

40k Foundation

# WARHAMMER<sup>®</sup>

## 40,000



*In der Finsternis der fernen Zukunft gibt es keinen Frieden™*

# Inhaltsverzeichnis

Einheitenprofile.....	3
Aktionen.....	4
Bewegung.....	6
Fernkampf.....	7
Nahkampf.....	8
Fahrzeugschaden.....	10
Moraltest (Fliehen & Niedergehalten).....	12
Der Ablauf einer Spielrunde.....	13
Gelände.....	14
Sonderregeln.....	16
Szenarios.....	17

## **Einführung**

Diese Version von 40k-Foundation ist eine Alpha-Version. Dementsprechend sind die Regeln unvollständig und können noch einige Fehler und Lücken aufweisen.

Solltet ihr solche finden freuen wir uns über eure Mitarbeit sehr und bitten daher um ein Feedback und Fehleranalyse durch euch.

Bei Problem beim Spielen versucht zunächst die Unklarheiten durch folgende Punkte zu klären:

1. Gibt es ähnliche Regeln und wäre es naheliegend, dass diese für euere Unklarheit eine Lösung bieten?
2. Welche Lösung für das Problem wäre für eure Spielergruppe sinnvoll – womit hättet ihr Spaß?
3. Was passt am besten in das Warhammer-Universum – was wäre in euren Augen am stimmigsten für den Hintergrund?

## **Was braucht man zum spielen?**

Zum Spielen benötigt ihr neben den Figuren für eure Armee dieses Grundregelwerk, ein Armeebuch für jede verwendete Armee sowie mindestens ein Maßband und einige sechsseitige Wüfel (im Folgendem nur 1W6 genannt). Zusätzlich braucht ihr einen Platz zum spielen (z.B. Einenen Kischentisch und einige Geländeteile um das Schlachtfeldb darzustellen.

## **Modelle und Einheiten**

Jede Figur ist ein Modell. Eine Einheit ist die kleinstmögliche Form Modelle in die Schlacht zu führen. Oft bestehen diese Einheiten aus fünf oder mehr Modellen, es kann aber auch vorkommen, dass eine Einheit nur aus einem einzelnen Modell besteht – es bleibt trotzdem eine Einheit.

## **Sichtlinien – was bedeutet das?**

Auf dem Schlachtfeld kann nicht jede Einheit alles sehen. Um zu ermitteltn, ob eine Einheit ein Ziel sehen kann gebe dich einfach möglichst weit auf die Höhe des entsprechenden Modells und versuche die Blickrichtung des Modells nachzuvollziehen.

Es gilt: Nur Modelle, die ein Ziel sehen können, können auch schießen. Demnach kann die Positionierung von besonderen Waffen einen nicht zu unterschätzenden Faktor in einem Feuergefecht darstellen.

Ebenso können jedoch auch nur Modelle, die zu sehen sind beschossen werden – dies gilt jeweils für den Beginn einer Aktion. Werden beispielsweise mehr Verwundungen in einem Trupp erzeugt, als gesehen werden, gehen wir davon aus, dass die Modelle sich im Kampf bewegen und daher für einen kurzen Moment eine Sichtlinie erzeugt wurde.

Eigene Einheiten blockieren niemals die Sichtlinie. Gegnerische Einheiten jedoch blockieren die Sichtlinien, genauso wie Gelände. Behandle dabei die Einheit, wie ein geschlossenes Objekt, wobei der Abstand zwischen den Modellen imaginär geschlossen ist.

# Einheitenprofile

Bewegung (In Zoll - Infanterie 6", Läufer 5", Fahrzeuge 12", ...)

Nahkampfwert (2-6 zum Treffen)

Fernkampfwert (2-6 zum Treffen)

Rettungswurf (2-6 Rüstung usw)

Attacken (im Nahkampf)

Lebenspunkte (Strukturpunkte, Wunden)

Moralwert (2-4 zum halten und sammeln)

## **Beispiel:**

Space Marine

BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	3+	1	1	3+_	2+

Orkboy

BW	NK	FK	A	L	RW	MW
6"	4+	5+	1	1	5+_	4+

Rhino

BW	NK	FK	A	L	RW	MW
12"	4+	3+	1W6	3	3+_	2+

# Aktionen

Entweder Kombi aus 2 verschiedenen kurzen Aktionen, oder eine lange:

## Kurze Aktionen:

- Bewegen
- Schießen
- Nahkampf
- Gebiet sichern (sobald gegener. Einheit Aktion in Sichtlinie beendet= 1 kurze Aktion (nur 1xpro Zug))
- Fliehen
- Moral wiederherstellen (testen)

## Lange Aktionen:

- Speerfeuer (Treffer immer auf 6+. Keine Verluste, aber ab 1 nicht verhindertem Treffer Moralcheck - niedergehalten)
- Deckung nutzen (+1 Rettungswurf)
- Sprint (2x Bewegung - ohne Unterbrechungen)

## Erläuterungen:

### Bewegung:

Wenn eine Einheit für eine Bewegungsaktion aktiviert wird bewegt sie sich bis zu ihrem B-Wert. Dabei kann Gelände die Bewegung beeinflussen (siehe Kapitel: "Bewegung")

### Schießen:

Wird eine Einheit für eine Schießenaktion ausgewählt darf jedes Modell der Einheit eine seiner Waffen wählen (Fahrzeuge können immer alle Waffen nutzen, die sie besitzen) und mit ihr auf ein Ziel schießen (siehe Kapitel: "Fernkampf")

### Nahkampf:

Sobald sich eine Einheit in direktem Kontakt zu einer feindlichen Einheit befindet kann sie eine Nahkampfaktion durchführen, um mit ihren Nahkampfwaffen auf den Gegner loszugehen (siehe Kapitel: "Nahkampf")

### Gebiet sichern:

Oft ist es für eine Einheit effektiver eine Stellung zu halten und sich auf bevorstehende Aktionen des Gegners vorzubereiten. Aus diesem Grund kann sich deine Einheit entscheiden eine "Gebiet sichern"- Aktion durchzuführen.

Lege hierfür einen Marker neben die Einheit, um darzustellen, dass die Einheit noch eine Reaktion durchführen kann.

Sobald eine gegnerische Einheit eine Aktion in Sichtlinie zu einer (oder mehreren) deiner Einheiten mit einer Reaktionsmarke beenden kann die Einheit auf die gegnerische Aktion reagieren.

Um zu reagieren führt die Einheit eine kurze Reaktion aus und entfernt danach ihren Reaktionsmarker.

### Fliehen:

Die "Fliehen"- Aktion ist eine Aktion, die wohl kaum ein Spieler freiwillig verwenden will, jedoch durchführen muss sobald eine Einheit einen Moraltest nicht besteht.

Um zu fliehen wirft die Einheit 1W6 und bewegt sich die ermittelte Distanz auf die eigene Aufstellungskante zu (siehe Kapitel: "Moral \ Fliehen").

### Moral wiederherstellen:

Um eine fliegende Einheit wieder zu sammeln kann sie versuchen ihre Moral wiederherzustellen. Würfel dafür 1W6 und vergleiche das Ergebnis mit dem MW-Wert der Einheit (siehe Kapitel: "Moral \ Fliehen").

### Speerfeuer:

Wenn eine Einheit mit Sperrfeuer schießt will sie nicht in erster Linie Gegner ausschalten, sondern vor allem ihre Moral brechen.

Führe eine normale "Schießen"- Aktion durch aber beachte, dass die Einheit Trefferwürfe nur bei einer 6+ besteht und das keine Zielmodelle entfernt werden. Stattdessen muss die Einheit einen Moraltest absolvieren, sobald sie eigentlich ein (oder mehr) Modell entfernen müsste (siehe Kapitel:"Fernkampf").

### Deckung nutzen:

Manchmal kann es für das Szenario am allerwichtigsten sein einen einzelnen Punkt zu umkämpfen. Dazu kann die Einheit eine "Deckung nutzen"- Aktion durchführen.

Ihr RW-Wert erhöht sich bis zur nächsten Runde um +1.

In großen Spielen kann es hilfreich sein einen "Deckung nutzen"- Marker neben die Einheit zu legen, um den Überblick zu behalten.

### Sprinten:

Um sich durch ein Gebiet zu bewegen, das durch feindliche Truppen gesichert wurde macht es oft sinn zu sprinten.

Führt eine Einheit eine "sprinten"-Aktion aus bewegt sie sich bis zu dem doppeltem ihres B-Wertes (siehe Kapitel: "Bewegung").

## **Bewegung**

	Normal	Im Gelände	Geländetest ?
Infanterie	6"	4"	Nein
Läufer	5"	4"	Ja
Bestien	8"	8"	Nein
Kavallerie	8"	4"	Ja
Monströse Kreatur	8"	6"	Nein
Fahrzeuge	12"	6"	Ja
Bikes	12"	6"	Ja
Sprungtruppen	12"	4"	Nein
Antigrav-Bikes	12"	12"	Nein
Antigrav-Fahrzeuge	12"	12"	Nein

### **Einheiten im Gelände:**

Eine Einheit gilt dann als im Gelände befindlich, wenn sich mindestens 50% der Modelle auf ihm befinden.

### **Geländetests:**

Sobald sich eine Einheit, die einen Geländetest absolvieren muss, durch ein Geländestück bewegt muss sie sofort für jede ihrer Bewegungsaktionen im Gelände einen automatischen Treffer mit FP 0 für jede Modell der Einheit im Gelände absolvieren.

# **Fernkampf**

## **Schießen**

1. Wenn eine Einheit eine "schießen"- Aktion durchführt entscheidet sich jedes Modell mit welcher Waffe es schießen möchte.
  - 1.1. Es wird überprüft ob eine Sichtlinie besteht (wenn nötig).
2. Anschließend wird gemessen und überprüft, ob die gewählten Waffen das Ziel erreichen können.
3. Die Einheit erhält eine Anzahl Würfeln zum Trefferwurf, der der RoF der einzelnen Modelle entspricht.
4. Modelle, die Würfelergbnis gleich oder größer ihrem FK erzielen treffen.
  - 4.1 Wenn das Ziel in harter Deckung ist gelten alle Treffertests als um 1 schwieriger.
5. Der Verteidiger würft pro Treffer einen Würfel für den Rettungswurf. Der Rettungswurf errechnet sich durch:

### Den RW im Profil des Models

zunächst -FP der Waffe der angreifenden Einheit  
anschließend +1 wenn in leichter oder harter Deckung

6. Pro nicht verhindertem Treffer verliert die Einheit 1L.

Wenn der FP der Waffe den RW der Zieleinheit übersteigt so verliert die Zieleinheit nicht nur 1L pro nicht verhinderten Treffer, sondern ein Modell (egal wie viele L das Zielmodell hat)

7. Die verteidigende Einheit führt einen Moraltest durch, wenn sie 25% oder mehr Modelle der Einheit durch einen Beschuss verloren hat.

Misslingt der Moraltest gilt die Einheit als niedergehalten.

## **Beispiel:**

Sperfeuer:

- 1.

## **Nahkampf**

1. Befindet sich mindestens ein Modell der Einheit in Base-to-base-Kontakt zu mindestens einem Gegnerischen Modell kann die Einheit eine Nahkampfaktion durchführen.

1.1) Die Einheit, die die Aktion durchführt gilt im Folgenden als Angreifer.

2. Die Einheit, die angegriffen hat muss nach, wie viele der Modelle mit ihren Nahkampfwaffen mindestens ein gegnerisches Modell erreichen können.
3. Die Einheit erhält Trefferwürfel in Höhe der Summe aller Attacken (+RoF der Nahkampfwaffen) der Modelle in Reichweite.
4. Modelle, die Würfelergebnis gleich oder größer ihrem NK erzielen treffen das Ziel.
5. Der Verteidiger würfelt pro Treffer einen Würfel für den Rettungswurf. Der Rettungswurf errechnet sich durch:

Den RW im Profil des Modells

-FP der Waffe der angreifenden Einheit

5.1) Im Nahkampf gibt es keinen RW-Bonus durch Gelände.

6. Pro nicht verhindertem Treffer verliert die Einheit 1L.

6.1) Wenn der FP der Waffe den RW der Zieleinheit übersteigt so verliert die Zieleinheit nicht nur 1L pro nicht verhinderten Treffer, sondern ein Modell (egal wie viele L das Zielmodell hat)

7. Die verteidigende Einheit schlägt zurück. Führe Schritt 2 bis 6 durch - dabei zählt der Angreifer nie als angreifender Trupp.

8. Bestimme den Sieger des Nahkampf.

Dafür zählt jede Einheit die nicht verhinderten Treffer, die sie verursacht hat.

Die Einheit mit mehr nicht verhinderten Treffern ist der Sieger des Nahkampf.

8.1) Sollten beide Seiten gleich viele nicht verhinderte Treffer erzielt haben gilt der Angreifer als Verlierer, da der Schwung seines Angriffs komplett abgefangen wurde.

9. Der Verlierer des Nahkampf führt einen Moralcheck durch.

Wenn er ihn nicht besteht flieht die Einheit.

Besteht er den Test kämpfen seine Einheit weiter - die Einheiten galten weiterhin als im Nahkampf.

9.1) Wenn eine Einheit aus dem Nahkampf flieht kann der Sieger versuchen der fliehenden Einheit nachzujagen, um sie auf der Flucht niederzustrecken.

Würfel dafür genau wie die fliehende Einheit 1W6 und bewege sie in Richtung der fliehenden Einheit.

Wenn dein Würfelwurf größere oder gleich dem Ergebnis der fliegenden Einheit ist wird sie

vollständig vernichtet.

Beispiel:

# Fahrzeugschaden

**Leichte Panzerung:** Reduziert die FP des Angreifers um 3 (ignorieren Treffer mit FP<2)

**Mittlere Panzerung:** Reduziert die FP des Angreifers um 4 (ignorieren Treffer mit FP<3)

**Schwere Panzerung:** Reduziert die FP des Angreifers um 5 (ignorieren Treffer mit FP<4)

Sobald ein Fahrzeug einen Lebenspunkt verliert Würfel für jeden verlorenen Lebenspunkt auf der Fahrzeugschadentabelle

## Fahrzeugschaden:

1	Crew durchgeschüttelt	Das Fahrzeug kann bis zur nächsten Runde nicht schießen
2	Crew betäubt	Das Fahrzeug kann sich bis zur nächsten Runde nicht bewegen und nicht schießen
3	Fahrzeug lahmgelegt	Das Fahrzeug kann sich für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen
4	Waffe zerstört	Das Fahrzeug verliert eine seiner Waffen
5	Fahrzeug zerstört	Das Fahrzeug ist zerstört. Platzieren auf der Stelle ein Geländeteil um das Frack darzustellen
6	Explodiert!	Das Fahrzeug ist zerstört. Außerdem erhält jedes Modell in 6" Umkreis einen Treffer mit FP 1.

Sollte eine der Schadensauswirkungen nicht anwendbar sein, oder zweimal die selbe in einem Zug auftreten gilt das Modell stattdessen als zerstört.

## Beispiel:

Rhino wird mit Raketenwerfer beschossen.

### Rhino

BW	NK	FK	RW	A	L	MW
12"	4+	3+	3+	1W6	3	2+

### Sonderregeln:

- Denn sie kennen keine Furcht
- Mittlerer Panzer (4)

### Raketenwerfer

Reichweite	RoF	FP	Sonderregeln
36"	1	7	

			<table border="1"><tr><td></td></tr></table>	

Schütze schießt und trifft.

Da das Rhino ein mittlerer Panzer ist reduziert sich die FP des Raketenwerfer um 4 - damit bleibt ein FP von 3.

Das Rhino hat demnach einen RW von 6+.

Da es eine 4 würfelt verliert es einen Lebenspunkt. Demnach muss das Rhino nun auf der Fahrzeugschadenstapel würfeln.

Das Rhino würfelt eine 3 und darf sich daher für den Rest des Spiels nicht mehr bewegen. Es darf aber immer noch ganz normal andere Aktionen durchführen und Missionsziele umkämpfen, da die Besatzung noch eine Gegenwehr darstellt.

## ***Moraltest (Fliehen & Niedergehalten)***

Eine Einheit muss einen Moraltest absolvieren, wenn sie durch Beschuss mehr als 25% ihrer Modelle verloren hat, wenn sie einen Nahkampf verliert oder wenn eine andere Regel sie dazu auffordert.

### **Moraltests**

Würf 1W6. Ist das Ergebnis gleich oder höher als der MW der Einheit (es wird immer der höchste Moralwert der Einheit genutzt) ist der Moraltest bestanden, wenn nicht gilt er als misslungen.

### **Fliehen**

"Fliehen" ist genau wie "Bewegen" eine kurze Aktion. Fliehende Einheiten müssen jedoch jeden Zug mindestens eine "fliehen"- Aktion durchführen. Außer "fliehen" darf die Einheit nur eine "Moral wiederherstellen"- Aktion durchführen.

Fliehende Einheiten müssen immer vor nicht fliehenden aktiviert werden. Erst wenn alle fliehenden Einheiten aktiviert wurden darf eine nicht fliehende aktiviert werden.

Eine fliehende Einheit bewegt sich immer auf die Spielfeldkante zu, von der sie das Spielfeld betreten hat.

Die Einheit bewegt sich aber nicht wie gewöhnlich ihreren B-Wert, sondern wirft 1W6 und bewegt sich diese Distanz.

Wenn die fliehende Einheit die Spielfeldkante mit mindestens einem Modell erreicht hat gilt sie als vernichtet und wird komplett entfernt.

Eine Einheit flieht so lange, bis sie sich gesammelt hat.

### **Niedergehalten**

Keine andere Aktion als "Moral wiederherstellen"

Wenn zweiter Moraltest durch Feindes verursacht und misslungen dann "fliehen"

## Der Ablauf einer Spielrunde

Vor jedem Rundenbeginn würfelt jeder Spieler 1W6. Der Spieler mit dem höheren Ergebnis ist Startspieler.

1.1) Wenn ein Spieler weniger Einheiten hat erhält er +1 auf den Würfelwurf.

1.2) Bei Gleichstand ist der Spieler der letzte Runde Startspieler war jetzt nicht mehr Startspieler.

1.3) Vor der ersten Runde würfeln die Spieler so lange, bis ein erster Startspieler feststeht.

2. Der Startspieler wählt eine eigene Einheit, aktiviert sie und führt mit dieser 2 kurze oder 1 lange Aktion durch. Danach wählt sein Gegner eine eigene Einheit, aktiviert sie und führt mit ihr 2 kurze oder 1 lange Aktion aus.

2.1) Fliehende Einheiten müssen immer vor nichtfliehenden Einheiten aktiviert werden.

2.2) Jede Einheit darf pro Runde nur einmal aktiviert werden.

2.3) Bei großen Spielen kann es hilfreich sein einen Marker neben eine bereits aktivierte Einheit zu legen, um leichter einen Überblick zu behalten.

3. Wenn alle Einheiten aktiviert wurden endet die Runde.

3.1) Alle Marker werden entfernt.

3.2) Es wird überprüft ob einer der Spieler die Siegbedingungen für das Szenario erfüllt hat.

3.2.1) Wenn ja: endet das Spiel

3.2.2) Wenn nein: beginnt die nächste Runde wieder bei Punkt 1)

# Gelände

Unterscheidung weiche, harte Deckung & Sichtblockarde

<b>Weiche Deckung</b>	<b>Harte Deckung</b>	<b>Sichtblockarde</b>
Rettungswurf +1	Rettungswurf +1 UND um 1 schwerer zu treffen	-
Kann von allen Einheitentypen betreten werden	Nur für Infanterie, Kavallerie, Bestien und Läufer	Kann entweder von allen oder garkeinen Einheitentypen betreten werden
Kann Sichtlinien blockieren	Blockiert Sichtlinien	Blockiert Sichtlinien

Einheiten können nicht durch Geländestücke schauen, in denen sie sich nicht befinden. Jedoch können Einheiten im Gelände gesehen werden und aus im heraus schauen.

Einheit gilt als im Gelände wenn mindestens 50% der Modelle komplett in ihm aufgestellt sind.

Bewegung wird verlangsamt wenn sich die Einheit zu irgendeinem Zeitpunkt ihrer Bewegung mindestens 1 Zoll durch das Geländestück bewegt.

## Geländetests:

Sobald sich eine Einheit, die einen Geländetest absolvieren muss, durch ein Geländestück bewegt muss sie sofort für jede ihrer Bewegungsaktionen im Gelände einen automatischen Treffer mit FP 0 für jede Modell der Einheit im Gelände absolvieren.

## Beispiele:

Mauer	Weiche Deckung
Ruine	Harte Deckung
Wald	Weiche Deckung
Hügel	Sichtblockarde - für alle betretbar
Unterirdische Stützsäule	Sichtblockarde - für niemanden betretbar

## **Wie viel Gelände? (Bei 72"x48")**

Entscheidend ist ja nicht dass man einfach 25% des Tisches mit irgendwas zuflastert sondern wie sich die 25% zusammensetzen.

Wenn man mal das RB aufmerksam liest sollten sich die 25% zu je einem Drittel aus folgendem zusammensetzen:

Kategorie 1 (blockt Sicht komplett): Hügel, intakte Gebäude,... z.B. 3 Geländestücke zu je 12x8"

Kategorie 2 (gibt auch großen Modellen und Fahrzeugen Deckung): Wälder, Dschungel, Ruinen, Felsnadeln,... z.B. 3 Geländestücke zu je 12x8"

Kategorie 3 (gibt nur Infanteriemodellen Deckung) : Krater, Felsen, Barrikaden,... z.B. 6 Geländestücke zu 8x6"

Bei Kategorie 1 solltens 3-4 Geländestücke sein.  
Bei Kategorie 2 solltens 4-6 Geländestücke sein.  
Bei Kategorie 3 solltens 6-8 Geländestücke sein.

Das ergibt dann schon sehr viel Gelände auf dem Tisch, dass auch sichtblockierend ist. Stellt mal 3 Gebäude mit dem Format (nicht der Basegröße) 12x8 Zoll hin. Das blockiert schon recht viel Sicht.

Wichtig ist, dass immer 864 inch<sup>2</sup> (25%) bedeckt sind und auf jede Kategorie 288 inch<sup>2</sup> (1/3 von 864 inch<sup>2</sup>) entfallen. Wie groß dann die einzelnen Geländestücke sind ist an sich egal, solange jede Kategorie auf dem Tisch in der Summe 288 inch<sup>2</sup> groß ist und nicht alle quadratisch sind. Das Seitenverhältnis bei Kategorie 1 & 2 ist am besten immer 3:2, da auch der Tisch das Format hat (72:48= 3:2).

Aus <<https://www.gw-fanworld.net/showthread.php/137501-Ideales-40k-Gel%C3%A4nde/page2>>

# Sonderregeln

## Bewegung

Schnell	+1 kostenlose Bewegungsaktion
Fliegend	Gelände ignorieren
Geländeerfahrung	Kein Malus auf Bewegung durch Gelände, kein Geländetest
Vorhut	1 kostenlose Bewegung vor Spielbeginn

## Fernkampf

Scharfschütze	Bestimmt die Trefferverteilung
Synchronisiert	RoF x2

## Nahkampf

Wilder Angriff	+1 RoF, +1 FP (als Angreifer)
Betäubend	Wenn ein Gegner im Nahkampf getroffen wird verliert er bis zum Ende der Aktivierung der aktiven Einheit die "schnelle Reflexe"-Sonderregel und erhält dafür die Sonderregel "schlägt immer zuletzt zu"

## Sonstiges

Ewiger Krieger	Modell kann nie mehr als 1L pro Schadenspunkt verlieren
Leichte Panzerung	Reduziert die FP des Angreifers um 3 (ignorieren Treffer mit FP<2)
Mittlere Panzerung	Reduziert die FP des Angreifers um 4 (ignorieren Treffer mit FP<3)
Schwere Panzerung	Reduziert die FP des Angreifers um 5 (ignorieren Treffer mit FP<4)
Waaaaagh!	Einmal pro Spiel 1 kostenlose Bewegungsaktion für alle Einheiten & wenn möglich: 1 kostenlose Nahkampfaktion für alle Einheiten

Prediger	Einheit wiederholt Trefferwürfe
----------	---------------------------------

## **Reservetruppen**

Oft halten die Befehlshaber einer Armee noch Truppen zurück, um sie erst später ins Schlachtgeschehen zu werfen. Teilweise brauchen einzelne Truppenverbände auch einfach länger um die Schlacht zu erreichen. All diese Einheiten gelten als Reservetruppen.

Solange das Szenario dies zulässt dürfen alle Einheiten in Reserve gehalten werden.

Eine Einheit in Reserve betritt das Spiel nicht wie gewöhnlich in der Aufstellungsphase, sondern bleibt solange verborgen, bis sie verfügbar werden.

Am Ende jeder Runde wirf für jede deiner in Reserve gehaltenen Einheiten 1W6. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Truppen eintreffen steigt mit jeder Runde, daher verwende folgende Tabelle, um zu sehen, ob die Einheit verfügbar ist:

<b><u>Ende Runde</u></b>	<b><u>Verfügbar bei:</u></b>
1	6+ <sub>-</sub>
2	5+ <sub>-</sub>
3	4+ <sub>-</sub>
4	3+ <sub>-</sub>
5	2+ <sub>-</sub>
6	2+ <sub>-</sub>
...	...

Die Einheit betritt genau so das Spielfeld als würde sie in der Aufstellungsphase erscheinen (beachte, dass dies vor der ersten Aktivierung einer Einheit geschieht und die grade aus der Reserve erschiene Einheit noch ganz normal aktiviert werden können).

### **Flankenangriff:**

Einheiten mit dieser Sonderregel sind darauf trainiert die Gegner zu umgehen und sie somit von der Seite aus treffen zu können.

Eine Einheit mit Flankenangriff muss das Spielfeld nicht von der eigenen Aufstellungskante betreten. Stattdessen darf es auch die zwei Kanten (rechts und links), die keinem Spieler als Aufstellungskante dienen, als Eingangspunkt für ihr Betreten des Schlachtfelds nutzen (ja, das bedeutet, sie können sich einen Ort aussuchen – auch auf der gegnerischen Seite).

### **Schocktruppen:**

Einheiten mit dieser Sonderregel betreten das Schlachtfeld nicht wie gewöhnlich über die Aufstellungskante, sondern gelangen in Landungskapseln oder mit Teleporttechnologie auf das Schlachtfeld.

Solche Truppen können sich die Position auf dem Schlachtfeld, wo sie erscheinen wollen aussuchen. Jedoch besteht die Gefahr, dass sie von der Zielposition abweichen.

Markiere die Zielposition und werfe 1W6 zusammen mit einem Abweichungswürfel. Die erwürfelte Augenzahl entspricht den Zoll, die die Einheit abweicht und der Abweichungswürfel zeigt die Richtung an. Sollte der Abweichungswürfel ein Volltreffersymbol zeigen weicht die Einheit nicht ab.

Positioniere zum Platzieren der Modelle das erste Modell genau auf dem ermittelten Punkt und beginne im Kreis (base-to-base) die restlichen Modelle der Einheit um dieses Modell zu platzieren (beginne jeweils eine neue Reihe, wenn der Platz nicht reicht um den Kreis zu schließen).

Jedes Modell, das auf diesem Wege auf einem Geländestück oder einem bereits platzierten Modell auf der Platte aufgestellt werden müsste gilt als zerstört (diese zerstörten Modelle erzwingen keinen Moraltest).

Sollte das erste Modell bereits auf einem Geländestück oder einem Modell auf der Platte platziert werden müssen gilt die ganze Einheit als zerstört.

# Szenarios

King of the Hill	Ein 6" großer Bereich in der Mitte des Tisches. Punktet jede Runde.
Geheime Beute	6 verdeckte Missionsmarker. Drei sind 3 Punktenwert, zwei sind 2 Punktenwert und der letzte ist 1 Punkt wert. Punkten am Ende des Spiels
Missionsziele erobern	1W6+2 Missionsziele werden aufgestellt. Punkten am Ende des Spiels.
Vernichtung	Jede vernichtete Einheit bringt 1 Punkt (fliehende Einheiten gelten als vernichtet, niedergehaltene nicht). Punkte am Ende des Spiels
...	

## Zusätzliche Missionsregeln:

Tod des Generals	Gegner gewinnt
...	