele kann auch während des Spiels angezeigt werden, wenn Sie die Schaltfläche **Ziele in diesem Szenario** rechts von der Schaltfläche **Vergrößern** im Kampfbildschirm markieren. Zu den Siegesbedingungen gehören:



Angreifen und Aufhalten

- Das Ziel ist, alle Feindeinheiten auf der Landkarte zu eliminieren.

Artefakt zurückerobern

- Sie müssen das Artefakt oder ein anderes Objekt der Kraft, das sich irgendwo auf der Karte befindet, finden und in Ihren Besitz bringen.

Belagerung

- Eine Variante der Szenarien, in der ein Feld eingenommen und gehalten werden muß. Sie müssen alle Belagerungsfelder kontrollieren, um zu gewinnen, aber eines davon ist in der Regel eine stark befestigte Festung.

Belagerung durchbrechen

- Eine Variante der Szenarien, in der ein Feld eingenommen und gehalten werden muß. Für den Sieg müssen Sie alle Belagerungsfelder kontrollieren, was Sie jedoch nur durch das Durchbrechen einer starken feindlichen Umzingelung erreichen können, um die dahinterliegenden Belagerungsfelder einzunehmen. Zusätzlich müssen Sie Ihre Aufstellungszone erfolgreich verteidigen.

Einheit eskortieren

- Sie müssen Ihre eigene entscheidende Einheit sicher zu einem bestimmten Feld geleiten, um zu gewinnen.

Einnehmen und Halten

- Sie müssen alle Belagerungsfelder auf der Landkarte unter Ihre Kontrolle bringen, um zu gewinnen; diese sind jedoch über verschiedene Standorte verteilt und halten unterschiedliche Gefahren bereit.

Rettung

- Sie müssen zu mindestens einer Ihrer Einheiten gelangen, die gefangengehalten wird oder hinter den feindlichen Linien in der Falle sitzt.

Töten

- Eine entscheidende Einheit des Feindes wird gefunden und eliminiert.

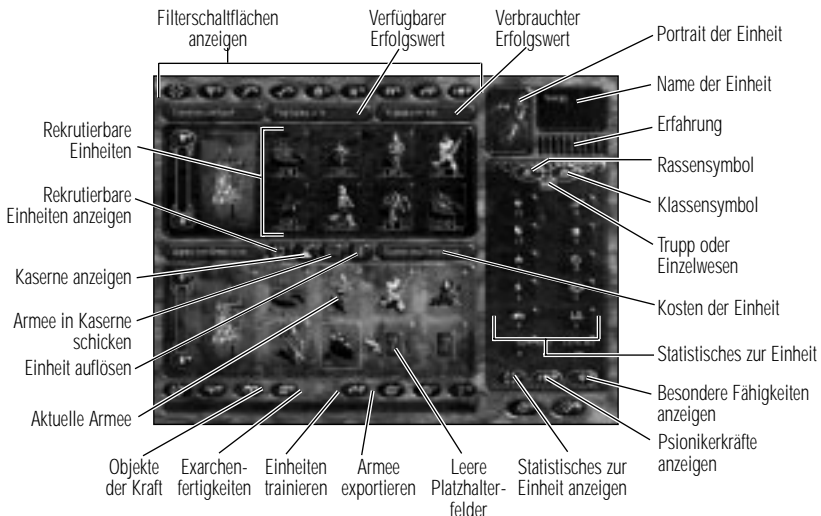
Weitere Informationen hierzu finden Sie unter **Festlegung der Siegesbedingungen** ab Seite 52.



ARMEEORGANISATION

BILDSCHIRM FÜR DIE ARMEEORGANISATION

Durch Klicken mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Armee organisieren auf dem Feldzugbildschirm gelangen Sie auf den Bildschirm für die Armeeorganisation. Hier wählen Sie die Einheiten, die Sie in die Schlacht führen möchten, rüsten sie aus und trainieren sie. Sie können sogar einige Einheiten für zukünftige Einsätze aufsparen und ihnen den Luxus des Kasernenlebens erlauben, während ihre Kameraden in einem höllischen Konflikt ihr Leben aufs Spiel setzen.



Der Bildschirm für die Armeeorganisation besteht aus drei Hauptflächen: dem oberen Fenster, dem Armeefenster und dem Fenster mit der aktuell ausgewählten Einheit. Im oberen Fenster sehen Sie entweder den aktuellen Rekrutierungsbereich von Einheiten, die Sie mit Erfolgswerten kaufen können, oder die Kaserne: Sie dient als Zwischenablage oder „Spielzeugkiste“, in der Sie die Einheiten vorübergehend ablegen können. Im Armeefenster werden alle Einheiten angezeigt, die Sie für die Aufstellung ausgewählt haben; und wenn das Szenario beginnt, stehen diese Einheiten zu Ihrer Verfügung. Jede ausgewählte Einheit wird im aktuellen Fenster markiert (im oberen oder im Armeefenster) und außerdem genauer im aktuell ausgewählten Einheitenfenster angezeigt. Hier werden Informationen zur Einheit angezeigt, wie beispielsweise Name, Portrait, Erfahrung und statistische Informationen.

Sie können die Namen Ihrer Lieblingseinheiten von diesem Bildschirm auch nach Ihren Wünschen ändern. Durch Klicken mit der linken Maustaste auf den Namen der aktuellen Einheit wird er zu einem editierbaren Textfeld, so daß Sie eigene, phantasievolle Bezeichnungen eingeben können.

Auf diesem Bildschirm sind folgende Funktionen und Informationen verfügbar:

- **FILTER** – Eine Reihe von Schaltflächen über dem oberen Fenster, die als Ansichtsfiler dienen und die Anzahl der verfügbaren Klassen, die angezeigt werden, einschränken. Es gibt die Schaltfläche Alle und für jede Klasse außerdem eine separate Schaltfläche. Die Schaltflächen für die Klassen bestimmen, welche Klassen der Einheiten im oberen und im Armeefenster angezeigt werden, und über die Schaltfläche Alle lassen sich alle Einheiten sämtlicher Klassen aufrufen. Durch Einsetzen von Filtern für Rassen und Klassen kann der Benutzer genau steuern, welcher Bereich seiner Armee zu einem beliebigen Zeitpunkt angezeigt wird.
- **VERFÜGBARER ERFOLGSWERT** – Zeigt an, wieviel Erfolgspunkte Sie noch verbrauchen können.
- **VERBRAUCHTER ERFOLGSWERT** – Zeigt den aktuellen Erfolgswert der von Ihnen ausgewählten Armee an, zuzüglich des Werts aller Einheiten, die Sie in der Kaserne platziert haben.
- **ERFAHRUNG** – Unter dem Namen der Einheit ist eine Reihe von Kristallen zu sehen, die nacheinander die Farbe ändern und so auf einer zehnstufigen Skala anzeigen, wie die Einheit immer mehr Erfahrungen gewinnt.

Das obere Fenster ist vom Armeefenster durch vier Schaltflächen getrennt. Von links nach rechts sind dies folgende:

- **EINHEITEN ZUM KAUF ANZEIGEN** – Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn die Kaserne angezeigt wird. Bei Betätigung der Schaltfläche wird das obere Fenster von der Kaserne zum Rekrutierungsbereich umgeschaltet.
- **KASERNE ANZEIGEN** – Diese Schaltfläche ist nur aktiv, wenn der Rekrutierungsbereich angezeigt wird. Bei Betätigung der Schaltfläche wird das obere Fenster vom Rekrutierungsbereich zur Kaserne umgeschaltet.
- **ARMEE IN KASERNE SCHICKEN** – Verschiebt alle Einheiten aus dem aktuellen Dienstplan der Armee in die Kaserne.
- **EINHEIT AUFLÖSEN** – Diese Schaltfläche ist aktiv, wenn eine Einheit in der aktuellen Armee ausgewählt ist. Der Erfolgswert von Einheiten, die zwischen den Szenarien gekauft wurden, wird bis zum Beginn des nächsten Szenarios zurückerstattet.
- **OBJEKTE DER KRAFT** – Über diese Schaltfläche gelangen Sie zum Bildschirm für die Einheitenkonfiguration, wo ausgewählte Einheiten der Eldar mit den verfügbaren Artefakten ausgerüstet werden können. Werden für den Spieler Imperiale Einheiten verfügbar, dann können sie mit den verfügbaren Stücken der Imperialen Kriegsausrüstung ausgestattet werden.
- **EXARCHENKRÄFTE** – Diese Schaltfläche wird aktiv, wenn die ausgewählte Einheit vom Typ und Erfahrungslevel her imstande ist, Exarchenkräfte zu erhalten. Durch sie gelangt der Spieler zum Bildschirm für die Einheitenkonfiguration, wo anstelle von Eldarartefakten oder Kriegsausrüstungen der Imperialen eine Auswahl der Exarchenkräfte angezeigt wird. (Bei Einzelspielen oder Spielen im Mehrspielermodus, wo es möglich ist, die Rolle des Tyraniden zu spielen, ermöglicht diese Schaltfläche die Konfiguration von Tyraniden mit Tyranidenbiomorphen.)
- **EINHEIT TRAINIEREN** – Diese Schaltfläche wird verfügbar, wenn die ausgewählte Einheit für ein Training in Frage kommt. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Trainieren von Einheiten ab Seite 33.
- **ARMEE EXPORTIEREN** – Eine auf diese Weise gespeicherte Armee kann importiert und in Einzelszenarien oder im Mehrspielermodus verwendet werden.



In der rechten unteren Bildschirmecke befinden sich folgende Schaltflächen:

- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Hierdurch werfen Sie alle vorgenommenen Änderungen und kehren zum Feldzugbildschirm zurück.
- **AKTUELLE ARMEE ANNEHMEN** – Hierdurch übernehmen Sie alle an Ihrer Armee vorgenommenen Änderungen und kehren zum übergeordneten Bildschirm zurück.

REKRUTIERUNG

Der Rekrutierungsbereich wird im oberen Fenster auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation angezeigt. Es werden alle Einheitentypen angezeigt, die Sie für Ihre Armee kaufen können. Auf Ihrem Feldzug durch die Welt von WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR werden nach jedem Szenario, das Sie absolviert haben, neue Typen von Einheiten zum Kauf verfügbar. Denken Sie daran, daß die Größe Ihrer Armee durch die Anzahl der Aufstellungsfelder im zugehörigen Szenario begrenzt wird; Sie können jedoch zusätzliche Einheiten in der Kaserne stationieren. Wenn Sie genügend Erfolgswerte haben, können Sie im Rekrutierungsbereich einen, zwei oder 20 Angehörige jeder beliebigen Einheit anwerben. Mit den Bildlaufpfeilen links vom Armeebanner können Sie einen Bildlauf durch die verfügbaren Einheiten durchführen, wenn sie mehr als die acht anfänglich angezeigten Platzhalterfelder ausfüllen.

KASERNEN

Die Kasernen werden im oberen Fenster des Bildschirms für die Armeeorganisation angezeigt und funktionieren wie eine Zwischenablage für Ihre Armee. Ist eine Einheit für ein bestimmtes Szenario weniger geeignet, oder gibt es nicht genügend Aufstellungsfelder, um all Ihre Einheiten aufzunehmen, dann können Sie Einheiten in der Kaserne unterbringen, bis sie wieder in der Armee eingesetzt werden sollen. Mit den Bildlaufpfeilen links vom Armeebanner können Sie einen Bildlauf durch die verfügbaren Einheiten durchführen, wenn sie mehr als die acht anfänglich angezeigten Platzhalterfelder ausfüllen.

ARMEE

Ihre Armee wird im Armeefenster auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation angezeigt. Die darin angezeigten Einheiten stehen Ihnen im aktuellen Szenario zur Verfügung. Mit den Bildlaufpfeilen links vom Armeebanner können Sie einen Bildlauf durch die verfügbaren Einheiten durchführen, wenn sie mehr als die acht anfänglich angezeigten Platzhalterfelder ausfüllen.



KONFIGURIEREN EINZELNER EINHEITEN

Auf dem Bildschirm für die Einheitenkonfiguration können Sie eine ausgewählte Einheit nach Ihren Wünschen mit zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen und Kräften ausstatten.



Der Bildschirm besteht aus drei Hauptflächen: den benutzerdefinierten Ausrüstungen, die Sie erwerben können, den benutzerdefinierten Ausrüstungen, die für die aktuelle Einheit gelten, und den Statistiken zur Einheit. Die Fläche für die benutzerdefinierten Ausrüstungen zeigt an, welche benutzerdefinierten Optionen der Einheit zur Verfügung stehen, je nachdem, über welche ausgewählte Schaltfläche auf dem Bildschirm für die Armeeorganisation Sie hierher gelangt sind:

- Eldarartefakte für die Eldar
- Kriegausrüstung der Imperialen für Imperiale Einheiten
- Exarchenkräfte für in Frage kommende Exarchen
- Biomorphe für in Frage kommende Tyraniden

Um Informationen über eine Option zur benutzerdefinierten Anpassung rechts von der Auswahlliste anzuzeigen, muß die Auswahlliste markiert sein. Dann können Sie auf die Pfeile Ausrüsten oder Abrüsten klicken, um der ausgewählten Einheit eine benutzerdefinierte Ausrüstung zuzuweisen. Auf diesem Bildschirm sind folgende Steuerelemente und Informationen verfügbar:

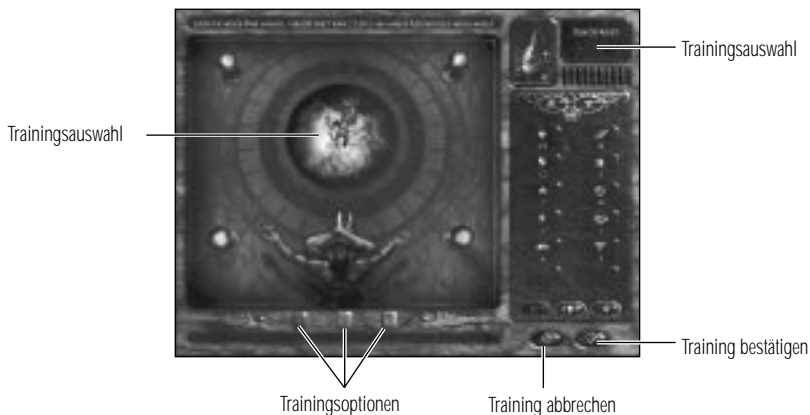
- **ANIMIERTE GRAFIK DER EINHEIT** – In diesem Fenster wird eine Grafik der ausgewählten Einheit angezeigt, wie sie auf dem Bildschirm erscheint. Symbole für die benutzerdefinierten Ausrüstungen, mit denen die Einheit versehen ist, werden unter ihr angezeigt. Durch das Auswählen dieser benutzerdefinierten Ausrüstungen wird eine Beschreibung des jeweiligen Artefakts oder der jeweiligen Kraft rechts von der animierten Grafik der Einheit eingeblendet.
- **PORTRAIT DER EINHEIT** – In diesem Fenster wird ein Portrait der Einheit angezeigt und darunter der Erfahrungsstand, den sie erreicht hat.
- **STATISTISCHES ZUR EINHEIT** – In diesem Fenster werden statistische Daten zur ausgewählten Einheit angezeigt.
- **VERFÜGBARER ERFOLGSWERT** – So hoch ist der Erfolgswert, den Sie derzeit verbrauchen können.



- VERBRAUCHTER ERFOLGSWERT – So hoch ist der Erfolgswert, den Sie bereits verbraucht haben.
- GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN – Hierdurch werfen Sie alle vorgenommenen Änderungen und kehren zum Feldzugbildschirm zurück.
- AKTUELLE ARMEE ANNEHMEN – Hierdurch übernehmen Sie alle an der ausgewählten Einheit vorgenommenen Änderungen und kehren zum übergeordneten Bildschirm zurück.



TRAINIEREN VON EINHEITEN



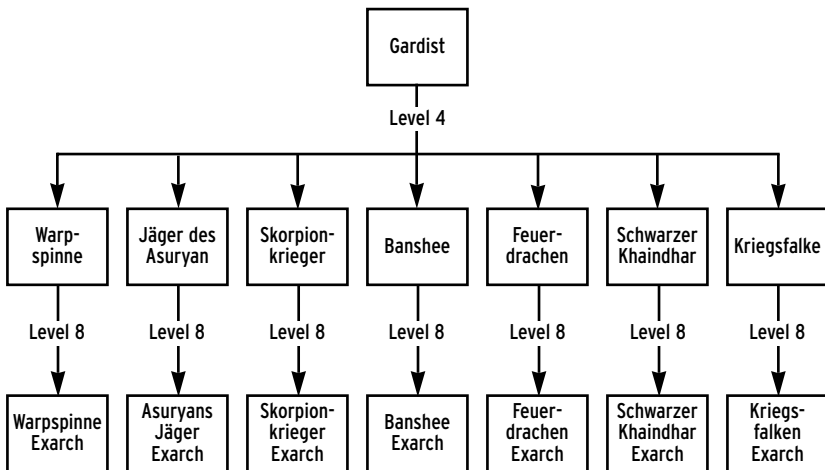
Bestimmte Einheiten der Eldar verfügen über die Fähigkeit, sich selbst so zu trainieren, daß sie im Laufe eines Feldzugs zu anderen Einheiten werden. Wird eine solche Einheit ausgewählt, hat sie den notwendigen Erfahrungslevel, und können Sie sich die neue Einheit leisten, dann können Sie diese auf dem Trainingsbildschirm trainieren. Am unteren Rand des Trainingsbildschirms werden Runensteine der Eldar angezeigt, die anzeigen, wie die Einheit aufsteigen kann. Klicken Sie auf einen Stein, um die neue Einheit und die dazugehörige Statistik aufzurufen.



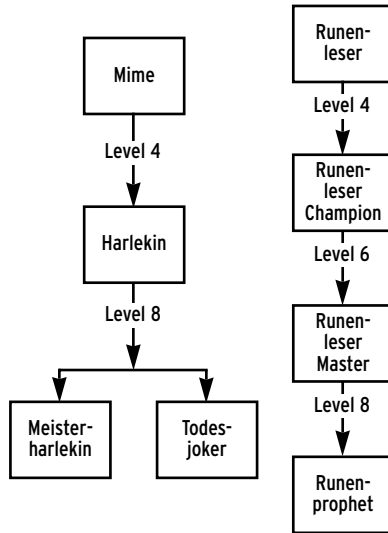
Ist ein Training ausgewählt, wenn auf die Schaltfläche AKTUELLE ARMEE ANNEHMEN geklickt wird, dann wird die Einheit in den neuen Einheitentyp umgewandelt.

Das Training mit Hilfe der eldarischen Runensteine ist nur bei bestimmten Eldareinheiten und nur während eines Feldzugs möglich. Im allgemeinen wird eine Einheit durch das Training spezialisierter: Beispielsweise wird eine Einheit von Feuerdrachen, die sich voll auf ihr Vorankommen konzentriert und völlig darin aufgeht, zu Feuerdrachen Exarchen. Ein Runenleser strebt danach, ein Runenleser Champion und dann ein Runenleser Master zu werden.

Die folgende Abbildung zeigt Ihnen die bestehenden Trainingsmöglichkeiten, und der Abschnitt Enzyklopädie ab Seite 56 behandelt die Einsatzmöglichkeiten für jeden Einheitentyp.



Hinweis: Exarchen haben die Option, eine Exarchenfertigkeit in Level 9 und eine weitere in Level 10 zu erwerben.



STRATEGIEN

KAUFEN VON STRATEGIEN

Zu Beginn des zweiten Szenarios werden Strategien zum Kauf verfügbar. In jedem weiteren Szenario wird eine Strategie verfügbar, bis alle elf Strategien aufgeführt sind, die Sie kaufen können.

Am Ende jedes Szenarios, in dem Strategien zur Verfügung stehen, haben Sie möglicherweise noch Erfolgspunkte übrig, die Sie nicht für die Armeeorganisation, sondern für den Kauf einer Strategie verwenden möchten. Die Strategien in Warhammer 40.000: Rites of War funktionieren ziemlich genau wie die Strategiekarten in der Miniaturen-Tischspielversion von Warhammer 40.000: Sie können sie im Spiel einsetzen, um Ihre eigenen Einheiten zu stärken oder die des Feindes zu schwächen. Manche Strategien greifen automatisch und werden stets wirksam, wenn sie angewendet werden können. Andere Strategie-

gien müssen erst aktiviert werden. Vom Spieler aktivierte Strategien werden wirksam, indem der Spieler zu Beginn des Szenarios mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche Strategie einsetzen klickt. Bei den meisten aktivierten Strategien ist die Auswahl eines Ziels notwendig; je nach der begonnenen Strategie sind nur bestimmte Ziele markiert. Eine gekaufte Strategie darf nur einmal in jedem Szenario eingesetzt werden. Alle in Warhammer 40.000: Rites of War verfügbaren Strategien sind unten aufgeführt.

STRATEGIELISTE

Brillante Strategie

Dieses ist eine automatische Strategie. Durch diese Strategie, die für die Dauer des Szenarios automatisch aktiv ist, erhalten alle Einheiten (statt des normalen Werts zwischen 1 und 4) während des Kampfes einen zufallsgesteuerten Wert zwischen 1 und 8 Punkten zusätzlich auf ihr Initiativkonto. Dies macht Ihre Einheiten wesentlich gefährlicher und schwieriger zu dezimieren.

Elende Feiglinge

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie, die Sie jederzeit während Ihres Spielzugs einsetzen können. Elende Feiglinge kann bei jeder Einheit in Panik und bei jeder Einheit, die nur noch über maximal ihre halbe Stärke verfügt, angewendet werden. Die Zieleinheit wird sofort vernichtet, da die Soldaten in Panik geraten, auseinanderrennen, und sich vor ihnen tiefe und dunkle Löcher auftun, in die sie sich verkriechen. Die Strategie wirkt weder bei Einheiten mit der besonderen Fähigkeit „Heroisch“ noch bei Zielen, die getötet werden sollen.

Kampfansprache

Dies ist eine automatische Strategie, die bei Beginn des Szenarios wirksam wird. Von der wundervollen Rhetorik und den Rites of War inspiriert, erhalten all Ihre Truppen für das gesamte Szenario hindurch einen Punkt zu ihrem Moralwert hinzu.

Minenfalle

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Eine Minenfalle kann in ein leeres Feld plziert werden, das neben einer (von einem beliebigen Spieler befehligten) Einheit liegt. Jede Einheit auf jeder Seite (auch Ihre), die in das ausgewählte Feld zieht, erhält einen Schlag der Stärke 20, womit ihr Spielzug beendet ist. Sobald die Mine explodiert ist, ist ein gefahrloses Eindringen in das Feld möglich. Bei einem Spiel im Mehrspielermodus können mehrere Spieler dasselbe Feld verminen. Das Ergebnis ist NICHT kumulativ.

Sabotage

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Der Spieler setzt diese Strategie ein, während er selbst am Zug ist, und wählt als Ziel eine Artillerieeinheit aus. Das nächste Mal, wenn das ausgesuchte Ziel zu schießen versucht, explodiert es statt dessen und erleidet eine Attacke, die seiner eigenen Angriffsstärke entspricht. Sollte die Feindartillerie die Eigenattacke überleben, dann wird sie so behandelt, als hätte sie in diesem Spielzug selbst einen Angriff ausgeführt, kann aber in den folgenden Spielzügen normal agieren.

Scharfschütze

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Wenn die Scharfschützenstrategie eingesetzt wird, erlaubt sie Ihnen, eine einzelne von Ihnen befehligte Einheit auszuwählen, die in diesem Spielzug noch nicht gefeuert hat. Das nächste Ziel dieser Einheit hat nur noch den halben Verteidigungswert. Wenn diese Einheit vor dem Ende des Spielzuges nicht feuert, wird die Strategie zurückgesetzt und kann erneut eingesetzt werden.

Sperrfeuer aus dem Orbit

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Beim Sperrfeuer können Sie ein beliebiges Feld auf der Karte auswählen, das aus dem Orbit bombardiert werden soll. Das Zielfeld wird sofort unter schweren Beschuß genommen, was enorme Schäden, nämlich einen Schlag der Stärke 16, bei allen Einheiten aller Parteien verursacht, die im Ziel oder in dessen Nähe sind.

Todesmutig

Diese vom Spieler aktivierte Strategie sorgt für die sofortige Wiederherstellung der Gesundheit einer einzelnen ausgewählten Einheit unter Ihrem Befehl, wandelt alle Wunden in Stärkekpunkte um und entfernt den Status In Panik. Außerdem erhält die Einheit ihre Höchstzahl an Aktionspunkten zurück, kann eine zusätzliche Bewegung machen und bei diesem Zug angreifen, sogar wenn sie bereits zuvor gezogen und/oder gefeuert hatte. Dies Strategie können Sie nur während Ihres Spielzugs einsetzen.

Verirrte Granate

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Eine verirrte Granate kann auf alle mechanisierten Einheiten oder Feindfahrzeuge angewendet werden, die sich in der Reichweite Ihrer Einheiten befinden. Die Zieleinheit erhält sofort den Panikstatus. Auf lebendige Wesen haben verirrte Granaten keine Wirkung.

Virus Bombe

Eine Virusbombe ist eine vom Spieler aktivierte Strategie, die einem einzelnen Feind in der Nähe einer Einheit des Spielers einen Schlag der Stärke 10 versetzt. Das Ziel besitzt für diese Attacke einen Verteidigungswert von 0. Die Virusbombe wirkt sich auf alle organischen Einheiten aus, hat aber absolut keine Wirkung auf Fahrzeuge und mechanisierte Einheiten.

Warpbombe

Dies ist eine vom Spieler aktivierte Strategie. Eine Warpbombe kann gegen jeden beliebigen Feind in der Nähe einer Einheit des Spielers eingesetzt werden. Eine von einer Warpbombe getroffene Einheit wird (abgerundet) sofort auf die Hälfte ihrer Stärke reduziert, und die verlorenen Stärkekpunkte gelten als Verluste und werden nicht als Wunden gerechnet. Die Wahrscheinlichkeit für ein Einzelwesen, vernichtet zu werden oder mit dem Schrecken davonzukommen, beträgt 50 zu 50. Warpbomben haben keine Auswirkungen auf Ziele, die getötet werden sollen.





KLASSEN VON EINHEITEN

In diesem Abschnitt finden Sie kurzen Beschreibungen der verschiedenen Klassen von Einheiten: gegen welchen Gegner sie wirksam sind und Details zu den gemeinsamen Eigenschaften.

LUFTEINHEIT

Luftinheiten bewegen sich fliegend und haben wegen ihrer erhöhten Aussicht überdurchschnittlich viele Spähpunkte. Luftinheiten können von einem Angreifer nicht in einen Nahkampf verwickelt werden; deshalb lassen sie sich besonders effektiv für die Jagd auf Sturmtrupps einsetzen. Bedenken Sie, daß Luftinheiten nicht dasselbe Feld besetzen können wie eine Bodeneinheit: in jedem Feld kann sich nur eine Einheit zur gleichen Zeit befinden. Für Luftinheiten sind jedoch Kontrollierte Gebiete bodengestützter Einheiten (außer Artillerie) unerheblich: sie können sich ungehindert über sie hinweg bewegen. Artillerieeinheiten besitzen ein kontrolliertes Gebiet mit einem Radius von zwei Feldern gegenüber Luftinheiten.

STURMTRUPP

Sturmtrupps sind Nahkampfexperten. Sie sind am effektivsten in Verbindung mit Kriegsmaschinen-einheiten, die Angriffsspitzen in die am stärksten verteidigten Feindpositionen bilden und das Gelände von schwer verschanzten feindlichen Truppen befreien. Sturmtrupps verfügen über eine hervorragende Initiative und freie Bewegung. Wenn diese Trupps angreifen, werden positive Geländemodifikationen des Gegners ignoriert.

DEVASTOR

Devastoren vereinigen die Feuerkraft von Kriegsmaschinen und die Erschwinglichkeit Taktischer Einheiten in sich. Sie haben viel Initiative und können über weitere Entfernungen größere Schäden anrichten als die meisten anderen Truppentypen. Dies wird durch die in Formation erfolgende Bewegung, die durch ihre schwere Ausrüstung bedingt ist, ausgeglichen. Devastoreinheiten haben meistens Waffen besonderer Art, die schwierige Ziele, wie Panzer usw. hervorragend aufbrechen können. Dies geht aber zu Lasten ihrer Effizienz gegenüber Infanterietruppen. Am wichtigsten ist, daß Devastoreinheiten die Fähigkeit zum Unterstützungsfeuer haben, da sie über die Köpfe von benachbarten Einheiten derselben Partei hinweg auf den Feind feuern können.

KRIEGSMASCHINE

Kriegsmaschinen vereinigen höchste Feuerkraft, Panzerung und Beweglichkeit in sich. Daher gehören sie zu den kostspieligsten Einheiten im Spiel. Kriegsmaschinen sind schwer gepanzert und können ihre Gegner naturgemäß überrennen. Wenn eine Kriegsmaschine einen Gegner attackiert und völlig vernichtet, bevor sie sich bewegt, kann sie im selben Spielzug einen zweiten Angriff unternehmen.

TAKTISCHE EINHEIT

Taktische Einheiten sind die effizientesten und flexibelsten Einheiten, die Ihnen zur Verfügung stehen. Sie sind statistisch sehr ausgeglichen und im allgemeinen billig. Zwar gibt es immer eine Einheit, die für eine bestimmte Aufgabe besser geeignet ist als eine Taktische Einheit, aber keine hat solch gute All-roundfähigkeiten wie sie. Sie sind Experten in der Verteidigung von Gelände: alle Bonuspunkte für Gelände werden den Taktischen Einheiten doppelt angerechnet.



SCOUTS

Scouts sind gerissen und unberechenbar: sie stürmen heran, schlagen hart zu und sind verschwunden, bevor der Gegner sie fassen kann. Scouts haben ausgeprägte Spähfähigkeiten, viel Initiative, freie Bewegung und viele Aktionspunkte. Alle Scouts haben die besondere Eigenschaft von Partisanen: nachdem sie gezogen haben, können Sie die Bewegung im selben Zug wiederaufnehmen, indem sie einen einzelnen Aktionspunkt ganz ausschöpfen. Solange sie genügend Aktionspunkte haben, können Scouts sogar zwischen den einzelnen Bewegungen angreifen, wodurch sie für Partisanentaktiken und das Ausschalten langsamer Artillerieeinheiten prädestiniert sind. Scouts können nicht in einen Hinterhalt geraten, und wenn ein Scout plötzlich in das Feld eines nicht bemerkten Feindes eindringt, erfolgt kein Angriff aus dem Hinterhalt. Wenn ein angreifender Scout mehr Initiative gewinnt als der Verteidiger, kann dieser im selben Spielzug keinen Gegenangriff mehr unternehmen.

ARTILLERIE

Artillerieeinheiten verfügen über starke Feuerkraft, die dem Feind über sehr große Distanz Schaden zufügen kann. Artillerie wird eingesetzt, um angreifenden Truppen Unterstützungsfeuer zu geben und zugleich die feindliche Verteidigung zu schwächen. Ist die feindliche Verteidigung erst einmal durch die Salven des Artilleriefeuers in Bedrängnis geraten, dann können die alliierten Truppen dorthin vordringen und das Gelände säubern, wobei verbleibende Widerstandsnester rasch und mit geringsten Verlusten geräumt werden. Die Feuerwand der Artillerie macht sie zu einer geeigneten Waffe gegen die ansonsten schwer aufzuhaltenden Lufteinheiten. Artillerieeinheiten sind schwach gepanzert und haben wenige Aktionspunkte. Das macht sie äußerst gefährdet, sobald der Feind einmal hinter die Verteidigungslinien vorgedrungen ist. Artillerieeinheiten besitzen ebenfalls ein kontrolliertes Gebiet von zwei Feldern gegenüber Lufteinheiten.

PSIONIKER

Psioniker sind höchst tödliche Wesen, die die Urkräfte des Kosmos auf verschiedenste Weise anzapfen. Sie setzen hochdestruktive Energiestöße ein, um ihre Feinde zu vernichten, oder verteidigen ihre Kameraden in einem knisternden Mantel mit Psi-Kraft. Viele Psioniker sind auch Meister des Kampfes, die mit Leichtigkeit imstande sind, Legionen von Feinden allein durch ihre Psi-Waffen zu vernichten. Alle Psionikerangriffe gelten als panzerbrechend.

VORRÜCKEN DER EINHEITEN

Wenn die Einheiten Aktionen durchführen und in Gefechte verwickelt werden, sammeln sie Erfahrung und werden leistungsfähiger beim Ausführen der Aufträge, die ihrer Klasse zugeordnet sind. Alle Einheiten sammeln durch Kämpfe Erfahrungen, und zwar mit einer Geschwindigkeit, die von der Kraft und dem Geschick beider Parteien abhängt. Anders ausgedrückt, sammeln Einheiten mehr Erfahrungspunkte, wenn sie andere attackieren, die stärker sind als sie, und weniger, wenn sie schwächere Feinde angreifen. Diese Belohnung in Form von Erfahrung verdoppelt sich, wenn der Feind vernichtet wird. Einheiten auf einem höheren Level sammeln für dieselben Aktivitäten weniger Erfahrungspunkte als Einheiten eines niedrigen Levels.



Außerdem erhalten Scouts Erfahrungspunkte, wenn sie vorher unbekannte Feinde erspähen, und Psioniker gewinnen Erfahrung, wenn sie ihre Kräfte wirkungsvoll einsetzen. Ähnlich wie beim Kampf erwerben Scouts und Psionikereinheiten durch diese Aktivitäten weniger Erfahrung, wenn ihr Level bereits höher ist.

Alle Einheiten starten beim Level Null und erreichen pro hundert Erfahrungspunkte einen neuen Level. Einheiten erreichen neue Level sofort, wenn sie während des Kampfes auf den notwendigen Erfahrungswert kommen. Wenn Einheiten auf einen neuen Level kommen, werden ihre statistischen Werte höher, wie aus dem folgenden Diagramm hervorgeht. Fähigkeits-Bonuspunkte, die keine ganzen Zahlen sind, werden immer abgerundet.

Klasse	Aktion	Initiative	Nahkampf	Distanz	Rüstung	Spähen	Moralwert
Luftinheiten	0,25	0	0,5	1	1	0	0,25
Sturmtrupp	0	0	1,5	0	1	0	0,25
Devastor	0	0	0	1	1	0	0,25
Kriegsmaschine	0	0	0	1	1	0	0,25
Taktische Einheit	0	0	0,5	1	1	0	0,5
Scout	0,25	0	0,5	1	0,5	0,25	0,25
Artillerie	0	0	0	1,5	0,5	0	0,25
Psioniker	0	0	1	1	1	0	0,25

KRIEGSRAUM

Der Bildschirm mit dem Kriegeraum ist der Ausgangspunkt für Einzel- und Mehrspielerszenarien. Über das Menü im Kriegeraum können Sie auch Szenarien und Armeen bearbeiten. Im Kriegeraum haben Sie folgende Optionen:

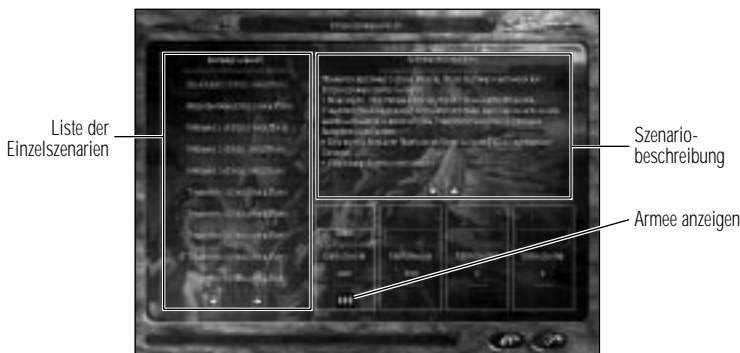


- Einzelzenario spielen
- Mehrspielerszenario spielen
- Armeen anpassen
- Szenarien bearbeiten
- Neues Szenario erstellen

EINZELSZENARIO SPIELEN

In WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR warten sechs fix und fertige, speziell geschriebene Szenarien auf Sie, die in zwei Minifeldzüge mit je drei Szenarien aufgeteilt sind. Diese Szenarien eröffnen Ihnen die Möglichkeit, andere Rollen zu übernehmen als die der Eldar. Im ersten Minifeldzug befehligen Sie eine Armee von Imperialen und Space Marines gegen die Eldar. Im zweiten Szenario kommandieren Sie die Streitkräfte der Tyraniden in einer Schlacht, deren Ziel es ist, die Menschen auf Davinuus zu unterjochen.

Im Kriegeraum können Sie ein beliebiges vorher entworfenes Einzelzenario spielen. Über den Kriegeraum werden Einzelzenarien gespielt, die nicht als Teil der normalen Abfolge von Feldzügen in WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR auftauchen. Auf dem Bildschirm für die Einzelzenarien gibt es folgende Optionen und Informationen:

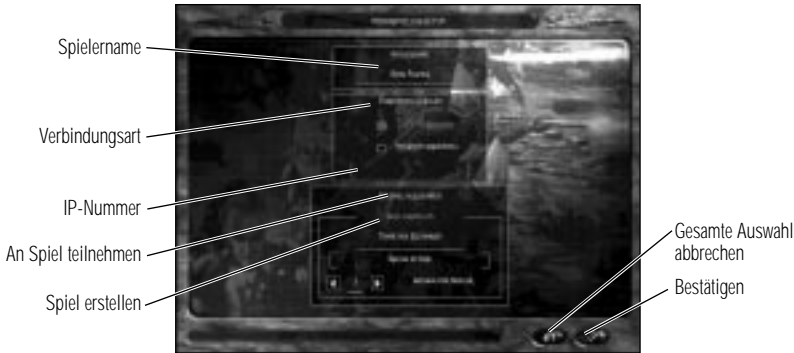


- **EINZELSZENARIEN AUSWÄHLEN** – Hier können Sie die Namen aller verfügbaren Szenarien anzeigen lassen. Durch Klicken mit der linken Maustaste wird der Name des Szenarios markiert, und es werden die **SZENARIOBESCHREIBUNG** und **SPIELERINFORMATIONEN** angezeigt. Wenn Sie mit der linken Maustaste auf **BESTÄTIGEN** geklickt haben, werden Sie in dem markierten Szenario spielen.
- **SZENARIOBESCHREIBUNG** – In diesem Text werden das ausgewählte Szenario und die dafür geltenden Siegesbedingungen beschrieben.
- **SPIELERINFORMATIONEN** – In diesem Abschnitt werden der Spielername (klicken Sie auf Rites of War, um ihn einzugeben), der Erfolgswert, mit dem Sie starten und die Schaltfläche **ARMEE ANZEIGEN** für die vom Spieler befehligte Armee angezeigt.
- **ARMEE ANZEIGEN** – Durch Klicken auf diese Option gelangen Sie zum Bildschirm für die Armeeerstellung.
- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um alle Einstellungen zurückzusetzen und zum Kriegeraum zurückzukehren.
- **BESTÄTIGEN** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf diese Schaltfläche, um alle ausgewählten Einstellungen zu bestätigen und das Einzelszenario zu beginnen.

MEHRSPIELERSZENARIO

Über diese Option gelangen Sie zum Bildschirm für ein Mehrspielerszenario, wo Sie entweder an einem Mehrspielerspiel teilnehmen oder eine neue Spielsitzung initiieren können. Zur Verfügung stehen fünf eigens geschriebene Mehrspielerszenarien, in denen die Spieler zwischen den verfügbaren Rassen wählen oder multikulturelle Armeen aufstellen können, um wilde und phantasiereiche Schlachten zu schlagen. Es gibt drei Szenarien für zwei Spieler, ein Szenario für drei und eins für vier Spieler. Mit Hilfe des Szenarieneditors können noch viele weitere Szenarien erstellt werden. Weitere Informationen finden Sie unter Vorhandene Szenarien bearbeiten auf Seite 46.

Bis zu vier Spieler können über ein lokales Netzwerk (LAN), über das Internet oder im Club SSI (über MPlayer) gegeneinander antreten. Spieler haben auch die Option, eine vorher erstellte Karte des Szenarios zu laden, inklusive Feldzugskarten, und eigene, benutzerdefinierte Armeen für ein Mehrspielerspiel zu importieren.

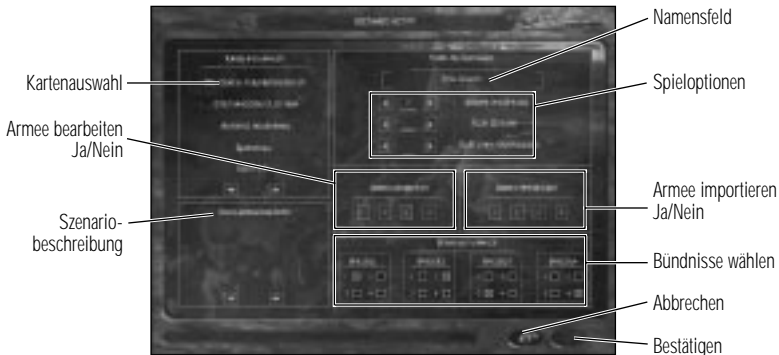


Auf diesem Bildschirm können Sie Gastgeber oder Teilnehmer eines Mehrspielerszenarios sein. Folgende Funktionen sind verfügbar:

- **SPIELERNAME** – Über diese Option können Sie festlegen, unter welchem Namen die anderen Spieler Sie kennen sollen.
- **VERBINDUNGSART** – Sie können eine LAN-Verbindung (IPX/LAN) oder Internetverbindung (TCP/IP) wählen.
- **AN SPIEL TEILNEHMEN** – Über diese Option können Sie an einem bestehenden Spiel teilnehmen.
- **SPIEL ERSTELLEN** – Über diese Option können Sie Gastgeber einer Spielrunde werden.
- **NAME DES SZENARIOS** – Über diese Schaltfläche gibt der Gastgeber der Sitzung den Namen ein, unter dem die Sitzung den anderen Spielern angezeigt wird.
- **ANZAHL DER SPIELER** – An einer Mehrspielersitzung können zwei bis vier Spieler teilnehmen. Der Gastgeber legt ihre Anzahl fest.
- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Über diese Schaltfläche werden alle vorgenommenen Änderungen zurückgesetzt, und Sie gelangen zurück in den Kriegeraum.
- **BESTÄTIGEN** – Über diese Schaltfläche wird die gesamte vorgenommene Auswahl übernommen und entweder der Bildschirm zur Teilnahme an einer Sitzung (wenn Teilnehmen gewählt wurde) oder zur Erstellung einer Sitzung (wenn Erstellen gewählt wurde) geöffnet.

Mehrspielerspiel

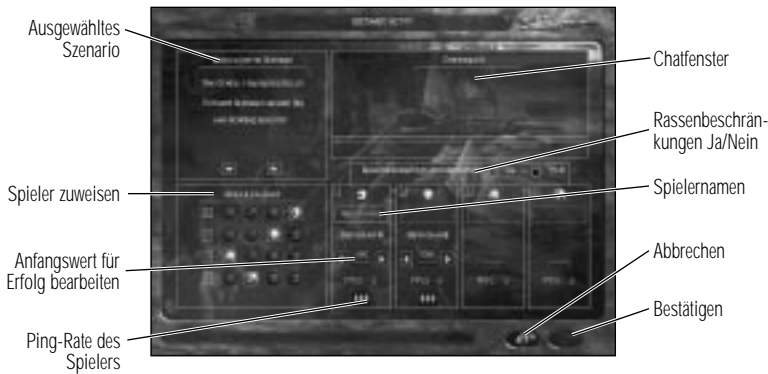
Mehrspielerbildschirm 1



Hinweis: Nur der Begründer dieser Sitzung darf das Szenario auswählen, Platzhalterfelder für Spieler zuweisen und die Erfolgspunkte der Spieler sowie die Optionen festlegen.

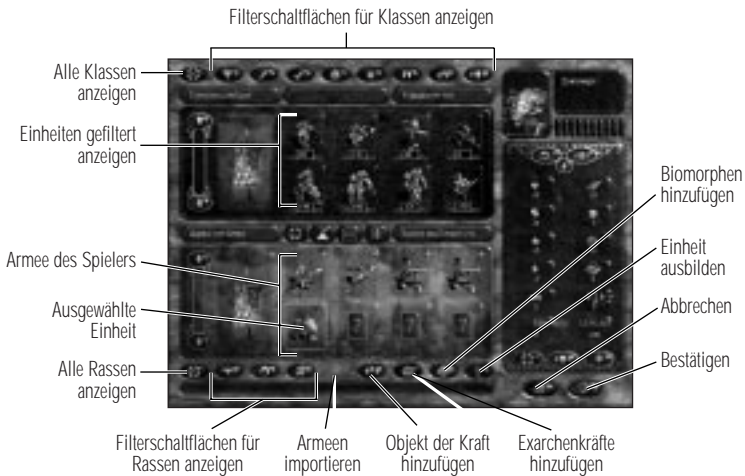
- **KARTENAUSWAHL** – Über diese Schaltfläche wählt der Gastgeber der Sitzung das in der Sitzung zu verwendende Szenario aus.
- **SZENARIOBESCHREIBUNG** – Dieses Fenster enthält eine Beschreibung des ausgewählten Szenarios und der jeweiligen Ziele.
- **ZEIT BEARBEITEN** – Der Gastgeber legt hier ein akzeptables Zeitlimit fest, innerhalb dessen Spieler ihre Züge absolvieren müssen. Hat ein Spieler seinen Spielzug nicht innerhalb des Limits beendet, dann wird sein Zug automatisch beendet, und der nächste Spieler kommt zum Zug.
- **ZAHL DER SPIELZÜGE BESCHRÄNKEN** – Über diese Schaltfläche kann der Gastgeber die Anzahl der Spielzüge in der Partie begrenzen. Sind am Ende des festgelegten Limits die in den Zielen des Szenarios erläuterten Siegesbedingungen noch nicht erfüllt, so geht der Sieg an den Spieler, der den größten Teil der Bedingungen erfüllt hat. Sind noch keine für das Szenario festgelegte Ziele erreicht worden, dann siegt der Spieler, der den höchsten Erfolgswert erworben hat.
- **ARMBEE BEARBEITEN** – Über diese Schaltfläche kann der Gastgeber auswählen, welche Spieler die ihnen zugewiesenen Standardarmeen auf dem Bildschirm für die Armeeerstellung verändern dürfen.
- **ARMBEE IMPORTIEREN** – Hier wählt der Gastgeber aus, welche Spieler ihre eigene benutzerdefinierte Armee aus dem Buch der Helden importieren dürfen.
- **BÜNDNISSE WÄHLEN** – Hier kann der Gastgeber Bündnisse zwischen den Spielern festlegen. Verbündete Armeen werden im Grunde wie eine einzige Armee behandelt, aber die einzelnen Spieler befehligen die eigenen Einheiten.
- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Klickt der Gastgeber auf diese Schaltfläche, dann wird die Sitzung abgebrochen, und alle Spieler kehren in den Kriegeraum zurück.
- **BESTÄTIGEN** – Über diese Schaltfläche wird die gesamte Auswahl übernommen, und der Gastgeber gelangt zum Mehrspielerszenario, Bildschirm 2.

Mehrspielerbildschirm 2



- **CHATRAUM** – Der Chatraum (Chatbereich) besteht aus zwei Teilen: einem oberen Fenster, in dem alle Kommentare der Mitspieler angezeigt werden, und einem unteren Fenster, in das Sie Ihre Kommentare für den Chatraum eingeben können.
- **RASSENBSCHRÄNKUNGEN** – Hier kann der Gastgeber entscheiden, ob die von den Spielern bei Mehrspielerspielen ins Feld geführten Armeen bunt gemischt sein dürfen oder einem bestimmten Volk angehören müssen. Wird JA gewählt, dürfen die Armeen nur aus Eldar, aus Imperialen oder aus Tyraniden bestehen. Wird NEIN gewählt, dann können Sie Ihre Armeeeinheiten beliebig aus allen Völkern kombinieren.
- **SPIELERINFORMATIONEN** – Dieser Bereich enthält folgende Informationen für alle Spieler in der jeweiligen Sitzung:
 - **Spielernamen** – In diesem Bereich werden die Namen angezeigt, unter denen Sie und Ihre Gegner spielen möchten.
 - **Armee anzeigen** – Hat der Gastgeber erlaubt, vor dem Spiel Änderungen an Ihrer Armee vorzunehmen, dann können Sie über dieses Symbol zum Bildschirm für die Armeeorganisation wechseln. Dort können Sie die Armee Ihrer Wahl importieren und/oder Änderungen daran vornehmen.
 - **Erfolg** – Der Gastgeber darf den Erfolgswert, der jedem Spieler zur Verfügung steht, ändern; aber der Erfolgswert muß mindestens dem für die Standardarmee in diesem Szenario geltenden Wert entsprechen.
- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Klickt der Gastgeber auf diese Schaltfläche, dann wird die Sitzung abgebrochen, und alle Spieler kehren in den Kriegeraum zurück.
- **BESTÄTIGEN** – Über diese Schaltfläche wird die gesamte vorgenommene Auswahl übernommen und das Mehrspielerszenario eröffnet. Nur wer die Auswahl getroffen hat, kann sie auch bestätigen, und das auch nur, nachdem alle Platzhalterfelder belegt und alle Spieler startbereit sind.
- **SPIELER ZUWEISEN** – Der Gastgeber kann das Symbol zuweisen, das die Armee des Spielers repräsentiert.

ARMEEN ANPASSEN



Wenn Sie mit der linken Maustaste auf diese Auswahl aus dem Kriegsraumbildschirm klicken, gelangen Sie zum Bildschirm für die Armeeerstellung. Sie können Armeen erstellen, die später in Einzelszenarien für Einzelspieler oder im Mehrspielermodus verwendet werden können.

Dieser Bildschirm ähnelt dem für die Armeeeorganisation, der vor jedem Szenario angezeigt wird. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Bildschirm für die Armeeeorganisation auf Seite 29. Ihre Auswahl ist auf dem Bildschirm für die Armeeerstellung jedoch nicht begrenzt: Sie dürfen Einheiten verschiedener Völker, Typen und Fähigkeiten bunt zusammenwürfeln. Sie können auch eine Armee importieren, die Sie bereits gespeichert haben.

VORHANDENE SZENARIEN BEARBEITEN

Sie können vorhandene Szenarien bearbeiten und auf diese Weise zuvor erstellte Mehrspielerszenarien zu Einzelszenarien machen, oder umgekehrt. Sie legen Standardarmeen fest, setzen das Verhalten für die K.I. in Einzelszenarien fest, bestimmen Aufstellungs- und Belagerungsfelder und platzieren Objekte der Kraft auf der Karte. Bitte beachten Sie, daß die Karten selbst von Künstlerhand gezeichnet wurden, und es daher nicht möglich ist, Modifikationen am Gelände selbst vorzunehmen.

Bildschirm Vorhandenes Szenario bearbeiten



- **KARTE AUSWÄHLEN** – Über diese Option können Sie erreichen, daß für das ausgewählte Szenario eine andere Karte verwendet wird.
- **KARTE BEARBEITEN** – Über diese Option gelangen Sie zum Bildschirm mit dem Karteneditor, wo Sie Einheiten in Stellung bringen, Aufstellungs-, Belagerungs- und Zielfelder anpassen und kritische Einheiten auswählen können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Bildschirm mit dem Karteneditor ab Seite 50.
- **SENARIOBESCHREIBUNG** – Über diese Option können Sie eigenen Zieltext für das Szenario eingeben, das Sie gerade bearbeiten.
- **NAME DES SENARIOS** – Über diese Option können Sie das in Bearbeitung befindliche Szenario umbenennen.
- **ANZAHL DER SPIELER** – Hier können Sie festlegen, für wie viele Spieler (1 bis 4) das neue Szenario ausgelegt sein soll. Wählen Sie 1, dann erstellen Sie eine Einzelkarte für einen Einzelspieler. Wählen Sie einen höheren Wert, dann erstellen Sie eine Karte für ein Mehrspielerpiel.
- **ZAHLE DER SPIELZÜGE BESCHRÄNKEN** – Über diese Option können Sie entscheiden, ob die bis zum Sieg erlaubten Spielzüge im gerade entstehenden Szenario eingeschränkt sein sollen oder nicht, und beim wievielten Zug das Limit gegebenenfalls liegen soll.
- **VERHALTEN K.I.** – Über diese Option können Sie die K.I. auf defensives, aggressives oder Schwarmverhalten festlegen.
- **SPIELERINFORMATIONEN** – Über diese Option können Sie Spielerinformationen festlegen, wie beispielsweise:
 - **Spielerabzeichen** – Durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Spielerabzeichen-Symbol wird ein Untermenü mit den verfügbaren Spielerabzeichen eingeblendet. Das gewählte Abzeichen macht die Armee des betreffenden Spielers für die anderen Spieler auf dem Schlachtfeld kenntlich.
 - **Spielernamen** – In diesem Bereich werden die Namen angezeigt, unter denen Sie und Ihre Gegner spielen möchten.
 - **Erfolg** – Hier können Sie den Erfolgswert ändern, der jedem Spieler zur Verfügung steht.



ARMEE ANZEIGEN – Sie gelangen über dieses Symbol zum Bildschirm für die Armeearganisation. Dort können Sie die Armee Ihrer Wahl importieren und/oder Änderungen daran vornehmen.

GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN – Durch diese Schaltfläche wird die vorgenommene Auswahl abgebrochen, und Sie gelangen zurück zum vorherigen Bildschirm.

BESTÄTIGEN – Über diese Schaltfläche wird die gesamte vorgenommene Auswahl übernommen, und Sie gelangen zum Kriegeraum zurück.

Bemerkungen zum Verhalten der Künstlichen Intelligenz:

Aggressiv: Ein aggressiver computergesteuerter Spieler wird die eigenen strategischen Punkte verteidigen und außerdem versuchen, die Ihrigen einzunehmen. Von einer aggressiven künstlichen Intelligenz gelenkte Einheiten verfolgen aktiv Ihre Truppen und versuchen, sie ins Gefecht zu entwickeln. Sie brechen erst bei beträchtlichen eigenen Verlusten ab. In Karten, auf denen die Space Marines vorherrschen, ist häufig dieses Verhalten eingestellt.

Defensiv: Ein defensiver computergesteuerter Spieler wird sich darauf konzentrieren, das besetzte Territorium zu halten und unangefochtene strategische Schlüsselstellungen auszubauen. Von einer defensiven künstlichen Intelligenz gelenkte Einheiten greifen meist nur an, wenn der Ausgang für sie günstig erscheint, und ziehen sich, wenn sie unter Druck geraten, bald zum Rasten zurück. Die computergesteuerten Spieler der Karten, auf denen die Imperiale Armee vorherrscht, sind meist auf dieses Verhalten eingestellt.

Schwarmverhalten: Zwar verteidigen computergesteuerte Spieler, die auf Schwarmverhalten eingestellt sind, auch einige ihrer strategisch entscheidenden Punkte, doch setzen sie alles daran, Sie bedenkenlos anzugreifen. Von einer solchen künstlichen Intelligenz gelenkte Einheiten denken nur daran, wieviel Schaden sie Ihnen zufügen können, und attackieren Sie, ohne sich um das eigene Überleben zu kümmern. Wenn sie schwer angeschlagen sind, ziehen sie sich zurück, um zu rasten und sich zu regenerieren, aber nur, solange sie kein leichtes Opfer erblicken. Dieses Verhalten wird von der künstlichen Intelligenz meist auf Karten eingesetzt, auf denen die Tyraniden vorherrschen



NEUE SZENARIEN ERSTELLEN

Neue Szenarien können mit einer der 24 vorhandenen Feldzugskarten erstellt werden, die in Rites of War enthalten sind. Sie können Mehrspielerszenarien oder Einzelspielerszenarien nach Wunsch erstellen, Standardarmeen festlegen, das Verhalten für die künstliche Intelligenz in Szenarien bestimmen, Aufstellungs- und Belagerungsfelder festsetzen und Objekte der Kraft auf der Landkarte platzieren. Bitte beachten Sie, daß die Karten selbst von Künstlerhand gezeichnet wurden, und es daher nicht möglich ist, Modifikationen am Gelände selbst vorzunehmen.

Bildschirm Neues Szenario erstellen



Auf diesem Bildschirm sind folgende Optionen und Informationen verfügbar:

- **KARTE AUFFÜHREN** – Über diese Option können Sie die Karte auswählen, die Sie zur Grundlage eines neuen Szenarios machen möchten.
- **KARTE BEARBEITEN** – Über diese Option gelangen Sie zum Bildschirm mit dem Karteneditor, wo Sie Einheiten in Stellung bringen, Aufstellungs-, Belagerungs- und Zielfelder anpassen und kritische Einheiten auswählen können. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Bildschirm mit dem Karteneditor ab Seite 50.
- **SZENARIOBESCHREIBUNG** – Hier können Sie eine Beschreibung für Ihr neues Szenario einschließlich der darin festgelegten Ziele eingeben.
- **NAME DES NEUEN SZENARIOS** – Hier geben Sie den Namen des neuen Szenarios ein.
- **ANZAHL DER SPIELER** – Hier können Sie festlegen, für wie viele Spieler (1 bis 4) das neue Szenario ausgelegt sein soll. Wählen Sie 1, dann erstellen Sie eine Karte für einen Einzelspieler. Wählen Sie einen höheren Wert, dann erstellen Sie eine Karte für ein Mehrspielerspiel.
- **ZAHL DER SPIELZÜGE BESCHRÄNKEN** – Über diese Option können Sie entscheiden, ob die bis zum Sieg erlaubten Spielzüge im gerade entstehenden Szenario eingeschränkt sein sollen oder nicht, und beim wievielten Zug das Limit gegebenenfalls liegen soll.
- **VERHALTEN K.I.** – Über diese Option können Sie die K.I. auf defensives, aggressives oder Schwarmverhalten festlegen.



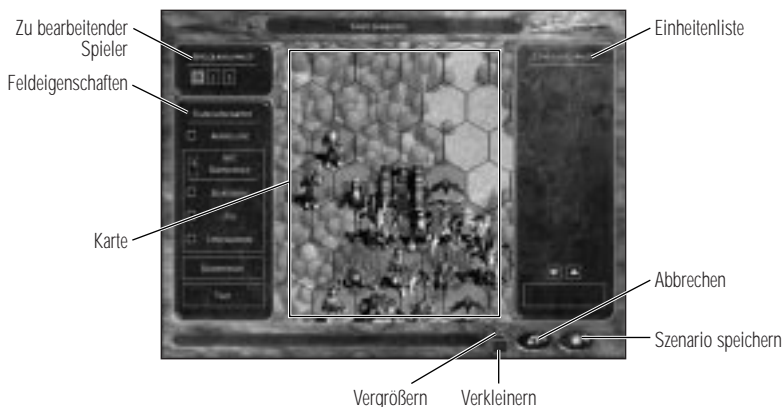
- **SPIELERINFORMATIONEN** – Über diese Option können Sie Spielerinformationen festlegen, wie beispielsweise:
 - **Spielerabzeichen** – Durch Klicken mit der linken Maustaste auf das Spielerabzeichen-Symbol wird ein Untermenü mit den verfügbaren Spielerabzeichen eingeblendet. Das gewählte Abzeichen macht die Armee des betreffenden Spielers für die anderen Spieler auf dem Schlachtfeld kenntlich.
 - **Spielernamen** – In diesem Bereich werden die Namen angezeigt, unter denen Sie und Ihre Gegner spielen möchten.
 - **Erfolg** – Hier können Sie den Erfolgswert ändern, der jedem Spieler zur Verfügung steht.

Armee anzeigen – Sie gelangen über dieses Symbol zum Bildschirm für die Armeeorganisation. Dort können Sie die Armee Ihrer Wahl importieren und/oder Änderungen daran vornehmen.

- **GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN** – Durch diese Schaltfläche wird die vorgenommene Auswahl abgebrochen, und Sie gelangen zum Kriegeraum zurück.
- **BESTÄTIGEN** – Über diese Schaltfläche wird die gesamte vorgenommene Auswahl übernommen, und Sie gelangen zum Kriegeraum zurück.

BILDSCHIRM MIT DEM KARTENEDITOR

Karteneditor



Auf den Bildschirm mit dem Karteneditor gelangen Sie durch Auswählen von **KARTE BEARBEITEN** auf dem Kriegeraumbildschirm, entweder über die Option **VORHANDENES SZENARIO BEARBEITEN** oder die Option **NEUES SZENARIO ERSTELLEN**. Auf dem Bildschirm mit dem Karteneditor können Einheiten positioniert, Aufstellungs-, Belagerungs- und Zielfelder modifiziert und entscheidende Einheiten ausgewählt werden. Bitte beachten Sie, daß die Karten selbst von Künstlerhand gezeichnet wurden, und es daher nicht möglich ist, Modifikationen am Gelände selbst vorzunehmen.



KARTENGRAFIK – Die Kartengrafik erscheint auf diesem Bildschirm zentriert. Sie können den Cursor über die Karte bewegen, um Felder auszuwählen, und Sie können per Bildlauf auf jede gewünschte Stelle der Karte gelangen.

- **SPIELER AUSWÄHLEN** – Hier wählen Sie die Nummer des Spielers aus, für den Sie Aufstellungs-, Belagerungs- oder Zielfelder festlegen oder für den Sie Einheiten aufstellen.
- **FELDEIGENSCHAFTEN** – Die Eigenschaften des ausgewählten Feldes können mit Hilfe der folgenden Funktionen verändert werden:
 - **Aufstellung** – Hier wird das ausgewählte Feld für den entsprechenden Spieler als Aufstellungsfeld definiert.
 - **Belagerung** – Hier wird das ausgewählte Feld für den entsprechenden Spieler als Belagerungsfeld definiert. Der ausgewählte Spieler erringt den Sieg, wenn er dieses Feld einnehmen und halten kann. Auf der Karte können mehrere solcher Felder definiert werden; in diesem Fall muß der betreffende Spieler alle Belagerungsfelder einnehmen und halten.
 - **Zielfeld** – Das ausgewählte Feld wird so definiert, daß es eine Belohnung unterschiedlicher Art für den Spieler bereithält, dessen Einheit als erste in das Feld vordringt (vorausgesetzt, die Belohnung kommt für die Einheit in Frage).
 - **Entscheidende Einheit** – Die ausgewählte Einheit wird als entscheidende Einheit definiert. Falls sie vernichtet wird, verliert ihre Partei das Spiel.

Belohnungen – Über diese Option können Sie ein Feld im Zentrum des Bildschirms aufrufen, das Ihnen ermöglicht, eine der verfügbaren Belohnungen oder auch eine Falle in das ausgewählte Feld zu plazieren.

- Für das ausgewählte Feld kann eine Einheit ausgesucht werden; es kann auch ausgewählt werden, mit welchem Spieler sie verbündet ist; die Einheit kann aber auch mit dem Spieler verbündet sein, der sie zuerst entdeckt. Diese Einheiten sind auf der Karte unsichtbar, bis eine Einheit das Feld einnimmt, und erscheinen dann im nächsten unbesetzten Feld.
- Im ausgewählten Feld können auch Schätze plaziert werden. Hierzu gehören Objekte der Kraft, wie Eldarartefakte und Imperiale Kriegsausrüstung. Diese fallen an die erste Einheit, die das Feld betritt, wenn sie für die dort ruhende Kostbarkeit in Frage kommt.
- Minenschaden legt Strafpunkte für das Vordringen in das gegebene Feld fest. Dies geschieht bei jedem Spieler, dessen Einheit in das Feld eindringt.
- Der Erfahrungsbonus gleicht die Belohnung an Erfahrung für das Betreten des ausgewählten Feldes aus.
- Der Erfolgsbonus gleicht die Belohnung an Erfolg für das Betreten des ausgewählten Feldes aus.

Textbeschreibung – Über diese Option können Sie eine aktuelle Textbeschreibung für das ausgewählte Feld im Zentrum des Bildschirms aufrufen und haben die Möglichkeit, den Text nach Wunsch zu bearbeiten. Der eingegebene Text wird angezeigt, wenn ein Spieler mit der rechten Maustaste über einem Feld klickt, und wenn das Feld von einer Einheit eingenommen wird.

EINHEITENLISTE – Über diese Option können Sie Einheiten zur Voraufstellung auf der Landkarte auswählen, um beispielsweise feindliche Einheiten für ein Einzelspiel auf der Karte zu plazieren. Einheiten, die an dieser Stelle im Editor erscheinen, werden über die Auswahl Armee anzeigen im vorherigen Bildschirm ausgewählt. Dies kann entweder über Vorhandenes Szenario bearbeiten oder über Neues Szenario erstellen geschehen.

GESAMTE AUSWAHL ABBRECHEN – Durch diese Schaltfläche wird die vorgenommene Auswahl abgebrochen, und Sie gelangen zurück zum vorherigen Bildschirm.

BESTÄTIGEN – Über diese Schaltfläche wird die gesamte vorgenommene Auswahl übernommen, und Sie gelangen zum Kriegeraum zurück.



FESTLEGEN DER SIEGESBEDINGUNGEN

Sie müssen die Siegesbedingungen erfüllen, um ein gegebenes Szenario zu gewinnen. In Warhammer 40.000: Rites of War variieren diese Bedingungen von Szenario zu Szenario; sie werden im Text, der vor dem Beginn jedes Szenarios angesehen werden kann, näher beschrieben. Die Beschreibung der Ziele kann auch während des Spiels angezeigt werden, wenn Sie die Schaltfläche Ziele in diesem Szenario rechts von der Schaltfläche Vergrößern im Kampfbildschirm auswählen.

Die Siegesbedingungen lassen sich am besten erklären, indem mit den Elementen begonnen wird, die zu ihrer Erstellung verwendet werden. Ein Verständnis dieser Elemente ist auch notwendig, wenn Sie mit Hilfe des Szenarieneditors eigene Siegesbedingungen festlegen möchten. Siegesbedingungen werden mittels Belagerungsfeldern, Zielfeldern und entscheidenden Einheiten bestimmt.

Belagerungsfelder:

Wenn alle Belagerungsfelder auf einer Landkarte von einer Partei kontrolliert werden, gewinnt diese, vorausgesetzt, es wurden keine weiteren Siegesbedingungen festgesetzt. Belagerungsfelder stehen anfänglich unter Kontrolle einer Spielpartei. Wenn Sie mit Hilfe des Szenarieneditors eigene Szenarien entwerfen, können Sie Belagerungsfelder festlegen und bestimmen, welche Seite sie kontrolliert.

In Feldzugs- und Einzelszenarien reagieren die Einheiten der feindlichen K.I. folgendermaßen auf Belagerungsfelder:

Feindeinheiten neigen dazu, Belagerungsfelder, die unter ihrer Kontrolle stehen, mit Garnisonen zu besetzen. Feindeinheiten rücken im allgemeinen auf Belagerungsfelder, die unter Ihrer Kontrolle stehen, vor und versuchen, sie zu erobern. Am effektivsten können Einheiten der K.I. eingesetzt werden, wenn drei bis fünf Belagerungsfelder gleichmäßig über das Spielfeld verteilt sind, von denen der Spieler bei Spielbeginn ein oder zwei kontrolliert. Für jedes Belagerungsfeld unter Feindkontrolle sollten Sie drei oder vier Feindeinheiten stationieren.

Belagerungsfelder sind mit einem Symbol gekennzeichnet, das anzeigt, welche Partei sie gegenwärtig kontrolliert. Werden keine Belagerungsfelder festgelegt, dann greift der Feind in Sichtweite standardmäßig an, und seine Siegesbedingungen sind standardmäßig „Angreifen und Aufhalten“.

Zielfelder:

Zielfelder sind Felder, die betreten, jedoch nicht beherrscht werden müssen. Besteht beispielsweise die Siegesbedingung darin, eine Einheit zu retten oder ein Artefakt zurückzuerobern, dann wird die Belohnung (Einheit oder Artefakt) in ein Zielfeld gesetzt. Diese Felder sind nicht gekennzeichnet, denn ein Teil des Einsatzes besteht darin, sie zu finden und zu erkunden.

Zielfelder können zusammen mit Belagerungsfeldern verwendet werden. In einem solchen Szenario können Sie möglicherweise alle Belagerungsfelder kontrollieren, aber Sie erringen den Sieg erst dann, wenn Sie das festgesetzte Zielfeld gefunden und eingenommen haben.

Zielfelder werden auch zusammen mit Belagerungsfeldern verwendet, um Szenarien zu entwerfen, in denen Einheiten eskortiert werden müssen. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Einheit eskortieren auf Seite 53.

Belohnungen wie Rettungseinheiten und Artefakte müssen nicht in Zielfelder platziert werden: Sie können überall platziert werden. Sie müssen nur in Zielfeldern erscheinen, wenn ihre Eroberung Teil der Siegesbedingung(en) ist.

Entscheidende Einheiten:



Nur eine Einheit pro Seite kann zur entscheidenden Einheit gemacht werden. Wenn diese Einheit eliminiert wird, verliert ihre Seite das Spiel. Befindet sich die Einheit im Spiel, dann nimmt der Cursor die folgende Form an, um die Identität der entscheidenden Einheit anzuzeigen.

BESCHREIBUNGEN DER SIEGESBEDINGUNGEN

Töten:

Definition:

- Eine entscheidende Einheit des Feindes wird gefunden und eliminiert.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie eine Einheit als entscheidende Einheit fest.

Angreifen und Aufhalten

Definition:

- Das Ziel ist, alle Feindeinheiten auf der Landkarte zu eliminieren.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Diese Einstellung ist standardmäßig aktiviert. Die Seite, die alle Einheiten verliert, verliert in diesem Szenario.

Einheit eskortieren

Definition:

- Sie müssen Ihre eigene entscheidende Einheit sicher zu einem bestimmten Feld geleiten, um zu gewinnen.



Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie eine Ihrer Einheiten als entscheidende Einheit fest.
- Legen Sie fest, daß das Feld, zu dem die Einheit eskortiert werden muß, zugleich Zielfeld und Belagerungsfeld sein soll.
- Das Kombinieren zweier Typen von Feldern ermöglicht einen Sieg, sobald die entscheidende Einheit das Feld einnimmt und das Ziel optisch anzeigt (denn reine Zielfelder sind nicht gekennzeichnet).

Retten

Definition:

- Sie müssen zu mindestens einer Ihrer Einheiten gelangen, die gefangengehalten wird oder hinter den feindlichen Linien in der Falle sitzt.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie das Feld, aus dem die Einheit gerettet werden soll, als Zielfeld fest.
- Legen Sie fest, daß die gewünschte Belohnung in diesem Zielfeld eine Einheit sein soll.
- Weisen Sie die Belohnung (nämlich die Einheit) Ihrer Seite zu.
- Schreiben Sie einen Text für das Zielfeld.

Artefakt zurückerobern

Definition:

- Sie müssen das Artefakt oder ein anderes Objekt der Kraft, das sich irgendwo auf der Karte befindet, finden und in Ihren Besitz bringen.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie das Feld, aus dem das Artefakt zurückerobert werden soll, als Zielfeld fest.
- Legen Sie fest, daß die gewünschte Belohnung in diesem Zielfeld ein Objekt der Kraft sein soll, das für Ihre Seite angemessen ist.
- Schreiben Sie einen Text für das Zielfeld.





Belagerung

Definition:

- Eine Variante der Szenarien, in der ein Feld eingenommen und gehalten werden muß. Sie müssen alle Belagerungsfelder kontrollieren, um zu gewinnen, aber eines davon ist in der Regel eine stark befestigte Festung.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie fest, daß mindestens ein Belagerungsfeld unter Ihrer Kontrolle steht (im allgemeinen in Ihrer Aufstellungszone).
- Unterstellen Sie andere Belagerungsfelder, wo und wie Sie möchten, feindlicher Kontrolle, um einen ausgeglichenen Spielverlauf zu erreichen.
- Setzen Sie mindestens eins davon in eine Hochburg des Feindes oder eine andere Position, die fest in feindlicher Hand ist.
- Legen Sie das Verhalten der K.I. auf defensiv fest.

Belagerung durchbrechen

Definition:

- Eine Variante der Szenarien, in der ein Feld eingenommen und gehalten werden muß. Für den Sieg müssen Sie alle Belagerungsfelder kontrollieren, was Sie jedoch nur durch Durchbrechen einer starken feindlichen Umzingelung erreichen können, um die dahinterliegenden Belagerungsfelder einzunehmen. Außerdem müssen Sie Ihre Aufstellungszone erfolgreich verteidigen.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie fest, daß mindestens ein Belagerungsfeld unter Ihrer Kontrolle steht (im allgemeinen in Ihrer Aufstellungszone).
- Unterstellen Sie andere Belagerungsfelder, wo und wie Sie möchten, feindlicher Kontrolle, um einen ausgeglichenen Spielverlauf zu erreichen.
- Stellen Sie eine starke feindliche Streitmacht auf, die bereitsteht, um Ihre Aufstellungszone anzugreifen.
- Legen Sie das Verhalten der K.I. auf aggressiv oder Schwarmverhalten fest.

Einnehmen und Halten

Definition:

- Sie müssen alle Belagerungsfelder auf der Landkarte unter Kontrolle bringen, um zu gewinnen; Diese befinden sich jedoch an unterschiedlichen Standorten und halten unterschiedliche Gefahren bereit.

Festlegen im Szenarieneditor:

- Legen Sie fest, daß mindestens ein Belagerungsfeld unter Ihrer Kontrolle steht (im allgemeinen in Ihrer Aufstellungszone).
- Unterstellen Sie andere Belagerungsfelder, wo und wie Sie möchten, feindlicher Kontrolle, um einen ausgeglichenen Spielverlauf zu erreichen.

Varianten der Siegesbedingungen

- Unterstellen Sie nur ein Belagerungsfeld hinter den feindlichen Linien Ihrer Kontrolle. Setzen Sie eine Ihrer Einheiten in das Feld, und machen Sie sie zur entscheidenden Einheit. Positionieren Sie eine Anzahl von Feinden in der Nähe. Positionieren Sie eine Linie von Belagerungsfeldern, die unter

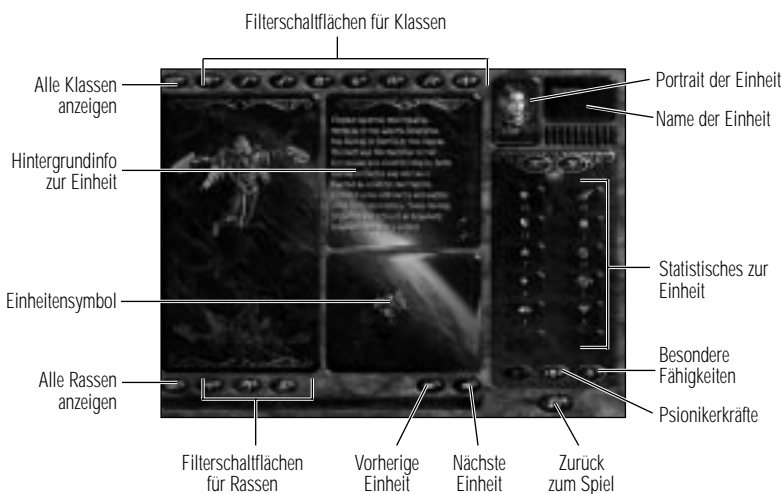


feindlicher Kontrolle sind und in denen der Feind Garnisonen hat, zwischen Ihrer Aufstellungszone und Ihrer belagerte Einheit. Versuchen Sie jetzt, dieser Einheit zur Rettung zu eilen, bevor sie vom Feind ausradiert wird, und gehen Sie dann zur Taktik Angreifen und Aufhalten oder Einnehmen und Halten über, um den Sieg zu erringen.

- Plazieren Sie wie im Szenario Töten eine entscheidende Einheit mitten unter die feindlichen Streitkräfte. Legen Sie eine Ihrer Einheiten als Rettungseinheit in einem Rettungsszenario fest. Wenn Sie eines dieser Ziele erreichen, gilt das als Sieg.

ENZYKLOPÄDIE

Über den Titelschirm haben Sie Zugriff auf die Enzyklopädie von **WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR**, die sämtliche Einheiten, die im Spiel auftreten können, umfassend erläutert. Der Enzyklopädiebildschirm besteht aus folgenden Elementen:



- | | | |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • Name der Einheit • Animierte Grafik der Einheit • Großaufnahme • Rassenfilter
(Alle Rassen, Eldar, Imperiale, Tyraniden) • Navigationsschaltflächen
(Nächste Einheit, Vorherige Einheit) • Klassenfilter (Alle Klassen, Lufteinheit Devastor, Kriegsmaschine, Taktische Einheit, Scouts, Artillerie, Psioniker) | <ul style="list-style-type: none"> • Psionikerkräfte • Besondere Fähigkeiten • Statistisches zur Einheit <ul style="list-style-type: none"> – Stärke – Moralwert – Spähen – Angriff Nr. – Bewegungsfähigkeit – Verteidigung | <ul style="list-style-type: none"> - Initiative - Erfahrung - Nahkampfangriff - Artillerieangriff - Distanz bei Artillerieangriff |
|--|---|--|

Die Filterschaltflächen am oberen Rand des Enzyklopädiebildschirms filtern nach Einheitenklassen, die am unteren Rand unterscheiden dagegen nach Rassen. Über einen der Klassenfilter rufen Sie ein Inhaltsverzeichnis statt der Großaufnahme der Einheit auf, so daß Sie Einheiten der entsprechenden Klasse mühelos auswählen können. Sie können die Myriaden von Einheiten in Rites of War durchstreifen,

indem Sie entweder das Inhaltsverzeichnis oder die Rassen- und Navigationsschaltflächen verwenden. Wenn Sie sich also nur die Statistiken zu Scouteinheiten der Imperialen ansehen möchten, klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf die Filterschaltfläche Imperiale und dann auf die Schaltfläche für die Klasse Scout. Mit den Navigationspfeilen Zurück und Weiter können Sie einen Bildlauf durch alle Einheiten in der ausgewählten Gruppe durchführen, über das Inhaltsverzeichnis können Sie dagegen ein bestimmtes Mitglied dieser Gruppe auswählen. Sämtliche in der Enzyklopädie enthaltenen Informationen finden Sie auch in den folgenden Abschnitten über die Eldar, die Imperialen und die Tyraniden.

DIE ELДАР

Über die ganze Galaxie verstreut sind die Relikte des alten Volks der Eldar zu finden. Die meisten dieser Fragmente treiben in gigantischen Raumschiffen, den sogenannten „Weltenschiffen“ der Eldar, durch das Nichts. Die Krieger in diesen Weltenschiffen sind vielgestaltig und mächtig, jeder verfügt über besonderes Geschick und besondere Fertigkeiten.

Die tödlichsten Krieger der Eldar sind die Aspektkrieger. Durch die rituellen Kampfstile der Aspektkrieger hat jeder von ihnen überlegene Geschicklichkeit in einer bestimmten Form des Kampfes erworben, wie Nahkampf mit Energiewaffen, unterstützendes Artilleriefeuer mit schweren Geschützen oder taktische Gewandtheit.

Wenn ein Eldar sich tief in den von ihm gewählten Pfad versenkt hat, riskiert er, in einen Zustand abzugleiten, der ihn unwiderruflich auf diesem Pfad gefangen hält. Diese Eldar, die als Exarchen bekannt sind, sind mächtige Gestalten. Sie sind vollkommen ihrem Kriegercodex geweiht. Ihr fanatischer Eifer treibt die Exarchen zu spektakulären Höchstleistungen auf dem gewählten Gebiet, an die jene, die nur dem Kriegerpfad folgen, ohne Exarch zu werden, bei weitem nicht heranreichen. Exarchen können in Level 9 und 10 besondere Fähigkeiten erwerben.

Ausgestattet mit den seltsamen und ausgefeilten Waffen und unterstützt von den Kriegsmaschinen der Eldar, stellen ihre Krieger furchteinflößende Gegner dar, die auch ihnen nach Anzahl oder Feuerkraft überlegene Feinde besiegen können.

Die Unberührten Welten

Als ihre Kultur im Zenit stand, besiedelten die Eldar viele neue Welten. Sie lernten, öde und leblose Orte in Planeten zu verwandeln, auf denen Leben möglich ist. Hunderte sonst unbewohnbare Stücke kosmischen Treibguts erblühten zum Leben und wurden zu Paradiesen, wie geschaffen für eine Besiedlung. Die meisten dieser Welten wurden während des Falls vernichtet und in einen Strudel des Verderbens gerissen. Die eldarische Bevölkerung wurde durch die seelische Schockwelle ausgelöscht, die der Riß im Warpraum verursachte und entweder vernichtet oder auf unbeschreiblich grauenvolle Weise deformiert.

Der Prozeß, Welten zu entdecken, zur Saat vorzubereiten und liebevoll zu hegen, nahm eine lange Zeit in Anspruch. Zuerst wurden einfache Bakterien eingeführt, um eine Atmosphäre zu erschaffen und das Biosystem zu stabilisieren. Allmählich kamen komplexere Organismen dazu. Nach und nach entwickelte sich das Ökosystem des Planeten, so daß er bewohnbar wurde. Obwohl es sich hierbei um selbstgesteuerte Prozesse handelte, waren die Zeiträume, sobald die ersten Saaten gesät worden waren, enorm. Oft dauerte es Tausende von Jahren, einen Planeten zum Blühen zu bringen und bewohnbar zu machen. Als die Welten der Eldar zerstört wurden, trugen viele Planeten an den fernen Rändern des Eldarischen Imperiums bereits Saat, waren jedoch noch nicht zur Besiedlung bereit. Diese Welten wurden nicht vom Fall berührt und konnten sich weiterhin in der Weise entwickeln, wie die dezimierten und geschwächten Eldar es vorgesehen hatten.



Die heutigen Eldar nennen diese bewohnbaren Planeten „Unberührte Welten“ oder Lilcathan-Welten, nach Lilcath, der gütigen Göttin der Eldarischen Mythologie. Die Eldar betrachten die Unberührten Welten als Eldarplaneten, die von ihren Vorfahren für sie zur Besiedlung geschaffen wurden. Diese Welten sind meistens überaus lebensfreundlich und mild, da die alten Eldar evolutionäre Prozesse in Gang gesetzt hatten, um das Entstehen von Krankheiten und schädlichen Lebensformen zu verhindern. Jedoch sind zehntausend Jahre auch für die Eldar eine lange Zeit. Viele Unberührte Welten sind schon seit langem entdeckt und von anderen Völkern der Galaxis, vor allem von Menschen, besiedelt worden. In den Augen der Eldar ist dies schlicht Diebstahl und Invasion. Die menschliche Besiedlung der Unberührten Welten ist die häufigste Ursache von Konflikten zwischen beiden Völkern.

Taktische Einheiten der Eldar

Asuryans Jäger



Die Jäger des Asuryan repräsentieren den Gott Khaine in seinem Aspekt als ehrenvoller, edler Krieger. Sie sind die zahlreichsten unter den Aspektkriegern, und ihre Schreine lassen sich auf allen Weltenschiffen finden. Asuryans Jäger sind die taktisch flexibelsten Aspektkrieger. Sie sind mit Shurikenkatapulten bewaffnet – eine Waffe, die von den Eldar perfektioniert wurde und besonders in den Händen der Jäger tödlich ist.

Asuryans Jäger Exarch



Der Jäger des Asuryan Exarch stellt den höchsten Level an Fertigkeiten und Können für einen Krieger auf dem Weg der Jäger des Asuryan dar. Die fanatische Hingabe der Exarchen treibt sie dazu, sich auf dem von ihnen gewählten Weg beeindruckende Fähigkeiten anzueignen. Sie sind mit dem Shurikenkatapult bewaffnet. Asuryans Jäger Exarchen sind eine ausgewogene Einheit und auf dem Schlachtfeld für Angriff und Verteidigung gleichermaßen geeignet.

Gardisten



Jeder Eldar ist für den Kampf ausgebildet und bereit, sollte es dazu kommen. Die Gardisten sind die zahlenmäßig stärkste Kampftruppe der Weltenschiffe. Gardisten sind mit dem vielseitigen Shurikenkatapult bewaffnet, das es ihnen ermöglicht, dichtes Abwehrfeuer zu legen und schnelle Gegenangriffe zu führen. Sie haben oft besondere Antigrav-Plattformen, auf die schwere Waffen montiert sind. Im Gegensatz zu den langsamen und schwerfälligen Unterstützungseinheiten anderer Völker können die Eldar hierdurch mobil bleiben, während sie todbringende Schläge austeilen.

Gardisten sind Allzwecktruppen ohne Spezialausbildung. Sie sind relativ schwach, gewinnen jedoch schnell an Erfahrung.

Warpspinnen



Die schwergepanzerten Warpspinnen teleportieren sich mit Hilfe eines kompakten Warpgenerators über kurze Strecken durch den Warp. So sind sie in der Lage, jedes Hindernis und jede Verteidigungslinie zu umgehen und die günstigste Gefechtsposition einzunehmen. Warpspinnen sind wegen dieser Fähigkeit und auch wegen ihrer absolut tödlichen Waffen, den Monofilamentschleudern, gefürchtet. Diese Waffen schleudern einen langen Faden aus einer einmolekularen Kette, den Monofilamentdraht, ab. Die Technologie zur Herstellung dieser Vorrichtung beherrschen



allein die Eldar. Das magnetische Eindämpfungsfeld der Monofilamentschleuder zwirbelt den Draht zusammen und schleudert ihn dem Feind als rasch expandierende, nebelartige Masse entgegen. Bei Zielberührung krümmt sich der Stahldraht durch die Spannung und schnell zurück, während die Enden sich in kleine Löcher im Panzer des Opfers bohren. Dort, wo der Draht im Körper des Opfers auf Fleisch oder weiches Gewebe trifft, spult er sich ab, zerschneidet Gliedmaßen und verwandelt das Fleisch in eine breiige Masse.

Ihre tödlichste Wirkung entfalten Warpspinnen gegen Einheiten, die sich in Formation bewegen.

Warpspinne Exarch



Der Warpspinnen Exarch stellt den höchsten Level an Fertigkeiten und Können für einen Krieger auf dem Weg der Warpspinnen dar.

Mit einem Paar von furchterregenden Monofilamentschleudern bewaffnet, sind sie der sichere Tod für Einheiten, die in Formation vorrücken.

Phantomdroiden



Die Phantomdroiden sind keine lebenden Krieger, sondern Roboter, die die Seele eines toten Kriegerheldens der Eldar in sich tragen. Nur in Zeiten großer Not werden die Toten aus ihrem Schlummer geweckt und in den Kampf geschickt; doch dank ihrer stabilen Rüstungen und der vernichtenden Phantomstrahler haben sie schon so manches Gefecht entschieden, daß ansonsten verloren gewesen wäre. Der Phantomstrahler ist einzig den Phantomdroiden der Eldar vorbehalten und wird durch die psionische Energie des Seelensteins der Phantomdroiden angetrieben. Diese Energien werden gebündelt und sollen im Ziel einen temporären Riß zwischen Wirklichkeit und Warpraum aufreißen, um das Ziel zu zerreißen oder durch

den Warpraum zu schleudern. Die Wirkung eines Phantomstrahlers ähnelt der der Warpanone, einem Artilleriegeschütz, aber das Resultat ist sehr kontrolliert und wesentlich genauer.

Mit dem Phantomstrahler können Phantomdroiden effektiv gegen gepanzerte Einheiten vorgehen.

Scouteinheiten der Eldar

Mimen



Mimen steht das große Ritual noch bevor, mit dem sie in die geheimnisvolle Welt der Harlekins aufgenommen werden. Von den Solitären werden sie vor eine Gruppe gebracht, und der Meisterharlekin befindet darüber, durch welche Taten sie das Recht erwerben, in den Weg der Harlekins unterwiesen zu werden. Mimen können viele Jahre im Dienst ihrer Harlekingruppe verbringen und sich dabei durch das materielle Universum von Weltenschiff zu Weltenschiff bewegen, um alles in sich aufzunehmen, was um sie herum passiert.

Mimen sind gute Scouts und können sich schnell über das Schlachtfeld bewegen.



Harlekins



Die Harlekins sind Kämpfer und Troubadours, deren sorgfältig geschaffene Masken sowie eindrucksvolle Gestik und Akrobatik viele eigenartige Geschichten aus der Mythologie der Eldar erzählen. Sie tragen exotische, farbenfrohe Gewänder, deren bunte Muster Gestalten aus den mythologischen Zyklen der Eldar verkörpern. Sie zeigen niemals ihr wahres Gesicht, sondern verbergen es hinter einer veränderlichen Maske, die nach ihrem Willen jedes Bild vorgaukeln kann. Wenn die Harlekins im Gefecht stehen, sollen ihre Masken die schlimmsten Alpträume all derer widerspiegeln, die sie wie gebannt anstarren, und den Gegner in einer übernatürlichen Furcht erzittern lassen. Harlekins sind mit der Harlekinpeitsche bewaffnet, einer röhrenförmigen Waffe, die an die Rückseite des Unterarms geschnallt ist. Durch das Vorschnellen des Armes aktiviert der Harlekin die Waffe und feuert einen eng gewickelten, 100 Meter langen Monofilamentdraht ab (von nur einem Molekül Dicke). Sobald die Waffenspitze den Feind berührt, dringt die Stahlfaser durch Panzerung und Fleisch und entrollt sich sofort im Körper des Opfers. Sekundenbruchteile später sind die Eingeweide des Feindes nur noch Brei, und der Stahl schnellt in die Harlekinpeitsche zurück.

Mit der Harlekinpeitsche können diese verstohlenen Scouts auch einen überlegenen Gegner wirkungsvoll angreifen, um sich dann blitzschnell zurückzuziehen.

Meisterharlekin



Der Meisterharlekin des Lachenden Gottes ist ein Anführer der Harlekins, und im Kampf Mann gegen Mann der mächtigste Streiter unter allen wandernden Krieger. Dem Meisterharlekin gebührt die Ehre, den Lachenden Gott zu verkörpern, und er trägt eine groteske Maske mit dem Bild dieser rätselhaften Wesens. Der Meisterharlekin ist mit der Harlekinpeitsche bewaffnet.

Der Meisterharlekin kann aus der Deckung heraus angreifen und erheblichen Schaden zufügen, bevor er entkommt und wieder aus dem Blickfeld des Feindes verschwindet. Er ist für Störaktionen prädestiniert.

Sturmtrupps der Eldar

Avatar



Im Kern eines jeden Weltenschiffs befindet sich ein Schrein mit dem Avatar des blutbefleckten Gottes, Kaela Mensha Khaine – dem Kriegsgott der Eldar. Wenn die Eldar von großer Gefahr bedroht werden, erhebt sich der Avatar, die Verkörperung von Gemetzel und Schrecken, aus seinem Schlummer, um die Eldar in die Schlacht zu führen. Der Avatar ist ein monströses Geschöpf: sein Blut ist flüssiges Metall, seine Haut ist wie Stahl, und in seinen glühenden Augen stehen Tod und Verderben. In einer Hand führt er die Kreischende Klinge, eine der fürchterlichsten Handwaffen, die die Welt kennt. Dieses machtvolle Schwert kann Panzerfahrzeuge zertrümmern und selbst schwer gepanzerte Krieger zerteilen. Die andere Hand des Avatar ist blutbesudelt; er kann einen Schädel mit Leichtigkeit zerschmettern oder mit einer einzigen Bewegung Muskeln zerquetschen.

Der Avatar kann die ultimative Kampfeinheit der Eldar sein; doch viele Schakale können auch einen Löwen zerreißen. Die Flanken des Avatars müssen stets verteidigt werden.



Banshees



Die Banshees sind schnelle und mobile Trupps und beim Kampf Mann gegen Mann äußerst tödlich. Ihre Banshee-Kampfmasken enthalten psychosonische Verstärker, die ihre Kampfschreie in nervenzerfetzende Schockwellen umwandeln. Durch diese Schreie wird dem Nervensystem der Feinde der Eldar ein ernsthafter Schock versetzt, der zu einer kurzzeitigen Lähmung führt. Banshees fällt es leicht, feindliche Truppen, die sich im offenen Gelände oder in leichter Deckung befinden, zu vernichten, da ihre mentalen Schreie die meisten Gegner daran hindern, zurückzuschießen. Die meisten Bansheekrieger sind weiblich, obwohl alle Aspekte sowohl von Männern als auch von Frauen angenommen werden können.

Banshees sind mit Energieschwertern ausgerüstet.

Banshee Exarch



Der Banshee Exarch stellt die höchste Stufe der Fertigkeiten und des Könnens für einen Krieger auf dem Weg der Banshee dar. Einem Krieger, der diese Stufe erreicht hat, steht nie wieder ein Leben oder eine Existenz offen, die nicht vollkommen ihrem Kriegercodex geweiht wäre. Die fanatische Hingabe der Exarchen treibt sie dazu, sich auf dem von ihnen gewählten Weg beeindruckende Fähigkeiten anzueignen. Banshee Exarchen sind mit einem vernichtenden Energieschwert ausgerüstet. Banshee Exarchen sind effektive Stoßtruppen, da ihre überraschten Gegner nicht in der Lage sind, einen angemessenen Gegenangriff zu starten. Sie können jedoch verwundbar sein, wenn sie selbst Opfer eines Überraschungsangriffes werden.

Skorpionkrieger



Die Skorpionkrieger gehören zu den stärksten Aspektkriegern im Kampf Mann gegen Mann. Skorpionkrieger tragen Hochgeschwindigkeitskettensägen, sogenannte Kettenschwerter. Tatsächlich handelt es sich bei Kettenschwertern um elegante, hochbeschleunigte Kettensägen, die Fleisch und sogar Metall mühelos durchdringen können. Skorpionkrieger können dichte feindliche Linien durchbrechen und sich dank ihrer schweren Panzerung in den Nahkampf stürzen. Sobald Skorpionkrieger die nötige Entfernung überwunden haben, ist kein Gegner lange ihrer wilden Kampfkraft gewachsen.

Skorpionkrieger Exarch



Der Skorpionkrieger Exarch stellt die höchste Stufe der Fertigkeiten und des Könnens für einen Krieger auf dem Weg des Skorpionkriegers dar. Der Skorpionkrieger Exarch ist mit einem Kettenschwert bewaffnet. Skorpionkrieger Exarchen sind perfekt für den Nahkampf Mann gegen Mann gerüstet. Sie können viel einstecken und kümmern sich nicht um Verletzungen, die schwächere Einheiten vernichten könnten.



Lufteinheiten der Eldar

Kriegsfalken



Die Kriegsfalken tragen kunstvoll gefertigte Flügel aus vibrierenden Federplatten. Neigung und Vibration dieser Platten verwandeln die Flügel in einen Wirbel aus Farben und tragen den Eldar hoch in die Luft. In der Luft schwingen die Kriegsfalken Laserblaster, mit denen sie ihre Feinde am Boden unter schweren Beschuß nehmen können. In den Rüstungen der Kriegsfalken spiegelt sich die Farbe des Himmels.

Kriegsfalken Exarch



Der Kriegsfalken Exarch stellt die höchste Stufe der Fertigkeiten und des Könnens für einen Krieger auf dem Weg des Kriegsfalken dar. Kriegsfalken Exarchen tragen gewaltige Laserblaster, mit denen sie ihre Feinde am Boden unter schweren Beschuß nehmen können. Ihre Flügel besitzen eine Vielfalt an leuchtenden Farben, die im Flug einen beeindruckenden Farbwirbel erzeugen. Kriegsfalken Exarchen verteidigen den Himmel über ihren kämpfenden Brüdern und verwickeln feindliche Lufteinheiten in den Kampf, bevor sie den Eldar unten zum Verhängnis werden können.

Devastoreinheiten der Eldar

Schwarze Khaindhar



Schwarze Khaindar sind Aspektkrieger, die ihren Gott Khaine in seinem Aspekt als Zerstörer verkörpern und entsprechend bewaffnet sind. Schwarze Khaindar führen tödliche Khaindar Raketenwerfer, die einen Hagel panzerbrechender Raketenmunition abfeuern. Sie bieten weitreichendes, massives Unterstützungsfeuer bei einem Angriff der Eldar. Der Panzer der Schwarzen Khaindar besteht aus schweren, sich überlappenden Platten. Ihre Schienbeinpanzerung wurde verstärkt, um ihren Körper zu stabilisieren und eine höhere Treffergenauigkeit zu ermöglichen.

Schwarze Khaindar bieten gute Unterstützung auf lange Reichweite, selbst gegen Panzerungen; sie sind jedoch langsam und müssen vorausschauend eingesetzt werden.

Schwarzer Khaindhar Exarch



Der Schwarze Khaindar Exarch stellt die höchste Stufe der Fertigkeiten und des Könnens für einen Krieger auf dem Weg des Schwarzen Khaindar dar. Schwarze Khaindar Exarchen führen tödliche Khaindar Raketenwerfer, die einen Hagel panzerbrechender Raketenmunition abfeuern. Sie bieten weitreichendes massives Unterstützungsfeuer bei einem Angriff der Eldar. Der Panzer der Schwarzen Khaindar besteht aus schweren, sich überlappenden Platten. Ihre Schienbeinpanzerung wurde verstärkt, um ihren Körper zu stabilisieren und eine höhere Treffergenauigkeit zu ermöglichen. Schwarze Khaindar Exarchen bieten gute Unterstützung auf lange Reichweite, selbst gegen Panzerungen; sie sind jedoch langsam und müssen vorausschauend eingesetzt werden.



Todesjoker



Der Todesjoker trägt das Gewand des Todes. Seine Maske ist ein Schädel, und die Knochen, die sein Gewand zieren, stammen vom früheren Todesjoker der Harlekingruppe. Im Gegensatz zu anderen Harlekings ist der Todesjoker im Kampf schwer bewaffnet. Er führt die schwere und tödliche Shurikenkanone, die zu den Waffen mit langer Reichweite der Truppe gehört. Der Tod, so heißt es, schlägt von fern und mit größter Sicherheit zu. Die Shurikenkanone ist eine weiterentwickelte Version des Shurikenkatapults mit einem längeren Geschütz-

rohr. Ihre Munition sind Mutagenshuriken, die ein genetisches Serum enthalten, durch das die Opfer auf besonders grausame und widerliche Weise getötet werden.

Der Todesjoker verfügt über die Buschkämpfereigenschaften seines Harlekingeschlechts und kann seinen Gegner mit großer Wahrscheinlichkeit allein durch den Überraschungseffekt und die Wucht seines tödlichen Angriffs in Panik versetzen.

Feuerdrachen



Die Feuerdrachen gehören zu den spezialisiertesten, aber wenig zahlreichen Aspektkriegern. Sie tragen leistungsfähige Fusionsgewehre, die einen starken Hitzestoß aussenden, Panzerungen schmelzen lassen, Fleisch verschmoren und das Opfer in ein verkohltes Wrack verwandeln. Feuerdrachen sind unübertroffene Panzerjäger, deren Hüllen sie mit ihren Schmelzwaffen in Sekundenschnelle in Schlacke verwandeln können.

Feuerdrachen Exarch



Der Feuerdrache Exarch stellt die höchste Stufe der Fertigkeiten und des Könnens für einen Krieger auf dem Weg des Feuerdrachens dar. Der Exarch trägt eine leistungsfähige Feuerlanze, die einen starken Hitzestoß aussendet, Panzerungen schmelzen läßt, Fleisch verschmort, und das Opfer in ein verkohltes Wrack verwandelt. Niemand übertrifft den Feuerdrachen Exarchen in der Vernichtung von Kriegsmaschinen; verwundbar ist er jedoch in gut koordinierten Nahkampfattacken von Sturmtrupps.

Kriegsmaschinen der Eldar

Falcon



Antigravpanzer vom Typ Falcon sind die Standard-Antigravpanzer der Eldar. Ihre Grundausstattung besteht in einer einzelnen, leistungsstarken Pulsarkanone, die von mehreren Shurikenkanonen gestützt wird, so daß sie mit einer einzigartigen Wucht und Frequenz zuschlagen kann. Die Waffen des Falcon sind kraftvoll genug, um in die meisten anderen Kriegsmaschinen große Löcher zu schlagen. Seine Feuergeschwindigkeit ist äußerst effektiv bei Anti-Infanterie-Aktionen.



Illum Zar



Illum Zar Gravtanks sind mit einer einzelnen mächtigen Laserwaffe bestückt, der sogenannten Prismakanone, die mit Hilfe eines massiven Kristalls Energie bündelt, bevor sie einen Schuß von verheerender Wucht abgibt. Sie unterstützt die Kriegsmaschinen der Eldar mit ihrer hohen Feuerkraft und großen Beweglichkeit. Der Schuß aus der Hauptkanone dieses Panzers besteht aus gebündelter Energie, die sich in einem spektakulären Ausbruch von ultraheißen Kräften entlädt.

Obwohl es sich hierbei um eine hervorragende Kriegsmaschine handelt, die gegen Panzerungen und Trupps verheerend wirkt, macht die zur Bedienung der Prismakanone erforderliche Kraft die Bestückung mit weiteren Unterstützungswaffen unmöglich, so daß sie gegenüber Infanterieangriffen aus kurzer Reichweite sehr verwundbar ist.

Vypem



Die Eldar sind für ihre große Vielfalt an Antigravfahrzeugen berühmt, von denen die bekanntesten die Jetbikes und Vypem sind, die beide mit hoher Geschwindigkeit fliegen können und dadurch sehr schwer zu treffen und zu beschädigen sind. Die Mannschaft der Vypem besteht aus zwei Mann, die mit der Unterstützung modernster Technologie auch bei hohen Geschwindigkeiten einen konstanten Feuerhagel aufrechterhalten kann. Das zweite Mannschaftsmitglied bedient von einer Waffenplattform hinter dem Cockpit der Vyper aus eine tödliche Shurikenkanone.

Vypem sind sehr beweglich und mit tödlichen Waffen ausgestatte. Sie können zur Stärkung einer geschwächten Verteidigung oder für Angriffe nach Partisanenmanier eingesetzt werden. Sie sollten jedoch nicht im Nahkampf gegen stark gepanzerte Feindfahrzeuge eingesetzt werden.

Kampfpläufer



Kampfpläufer sind Fahrzeuge mit einem sehr ungewöhnlichen Design. Sie ähneln hinsichtlich ihrer Masse und ihrem entfernt humanoiden Aussehen einem Phantomlord mit langen, aber enorm kräftigen Gliedmaßen. Der einzelne Fahrer wird durch ein ausgeklügeltes Energiefeld geschützt. Kampfpläufer sind ideal dafür geeignet, schwieriges Gelände zu überqueren, da die Beine über die Beweglichkeit eines lebenden Körpers verfügen.

Diese mächtigen, mechanisierten Waffenplattformen bringen Einheiten der feindlichen Devastorklasse sowie anderen konzentrierten Bodentruppen Tod und Verderben.

Phantomlord



Der mächtige Phantomlord trägt wie die Roboterkörper der Phantomdroiden die Seele eines verstorbenen Kriegers in sich. Auf dem Schlachtfeld ist der Phantomlord jedoch stärker als eine ganze Einheit der kleineren Phantomdroiden. Die Seelen der größten und meistbesungenen Helden der Weltenschiffe wurden diesen gigantischen Kriegsmaschinen eingepflanzt, die einen Menschen um ein Vielfaches überragen. Bis an die Zähne mit tödlichen Waffen ausgerüstet, ziehen die Phantomlords mit der Geschmeidigkeit und Leichtigkeit lebendiger Eldar in die Schlacht. Mit

ihren mächtigen Fäusten zermalmen sie den Feind. Die auf die Schulter montierte Warpkanone ist die mächtigste Waffe der Eldar.



Dieser furchterregende Koloß kann nahezu jeden Widerstand zerschmettern. Trotzdem ist es am besten, den Phantomlord der Vorhut einer koordinierten Streitmacht einzugliedern, damit er nicht von der bloßen Zahl seiner Feinde überwältigt wird.

Artillerieeinheiten der Eldar

Warpskanone



Die Warpskanone ist eine Eldarwaffe, bei der dieselbe Warptechnologie verwendet wird, die es Raumschiffen ermöglicht, den Warpraum nach Belieben zu verlassen und wieder betreten zu können. Die Waffe sendet einen dunklen Niederfrequenzdröhnen aus, das sich allmählich hochschraubt, bis sie mit einem schrillen Kreischen feuert und einen Strahl undurchdringlicher Schwärze auf ihr Ziel abgibt.

Wenn der momentane Riß zwischen dem realen Weltraum und dem Warp das Ziel erfaßt, wird der unglückliche Feind in völlige Finsternis verstrickt und gerät in eine heftige Distorsion zwischen dem Warprium und dem Hier und Jetzt.

Es ist eine absolut tödliche Artilleriewaffe. Wie alle Artilleriewaffen eignet sie sich am besten zur Unterstützung über weite Distanzen und sollte nicht in der Vorhut eingesetzt werden, wo sie sich als anfällig erweisen könnte.

Laserlanze



Die Eldar besitzen ein technisches Verständnis, das dem der meisten anderen Völker weit überlegen ist. Diesen Vorteil schöpfen sie im Gefecht voll aus, indem sie ihre Ultratech-Waffen auf schwebende Plattformen montieren, so daß die Mannschaften diese gefährlichen Waffen blitzschnell und ohne viel Mühe über das Schlachtfeld manövrieren können. Zu den häufigsten Typen dieser Waffensysteme gehört die extrem wirkungsvolle Laserlanze.

Laserlanzen sind Energiewaffen, die schwer gepanzerte Fahrzeuge mit Leichtigkeit durchstoßen können. Im Nahkampf sind sie jedoch verwundbar.

Impuls laser



Die Eldar entwarfen die Impuls laser ursprünglich, um sie in einigen ihrer Hochleistungskriegsmaschinen einzusetzen, doch die Gardisten der Eldar adaptierten bald eine Version zur Befestigung auf der Antigrav-Plattform. Diese Waffe enthält sechs getrennte Laserkammern, die simultan auf ein oder mehrere Ziele abgefeuert werden können. Impuls laser funktionieren ähnlich wie die Laser der Imperialen Armee, sind jedoch unendlich ausgereifter.

Man setzt Impuls laser oft ein, um Zielpositionen durch Beschuß zu schwächen, bevor ein voller Sturmangriff der Eldartruppen beginnt.



Infraschallkanone



Infraschallkanonen sind eine Waffe, die nur die Eldar haben. Hier dienen Infraschallwellen als äußerst wirkungsvoller Vernichtungsmechanismus. Wenn ein Fahrzeug von einer Infraschallkanone getroffen wird, wird es heftig erschüttert und fällt unter Umständen auseinander. Truppen werden zu Boden geschleudert und von einem unbeherrschbaren Schütteln ergriffen. Sogar der Boden wird von den Schockwellen auseinandergerissen, die von den Infraschallkanonen ausgehen. Die Waffe läßt sich auf einen bestimmten Punkt des Schlachtfelds ausrichten, ihre Kräfte werden jedoch durch den Boden bis zum Ziel geleitet.

Infraschallkanonen zeigen größere Wirkung gegenüber Truppen in befestigten Orten und Schützengräben, da gerade diese Verteidigungsanlagen durch seismische Störungen geschwächt werden.

Psionikereinheiten der Eldar

Alle Psionikereinheiten der Eldar können, abhängig von ihrem Erfahrungslevel, eine von vier Psionikerkraften pro Spielzug einsetzen.

Runenprophet



Runenpropheten stehen den Weltenschiffen mit Rat und Führung zur Seite und befehligen die Streitkräfte der Eldar im Kampf. Aufgrund ihrer gewaltigen psychischen Kräfte können Sie die Variablen der Zukunft voraussehen, die sich aus jeder Entscheidung und Handlung ergeben. Ein Runenprophet ist ebenfalls instande, beispiellose Psi-Kräfte zu entfesseln, um entweder der eigenen Truppe beizustehen oder den Feind zu zerschmettern. Im Gefecht erweist sich der Runenprophet als altersweiser, erfahrener und geschickter Gegner, der Freund und

Feind gleichermaßen Respekt abnötigt. Wunden behindern einen Runenpropheten in der Schlacht nicht, denn selbst wenn er dem Tod nahe ist, bleibt die Zahl seiner Angriffe konstant.

Runenleser



Die Eldar sind ein psychisch empfindsames Volk, und ihnen ist die innere Stärke eigen, ihre Kräfte auf vielerlei ungewöhnliche Art und Weise zu entwickeln. Eldar, die diesen Weg einschlagen, werden Seher oder Propheten genannt. Ein Seher verwendet mystische Runen, um seine Kräfte zu sammeln, was ihm ermöglicht, die Zukunft zu voraussagen. Er trägt Seelensteine bei sich, welche die Essenz von lang verstorbenen Sehern, seiner geistigen Führer, enthalten. Die Macht mancher Seher übersteigt die Gabe der Weissagung bei weitem; und diese mächtigen Individuen

werden Runenleser genannt. Ein Runenleser kann Energien so kanalisieren, daß sie sowohl destruktiv als auch kreativ wirken können, indem er mit seinem Geist psionische Energiestöße aussendet. Der Runenleser ist mit einer Shurikenpistole bewaffnet. Dabei handelt es sich um eine kompakte Version des Shurikenkatapults, das rotierende Scheiben abfeuert, die den Tod zur Folge haben.



Runenleser Champion



Der Runenleser Champion hat den Weg der Weihe beschritten, der einen Eldar vom Runenleser zum Runenleser Master führt. Ein Runenleser Champion kann Energien so kanalisieren, daß sie sowohl destruktiv als auch kreativ wirken können, indem er mit seinem Geist psionische Energiestöße aussendet. Runenleser Champions sind mit dem Hagun Zar bewaffnet, einer Waffe, die nur von Psionikern geführt werden kann. In dieses Schwert ist ein gewaltiger Psi-Konvektor eingearbeitet, dessen Spezialmaterial sich exakt in Schlangenform windet und Psi-Energie bündelt und leitet. Dies macht das Hagun Zar zu einer gefürchteten Waffe in den Händen eines erfahrenen Runenleser Champions.

Runenleser Master



Der Runenleser Master hat den nächsten Schritt auf dem Weg der Weihe beschritten, der einen Eldar vom Runenleser zum Runenleser Master führt. Er ist mit einem Singenden Speer bewaffnet, einer Psi-Waffe wie dem Schwert des Champions, mit dem er jedoch auch über größere Reichweiten einen tödlichen Angriff führen kann.



DAS IMPERIUM

Die zahllosen Krieger der Imperialen Armee bilden das Rückgrat der Streitkräfte des Imperiums. Ihre Zahl ist so riesig, und ihre Feldzüge sind so weit über die Galaxie verstreut, daß selbst das Adeptus Terra nichts Genaues über die Stärke und Stationierung der Imperialen Armee weiß.

Zwar reichen die einzelnen Soldaten nicht an die Stärke, Rauhebeinigkei und Rücksichtslosigkeit der Space Marines heran, aber dennoch sind die Regimenter der Imperialen Armee schlagkräftige Streitkräfte, die tausende von Mann mit hunderten von Panzern, Artilleriegeschützen und gepanzerten Fahrzeugen zählen. Auch das kleinste Sonderkommando der Imperialen Armee hat meistens die Unterstützung eines Leman Russ Kampfpanzers. In größeren Schlachten können die Imperialen ganze Panzer- und Fahrzeugbattalione aufbieten, die von Infanterieschwärmen und Artillerie mit großer Reichweite unterstützt werden.

Die Imperiale Armee steht aber nicht allein, wenn es heißt, das Imperium zu verteidigen. Die Space Marines werden von allen Kriegern der Menschheit am meisten gefürchtet. Sie sind über zwei Meter groß, genetisch verbessert und werden einem intensiven Training unterzogen, das sie zu den ultimativen menschlichen Kampfmaschinen macht. Obwohl es nur wenige Space Marines gibt, schaffen sie es durch ihre legendäre Kampfkraft und Tapferkeit, daß sie Gegner zurückschlagen können, auch wenn sie ihnen zahlenmäßig weit überlegen sind.

Ausgestattet mit den besten Waffen, über die das Imperium verfügt, sind die Einheiten der Space Marines aber auch äußerst mobil. Mit Transportern können sie sich schnell bewegen und auf eine feindliche Bedrohung reagieren, oder überraschend zuschlagen und ein zentrales strategisches Ziel erobern. Die unbedingte Hingabe und die furchtlose Treue der Space Marines zu ihrem Orden macht sie zu idealen Verteidigungstruppen. Durch ihre schwere Panzerung und hervorragende Ausbildung können sie auch das Unmögliche möglich machen und angeschlagen, aber siegreich aus einer Schlacht hervorgehen.

Und noch ein weiterer ausgewählter Arm der Imperialen Macht, die Schwestern des Ordo Militaris, sind mit weit fortgeschrittenen Verteidigungs- und Angriffswaffen zum Kampf gerüstet. Von Geburt an in dem Glauben an die Gerechtigkeit ihrer Sache erzogen, kämpfen die Schwestern des Ordo Militaris in keinen Einheiten im Nahkampf am liebsten mit Boltern und Boltipistolen, um den Feind auszulöschen. Die Schwestern des Ordo Militaris sind geschickte und fanatische Kämpferinnen, die im ganzen Imperium Glaubenskriege führen und die Feinde des Imperators zerschmettern, ob es nun heidnische Aliens oder ketzerische Menschen sind.

Taktische Einheiten der Imperialen

Imperiale Armee



Die Angehörigen der Imperialen Armee stammen aus dem ganzen Imperium und haben den Auftrag, Millionen von Welten zu verteidigen. Sie stellen solide und gut ausgebildete Streitkräfte dar, die für jeden Einsatz in Frage kommen, egal, wie groß, wie klein oder wie weit entfernt er sein mag. Sie sind in Regimenter gegliedert, die oft eigene Kampfstile und Regimentsuniformen haben. Die Imperiale Armee ist mit Lasergewehren ausgerüstet.



Die Imperiale Armee ist für jede Situation gerüstet. Ihre Soldaten bilden eine äußerst disziplinierte Basisstreitmacht. Als Einzelne sind sie schwach, aber in großer Anzahl können sie eine beträchtliche Bedrohung darstellen.

Schwestern des Ordo Militaris



Die Schwestern des Ordo Militaris, gebildet aus den kriegerischsten Mitgliedern der Adepta Sororitas, sind die Hauptstütze der Streitkräfte der Ekklesiarchie. Oft sieht man, wie sie auf großen Kreuzzügen an der Seite der Imperialen Armee kämpfen oder entlegene Schreine und Klöster gegen Verwüstungen durch Außerirdische, Häretiker und Mutanten verteidigen. Die Schwestern sind mit Boltern bewaffnet.

Die Schwestern sind jeder taktischen Situation bestens angepaßt. Sie geraten nie in Panik oder ziehen sich aus der Gefahr zurück.

Space Marines



Space Marines sind hochflexible und taktisch vielseitige Truppen. Sie stellen in den meisten Space Marine Orden die Mehrheit. Sie sind über zwei Meter groß, genetisch verbessert und werden einem intensiven Training unterzogen, das sie zu den ultimativen menschlichen Kampfmaschinen macht. Dank ihres standardmäßigen, dicken Ceramit-Energiepanzers und den schnellen Boltern halten sich Space Marines für fähig, mit jeder Situation fertig zu werden.

Diese Standard-Infanterieeinheiten sind sehr ausgewogen und äußerst effektiv gegen jegliche Infanterie, die der Feind ins Feld schicken kann.

Terminatoren



Jeder Space Marine Orden besitzt einige wenige Rüstungen aus massiven, energiebetriebenen taktischen Panzerungen. Diese sogenannte Terminorrüstung ist selten und sehr kostbar. Nur Marines in der Ersten Kompanie des Ordens wird die Ehre zuteil, sie anlegen zu dürfen. Obgleich sie schwer und sperrig ist, bietet die Terminorrüstung hervorragenden Schutz und zusätzliche Stärke, denn sie ermöglicht dem Träger, verheerende Waffen einzusetzen, die anderen Truppen nicht zur Verfügung stehen. Terminatoren sind mit Stumboltern ausgerüstet. Diese schwere Version des Boltertyps feuert ganze Salven von Explosivgeschossen, so daß sie eine wahre Feuerwand erzeugen kann.

Terminatoren sind vielleicht die gefährlichsten taktischen Einheiten des Imperiums, da sie sehr gute Waffen und ausgezeichnete Fähigkeiten im Nahkampf haben.

Terminatoren sind vielleicht die gefährlichsten taktischen Einheiten des Imperiums, da sie sehr gute Waffen und ausgezeichnete Fähigkeiten im Nahkampf haben.

Scouteinheiten der Imperialen

Marine Scouts



Scouts sind leichter ausgerüstet als andere Space Marines. Sie sind dazu ausgebildet, den Weg für schwere Streitkräfte freizumachen, entscheidende Stellungen zu sichern und die Feuerkraft des Feindes einzuschätzen. Sie sind außerordentlich beweglich und setzen das, was sie an Feuerkraft besitzen, oft mutig ein. Marine Scouts sind mit Boltern ausgerüstet.

Die Mobilität der Marine Scouts macht sie zu einer effektiven Einheit, wenn sie in großer Zahl gegen langsame und schwerfällige Artilleriegeschütze eingesetzt werden.



Sturmtrupps der Imperialen

Imperialer Sturmtrupp



Der taktische Sturmtrupp gehört zu den pflichtbewußtesten und kampferprobtesten der Imperialen Armee. Sie sind dafür ausgebildet, als Vorhut eines Angriffs oder Gegenangriffs die scharfe Spitze der imperialen Lanze zu bilden. Imperiale Sturmtrupps sind mit Nahkampfwaffen ausgerüstet.

Taktische Sturmtrupps der Imperialen Armee bewähren sich im Kampf Mann gegen Mann bei starkem Feindaufkommen in fast jedem Gelände.

Terminator Sturmtrupp



Terminator Sturmtrupps sind mit speziellen Nahkampfwaffen wie Energieklauen bewaffnet. Diese Waffen bieten dem Terminator zusätzlichen Schutz. Gleichzeitig können Energieklauen jeden Feind im Nahkampf vernichten; Gegner werden mit Hochleistungs-Energieklauen aus nadelspitzem Ceramitstahl zerschreddert. Sie werden eingesetzt, wenn abzusehen ist, daß der Kampf in nächster Nähe stattfinden wird, z. B. bei Landungsaktionen oder Feuerkämpfen in bebautem Gelände oder Schwarmstädten. Nichts kann den Ansturm dieser Kolosse aus kürzester Entfernung stoppen.

In einem Blitzangriff können Terminator Sturmtrupps alle Verteidigungslevel durchbrechen, von schweren, stark verteidigten Positionen bis zu Geschützstellungen mit Kriegsmaschinen.

Lufteinheiten der Imperialen

Jump Marines



Diese angriffsorientierten Trupps sind mit Nahkampfwaffen wie Boltpistoleten und Kettenschwermern ausgerüstet. Sie verwenden Sprungmodule, um schwieriges Gelände zu überwinden und den Feind schnell anzugreifen. Kettenschwerter sind tödliche, hochbeschleunigte Kettensägen, die Fleisch und Knochen, ja sogar Metall zerfetzen können.

Jump Marines sind äußerst geeignet für den Einsatz gegen feindliche Sturmtrupps, und ihre Fähigkeiten in der Luft machen sie zu guten Spähern, wenn die Manöver des Feindes auszukundschaften sind.

Seraphim



Die Schwestern des Ordo Militaris, gebildet aus den kriegerischsten Mitgliedern der Adepta Sororitas, sind die Hauptstütze der Streitkräfte der Ekklesiarchie. Einige Schwestern sind speziell als schnelle Angriffstruppe ausgebildet und mit einem Sprungmodul und einem Boltpistoletenpaar ausgerüstet. Diese Schwestern sind als Seraphim bekannt. Seraphim können nahezu überall erscheinen; sie schlagen hart und schnell zu und wenden sich sofort dem nächsten Ziel zu.

Diese heldenhaften Kriegerinnen sind gefährlich für Sturmtrupps, aber verletzlich, wenn sie unter feindlichem Artilleriebeschuß stehen.

Devastoreinheiten der Imperialen

Imperialer Raketrupp



Obwohl die schwere Feuerkraft der Imperialen Armee sich hauptsächlich auf ihre Kampfpanzer stützt, sind Infanterietrupps stets von Nutzen, denn sie können Deckung am geschicktesten ausnutzen und in dichtem Gelände kämpfen. Die Raketrupps der Imperialen Armee setzen Raketenwerfer ein, um feindliche Kriegsmaschinen wie Lufteinheiten gleichermäßen in Bedrängnis zu bringen. Sie können Hinterhalte und Kreuzfeuer legen, die feindliche Fahrzeuge in verbeulte, ausgebrannte Wracks verwandeln.

Raketrupps der Imperialen Armee sind bei Artillerieangriffen effektiv, geraten aber im Nahkampf leicht in Gefahr.

Marine Devastortrupps



Marine Devastortrupps sind mit Laserkanonen ausgerüstet, die sie einsetzen, um Panzer und starke Stellungen des Feindes aufzubrechen. Marine Devastortrupps können massive Feuerunterstützung für einen Angriff der Space Marines oder ein tödliches Waffenarsenal für die Verteidigung bereitstellen. Ihre panzerbrechenden Laserkanonen können eine gewaltige Menge Energie auf einen Punkt konzentrieren, so daß sie Panzerungen relativ leicht durchdringen können. Kriegsmaschinen, hütet Euch!

Marine Devastortrupps können sich in Verbindung mit anderen Waffen beim Angriff gegen Kriegsmaschinen als sehr effektiv erweisen.

Terminator Devastators



Der Terminator Devastortrupp ist eine langsame, schwer bewaffnete Division, die eine ähnliche Aufgabe wie ihr kleineres Gegenstück der Marines hat. Der Hauptunterschied liegt in den Dimensionen der beiden: Während die Laserkanone einer Standardeinheit von Marine Devastoren ein feindliches Ziel aufbrechen kann, wird die Sturmkanone der Terminatoren es ausradieren.

Dank der verheerenden Feuerkraft ihrer Sturmkanonen und des hervorragenden Schutzes ihrer Terminatorrüstungen können Terminator Devastortrupps auch die heftigsten Feindangriffe aufbrechen.

Kriegsmaschinen der Imperialen

Immolator



Unter dem fanatischen Kommando der Sororitas, der Schwestern des Ordo Militaris, können die Zwillingsflammenwerfer des Immolators das Schlachtfeld selbst von den zähesten Feinden befreien. In dichtem Gelände wie Städten oder Dschungel ist der Immolator am gefährlichsten. Seine bloße Präsenz kann so bedrohlich sein, daß sich schon Legenden um seine Fähigkeiten gebildet haben,

die Feindattacke zu unterbrechen und eine Welle von Feinden zurückzutreiben, ohne daß ein einziger Schuß gefallen wäre.

Die Zwillingsflammenwerfer des Immolators sind äußerst effektiv gegen feindliche Bodentruppen und Infanterie, vor allem bei Einheiten, die sich in Formation bewegen.



Land Raider



Der grausame Land Raider ist die Hauptstütze der gepanzerten Streitmacht der Space Marines. Die vier Laserkanonen sowie die unglaublich schwere Panzerung dieser hervorragenden Kriegsmaschine machen aus dem Land Raider eher eine mobile Festung als einen Panzer. Der Land Raider kann sich mit Leichtigkeit einen Weg durch die feindlichen Linien bahnen und zersprengt dabei feindliche Kampfpanser in kleine Stücke und glühende Scherben.

Mit ihrer schweren Panzerung und den panzerbrechenden Laserkanonen kann diese Kriegsmaschine nahezu jeden Gegner zermalmen.

Leman Russ



Der Leman Russ ist stabil und einfach zu warten, der wichtigste Kampfpanser der Imperialen Armee und die Hauptstütze ihrer meisten Attacken. Leman Russ Kampfpanser können in solch unterschiedlichen Regionen wie der glühenden Hitze einer Wüste oder der feuchten Kälte eines Methansumpfes kämpfen. Er widersteht dieser Umgebung genausogut wie den Geschossen und Feuerstößen des Feindes. Die Bewaffnung eines Leman Russ ist sehr variabel, doch das Kampfgeschütz im Turm ist Standard. Seitliche Geschützkuppeln können mit schweren Waffen unterschiedlicher Art bestückt werden, deren Zweck es ist, Infanteristen enges Deckungsfeuer zu geben, und Feindtruppen in Schach zu halten.

Gut bestückte Leman Russ Kampfpanser sind für den Feind tödlich, ganz gleich, ob dieser zu Fuß ist oder sich in einer eigenen schützenden Kriegsmaschine befindet.

Artillerieeinheiten der Imperialen

Maschinenkanone der Imperialen Armee



Die Imperiale Armee wird gewöhnlich von schweren Waffen oder Unterstützungstrupps begleitet. Die berühmte Maschinenkanone wird eingesetzt, um feindliche Positionen mit einem Feuerhagel von Explosivgeschossen zu belegen, und hält den Feind fest, während andere Imperiale Einheiten nachziehen, um ihn zu vernichten.

Maschinenkanonen der Imperialen Armee sind am effektivsten beim Artilleriebeschuß und bieten taktischen Einheiten und Sturmtrupps der Imperialen entscheidende Unterstützung an der Frontlinie.

Whirlwind



Whirlwinds sind eine Variante des allgemein üblichen, Rhino genannten Truppentransporters, die einen Mehrfach-Raketenwerfer auf dem Dach montiert haben. Nach diesem Umbau wird das Innere für das Tragen von Raketen und für die komplexen Leitsysteme umgerüstet, die zum Betrieb notwendig sind. Der Whirlwind wird eingesetzt, um den Space Marines beim Vorrücken Artillerieunterstützung zu geben, indem Salven von Raketen auf die feindlichen Truppen abgefeuert werden.

Whirlwinds sind für die meisten Kriegsmaschinen und Luftkampfeinheiten ernstzunehmende Gegner, denn sie verfügen über eine exzellente Bewaffnung und eine für Artillerieeinheiten relativ hohe Mobilität.



Psionikereinheiten der Imperialen

Scriptor



Der Space Marine Scriptor nutzt seine Psi-Kräfte, um verheerende Angriffe gegen den Feind zu entfesseln. Scriptoren der ersten Kompanie dürfen darüber hinaus dieselbe Terminorrüstung tragen wie ihre Ordensbrüder. Die ehrfurchtgebietende Stärke und Schutzwirkung der Terminorrüstung, kombiniert mit der todbringenden Feuerkraft seiner Bolter und Psi-Kräfte, macht den Scriptor zu einem der gefährlichsten Individuen, die die Menschheit jemals gesehen hat. Wie alle Psionikereinheiten kann der

Scriptor pro Zug eine von vier Psionikerkräften verwenden. Wunden behindern einen Scriptor in der Schlacht nicht, denn selbst wenn er dem Tod nahe ist, bleibt die Zahl seiner Angriffe konstant.



TYRANIDEN

Die Angriffsschwärme der Tyraniden bestehen aus einer Vielzahl von Geschöpfen, die den düstersten Alpträumen der Menschheit entsprungen zu sein scheinen. Welle auf Welle monströser Wesen hasten, hüpfen und schlüpfen über das Schlachtfeld und sind nur darauf aus, den Feind zu vernichten. Mit Sensenklauen und rasiermesserscharfen Zähnen reißen die Tyranidenrotten alles, was ihnen in die Quere kommt, in Stücke, zerfetzen, zerschlitzen und verstümmeln es. Die irrsinnige Mordlust der Rotten läßt nichts zurück als zerstückelte Leichen. Charakteristisch für Tyranidenattacken sind riesige Rotten von Geschöpfen, die vorauspreschen, um sich auf den Feind zu stürzen, während die größeren Biokonstrukte sich in die beste Position für ihren zerstörerischen Artillerieangriff bringen.

Taktische Einheiten der Tyraniden

Symbiontengarden



Alle, die von den Symbionten der Tyraniden infiziert wurden, werden vom Zwang aller Tyraniden getrieben und gebären neue Krieger für den Schwarm. Die Kinder der von den Symbionten Infizierten werden als Hybriden geboren, abscheuliche Monstren mit den Zügen der Symbionten und ihrer Eltern, die zusätzliche Arme, Klauen und Panzer haben können. Hybriden sind ebenso fanatisch dem Schwarm bewußtsein ergeben wie ihre Eltern. Symbiontengardisten sind mit Laserkanonen bewaffnet.

Symbiontengardisten sind jeder Situation gewachsen. Ihre fanatische Ergebenheit gegenüber dem Schwarm führt dazu, daß sie jederzeit bereit sind, sich selbst zu opfern.

Termaganten



Zwar sind Termaganten kleiner als die meisten anderen Tyraniden, aber dafür sind sie wendig, behende und listig. Ein Termagant hat sechs Glieder und einen Chitinpanzer, und sein mächtiger Körper kauert niedrig über dem Boden, um an Schnelligkeit zu gewinnen. Rotten eilig krabbelnder Termaganten bilden die Hauptmasse der Tyranidenschwärme. Termaganten bilden Kampfrotten, in denen ihre schiere Anzahl den Mangel an Kraft und Stärke des Einzelwesens wettmacht. Der Termagant ist mit einer Stachelharpune bewaffnet. Diese Waffe besteht aus einer knochigen, muskulösen Röhre, die eine Reihe nach vorne zeigender Stacheln enthält. Wenn die Stachelharpune abgefeuert wird, wird der erste Stachel in der Reihe durch eine kraftvolle Muskelkontraktion mit panzerbrechender Wucht auf das Ziel geschleudert.

Termaganten überwältigen ihre Widersacher meist durch ihre bloße Anzahl auf dem Schlachtfeld; ansonsten sind sie für Einsätze aller Art gleichermaßen geeignet.



Tyranidenkrieger



Tyranidenkrieger bilden den Kern des Tyranidenschwarms und fungieren als psychische Synapsen, die den Willen des Schwarmbewußtseins an die niederen Lebewesen unter ihrem Befehl weiterleiten. Im Nahkampf erweisen sie sich als kraftvolle, treffsichere, agile und verheerende Kämpfer, die außergewöhnlich schwer zu töten sind. Tyranidenkrieger sind hochintelligent und besitzen einen dicken Chitinpanzer, der beträchtliche Schäden abfängt. Sie sind mit dem Stachelwürger bewaffnet. Der

Stachelwürger wird von einer einfachen Abschußvorrichtung abgefeuert, der eigentlich nur eine muskulöse Röhre ist. Beim Projektil handelt es sich um einen lebenden Organismus, der beim Eindringen in lebendes Gewebe explodiert und eine konzentrierte Masse sich windender Tentakel freigibt, die das unglückliche Opfer in Sekunden zerreißen.

Tyranidenkrieger sind das taktische Rückgrat der Tyraniden; sie versetzen die Gegner in Furcht und dienen als Sammelpunkt für andere Tyranideneinheiten.

Scouteinheiten der Tyraniden

Liktoren



Der Liktoren pirscht sich still und heimlich an und hält Ausschau nach Opfern, die der Schwarm sich einverleiben kann. Obwohl er sechs Meter Höhe erreicht und mit enormen Sensenklauen bewehrt ist, die Fleisch und Panzerungen mühelos zerreißen, ist der genmanipulierte Liktoren so agil und behende, daß er so gut wie unaufspürbar bleibt, wozu auch seine chamäleonartigen Schuppen beitragen. Ist er dank seiner Tarnung erst einmal nah genug an seine Feinde herangelangt, schießt der Liktoren seine Fanghanken ab und zieht sein Opfer in die tödliche Umarmung seiner gewaltigen Sensenklauen.

Diese Meister der Tarnung kämpfen mit einer Wildheit, die unter den Scouts ihrer Gegner ihresgleichen sucht.

Sturmtrupps der Tyraniden

Carnifex



Carnifex sind lebende Rammböcke aus Knochen, Muskeln und Sehnen, die durch jede feindliche Stellung brechen können. Ihre tödlichen Sensenklauen sind unglaublich kräftig und scharf und können sogar Panzer und Phantomlords zerstören. Ihre Chitinpanzer sind so hart, daß sie sich mit herkömmlichen Waffen kaum stoppen lassen und Bolter- und Lasergewehrfeuer auf erschreckende Weise von ihnen abprallt. Sogar Artillerieeinheiten und Kriegsmaschinen

sind angesichts des Gemetzels, das ein Carnifex beim Angriff anrichten kann, verwundbar.

Der Carnifex ist eine perfekte Vernichtungsmaschine, die speziell für Stoßangriffe entwickelt wurde und nahezu jedes Hindernis zerschmettern kann, ganz gleich, ob es sich dabei um eine Verteidigungslinie, feindliche Kriegsmaschinen oder eine befestigte Stellung handelt.



Symbionten



Symbionten besitzen die Fähigkeit, andere Lebensformen mit Genviren zu infizieren, die das Gengut und den Verstand der Infizierten manipulieren. Die Infizierten werden dann in die Gesellschaft, aus der sie kamen, zurückgeschickt; sie sind jedoch jetzt absolut und fanatisch der großen gemeinsamen Intelligenz ergeben, die die Rasse der Tyraniden ausmacht. Auf diese Weise kann eine Handvoll Tyraniden Dörfer, Städte und sogar ganze Welten still und heimlich vernichten. Symbionten bilden häufig die Vorhut der Tyranideninvasion. Wenn ein Tyranidenschwarm zum Angriff übergeht, bilden Symbionten den Großteil der Stoßtruppen, die unauffhaltsam über den Feind hereinbrechen. Symbionten sind für den Nahkampf erschaffen worden und übertreffen darin jede andere Kreatur der Galaxie.

Symbionten sind beim Nahkampf unübertrefflich und können mit ihren unvergleichlichen Killerfähigkeiten nahezu jeden Feind überwältigen.

Hormaganten



Hormaganten sind eine spezielle Unterart des Termaganten-Genotyps, die für den Nahkampf ausgelegt ist. Hormagantenrotten sind extrem bösartig und besessen. Sie greifen auch größere Gegner ohne Zögern an, wobei sie sich auf ihre kräftigen Beine stützen, um den Feind blitzschnell mit ihren schwertähnlichen Klauen zu attackieren.

Hormaganten beherrschen jeden Nahkampf, bei dem die Möglichkeit besteht, die Gliedmaßen ihrer Gegner zu zerfetzen. Sie sind verwundbar gegenüber Lufteinheiten.

Luftinheiten der Tyraniden

Gargoyle



Gargoyle sind Kreaturen, die Angst und Verwirrung unter den Feinden verbreiten, wenn sie mit ihren ledrigen Schwingen über diese hinwegsetzen. Gargoyle wurden dafür geschaffen, unabhängig vom Schwarmbewußtsein zu agieren, so daß sie fern des Tyranidenschwarms operieren können. Gargoyle besprühen Feinde am Boden mit einer äußerst ätzenden, brennenden Gallenflüssigkeit, die das Fleisch entzündet und einen Mann in seiner eigenen Rüstung in ein Häufchen Asche verwandeln kann.

Gargoyle bringen das Verderben über alle feindlichen Bodeneinheiten, sind jedoch besonders verhängnisvoll für Sturmtrupps.



Devastoreinheiten der Tyraniden

Kultisten-Raketenmannschaften



Alle, die von den Symbionten der Tyraniden infiziert wurden, werden vom Zwang aller Tyraniden getrieben und gebären neue Krieger für den Schwarm. Die Kinder der von den Symbionten Infizierten werden als Hybriden geboren, abscheuliche Monstren mit den Zügen der Symbionten und ihrer Eltern, die zusätzliche Arme, Klauen und Panzer haben können. Hybriden sind ebenso fanatisch dem Schwarmbewußtsein ergeben wie ihre Eltern. Die Kultisten-Raketenmannschaften setzen ihre Raketenwerfer gleichermaßen gegen feindliche Kriegsmaschinen und Lufttruppen ein. Sie können Hinterhalte und Kreuzfeuer legen, die feindliche Fahrzeuge in verbogene, ausgebrannte Wracks verwandeln.

Kultisten-Raketenmannschaften sind bei Angriffen aus großer Entfernung sehr effektiv, im Nahkampf jedoch äußerst verwundbar.

Biozidkrieger



Das hervorstechendste Merkmal der gefürchteten Tyraniden Biozidkrieger ist ihre schreckliche Waffe, die Biozidkanone. Die Biozidkanone ist eine lange, leistungsstarke Biowaffe, die mit hoher Geschwindigkeit Salven stark ätzenden Giftes abfeuert. Das Gift besitzt die Form von Kristallen, die mit einer metallischen Kruste überzogen sind. Beim Abfeuern der Waffe wird die tödliche Munition mit Hilfe elektrostatischer Ladung auf Überschallgeschwindigkeit beschleunigt. Ein von einer Biozidkanone getroffenes Ziel wird entweder

durch die Wucht der elektrischen Energie oder durch die ätzenden Fragmente der Giftkristalle getötet, wenn diese zersplittern.

Biozidkrieger bilden exzellente Fronttrupps und können den Feind so in Furcht versetzen, daß dieser sich zurückzieht oder in Panik gerät, bevor die Biozidkanone der Biozidkrieger überhaupt Unheil unter ihren Trupps anrichten kann.

Kriegsmaschinen der Tyraniden

Kultisten Land Raider



Die Land Raider bilden die Hauptstütze der Waffenmacht der Space Marines, sind jedoch nicht davor geschützt, im Kampf überwältigt und von den Tyraniden für ihre gnadenlose Eroberungspolitik zweckentfremdet zu werden. Die Tyraniden, die über die Einverleibung einer dieser Kriegsmaschinen in ihre Reihen ebenso stolz sind wie über die Infektion der Mannschaft des Panzers, übermalen ihre

Eroberung stets mit den entsprechenden Farben und Markierungen, um deren neue Zugehörigkeit zu zeigen. Die vier Laserkanonen sowie die unglaublich schwere Panzerung dieser hervorragenden Kriegsmaschine machen aus dem Land Raider der Symbio-Kultisten eher eine mobile Festung als einen Panzer. Er kann sich mit Leichtigkeit einen Weg durch die feindlichen Linien bahnen und zersprengt dabei feindliche Kampfpanzer in kleine Stücke und glühende Scherben.

Mit ihrer schweren Panzerung und den panzerbrechenden Laserkanonen kann diese Kriegsmaschine nahezu jeden Gegner zermalmen.

Kultisten Leman Russ



Der Leman Russ Kampfpfanzter ist zwar stabil und einfach zu warten, läuft jedoch leicht Gefahr, im Kampf überholt und von den Tyraniden für ihre gnadenlose Eroberungspolitik zweckentfremdet zu werden. Die Tyraniden, die über die Einverleibung einer dieser Kriegsmaschinen in ihre Reihen ebenso stolz sind wie über die Infektion der Mannschaft des Panzers, übermalen ihre Eroberung stets mit den entsprechenden Farben und Markierungen, um deren neue Zugehörigkeit zu zeigen. Leman Russ Kampfpfanzter der Symbio-Kultisten sind robust genug, um in solch unterschiedlichen Regionen wie der glühenden Hitze einer Wüste oder der feuchten Kälte eines Methansumpfes zu kämpfen. Die Bewaffnung eines Leman Russ in der Hand der Symbio-Kultisten ist sehr variabel, doch das Kampfgeschütz im Turm ist Standard.

Gut bestückte Leman Russ Kampfpfanzter im Besitz der Symbio-Kultisten sind für den Feind tödlich, ganz gleich, ob dieser zu Fuß ist oder sich in einer eigenen schützenden Kriegsmaschine befindet.

Artillerieeinheiten der Tyraniden

Biovoren



Biovoren sind buchstäblich Gewehre auf Beinen: Sie wurden nur zu dem einen Zweck entwickelt, in ihrem Körper tödliche Sporenminen auszubrüten und diese dann abzufeuern. Sporenminen sind tödliche, lebende Bomben, ausgespien aus dem Maul dieser genmanipulierten Bestien des Krieges. Wenn Sporenminen in Kontakt mit einer nicht-tyranidischen Lebensform kommen, explodieren sie und bedecken das umliegende Gebiet mit Chitinsplittern, Giftgas, Säuretropfen und Krankheitserregern. Biovoren lassen ein Sperrfeuer niedergehen, um den Feind kampfunfähig zu machen und Verwirrung zu stiften, während die Sturm Kreaturen des Schwarms auf den Feind losstürmen, um ihn zu vernichten.

Abgesehen von der Fähigkeit, Sporenminen freizusetzen, ist der Biovore ein seßhaftes Wesen und im Nahkampf verwundbar.

Kultisten-Maschinenkanonen



Alle, die von den Symbionten der Tyraniden infiziert wurden, werden vom Zwang aller Tyraniden getrieben und gebären neue Krieger für den Schwarm. Die Kinder der von den Symbionten Infizierten werden als Hybriden geboren, abscheuliche Monstren mit den Zügen der Symbionten und ihrer Eltern, die zusätzliche Arme, Klauen und Panzer haben können. Hybriden sind ebenso fanatisch dem Schwarmbewußtsein ergeben wie ihre Eltern. Die berüchtigte Maschinenkanone kann feindliche Positionen mit einem Feuerhagel von Explosivgeschossen belegen und hält den Feind fest, während andere Tyranideneinheiten nachziehen, um ihn zu vernichten.

Kultisten-Maschinenkanonen sind am effektivsten auf weite Distanz und bieten taktischen Einheiten und Stumtrupps der Tyraniden entscheidene Unterstützung an der Gefechtsfront.



Kultisten-Whirlwind



Whirlwinds sind eine Variante des allgemein üblichen, Rhino genannten Truppentransporters, die einen Mehrfach-Raketenwerfer auf dem Dach montiert haben. Ebenso wie andere Kriegsmaschinen der Imperialen können Whirlwinds im Kampf überwältigt und von den Tyraniden für ihre gnadenlose Eroberungspolitik zweckentfremdet werden. Die Tyraniden, die über die Einverleibung einer dieser Kriegsmaschinen in ihre Reihen ebenso stolz sind wie über die Infektion der Whirlwindbesatzung, übermalen ihre Eroberung stets mit den entsprechenden Farben und Markierungen, um deren neue Zugehörigkeit zu zeigen. Whirlwinds der Symbio-Kultisten werden eingesetzt, um den Tyraniden beim Vorrücken Artillerieunterstützung zu geben, indem Raketen salvo auf den Feind abgefeuert werden.

Whirlwinds der Symbio-Kultisten sind für die meisten Kriegsmaschinen und Luftkampfeinheiten ernstzunehmende Gegner, denn sie verfügen über eine exzellente Bewaffnung und eine für Artillerieeinheiten relativ hohe Mobilität.

Psionikereinheiten der Tyraniden

Schwarmtyrant



Der Schwarmtyrant ist ein gigantisches außerirdisches Monstrum mit vielen Gliedmaßen. Zusätzlich zu seinen furchterregenden Klauen, dem Fang, und dem peitschenartigen Schwanz setzt der Schwarmtyrant auch die gefürchtete Biozidkanone ein, um feindliche Streitkräfte über weite Distanz zu vernichten. Die Biozidkanone feuert hochbeschleunigte Salven eines hoch ätzenden, elektrisch aufgeladenen Giftes ab. Ein von einer Biozidkanone getroffenes Ziel wird entweder durch die Wucht des Aufpralls, den elektrischen Energiestoß oder die ätzenden Fragmente der Giftkristalle getötet, wenn diese zersplittern.

Während allen Tyraniden ein Kollektivbewußtsein eigen ist, fungiert der Schwarmtyrant als Mittelpunkt der Schwärme, der Anweisungen weiterleitet und die einzelnen Schwarmmitglieder unter Kontrolle und auf Zielkurs hält. Durch den Tod des Schwarmtyrants kann der Zusammenhalt der Tyranidenschwärme aufgebrochen werden, obwohl es leichter sein könnte, dem Schwarm in seiner ganzen Stärke entgegenzutreten, als den Schwarmtyrant zu töten.

Magus



Wenn ein psionisch aktives Wesen von den Symbionten infiziert wird, kann es sich in einen Magus verwandeln. Beim Magus handelt es sich um einen Psioniker, der dem Schwambewußtsein gegenüber unerschütterlich loyal ist und seine großen Kräfte einsetzt, um dem Schwarm bei seiner Eroberung und der Einverleibung allen anderen Lebens beizustehen. Der Magus fungiert oft als Organisator und Lenker der Hybriden und Symbionten in einer Gegend und als psychische Schaltstelle für die Rotte. Als Standardangriff steht dem Magus der Psionische Energiestoß zur Verfügung.

Wie alle Psionikereinheiten kann der Scriptor, abhängig von seinem Erfahrungsstand, eine von vier Psionikerkraften pro Spielzug einsetzen. Wunden behindern einen Magus in der Schlacht nicht, denn selbst wenn er dem Tod nahe ist, bleibt die Zahl seiner Angriffe konstant.



Zoanthrop



Die mit den Tyraniden verwandten Zoanthropen sind eine extreme genetische Schöpfung, die über Psi-Kräfte verfügt, die als Code in ihre Zellen programmiert wurden. Da sie vor allem auf ihre psionischen Fähigkeiten angewiesen sind, sind die Körper der Zoanthropen im Vergleich zu ihren furchteinflößenden Verwandten schwach und verschrumpelt. Dennoch sollte die Verteidigungsfähigkeit der Zoanthropen nicht unterschätzt werden. Im Kampf können sie mächtige psionische Energiestöße abgeben, die Metall verdampfen und Fleisch in Sekundenschnelle auflösen. Zoanthropen schützen sich außerdem durch mächtige Psi-Schirme, die sie fast unverwundbar gegen feindliche Attacken machen.

Wie alle Psionikereinheiten kann der Zoanthrop pro Zug eine von zwei Psionikerkräften verwenden. Verwundete Zoanthropen werden im Kampf nicht langsamer, denn die Anzahl ihrer Angriffe bleibt konstant, sogar, wenn sie dem Tode nahe sind.



BESONDERE FÄHIGKEITEN

Einige Einheiten verfügen von Natur aus über besondere Fähigkeiten. Diese Fähigkeiten wirken sich unterschiedlich aus: Sie ändern unter verschiedenen Umständen die statistischen Angaben zu einer Einheit, modifizieren die Gültigkeit der Spielregeln bei einer Einheit oder verleihen ihr Fähigkeiten, die normalerweise anderen Klassen vorbehalten sind. Diese Fähigkeiten sollen die besonderen Fähigkeiten von Einheiten in der Warhammer-Welt auf breiter strategischer Skala imitieren. Während des Spiels kann eine Einheit diese Fähigkeiten im allgemeinen nicht verlieren oder erwerben.

LISTE DER BESONDEREN FÄHIGKEITEN

Anführer

Eine Einheit mit dieser Eigenschaft stellt für ihre Umgebung eine Quelle der Begeisterung dar. Alle Einheiten erhalten für jeden Anführer, der sich in der Nähe befindet, zwei Punkte zum Moralwert hinzu.

Betäubungsangriff

Wird eine Einheit von einem Feind mit dieser Fähigkeit attackiert, dann stehen ihr nur (aufgerundet) halb so viele Angriffe zur Verfügung wie sonst. Diese Fähigkeit imitiert den paralysierenden Effekt eines Banshee-Angriffs.

Blitzattacke

Einheiten mit dieser Fähigkeit erhalten bei Artilleriegefechten einen Bonus von drei Punkten zu ihrem Verteidigungswert hinzu, wenn sie sich im Wald, Dschungel, einer Festung oder einem Schrein befinden.

Blitzfeld

Von einem Feld aus knisternder Elektrizität geschützt, erhält die Einheit drei Punkte zum Nahkampfwert und drei zum Verteidigungswert hinzu.

Dauerfeuer

Einheiten, die über Dauerfeuer verfügen, können den Feind mit einem furchterregenden Feuerhagel überziehen. Wenn eine Einheit, die über Dauerfeuer verfügt, sich nicht bewegt, kann sie zweimal statt einmal feuern.

Einzelwesen

Einzelwesen werden nie getötet, und erlittene Wunden vermindern die Anzahl ihrer Angriffe nicht (es sind immer zehn). Einzelwesen haben nicht 15, sondern nur zehn Stärkekpunkte.

Explosiv

Einheiten mit Explosivangriff feuern ein Geschöß ab, das beim Kontakt mit einem festen Körper in einem weiten Umkreis explodiert. Einheiten, die nur Nahkampfwert haben, ziehen aus dieser besonderen Fähigkeit keinen Vorteil. Bei jedem Angriff auf eine Einheit, die nicht aus Einzelwesen besteht, bekommt die Einheit drei Bonuspunkte für den Artillerieangriff hinzu.

Furchterregend

Steht der Feind einer furchterregenden Einheit gegenüber, dann steigt die Möglichkeit, daß er sich zurückzieht und in Panik gerät, um das Anderthalbfache. Dies simuliert in Warhammer die Fähigkeit, Furcht zu haben. furchterregende Einheiten sind gegen andere furchterregende Einheiten immun.



Heroisch

Heroische Trupps ziehen sich nicht zurück und können nicht in Panik geraten.

Panzerbrechend

Panzerbrechende Waffen bündeln eine gewaltige Energiemenge in einem einzigen Punkt, so daß sie Panzerungen relativ leicht durchschlagen können. Alle Kriegsmaschinen oder mechanisierten Einheiten verfügen nur noch über den halben Verteidigungswert, wenn sie von einer feindlichen Einheit mit der besonderen Fähigkeit „Panzerbrechend“ attackiert werden.

Partisan

Einheiten mit Partisanenfähigkeiten können die Bewegung nach dem Anhalten (aufgrund eines Angriffs oder des Eindringens in ein feindliches KG) weiterführen; das kostet allerdings einen Aktionspunkt.

Raserei

Rasende Einheiten ziehen weder zurück, noch geraten sie jemals in Panik. Sie erhalten drei Bonuspunkte für den Nahkampf, zwei für die Verteidigung im Nahkampf und zwei Punkte Abzug für Verteidigung im Artilleriegefecht. Wenn eine rasende Einheit in der Nähe des Feindes angreift, kommt es immer zum Nahkampf.

Regeneration

Am Ende des Spielzugs einer Partei verheilt bei einer Einheit mit dieser besonderen Fähigkeit automatisch eine Wunde. Verluste können auf diese Weise nicht rückgängig gemacht werden.

Schattenangriff

Einheiten, die den Vorteil des Schattenangriffs haben, erhalten vier Bonuspunkte für Artillerieangriffe gegen Formationsbewegungen. Dies soll die hohe Wirksamkeit breitgestreuter Angriffe (beispielsweise von Flammenwerfern und Monofilamentschleudern) gegen Feinde in Formation simulieren.

Schrecken

Steht der Feind einer Einheit des Schreckens gegenüber, dann steigt die Möglichkeit, daß er sich zurückzieht und in Panik gerät, um den Faktor 2,5. Dies simuliert in Warhammer die Fähigkeit, Entsetzen zu verbreiten. Einheiten, die Schrecken hervorrufen, sind gegen andere schreckens- und furchterregende Einheiten immun.

Schwarmverhalten

Einheiten mit dieser besonderen Fähigkeit erhalten einen Bonuspunkt zum Angriffswert für jede Einheit derselben Seite, die die Verteidiger in diesem Spielzug angegriffen hat.

Seismischer Angriff

Einheiten mit dieser besonderen Fähigkeit bleiben unberührt von allen Geländemodifikationen, die die Verteidigung berühren. Sie bekommen drei Bonuspunkte für Angriffe gegen Städte, Strukturen, Berge oder Vulkane und 2 Punkte bei Attacken gegen Einheiten vom Bewegungstyp „Panzer“. Diese Bonuspunkte werden gegebenenfalls aufaddiert, haben aber keine Wirkung auf schwebende oder fliegende Einheiten.



Todbringend

Todbringende Angriffe dringen in organische Ziele ein und zerstören sie von innen. Alle Wunden, die eine solche Einheit einem organischen Feind zufügt, werden als Verluste des Feindes gewertet. Einzelwesen werden von einem todbringenden Angriff nicht berührt.

Unsichtbarkeit

Eine unsichtbare Einheit wird automatisch unsichtbar, wenn sie einen Spielzug beendet, ohne einen Angriff geführt zu haben. Eine unsichtbare Einheit kann nicht vom Feind erspäht werden, es sei denn, dieser ist auf einem benachbarten Feld.

Warp

Warpwaffen stoßen ihre Opfer buchstäblich durch die zerstörerischen Windungen des Warpraums. Normalerweise ist dieser Vorgang sofort tödlich für alle Opfer, aber seine Treffsicherheit ist sehr gering. Alle Ziele haben einen auf die Hälfte verringerten Verteidigungswert, und alle Wunden werden als Verluste gerechnet.

Warpsprung

Für eine Einheit mit Warpfähigkeiten gelten vom Feind Kontrollierte Gebiete nicht; sie können sich frei hindurch bewegen. Dies simuliert die Sprungfähigkeit der Warpspinnen.

EXARCHENFERTIGKEITEN

Spieler können für Exarchen jederzeit zwei beliebige Fertigkeiten für Krieger auswählen: zwischen den Szenarien, in benutzerdefinierten oder in szenarienspezifischen Armeen. Dies gilt bei Erreichen von Level 9 und auch von Level 10. Die kriegerischen Fertigkeiten eines Exarchen sind einer besonderen Eigenschaft gleichzusetzen und gelten zusätzlich zu eventuellen anderen besonderen Fähigkeiten, über welche die Einheit möglicherweise (aufgrund des Einheitentyps oder eines mitgeführten Artefakts) verfügt. Haben Sie Kriegerfertigkeiten für einen Exarchen erworben, und wurde dies bestätigt, dann sind sie permanent gültig.

Asuryans Gunst



Wenn eine in Asuryans Gunst stehende Einheit Schaden erleidet, der eigentlich tödlich wäre, hat sie eine 50%ige Chance, wie durch ein Wunder mit heiler Haut davonzukommen, und nur mit einem Stärkepunkt zu überleben.

Akrobatik



Der Exarch erwirbt die besondere Eigenschaft eines Partisanen, so daß er seine Bewegung nach dem Anhalten fortsetzen kann. Dies kostet einen weiteren Aktionspunkt.

Scharfschütze



Der Exarch erhält vier Bonuspunkte für Artillerieangriffe hinzu.



Schmetternder Schlag



Der Exarch erhält vier Bonuspunkte für den Nahkampfangriff hinzu.

Kampfrausch



Sobald er auf die Hälfte oder weniger seiner maximalen Kampfkraft gebracht wird, wird der Exarch zum Berserker und erhält fünf Bonuspunkte für alle Angriffe und zwei für die Verteidigung hinzu, und kann sich außerdem nicht zurückziehen oder in Panik geraten.

Meisterkämpfer



Ein Meisterkämpfer Exarch ist in allen Bereichen des Kampfes unübertroffen. Die Einheit erhält je zwei Bonuspunkte für Nahkampf, Artillerieangriffe und Verteidigung.

Mächtiger Schlag



Attackiert und vernichtet der Exarch einen benachbarten Gegner, ohne eine Bewegung auszuführen, dann kann er sich trotzdem bewegen und feuern. Dies entspricht der Fähigkeit der Kriegsmaschinenklasse, den Gegner zu überrennen.

Willenskraft



Der Exarch wird immun gegen alle Psionikerkräfte.

Tarnung



Der Exarch erhält die besondere Fähigkeit der Unsichtbarkeit. Unsichtbare Einheiten können von nicht benachbarten Einheiten nicht erspät werden. Dies gilt für jeden Spielzug, in dem sie keinen Angriff ausgeführt haben.

Widerstandsfähig



Der Exarch erhält vier Bonuspunkte zur Verteidigung.

Kampfschrei



Dem Exarchen wird die besondere Eigenschaft „Furchterregend“ verliehen. Feindliche Einheiten haben eine um die Hälfte erhöhte Neigung, in Panik zu geraten, wenn sie einer furchterregenden Einheit gegenüberstehen.



TYRANIDENBIOMORPHE

Spieler können für Tyranideneinheiten einen dieser Biomorphe erwerben und in benutzerdefinierten oder in szenarienspezifischen Armeen verwenden. Tyranidenbiomorphe sind einer besonderen Eigenschaft gleichzusetzen und gelten zusätzlich zu einer anderen besonderen Fähigkeit, über welche die Einheit aufgrund ihres Typs verfügt. Haben Sie Kriegerfertigkeiten für einen Exarchen erworben, und wurde dies bestätigt, dann sind sie permanent gültig. Bitte beachten Sie, daß Sie Tyranideneinheiten nur in einigen unabhängigen Einzelspielerszenarien (nicht in Feldzügen) und im Mehrspielermodus befehligen können.

Säureblut



Jede Einheit, die im Nahkampf an eine Einheit mit Säureblut gerät, erleidet die Hälfte des dem Feind zugefügten Schadens selber.

Adrenalinsack



Der Exarch erwirbt die besondere Eigenschaft eines Partisanen, so daß er seine Bewegung nach dem Anhalten fortsetzen kann. Dies kostet einen weiteren Aktionspunkt.

Schreckensaura



Ein Tyranide mit einer Schreckensaura wirkt als Gegenpol zu einem Anführer und zieht allen Feinden in der Nähe zwei Punkte vom Moralwert ab.

Bioplasmaangriff



Die Einheit erhält sieben Punkte für einen Artillerieangriff oder drei Bonuspunkte, wenn sie schon Punkte für einen Artillerieangriff hat.

Hellwache Sinne



Der Tyranide erhält zwei Spähpunkte hinzu und kann unsichtbare Einheiten erspähen.

Gehärteter Chitinpanzer



Der Tyranide erhält vier Bonuspunkte für Verteidigung hinzu.



Nullzone



Der Tyranide erlangt völlige Immunität gegenüber Psionikerkräften.

Regeneration



Dem Tyraniden wird die besondere Eigenschaft der Regeneration verliehen. Die Einheit kann am Ende jedes Spielzugs eine Wunde ausheilen. Verluste können nicht ausgeglichen werden.

Geschärfte Klauen



Der Tyranid erhält einen Bonuspunkt zum Nahkampfwert hinzu und bekommt während des Nahkampfes die besondere Fähigkeit „Panzerbrechend“. Bei Angriffen auf Kriegsmaschinen oder mechanisierte Einheiten gilt für diese nur der halbe Verteidigungswert.

Biozidblase



Dem Tyraniden wird die besondere Eigenschaft „todbringend“ verliehen. Alle Wunden, die organischen Einheiten beigebracht werden, werden zu Verlusten. Auf Einzelwesen hat diese Eigenschaft keine Auswirkungen.

Spannungsfeld



Dem Tyraniden wird die besondere Eigenschaft „Blitzfeld“ verliehen, was ihm drei Bonuspunkte für Nahkampf und Verteidigung einbringt.

Warpfeld



Wenn eine mit dem Warpfeld versehene Einheit einen Schaden erleidet, der eigentlich tödlich wäre, hat sie eine 50%ige Chance, wie durch ein Wunder mit heiler Haut davonzukommen und mit nur einem Stärkepunkt zu überleben.

PSIONIKERKRÄFTE

Bestimmte Einheiten werden als Psioniker klassifiziert. Sie haben eine oder mehrere besondere Fähigkeiten, die von Einheitentyp und Rasse abhängen. Jede Partei verfügt über eine Anzahl verschiedener Psionikerkräfte. Manche Einheiten können sofort alle Kräfte einsetzen, die ihrem Volk zur Verfügung stehen, während andere Einheiten erst im Laufe der Zeit darüber verfügen können. Bei Eldar und Menschen wird die Anzahl der Psionikerkräfte (maximal vier) vom Erfahrungsstand bestimmt. Ob Tyranideneinheiten Psionikerkräfte erlangen können, ist von ihrem Einheitentyp abhängig.

Einheiten mit Psionikerkräften können eine Psionikerkraft pro Spielzug aktivieren; dies verhindert jedoch, daß sie angreifen können. Hat ein Psioniker in einem Spielzug schon einen Angriff begonnen, dann darf er im selben Spielzug keine Psionikerkraft mehr aktivieren. Es dürfen nur Psionikerkräfte aktiviert



werden, die demjenigen Spieler unterstehen, der am Zug ist. Alle Psionikerkräfte wirken in einem Radius von drei Feldern um die sie einsetzende Einheit herum, wenn nichts anderes angegeben ist.

Psionikerkräfte der Eldar

Level 1 – Schutzschirm



Der Psioniker, der diese Kraft einsetzt und alle benachbarten Eldar der gleichen Partei bekommen zwei Bonuspunkte zur Verteidigung, bis der nächste Spielzug dieser Partei beginnt.

Level 2 – Exterminator



Der Psioniker gaukelt dem Feind einen Angriff durch einen imaginären Krieger vor. Die ins Visier genommene Einheit erleidet einen Angriff, dessen Stärke dem Kampfwert dieses Eldar entspricht.

Level 3 – Verhängnis



Der Psioniker zieht an verschiedenen Schicksalsfäden und sorgt dafür, daß die Zieleinheit vom Verhängnis heimgesucht wird. Alle Schläge gegen die Zieleinheit gelten bis zum Ende des Spielzugs als zwei Verluste pro Schlag. Einzelwesen und Einheiten, die nicht getötet werden können, erleiden die doppelte Anzahl von Wunden.

Level 4 – Psi-Sturm



Der Psioniker beschwört einen gewaltigen Sturm von Psi-Energie herauf, der den Zielbereich verwüstet. Die Einheit im Zielbereich erleidet einen Schlag der Stärke 14 und kann für den Rest des Spielzugs keinen Vergeltungsschlag ausführen, wenn sie angegriffen wird.

Psionikerkräfte der Imperialen

Level 1 – Flammenschirm



Die betreffende Einheit ist von einem brennenden Schutzschirm umgeben und erhält drei Bonuspunkte zum Nahkampf und zur Verteidigung hinzu, bis der nächste Spielzug ihrer Seite beginnt. Der Psioniker kann sich bei Einsatz dieser Fähigkeit noch bewegen und agieren.

Level 2 – Sturmwind



Die Zieleinheit wird von einem schweren Orkan eingehüllt, der ihr schwer zu schaffen macht. Die Zieleinheit kann sich für den Rest Ihres Spielzugs und die Dauer ihres nächsten Spielzugs weder bewegen noch zurückziehen. Außerdem werden alle Angriffs- und Verteidigungsaktionen mit drei Strafpunkten belegt.

Level 3 – Lichtblitz



Die Zieleinheit wird von einem Blitzschlag der Stärke 16 getroffen.

Level 4 – Armageddon



Jede Einheit in der Nachbarschaft des Zielfelds und auf dem Zielfeld selbst erleidet einen Schlag der Stärke 12, weil eine gewaltige Flammenwand auf sie zurast und das Gebiet einhüllt.

Psionikerkräfte der Tyraniden

Level 1 – Hypnotischer Blick



Die Einheit mit dieser Eigenschaft kann durch ihren lähmenden Blick verhindern, daß von ihr angegriffene Einheiten sich wirkungsvoll verteidigen können. Wird eine Einheit von einem Feind mit dieser Fähigkeit attackiert, dann stehen ihr nur (aufgerundet) halb so viele Angriffe zur Verfügung wie sonst. Diese Kraft wirkt nur auf organische Einheiten.

Level 2 – Der Alptraum



Der Alptraum überwältigt jede organische Zieleinheit mit einer Flut mentaler Bilder voller Schrecken und Hoffnungslosigkeit. Daraufhin führt die Zieleinheit einen Moraltest durch, der auf der Hälfte ihres normalen Moralwerts basiert, oder gerät in Panik.

Level 3 – Mentaler Schrei



Alle Psioniker im Zielfeld und in sämtlichen angrenzenden Feldern erleiden einen Schlag der Stärke 16, sobald die Psi-Energie aus dem Schwarmbewußtsein hervorbricht.

Level 4 – Katalyst



Der betreffende Tyranide sowie alle angrenzenden Tyraniden erhalten bis zum Ende des Spielzugs je drei Bonuspunkte für Angriff und Verteidigung, da das Schwarmbewußtsein sie auflädt und in tollwütige Furien verwandelt.

OBJEKTE DER KRAFT

Spieler können Einheiten zwischen einzelnen Szenarien mit einem beliebigen zur Verfügung stehenden Objekt der Kraft ausstatten und dies in benutzerdefinierten Armeen oder szenariospezifischen Armeen einsetzen. Objekte der Kraft funktionieren wie besondere Fähigkeiten. Im Laufe eines Feldzugs werden beim Durchspielen der Szenarien mehrere Objekte der Kraft verfügbar. Durchschnittlich wartet pro Szenario ein verborgenes Objekt der Kraft darauf, von Ihrer Armee entdeckt und eingesetzt zu werden. Bitte beachten Sie, daß nur Menschen Objekte der Kraft nutzen können, die unter die imperiale Kriegsausrüstung fallen, und nur Eldar Artefakte einsetzen können.

ARTEFAKTE DER ELДАР

Panzer des Gorhu

In längst vergangenen Zeiten war Gorhu ein Abtrünniger, dazu verdammt, stets Zwistigkeiten, Unglück und Verwirrung zu verursachen. Man hielt Gorhus wunderbaren Panzer für den Grund. Sein Panzer, so



munkelten viele, sei ein verfluchtes Objekt, geschaffen von einer Macht des Chaos. Zuerst war Gorhu begeistert von dem magischen Panzer, den er gefunden hatte, denn solange er ihn trug, konnte kein Gegner ihn erschlagen. Seine Kameraden bemerkten jedoch bald, daß Gorhu nicht in der Lage war, auch nur die einfachsten Dinge zu lernen oder ein bißchen weiser zu werden, solange er den Panzer trug. In der Tat schien er im Laufe der

Zeit sogar die dürtigen Fertigkeiten zu verlieren, die er zu Beginn seiner Laufbahn besaß. Auf diese Weise versank Gorhu, der einst so ruhmreiche Krieger, langsam in Wahnsinn. Schließlich floh er vor seinen Kameraden und wurde nie mehr gesehen.

Eine Einheit, welche den **Panzer des Gorhu** trägt, wird nie weniger als einen Stärkepunkt haben; jedoch bekommen alle Verbündeten in ihrer Nähe zwei Punkte weniger für den Moralwert, und die Einheit kann keine Erfahrung sammeln.

Blutmond des Khaine



Dieses altehrwürdige Amulett symbolisiert den roten Mond des blutbefleckten Gottes Khaine. Beim Anlegen dieses Talismans verspürt jeder Eldar ein plötzliches Aufwallen primitiven Blutdurstes und ein überwältigendes Verlangen, jeden Feind auf dem Schlachtfeld niederzumachen.

Eine Einheit, die über den **Blutmond des Khaine** verfügt, erhält als besondere Fähigkeit „Rasend“. Die erste Einheit, die das Feld erreicht, wo er versteckt ist, erhält einen Erfahrungsbonus.

Blut der Isha



Eldarische Mythen erzählen von Isha, der Muttergöttin der Eldar. Sie fiel neben ihrem Geliebten und Partner Kurnous, niedergestreckt von der Macht des Chaos, Slaanesh, als er den Himmel durchschritt und die Götter der Eldar niedermetzte. Die Mythologie erzählt auch, daß Slaanesh, als er die Hand hob, um die tödlich verwundete Isha zu erschlagen, mit wahnsinniger Grausamkeit vom blutbefleckten Gott Khaine der Eldar attackiert wurde. Obwohl sie wußte, daß ihr nicht viel Zeit blieb und Slaanesh sie bald verzehren würde, hatte Isha ihrem Volk, ihren Eldar noch ein Geschenk zu geben. Als die Tropfen ihres geweihten Blutes herabfielen, wünschte sie, daß sie im Reich der Sterblichen und in allen Welten der Eldar zu Boden fallen mögen. Einige wenige Tropfen fielen auf jede Welt, denn damals waren die Eldar viele und weit verstreut. Sie verwandelten sich in vollkommene Kristalltropfen, und wer sie besitzt, dessen Leiden heilen sie. So konnte Isha für immer bei ihren Kindern weilen.

Eine Einheit, die das **Blut der Isha besitzt**, erhält die besondere Fähigkeit der Regeneration. Sie erholt sich auch automatisch am Ende jeder Runde vom Panikstatus.

Buch des Maebiel



Dies ist das auf wundersame Weise in einer kristallinen Ummantelung erhaltene Buch der lang vergessenen Magie, die einst von den Vorfahren der Eldar beherrscht wurde. Durch die Wiederentdeckung dieses Buchs kann ein Runenprophet viele Geheimnisse aus alter Zeit verstehen, die nach dem Fall der Eldar als unwiederbringlich verloren galten.

Jede Einheit, die dieses Objekt besitzt, erhält einen Bonuspunkt für Psionikerkräfte, bis zum Maximalwert ihres Volkes. Handelt es sich um eine Psionikereinheit, dann bekommt sie einen Bonuspunkt für alle Angriffe und zur Verteidigung hinzu.

Kelch des Khaine



Schon vor Äonen wurde der Kelch des Khaine vor denen verborgen, die auf Mißbrauch seiner Macht sann, denn er ist ein grausiges und gewaltiges Artefakt. Der Kelch erlangt seine Macht, indem man ihn mit den letzten Blutropfen eines im Gefecht erschlagenen Feindes füllt. Wer auch immer diesen schrecklichen Nektar trinkt, so sagt man, wird von all seinen Verletzungen geheilt und erlangt einen Teil der Kraft seines

Feindes. Zu schrecklich, um während einer Periode des Friedens verwendet zu werden, kann der Kelch in diesen Zeiten großer Not von unschätzbarem Wert sein.



Immer, wenn eine Einheit, die über den **Kelch des Khaine** verfügt, einen Feind vernichtet, heilen alle Wunden dieser Einheit, und sie erhält einen Bonus von Erfahrungspunkten, der einem Zehntel der Erfahrungspunkte ihres Feindes entspricht.

Schmelztiegel des Vaul

Dieser feurige Schmiedeherd symbolisiert Asur, den zeitlosen Schutzgott der Eldar. Jede Einheit, die über dieses Objekt verfügt, harrt mutig aus, sogar im Angesicht des sicheren Todes.



Der **Schmelztiegel des Vaul** verleiht der so ausgestatteten Einheit zwei Bonuspunkte für alle Angriffe und die Verteidigung. Die Einheit erhält auch einen Bonus von zwei Punkten für den Moralwert.

Augen des Kurnous

Diese Scherben aus glitzerndem Kristall sind nach der Legende Fragmente der vollkommenen Augen des Kurnous, des legendären Jägers und Gottes der Eldar. Kurnous wurde wegen seines scharfen Blicks verehrt, der bei der Jagd nicht nur über die Felder schweifte, sondern den Menschen auch direkt ins Herz drang. Als Slaanesh die Gottheiten der Eldar angriff, sah Kurnous als erster das Herannahen der Macht des Chaos. Doch damals lag Kurnous in Ketten aus Feuer, in die der eifersüchtige Gott Khaine ihn geschlagen hatte. So konnte Kurnous seine Warnung nicht herausschreien. Als Slaanesh ihn entdeckte, grollte er über das vollkommene Augenlicht des Kurnous. Als eitles und selbstverliebtes Geschöpf konnte er nicht ertragen, von ihm in all seiner abscheulichen Verkommenheit gesehen zu werden. Und so verwandelte er Kurnous' Augen in Kristalle, riß sie ihm aus, zertrümmerte sie und schleuderte die Scherben über alle Welten der Schöpfung. Im Laufe der Zeiten entdeckten die Eldar diese Kristalle auf Myriaden von Planeten. Diese Scherben erinnern für immer an das Vermächtnis der Eldar und verleihen ihren Trägern eine übermenschliche Sicht und Weitsicht.



Einheiten, die über die **Augen des Kurnous** verfügen, können in ihrem Spähradius unsichtbare Feinde ausmachen und geraten nie in einen Hinterhalt.

Faust der hundert Klingen

Diese langen, sensenartigen Klingen können am Unterarm an der Rüstung eines Eldar angebracht werden. Eine Gabe für jeden Eldar, der einen blutigen Nahkampf vorzieht: Die Faust der hundert Klingen erweitert den Aktionsradius und die Effektivität eines Kriegers im Handgemenge.



Einheiten, die die **Faust der hundert Klingen** tragen, erhalten einen Nahkampfbonus von zwei Punkten. Ein Skorpionkrieger, der mit diesem Artefakt ausgestattet ist, erhält auch die Besondere Fähigkeit „todbringend“.

Energiebarriere

Dieses Artefakt wurde erschaffen, um Einheiten Schutz zu gewähren, bis die Erzeugung geeigneter Strukturen für das Netz der tausend Tore möglich ist. Mit dieser verloren geglaubten Technologie, die auf Davinius wiederentdeckt wurde, wird ein Schutzschild gebildet, der die Träger wie ein unsichtbarer Energiekäfig umgibt. Zwar wird nicht das gesamte feindliche Feuer durch die Barriere abgehalten, aber doch genug, um in Zeiten der Bedrängnis spürbare Deckung zu gewähren.



Eine Einheit, welche über die **Energiebarriere** verfügt, erhält vier Bonuspunkte für die Verteidigung.

Herz des Phönix



Diese Edelsteine sind ein Geschenk von Asurmen an den Phönixkönig Fuegan, die Fackel des Todes, als er den Schrein von Asur nach dem Fall verließ; sie wurden ins Fundament jedes Schreins der Feuerdrachen eingemauert. Heute ist nur noch eine Handvoll übrig.

Trägt eine Einheit das **Herz des Phönix**, dann wird sie als Anführer gewertet und ist gegen alle Angriffe auf ihre Moral immun. Eine Feuerdracheneinheit sammelt auch schneller Erfahrung.

Helm von Arasta



In alten Zeiten schufen die Kunsthandwerker der Eldar diesen Helm, um Furcht und Zweifel unter den Feinden zu verbreiten. Er sendet ein Feld des Schreckens aus, das die Gehirnwellen der Gegner für kurze Zeit überlastet – nicht genug, um sie zu töten oder irreparable Schäden zu verursachen, aber ausreichend, um bei einem Befehlshaber und seiner Truppe ein oder zwei Spielzüge lang Verwirrung und Delirien hervorzurufen.

Trägt eine Einheit den **Helm von Arasta**, dann erhält sie die besondere Eigenschaft „furchterregend“. Verfügt die Einheit über die besondere Eigenschaft „Anführer“, dann erhält sie auch die besondere Fähigkeit „Betäubungsangriff“.

Prophezeiung des Imandha



Diese kryptischen Schriften des Runenpropheten Imandha sagten das Verhängnis voraus, das den Planeten Davinuus bald treffen würde. Die volle Bedeutung der vor Jahrtausenden eingeritzten Runen können nur die Geister vergangener Zeitalter erahnen, doch die Runen enthalten den Schlüssel zum Sieg. Diese magischen Runen der Eldarprophezeiung beschreiben Ereignisse, die noch nicht eingetreten sind.

Einheiten, die mit diesem Artefakt ausgerüstet sind, erhalten zwei Punkte für Initiative hinzu. Der Spieler erhält zusätzlich den Bonus, bei Beginn jedes Spielzugs 20 % der zuvor nicht sichtbaren feindlichen Streitkräfte auf der Karte sehen zu können. Diese Einheiten bleiben sichtbar, bis der nächste Spielzug des Feindes beginnt.

Ramandars Spiegel



Ramandars Spiegel erzeugt einen besonderen Energieschirm, der die Struktur des Raumes krümmt, so daß direkte Treffer zu Abprallern und Abpraller zu Fehltreffern werden. Durch diese Wirkung wird die Treffsicherheit des Feindes minimiert, während der Besitzer des Spiegels sich in Angriffsposition bringen kann.

Eine Einheit im Besitz von **Ramandars Spiegel** erhält zwei Punkte zum Verteidigungswert hinzu. Eine mit diesem Artefakt ausgestattete Vyper kann sich auch die raumkrümmende Wirkung von Ramandars Spiegel zunutze machen und hat eine Chance von 50 %, drohende Verluste in Wunden umzuwandeln.

Runensteine von Jarankyor



Diese Steine verlor einer der mächtigsten Runenpropheten der Eldar vor unvorstellbaren Zeiten. Mit ihrer Hilfe wurde ihm die Zukunft offenbar, was den Eldar erlaubte, ihre Handlungen an der Wahrscheinlichkeit zukünftiger Ereignisse auszurichten. Weitaus seltener und kostbarer als Diamanten, wachsen diese Steine mit Zauberkraft ausschließlich an sorgfältig gestalteten und vorbereiteten Orten auf einer Unberührten Welt. Wer eines dieser Juwelen besitzt, hält buchstäblich die Zukunft in Händen. Wenn Sie in die unendliche Tiefe ihrer Weisheit schauen, sehen Sie vielleicht, wie die nahe Zukunft sich in den Schriftzeichen des Runensteins widerspiegelt.

Eine Einheit, die mit den **Runensteinen des Jarankyor** ausgerüstet ist, erhält zwei Punkte zur Initiative im Kampf hinzu.

Schwert des Zorns



Ein Donnerrollen geht von dieser Klinge aus, während Blitze ihren Rand umzingeln. Das Schwert kommt einem Wirbelsturm gleich, den eine Menschenhand kaum bezähmen kann. Feinde werden allein durch den Anblick dieser ehrfurchtgebietenden Waffe oft an Ort und Stelle gebannt, und nur wenige können der Kraft der Klinge widerstehen. Nach der Legende gehört es zu den Schwertern, die vor Äonen die große Gottheit Vaul schmiedete – zuletzt führte es ein Exarch der Jäger des Asuryan in einem längst vergangenen Zeitalter auf einer vergessenen, verlorenen Welt. Wie es auf diese unberührte Welt gelangte, bleibt ein Geheimnis, doch seine gewaltige Kraft ist wohlbekannt. Das Schwert ist eine Klinge des gerechten Zorns, dazu bestimmt, die Feinde der Eldar in Stücke zu reißen.

Führt eine Einheit diese Klinge, dann erhält sie die besondere Fähigkeit „Blitzfeld“. Ein Jäger des Asuryan erhält auch die besondere Fähigkeit „Schrecken“.

Weitsicht



Diese eigens angefertigte Brille steigert das ohnehin hohe Sehvermögen der Eldar und erlaubt auf dem Schlachtfeld eine verbesserte Fernsicht. So können sie den Feind erspähen, lange bevor er sie erspäht. Dieses Artefakt kann sich in vielen unterschiedlichen Gefechtssituationen bewähren, ist jedoch unübertroffen, um den Feind auszumanövrieren.

Mit diesem Artefakt ausgestattete Einheiten können Sie Ihren Spärradius um ein Feld steigern.

Warphaut



Dieses netzartige Objekt wurde vor Äonen aus der chaotischen Essenz des Warpraums erschaffen. Die Warphaut umgibt die Einheit mit Fasern aus dem Warp, so daß sie für kurze Momente in den Warp eindringen und ihn wieder verlassen kann. Wenn die Warphaut aktiviert wird, verschwindet die Einheit und taucht im nächsten Moment an der perfekten Position für einen Vernichtungsschlag auf.

Die **Warphaut** verleiht die besondere Fähigkeit „Warp“.

KRIEGSAUSRÜSTUNG DER IMPERIALEN

Aegisrüstung



Die Einheit erlangt völlige Immunität gegenüber Psionikerkräften.

Chamäleon



Der Einheit wird „Unsichtbarkeit“ als besondere Fähigkeit verliehen. Eine unsichtbare Einheit wird automatisch unsichtbar, wenn sie einen Spielzug beendet, ohne einen Angriff geführt zu haben. Unsichtbare Einheiten können nur von benachbarten Einheiten erspäht werden.

Konverterfeld



Erleidet eine Einheit, die mit dem Konverterfeld versehen ist, Verluste, dann stehen ihre Chancen 50 %, daß alle erlittenen Verluste zu Wunden werden.

Sprenggranaten



Der Einheit wird „Panzerbrechend“ als besondere Fähigkeit verliehen. Durch diese Fähigkeit wird der Verteidigungswert von Kriegsmaschinen und mechanisierten Einheiten um 50 % vermindert.

Medi-Pack



Der Einheit wird die besondere Fähigkeit der Regeneration verliehen. Einheiten mit dieser Fähigkeit können am Ende jedes Spielzugs automatisch eine Wunde ausheilen. Verluste können nicht ausgeglichen werden.

Energiefeld



Die Einheit erhält bei Artilleriegefechten vier Bonuspunkte für ihre Verteidigung. Die Bewegungsfähigkeit sinkt auf -1.

Scanner



Der Tyranide erhält zwei Spähpunkte hinzu und kann unsichtbare Einheiten erspähen.

ENTWICKLER VON WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR

PRODUKTIONSLEITUNG	<i>James H. Namestka</i>
PROJEKTMANAGER	<i>Scot Noel</i>
LEITER FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG	<i>Thomas Holmes</i>
DIREKTOR KREATIVE ENTWICKLUNG	<i>Chris Straka</i>
DESIGNTEAM	<i>Vernon H Harmon II, John McGirk, Brian Urbanek</i>
LEITUNG PROGRAMMIERUNG	<i>Vernon H Harmon II</i>
PROGRAMMIERERTEAM	<i>Vernon H Harmon II, Brian Urbanek, Don Wuenschell</i>
KÜNSTLERISCHE LEITUNG	<i>Mike (Bildschirm Armeorganisation) Nicholson</i>
KOORDINATION 3D-GRAFIKEN	<i>Jason Johnson</i>
3-D-TEAM	<i>Brian Bullock, Brian Busatti, Doug Ceccarelli, Greg Cunningham, Mark Dietz, Kim Haines, Jason Johnson, Dave Kubalak, Gregg Stangl</i>
TEAM 2D-GRAFIKEN	<i>Rob Breisch, Brian Busatti, Craig Mrusek, Mike Nicholson, David Wells</i>
LEITUNG POSTPRODUCTION FILMSEQUENZEN	<i>Marty Stoltz</i>
POSTPRODUCTION FILMSEQUENZEN	<i>Tyler Hinkle, Pete Panaia, Joe Skivlocke, Marty Stoltz</i>
SOUNDEFFEKTE SPRACHPRODUKTION	<i>James McMenemy</i>
MUSIK	<i>Stephen Bennett</i>
REGELBUCH UND TEXT DES SPIELS	<i>Vernon H Harmon II, Scot Noel, Christopher Pasetto, John McGirk, Brian Urbanek</i>
SZENARIENSKRIPT	<i>John McGirk</i>
INSTALLATIONSPROGRAMMIERUNG	<i>Jay Hollums</i>
SPRECHER DES RUNENPROPHETEN	<i>Roger Jerome</i>
SPEZIALBERATER VON GAMES WORKSHOP	<i>Jon Gillard</i>
BESONDERER DANK AN	<i>Mike Breikreutz, Rip Jaffurs, Keith Lash, Russ Brown, Games Workshop, Thomas J. Holmes, Triple J's Pizza</i>
TESTER	<i>Rob Breisch, Gregg Stangl</i>
DEUTSCHER SPRECHER DES RUNENPROPHETEN	<i>Eckart Dux</i>
SKRIPTBEARBEITUNG	<i>Karina Plonszew</i>
STUDIO	<i>KSM Future Sound</i>
STUDIOREGIE	<i>Douglas Welbat</i>

SSI ENTWICKLERTEAM:

PRODUKTION	<i>Sam Clifford</i>
PRODUKTIONSASSISTENZ	<i>Garrett Graham</i>
PRODUKTIONSASSISTENT	<i>Alex Marcelo</i>
LEITUNG TESTABTEILUNG	<i>Jeff Franks</i>
HAUPTTESTER	<i>Jessica Jones, David Yen</i>
TESTER VON SSI	<i>Rich Fielder, Thadd Abernathy, Toby Abernathy, Dierdra Hendricks, Dustin Hendricks, Rich Connell, Brian Fasholtz, Chris Cates, Walker Richardson, Jaon Hall, Leila Kincaid, Aaron Gregoire, Mike Hale, Grayson Alder, Pieter Vandenhof, Tyler Ludlow, Janaka Conner, Bob Budde, Rick Bauer, Charles Kammerer, Hugh Moore, Alana Gilbert, Kurt Maffei</i>
KOORDINATION BETATESTING	<i>Greg Pett</i>
SENIOR VP VERTRIEB UND MARKETING	<i>Caryn Mical</i>
MARKETINGMANAGEMENT	<i>Tena Lawry</i>
LEITUNG ÖFFENTLICHKEITSARBEIT	<i>Karen „KC“ Conroe</i>
PRODUKTMARKETING	<i>Brigham Hausman</i>
REDAKTION HANDBUCH	<i>Mark Whisler</i>
MULTIMEDIAPRODUKTION	<i>Mario Alves</i>
REDAKTION LOKALISIERUNG	<i>Hiromi Okamoto</i>



LOKALISIERUNGSPROGRAMMIERUNG *Philip Wang*

WEBTEAM *Margaret Wallace, Ray Scully, Thom Darr*

VP-PRODUKTENTWICKLUNG *Don Laabs*

PRODUKTIONSLEITUNG *Dexter Chow*

SUPPORT FORSCHUNG UND ENTWICKLUNG *Jan Linder, Russ Brown, Jacques Hennequet, Steve Peterson*

BESONDERER DANK AN *Chuck Kroegel, Bret Berry, Jon Gillard, Jon Kromrey, Jeff Pena,
Chris Cates, Rick Martinez, Rick White, Bruce Sherrod*

GRAFIKDESIGN UND DTP *Louis Saekow Design*

DTP DEUTSCHES HANDBUCH *tracom p&c*

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. BESCHRÄNKTE GEWÄHRLEISTUNG

Strategic Simulations, Inc., einschließlich der Muttergesellschaft und aller Tochterunternehmen („SSI“), gewährleistet für eine Periode von 90 Tagen ab Kaufdatum, daß das Speichermedium des beigefügten Programms frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte das Speichermedium innerhalb von 60 Tagen ab Kaufdatum Mängel irgendwelcher Art aufweisen, dann können Sie es zurückschicken an The Learning Company, Attn: Returns, 190 Parkway West, Duncan, SC 29334. Bitte fügen Sie eine Kopie Ihres Kaufbelegs bzw. der Rechnung mit einer kurzen Erklärung bei, warum Sie das Programm zurückschicken.

SSI GIBT KEINE GEWÄHRLEISTUNG FÜR DAS AUF DER CD ODER DISKETTE GESPEICHERTE PROGRAMM ODER DAS IN DIESEM REGELBUCH BESCHRIEBENE SPIEL, SEI SIE AUSDRÜCKLICH ODER KONKLUDENT, FÜR IHRE QUALITÄT, LEISTUNG, HANDELSÜBLICHKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN „WIE BESEHEN“ VERTRIEBEN. DAS GESAMTE RISIKO HINSICHTLICH IHRER QUALITÄT UND LEISTUNG VERBLEIBT BEIM KÄUFER. SSI IST IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR IDIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN JEDLICHER ART, DIE AUS IRGENDWELCHEN SCHÄDEN IM PROGRAMM ODER SPIEL ENTSTEHEN, ODER FÜR DATENVERLUSTE, DIE IN IRGEND EINER FORM AUS DER VERWENDUNG DES PROGRAMMS ODER SPIELS ENTSTEHEN. DIES GILT IN JEDEM FALL, AUCH WENN SSI ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WORDEN IST. (IN EINIGEN STAATEN IST DER AUSSCHLUSS ODER DIE BESCHRÄNKUNG EINER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNG ODER HAFTUNG FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DASS DIE OBEN ERWÄHNT E BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG MÖGLICHERWEISE NICHT AUF SIE ZUTREFFT.) SSI LEHNT DARÜBER HINAUS, ALLE DIESBEZÜGLICH BESTEHENDEN ODER GEÄNDERTEN BESTIMMUNGEN DER INTERNATIONALEN KONVENTION ZUM WARENVERTRIEB VOM 1. JANUAR 1988, AB UND SCHLIESST SIE AUS, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF, ALLE HIERIN BEFINDLICHEN AUSDRÜCKLICHEN ODER KONKLUDENTEN GEWÄHRLEISTUNGEN, WORAUS FOLGT, DASS DER LIZENZNEHMER SEINEN RECHTSANSPRUCH AUFGIBT.

Das beigefügte Softwareprogramm und dieses Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte sind vorbehalten. Dieses Handbuch darf ohne vorherige schriftliche Zustimmung von SSI in Teilen oder als Ganzes weder vervielfältigt werden, sei es durch Fotokopieren, Fotografieren, oder Reproduktion, noch darf es übersetzt oder auf ein elektronisches Medium oder in maschinenlesbare Form gebracht werden. Das zu diesem Handbuch gehörige Programm darf nur vom ursprünglichen Käufer zur Benutzung auf dem Computer, für den es bestimmt ist, kopiert werden, wenn dies nötig ist. Wer Teile dieses Buchs aus irgendeinem Grunde, auf jeglichem Medium, reproduziert, macht sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und unterliegt im Rahmen des Urheberrechts der entsprechenden zivil- oder strafrechtlichen Verfolgung.



In diesem Programm wird das Miles Sound System verwendet.

Copyright © 1991-1998 RAD Game Tools, Inc. MPEG-Layer-3-Tonwiedergabe wurde mit dem Miles Sound System von RAD Game Tools, Inc. ausgestattet; MPEG-Layer-3-Audiokompressionstechnologie in Lizenz von Fraunhofer IIS und THOMSON Multimedia. In diesem Programm wird die Bink-Videotechnologie verwendet. Copyright © 1998-1999 RAD Game Tools, Inc. ©1999 The Learning Company, Inc. und ihre Tochterunternehmen. Künstlerische Gestaltung und Grafiken ©1999 Games Workshop Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Das SSI-Logo und Panzer General sind eingetragene Warenzeichen, und Rites of War ist ein Warenzeichen der Learning Company Properties Inc. Warhammer, Games Workshop, Space Marines, Eldar und Tyraniden sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation in den USA und/oder anderen Ländern. Alle anderen Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.