

# Bunkers and Badasses

**Version 1.5**  
**10 Edition**

**Vom 5.6.2025**

## **Vorwort:**

Bei „Bunkers and Badasses“ geht es um Schlachten auf engstem Raum, bei denen nicht immer der stärkste, sondern der gerissenste Krieger überlebt.

Entert Raumschiffe und Space Hulks, durchsucht Industrieanlagen und Makropolen, oder dringt in eine Bunkeranlage ein. Kämpft euch durch dunkle und klaustrophobisch enge Gänge, immer mit der Angst im Nacken, in einen Hinterhalt zu geraten. Setzt Sprengfallen ein, positioniert Sentry Guns, schickt Aufklärungsdrohnen, oder baut Barrikaden, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

# Inhaltsverzeichnis

Seite 1	Vorwort
Seite 2	Inhaltsverzeichnis
<b>Die Regeln</b>	
Seite 3	Regelwerke
Seite 3	Gespielte Punkte/ Spielfeldgröße
Seite 3	Reserven
Seite 3	Befehlspunkte
Seite 4	Auswahl und Beschränkung der Modelle
<b>Das Spielfeld</b>	
Seite 5	Türen
Seite 5	Laserbarrieren
Seite 5	Wände
Seite 5	Psi-Kräfte, Umkreis wirkende Sonderregeln & Waffen ohne Sichtlinie
Seite 6	Objekte
Seite 6	Gefährliches Gelände
Seite 6	Deckung
<b>Spiele auf mehreren Ebenen</b>	
Seite 6	Allgemein
Seite 6	Leitern
Seite 6	Aufzüge
Seite 7	Nutzung
Seite 7	Aufstellung von Einheiten
<b>Gefechtsoptionen</b>	
Seite 8	Gefechtsoptionen
Seite 9	Gefechtsoptionen
Seite 10	Gefechtsoptionen
<b>Missionen Allgemein</b>	
Seite 11	Armeen
Seite 11	Schlachtfeld
Seite 11	Aufstellungszonen
Seite 11	Aufstellung
Seite 11	Missionszielmarker
<b>Missionen</b>	
Seite 13	Erobern und Sichern
Seite 14	Sichert das Artefakt
Seite 15	Kampf um den Reaktor
Seite 16	
Seite 17	
Seite 18	
<b>Kampagnen-Regeln</b>	
Seite 19	Kampagnen Regeln
Seite 20	Kampagnen Regeln
Seite 21	Gefechtsoptionen für die Kampagne

## Die Regeln:

### Regelwerke:

Gespielt wird nach den normalen Regeln aus dem 40K Regelbuch (10 Edition) und den hier aufgeführten Regeländerungen und Erweiterungen.

Es dürfen alle aktuellen Codex-Bücher gespielt werden. Bei Forge World Modellen und Legend-Einheiten, sprecht euch bitte vorher mit euren Mitspielern ab. Eure Spiele könnt ihr natürlich um die Kreuzzugsregeln erweitern.

Am Ende dieses Regelwerks, gibt es noch Kampagnenregeln, mit denen ihr ebenfalls eure Spiele verbinden könnt. Diese sind auch mit den Kreuzzugsregeln kompatibel, um das maximale Spiel Erlebnis zu generieren.

### Gespielte Punkte/ Spielfeldgröße:

Von 500 bis 3000 und mehr Punkten pro Seite, kann alles gespielt werden. Der Platz auf dem Spielfeld ist natürlich begrenzt, daher hat sich folgende Faustformel als praktikabel erwiesen:

Pro genutztes Modul (ein Modul hat 30x30cm) des Spielfeldes, sind 100 Punkte pro Seite, ein gutes Verhältnis, um einem überfüllten Spielfeld vorzubeugen.

**Bsp:** Ihr spielt auf einem Spieltisch mit 120x120cm Größe (16 Module), dann sind 1600 Punkte pro Seite gut spielbar.

### Anmerkung:

*Die Spielpläne in den Missionsbeschreibungen, sind auf eine bestimmte Spielfeldgröße ausgelegt. Je nach eurer zur Verfügung stehenden Platte, müsst ihr diese einfach an eure Bedürfnisse anpassen.*

### Reserven:

Jede Armee verfügt über Einheiten, die auf verschiedenste Weise das Spielfeld aus der Reserve heraus, als Schocktruppe betreten können. Die entsprechende Sonderregel ist bei jedem Volk anders benannt, aber das Ergebnis ist immer das Gleiche. Eine Einheit, darf aus der Reserve heraus irgendwo auf dem Schlachtfeld platziert werden.

### Ersetze diese Sonderregel durch folgende:

*Bei der Aufstellung kannst du diese Einheit in (Reserve) statt auf dem Schlachtfeld aufstellen. Wenn du dies tust, kannst du diese Einheit am Ende einer deiner Bewegungsphasen beliebig auf dem Schlachtfeld aufstellen, wo sie weiter als 9 Zoll von feindlichen Modellen entfernt ist. Die 9 Zoll werden nicht durch Wände gemessen, sondern immer außen herum. Geschlossene Türen werden dabei nicht berücksichtigt. Das kann dazu führen, dass zwei verfeindete Einheiten nur 2 Zoll voneinander entfernt sind, aber der Weg um die Wände mehr als 9 Zoll beträgt.*

*Eine so aufgestellte Einheit, darf nicht durch eine Wand oder geschlossene Tür geteilt sein.*

Jeder Spieler darf **eine seiner Einheiten**, die über die entsprechende Sonderregel verfügt und sich in Reserve befindet, so aufstellen. Jede weitere Einheit, die über diese Sonderregel aufgestellt werden soll, muss dazu die Gefechtsoption „**Aus dem Nichts**“ nutzen. Es dürfen maximal 25% (aufgerundet) der Einheiten in Reserve bleiben.

Es ist auch weiterhin möglich, Einheiten aus der Reserve heraus, über die Spielfeldkante in der eigenen Aufstellungszone aufzustellen und steht jeder Einheit zur Verfügung.

### Anmerkung:

*Als eigene Spielfeldkante gilt jede Außenkante des Spielfeldes, die sich innerhalb der eigenen Aufstellungszonen befindet.*

## **Befehlspunkte:**

Jeder Spieler, startet das Spiel mit **6** Befehlspunkten.

Zusätzlich bekommt jeder Spieler, zu Beginn jeder Befehlsphase (die des Angreifers & die des Verteidigers), einen weiteren Befehlspunkt.

Zur Verfügung stehen euch die Gefechtsoptionen aus diesem Regelwerk, die Gefechtsoptionen aus dem 10 Edition Regelbuch und die Gefechtsoptionen aus dem von euch gespielten Codex.

Pro Spielzug dürfen nur zwei (2) Gefechtsoptionen, aus dem von euch gespielten Codex eingesetzt werden!

### **Anmerkung:**

*Diese Beschränkung dient dazu, dass vermehrt Gefechtsoptionen aus diesem Regelwerk genutzt werden, um den Flair des Spiels zu bewahren.*

## **Auswahl & Beschränkungen der Modelle:**

Maximale erlaubte Base Größen, unabhängig davon, ob ein Modell erlaubt wäre oder nicht:

Rundbases = **90mm** / Ovalbases = **120x92mm**

Diese Einheiten mit den folgenden Schlüsselwörtern sind verboten:

- Fahrzeuge (ausgenommen Läufer wie z.B. Cybots usw.)
- Flieger

Bei Umbauten von z.B. Charaktermodellen auf eine andere Base, wird das Base das bei der Auslieferung dabei war, als Grundlage für die Regeln wie z.B. der Nutzung von Leitern herangezogen.

## Das Spielfeld:

### Türen:

Es gibt vier mögliche Zustände einer Tür:

**geöffnet, geschlossen, versiegelt** und **zerstört**.

Alle Türen haben folgendes Profil:

B	W	RW	LP	MW	MK
-	8	3+	5	-	-

Eine Tür kann durch Beschuss, im Nahkampf oder durch ausgelöste Sprengfallen zerstört werden.

In der Schussphase kann eine Tür ganz normal als Ziel gewählt werden.

Wenn eine Einheit am Ende der Bewegungsphase mit mindestens einem Modell in direkten Kontakt mit einer Tür ist, kann sie in der Nahkampfphase versuchen diese zu zerstören. Dazu müssen sich alle Modelle der Einheit, die nicht in direkten Kontakt zur Tür stehen, sich dieser bis zu drei Zoll nähern, um in direkten Kontakt zu kommen.

Wird die Tür nicht zerstört, kann sich die Einheit einfach wegbewegen und gilt nicht als im Nahkampf gebunden. Allerdings gilt die Tür ab sofort als versiegelt, wenn sie mindestens 1 Lebenspunkt verloren hat. Das gilt auch für Türen, die beschossen, aber nicht zerstört wurden.

Eine versiegelte Tür, kann nur durch ihre Zerstörung geöffnet werden. Die Versiegelung kann auch durch eine Mission vorgegeben sein, oder durch Gefechtsoptionen gekauft werden.

Eine intakte und nicht versiegelte Tür kann von einer Einheit in direktem Kontakt, geöffnet oder geschlossen werden. Pro Einheit nur eine der beiden Optionen. Dies darf zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Bewegungsphase erfolgen.

Bewegt sich eine Einheit, die über z.B. eine 6 Zoll Bewegung verfügt, nach 3 Zoll in direkten Kontakt mit einer Tür und öffnet diese, darf sie danach ihre restlichen 3 Zoll weiter durch die Tür laufen.

Eine Tür darf nur geschlossen werden, wenn sich die ganze Einheit auf einer Seite der Tür befindet.

Befindet sich kein Modell innerhalb von zwei Zoll zu einer Tür, schließt diese automatisch zu Beginn der nächsten Befehlsphase.

**Schmale Türen** können nur von Modellen bis **50mm** Base Größe durchschritten werden. Alle Modelle mit größerer Base, können nur durch die breiten Türen gehen.

### Laserbarrieren:

Eine Laserbarriere ist ein unpassierbares Hindernis, aber sie blockiert nicht die Sichtlinie. Wird ein Ziel hinter einer Laserbarriere beschossen, erhält es einen 5+ Rettungswurf. Ansonsten kann die Barriere wie eine Tür geschlossen und geöffnet werden.

### Wände:

Die Wände können nicht überwunden oder durchdrungen werden, egal welche Sonderregel eine Einheit hat. Dies gilt auch für Psikräfte, Auren, Sonderregeln und für Waffen, die keine Sichtlinie benötigen. Dies gilt auch für geschlossene Türen.

### Psi-Kräfte, Umkreis wirkende Sonderregeln & Waffen ohne Sichtlinie:

Alles was keine Sichtlinie zum Ziel braucht, kann nicht durch Wände oder geschlossene Türen gewirkt werden. Die Reichweite muss um Wände und geschlossene Türen herum gemessen werden.

## **Objekte:**

In einigen Missionen müssen Objekte geborgen werden, oder es gibt Ausrüstung, die man über taktische Optionen kaufen kann, die von einem Modell getragen werden können/müssen. Diese sollten durch ein passendes Objekt auf einem 25mm Base dargestellt werden.

Marker & Objekte können von einem beliebigen Modell getragen werden, das sich in direktem Kontakt mit der Base des Objektes bewegt. Der Träger bewegt sich in direkten Kontakt, um das Objekt aufzunehmen und beendet damit seine Bewegung, auch wenn er sich eigentlich weiterbewegen könnte (entferne das Objekt vom Spielfeld, solange es getragen wird).

Der Träger des Objektes darf sich maximal 6 Zoll weit bewegen und kann nicht vorstürmen.

Wird der Träger getötet, wird das Base an der Stelle platziert, wo der Träger entfernt wurde. Es bleibt so lange dort liegen, bis sich ein anderes Modell der Einheit, oder auch jedes andere Modell (auch feindliche) in direkten Kontakt mit dem Objekt bewegt hat.

Am Ende seiner Bewegungsphase, darf der Träger das Objekt an ein anderes Modell übergeben, mit dem er sich in direktem Kontakt befindet. Zu diesem Zweck darf der Träger auch in direkten Kontakt mit Modellen anderer Einheiten, oder unabhängigen Charakteren treten.

Manche Objekte verleihen besondere Fähigkeiten, die nur den Träger betreffen, oder z.B. den 2 Zoll Umkreis um den Träger des Objektes. Es profitieren alle Modelle, die mindestens teilweise mit ihrer Base in dem Umkreis sind.

## **Gefährliches Gelände:**

Jedes Modell der Einheit muss einen W6 werfen und bei einem Ergebnis von 1 einen Rüstungswurf ablegen. Verpatzt es diesen, verliert es einen Lebenspunkt.

## **Deckung:**

Aufgrund der besonderen Art des Geländes bzw. des gesamten Spieltisches, gilt folgende Regel:

Wenn ermittelt wird, ob eine Einheit als in Deckung gilt, wird jedes Modell der Einheit für sich betrachtet. Das bedeutet, es profitieren nur die Modelle der Einheit von Deckung, die sich auch wirklich darin befinden. Profitieren von einer Einheit einige Modelle von Deckung und andere nicht, musst du den erlittenen Schaden, den Modellen zuteilen, welche du z.B. für den Schutzwurf gewählt hast (Modelle in Deckung oder eben nicht).

### **BSP:**

Du wirst mit einer Fernkampfwaffe beschossen und befindest dich mit der Einheit teilweise in Deckung. Jetzt musst du entscheiden, ob du den Schutzwurf mit einem Modell ablegen möchtest, das von Deckung profitiert, oder mit einem außerhalb der Deckung. Entstehenden Schaden, musst du Modellen im gleichen Pool zuteilen.

Modelle der Einheit befinden sich in Deckung, wenn sie mindestens 50%, aus der Sicht einer feindlichen Einheit verdeckt sind, die auf sie schießt, oder wenn sie sich in direkten Kontakt zu einer Deckungsquelle befinden.

## **Spiele auf mehreren Ebenen:**

### **Allgemein:**

Für Spiele auf mehreren Eben teilt ihr das Spielfeld einfach in zwei Ebenen auf, die dann untereinander über Leitern und Aufzüge zu erreichen sind. Es sollte durch Nummern oder farbliche Markierungen jederzeit ersichtlich sein, welche Leitern oder Aufzüge auf den unterschiedlichen Eben miteinander verbunden sind.

### **Leitern:**

Leitern dürfen nur von Modellen benutzt werden, die maximal auf einem 40mm Base stehen (Charaktere dürfen auch auf einem 50mm Base stehen). Eine Leiter hat eine Transportkapazität von 15 Modellen, die sich beliebig auf maximal zwei Einheiten pro Spielzug aufteilen lässt.

### **Aufzüge:**

Aufzüge dürfen von allen Modellen benutzt werden. Ein Aufzug hat eine Transportkapazität von zwei Einheiten pro Spielzug.

### **Nutzung:**

Befindet sich eine Einheit, vollständig innerhalb von 3 Zoll zu einem Aufzug oder einer Leiter, darf der Spieler zu Beginn seiner Bewegungsphase entscheiden, sie zu einem Ebenen Wechsel zu nutzen.

Dazu muss er die Modelle innerhalb von 3 Zoll um den entsprechenden Aufzug oder der Leiter, auf der nächsten Ebene aufstellen.

Ist der Ausstiegspunkt von einer feindlichen Einheit blockiert, muss diese eine Ausweichbewegung von bis zu 4 Zoll ausführen, aber nur so weit wie nötig, um 1 Zoll Abstand zu den ankommenden und anderen Einheiten einzuhalten.

Die wechselnde Einheit erleidet einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampfaffen.

Einheiten die auf Grund ihrer Größe (Platzbedarf der Bases, Anzahl der Modelle) nicht alle vollständig innerhalb von 3 Zoll einer Leiter oder eines Aufzuges platzierbar sind, können nur mit den entsprechenden Modellen die Ebene wechseln (beachte dabei auch die Transportkapazität).

Alle restlichen Modelle verbleiben auf der ursprünglichen Ebene und die Einheit ist vorübergehend zweigeteilt (Wunden, Auren, oder andere Effekte übertragen sich nicht). Einzig ein Moraltest, muss für die gesamte Einheit abgelegt werden. Der Aufzug oder die Leiter, gilt bis zum vollständigen Ebenen Wechsel als blockiert.

In der Schussphase dürfen die Modelle schießen, erleiden aber einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampfaffen.

Zu Beginn der Nahkampfphase, müssen die restlichen Modelle auf der ursprünglichen Etage, eine Bewegung ausführen, um auch vollständig innerhalb der 3 Zoll um die Leiter oder den Aufzug zu kommen. Zu Beginn ihrer nächsten Bewegungsphase, müssen sie dann die Ebene wechseln.

### **Aufstellung von Einheiten:**

Bei Spielen auf mehreren Ebenen, müssen die Spieler ihre Einheiten während der Aufstellung, 50:50 auf beide Ebenen aufteilen.

Bei einer ungeraden Anzahl an Einheiten, entscheidet der aufstellende Spieler, wo er die letzte Einheit aufstellt.

Einheiten, die in der Reserve verbleiben, zählen nicht für diese Regel.

## **Gefechtsoptionen:**

Jedem Spieler stehen Befehlspunkte zur Verfügung, die er beliebig vor und während des Spiels für Gefechtsoptionen ausgeben darf. Alle Beschränkungen stehen bei der jeweiligen Gefechtsoption dabei.

## **Wartungsschächte:**

### **2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)**

In Raumschiffen, Industrieanlagen, usw. gibt es eine große Menge von Wartungsschächten, die sich zwischen den Wänden und Ebenen befinden. Sie sind meistens sehr eng gebaut und mit Rohren und Kabeln vollgestopft. Oft wissen nur wenige Techniker, wo sie eigentlich herauskommen, wenn sie dieses Netz einmal betreten haben.

Wartungsschächte haben eine Transportkapazität von 10 Modellen, die maximal auf einem 32mm Base stehen dürfen (eine Einheit, die ein Objekt trägt, darf die Wartungsschächte nicht betreten).

Befindet sich eine Einheit, vollständig innerhalb von 3 Zoll zu einer Wand, darf der Spieler in seiner Bewegungsphase entscheiden, aber bevor er die Einheit bewegt hat, in einen Wartungsschacht einzusteigen und diesen sofort an einem beliebigen Punkt einer Wand innerhalb von 12 Zoll um den Einstiegspunkt wieder zu verlassen, oder er entscheidet sich dazu, noch einen weiteren Spielzug in den Wartungsschächten zu bleiben. Tut er dies, erweitert sich die Entfernung des Ausstiegspunktes zum Einstiegspunkt um weitere 12 Zoll pro Spielzug, den die Einheit im Wartungsschacht verbringt. Zum Aussteigen muss er die Modelle vollständig innerhalb von 3 Zoll einer Wand aufstellen. Die Modelle müssen dabei mehr als 9 Zoll von jedem sichtbaren feindlichem Modell entfernt sein und dürfen nicht von einer Wand oder Tür voneinander getrennt sein. Die Einheit erleidet in diesem Spielzug einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampfaffen.

### **Anmerkung:**

Eine Einheit im Wartungsschacht gilt als nicht auf dem Spielfeld befindlich.

## **Sprengfalle – Tür verminen:**

### **1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)**

In der Bewegungsphase kann eine geschlossene Tür von einer Einheit in direktem Kontakt mit einer Sprengfalle gesichert werden. Markiere die Tür mit einem Marker. Versucht eine Einheit die Tür zu öffnen oder greift diese im Nahkampf an (Freund oder Feind), wird die Sprengfalle automatisch ausgelöst und die Einheit erleidet W3 tödliche Wunden. Die Tür ist danach automatisch zerstört, egal wie viele Lebenspunkte sie noch hatte.

## **Sprengfalle – Boden verminen:**

### **1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)**

In der Bewegungsphase kann eine Einheit eine beliebige Stelle des Bodens, mit einer Sprengfalle sichern. Nutze dazu einen Marker auf einem 25mm Base. Nähert sich eine Einheit (Freund oder Feind) auf 1 Zoll an, wird die Sprengfalle automatisch ausgelöst und die Einheit erleidet W3 tödliche Wunden.

## **Rauchgranate:**

### **1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Fernkampfphase)**

Anstatt in der Fernkampfphase Waffen abzufeuern, darf eine Einheit Rauchgranaten werfen. Bis zum Beginn deines nächsten Spielerzuges, muss dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen für Fernkampfaffen abziehen, die diese Einheit als Ziel haben.

## **Tür verschweißen:**

### **1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)**

Eine Einheit, die am Ende ihrer Bewegung in direktem Kontakt zu einer Tür steht, kann diese verschweißen. Eine verschweißte Tür gilt ab sofort als „versiegelt“ und kann nur noch geöffnet werden, wenn sie zerstört wird.

## **Plasmaschneider:**

### **1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Fernkampfphase)**

Anstatt in der Fernkampfphase Waffen abzufeuern, darf eine Einheit, die in direktem Kontakt zu einer versiegelten Tür steht, diese aufschneiden. Die Tür gilt danach als zerstört und wird vom Spielfeld entfernt.

## **Bewegungsscanner:**

### **2 Punkte (in der Nahkampfphase zu Beginn des Abwehrfeuers)**

Eine Einheit mit einem Bewegungsscanner, darf beim Abwehrfeuer alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

## Heiße Gase:

### 1 Punkt (beliebiger Zeitpunkt in der Fernkampfphase)

In der Fernkampfphase kann sich ein Modell entscheiden, statt auf den Gegner zu feuern, auf ein Rohr in seiner Nähe zu schießen. Dies beeinflusst nicht den Beschuss der restlichen Modelle in seiner Einheit. Führe normal Trefferwürfe in der Anzahl der Schüsse seiner Schusswaffe durch. Trifft mindestens ein Schuss, platziert du sofort einen 1 Zoll breiten Marker in Gangbreite (von Wand bis Wand), in maximal 8 Zoll Entfernung und im Sichtfeld des Schützen. Dieser Bereich gilt bis zum Beginn seiner nächsten Fernkampfphase als gefährliches Gelände.

## Hacker Angriff:

### 3 Punkte (zu einem beliebigen Zeitpunkt im eigenen Spielerzug)

Eine Einheit kann eine Tür in ihrem Sichtfeld öffnen oder schließen, ohne mit ihr in direktem Kontakt sein zu müssen.

## Aufklärungsdrohne:

### 2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt im Spiel)

Eine Aufklärungsdrohne ist einer Einheit fest angeschlossen, begleitet sie für den Rest des Spiels und sollte durch ein passendes Modell dargestellt werden. Sie kann nicht als separates Ziel ausgewählt werden und wird automatisch entfernt, wenn die Einheit vernichtet wurde. Sie verleiht der Einheit folgende Fähigkeiten:

- Öffnet die Einheit eine Tür, die mit einer Sprengfalle gesichert ist, hat sie einen Schutzwurf von 5+ gegen die tödlichen Wunden.
- Die Einheit ist nicht von dem Malus von -1 auf die Trefferwürfe von Fernkampfaffen betroffen, wenn sie aus einem Wartungsschacht steigt.
- Die Einheit darf auch dann Abwehrfeuer geben, wenn sie von einer Einheit angegriffen wird, die von außerhalb ihres Sichtfeldes angreift.

## Sentry Gun:

### Variable Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)

Eine Sentry Gun ist ein stationäres automatisches Geschütz mit folgendem Profil:

B	W	RW	LP	MW	MK
-	4	4+	2	-	-

Sie muss innerhalb von 2 Zoll um eine deiner Einheiten aufgestellt werden.

Die Sentry Gun feuert zu Beginn der Schussphase immer auf das nächste feindliche Ziel und gibt automatisch Abwehrfeuer wenn sie im Nahkampf angegriffen wird.

Sie gilt nach dem Aufstellen als eigenständige Einheit und handelt so lange automatisch nach ihren Protokollen, bis sie zerstört wird.

Sentry Guns können keine Missionsziele/ Marker halten oder streitig machen. Steht eine Sentry Gun innerhalb von zwei Zoll, zu einer Geöffneten Tür, schließt diese nicht automatisch, wenn kein anderes Modell mehr in zwei Zoll zur Tür steht.

## 2 Befehlsunkte:

Fernkampfaffen	Reichw.	A	BF	S	DS	SW
Automatik-Maschinengewehr (Trefferhagel 2, Synchronisiert)	24	8	4+	4	0	1

## 3 Befehlsunkte:

Fernkampfaffen	Reichw.	A	BF	S	DS	SW
Automatik-Granatwerfer (Explosiv, Synchronisiert)	24	2	4+	6	-2	2

## 2 Befehlsunkte:

Fernkampfaffen	Reichw.	A	BF	S	DS	SW
Automatik-Flammenwerfer (Deckung Ignorieren, Schwall)	12	2W6	-	4	-1	1

### **Barrikaden:**

#### **2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der Bewegungsphase)**

Anstatt sich zu bewegen, darf eine Einheit eine Barrikade aus hastig zusammen gesammeltem Material errichten. Die maximal 1 Zoll breit, 6 Zoll lang ist und nicht die gesamte Breite des Ganges einnehmen muss. Siehe 40K Regelbuch, Seite 249 (Barrikaden)

### **Höllengefeuer:**

#### **2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der Schussphase)**

In der Fernkampfphase kann sich ein Modell entscheiden, statt auf den Gegner zu feuern, auf ein Fass oder eine Munitionskiste in seiner Nähe zu schießen. Dies beeinflusst nicht den Beschuss der restlichen Modelle in seiner Einheit. Führe normal Trefferwürfe in der Anzahl der Schüsse seiner Schusswaffe durch. Trifft mindestens ein Schuss, explodiert das Fass/ die Kiste und alle Modelle (Freund oder Feind) innerhalb von 4 Zoll (es wird vom Außenrand des Stapels gemessen), bekommen einen automatischen Treffer mit folgendem Profil:

Stärke 4 / Durchschlag 0 / Schadenswert 1

Danach wird der Stapel vom Spielfeld entfernt.

### **Massives vorrücken:**

#### **1 Punkt (zu Beginn der Bewegung einer Einheit)**

Wenn du in der Bewegungsphase mit einer Einheit für das Vorrücken würfelst, nimm 2 W6 und addiere die Ergebnisse. Du darfst aber anschließend keine Sturm Waffen mehr abfeuern.

### **Aus dem Nichts:**

#### **2 Punkte (am Ende der eigenen Bewegungsphase)**

Du darfst eine deiner Einheiten, die über die entsprechende Sonderregel (siehe unter Reserven) verfügt, auf dem Schlachtfeld aufstellen.

### **Verzweiflungstat:**

#### **4 Punkte (zu Beginn der Nahkampfphase/ nur einmal pro Team/Spiel)**

In der Nahkampfphase kann sich ein Modell, das über Stärke 10 oder höher verfügt, dazu entscheiden, einen Angriff auf eine Wand anzusagen, mit der es sich in direkten Kontakt befindet. Auf beiden Seiten der Wand, dürfen sich keine großen Industrieanlagen befinden.

Das Modell schlägt einen Durchbruch in die Wand und wird anschließend innerhalb von einem Zoll um den Durchbruch platziert (der Durchbruch hat eine Breite von 10cm). Das Modell kann keine weiteren Aktionen ausführen.

Der Durchbruch bleibt für den Rest des Spiels geöffnet, ist allerdings durch zerstörte Rohre/Kabel und weitere Einstürze eine tödliche Falle. Jedes Modell, das den Durchbruch durchquert, muss einen W6 werfen und bekommt bei einem Ergebnis von 4+ eine tödliche Wunde.

Jede Einheit, die eine Waffe durch den Durchbruch abfeuert, bekommt einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampf Waffen.

### **Eile ist geboten:**

#### **2 Punkte (am Ende der Bewegung einer Einheit)**

Wenn sich eine Einheit am Ende ihrer Bewegung, vollständig innerhalb von 3 Zoll zu einer Leiter oder einem Aufzug befindet, kann sie direkt die Etage wechseln (siehe hierzu unter „Spiele auf mehreren Ebenen“).

## Missionen allgemein

### Armeen:

Jeder Spieler stellt seine Armee zusammen (siehe hierzu Seite 55 bis 56 im 40K Grundregelwerk). Beachtet dabei bitte die entsprechenden Beschränkungen bei der Modellauswahl in diesem Regelwerk (Seite 4).

### Schlachtfeld:

Baut zusammen das Schlachtfeld und Gelände auf und berücksichtigt dabei die gewünschte Mission, sofern ihr eine bestimmte spielen möchtet. Je nach Mission ist ein Hangar oder ähnliches erforderlich. Die Platte kann dabei in zwei Ebenen aufgeteilt werden.

### Aufstellungszonen:

Wählt eine Mission mit dem dazugehörigen Spielplan, mit den entsprechenden Aufstellungszonen aus. Wenn ihr auf mehreren Etagen spielen wollt, wählt den entsprechenden Spielplan für mehrere Ebenen. Bei mehr als einem Spieler pro Seite, teilt ihr euch die Aufstellungszonen beliebig auf. Rot steht für den Angreifer und Grün für den Verteidiger.

Die Spieler würfeln gegeneinander, wer höher würfelt, ist automatisch der Angreifer (rote Aufstellungszonen). Der Gegner ist damit der Verteidiger (grüne Aufstellungszonen).

### Missionszielmarker:

Die Spieler würfeln erneut gegeneinander, wer höher würfelt, platziert den ersten Missionszielmarker, in einem der auf dem Spielplan markierten Module. Diese dürfen dabei nicht weiter als 3 von der Mitte des Moduls entfernt sein.

Jeder Missionszielmarker sollte so platziert sein, dass er möglichst weiter als 1 Zoll von nicht passierbaren Geländeteilen entfernt ist, damit genug Platz für Modelle bleibt.

Wie ein Missionszielmarker gehalten wird, findet ihr im 40K Grundregelwerk auf Seite 58.

### Aufstellung:

Dann stellen die Spieler abwechselnd eine Einheit nach der anderen in ihrer Aufstellungszone auf, beginnend mit dem Angreifer.

Bei mehreren Spielern auf einer Seite, stellt jeder Spieler eine Einheit auf.

Die Spieler würfeln erneut gegeneinander und ermitteln, wer das Spiel beginnt.

### Beispiele für Spielpläne:

Hier seht ihr Spielpläne mit ein oder zwei Ebenen und unterschiedlichen Größen. Die Module mit der Bezeichnung „MZ“, sind für die Missionsziele vorgesehen. Die roten Module zeigen die Aufstellungszone des Angreifers, die Grünen, die des Verteidigers. Ein Modul ist immer 30cm x 30cm groß.

Selbst wenn ihr keine einzelnen Module besitzt, könnt ihr eure Platte passend aufteilen und so die Spielpläne nutzen. Wenn ihr auf einer anderen Plattengröße spielen möchtet, passt euch die Spielpläne einfach an eure Gegebenheiten an.

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

		MZ				MZ		
	MZ	MZ			MZ	MZ		

Eine Ebene in 120cm x 240cm

					MZ		
	MZ		MZ				
			MZ			MZ	
		MZ					

Eine Ebene 120cm x 120cm

	MZ		
		MZ	
	MZ		
		MZ	

# Missionen

## Erobern und Sichern

### Einsatzbesprechung:

Das Gebiet ist hart umkämpft und die Verluste werden furchtbar sein, dennoch versucht jeder Befehlshaber die wichtigen Schlüsselpositionen zu erobern und um jeden Preis zu halten.

### Primäre Missionsziele:

#### *Erobern und Sichern:*

Es gibt sechs Missionszielmarker, die abwechselnd auf den markierten Modulen aufgestellt werden.

Zu Beginn jeder Befehlsphase ab Schlachtrunde Nr. 2 wird geguckt, wer welches Missionsziel hält. Für jedes gehaltene Missionsziel gibt es 2 Siegespunkt. Für jedes Missionsziel, das in der vorigen Befehlsphase noch vom Gegner gehalten wurde, gibt es 3 Siegespunkte.

### Sekundäre Missionsziele:

#### *Maximaler Schaden:*

Am Ende des Spiels gibt es für jede vollständig vernichtete Einheit 2 Siegespunkte und für jede Einheit, die mindestens unter 50% ihrer ursprünglichen Trupp Größe ist, 1 Siegespunkt. Bei Einheiten wie z.B. Fahrzeugen, Charakteren, usw. die nur aus einem Modell bestehen, werden stattdessen die Lebenspunkte gezählt, um zu gucken, ob sie unter der Hälfte ihrer Lebenspunkte sind.

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

		MZ					MZ		
	MZ	MZ				MZ	MZ		

Eine Ebene in 120cm x 240cm

	MZ		MZ						
			MZ			MZ			
		MZ							

Eine Ebene 120cm x 120cm

	MZ		
		MZ	
	MZ		
		MZ	

## Sichert das Artefakt

### Einsatzbesprechung:

Ein wertvolles und mächtiges Artefakt ist in den Gängen verborgen. Jeder will es bergen und für sich nutzen.

### Primäre Missionsziele:

#### **Sichert das Artefakt:**

Findet und sichert das Artefakt (Objekt), bring es in deine Aufstellungszone und verteidige es. Es gibt sechs Missionszielmarker, die abwechselnd auf den markierten Modulen aufgestellt werden.

In einem der Missionsziele ist das Artefakt versteckt. Markiere vor dem Aufstellen der Missionsziele jedes von unten mit einer Zahl und mische sie ordentlich durch. Im Anschluss würfelt aus, bei welchem das Artefakt versteckt ist. Für jeden aufgedeckten Missionszielmarker gibt es 2 Siegespunkte. Für das Finden des Artefaktes, gibt es 2 Siegespunkte. Zu Beginn jeder Befehlsphase, wird geguckt, wer das Artefakt trägt, der Träger bekommt 2 Siegespunkte. Für das Erobern des Artefaktes vom Gegner, gibt es 3 Siegespunkte. Wer sich am Ende des Spiels mit dem Artefakt in einer seiner Aufstellungszonen befindet, bekommt 2 Siegespunkte.

### Sekundäre Missionsziele:

#### **Maximaler Schaden:**

Am Ende des Spiels gibt es für jede vollständig vernichtete Einheit 2 Siegespunkte und für jede Einheit, die mindestens unter 50% ihrer ursprünglichen Trupp Größe ist, 1 Siegespunkt. Bei Einheiten wie z.B. Fahrzeugen, Charakteren, usw. die nur aus einem Modell bestehen, werden stattdessen die Lebenspunkte gezählt, um zu gucken, ob sie unter der Hälfte ihrer Lebenspunkte sind.

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

	MZ		MZ			MZ		MZ
MZ					MZ			

Eine Ebene in 120cm x 240cm

			MZ		MZ		MZ
MZ		MZ		MZ			

Eine Ebene 120cm x 120cm

		MZ	
	MZ	MZ	
	MZ	MZ	
	MZ		

# Kampf um den Reaktor

## Einsatzbesprechung:

Energie ist ein wichtiger Schlüssel zum Sieg und jeder Befehlshaber wird alles daransetzen, um die Kontrolle über jegliche Quellen zu erlangen.

## Primäre Missionsziele:

### *Kampf um den Reaktor:*

Sicher dir die Kontrolle des Reaktors, indem du alle Schlüsselpositionen in der Reaktorhalle einnimmst. Die Reaktorhalle besteht aus vier Modulen, in denen sich jeweils ein Missionszielmarker befindet. Diese müssen mindestens 12 Zoll Abstand haben.

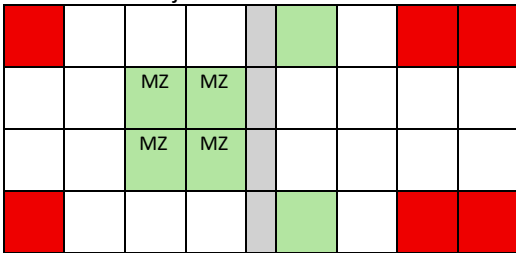
Zu Beginn jeder Befehlsphase ab Schlachtrunde Nr. 2 wird geguckt, wer welches Missionsziel hält. Für jedes gehaltene Missionsziel gibt es 2 Siegespunkte. Für jedes Missionsziel, das in der vorigen Befehlsphase noch vom Gegner gehalten wurde, gibt es 3 Siegespunkte.

## Sekundäre Missionsziele:

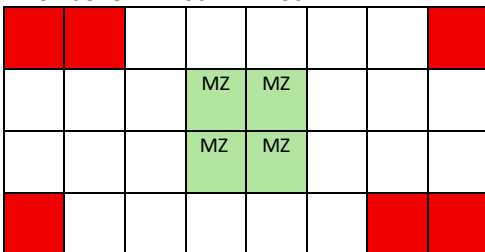
### *Maximaler Schaden:*

Am Ende des Spiels gibt es für jede vollständig vernichtete Einheit 2 Siegespunkte und für jede Einheit, die mindestens unter 50% ihrer ursprünglichen Trupp Größe ist, 1 Siegespunkt. Bei Einheiten wie z.B. Fahrzeugen, Charakteren, usw. die nur aus einem Modell bestehen, werden stattdessen die Lebenspunkte gezählt, um zu gucken, ob sie unter der Hälfte ihrer Lebenspunkte sind.

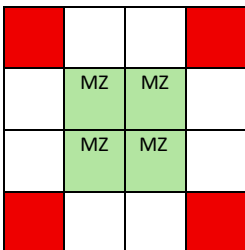
Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm



Eine Ebene in 120cm x 240cm



Eine Ebene 120cm x 120cm



## Alternative Spielpläne für weitere Missionen oder zur freien Auswahl

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

	MZ		MZ			MZ		MZ
		MZ					MZ	

Eine Ebene in 120cm x 240cm

		MZ	MZ		MZ	MZ	
	MZ	MZ		MZ			

Eine Ebene 120cm x 120cm

	MZ		
		MZ	
	MZ		
		MZ	

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

		MZ						
		MZ					MZ	
	MZ					MZ		
						MZ		

Eine Ebene in 120cm x 240cm

MZ		MZ	MZ		MZ		
		MZ		MZ			MZ

Eine Ebene 120cm x 120cm

		MZ	
MZ		MZ	
	MZ		MZ
	MZ		

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

	MZ							
	MZ						MZ	
	MZ						MZ	
							MZ	

Eine Ebene in 120cm x 240cm

	MZ			MZ		MZ		
	MZ		MZ			MZ		

Eine Ebene 120cm x 120cm

	MZ	MZ		
	MZ	MZ		

Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm

		MZ						
	MZ						MZ	
	MZ						MZ	
						MZ		

Eine Ebene in 120cm x 240cm

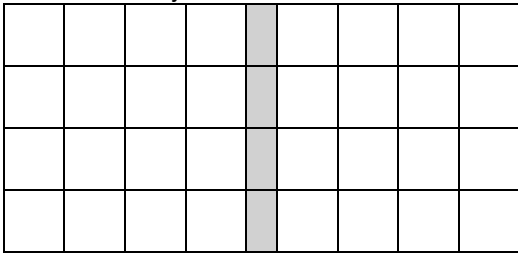
	MZ			MZ				
MZ			MZ	MZ			MZ	

Eine Ebene 120cm x 120cm

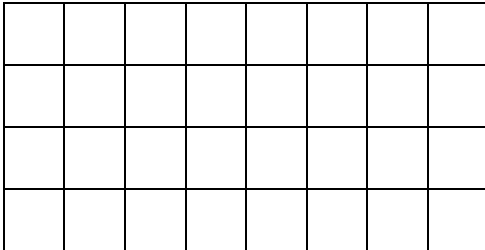
	MZ		
		MZ	MZ
MZ	MZ		
		MZ	

**Blanko Spielpläne zum Ausdrucken und selbst gestalten:**

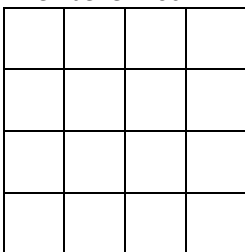
Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm



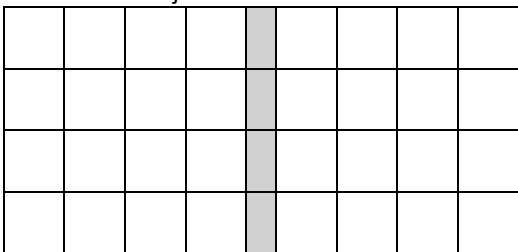
Eine Ebene in 120cm x 240cm



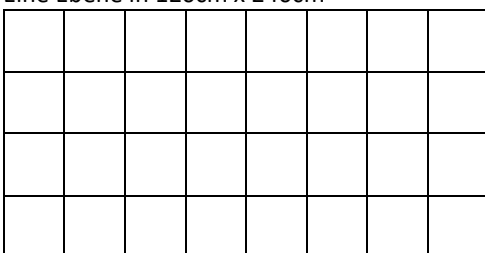
Eine Ebene 120cm x 120cm



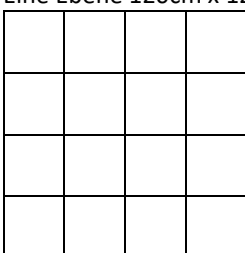
Zwei Ebenen in jeweils 120cm x 120cm



Eine Ebene in 120cm x 240cm



Eine Ebene 120cm x 120cm



# Kampagnen-Regeln

## Die Kampagnen-Karte:

Die Kampagnen-Karte zeigt z.B. einen Bunker, eine Industrieanlage, oder ein Raumschiff und ist in Hexal-Felder unterteilt. Jeder Spieler bekommt zu Beginn der Kampagne ein Startfeld zugewiesen, das seine Basis darstellt. Von dieser Basis aus, kann jeder Spieler nicht besetzte Felder erobern, oder benachbarte Felder angreifen. Dazu stehen ihm 20 Kontingentpunkte zur Verfügung, die zu Beginn der Kampagne alle auf seinem Basisfeld stehen.

*Anmerkung: Die Anzahl der Kontingentpunkte kann je nach Anzahl der Teilnehmer und geplantem Umfang der Kampagne angepasst werden.*

## Kontingentpunkte:

Ein Kontingentpunkt hat nichts mit einer bestimmten Einheit oder Punktzahl zu tun, sondern er steht symbolisch für die Truppen des Spielers. Sie repräsentieren die Streitmacht des Spielers und ihre Verteilung auf seinen Feldern.

## Spielablauf:

Eine Spielrunde der Kampagne ist in drei Unterphasen unterteilt:

1. Strategische Abläufe
2. Schlachten austragen
3. Ergebnisse auswerten

## Strategische Abläufe:

Zu Beginn jeder Spielrunde der Kampagne, darf jeder Spieler ein freies Feld besetzen und Truppen in Form von Kontingentpunkten auf seinen eigenen Feldern verschieben. Ein Kontingentpunkt kann immer nur in ein angrenzendes Feld verschoben werden und es dürfen maximal 10 Kontingentpunkte pro Spielrunde verschoben werden. Diese können aber aus beliebigen Feldern sein.

Jeder Spieler darf von einem seiner eigenen Felder einen Angriff auf ein besetztes angrenzendes Feld ansagen. In der Regel macht ein Spieler zwei Spiele pro Spielrunde (Angriff & Verteidigung), außer zwei Spieler haben sich z.B. gegenseitig angegriffen. Alle Aktionen die ihr in der Unterphase „Strategische Abläufe“ macht, werden im Geheimen abgehandelt. Teilt dem Spielleiter dazu eure Aktionen schriftlich mit (z.B. Whats App, PN, usw.) und dieser trägt sie dann in der Karte ein.

Wenn alle Teilnehmer ihre Aktionen getätigt haben, wird die aktualisierte Karte veröffentlicht.

## Schlachten austragen:

Gespielt werden kann sowohl die Version „*kleines Spiel*“, als auch die Version „*normales Spiel*“ und es gibt dabei zwei Möglichkeiten die Spiele zu gestalten:

### **Vorgegebenes Spiel:**

Der Kampagnenleiter gibt z.B. Mission und Spielgröße vor, was auch nur teilweise geschehen kann, in dem er z.B. nur die Mission vorgibt.

### **Freies Spiel:**

Die Spieler einigen sich selbst und spielen das, worauf sie am meisten Lust haben. Es sollte aber schon zur Kampagne passen und die aktuelle Situation widerspiegeln.

## Befehlspunkte:

Jedem Spieler steht im Spiel ein Pool an Befehlspunkten zur Verfügung, abhängig von der gespielten Variante und abhängig vom Ergebnis des letzten Spiels.

## Ergebnisse auswerten:

Nach jedem Spiel werden die Ergebnisse der Schlacht festgehalten:

1. Verlierer/ Gewinner/ unentschieden
2. Wurde das Feld erobert oder erfolgreich verteidigt
3. Verluste und Bewegung von Kontingentpunkten
4. Bonus oder Abzug von Befehlspunkten

Der Gewinner bekommt einen Bonus von 2 Befehlspunkten für das nächste Spiel. Der Verlierer bekommt einen Malus von 2 Befehlspunkten für das nächste Spiel und verliert einen Kontingentpunkt. Bei einem Unentschieden bekommen beide Spieler einen Malus von 1 Befehlspunkt für das nächste Spiel und verlieren jeder einen Kontingentpunkt.

Hat der Angreifer den Verteidiger besiegt, muss sich dieser sofort aus dem Feld zurückziehen und alle Kontingentpunkte bis auf einen (1) auf seine angrenzenden Felder verteilen. Der eine Kontingentpunkt wird von seinem Kontingentpunkte-Konto gestrichen und stellt den Truppenverlust der Schlacht dar.

Der Angreifer muss das eroberte Feld sofort mit mindestens einem Punkt besetzen. Kann er dies nicht, weil er in dem Feld, aus dem er angegriffen hat, nur einen Kontingentpunkt hatte, bleibt das Feld unbesetzt.

### **Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte:**

Beindet sich ein dritter Spieler mit einem seiner Felder in direktem Kontakt mit dem unbesetzten Feld, darf er es sofort erobern, sofern er mindestens zwei (2) Kontingentpunkte in seinem Feld hat.

Verliert man sogar einen Angriff auf sein Basisfeld, so werden sofort drei (3) Kontingentpunkte abgezogen. Der Gegner kann das Basisfeld zwar angreifen, aber nicht erobern. Ein Basisfeld ist einfach zu gut verteidigt. Hat man nicht genug Punkte auf dem Basisfeld, so werden sie von den angrenzenden Feldern genommen. Der Verteidiger entscheidet von welchen Feldern er sie nimmt. So kann es passieren, dass ein Spieler bei mehreren verlorenen Schlachten, weniger als seine zu Beginn vorhandenen 20 Kontingentpunkte zur Verfügung hat.

Über die taktische Option „Reserven“ kann man Truppennachschub in Form eines (1) Kontingentpunktes erkaufen. Das Kontingentpunkte-Konto darf aber 20 Punkte niemals überschreiten. Außerdem gibt es einen Bonus von einem (1) Befehlspunkt für jeden Kontingent-Punkt, den man mehr auf dem beteiligten Feld hat als der Gegenspieler den man angreift, oder von dem man angegriffen wird.

### **BEISPIEL:**

Spieler A hat 4 Kontingentpunkte auf seinem Feld und greift Spieler B an. Dieser hat nur 1 Kontingentpunkt auf seinem Feld. Wir gehen davon aus, dass beide Spieler ihr voriges Spiel gewonnen haben und damit schon mal jeder 2 zusätzliche Befehlspunkte bekommen. Spieler A hat drei Kontingentpunkte mehr als B und würde damit einen Bonus von 3 zusätzlichen Befehlspunkten bekommen. Das bedeutet, A würden zu Beginn in diesem Spiel 5 zusätzliche Befehlspunkte zur Verfügung stehen und Spieler B 2 Stück.

### **Wichtig:**

Der Bonus an Befehlspunkten, kann niemals höher als **3** sein.

Nehmen wir an, Spieler B kann sein Feld erfolgreich verteidigen und er geht mit einem Bonus von 2 Befehlspunkten ins nächste Spiel. Spieler A erleidet einen Malus von 2 Befehlspunkten für sein nächstes Spiel. Wenn A keinen Bonus über die Kontingentpunkte im nächsten Spiel generieren kann, hat er einen deutlichen Nachteil. Dies stellt die Überlegenheit der gegnerischen Armee in Mannstärke und Ausrüstung dar, so wie die Verluste und die Verwirrung nach der letzten Niederlage.

## **Gefechtsoptionen:**

Jedem Spieler stehen Befehlspunkte zur Verfügung, die er beliebig vor und während des Spiels für Gefechtsoptionen ausgeben darf. Alle Beschränkungen stehen bei der jeweiligen Gefechtsoption dabei. Die hier aufgeführten Gefechtsoptionen, sind nur für die Kampagne gedacht.

## **Kontingent Reserven:**

### **4 Punkte (Vor der Aufstellung der Armeen, eine Anwendung)**

Ein Spieler mit dieser taktischen Option, darf seinem Basisfeld einen (1) Kontingent-Punkt hinzufügen. Diese taktische Option wird vor der Aufstellung der Armeen eingesetzt und hat keinen Einfluss auf das aktuelle Spiel, sofern das Basisfeld überhaupt daran beteiligt ist.

Melde dies direkt nach dem Spiel dem Kampagnenleiter.

## **Lasst nichts zurück:**

### **2 Punkte (Am Ende des Spiels, eine Anwendung)**

Muss ein Spieler sein Feld aufgrund eines verlorenen Spiels räumen, darf er seine in aller Eile zurückgelassene Ausrüstung und seine Verteidigungsstellungen verminen und in die Luft sprengen. Der Angreifer, der das Spiel gewonnen hat, tapt in die Falle und verliert sofort einen Kontingentpunkt. Dies kann dazu führen, dass er das Feld nicht mehr erobern kann, weil er nicht mehr über ausreichend Kontingentpunkte auf seinem Feld verfügt.

## **Verstärkung Anfordern:**

### **Variable Punkte (Zu Beginn der Bewegungsphase, eine Anwendung)**

Wird eine Einheit (keine Charaktermodelle) vollständig zerstört, darf diese zu Beginn der nächsten eigenen Bewegungsphase, über eine Spielfeldkante innerhalb der eigenen Aufstellungszone das Spielfeld erneut betreten, als käme sie aus der Reserve. Dies kostet 1 Befehlspunkt pro angefangene 30 Punkte vom Wert der Einheit.

#### **Beispiel:**

Eine Einheit kostet inklusive Ausrüstung laut Armeeliste 145 Punkte, dann kostet der erneute Einsatz der Einheit 5 Befehlspunkte.