

# Spiele mit Flexiblen Missionszielen für Warhammer Fantasy

Zu nächst diese Regeln sollen dazu dienen Spiele spannender und Taktischer zu machen.

(Und um von den 0815 Listen weg zu kommen)

Außerdem sollen die Spiele so interessanter gemacht werden.

## Die Spiel Größe

Zunächst unterteilen wir das Spiel in unterschiedliche Größen.

Die Größen sind folgende:

- 0p -500p ist keine Schlacht das gibt's einfach net :D
- 500p -1000p es gibt 3 Geländestücke die als Missionsziel dienen.  
Wobei darauf geachtet werden sollte das möglichst kein Missionsziel in einer der beiden Aufstellungszonen steht. Missionsziele in Aufträgen bei den es sich um Missionsziel 4 handelt wird statt dessen Missionsziel 1 genommen bei 5 =2 6 =3.
- 1001p - xxxxp es gibt 6 Geländestücke die als Missionsziel dienen.  
Wobei darauf geachtet werden sollte das möglichst nur 2 Missionsziele in den beiden Aufstellungszonen stehen, das heißt 4 Missionsziele sind zwischen den beiden Aufstellungszonen.

## Das Spielfeld:

Platziere zum für den Aufbau des Spielfelds mindestens w6+ Die Anzahl an Missionszielen Geländestücke auf dem Spielfeld. Alternativ kannst du auch w6 + Die Anzahl an Missionszielen durch den Wurf auf der im Regelbuch Seite 142 verwendeten Tabelle benutzen.

Sobald das Spielfeld aufgestellt wurde platziere die beiden Spieler abwechselnd einen Marker auf unterschiedlichen Geländestücken (von 1-6). Das Geländestück mit dem Marker 1 ist Missionsziel 1 und so weiter. Wenn dies Geschehen ist das Schlachtfeld fertig.

Wobei manche Geländestücke abweichende Regeln zu den Normalen WHF Regeln haben können siehe S.2.

## Aufstellen der Armee:

Einer der beiden Spieler würfelt einen w6 oder suche dir eine der 3. Möglichkeiten aus.

Bevor die Armee aufgestellt wird würfelt jeder Spieler einen w6 und würfelt sich so seinen ersten Geheimenauftrag aus.

W6 Ergebnis

1

oder Die Einheiten werden wie im auf Seite 144 im Regelbuch beschrieben aufgestellt

2

oder Die Einheiten werden wie im auf Seite 145 im Regelbuch beschrieben aufgestellt

3

5 Würfe für jede Einheit einen w6 bei 1-3 kommt die Einheit als Reserve ( aber immer über die eigene Spielfeldkante) bei 4-6 kann sie ganz Normal in 12 Zoll zu deiner Spielfeldkante aufgestellt. Beachte oder das Kundschafter und andere Sonderregeln ganz normal zum tragen kommen. KM's die als

6

Reserve kommen dürfen im ersten Spielzug in dem sie das Spielfeld betreten nicht schießen.

## Das Spiel:

Wirf zum beginn jeder Runde einen w6 mit diesem ermittelst du jede Runde einen Geheimenauftrag notiere dir bitte immer deine Auftragsnummer der Spielleiter soll dies dann kontrollieren, der Gegner sollte diesen nicht kennen. Jeder Spieler darf einmal pro Zug einen w6 würfeln bei einem Ergebnis von 5+ darf er sich den Auftrag doch anschauen **der vor dem Aufstellen ausgewürfelte Auftrag bleibt immer geheim**. Das Spiel gewinnt nicht der Spieler der die Gegnerische Armee am meisten zerstört hat sondern, der der am meisten Siegpunkte hat Siegpunkte gibt es fürs erfüllen von Geheimen Aufträgen.

## Gelände

Nun zum Gelände.

Wenn ein Gebäude zerstört wird muss der Spieler dessen Einheit sich darin befindet einen MW-Test machen misslingt er hat die Einheit es nicht rechtzeitig aus dem Gebäude geschafft und stirbt.

Wachtürme: max. 25 Modelle; max 10 Mann dürfen Kämpfen diese Gebäude. Einheiten im Gebäude können nur von Infanterie, Monströser Infanterie und Monstern die nicht als Großes Ziel gelten angegriffen werden.

Ein Wachturm hat einen Widerstand von 8 und 9 LP Kanonen die auf das Gebäude schießen erhalten -1 auf s Verwunden. Modelle mit der Sonderregel großes Ziel erhalten +1 auf s Verwunden eines Gebäudes.

Wachhaus oder Kapelle etc. : max 20 Modelle; max 10 Mann dürfen Kämpfen. Einheiten im Gebäude können nur von Infanterie, Kavallerie, Monströser Infanterie und Monstern die nicht als Großes Ziel gelten angegriffen werden.

Ein Wachhaus oder eine Kapelle haben einen Widerstand von 7 und 7 LP Kanonen die auf das Gebäude schießen erhalten -1 auf s Verwunden. Modelle mit der Sonderregel großes Ziel erhalten +1 auf s Verwunden eines Gebäudes.

## Aufträge:

Am Anfang jedes Spielzuges wird ein w66 gewürfelt der dir einen neuen Auftrag beschert

Vampire:

11 :Von den Toten zurück:

Beschwöre im Verlauf des Spiels mindestens 2 Einheiten Zombies =1 Siegpunkt

Beschwöre im Verlauf des Spiels mehr als 2 Einheiten Skelette = w3 Siegpunkte

12: Die Unsterblichen:

Halte am Ende der Runde mit einer Einheit Zombies Missionsziel 3 für eine Runde = 1

Siegpunkt

13: Der Rasende Tod:

Halte am Ende der Runde mit einer Kavallerie Einheit deiner Wahl ein Missionsziel das kein Gebäude ist =1 Siegpunkt

Halte am Ende der Runde mit mehr als 2 Kavallerie Einheiten Missionsziele in einer Runde erhältst du w3 Siegpunkte

14: Spektralgestalten:

Halte mit einer Körperloseinheit Missionsziel1 und du erhältst einen Siegespunkt

Halte min. 2 Missionsziele und Missionsziel 1 mit Körperloseinheiten und du erhältst w3 Siegpunkte

15: Angst vor dem Grauen

Schlage mit einer Einheit die die Sonderregeln Entsetzten besitzt eine Einheit in die Flucht bevor du mit ihr in den Nahkampf kommt. Du erhältst einen Siegpunkt.

16: Verpeste das Land

Gelange mit 2 Einheiten (am Start min 5 Modelle oder ein Monster) mit der Sonderregel Untot in die Aufstellungszone deines Gegners und du erhältst einen Siegpunkt

Wenn 5 Einheiten (am Start min 5 Modelle oder ein Monster) mit der Sonderregel Untot in der Aufstellungszone deines Gegners ist erhältst du w3 Siegpunkte

Normale Aufträge:

17/18: Durchbruch im Osten:

Halte am Ende einer der Rund Missionsziel 4 und 2 und du erhältst 2 Siegpunkte.

19/20: König der Städte

Halte am Ende der Runde 1 Missionsziel das ein Gebäude ist und du erhältst einen Siegpunkt.

21/22: Stein schlägt Schere:

Vernichte eine Einheit und du erhältst einen Siegpunkt. Vernichte min. 3 Einheiten und du erhältst w3 Siegpunkte.

23/24: Überhand:

Hab in einem Bestimmten Spielzug 2 Einheiten mehr auf dem Spielfeld als der Gegner.  
1 Siegpunkt

Habe in einem Bestimmten Spielzug 4 Einheiten mehr auf dem Spielfeld als der Gegner  
w3 Siegpunkte.

25/26: Ran an den Speck:

Greife eine Einheit in eine Flanke an und du erhältst einen Siegespunkt.

Greife eine Einheit in beide Flanken an und du erhältst w3 Siegespunkte.

27/28: Schnapp euch den Angsthasen:

Greife eine Einheit an die vorher geflohen ist und Vernichte sie und du erhältst einen Siegpunkt.

29/30: Blut braucht das Land:

Sage in einer Runde mindestens 2 Angriffe an und du erhältst einen Siegespunkt.

31: Der Turm im Süden:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 1 und du erhältst einen Siegespunkt.

32: Der Wald des Grauens:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 2 und du erhältst einen Siegespunkt.

33: Die Stadt der Wilden Küsten:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 3 und du erhältst einen Siegespunkt.

34: Die Statur des Drachen:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 4 und du erhältst einen Siegespunkt.

35: Die Burg der Toten:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 5 und du erhältst einen Siegespunkt.

36: Die Berge des Nordens:

Halte am Ende der Runde Missionsziel 6 und du erhältst einen Siegespunkt.

37/38: Retter euch Männer:

Fliehe mit einer Einheit vor einer Einheit die das Missionsziel angreift das du hältst und du erhältst einen Siegespunkt.

39/40: Helden braucht das Land:

Besiege eine Gegnerisches Charaktermodell in einer Herausforderung und du erhältst einen Siegespunkt. Besiege eine Gegnerisches Charaktermodell in einer Herausforderung und lande einen Overkill von Mindestens 2 dann erhältst du w3 Siegespunkte.

41/42: Verzweifelter Mut:

Spreche mindestens 3 Herausforderungen aus und du erhältst 1 Siegpunkt.

43/44: Im Winde verbrannt:

Erobere 2 Standarten und du erhältst einen Siegpunkt. Erobere 2 Standarten und die Armeestandarte und du erhältst w3 Siegespunkte.