

Bunkers and Badasses

Version 1.2

9 Edition

Vom 22.9.2022

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.

Regelwerke:

Gespielt wird nach den normalen Regeln aus dem 40K Regelbuch (9 Edition) und den hier aufgeführten Regeländerungen und Erweiterungen.

Es dürfen alle aktuellen Codex-Bücher gespielt werden. Außerdem ist der Einsatz von Forge World Modellen und Armeelisten erlaubt, hier sollte der einsetzende Spieler die Regeln aber ebenfalls vorliegen haben.

Armeeorganisation:

Es macht keinen Unterschied, ob ihr eure Armeen nach Machtpunkten oder den normalen Punkten erstellt, ihr müsst euch vorher nur auf eine Variante einigen. Alle Armeen müssen aber in Schlachtordnung erstellt werden, damit ihr vollen Zugriff auf die Gefechtsoptionen habt, die einen großen Teil des Flairs von Bunkers & Badasses ausmachen.

Befehlspunkte:

Alle Armeen in Schlachtordnung, bekommen einen Pool an Befehlspunkten, abhängig von der gespielten Punktzahl:

Bis 1000 Punkte = 6 Befehlspunkte
Bis 1250 Punkte = 7 Befehlspunkte
Bis 1500 Punkte = 8 Befehlspunkte
Ab 1500 Punkten = 9 Befehlspunkte

Zusätzlich bekommt jeder Spieler, zu Beginn jeder Befehlsphase (die des Angreifers & die des Verteidigers), einen weiteren Befehlspunkt. Die Kriegsherrenfähigkeit und das erste Relikt, kosten keine zusätzlichen Punkte.

Auswahl & Beschränkungen der Modelle:

Flieger (Flugzeuge) und Fahrzeuge aller Art sind nicht erlaubt, immerhin handelt es sich um ein geschlossenes Gebäude. Läufer wie z.B. Cybots, Sentinels, usw. sind erlaubt, allerdings ist ihre Basegröße beschränkt.

Die maximale Größe bei Rundbases beträgt **90mm** und bei Ovalbases 120x92mm. Alles andere passt nicht mehr in die Gänge.

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

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

Anmerkung:

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

Das Spielfeld:

Türen:

Es gibt vier mögliche Zustände einer Tür:

geöffnet, geschlossen, versiegelt und zerstört.

Alle Türen haben folgendes Profil:

Widerstand: 8 – Lebenspunkte: 5 – Rüstungswurf: 3+

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, das über z.B. eine 6 Zoll Bewegung verfügt, nach 3 Zoll in direkten Kontakt mit einer Tür und öffnet diese, darf sie danach seine 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 am Ende jedes Spielerzuges.

Schmale Türen können nur von Modellen bis **50mm** Base Größe durchschritten werden. Alle Modelle mit größerem 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 und für Waffen die keine Sichtlinie benötigen.

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 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 dem 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 weiter bewegen 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 solange 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 ihrem 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 harter 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.

Deckung unterteilt sich in weiche und harte Deckung.

Eine Ausnahme bildet hier die „weiche Deckung“, dort profitiert die ganze Einheit, wenn sich mindestens 50% der Einheit in Deckung befindet.

Weiche Deckung:

Ziehe 1 von Trefferwürfen für Fernkampfwaffen gegen das Modell ab.

- Fässer/ Kisten
- kleinere Industrieanlagen

Harte Deckung:

+1 auf Schutzwürfe gegen Fernkampfwaffen, ausgenommen Rettungswürfe.

- Türrahmen
- Wändecken
- größere Industrieanlagen
- Barrikaden

Spiele auf mehreren Ebenen:

Allgemein:

Für Spiele auf mehreren Ebenen 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 Ebenen 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).

Befindet sich ein Modell oder Trupp, vollständig innerhalb von 3 Zoll zu einer Leiter, darf der Spieler zu Beginn seiner Bewegungsphase entscheiden, diese Leiter zu einem Ebenen Wechsel zu nutzen. Dazu muss er die Modelle innerhalb von 3 Zoll um die entsprechende Leiter auf der nächsten Ebene aufstellen. Ist der Ausstiegspunkt von einem feindlichen Modell blockiert, kann der Ebenen Wechsel nicht ausgeführt werden. Die Modelle dürfen dabei nicht von einer Wand oder Tür voneinander getrennt sein und alle Modelle müssen sich auf der gleichen Ebene befinden. Die Einheit erleidet einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampfaffen.

Aufzüge:

Aufzüge dürfen von allen Modellen benutzt werden.

Befindet sich ein Modell oder Trupp, vollständig innerhalb von 3 Zoll zu einem Aufzug, darf der Spieler zu Beginn seiner Bewegungsphase entscheiden, diesen Aufzug zu einem Ebenen Wechsel zu nutzen. Dazu muss er die Modelle innerhalb von 3 Zoll um den entsprechenden Aufzug auf der nächsten Ebene aufstellen. Ist der Ausstiegspunkt von einem feindlichen Modell blockiert, kann der Ebenen Wechsel nicht ausgeführt werden. Die Modelle dürfen dabei nicht von einer Wand oder Tür voneinander getrennt sein und alle Modelle müssen sich auf der gleichen Ebene befinden. Die Einheit erleidet einen Malus von -1 auf ihre Trefferwürfe für Fernkampfaffen.

Gefechtsoptionen:

Jedem Spieler stehen Kommandopunkte 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 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:

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. 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.

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 ganz normal Trefferwürfe in der Anzahl der Schüsse seiner Schusswaffe durch. Trifft mindestens ein Schuss, platzierst 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 Punkt (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 Fernkampfwaffen 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:

2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der eigenen Bewegungsphase)

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

Ballistische Fertigkeit 5 - Widerstand 4 - Lebenspunkte 2 - Rüstungswurf 4+

Bewaffnet ist sie mit einer leichten Sturmkanone mit folgendem Profil:

Reichweite 24 Zoll - Sturm 8 - Stärke 4 - Durchschlag -1 - Schadenswert 1

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 kann Abwehrfeuer geben. Sie gilt nach dem Aufstellen als eigenständige Einheit und handelt solange 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.

Barrikaden:

2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der Bewegungsphase)

Anstatt sich zu bewegen, darf eine Einheit eine Barrikade aus hastig zusammen gesammelten 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)

Höllengeuer:**2 Punkte (beliebiger Zeitpunkt in der Schussphase)**

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

Stärke 5 - Durchschlag -1 - Schadenswert 1

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.

Missionen allgemein

Armeen:

Jeder Spieler stellt eine Armee in Schlachtordnung bis zum vereinbarten Punktelimit zusammen.

Schlachtfeld:

Baut das Schlachtfeld und Gelände auf. 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.

Aufstellung:

Die Spieler würfeln gegeneinander, wer höher würfelt, wählt seine Aufstellungszonen aus (Angreifer/ Verteidiger). Der Gegner erhält die anderen Aufstellungszonen.

Die Spieler würfeln erneut gegeneinander, wer höher würfelt, platziert den ersten Missionszielmarker (*siehe vorher unter Missionszielen nach*), in einem der auf dem Spielplan markierten Modulen.

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

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

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

Missionszielmarker:

Ein Spieler kontrolliert einen Missionszielmarker, wenn er mehr Modelle innerhalb von 3 Zoll um den Mittelpunkt des Missionszielmarkers hat als sein Gegner. Es darf dabei keine Wand oder eine geschlossene Tür zwischen Modell und dem Marker sein. Wenn allerdings nur ein Spieler Modelle mit der Sonderregel „Missionsziel gesichert“ innerhalb von 3 Zoll um den Mittelpunkt des Missionszielmarkers hat, so kontrolliert dieser Spieler das Missionsziel, ganz gleich wie viele feindliche Modelle sich in der Nähe aufhalten, außer der Gegner hat ebenfalls Modelle mit dieser Regel, dann zählt wieder die Mehrheit an Modellen.

Beispiel:

Dieser Spielplan zeigt ein Spielfeld mit zwei Ebenen. Die Module mit der Bezeichnung „MZ“, sind für die Missionsziele vorgesehen. Die roten Module zeigen die Aufstellungszone des Angreifers, die Grünen, die des Verteidigers,

		■	■	■	■		
MZ		MZ	■	■	■		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 in den entsprechend markierten Bereichen auf dem Spielfeld aufgestellt werden. Zu Beginn jeder Befehlsphase ab Schlachtrunde Nr. 2 wird geguckt, wer welches Missionsziel hält. Für jedes gehaltene Missionsziel gibt es 1 Siegespunkt. Für jedes Missionsziel, das in der vorigen Befehlsphase noch vom Gegner gehalten wurde, gibt es 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.

Eine Ebene:

			MZ			
		MZ			MZ	
	MZ			MZ		
			MZ			

Zwei Ebenen:

MZ		MZ					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:

Finde und sichere das Artefakt (Objekt), bring es in deine Aufstellungszone und verteidige es. Es gibt sechs Missionszielmarker, die abwechselnd in den entsprechend markierten Bereichen auf dem Spielfeld 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 1 Siegespunkt. Für das Finden des Artefaktes, gibt es 2 Siegespunkte. Zu Beginn jeder Befehlsphase, wird geguckt, wer das Artefakt trägt, der Träger bekommt 1 Siegespunkt. Für das Erobern des Artefaktes vom Gegner, gibt es 3 Siegespunkte. Wer sich am Ende des Spiels mit dem Artefakt in einer seiner Aufstellungszone 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.

Eine Ebene:

			MZ			
		MZ			MZ	
	MZ			MZ		
			MZ			

Zwei Ebenen:

	MZ		MZ				MZ
MZ		MZ			MZ		

Kampf um den Reaktor

Einsatzbesprechung:

Energie ist ein wichtiger Schlüssel zum Sieg und jeder Befehlshaber wird alles daran setzen, 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 1 Siegespunkt. Für jedes Missionsziel, das in der vorigen Befehlsphase noch vom Gegner gehalten wurde, gibt es 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.

Eine Ebene:

Red	Red	White	White	White	Red	Red
White	White	MZ	MZ	White	White	Red
Green	White	MZ	MZ	White	White	White
Green	Green	White	White	White	Green	Green

Zwei Ebenen:

Green	White	White	Red	Grey	Green	Green	White
White	MZ	MZ	White	Grey	Green	White	White
White	MZ	MZ	White	Grey	White	White	Red
Red	White	White	Green	Grey	White	Red	Red

Alternative Spielpläne für weitere Missionen oder zur freien Auswahl





