

WARHAMMER
40,000

CONQUEST



STRATEGIESPIELE IM 41. JAHRTAUSEND

- DIE REIVERS GREIFEN AN!
- BAUE UND BEMALE REIVERS
- NAHKAMPF

03

IN DIESEM HEFT

Heft 3 dreht sich um Heimlichkeit, und die Reivers der Space Marines in diesem Heft sind Meister darin. Absprung hinter den feindlichen Linien oder die Sprengung von strategischen Zielen sind ihre Spezialität! Wie in den vorigen zwei Heften sind diese Kunststoffminiaturen visuell eine Freude und leicht zusammenzubauen. Diese Ausgabe enthält auch die Farbe Leadbelcher – als eine der vielseitigsten Farben im Citadel-Farbsystem ist Leadbelcher deine Farbe, wenn du etwas in Silber bemalen willst. Dazu gibt es auch einen Leitfaden zur Bemalung der Reivers und Miniaturen aus früheren Ausgaben mit Leadbelcher. Und schließlich geht mit einem weiteren Spieltutorial die Schlacht los, in der deine Krieger mit Messern, Fäusten und Nahkampfwaffen kämpfen. Viel Spaß!



REIVERS **SPACE MARINES – TRUPPEN 2**

Infiltratoren der Space Marines ziehen in die Schlacht!

REIVER-AUSRÜSTUNG **SPACE MARINES – AUSRÜSTUNG 1**

Die besonderen Waffen und Ausrüstung der Reiver Squads.

KRIEG AUF TARROVAR **40K – SCHLACHTEN 2**

Reivers stürzen sich gegen die bösen Necrons in die Schlacht.

BAUANLEITUNG: REIVERS **SPACE MARINES 2**

Schritt-für-Schritt-Anleitung zum Bau deiner Reivers.

BEMALANLEITUNG: REIVERS **SPACE MARINES 2**

Schritt-für-Schritt-Bemalanleitung für deine Reivers.

BEMALANLEITUNG **BASE – LEADBELCHER**

Bonustutorial zu neuen Farben für deine Sammlung.

KLINGE AN KLINGE **TUTORIAL – MISSION 2**

Es ist Zeit für den Nahkampf in deinen Spielen!

TUTORIAL: ANGREIFEN **TUTORIAL 4 – ANGREIFEN**

Wie Angreifen und Abwehrfeuer im Spiel funktionieren.

TUTORIAL: KÄMPFEN **TUTORIAL 5 – KÄMPFEN**

Wie deine Modelle sich im Nahkampf bekämpfen.

VERTIEFEN: ZUSATZREGELN **TUTORIAL – VERTIEFEN 2**

Aufregende neue Missions- und Waffenregeln für deine Spiele.

hachette

Leserservice

Warhammer 40.000 Conquest erscheint wöchentlich.

Einzelbestellungen

Fehlende Ausgaben der Sammlung können Sie direkt beim Zeitschriftenhändler nachbestellen. Sie können auch über folgende Adresse gegen Vorkasse nachbestellen:
Warhammer-Conquest-Sammlung Bestell-Service
IP Internationale Presse direct GmbH
Nordendstraße 2
64546 Mörfelden-Walldorf
Tel.: 06105 9157000-38
E-Mail: abo@internationale-presse.com
Einzelpreis ab Ausgabe 3: 9,99€

Abonnement

Sie können Warhammer 40.000 Conquest auch im Abonnement per Post zum Preis von 9,99€ pro Ausgabe (inkl. Porto und Verpackung) beziehen.
Schreiben Sie an:
Warhammer-Conquest-Sammlung Abonnenten-Service
IP Internationale Presse direct GmbH
Nordendstraße 2
64546 Mörfelden-Walldorf

Haben Sie noch Fragen zu Ihrem Abonnement?

Telefon: 06105 9157000-38
Außerhalb Deutschlands: 0049 6105 9157000-38
E-Mail: abo@internationale-presse.com

Verlag

HACHETTE COLLECTIONS, SNC
395 291644 RCS Nanterre
58 rue Jean Bleuzen
CS 70007
92178 VANVES CEDEX
Frankreich
2020 Hachette Partworks Ltd.
© 2020 Hachette Collections.
Alle Rechte vorbehalten.
Druck: Talleres Gráficos Soler S.A., Spanien

Vertrieb

DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH
Postfach 57 04 12, 22773 Hamburg

Verkaufsstellen in Ihrer Nähe finden Sie über mykiosk.com



games-workshop.com
Games Workshop Ltd, Willow Rd, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, UK

Partworks-Management und Redaktion: Ian Huxley

Redakteur: Jon Flindall

Autor: Andy Clark

Design: Joel Martin, Danny Sail, Ruby Clarke

Fotografie: Chris Merrick, Tom Comery

Warhammer 40.000: Conquest © Copyright Games Workshop Limited 2020. Warhammer 40.000: Conquest, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40.000, das Aquila-Logo des zweiköpfigen Adlers und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere sowie deren charakteristische Merkmale sind entweder ® oder Marken (TM) und/oder © Games Workshop Limited und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise übertragen werden, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert, aufgezeichnet oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr dargestellten Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Alle Bilder dienen nur Illustrationszwecken.

Bestimmte Citadel-Produkte können gefährlich sein, wenn sie falsch verwendet werden, weshalb Games Workshop die Benutzung durch Kinder unter 12 Jahren nur unter Aufsicht eines Erwachsenen empfiehlt. Unabhängig vom Alter sollte man beim Umgang mit Klebstoff, Klängen und Sprays immer Vorsicht walten lassen und die Packungsangaben lesen und befolgen.



„DIE VERSTECKTE KLINGE TRIFFT AM BESTEN“

TYP:

Infanterie

ROLLE:

Nahunterstützung

SPEZIALISIERUNG:

Infiltration/Terrortruppen

BEZEICHNUNG:

Primaris

BEVORZUGTES ZIEL:

Feindliche Infanterie
Befehlsstrukturen
Strategische Ziele

SPACE MARINES

REIVERS

Space Marine Reivers sind schnelle Sturmtruppen, die hart zuschlagen. Listig schleichen sie sich hinter die feindlichen Linien, schwingen sich mit Greifhakenwerfern von Gebäude zu Gebäude oder springen mit Grabschirmen ab. Wenn sie in Position sind, schlagen die Reivers plötzlich zu und verbreiten Angst und Panik, wenn sie mit voxverstärktem Gebrüll aus den Schatten stürmen.

Als die Truppen der 3. Kompanie der Ultramarines in die Schlacht stürmen, führen Reiver Squads den Angriff an. Manche benutzen Schwere Boltpisto-
len und Kampfmesser, andere decken den Vormarsch mit donnernden Boltkarabinern.



Die Reivers besitzen eine lebenswichtige Rolle in den Einsatzverbänden der Space Marines. Anstatt neben ihren Brüdern in die Schlacht zu ziehen, ist ihre Aufgabe, vor dem Hauptangriff Hinterhalte und Fallen zu legen. Reiver Squads sind speziell in Tarntechniken ausgebildet und sind so geschickt darin, feindliche Aufmerksamkeit zu vermeiden, dass sie in das Herz der feindlichen Armee oder die tiefsten Kammern einer feindlichen Festung einsickern können, bevor sie einen plötzlichen, vernichtenden Angriff starten.

Primaris-Reivers müssen besonders gut darin sein, aus Eigeninitiative zu handeln und schnelle Entscheidungen zu treffen, die einen ganzen Planeten retten – oder verdammen – können. Dies ist so, weil sie einen Planeten oft Tage oder gar Wochen vor dem Hauptangriff der Space Marines erreichen. Wenn sie angekommen sind, müssen die Reivers die Situation einschätzen und für sich entscheiden, wo ihre Fertigkeiten am sinnvollsten eingesetzt werden, um den Weg für den Hauptangriff der Space Marines zu bereiten. Ob dies bedeutet, wichtige Brücken oder Nachschubzentren zu sprengen, feindliche Kommandeure zur Informationsgewinnung festzunehmen oder einfach die besten Verstecke zu finden, aus denen sie ihre Brüder unterstützen können, die Arbeit der Reivers ist stets wichtig für den Sieg des Imperiums.

Die Hauptaufgabe der Reivers ist die von Terrortruppen. Ihre besondere Ausrüstung erlaubt ihnen, den Feind zu ver-

ängstigen und zu betäuben, und ihre Überraschungsangriffe verursachen Unordnung. Viele Feinde des Imperiums verloren schon, bevor der Kampf begann, weil Reiver Squads aus Verstecken kamen, Schlachtlinien verwirrten, wichtige Tore öffneten, schimmernde Energiefelder abschalteten und auf andere Arten die Kampfanstrengungen des Feindes störten.



NAHUNTERSTÜTZUNG

Während Linientruppen das Rückgrat einer Armee bilden, ist die Nahunterstützung darauf spezialisiert, vorzurücken und dem Feind die Stirn zu bieten.

Nahunterstützungstrupps tragen mächtige Ausrüstung mit kurzer Reichweite, sind schnell, nutzen Schwächen und bilden so die scharfe Schneide jeder Armee.



ARSENAL DER SPACE MARINES

REIVER-AUSRÜSTUNG

Space Marine Reivers füllen eine spezialisierte Schlachtfeldrolle aus und sind daher mit einer Reihe von speziell gefertigten Waffen und Ausrüstungsgegenständen versehen, die ihnen dabei helfen, die schwierigen Missionen zu erfüllen, auf die sie geschickt werden.





DATEI: REIVER-AUSRÜSTUNG

Ref 74/55/6 > Voxverstärkermaske

Diese Masken, die direkt in die Gesichtsplatte der Helme der Reivers passen, sind großartige Technik. Sie enthalten nicht nur ein Atemgerät, mit dem der Reiver in dichtem Rauch, Dämpfen oder sogar unter Wasser atmen kann, sondern auch ein Vox-Funksystem, mit dem die Reivers über große Entfernungen kommunizieren können. Dieses Voxsystem kann in einen Ausgabe-Verstärkungsmodus geschaltet werden, mit dem die Reivers betäubendes Gebrüll und Schreie ausstoßen können, deren Zweck es ist, den Feind in Panik zu versetzen.

Ref 443/78 > Gravschild-Hubflügel

Das Rückenmodul dieses Reivers besitzt einen Gravschild. Viele Reiver Squads setzen diese Geräte ein, mit denen sie aus hoch fliegenden Space-Marine-Fliegern abspringen und sicher zu Boden gleiten können. Reivers sind so gut ausgebildet, dass sie ihren Flug steuern, lautlos über feindliches Gebiet schweben und tief hinter den feindlichen Linien landen können.

Ref 989/57 > Schwere Boltpistole

Die Schwere Boltpistole ist eine schlagkräftige, kompakte Waffe, ideal für das Schießen in Bewegung und Feuergefechte auf kurze Entfernung an Orten wie Bunkern oder Raumschiffen. Sie verschießt schnell angetriebene Sprenggeschosse und hat genug Kraft, selbst einen Plague Marine von den Füßen zu reißen.

Ref 4545/5 > Granaten (Fragment- / Spreng- / Schock-)

Fragmentgranaten werden geworfen und verteilen ihre Wirkung auf viele Ziele. Sprenggranaten erzeugen eine enge, konzentrierte Detonation, die ideal geeignet ist, um metallene Türen und Fahrzeugrümpfe aufzubrechen. Schockgranaten werden nur von Reivers eingesetzt und betäuben und blenden den Feind mit gleißendem Licht und lauten Geräuschen.

Ref 5686/4 > Kampfmesser

Die Kampfmesser der Reivers sind so groß, dass sie fast Schwerter sind. Sie werden in gepanzerten Scheiden am Gürtel getragen, sind leicht zu ziehen und extrem effektiv im Kampf. Die Klingen bestehen aus einer extrem zähen Substanz, die man mongebundenen Stahl nennt, die Schneiden und Spitzen sind unglaublich scharf und können sogar die korruptierte Servorüstung der Plague Marines durchdringen.

**ORT:**

Tarrovar, Industriewelt

IMPERIALE TRUPPEN:

Space Marines der Raven Guard / Cadianisches Astra Militarum

NECRON-TRUPPEN:

Necron-Phalangen der Sautekh-Dynastie

STRATEGISCHE INFORMATIONEN:

Fabriken / Xenos unter der Erde / Umweltverschmutzung



KRIEG AUF TARROVAR

Die Necrons sind ein Volk böser Xenos-Androiden, die ihr altes Reich erneut erobern wollen, das eins die Galaxis umspannte. Auf der rauchverhangenen Welt Tarrovar musste der Orden der Raven Guard um sein Überleben kämpfen. In dieser Schlacht waren die Primaris Reivers überlebenswichtig.

Als die Stasisgrüfte der Necrons unter Tarrovar erwachten, bedrohten sie eine stark bevölkerte Industriewelt. Bevor die Necrons vor Millionen von Jahren in den Schlaf gingen, hatten sie diese Welt beherrscht. Nun wollten sie sie vom Imperium zurück und bedrohten dadurch Milliarden von Menschen, die in Tarrovars Industriestädten lebten.

Das Volk von Tarrovar war aber nicht hilflos. Nicht nur verteidigten

cadianische Regimenter der Imperialen Armee die Städte, auch eine Festung des Ordens der Raven Guard stand auf dem Nordkontinent Tarrovar Primus. Über fünfzig Krieger der Raven Guard lebten in der Festung, zusammen mit Panzern, Gunships und Dreadnoughts – eine mächtige Armee. Als die Invasionstruppen der Necrons aus glühenden Tunneln in der Oberfläche strömten, trieb die Raven Guard sie wieder und wieder zurück.

Die Necrons attackierten in Wellen. Erst rumpelte und wackelte der Boden, große Spalten rissen auf, Gebäude stürzten ein und Festungen zerfielen. Glühende Xenosgebäude erhoben sich aus diesen Gruben und die Necrons marschierten heraus. Reihe um Reihe schritten Androidenkrieger durch die Ruinen der imperialen Städte, während seltsame Kriegsmaschinen über ihnen schwebten und grüne Blitze auf die imperialen Verteidiger abfeuerten.

NICHT IMMER WEILT DAS SCHLACHTENGLÜCK AUF SEITEN DER GROSSEN KANONEN,
DOCH VERWEILEN WIR VOR IHREN MÜNDUNGEN, IST ES UNSER ENDE.

Die cadianischen Regimenter der Imperialen Armee mussten sich von einer Verteidigungslinie zur nächsten zurückziehen, bis schließlich alle südlichen Städte evakuiert waren. Die imperialen Truppen wehrten sich an den Toren der nördlichen Hauptstadt Bastionis, wobei die Raven Guard die Verteidigung anführte.

Die Necron-Armeen marschierten zum Angriff und eine gewaltige Schlacht brach aus. Die Mauern der imperialen Stadt erzitterten, und da mehr und mehr Xenoandroiden sich erhoben, schien das Ende der imperialen Truppen nah! Doch die Schlacht war nur ein Ablenkungsmanöver; tief unter der Oberfläche infiltrierten Reivers der Raven Guard die Necrongruft ...

Die Reivers kämpften sich an mechanischen Wächtern vorbei, wichen Fallen aus, die sie atomisiert hätten und drangen in das Herz des Gruftkomplexes ein. Dort, umringt von summenden Solargeneratoren, legten sie einen gewaltigen Sprengsatz und stellten den Zünder ein. Mit donnernden Schweren Boltpistolen und blitzenden Messern kämpften sich die Reivers dann den Weg an die Oberfläche frei. Der letzte Ordensbruder entkam keine Sekunde zu früh, als eine Explosion den Gruftkomplex mit Feuer erfüllte. Da ihr Gruftkomplex in Stücken lag und ihre Verstärkungen vernichtet waren, brach die Invasion der Necrons zusammen. Es dauerte nicht lange, bis die Necrons besiegt und Tarrovar durch die Reivers gerettet worden war.

NECRONS

Die Necrons sind eine gefährliche Xenospezies. Sie haben ihren Verstand in Androidenkörper übertragen. Dies macht sie extrem stark und zäh und ihre Körper können sich in der Schlacht selbst reparieren. Zahllose Necrons lauern überall in der Galaxis in Gruftkomplexen unter der Oberfläche und kommen aus dem Kryoschlaf, um ihre Feinde von unten anzugreifen!



Die Reivers begannen ihre Mission inmitten des industriellen Nachschubplatzes von Bastion Alpha, der größten Festung von Bastionis. Sie besiegten die Necrons an der Oberfläche und drangen durch die Tunnel in die Gruft ein.

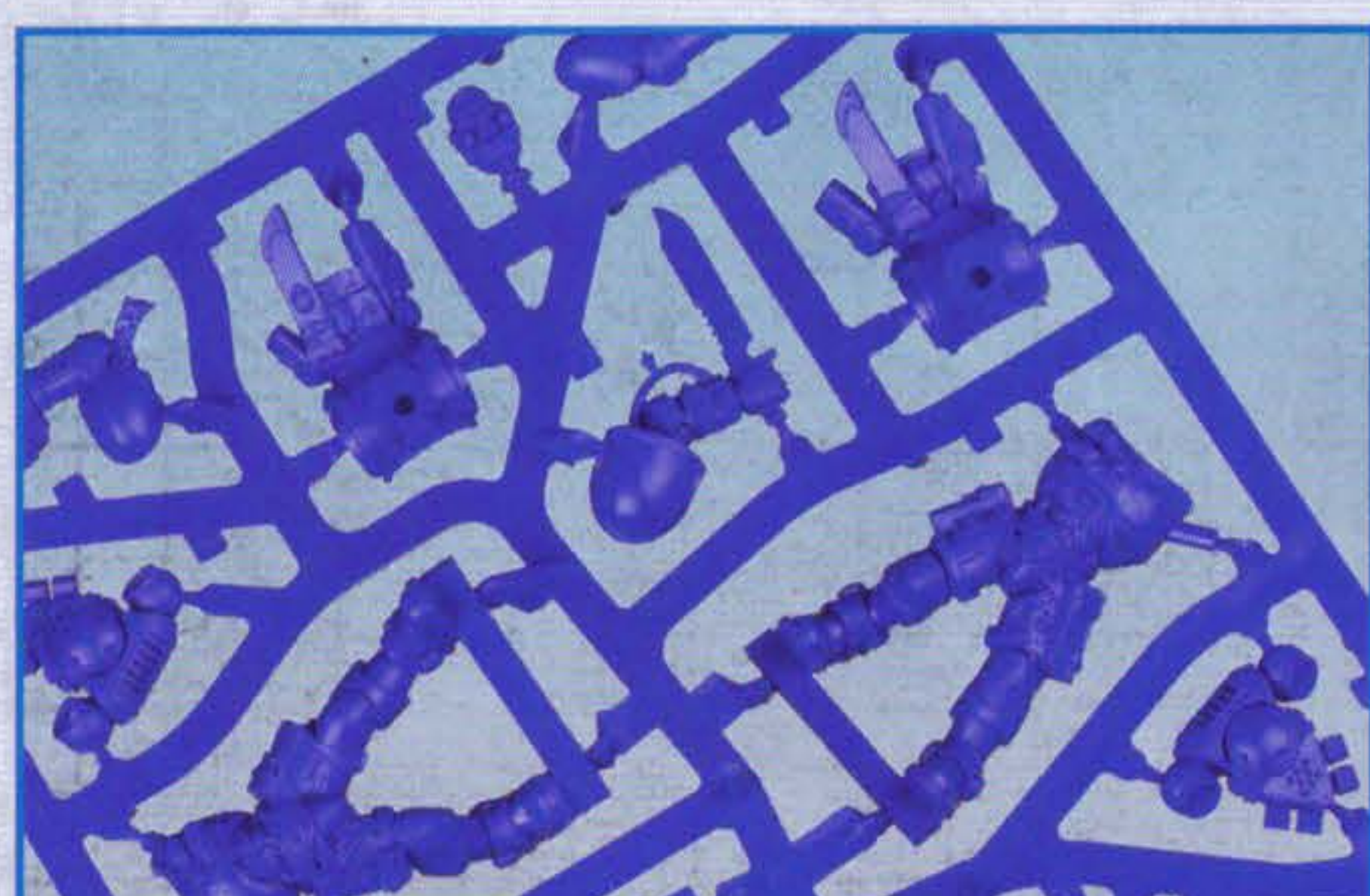


„VERSTOHNENHEIT UND LIST SIND SO TÖDLICH WIE JEDE KLINGE ...“

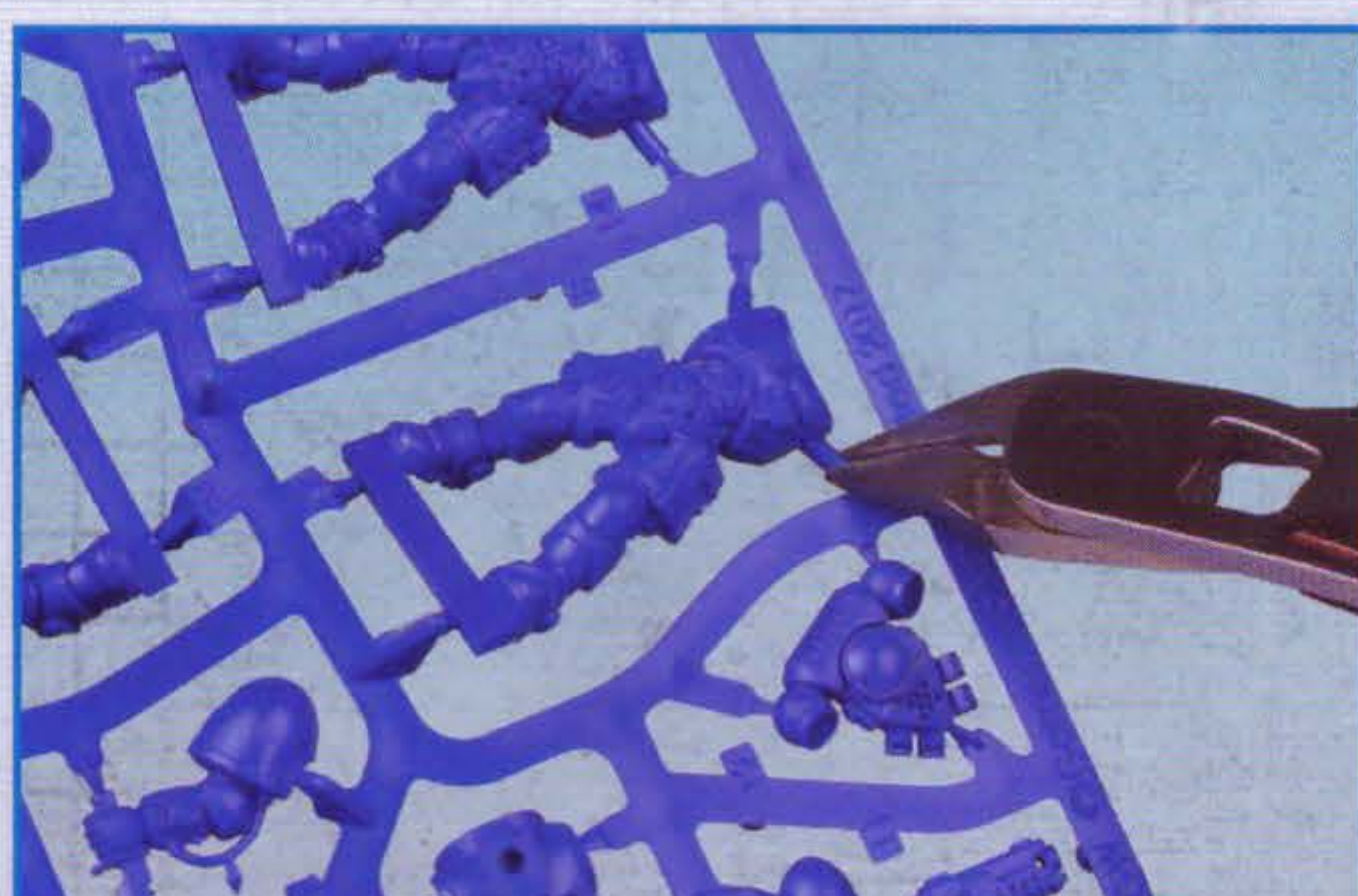
BAUANLEITUNG

REIVERS

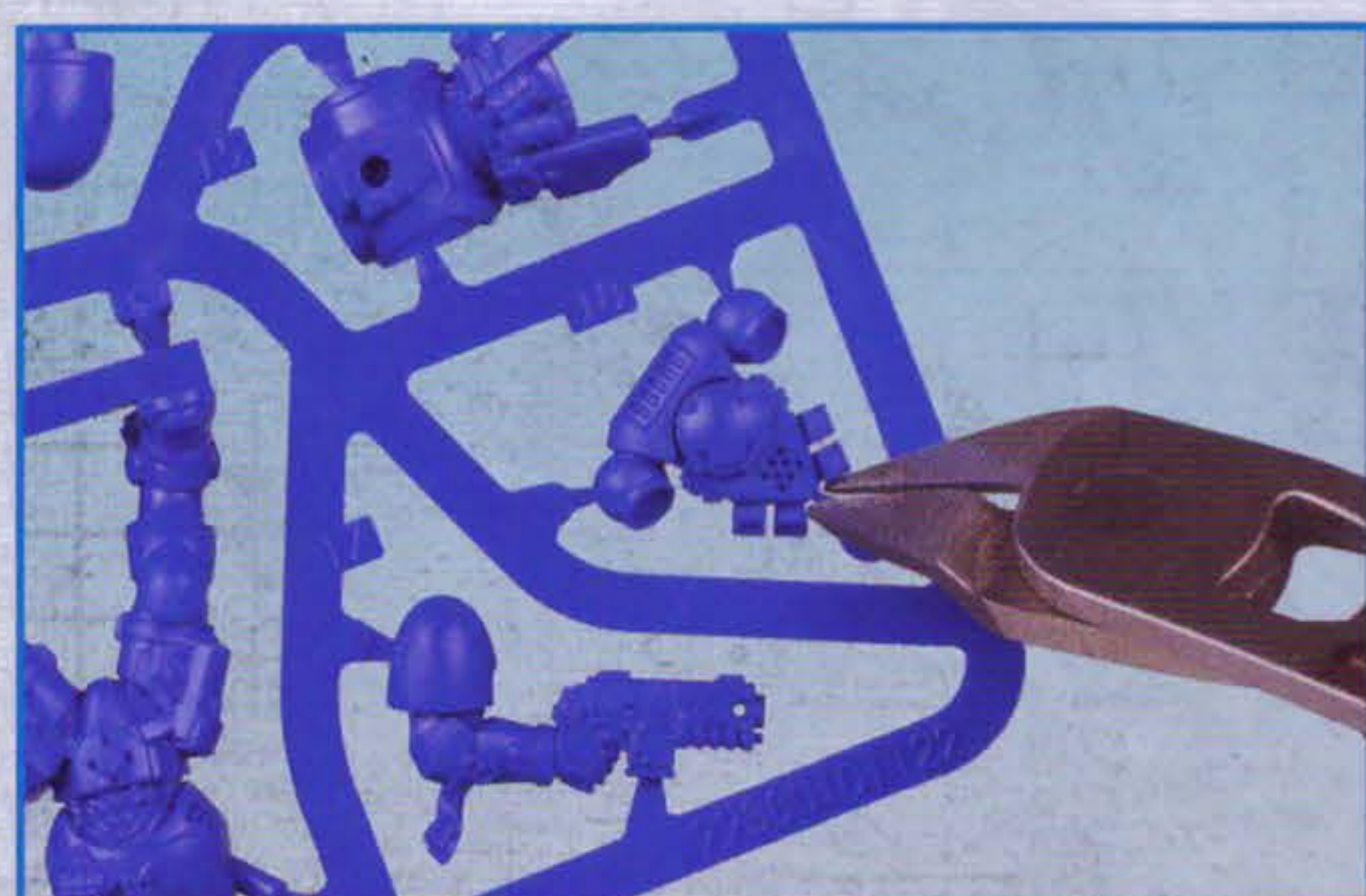
Unten findest du eine einfache schrittweise Anleitung zum Bau deiner Space Marine Reivers. Folge sorgfältig jedem Schritt, sieh dir die Schaubilder auf der nächsten Seite an und schon bald wirst du deine elitären Reivers zusammengebaut haben!



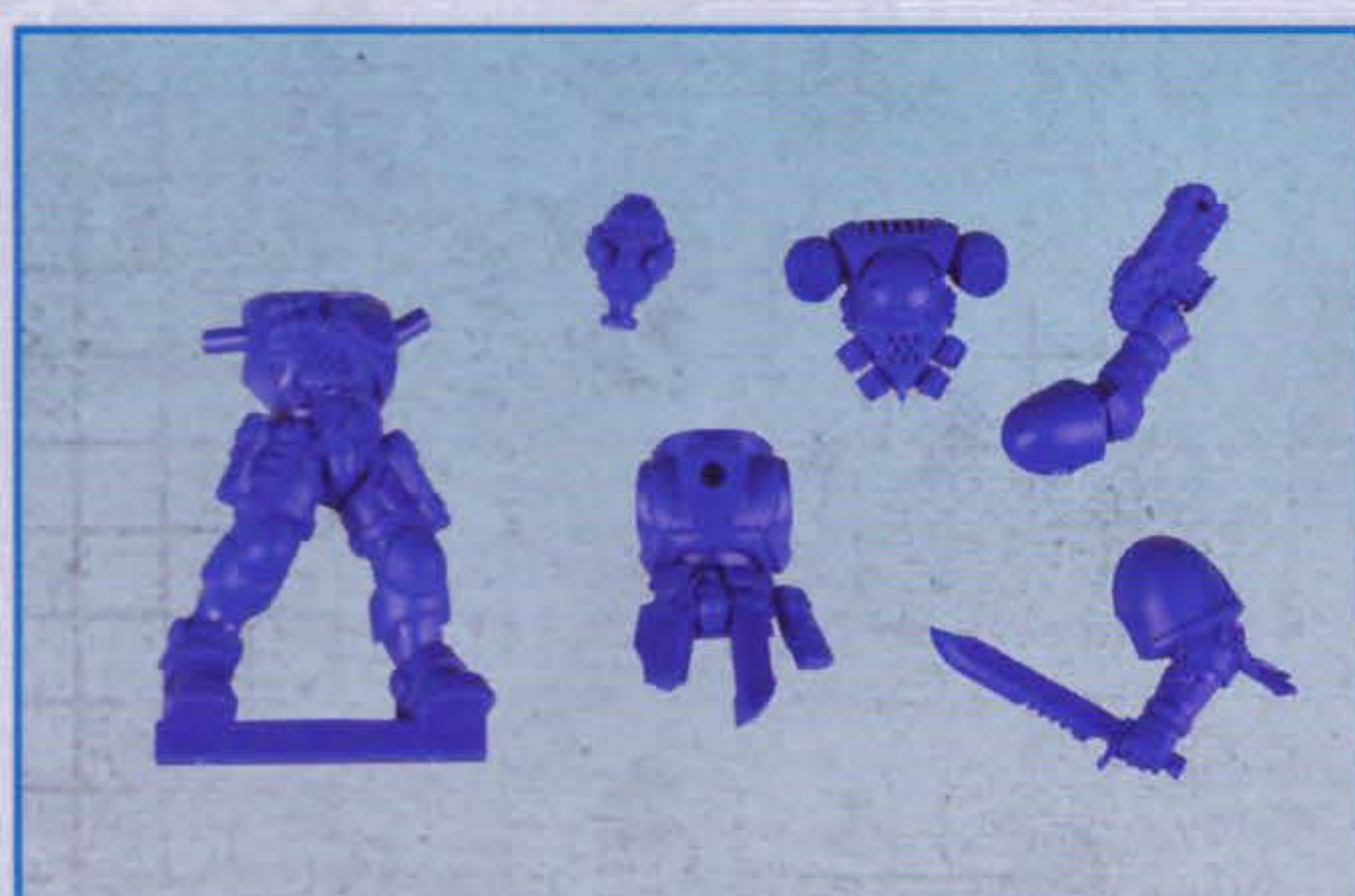
1 Die Gussrahmen der Reivers enthalten etwas mehr Teile. Pass auf, dass du keine Teile übersiehst.



2 Knipse vorsichtig ein Teil nach dem anderen heraus und achte darauf, keine Angussstellen stehen zu lassen.



3 Sei bei kleinen Teilen besonders vorsichtig, damit die Klingen oder andere Details nicht abbrechen.



4 Gehe vor dem Zusammenbau deiner Reivers sicher, dass du alle nötigen Einzelteile beisammen hast.

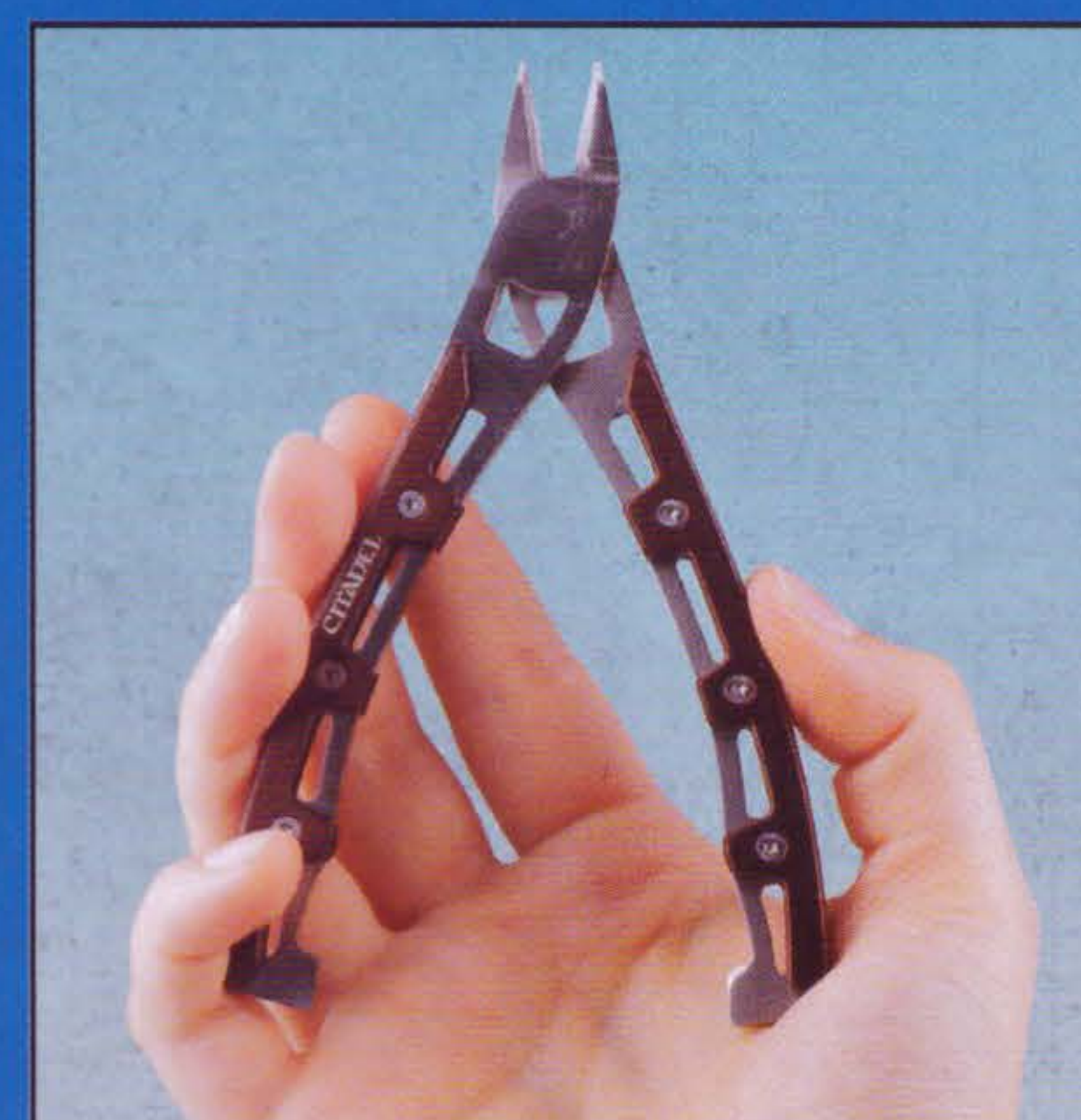


5 Jeder deiner Reivers sollte in sein Kunststoffbase gesteckt werden, damit er auf dem Feld stehen kann.

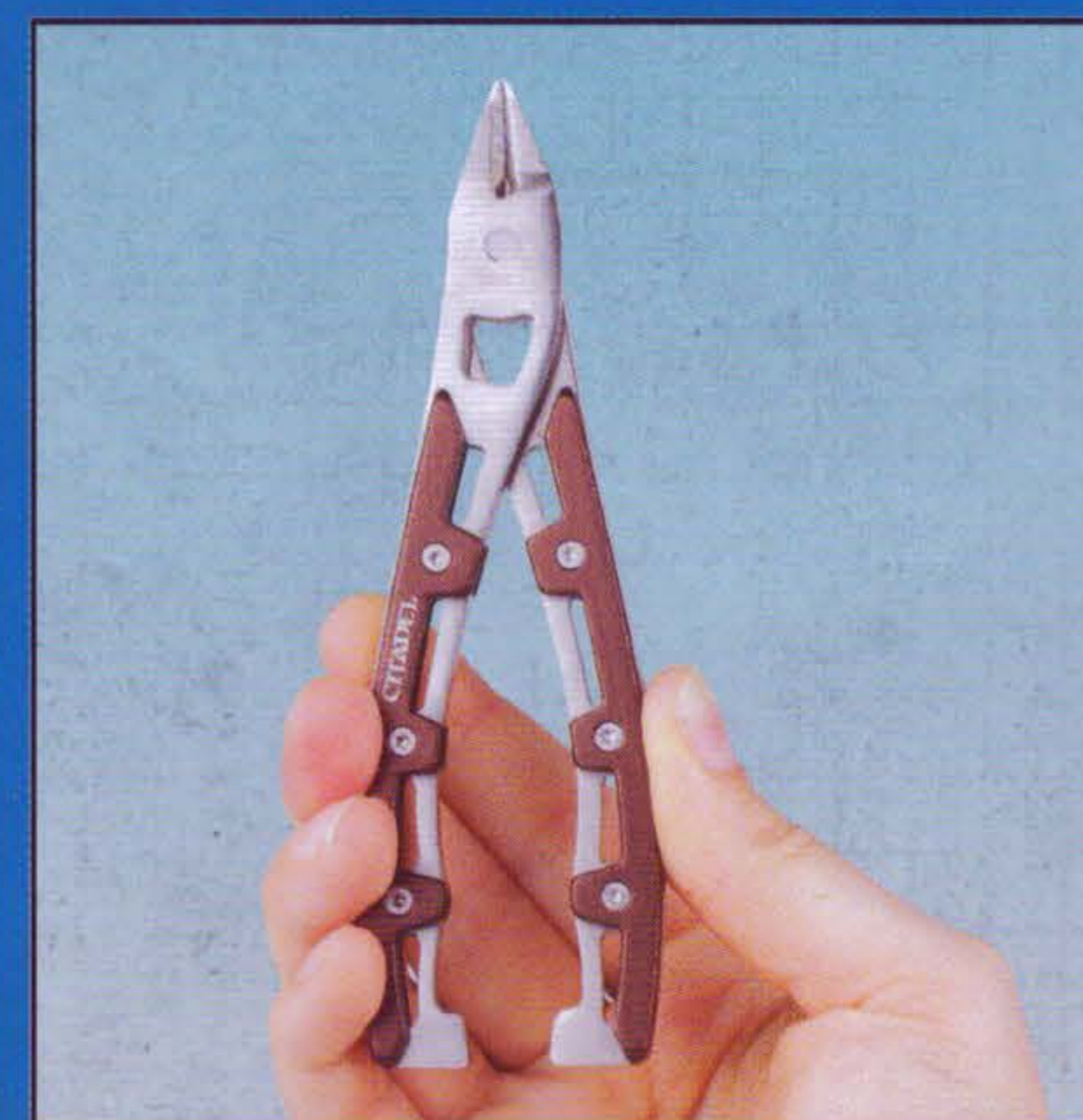


SICHERER UMGANG: SEITENSCHNEIDER

Um deine Modelle aus dem Gussrahmen zu trennen, wirst du einen Seitenschneider brauchen. Games Workshop bietet ein extra für diese Aufgabe entworfenes Werkzeug an, dessen flache Klingen Kunststoff schneiden. Folge auf jeden Fall allen Instruktionen und Hinweisen, die dem Seitenschneider beiliegen.



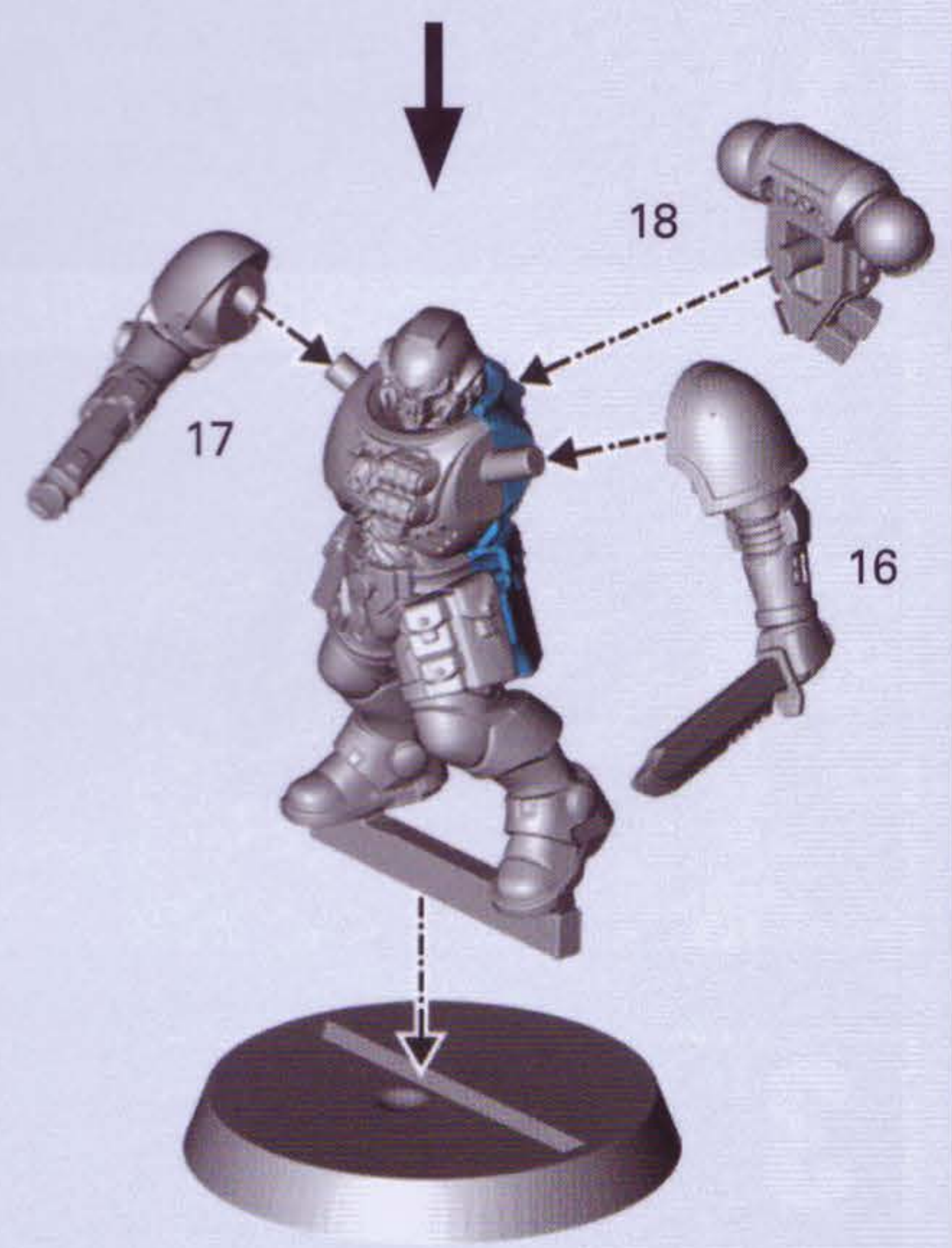
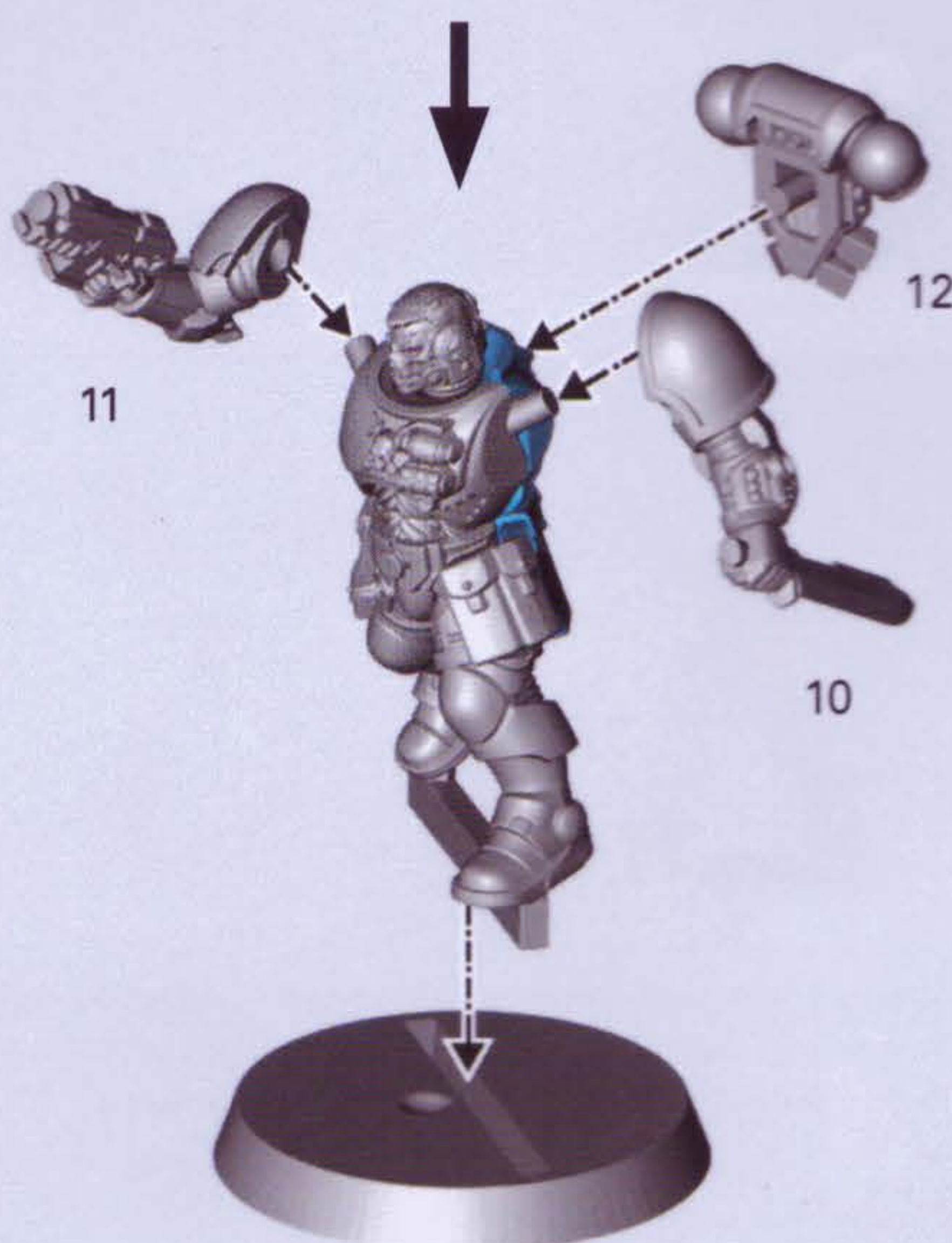
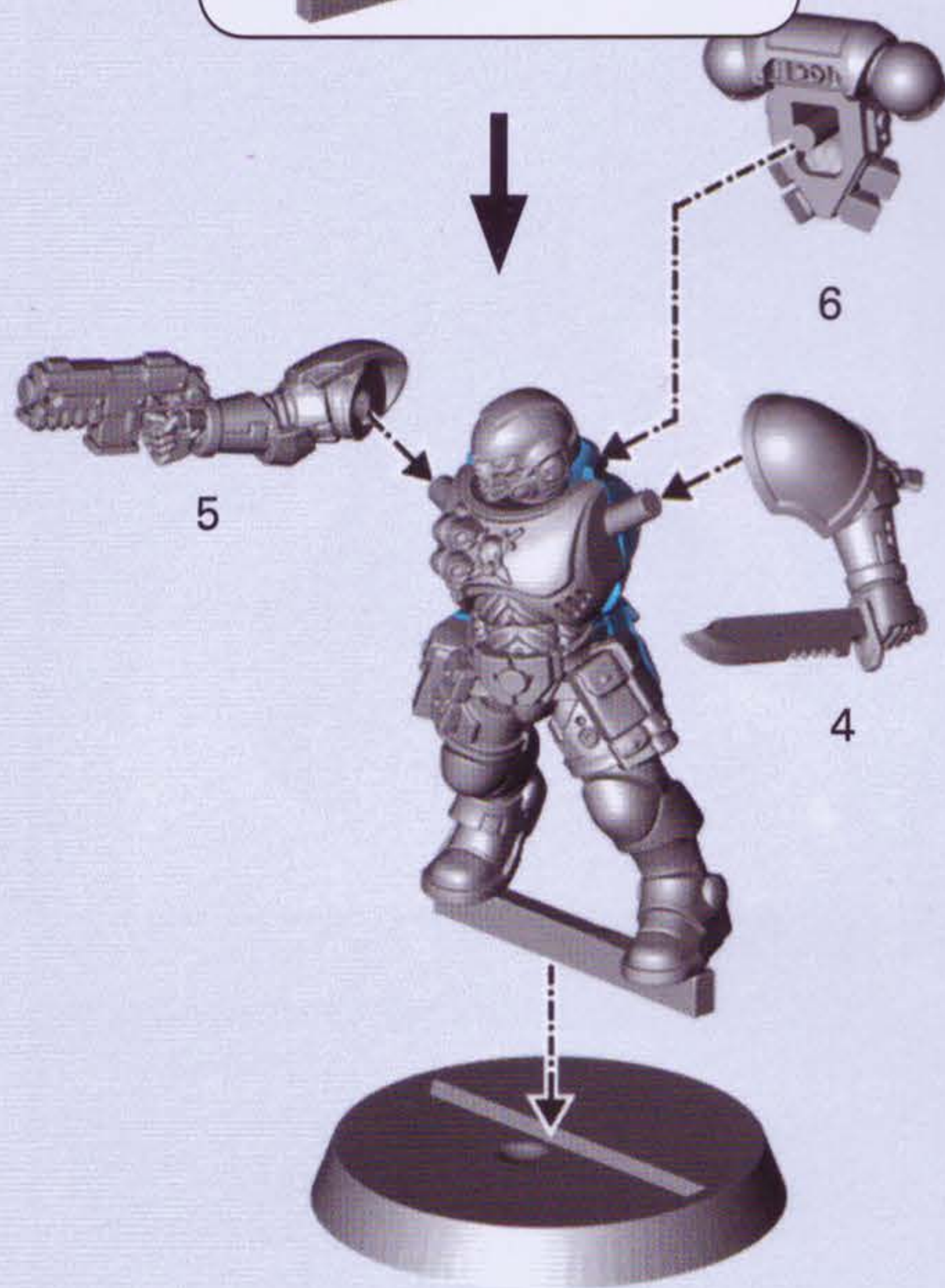
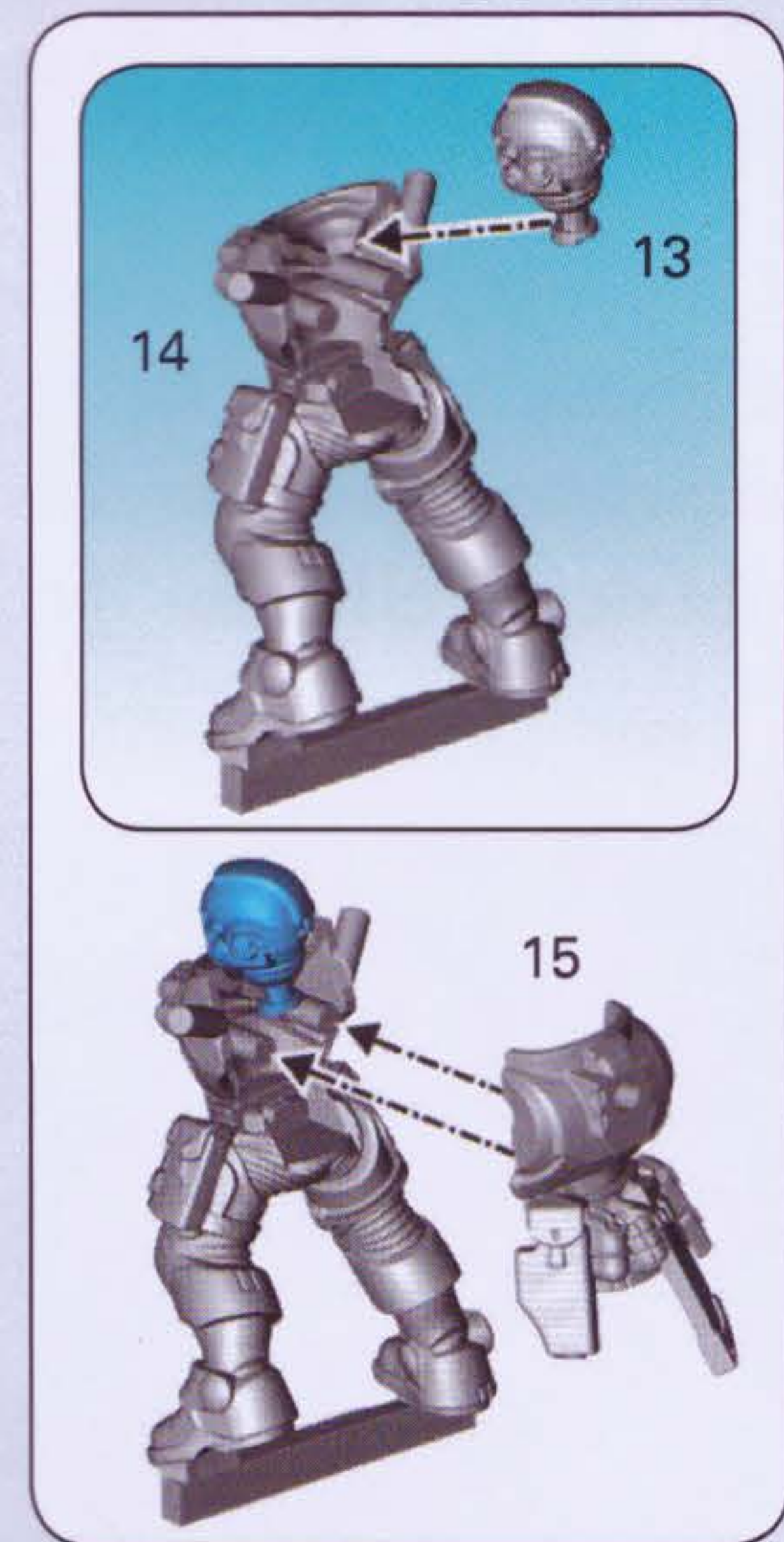
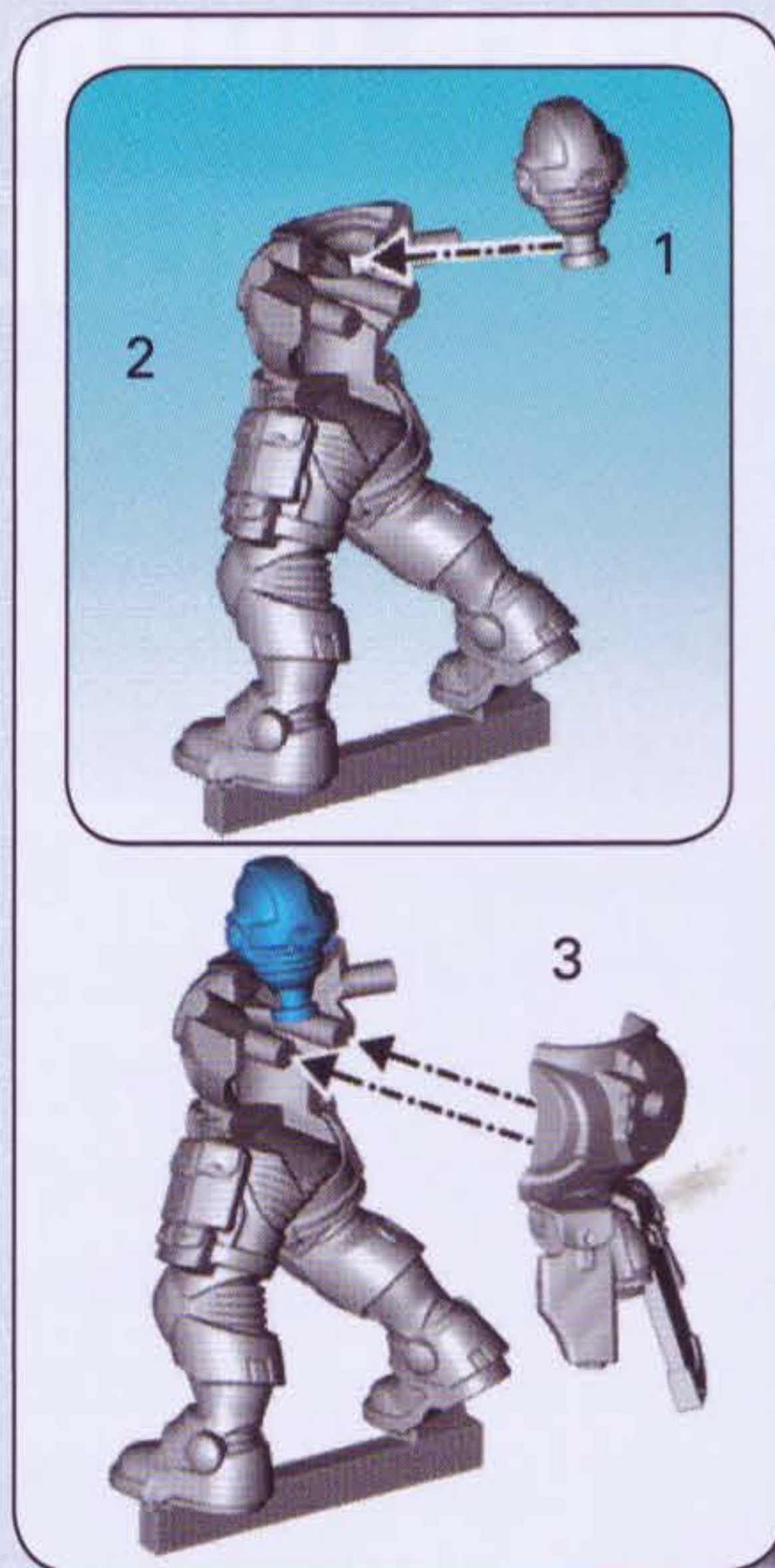
Halte deinen Seitenschneider so, dass deine Finger einen Arm greifen, während der Daumen Druck auf den anderen ausübt.



Um ein Teil aus dem Gussrahmen zu trennen, drücke den Seitenschneider vorsichtig zusammen, bis sich die Klingen treffen.

ZUSAMMENBAU DEINER SPACE MARINE REIVERS

Jedem Einzelteil ist eine Nummer auf dem Gussrahmen zugewiesen. Verwende diese Nummern, um die richtigen Teile für jeden Reiver zu finden, so wie unten gezeigt ist.



Reiver Pallon



Sergeant Castius



Reiver Atraeus



BAUANLEITUNG REIVERS

01 - GRUNDSCHICHT MIT MACRAGGE BLUE

In diesem Heft bemalen wir wieder Modelle der Ultramarines. Du wirst sehen, dass die Bemalung deiner Reivers der deiner Intercessors sehr ähnelt – zuerst erhält nämlich wieder das ganze Modell eine Grundfarbschicht aus Macragge Blue.



1 Wie zuvor solltest du bei der Vorbereitung zum Bemalen deiner neuesten Citadel-Miniaturen deine Farben gut erreichbar platzieren. Du hast nun auch mit einem Töpfchen Leadbelcher – einer Silbermetallic-Farbe – deine Palette erweitert und kannst nicht nur deine Reivers damit detaillieren, sondern auch deine vorigen Modelle.



2 Achte darauf, zum Bemalen frisches Wasser zu benutzen. Es ist verlockend, das Wasser im Topf zu lassen, aber es wird immer schmutziger und irgendwann verfälscht es die Farben, die du benutzt. Wechsle dein Wasser regelmäßig aus, damit du die bestmöglichen Ergebnisse und strahlendsten Farbtöne erzielen kannst.



3 Ein weiterer nützlicher Tipp beim Bemalen ist es, immer eine ordentliche Spitze an deinem Pinsel zu behalten. Wenn deine Pinselstriche unsauber und ungenau werden, wasche den Pinsel aus und forme eine schöne Spitze, bevor du weitermachst. Du wirst den Unterschied wirklich bemerken.



Jede Farbe kann bis zu dreißig Minuten brauchen, um vollständig zu trocknen. Stelle sicher, dass jede Schicht trocken ist, bevor du eine neue Farbe aufträgst.

4 Bemale deinen Reiver ganz mit Macragge Blue. Trage die Farbe mit ordentlichen, gleichmäßigen Pinselstrichen auf, nicht zu dick, damit die Details des Modells nicht verloren gehen. Verdünne die Farbe ein wenig. Stelle das Modell zum Trocknen beiseite, wenn du fertig bist – jede Schicht braucht etwa eine halbe Stunde.

02 - ABADDON BLACK

Wie bei deinen Intercessors in Ausgabe 01 ist der nächste Schritt, mit deinem Abaddon Black einige Bereiche zu detaillieren. Beachte, dass deine Reavers im Vergleich zu den Intercessors eine Menge Taschen und Ausrüstung haben, male also ordentlich und übersieh keine Teile.



1 Schüttele deine Farbe Abaddon Black wie beim letzten Schritt vor dem Öffnen und nimm nicht zu viel Farbe mit dem feuchten Pinsel auf. Bemale sorgfältig die Schwere Boltpistole schwarz wie gezeigt, und außerdem die gerippten Kabel an der Rüstung des Reivers.



2 Trage Abaddon Black auf die Ausrüstungstaschen am Gürtel des Reivers auf und hebe außerdem die Scheide des Kampfmessers des Reivers hervor.

03 - RETRIBUTOR ARMOUR

Als heimliche Infiltrationstruppen tragen die Reivers nicht so viel Gold wie die Intercessors. Dies ist dennoch ein wichtiger Schritt, denn Gold gehört einfach zum Aussehen der Ultramarines; nimm dir also die Zeit und trage dein Retributor Armour ordentlich auf.



1 Bemale den Rand des linken Schulterpanzers. Hebe nun das Symbol des Schädels mit gekreuzten Knochen auf der Brustplatte des Reivers hervor. Achte darauf, nicht mit Gold auf den blauen Brustpanzer zu malen – falls du dort einen Fehler machst, male sorgfältig mit Macragge Blue darüber, wo es nötig ist.



2 Hebe nun mit deinem Retributor Armour den Griff des Kampfmessers des Reivers hervor und außerdem die Details an seiner Messerscheide, wie oben abgebildet ist.

01 - LEADBELCHER

Jetzt ist es an der Zeit, deine neue Farbe zu benutzen, um die Metallbereiche der Pistolen, Klingen und Rüstungen deiner Reivers zu bemalen. Mit Leadbelcher erhalten diese Bereiche eine solide Metalloptik, durch die deine Modelle auf dem Schlachtfeld wirklich herausstechen.



1 Befeuchte wie zuvor deinen Pinsel, verdünne dein Leadbelcher etwas auf einer Palette und hebe die Klinge und alle Metallbereiche auf der Waffe und der Rüstung des Reivers hervor, wie oben zu sehen ist.



2 Die Metallbereiche deiner Reivers weisen einige feine Details auf, vor allem die Löcher im Lauf der Schweren Boltpistolen. Verstopfe diese Details nicht mit zu viel Farbe – dies geht leicht schief, sei dort also besonders sorgfältig und du bekommst einen tollen Effekt.



3 Deine Reivers tragen Granaten an der Brustplatte ihrer Rüstung. Diese werden mit Leadbelcher hervorgehoben, aber du brauchst eine gute Spitze an deinem Pinsel, wenn du dies tust – es ist ein ziemlich kleiner Bereich und du willst kein Silber auf den blauen Bereichen der Rüstung deines Modells.



4 Die Abluftöffnungen der Rückenmodule deiner Reivers sollten auch mit Leadbelcher sauber hervorgehoben werden. Zuletzt werden noch alle zusätzlichen Granaten, Schnallen und andere ähnliche Dinge am Gürtel der Modelle mit dieser Farbe bemalt.

02 - LEADBELCHER

Wir zeigen dir hier, wie du deinen Intercessors und Plague Marines mehr Details hinzufügst, da du nun Leadbelcher in deiner Sammlung hast. Stelle deine Modelle griffbereit vor dich, damit du an ihnen allen arbeiten kannst.



1 Warum sollten nur die Reivers alle Aufmerksamkeit bekommen? Gehe zu deinen Plague Marines zurück und bemale ihre Metallbereiche mit Leadbelcher. Denke daran, dass du die meisten dieser Bereiche schwarz bemalt hast. Trage die Farbe insbesondere auf den Kettenhemden nicht zu dick auf, damit du die Details nicht verlierst.



2 Die Plague Marines sind individuelle Modelle mit vielen Details vorne und hinten. Hebe die Abluftöffnungen der Rückenmodule hervor und die Metallbereiche von allen Waffen und Ausrüstungsgegenständen, die sie besitzen.



1 Nun erhalten die Intercessors ein Update ihrer Bemalung. Benutze dein Leadbelcher, um die Metallbereiche ihrer Boltgewehre hervorzuheben, wobei du darauf achtest, das schwarze Gehäuse oder die goldenen Details nicht zu übermalen.

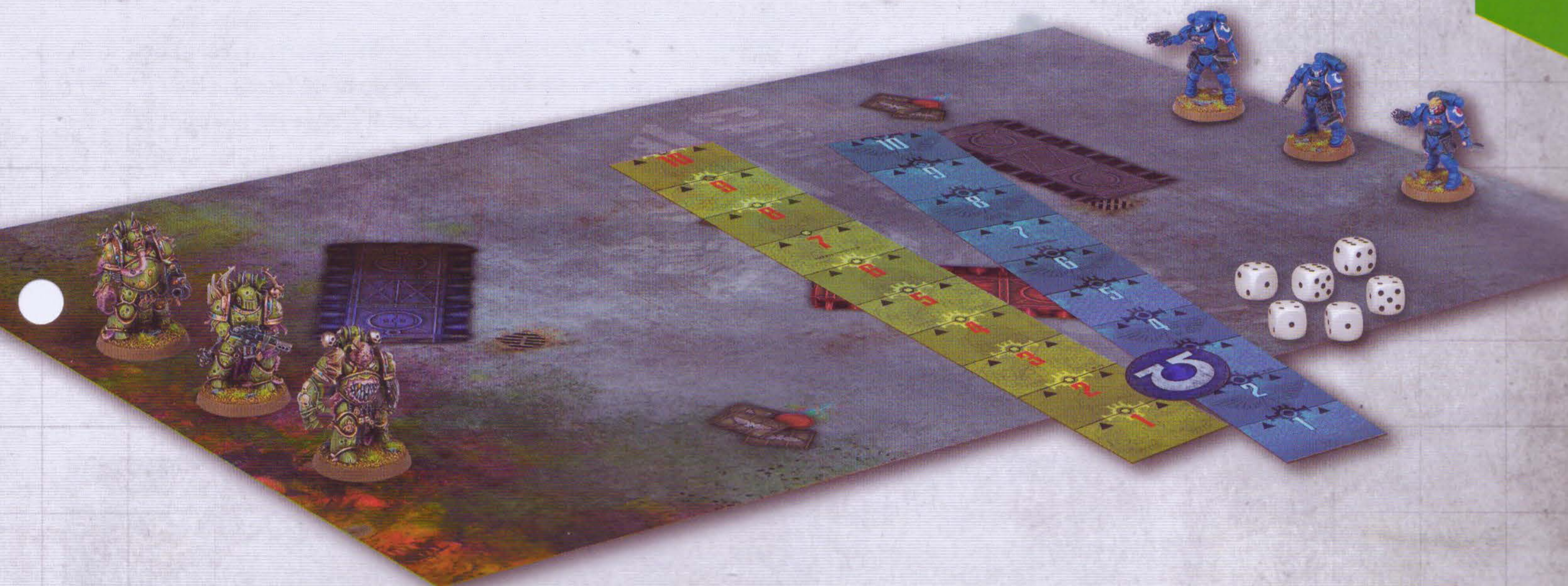


2 Hebe nun andere Metallbereiche deiner Intercessor-Modelle hervor, wie die Helmdetails, Reliquienschreine und andere Dinge, die du mit Leadbelcher bemalen willst. Wenn du fertig bist, sind all deine Modelle wieder bereit zum Kampf!



KLINGE AN KLINGE

In der letzten Ausgabe lerntest du die Grundlagen von Warhammer 40.000: wie die Modelle bewegt werden, wie du schießt, verwundest und Schutzwürfe ablegst. Aber was ist mit dem Hauen und Stechen des Nahkampfs? Lies weiter, damit du lernst, wie deine Modelle angreifen und kämpfen.



GEGENANGRIFF!

Hoch über dem Planeten Korvon II kämpfen die Ultramarines und Death Guard. Trupps von Plague Marines haben den Angriffskreuzer *Ehre von Ultramar* geentert und sind auf entschlossene Primaris Intercessors getroffen. Heftige Feuergefechte erfüllen die Korridore und Decks des Angriffskreuzers, als die Ultramarines sich gegen die Plague Marines wehren. Um das Patt zu brechen, hat der Anführer der Death Guard sein Schiff, die *Fäulnisbote*, längsseits des Kreuzers der Ultramarines gebracht, um Verstärkungen anzulanden. Um dies zu verhindern, setzen die Ultramarines ihre Reivers ein. Diese Elitesturmtruppen haben einen geheimen Weg außerhalb der *Ehre von Ultramar* genommen und greifen nun überraschend den Haupteinfallspunkt der Death Guard an!

WAS DU BRAUCHST

- Lege die Spielmatte auf einer flachen Oberfläche aus. Dies ist dein Spielbereich.
- Lege die Würfel, Messwerkzeuge und deinen Missionsmarker neben die Spielmatte, um sie zu benutzen, wenn du sie brauchst. Es kann sein, dass du über 10 Zoll weite Entfernungen messen sollst – halte dann die beiden Messwerkzeuge aneinander!
- Bestimmt, wer die Space Marines und wer die Death Guard spielt. Wenn ihr euch nicht entscheiden könnt, werft einen Würfel und wiederholt den Wurf, wenn ihr einen Gleichstand habt. Wer das höchste Ergebnis gewürfelt hat, kann sich aussuchen, wen er spielen möchte!
- Stellt eure Modelle wie oben gezeigt auf die Aufstellungspunkte der Spielmatte. In diesem Heft kämpfen die Primaris Reivers gegen Plague Marines.

REGELUPDATE

Warhammer 40.000 ist ein Spiel, das mehr umfasst als Bewegen und Schießen, und enthält ein großes Sortiment aufregender Miniaturen zum Kämpfen. In diesem Heft erweitern wir das Spiel um zwei Phasen – Angriff und Nahkampf – und du erhältst die Regeln für den Kampfeinsatz deiner Reiver-Modelle.

ZUGABFOLGE: UPDATE

Bisher hast du gesehen, dass der Zug jedes Spielers aus einer Bewegungsphase und einer Fernkampfphase besteht. Wir führen jetzt zwei neue Phasen in den Zug jedes Spielers ein, in denen deine Modelle ihre Feinde durch einen Feuerhagel angreifen und bis zum Tod kämpfen können. Dies ist die neue Zugabfolge:

SCHLACHTRUNDE SPACE-MARINE-SPIELER



BEWEGEN



SCHIESSEN



ANGREIFEN



KÄMPFEN

DEATH-GUARD-SPIELER



BEWEGEN



SCHIESSEN



ANGREIFEN



KÄMPFEN

Wenn du nicht mehr weißt, wie die Bewegungs- und Fernkampfphase funktionieren, schau in den Spielbereich von Ausgabe 02. Beginne ein Warhammer-40.000-Spiel, wie du es im letzten Heft gelernt hast, aber wenn der Space-Marine-Spieler am Ende seiner Fernkampfphase ist, übergibt er nicht an den Death-Guard-Spieler – lies weiter und spiele die Angriffs- und Nahkampfphase der Space Marines aus.

Wenn alle vier Phasen durchgespielt wurden, wird an den Death-Guard-Spieler übergeben, damit er seine Bewegungs-, Fernkampf-, Angriffs- und Nahkampfphase durchspielen kann. Wiederholt wie in euren ersten Spielen in Ausgabe 02 diese Abfolge, bis ein Spieler keine Modelle mehr übrig hat. Der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt noch überlebende Modelle hat, ist der Sieger!

SPACE-MARINE-SPIELER? LIES DAS!

- Reivers können sich bis zu 6 Zoll weit bewegen.
- Sie tragen Schwere Boltpistolen, ihre BF ist 3+ – wenn du eine 3, 4, 5 oder 6 würfelst, triffst du!
- Um einen Plague Marine mit deiner Schwere Boltpistole zu verwunden, brauchst du 5+ (5 oder 6).
- Sie tragen auch Kampfmesser, ihr KG ist 3+ – wenn du eine 3, 4, 5 oder 6 würfelst, triffst du!
- Um einen Plague Marine mit deinem Kampfmesser zu verwunden, brauchst du 5+ (5 oder 6).
- Reivers haben 2 Attacken und würfeln also zwei Würfel zum Attackieren im Nahkampf.
- Wenn ein Reiver verwundet wird, musst du 3+ für den Schutzwurf würfeln (also 3, 4, 5, oder 6).



Ballistische Fertigkeit: 3+

Kampfgeschick: 3+

Verwunden (Schießen): 5+

Verwunden (Nahkampf): 5+

Attacken: 2

Rüstung: 3+

Lebenspunkte: 2

Bewegung: 6 Zoll

DEATH-GUARD-SPIELER? LIES DAS!

- Plague Marines können sich bis zu 5 Zoll weit bewegen.
- Sie tragen Bolter, ihre BF ist 3+ – wenn du eine 3, 4, 5 oder 6 würfelst, triffst du!
- Um einen Reiver mit deinem Bolter zu verwunden, brauchst du 4+ (4, 5 oder 6).
- Sie tragen auch Seuchenmesser, ihr KG ist 3+ – wenn du eine 3, 4, 5 oder 6 würfelst, triffst du!
- Um einen Reiver mit deinem Seuchenmesser zu verwunden, brauchst du 4+ (4, 5 oder 6).
- Plague Marines haben 1 Attacke und würfeln also einen Würfel zum Attackieren im Nahkampf.
- Wenn ein Plague Marine verwundet wird, musst du 3+ für den Schutzwurf würfeln (also 3, 4, 5, oder 6).
- Plague Marines sind Widerwärtig zäh und haben einen Extra-Schutzwurf! Misslingt ein Rüstungswurf, wirf einen Würfel – bei 5+ verlierst du keinen Lebenspunkt.



Ballistische Fertigkeit: 3+

Kampfgeschick: 3+

Verwunden (Schießen): 4+

Verwunden (Nahkampf): 4+

Attacken: 1

Rüstung: 3+

Lebenspunkte: 1

Bewegung: 5 Zoll



TUTORIAL: ANGREIFEN

Um einen Feind im Nahkampf zu attackieren, müssen deine Modelle ihn in der Angriffsphase angreifen. Dieses einfache Tutorial erklärt, wie das geht.

WAS HEISST ANGREIFEN?

Angreifen ist eine Zusatzbewegung, die Modelle in ihrem Zug ausführen können, solange sie nicht in diesem Zug vorgerückt sind, um sich in den Nahkampf mit einem feindlichen Modell zu bewegen. Sie tun dies, um das feindliche Modell in der Nahkampfphase attackieren zu können. Aber Achtung: Modelle im Nahkampf können sich wehren!

WIE MAN ANGREIFT

Wähle eins deiner Modelle und nominiere das feindliche Modell, das es angreifen will. Das feindliche Modell muss innerhalb von 12 Zoll sein. Sind keine Feinde innerhalb von 12 Zoll, kann dein Modell in diesem Zug nicht angreifen.

Bevor dein Modell anzugreifen versuchen darf, darf das Feindmodell Abwehrfeuer abgeben (siehe nächste Seite).

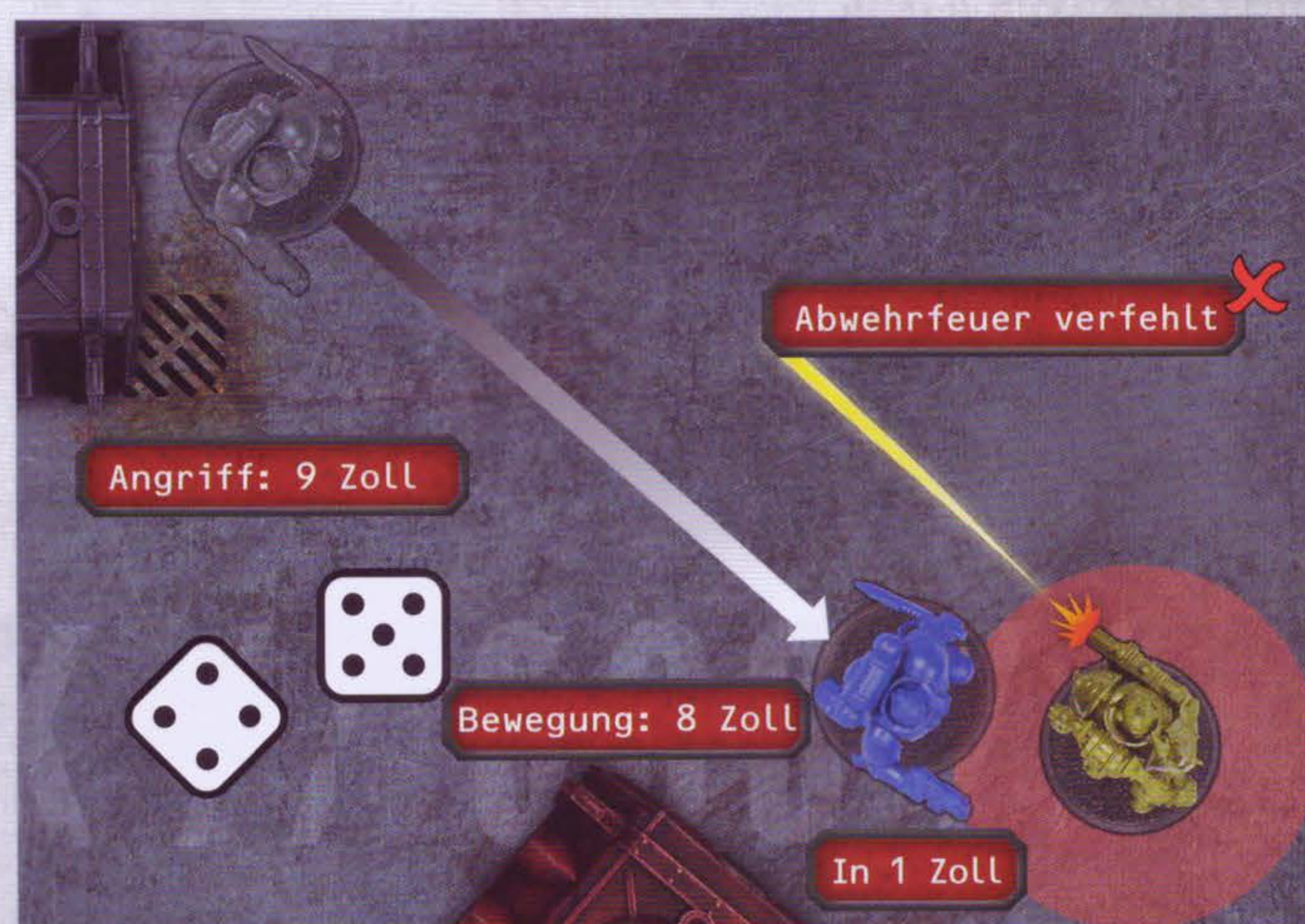
Sofern das Abwehrfeuer dein Modell nicht aus dem Spiel nimmt, darfst du anzugreifen versuchen. Miss mit dem Messwerkzeug aus, wie weit das anzugreifende Modell entfernt ist, und schau, dass dein Gegner zustimmt. Dies verhindert Verwirrung und Unstimmigkeiten.

Wirf zwei Würfel und addiere sie. Dies ist die Angriffsreichweite deines Modells. Kann dein Modell mit einer Bewegung von so vielen Zoll seine Bewegung innerhalb von 1 Zoll um das feindliche Modell, das es angreifen will, beenden, gelingt der Angriff. Bewege das Modell so, dass es innerhalb von 1 Zoll um das feindliche Modell steht. Wie beim Bewegen oder Vorrücken können angreifende Modelle nicht durch Kisten, Fässer oder Container gehen – sie müssen diese umgehen, was zum Misslingen des Angriffs führen kann.

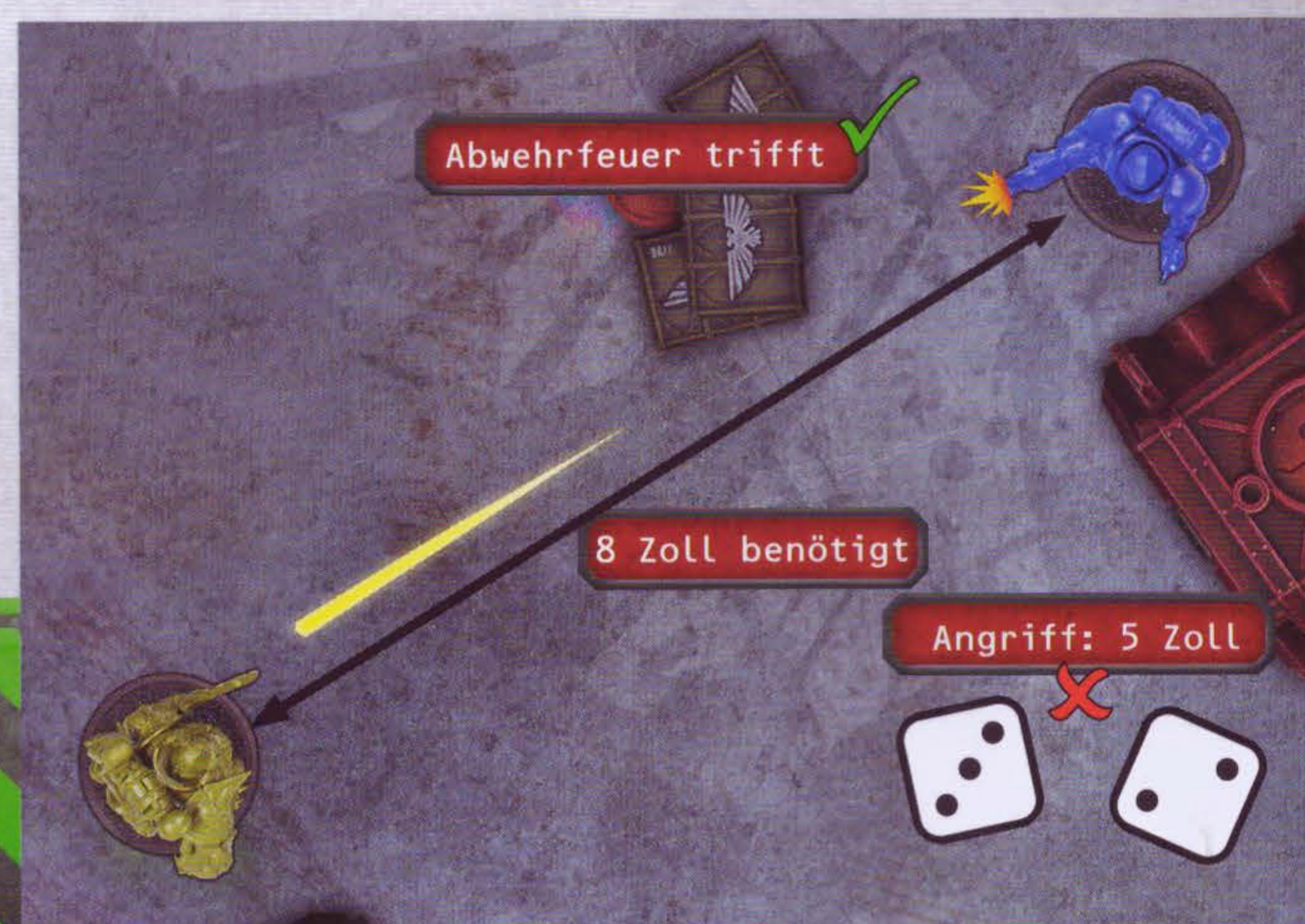
Ergibt dein Angriffswurf zu wenige Zoll, um den Feind zu erreichen, misslingt der Angriff. Das angreifende Modell bewegt sich nicht.

1 Sam will mit einem ihrer Reivers einen von Max' Plague Marines angreifen. Sie misst, ob sich der Plague Marine innerhalb ihrer Reichweite von 12 Zoll befindet. Max darf nun Abwehrfeuer mit seinem Plague Marine abgeben. Zum Glück für Sam trifft er nicht.

2 Sam wirft nun zwei Würfel, um ihre Angriffsreichweite zu ermitteln. Sie würfelt 5 und 4, was 9 Zoll ergibt. Der Plague Marine ist nur 8 Zoll entfernt, was für einen Angriff reicht. Sie bewegt ihren Reiver in 1 Zoll-Basentfernung zum Plague Marine.



Unten braucht Max einen Wurf von 8, um den Intercessor zu erreichen. Sams Abwehrfeuer trifft, aber verwundet Repugnus nicht. Da er immer noch angreifen kann, würfelt Max dann für die Entfernung. Er würfelt 5, erreicht den Intercessor also nicht. Max darf Repugnus' Bewegung nicht abbrechen.



ABWEHRFEUER

Wenn der Feind auf deine Krieger zustürmt, stehen sie nicht nur herum und sehen zu! Stattdessen können sie Abwehrfeuer abgeben ...

WAS IST ABWEHRFEUER?

Abwehrfeuer ist eine Fernkampfattacke, die Modelle ausführen können, wenn ein feindliches Modell sie anzugreifen versucht. Es ist nicht genau, aber wenn du Glück hast, kann Abwehrfeuer einen Feind bereits ausschalten, bevor er seinen Angriffswurf ablegen kann.

IM NAHKAMPF GEBUNDEN

Wenn ein Modell im Nahkampf mit einem feindlichen Modell ist (also innerhalb von 1 Zoll um es), kann keines dieser Modelle Fernkampfattacken ausführen – weder normale Fernkampfattacken in der Fernkampfphase noch Abwehrfeuer in der Angriffsphase des Gegners. Denke daran, dass Modelle sich in der Bewegungsphase nicht weiter als bis 1 Zoll annähern dürfen, anzugreifen ist also die einzige Möglichkeit, wie dies geschehen kann.

WIE MAN ABWEHRFEUER ABGIBT

Sobald der gegnerische Spieler eines seiner Modelle gewählt hat, um eines deiner Modelle anzugreifen, aber vor seinem Angriffswurf, kannst du ansagen, dass dein Modell (das angegriffen wird) Abwehrfeuer abgibt. Dazu führt es eine normale Fernkampfattacke mit seiner Fernkampfwaffe gegen den Angreifer durch. Da Abwehrfeuer aber schwierig ist, trifft diese Attacke den angreifenden Feind nur bei einer 6 – die normale BF deines Modells zählt nicht.

Wenn dein Abwehrfeuer trifft, würfelst du zum Verwunden und dein Gegner legt normal den Schutzwurf ab. Wenn das angreifende Modell verwundet und aus dem Spiel genommen wird, darf es seine Angriffsbewegung nicht ausführen! Ist dies nicht der Fall, geht der Angriff normal weiter.

1 Sam greift mit einem Reiver Gruhl an. Da Gruhl im Kampf gebunden ist, kann er kein Abwehrfeuer geben.

2 Sam greift mit einem weiteren ihrer Reivers Bobox an. Bevor Sam ihren Angriffswurf würfeln kann, sagt Max an, dass er Abwehrfeuer auf den angreifenden Reiver geben will. Er würfelt 6! Wenn er eine andere Zahl gewürfelt hätte, hätte er den Schuss verfehlt, aber eine 6 bedeutet, dass er trifft.

3 Max gelingt sein Verwundungswurf und Sams Schutzwurf misslingt. Der Reiver hat bereits einen Lebenspunkt verloren, also entfernt Max' Abwehrfeuer das Modell aus dem Spiel!

FEUERSTURM!

Im Gegensatz zur Fernkampfphase, in der es nur einmal schießen darf, kann ein Modell in derselben gegnerischen Angriffsphase mehrmals Abwehrfeuer abgeben, einmal pro Angreifer.





TUTORIAL: NAHKAMPF

Dies ist die Phase, in der Modelle im Nahkampf mit Klingen, Fäusten, Gewehrkolben und anderen Gegenständen aufeinander losgehen können. Lies weiter, um zu erfahren, wie dies funktioniert.

WER KÄMPFT?

Egal ob sie in diesem Zug angegriffen haben oder nicht: Modelle, die sich in der Nahkampfphase in 1 Zoll Umkreis um feindliche Modelle befinden, müssen kämpfen. Steht ein Modell innerhalb von 1 Zoll um einen Feind, darf es sich nicht bewegen, schießen oder angreifen, nur Feinde in 1 Zoll Entfernung attackieren, bis es oder sie ausgeschaltet werden.

ATTACKEN AUSFÜHREN

Wenn ein Modell im Nahkampf kämpft, erhält es so viele Attacken, wie sein Attackenwert besagt. Wirf für jede Attacke einen Würfel und erziele gleich viel oder mehr als den Kampfgeschickwert des Attackierenden. Für alle Treffer würfelst du Verwundungswürfe und dein Gegner Rüstungswürfe wie bei Fernkampfattacken. Die Zahlen, die du zum Treffen und Verwunden im Nahkampf brauchst, findest du auf der Regelupdate-Seite.

Wenn ein Modell mehr als eine Attacke hat und mehr als einen Feind bekämpft, darf es seine Attacken zwischen den Feinden aufteilen. Du musst aber ansagen, wie viele Attacken das Modell gegen jeden Feind einsetzt, bevor Würfel geworfen werden.

NAHKAMPFREIHENFOLGE

Im Nahkampf kämpfen Modelle in einer bestimmten Reihenfolge. Zuerst kämpfen alle Modelle, die in diesem Zug angegriffen haben; ihr Besitzer bestimmt die Reihenfolge.

Nach den Angreifern wechseln sich die Spieler mit ihren anderen kämpfenden Modellen ab, wobei der Spieler beginnt, der am Zug ist. Sie tun dies, bis alle kämpfenden Modelle ihre Attacken ausgeführt haben oder aus dem Spiel genommen wurden, bevor sie es konnten (siehe nächste Seite).

ABLAUF: NAHKAMPF

EINHEITEN WÄHLEN

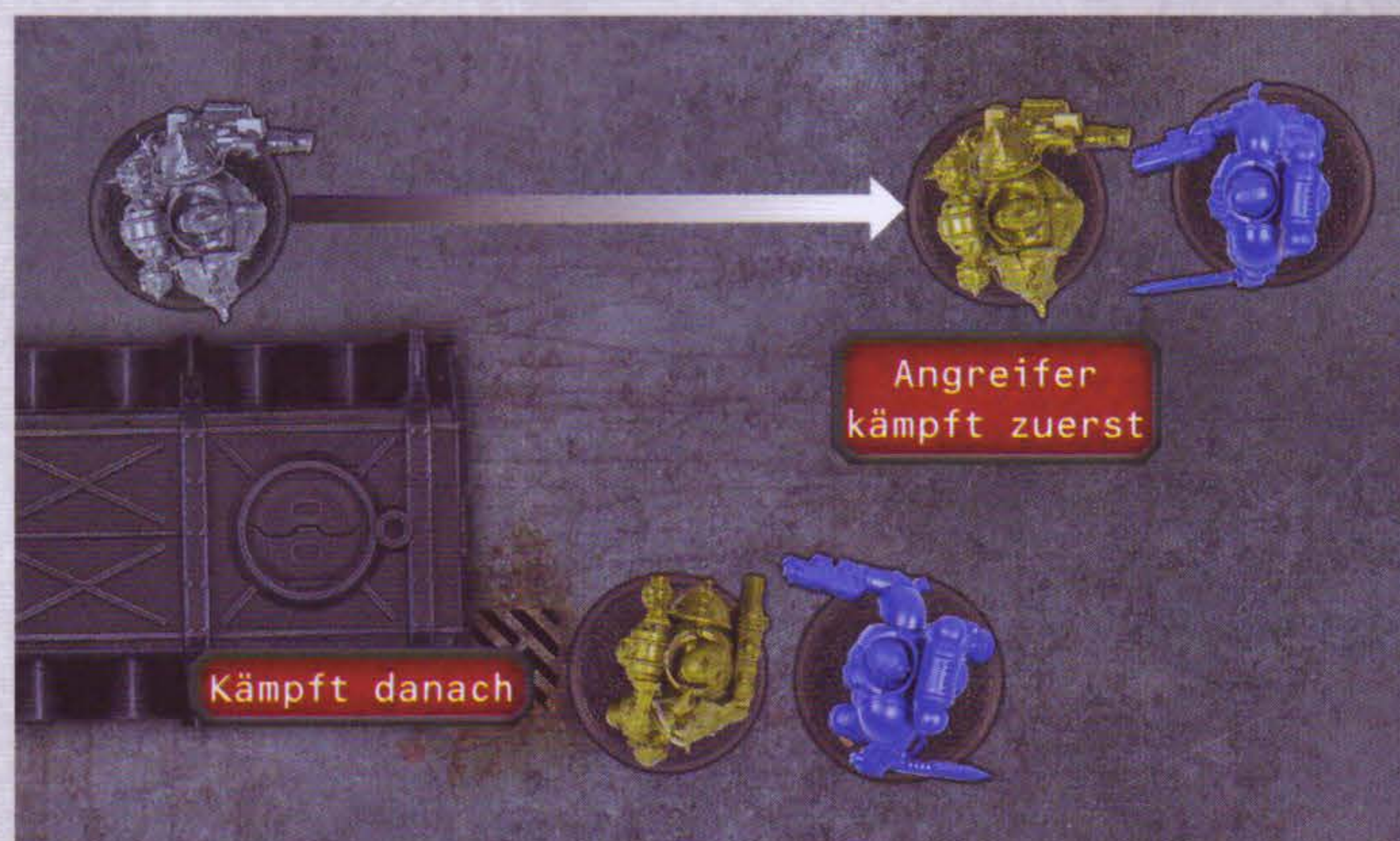
TREFFERWURF (KG)

VERWUNDUNGSWURF

SCHUTZWURF

1 Max ist am Zug. Er hat erfolgreich mit einem seiner Plague Marines einen von Sams Reivers angegriffen. Ein anderer seiner Plague Marines kämpft seit dem vorigen Zug gegen einen anderen von Sams Reivers.

2 Das erste kämpfende Modell ist Max' angreifender Plague Marine, denn er ist das einzige angreifende Modell in dieser Nahkampfphase.



3 Als er fertig ist, wählt Max dann seinen anderen Plague Marine zum Kämpfen aus (er ist in seinem Zug der Erste, der einen Kämpfer wählt). Wenn die Reivers überleben, kann Sam dann mit beiden zurückschlagen, weil Max nichts mehr zum Kämpfen hat.

NEU ORDNEN

Wenn ein Modell kämpft und einen Feind im Nahkampf tötet, wird überprüft, ob noch Feinde innerhalb von 1 Zoll um es stehen. Falls dies der Fall ist, gilt das Modell noch als im Nahkampf – es kann in den Bewegungs-, Fernkampf- und Angriffsphasen weiterhin nichts tun.

Sind aber keine feindlichen Modelle in 1 Zoll Entfernung um es, darf das Modell sich neu ordnen – dies ist eine kostenlose Bewegung um bis zu 3 Zoll in eine Richtung nach Wahl des Besitzers. Bei dieser Bewegung muss das Modell mehr als 1 Zoll Abstand zu feindlichen Modellen wahren.

ANGREIFEN UND KÄMPFEN IN KÜRZE

- Wähle ein Modell zum Angreifen aus. Miss die Entfernung in Zoll aus, die es braucht.
- Das angegriffene Modell gibt Abwehrfeuer ab. Schaltet der Schuss das angreifende Modell aus, findet kein Angriff statt.
- Überlebt der Angreifer, wirf zwei Würfel und schau, ob er weit genug kommt. Kann der Angreifer sich in 1 Zoll Entfernung zum Angegriffenen bewegen, kann er in der Nahkampfphase kämpfen. Ansonsten schlägt der Angriff fehl.
- Modelle, die angegriffen haben, kämpfen in der Nahkampfphase zuerst. Werden Feinde entfernt, werden Neuordnungsbewegungen durchgeführt.
- Sobald alle Angreifer gekämpft haben, wechseln sich die Spieler ab, mit Modellen im Nahkampf zu kämpfen; der Spieler beginnt, der am Zug ist. Werden Feinde entfernt, werden Neuordnungsbewegungen durchgeführt.



1 Sam ist am Zug. In der Nahkampfphase schaltet einer ihrer Reivers seinen Plague-Marine-Feind aus. Da keine feindlichen Modelle in 1 Zoll Umkreis um den Reiver übrig sind, kann Sam sich mit ihm neu ordnen.

2 Dann tötet einer von Max' Plague Marines einen von Sams Reivers. Da sich keine feindlichen Modelle mehr innerhalb von 1 Zoll um den Plague Marine befinden, kann Max sich mit ihm ebenfalls bis zu 3 Zoll weit neu ordnen, obwohl es Sams Zug ist.



VERTIEFEN: ZUSATZREGELN

Wenn du die Einführungsschlacht einige Male mit den zusätzlichen Angriffs- und Nahkampfphasen gespielt hast, solltest du einmal die Durchbruchmission unten ausprobieren oder die Regeln für exotische Nahkampfwaffen auf der nächsten Seite.

DURCHBRUCH

Jetzt weißt du, wie Angreifen und Kämpfen funktioniert, also ist es Zeit für eine neue Mission. In Durchbruch will eine Seite die feindlichen Linien durchdringen und ein Missionsziel erreichen – in unserer laufenden Geschichte wollen die Reivers die letzte Linie der Death Guard durchstoßen und die Kontrollen erreichen, die den Riss schließen, durch den die Verstärkungen der Plague Marines strömen!

Stelle für eine Durchbruchmission die Spielmatte und Miniaturen auf wie üblich. Lege den Missionsmarker in Kontakt mit dem Base eines Plague Marines. Keine Seite kann in diesem Spiel das Ziel kontrollieren – es bleibt das Spiel über an seinem Platz. Der Spieler der Space Marines hat in der ersten Runde des Spiels den ersten Zug.

WIE MAN GEWINNT

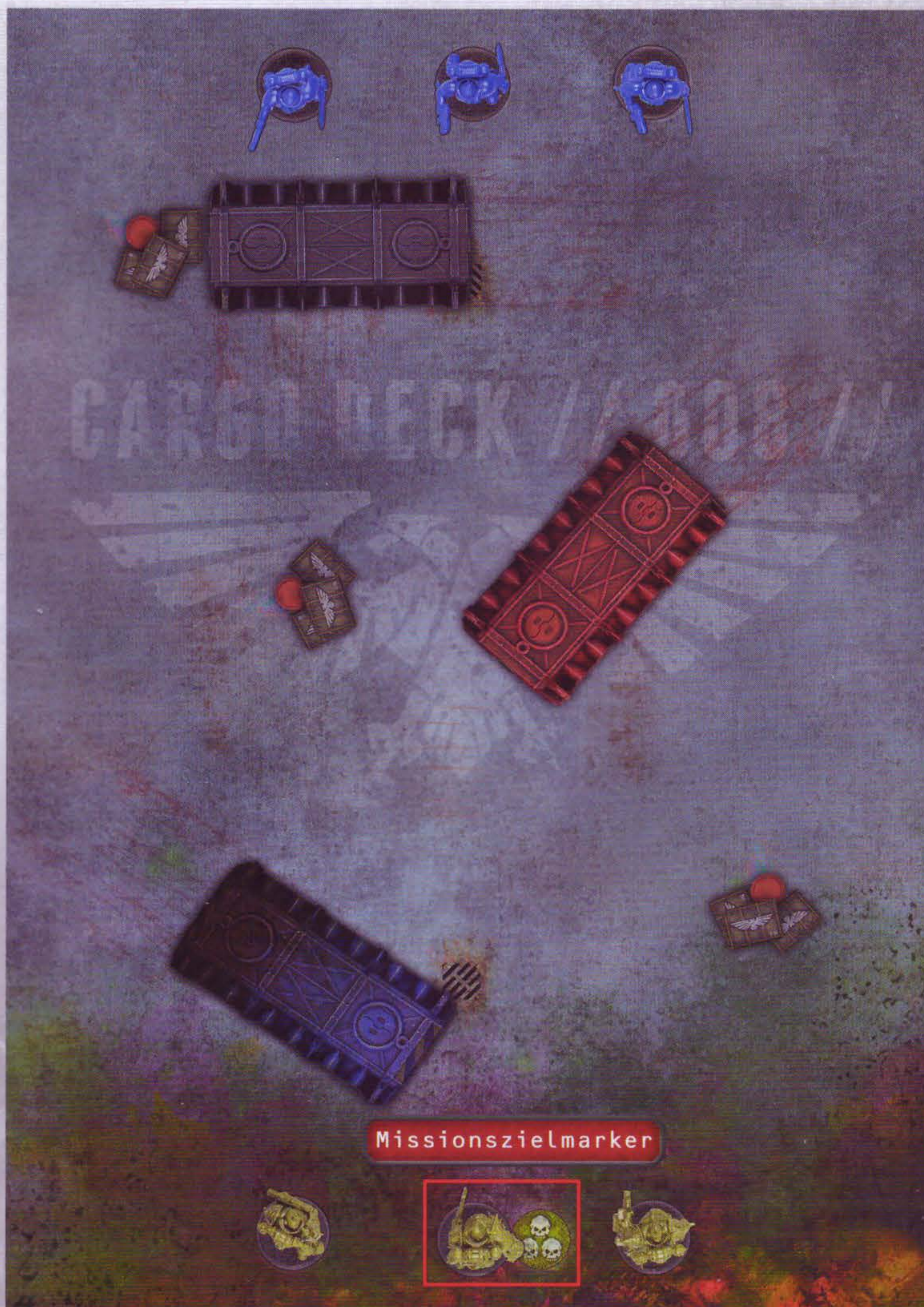
SPACE MARINES: Ein Reiver muss den Zug des Space-Marine-Spielers mit Basekontakt zum Missionsziel innerhalb von sechs Schlachtrunden beenden.

DEATH GUARD: Setze alle Reivers außer Gefecht oder verhindere, dass sie das Ziel in sechs Schlachtrunden erreichen.

Um nicht den Überblick zu verlieren, wie viele Runden vergangen sind, empfehlen wir, auf einem Blatt Papier mitzuzählen.

Tausche den Platz, sobald du diese Mission durchgespielt hast, um zu sehen, ob du mit beiden gewinnen kannst!

Aufstellzone: Reivers



Missionszielmarker

Aufstellzone: Plague Marines

HINWEISE UND TIPPS:

- Der Spieler der Space Marines muss aggressiv vorrücken.
- Der Death-Guard-Spieler sollte überlegen, wie er mit dem Gelände und seinen Modellen den Vormarsch der Reivers stören kann.
- Um diese Mission noch aufregender zu machen, könntet ihr auch mit einem Limit von vier anstatt sechs Runden spielen.

VERTIEFEN: ZUSATZREGELN

Unten stehen zusätzliche Regeln, mit denen du die ungewöhnlichen Nahkampfwaffen deiner Miniaturen einsetzen kannst. Füge sie nach ein paar Spielen für mehr Abwechslung und Aufregung, nicht zu vergessen die zusätzliche Schlagkraft im Nahkampf, deinen Spielen hinzu.

Diese Regeln verändern, wie diese Modelle ihre Feinde attackieren. Sie werden anstelle der normalen Nahkampfattacken verwendet, die du bisher für diese Modelle benutzt hast, nicht zusätzlich!

ÖFFNE DIE RÜSTKAMMER



ENERGIEFAUST

Plague Champion Repugnus hat eine knisternde Energiefaust, die zwar klobig ist, aber einen Feind mit einem Hieb zerquetschen kann.

Repugnus trifft seine Feinde bei 4+ anstatt 3+ im Nahkampf. Wenn er trifft, verwundet er aber bei 2+, nicht 4+, und seine Feinde dürfen keinen Rüstungswurf ablegen!

ENERGIEFAUST

Treffen: 4+, Verwunden: 2+, kein gegnerischer Schutzwurf

SEUCHENMESSER

Die Plague Marines Bubox und Gruhl tragen Seuchenhesser. Von diesen ekeligen Klingen tropft giftiger Schmutz und ansteckender Rost.

Wenn Bubox und Gruhl beim Verwundungswurf im Nahkampf eine 1 würfeln, dürfen sie den Würfel neu werfen. Das zweite Ergebnis müssen sie behalten, auch wenn es wieder eine 1 ist.

SEUCHENMESSER

Verwundungswürfe von 1 dürfen im Nahkampf wiederholt werden.

KAMPFMESSER

Space Marine Reivers tragen schwere Kampfmesser aus monogebundenem Stahl, die erschreckend flink schneiden und stechen.

Ein Reiver mit einem Kampfmesser hat im Nahkampf 3 Attacken anstatt 2. Wenn du drei Würfel hast, wirf sie einfach alle zusammen. Wenn du nur zwei hast, wirf einen neu und addiere die erfolgreichen Treffer.

KAMPFMESSER

Reivers haben damit 3 Nahkampfattacken

ABONNIERE

WARHAMMER 40.000

CONQUEST

**VERPASSE MIT UNSEREM FANTASTISCHEN ABO KEINE
AUSGABE VON WARHAMMER 40.000: CONQUEST!**

Abonniere *Warhammer 40.000: Conquest* und du verpasst garantiert keine Ausgabe dieses spannenden Magazins. Wenn dir Heft 1 gefallen hat, wirst du lieben, was wir in der Zukunft noch alles planen. Mit mehr Miniaturen, Farben und sogar Gelände wird dich jede Ausgabe von *Warhammer 40.000: Conquest* für Stunden unterhalten. Und als Abonnent wird dir jede Ausgabe direkt an die Haustür geliefert.

ALS ABONNENT ERHÄLTST DU DIESE TOLLEN MODELLBAUWERKZEUGE **GRATIS!**

- Seitenschneider
- Kunststoffkleber
- Base-, Layer- und Shade-Pinsel
- Entgrater
- Mal-Halterung



Für mehr Informationen und um ein Abonnement abzuschließen besuche:
WWW.WARHAMMER40000CONQUEST.DE

DIE NÄCHSTEN AUSGABEN

HEFT

04

- SECHS POXWALKERS DER DEATH GUARD
- DIE FARBE BUGMAN'S GLOW
- DEINE BISHER GRÖSSTE SCHLACHT!



EXKLUSIV IN HEFT 5

HEFT

05



LIEUTENANT CALSIUS



EIN HELD
FÜR DEIN
SPIEL!



€ 9,99

WARHAMMER



4 191449 909996 03 >