

OFFIZIELL

# PANZERSTURM

**WARHAMMER**  
40.000  
**ERWEITERUNG**

Mach dich bereit, denn der Kampf im 41. Jahrtausend wird spannender als je zuvor! Nichts ist so dramatisch wie eine ausgewachsene Panzerschlacht! Jervis Johnson präsentiert dir hier voller Stolz eine neue Erweiterung für Warhammer 40.000.



**M**it diesem Dokument haben wir etwas ganz besonderes für dich – eine exklusive Erweiterung für Warhammer 40.000. *Panzersturm* erlaubt es dir, die gewaltigen Panzerschlachten des 41. Jahrtausends auf deinem Spieltisch auszutragen und die Verheerung zu erleben, die der Schlagabtausch zweier großer Panzerverbände bei Warhammer 40.000 anrichten kann. *Panzersturm* macht all dies möglich, von riskanten Umfassungsversuchen bis hin zu frontalen Panzerangriffen auf die feindlichen Linien.

## Gepanzerte Macht

Wenn feindliche Panzerverbände aufeinander treffen, dann sind dramatische Schlachten geradezu vorprogrammiert. Solche Kämpfe sind vom Vorstoß ganzer Panzerschwadronen, dem Donnern der Artilleriebatterien und dem flankierenden Vorrücken schneller Sturmeinheiten gekennzeichnet. An der Spitze der Formationen stehen die elitären Sturmverbände, während ringsum ganze Wellen gepanzerter Fahrzeuge aufeinander treffen und sich in einem Feuersturm gegenseitig

auslöschen. Inmitten dieses mechanisierten Wahnsinns suchen die Infanteristen verzweifelt nach Deckung, denn der Vernichtungskraft die rings um sie entfesselt wird, haben sie nichts entgegenzusetzen. Dies ist kein Ort für sie; einfache Infanteristen haben auf einem solchen Schlachtfeld in der Regel nicht mehr als einen schnellen Tod im Kreuzfeuer zu erwarten. Jene von ihnen, die lange genug überleben, lernen rasch das Raseln von Panzerketten zu fürchten, ebenso wie das tiefe Brummen von Antigravmotoren und das hochfrequente Kreischen von Jetbike-Triebwerken.

## Sturmverbände

Bei *Panzersturm* ist es beiden Spielern erlaubt, spezielle Sturmverbände in ihre Armeen aufzunehmen. Dabei handelt es sich um handverlesene Formationen, die den Angriff führen sollen. Manchmal bestehen sie aus besonders gut ausgerüsteten oder ausgebildeten Einheiten oder aber aus handverlesenen Eliteeinheiten, die aus mehreren Stammregimentern zusammengesetzt wurden.

Gelegentlich werden auch superschwere Panzer aus der Einsatzreserve bereitgestellt, um an wichtigen Frontabschnitten eingesetzt zu werden. Woher auch immer sie stammen mögen, es sind die Sturmverbände, die deine Armee durch ein Meer aus Blut und Panzerwracks zum Sieg führen werden.

Es gibt eine Vielzahl von Sturmverbänden unter denen man wählen kann, und jede Armee profitiert auf andere Weise von diesen Formationen. Durch den veränderten Armeeorganisationsplan können sich die Spieler auf jene Einheiten konzentrieren, die ideal zum Erfüllen ihrer Mission geeignet sind – mächtige Panzerkeile, ganze Rotten monströser Kreaturen oder eine Schwadron, die um einen Baneblade oder einen Stampfa herum aufgebaut wurde. Die Zahl der möglichen Kombinationen ist schier endlos.

## Eine neue Art zu kämpfen

*Panzersturm* verwendet eigene Missionen. Was dabei zuerst ins Auge sticht, ist wohl der Umstand, dass *Panzersturm*-Schlachten über die Länge des Spielfelds gespielt werden, wodurch die Parteien mit großem Abstand beginnen. Dies ist ein großer Unterschied zu der oft geradezu klaustrophobischen Nähe der Standardmissionen im Regelbuch von Warhammer 40.000. Schon dadurch ist bei *Panzersturm* dafür gesorgt, dass Langstreckenwaffen und schwer gepanzerte Fahrzeuge taktisch eine sehr viel größere Bedeutung erhalten.

## Wie diese Erweiterung funktioniert

*Panzersturm* ist eine ganz neue Erweiterung für Warhammer 40.000. Alles, was du an Regeln, Missionen und Sturmverbänden für *Panzersturm* benötigst, findest du auf den folgenden Seiten.

Natürlich reicht schon deine existierende Warhammer-40.000-Armee aus, um eine *Panzersturm*-Schlacht mit ihr auszutragen – eigentlich brauchst du dir also nur die folgenden Regeln durchlesen, dir ein paar Sturmverbände aussuchen und schon kann es losgehen. Also, fahre die Maschinen hoch, lass

deine Sturmverbände auf den Feind vorrücken und wappne deinen Geist, denn was dir bevorsteht, ist nichts für schwache Nerven!

## Sturmverbände

Bei *Panzersturm*-Schlachten können verschiedenste Arten von Sturmverbänden eingesetzt werden, von hartgesottene Veteranen-Besatzungen, welche die Schwachstellen jedweden Feindpanzers kennen, bis zu wagemutigen Piloten, die mit gefährlichen Experimentalwaffen in die Schlacht ziehen.

Bei einer *Panzersturm*-Schlacht darf jeder Spieler bis zu einen Sturmverband jeder Art einsetzen. Du findest die verschiedenen Sturmverband-Formationen weiter hinten in diesem Dokument. Dieses Dokument enthält 18 verschiedene Arten von Sturmverbänden, die jedoch jeweils auf viele unterschiedliche Arten zusammengestellt werden können, wodurch sich schier unendliche Kombinationsmöglichkeiten ergeben. Man sollte sich sehr genau überlegen, welchen Sturmverband man wählt und aus welchen Einheiten man ihn zusammenstellt. Wenn du frontal vorgehen willst, dann könnten dir Formationen wie der Gepanzerte Sturmverband oder der Superschwere Sturmverband zupass kommen, während sich der Mechanisierte Infanterie-Sturmverband zum Beispiel eher für schnelle Umfassungsmanöver eignet. Egal wie deine taktische Präferenz auch aussehen mag, du findest garantiert einen Sturmverband, der dazu passt.

Die Regeln für die Sturmverbände beschreiben, wie du diese Formationen bei *Panzersturm* auswählst und sie im Spiel einsetzt. Das unten folgende Beispiel mag dir einen ersten Eindruck davon verschaffen. Des Weiteren werden wir gelegentlich weitere auf unserer Website veröffentlichen:

[www.games-workshop.com](http://www.games-workshop.com)

### PANZERJÄGER-STURMVERBAND

Panzerjäger-Sturmverbände bestehen aus erfahrenen Fahrzeugbesatzungen, die genau wissen, wie sich gegnerische Panzer am besten bekämpfen lassen. Bei der Panzerbekämpfung zeigen solche Besatzungen eine geradezu tödliche Effizienz. Vor der Schlacht gehen sie noch einmal die feindlichen Schwachstellen durch und planen Feuerpositionen und Schusswinkel so, dass diese Schwachstellen optimal ausgenutzt werden. Wie wirkungsvoll diese Mischung aus Erfahrung und guter Vorbereitung sein kann, das zeigt sich an den vielen Abschussmarkierungen oder den oft sehr beeindruckenden Trophäen, welche die Fahrzeuge solcher Besatzungen zieren.

**PUNKTE: 60 + EINHEITEN**



### STURMVERBAND

Bis zu drei Läufer- oder Panzereinheiten.

### SONDERREGELN

**Panzerjäger-Besatzungen:** Die Besatzungen in diesem Sturmverband bestehen aus abgebrühten Veteranen. Jedes Fahrzeug des Verbandes verfügt über die allgemeinen Sonderregel *Panzerjäger*.

# EINE SCHLACHT ORGANISIEREN

Die folgenden Regeln geben die Schritte vor, denen du bei der Vorbereitung einer *Panzersturm*-Schlacht folgen solltest. Sie beschreiben auch die Sonderregeln für *Panzersturm*-Schlachten und geben Empfehlungen dazu, wie du das Gelände aufbauen solltest.

## DEN PANZERSTURM VORBEREITEN

1. Punktelimit festlegen & Armee auswählen
2. Das Schlachtfeld aufbauen
3. Eine Mission wählen
4. Streitkräfte aufstellen
5. Die Schlacht schlagen!

## 1. Punktelimit festlegen & Armeen auswählen

Bei einer *Panzersturm*-Schlacht gibt es gewisse Unterschiede zu den Punktelimits und der Armeewahl bei den Missionen aus dem Regelbuch von *Warhammer 40.000*. Wir empfehlen, dass du das Punktelimit etwas höher ansetzt als sonst üblich, mindestens um 500-1.000 Punkte, denn Fahrzeuge gehen teilweise massiv in die Punkte und werden dein Budget enorm schnell erschöpfen.

Auch der Armeeargumentsplan sieht bei *Panzersturm* etwas anders aus. Wie du unten sehen kannst, gibt es keine Mindestanforderungen und du darfst zudem bis zu einer Sturmverband-Formation jeder Art aufbieten. Dies eröffnet gänzlich neue Alternativen und höchst interessante Kombinationsmöglichkeiten.

### Sturmverbände

Die Armee jedes Spielers darf beliebige Sturmverbände enthalten. Ein Sturmverband kann aus einer einzelnen Einheit oder auch mehreren Einheiten bestehen, die zu einer besonders effektiven Gefechtsformation zusammengestellt wurden. Jeder Sturmverband repräsentiert dabei Einheiten, die extrem mächtig, besonders ausgebildet oder sehr erfahren sind und in diesem Gefecht eingesetzt werden. Wie diese Einheiten ausgewählt werden, erfährst du im Detail in den Regeln für Sturmverbände, die du auf unserer Website herunterladen kannst.

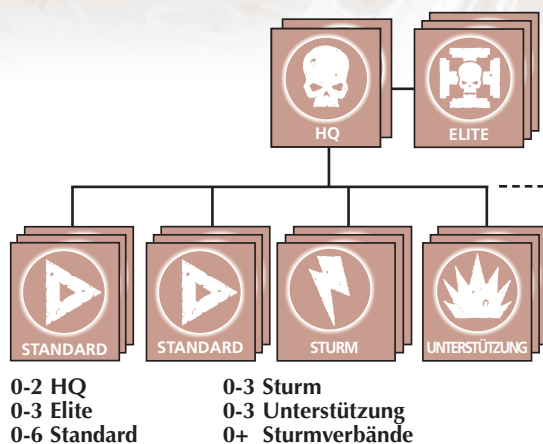
Bei jedem Sturmverband sind seine besonderen Regeln, der Hintergrund sowie die zusätzlichen Punktkosten der Formation aufgeführt. Jede Armee darf Sturmverbände einsetzen, doch nicht jede Art von Sturmverband wird sich mit jeder Armee umsetzen lassen. Die meisten Einheiten eines Sturmverbandes stammen aus dem jeweiligen Codex, doch einige umfassen auch superschwere Einheiten. Die Regeln für diese findest du in den Regelbüchern von *Apocalypse*. Die resultierenden Armeen werden sich deutlich von dem unterscheiden, was du bei normalen Spielen oder gar bei Turnieren einsetzt, und die zusätzlichen Regeln der Formationen werden dir bei den herausfordernden Szenarios gewiss viel Spaß bereiten.



„Wenn man das Donnern der Einschläge spürt, so als ob die Götter den Boden aufreißen würden, dann erlebt man wahre Glorie. Genieße solche Momente.“

– Logan Grimnar, der Große Wolf

## PANZERSTURM-ARMEEORGANISATIONSPLAN



Beliebig viele Sturmverbände, aber maximal ein einziger Sturmverband von jeder Art.

### Woraus deine Armee bestehen könnte:

- Aus deiner üblichen *Warhammer-40.000*-Armee.
- Aus deiner üblichen *Warhammer-40.000*-Armee, zuzüglich eines oder mehrerer Sturmverbände!
- Ausschließlich aus Sturmverbänden!

## 2. Das Schlachtfeld aufbauen

Sobald die Armeen ausgewählt wurden, sollte das Spielfeld aufgebaut werden und zwar gemäß der Richtlinien des Abschnitts „Das Schlachtfeld aufbauen“ im Regelbuch von Warhammer 40.000. Die folgenden Regeln setzen voraus, dass das Spielfeld 72 Zoll x 48 Zoll groß ist, wobei auch kleinere oder größere Spielfelder möglich sind, wenn ihr nur mit kleinen oder aber sehr großen Armeen spielt. Ihr solltet jedoch darauf achten, dass das Spielfeld mindestens 60 Zoll lang ist, denn sonst habt ihr vielleicht nicht genug Platz zur Aufstellung eurer Armeen.

Beachte, dass das Spielfeld in der Mitte der langen Spielfeldkanten geteilt wird und dass die Spielfeldkanten der Spieler – also jene Kanten, über welche die Truppen ins Spiel kommen oder sich zurückziehen – die kurzen Spielfeldkanten sind. Bei *Flankenangriffen* kommen die Einheiten also über die langen Kanten, nicht über die kurzen.

### Wie viel Gelände?

Einige der berühmtesten Panzerschlachten des 41. Jahrtausends wurden in öden oder bereits verheerten Kampfzonen ausgetragen, ohne viel natürliche Deckung. Andererseits gab es auch zahllose gepanzerte Vorstöße durch urbane Gebiete, Ruinen, kraterübersätes Niemandsland und jede andere denkbare Art von Gelände. Zu Panzerschlachten kann es überall kommen, weshalb es keine speziellen Regeln zur Verwendung des Geländes gibt.

Allerdings lehren unsere Erfahrungen, dass *Panzersturm*-Schlachten davon profitieren, wenn etwas weniger Gelände im Spiel ist, als sonst üblich, denn all die Panzer sollen ja schließlich manövrieren können! Versuche also am besten das Gelände „gruppenweise“ aufzustellen und zwischen den so entstehenden Zonen mit dichtem Gelände jeweils 12 Zoll bis 24 Zoll Abstand zu lassen. So ist sowohl für ausreichende Deckung, als auch für freie Schussfelder und Platz zum Manövrieren gesorgt.

Im Laufe des Spiels werden dann diverse Panzerwracks schnell für zusätzliche Deckung sorgen. Wenn du schon ein paar *Panzersturm*-Schlachten erlebt hast, solltest du es auch mal mit Spielen in offenem Ödland oder in der klaustrophobischen Enge eines Stadtgebietes probieren.

## INFANTERIE? BEI EINER PANZERSCHLACHT?

Erfahrene Warhammer-40.000-Generäle werden beim Blick auf den Armeearbeitsplan von *Panzersturm* sicher bereits zwei Dinge bemerkt haben:

Erstens kann man problemlos mit seiner üblichen Armee spielen, also ohne Hin und Her sofort mit *Panzersturm* beginnen, und Zweitens gibt es bei *Panzersturm* keinerlei Einschränkungen bezüglich des Einsatzes von Infanterie.

Panzer und mechanisierte Einheiten einzusetzen ist zwar vorteilhaft, aber du könntest auch problemlos mit einem reinen Infanterieheer antreten. Vielleicht möchtest du deine Panzerkeile von Infanterie begleiten lassen, um schnelle Gegenangriffe durchzuführen oder mehr Anti-Panzerwaffen aufzubieten. Eine effektive Unterstützung deiner Panzer kann extrem hilfreich sein.

## DAS SCHLACHTFELD



Ein gepanzertes Vorstöße der Blood Angels trifft auf den Widerstand der Tyrannen.

### 3. Eine Mission wählen

Bei *Panzersturm* werden die folgenden Missionen verwendet, nicht die Standardmissionen aus dem Regelbuch von *Warhammer 40.000*. Es gibt drei *Panzersturm*-Missionen und du und dein Gegner können sich entweder auf eine von ihnen einigen oder einen W6 werfen, um auf folgender Tabelle eine zufällige Mission zu bestimmen.

W6-Wurf	Mission:
1-2	Durchbruch
3-4	Blitzangriff
5-6	Schlüsselstellung

#### Das Spiel beenden

Eine *Panzersturm*-Schlacht endet nach einer zufälligen Anzahl von Spielzügen, genau wie Standardmissionen. Am Ende des 5. Spielzugs muss ein Spieler einen Würfel werfen. Bei einer 1-2 endet das Spiel automatisch, bei 3+ wird ein 6. Spielzug ausgetragen. Nach diesem endet das Spiel bei einem Wurf von 1-3 und geht bei 4+ weiter. Nach dem 7. Spielzug endet das Spiel automatisch.

Auch hier gilt, dass nach Spielende, aber noch vor der Berechnung der Siegespunkte, alle sich zurückziehenden Einheiten entfernt und als Verluste gezählt werden.

*Die gepanzerte Macht des Sternenreichs bricht über den Feind herein.*



#### Punktende Einheiten

Anders als bei Standardmissionen, bei denen einzig Standardauswahlen als punktende Einheiten zählen, gelten bei *Panzersturm* die folgenden Einheiten als punktende Einheiten:

- Alle Einheiten, die Teil einer Standardauswahl oder selbst Standardauswahlen sind. Standardeinheiten in einem Fahrzeug können Missionsziele kontrollieren (miss die Entfernung vom Rumpf des Fahrzeugs aus).
- Jede Panzer- oder Läufer-Einheit, unabhängig von der Kategorie aus der sie ausgewählt wurde. Selbst beschädigte oder lahmgelegte Panzer oder Läufer zählen als punktende Einheiten (zerstörte Einheiten aus offensichtlichen Gründen jedoch nicht!).
- Alle Einheiten in Sturmverbänden.

Es gibt zwei Ausnahmen, durch die Einheiten in jedem Fall – und unabhängig von allen anderen Umständen – nie als punktende Einheiten zählen können:

- Sie haben die allgemeine Sonderregel *Schwärme*.
- Sie verfügen über eine Sonderregel, die besagt, dass sie nie als punktende Einheiten zählen.

#### Ausgelöscht!

Wenn du vor Ende des Spiels jede einzelne Einheit des Gegners zerstört hast, dann gewinnst das Spiel, unabhängig von den eigentlichen Siegesbedingungen!

## DURCHBRUCH

*Nach Monaten des blutigen Kampfes wurden die Reserven zusammengezogen, um eine Entscheidung zu erzwingen. Man hat Panzer und Unterstützungstruppen an die Front beordert, Pläne geschmiedet und flammende Reden vor den Truppen gehalten. Nun ist es an der Zeit, die fest gefügten Linien des Feindes aufzureißen und in das Hinterland vorzustoßen. Dazu musst du ein Loch in die Verteidigungslinien reißen und einen Korridor öffnen, durch den deine Armee durchbrechen kann. Doch Obacht; der Gegner ist nicht dumm und mobilisiert gewiss seine Reserven, um dich zurückzuwerfen.*

### Missionsziel

Bei Ende des Spiels erhält jeder Spieler 1 Siegespunkt für jede punktende Einheit die sich zumindest teilweise in der gegnerischen Spielfeldhälfte befindet.

Der Spieler, der am Ende die meisten Siegespunkte hat, gewinnt. Haben beide Spieler die gleiche Anzahl an Siegespunkten, endet das Spiel mit einem taktischen Unentschieden.



## BLITZANGRIFF

*Nichts als ein absolut vernichtender Angriff wird die feindlichen Linien überwinden! Nun ist es an der Zeit, hart und schnell zuzuschlagen. Wer den Kampf eröffnet und die Verwirrung, die ein schneller Angriff anrichtet, geschickt zu nutzen vermag, wird deutlich im Vorteil sein. Um dies zu erreichen, musst du die Truppen des Gegners beschäftigt und möglichst dicht beisammen halten, um dann plötzlich und mit überwältigender Macht zuschlagen. So wird dir der Sieg gewiss sein!*

### Missionsziel

Vor der Aufstellung ihrer Armeen müssen die Spieler drei Missionsziele festlegen. Wer damit beginnt, wird ausgewürfelt. Der Gewinner wählt das erste Missionsziel, indem er einen Punkt des Spielfelds mit einem Marker markiert, ein Detail eines Geländestücks auswählt oder auf eine andere Weise sichtbar macht, wo sich das Missionsziel befindet. Die weiteren zwei Missionsziele werden abwechselnd gewählt. Sie müssen sich auf Bodenhöhe befinden und dürfen weder in *unpassierbarem Gelände* noch innerhalb von 24 Zoll zu einem anderen Missionsziel liegen. Zudem muss sich je ein Missionsziel innerhalb von 18 Zoll von jeder der kurzen Spielfeldkanten und innerhalb von 18 Zoll um das Zentrum des Spielfelds befinden. Nach der Festlegung der Missionsziele bauen die Spieler in der durch die Aufstellungsart vorgegebenen Weise auf.

Deine superschweren Fahrzeuge, die im Spiel zum Wrack werden, werden zu zusätzlichen Missionszielen für deinen Gegner.

Bei Ende des Spiels kontrollierst du ein Missionsziel, wenn sich mindestens eine deiner punktenden Einheiten, aber keine gegnerische Einheit (punktend oder nicht) innerhalb von 3 Zoll zu ihm befindet. Da Missionsziele in Form und Größe variieren können, muss vor Beginn definiert werden, von wo genau diese Distanz gemessen wird.

Kontrollieren beide Spieler bei Spielende die gleiche Anzahl an Missionszielen, endet das Spiel mit einem taktischen Unentschieden, andernfalls gewinnt der Spieler, der mehr Missionsziele kontrolliert.

## SCHLÜSSELSTELLUNG

*Zwar ist die Kontrolle des gesamten Schlachtfelds von Bedeutung, doch in diesem Fall ist ein bestimmter Bereich, vielleicht eine Versorgungsstelle oder ein Tanklager, von ganz besonderer Wichtigkeit. Wer auch immer dieses Primärziel einnimmt, wird die Schlacht mit großer Wahrscheinlichkeit für sich entscheiden. Du musst sie einnehmen und dem Feind zugleich die Kontrolle aller anderen wichtigen Positionen verweigern. Ist das Gebiet erst gesichert, kann die nächste Stufe deiner Operation beginnen.*

### Missionsziel

Vor der Aufstellung ihrer Armeen müssen die Spieler die Missionsziele auswählen. Davon gibt es zwei Arten; ein einzelnes Primärziel und drei normale Missionsziele. Wer beginnt, wird ausgewürfelt und der Gewinner wählt das Primärziel, indem er einen Punkt in einer Spielfeldhälfte mit einem Marker markiert, ein Detail eines Geländestücks auswählt oder es auf eine andere Weise deutlich kennzeichnet. Der andere Spieler legt dann 3 normale Missionsziele in der anderen Spielfeldhälfte fest. Beide Arten von Missionszielen müssen sich auf Bodenhöhe befinden und dürfen weder in *unpassierbarem Gelände* noch innerhalb von 12 Zoll zu einem anderen Missionsziel oder innerhalb von 6 Zoll zu irgendeiner Spielfeldkante liegen. Nach der Festlegung der Missionsziele bauen die Spieler in der durch die Aufstellungsart vorgegebenen Weise auf.

Deine superschweren Fahrzeuge, die im Spiel zum Wrack werden, werden für deinen Gegner zu zusätzlichen Missionszielen.

Bei Ende des Spiels kontrollierst du ein Missionsziel, wenn sich mindestens eine deiner punktenden Einheiten, aber keine gegnerische Einheit (punktend oder nicht) innerhalb von 3 Zoll zu ihm befindet. Da Missionsziele in Form und Größe variieren können, muss vor Beginn definiert werden, von wo genau die Distanz gemessen wird. Die Kontrolle des Primärziels ist 3 Punkte wert, die normalen Missionsziele und Wracks superschwerer Fahrzeuge des jeweiligen Gegners bringen je 1 Punkt. Haben beide Spieler bei Spielende die gleiche Anzahl von Punkten, endet das Spiel mit einem taktischen Unentschieden, andernfalls gewinnt der Spieler, der mehr Missionsziele kontrolliert.



## 4. Streitkräfte aufstellen

Wenn die Armeen ausgesucht, das Gelände bereit und die Mission ausgewählt sind, ist es an der Zeit, die Armeen aufzustellen. *Panzersturm*-Schlachten werden stets über die Länge des Spielfelds gespielt, wobei die Details jedoch von der Art der Aufstellung abhängen. Es gibt bei *Panzersturm* drei Aufstellungsarten und du und dein Gegner können sich entweder auf eine einzigen oder einen W6 werfen, um auf folgender Tabelle eine zufällige zu bestimmen.

W6-Wurf	Aufstellungsart
1-2	Gegenschlag
3-4	Offensive
5-6	Eskalation

### Anmerkung zur Geheimhaltung

Um die Dinge fair zu halten, solltest du dem Gegner immer sagen, welche Trupps sich in welchem Transportfahrzeug befinden. Zudem ist es stets eine gute Idee, sich vor der Aufstellung darauf zu einigen, ob es vor und/oder während des Spiels erlaubt ist, die Armeeliste des Gegners einzusehen oder ob dies erst nach dem Spiel erlaubt ist.

Manche Spieler bevorzugen diesbezüglich weitgehende Offenheit (insbesondere bei Turnieren), denn sie wollen ihre Gegner durch ihr taktisches Geschick schlagen, nicht durch irgendwelche geheimen Trümpfe. Andere bevorzugen die Geheimhaltung, denn auch das Bluffen kann unterhaltsamer Teil des Spiels sein. In jedem Fall solltet ihr euch diesbezüglich aber vor dem Spiel einigen.

### Infiltratoren und Scouts

Bei allen drei Aufstellungsarten ist der Ablauf gleich. Zuerst stellen die Spieler ihre Armeen auf, abgesehen von Einheiten die in Reserve sind oder ihre Sonderregel *Infiltratoren* nutzen sollen. Dann werden die Infiltratoren aufgestellt, gemäß der Regeln im Regelbuch von Warhammer 40.000. Abschließend führen die Einheiten mit der Sonderregel *Scouts* ihre entsprechende Bewegung durch. Einheiten die *Flankenangriffe* durchführen, tun dies über eine der langen Spielfeldkanten.

### Mehrfache Einheitenauswahlen

In einigen Codices können mehrere Einheiten gemeinsam eine einzelne Auswahl im Armeeargumentplan belegen (zum Beispiel bei Einheiten mit angeschlossenen Transportfahrzeugen). Abgesehen davon, dass sie als eine einzige Auswahl gekauft wurden, gelten diese Einheiten in allen Belangen als separate Einheiten.

### Stiehl die Initiative!

Der Verteidiger (bzw. der Spieler, der als Zweiter zieht) kann bei *Panzersturm* versuchen, die Initiative zu stehlen, genau wie bei Standardmissionen. Um dies zu tun wirft der Verteidiger, bevor der Angreifer (der Spieler, der als Erster zieht) seinen ersten Spielerzug beginnt, einen W6. Fällt eine 6, hat der Verteidiger die Initiative gestohlen und erhält den ersten Spielerzug (und nein, der Angreifer darf nicht versuchen, die Initiative zurückzustehlen!).

In diesem Fall ist der eigentlich Angegriffene dem Angreifer offenbar mit dem Angriffsbefehl zuvorgekommen. Die Fahrzeuge des 41. Jahrtausends sind eben oft eher unzuverlässig. Das hat man davon, wenn man die Riten der Aktivierung nicht korrekt ausführt!

## GEGENSCHLAG

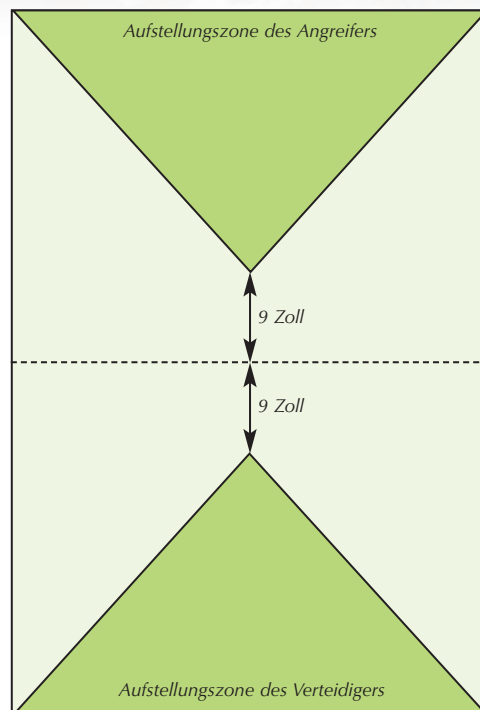
*Eine Armee hat ihre Kräfte zu einem Großangriff zusammengezogen. Beim Vormarsch wird dies vom Gegner bemerkt, der daraufhin einen Gegenangriff unternimmt.*

Das Spielfeld wird in Hälften unterteilt, indem eine imaginäre Linie von der Mitte einer der beiden langen Spielfeldkanten zur Mitte der anderen gezogen wird. Die Spieler würfeln aus, wer Angreifer und wer Verteidiger ist.

Beide Spieler können *Schocktruppen* und Einheiten, die von Einheiten mit dieser Regel transportiert werden, in Reserve halten. Bis zur Hälfte der verbleibenden Einheiten (aufgerundet) dürfen ebenfalls in Reserve gehalten werden. Alle übrigen Einheiten müssen auf dem Schlachtfeld positioniert werden.

Der Angreifer wählt eine der beiden kurzen Spielfeldkanten als die seine aus. Dann baut er seine Armee in einem dreieckigen Bereich auf, wie in der Karte zur rechten angegeben – die Spitze des Dreiecks sollte sich 9 Zoll weit vom Zentrum des Schlachtfeldes befinden (dies ist seine Aufstellungszone). Der Verteidiger baut in seiner Hälfte auf, wie auf der Karte gezeigt.

Wenn die Spieler Einheiten mit den Sonderregeln *Infiltratoren* oder *Scouts* besitzen, dann werden diese aufgestellt und/oder bewegt, sobald alle übrigen Einheiten aufgestellt wurden. Nach der Aufstellung beginnt der Angreifer den 1. Spielerzug mit seinem ersten Spielerzug.



## OFFENSIVE

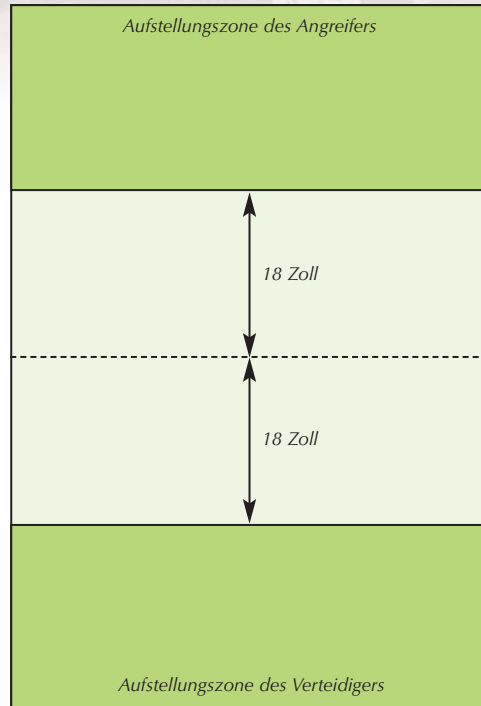
Beide Seiten haben ihre Streitkräfte zur gleichen Zeit in den Kampf geworfen. Beide Armeen schmettern ineinander und verwandeln das Schlachtfeld in einen Schauplatz der Vernichtung und des endlosen Sterbens.

Das Spielfeld wird in Hälften unterteilt, indem eine imaginäre Linie von der Mitte einer der beiden langen Spielfeldkanten zur Mitte der anderen gezogen wird. Ein Spielfeld mit 72 Zoll x 48 Zoll hätte zum Beispiel zwei Hälften mit je 36 Zoll x 48 Zoll.

Beide Spieler können *Schocktruppen* und Einheiten, die von Einheiten mit dieser Regel transportiert werden, in Reserve halten. Bis zur Hälfte der verbleibenden Einheiten (aufgerundet) dürfen ebenfalls in Reserve gehalten werden. Alle übrigen Einheiten müssen auf dem Schlachtfeld positioniert werden.

Die Spieler würfeln aus, wer Angreifer und wer Verteidiger ist. Der Angreifer wählt eine der beiden kurzen Spielfeldkanten als die seine aus. Dann baut er seine Armee in seiner Spielfeldhälfte auf, mehr als 18 Zoll von der Mittellinie entfernt (dies ist seine Aufstellungszone). Der Verteidiger baut in seiner Hälfte auf.

Wenn die Spieler Einheiten mit den Sonderregeln *Infiltratoren* oder *Scouts* besitzen, dann werden diese aufgestellt und/oder bewegt, sobald alle übrigen Einheiten aufgestellt wurden. Nach der Aufstellung beginnt der Angreifer den 1. Spielzug mit seinem ersten Spielerzug.



## ESKALATION

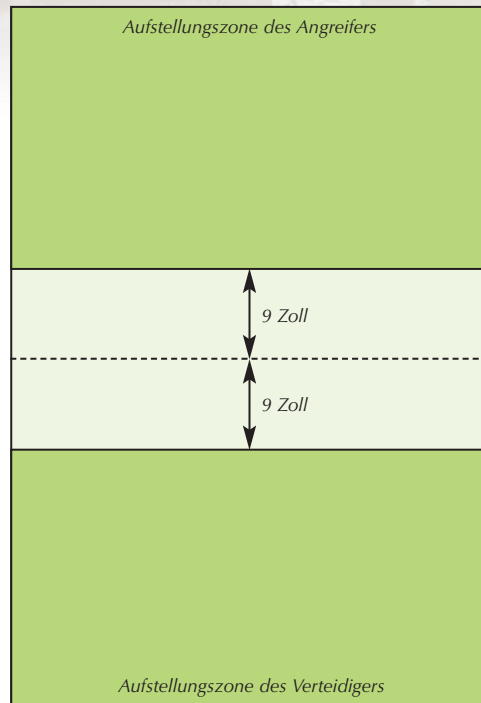
Was als kleines Scharmützel einzelner Fronteinheiten begann, wird zu einer ausgewachsenen Feldschlacht als beide Seiten mehr und mehr Reserven in den Kampf werfen.

Das Spielfeld wird in Hälften unterteilt, indem eine imaginäre Linie von der Mitte einer der beiden langen Spielfeldkanten zur Mitte der anderen gezogen wird.

Die Spieler würfeln aus, wer Angreifer und wer Verteidiger ist. Der Angreifer wählt eine der beiden kurzen Spielfeldkanten als die seine aus. Dann stellt er seine Armee in seiner Spielfeldhälfte auf, mehr als 9 Zoll von der Mittellinie entfernt (dies ist seine Aufstellungszone). Der Verteidiger stellt in gleicher Weise in seiner Hälfte auf.

Beide Spieler müssen entweder einen einzelnen Sturmverband oder drei Nicht-Sturmverband-Einheiten auf dem Schlachtfeld positionieren (einschließlich *Infiltratoren*). Alle übrigen Einheiten müssen in Reserve verbleiben. Sollte einer der Spieler aus irgendeinem Grund nicht genügend Einheiten haben, muss er so viele Einheiten wie möglich aufstellen.

Nach der Aufstellung beginnt der Angreifer den 1. Spielzug mit seinem ersten Spielerzug.





# STURMVERBÄNDE

**Auf den folgenden Seiten stellen wir dir die Regeln zum Einsatz von Sturmverbänden bei *Panzersturm* vor und führen die Sturmverbände auf, die du in deinen *Panzersturm*-Schlachten einsetzen kannst.**

## EINEN STURMVERBAND AUSWÄHLEN

Bei einer Panzersturm-Schlacht darf jeder Spieler einen einzelnen Sturmverband jeden Typs in seine Armee aufnehmen. Schau dir einfach die Sturmverbände auf den folgenden Seiten an und entscheide dich, welche du einsetzen möchtest.

Es gibt zwölf verschiedene Sturmverbände und jeder dieser Verbände kann auf viele unterschiedliche Arten zusammengestellt werden, was dir zahlreiche taktische Möglichkeiten eröffnet. Sich für die richtigen Sturmverbände zu entscheiden und zu bestimmen, aus welchen Modellen sie zusammengesetzt sein sollen, spielt eine wichtige Rolle und sollte gut überlegt sein. Wenn du ein aggressiver Spieler bist, wirst du dich eventuell für Formationen wie den Super-schweren Sturmverband interessieren. Solltest du es auf der anderen Seite bevorzugen, den Gegner auszunütern, wird der Mechanisierte Infanterie-Sturmverband mehr deinem Geschmack entsprechen, usw.

## EINHEITEN AUSWÄHLEN

Sobald du dich für einen Sturmverband entschieden hast, den du einsetzen möchtest, kannst du dich daran machen, die konkreten Einheiten auszuwählen, aus denen er sich zusammensetzt. Bei jedem Sturmverband ist aufgeführt, welche Einheiten dir zur Verfügung stehen – im Allgemeinen wählst du die Einheiten aus einem Codex, doch einige Sturmverbände erlauben dir auch die Wahl von Einheiten aus anderen Quellen.

Soweit es nicht anders angegeben wird, müssen alle Einheiten eines Sturmverbandes aus dem gleichen Armeelistenteneintrag ausgewählt werden, obwohl sie unterschiedliche Optionen und Aufrüstungen erhalten dürfen. Denk daran, dass es dir ein Eintrag normalerweise gestattet, ein einzelnes Fahrzeug zu kaufen, in anderen Armeelisten bisweilen jedoch auch ganze Fahrzeugschwadronen ausgewählt werden können!

Wenn sie als Teil eines Sturmverbandes ausgewählt werden, zählen angeschlossene Transportfahrzeuge effektiv wie Unterstützungseinheiten und werden daher ohne eine transportierte Einheit ausgewählt.

Die Einheiten eines Sturmverbandes gibt es nicht umsonst – du musst immer noch Punkte für sie opfern, die aus dem Punktebudget der Armeegröße aufgewendet werden, die du mit deinem Gegner vereinbart hast. Spielt ihr also eine *Panzersturm*-Schlacht mit 2.000 Punkten, zählen auch die Punkte für die Einheiten in deinen Sturmverbänden gegen diese Gesamtpunktzahl deiner Armee.

Zudem besitzen die meisten Sturmverbände einen zusätzlichen Punktwert, der den Vorteil ausgleicht, den dieser spezielle Sturmverband durch seine zusätzlichen Sonderregeln besitzt.

Beachte, dass du keine Sturmverbände einsetzen musst, wenn du dies nicht möchtest, denn Sturmverbände können dein Punktebudget recht schnell aufzehren. Möchtest du aber eine solche Formation einsetzen, ist es keine

schlechte Idee, die wichtigen Sturmverbände als erste auszuwählen und die übrige Armee darauf abzustimmen.

Nach unseren Erfahrungen ist es am Anfang ein guter Weg, normal große Armeen einzusetzen und sie mit einem oder zwei Sturmverbänden „aufzustocken“. Wir einigen uns normalerweise auf zusätzliche 500 oder 1.000 Punkte für Sturmverbände und setzen diese ein, um eine Standardarmee auf insgesamt 2.000 Punkte oder so ähnlich aufzustocken. Natürlich macht es auch jede Menge Spaß, ein größeres Spiel mit mehreren Sturmverbänden auf beiden Seiten auszutragen.

## SONDERREGELN

Jeder Sturmverband besitzt eine oder mehrere Sonderregeln, die auf den entsprechenden Datenblättern aufgeführt sind. Daneben kommen auch die folgenden, allgemeinen Regeln für Sturmverbände zur Anwendung. Solange es nicht anders vermerkt wird, gelten diese Regeln ausschließlich für die Einheiten, aus denen der Sturmverband besteht.

## DIE STURMVERBAND-REGEL

Sturmverbände sind entweder speziell ausgebildete Einheiten oder erfahrene Veteranen, die wissen, wie sie gemeinsam agieren und sich gegenseitig Deckungsfeuer geben können. Um dies darzustellen, profitieren alle Einheiten eines Sturmverbandes von der folgenden Sturmverband-Regel, sofern sie sich zu Beginn der Schussphase im Umkreis von 4 Zoll um eine andere Einheit desselben Sturmverbandes befinden:

- Fahrzeuge, die keine Läufer sind und sich mit maximal *Marschgeschwindigkeit* bewegt haben, dürfen eine Waffe mehr abfeuern, als es ihnen normalerweise erlaubt wäre. Zusätzlich darf diese Waffe auf eine andere Ziel-einheit als die übrigen Waffen abgefeuert werden, unterliegt jedoch ansonsten den normalen Regeln für Beschuss. Beachte, dass Fahrzeuge, die sich mit *Sturm-geschwindigkeit* bewegt haben, keinen Vorteil durch diese Regel erhalten.
- Läufer und Monströse Kreaturen dürfen eine Waffe abfeuern, nachdem sie *gerannt* sind. Beachte, dass sie nicht schießen und anschließend *rennen* dürfen, sondern zunächst immer *rennen* müssen.

## STURMVERBÄNDE AUFSTELLEN

Jeder Sturmverband zählt zum Zwecke der Aufstellung und des Eintreffens aus der Reserve als einzelne Einheit, solange dies nicht anders vermerkt ist. Das bedeutet, dass alle Einheiten eines Sturmverbandes entweder auf dem Schlachtfeld aufgestellt werden müssen oder in Reserve bleiben. Beim Wurf für die Ankunft von Reserven, wird ein einzelner Würfel für den gesamten Sturmverband geworfen. Grundsätzlich gilt also, dass sich stets alle Modelle eines Sturmverbandes (mit Ausnahme von Verlusten) entweder auf oder abseits des Spielfeldes befinden müssen.

**Beschreibung:** Eine Beschreibung, welche Einheiten sich im Sturmverband befinden und wie sie üblicherweise eingesetzt werden.

**Punktkosten:** Zusätzlich zu den Punkten der Modelle eines Sturmverbandes, gibt es zumeist zusätzliche Punktkosten, die du für die Formation ausgeben musst.

**Typ:** Denke daran, dass du deiner Armee immer nur einen einzigen Sturmverband jedes Typs angliedern darfst.

**Bild:** Eine Illustration, die dir zeigt, wie ein bestimmter Sturmverband dieser Art im Kampf aussehen könnte.

<b>GEPANZERTER STURMVERBAND</b>		<b>PUNKTE: 60 + EINHEITEN</b>	
<p>Ein Gepanzerter Sturmverband besteht aus gepanzerten Fahrzeugen, die mit zusätzlicher Panzerung ausgestattet wurden. Diese stählernen Ungetüme sind nahezu unverwundbar gegenüber kleinkalibrigen Waffen und selbst schwere Waffen haben es bisweilen schwer, ihre Panzerung zu durchschlagen. Gepanzerte Sturmverbände sind darin geschult, als Team zu arbeiten und unterstützen sich gegenseitig, sobald ein Teil des Verbandes getroffen wurde. Während sie auf den Feind zu walzen, legen ihre mächtigen Waffen einen verichtenden Geschosshagel auf feindliche Truppen in Sichtweite. Gepanzerte Sturmverbände werden oftmals an der Spitze eines Angriffes eingesetzt und lenken das Feuer auf sich, damit der Rest der Streitmacht in ihrem Schutze vorrücken kann.</p>			
<p><b>STURMVERBAND</b> Bis zu drei Panzer-Einheiten.</p>	<p><b>SONDERREGELN</b> <b>Gepanzerte Kolosse:</b> Die gepanzerten Fahrzeuge, die die Speerspitze eines Panzersturms bilden, werden mit verstärkten Panzerplatten und zusätzlichen Innenverbreibungen ausgestattet. Dadurch erhalten alle Fahrzeuge des Gepanzerten Sturmverbandes einen Rettungswurf von 5+.</p>		

**Einheiten des Sturmverbandes:** Hier werden der Einheitentyp und die Anzahl der Einheiten aufgeführt, aus denen der Sturmverband besteht. Alle Einheiten müssen, solange nicht ausdrücklich anders angegeben, aus demselben Codex ausgewählt werden wie der Rest der Armee. Alle dort verfügbaren Optionen dürfen für die im Codex angegebenen Punktkosten wahrgenommen werden.

**Sonderregeln:** Hier sind die Sonderregeln aufgeführt, die für alle Einheiten des Sturmverbandes gelten. Diese gelten zusätzlich zur Sturmverband-Regel und den „normalen“ Sonderregeln der jeweiligen Einheiten.

**„Feuere auf den Führungspanzer einer feindlichen Kolonne, wenn du ihre Bewegung blockieren willst. Feuere auf das hinterste Fahrzeug, um dem Feind die Deckung durch die Trümmer des Fahrzeugs zu verweigern, das du zerstört hast.“**

## GEPANZERTER STURMVERBAND

PUNKTE: 60 + EINHEITEN

Ein Gepanzertes Sturmverbände besteht aus gepanzerten Fahrzeugen, die mit zusätzlicher Panzerung ausgestattet wurden. Diese stählernen Ungetüme sind nahezu unverwundbar gegenüber kleinkalibrigen Waffen und selbst schwere Waffen haben es bisweilen schwer, ihre Panzerung zu durchschlagen. Gepanzerte Sturmverbände sind darin geschult, als Team zu arbeiten und unterstützen sich gegenseitig, sobald ein Teil des Verbandes getroffen wurde. Während sie auf den Feind zu walzen, legen ihre mächtigen Waffen einen vernichtenden Geschosshagel auf feindliche Truppen in Sichtweite. Gepanzerte Sturmverbände werden oftmals an der Spitze eines Angriffes eingesetzt und lenken das Feuer auf sich, damit der Rest der Streitmacht in ihrem Schutze vorrücken kann.



## STURMVERBAND

Bis zu drei Panzer-Einheiten.

## SONDERREGELN

**Gepanzerte Kolosse:** Die gepanzerten Fahrzeuge, die die Speerspitze eines Panzersturms bilden, werden mit verstärkten Panzerplatten und zusätzlichen Innenverbreibungen ausgestattet. Dadurch erhalten alle Fahrzeuge des Gepanzerten Sturmverbandes einen Rettungswurf von 5+.

## GETARNTER STURMVERBAND

PUNKTE: 75 + EINHEITEN

Ein Getarnter Sturmverband wird in einer verborgenen Stellung platziert, wo er sich außerhalb der Sichtweite des Feindes befindet. Die Fahrzeuge, aus denen dieser Sturmverband besteht, werden des Nachts im Schutze der Dunkelheit in Position gebracht oder rücken heimlich vor, während der Feind durch einen Überfall oder Störangriff abgelenkt ist und seine Aufmerksamkeit nur auf diese unmittelbare Bedrohung richtet. Sobald sie Stellung bezogen haben, verbleiben die Fahrzeuge und ihre Besatzung verborgen, verhalten sich leise und tun nichts, dass die Aufmerksamkeit des Gegners wecken könnte. Sobald die rechte Zeit gekommen ist, macht sich die Formation bemerkbar und lässt vernichtende Salven auf den arglosen Feind niedergehen.



## STURMVERBAND

Bis zu drei Läufer- oder Panzer-Einheiten. Einheiten mit Transportkapazität dürfen nicht ausgewählt werden.

## SONDERREGELN

**Hinterhalt:** Die Fahrzeuge, aus denen dieser Sturmverband besteht, wurden an sorgfältig verborgenen Positionen in Stellung gebracht und fachkundig abgetarnt. Jedes Fahrzeug dieses Sturmverbandes besitzt die allgemeinen Sonderregeln *Deckung nutzen* und *Infiltratoren*, darf jedoch nicht in Reserve gehalten werden.

## MECHANISIRTER INFANTERIE-STURMVERBAND

PUNKTE: 60 + EINHEITEN

Ein Mechanisierter Infanterie-Sturmverband besteht aus leichten, schnellen und beweglichen Truppen. Sie setzen auf Geschwindigkeit, um die Distanz zum Feind schnell zu überwinden und verlassen sich auf das Überraschungsmoment ihres Angriffes und ihre Beweglichkeit, um Schaden durch gegnerischem Beschuss zu entgehen. Einmal am Feind, rufen sie so viel Schaden und Verwirrung wie möglich hervor und binden den Feind durch plötzliche Überfälle, was dem Rest der Angriffstreitmacht einen zeitlichen Vorteil verschafft. Während der Feind mit den schwer greifbaren Angreifern ringt, findet er sich plötzlich von der restlichen angreifenden Armee bedrängt wieder.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Fahrzeuge mit Transportkapazität. Für jedes Fahrzeug muss eine beliebige Einheit ausgewählt werden, die von diesem Transportfahrzeug transportiert werden darf. Diese Einheiten dürfen aus unterschiedlichen Armeelisteinträgen stammen.

### SONDERREGELN

**Flankenbewegung:** Alle Einheiten eines Mechanisierten Infanterie-Sturmverbandes müssen sich in ihrem Transportfahrzeug befinden und beginnen das Spiel in Reserve. Sie erscheinen jedoch immer in ihrem ersten Spielerzug (es ist kein Würfelwurf notwendig) und auf die gleiche Weise wie eine *Flankenangriff*-Einheit. Bestimme wie üblich, von welcher Spielfeldkante der Sturmverband erscheint; alle Einheiten des Sturmverbandes treffen über diese Spielfeldkante ein.

## PANZERJÄGER-STURMVERBAND

PUNKTE: 60 + EINHEITEN

Panzerjäger-Sturmverbände bestehen aus erfahrenen Fahrzeugbesatzungen, die genau wissen, wie sich gegnerische Panzer am besten bekämpfen lassen. Bei der Panzerbekämpfung zeigen solche Besatzungen eine geradezu tödliche Effizienz. Vor der Schlacht gehen sie noch einmal die feindlichen Schwachstellen durch und planen Feuerpositionen und Schusswinkel so, dass diese Schwachstellen optimal ausgenutzt werden. Wie wirkungsvoll diese Mischung aus Erfahrung und guter Vorbereitung sein kann, das zeigt sich an den vielen Abschussmarkierungen oder den oft sehr beeindruckenden Trophäen, welche die Fahrzeuge solcher Besatzungen zieren.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Läufer- oder Panzer-Einheiten.

### SONDERREGELN

**Panzerjäger-Besatzungen:** Die Besatzungen in diesem Sturmverband bestehen aus abgebrühten Veteranen. Jedes Fahrzeug des Verbandes verfügt über die allgemeine Sonderregel *Panzerjäger*.

## ARCHÄOTECH-STURMVERBAND

PUNKTE: 30 + EINHEITEN

Die Truppen, die für einen Sturmangriff zusammgezogen werden, enthalten bisweilen neue oder äußerst seltene Varianten gepanzerter Fahrzeuge. Diese Fahrzeuge wurden mit uralter Technologie, die von verbotenen Welten stammt, ausgestattet, tragen verbesserte Geschütze oder führen vielleicht überaus wirksame Munitionstypen mit sich. Fahrzeuge, die den Mächten des Chaos zugerechnet werden mögen vielleicht keine technischen, sondern stattdessen dämonische Verbesserungen aufweisen. Unabhängig von der Quelle dieser zusätzlichen Feuerkraft, ist der Archäotech-Sturmverband in der Lage, mit tödlichen Feuerstößen gewaltige Breschen in die gegnerischen Reihen zu reißen.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Läufer- oder Panzer-Einheiten.

### SONDERREGELN

**Experimentelle Verbesserungen:** Alle Waffen, mit denen diese Fahrzeuge ausgestattet sind, erhalten +1 auf ihre Stärke (bis zu einem Maximum von 10). Würf einen W6, wenn das Fahrzeug in der Schussphase seine Waffen abgefeuert hat. Bei einem Würfergebnis von 1 erleidet das Fahrzeug einen Volltreffer, bei einer 2 einen Streifschuss und bei einer 3-6 passiert nichts. Du brauchst nicht würfeln, wenn das Fahrzeug seine Waffen nicht abfeuert.

## GELEIT-STURMVERBAND

PUNKTE: 60 + EINHEITEN

Ein Geleit-Sturmverband wird gebildet, wenn der Schutz eines Panzers durch Geleitschutz-Fahrzeuge erforderlich wird. Dieser Geleitschutz besteht normalerweise aus weniger stark gepanzerten doch beweglicheren Fahrzeugen als das Führungsfahrzeug des Sturmverbands. Der Geleitschutz ist damit beauftragt, den Verbandsführer unter allen Umständen zu beschützen und es wird früher oder später unweigerlich dazu kommen, dass den Geleitschutz-Fahrzeugen keine Zeit mehr verbleibt, auf ihre Feuerkraft zu vertrauen. Bei dieser Gelegenheit wird ihnen nichts anderes übrig bleiben, als sich zwischen ihren Schützling und die feindlichen Geschütze zu bringen und darauf zu hoffen, dass ihr Opfer nicht umsonst gewesen ist.



### STURMVERBAND

Zwei oder drei Panzer-, Antigrav- oder Läufer-Einheiten. Eine Einheit (der Sturmverbandsführer) muss aus einem abweichenden Armeelisteintag als die restlichen Einheiten stammen.

### SONDERREGELN

**Geleitschutz:** Jedes Mal, wenn der Sturmverbandsführer einen Volltreffer oder einen Streifschuss durch feindlichen Beschuss erhält und nachdem mögliche Deckungswürfe durchgeführt wurden, kannst du dich entscheiden, den Beschuss mit einem der anderen Fahrzeuge des Verbands, die sich innerhalb von 4 Zoll befinden, abzufangen. Solltest du dich dazu entschließen, richtet sich der Schaden unabhängig von abweichender Panzerung, Ausrichtung, Deckung usw. gegen das nominierte Fahrzeug statt gegen das eigentliche Ziel.

## GEFECHTSLANDUNGS-STURMVERBAND

PUNKTE: 45 + EINHEITEN

Wahre Fliegerasse von Antigrav-Fahrzeugen wissen, wie sie unter den gegebenen Möglichkeiten das Beste aus ihren Antigravmaschinen herausholen können. Durch exaktes Timing beim Zünden ihrer Nachbrenner oder geschicktes Manövrieren beim Abwurf aus dem Orbit ist ein solcher Pilot imstande, mit aufbrüllenden Triebwerken aus der Wolken- decke auf sein Ziel herabzustoßen. Sobald eine solch effiziente Streitmacht unerwartet inmitten des Feindes landet, kann sie ihre Waffen gegen die verwundbarsten Stellen feindlicher Panzerfahrzeuge richten, die Schlachtpläne des Feindes durchkreuzen, auf den Nahkampf spezialisierte Sturmtrupps absetzen und ganz allgemein verheerenden Schaden anrichten.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Antigrav-Einheiten.

### SONDERREGELN

**Sturzkampf:** Alle Einheiten dieses Verbandes beginnen das Spiel in Reserve und erhalten die Regel *Schocktruppen*, sollten sie diese nicht besitzen. Im Spielzug ihrer Ankunft ermittelst du nur für das erste Fahrzeug, das aufgestellt wird, die Abweichung; alle anderen Fahrzeuge des Sturmverbandes werden innerhalb von 4 Zoll um das erste Fahrzeug platziert und weichen dabei nicht ab. Zusätzlich besitzen Schussattacken, welche die Einheiten im Spielerzug ihrer Ankunft abgeben, die Regel *Niederhalten* und richten sich immer gegen die Seitenpanzerung feindlicher Fahrzeuge.

## MONSTRÖSER STURMVERBAND

PUNKTE: 60 + EINHEITEN

Einige Armeen haben Zugriff auf beängstigende Monster, die doppelt so groß wie ein normaler Krieger oder sogar noch größer sind und die sich mit Leichtigkeit durch die Panzerung des schwersten Panzers schneiden können. Sie treten im Regelfall nur in geringer Zahl auf, doch wenn die Armee zu einem großangelegten Sturmangriff ansetzt, trifft man gelegentlich auf regelrechte Schwärme aus diesen monströsen Kreaturen. Sie setzen sich an die Spitze und führen die niederen Kreaturen der Armee zum Feind. Dabei schütteln sie Treffer ab, die einen Kampfpanzer vernichten würden und zerschmettern alles und jeden, der sich ihnen in den Weg stellt.



### STURMVERBAND

Bis zu sechs Einheiten vom Typ Monströse Kreatur. Es dürfen keine HQ-Auswahlen ausgewählt werden.

### SONDERREGELN

**Unaufhaltsamer Ansturm:** Die Monströsen Kreaturen, die Teil dieses Sturmverbandes sind, besitzen die folgenden allgemeinen Sonderregeln (solange sie diese nicht ohnehin schon besitzen): *Gegenschlag*, *Sprinten* (nicht für fliegende Kreaturen), *Rasender Angriff* und *Blutrünstig*.

## INFANTERIE-STURMVERBAND

PUNKTE: 90 + EINHEITEN

Einigen Armeen bleibt nichts anderes übrig, als dem Panzerstoß ihrer Feinde eine Welle leicht bewaffneter Truppen entgegenzuwerfen. Obwohl kaum eine Aussicht darauf besteht, bei einem solchen Unternehmen mit dem Leben davonzukommen, kann ein Infanterie-Sturmverband von ausreichend großer Stärke dicht genug an den Feind herankommen, um ihn zu überwältigen. Sobald die Zeit zum Sturm gekommen ist, erheben sich die dicht gedrängten Infanterieformationen und gehen zum Angriff über. Feindliches Feuer zerfetzt ihre Körper und reißt klaffende Löcher in ihre Reihen. Sie mögen versagen, doch der Feind muss sie bis zum letzten Mann niedermachen, bevor sie aufgeben. Gelangen die Kämpfer schließlich in Reichweite, lassen sie ihre aufgestaute Wut am Feind aus!



## STURMVERBAND

Bis zu sechs Nichtfahrzeugeinheiten, die aus der Standard-Sektion der Armeeliste gewählt werden.

## SONDERREGELN

**Thermitleadungen:** Alle Modelle in den Einheiten, aus denen sich der Sturmverband zusammensetzt, sind mit speziellen Antifahrzeug-Sturmwaffen ausgestattet. Diese zählen als Sprenggranaten mit einer Stärke von 7. Zusätzlich besitzen diese Einheiten die Sonderregel: *Erzfeind: Monströse Kreaturen*.

**Der letzte Vorstoß:** Hasserfüllte Propaganda, Aufputschmittel, Fressgier oder pure Abscheu bewirken, dass alle Einheiten des Sturmverbandes ungeachtet der normalen Einschränkungen Sammeltests ablegen dürfen.

## RAMMPANZER-STURMVERBAND

PUNKTE: 15 + EINHEITEN

Die Fahrzeuge, aus denen ein Rammpanzer-Sturmverband besteht, wurden stark umgebaut, damit sie den Feind, wie es ihr Name schon vermuten lässt, rammen können. Die Innenräume der Fahrzeuge wurden verstärkt, um sie stabiler zu machen, und zusätzliche Panzerplatten und Sturzbügel wurden an ihren Frontseiten angebracht, um die Aufprallenergie zu absorbieren, wenn sie feindliche Fahrzeuge und Trupps rammen. Des Weiteren wurden der Motor und die Systeme zur Energiezufuhr verbessert, damit das schwere Fahrzeug quer durch den Feind hindurch gefahren werden kann. Zu Beginn der Schlacht starten die Fahrer des Rammpanzer-Sturmverbandes ihre Motoren und preschen mit einem einzigen Gedanken in Richtung des Feindes – den Gegner zu zerschmettern und unter ihren Ketten zu zermalmen.



## STURMVERBAND

Bis zu drei Panzer-Einheiten. Antigravfahrzeuge dürfen nicht ausgewählt werden.

## SONDERREGELN

**Rammgeschwindigkeit!** Die Panzer, aus denen sich dieser Sturmverband zusammensetzt, zählen, als besäßen sie eine Frontpanzerung von 15, wenn sie ein anderes Fahrzeug rammen. Feindliche Einheiten, gegen die Fahrzeuge dieses Sturmverbandes einen *Panzerschock* durchführen, modifizieren ihren Moralwert um -1.

## JAGD-STURMVERBAND

PUNKTE: 50 + EINHEITEN

Es heißt bisweilen, wenn man nur schnell und hart genug zuschlägt und dabei einen einzelnen entscheidenden Treffer landet, kann man den Feind, wie mächtig er auch sein mag, überwältigen. Der Jagd-Sturmverband beherzigt diese Theorie des Kampfes mit halsbrecherischer Geschwindigkeit. Sturmverbände dieser Art setzen sich aus sehr schnellen Einheiten wie Antigravfahrzeugen, Bikes oder Jetbikes zusammen. Feindlichen Befehlshabern fällt es oftmals schwer, die Fassung zu bewahren, während Welle um Welle rasend schneller Angreifer über das Schlachtfeld jagen und dabei vernichtende Geschosse auf ihre Feinde hageln lassen.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Einheiten Bikes oder *schneller* Antigravfahrzeuge.

### SONDERREGELN

**Sturmritt:** Einmal im Spiel dürfen sich alle Modelle eines Jagd-Sturmverbandes mit *Sturmgeschwindigkeit* bewegen oder *Turbo booster* einsetzen und schießen, als hätten sie sich mit *Gefechtsgeschwindigkeit* bewegt oder den *Turbo booster* nicht eingesetzt.

## LINIENBRECHER-STURMVERBAND

PUNKTE: 50 + EINHEITEN

Ein Linienbrecher-Sturmverband ist auf die Zerstörung gegnerischer Befestigungen spezialisiert, insbesondere in urbaner Umgebung. Er kann sich durch Verteidigungslinien und Bastionen schießen, ganze Hab-Blöcke einebnen und eingegrabene Verteidiger aller Arten vernichten, alles mit der gleichen verächtlichen Leichtigkeit. Ein Linienbrecher-Sturmverband geht den Feind dort an, wo er am stärksten ist, und schießt dabei anderen Formationen den Weg frei. Wenn alle seine Fahrzeuge ihr Feuer konzentrieren, sind die angerichteten Verwüstungen absolut verheerend.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Panzer-Einheiten aus beliebigen Sektionen der Armee-liste. Alle Fahrzeuge müssen entweder eine Geschütz-waffe oder eine Waffe mit einer Stärke von 7+ und einer Explosiv-Schablone besitzen.

### SONDERREGEL

**Feuer vereinen:** Solange es drei oder mehr Fahrzeuge in diesem Sturmverband gibt, können diese ihr Feuer vereinen. Ihr Feuer wird dann als einzelner Geschützwurfschuss mit Stärke 10, DS 2, Apokalyptische Explosions-schablone (10 Zoll) behandelt. Wenn sich das Loch der Schablone über einem Geländestück befindet, wird dieses bei einem Wurf von 4+ zerstört (ersetze es durch passende Trümmer). Modelle im zerstörten Geländestück erhalten jeweils bei 4+ eine Verwundung (gegen die Schutzwürfe erlaubt sind) und jede Einheit muss einen Niederhalten-test ablegen. Fahrzeuge erhalten automatisch einen Streifschuss.



## STOSSTRUPP-STURMVERBAND

PUNKTE: 25 + EINHEITEN

Ein Stoßtrupp-Sturmverband wird von beweglichen Infanterieeinheiten gebildet. Diese nähern sich verdeckt an, um den Feind zu überraschen. Erst wenn sie flink und leise bis zu ihren Angriffspositionen vorgestoßen sind, beginnen sie ihre Attacke. Dabei bemerkt der Gegner die Annäherung meist erst dann, wenn die Stoßtruppe ihn zum Ziel ihrer ersten Salven machen. Während die Stoßtruppe den Gegner beschäftigt halten, kommen die sie unterstützenden Einheiten heran, um Schock und Verwirrung des Gegners mit maximalem Effekt zu nutzen.



## STURMVERBAND

Bis zu sechs Nicht-Fahrzeugeinheiten aus der Standard-Sektion der Armeeliste. Alle Modelle müssen die Sonderregel *Sprinten* besitzen.

## SONDERREGELN

**Stoßtruppe:** Der Spieler, der diesen Sturmverband gewählt hat, muss alle Einheiten dieses Sturmverbandes aufstellen. Alle anderen Einheiten müssen in Reserve gehalten werden, auch wenn dies bei manchen Missionen bedeuten kann, dass sich mehr als die Hälfte der Einheiten in Reserve befinden.

**Überraschungsangriff:** Im ersten Spielzug müssen feindliche Einheiten zunächst einen Moralwerttest bestehen, um sich bewegen, schießen, Schutz suchen oder angreifen zu können. Führe den Wurf jeweils direkt vor jeder entsprechenden Aktion durch. Wenn der Test misslingt, kann die jeweilige Aktion nicht durchgeführt werden.

## BASTIONS-STURMVERBAND

PUNKTE: 100

Manchmal ist eine solide Verteidigung der beste Angriff. Ein Bastions-Sturmverband besteht aus einem System von Verteidigungsanlagen, die entweder eilends direkt an der Front errichtet wurden oder zuvor dem Gegner gehörten. Diese dienen nun als Bollwerk an dem der Feind seine Kräfte verschleißen soll. Sobald der Gegner ausgeblutet wurde, werden frische Formationen in die Schlacht geworfen, die den Angriff des Feindes endgültig scheitern lassen und dann in eine heillose Flucht verwandeln.



## STURMVERBAND

Ein Bollwerk (siehe Sonderregeln).

Beachte, dass du die Erweiterung *Planetare Invasionen* benötigst, um diesen Sturmverband einsetzen zu können

## SONDERREGELN

**Bollwerk:** Das Bollwerk besteht aus zwei Bastionen, Verteidigungslinien und fünf Abfangkanonen. Die Regeln für Bastionen, Verteidigungslinien und Abfangkanonen findest du in der Erweiterung *Planetare Invasionen*. Der Spieler, der diesen Sturmverband gewählt hat, darf die zugehörigen Geländestücke beliebig auf dem Spielfeld platzieren, und zwar bevor irgendeine Armee aufgestellt werden. Das Bollwerk kann nicht als der einzelne Sturmverband der Aufstellungsart „Eskalation“ gewählt werden (er wird in diesem Fall zusätzlich aufgestellt).

## LUFTLANDE-STURMVERBAND

PUNKTE: 45 + EINHEITEN

Transportfahrzeuge mit Antigrav-Triebwerken können ihre Flugfähigkeit nutzen, um blitzschnelle Angriffe durchzuführen. Vor Beginn der Schlacht fliegen sie hoch über dem Kampfgebiet. Sobald es zur Feindberührung kommt, stoßen sie auf das Schlachtfeld herab. Im Sturzflug setzen sie Flughöhe in Geschwindigkeit um, bis sie schließlich kreischend über das Schlachtfeld jagen und die feindlichen Linien passieren. Die transportierten Truppen springen heraus und greifen den Feind mit überwältigender Macht an.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Antigrav-Einheiten mit Transportkapazität. Für jedes solche Fahrzeug musst du außerdem eine beliebige Einheit der gleichen Armee wählen, die in dem jeweiligen Fahrzeug transportiert werden kann.

### SONDERREGELN

**Luftlandeangriff:** Alle Passagier-Einheiten müssen das Spiel in ihren Transportern beginnen. Gemeinsam müssen sie zu Beginn in Reserve gehalten werden. In dem Spielzug, in dem der Sturmverband verfügbar wird, müssen die Transportfahrzeuge eine besondere Luftlandebewegung durchführen anstatt sich normal zu bewegen. Diese Bewegung kann bis zu 36 Zoll weit sein. Haben die Transportfahrzeuge diese besondere Bewegung abgeschlossen, so müssen ihre Passagiere aussteigen und dürfen in der darauf folgenden Nahkampfphase angreifen. Jedes der Transportfahrzeuge darf in der Schussphase eine (1) Waffe abfeuern.

## ZERSTÖRER-STURMVERBAND

PUNKTE: 75 + EINHEITEN

Ein Zerstörer-Sturmverband wird eingesetzt, um den Feind durch massierte Feuerkraft zu zermalmen. Dementsprechend besteht er aus den Einheiten der Armee, die über die stärksten Waffen verfügen. Während der Rest des Angriffsverbands vorrückt, sorgt ein Zerstörer-Sturmverband für Deckung, indem er den Feind mit einem vernichtenden Sperrfeuer belegt. Feindliche Einheiten, die dadurch nicht unmittelbar zerstört werden, müssen Deckung suchen oder sich im Angesicht dieser Feuerkraft zurückziehen. Sobald erste Missionsziele eingenommen wurden, schließen die Einheiten des Zerstörer-Sturmverbands auf und schützen sie vor Gegenangriffen.



### STURMVERBAND

Bis zu drei Einheiten (beliebigen Typs) aus der Unterstützungssektion der Armeeliste.

### SONDERREGELN

**Eröffnender Feuerschlag:** Die Einheiten des Zerstörer-Sturmverbands dürfen vor Beginn des Spiels alle ihre Waffen abfeuern. Dies geschieht, nachdem beide Seiten vollständig aufgestellt und alle Bewegungen durchgeführt worden sind, die vor dem Spiel stattfinden (etwa durch die Regeln *Scouts*, *Infiltratoren* usw.). Wenn beide Seiten über Zerstörer-Sturmverbände verfügen, so schießt der Spieler zuerst, der auch den ersten Spielerzug hat. Die Beschussattacken werden exakt so durchgeführt wie in einer regulären Schussphase.

## GIGANTISCHER STURMVERBAND

PUNKTE: KOSTEN DER EINHEIT

Einige Armeen werden in der Schlacht von Gigantischen Kreaturen begleitet, die so groß wie die superschweren Fahrzeuge anderer Völker sind. Diese Wesen sind so gewaltig, dass jeder ihrer Schritte ganze Gebäude einebnet, sie Flieger wie lästige Insekten beiseitefegen und ganze Kompanien kleinerer Kreaturen auszulöschen vermögen. Üblicherweise werden Gigantische Kreaturen nur in den größten Schlachten eingesetzt, doch es kommt auch vor, dass ihre überwältigende Macht gegen kleinere Ziele von hoher Priorität eingesetzt wird oder sie als Speerspitze eines Angriffs anderer Verbände dienen.



### STURMVERBAND

Ein einzelne Gigantische Kreatur von einem *Apocalypse*-Datenblatt.

Beachte, dass du die Erweiterung *Apocalypse* benötigst, um diesen Sturmverband einsetzen zu können.

### SONDERREGELN

**Gigantische Kreatur:** Siehe die Regeln für Gigantische Kreaturen aus dem *Apocalypse*-Regelbuch.

**Großes Ziel:** Solange die Gigantische Kreatur nicht in Reserve gehalten wird, erleidet sie vor Beginn der Schlacht W3 Verwundungen, gegen die keine Schutzwürfe irgendwelcher Art erlaubt sind. Dies symbolisiert, dass der Feind die Kreatur bereits während ihrer Annäherung gezielt unter Beschuss nehmen ließ. Der Schaden wird zu Beginn des ersten Spielzuges abgehandelt.

## SUPERSCHWERER STURMVERBAND

PUNKTE: KOSTEN DER EINHEIT

Superschwere Fahrzeuge wie der imperiale Baneblade oder der Stampfa der Orks gehören zu den tödlichsten Kombattanten auf den Schlachtfeldern des 41. Jahrtausends. Nur einer von ihnen ist schon in der Lage, ein ganzes Schlachtfeld zu beherrschen. Obwohl sie äußerst selten sind, kann schon allein ihre Anwesenheit den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Aufgrund ihrer Feuerkraft und da sie nahezu unverwundbar sind, werden superschwere Fahrzeuge häufig eingesetzt, um die Spitze eines Sturmangriffs zu bilden. Geschützt durch unglaublich dicke Panzerplatten, überstehen sie selbst das Abwehrfeuer schwerer Waffen. Ausgestattet sind sie mit Waffenbatterien, die einen Hab-Block dem Erdboden gleichmachen können und feindliche Truppen zuhauf vernichten.



### STURMVERBAND

Ein einzelnes Superschweres Fahrzeug von einem *Apocalypse*-Datenblatt.

Beachte, dass du die Erweiterung *Apocalypse* benötigst, um diesen Sturmverband einsetzen zu können.

### SONDERREGELN

**Superschweres Fahrzeug:** Siehe die Regeln für Superschwere Fahrzeuge aus dem *Apocalypse*-Regelbuch.

**Großes Ziel:** Solange das Superschwere Fahrzeug nicht in Reserve gehalten wird, erleidet es vor Beginn der Schlacht einen Volltreffer. Dies symbolisiert, dass der Feind das Fahrzeug bereits während dessen Annäherung gezielt unter Beschuss nehmen ließ. Der Schaden wird zu Beginn des ersten Spielzuges abgehandelt.