



EVENT-LEITFADEN FÜR WARHAMMER

VERSION 1.2

WAS GIBT'S NEUES?

- Schritt „Geländeanordnung bestimmen“ überarbeitet
- Aktualisierte Errata und F&A
- Gelände-Anordnungen überarbeitet (siehe Seite 7)

EINLEITUNG

Willkommen zum Leitfaden für Warhammer-Events! Dieses Dokument wurde geschrieben, um dir zu helfen, Events des organisierten Spiels auszurichten oder daran teilzunehmen, von lokalen Ligen bis hin zu Weltmeisterschaften. Es verwendet das aktuellste In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck, um die bestmögliche Erfahrung für alle Hobbyisten und Hobbyistinnen zu gewährleisten.

In diesem Leitfaden findest du einen einsatzbereiten Rahmen, der für eine faire Spiellandschaft sorgt und die Spiele schnell und reibungslos gestaltet. Auf den meisten Games-Workshop-Events werden die nachfolgenden Empfehlungen vollständig angewendet und als offizieller Weg angesehen, Warhammer-40.000 in einem Turnierumfeld zu spielen, aber du kannst sie an deine eigenen Bedingungen anpassen.

Die Empfehlungen setzen sich wie folgt zusammen:

- **Warhammer-Event-Turniermissionsabfolge:** Anpassungen an die Schritte, die Spieler normalerweise abhandeln würden, um eine Mission zu ermitteln und das Schlachtfeld aufzubauen.
- **Errata und F&A zu den In-Nomine-Imperatoris-Missionskarten:** Aktualisierungen bestimmter Karten und Antworten auf häufig gestellte Fragen.
- **Paarungen und Ranglisten:** Tipps für faire Paarungen und das Bestimmen von Ranglisten.
- **Geländeanordnungen:** Eine Reihe sorgsam entworfener Geländezusammenstellungen, die mit dem In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck verwendet werden sollten.
- **Basegrößen-Index:** Die aktuell korrekten Basegrößen für alle Warhammer-40.000-Modelle, die auf Warhammer-Events zum Einsatz kommen können.

Anmerkung: Dieser Leitfaden benutzt das In-Nomine-Imperatoris-Missionsdeck nicht in vollem Umfang; er wurde so geschrieben, dass er für Warhammer-Events die beste Erfahrung bietet. Daher haben wir die Aufstellungs- und Wendungskarten ausgelassen, die eher für gemütliche Einzelspiele gedacht sind.

Dieser Leitfaden umfasst keine Regeln und Empfehlungen für Doubles-, Team- oder Dominatus-Warhammer-Events. Solche Regeln findest du auf warhammer-community.com.

BEFEHLSPUNKTE ERHALTEN

Ausgenommen Basis-BP kann jeder Spieler maximal 1 BP pro Schlachtrunde erhalten (inklusive des BPs, den ein Spieler erhält, wenn er eine aktive Sekundärmission ablegt).

WARHAMMER-EVENT- MISSIONSABFOLGE

Bevor ein Spieler ein Warhammer-Event besucht, handelt er folgende Abfolge ab:

1 ARMEE ZUSAMMENSTELLEN

Stelle deine Armee wie in der Warhammer-40.000-App beschrieben zusammen, mit folgender Ausnahme: Wenn du deine Armee zusammengestellt hast, wähle eine der verfügbaren Truppenaufstellungskarten für deine Armee und notiere sie auf deiner Armeeliste.

Eine Warhammer-Event-Schlacht wird dann gemäß den restlichen Schritten unten geführt:

2 MISSION BESTIMMEN

Finde das gegnerische Truppenaufstellungssymbol auf deiner Truppenaufstellungskarte. Die Primärmission unter jenem Symbol ist deine Primärmission, die beschreibt, wie du SP erhältst.

3 GELÄNDEANORDNUNG BESTIMMEN

Für jede Kombination aus Primärmissionen gibt es drei empfohlene Gelände-Anordnungen, die mit A, B und C markiert sind. Du findest sie in der Warhammer-40.000-App und am Ende dieses Leitfadens. Je nach Vorgabe des Warhammer-Event-Organisators spielen die Spieler entweder die festgelegte Anordnung oder bestimmen zufällig eine der verfügbaren Anordnungen.

Wir empfehlen, die Anordnungen A, B und C nacheinander durchzugehen und je nach Anzahl der Spiele wieder von vorne zu beginnen.

Beispiel: Für ein Event mit 5 Runden empfehlen wir, die Anordnungen A, B, C, A, B zu benutzen. Bei 6 Runden empfehlen wir A, B, C, A, B, C. Bei 8 Runden empfehlen wir A, B, C, A, B, C, A, B.

4 SCHLACHTFELD AUFBAUEN

Missionen werden auf rechteckigen Schlachtfeldern mit den Maßen 44" mal 60" ausgetragen. Die Spieler platzieren wie in der gewählten Anordnung gezeigt **Geländebereiche** und platzieren dann wie in der gewählten Anordnung gezeigt **Geländestücke** in jenen **Geländebereichen**.

5 ANGREIFER UND VERTEIDIGER BESTIMMEN
Die Spieler sehen sich die gewählte Anordnung an und einigen sich darauf, welche Schlachtfeldkanten des von ihnen aufgebauten Schlachtfelds den Schlachtfeldkanten des Angreifers und Verteidigers auf der Karte entsprechen.

Die Spieler würfeln gegeneinander; der Gewinner entscheidet, wer Angreifer und wer Verteidiger ist.

6 SEKUNDÄRMISSIONEN WÄHLEN
Auf den Sekundärmissionskarten sind zusätzliche Wege zu finden, wie SP erzielt werden können. Die Spieler schreiben verdeckt auf, ob sie Festgelegte oder Taktische Missionen verwenden. Wenn sie Festgelegte Missionen verwenden, müssen sie notieren, welche zwei Festgelegten Missionen sie verwenden (siehe unten). Die Spieler enthüllen dann diese Entscheidungen.

FESTGELEGTE MISSIONEN

 Festgelegte Missionen sind mit dem Symbol links markiert. Wenn du Festgelegte Missionen verwendest, lege deine gewählten Karten für Festgelegte Missionen offen aus. Festgelegte Missionen können nicht abgelegt werden und sind die ganze Schlacht über für dich aktiv.

TAKTISCHE MISSIONEN

Wenn du Taktische Missionen verwendest, mische dein Sekundärmissionsdeck verdeckt.

- Ziehe zu Beginn deiner Befehlsphase zwei Sekundärmissionen offen von deinem Sekundärmissionsdeck; diese Sekundärmissionen sind für dich aktiv.
- (Einmal pro Schlacht) Am Ende deiner Befehlsphase kannst du 1 BP ausgeben, um eine deiner aktiven Sekundärmissionskarten abzulegen und eine neue Sekundärmissionskarte zu ziehen.

SEKUNDÄRMISSIONEN ERFÜLLEN

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

- Wenn du die Bedingungen mindestens einer Sekundärmission erfüllst, kannst du die auf der jeweiligen Karte angegebenen SP erhalten. Wenn du dies tust und Taktische Sekundärmissionen verwendest, legst du jene Sekundärmission ab – sie ist erfüllt.
- Falls du am Zug bist und du Taktische Sekundärmissionen verwendest, kannst du dann eine oder mehrere deiner aktiven Sekundärmissionskarten ablegen. Wenn du dies tust, erhältst du 1 BP.

7 SCHLACHTFORMATION FESTLEGEN
Die Spieler notieren geheim in dieser Reihenfolge:

- Welche ihrer Einheiten die Schlacht an Bord von welchen **TRANSPORTERN** beginnen.
- Welche ihrer Einheiten die Schlacht in der **strategischen Reserve** beginnen.

Die Spieler enthüllen dann diese Entscheidungen.

8 ARMEEN AUFSTELLEN
Beginnend mit dem Verteidiger stellen die Spieler Einheit für Einheit abwechselnd vollständig in ihrer Aufstellungszone auf (ausgenommen Einheiten in **strategischer Reserve**). Wenn du eine **TITANISCHE** Einheit aufstellst, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit aufzustellen, setzt du das nächste Mal aus, wenn du an der Reihe bist, eine Einheit aufzustellen. Wenn du alle deine Einheiten aufgestellt hast und dein Gegner noch Einheiten aufzustellen hat, stellt er jene Einheiten noch auf.

9 EINHEITEN NEU AUFSTELLEN
Durch manche Regeln kannst du bestimmte Einheiten neu aufstellen, nachdem beide Armeen aufgestellt wurden. Sofern nicht anders angegeben, werden solche Regeln in diesem Schritt abgehandelt. Die Spieler handeln solche Regeln abwechselnd ab, beginnend mit dem Angreifer. Einheiten, die in diesem Schritt in **strategische Reserve** versetzt werden, zählen nicht zum Gesamtpunktwert deiner Einheiten in **strategischer Reserve**.

10 ERSTEN ZUG BESTIMMEN
Würfelt gegeneinander: Der Gewinner hat den ersten Zug.

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

12 BEGINN DER SCHLACHT
Die erste Schlachtrunde beginnt.

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

14 SIEGER BESTIMMEN
Jeder Spieler erhält 10 SP, wenn seine Armee auf Kampfbereit-Standard bemalt ist. Am Ende der Schlacht ist der Spieler mit den meisten SP der Sieger. Bei Gleichstand ist die Schlacht unentschieden. Im Folgenden ist aufgeführt, wie viele SP man maximal aus jeder Quelle erhalten kann. Alle SP darüber hinaus verfallen.

SP-QUELLE	MAXIMALE SP
PRIMÄRMISSION	45 SP Bis zu 15 SP pro Schlachtrunde
SEKUNDÄRMISSIONEN	45 SP Bis zu 15 SP pro Schlachtrunde*
ARMEE AUF KAMPFBEREIT-STANDARD BEMALT	10 SP
* Zusätzlich kannst du durch jede Festgelegte Sekundärmissionskarte nicht mehr als 20 SP erhalten.	

„KUMULATIVE“ UND „ODER“-BEDINGUNGEN

Auf manchen Karten folgt auf eine normale Bedingung eine weitere, als „kumulativ“ markierte Bedingung. Wenn ein Spieler die kumulative Bedingung erfüllt, erhält er die SP für sie und die normale Bedingung.

Auf manchen Karten folgen auf eine normale Bedingung eine oder mehrere weitere Bedingungen, vor denen „oder“ steht. Ein Spieler kann nur SP für eine jener Bedingungen oder die normale Bedingung erhalten.

SCHLACHTFELD VERLASSEN

Manche Karten beziehen sich auf Einheiten, die das Schlachtfeld verlassen. Eine Einheit verlässt das Schlachtfeld, wenn sie zerstört wird, wenn sie in einen **TRANSPORTER** einsteigt oder wenn eine Regel sie vom Schlachtfeld entfernt (z. B. um sie in **strategische Reserve** zu versetzen).

„EIN“

Wenn auf einer Karte „ein“ unterstrichen steht, bedeutet das genau ein, eine, eines, also nicht ein oder mehrere.

SP-OBERGRENZEN

Manche Karten verleihen SP bis zu einer Obergrenze, beispielsweise „(bis zu 5 SP)“. In solchen Fällen verfallen alle SP, die diese Obergrenze überschreiten.

„WENN GEZOGEN“

Manche Sekundärmissionskarten beginnen mit einem Abschnitt „Wenn gezogen“. Dieser Abschnitt wird nur dann benutzt, wenn du Taktische Sekundärmissionen verwendest.

IN-NOMINE-IMPERATORIS-MISSIONSDECK

ERRATA UND F&A

Wenn du eine Warhammer-Event-Mission spielst, gelten die folgenden Anpassungen für Karten des In-Nomine-Imperatoris-Missionsdecks.

Keine.

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

F: Die Sekundärmission Plündern bezieht sich auf „eine Einheit in einem **Geländebereich** außerhalb deines Territoriums“. Ist mit „außerhalb deines Territoriums“ die Einheit oder der **Geländebereich** gemeint?

A: Der **Geländebereich**.

F: Wenn die Einheit, die ich beim Ziehen der Sekundärmission Leuchtfener zu meiner Leuchtfener-Einheit bestimme, zerstört wird, bevor ich die Mission abschließe, kann ich dann eine neue Leuchtfener-Einheit ernennen?

A: Nein, und das bedeutet, dass du jene Mission nicht abschließen kannst. Wir empfehlen, sie in deinem Zug abzulegen und den 1 BP dafür zu nehmen!

F: Manche Primärmissionskarten erlauben einem Spieler, Operationsmarker auf dem Schlachtfeld zu platzieren. Kann ich diese entfernen?

A: Deine Primärmissionskarte gibt an, wann und wie du Operationsmarker vom Schlachtfeld entfernen kannst. Wenn sie keine Angaben dazu hat, kannst du keine Operationsmarker entfernen.

F: Ist das Ende der Schlacht im Sinne von SP-Grenzen gleichbedeutend mit dem Ende der fünften Schlachtrunde?

A: Nein, SP, die am Ende der Schlacht erhalten werden, unterliegen nicht der Begrenzung auf 15 SP pro Schlachtrunde.

F: Wenn durch die Aktion einer Mission ein Operationsmarker platziert wird, der einen Status erwirkt (etwa „mit Ködern versehen“), wird jener Status durch das Entfernen des Operationsmarkers ebenfalls aufgehoben?

A: Ja.

F: Bei der Primärmission Todesfalle besagt ein Missionsziel: „Mindestens eine feindliche Einheit, die den Zug in einem Geländebereich begonnen hat, wurde zerstört, sofern jener Geländebereich vermint ist.“ Muss jener Geländebereich zu dem Zeitpunkt vermint gewesen sein, zu dem jene feindliche Einheit zerstört wurde?

A: Nein.

F: Bei der Primärmission Feind beobachten besagt ein Missionsziel: „Mindestens eine feindliche Einheit wurde in diesem Zug beobachtet, es sei denn, jede jener Einheiten befindet sich in Reichweite mindestens eines Missionsziels, in dessen Reichweite sich mindestens ein Operationsmarker befindet.“ Kann ich dieses Missionsziel erreichen, wenn sich eine feindliche Einheit in Reichweite eines Operationsmarkers befindet, ich jenen Operationsmarker aber entferne, nachdem ich jene Einheit beobachtet habe, solange beides im gleichen Zug geschieht?

A: Ja.

F: Wenn es bei der Primärmission Wichtige Verbindung mehr als ein zentrales Missionsziel gibt, kann ich die kumulativen SP für meine Operationsmarker erhalten, egal innerhalb von welchem zentralen Missionsziel sie sich befinden?

A: Ja, solange du das (oder die) entsprechenden Missionsziel(e) kontrollierst.

PAARUNGEN UND RANGLISTEN

Es gibt viele verschiedene Varianten, wie ein Warhammer-Event ablaufen kann. Weithin akzeptierte Konzepte wie das Paaren von Spielern mit ähnlichem Punktestand sind geradlinig durchführbar, aber die Feinheiten eines erfolgreich abgehaltenen Warhammer-Turniers sind Gegenstand anhaltender Diskussionen und Entwicklungen. Die folgenden Empfehlungen finden auf den meisten offiziellen Games-Workshop-Events Anwendung. Sie sollen dafür sorgen, dass alle Teilnehmer ein spannendes, unterhaltsames, faires Spiel erleben, unabhängig davon, wo sie gerade in der Rangliste stehen.

SPIELERPAARUNGEN

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

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

SIEGESREIHE

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

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

RANGLISTEN

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

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

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

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

REGELKOMMENTAR, ERRATA UND F&A

Es gibt unzählige Möglichkeiten, wie Menschen das Warhammer-Hobby ausleben, und sie alle kommen auf einem Turnier zusammen: talentierte Hobbyisten mit wunderschönen Armeen, fähige Spieler, die um den Titel des besten Generals kämpfen, Gelegenheitsspieler auf der Suche nach neuen Gegnern und Freundschaften (diese Leute machen den größten Teil der Teilnehmerfelder aus!), ja selbst jene seltene Spezies des Regel-Paragrafenreiters! Diese besondere Gattung von Hobbyisten findet bisweilen die ungewöhnlichsten Regelinteraktionen in den hinterletzten Ecken von Warhammer 40.000, was Turnier-Organisatoren bei der Suche nach klaren Antworten und der besten Spielerfahrung manchmal vor interessante Herausforderungen stellt.

Um etwaige solcher Ungereimtheiten auszuräumen, verfügt die Warhammer-40.000-App über einen umfassenden Regel-Anhang sowie fraktionsspezifische Errata und F&A. Sollte im Laufe eines Events eine seltsame Regel-Interaktion auftauchen und die Grundregeln bieten keine klare Antwort, empfehlen wir dir, diese Quellen zu Rate zu ziehen.

NACHWORT

Wieso spielen wir überhaupt Warhammer-Events?

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

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

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

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

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



GELÄNDEANORDNUNGEN

Die folgenden Gelände-Anordnungen sind für Warhammer-Event-Organisatoren und Spieler gedacht, um sie in ihren Warhammer-40.000-Spielen in Verbindung mit der aktuellsten Version des In-Nomine-Imperatoris-Missionsdecks zu verwenden. Dies sind die Anordnungen, die auf Games-Workshop-Events verwendet werden, und das Warhammer-Studio-Team hat sie so gestaltet, dass sie die beste Spielerfahrung liefern und Schlachtfelder ergeben, die für spannende Entscheidungen im Sinne der Missionsziele beider Spieler erfordern.

Für jede Kombination aus Primärmissionen gibt es drei empfohlene Gelände-Anordnungen, die mit A, B und C markiert sind. Gemäß den Vorgaben des Warhammer-Event-Organisators benutzen die Spieler entweder eine festgelegte Anordnung oder bestimmen zufällig, welche der drei sie verwenden.

EMPFOHLENE GRUNDFLÄCHE FÜR GELÄNDEBEREICHE

Hier findest du die Grundflächen für **Geländebereiche**, die in diesen empfohlenen Anordnungen verwendet werden. Eine PDF-Datei mit diesen Grundflächen kannst du auf warhammer-community.com finden und ausdrucken.

GELÄNDEBEREICH GRÖSSE DER GRUNDFLÄCHE	ANZAHL
6" x 4"	4
10" x 2,5"	2
6" x 2"	4
7" x 11,5"	4
8" x 11,5" (mehreckig)	2

GELÄNDESTÜCKE

Jede Anordnung wird hier mit den **Geländestücken** aus dem Set Schlachtfelder: Armageddon präsentiert, wobei die Konfiguration „Für Warhammer empfohlen“ aus der Bauanleitung verwendet wird. Wir haben jedes **Geländestück** jenes Sets in den Anordnungen entweder als **dichtes** oder **leichtes Geländestück** ausgezeichnet. Die Konfigurationen der **Geländestücke** und **Geländebereiche** sind so angelegt, dass sie die beste Erfahrung im Zusammenspiel mit der Regel **Versteckt** und mit den Bewegungsregeln verschiedener Einheiten bieten und für interessante Entscheidungen während der Schlacht sorgen. Wir haben zwischen **Geländestücken** und dem Rand von **Geländebereichen** absichtlich Platz gelassen, sodass eine Reihe von Modellen sich „außen“ in jenem **Geländebereich** befinden kann.

Wenn du das Gelände aus Schlachtfelder: Armageddon nicht besitzt, ist es auch möglich, diese Geländeanordnungen mit deinen eigenen Geländestücken nachzustellen, die in der Größe ungefähr den hier präsentierten **Geländestücken** entsprechen. Zeichne nur für alle Spieler erkenntlich aus, welches Gelände **dicht** und welches **leicht** ist.

ÜBERARBEITETE GELÄNDEANORDNUNGEN

- Einnehmen und halten vs Einnehmen und halten: Anordnung B
- Einnehmen und halten vs Einnehmen und halten: Anordnung C
- Einnehmen und halten vs Prioritätsziele: Anordnung B
- Einnehmen und halten vs Auskundschaften: Anordnung A
- Einnehmen und halten vs Auskundschaften: Anordnung C
- Einnehmen und halten vs Störangriff: Anordnung A
- Einnehmen und halten vs Störangriff: Anordnung B
- Einnehmen und halten vs Störangriff: Anordnung C
- Lösche den Feind aus vs Lösche den Feind aus: Anordnung A
- Lösche den Feind aus vs Lösche den Feind aus: Anordnung B
- Lösche den Feind aus vs Lösche den Feind aus: Anordnung C
- Lösche den Feind aus vs Prioritätsziele: Anordnung B
- Lösche den Feind aus vs Auskundschaften: Anordnung A
- Lösche den Feind aus vs Auskundschaften: Anordnung C
- Lösche den Feind aus vs Störangriff: Anordnung A
- Lösche den Feind aus vs Störangriff: Anordnung B
- Prioritätsziele vs Prioritätsziele: Anordnung B
- Prioritätsziele vs Prioritätsziele: Anordnung C
- Prioritätsziele vs Auskundschaften: Anordnung B
- Prioritätsziele vs Störangriff: Anordnung A
- Prioritätsziele vs Störangriff: Anordnung B
- Prioritätsziele vs Störangriff: Anordnung C
- Auskundschaften vs Auskundschaften: Anordnung A
- Auskundschaften vs Auskundschaften: Anordnung B
- Auskundschaften vs Auskundschaften: Anordnung C
- Auskundschaften vs Störangriff: Anordnung A
- Auskundschaften vs Störangriff: Anordnung B

LEGENDE GELÄNDEANORDNUNGEN



Dichtes Gelände
(grün eingefärbt)



Leichtes Gelände
(gelb eingefärbt)



Geländestücke sind mit
den gleichen Buchstaben
gekennzeichnet wie der
Inhalt des Geländesets
Schlachtfelder: Armageddon.



Separate
Geländegebiete



Durchgängiger
Geländegebiet



AUFSTELLUNGSZONE ANGREIFER

Der Angreifer stellt seine Einheiten vollständig
innerhalb dieses Bereichs auf.



AUFSTELLUNGSZONE VERTEIDIGER

Der Verteidiger stellt seine Einheiten vollständig
innerhalb dieses Bereichs auf.



NIEMANDSLAND

Der Bereich des Schlachtfelds außerhalb der
Aufstellungszonen beider Spieler.



TERRITORIUM ANGREIFER

Die Hälfte des Schlachtfelds, die die Aufstel-
lungszone des Angreifers enthält.



TERRITORIUM VERTEIDIGER

Die Hälfte des Schlachtfelds, die die Aufstel-
lungszone des Verteidigers enthält.

SCHLACHTFELDKANTE ANGREIFER



SCHLACHTFELDKANTE VERTEIDIGER



MISSIONSZIELPUNKTE

Die folgenden Symbole zeigen Typ, Anzahl und Position der
Missionsziele an:



Heim-
missionsziel



Zentrales
Missionsziel



Expansions-
missionsziel



TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

VS



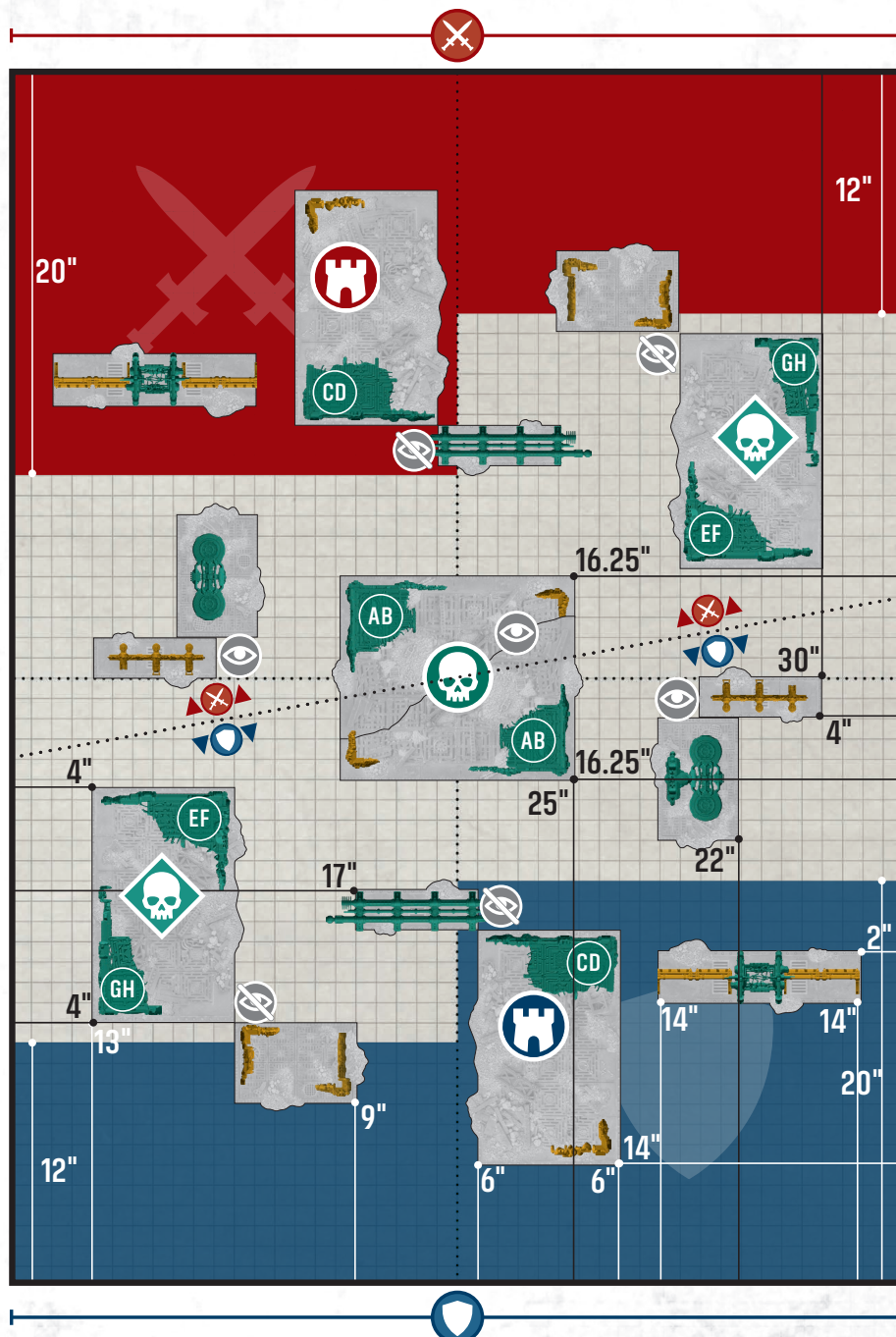
TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

VS



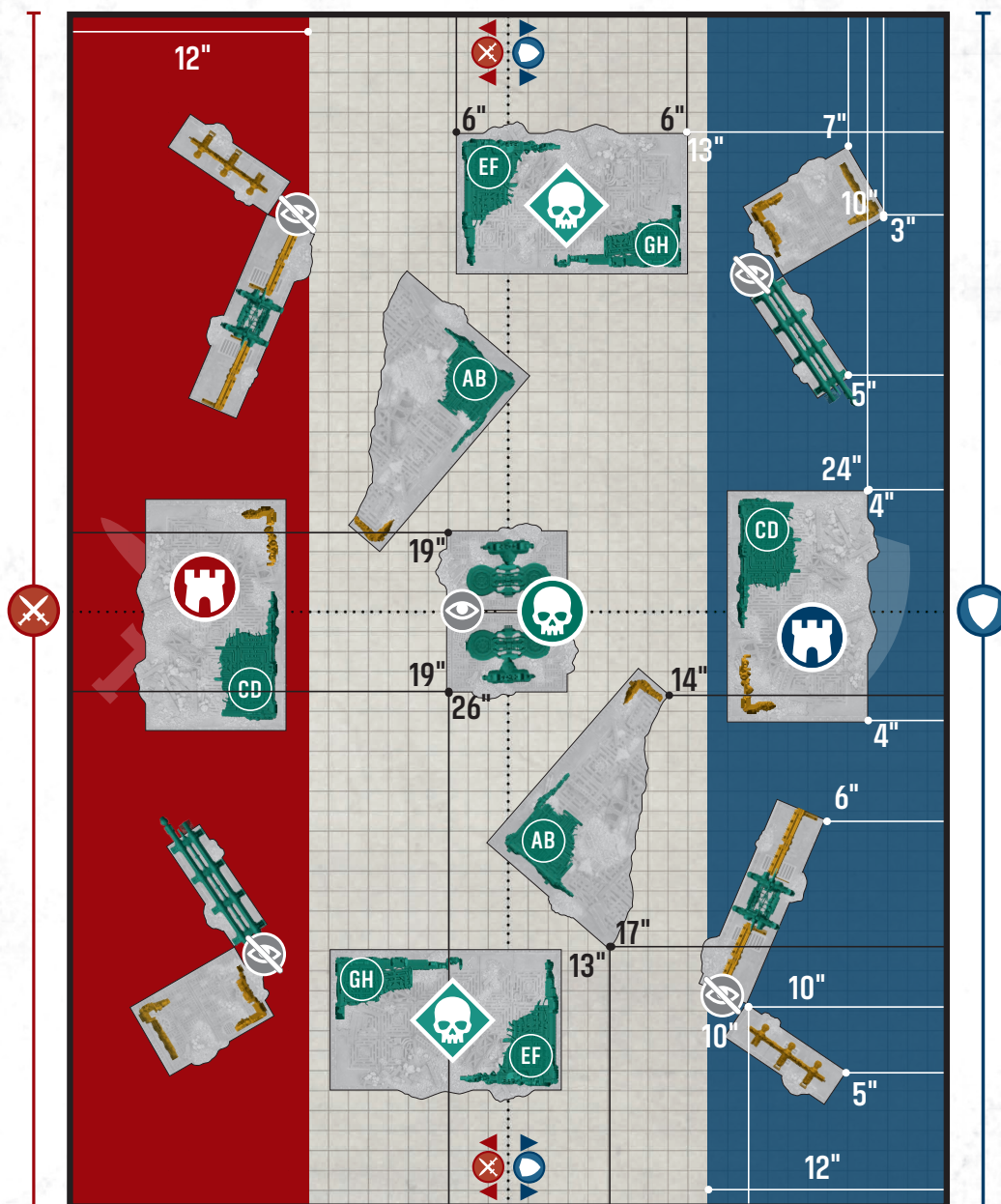
TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

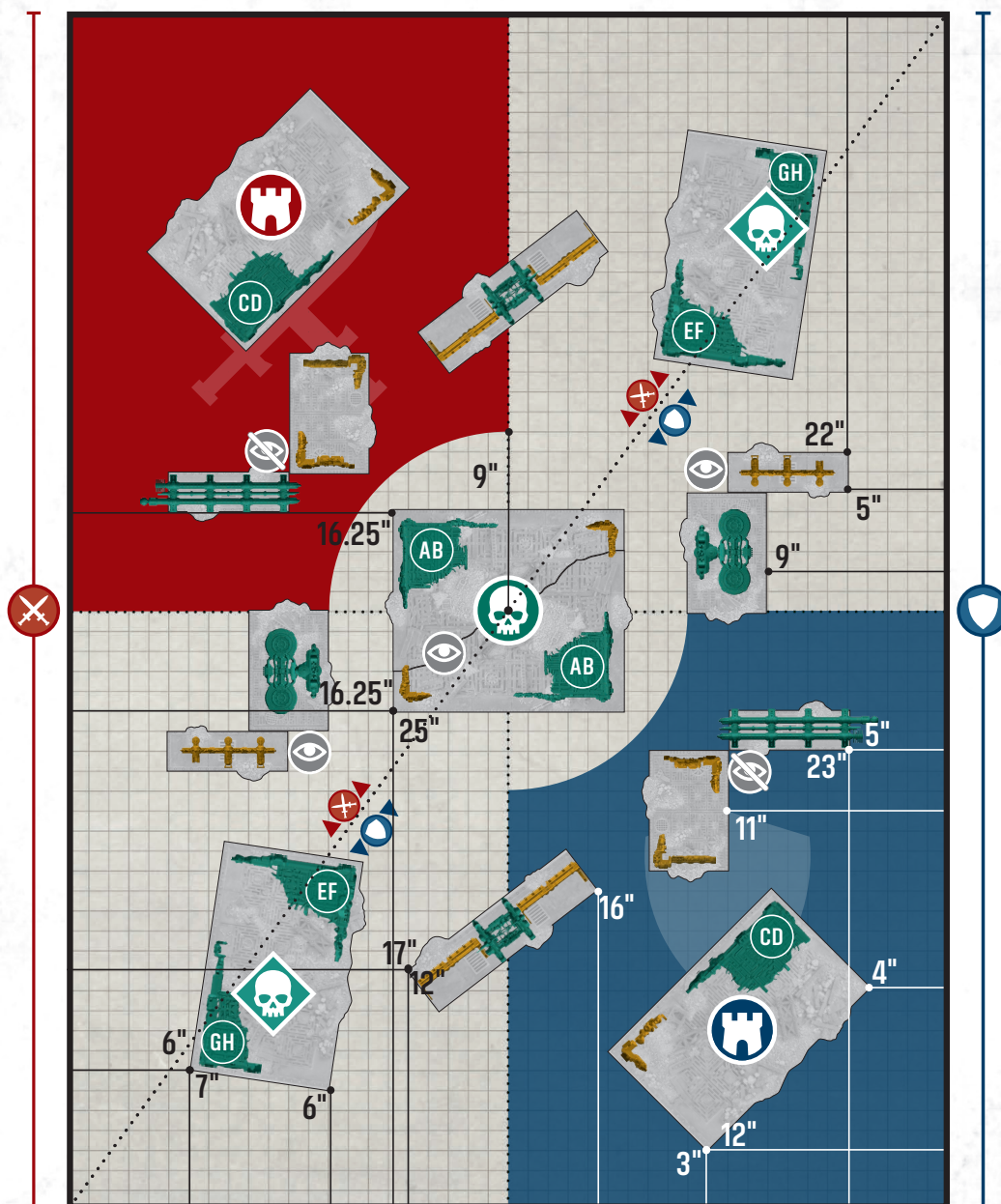
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
SCHLACHTFELD BEHERRSCHEN

ANORDNUNG C





MISSION

UNBEWEGLICHES OBJEKT

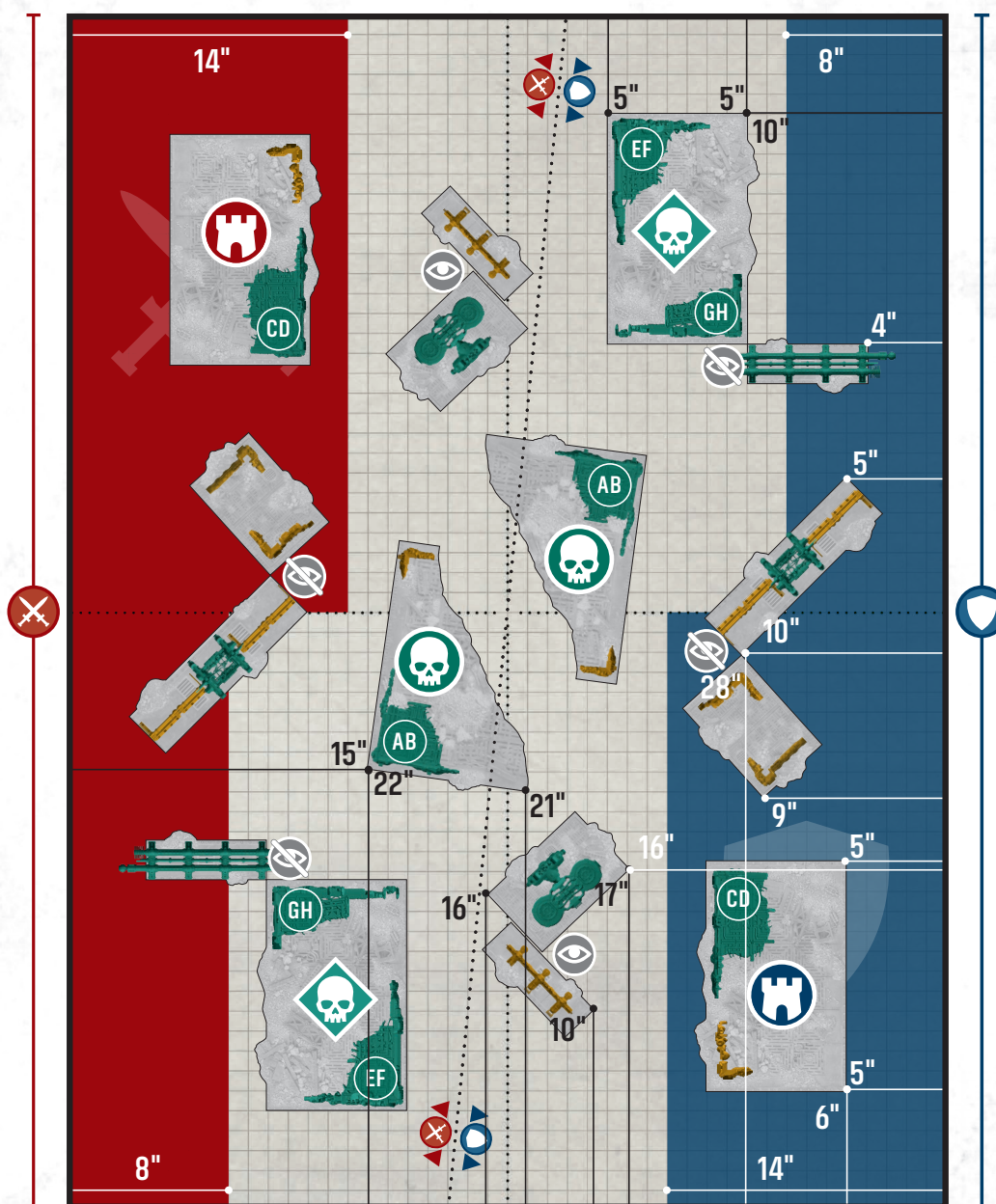
VS



MISSION

UNAUFHALTSAME GEWALT

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
UNBEWEGLICHES OBJEKT

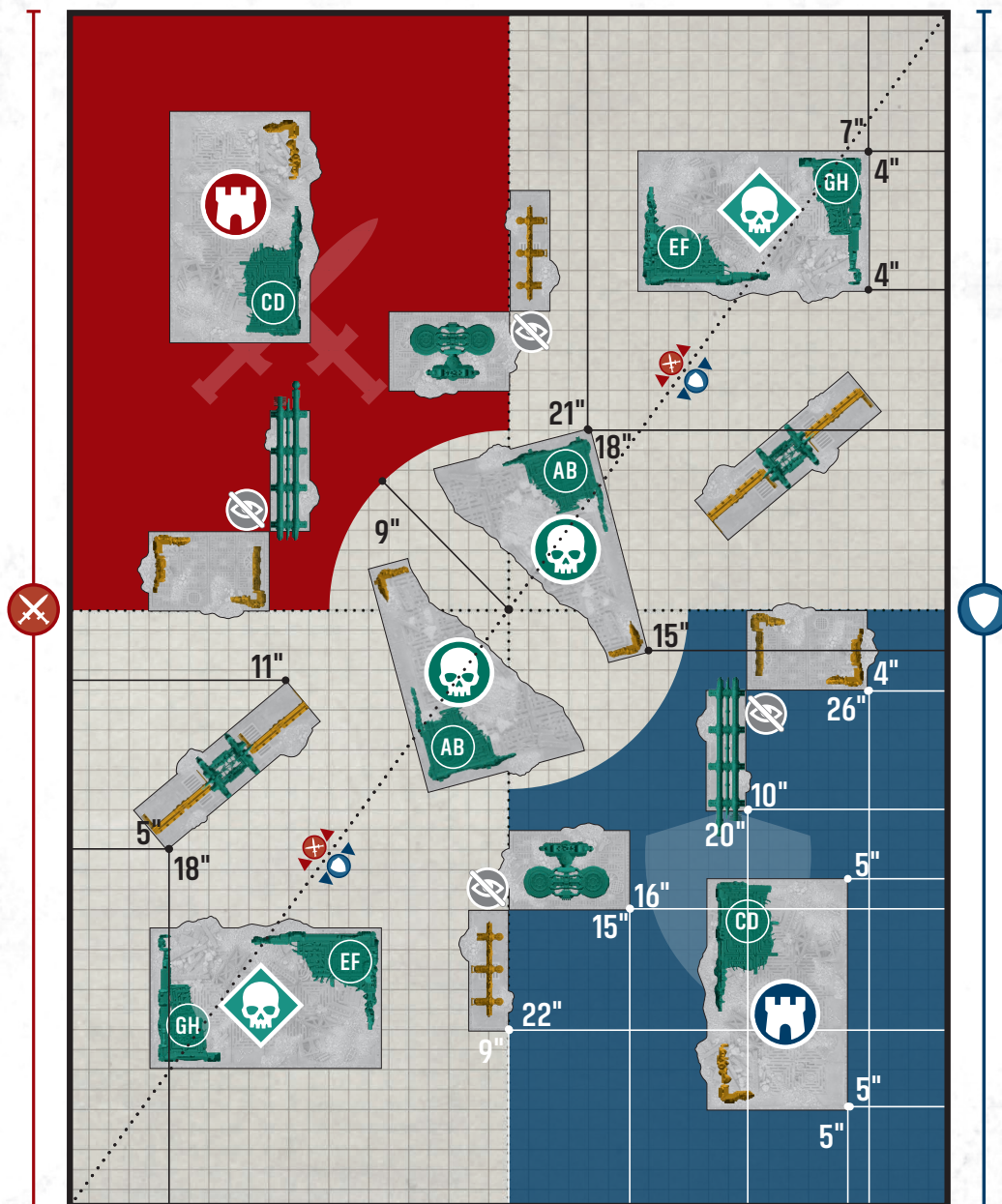
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
UNAUFHALTSAME GEWALT

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
UNBEWEGLICHES OBJEKT

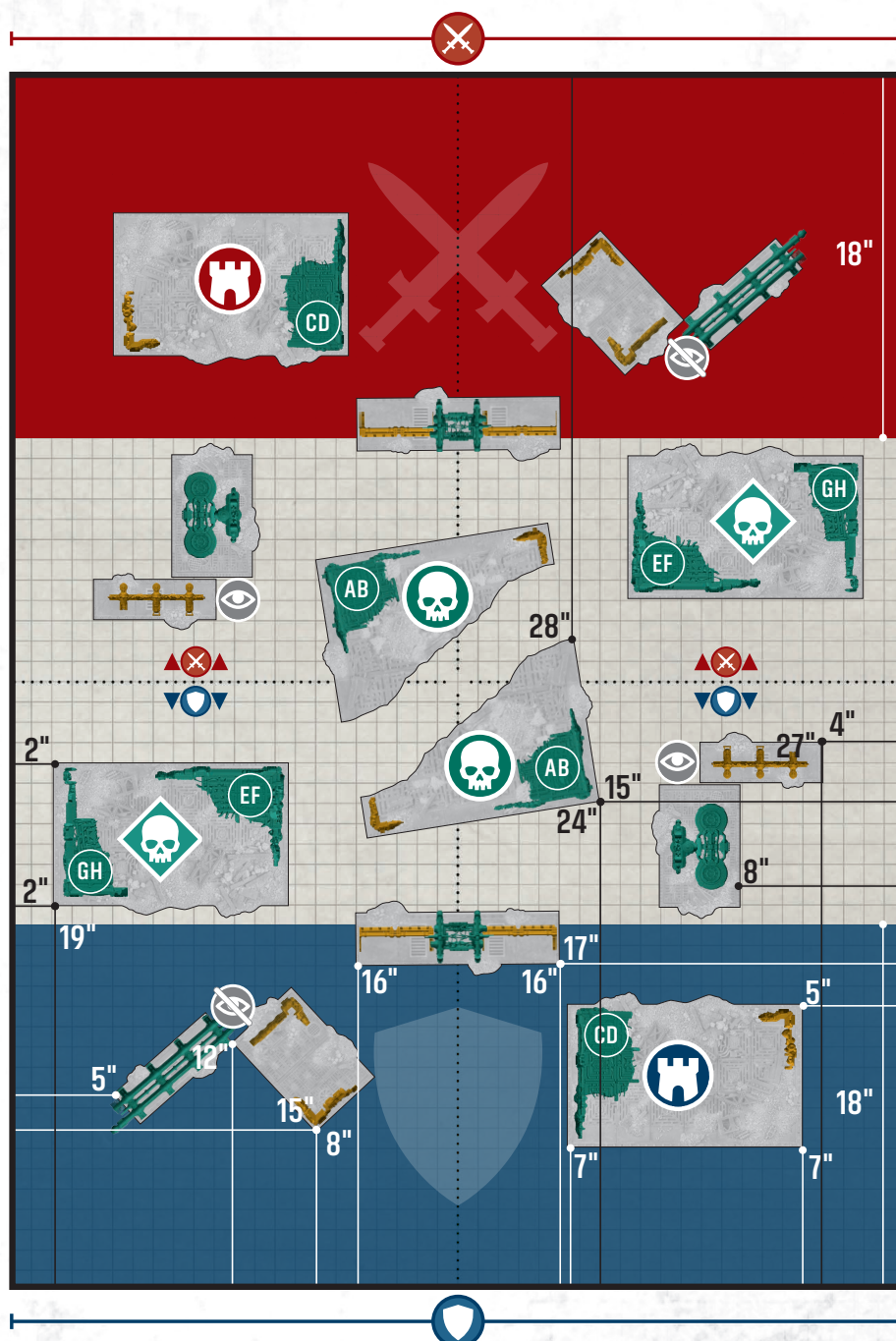
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
UNAUFGHALTSAME GEWALT

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

ENTSCHLOSSENE ÜBERNAHME

VS



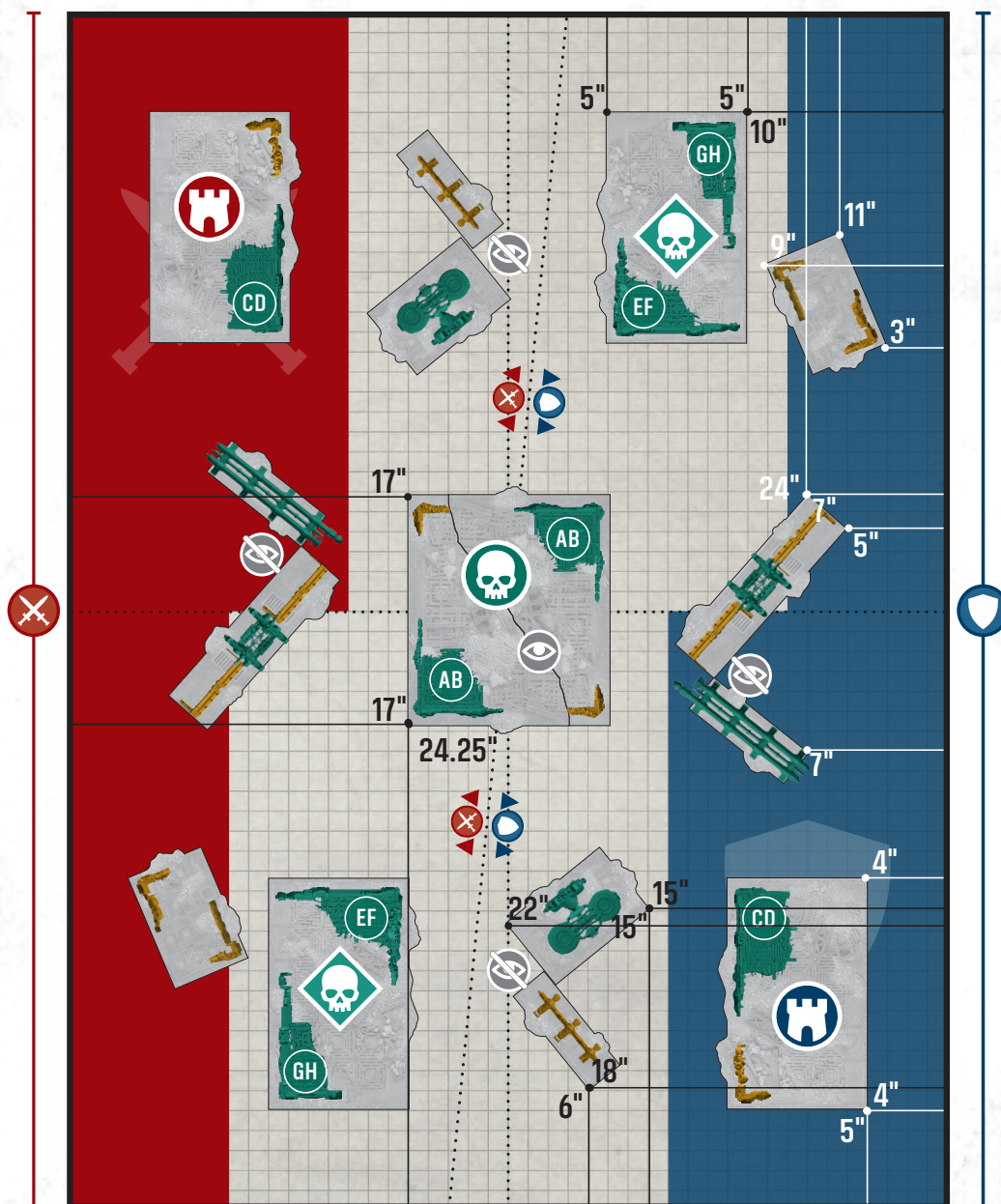
TRUPPENAUFSTELLUNG

STÖRANGRIFF

MISSION

TODESFALLE

ANORDNUNG A





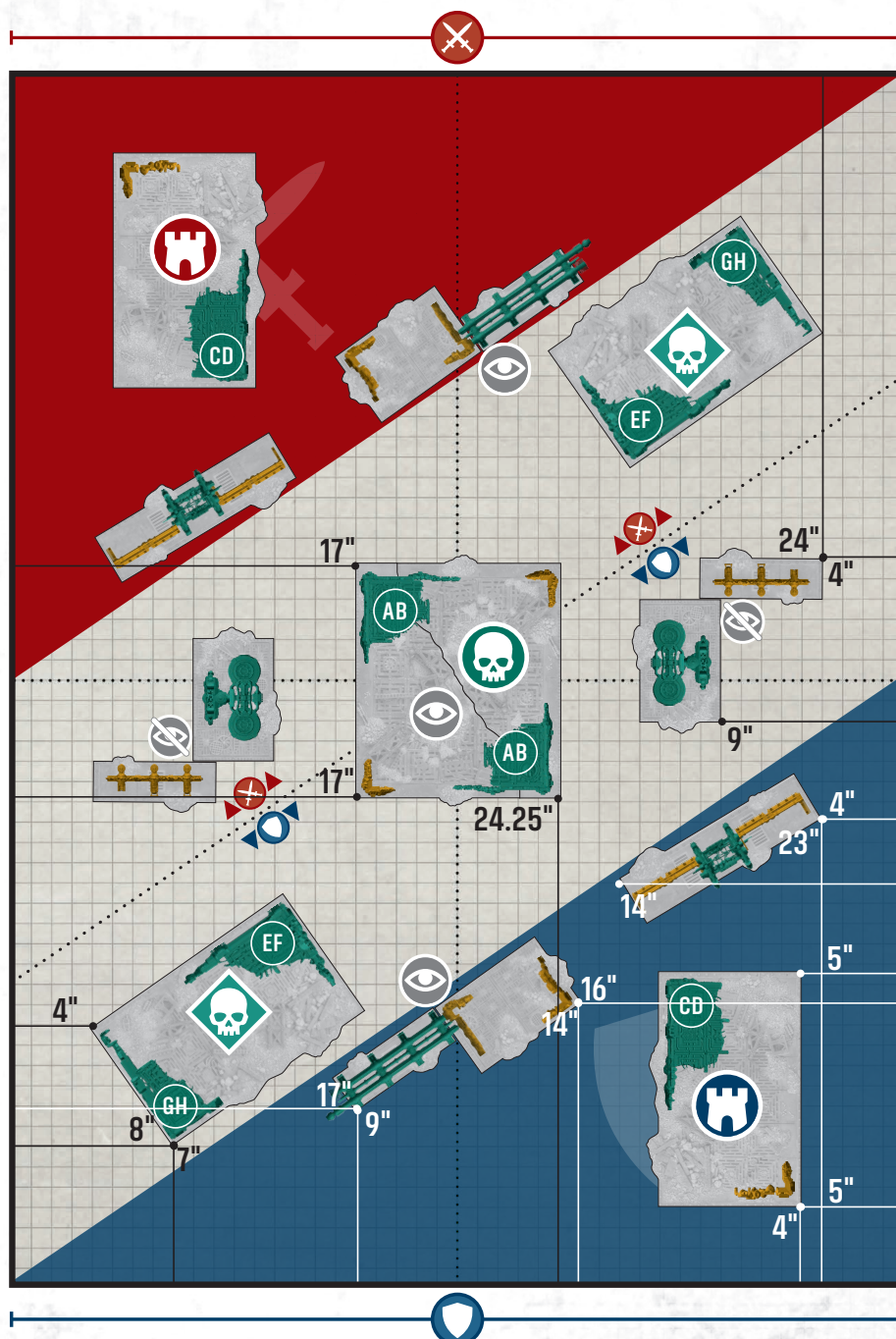
MISSION
ENTSCHLOSSENE ÜBERNAHME

VS



MISSION
TODESFALLE

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG

EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION

ENTSCHLOSSENE ÜBERNAHME

VS



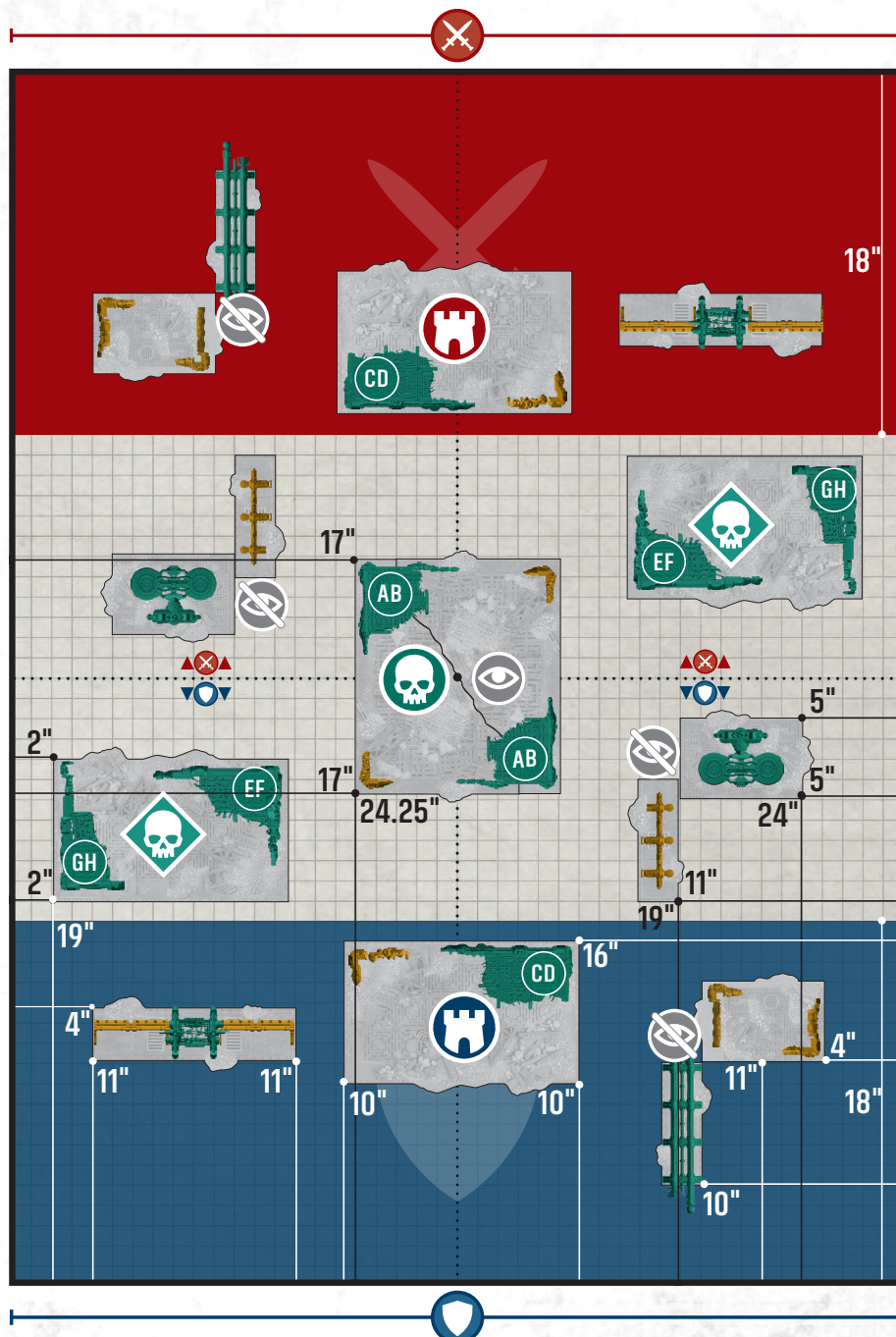
TRUPPENAUFSTELLUNG

STÖRANGRIFF

MISSION

TODESFALLE

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
SÄUBERN UND SICHERN

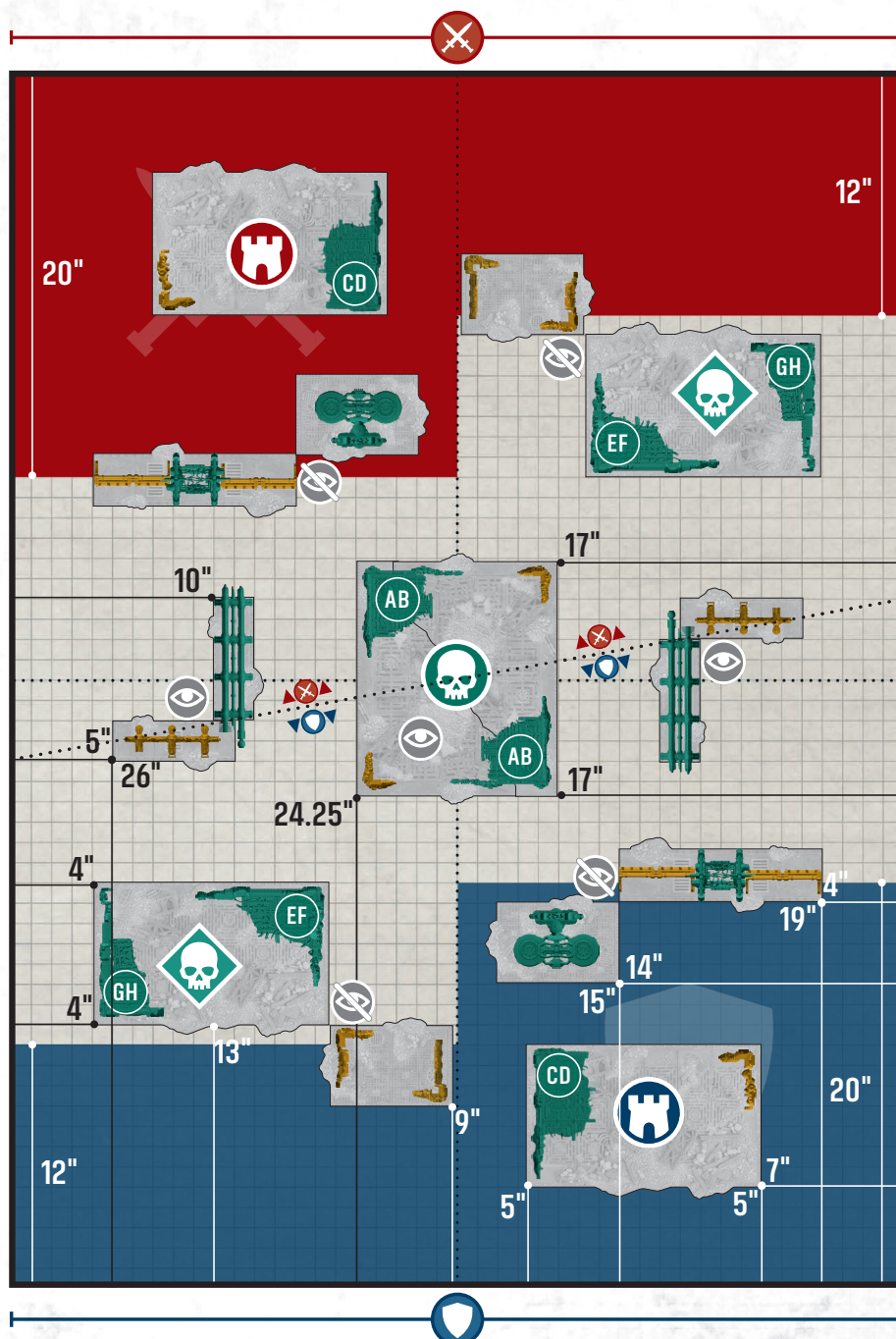


TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
AUFKLÄRUNGSEINSATZ

VS

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
SÄUBERN UND SICHERN

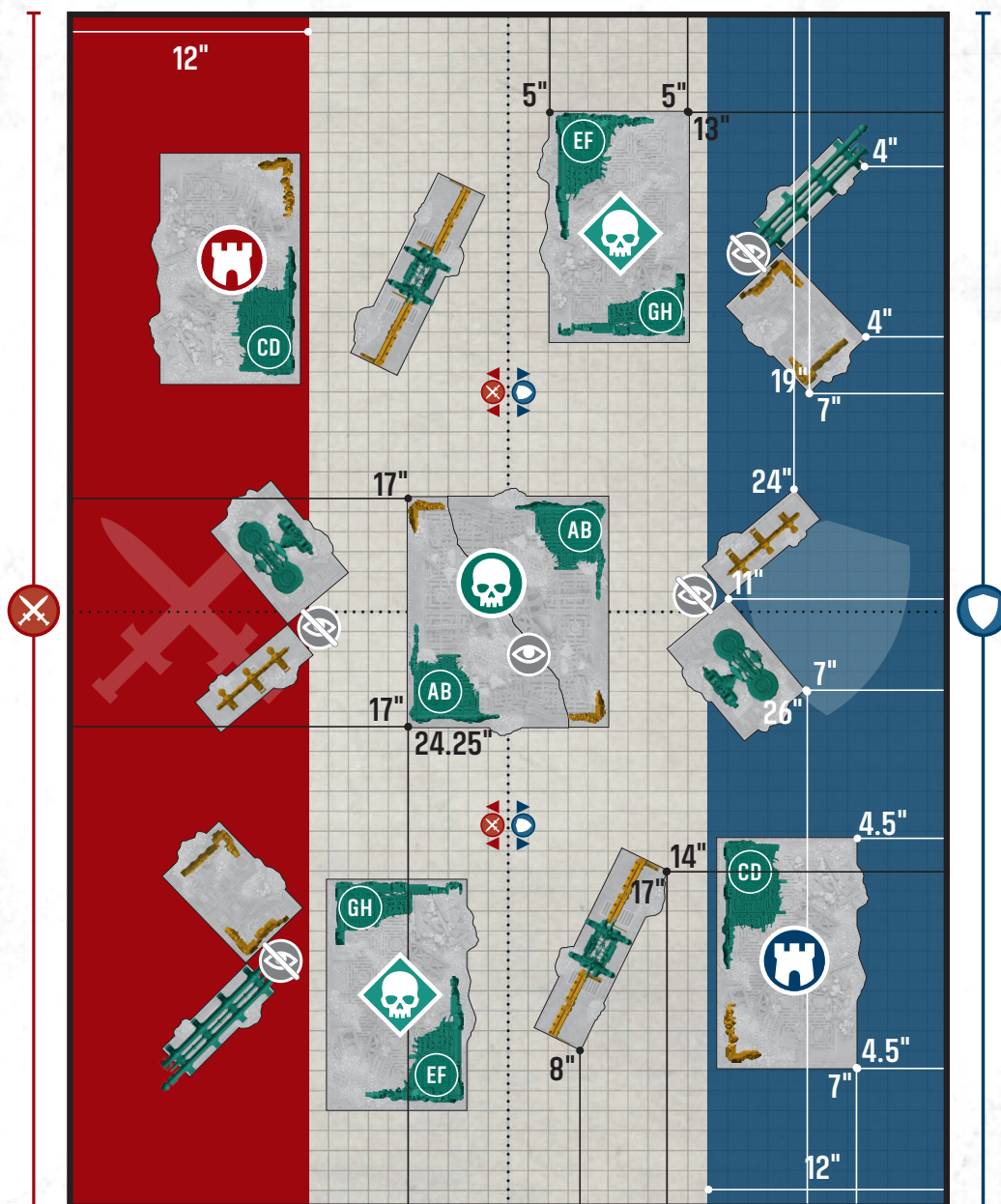
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
AUFKLÄRUNGSEINSATZ

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
SÄUBERN UND SICHERN

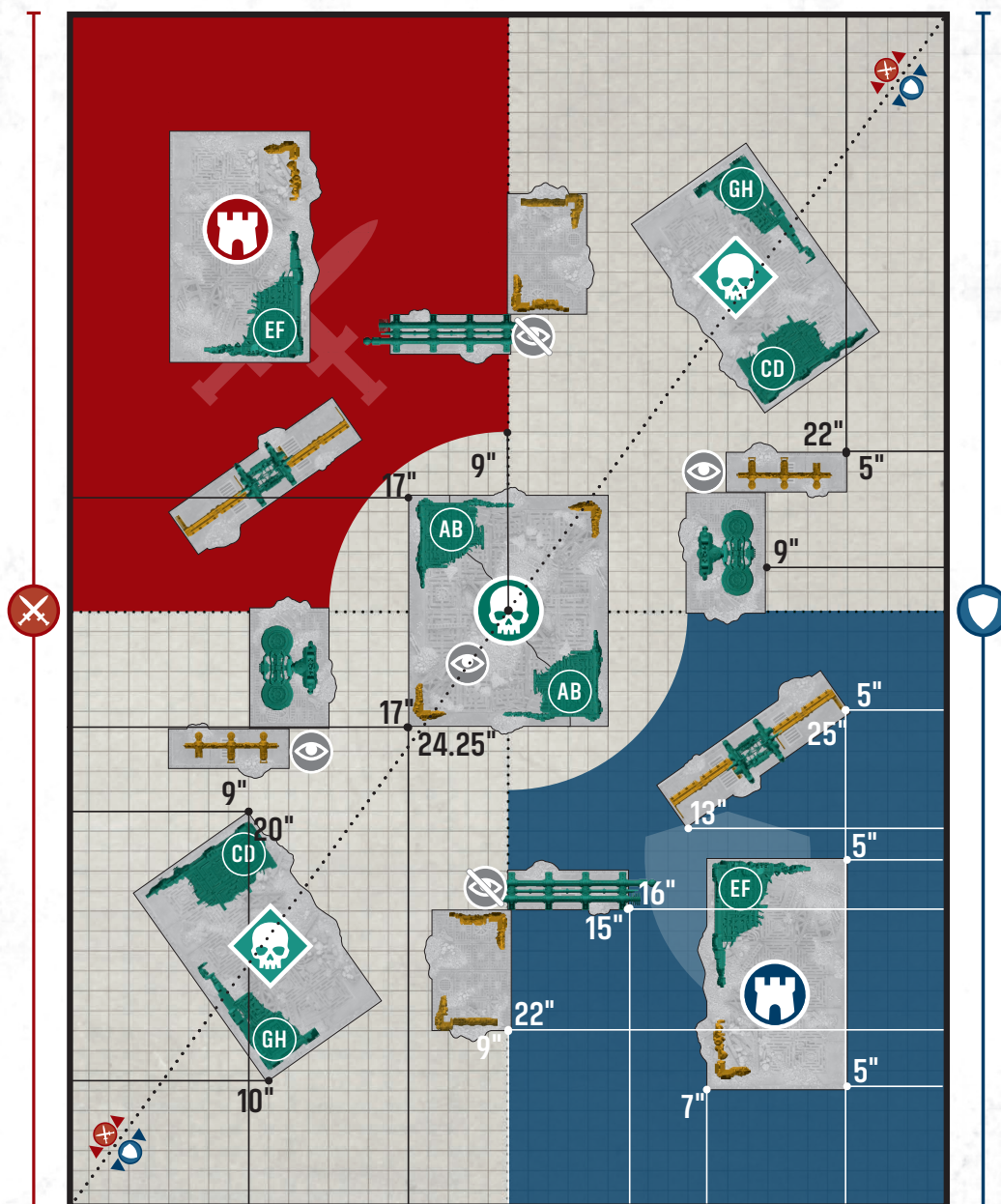
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
AUFKLÄRUNGSEINSATZ

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
UNAUSWEICHLICHE VORHERRSCHAFT

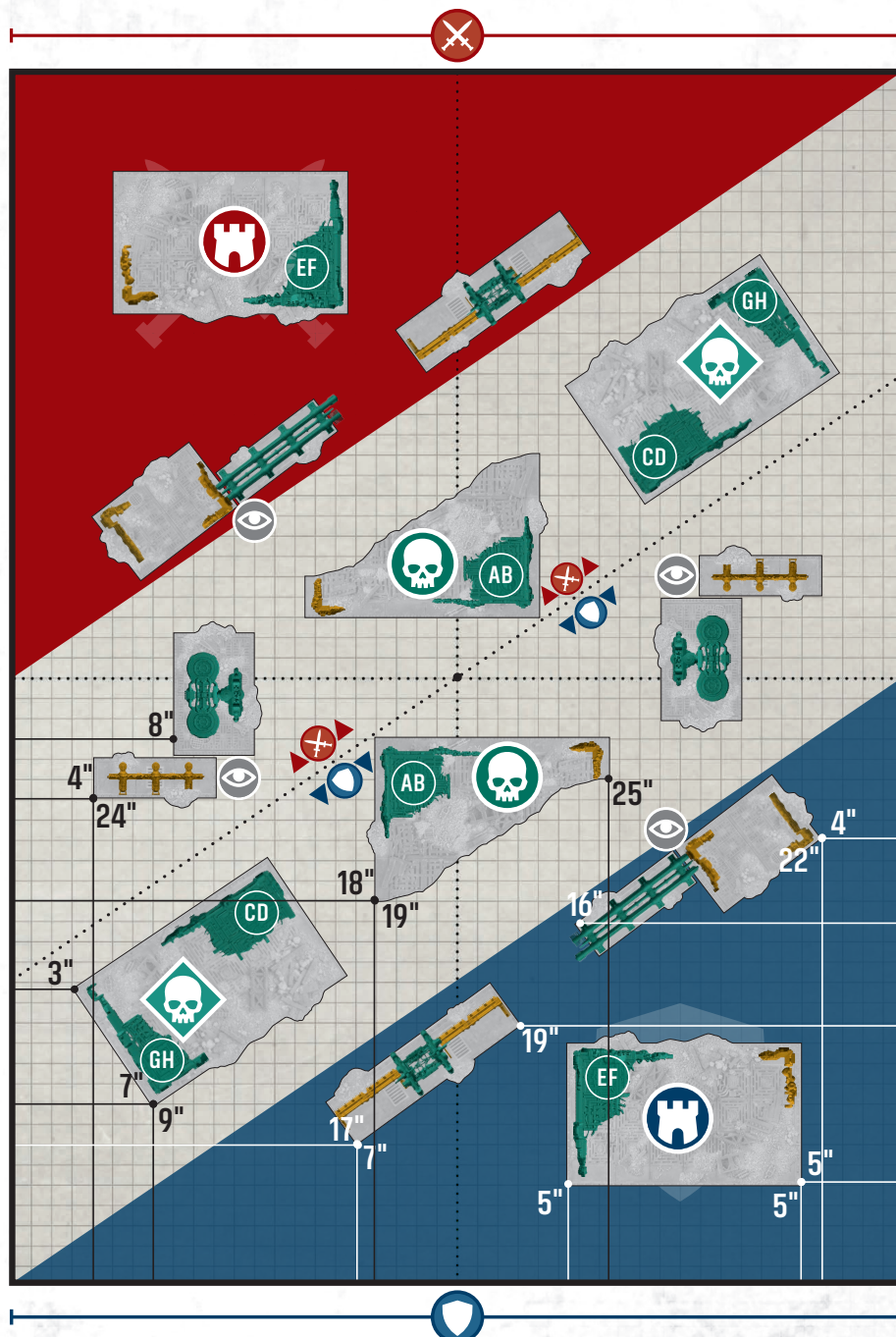
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
OBJEKT SICHERN

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
UNAUSWEICHLICHE VORHERRSCHAFT

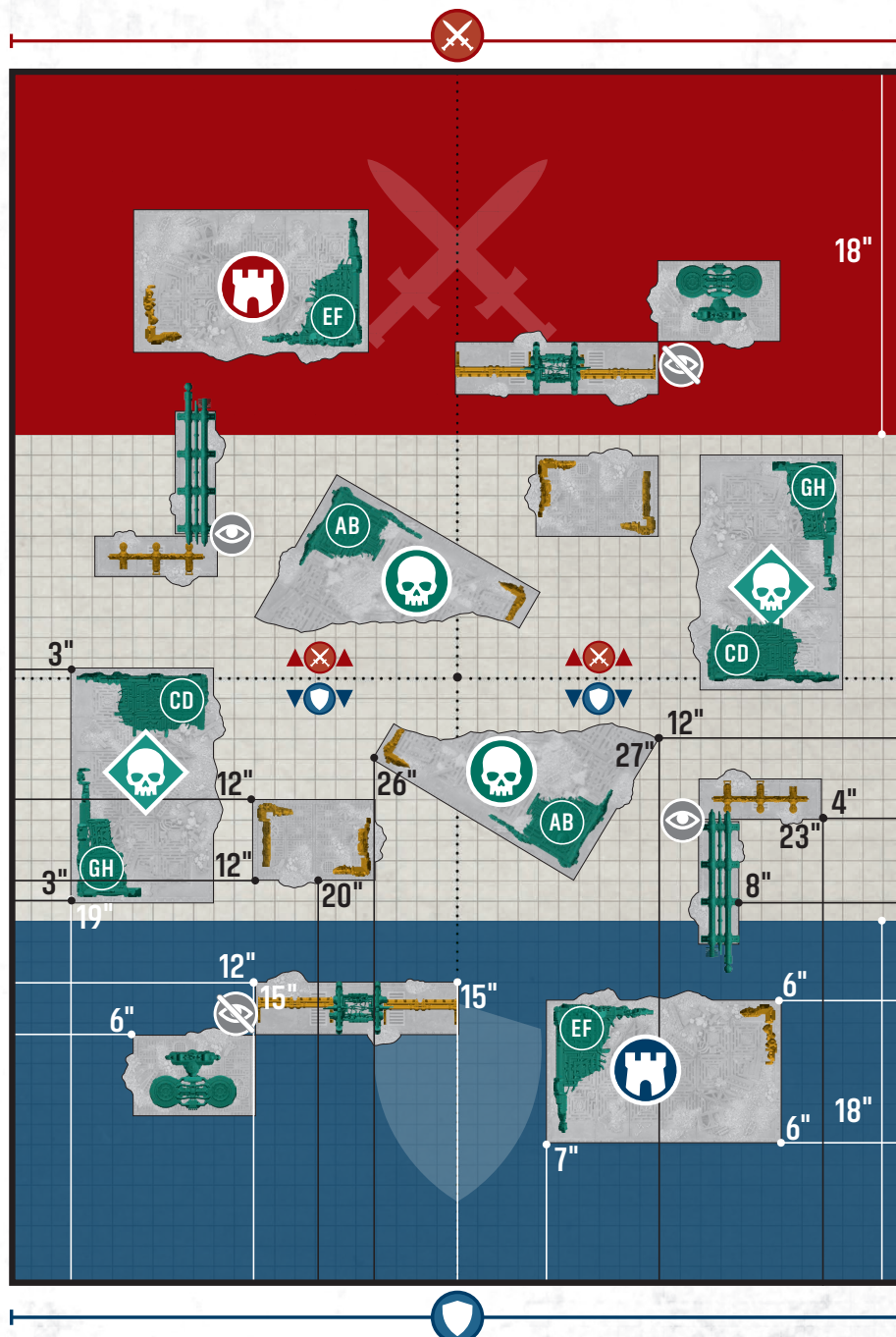
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
OBJEKT SICHERN

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
EINNEHMEN UND HALTEN

MISSION
UNAUSWEICHLICHE VORHERRSCHAFT

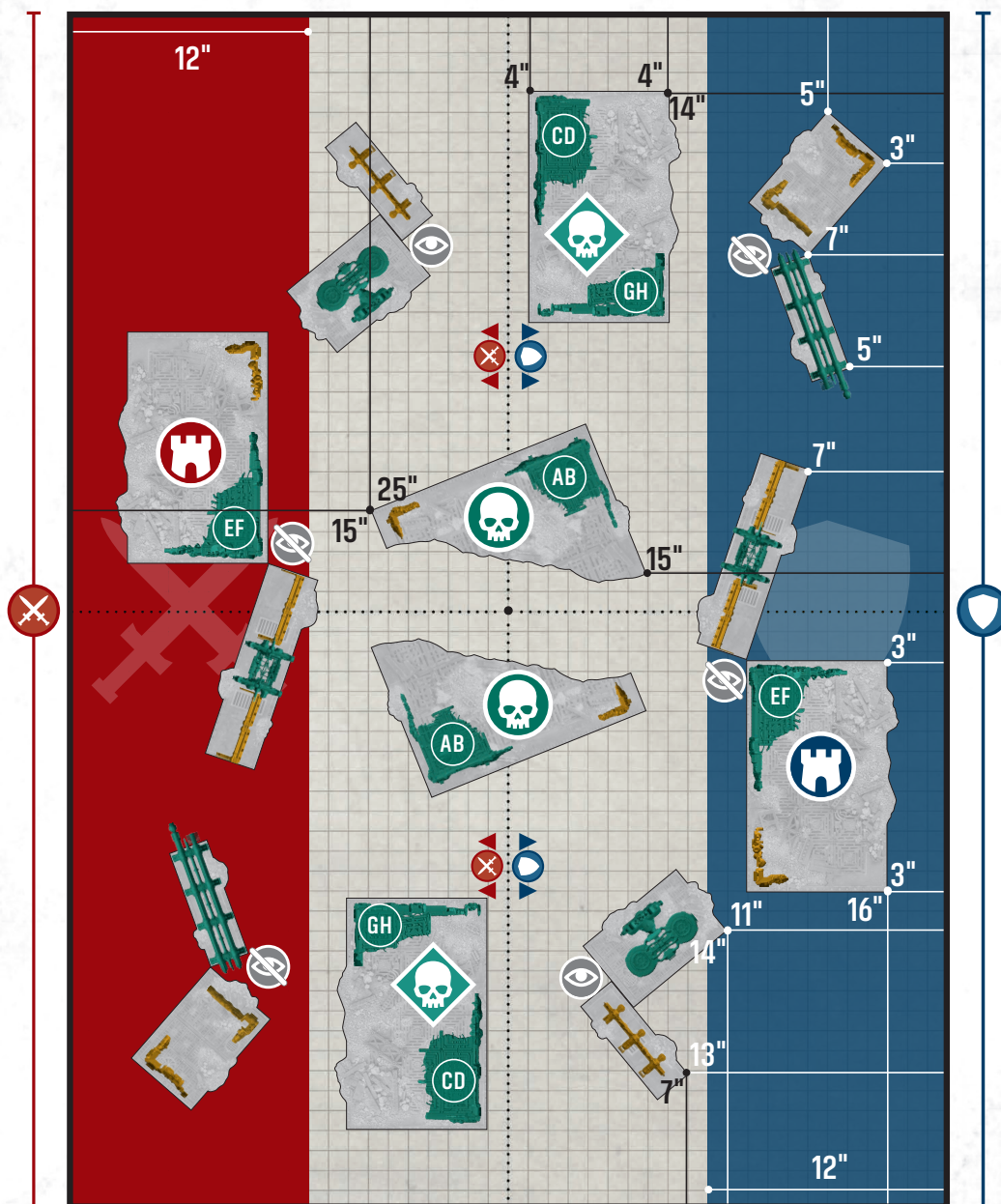
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
OBJEKT SICHERN

ANORDNUNG C




TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

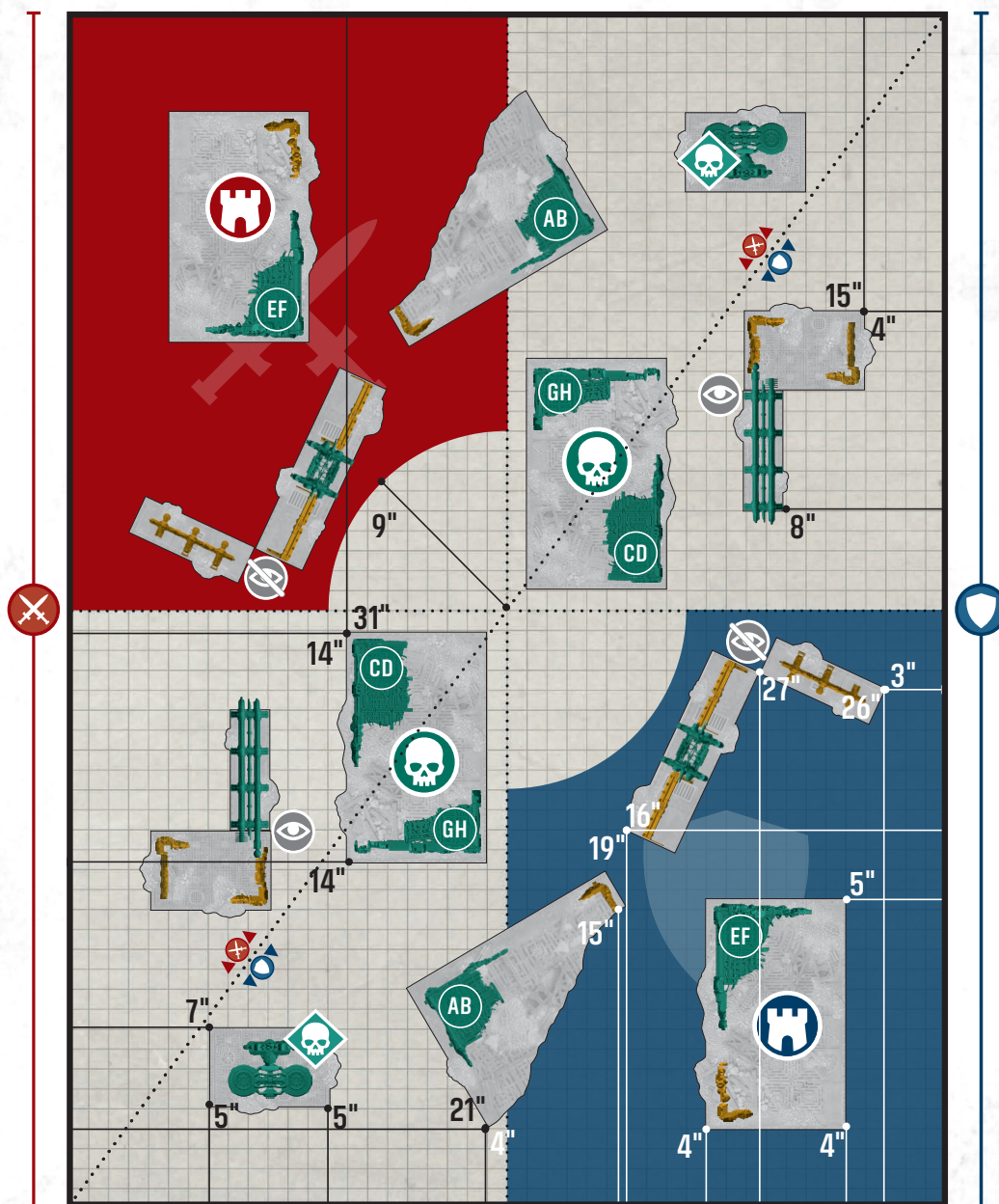
MISSION
FLEISCHWOLF

VS


TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
FLEISCHWOLF

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
FLEISCHWOLF

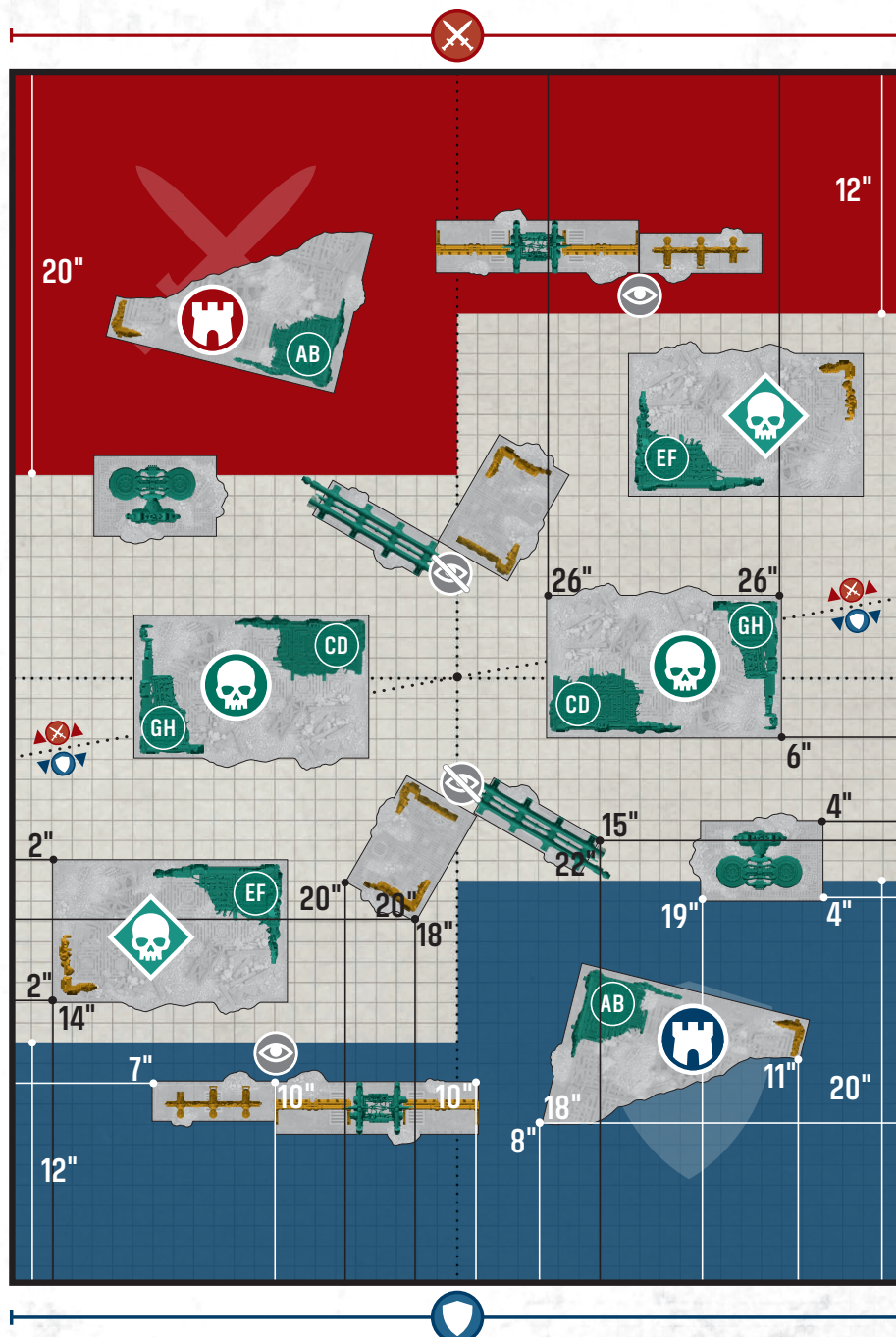
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
FLEISCHWOLF

ANORDNUNG B




TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

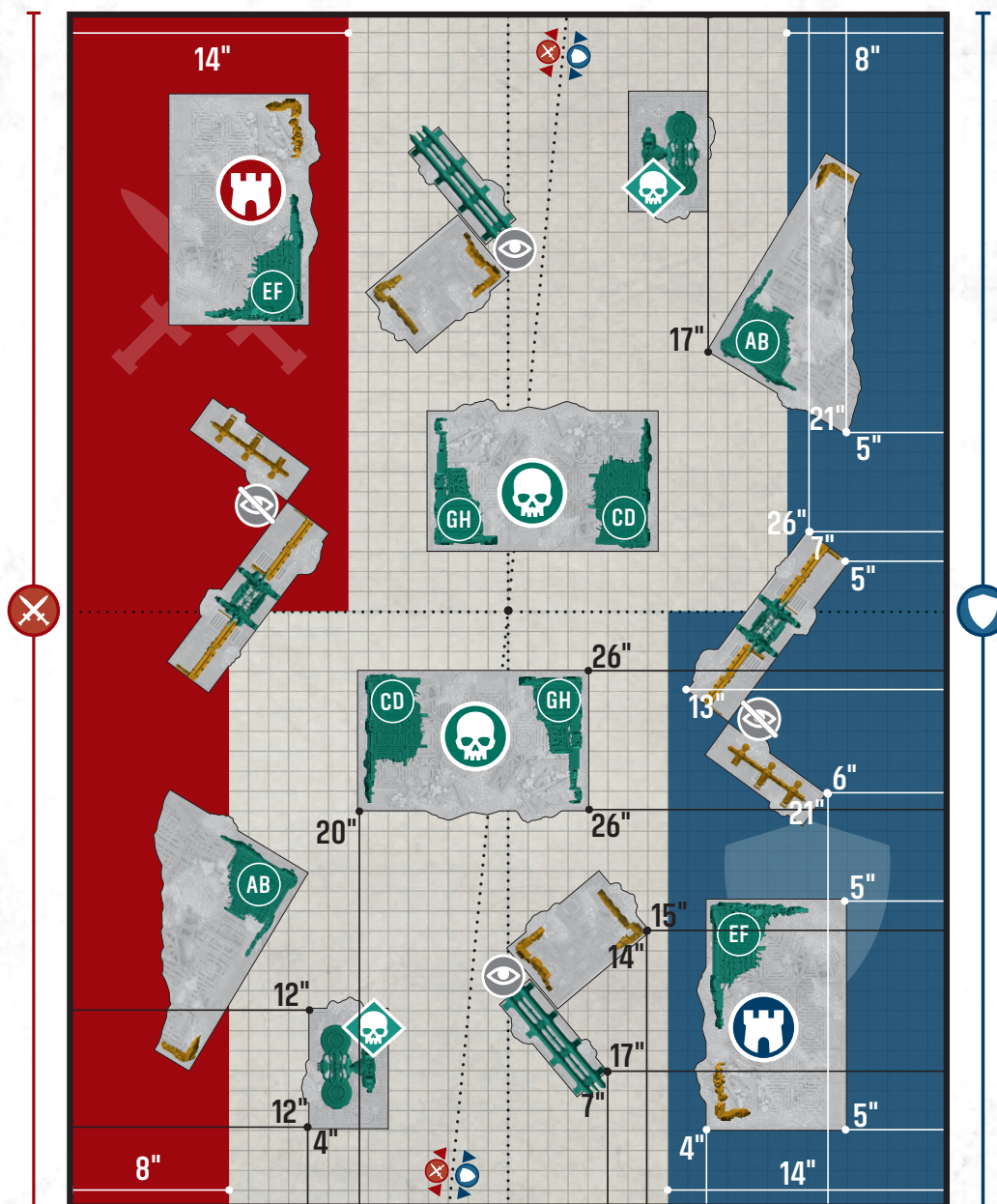
MISSION
FLEISCHWOLF

VS


TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
FLEISCHWOLF

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
STRAFE

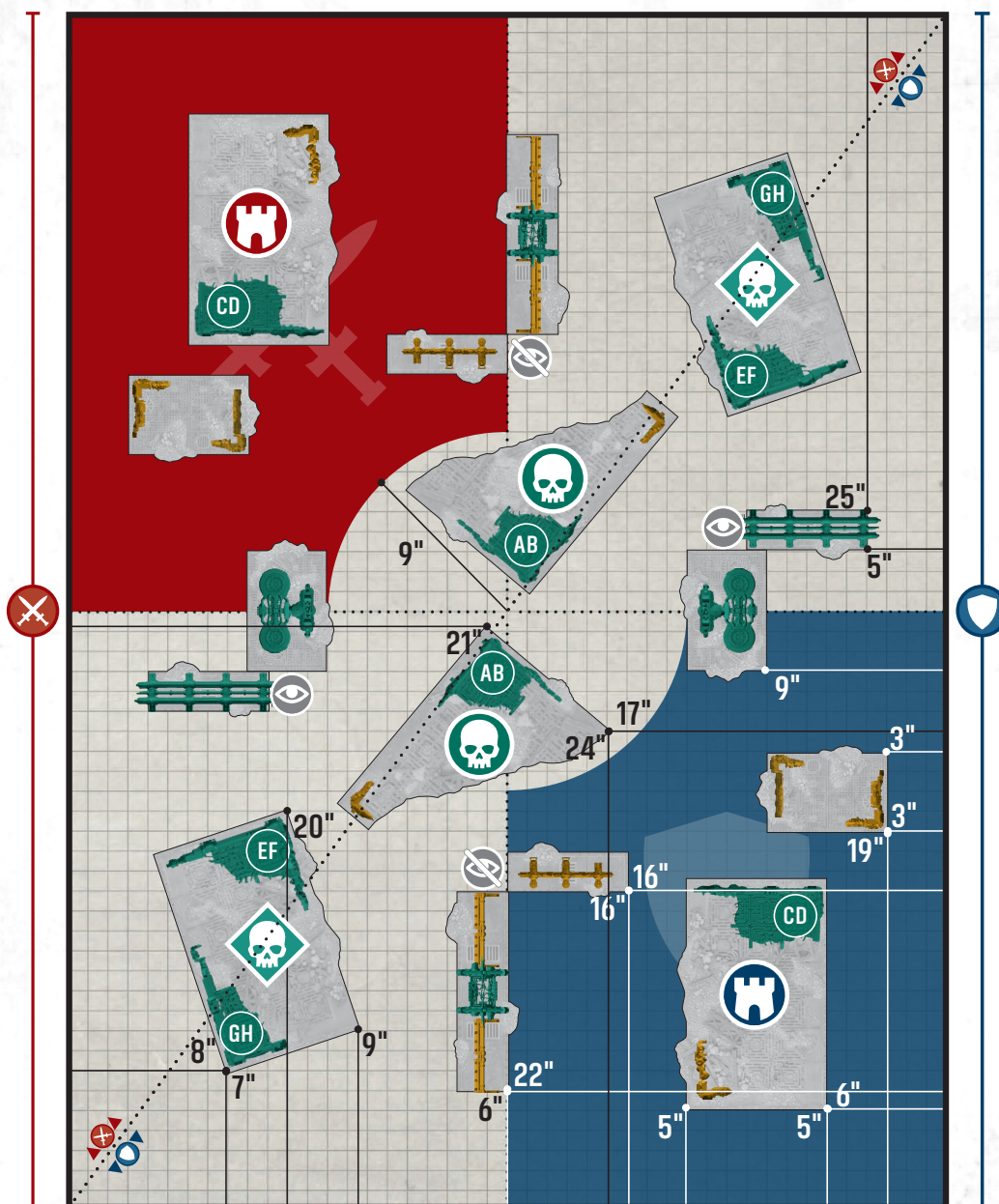
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
VERZÖGERUNGSGEFECHT

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
STRAFE

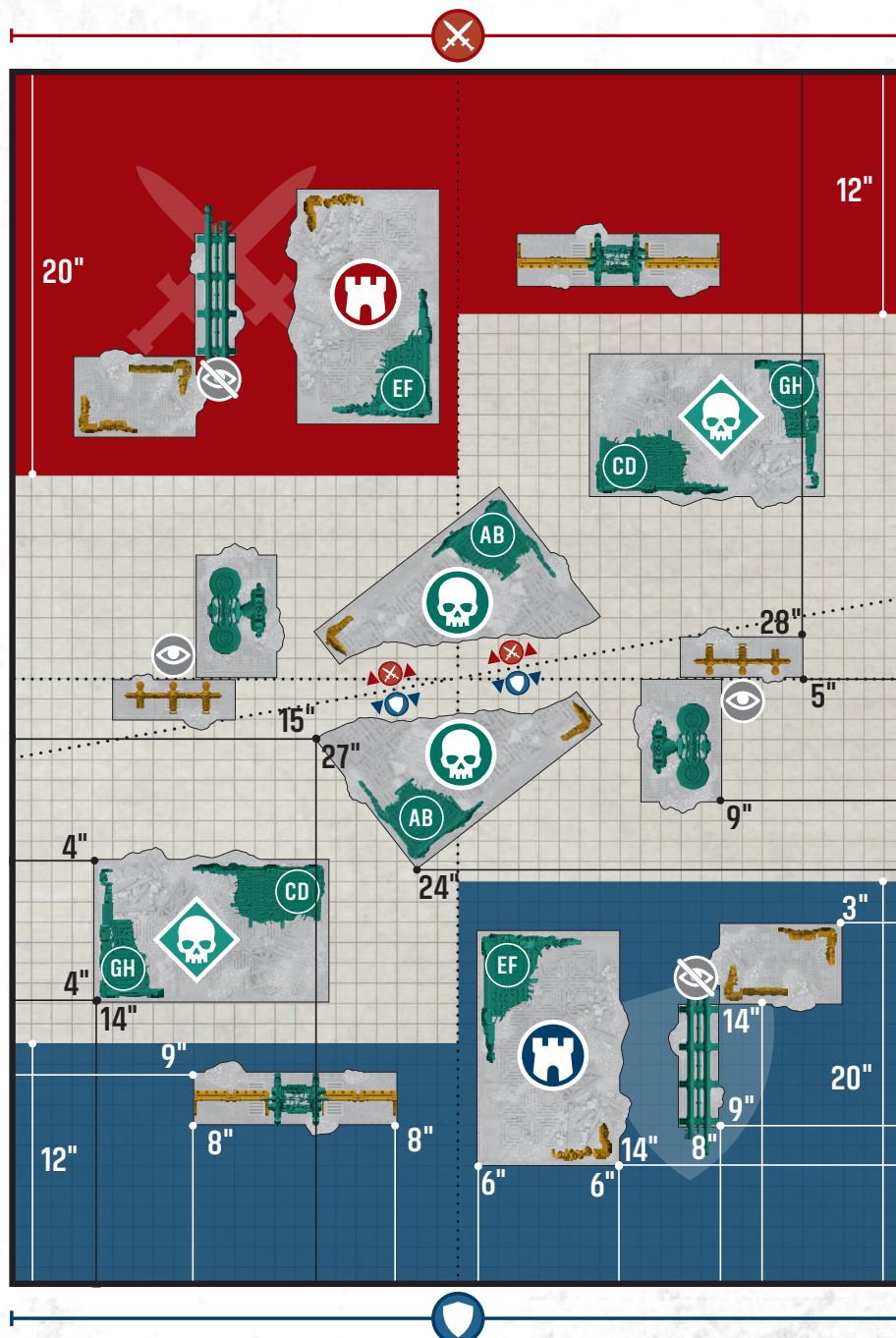
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
VERZÖGERUNGSGEFECHT

ANORDNUNG B





MISSION STRAFE

VS



MISSION

VERZÖGERUNGSGEFECHT

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
WEIHEN

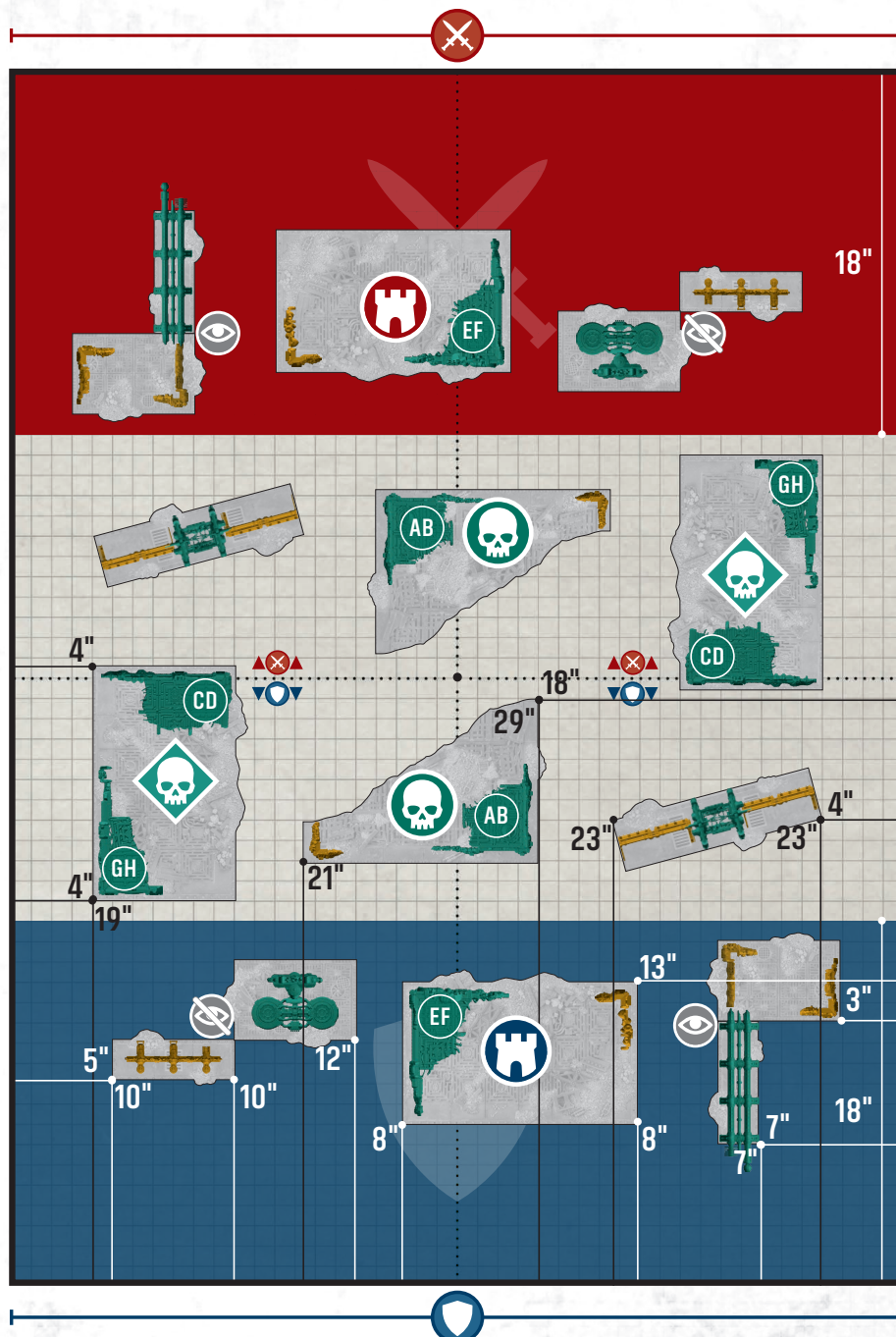
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
TRIANGULATION

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
WEIHEN

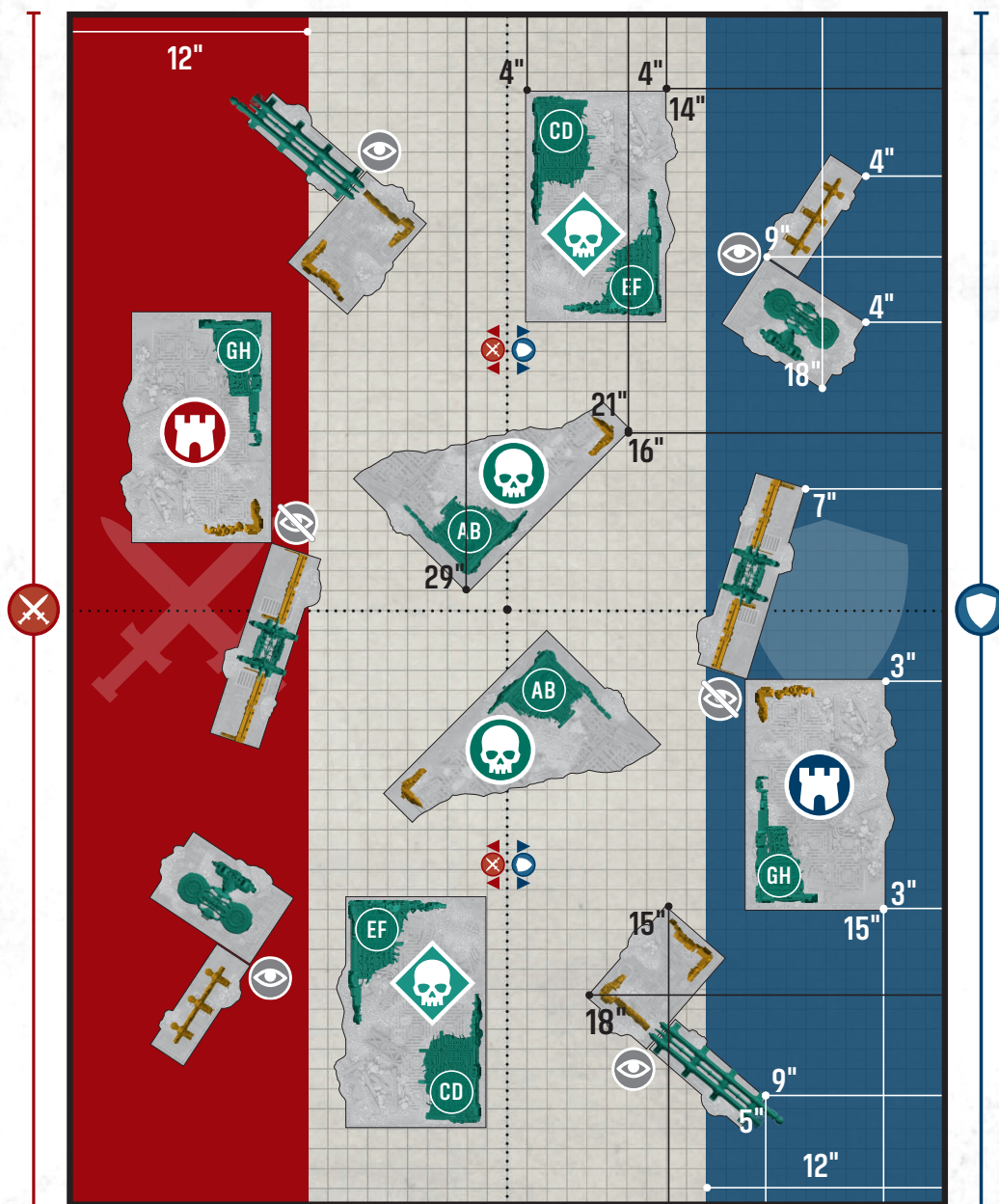
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
TRIANGULATION

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
WEIHEN

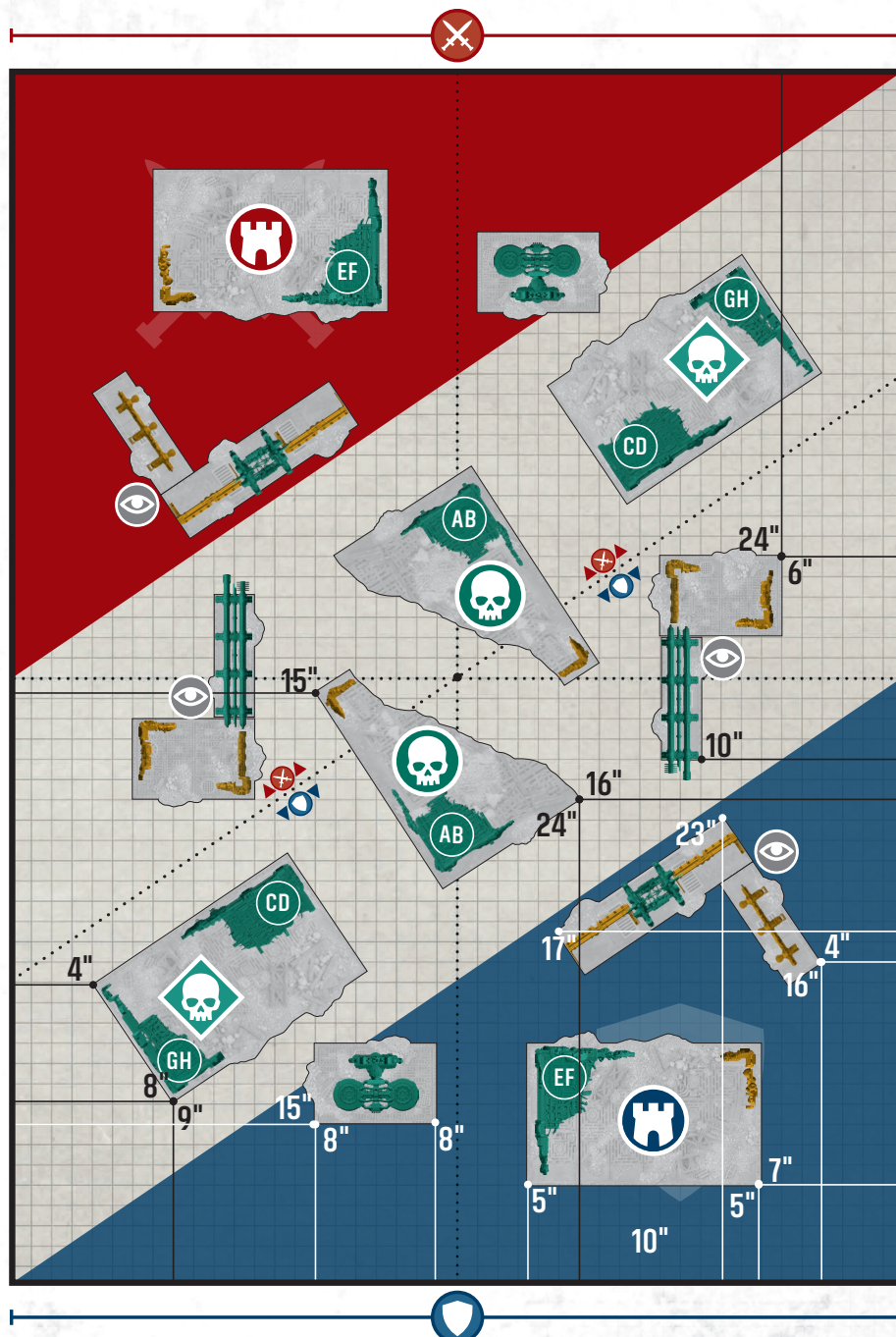
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
TRIANGULATION

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
LÖSCHE DEN FEIND AUS

MISSION
ZORN DES ZERSTÖRERS

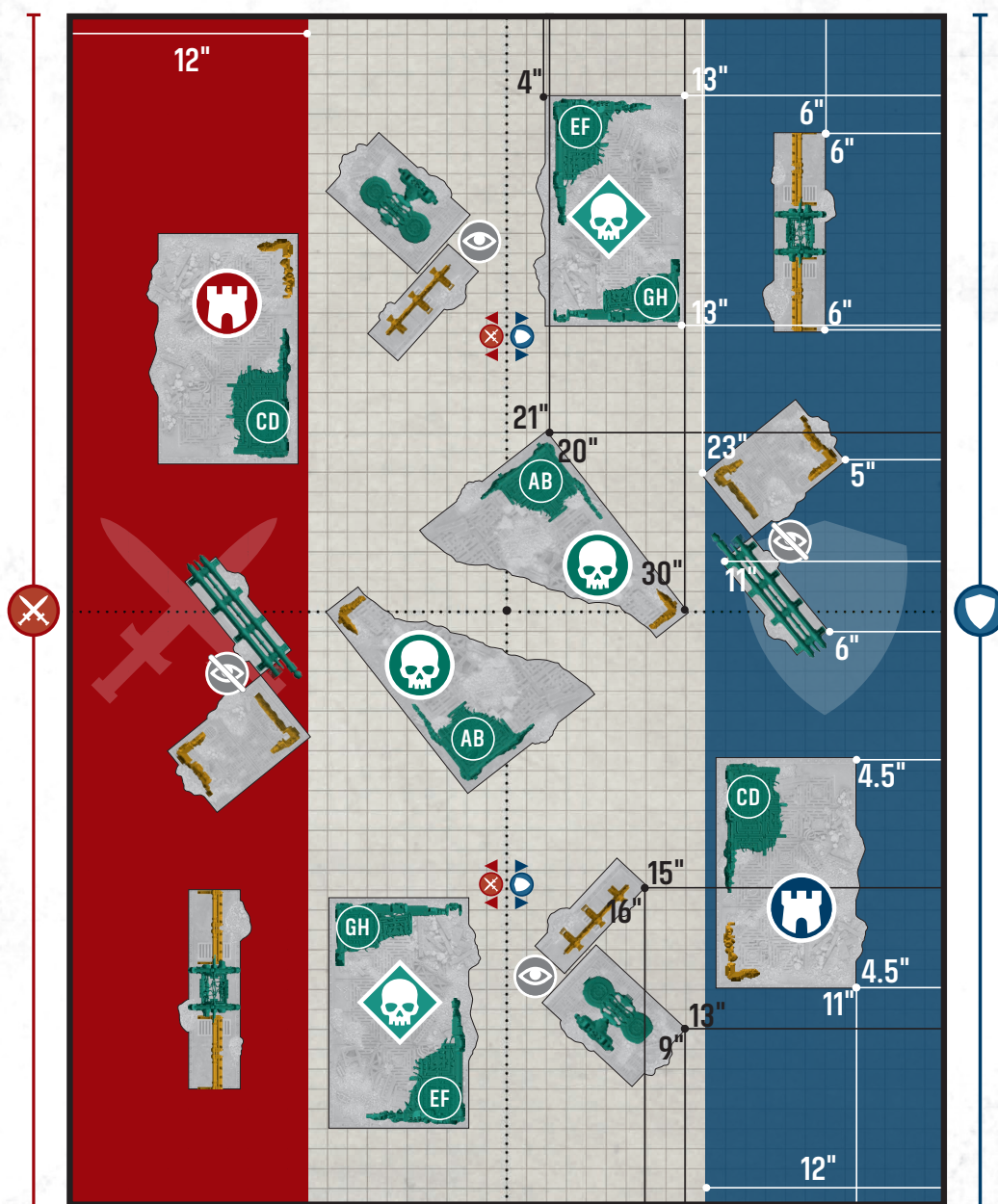
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
WICHTIGE VERBINDUNG

ANORDNUNG A





MISSION
ZORN DES ZERSTÖRERS

VS



MISSION
WICHTIGE VERBINDUNG

ANORDNUNG B





MISSION
ZORN DES ZERSTÖRERS

VS



MISSION
WICHTIGE VERBINDUNG

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
AUSMANÖVRIEREN

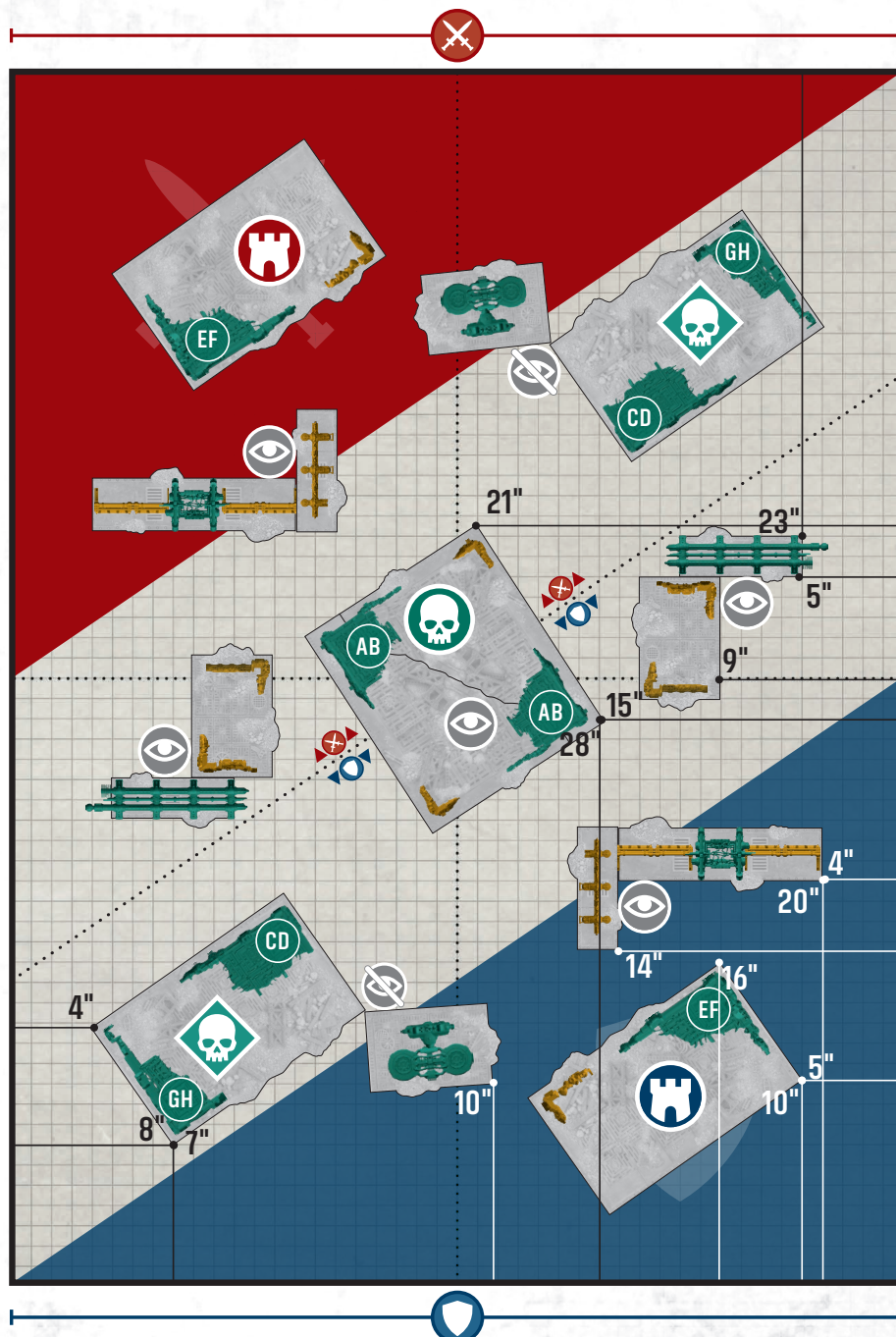
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
AUSMANÖVRIEREN

ANORDNUNG A





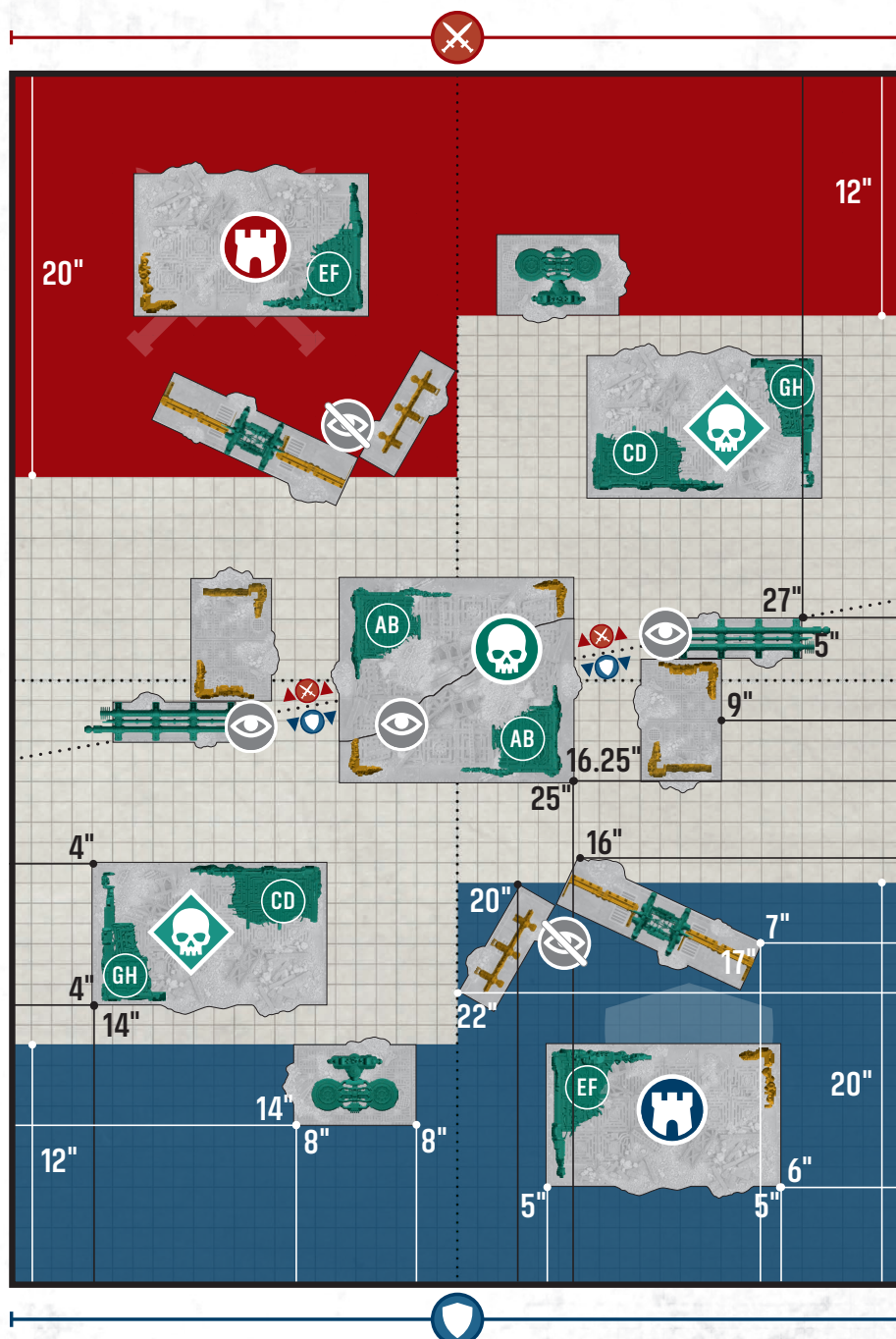
MISSION AUSMANÖVRIEREN

VS



MISSION AUSMANÖVRIEREN

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
AUSMANÖVRIEREN

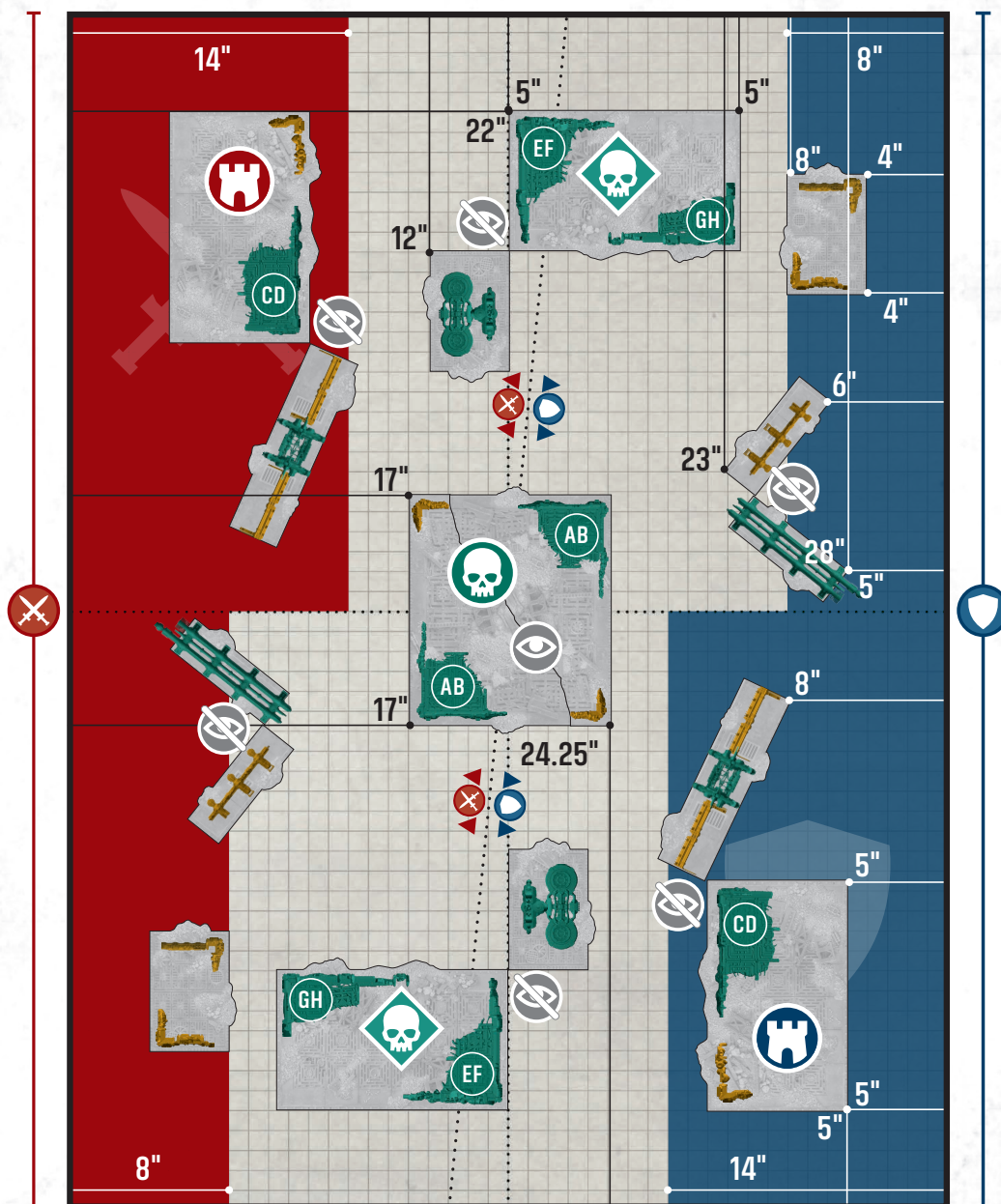
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
AUSMANÖVRIEREN

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
RAUCH UND SPIEGEL

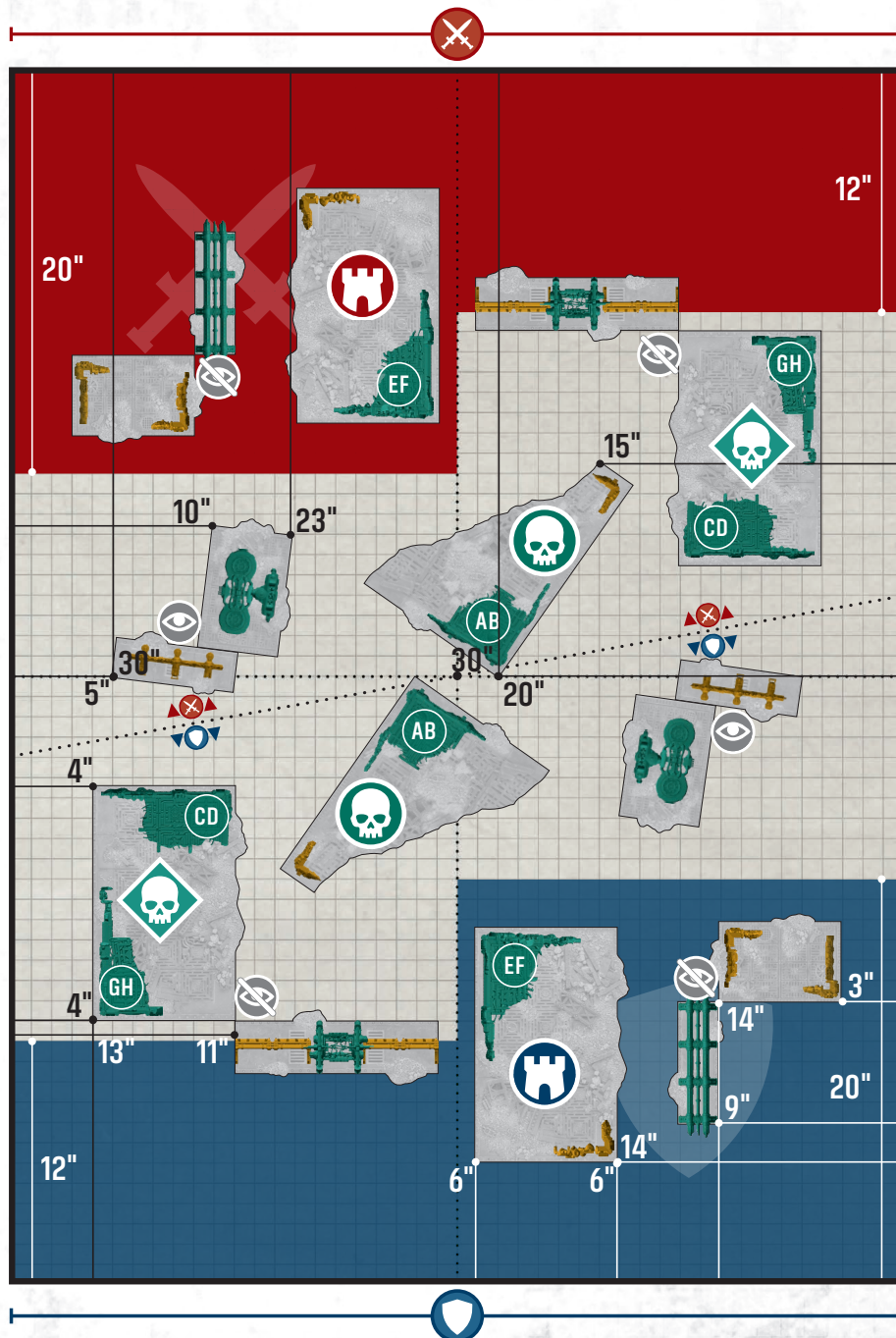


TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
FEIND BEOBACHTEN

VS

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
RAUCH UND SPIEGEL

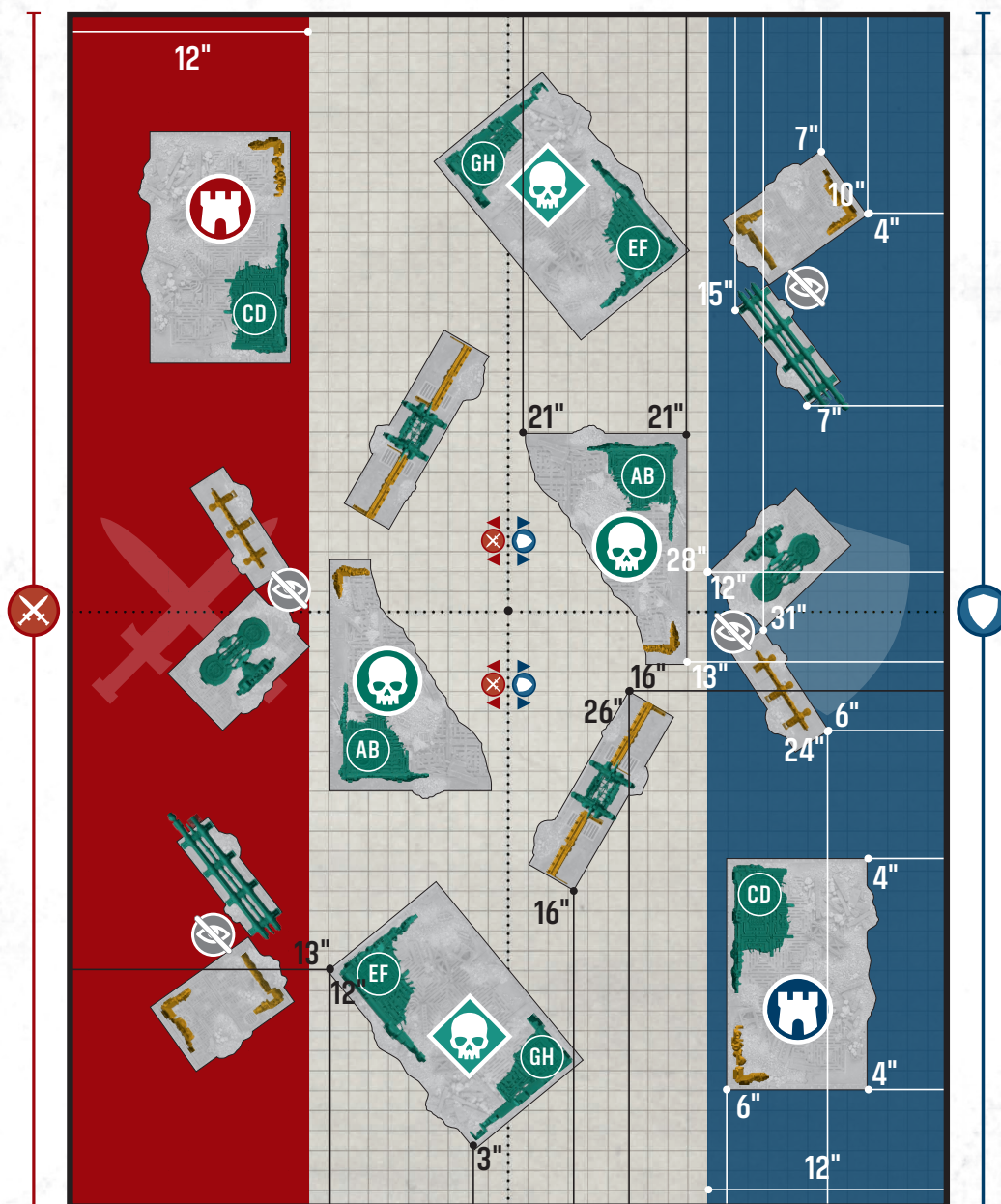


TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
FEIND BEOBACHTEN

VS

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
RAUCH UND SPIEGEL

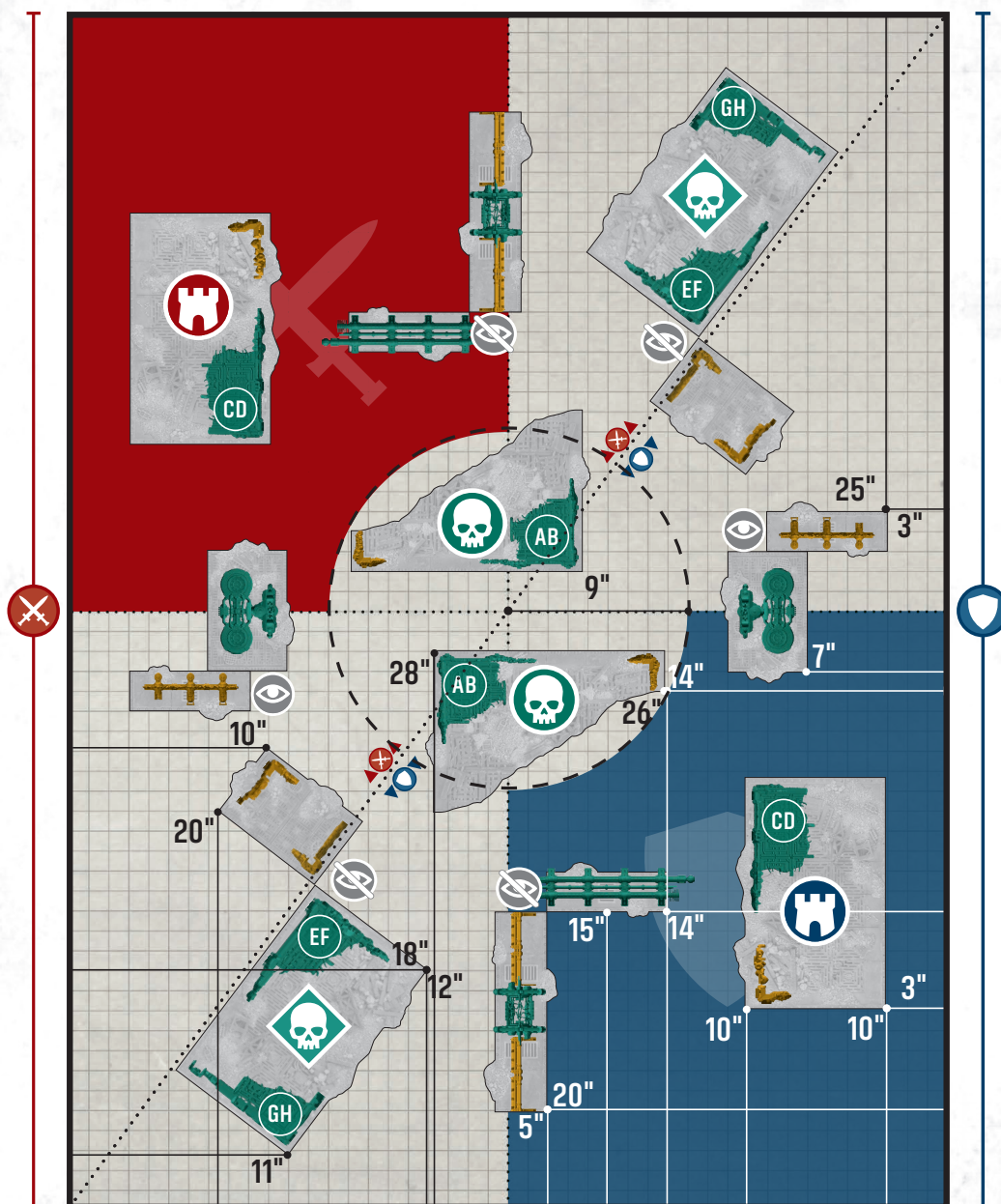


TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
FEIND BEOBACHTEN

VS

ANORDNUNG C





MISSION

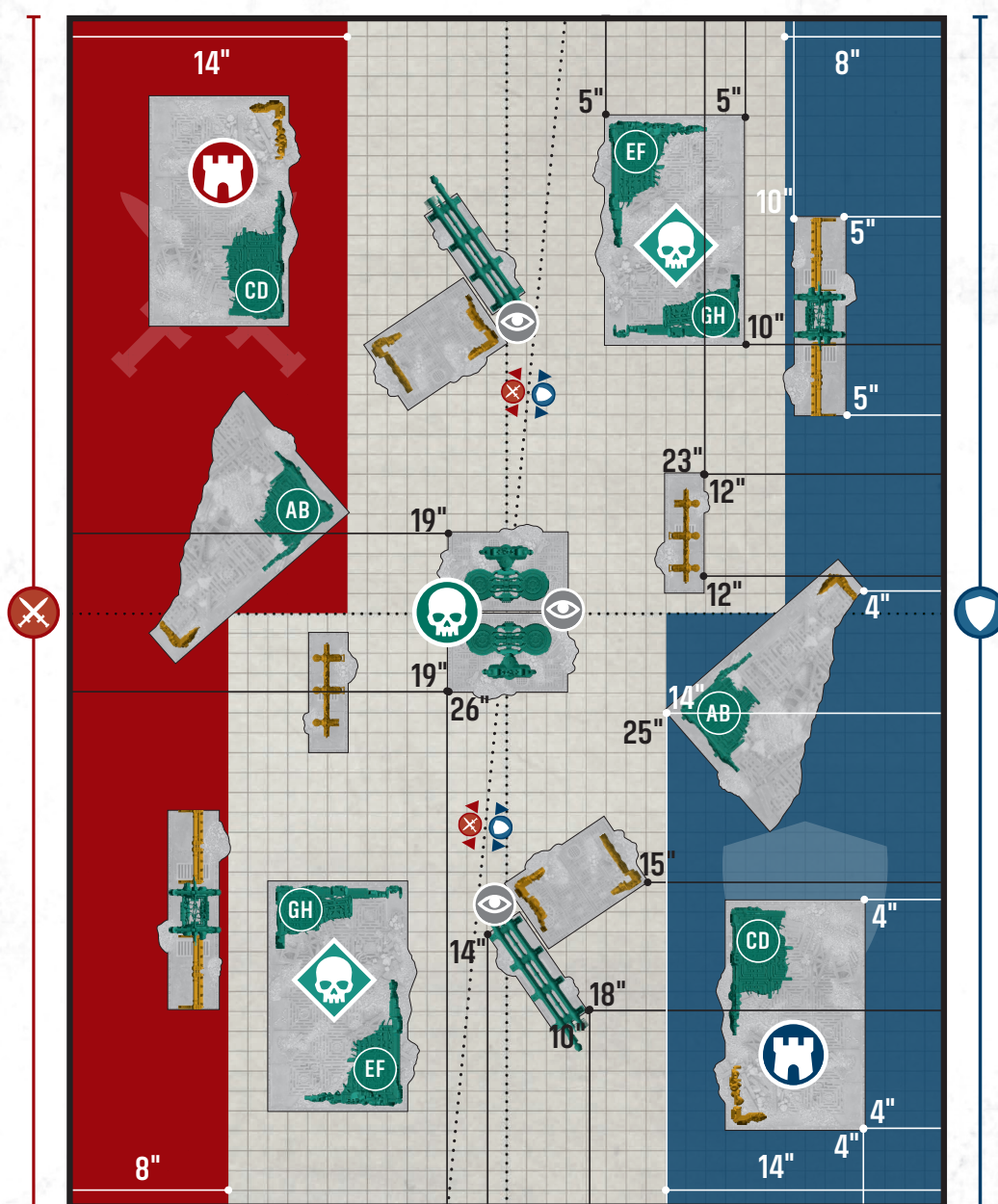
FINDEN UND VERWEIGERN

VS



MISSION
RELIKT BERGEN

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
FINDEN UND VERWEIGERN

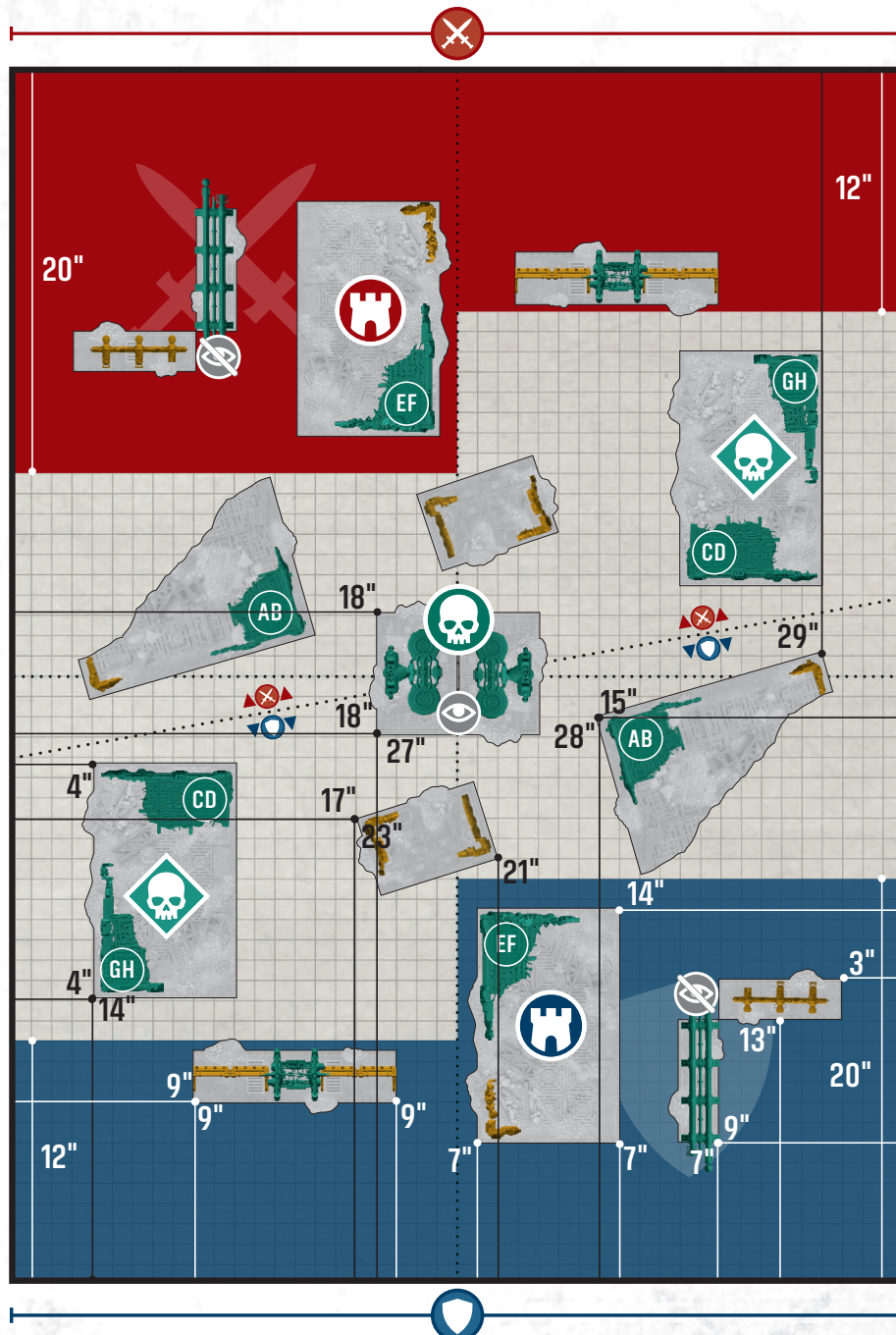


TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
RELIKT BERGEN

VS

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
STÖRANGRIFF

MISSION
FINDEN UND VERWEIGERN

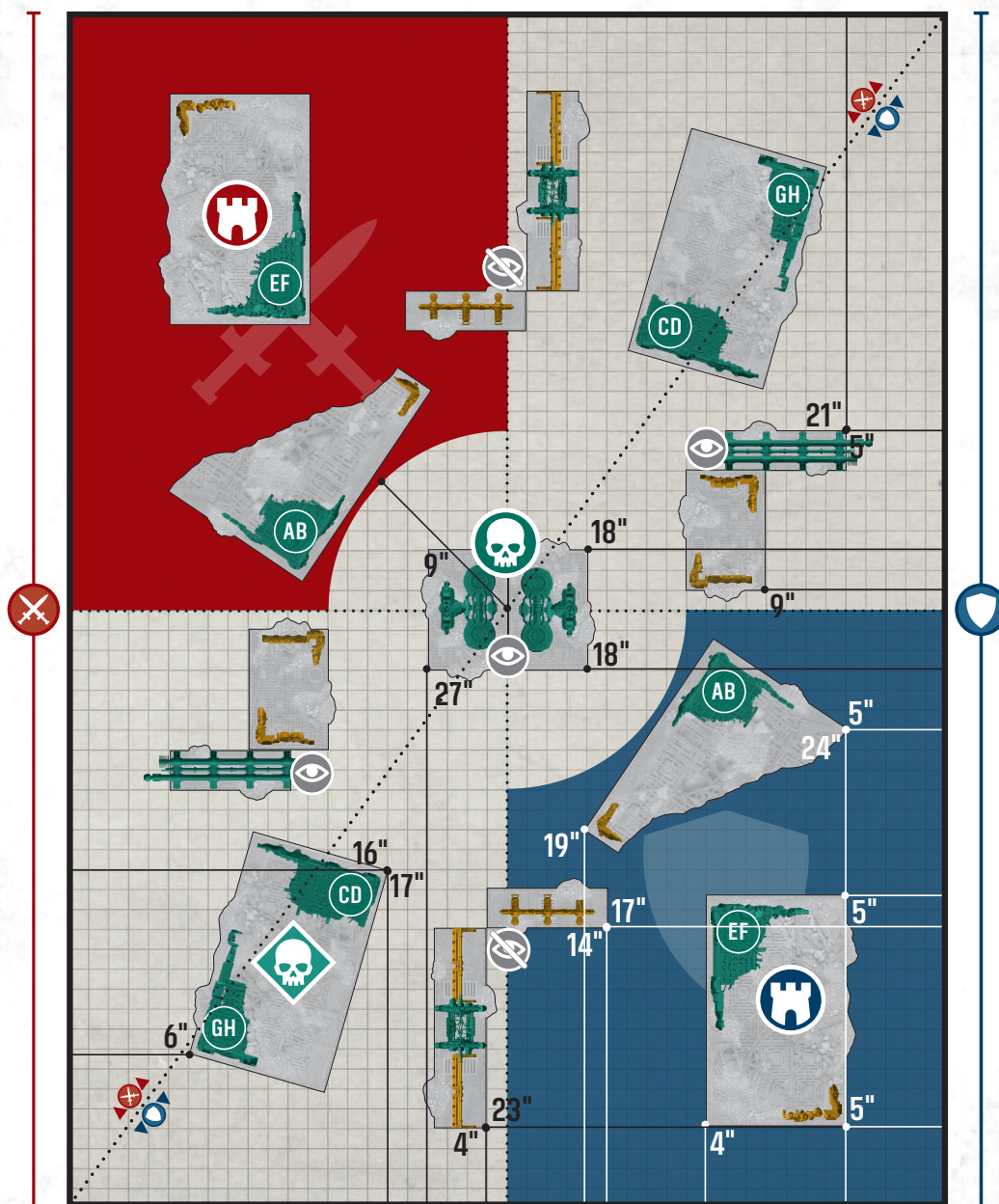
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
RELIKT BERGEN

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

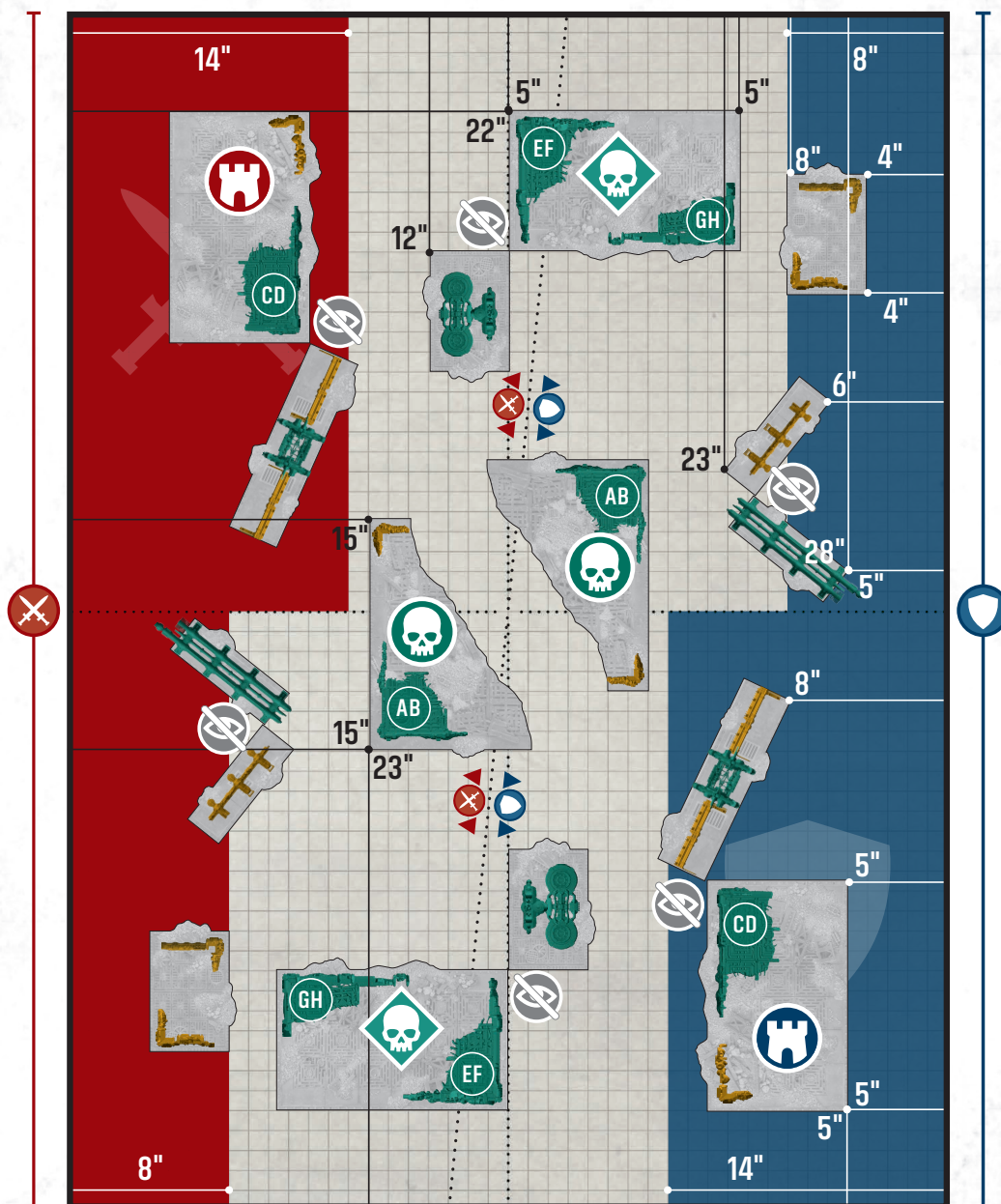
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

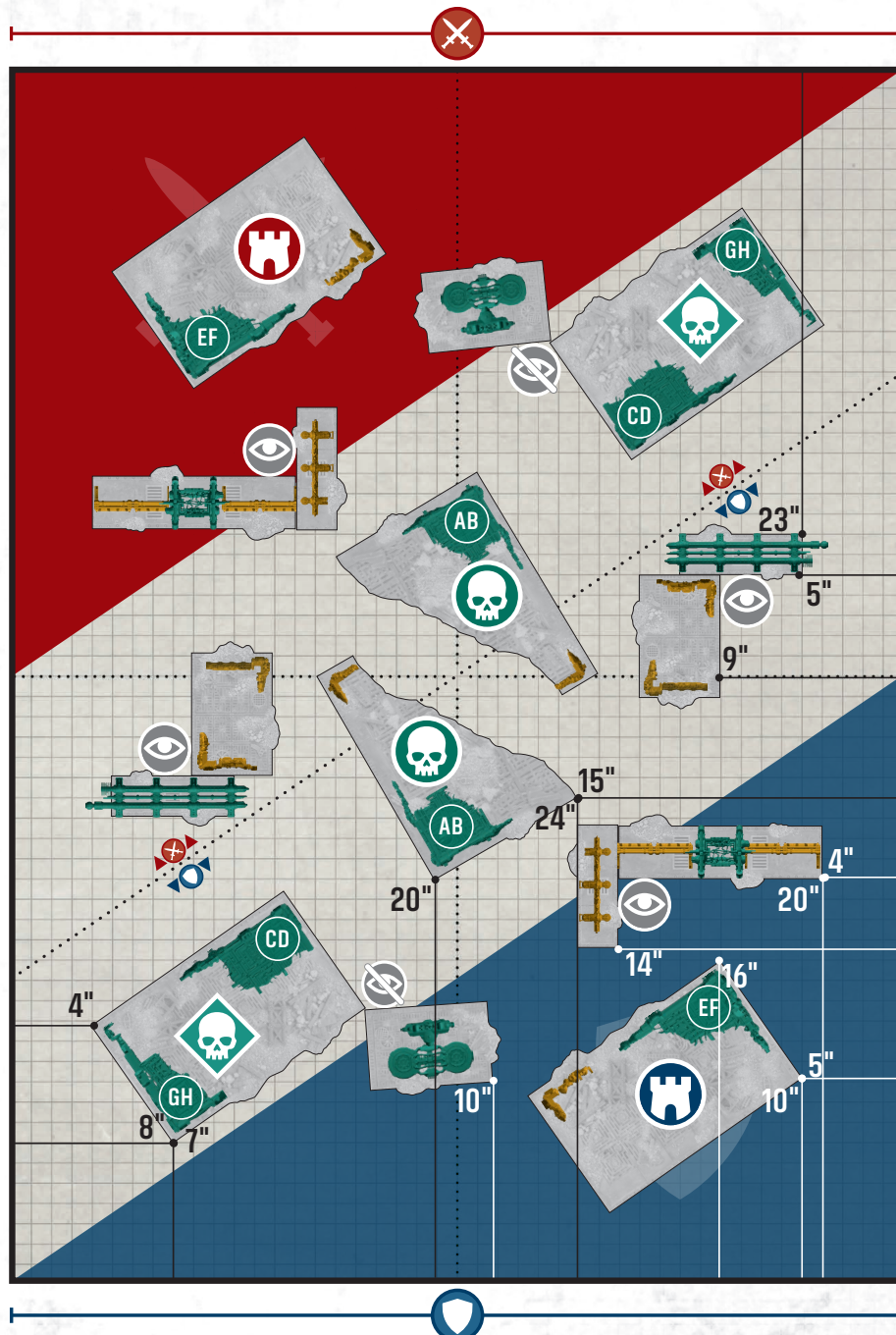
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

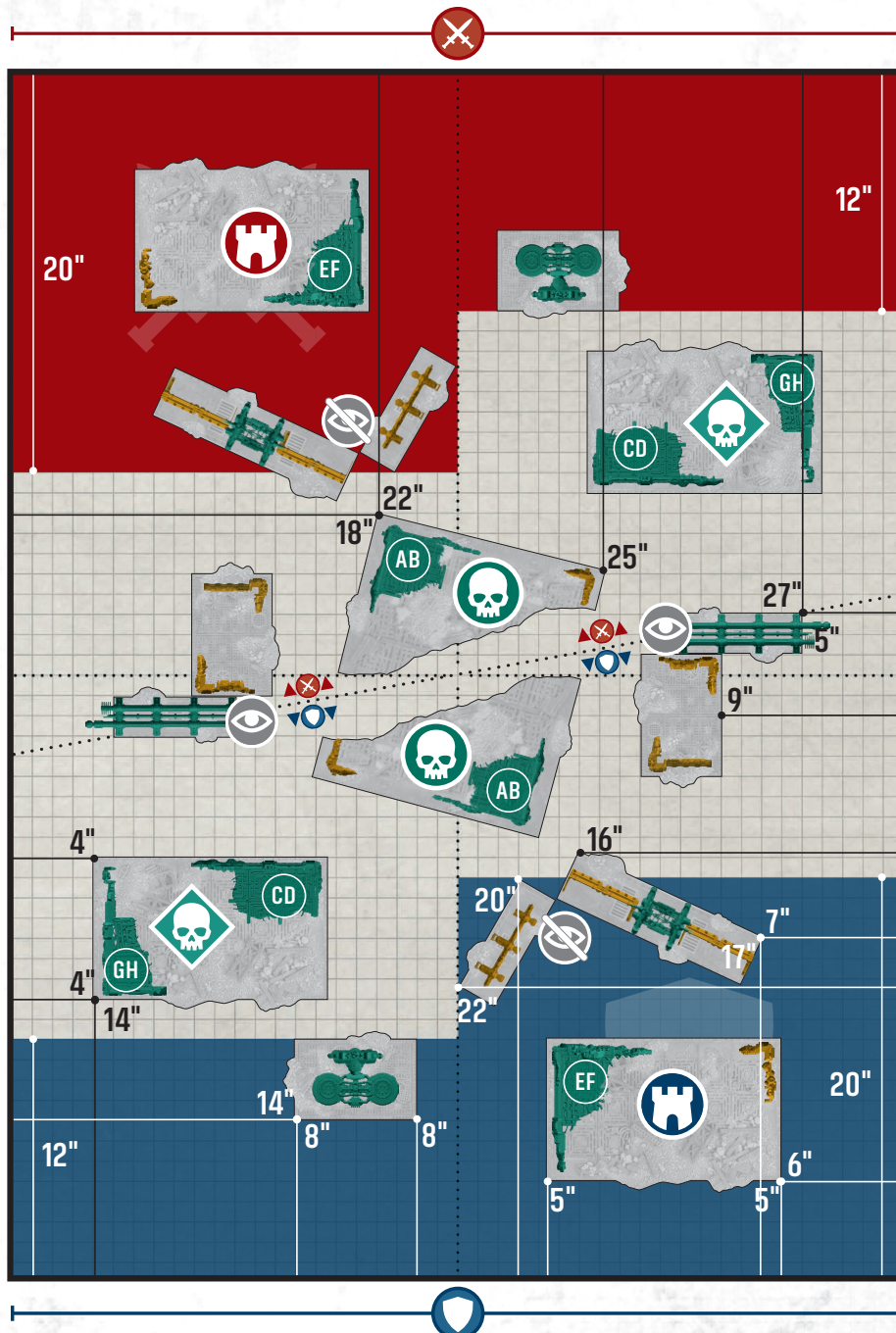
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
INFORMATIONEN SAMMELN

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
SUCHEN UND AUSLÖSCHEN

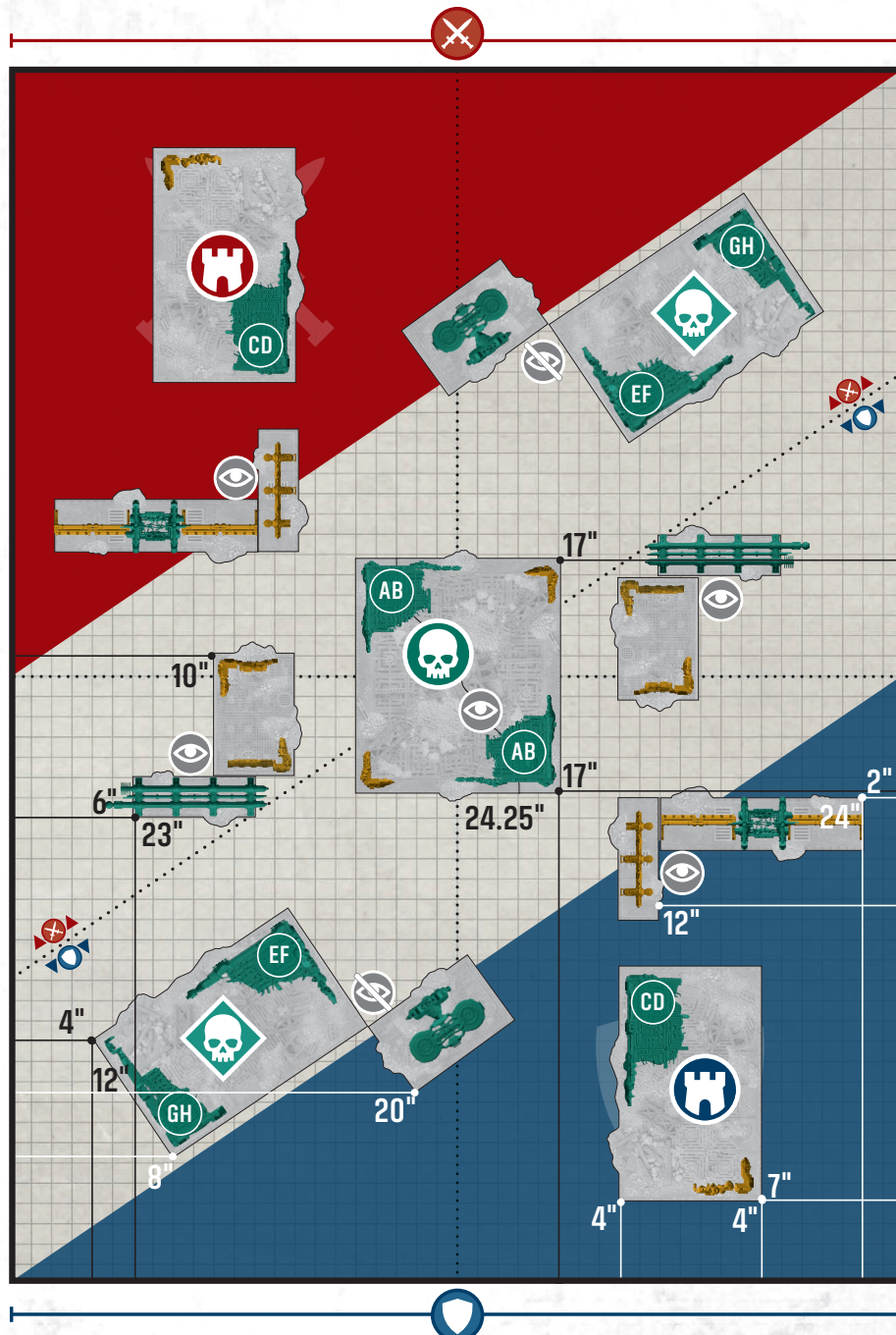


TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
VORHUTOPERATION

VS

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
SUCHEN UND AUSLÖSCHEN

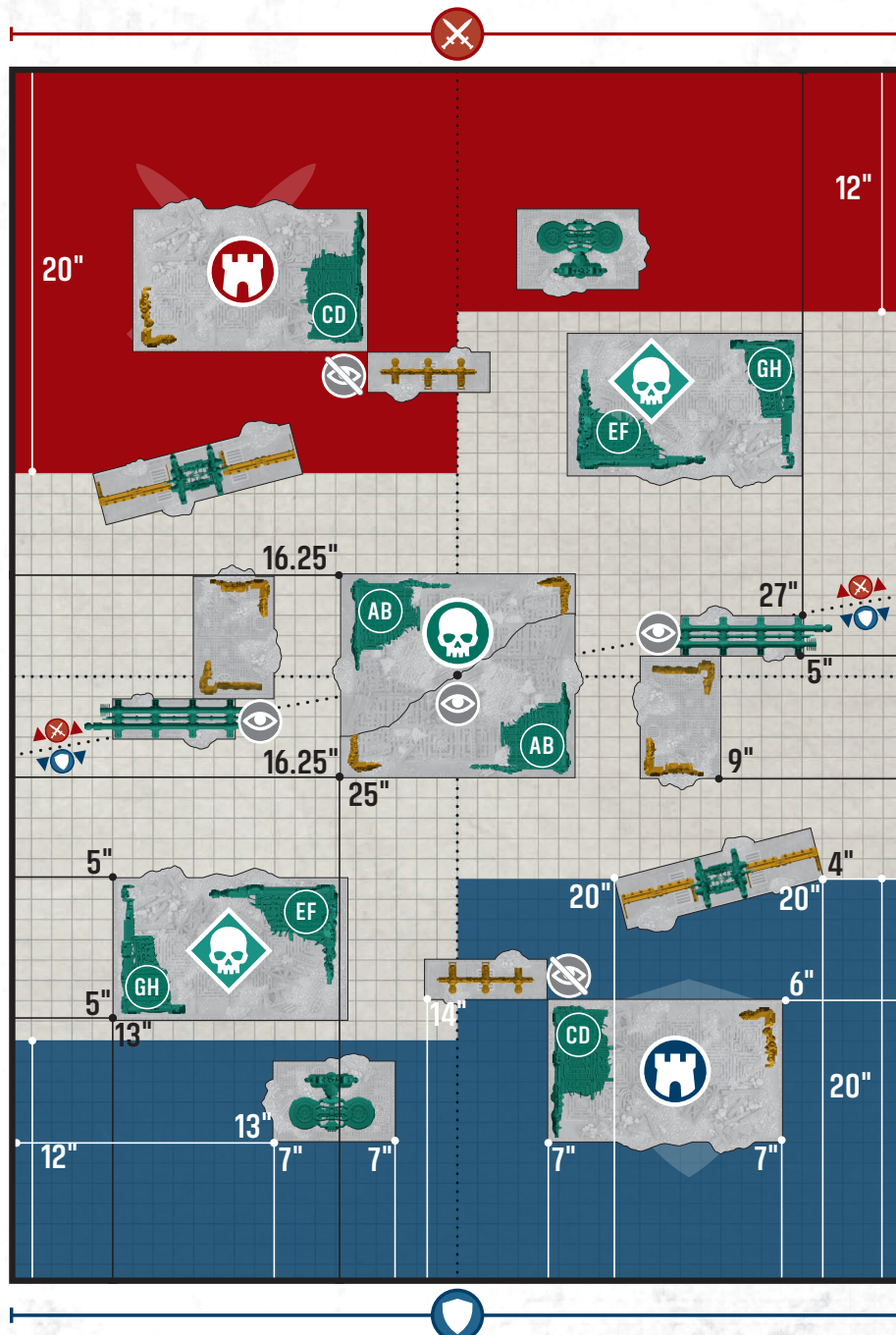


TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
VORHUTOPERATION

VS

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
AUSKUNDSCHAFTEN

MISSION
SUCHEN UND AUSLÖSCHEN

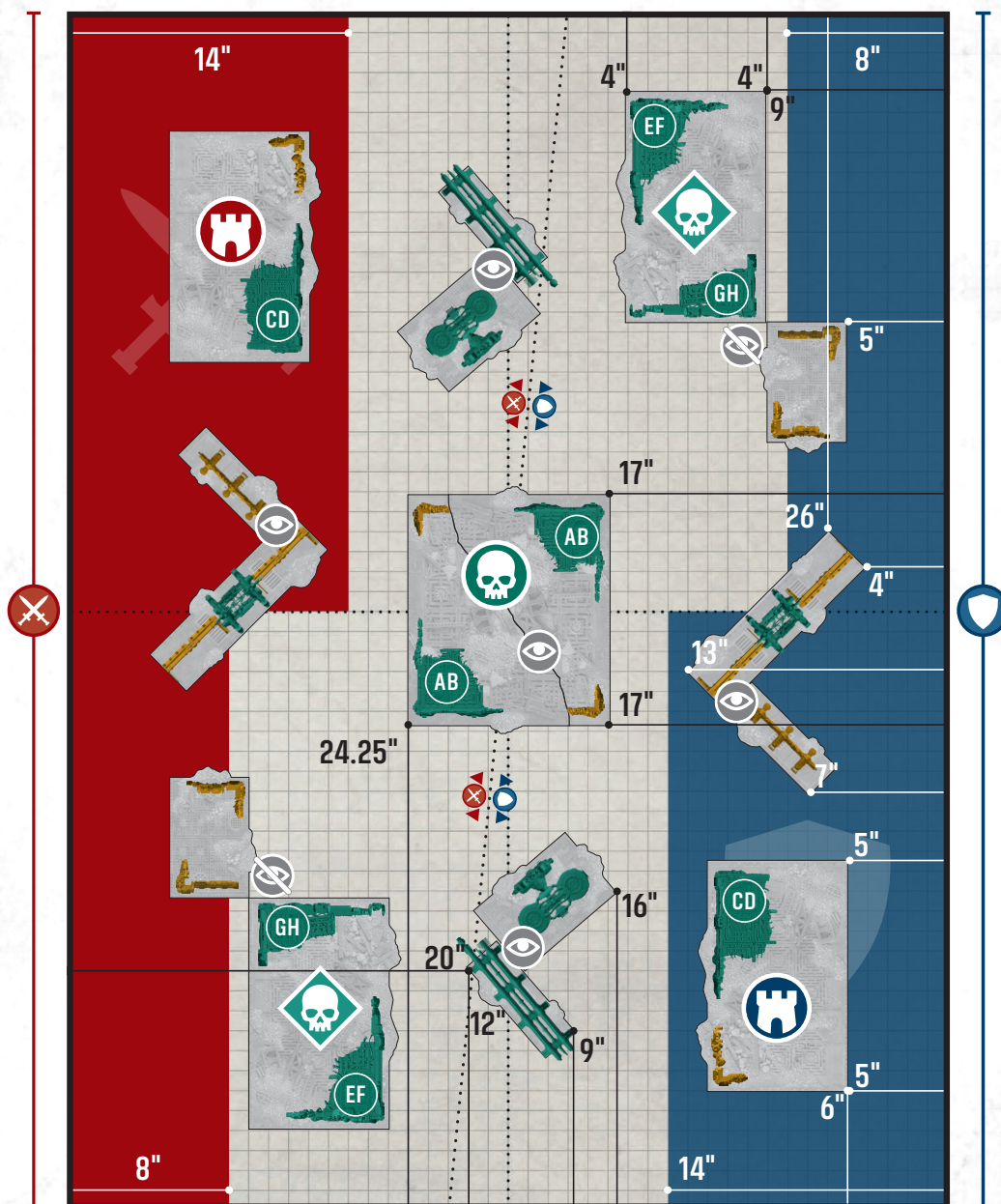


TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
VORHUTOPERATION

VS

ANORDNUNG C





TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

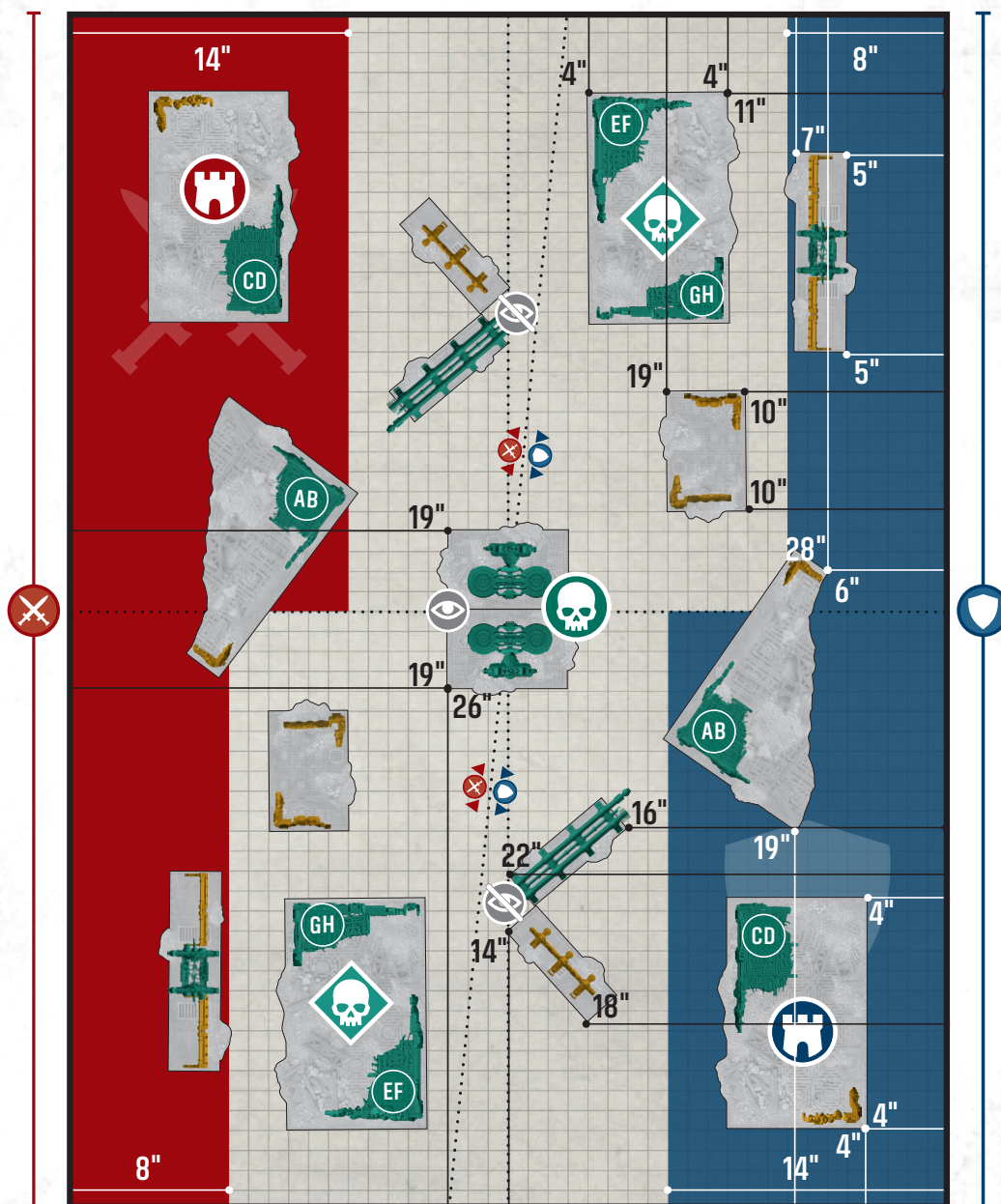
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

ANORDNUNG A





TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

ANORDNUNG B





TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

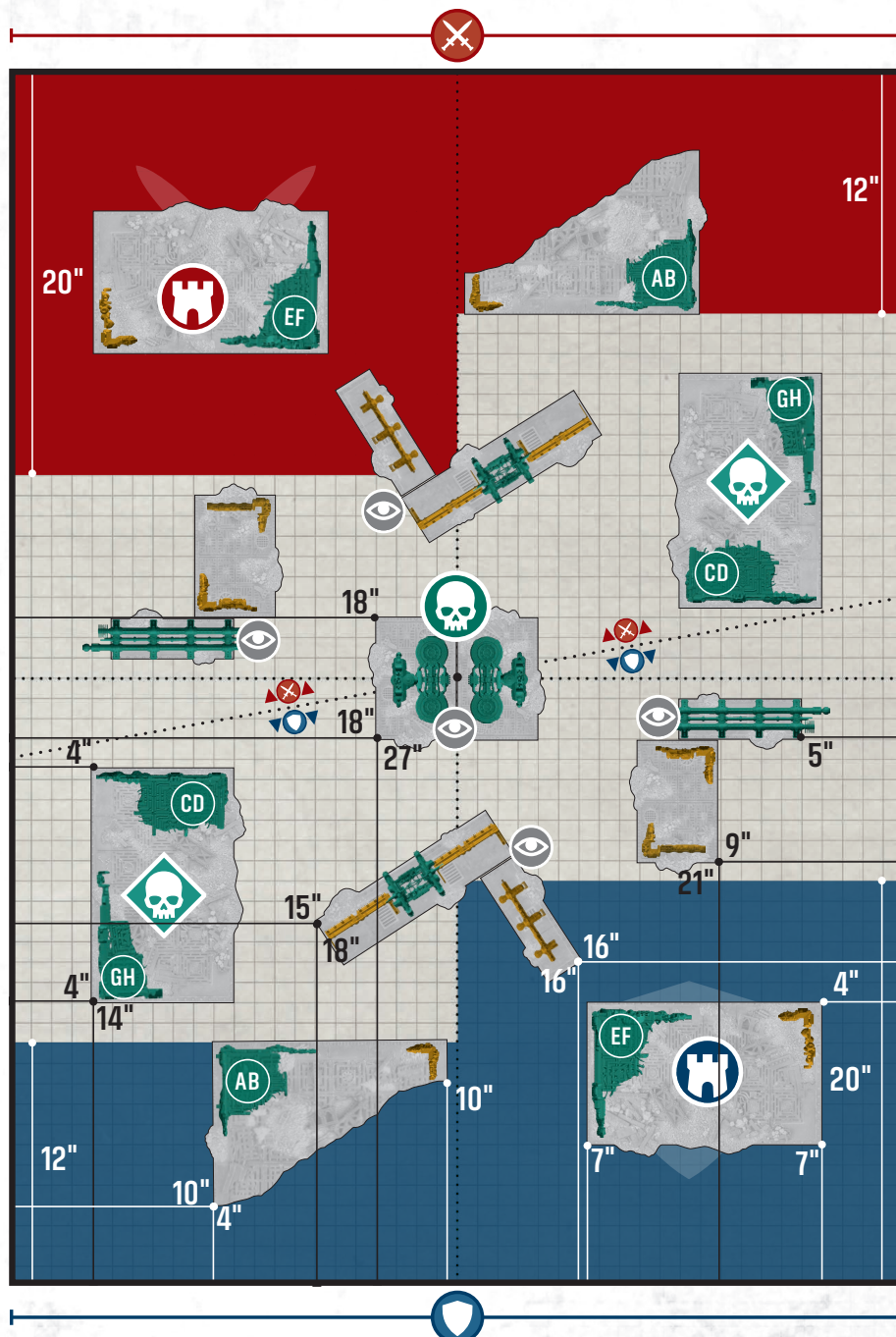
VS



TRUPPENAUFSTELLUNG
PRIORITÄTSZIELE

MISSION
SABOTAGE

ANORDNUNG C





LEITFADEN BASEGRÖSSEN

STAND: JUNI 2026

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

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

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

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

INHALT

Adepta Sororitas	55	Drukhari	74
Adeptus Custodes	56	Emperor's Children	75
Adeptus Mechanicus	57	Grey Knights	77
Adeptus Titanicus	58	Imperiale Ritter	79
Aeldari	59	Konglomerate der Votann	80
Agenten des Imperiums	78	Necrons	81
Astra Militarum	61	Orks	83
Black Templars	63	Space Marines	85
Blood Angels	65	Space Wolves	88
Chaos Space Marines	69	Sternenreich der T'au	89
Chaosdämonen	66	Symbiontenkulte	76
Chaosritter	68	Thousand Sons	91
Dark Angels	71	Tyranniden	92
Death Guard	72	World Eaters	94
Deathwatch	73		

PRODUZIERT VOM WARHAMMER DESIGN STUDIO

Leitfaden Basegrößen © Copyright Games Workshop Limited 2026.

ADEPTA SORORITAS

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

ADEPTUS CUSTODES

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

ADEPTUS MECHANICUS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Archaeopter Fusilavis	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Archaeopter Stratoraptor	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Archaeopter Transvector	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Belisarius Cawl	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Corpuscarii-Elektropriester	32 mm
Cybernetica-Datenschmied	32 mm
Dominus-Techpriester	50 mm
Eisenschreiter-Ballistarii	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Fulguriten-Elektropriester	32 mm
Hastarii-Exterminatoren	32 mm
Hastarii-Füsiliere	32 mm
Kastelan-Roboter	60 mm
Manipulus-Techpriester	50 mm
Maschinenseher-Techpriester	32 mm
Onager-Dünenläufer	130 mm
Pteraxii-Aerovenatoren	40 mm
Pteraxii-Sterilisatoren	40 mm
Serberys-Husaren	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Serberys-Schwefelhunde	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Servitor-Kampfkade: Kampfservitoren	25 mm
Servitor-Kampfkade: Servitor-Unterbefehlshaber/Waffenservitoren	32 mm
Sicarianische Infiltratoren	40 mm
Sicarianische Rostpirscher	40 mm
Skitarii-Jäger	25 mm
Skitarii-Jäger/Skitarii-Strahlenkrieger: Transuranische Arkebuse	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Skitarii-Marschall	32 mm
Skitarii-Strahlenkrieger	25 mm
Skorpius-Desintegrator	Rumpf
Skorpius-Dünenschweber	Rumpf
Sturm-Kataphron	60 mm
Sydonianische Dragoner mit Radium-Jezzails	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sydonianische Dragoner mit Taserlanzen	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sydonianischer Skatros	40 mm
Technoarchäologe	32 mm
Thulia Ghuld	80 mm
Zerstörer-Kataphron	60 mm

ADEPTUS TITANICUS

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

AELDARI

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

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Schützengardisten: Waffenplattform	40 mm
Seelengift-Phantomjäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Seelenschnitter	28,5 mm
Skorpionkrieger	28,5 mm
Solitär	25 mm
Sternenfang	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Sternenrächer	28,5 mm
Sternentänzer	großes Flugbase
Sternwunden-Korsaren	28,5 mm
Sturmfalke	großes Flugbase
Sturmgardisten	28,5 mm
Sturmgardisten: Schlangenschildplattform	40 mm
Todesfeen	28,5 mm
Todesnarr	25 mm
Warpanonenplattform	40 mm
Warpspinnen	28,5 mm
Wellenschlange	großes Flugbase
Weltenläufer	28,5 mm
Windläufer	großes Flugbase
Windreiter	kleines Flugbase
Windviper	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Ynnari-Archon	32 mm
Ynnari-Hekatorii	25 mm
Ynnari-Incubi	28,5 mm
Ynnari-Kabalenkrieger	25 mm
Ynnari-Raubjäger	kleines Flugbase
Ynnari-Schattenbarke	großes Flugbase
Ynnari-Schattenviper	großes Flugbase
Ynnari-Succubus	25 mm
Yvraine	Ovalbase 75 mm × 42 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Phantom Titan	Rumpf
Revenant Titan	Rumpf

ASTRA MILITARUM

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

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

BLACK TEMPLARS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Champion des Imperators	40 mm
Execrator	40 mm
Gladiator Lancer	100 mm
Gladiator Reaper	100 mm
Gladiator Valiant	100 mm
Großmarschall Helbrecht	60 mm
Impulsor	100 mm
Kastellan	40 mm
Kreuzfahrertrupp: Neophyten	28,5 mm
Kreuzfahrertrupp: Paladine	32 mm
Kreuzfahrertrupp: Schwertbruder	40 mm
Kreuzzug-Standartenträger	40 mm
Land Raider Crusader	Rumpf
Marschall	40 mm
Ordenspriester Grimaldus	40 mm
Ordenspriester Grimaldus: Cenobiten-Servitoren	28,5 mm
Protektorgardetrupp	32 mm
Repulsor	100 mm
Repulsor Executioner	100 mm
Schwertbrudertrupp	40 mm
Terminatortrupp	40 mm

BLOOD ANGELS

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

CHAOS DAEMONS

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

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

CHAOS KNIGHTS

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

CHAOS SPACE MARINES

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Abaddon der Vernichter	60 mm
Auserkorene	32 mm
Besessene	40 mm
Chaosbiker	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Chaosbruten	50 mm
Chaoslord	40 mm
Chaoslord in Terminorrüstung	40 mm
Chaoslord mit Sprungmodul	40 mm
Chaosterrortrupp	40 mm
Cypher	32 mm
Dämonenprinz der Häretiker-Astartes	60 mm
Dämonenprinz der Häretiker-Astartes mit Flügeln	60 mm
Dunkle Kongregation: Gesegnete Klinge	28,5 mm
Dunkle Kongregation: Kultdemagoge, Psihexe, Ikonarch	32 mm
Dunkler Apostel	40 mm
Dunkler Apostel: Dunkler Jünger	25 mm
Fabius Gallus	40 mm
Fabius Gallus: Chirurgia-Akolyth	32 mm
Finstergor-Tierrmenschen	32 mm
Flammender Kultist	32 mm
Geißel	160 mm
Haarken Weltenforderer	40 mm
Havocs	40 mm
Herren des Mahlstroms: Die Vollstreckerin	32 mm
Herren des Mahlstroms: Garlon Seelenfresser; Garreon, Herr der Leichen; Katar Garrix; Kapitänin Sargotta	40 mm
Hexer	40 mm
Hexer in Terminorrüstung	40 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Höllenschlächter	60 mm
Höllenspinne	100 mm
Huron Schwarzherz	50 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Kravek Morne	50 mm
Kultistenpöbel	25 mm
Kyborgs	50 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Legionäre	32 mm
Maschinenfluchfürst auf Höllenschreiter	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Meister der Besessenheit	40 mm
Meister der Exekutionen	40 mm
Mutilatoren	50 mm
Nemesisklaue	32 mm

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Noctilitkrone	Rumpf
Plünderer der Roten Korsaren	40 mm
Predator Annihilator des Chaos	Rumpf
Predator Destructor des Chaos	Rumpf
Raptoren	32 mm
Raub-Captain der Roten Korsaren	32 mm
Rhino des Chaos	Rumpf
Schädelherrscher des Khorne	Rumpf
Schmiedemonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Vashtorr der Arkifane	80 mm
Verfluchte Kultisten: Gequälter	40 mm
Verfluchte Kultisten: Mutant	25 mm
Verräter-Soldatentrupp	25 mm
Verräter-Zuchtmeister	32 mm
Verräter-Zuchtmeister: Verräter-Ogryn	40 mm
Vindicator des Chaos	Rumpf
Warpkrallen	32 mm
Warpschmied	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm

DARK ANGELS

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

DEATH GUARD

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

DEATHWATCH

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

DRUKHARI

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Archon	32 mm
Cronos	großes Flugbase
Drazhar	40 mm
Folterer	25 mm
Fürstin Malys	32 mm
Haemonculus	25 mm
Hand des Archons	25 mm
Harpyien mit schweren Waffen	32 mm
Harpyien mit Splitterkarabinern	32 mm
Hekatarii	25 mm
Hellion	kleines Flugbase
Incubi	28,5 mm
Kabalenkrieger	25 mm
Lelith Hesperax	32 mm
Mandraks	28,5 mm
Nachtrabe-Jagdbomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Raubjäger	kleines Flugbase
Schattenbarke	großes Flugbase
Schattenjäger	großes Flugbase
Schattenviper	großes Flugbase
Sichelflügel-Jäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Succubus	25 mm
Talos	großes Flugbase

EMPEROR'S CHILDREN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Chaosbruten	50 mm
Chaosterminatoren	40 mm
Dämonenprinz des Slaanesh	60 mm
Dämonenprinz des Slaanesh mit Flügeln	60 mm
Erlesene Klingen	40 mm
Fulgrim	130 mm
Fürst der Kakophonie	40 mm
Fürst des Überschwangs	40 mm
Geißel	160 mm
Hexer	40 mm
Höllendrache	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Infractoren	32 mm
Klauenmonstrum	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Land Raider des Chaos	Rumpf
Lucius der Ewige	50 mm
Rhino des Chaos	Rumpf
Sonanzmarines	40 mm
Tormentoren	32 mm
DÄMONEN	
Dämonetten	25 mm
Hüter der Geheimnisse	100 mm
Jägerinnen	Ovalbase 60 mm × 35,5 mm
Shalaxi Höllenfluch	100 mm
Slaaneshbestien	Ovalbase 75 mm × 42 mm

GENESTEALER CULTS

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

GREY KNIGHTS

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

IMPERIAL AGENTS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Adepta-Sororitas-Immulator	Rumpf
Adepta-Sororitas-Trupp	32 mm
Agenten der Inquisition	25 mm
Agenten der Inquisition: Waffenservitoren	32 mm
Aquila-Kill-Team: Gravis-Veteranen	40 mm
Aquila-Kill-Team: Kill-Team-Sergeant und Deathwatch-Veteranen	32 mm
Bewaffnete Raumfahrer	25 mm
Callidus-Assassine	32 mm
Corvus Blackstar	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Culexus-Assassine	32 mm
Deathwatch-Kill-Team	32 mm
Entertruppen der Imperialen Kriegsflotte	25 mm
Entertruppen der Imperialen Kriegsflotte: Navis-Salvenlasergewehr, Endurant-Schild	28,5 mm
Eversor-Assassine	32 mm
Freihändlergefolge	25 mm
Grey-Knights-Terminatortrupp	40 mm
Imperiales Rhino	Rumpf
Inquisitionsschimäre	Rumpf
Inquisitor	32 mm
Inquisitor Coteaz	40 mm
Inquisitor Draxus	32 mm
Inquisitor Kroyle	60 mm
Inquisitorin Greyfax	32 mm
Navigator	32 mm
Priester des Ministorum	32 mm
Sanktifikatoren	25 mm
Subductortrupp	28,5 mm
Subductortrupp: Cybermastiff	25 mm
Vigilantustrupp	28,5 mm
Vigilantustrupp: Cybermastiff	25 mm
Vindicare-Assassine	32 mm
Vollstreckertrupp	28,5 mm
Vollstreckertrupp: Cybermastiff	25 mm
Watch-Captain Artemis	32 mm
Watch-Meister	32 mm

IMPERIAL KNIGHTS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Breschenritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Canis Rex	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Duellritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Fahrender Ritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kastellanritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kreuzritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Paladinritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Praeceptorritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Schlachtritter	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Schwertknappe	100 mm
Sir Hekhtur	25 mm
Speerknappe	100 mm
Trutzritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Wächterritter	Ovalbase 170 mm × 109 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Acastus Knight Asterius	Rumpf
Acastus Knight Porphyron	Rumpf
Armiger Moirax	100 mm
Cerastus Knight Acheron	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Atrapos	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Castigator	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Cerastus Knight Lancer	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Questoris Knight Magaera	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Questoris Knight Styrix	Ovalbase 170 mm × 109 mm

LEAGUES OF VOTANN

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Arkanyst-Gutachter	32 mm
Berehk Stornbröw	40 mm
Brôkhyr-Eisenführer	32 mm
Brôkhyr-Eisenführer: E-COG	25 mm
Brôkhyr-Eisenführer: Eisenkyn-Assistent	28,5 mm
Brôkhyr-Grollkyn	40 mm
Buri Aegnirssen	40 mm
Chthonische Bêserker	28,5 mm
Chthonische Bêserker: Bohrgranatwerfer	50 mm
Chthonische Erschütterer	80 mm
Einhyr-Champion	40 mm
Einhyr-Flammenwächter	32 mm
Eisenkyn-Stahlwerker mit Nahkampfwaffen	40 mm
Eisenkyn-Stahlwerker mit Schweren Vulkanit-Desintegratoren	40 mm
Flammkynkrieger	28,5 mm
Grimnyr	40 mm
Grimnyr: CORV	25 mm
Hekaton-Landfestung	Rumpf
Hernkyn-Pioniere	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Hernkyn-Yaeger	28,5 mm
Kâhl	40 mm
Kapricus-Träger	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Kapricus-Verteidiger	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Memnyr-Stratege	32 mm
Sagitauros	Rumpf
Úthar der Vorherbestimmte	40 mm

NECRONS

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

EINHEIT		BASEGRÖSSE
Skorpekh-Destrukturen		50 mm
Skorpekh-Lord		60 mm
Technomant		50 mm
Tesserakt-Verlies		Ovalbase 120 mm × 92 mm
Todessichel		Ovalbase 120 mm × 92 mm
Transzendierter C'tan		60 mm
Trazyn der Unendliche		25 mm
Triarchat-Jagdläufer		Rumpf
Triarchat-Prätorianer		32 mm
Unsterbliche		32 mm
IMPERIAL ARMOUR		
Seraptek Heavy Construct		Rumpf

ORKS

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Aufgemotzta Turbobrenna	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Bannaboss	40 mm
Blitzabomba	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Boss Snikrot	40 mm
Bossdok	40 mm
Bosse	32 mm
Boys	32 mm
Boys: Boss (Armageddon)	40 mm
Brenna	32 mm
Brennabomba	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Bummdakka-Protzkarre	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Dakkajet	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Dok	32 mm
Düs'nspringa	32 mm
Fressbuden-Squigbuggy	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Gargbot	60 mm
Ghazghkull Thraka	80 mm
Ghazghkull Thraka: Makari	25 mm
Gorkanaut	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Grotmob: Treiba	32 mm
Grots	25 mm
Grunzareita	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Grunzareita: Boss auf Rammsquig	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Jägakutsche	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kampfpanza	Rumpf
Ketta	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Killabots	60 mm
Killakopta	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Killakutsche	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Kommandos	32 mm
Lasta	Rumpf
Megabosse	40 mm
Megakett'n-Schrottjet	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Megakopp-Bossbunka	Rumpf
Mek	32 mm
Mekboss	50 mm
Mekboss in Megarüstung	40 mm
Mekboss mit Schockzogga	40 mm
Mekboss-Dakkastapfa	90 mm
Mekwummen	Rumpf
Morkanaut	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Mozrog Skragbad	80 mm

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Obaboss	40 mm
Panzaknacka	32 mm
Panzaknacka: Boss	40 mm
Plattmacha-Waaaghtrike	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Plündera	32 mm
Posa	40 mm
Schocksprung-Flitza	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Schrottkloppa	32 mm
Schrottkloppa: Boss	40 mm
Stampfa	Rumpf
Viechboss	50 mm
Viechboss auf Squigosaurus	80 mm
Viechjäga	32 mm
Waaaghbika	Ovalbase 75 mm × 42 mm
Waaaghboss	40 mm
Waaaghboss (Armageddon)	50 mm
Waaaghboss in Megarüstung	50 mm
Wazbom-Blastajet	Ovalbase 150 mm × 95 mm
Wazdakka Gutsmek	120 mm
Wirrkopp	40 mm
Wirrkopp (Armageddon)	50 mm
Wurgit	32 mm
Zodgrod Wortsnagga	50 mm
IMPERIAL ARMOUR	
Gargantuan Squiggoth	Rumpf

SPACE MARINES

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

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Invader Quad	Rumpf
Judicar	40 mm
Kayvaan Shrike	40 mm
Klingengarde-Standartenträger	40 mm
Klingengardetrupp	40 mm
Kor'sarro Khan	40 mm
Land Raider	Rumpf
Land Raider Crusader	Rumpf
Land Raider Redeemer	Rumpf
Land Speeder	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Landungskapsel	Rumpf
Lieutenant	40 mm
Lieutenant in Externator-Rüstung	40 mm
Lieutenant in Phobos-Rüstung	40 mm
Lieutenant mit Kombiwaffe	40 mm
Marneus Calgar in Rüstung des Antilochus	50 mm
Ordenspriester	40 mm
Ordenspriester auf Bike	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Ordenspriester in Terminatorrüstung	40 mm
Ordenspriester mit Sprungmodul	32 mm
Ordenspriester mit Sprungmodul (Armageddon)	40 mm
Pedro Kantor	32 mm
Plasma-Interfectortrupp	32 mm
Predator Annihilator	Rumpf
Predator Destructor	Rumpf
Protektorgardetrupp	32 mm
Razorback	Rumpf
Redemptor Dreadnought	90 mm
Repulsor	100 mm
Repulsor Executioner	100 mm
Rhino	Rumpf
Roboute Guilliman	60 mm
Schwerer Intercessortrupp	40 mm
Scouttrupp	28,5 mm
Scriptor	40 mm
Scriptor in Phobos-Rüstung	40 mm
Scriptor in Terminatorrüstung	40 mm
Scriptor-Magister Tigurius	40 mm
Standartenträger	40 mm
Standartenträger in Terminatorrüstung	40 mm
Storm Speeder Hailstrike	90 mm
Storm Speeder Hammerstrike	90 mm
Storm Speeder Thunderstrike	90 mm
Stormhawk-Abfangjäger	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Stormraven-Landungsschiff	Ovalbase 120 mm × 92 mm

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Stormtalon-Geleitschiff	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Suboden Khan	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Suppressortrupp	40 mm
Taktischer Kriegsanzug Invictor	90 mm
Taktischer Trupp	32 mm
Techmarine	40 mm
Terminatorsturmtropp	40 mm
Terminatortrupp	40 mm
Tor Garadon	40 mm
Uriel Ventris	40 mm
Victrix-Ehrengarde	40 mm
Vindicator	Rumpf
Vulkan He'stan	40 mm
Wächter Ultramars: Gaius Silva, Aemelia Minervas, Dainal Kornelius, Lucia Vestha	28,5 mm
Wächter Ultramars: Standartenträger Gadriel, Veteranensergeant Metaurus	40 mm
Whirlwind	Rumpf
IMPERIAL ARMOUR	
Astraeus	Rumpf
Thunderhawk Gunship	einzigartig

SPACE WOLVES

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

T'AU EMPIRE

EINHEIT	BASEGRÖSSE
Angriffsteam	25 mm
Breitseite-Kampfanzüge	60 mm
Commander in Kaltstern-Kampfanzug	60 mm
Commander in Vollstrecker-Kampfanzug	60 mm
Commander Schattensonne	50 mm
Commander Weitsicht	60 mm
Die Zwillingsslanze: MV15-Angriffsdrohne	32 mm
Die Zwillingsslanze: Ri'Lantar/Ri'Locai	60 mm
Dornenhai-Gefechtspanzer	großes Flugbase
Eingreifteam	25 mm
Feuervisierteam	40 mm
Geist-Kampfanzüge	32 mm
Hammerhai-Gefechtspanzer	großes Flugbase
Himmlicher	40 mm
Kader-Feuerklinge	25 mm
Klingenhai-Jagdbomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Krisis-Feuerschnitt-Kampfanzüge	50 mm
Krisis-Sonnenschmiede-Kampfanzüge	50 mm
Krisis-Sternsense-Kampfanzüge	50 mm
Kroot-Einzelgänger	Ovalbase 90 mm × 52,5 mm
Kroot-Fernpirscher	28,5 mm
Kroot-Fernpirscher: Kroot-Todeshändler	32 mm
Kroot-Fleischformer	32 mm
Kroot-Jäger	28,5 mm
Kroot-Kriegsformer	32 mm
Kroot-Pfadformer	32 mm
Kroothunde	28,5 mm
Krootoxreiter	50 mm
Krootoxverwüster	50 mm
Orkanwoge	Ovalbase 170 mm × 109 mm
Phantom-Kampfanzug	Ovalbase 105 mm × 70 mm
Piranhas	großes Flugbase
Schattenschleicher	32 mm
Sonnenhai-Bomber	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Späherteam	25 mm
Sturmflut-Kampfanzug	Ovalbase 120 mm × 92 mm
Teufelsrochen	großes Flugbase
Vespid-Stachelflügel	28,5 mm
Wellenbrecher-Drohnendock	Rumpf
Wellenbrecher-Schildbarriere	Rumpf
Wellenbrecher-Waffenplattform	Rumpf

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

THOUSAND SONS

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

TYRANIDS

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

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

WORLD EATERS

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