

Inoffizielle Warhammer 40.000 Erweiterung

KILL TEAM

Kill Team ist eine inoffizielle Erweiterung für Warhammer 40.000, die es ermöglicht, intimere, erzählerischere Warhammer 40.000-Spiele zu spielen. Anstatt auf gigantischen Schlachtfeldern Armeen von hunderten von Truppen zu befehligen, führst du eine kleine Einsatztruppe an, die nur aus einer Handvoll Kriegern besteht.

Disclaimer

Dies ist kein Produkt von Games Workshop und ist als nicht-gewinnorientierte, inoffizielle und selbstgemachte Erweiterung zu den offiziellen Regeln konzipiert. Fotos in Kill Team-Dokumenten wurden von der Kill Team-Community bereitgestellt. Gestaltung: Ivonne van Blerk. Alle Rechte und Markenzeichen sind den jeweiligen Besitzern vorbehalten.

Kill Team spielen

Ein Kill Team-Spiel folgt allen Regeln des Warhammer 40.000 Regelbuches mit den Änderungen und Zusätzen, die in dieser Erweiterung erklärt werden. Bitte denke daran, dass du alle Regelbücher und Codizes benötigst, die du normalerweise für ein Warhammer 40.000-Spiel verwendest (natürlich zusätzlich zu diesen Regeln).

Stelle dein Team zusammen

Dein Team repräsentiert ein kleines Einsatzkommando, das ein feindliches Lager infiltrieren und vor der Hauptstreitmacht kundschaften kann oder auch als Speerspitze eines größeren Kontingentes den Auftrag hat, den gegnerischen Anführer auszuschalten. Ein gutes Team ist nicht einfach nur tödlich auf dem Tisch, sondern besitzt auch viel Charakter.

Um ein Kill Team-Spiel zu spielen, musst du zunächst dein Team zusammenstellen. Nutze dafür die Kill Team-Listen für deine Fraktion, die du von der Kill Team Website herunterladen kannst. Du brauchst für die Zusammenstellung deines Teams nicht den offiziellen Codex (wobei du ihn für die Regeln von Waffen oder Sonderregeln nach wie vor benötigst). Sobald du dich für eine Team-Liste entschieden hast, kannst du bis zu 250p für dein Team ausgeben. Wenn du dein Team erstellst, musst du dich an alle Modellrestriktionen halten, die die Team-Liste vorsieht. Wenn in deiner Team-Liste beispielsweise 0-3 Spezialisten vorgesehen sind, dann darfst du höchstens drei Modelle aus der Spezialisten-Sektion der Liste für dein Team auswählen.

Rüstkammern der Team-Listen

Manche Modelle dürfen Ausrüstung aus der Rüstkammer ihrer Team-Liste erhalten. Ist das der Fall, so steht das in ihren Optionen. Beachte, dass manche Ausrüstungsgegenstände der Rüstkammer nur von bestimmten Modellen gewählt werden dürfen. Ein Modell darf jeden Ausrüstungsgegenstand der Rüstkammer nur einmal besitzen.

Kampagnenregeln, Team-Listen und andere Downloads

Wenn du eine Kampagne spielst, kann sich dein Team nach jedem Spiel verstärken und verbessern. Dein Team erhält Ressourcenpunkte zum Verstärken oder Aufmunitionieren und deine Modelle bekommen Erfahrung und können Sonderfähigkeiten erhalten. Wenn du Pech hast, können sie sogar verwundet werden, oder sterben! Team-Listen, Kampagnenregeln, Armeelistenvordrucke und andere Materialien können hier heruntergeladen werden:

Allgemeine Regeln

Ein Team aus Helden

Alle Modelle eines Kill Teams agieren komplett eigenständig und werden daher in allen Belangen als eigenständige Einheiten behandelt.

Anführer

Anführer zählen immer als Charaktermodelle und nutzen deren Regeln, inklusive *Achtung Sir* und Herausforderungen. Ein Anführer kann mit Hilfe von *Achtung Sir* das nächste befreundete Modell innerhalb von 6" bestimmen, das die Verwundung zugeteilt bekommt. Er ist dabei nicht auf seine Einheit beschränkt. Alle Anführer haben die Sonderregel *Inspirierende Gegenwart* (siehe Sonderregeln)

Unwegsames Gelände

Während eines Kill Team Spieles dürfen Modelle in einer Mission, bei der die Sonderregel *Schocktruppen* zum Einsatz kommt, diese nicht nutzen. Ausgenommen sind Einheiten, die sich teleportieren oder aus dem Warp materialisieren (oder spezifische Ausnahmen, die in ihrem Armeelisteintrag verzeichnet sind).

Modelle, die ein Missgeschick erleiden, würfeln auf der Schocktruppen Missgeschick Tabelle mit einem Abzug von -1. Es ist somit gefährlich, in dicht bebaute Gebiete zu teleportieren.

Rückzugstests

Ein Spieler muss zu Beginn seiner Runde, wenn mindestens die Hälfte der Modelle seines Teams als Verlust entfernt wurde oder geflohen ist, einen Rückzugstest durchführen. Besteht ein Team beispielsweise aus zwölf Modellen, so ist ein Test nötig, sobald sechs Modelle als Verlust entfernt wurden. Wenn der Rückzugstest misslingt, verliert das Team das Spiel automatisch. Das Spiel wird sofort beendet und überlebende Modelle ziehen sich aus dem Gebiet zurück.

Um einen Rückzugstest durchzuführen, werfe 2W6. Wenn das Ergebnis gleich oder unter dem Moralwert des Anführers liegt, ist der Test bestanden und das Team kämpft weiter. Beachte, dass das kein Moral- oder Moralwerttest ist und daher nicht von Sonderregeln beeinflusst wird. Wenn der Anführer Schutz sucht, flieht oder bereits als Verlust entfernt wurde, darf der Spieler seinen Moralwert nicht für den Rückzugstest verwenden. Stattdessen wird der höchste Moralwert des Teams genutzt.

Bewegungsphase

Reales Gelände

Ein Kill Team Spielfeld nutzt vorzugsweise sehr viel Gelände, inklusive Ruinen, Gebäuden und einer großen Anzahl an verstreuten Geländeteilen (beispielsweise Fässer oder Sandsäcke). Um ein cineastischeres Spielerlebnis zu gewährleisten, werden die Regeln für schwieriges Gelände und Gebäude ersetzt (siehe unten). Zusätzlich gilt die folgende Ergänzung:

Anstelle der normalen Regeln, wonach sich Modelle frei durch Mauern und vergleichbar feste Hindernisse bewegen können, betrachte das Gelände auf dem Spielfeld. Wenn es eine Mauer ist, kannst du dich nicht hindurch bewegen. Wenn es eine Tür ist, ist es möglich (wir nehmen an, dass Modelle geschlossene Türen öffnen können). Modelle dürfen sich durch Öffnungen nur hindurch bewegen, wenn sie physisch dazu in der Lage sind. Sie dürfen auch durch Fenster brechen und über Hindernisse, die weniger als 1" hoch/breit sind, springen, ohne dass es ihre Bewegung beeinflusst.

Schwieriges Gelände

Anstatt für schwieriges Gelände zu würfeln, wird die Distanz, die Modelle aufwenden müssen, um sich durch schwieriges Gelände zu bewegen, verdoppelt – eine Bewegung von 3" zählt als eine Bewegung von 6". Das gilt auch, wenn Modelle durch schwieriges Gelände rennen. Modelle mit der Sonderregel durch Deckung bewegen sind davon nicht betroffen und können daher die volle Distanz nutzen.

Diese Regel ersetzt ebenfalls die Regelung für die Angriffsbewegung durch schwieriges Gelände. So wird beispielsweise die Angriffsreichweite mit 2W6 ermittelt (ohne den Abzug von -2). Allerdings muss dabei die Verdoppelung der Distanz für das Überqueren von schwierigem Gelände berücksichtigt werden.

Manchmal führt die Bewegung eines Modells teilweise über schwieriges Gelände und teilweise über offenes Gelände. In dem Fall wird nur die Distanz, die sich das Modell aufwenden muss, um sich durch das schwierige Gelände zu bewegen, verdoppelt. Wenn sich ein Modell beispielsweise 2" durch einen Sumpf bewegen möchte, muss es 4" für diese Bewegung aufwenden. Somit bleiben ihm noch 2" der 6" Bewegung in offenem Gelände. Dabei wird immer zum nächsten vollen Zoll aufgerundet.

Gebäude

Um den Fokus auf reales Gelände zu verstärken, werden die Regeln für Gebäude des Warhammer 40.000 Regelbuches nicht genutzt. Die folgende Regel soll ein intensiveres Spielerlebnis ermöglichen. Anstatt der normalen Regeln werden Gebäude als Ruinen ohne schwieriges Gelände behandelt. Modelle können Leitern und Treppen verwenden oder versuchen, Mauern zu erklettern (siehe *Klettern und Springen*), um auf Zinnen oder höhere Stockwerke etc. zu gelangen. Wenn Modelle nicht physisch in einem Gebäude platziert werden können, dürfen sie sich nicht hineinbewegen.

Klettern und Springen

Selbst wenn im Warhammer 40.000 Regelbuch bereits Regeln für das Klettern existieren, werden diese durch den folgenden Abschnitt ersetzt.

Ein Modell kann in seiner Bewegungsphase bis zu 6" hohe Mauern oder Abhänge durch Klettern oder Springen überwinden, bzw. mit einem Sprung über Abgründe hinweg setzen. Dazu muss es noch über genügend Bewegungsreichweite verfügen, um die benötigte Distanz zu überwinden. Das Modell muss zunächst einen Initiativtest ablegen. Wenn der Test bestanden wird, ist der Sprung oder der Klettervorgang erfolgreich und das Modell kann sich danach noch weiter bewegen, wenn es innerhalb seiner maximalen Bewegungsreichweite noch dazu in der Lage ist. Falls der Test für das Klettern fehlschlägt, bleibt das Modell einfach unten stehen. Sollte der Test für das Springen misslingen, fällt das Modell herunter. Bei der Landung erleidet es einen Treffer mit DS- und einer Stärke, die der Distanz entspricht, die das Modell hinabgefallen ist (abgerundet).

Wenn ein Modell weniger als 1" klettert bzw. springt oder wenn es dafür Leitern benutzt, muss es keinen Initiativtest ablegen. Nur Modelle vom Einheitentyp Infanterie oder Bestien dürfen klettern, aber alle Einheitentypen dürfen springen. Klettern und Springen zählen nicht als Bewegung durch schwieriges Gelände.

Modelle dürfen ebenfalls bei Angriffsbewegungen oder beim Rennen klettern und/oder springen. Würfle die Angriffsdistanz normal aus. Wenn du klettern oder springen möchtest, lege wie oben beschrieben einen Initiativtest ab. Beachte, dass Modelle trotzdem nur bis zu einem Maximum von 6" an einem Stück springen oder klettern dürfen. Für weitere Details zum Klettern und Springen siehe dafür die Regeln der Nahkampfphase.

Verstecken

Manchmal hat ein Modell ein großes Interesse daran, sich zu verstecken!

Modelle können sich verstecken, wenn sie ihre Bewegung hinter einem Hindernis beenden, wovon sie von allen feindlichen Modellen aus betrachtet, zumindest zu 50% verdeckt werden (im Zweifelsfall einige dich mit deinem Gegenspieler). Der Spieler muss während der Bewegungsphase ansagen, dass sich das Modell versteckt und einen "Versteckt"-Marker neben dem Modell platzieren. Modelle können sich nicht verstecken, wenn sie sich innerhalb von 12" zu einem feindlichen Modell befinden.

Wenn feindliche Modelle sich so bewegen, dass das Modell nicht mehr mindestens zu 50% verdeckt ist, oder wenn sie innerhalb von 12" zum versteckten Modell gelangen, ist das Modell nicht mehr versteckt.

Wenn ein Modell versteckt ist, kann es nicht direkt beschossen, oder zum Ziel von feindlichen Psikräften werden. Versteckte Modelle können aber "versehentlich" von Explosivwaffen oder Psikräften getroffen werden, solange sie nicht Ziel der Attacke sind. So lange sie versteckt sind, können Modelle nicht schießen, rennen, angreifen oder Psikräfte freizusetzen versuchen (im Grunde genommen nichts Freiwilliges für den Rest der Runde). "Versteckt"-Marker werden zu Beginn der nächsten Runde wieder entfernt. Waffen, die keine Sichtlinie benötigen, dürfen versteckte Modelle dennoch nicht als Ziel auswählen.

Psiphase

Kill Team ist ein Spiel, das Operationen im kleinen Rahmen abbildet. Auch wenn Psioniker im gesamten 40.000 Universum verbreitet sind, ist ihre Wirkung für solche Spiele bewusst limitiert.

Psikräfte ermitteln

Ignoriere die Regeln für das Ermitteln von Psikräften im Warhammer 40.000 Regelbuch, inklusive der Regel für Psionischer Fokus. Stattdessen hat jeder Psioniker eines Kill Teams eine Liste verfügbarer Psikräfte in seinem Armeelisteneintrag. Zu Beginn des Spiels darfst du eine Psikraft aus der Liste auswählen für jeden Meisterschaftsgrad, den der Psioniker hat. Ein Psioniker darf keine Psikraft doppelt auswählen.

Warpenergie

Psikräfte werden in Kill Team-Spielen entsprechend den normalen Regeln freigesetzt. Würfle allerdings W3 anstatt W6 für das Erzeugen von Warpenergiepunkten. Ein Psioniker mit Meisterschaftsgrad 1 beispielsweise würfelt W3 und addiert +1 auf den Wurf (für einen

Warpenergievorrat von 2-4).

Psiabwehr

Modelle mit der Sonderregel Psioniker gelten als mit einer Psimatrix ausgerüstet. Modelle, die eine Psimatrix besitzen, vergrößern deren Reichweite auf 24".

Flächeneffekte

Psikräfte, die Einheiten zum Ziel haben, haben stattdessen einen Flächeneffekt von 3" um ein Zielmodell. Psikräfte, die einzelne Modelle zum Ziel haben, betreffen dennoch nur ein Modell. Diese Regeln gelten nicht für Zieleinheiten mit der Sonderregel Trupp, bei denen stattdessen die normalen Regeln greifen.

Wenn beispielsweise ein Segen auf eine befreundete Einheit gewirkt wird, die nur aus einem Modell besteht, profitieren andere befreundete Modelle innerhalb von 3" um das Zielmodell ebenfalls vom Effekt des Segens. Für jede Psikraft kann nur einmal für Psiresistenz gewürfelt werden. Dabei wird von den betroffenen Modellen jenes ausgewählt, das die besten Modifikatoren ermöglicht. Von Psikräften mit Flächeneffekten erlittene Verwundungen werden immer dem nächsten Modell zugeteilt, so als ob alle betroffenen Modelle eine Einheit bilden würden. Das gilt auch für Psikräfte, die das Ziel zu einem Moralwerttest zwingen: Würfle einmal und verwende dafür den höchsten Moralwert von den betroffenen Modellen. Handle danach den Effekt, der durch das Ergebnis entsteht, für alle betroffenen Modelle ab.

Schussphase

Mutttests

Die normalen Regeln für Niederhalten im Warhammer 40.000 Regelbuch kommen nicht gänzlich zur Anwendung.

Jedes Modell muss stattdessen sofort einen Mutttest ablegen, sobald ein befreundetes Modell innerhalb von 3" in der Schussphase als Verlust entfernt wurde. Führe dazu einen Test für Niederhalten durch (solange das Modell nicht immun gegen Niederhaltentests ist). Wenn das Modell durch eine Waffe mit der Sonderregel *Niederhalten* getötet wurde, muss der Test mit 3W6 abgelegt werden. Ein Modell legt dabei nur maximal einen Mutttest pro Schussphase ab.

Wird der Test bestanden, kann das Modell normal agieren. Schlägt der Test fehl, sucht das Modell sofort Schutz, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben.

Sichtlinie

Bedenke, dass Modelle als eigenständige Einheiten agieren. Befreundete Modelle verdecken daher ganz normal die Sichtlinie auf gegnerische Ziele. Ausnahmen dafür sind Einheiten mit der Sonderregel *Trupp*.

Deckungsfeuer

Wenn eine Waffe mehr als einen Schuss abfeuern kann (wie beispielsweise ein schwerer Bolter), darf das schießende Modell Deckungsfeuer abgeben.

Das Modell reduziert dafür während der Phase seine BF um 1 (z.B. BF4 wird zu BF3). Wähle ein Modell in Reichweite der Waffe als Primärziel aus. Modelle innerhalb von 3" um das Zielmodell

können als Sekundärziele bestimmt werden. Führe normale Trefferwürfe durch. Wenn Treffer erzielt werden, muss zumindest ein Treffer dem Zielmodell zugeteilt werden. Weitere Treffer können Sekundärzielen zugeteilt werden. Dabei müssen zunächst alle möglichen Sekundärziele einen Treffer erhalten, bevor eins der Modelle mehr als einen Treffer erleiden darf.

Rennen, Sprinten und Kreuzfahrer

Anstatt die Distanz für das Rennen auszuwürfeln, darfst du stets bis zu 6" rennen. Modelle mit den Sonderregeln Sprinten oder Kreuzfahrer dürfen zusätzlich zu anderen Effekten W3" zu der Bewegung addieren. Bewegungen durch Rennen werden ebenfalls von schwierigem Gelände beeinflusst.

Überhitzen

Waffen, die Plasma oder ähnlich tödliche Substanzen als Munition verwenden, neigen dazu, in spektakulärer Weise zu explodieren, wenn sie falsch oder über Gebühr verwendet werden. Um das für Kill Team darzustellen, erleidet jedes Modell, das eine Waffe mit der Sonderregel *Überhitzen* abfeuert und bei seinem Trefferwurf eine 1 erzielt, eine Verwundung. Sobald diese abgehandelt wurde, platziere die Explosivschablone über dem betroffenen Modell, bevor du es als Verlust entfernst (sollte es nötig sein). Jedes Modell, das sich ganz oder teilweise unter der Schablone befindet, erleidet einen Treffer S3 DS- mit Ausnahme des Modells, das die Waffe trägt. Dieses hat schließlich schon die volle Ladung abbekommen!

Explosiv und Reales Gelände

Raketen oder vergleichbare Projektile, die das Ziel verfehlen und stattdessen eine Mauer treffen, explodieren beim Aufschlag.

Wenn eine Waffe mit der Sonderregel *Explosiv* so abweicht, dass der Mittelpunkt der Schablone eine Mauer erreicht, detoniert das Geschoss beim Aufprall. Handele den Effekt der Schablone von dem Punkt aus ab. Der Teil der Schablone, der auf der Mauer oder dahinter liegt, wird dabei nicht berücksichtigt.

Granaten

Alle Granatentypen haben die Sonderregel *Nur ein Schuss*. Sobald eine Granate verwendet wurde (entweder in der Schuss- oder Nahkampfphase), darf sie kein weiteres Mal eingesetzt werden. Um das zu dokumentieren, kann der Spieler die entsprechende Granate in seiner Armeeliste einfach durchstreichen. In einer Kampagne werden verwendete Granaten nach jedem Spiel automatisch wieder aufgefüllt.

Du darfst bestimmen, ob du eine Granate in der Nahkampfphase einsetzen willst (beispielsweise eine Fragmentgranate bei einem Angriff durch schwieriges Gelände).

Modelle, die Granaten besitzen, können jedoch zusätzliche Granaten erhalten. Beispielsweise kann ein Commissar für jeweils 1pt auch mehrere zusätzliche Sprenggranaten bekommen. Wenn ein Modell Granaten besitzt, kann es zusätzliche Granaten zu den unten angegebenen Punktkosten erhalten. Beachte jedoch, dass nur zusätzliche Granaten des Typs gekauft werden dürfen, den das Modell bereits besitzt.

Fragment/Sturmgranate 1 pt

Sprenggranate 1 pt

Defensiv/Photonengranate 1 pt

Plasmagranate 2 pts

EMP-Granate/Impulsmine 2 pts
Melterbombe 5 pts

Entzündlich

Alle Waffen, die unter Flammenwaffen im Warhammer 40.000 Regelbuch aufgelistet sind, sowie bestimmte Waffen in den Rüstkamern der Kill Team Armeelisten, besitzen die Sonderregel *Entzündlich*.

Waffen mit dieser Sonderregel können ihre Ziele in Brand setzen, selbst wenn diese den Beschuss zunächst überleben sollten. Jedes getroffene Modell muss einen Initiativtest bestehen. Anderenfalls fängt es an zu brennen! Der Test wird abgelegt nachdem Verwundungen abgehandelt worden sind. Wenn der Test misslingt, bekommt es einen "Brennend"-Marker. Modelle können niemals mehr als einen "Brennend"-Marker erhalten.

Ein Modell mit einem "Brennend"-Marker muss zu Beginn seiner Runde einen Initiativtest ablegen. Wird der Test bestanden, entferne den Marker. Schlägt der Test fehl, brennt das Modell weiter und erleidet einen automatischen S3 DS- Treffer und der Marker bleibt am Modell. Jedes Modell, das sich zu Beginn seiner Runde in Basekontakt mit einem brennenden Modell befindet, muss einen Initiativtest bestehen oder erhält ebenfalls einen "Brennend"-Marker, den es nicht in der selben Runde zu entfernen versuchen darf.

Während der Schussphase darf jedes befreundete Modell innerhalb von 1", anstatt zu schießen oder zu rennen, einem brennenden Modell helfen, die Flammen zu löschen. Es wirft dabei einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ ist es erfolgreich und der "Brennend"-Marker darf entfernt werden. Würfelst du eine 1, hast du die Flammen weiter angefacht und das helfende Modell bekommt ebenfalls einen "Brennend"-Marker!

Ein Modell mit der Sonderregel *Nicht brennbar* besteht alle Initiativtests durch die Sonderregel *Entzündlich* automatisch und darf niemals "Brennend"-Marker erhalten.

Nahkampfphase

Die Nahkampfphase ist bei Kill Team den meisten Änderungen ausgesetzt. Dazu benötigt es eine neue Aktionsreihenfolge bei der Angriffsunterphase:

Angriffsunterphase Reihenfolge:

1. Wähle ein feindliches Modell aus. Sage ALLE Angriffe auf das Modell an
2. Handle Abwehrfeuer ab
3. Werfe die Distanzen für alle angreifenden Modelle einzeln aus und bewege die Modelle
4. Bewege Modelle, die einen Gegenangriff durchführen
5. Beginne Bei Schritt 1 bis alle feindlichen Modelle, die du angreifen willst, abgehandelt worden sind.

Schnelles Würfeln

Um das Spiel schneller zu machen, kannst du die Attacken, die mit den gleichen Waffen durchgeführt werden, gleichzeitig werfen. Verwende dann den Widerstand der Mehrheit der Modelle, die sich in Kontakt mit den attackierenden Modellen befinden. Wenn du dich dazu entscheidest, darf der Gegenspieler bestimmen, welchen Modellen von denen, die attackiert werden,

er die Verwundungen zuteilt.

Angriffsziele wechseln

Wenn ein Modell nicht angreifen kann, weil sein Ziel, das es in der Schussphase ausgewählt hatte, bereits ausgeschaltet wurde, kann es das Angriffsziel wechseln. Das Modell muss einen Moralwerttest bestehen. Wenn der Test erfolgreich ist, darf der Angreifer ein neues Ziel innerhalb von 3" um den Ort, an dem das ursprüngliche Ziel vernichtet worden ist, auswählen und den Angriff normal durchführen. Schlägt der Test fehl, darf das Modell nicht angreifen.

Unterstützende Angriffe

Modelle können Angriffe auf feindliche Modelle, die bereits im Nahkampf gebunden sind, auch dann ansagen, wenn sie nicht physisch in Kontakt mit dem Zielmodell gebracht werden können (beispielsweise wenn kein Platz vorhanden ist). Messe dafür die Distanz zur Base des Zielmodells aus. Wenn das Modell in Reichweite ist, bewege das angreifende Modell so dicht wie möglich an das Zielmodell heran. Wenn du das angreifende Modell nicht in direktem Kontakt mit einem befreundeten Modell, das sich in Basekontakt mit dem Zielmodell befindet, bringen kannst, schlägt der Angriff fehl.

Sturzangriff

Wenn du mehr als 1" springen musst, um einen Feind zu erreichen, wird das als Sturzangriff bezeichnet. Handle die Angriffsunterphase normal ab, bis zu dem Zeitpunkt, wo du das Modell bewegen musst. Lege einen Initiativtest für das Springen ab. Wenn der Test fehlschlägt, misslingt der Angriff und das Modell fällt zu Boden. Ist der Test erfolgreich, beendet das Modell seine Angriffsbewegung und erhält für die folgende Kampfunterphase einen Stärkebonus von +1.

Angriffe und Klettern

Wenn ein Modell klettern muss, um einen Feind zu erreichen, handle die Angriffsunterphase normal ab, bis zu dem Zeitpunkt, wo du das Modell bewegen musst. Bewege das Modell bis zu der Stelle, an der es klettern muss und lege den entsprechenden Initiativtest ab. Schlägt der Test fehl, bleibt das Modell an der Stelle stehen und der Angriff ist fehlgeschlagen. Wird der Test bestanden, beendet das Modell seine Angriffsbewegung, erhält allerdings für die folgende Kampfunterphase einen Abzug auf sein KG von -1.

Multiple Angriffe

Einheiten, die einen multiplen Angriff durchführen, erleiden keine Nachteile durch die Sonderregel *Ungeordneter Angriff*.

Abwehrfeuer

Sobald ein Modell Abwehrfeuer durchführen kann, dürfen Modelle desselben Teams innerhalb von 3" zu dem Modell sofort ebenfalls Abwehrfeuer durchführen. Alle Verwundungen, die durch Abwehrfeuer verursacht wurden, werden immer dem nächststehenden der angreifenden Modelle zugeteilt, als würden alle angreifenden Modelle eine Einheit bilden. Jedes einzelne Modell darf nur einmal pro Phase Abwehrfeuer durchführen.

Gegenangriff

Sobald alle Angriffe gegen ein bestimmtes Modell in der Angriffsunterphase durchgeführt worden sind, können befreundete Modelle innerhalb von 3" zu angreifenden feindlichen Modellen einen Moralwerttest bestehen, um einen Gegenangriff auszuführen. Wenn der Test bestanden wird, darf das Modell sofort ebenfalls angreifen. Bewege das Modell in Kontakt mit dem angreifenden gegnerischen Modell innerhalb von 3".

Ein Modell, das einen Gegenangriff durchführt, erhält keine Vorteile dafür, dass es angegriffen hat. Ausnahme sind Modelle mit der Sonderregel *Gegenschlag*.

Unterstützende Attacken

Im Nahkampf gebundene Modelle, die sich nicht in direktem Kontakt mit gegnerischen Modellen befinden, zählen nur dann als kämpfend, wenn sie in direktem Kontakt mit befreundeten Modellen sind, die sich in Basekontakt mit gegnerischen Modellen befinden. Diese Modelle gelten als *unterstützend*. Unterstützende Modelle können nur die gegnerischen Modelle angreifen, mit denen sich ein befreundetes Modell in Basekontakt befindet, attackieren. Unterstützt werden können nur Modelle, mit denen sich das unterstützende Modell in Basekontakt befindet.

Diese Attacken werden abgehandelt, als ob sich das Modell in direktem Kontakt befinden würde. Allerdings darf das unterstützende Modell niemals mehr als eine Attacke durchführen, unabhängig von der Attackenzahl des Modells.

Kampfergebnis

Um das Kampfergebnis zu ermitteln, addiere +1 zu der Anzahl an Lebenspunktverlusten für jede der folgenden Bedingungen, die auf die Modelle der jeweiligen Seite anwendbar sind. Jede der Bedingungen darf nur einmal angewendet werden, egal wie viele Modelle beispielsweise angegriffen haben. Das kann dazu führen, dass Modelle einen Nahkampf gewinnen oder verlieren, ohne dass nicht verhinderte Verwundungen erlitten worden sind.

Nahkampfmodifikatoren:

Ein befreundetes Modell hat angegriffen

Ein befreundetes Modell hat einen Gegenangriff durchgeführt

Ein befreundetes Modell hat eine Standarte*

Deine Seite hat eine Überzahl von mindestens 5:1

*Eine Standarte schließt jeden Ausrüstungsgegenstand mit ein, der "Banner oder "Standarte" in seiner Bezeichnung hat.

Sonderregeln

Diese einzigartigen Sonderregeln können Modelle in einer Kill Team Armeeliste besitzen:

Inspirierende Gegenwart

Feindliche Modelle innerhalb von 6" um dieses Modell können dessen Moralwert für alle Moralwerttests verwenden.

Nicht lernfähig

Dieses Modell erhält niemals Auszeichnungen.

Nicht brennbar

Dieses Modell besteht automatisch alle Initiativtests durch Waffen mit der Sonderregel *Entzündlich* und darf niemals "Brennend"-Marker erhalten.

Trupp

Manche Modelle eines Kill Teams, wie beispielsweise Schwärme der Tyraniden, handeln nicht eigenständig. Ist das der Fall, ist das im Armeelisteneintrag der Einheit vermerkt. Ein Guardsmen Squad hat beispielsweise die Sonderregel *Trupp (5 Guardsmen)*, besteht also aus 5 Modellen. Behandle diese Einheiten einfach wie normale Einheiten aus mehreren Modellen nach den Regeln im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Modelle mit der Sonderregel *Trupp* nutzen nicht die Regel *Ein Team aus Helden*, müssen keine Muttests ablegen (aber trotzdem normale Tests für Niederhalten und 25% Verluste durchführen, wie im Warhammer 40.000 Regelbuch beschrieben). Sie dürfen nur Gegenangriffe einleiten, wenn alle Mitglieder der Einheit in Reichweite sind, um in den gleichen Nahkampf einzugreifen. Modelle der Einheit dürfen sich nur verstecken, wenn jedes Modell der Einheit dazu in der Lage ist. Wenn ein Modell der Einheit entdeckt wird, werden alle anderen Modelle der Einheit ebenfalls entdeckt. Die Einheit darf *Klettern und Springen*. Wenn Modelle dabei ihre Formation verlassen, müssen sie versuchen so bald wie möglich die Formation wieder herzustellen (Wenn nötig auch rennen, klettern oder springen).

Einzelne Modelle der Einheit dürfen eigenständig unterschiedliche Ziele auswählen beim Schießen. Wenn die Einheit Abwehrfeuer durchführt, zählen alle Modelle der Einheit als Einzelmodelle, wenn bestimmt wird, welche Modelle sich in 3" um das angegriffene Modell befinden. Das kann dazu führen, dass die Einheit auf unterschiedliche Ziele feuert, wenn es von mehreren Modellen angegriffen wird.

Wenn nur noch ein Modell der Einheit übrig ist, verliert es die Sonderregel *Trupp* automatisch für den Rest des Spiels. Beachte, dass für Rückzugstests und Modelllimits dennoch jedes Modell einzeln zählt.

Verletzungen (optional)

Warhammer 40.000 ist nicht auf Regeln für Verletzungen abgestimmt. Entscheide mit deinem Gegenspieler, ob du diese Regeln verwenden möchtest.

Für Verletzungen würfeln

Sobald ein Modell seinen letzten Lebenspunkt verliert, würfelt der Spieler, der die Verwundung verursacht hat einen W6 auf der Verletzungstabelle, um das Ausmaß der Verletzungen zu ermitteln. Wenn ein Modell mehrere Verwundungen auf einmal erleidet, werfe einmal für jede erlittene Verwundung und wende das höchste Ergebnis an.

Verletzungstabelle:

1-2 Niedergeworfen: Die Kraft des Schlages wirft das Modell zu Boden. Lege das Modell mit dem Gesicht nach oben auf das Spielfeld, um anzuzeigen, dass es niedergeworfen ist. Das Modell bleibt mit einem Lebenspunkt dort liegen.

3-4 Benommen: Das Ziel fällt zu Boden, wo es verwundet liegen bleibt. Lege das Modell mit dem Gesicht nach unten auf das Spielfeld, um anzuzeigen, dass es benommen ist. Das Modell bleibt mit

einem Lebenspunkt liegen.

5-6 Ausgefallen: Das Ziel ist schwer verletzt oder getötet worden. Entferne das Modell als Verlust vom Spielfeld.

Beachte, dass ein niedergeworfenes oder benommenes Modell nicht als Verlust für *Rückzugstests* oder *Muttests* zählt.

Niedergeworfen

Ein niedergeworfenes Modell fällt zu Boden, weil es entweder einen mächtigen Schlag erlitten, oder weil es sich schützend zu Boden geworfen hat. Platziere das Modell mit dem Gesicht nach oben auf dem Spielfeld. Ein niedergeworfenes Modell kann in seiner Bewegungsphase bis zu 3" kriechen, aber sonst keine Aktionen durchführen. Wenn es im Nahkampf gebunden ist, kann es bis zu 3" kriechen, um sich aus dem Nahkampf zu lösen, solange das gegnerische Modell in Basekontakt mit anderen befreundeten Modellen ist. Anderenfalls muss es liegen bleiben. Alle Nahkampfattacken treffen niedergeworfene Modelle automatisch. Sobald eine der Attacken eine nicht verhinderte Verwundung verursacht, ist das Modell sofort außer Gefecht. Ein niedergeworfenes Modell kann zu Beginn seiner Bewegungsphase wieder aufstehen und normal handeln. Es zählt allerdings als in schwierigem Gelände befindlich, kann nicht angreifen und seine Initiative ist auf 1 reduziert. Nach dieser Runde ist das Modell vollständig wieder hergestellt.

Benommen

Wenn ein Modell benommen ist, ist es entweder schwer verletzt oder zeitweise bewusstlos. Lege das Modell mit dem Gesicht nach unten auf das Spielfeld. Ein benommenes Modell darf überhaupt nichts machen (inklusive unfreiwilliger Aktionen). Zu Beginn seiner nächsten Bewegungsphase darf der Spieler das Modell mit dem Gesicht nach oben drehen. Von da ab wird es als *Niedergeworfen* behandelt. Ein benommenes Modell ist vollständig der Gnade seiner Feinde ausgesetzt und ist sofort *Ausgefallen*, sobald der Gegenspieler dem Modell im Nahkampf eine Attacke zuteilt.

Kritische Treffer und Sofort ausschalten

Wenn du beim Verwundungswurf eine 6 wirfst, erzielst du einen kritischen Treffer. Kritische Treffer addieren +1 auf der Verletzungstabelle. Wenn der Angreifer Sechsen benötigt, um sein Ziel zu verwunden, kann er keine kritischen Treffer erzielen. Wunden mit der Sonderregel Sofort ausschalten zählen automatisch als *Ausgefallen* auf der Verletzungstabelle.

Trupps

Wenn ein *Niedergeworfenes* oder *Benommenes* Modell Teil einer Einheit mit der Sonderregel Trupp ist, kann der Rest der Einheit entweder mit dem verletzten Modell in Formation bleiben oder sich außer Formation mit ihm bewegen. Dann wird das verletzte Modell danach sofort aufgegeben und ist *Ausgefallen*.

Kill Team Missionen

In diesem Abschnitt werden wir euch durch die verschiedenen Regeln für die Kill Team-Missionen führen, die bestimmen, wie aufgestellt wird und wie das Spiel abläuft. Beachte, dass das nur Beispiele sind, wie Kill Team-Missionen gespielt werden können. Wir ermutigen Spieler dazu, ihre eigenen Missionen, Szenarien und Regeln zu entwerfen.

So lange nichts anderes beschrieben ist, folgt ein Kill Team-Spiel den Regeln für Schlachtvorbereitungen im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Jede Kill Team Mission hat folgende Regeln zusätzlich zu denen, die in der entsprechenden Mission aufgeführt werden:

Das Schlachtfeld

Kill Team Spiele werden auf einem 48" x 48" großen Schlachtfeld gespielt. Die Geländedichte sollte sehr hoch sein. Je höher, desto besser wird das Spiel! Beim Platzieren eures Geländes achtet auf ein visuell ansprechendes Erscheinungsbild und ein taktisch anspruchsvolles Schlachtfeld. Ihr solltet versuchen, das Gelände nicht strategisch zu platzieren, um einen Vor- oder Nachteil für eine Seite zu erzeugen. Viele verschiedene Geländetypen und Höhen machen das Spiel spannend. Versucht auch beispielsweise verlassene Waffenstellungen, Stacheldraht, Ölfässer oder andere kleine Hindernisse zusätzlich zu den gängigen Gebäuden und Ruinen hinzuzufügen.

Aufstellung

Nutze die Standardaufstellungsmethode des Warhammer 40.000 Regelbuches, zusammen mit der Aufstellungsart, die bei der Mission angegeben ist. Die Spieler würfeln keine Kriegsherrenfähigkeiten aus.

Erster Spielerzug

So lange die Mission nichts anderes festlegt, kann sich der Spieler, der als erstes aufgestellt hat, für oder gegen den ersten Spielerzug entscheiden. Wenn er sich dafür entscheidet, kann sein Gegenspieler versuchen, die Initiative zu stehlen.

Spieldauer

Alle Kill Team Missionen nutzen die Regeln für zufällige Spieldauer. Allerdings kann das Spiel in einigen Missionen unter Umständen früher enden.

Sonderregeln

Alle Kill Team Missionen nutzen die Sonderregeln *Reserven*, *Nachtkampf*, *Unwegsames Gelände* und *Rückzugstests*.

Welche Mission?

Es gibt zwei Methoden, eine Mission auszuwählen: Erzählerisch oder zufällig.

Erzählerisch

Die beste Art, Kill Team zu spielen, ist es, wenn du dich mit deinem Gegenspieler darüber austauschst, welche der sechs Missionen ihr spielen wollt. Wenn ihr das im Voraus entscheidet, könnt ihr auch beispielsweise eine Kurzgeschichte schreiben, warum die beiden Teams kämpfen. Es macht viel Spaß, eine Geschichte zu erfinden oder eine vorhandene Geschichte des Warhammer 40.000 Universums nachzuspielen.

Die Spieler können ihre Teams um die Geschichte herum aufbauen und sogar Gelände speziell

dafür besonders gestalten, um die Erzählung noch besser zum Leben zu erwecken. In einigen Fällen müsst ihr euch abhängig von eurer Geschichte entscheiden, welches Team "Angreifer" und welches "Verteidiger" ist.

Wenn ihr eine spannende Geschichte für euer Spiel habt, warum erfindet ihr nicht eure eigenen Regeln, oder nutzt die Existierenden als Basis dafür?

Zufällig

Manchmal wollt ihr einfach eure Modelle versammeln, um ein Spiel zu spielen, ohne dass ihr euch dafür vorher eine Geschichte überlegen wollt. Wenn ihr bestimmen müsst, wer Angreifer und wer Verteidiger ist, ermittelt das einfach zufällig. Um festzulegen, welche Mission ihr spielen werdet, werft einen W6 auf der folgenden Tabelle:

Missionstabelle

1. Eskalierendes Scharmützel
2. Maschine der Apokalypse
3. Erobern und Halten
4. Suchen und Sichern
5. Letztes Gefecht
6. Sabotage

Eskalierendes Scharmützel

Zwei kleine Teams treffen zufällig aufeinander und niemand ist darauf erpicht, den Gegner ohne einen Kampf ziehen zu lassen. Das Scharmützel eskaliert bald, als Verstärkungen eintreffen.

Aufstellungsart

Die Aufstellungszonen liegen einander gegenüber und reichen über die gesamte Breite des Spielfeldes bei bis zu 12" Tiefe.

Missionsregeln

Vor der Aufstellung teilen beide Spieler ihr Team in zwei Abteilungen, die möglichst gleich groß sein müssen (ein Team aus 11 Modellen teilt sich beispielsweise in zwei Abteilungen von 5 und 6 Modellen auf). Die Spieler entscheiden dann, welche ihrer beiden Abteilungen das Spiel auf dem Tisch beginnt (die Startabteilung) und welches Team später eintrifft (die Verstärkungsabteilung). Folge der Standardaufstellungsmethode mit der Ausnahme, dass nur Modelle aus der Startabteilung aufgestellt werden dürfen. Alle Modelle der Verstärkungsabteilung beginnen das Spiel in Reserve und treffen nach den Regeln für Reserven ein.

Für diese Mission erhält jedes Modell die Sonderregel *Flankenangriff*. Modelle, die diese Sonderregel bereits besitzen, erhalten zusätzlich die Sonderregel *Scharfe Sinne*.

Siegesbedingungen

Zählt am Ende des Spiels die Punkte für jedes Modell zusammen, das als Verlust entfernt wurde. Der Spieler mit der geringeren Punktzahl an ausgeschalteten Modellen gewinnt das Spiel. Wenn die Differenz zwischen den Spielern weniger als ein Fünftel der Gesamtpunktzahl beträgt, endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte

Der Erfolg *Assassine* wird auf +5 RP erhöht. Außerdem erhält jeder Spieler +1 RP für jeden feindlichen Spezialisten, der als Verlust entfernt wurde.

Maschine der Apokalypse

Der Feind hat eine Maschine unfassbarer Zerstörung erschaffen, aber sie kann an mehreren Orten in der Nähe versteckt sein. Versammle dein Team, denn du musst diese Maschine der Apokalypse finden und zerstören (oder für eigene Zwecke erbeuten), bevor die Zeit abläuft!

Aufstellungsart

Die Aufstellungszonen liegen einander gegenüber und reichen über die gesamte Breite des Spielfeldes bei bis zu 12" Tiefe.

Missionsregeln

Nachdem das Gelände aufgestellt wurde, werfen beide Spieler einen W6, um abwechselnd insgesamt 6 Marker für Verstecke zu platzieren. Der Spieler, der den Wurf gewinnt, darf beginnen. Diese Marker können alles sein, von Münzen über Glasperlen bis hin zu spezifisch dafür gebauten Modellen, solange klar ist, was sie sind. Die Marker greifen überhaupt nicht in das Spielgeschehen ein (Bewegung, schießen, etc. - als wären sie nicht vorhanden). Marker können, einmal platziert, unter keinen Umständen bewegt werden.

Die Marker für Verstecke können überall auf dem Spielfeld platziert werden, solange sie mindestens 6" Abstand zu den Spielfeldkanten und/oder zu den anderen Markern haben. Denkt daran, dass die Marker platziert werden, bevor die Seite ausgewählt wird, damit es gerecht ist.

Nur in einem der Verstecke wird die Maschine der Apokalypse sein, die dein Team so dringend finden muss. Jedes Mal, wenn ein Modell seine Runde innerhalb von 3" um einen Marker beendet, würfle einen W6. Bei einem Ergebnis von 1-5 entferne den Marker vom Spielfeld – Dieses Versteck ist leer. Bei einem Ergebnis von 6 hat das Modell die Maschine gefunden. Alle anderen Marker für Verstecke werden sofort entfernt. Wenn fünf Verstecke ohne Erfolg durchsucht worden sind, ist die Maschine automatisch beim sechsten Marker.

Zusätzlich zu den normalen Möglichkeiten, das Spiel zu beenden, würfle einen W6, wenn zu Beginn eines Spielzuges ein einzelner Spieler die Maschine der Apokalypse kontrolliert (ein Modell innerhalb von 3" hat). Bei einem Ergebnis von 5+ endet das Spiel sofort, da die Maschine zerstört oder gestohlen wurde.

Siegesbedingungen

Am Ende des Spieles gewinnt der Spieler, der alleine die Maschine kontrolliert. Wenn beide Spieler oder keiner der Spieler die Maschine kontrollieren, endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte

Der Spieler, der die Maschine findet, erhält +2 RP. Wenn beide Spieler Modelle in 3" zur Maschine haben, wenn die Maschine gefunden wird, erhalten beide Spieler stattdessen +1RP. Ein Spieler erhält zusätzlich +2 RP, wenn sich zumindest eines seiner Modelle innerhalb von 3" zur Maschine befindet, wenn das Spiel endet (dies können beide Spieler erreichen).

Erobern und Halten

Manchmal ist Territorium der wertvollste Besitz, den du in Anspruch nehmen kannst und dein Team braucht es. Es ist an der Zeit, die Frontlinien nach vorne zu verschieben. Erobert diese Gebäude!

Aufstellungsart

Die Aufstellungszonen sind quadratisch mit 24" Länge und Breite, sowie in schräg gegenüber liegenden Ecken angeordnet. Kein Modell darf innerhalb von 6" zum Spielfeldmittelpunkt aufgestellt werden.

Missionsregeln

Bevor das Gelände platziert wird, werfen beide Spieler einen W6, um abwechselnd insgesamt fünf Zielgebäude auf dem Spielfeld aufzustellen. Der Gewinner platziert das erste Gebäude. Zielgebäude dürfen zwischen 6" und 12" lang und breit sein (und so hoch, wie ihr wollt). Wenn alle Zielgebäude platziert worden sind, stellt den Rest des Geländes um sie herum auf.

Zielgebäude können überall auf dem Spielfeld stehen, so lange sie mindestens 6" Abstand zu Spielfeldkanten und anderen Zielgebäuden haben. Denkt daran, dass die Zielgebäude platziert werden, bevor die Seite ausgewählt wird, damit es gerecht ist. Wenn ihr weitere Gebäude auf dem Tisch habt, markiert die Zielgebäude, sodass ihr sie immer erkennen könnt.

Während des Spiels werden Zielgebäude wie normale Gebäude behandelt, mit der folgenden Ausnahme:

Sobald ein Modell das Gebäude betritt, wirf auf der folgenden Tabelle, um herauszufinden, was für ein Gebäudetyp es ist. Das Gebäude erhält die dort für den erwürfelten Gebäudetyp angegebenen Regeln für den Rest des Spiels.

Gebäudetyp

1-2 *Normal*: Keine zusätzlichen Regeln

3 *Munitionsfabrik*: Wenn ein Modell innerhalb des Gebäudes einen Deckungswurf besteht, wirf einen W6. Bei einem Ergebnis von 2-6 ist alles in Ordnung und es passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 1 explodiert ein Munitionslager. Jedes Modell innerhalb des Gebäudes erleidet einen Treffer S3 DS-.

4 *Waffendepot*: Modelle innerhalb des Gebäudes dürfen beim Schießen verpatzte Trefferwürfe von 1 wiederholen.

5 *Medizinisches Zentrum*: Modelle innerhalb des Gebäudes erhalten die Sonderregel *Verletzungen ignorieren (6+)*

6 *Befestigter Bunker*: Modelle in diesem Gebäude erhalten einen Deckungswurf von 3+ (anstatt 4+)

Zusätzlich zu den normalen Möglichkeiten, das Spiel zu beenden, endet das Spiel sofort, sobald ein Team alle fünf Zielgebäude kontrolliert (siehe unten)

Siegesbedingungen

Wenn das Spiel endet, haltet fest, welche Modelle in welchen Zielgebäuden stehen. Wenn sich in einem Zielgebäude nur Modelle befinden, die einem Team eines einzelnen Spielers angehören, kontrolliert dieser Spieler das Zielgebäude. Der Spieler, der die meisten Zielgebäude kontrolliert,

gewinnt das Spiel. Kontrollieren die Spieler die gleiche Anzahl an Zielgebäuden, endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte

Ein Spieler erhält +1 RP für jedes Zielgebäude, das er am Ende des Spiels kontrolliert.

Suchen und Sichern

Etwas sehr Wertvolles ist auf dem Schlachtfeld verstreut. Vielleicht ein adamantiumreicher Meteoritenschauer, der hier niedergegangen ist, oder verstreute Xenos-Artefakte, die bei der Bruchlandung eines Schiffes verloren worden sind. Was auch immer es ist, dein Team will es haben.

Aufstellungsart

Die Aufstellungszonen sind quadratisch mit 24" Länge und Breite, sowie in schräg gegenüber liegenden Ecken angeordnet. Kein Modell darf innerhalb von 6" zum Spielfeldmittelpunkt aufgestellt werden.

Missionsregeln

Nachdem das Gelände platziert wurde, werfen beide Spieler einen W6, um abwechselnd insgesamt 5 Artefakte auf dem Spielfeld zu verteilen. Der Gewinner platziert das erste Artefakt. Artefakte können alles sein, von Münzen über Glasperlen bis hin zu spezifisch dafür gebauten Modellen, solange klar ist, was sie sind. Die Artefakte greifen überhaupt nicht in das Spielgeschehen ein (Bewegung, schießen, etc. - als wären sie nicht vorhanden).

Artefakte können überall auf dem Spielfeld liegen, so lange sie mindestens 6" Abstand zu Spielfeldkanten und anderen Artefakten haben. Denkt daran, dass die Artefakte platziert werden, bevor die Seite ausgewählt wird, damit es gerecht ist.

Artefakte nutzen die Regeln für *das Relikt* in der Warhammer 40.000 Mission Das Relikt. Ersetze einfach das Wort Relikt durch Artefakt.

Siegesbedingungen

Endet das Spiel, so gewinnt der Spieler, der die meisten Artefakte erobert hat. Haben die Spieler die gleiche Anzahl Artefakte erobert, endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte.

Für jedes Artefakt, das eines seiner Modelle am Ende des Spiels trägt, erhält dieser Spieler +1 RP.

Letztes Gefecht

Dies ist es. Das letzte Gefecht deines Teams gegen den Feind. Aber ist es das wirklich? Verstärkungen sind unterwegs, du musst nur standhalten, bis sie hier sind.

Aufstellungsart

Die Aufstellungszone ist ein Kreis mit 6" Radius, dessen Mittelpunkt der Spielfeldmittelpunkt ist. Der Angreifer darf seine Modelle überall außerhalb von 24" zum Spielfeldmittelpunkt aufstellen.

Missionsregeln

Bei der Mission Letztes Gefecht ist ein Team Verteidiger, der auf Verstärkungen wartet, während das andere Team der Angreifer ist (siehe *Welche Mission?* um zu ermitteln, wer Angreifer, und wer Verteidiger ist)

In dieser Mission werden alle Sonderregeln, die die Aufstellung beeinflussen, ignoriert, wie beispielsweise *Deathwing Sturmangriff*, ebenso wie *Scout* und *Infiltratoren*. Auch wenn das nicht immer vollständig dem Hintergrund mancher Armeen entsprechen mag, so ist es doch notwendig, damit diese Mission wie gewünscht funktioniert – ein nervenaufreibendes letztes Gefecht!

Bei der Geländeaufstellung müsst ihr darauf achten, in der Spielfeldmitte genügend Deckungsmöglichkeiten zu platzieren, damit der Verteidiger eine Chance hat. Das kann eine Ruine oder ein Gebäude sein, oder Barrikaden wie Sandsäcke oder Verteidigungslinien.

Vor der Aufstellung teilt der Verteidiger sein Team in zwei Abteilungen, die möglichst gleich groß sein müssen (ein Team aus 11 Modellen teilt sich beispielsweise in zwei Abteilungen von 5 und 6 Modellen auf). Der Spieler entscheidet dann, welche seiner beiden Abteilungen das Spiel auf dem Tisch beginnt (die verteidigende Abteilung) und welches Team später eintrifft (die Verstärkungsabteilung).

Der Verteidiger stellt die verteidigende Abteilung zuerst auf. Danach darf der Angreifer aufstellen. Die Aufstellung folgt der Standardaufstellungsmethode im Warhammer 40.000 Regelbuch.

Der Verteidiger hat in dieser Mission immer den ersten Spielerzug.

Die Modelle der Reserveabteilung beginnen das Spiel in Reserve und dürfen von einer Spielfeldkante nach Wahl des Verteidigers eintreffen.

Siegesbedingungen

Wenn das Spiel endet, zähle nach, wieviele Modelle des Verteidigers noch auf dem Spielfeld sind. Hat er noch mindestens die Hälfte seiner Modelle übrig, so gewinnt der Verteidiger. Hat er weniger als die Hälfte übrig, ist der Angreifer siegreich. Wenn der Angreifer weniger als die Hälfte seiner Modelle noch auf dem Feld hat, endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte

Derjenige, der das Spiel gewonnen hat, erhält +5 RP. Endet das Spiel unentschieden, erhalten beide Spieler +3 RP.

Sabotage

Das feindliche Lager ist entdeckt worden. Dies könnte die perfekte Gelegenheit sein, es zu zerstören. Dein Team ist hinein geschickt worden, um die Basis über den Köpfen deiner Gegner einstürzen zu lassen.

Aufstellungsart

Die Aufstellungszonen liegen einander gegenüber und reichen über die gesamte Breite des Spielfeldes bei bis zu 12" Tiefe.

Missionsregeln

Bei der Sabotagemission ist ein Team der Verteidiger, während das andere Team der Angreifer ist (siehe *Welche Mission?* um zu ermitteln, wer Angreifer, und wer Verteidiger ist). Der Verteidiger stellt bei der Mission immer zuerst auf.

Nach der Platzierung des Geländes und der Seitenwahl muss der Verteidiger drei tragende Stützen der Basis komplett innerhalb seiner Aufstellungszone platzieren (das kann auch in einem Gebäude sein). Die tragenden Stützen können alles sein, von Münzen über Glasperlen bis hin zu spezifisch dafür gebauten Modellen, solange klar ist, was sie sind. In der Realität könnten es tatsächliche Stützpfiler, aber auch Energiegeneratoren oder Steuerkonsolen sein. Tragende Stützen sind unpassierbares Gelände und können einmal platziert, nicht mehr bewegt werden. Die Aufstellung wird normal fortgesetzt nachdem die tragenden Stützen platziert worden sind.

Eine tragende Stütze hat Panzerungswert 10 und darf nur in der Nahkampfphase zerstört werden. Tragende Stützen werden wie Gebäude angegriffen und im Nahkampf attackiert. Jeder Streifschuss oder Volltreffer zerstört die tragende Stütze automatisch. Zusätzlich erhält jedes verteidigende Modell innerhalb von 3" zu einer tragenden Stütze die Sonderregel *Furchtlos*.

Nach der Aufstellung darf der Angreifer bis zu drei seiner Modelle nominieren, die Sprengstoff bei sich tragen. Sprengstoff wird wie eine Melterbombe behandelt, darf aber nur gegen tragende Stützen eingesetzt werden. Vermerke in deiner Armeeliste welches Modell Sprengstoff trägt oder platziere einen Marker neben dem entsprechenden Modell (Denke daran, den Vermerk auf der Armeeliste durchzustreichen oder den Marker zu entfernen, wenn der Sprengstoff verwendet worden ist)

Zusätzlich zu den normalen Möglichkeiten, das Spiel zu beenden, endet das Spiel automatisch sobald alle drei tragenden Stützen zerstört worden sind.

Siegesbedingungen

Endet das Spiel, gewinnt der Angreifer, wenn alle drei tragenden Stützen zerstört wurden. Wenn eine oder keine der Stützen zerstört wurden, gewinnt der Verteidiger. Wurden zwei Stützen zerstört, so endet das Spiel unentschieden.

Kampagnenbonuspunkte

Jede zerstörte tragende Stütze gewährt dem Angreifer +2 RP pro Stütze. Der Verteidiger erhält +2 RP für jede Stütze, die nicht zerstört werden konnte.