



# EINZELSPIELER-TASTEN

## Allgemeine Befehle

Angriff .....	<b>A</b>
Rückzug .....	<b>X</b>
Reparieren .....	<b>E</b>
Verstärken .....	<b>R (nur MS)</b>
Bodenangriff .....	<b>G</b>
Nahkampfangriff .....	<b>Z</b>
Stopp .....	<b>S</b>
Entladen .....	<b>U (nur MS)</b>
Auswahl von Einheit/Gebäude aufheben .....	<b>ESCAPE</b>
Spiel-Optionen .....	<b>F10</b>

## Auswahl-Hotkeys

Alle auswählen .....	<b>Strg+A</b>
Hauptquartier auswählen .....	<b>F1</b>
Nächste Primärauswahl .....	<b>Tab</b>
Vorige Primärauswahl .....	<b>Strg+Tab</b>
Auswahl aufheben .....	<b>Strg + Klick mit der linken Maustaste</b>

## Gruppen-Hotkeys

Gruppenauswahl 0 .....	<b>0</b>
Gruppenauswahl 1 .....	<b>1</b>
Gruppenauswahl 2 .....	<b>2</b>
Gruppenauswahl 3 .....	<b>3</b>
Gruppenauswahl 4 .....	<b>4</b>
Gruppenauswahl 5 .....	<b>5</b>
Gruppenauswahl 6 .....	<b>6</b>
Gruppenauswahl 7 .....	<b>7</b>
Gruppenauswahl 8 .....	<b>8</b>
Gruppenauswahl 9 .....	<b>9</b>

## Die Gruppe als aktuelle Auswahl festlegen

Gruppe 0 festlegen .....	<b>Strg+0</b>
Gruppe 1 festlegen .....	<b>Strg+1</b>
Gruppe 2 festlegen .....	<b>Strg+2</b>
Gruppe 3 festlegen .....	<b>Strg+3</b>
Gruppe 4 festlegen .....	<b>Strg+4</b>
Gruppe 5 festlegen .....	<b>Strg+5</b>
Gruppe 6 festlegen .....	<b>Strg+6</b>
Gruppe 7 festlegen .....	<b>Strg+7</b>
Gruppe 8 festlegen .....	<b>Strg+8</b>
Gruppe 9 festlegen .....	<b>Strg+9</b>

## Kampagnenspezifische Fähigkeiten

### Ausrüstungsfähigkeiten

Melterbombe .....	<b>B</b>
Fragmentgranate .....	<b>G</b>
Fragmentgranatenenergie .....	<b>G</b>
Blendgranate .....	<b>I</b>
Sprengladung .....	<b>D</b>
Riten der Reparatur .....	<b>P</b>
Stimulanzpack .....	<b>M</b>
Cyclone Raketenhagel .....	<b>B</b>

### Stratagem-Fähigkeiten

Bombardement anfordern .....	<b>C</b>
Segen der Kraft .....	<b>O</b>
Wächterkanone anfordern .....	<b>V</b>

### Fähigkeiten des Oberkommandierenden

Zum Sieg .....	<b>Q</b>
Kriegsschrei .....	<b>W</b>

### Ausrüstung des Oberkommandierenden

Teleportieren .....	<b>E</b> – Teleporterpack ausgerüstet
Springen .....	<b>E</b> – Sprungmodul ausgerüstet
Sammeln .....	<b>E</b> – Sammelbanner ausgerüstet
Stählerner Stern .....	<b>E</b> – Stählerner Stern ausgerüstet
Orbitales Bombardement .....	<b>R</b> – Orbitalschlag ausgerüstet
Landungskapsel mit Verstärkung anfordern .....	<b>T</b> – Landungskapselsignal ausgerüstet

### Fähigkeiten von Tarkus

Taktisches Vorrücken .....	<b>Q</b>
Spotten .....	<b>W</b>

### Fähigkeiten von Cyrus

Infiltrieren .....	<b>Q</b>
Sperrfeuer .....	<b>W</b>
Hochenergetischer Schuss .....	<b>W</b>
Hochexplosiver Schuss .....	<b>W</b>
Verbrannte Erde .....	<b>W</b>
Scoutverstärkung .....	<b>E</b>

### Ausrüstung von Cyrus

Annäherungsminen .....	<b>R</b> – Annäherungsminen
Fernzünder .....	<b>T</b> – Fernzünder

### Fähigkeiten von Avitus

Feuer konzentrieren .....	<b>Q</b>
Sprinten .....	<b>W</b>
Räumen .....	<b>E</b>

## Fähigkeiten von Thaddeus

Sturmsprung .....	<b>Q</b>
Teleportieren .....	<b>Q</b> – Terminatorrüstung
Gnadenloser Schlag .....	<b>W</b>

## Fähigkeiten von Thule

Faust des Imperators .....	<b>Q</b>
Verbesserte Faust des Imperators .....	<b>Q</b>
Antiker Verteidiger .....	<b>W</b>
Stürmen .....	<b>E</b>
Sturmkanonenhagel .....	<b>R</b>
Explosiver Sturmkanonenhagel .....	<b>R</b>

## Fähigkeiten von Gabriel

Kampfschrei .....	<b>Q</b>
Mein Feind soll fallen .....	<b>W</b>
Trennungsrüstung .....	<b>E</b>

## Allgemeine Verteidigungsfähigkeiten

Wächterkanone anfordern .....	<b>F1</b>
Annäherungsminen .....	<b>F2</b>
Brandanschlag .....	<b>F3</b>
Orbitales Bombardement .....	<b>F4</b>





## MEHRSPIELER-TASTEN

### Einheiten der Space Marines erstellen (nur MS)

Scouttrupp .....	C
Taktischer Trupp .....	S
Devastortrupp mit schwerem Bolter .....	B
Sturmtrupp .....	A
Devastortrupp mit Plasmakanone .....	P
Cybot .....	D
Razorback .....	R
Predator .....	T
Gruppe 2 .....	U
Gruppe 3 .....	U

### Allgemeine Fähigkeiten der Space Marines (nur MS)

Für den Imperator .....	F2
Larramans Segen .....	F2
Omniassiah-Segen .....	F2
Landungskapsel mit ehrwürdigem Cybot anfordern .....	F4
Landungskapsel mit Verstärkung anfordern .....	F3
Schock-Terminatoren .....	F5
Schock-Sturmterminatoren .....	F4
Engel des Todes .....	F4
Orbitales Bombardement .....	F6

### Einheitenverbesserungen der Space Marines (nur MS)

Scouttrupp Sergeant .....	L
Schrotflinte .....	T
Scharfschützengewehr .....	N
Taktischer Trupp Sergeant .....	L
Flammenwerfer .....	F
Plasmawerfer .....	P
Raketenerwerfer .....	M
Zieloptik .....	T
Sturmtrupp Sergeant .....	L
Donner und Blitz .....	B
Dunkles Zeitalter der Technologie .....	D
Verstärkte Panzerung .....	R
Sturmkanone .....	C
Schwerer Flammenwerfer (Terminator) .....	F
Cyclone Raketenwerfer (Terminator) .....	M

### Heldenverbesserungen der Space Marines

#### Waffen des Oberkommandierenden

Donnerhammer .....	H
Energieschwert .....	W
Schwert und Sturmschild .....	D
Energiefaust .....	F
Sturmkanone (Terminator) .....	C
Schwerer Flammenwerfer (Terminator) .....	F

#### Rüstungen des Oberkommandierenden

Artificerrüstung .....	R
Rüstung des Eifers .....	T
Terminatorrüstung .....	M

#### Zubehör des Oberkommandierenden

Stählerner Stern .....	I
Heilige Standarte .....	C
Teleporterpack .....	J

### Waffen des Apothecarius

Gesalbte Energieaxt .....	N
Blutdurstiges Kettenschwert .....	W
Meisterhafter Bolter .....	F

### Rüstungen des Apothecarius

Rüstung der Reinheit .....	I
Stimulanzpack .....	C
Rüstung des Apothecarius .....	H

### Zubehör des Apothecarius

Reinigungsphiole .....	G
Verbesserte medizinische Ausrüstung .....	M
Reinigungsriten .....	R

### Waffen des Techmarine

Plasmawerfer .....	G
Meisterhafter Bolter .....	T
Versiegelter Bolter .....	B

### Rüstungen des Techmarine

Signumrüstung .....	K
Artificerrüstung .....	R
Bionics .....	W

### Zubehör des Techmarine

Omnissiahkugeln .....	O
Refraktorfeld .....	F

### Fähigkeiten der Space Marines Einheiten

Und sie sollen keine Furcht kennen .....	T
Stürmen .....	C
Sturmkanonenhagel (Cybot) (nur MS) .....	B
Cybot Faust des Imperators .....	F
Feuer konzentrieren (nur MS) .....	F
Fragmentgranate (Scout) .....	G
Infiltration (nur MS) .....	I
Melterbombe (nur MS) .....	B
Gnadenloser Schlag .....	C
Sturmsprung .....	J
Blendgranate .....	I
Reparieren (nur MS) .....	P
Nebelwerfer .....	M
Teleportieren .....	J
Cybot explosiver Sturmkanonenhagel .....	B

### Heldenfähigkeiten der Space Marines (nur MS)

Fortgeschrittene Heilung (Apot.) .....	H
Heilung (Apothecarius) .....	E
Vollautomatisch .....	F
Kampfstimulanz .....	C
Reinigungsphiole (Apothecarius) .....	G
Kriegsschrei .....	B
Stählerner Stern (OK) .....	I
Verteidigen .....	D
Fleisch über Stahl .....	F
Sprinten .....	T
Teleport (Oberkommandierender) .....	J
Waffenbrüder .....	B
Ziel markieren .....	K
Mächtiger Hieb .....	W
Refraktorfeld (Techmarine) .....	F
Omnissiah-Kugel (Techmarine) .....	O
Hochenergetischer Schuss (TM) .....	T
Überladen (Techmarine) .....	G
Tarantel Wächterkanone (Techmarine) .....	U
Teleporterrelais (Techmarine) .....	Y
Annäherungsmine (Techmarine) .....	M
Energiegenerator .....	A
Reinigende Flammen des Oberkommandierenden (Terminatorrüstung) .....	N

### Einheiten der Orks erstellen (nur MS)

Moschaboyz .....	S
Ballaboyz .....	H
Stikkbombaz .....	B
Stormboyz .....	R
Plünderaz .....	L
Panzaknakkaz .....	T
Gargbot .....	D
Pikk-Up .....	W
Kommandotrupp .....	K
Geplünderter Panzer .....	O
Boss .....	N

### Allgemeine Fähigkeiten der Orks (nur MS)

Harte Boyz .....	F3
Spaltaz benutz'n! .....	F4
Ruft da Jungz! .....	F2
Brokk'n .....	F5
Kommandos sind am leisesten .....	F4
Da Jungz vasteck'n .....	F3
Mehr Dakka .....	F3
Kult der Geschwindigkeit .....	F4

### Verbesserungen der Orkeinheiten (nur MS)

Brenna .....	B
Bossanführer .....	N
Fette Wumme .....	B
Bossanführer Ballaboy .....	N
Bombakit .....	B
Verbesserte Bazzukapacks .....	K
Strahlen-Killablasta .....	B
Panzerrüstung .....	R
Bossanführer Kommando .....	N
Bosskit .....	E
Großer Hammer .....	H
Bossanführer Bosse .....	N
Bossanführer Stormboyz .....	N
Garbot-Brenna .....	B





## MEHRSPIELER-TASTEN – FORTSETZUNG

### verbesserungen der Orkhelden (nur MS)

#### Waffen des Mek

Killablasta.....	D
Strahlen-Killablasta.....	Y

#### Rüstungen des Mek

Elektrorüstung.....	E
Erdbebenmaschine.....	R
Batteriepack.....	T

#### Zubehör des Mek

Schpezialkraftfeld.....	F
Annäherungsminen.....	M
Supa Harta Strahl.....	B

#### Waffen des Waaaghboss

Bang Bang Hammer.....	H
Erweiterte Aufmotzawumme.....	K
Energieklaue.....	W

#### Rüstungen des Waaaghboss

Cybork-Implantate.....	C
Stachelrüstung.....	I
Megarüstung.....	O

#### Zubehör des Waaaghboss

Wut.....	Y
Bossstange.....	B
Trophäenständer.....	R

#### Waffen des Kommando Boss

Schpezialwumme.....	L
Attentätermesser.....	N
Bazzukka.....	R

#### Rüstungen des Kommando Boss

Zusatzrüstung.....	E
Bummzeit.....	O
Verbesserte Tarnung.....	C

#### Zubehör des Kommando Boss

Stikkbombz.....	T
Falle.....	P
Kabumm!.....	K

### Fähigkeiten der Orkeinheiten (nur MS)

Brennabombe.....	B
Verwüsten.....	E
Infiltration.....	I
Liebe da Dakka.....	D
Wahnsinn.....	E
Verwegenheit.....	E
Rauchbombe.....	E
Ziel'n? Wat is' dat?.....	D
Stikkbombe.....	T
Lähmungsgranate.....	M
Springen.....	J
Bombaboyz.....	B
Bummkanone.....	B
Raketenhagel.....	B
Waaagh!!!.....	W
Reparieren.....	P

### Fähigkeiten der Orkhelden (nur MS)

Attentat (Kommando).....	N
Infiltration (Kommando).....	I
Hochexplosive Geschosse (Kommando).....	V
Kabumm! (Kommando).....	K
Ziel markieren (Kommando).....	R
Fernzünder (Kommando).....	P
Lähmungsbombe (Kommando).....	B
Stikkbombe (Kommando).....	T
Erdbebenmaschine (Mek).....	R
Nimm 'nen Schluck (Mek).....	T
Schpezialkraftfeld (Mek).....	F
Kraftfeld überladen (Mek).....	O
Annäherungsminen (Mek).....	M
Teleport (Mek).....	J
Supa Harta Strahl (Mek).....	B
Elektroschock (Mek).....	E
Großes Stampfen (Waaaghboss).....	C
Stampfen (Waaaghboss).....	T
Jetzt bin ich wütend (Waaaghboss).....	Y

### orkgebäude (nur MS)

Orkgeschütz.....	U
Waaagh-Banner.....	W
Energiepunkt.....	A
Generator.....	A

### Einheiten der Eldar erstellen (nur MS)

Gardist.....	G
Waffenteam Shurikenkanone.....	S
Ranger.....	R
Banshees.....	B
Warpspinne.....	W
Laserlanzengardist.....	L
Phantomlord.....	D
Falcon.....	F
Illum Zar.....	P
Avatar.....	A
Warpkanonengardist.....	C

### Allgemeine Fähigkeiten der Eldar (nur MS)

Warpportal.....	F2
Psisturm.....	F5
Weitsicht (Runenprophetin).....	F3
Rat der Seher einberufen (Runenprophetin).....	F4
Schnelle Bewegung (Runenleser).....	F3
Verhüllen (Runenleser/allgemein).....	F4
Supertreffer (Warpspinne).....	F3
Spinnenbrut (Warpspinne).....	F4

### verbesserungen der Eldareinheiten (nur MS)

Runenleser.....	L
Kampfausrüstung.....	B
Weltenwanderer-Ausrüstung.....	P
Banshee-Exarchin.....	L
Aspekt der Banshees.....	C
Warpspinnen-Exarch.....	L
Aspekt der Warpspinne.....	C
Regenerationskristall.....	B
Shurikenkanonenverbesserung.....	C
Laserlanzenverbesserung.....	L
Energiefeld.....	F

### Heldenausrüstung der Eldar (nur MS)

#### Waffen der Runenprophetin

Verderbensbringer.....	D
Runenspeer.....	P
Gravitationsklinge.....	V

#### Rüstungen der Runenprophetin

Runenrüstung.....	N
Rüstung der Stärke.....	R
Rüstung von Asuryan.....	T

#### Zubehör der Runenprophetin

Seelensteine.....	I
Runen der Ernte.....	U
Geisterhelm.....	M

#### Waffen des Runenlesers

Hagun Zar von Kurnous.....	E
Gnadenloses Hagun Zar.....	L
Immolator.....	I

#### Rüstungen des Runenlesers

Robe des Champions.....	P
Vorsehung.....	V
Mantel der Schatten.....	C

#### Zubehör des Runenlesers

Warpwurf.....	W
Kanalisierungsrunen.....	N
Herz der Dunkelheit.....	D

#### Waffen der Warpspinne

Schwere Monofilamentschleuder.....	V
Verwicklungsnetz.....	E
Energieklingen.....	L

#### Rüstungen der Warpspinne

Phasenrüstung.....	P
Verbesserter Warpgenerator.....	N
Erweiterter Warpsprunggenerator.....	I

#### Zubehör der Warpspinne

Verbesserte Zielloptik.....	T
Schimmerkugel.....	B
Antigravgranate.....	G





## MEHRSPIELER-TASTEN – FORTSETZUNG

### Fähigkeiten der Eldareinheiten (nur MS)

Kreisende Klinge .....	D
Verbrennungsstrahl .....	B
Singularität .....	B
Stählerne Entschlossenheit .....	E
Zu Streuschuss wechseln .....	T
Zu konzentriertem Strahl wechseln .....	T
Sprinten .....	F
Impulsmine .....	G
Teleportieren .....	J
Plasmagranate .....	G
Infiltrieren .....	I
Sperrfeuer .....	V
Kampfschrei .....	W
Regenerieren (Phantomlord) .....	W
Energiefeld .....	F
Holofeld .....	D
Khaines Zorn .....	W
Reparieren .....	P

### Fähigkeiten der Eldarhelden (nur MS)

Antigravgranate .....	G
Verwicklung .....	E
Gruppenteleport .....	U
Phasenverschiebung .....	P
Schimmerkugel .....	B
Schwere Monofilamentschleuder .....	V
Kanalisieren .....	N
Tarnschleier .....	C
Destruktor .....	T
Himmlischer Schlag .....	E
Warpwurf .....	W
Herz der Dunkelheit .....	D
Verbrannte Erde .....	I
Teleportieren .....	J
Vorsehung .....	V
Psischild .....	P
Verderben .....	D
Stärke .....	R
Runenblick .....	G
Levitationsfeld .....	V
Mentales Duell .....	M
Spirituelle Riten .....	I
Zeitfeld .....	T

### Gebäude der Eldar (nur MS)

Energieschild .....	D
Energiegenerator .....	A
Energiepunkt .....	A

### Einheiten der Tyraniden erstellen (nur MS)

Absorber .....	R
Hormagant .....	H
Termagant .....	T
Krieger .....	W
Sporenminen .....	S
Liktor .....	L
Venator .....	V
Carnifex .....	C
Zoantroph .....	Z

### Allgemeine Fähigkeiten der Tyraniden (nur MS)

Brutnest .....	F2
Kriegerspeerspitze .....	F3
Zahllos .....	F4
Tyranoformation .....	F5
Katalyst .....	F2
Sporenminen .....	F3
Spionieren .....	F2
Sporen .....	F3

### Verbesserungen der Tyranideneinheiten (nur MS)

Biozidkanone (Krieger) .....	V
Stachelwürger (Krieger) .....	B
Adrenalindrüsen (Krieger) .....	G
Speerspitze .....	V
Verschlinger .....	D
Dornenpanzer .....	T
Stachelwürger und Sporenzysten .....	B
Biozidkanone (Carnifex) .....	V

### Verbesserungen der Tyranidenhelden (nur MS)

#### Waffen des Liktor Alpha

Korrosive Klauen .....	V
Fresstentakel .....	T
Sensenklauen .....	Y
Toxinsäcke .....	N
Rüstungen des Liktor Alpha	
Toxische Zysten .....	C
Adrenalindrüsen .....	D
Tödlicher Sprung .....	J

#### Zubehör des Liktor Alpha

Einzelgänger .....	L
Pheromone .....	E
Bedrohliches Antlitz .....	M

#### Waffen des Venator Alpha

Säurespritzer .....	L
Verstümmelnde Klauen .....	I
Korrosiver Verschlinger .....	V

#### Rüstungen des Venator

Gehärteter Panzer .....	H
Verstärkter Chitinpanzer .....	N
Regenerieren .....	G

#### Zubehör des Venator Alpha

Grabenfalle .....	P
Toxisches Miasma .....	C
Synapsenaura (Schaden) .....	Y
Gestärkte Sehnen .....	W

#### Waffen des Schwarmtyranten

Zerfetzende Klaue .....	W
Sensenklauen .....	R
Biozidkanone .....	E

#### Rüstungen des Schwarmtyranten

Verbesserte Synapse .....	I
Chitinschuppen .....	C
Verstärktes Exoskelett .....	E

#### Zubehör des Schwarmtyranten

Warpfeld .....	F
Bioplasma .....	B
Mentaler Schrei .....	Y

### Fähigkeiten der Tyranideneinheiten (nur MS)

Bioplasma .....	B
Eingraben .....	B
Stürmen .....	C
Fanghaken .....	F
Infiltrieren .....	I
Warpfeld .....	F
Konzentrierter Warpschlag .....	B
Sporenzysten .....	C
Sporenminen detonieren lassen .....	D
Sturmsprung .....	J

### Fähigkeiten der Tyranidenhelden (nur MS)

Korrosiver Verschlinger .....	V
Eingraben .....	B
Toxisches Miasma .....	P
Tunnel .....	T
Bioplasma .....	B
Stürmen .....	C
Seismisches Brüllen .....	R
Unverwundbar .....	E
Warpfeld .....	F
Mentaler Schrei .....	Y
Korrosiver Verschlinger .....	V
Sturmsprung .....	J
Fanghaken .....	F
Pheromonwolke .....	E
Giftschlag .....	C
Infiltrieren .....	I

### Gebäude der Tyraniden (nur MS)

Energiegenerator .....	A
Energiepunkt .....	A

