

Es ist mittlerweile schon über 20 Jahre her seitdem Epic Armageddon veröffentlicht wurde. Mit den Jahren wurde das Spiel und die Miniaturenpalette von Games Workshop lange vernachlässigt und stattdessen von engagierten Fans weiterentwickelt. Mit den Jahren hat sich die Weiterentwicklung der Regeln, Armeen und Einheiten aufgesplittert. Es gibt aktive Spielergruppen in Großbritannien (EpicUK), Schweden (EA Ragnarök), Frankreich (F-ERC) und eine global verteilte Initiative (NetEA). Das hier vorliegende Regelwerk ist für all diese Spielergruppen identisch, die Unterschiede finden sich vor allem in den Armeelisten.

Figuren im Epic Maßstab wurden initial von Games Workshop und Forgeworld vertrieben, lange Zeit konnten diese dann nur über den Gebrauchtmarkt und Proxies von Drittherstellern erworben werden. Mit der starken Verbreitung der Möglichkeiten des 3D Drucks in den eigenen vier Wänden haben zudem Nischensysteme wie Epic, Gothic und Warmaster eine Renaissance erhalten. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl an Fans welche 3D Modelle bereitstellen und auch Games Workshop bietet mit Legion Imperialis endlich wieder ein Spiel im Epic Maßstab.

Ich habe Epic Armageddon 2009 ausprobiert und bin seitdem begeistert. Die ersten Turniere besuchte ich dann 2010, ab 2011 organisierte ich selbst Turniere. Es folgten diverse Europameisterschaften, Turniere in Dänemark, Frankreich und England, sogar eine Weltmeisterschaft, 2019. Mit Erscheinen von Legion Imperialis möchte ich die Gelegenheit nutzen und die Epic Armageddon Regeln in ihrer aktuellsten Form auf Deutsch übersetzen und kostenfrei zur Verfügung stellen.

Besonderen Dank an dieser Stelle an mshrak und sein Rise Of The Wolfhound, ohne ihn und seine Turniere würde ich heute wahrscheinlich kein Epic spielen. Auch großen Dank an Spike für die vielen, vielen großartigen Spiele die nicht nur meinen englischen Wortschatz massiv erweitert haben. Weiterhin möchte ich mich bei beelzemetz und Graf_Spee für unsere Spiele und Europatouren bedanken. Vielen Dank zuletzt auch an Schwarzbrand der Bilder für dieses Buch bereitgestellt hat und mit dem ich bereits viele Stunden am Tisch zugebracht habe, mit verschiedensten, teils recht exotischen, Regelwerken.

Ich wünsche euch viel Freude mit diesem Buch und möge euch das Spiel genauso viele schöne Stunden und Freundschaften schenken wie es mir geschenkt hat.

LargoWhinch



Game Design

Jervis Johnson

Übersetzung, Layout und Illustrationen

LargoWhinch

Cover

oystobix (DeviantArt)

Artwork

Ruben Alba, Ilya Belyakov, Samuel Bourguignon, Dwayne Dorect, Matt Hancox,
Ahn Hyoungsup, Diego G. Llorens, Hector Martinez,
Tanawat Muninnimit, Dima Sokolov, Michael Svec, Wei Zheng
DeviantArt: Alex-Gem, BerseriaMakesArt, comradematt, joazzz2, Nictanova
Freepik: kues1 (Hintergrund), Stockgiu (Schablonenhintergrund)

Miniaturen Design

Kev Adams, Tim Adcock, Dave Andrews, Mark Bedford, Martin Footitt, Jes Goodwin, John Manders,
Aly Morrison, Bob Naismith, Norman Swales

3D Designs

Thomas Legget, Lord_Chronos, Keiler, Steve Snow, Vanguard Miniatures,
Varus Miniatures, Wakes Emporium

Bemalte Miniaturen

LargoWhinch, Schwarzbrand, Graf_Spee, Ratchin

Ursprüngliche Spieldaten und Hinweise

Greg Bak, Zac Belado, Alan E Brian, Danial Casquilho, Andy Chambers, Bill Ely, Nicolas Faire, Pete Haines, Neal Hunt, Greg Lane, Paul Lichnovsky, Aston Olsen, Allen Mc Carley, Agis Neugebauer, Stephen Rogers, Brian Sherry, Andy Skinner, Maksim Smelchak, Fabian Stiller, Jake Thornton, Che Webster

Weiterentwicklung

Net Epic Armageddon Kommittee <https://www.net-armageddon.org/>

Net EA 2024-02-01 - Deutsche Ausgabe

Legal Disclaimer and Trademark List

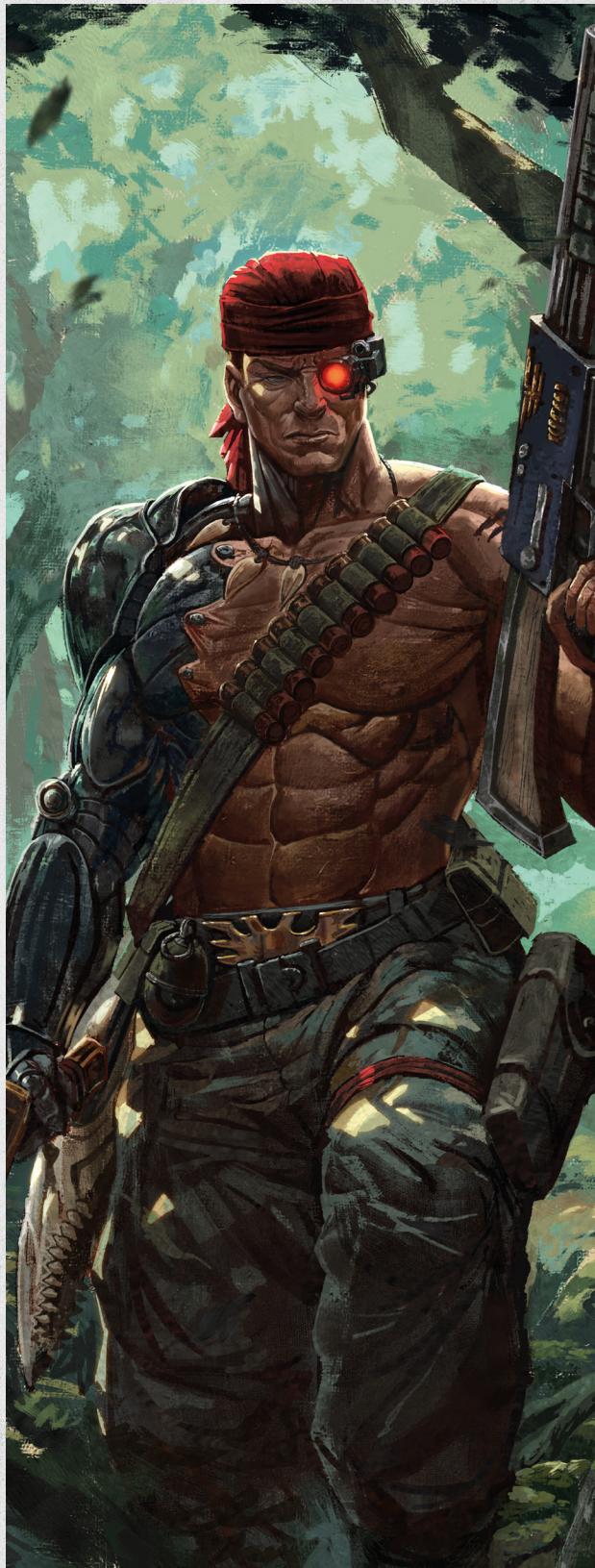
This book site is completely unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Limited.

Games Workshop, the Games Workshop logo, Epic, Inquisitor, the Inquisitor logo, Inquisitor:Conspiracies, Battlefleet Gothic, the Battlefleet Gothic logo, Necromunda, the Necromunda Plate logo, the Necromunda Stencil logo, Mordheim, the Mordheim logo, City of the Damned, Blood Bowl, the Blood Bowl logo, the Blood Bowl Spike device, Fanatic, the Fanatic logo, the Fanatic II logo, Warmaster and all associated marks, names, races, race insignia, characters, vehicles, locations, units, illustrations and images from the Blood Bowl game, Warhammer 40,000 universe and the Warhammer World are either ®, ™ and/or © Copyright Games Workshop Ltd 2000–202, variably registered in the UK and other countries around the world. Used without permission. No challenge to their status intended. All Rights Reserved to their respective owners.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Grundregeln.....	10
1.0.1. Spielmaterialien	10
1.1. Einheiten.....	12
1.1.1. Einheitentypen	12
1.1.2. Base.....	12
1.1.3. Profil	13
1.2. Verbände	14
1.2.1. Formation	14
1.2.2. Initiativwert	14
1.3. Beschussmarken	15
1.4. Spielablauf.....	15
1.4.3. Spielablauf.....	16
1.5. Strategiephase.....	16
1.6. Aktionsphase	16
1.6.1. Aktionen	17
1.6.2. Der Aktionstest	17
1.6.3. Die Initiative behalten	17
1.7. Bewegung.....	18
1.7.1. Mehrere Bewegungen	18
1.7.2. Andere Einheiten.....	18
1.7.3. Kontrollzonen	18
1.7.4. Formation	19
1.8. Gelände.....	20
1.8.1. Gefährliches Gelände.....	20
1.8.2. Treffermodifikation.....	20
1.8.3. Deckungswurf.....	20
1.9. Schießen.....	23
1.9.1. Ein Ziel auswählen	23
1.9.2. Wer darf schießen?.....	23
1.9.3. Beschuss	24
1.9.4. Beschussmarken	24
1.9.5. Trefferwürfe.....	24
1.9.6. Rettungswürfe	25
1.9.7. Moral	25
1.10. Feuerbereitschaft	29
1.11. Kreuzfeuer.....	30
1.12. Angriffe	33
1.12.1. Angriffe abhandeln	33
1.12.2. Ziel wählen.....	33
1.12.3. Angriffsbewegung.....	33
1.12.4. Gegenangriff.....	34
1.12.5. Angriffe abwickeln.....	34
1.12.6. Feuerunterstützung.....	35
1.12.7. Ergebnis ermitteln	36
1.12.8. Rückzug	36
1.12.9. Konsolidierung.....	37
1.13. Neuformierung und aufgeriebene Verbände.....	38
1.13.1. Neuformierung.....	38
1.13.2. Aufgerieben werden	38
1.13.3. Rückzug	38
1.13.4. Beschussmarken und aufgeriebene Verbände.....	38
1.14. Endphase.....	39
1.14.1. Verbände sammeln	39
1.14.2. Siegbedingungen prüfen	39
2. Spezialeinheiten und Waffen.....	42
2.1. Spezialeinheiten.....	42
2.1.1. Charaktermodell.....	42
2.1.2. Befehlshaber	43
2.1.3. Furchtlos	43
2.1.4. Infiltratoren	44
2.1.5. Inspirierend	44
2.1.6. Unmodifizierter Rettungswurf.....	44

2.1.7. Sprungmodule	44
2.1.8. Anführer	45
2.1.9. Leichte Fahrzeuge	45
2.1.10. Beritten	45
2.1.11. Verstärkte Panzerung	46
2.1.12. Aufklärer	46
2.1.13. Antigrav	46
2.1.14. Scharfschütze	47
2.1.15. Oberbefehlshaber	47
2.1.16. Verstärkte Heckpanzerung	47
2.1.17. Teleportieren	47
2.1.18. Geländegängig	48
2.1.19. Langsam und stetig	48
2.1.20. Hilfstransportschiff	48
2.1.21. Planetare Selbstlandung	48
2.1.22. Entbehrlich	49
2.1.23. Tunnelgräber	49
2.2. Spezialwaffen	50
2.2.1. Flugabwehrwaffen	50
2.2.2. Versprengen	50
2.2.3. Zusätzliche Attacken	50
2.2.4. Erstschlag	52
2.2.5. Deckung ignorieren	52
2.2.6. Makrowaffen	52
2.2.7. Einzelschuss	53
2.2.8. Langsames Feuern	53
2.2.9. Titanen-Killer	53
2.2.10. Indirektes Feuer	53
3. Kriegsmaschinen	56
3.1. Bewegung	56
3.1.1. Verbände	56
3.1.2. Kontrollzonen	56
3.1.3. Transport	56
3.2. Beschuss	58
3.2.1. Zuweisen von Treffern	58
3.2.2. Schadenskapazität	58
3.2.3. Kritische Treffer	58
3.2.4. Beschussmarken	59
3.2.5. Titanen-Killer	60
3.3. Angriff	60
3.3.1. Angriffsbewegungen	60
3.3.2. Nahkampf- und Feuergefechtsangriffe	61
3.3.3. Ergebnis berechnen	61





4. Luft- und Raumfahrt	64
4.1. Einheiten.....	64
4.1.1. Verbände	65
4.2. Flugzeuge	65
4.2.1. Anflugbewegung.....	65
4.2.2. Flugzeugangriffe	66
4.2.3. Flugabwehr.....	67
4.2.4. Flakangriffe	67
4.2.5. Transport von Bodeneinheiten.....	67
4.2.6. Abflugbewegung.....	68
4.2.7. Beschussmarken	68
4.3. Raumschiffe	69
4.3.1. Planung.....	69
4.3.2. Durchführung	70
4.3.3. Orbitalbombardement.....	70
4.3.4. Punktgenaue Angriffe.....	70
4.4. Planetare Landung.....	71
5. Spielorganisation	74
5.1. Turnierspiel	75
5.1.1. Streitmächte	75
5.1.2. Vorbereitung.....	76
5.1.3. Aufwärmphase.....	76
5.1.4. Zielmarker.....	77
5.1.5. Raumschiffe und Garnisonen festlegen	78
5.1.6. Verbleibende Verbände aufstellen.....	78
5.1.7. Siegbedingungen	78
5.2. Trainingszenarien.....	81
5.2.1. Grundlagen	81
5.2.2. Schneller Angriff.....	81
5.2.3. Gepanzerte Streitkräfte	82
5.2.4. Erweitertes Training.....	82
5.2.5. Kombinierte Waffengattungen.....	82
5.2.6. Spezialausbildung	83
5.3. Szenarien	84
5.3.1. Der Anfang	84
5.3.2. Eskalationsgefecht	86
5.3.3. Unterschiedliche Siegbedingungen	87
5.3.4. Ungleiche Streitmächte.....	88
5.3.5. Durchbruch.....	89
5.3.6. Feste Streitkräfte vs. Armeeorganisationspläne	90
5.3.7. Hinterhalt	91
5.3.8. Neue Einheiten und Verbände.....	92
5.3.9. Kartenbasierte Aufstellung.....	92
5.3.10. Einzigartige Situationen und Gelände	93
5.3.11. Mehrspieler-Spiele	94
5.3.11.1. Alle gegen Alle	94
5.3.11.2. Hierarchisches Teamspiel	94
5.3.11.3. Simultanes Teamspiel.....	95
5.3.12. Die Rückkehr von Leich'n Mühl.....	96
5.3.12.4. Gogards letztes Gefecht	96
5.3.13. Tod von oben!	98
5.3.14. Thunderhawk Down!.....	98
5.3.15. Die Verteidigung der Wasser- Aufbereitungsanlage 10927	100
5.4. Kampagnen	103
5.4.1. Turnierspielliga	103
5.4.2. Verschiedene Arten von Kampagnen	104
5.5. Sonderregeln und Datenblätter.....	106
5.5.1. Sie Kennen Keine Furcht.....	106
5.5.2. Köpfe zählen.....	106
5.5.3. Macht des Waagh	106
5.5.4. Schpezialkraftfelder	106
6. Anhang	112
6.1. Übersetzungen.....	112
6.2. Hausregeln	114
6.2.7. Unentschieden bei Spielanfang	114
6.2.8. Bases.....	114
6.2.9. Kontrollzone	114
6.2.10. Sperrfeuer.....	114
6.3. Schablonen.....	115
Kurzreferenz	116



GRUNDREGELN

1. GRUNDREGELN

Es ist die reinste Torheit zu glauben, dass ein einzelner Mensch Armageddon retten kann. Kriege werden nicht von Helden gewonnen, sie werden durch Feuerkraft und Gewalt sowie den Einsatz von Strategie und Taktik gewonnen.

Kommissar Yarrick

Auf den folgenden Seiten findest du die Grundregeln für Epic Armageddon. Die Grundregeln beschreiben, wie sich Einheiten, also jede Art von Infanterie oder gepanzerten Fahrzeugen, bewegen, aufeinander schießen und an Angriffen teilnehmen.

Verstreut in den Regeln findest du gelegentlich Kästchen mit Sonderregeln. Die meisten Sonderregeln werden in den Kapiteln 2 bis 4 beschrieben, aber einige Regeln musst du unbedingt schon früher kennen, und aus diesem Grund haben wir sie in die Grundregeln aufgenommen. Außerdem findest du Designkonzeptboxen, in denen bestimmte Grundprinzipien der Regeln erläutert werden. Wir haben diese beiseitegeschoben, anstatt sie in die eigentlichen Regeln aufzunehmen, um Wiederholungen zu vermeiden und um uns auch die Möglichkeit zu geben, die Konzepte und die Philosophie hinter den Regeln etwas detaillierter zu erklären. Der Autor ist der festen Überzeugung, dass Streitigkeiten oder Fehlinterpretationen der Regeln minimiert werden können, wenn man versteht, warum eine Regel so geschrieben ist, wie sie ist.

Wir empfehlen dir dringend, mehrere Spiele mit den Grundregeln zu spielen, bevor du Schlachten mit der gesamten Palette an Epic Fahrzeug- und Infanterieminiaturen ausfechtet, welche Sonderregeln verwenden. In Abschnitt 5.2 findet ihr eine Reihe von Trainingsszenarien, die euch helfen die Regeln schnell und einfach auszuprobieren.

1.0.1. SPIELMATERIALIEN

Zum Spielen musst du dir Miniaturen im Epic Maßstab besorgen. Diese Miniaturen sind unter der Produktreihe „Legion Imperialis“ in Games Workshop Läden und im Direktvertrieb sowie in unabhängigen Hobbyfachgeschäften erhältlich. Weiterhin bieten Dritthersteller wie Onslaught Miniatures und Vanguard Miniatures passende Proxy Miniaturen an.

Zuletzt findest du zahlreiche Druckvorlagen für den 3D Druck im Internet, unter anderem auf Thingiverse, MyMinifactory, Cults3D und Gumroad.



Du benötigst außerdem eine kleine Menge Spielgelände. Du kannst die Hügel und Bäume verwenden, die für Warhammer Age Of Sigmar oder Warhammer 40.000 hergestellt wurden und an denselben Orten wie Epic Miniaturen erhältlich sind, wenn du kein Gelände im Epic Maßstab hast, oder einfach ein Tuch über einige Bücher legen, um hügeliges Gelände zu schaffen.

Zusätzlich zu den Modellen, einem geeigneten Schlachtfeld und Spielern benötigst du noch ein paar weitere wichtige Gegenstände, um mit dem Spiel beginnen zu können:

Schablonen: Bestimmte Waffen in Epic, wie zum Beispiel das riesige Tremorgeschütz, haben einen Flächeneffekt und zielen nicht auf eine bestimmte Einheit. Diese Angriffe werden dadurch dargestellt, dass eine kreisförmige Schablone über dem Ziel platziert wird und versucht wird, alle darunter liegenden Einheiten anzugreifen. In Epic werden zwei Arten von Schablonen verwendet: eine Sperrfeuer-Schablone mit einem Durchmesser von 7,4 cm und eine größere Orbital-Bombardement-Schablone mit einem Durchmesser von 12 cm. Die Art und Intensität des Angriffs bestimmt, welche Schablone verwendet wird und wie viele Schablonen möglicherweise erforderlich sind. Kopien beider Schablonen findest du am Ende der Grundregeln. Du kannst aber auch die von Games Workshop erstellten Kunststoff-Schablonen für Sperrfeuer und Orbital-Bombardement verwenden oder deine eigenen Versionen der Schablonen aus Karton oder Plastik herstellen.



Messwerkzeug: Um Epic Armageddon spielen zu können, benötigst du ein Messwerkzeug mit der Maßeinheit Zentimeter (cm). Ein einziehbares Maßband eignet sich am besten zum Messen von Bewegungen und Schussentfernungen. Wenn dein Messwerkzeug nur Zolleinteilungen hat, kannst du es verwenden, indem du alle in Zentimetern gemessenen Werte halbierst und das Ergebnis

stattdessen als Abstand in Zoll nimmst. Zum Beispiel würde ein Wert von 5 cm stattdessen als 2,5 Zoll zählen. Beachtet das alle Spieler entweder in Zoll oder Zentimeter abmessen müssen.



Papier und Stifte: Gelegentlich musst du während eines Spiels Details zu Verlusten und Schäden an gigantischen Kriegsmaschinen notieren. Daher ist es nützlich, etwas Papier und einen Stift zur Hand zu haben. Manche Spieler bevorzugen andere Methoden wie spezielle Marker aus Acryl oder Papier.



Würfel: In Epic benötigst du gewöhnliche sechsseitige Würfel, diese werden als W6 bezeichnet. Wenn du mehr als einen Würfel werfen musst, wird dies als 2W6 (für zwei Würfel) oder 4W6 (für vier Würfel) usw. geschrieben. Wenn du etwas zur Gesamtsumme des Wurfs hinzufügen musst, wird dies nachträglich hinzugefügt. Zum Beispiel bedeutet W6+6, einen Würfel zu werfen und 6 zur Punktzahl zu addieren, um eine Summe zwischen 7 und 12 zu erhalten. Wenn du aufgefordert wirst, einen W3 zu würfeln, würfelsest du einfach einen W6 und zählst einen Wurf von 1–2 als eine 1, einen Wurf von 3–4 als 2 und einen Wurf von 5–6 als 3.

In manchen Fällen muss eine Einheit oder Verband eine 1 oder höher auf einem W6 würfeln. In diesem Fall gelingt der Wurf automatisch und es ist kein Würfelwurf erforderlich. Beachte, dass es eine Ausnahme beim Ermitteln der Treffer im Fernkampf gibt, hier greift diese Regel nicht.



Beschussmarken: Eine Armee im Kampf neigt dazu, schlechter zu kämpfen, wenn sie feindlichem Beschuss ausgesetzt ist, im Kampf Verluste erleidet oder Nahkämpfe verliert. In Epic Armageddon wird dies durch Beschussmarken dargestellt. Du kannst entweder deine eigenen Beschussmarken erstellen, Würfel verwenden oder den Überblick mit Papier und Bleistift oder einer anderen Methode behalten, wenn du dies bevorzugst. Wichtig ist das beide Spieler wissen, wie viele Beschussmarken ein Verband aktuell besitzt.



1.1. EINHEITEN

In Epic Armageddon kannst du Schlachten mit allem kämpfen, von einfacher Infanterie bis hin zu den furchteinflößenden Kriegsmaschinen, welche die Kampfgebiete des 41. Jahrtausends dominieren. Jeder Krieger und jede Waffe, egal ob klein oder gigantisch, hat ihre eigene Aufgabe. Verschiedene Arten von Einheiten ergänzen sich im Kampf. Kriegsmaschinen, die in Städten kämpfen, benötigen Infanterie, um in Gebäude einzudringen und feindliche Truppen zu vertreiben. Infanterie auf freiem Feld benötigt Unterstützung durch eigene Panzer und Kriegsmaschinen, damit sie nicht von feindlichen Kriegsmaschinen übermannt werden.

Unabhängig von ihrer Größe werden die zum Spielen von Epic Armageddon verwendeten Miniaturen in den folgenden Regeln als Einheiten bezeichnet. Jede Einheit ist eine individuelle Spielfigur mit eigenen Fähigkeiten. Eine Einheit kann aus einem einzelnen Panzermodell, einer gigantischen Kriegsmaschine oder mehreren, zusammen auf einer Base montierten Infanteriemodellen bestehen, aber in den Regeln werden diese einfach als Einheiten bezeichnet.

WICHTIG: Die Grundregeln auf den folgenden Seiten gelten nur für Infanterie und gepanzerte Fahrzeuge. Die Regeln für Spezialeinheiten in Kapitel 2 führen mehrere neue Einheiteneigenschaften und Waffen ein, Regeln für Titanen und andere Kriegsmaschinen werden in Kapitel 3 eingeführt und Regeln für Flugzeuge und Raumschiffe in Kapitel 4.

1.1.1. EINHEITENTYPEN

Alle Einheiten in den Grundregeln sind in zwei große Kategorien unterteilt: Infanterie und gepanzerte Fahrzeuge.

Infanterie (INF): Dies bezeichnet sämtliche Bodentruppen. Infanterie wird durch drei bis sieben Infanteriemodelle repräsentiert, die auf einem einzigen Base montiert sind (Einzelheiten siehe 1.1.2). Feldartillerie wie Ork Mekwummen oder Space Marine Bikes fallen ebenfalls in diese Kategorie.



Terminatoren

Gepanzerte Fahrzeuge (AV): Dies bezeichnet sämtliche gepanzerten Fahrzeuge. Diese Kategorie umfasst Panzer wie Leman Russ, Land Raider sowie gepanzerte Truppentransporter wie das Rhino. Gepanzerte Fahrzeuge werden durch ein einziges Modell repräsentiert. Fahrzeuge dürfen ebenfalls auf einer Base montiert sein, müssen es aber im Gegensatz zu Infanterie nicht.



Predator Annihilator

1.1.2. BASE

Eine Einheit kann ein einzelnes Fahrzeugmodell sein oder ein einzelnes Base, auf dem mehrere sehr kleine Modellen besteht geklebt werden. Eine Base stellt normalerweise Spielelemente wie Infanterie

dar, bei denen es bei Modellen im Epic Maßstab sehr umständlich wäre, die einzelnen Modelle alleine zu bewegen. Alle auf einem Base verklebten Modelle gelten im Sinne der Regeln als eine Einheit. Die Größe eines Bases und die Anzahl der darauf geklebten Modelle bleiben weitgehend dir überlassen, wobei die folgenden Einschränkungen gelten:

- 💀 Ein Base darf nicht breiter als 40 mm und nicht schmäler als 5 mm sein.
- 💀 Ein Base muss in einer Richtung mindestens 20 mm breit sein (d.h. ein Base von 5 mm x 5 mm ist nicht zulässig, ein Base von 5 mm x 20 mm wäre jedoch in Ordnung).
- 💀 Bases, die Infanterieeinheiten repräsentieren, müssen mindestens drei Infanteriemodelle haben und dürfen nicht mehr als sieben haben. Auf Motorrädern oder Pferden montierte Infanterie muss zwischen zwei und vier Modellen auf jeder Basis haben.
- 💀 Bases, die Artillerie repräsentieren, müssen zwischen einem und zwei Artilleriegeschützen und bis zu sechs Besatzungsmodellen enthalten.

1.1.3. PROFIL

Für jede Einheit in Epic Armageddon gibt es ein Profil, aus dem hervorgeht, wie schnell, feuerstark und widerstandsfähig die Einheit ist.

Jedes Profil enthält die folgenden Kategorien:

Typ: Zu welchem Einheitentyp die Einheit gehört.

Geschwindigkeit: Die Geschwindigkeit der Einheit. Dies ist die Entfernung in Zentimetern, welche die Einheit pro Bewegung zurücklegen kann, während sie ihre Waffen dennoch einigermaßen effektiv abfeuert. Wenn du möchtest, können sich Einheiten schneller bewegen, aber ihre Schüsse sind dann aber weitaus weniger effektiv.



Rüstungswert (Arm): Dieser Wert gibt an, wie schwer es ist die Einheit zu beschädigen. Wenn die Einheit einen Treffer erleidet, musst du diese oder eine höhere Zahl auf einem W6 würfeln, um die Einheit vor dem Schaden zu bewahren.

Nahkampf (CC): Dieser Wert gibt an, wie effektiv die Einheit im Nahkampf ist. Du musst diese oder eine höhere Zahl mindestens auf einem W6 würfeln, um zu ermitteln ob ein Treffer im Nahkampf erzielt wurde.

Feuergefecht (FF): Dies zeigt, wie effektiv die Einheit bei einem Feuergefecht auf kurze Distanz ist. Du musst diese oder eine höhere Zahl auf einem W6 würfeln, um zu ermitteln ob ein Treffer erzielt wurde.

Waffen: In diesem Abschnitt des Profils wird aufgeführt, welche Waffen die Einheit trägt. Wenn eine Einheit mehr als eine Waffe eines Typs trägt, wird dies als Multiplikator beim Namen der Waffe vermerkt. Beispielsweise wird angegeben, dass ein taktischer Trupp der Space Marines über einen Raketenwerfer verfügt, während ein Devastor Trupp der Space Marines über 2x Raketenwerfer verfügt.

Reichweite: Die Reichweite der Waffe in Zentimetern.

Feuerkraft: Diese Werte geben an, wie effektiv die Waffe beim Schießen ist. Feuerkraft gibt es in zwei Varianten: Infanterieabwehr (abgekürzt AP) und Panzerabwehr (abgekürzt AT). AP-Feuer wird gegen Infanterieziele und AT-Feuer gegen gepanzerte Fahrzeuge eingesetzt. Eine Waffe, die sowohl einen AP- als auch einen AT-Wert hat, kann sich beim Angriff dafür entscheiden, einen von beiden zu verwenden, darf aber nicht beide in derselben Runde verwenden. Diese Entscheidung wird pro Waffe und nicht pro Einheit getroffen. Zum Beispiel könnte eine Einheit Devastoren der Space Marines einen seiner zwei Raketenwerfer zur Infanterieabwehr und einen Würfel zur Panzerabwehr nutzen.

Name	Typ	Geschw	Arm	CC	FF	Anm.
Devastor Trupp	INF	15cm	4+	4+	4+	
Waffe	Reichw	Feuerkraft				
2xRaketenwerfer	45cm	AP5+/AT6+				

Du musst den für eine Waffe angegebene oder eine höhere Zahl auf einem W6 würfeln, um zu ermitteln ob ein Treffer erzielt wurde. Die meisten Waffen werfen beim Schießen nur einen W6, um zu treffen. Wenn dem Feuerkraftwert einer Waffe jedoch ein Multiplikator hinzugefügt wird, werden die Anzahl der zu würfelnden W6 entsprechend multipliziert. Eine Einheit mit einer Feuerkraft von AP5+ würde einen W6 würfeln, um zu treffen, während eine Einheit mit einer Feuerkraft von 3x AP5+ drei W6 würfeln würde und so auch drei Treffer erzielen könnte. Manchmal gibt der Eintrag eher einen Würfelwurf als eine feste Zahl an. Beispielsweise würde eine Waffe mit W3xAP5+ bei jedem Einsatz W3-mal angreifen.

Sonderregeln: Einige Waffen verfügen über zusätzliche Sonderregeln (siehe Kapitel 2) und möglicherweise über begrenzte Feuerwinkel.

Anmerkungen: Sollten für deine Einheit besondere Regeln gelten, werden diese hier vermerkt. Eine Erläuterung dieser Anmerkungen findest du in den Kapiteln 2 bis 4. Separate Dokumente, die Armeeorganisationspläne, listen die Datenblätter der einzelnen Einheiten auf. Für die Trainingsszenarien sind die Datenblätter in Kapitel 6 zu finden.

1.2. VERBÄNDE

Auf dem Schlachtfeld tummeln sich Fahrzeuge und Truppen nicht einzeln, sondern sind so organisiert, dass sie als einheitliches Ganzes kämpfen. In Epic Armageddon wird eine Gruppe von Truppen und Kriegsmaschinen, die gemeinsam auf dem Schlachtfeld kämpfen, als Verband bezeichnet.



Ein Verband Space Marines bestehend aus taktischen Truppen, Rhinos und einem Cybot

1.2.1. FORMATION

Alle Einheiten müssen zu Beginn des Spiels in Verbände organisiert werden. In Armeeorganisationsplänen ist festgehalten, welche Verbände für die gewählte Streitmacht verfügbar sind. Wenn du dein eigenes Szenario entwirfst, musst du vor Beginn der Schlacht entscheiden, in welchen Verbänden die teilnehmenden Einheiten kämpfen werden. Verbände können sich während der Schlacht in der Regel nicht anderen Verbänden anschließen.

Jede Einheit in einem Verband darf nicht weiter als 5 cm von mindestens einer anderen Einheit in derselben Verband entfernt sein. Darüber hinaus müssen alle Einheiten eine Kette ohne Lücken von mehr als 5 cm bilden. Dies ist die Formation des Verbands. Manchmal werden die Einheiten eines Verbands aufgrund von feindlichem Feuer oder Angriff getrennt. In diesem Fall musst du den Verband bei der nächsten Aktion wieder zu einer Formation zusammenschließen (siehe 1.6.1).

1.2.2. INITIATIVEWERT

Jeder Verband hat einen Initiativewert, der angibt, wie gut sie ausgebildet und motiviert ist. Je niedriger der Initiativewert einer Verband ist, desto besser (z. B. ist eine Initiative von 1 besser als eine Initiative von 2). Verbände mit guten Initiativewerten führen Befehle eher aus und erholen sich schneller als Verbände mit schlechteren Initiativewerten. Du wirst feststellen, dass der Initiativewert eines Verbands einer der wichtigsten Werte ist.

Nachfolgend sind einige Beispiele für Initiative aufgeführt:

Verband	Initiativewert
Adeptus Astartes	1+
Adeptus Militarum	2+
Orks	3+

1.3. BESCHUSSMARKEN

Während eines Spiels erhalten die von dir befehlten Verbände Beschussmarken, wenn sie unter Beschuss geraten, Verluste erleiden, an Angriffen teilnehmen oder Aktionstests nicht bestehen. Beschussmarken können entfernt werden, wenn sich ein Verband sammelt oder neu gruppiert (siehe 1.13 und 1.14.1). Die Auswirkungen von Beschussmarken ergeben mehr Sinn, wenn du die restlichen Regeln gelesen hast, aber zusammenfassend:

- 💀 Ein Verband erhält jedes Mal eine Beschussmarke, wenn er von einem feindlichen Verband beschossen wird, auch wenn keine Verluste verursacht werden, sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes vorsehen.
- 💀 Ein Verband erhält jedes Mal eine Beschussmarke, wenn eine Einheit zerstört wird, sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes vorsehen.
- 💀 Jede Beschussmarke unterdrückt eine Einheit im Verband und verhindert, dass sie ihre Waffen benutzt um zu schießen.
- 💀 Beschussmarken wirken sich auch auf die Fähigkeit eines Verbands aus Aktionen auszuführen, Angriffe zu gewinnen und sich zu sammeln. Ein Verband gilt als aufgerieben, wenn die Anzahl der Beschussmarken der Anzahl der Einheiten in der Verband entspricht, es sei denn, die Regeln legen ausdrücklich etwas anderes fest.
- 💀 Ein aufgeriebener Verband muss sich zurückziehen und darf in der Aktionsphase keine Aktionen ausführen. Du musst versuchen, den Verband in der Endphase zu sammeln.

DESIGNKONZEPT

Beschussmarken

Beschussmarken zeigen auf einfache und spielerische Weise, dass die psychologische Wirkung von Beschuss genauso wichtig, wenn nicht sogar wichtiger ist als die tatsächliche Anzahl der verursachten Verluste. Beschussmarken stellen eine ganze Reihe von Effekten dar, die den Einheiten in einem Verband widerfahren: Schäden an Einheiten, Zerstreuung von Trupps, Demoralisierung oder Flucht usw. Sie sind ein wichtiger Teil von Epic Armageddon. Die Regeln für Beschussmarken spiegeln die Tatsache wider, dass die meisten Truppen dazu neigen, stehen zu bleiben und Deckung zu suchen, selbst wenn sie unter relativ geringes Feuer geraten - deshalb kann ein einzelner Scharfschütze ein Vielfaches seiner eigenen Anzahl an feindlichen Truppen verlangsamen. Die meisten Truppen werden sich aber nur zurückziehen, wenn eine Kombination aus Verlusten und anhaltendem Feinddruck sie davon überzeugen, dass ihre Position unhaltbar ist und sie sich zurückziehen sollten - weshalb ein einzelner Scharfschütze den Feind selten vertreiben wird.

1.4. SPIELABLAUF

Eine Schlacht wird über mehrere Runden ausgetragen. Wie viele Runden ein Kampf dauern wird, bestimmt ihr selbst oder das Szenario, in dem ihr kämpft.

Epic Armageddon verwendet den folgenden Spielablauf. Wie du sehen kannst, ist jede Runde in Epic Armageddon in drei Phasen unterteilt. Der Großteil des Spiels findet in der Aktionsphase statt. In dieser Phase wählst du abwechselnd einen der Verbände deiner Armee aus und führst eine Aktion aus. Jeder Verband deiner Armee kann eine Aktion ausführen. Nachdem beide Spieler mit jedem ihrer Verbände eine Aktion ausgeführt haben, geht es in die Endphase. Dabei handelt es sich im Grunde um eine Aufräumphase, in der alles abgehandelt wird, was in der Aktionsphase nicht erledigt wurde. Beachte, dass beide Spieler in jeder Phase Dinge tun, also führt ihr beide in der Aktionsphase Aktionen aus, sammelt aufgeriebene Verbände in der Endphase und so weiter.

1.4.3. SPIELABLAUF

- I **Strategiephase:** Du würfelst einen W6 und addierst den Strategiewert deiner Armee. Wer die höhere Punktzahl erzielt, darf sich entscheiden wer die Aktionsphase beginnt.
- II **Aktionsphase:** Die Spieler führen abwechselnd Aktionen mit ihren Einheiten aus.
- III **Endphase:** Beide Spieler sammeln Verbände mit Beschussmarken oder aufgeriebene Verbände. Überprüft anschließend die Siegbedingungen des Szenarios, um zu sehen, ob eine Seite gewonnen hat.

SONDERREGEL

1.4.4. Fähigkeiten zu Beginn der Runde/Aktion

Einige Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, die zu Beginn der Runde wirksam werden. Diese Effekte werden vor dem Strategiewurf abgehandelt. Ebenso können Fähigkeiten, die zu Beginn einer Aktion eingesetzt werden, genutzt werden, bevor der Initiativwurf durchgeführt oder die Aktion ausgewählt wird. Wenn beide Spieler zu Beginn der Runde Effekte haben, löst ihr diese abwechselnd ab, beginnend mit dem Spieler mit der höheren Strategiewert, und wechselt euch bei jedem weiteren Effekt zwischen den Spielern ab, bis alle Effekte abgehandelt sind. Bei identischen Strategiewerten entscheidet ein Würfelwurf wer beginnen darf.

1.5. STRATEGIEPHASE

Jede Streitmacht hat einen Strategiewert. Dieser wird entweder in den Notizen zu einem Szenario aufgeführt oder kann im Armeeorganisationsplan gefunden werden. Dein Strategiewert stellt eine Mischung aus Logistik, deiner Aggressivität und den Fähigkeiten deiner Kommandeure dar. Eine Armee mit einem hohen Strategiewert agiert eher vor einem Feind mit einem niedrigeren Strategiewert.

In der Strategiephase führst du einen Strategiewurf durch, indem du einen W6 würfelst und deinen Strategiewert zum Punktstand addierst. Du kannst wählen, ob du in der Aktionsphase als Erster oder Zweiter antreten möchtest, wenn dein Ergebnis höher als das deines Gegners ist.

Im Falle eines Unentschiedens erhält die Seite die Initiative, die in der letzten Runde nicht die Initiative gewinnen konnte.

DESIGNKONZEPT

Unentschieden

Sollte es zu einem Unentschieden kommen, welches sich nicht anders auflösen lässt oder welches die Regeln nicht auflösen, gewinnt der Spieler dessen Geburtstag als nächstes ist.

1.6. AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase führst du abwechselnd mit deinen Verbänden Aktionen aus. Jeder Verband kann pro Spielzug eine Aktion ausführen. Aufgeriebene Verbände dürfen keine Aktionen durchführen. Der Spieler, der den Strategiewurf gewonnen hat, kann wählen, ob er als Erster oder Zweiter seine Verbände aktivieren möchte.

Der erste Spieler führt dann eine Aktion mit einer Verband aus, anschließend führt sein Gegner das Gleiche aus und so weiter, bis alle Verbände eine Aktion ausgeführt haben. Wenn einem Spieler die zu aktivierenden Verbände ausgehen, kann der gegnerische Spieler weiterhin einen nach dem anderen Verbände aktivieren, bis alle Verbände eine Aktion ausgeführt haben.

Die Durchführung einer Aktion erfolgt in diesen drei Schritten:

- I Nominiere einen Verband.
- II Gib die auszuführende Aktion an.
- III Führe einen Aktionstest durch um zu prüfen ob die Aktion durchgeführt wird.

Jeder dieser Schritte wird im Folgenden ausführlicher erläutert. Beachte, dass du sowohl den Verband als auch die Aktion, die sie ausführen wird, angeben musst, bevor du den Aktionstest ablegst. Wenn du dies nicht machst, besteht der gewählte Verband automatisch den Aktionstest nicht, ohne dass gewürfelt wird (wir können uns vorstellen, dass dies auf einen Kommunikationsfehler zurückzuführen ist). Wenn du versäumt hast, einen Verband zu nominieren vor dem Würfeln, kann dein Gegner den Verband für dich nominieren.

1.6.1. AKTIONEN

Um eine Aktion auszuführen, benennst du zunächst einen Verband und wählst dann eine Aktion aus, die ausgeführt werden soll. Beachte, dass der gewählte Verband nicht aufgerieben sein darf. Die auswählbaren Aktionen sind wie folgt aufgeführt. Beachte, dass du einen Verband aktivieren musst, wenn du kannst. Du kannst dich nicht zum Passen entscheiden, es sei denn, du hast keine aktivierbaren Verbände mehr. Beachte außerdem, dass ein Verband nur einmal pro Runde aktiviert werden kann.

Vorrücken: Der Verband darf eine Bewegung durchführen und dann schießen.

Offensive: Der Verband kann eine Bewegung durchführen und dann einen Angriff durchführen.

Eilschritt: Der Verband darf zwei Bewegungen durchführen und dann mit einer Modifikation von -1 auf den Trefferwurf schießen.

Marsch: Der Verband darf drei Bewegungen durchführen.

Ordnen: Der Verband kann entweder mit einer Modifikation von -1 auf den Trefferwurf schießen oder eine Bewegung durchführen. Im Anschluss findet eine Neugruppierung statt. Mit dieser kann der Verband einige Beschussmarken entfernen.

Feuerbereitschaft: Der Verband darf sich nicht bewegen, sondern nimmt stattdessen Feuerbereitschaft ein. Durch die Feuerbereitschaft kann der Verband die Aktion eines feindlichen Verbands unterbrechen, um auf sie zu schießen. Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn sich ein feindlicher Verband innerhalb von 15 cm befindet oder in deinem Verband Einheiten befinden, welche sich außerhalb der Formation befinden.

Dauerfeuer: Der Verband darf sich nicht bewegen, auch nicht ausrichten, kann aber mit einer Modifikation von +1 auf den Trefferwurf schießen. Du kannst diese Aktion nicht wählen, wenn sich in deinem Verband Einheiten befinden, welche sich außerhalb der Formation befinden.

Zusätzlich zu diesen Grundaktionen gibt es zwei weitere spezielle Arten von Aktionen, die du durchführen kannst:

Halten: Besteht ein Verband seinen Aktionstest nicht, führt er stattdessen diese Aktion durch. Der Verband kann eine Bewegung ausführen, schießen

oder eine Neugruppierung durchführen. Du musst dich für eine Bewegung entscheiden, wenn sich Einheiten außerhalb der Formation befinden.

Sonderaktionen: Einige Verbände dürfen Sonderaktionen durchführen. Einige davon werden im Abschnitt „Sonderregeln“ dieses Regelbuchs beschrieben oder können in den Regeln für ein Szenario enthalten sein.

1.6.2. DER AKTIONSTEST

Bevor ein Verband eine Aktion ausführen kann, muss dieser einen Aktionstest bestehen. Aufgeriebene Verbände dürfen keine Aktion ausführen. Stattdessen müssen sie in der Endphase einen Moraltest bestehen, um zu sammeln. Siehe die Regeln für aufgeriebene Verbände in 1.13.

Um einen Aktionstest zu bestehen, musst du auf einem W6 mindestens den Initiativewert des Verbands würfeln. Besteht der Verband den Aktionstest, darfst du die angesagte Aktion ausführen. Wenn der Verband den Test nicht besteht, kannst du immer noch eine *Halten* Aktion durchführen, auch wenn du etwas anderes ange sagt hast, aber der Verband erhält sofort eine Beschussmarke. Es gibt einen Modifikator von -1 für den Aktionstest, wenn der Verband eine oder mehrere Beschussmarken hat, und einen weiteren Modifikator von -1, wenn der Verband versucht, die Initiative zu behalten (siehe 1.6.3).

1.6.3. DIE INITIATIVE BEHALTEN

Sobald du eine Aktion mit einer Verband erfolgreich durchgeführt hast, kannst du, wenn du möchtest, versuchen, die Initiative zu behalten und zwei Aktionen hintereinander ausführen. Wenn du dich entscheidest, die Initiative zu behalten, musst du einen neuen Verband nominieren und die Aktion ansagen, die er ausführen wird. Der Verband erleidet einen Modifikator von -1 auf seinen Aktionstest.

Hinweis: Wenn der Aktionstest des ersten Verbands fehlschlägt, darfst du nicht versuchen, die Initiative zu behalten – du kannst erst nach Abhandeln einer erfolgreichen Aktion versuchen, die Initiative zu behalten.

Du musst die Initiative abgeben, nachdem du die Aktion für einen Verband abgeschlossen hast, der die Initiative behalten hat. Du kannst die Initiative nicht zweimal hintereinander behalten. Die

einige Ausnahme ist, wenn du keine Verbände mehr zum Aktivieren hast. In diesem Fall kann der andere Spieler weiterhin Verbände aktivieren, ohne den -1-Modifikator für das Behalten der Initiative zu erleiden. Setzt das Aktivieren fort, bis alle Verbände eine Aktion ausgeführt haben.

SPIELBEISPIEL

Aktionsphase

Nachdem ihr aufgestellt habt, würfeln der Ork Spieler (Carsten) und der Spieler des Astra Militarum (Paul) und addieren ihre Strategiewerte. Paul würfelt eine 6, zu der er seinen Strategiewert von 2 addiert, also insgesamt 8.

Carsten würfelt eine 3 plus seinen Strategiewert von 3, was ihm einen Gesamtwert von 6 ergibt. Paul gewinnt somit die Strategiephase und kann wählen, ob er als Erster oder Zweiter einen Verband auswählen darf. Er entscheidet sich dafür, zuerst zu aktivieren.

Nun beginnt die Aktionsphase und Paul benennt den Verband, mit der er seine erste Aktion versuchen wird.

Er wählt eine mechanisierte Infanterie Kompanie auf der linken Flanke aus und erklärt, dass sie eine „Eilschritt“ Aktion versuchen werden. Der ausgewählte Verband besteht aus Mitgliedern des Astra Militarum und hat daher einen Initiativewert von 2+. Paul würfelt eine 4 – die Aktion ist erfolgreich und der Verband führt die gewählte Aktion aus (in diesem Fall bewegt sie sich zweimal die Flanke hinauf). Der Verband hat dann die Möglichkeit zu schießen, kann aber keine feindlichen Einheiten sehen, also ist die Aktion des Verbands zu Ende.

Paul beschließt dann, dass er versuchen wird, die Initiative zu behalten.

Er nominiert eine Superschwere Panzerkompanie auf der anderen Seite des Schlachtfelds und erklärt, dass sie ebenfalls eine „Eilschritt“ Aktion versuchen werden. Er würfelt und erhält eine 2 – die Aktion schlägt fehl, da der Verband eine Initiative von 2 hat und -1 auf seinen Würfelwurf erleidet, weil er die Initiative behalten will. Der Verband erhält eine Beschussmarke. Paul prüft ob dies genügt den Verband aufzureiben und muss statt der „Eilschritt“ Aktion eine „Halten“ Aktion durchführen.

1.7. BEWEGUNG

Bei den meisten Aktionen können alle Einheiten eines Verbands eine oder mehrere Bewegungen ausführen. Einheiten bewegen sich eine Distanz in Zentimetern bis zu dem in ihrem Profil angegebenen Geschwindigkeitswert. Es muss nicht die gesamte ihnen zur Verfügung stehende Bewegung genutzt werden. Abhängig von der Aktion, die sie ausführt, kann sich eine Einheit ein-, zwei- oder dreimal bewegen (siehe 1.7.1). Einheiten können sich beim Bewegen frei drehen. Eine Einheit wird niemals gezwungen, sich zu bewegen, aber unter Umständen kann eine unterlassene Bewegung zu ihrer Zerstörung führen (siehe 1.13.3). Sobald ein Spieler eine Einheit bewegt und seine Hand vom Modell entfernt hat, darf die Bewegung nicht mehr geändert werden.

1.7.1. MEHRERE BEWEGUNGEN

Wenn eine Aktion einer Einheit ermöglicht, mehrere Bewegungen auszuführen, führt jede Bewegung nacheinander aus und befolgt dabei den Bewegungsregeln – addiert nicht einfach die Bewegungsdistanzen. Beispielsweise würde ein taktischer Trupp der Space Marines (Geschwindigkeit 15 cm), welcher eine Marsch Aktion ausführt, drei Bewegungen von jeweils 15 cm ausführen, statt einer Bewegung von 45 cm.

1.7.2. ANDERE EINHEITEN

Feindliche Einheiten dürfen sich niemals über oder durcheinander bewegen. Mit Ausnahme von Infanterieeinheiten darf sich eine befreundete Einheit niemals über eine andere befreundete Einheit bewegen. Ihr könnt Infanterieeinheiten mit anderen Einheiten überqueren, da davon ausgegangen wird, dass die stationäre Infanterie aus dem Weg geht. Es gilt das eigentliche Modell und nicht das Base auf dem es montiert ist.

1.7.3. KONTROLLZONEN

Alle Einheiten in Epic Armageddon verfügen über eine Kontrollzone, die sich 5 cm in jede Richtung erstreckt. Modelle, die auf einem Base montiert sind, messen den Kontrollbereich von einem beliebigen Modell auf dem Base.

Einheiten dürfen während ihrer Bewegung keine feindliche Kontrollzone betreten, außer sie führen einen Angriff durch und nutzen ihre

Angriffsbewegung, um in Basekontakt mit der nächsten feindlichen Einheit zu gelangen, deren Kontrollzone sie betreten haben. Sobald eine Einheit von einer angreifenden feindlichen Einheit kontaktiert wurde, verliert sie für den Rest der Aktion, einschließlich des darauffolgenden Angriffs, ihre eigene Kontrollzone. Dies ermöglicht anderen Einheiten sie zu umgehen. Einheiten dürfen eine feindliche Einheit niemals direkt überqueren, selbst wenn diese über keine Kontrollzone verfügt.

Befindet sich eine Einheit aus irgendeinem Grund in einer feindlichen Kontrollzone, muss sie bei der nächsten Aktion entweder den Feind angreifen oder die Kontrollzone verlassen. Beachte, dass hierfür eine Aktion erforderlich ist, die es der Einheit ermöglicht, anzugreifen oder sich zu bewegen.

1.7.4. FORMATION

Alle Einheiten, die sich aus irgendeinem Grund außerhalb ihrer Formation befinden, nachdem ein Verband den Bewegungsteil seiner Aktion abgeschlossen hat, werden aus dem Spiel entfernt und zählen als zerstört. Der kontrollierende Spieler kann wählen, welche Einheiten als außerhalb der Formation gelten und zerstört werden. Platziert eine Beschussmarke für jede verlorene Einheit auf dem Verband. Dies gilt nach jeder einzelnen Bewegung. Wenn also ein Verband einen Marsch durchgeführt hat, kannst du nicht bis zum Ende aller drei Bewegungen warten, um Einheiten wieder in Formation zu bringen – alle außerhalb der Formation befindlichen Einheiten werden am Ende der ersten Bewegung zerstört, und noch einmal am Ende der zweiten und dritten Bewegung, wenn nach der Bewegung auch andere Einheiten außerhalb der Formation sind.

SONDERREGEL

1.7.5. Transportfahrzeuge

Viele Verbände verfügen über Transportfahrzeuge, mit denen andere Einheiten desselben Verbands transportiert werden können. Die Anzahl und Art der beförderbaren Einheiten sind im Datenblatt des Transportfahrzeugs aufgeführt. Transportfahrzeuge dürfen nur Einheiten ihres eigenen Verbands transportieren. Transportfahrzeuge können im Zuge der Bewegung des Transportfahrzeugs Einheiten aufnehmen und transportieren. Das Fahrzeug bewegt sich in Basekontakt mit der aufzunehmenden Einheit und setzt dann seine Bewegung wie gewohnt fort. Die transportierte Einheit darf sich beim Aufnehmen nicht selbst bewegen.

Eine transportierte Einheit kann am Ende der Bewegung des Transportfahrzeugs abgesetzt werden. Dies geschieht nach eventuellen Schüssen durch Feuerbereitschaft (siehe 1.10), aber bevor der sich bewegende Verband schießt oder angreift. Aussteigende Einheiten dürfen innerhalb von 5 cm vom Transportfahrzeug platziert werden. Wenn der Verband angreift, können die transportierten Einheiten direkt in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit aussteigen. Andernfalls dürfen sie nicht innerhalb der Kontrollzone einer feindlichen Einheit platziert werden. Einheiten müssen nicht aussteigen und dürfen im Transportfahrzeug bleiben. Wichtig: Einheiten dürfen nicht im Rahmen derselben Bewegung aufgenommen und abgesetzt werden. Ein Verband, der im Rahmen einer „Marsch“ oder „Eilschritt“ Aktion mehrere Bewegungen ausführt, kann Einheiten in einer Bewegung aufnehmen und sie im Rahmen einer nachfolgenden Bewegung absetzen. Einheiten können als Teil einer Gegenangriffsbewegung ein- oder aussteigen (siehe 1.12.4), es sei denn, das Transportfahrzeug, das sie transportiert, befindet sich bereits in Basekontakt mit zwei feindlichen Einheiten – in diesem Fall müssen sie an Bord bleiben (sie sind darin gefangen!).

Transportierte Einheiten dürfen nicht aus dem inneren des Transportfahrzeugs schießen, sofern im Profil des Transportfahrzeugs nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben ist. Transportierte Einheiten werden für alle Regelzwecke zur Anzahl der Einheiten im Verband gezählt (d. h. wenn die Anzahl der an einem Angriff beteiligten Einheiten berechnet wird oder wenn der Verband durch Beschussmarken usw. aufgerieben wird). Wenn die Transporteinheit zerstört wird, können alle transportierten Einheiten ihren normalen Rettungswurf oder einen 6+ Deckungswurf machen. Siehe 2.2.6, wenn ein Transportfahrzeug durch eine Makrowaffe zerstört wird.

Ein Transportfahrzeug, das transportiert wird, kann selbst keine anderen Einheiten transportieren kann.

1.8. GELÄNDE

Die Galaxie ist ein riesiger Ort mit Millionen verschiedener Welten. Das Gelände, das diese Welten bedeckt, kann von leeren Ebenen bis hin zu himmelhohen Makropolen und von grünen Dschungeln bis hin zu trockenen Aschewüsten variieren. Nur eines haben sie alle gemeinsam: Sie alle haben Gebiete, in denen es schwierig ist, Krieg zu führen.

In Epic Armageddon wirkt sich das Gelände auf drei Arten auf Einheiten aus:

- 💀 Das Gelände hat keinen Einfluss auf die Einheit, wenn sie sich hindurchbewegt.
- 💀 Das Gelände ist für die Einheit unpassierbar, sodass sie sich unter keinen Umständen durch das Gelände bewegen kann.
- 💀 Das Gelände ist für die Einheit gefährlich, daher kann die Einheit das Gelände betreten, aber möglicherweise Schaden erleiden (siehe 1.8.1).

In der Tabelle „Geländeeffekte“ werden einige gängige Geländetypen und deren Auswirkungen auf die unterschiedlichen Einheitentypen aufgeführt.

1.8.1. GEFÄHRLICHES GELÄNDE

Wirf einen W6, wenn eine Einheit gefährliches Gelände betritt oder sich in Bewegung setzt, wenn sie sich bereits in gefährlichem Gelände befindet. Bei einem Ergebnis von 1 wird die Einheit zerstört, ohne dass ein Rettungswurf möglich ist. Der Verband, zu der sie gehört, erhält hierfür keine Beschussmarken.

Einheiten können sich vorsichtig durch gefährliches Gelände bewegen. Eine Einheit, die sich vorsichtig bewegt, hat eine Geschwindigkeit von 5 cm, darf aber alle misslungenen Tests für gefährliches Gelände wiederholen.

DESIGNKONZEPT

Geländekonventionen

Ob Gelände die Schusslinie zu einem Ziel teilweise oder vollständig blockiert, kann man diskutieren. Besprecht das Gelände vor Spielbeginn mit eurem Gegner und einigt euch welche Regeln für die Geländestücke gelten. Der Treffermodifikator -1 sollte großzügig angewendet werden und im Zweifelsfall eher gezählt als ignoriert werden.

1.8.2. TREFFERMODIFIKATION

Einheiten, die sich in einem Gelände befinden, das hoch genug ist, um sie zumindest teilweise aus der Sicht eines Angreifers zu verdecken, erhalten einen Treffermodifikator von -1, wenn auf sie geschossen wird (siehe 1.9.5). Der Treffermodifikator gilt auch, wenn dazwischenliegendes Gelände das Ziel teilweise verdeckt.

1.8.3. DECKUNGSWURF

Bestimmtes Gelände gewährt Infanterie einen Deckungswurf. In einem solchen Gelände erhält Infanterie zusätzlich zum Treffermodifikator von -1 für die Deckung den in der Geländetabelle aufgeführten Deckungswurf. Der Deckungswurf kann anstelle des normalen Rettungswurfs verwendet werden, wenn ein Rettungswurf durchgeführt werden muss. Beachte, dass nur einer dieser Rettungswürfe gegen einen Treffer verwendet werden kann, nicht beide.

SPIELBEISPIELE

Gelände

„Teilgedeckte Stellung“

Ein superschwerer Shadowsword Panzer hat sich in eine Position mit nach unten gerichtetem Rumpf hinter einem niedrigen Grat bewegt. Zwei Ork Verbände bedrohen seine Position, einer bestehend aus mehreren Kampfpanzern der andere besteht aus einem Mega Transportpanzer und Buggies. Zu diesem Verband gilt er als in Deckung, da diese ihn von vorne angreifen und hinter dem Grat einen -1 Treffermodifikator erleiden. Allerdings haben die Ork Kampfpanzer eine Position erreicht, in welcher der Grat ihre Schusslinie nicht blockiert, und erleiden daher nicht den Treffermodifikator von -1.

„Verband zum Teil in Deckung“

Pauls Infanteriekompanie greift Carstens Ork Mob an. Einige der Ork Boys verstecken sich in Gebäuden, während andere sich in offenem Gelände aufhalten. Die Infanteriekompanie muss sich entscheiden, ob sie nur die Boys im Offenen oder den gesamten Ork Mob angreifen möchte. Wenn Paul sich dafür entscheidet, den gesamten Verband anzugreifen, erleidet er eine Treffermodifikation von -1. Darüber hinaus profitieren die Orks im Gelände vom 4+ Deckungswurf gegen alle ihnen zugefügten Treffer.

SONDERREGEL

1.8.4. Geländeeffekte

Befestigungen: Einheiten in Befestigungen erhalten den Trefferwurfmodifikator von -1, wenn sie sich in Deckung befinden, und können den Trefferwurfmodifikator von -1 ignorieren, wenn sie ins Kreuzfeuer geraten, erhalten aber dennoch den zusätzlichen Beschussmarker (siehe 1.11). Darüber hinaus erhält Infanterie in Befestigungen einen Deckungswurf von 3+. Befestigungen sind normalerweise für Fahrzeuge unpassierbares Gelände, es sei denn, sie sind speziell für diesen Nutzen konzipiert (z. B. Panzerstellungen).

Hügel: Einheiten auf Hügeln profitieren von einer besseren Sichtlinie zu feindlichen Einheiten, da sie hoch genug sind, um einige Geländemerkale zu überblicken (siehe 1.9.2, Schusslinie). Abgesehen davon gelten Einheiten auf Hügeln als in offenem Gelände befindlich (oder auf einem anderen Geländetyp, den sie besetzen und der sich ebenfalls auf dem Hügel befindet, wie z. B. Straßen, Wälder oder Gebäude).

Offenes Gelände: Infanterie gilt als in Deckung (-1 zum Treffermodifikator) und erhält einen Deckungswurf von 5+, wenn sie auf offenem Gelände in Feuerbereitschaft steht. Dies liegt daran, dass stationäre Infanterie sehr schwer zu erkennen ist. Der Deckungswurf geht nach dem Auslösen der Feuerbereitschaft und dem Abhandeln des Beschuss verloren und der Feuerbereitschaft Marker wird entfernt.

Straßen: Einheiten, die eine ganze Bewegung auf einer Straße verbringen, können ihre Bewegung um 5 cm verlängern. Wenn sich alle Einheiten eines Verbands zu Beginn ihrer Aktion auf einer Straße befinden, kann der Verband einen Straßenmarsch durchführen. Die Verband führt eine Marschaktion durch und besteht automatisch den Aktionstest. Allerdings müssen alle Einheiten des Verbands während der gesamten drei Bewegungen auf der Straße bleiben.

Gepanzerte Fahrzeuge: Infanterie gilt als in Deckung und erhält den Treffermodifikator von -1 (jedoch keinen Deckungswurf), wenn sie ein gepanzertes Fahrzeug oder eine Kriegsmaschine berührt, um ihre Fähigkeit darzustellen, sich vor feindlichem Feuer zu verstecken, indem sie sich hinter das Fahrzeug duckt.

Geländeeffekte

Typ	Infanterie (INF)	Fahrzeug (AV)	Kriegsmaschine(WE)
Gebäude	4+ Deckungswurf	Unpassierbar	Unpassierbar
Klippen	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Befestigungen	3+ Deckungswurf	Siehe Regeln	Unpassierbar
Dschungel	4+ Deckungswurf	Unpassierbar	Gefährlich
Sumpf	6+ Deckungswurf, Gefährlich	Gefährlich	Gefährlich
Offenes Gelände, Hügelhänge	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung
Flüsse	6+ Deckungswurf, Gefährlich	Unpassierbar	Keine Auswirkung
Straßen	Siehe Regeln	Siehe Regeln	Siehe Regeln
Ruinen, Schutt	4+ Deckungswurf	Gefährlich	Gefährlich
Gebüsch	6+ Deckungswurf	Keine Wirkung	Keine Wirkung
Wälder	5+ Deckungswurf	Gefährlich	Gefährlich



1.9. SCHIESSEN

Viele Aktionen erlauben es einem Verband zu schießen. Dies geschieht in der Aktionsphase, wenn der Verband seine Aktion durchführt.

1.9.1. EIN ZIEL AUSWÄHLEN

Wenn ein Spieler einen Verband zum Abfeuern auswählt, wird auch genau ein feindlicher Verband als Ziel ausgewählt. Verbände dürfen das Feuer **nicht** aufteilen – alle Einheiten im aktvierten Verband, die nicht in der Lage sind, auf den Zielverband zu schießen, verlieren ihre Chance zu schießen.

1.9.2. WER DARF SCHIESSEN?

Um zu schießen, muss sich eine Einheit in Reichweite und Schusslinie zu mindestens einer Einheit im Zielverband befinden und darf nicht unterdrückt sein.

Schusslinie: Die Schusslinie ist eine gerade Linie, die von der schießenden Einheit zu einer Einheit im Zielverband verläuft. Die Schusslinie wird durch Geländemerkmale wie Gebäude, Hügel, Wälder usw. blockiert. Beachte, dass Waffen an höheren Modellen wie Titanen über manche Geländemerkmale hinweg blicken können. Gebäude, Schutt, Wälder, Befestigungen und der gleichen blockieren nicht die Schusslinie zu oder

von Einheiten, die sich im Gelände selbst befinden, es sei denn, die Schusslinie verläuft durch mehr als 10 cm des Geländestücks. Das heißt, eine Einheit kann 10 cm hinein schießen, aber niemals hindurch. Einheiten blockieren die Sichtlinie im Allgemeinen nicht, weder für befreundete noch für feindliche Modelle. Die einzigen Einheiten, welche die Schusslinie blockieren können, sind Kriegsmaschinen (siehe Kapitel 3).

Reichweite: Eine Einheit muss in Reichweite einer Einheit des Zielverbands sein, zu welcher sie auch eine Schusslinie hat.

Unterdrückte Einheiten: Für jede Beschussmarke, welche ein Verband hat, wird eine Einheit am Schießen gehindert. Eine Einheit kann nur unterdrückt werden, wenn sie sowohl eine Schusslinie hat als auch in Reichweite ist.

Einheiten werden von der Rückseite bis zur Vorderseite eines Verbands unterdrückt, wobei die Vorder- und Rückseite durch die Position des Ziels bestimmt wird. Die Einheiten, die am weitesten von allen Einheiten im Zielverband entfernt sind, werden zuerst unterdrückt, da hinten lauernde Truppen eher den Kopf gesenkt halten als Truppen an der Front. Wenn mehrere Einheiten gleich weit vom Zielverband entfernt sind, kann der kontrollierende Spieler entscheiden, welche davon unterdrückt werden.

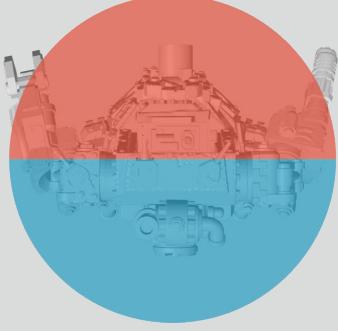
SONDERREGEL

Feuerwinkel

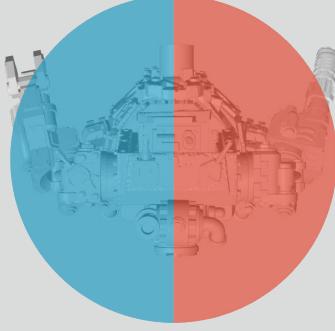
Die meisten Waffen können in jede Richtung abgefeuert werden (d. h. die Einheit muss nicht auf das Ziel gerichtet sein). Manche Waffe verfügen jedoch über einen eingeschränkten Feuerwinkel.

Waffen, die mit **Front** vermerkt sind, haben einen Feuerwinkel von 180° zur Front der Einheit. **Heck** zeigt einen Feuerwinkel von 180° zur Rückseite der Einheit an. Waffen mit dem Vermerk **Links** können im 180°-Bogen zur linken Seite der Einheit schießen, **Rechts** zeigt einen Feuerwinkel im 180°-Bogen zur rechten Seite der Einheit an. **Vorwärtsfeuerwaffen** können nur auf Ziele schießen, die sich innerhalb eines Winkels von 45° zu beiden Seiten der Blickrichtung der Einheit befinden.

Front

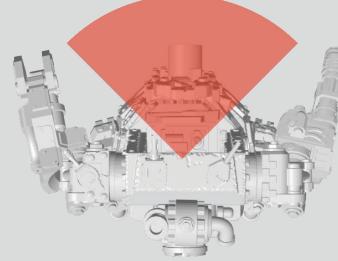


Heck



Links

Vorwärts



Rechts

DESIGNKONZEPT

Schießkonventionen

Beim Schießen gelten folgende Grundsätze:

Messkonvention: Entscheidet, wie die Reichweite zwischen zwei Modellen während des Spiels gemessen wird. Die vom Autor verwendete Methode besteht darin, dass eine Waffe in Reichweite ist, wenn sich ein Teil der angreifenden Waffe in Reichweite eines Teils des Zielmodells oder mindestens einem der Modelle auf einem Base ist. Eine andere gängige Praxis ist es, sämtliche Reichweiten vom Base oder Rumpf zu messen.

Feuerlinie: In Epic Armageddon wird davon ausgegangen, dass Gelände und Modelle denselben Maßstab haben. Wenn also eine Sichtlinie zwischen zwei Einheiten schwierig zu überprüfen ist, sollte man die Schusslinie aus der Perspektive eines Modells der Einheit prüfen.

Vorher abmessen: Ihr könnt erlauben, dass Entfernungen vorher abgemessen werden dürfen. Entscheidet, ob ihr Reichweiten bei Beschuss oder Angriff abmessen darf oder diese Distanzen vorher abgeschätzt werden. Jede Methode hat ihre eigenen Vorteile. Vorher abmessen ist präziser und taktischer, der Verzicht ist charaktervoller und aufregender. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, verwendet die Methode des Autors und messt vorher ab.

1.9.3. BESCHUSS

Dies ist eine Zusammenfassung wie Beschuss abgehandelt wird. In den folgenden Regeln gehen wir den Ablauf Schritt für Schritt durch.

- I Platziert eine Beschussmarke auf dem Zielverband. (*Unter Feuer geraten*)
- II Würfelt, um zu treffen.
- III Verteilt Treffer, führt Rettungswürfe aus und entfernt Verluste.
- IV Platziert zusätzliche Beschussmarken für Verluste und prüft, ob der feindliche Verband aufgerieben wurde.

1.9.4. BESCHUSSMARKEN

Die Zielverband erhält automatisch eine Beschussmarke, solange mindestens eine angreifende Einheit auf den Verband schießen kann. Für jede zerstörte Einheit erhält der Zielverband eine

weitere Beschussmarke. Ein Verband erhält eine Beschussmarke, wenn er unter Beschuss gerät, auch wenn keiner der Angreifer Schaden anrichten kann, z.B. wenn gepanzerte Fahrzeuge (AV) unter schweres Bolterfeuer (AP) geraten.

1.9.5. TREFFERWÜRFE

Der aktive Spieler muss zu diesem Zeitpunkt entscheiden, ob Waffen mit ihren AP- oder AT-Werten abgefeuert werden, wenn sie beide haben. Würfelt einen W6 für jeden Schuss, der auf den Verband zielt. Um einen Treffer zu erzielen, müssen mindestens der entsprechenden Trefferwert gewürfelt werden. Wenn die Waffe zum Beispiel einen AT 4+ Wert hat, muss eine 4 oder mehr gewürfelt werden, um zu treffen. Die Tabelle listet mögliche Trefferwurfmodifikatoren auf. Ein unmodifizierter Wurf von 1 wird immer als Misserfolg gewertet.

Trefferwurfmodifikation

Das Ziel ist in Deckung	-1*
Der Angreifer führt eine Eilschritt oder Ordnen Aktion aus	-1
Der Angreifer führt eine Dauerfeuer Aktion aus	+1

*Der Angreifer kann den Deckungsmodifikator ignorieren, wenn er nur für einen Teil des Verbands gilt. Er kann dann jedoch keine Treffer gegen Einheiten in Deckung erzielen.

SONDERREGEL

Benötigt 7+, um zu treffen

Wenn Modifikatoren zu einem erforderlichen Zielwert von 7 oder mehr führen, ist es immer noch möglich, wenn auch unwahrscheinlich, einen Treffer zu erzielen. Da es unmöglich ist eine 7 auf einem W6 zu würfeln, muss zuerst eine 6 gewürfelt werden und anschließend für jeden Erfolg ein weiterer Würfel, wie in der Tabelle unten gezeigt. Um beispielsweise eine 8 zu würfeln, muss zuerst eine 6 gefolgt von einer 5 oder einer 6 gewürfelt werden.

Ziel	W6-Würfe
7	6 gefolgt von 4, 5 oder 6
8	6 gefolgt von 5 oder 6
9	6 gefolgt von 6
10	Nicht möglich

1.9.6. RETTUNGSWÜRFE

Die erzielten Treffer werden jetzt auf Einheiten des Zielverbands, innerhalb von Reichweite und Schusslinie des schießenden Verbands, von vorne nach hinten verteilt. Beachte, dass dies genau gegensätzlich zu Unterdrückung durch Beschussmarken ist. AP-Treffer können nur an Infanterieeinheiten und AT-Treffer nur an gepanzerte Fahrzeuge verteilt werden. Treffer müssen zuerst dem nächsten, potenziellen Ziel zugeordnet werden. Einer Einheit wird kein zweiter Treffer zugewiesen, bis jedem potenziellen Ziel ein Treffer zugewiesen wurde, oder ein dritter Treffer, bis allen Zielen zwei Treffer zugewiesen wurden usw.

Sobald alle Treffer zugewiesen wurden, werden Rettungswürfe für jede getroffene Einheit durchgeführt. Verwendet dabei den Rüstungswert der Einheit aus ihrem Profil oder den Deckungswurf aus der Geländetabelle. Für jeden erlittenen Treffer wird ein separater Rettungswurf durchgeführt. Wurf hierzu einen W6. Wenn die Zahl niedriger ist als der Rüstungs- oder der Deckungswurfwert, schlägt der Rettungswurf der Einheit fehl und sie wird zerstört und aus dem Spiel entfernt. Wenn der Wurf gleich oder größer als der Rüstungs- oder Deckungswurfwert ist, wird die Einheit gerettet und bleibt im Spiel. Für jede entfernte Einheit erhält der Zielverband eine Beschussmarke.

Wenn ein angreifender Verband sowohl mit normalen Waffen als auch mit Waffen mit der Makrowaffenfähigkeit Treffer erzielt, muss der gegnerische Spieler zuerst die normalen Treffer zuteilen, Rettungswürfe ausführen und dann die Makrowaffentreffer zuweisen und retten. Treffer von Makrowaffen können nur auf Einheiten angewendet werden, die in der Lage sind, von einer Makrowaffe getroffen zu werden. **Hinweis:** Mit Ausnahme von Kriegsmaschinen (siehe 3.3.2) gelten während eines Angriffs alle Einheiten bis zu einer Entfernung von 15 cm als gültige Ziele für die Zuteilung, unabhängig davon, ob die Treffer von CC oder FF stammen.

1.9.7. MORAL

Sobald der Beschuss vollständig abgehandelt wurde, prüft ob der Zielverband durch die erhaltenen Beschussmarken aufgerieben wurde. Der Verband zählt als aufgerieben, wenn die Anzahl der Beschussmarken der Anzahl der Einheiten im Verband entspricht oder diese übersteigt. Verbände werden nicht während eines Schussangriffs aufgerieben, sondern erst wenn dieser abgehandelt wurde.



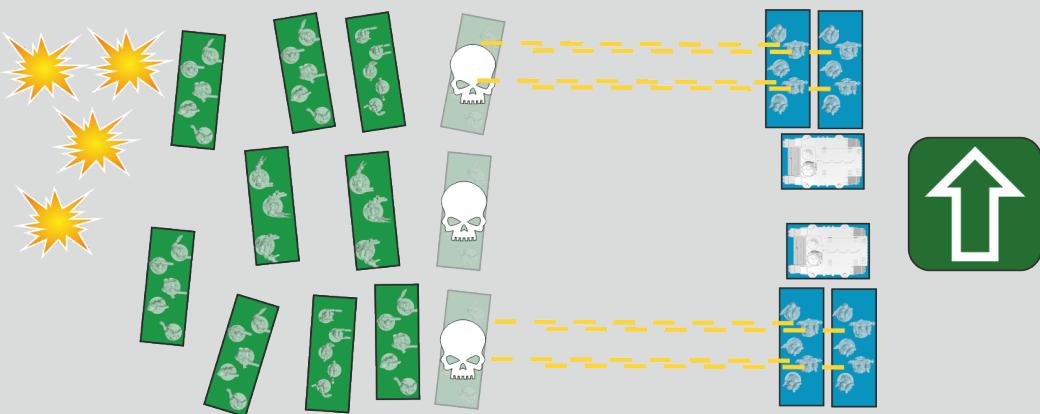
SPIELBEISPIEL

Schießen

Devastoren der Space Marines in Rhinos haben gerade eine Vorrücken Aktion durchgeführt. Alle Einheiten haben ihren Zug gemacht und dürfen nun schießen. Lena beschließt, auf einen Ork Mob in der Nähe zu schießen. Lena prüft die Schusslinie und misst die Reichweite zwischen ihrer Devastoren und Carstens Ork Mob und platziert eine Beschussmarke.

Die Verband besteht aus vier Space Marine Devastor Einheiten mit jeweils zwei Raketenwerfern, was insgesamt acht Schuss ermöglicht. Alle Einheiten im Zielverband sind Infanterieeinheiten, daher entscheidet sich Lena dafür, mit dem AP-Wert der Raketenwerfer zu schießen, der AP5+ beträgt. Lena würfelt mit acht Würfeln und erzielt dabei 3 Treffer. Die nächstgelegenen Einheiten im feindlichen Verband sind allesamt Ork Boys, von denen drei einen Treffer erleiden.

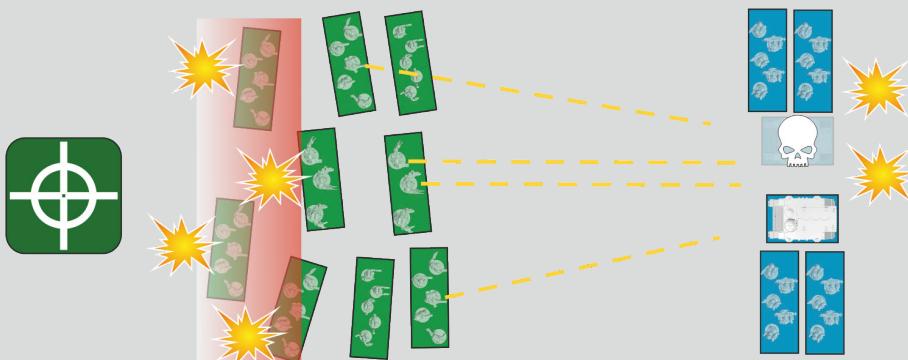
Carsten versucht dann, diese drei Einheiten zu retten, indem er für jede einen Würfel wirft. Ork Boys haben einen Rüstungswert von 6. Carsten würfelt keine 6, was bedeutet, dass alle drei Einheiten zerstört werden. Drei weitere Beschussmarken werden auf dem Ork Verband platziert, wodurch sich die Gesamtzahl der Beschussmarken auf vier erhöht – nicht genug, um den Mob aufzubrechen (da mehr als vier Einheiten übrig sind).



Carsten riskiert eine Dauerfeueraktion auf die 4+, welche ihm gelingt. Die Space Marines sind in Reichweite und Carsten platziert eine Beschussmarke. Die Beschussmarken hindern vier Einheiten zu feuern, im Beispiel also drei Einheiten Ork Boys und eine Einheit Ork Bosse. Die Grotz haben nur Handfeuerwaffen, es verbleiben also nur 2 Wummen der verbleibenden Ork Boss Einheit und 2 weitere Wummen der Ork Boys Einheiten.

Carsten entscheidet sich auf die Rhinos zu feuern. Die Wummen haben einen AT Wert von 6+, zusammen mit dem Dauerfeuerbonus braucht Carsten also eine 5+ und erzielt einen Treffer.

Lena versucht anschließend das Rhino zu retten, schafft aber den Rettungswurf nicht. Das Rhino wird als Verlust entfernt und eine weitere Beschussmarke wird den Devastoren zugewiesen.





SONDERREGEL

1.9.8. Sperrfeuer

Viele Artilleriegeschütze, Raketenwerfer und einige andere Waffen feuern eine Flut von Schüssen ab, die beim Feind großen Schaden verursachen. Wenn diese Geschütze bei einem Angriff gruppiert werden, feuern sie immer ein einzelnes Sperrfeuer auf dasselbe Ziel ab. Bei diesen Waffen ist kein Trefferwurf angegeben, sondern eine bestimmte Anzahl an Sperrfeuerpunkten (BP). Der Hauptunterschied zwischen einem Sperrfeuer und einem normalen Angriff besteht darin, dass das Sperrfeuer ein beträchtliches Gebiet abdeckt und daher mehrere Einheiten treffen kann.

Um ein Sperrfeuer abzufeuern, nimmst du eine Sperrfeuer-Schablone (siehe 1.0.1) und legst sie dort auf den Tisch, wo das Sperrfeuer landen soll. Jede Waffe, die zum Sperrfeuer beiträgt, muss in Reichweite sein und eine Schusslinie zu mindestens einer Einheit unter der Schablone haben. Waffen, die sich nicht in Reichweite befinden oder keine Schusslinie zu einer feindlichen Einheit haben, die unter die Schablone fällt, dürfen in diesem Zug überhaupt nicht feuern. Schablonen dürfen über eigenen Einheiten oder auf Wunsch über Einheiten mehrerer feindlicher Verbände gelegt werden, aber alle Einheiten unter den Schablonen – Freund und Feind gleichermaßen – werden angegriffen. Jeder angegriffene Verband erhält eine Beschussmarke, da er unter Beschuss gerät (siehe 1.9.4). Ermittle als nächstes die Summe der Sperrfeuerpunkte. Der gesamte Verband feuert gleichzeitig, sodass die Anzahl der Sperrfeuerpunkte für jede Waffe, die sich in Reichweite befindet und über eine Schusslinie verfügt, addiert wird. Beachte, dass ein Verband nur ein Sperrfeuer pro Runde abfeuern darf – ein einzelner Verband darf keine separaten Sperrfeuer auf verschiedene Ziele abfeuern.

Die Sperrfeuertabelle listet die erforderlichen Trefferwürfe, zusätzlichen Beschussmarken und Schablonen an. Einheiten (Freund und Feind) unter der Schablone können mit den entsprechenden Trefferwerten getroffen werden. Um das Würfeln zu beschleunigen, empfehlen wir, so zu würfeln, dass alle Einheiten des gleichen Typs gleichzeitig getroffen werden, und dann zuerst alle Verluste bei denen zu entfernen, welche dem Feind am nächsten sind.

Sperrfeuertabelle

Sperrfeuerpunkte	Zusätzliche Schablonen	Zusätzliche Beschussmarken	Trefferwurf	
			AP	AT
1	Keine	Keine	6+	6+
2	Keine	Keine	5+	6+
3	Keine	Keine	4+	5+
4–5	Eine	Keine	4+	5+
6–7	Eine	Eine	4+	5+
8–9	Zwei	Eine	4+	5+
10–12	Zwei	Zwei	4+	5+
13–15	Zwei	Drei	4+	5+
16–18	Zwei	Vier	4+	5+

Zusätzliche Schablonen: Ein Sperrfeuer kann zusätzliche Schablonen erhalten. Platzier alle zusätzlichen Schablonen so, dass sie die erste Schablone berühren und sich keine Schablonen überlappen. Alle Einheiten unter den Schablonen werden angegriffen. Der Angreifer kann nach dem Platzieren der ersten Schablone wählen wo er die zusätzlichen Schablonen platzieren möchte, solange diese die erste Schablone berühren. Es gibt keine weiteren Einschränkungen hinsichtlich Schusslinie, Platzierung oder Reichweite.

Zusätzliche Beschussmarken: Ein Sperrfeuer kann zusätzliche Beschussmarken verursachen, wie in der Sperrfeuertabelle angegeben. Die Beschussmarken werden zusätzlich zu der Beschussmarke für das „unter Feuer geraten“ auf einem Verband platziert. Wenn mehrere Verbände beschossen werden, erhält jeder Verband die entsprechende Anzahl zusätzlicher Beschussmarken.

DESIGNKONZEPT

Verwendung von Sperrfeuer-Schablonen

Die Entscheidung, welche Einheiten unter der kreisförmigen Sperrfeuer-Schablone betroffen sind, kann zu endlosen Auseinandersetzungen führen. Die von uns verwendete Methode besteht darin, dass eine Einheit betroffen ist, wenn ein Teil des Modells unter der Schablone ist, oder mindestens ein Modell, wenn diese auf einem Base montiert sind. Darüber hinaus müssen Schablonen so platziert werden, dass im Rahmen der Schusslinien- und Reichweitenbeschränkungen möglichst viele feindliche Einheiten aus dem Zielverband getroffen werden können. Dadurch wird verhindert, dass die Spieler die zusätzlichen Schablonen nutzen um möglichst mehrere Verbände gleichzeitig zu treffen.

1.10. FEUERBEREITSCHAFT

Ein Verband, der eine Feuerbereitschaft Aktion ausführt, darf sich nicht bewegen, kann aber außerhalb der normalen Zugreihenfolge als Reaktion auf die Bewegung eines feindlichen Verbands schießen. Verbände in Feuerbereitschaft können zum Beispiel mit Befehlswürfeln von Games Workshop markiert werden, aber natürlich ist jede andere eindeutige Methode akzeptabel. Wenn ein Verband Einheiten hat, die nicht in Formation sind, darf der Verband keine Feuerbereitschaft Aktion durchführen, da die Einheiten, wenn möglich, in Formation zurückkehren müssen.

Ein Verband, der sich in Feuerbereitschaft befindet, kann sich dafür entscheiden, sofort zu schießen, nachdem ein feindlicher Verband eine Bewegung abgeschlossen oder Truppen entladen hat, und bevor das Ziel entweder schießt oder angreift.

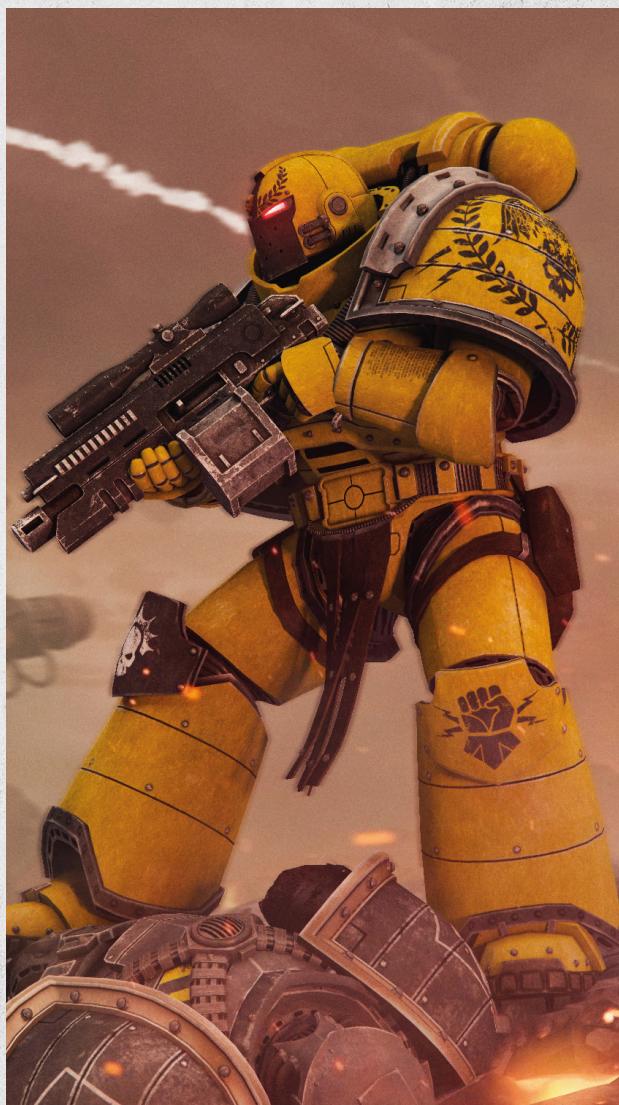
Beachte, dass ein Verband in Feuerbereitschaft nach jeder Bewegung auf einen feindlichen Verband schießen darf. Der Verband darf also auf einen Verband schießen, der mehrere Bewegungen ausführt, nachdem dieser eine dieser Bewegungen abgeschlossen hat und bevor der nächste ausgeführt wird. Dies stoppt schnelle Verbände, indem sie Eilschritt oder Marsch Aktionen nutzen, um sich an einem Verband vorbeizubewegen, welcher in Feuerbereitschaft ist.

Beachte, dass Verbände in Feuerbereitschaft nur dann reagieren, wenn ein anderer Verband sich bewegt oder Truppen entlädt. Er darf sich nicht

dafür entscheiden, auf einen Verband zu schießen, welcher etwas anderes in seiner Schusslinie tut, wie z.B. Schießen, ohne sich zu bewegen oder sich neu zu gruppieren.

Führ die Schussangriffe nach den normalen Regeln aus. Der Verband in Feuerbereitschaft muss auf den Verband schießen, welcher den Schuss ausgelöst hat – er kann kein anderes Ziel auswählen. Sobald der Verband gefeuert hat, ist die Feuerbereitschaft aufgehoben.

Verbände bleiben so lange in Feuerbereitschaft, bis sie entweder schießen oder in der folgenden Runde eine neue Aktion durchführen. Dies bedeutet, dass eine Einheit in einer Runde in Feuerbereitschaft gehen und erst irgendwann in der folgenden Runde schießen kann, wenn sie es möchte. Das Schießen in der folgenden Runde zählt dann als Ihre Aktion für diese Runde und verhindert, dass der Verband später eine Aktion ausführt. Wenn der Verband in der folgenden Runde nicht schießt, kann er anstelle des Schießens wie gewohnt eine Aktion ausführen.



SPIELBEISPIEL

Feuerbereitschaft

Als erste Aktion in dieser Runde wählt Paul eine seiner mechanisierte Infanteriekompanien um in Feuerbereitschaft zu gehen. Er besteht den Aktionstest und die Einheit geht in Feuerbereitschaft.

Fiona wählt mit einem T'au Hammerhai Verband eine Dauerfeueraktion und schießt auf einen in der Nähe befindlichen Titan. Die Hammerhaie bewegen sich nicht, daher kann Paul die Feuerbereitschaft seiner mechanisierten Infanteriekompanie nicht auslösen. Ihre Feuerbereitschaft geht weiter.

Später in derselben Runde wählt Fiona einen Verband aus Feuerkriegern in Teufelsrochen für eine Eilschrittaktion und bewegt sich vor die mobile Infanterie in Feuerbereitschaft. Am Ende ihrer ersten Bewegung befinden sich die T'au in der Schusslinie der mechanisierten Infanteriekompanie, aber Paul beschließt, nicht auf sie zu schießen, da sie durch die zweiten Bewegung näher an einen anderen Verband heranrücken, mit dem er sie trotzdem beschießen kann. Die Feuerbereitschaft wird nicht ausgelöst und geht weiter.

Ein neuer Zug beginnt und Fiona gewinnt die Strategiephase, sodass sie als Erste beginnen kann. Das erste, was sie tut, ist, eine Offensive mit einem Kroot Verband zu starten, der auf Paul Truppen zustürmt. Am Ende ihrer Bewegung sind sie der mobilen Infanteriekompanie sehr nahe, aber bevor der Angriff ausgeführt wird, kündigt Paul an, dass er die Feuerbereitschaft auslösen und auf die Kroot schießen wird. Der Beschuss wird normal ausgeführt und wird aller Wahrscheinlichkeit nach beim bevorstehenden Angriff eine große Hilfe sein. Nachdem der Beschuss abgehandelt wurden, wird der Angriff der Kroot normal abgehandelt.

1.11. KREUZFEUER

„Jetz geht's los, jetzt geht's los, jetzt geht's los, jetzt geht's los,... Verdammt, wo kommen die Beekee Karren her?“ Schnell, Boys, schaut in diese Richtung. Nein, nein, nein! Nicht so, nicht so! Oi! Wo rennt ihr nutzlosen Boys hin? Kommt zurück, ihr Gitze.. Zog! Na ja, ich schätze, ich muss die Karren einfach selbst ausschalten. „Auf geht's ... WAAAAAAAGH!!!“

Letzte Worte von Warlord Naz-bakk

Verbände, die von der Flanke oder von hinten beschossen werden, geraten in tödliches Kreuzfeuer und erleiden zusätzliche Verluste, da die Truppen Schwierigkeiten haben, Deckung vor Angriffen aus einer unerwarteten Richtung zu finden.

Um dies darzustellen, dürfen Verbände die folgenden Regeln anwenden, um beim Schießen einen Kreuzfeuerbonus zu erhalten. Der Kreuzfeuerbonus kann beansprucht werden, wenn eine gerade Linie von bis zu 45 cm Länge von einer Einheit im schießenden Verband zu einer beliebigen Einheit in einem in anderen befriedeten verbündeten Verband gezogen werden kann und diese Linie eine Einheit aus dem Zielverband oder die Lücke zwischen zwei Einheiten im Zielverband kreuzt.

Die verbündete Einheit, zu der die Kreuzfeuerlinie gezogen wird, muss eine Schusslinie zu einer Einheit des Zielverbands haben, muss sich aber mit keiner ihrer Waffen in Reichweite befinden. Aufgeriebene oder marschierte Verbände können nicht genutzt werden, um den Kreuzfeuerbonus zu erhalten.

Alle Einheiten eines Verbands, welcher ins Kreuzfeuer geraten ist, erleidet einen Rettungswurfmodifikator von -1. Dies kann dazu führen, dass einige Einheiten ihren Rettungswurf automatisch verfehlten. Einige Geländemerkale oder Sonderregeln können diesem Modifikator entgegenwirken (siehe 1.8.4 und 2.1.16).

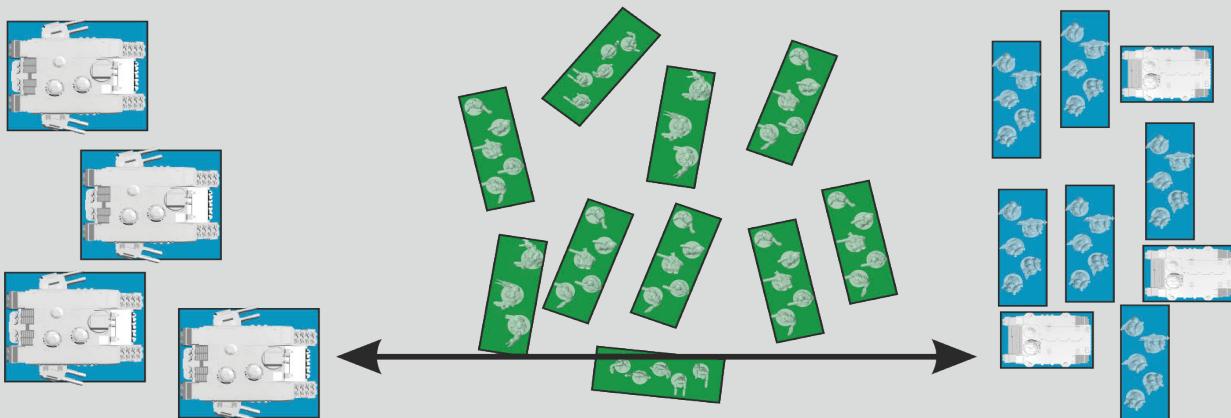
Darüber hinaus erhält ein in einen Kreuzfeuer geratener Verband zwei Beschussmarken für die erste durch den Angriff entfernte Einheit und nicht nur eine Beschussmarken, wie es normalerweise der Fall wäre (siehe 1.9.4).

Beachte, dass ein Verband, der von mehreren feindlichen Verbänden beschossen wird, von denen jede ein Kreuzfeuer beanspruchen kann, die zusätzlichen Beschussmarken von jedem feindlichen Verband erhält, welche einen oder mehrere Verluste verursacht.

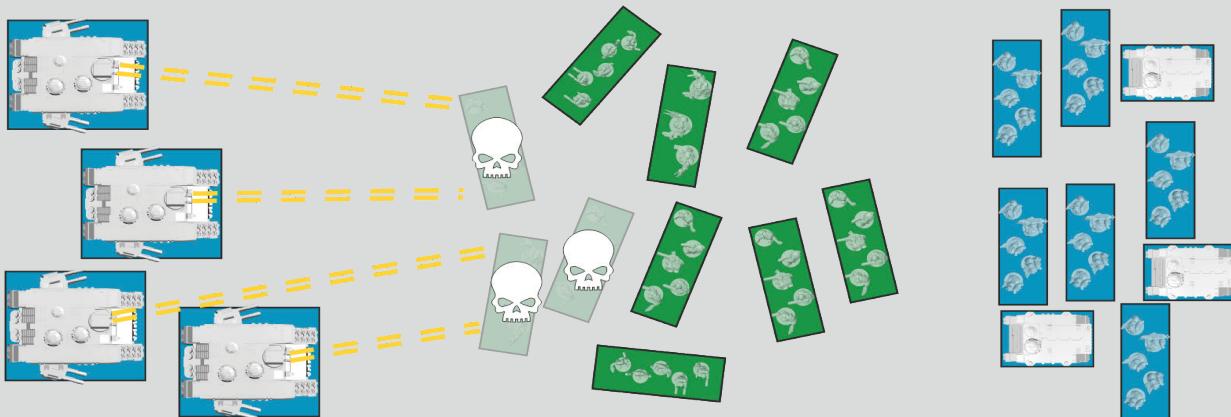
SPIELBEISPIEL

Kreuzfeuer

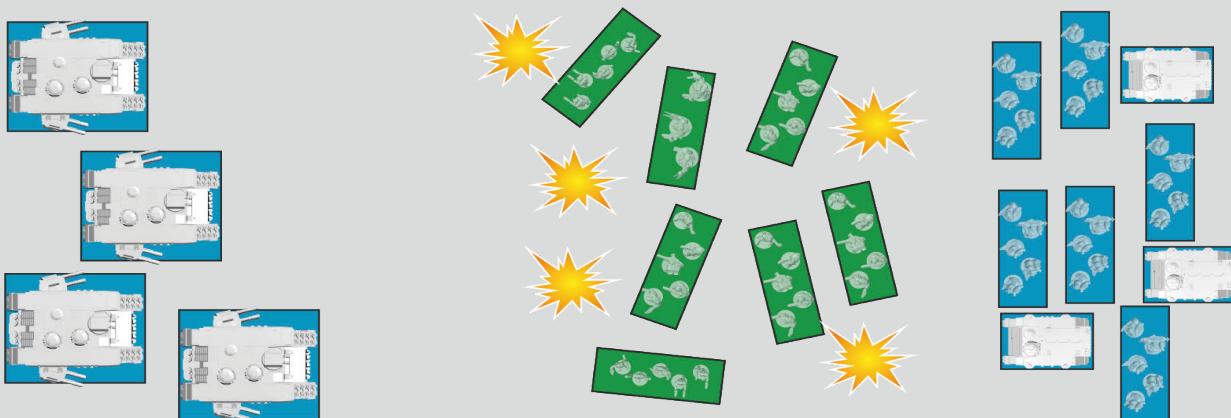
Die Orks geraten in ein tödliches Kreuzfeuer! Die Land Raider haben einen Vorstoß unternommen und sind in die auf der Grafik unten gezeigte Position vorgerückt. Paul ist in der Lage, eine Feuerlinie von weniger als 45 cm Länge auf eine Einheit im taktischen Space Marine Verband zu ziehen und so den Kreuzfeuerbonus zu beanspruchen, wenn er auf die Orks schießt.



Die Laserkanonen der Land Raider sind gegen die Ork Infanterie wirkungslos, aber ihre schweren Bolter verursachen drei Treffer. Der Rettungswurfmodifikator von -1 bedeutet, dass es den Orks unmöglich ist, ihren Rettungswurf zu schaffen, sodass drei Einheiten als Verluste entfernt werden.



Den Orks werden fünf Beschussmarken zugefügt: einer für das „unter Feuer geraten“, zwei für den ersten Verlust, der durch das schwere Bolterfeuer verursacht wurde, und zwei weitere für die verbleibenden zwei Verluste. Es gibt noch sieben Einheiten im Ork Mob, daher reichen die fünf von den Land Raiders verursachten Beschussmarken nicht aus, um den Mob aufzurieben.





1.12. ANGRIFFE

Verbände, welche eine *Offensive* durchführen, dürfen sich bewegen und dann einen Angriff abhandeln. Ein Angriff stellt eine Situation dar, in der die Hölle losbricht, wenn Truppen verzweifelt versuchen, ein lebenswichtiges Ziel zu erobern oder gegen eine hartnäckige Verteidigung ankämpfen, um ein Ziel zu erobern. Angriffe finden nicht unbedingt von Angesicht zu Angesicht statt, sondern einfach so nah, dass einzelne Infanterieeinheiten in den Kampf eingreifen und ihre Handfeuerwaffen, Granaten und andere Waffen mit kurzer Reichweite einsetzen können. Die Verluste sind auf beiden Seiten oft hoch, und am Ende des Angriffs ist die eine oder andere Seite gezwungen, sich mit gebrochener Moral zurückzuziehen und das Feld dem Sieger zu überlassen.

DESIGNKONZEPT

Angriffe

Die Regeln für Angriffe sind ein wesentlicher Bestandteil der Epic Armageddon Regeln und daher ist es wichtig zu verstehen, was sie darstellen.

Im Gegensatz zu den meisten Tabletop Spielen, bei denen Angriffe eigentlich nur den Nahkampf abdecken, deckt ein Angriff in Epic alles ab, was passiert, wenn einem Verband der Befehl erteilt wird, einen feindlichen Verband anzugreifen. Anders ausgedrückt: Ein Angriff in Epic deckt alles ab, was in einem typischen 4–6-Runden-Spiel von Warhammer 40.000 passiert.

Das bedeutet, dass der Nahkampf zwar Teil des Geschehens bei einem Angriff sein kann, aber keineswegs alles ist, was passiert. Es ist durchaus üblich ist, dass Angriffe abgehandelt werden, ohne dass eine Einheit überhaupt in den Nahkampf gelangt, genauso wie Spiele von Warhammer 40.000 abgewickelt werden können, ohne dass ein Nahkampf stattfindet.

Ein letzter Punkt, der hier hervorgehoben werden muss, ist, dass ein Angriff nur dann erfolgt, wenn ein Verband eine Offensive durchführt. Feindliche Verbände können sehr nahe beieinander zu stehen (weniger als 15 cm), ohne dass ein Angriff erfolgen muss. Dies spiegelt die natürliche Neigung der Truppen wider, in Deckung zu gehen, wenn sie sich in der Nähe des Feindes befinden, es sei denn, ihnen wird ein Angriff auf den Feind befohlen.

1.12.1. ANGRIFFE ABHANDELN

Dies ist eine Zusammenfassung wie Angriffe abgehandelt werden. In den folgenden Regeln gehen wir diese Schritt für Schritt durch:

- I Wählen einen Zielverband
- II Bewege deinen Verband
- III Gegenangriff durchführen
- IV Angriff abwickeln
- V Ergebnis berechnen
- VI Verlierer zieht sich zurück
- VII Gewinner konsolidiert

1.12.2. ZIEL WÄHLEN

Ein Verband, der eine *Offensive* ausführt, muss einen feindlichen Verband als Ziel auswählen. Jeder gegnerische Verband kann ausgewählt werden. Es ist jedoch sinnvoll, einen Verband zu wählen, der in der Nähe ist.

Unter bestimmten Umständen kann ein Verband zwei oder mehr feindliche Verbände angreifen (siehe Sonderregel für gemischte Verbände).

1.12.3. ANGRIFFSBEWEGUNG

Ein Verband, der eine *Offensive* ausführt, darf eine Bewegung ausführen und führt dann einen Angriff gegen den feindlichen Verband durch, welcher als Ziel ausgewählt wurde. Diese Bewegung wird als Angriffsbewegung bezeichnet.

Führe die Bewegung normal aus, wie in den zuvor angegebenen Bewegungsregeln beschrieben. Sobald die Bewegung abgeschlossen ist, muss sich im angreifenden Verband mindestens eine Einheit im Umkreis von 15 cm um eine Einheit des Zielverbands befinden. Ist dies nicht der Fall, findet der Angriff nicht statt und die Aktion endet. Abgesehen von dieser Einschränkung können sich Einheiten des angreifenden Verbands in jede Richtung bewegen und müssen sich nicht auf den Feind zubewegen.

Einheiten, die eine Angriffsbewegung durchführen, dürfen feindliche Kontrollzonen betreten, um in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit des Zielverbands zu gelangen. Durch den Basekontakt kann die Einheit mit ihrem Nahkampfwert und nicht mit ihrem Feuergefechtswert kämpfen, wie unten beschrieben. Dies ist die einzige Situation, dass eine Einheit eine feindliche Kontrollzone

betreten darf (Siehe 1.7.3). Beachte, dass angreifende Einheiten nicht die Kontrollzone feindlicher Einheiten, welche nicht dem Zielverband angehören, betreten dürfen.

Es dürfen maximal zwei Einheiten mit jedem Verteidiger in Basekontakt treten. Eine angreifende Einheit, die eine Kontrollzone betrifft, muss in Basekontakt mit dem nächsten Feind treten, dessen Kontrollzone betreten wurde. Sobald eine Einheit kontaktiert wurde, verliert sie für den Rest des Angriffs ihre Kontrollzone, sodass andere Einheiten an ihr vorbeiziehen können.

Eine Einheit innerhalb von 15 cm muss an den Feind herangebracht werden, welche als Ziel des Angriffs ausgewählt wurde. Es ist nicht erforderlich, dass Einheiten Basekontakt herstellen, es sei denn, dies wird gewünscht.

1.12.4. GEGENANGRIFF

Ein Angriff stellt einen brutalen Kampf dar, welcher Bewegung, Beschuss und Nahkampf beinhaltet. Obwohl der angreifende Verband den Kampf eingeleitet hat, wird der verteidigende Verband Zeit haben, auf den feindlichen Angriff zu reagieren und begrenzt eigene Bewegungen durchzuführen. Der verteidigende Verband darf eine besondere Bewegung durchzuführen, die als Gegenangriff bezeichnet wird.

Verteidigende Einheiten, die noch nicht in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit sind, dürfen einen Gegenangriff durchführen. Einheiten mit einer Geschwindigkeit von 30 cm oder mehr dürfen eine Bewegung von 10 cm ausführen. Einheiten mit einer Geschwindigkeit von 25 cm oder weniger dürfen eine Bewegung von 5 cm ausführen. Gegenangriffe erfolgen, nachdem der angreifende Verband seine Bewegung beendet hat und alle Feuerbereitschaftsschüsse abgegeben wurden, aber bevor der Angriff abwickelt wird. Es gelten alle normalen Regeln für Angriffsbewegungen und die verteidigenden Einheiten müssen weiterhin in Formation sein, nachdem die Gegenangriffsbewegungen durchgeführt wurden (d. h. alle Einheiten müssen sich innerhalb von 5 cm von einer anderen Einheit ihres Verbands befinden). Transportierte Einheiten dürfen im Rahmen der Gegenangriffsbewegung aussteigen.

Eine Einheit muss ihre Gegenangriffsbewegung nutzen, um sich direkt auf die nächstgelegene feindliche Einheit zuzubewegen. Bei ausreichender Nähe und solange der Feind nicht bereits Kontakt mit zwei verteidigenden Einheiten hat, kann er in Basekontakt treten. Einheiten können sich entscheiden, keinen Gegenangriff durchzuführen, wenn sie dies wünschen. Wenn sie jedoch einen Gegenangriff durchführen, müssen sie sich auf den nächsten Feind zubewegen.

Einheiten, welche einen Gegenangriff durchführen, dürfen feindliche Einheiten aus jedem feindlichen Verband angreifen, nicht nur aus dem Verband, von dem sie angegriffen wurden. Alle feindlichen Verbände, die von Gegenangriffseinheiten kontaktiert werden, zählen als Teil des Angriffs, genauso, als hätten sie den Angriff selbst durchgeführt. Behandelt sie und den ursprünglichen Verband für alle Regelzwecke für die Dauer des Angriffs als einen einzigen Verband.

Ein 2W6-Wurf wird verwendet, um einen kombinierten Angriff abzuwickeln. Wenn der Angreifer verliert, wird jeder involvierte, verteidigende Verband aufgerieben. Wenn der Angreifer gewinnt, erhält jeder angreifende Verband eine Anzahl an Beschussmarken, welche ihrer bei diesem Angriff verlorenen Einheiten entspricht.

1.12.5. ANGRIFFE ABWICKELN

Einheiten haben zwei Angriffswerte: einen Nahkampfwert und einen Feuergefechtswert. Einheiten, die in Basekontakt mit feindlichen Einheiten stehen, verwenden den Nahkampfwert, während Einheiten, die nicht in Basekontakt sind, sich aber innerhalb von 15 cm befinden und eine Schusslinie zum Feind haben, ihren Feuergefechtswert verwenden können. Einheiten, die nur mit Nahkampfwaffen bewaffnet sind und keine Handfeuerwaffen oder andere Fernkampfwaffen besitzen, dürfen nur angreifen, wenn sie in Basekontakt mit dem Feind sind.

Wirf 1W6 für jede Einheit, die angreifen kann. Beschussmarken unterdrücken Einheiten während eines Angriffs nicht. Vergleiche den Würfelwurf mit dem Nahkampfwert der Einheit, wenn sie in Kontakt mit dem Feind ist, oder mit ihrem Feuergefechtswert, wenn sie sich innerhalb von 15 cm vom Feind befindet, aber keinen Basekontakt hat. Ist der Würfelwurf gleich oder größer

als der entsprechende Wert, wird der Gegner getroffen. Für diese Würfelwürfe gelten niemals Modifikatoren.

Jeder Spieler verteilt die Treffer und führt Rettungswürfe auf die gleiche Weise aus, wie er es auch bei der Verteilung der Schusstreffer tun würde. Treffer dürfen nur Einheiten zugeteilt werden, die direkt am Kampf beteiligt waren (d.h. die zum angreifenden oder verteidigenden Verband gehörten und sich nach Abschluss der Angriffs- und Gegenangriffsbewegungen innerhalb von 15 cm vom Feind befanden). Infanterieeinheiten aus Verbänden, welche eine Angriffsbewegung durchgeführt haben, profitieren nicht von Deckungswürfen. Es wird davon ausgegangen, dass sie die Deckung verlassen haben, um den Feind anzugreifen. Andere Infanterieeinheiten können jedoch normal Deckungswürfe ausführen.

Wenn alle Einheiten des verteidigenden Verbands ausgeschaltet wurden und mindestens ein Angreifer überlebt, gewinnt der Angreifer und der Angriff ist beendet (fahre direkt mit 1.12.8 fort). Wenn alle angreifenden Einheiten, die direkt an dem Angriff beteiligt sind, ausgeschaltet werden, ist der Angriff ins Stocken geraten und der Verteidiger gewinnt (fahre direkt mit 1.12.8 fort). Direkt angegriffen bedeutet, dass man sich innerhalb von 15 cm von einer verteidigenden Einheit befindet, nachdem Angriffs- und Gegenangriffsbewegungen abgeschlossen wurden. Wenn auch nur einer der ursprünglichen Angreifer, der sich innerhalb von 15 cm vom Feind befand, überlebt, ist der Angriff nicht ins Stocken geraten. Beide Seiten können auf Feuerunterstützung zurückgreifen (siehe 1.12.6).

Wichtiger Hinweis: Bei einem Angriff verursachte Verluste zählen nicht für das Platzieren von Beschussmarken oder für das Aufreiben eines Verbands, bis das Ergebnis des Kampfes feststeht. Beachte außerdem, dass der Angreifer in dieser Phase den verteidigenden Verband vollständig zerstören muss, um zu gewinnen, während der Verteidiger lediglich alle angreifenden Einheiten töten muss, die es bis auf 15 cm an einen Verteidiger geschafft haben.

DESIGNKONZEPT

Nahkampfwaffen und Handfeuerwaffen

Viele Einheitendatenblätter enthalten Waffen, die entweder als Nahkampfwaffen oder als Handfeuerwaffen gekennzeichnet sind.

Der Begriff Nahkampfwaffen umfasst die verschiedensten Nahkampfwaffen des 41. Jahrtausends, darunter Ketten schwerter, Energiewaffen und Ork Spaltaz. Die Wirkung dieser Waffen ist im Nahkampfwert einer Einheit enthalten und kann daher nur während eines Angriffs eingesetzt werden. Bei Space Marine Sturmtruppen mit Ketten schwertern ist der Effekt dieser Waffen beispielsweise in ihrem Nahkampfwert von 3+ enthalten.

Der Begriff Handfeuerwaffen umfasst eine schwindelerregende Vielfalt an Kurzstreckenwaffen, die von Einheiten im 41. Jahrtausend eingesetzt wurden. Beispiele hierfür sind Lasergewehre, Bolter und Ork Wummen. Die Wirkung dieser Waffen ist im Feuergefechtswert einer Einheit enthalten und kann nur während eines Angriffs verwendet werden. Bei Space Marine taktischen Trupps mit Boltern ist der Effekt dieser Waffen beispielsweise in ihrem Feuergefechtswert von 4+ enthalten.

Ein Angriff ist das einzige Mal, dass Einheiten ihre Handfeuerwaffen wie Bolter oder Lasergewehre einsetzen können, obwohl diese Waffen in den Datenblättern der Einheit eine Nennreichweite von 15 cm haben. Dies liegt an der begrenzten Menge an Munition, die für solche Waffen mitgeführt werden kann, und auch daran, dass die meisten Soldaten im Kampf den Kopf gesenkt halten und nur dann schießen, wenn die Situation wirklich verzweift ist! Im Allgemeinen sind schwere Waffenteams von diesen Problemen nicht betroffen, weshalb diese Waffen die ganze Zeit schießen dürfen.

1.12.6. FEUERUNTERSTÜTZUNG

Beide Seiten können Feuerunterstützung anfordern, es sei denn, der Verteidiger wurde ausgelöscht oder der Angriff ist wie oben beschrieben ins Stocken geraten. Durch das Anfordern von Feuerunterstützung können Einheiten aus anderen Verbänden mit ihrem Feuergefechtswert angreifen, wenn sie sich innerhalb von 15 cm befinden und eine Schusslinie zu einer direkt am Angriff beteiligten feindlichen Einheit haben. In diesem Fall bedeutet „direkt beteiligt“,

dass sie dem angreifenden oder verteidigenden Verband angehört und in der Lage ist, anzugreifen. Diese Regel stellt dar, dass Einheiten beider Seiten, die nicht direkt am Angriff beteiligt sind, Unterstützungsfeuer geben, wenn sie sehen, dass ihre Alliierten angegriffen werden. Einheiten aus Verbänden, die als aufgerieben zählen oder marschiert sind, können keine Feuerunterstützung leisten.

Nutze den Feuergefechtswerte der unterstützenden Einheiten um zu die Treffer zu ermitteln. Verteile dann die Treffer und führ Rettungswürfe aus, genauso wie es bei Schussangriffen getan würde. Nachdem alle Verluste entfernt wurden, muss das Ergebnis des Angriffs ermittelt werden.

1.12.7. ERGEBNIS ERMITTTELN

Nachdem beide Spieler Verluste entfernt haben, muss über den Ausgang des Angriffs entschieden werden.

Hat eine Seite die andere vollständig ausgelöscht hat, gewinnt sie den Angriff. Ist dies nicht der Fall, würfelt jeder Spieler 2W6 und addiert alle Modifikatoren aus der Tabelle zu dem W6, welcher die höchste Zahl zeigt. Die Würfelwürfe werden nicht addiert, sondern der Würfel mit der höchsten Punktzahl wird verwendet. Die Seite, die nach dem Hinzufügen der Angriffsmodifikatoren die höhere Punktzahl hat, gewinnt den Angriff.

Darüber hinaus erleidet der verlierende Verband eine Anzahl zusätzlicher Treffer, entsprechend der Differenz zwischen den Endergebnissen der beiden beteiligten Verbände. Rettungswürfe sind für diese Treffer nicht zugelassen. Entferne diese zusätzlichen Verluste wie Treffer in der Angriffsphase (d.h. zuerst die Einheiten in Basekontakt, dann jene, die dem Feind am nächsten sind usw.).

Im Falle eines Gleichstands wird sofort ein zweiten Angriff mit allen überlebenden Einheiten durchgeführt, beginnend mit Schritt 4, also würfeln, Treffer verteilen, Rettungswürfe durchführen und den Kampf mit allen Überlebenden noch einmal abwickeln. Einheiten beider Seiten dürfen vor Beginn dieser zweiten Runde eine Gegenangriffsbewegung durchführen, wobei der Angreifer zuerst seine Einheiten bewegt (siehe 1.12.4). Wenn eine zweite Runde ausgetragen wird, werden alle Verluste aus der ersten Runde bei der Ermittlung des Kampfergebnisses berücksichtigt.

Angriffsmodifikatoren (kumulativ)	
Für jeden verursachten Verlust	+1
Der Verband hat mehr Einheiten als der Gegner	+1*
Der Verband hat mehr als doppelt so viele Einheiten wie der Gegner	+1*
Der eigene Verband hat keine Beschussmarken	+1**
Der gegnerische Verband hat mehr Beschussmarken	+1**
* Die Gesamtzahl der verbleibenden Einheiten im angreifenden Verband verglichen mit der Gesamtzahl der verbleibenden Einheiten im verteidigenden Verband. Einheiten anderer Verbände, welche Feuerunterstützung gegeben haben werden hierbei nicht berücksichtigt.	
** Aufgeriebene, feindliche Verbände haben so viele Beschussmarken wie sie Einheiten haben.	

1.12.8. RÜCKZUG

Nachdem das Ergebnis ermittelt wurde, ist der Verlierer aufgerieben und muss sich zurückziehen. Die Verbände auf der Siegerseite erhalten Beschussmarken für die erlittenen Verluste.



Wenn der Verlierer zum Zeitpunkt des Angriffs bereits aufgerieben war, wird der gesamte Verband zerstört und alle Einheiten als Verlust aus dem Spiel entfernt. Andernfalls wird er aufgerieben und kann sich zurückziehen (siehe 1.13.3).

Sobald alle weiteren Verluste entfernt wurden, müssen alle überlebenden Einheiten auf der Verliererseite einen sofortigen Rückzug durchführen, wie später erläutert (siehe 1.13.3)

Schließlich erhalten alle Verbände der Verliererseite, die in der Lage waren, Feuerunterstützung zu leisten (d.h. sie befanden sich im Umkreis von 15 cm von einer feindlichen Einheit im Angriff), jeweils eine Beschussmarke, auch wenn sie tatsächlich keine Feuerunterstützung geleistet haben. Diese Beschussmarken stellen die schädliche Auswirkung auf die Moral dar, wenn man sieht, wie alliierte Truppen bei einem Angriff besiegt werden.

1.12.9. KONSOLIDIERUNG

Nachdem sich der Verlierer zurückgezogen hat, erhält der siegreiche Verband eine Anzahl Beschussmarken entsprechend der vom Feind verursachten Verluste. Es ist möglich, dass ein Verband einen Angriff gewinnt aber durch den erlittenen Schaden ebenfalls aufgerieben wird. In diesem Fall wird der siegreiche Verband aufgerieben, muss sich aber nicht zurückziehen, selbst wenn sich andere feindliche Einheiten innerhalb von 15 cm befinden (siehe 1.13.3) Wenn der siegreiche Verband zu Beginn des Kampfes bereits gebrochen war, erhält er keine zusätzlichen Beschussmarken.

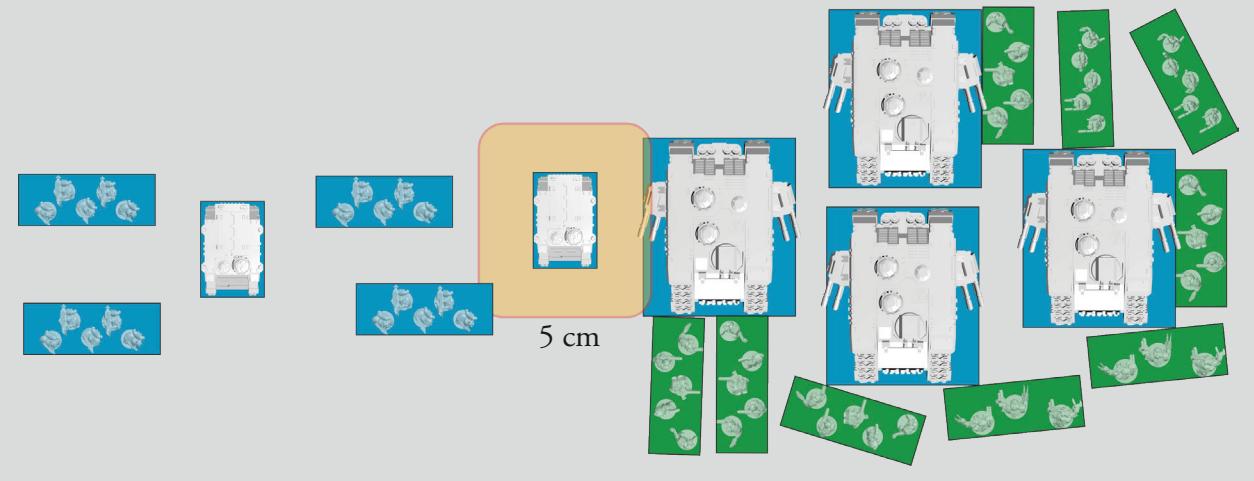
Alle Einheiten auf der Gewinnerseite dürfen sich anschließend 5 cm weit bewegen. Dies ist eine kostenlose Bewegung, die es angreifenden Einheiten ermöglicht, erobertes Gebiet zu besetzen. Einheiten dürfen bei einer Konsolidierung nicht in die Kontrollzone eines Feindes eindringen.

SONDERREGEL

1.12.10. Vermischte Verbände

Gelegentlich möchte ein Verband eine Position angreifen, in der Einheiten aus zwei feindlichen Verbänden vermischt sind. Wenn das Ziel für einen angreifenden Verband angegeben wird, können alle feindlichen Verbände die mit dem Zielverband vermischt sind, als Teil des Angriffsziels einbezogen werden. Verbände gelten als vermischt, wenn sie Einheiten haben, die weniger als 5 cm voneinander entfernt sind. Befinden sich zwei oder mehr Verbände im Umkreis von 5 cm um den Zielverband, kann der Angreifer wählen, ob er einen oder mehrere davon als Ziel einbeziehen möchte, er muss jedoch keinen davon einbeziehen.

Für die Zwecke des Angriffs wird der vermischte Verband als ein einzelner Verband behandelt. Alle vermischten Verbände dürfen Gegenangriffe durchführen und Treffer können allen beteiligten Verbänden zugewiesen werden. Sobald die Verluste ermittelt wurden, wird wie üblich ein 2WG-Wurf verwendet, um den Angriff abzuwickeln. Addiere alle Beschussmarken auf den vermischten Verbänden, um das Ergebnis des Angriffs zu ermitteln. Wenn der Verteidiger verliert, wird jeder Verband aufgerieben und muss sich zurückziehen. Wenn der Verteidiger gewinnt, erhält jeder Verband eine Anzahl an Beschussmarken, die der Anzahl der Verluste entspricht, die sie im Kampf erlitten hat (d.h. wenn ein verteidigender Verband zwei Einheiten verliert und der andere Verband eine, dann erhält der erste Verband zwei Beschussmarken und der andere würde eine Beschussmarke erhalten).



1.13. NEUFORMIERUNG UND AUFGERIEBENE VERBÄNDE

Verbände, die eine *Ordnung*-Aktion ausführen, dürfen sich neu formieren, um Beschussmarken zu entfernen und zu verhindern, dass sie aufgerieben werden. Verbände werden aufgerieben, sobald sie eine Anzahl an Beschussmarken erhalten haben, welche der Anzahl der Einheiten im Verband entspricht, oder wenn sie einen Angriff verlieren. Aufgeriebene Verbände dürfen in der Aktionsphase nicht für eine Aktion ausgewählt werden.

1.13.1. NEUFORMIERUNG

Verbände, die eine *Ordnung*-Aktion durchführen, können sich neu formieren. Wurf 2W6 und entferne eine Anzahl an Beschussmarken, entsprechend dem höchsten Würfelwert. Die Würfel werden nicht addiert; Stattdessen wird der Wert des höheren Würfels verwendet.

1.13.2. AUFGERIEBEN WERDEN

Überprüfe, ob ein Verband aufgerieben wurde, nachdem er Beschussmarken erhalten hat - entweder durch einen nicht bestandenen Aktionstest, Beschuss oder erlittenen Verlusten während eines gewonnenen Angriffs. Verbände, welche einen Angriff verlieren, werden automatisch aufgerieben. Beschuss oder der Angriff eines feindlichen Verbands wird vollständig abgewickelt bevor geprüft wird ob der Zielverband aufgerieben wird. Ein Verband, welcher unter Beschuss gerät, kann also nicht aufgerieben werden, bis der Beschuss abgehandelt wurde.

Entfernen alle Beschussmarken von einem Verband, wenn er aufgerieben wird und markieren den Verband auf irgendeine Weise, um anzugeben, dass er aufgerieben wurde. Dies kann auf jede erdenkliche Weise geschehen. Einige Spieler erinnern sich einfach daran, andere drehen Einheiten in einem aufgeriebenen Verband vom Feind weg, nutzen Glasperlen, andersfarbige Würfel oder du kannst die von Games Workshop hergestellten Befehlwürfel oder Pappmarker aus Legions Imperialis verwenden. Am Ende ist jede Methode geeignet, solange alle Spieler erkennen können, welche Verbände aufgerieben sind und welche nicht.

1.13.3. RÜCKZUG

Sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes vorsehen, kann sich ein aufgeriebener Verband für einen Rückzug entscheiden, unmittelbar nachdem die Aktion, die zum Aufreisen geführt hat, abgehandelt wurde. Wenn ein Verband während des Ausführens einer Aktion aufgerieben wird, z.B. durch die Beschussmarke für das Scheitern eines Aktionstests oder durch den Beschuss eines anderer Verbands in Feuerbereitschaft, zieht sich der Verband zurück und verliert den Rest seiner Aktion.

Eine Verband, der sich zurückzieht, darf zwei Bewegungen durchführen. Diese Rückzugsbewegungen können in jede Richtung durchgeführt werden, aber wenn eine Einheit die zweite Rückzugsbewegung innerhalb von 15 cm von einer feindlichen Einheiten beendet, wird sie als Verlust entfernt. Einheiten dürfen die Kontrollzonen des Feindes ignorieren, während sie sich zurückziehen, dürfen sich jedoch nicht direkt über feindliche Einheiten bewegen. Abgesehen von diesen Änderungen werden Rückzugsbewegungen genauso behandelt wie normale Bewegungen. Feindliche Verbände in Feuerbereitschaft können auf Verbände schießen, die sich zurückziehen.

Einheiten mit einer Geschwindigkeit von 0 cm können sich bei einem Rückzug nicht bewegen und werden daher zerstört, wenn sich an dem Punkt, an dem sie aufgerieben wurden, feindliche Einheiten im Umkreis von 15 cm befinden.

1.13.4. BESCHUSSMARKEN UND AUFGERIEBENE VERBÄNDE

Aufgeriebene Verbände zählen für alle Regelzwecke so, als hätten sie so viele Beschussmarken wie Einheiten. Aufgeriebene Verbände erhalten keine Beschussmarken, nachdem sie aufgerieben wurden und bevor sie sich sammeln. Stattdessen verursacht jede Beschussmarke, welche der Verband normalerweise erhalten würde, einen zusätzlichen Treffer, ohne dass ein Rettungswurf zulässig ist. Diese zusätzlichen Treffer werden wie normaler Beschuss verteilt, d.h. von vorne nach hinten. Diese zusätzlichen Treffer stellen einzelne Einheiten dar, die in Panik geraten und vom Schlachtfeld fliehen, und sie machen zerbrochene Verbände extrem anfällig für feindliche Angriffe!

Eine aufgeriebener Verband, der einen Angriff gewinnt, erhält keine Beschussmarken für die

erlittenen Verluste und verliert daher keine zusätzlichen Einheiten. Es wird angenommen, dass in diesem Fall das Gefühl des Triumphs, den Angriff gewonnen zu haben, alle Gefühle des Schreckens und der Angst überwiegt.

1.14. ENDPHASE

Die Endphase erfolgt wenig überraschend am Ende der Runde, sobald beide Spieler mit jeder ihrer nicht aufgeriebenen Verbände eine Aktion ausgeführt haben. Beide Spieler müssen versuchen, ihre Verbände zu sammeln und anschließend die Siegbedingungen des Szenarios überprüfen, um festzustellen, ob eine Seite gewonnen hat.

1.14.1. VERBÄNDE SAMMELN

In der Endphase wechseln sich beide Spieler ab, und sammeln ihre Verbände, welche Beschussmarken haben oder aufgerieben sind. Sammle die Verbände einen nach dem anderen, beginnend mit der Armee mit dem höheren Strategiewert. Um einen Verband zu sammeln, must du auf einem W6 mindestens den Initiativwert des Verbands würfeln (siehe 1.2.2). Es gibt einen Modifikator von -2 auf den Würfelwurf, wenn der Verband aufgerieben ist und einen Modifikator von -1, wenn sich feindliche Einheiten innerhalb von 30 cm von einer Einheit des Verbands befinden. Diese Modifikatoren sind kumulativ.

Schlägt der Test fehl, müssen sich aufgeriebene Verbände zurückziehen (siehe 1.13.3), während Verbände mit Beschussmarken an Ort und Stelle bleiben, aber keine Beschussmarken entfernen.

Wenn der Test bestanden wurde, wird die Hälfte der Beschussmarken, aufgerundet, vom Verband entfernt. Verbände mit einer verbliebenen Beschussmarke, die einen Sammeltest bestehen, entfernen daher die letzte Beschussmarke. Ein aufgeriebener Verband, der sich sammelt, ist nicht mehr aufgerieben. Der Verband zählt als habe er so viele Beschussmarken wie Einheiten, von denen dann wie üblich die Hälfte, aufgerundet, entfernt wird. Beispielsweise würde ein aufgeriebener Verband mit sieben Einheiten, der sich sammelt, nicht mehr gebrochen sein und vier seiner sieben Beschussmarken entfernen.

Sammeltest-Modifikatoren (kumulativ)

Verband ist aufgerieben	-2
Im Umkreis von 30 cm befinden sich feindliche Einheiten	-1

1.14.2. SIEGBEDINGUNGEN PRÜFEN

Die meisten Epic-Spiele werden anhand eines Szenarios gespielt. Diese Szenarien liefern eine Reihe von Siegbedingungen, die ein Spieler erfüllen muss, um zu gewinnen. Details hierzu findest du im Abschnitt Sonderregeln des gespielten Szenarios.

SONDERREGEL

Runden

In Epic werden alle Brüche aufgerundet, sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes vorschreiben.







SPEZIALEINHEITEN UND WAFFEN

2. SPEZIALEINHEITEN UND WAFFEN

Wir sind hier in Sicherheit, Gobbitz. Auf dieser Klippe können die Schnäbelz keinesfalls zu uns gelangen.

Letzte Worte von Gibli dem Grot, bevor er von
Space Marine Sturmtruppen des Salamanders-Ordens überrannt wurde

Die Schlachtfelder des 41. Jahrtausends beherbergen eine Vielzahl außergewöhnlicher Einheiten und Waffen. Diese können von Infanterieeinheiten reichen, die mit Sprungmodulen ausgestattet sind, welche es ihnen ermöglichen, durch die Luft zu fliegen, bis hin zu schwer gepanzerten Fahrzeugen, die mit riesigen Makrowaffen ausgestattet sind, die so mächtig sind, dass sie alles außer der dicksten Panzerung durchschlagen. Diese Art von Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, Truppen mit Sprungmodulen können beispielsweise über unpassierbares Gelände springen, während Einheiten, die von Makrowaffen getroffen werden, keinen Rüstungswurf erhalten und so weiter. Diese Regeln sind nicht besonders komplex und man kann sie mehr oder weniger sofort anwenden. Wir haben sie hier einfach abgetrennt, damit sie die Grundspielregeln nicht überladen.

Spezialfähigkeiten stellen einzigartige Attribute einer Einheit oder Waffe dar. Aus diesem Grund sind Fähigkeiten nicht auf andere Einheiten oder Waffen im selben Verband übertragbar. Terminatoren dürfen sich beispielsweise auf das Schlachtfeld teleportieren. Diese Fähigkeit ist in ihrem Profil aufgeführt. Andere Nicht-Terminatoren Einheiten im gleichen Verband, zum Beispiel angeschlossene Cybots, hätten diese Fähigkeit jedoch nicht.

Manchmal kommt es vor, dass einige Einheiten über eine besondere Fähigkeit verfügen und andere nicht, was die Frage aufwirft, ob die Fähigkeit genutzt werden darf. Beispielsweise könnten einige Einheiten in einem Verband in der Lage sein, ein Sperrfeuer abzufeuern, das die Deckung ignoriert oder den Makrowaffeneffekt hat, während andere am Sperrfeuer beteiligte Waffen diese Fähigkeit nicht besitzen. Wenn eine solche Situation in einer Schlacht auftritt, darf die Fähigkeit nur genutzt werden, wenn alle beteiligten Einheiten sie nutzen können – das Sperrfeuer würde also nur dann die

Deckung ignorieren oder als Makrowaffe gelten, wenn alle am Sperrfeuer beteiligten Einheiten diese Fähigkeit besitzen.

Sofern die Regeln nicht ausdrücklich etwas anderes vorsehen, können alle Spezialfähigkeiten auch von Einheiten genutzt werden, deren Verband aufgerieben ist. So konnte beispielsweise ein Oberbefehlshaber seine Spezialfähigkeiten auch dann noch nutzen, wenn der Verband in dem er sich befindet aufgerieben ist.

2.1. SPEZIALEINHEITEN

Einige Einheiten verfügen über besondere Fähigkeiten, die ihnen Sonderregeln gewähren. Dies liegt meist daran, dass die Einheiten selbst aufgrund ihrer Ausbildung, Ausrüstung oder ihres Temperaments ungewöhnlich sind. Alle besonderen Fähigkeiten, die für eine Einheit gelten, werden auf ihrem Profil vermerkt (siehe 1.1.3).

2.1.1. CHARAKTERMODELL



Chaos Space Marine Ikoneenträger

Bestimmte Einheiten werden als Charaktermodell bezeichnet. Bei diesen Einheiten handelt es sich eher um wichtige Einzelpersonen als um Gruppen von Soldaten oder die Besatzung eines Fahrzeugs oder einer Kriegsmaschine. Aus diesem Grund werden sie nicht durch ein separates Modell auf dem Tisch dargestellt, sondern einer anderen

Einheit in der Armee hinzugefügt. Die Einheit, der das Charaktermodell hinzugefügt wird, erhält alle Waffen und Fähigkeiten, die in seinem Profil notiert sind. Space Marine Ordenspriester sind beispielsweise Charaktermodelle, die als Inspirierend gelten, mit einer Energiewaffe (Nahkampfwaffe, Makrowaffe, zusätzliche Attacke +1) bewaffnet sind, sowie einen unmodifizierten Rettungswurf besitzen. Jede Einheit, der sie hinzugefügt werden, verfügt zusätzlich zu ihren normalen Waffen und Fähigkeiten über all diese Waffen und Fähigkeiten. Charaktermodelle können jeder Art von Einheit hinzugefügt werden, einschließlich Fahrzeugen und Kriegsmaschinen.

Die Einheit und das Charaktermodell müssen während des gesamten Spiels zusammenbleiben. Das Charaktermodell kann in jedem Fahrzeug transportiert werden, das zum Transport der Einheit, der er sich anschließt, zugelassen ist, und nimmt keinen zusätzlichen Platz ein. Das Charaktermodell sollte durch ein geeignetes Modell oder Kommandobanner in der Einheit repräsentiert werden. Werden Charaktermodelle als Aufwertung für einen Verband ausgewählt, müssen sie einer Einheit aus dem Verband hinzugefügt werden, für den sie als Aufwertung ausgewählt wurden.

2.1.2. BEFEHLSHABER



Space Marine Captain

Einige Einheiten und Charaktermodelle werden als Befehlshaber bezeichnet. Befehlshaber können bis zu drei Verbänden befehlen, ihnen zu folgen, wenn sie eine *Offensive* durchführen, solange sich in allen Verbänden mindestens eine Einheit im Umkreis von 5 cm um eine Einheit vom Verband des Kommandanten befindet.

Es wird ein einzelner, gemeinsamer Aktivierungswurf durchgeführt. Sollte einer der Verbände Beschussmarken haben, wird ein einmaliger Modifikator von -1 auf den Aktivierungswurf

angewendet. Bei Fehlschlag erhält der Verband des Befehlshabers eine Beschussmarke und muss eine *Halten* Aktion durchführen. Die anderen Verbände bleiben davon unberührt und können später in der Runde eine Aktion ausführen.

Wenn der Test bestanden wird, führen alle drei Verbände eine *Offensive* Aktion durch. Die bis zu drei Verbände werden für die Dauer des Angriffs als ein einziger Verband behandelt. Ein 2W6-Wurf wird verwendet, um den Angriff abzuwickeln. Wenn die Angreifer verlieren, werden sie alle aufgerieben. Gewinnen sie, erhält jeder Verband eine Anzahl an Beschussmarken, entsprechend ihrer Verluste.

2.1.3. FURCHTLOS



Kommissar des Astra Militarum

Einige Einheiten gelten als furchtlos. Solche Einheiten sind entweder außergewöhnlich mutig oder so verrückt, dass sie niemals weglaufen, selbst wenn sie aufgerieben wurden.

Furchtlose Einheiten sind immun gegen den Schaden durch einen verlorenen Angriff. Diese Immunität schützt gegen die zusätzlichen Treffer im Angriff, gegen die Vernichtung falls die Einheit bereits aufgerieben ist als auch gegen Schaden durch Beschussmarken verursacht wenn der Verband bereits aufgerieben ist. Wenn furchtlose Einheiten aufgerieben oder anderweitig zu einem Rückzug gezwungen werden, können sie sich entscheiden, sich nicht zurückzuziehen. Wenn sich die Einheit für einen Rückzug entscheidet, wird sie nur dann zerstört, wenn sie ihre Bewegung innerhalb von 5 cm statt 15 cm vom Feind beendet. Furchtlose Einheiten, die stationär bleiben, erleiden keinen zusätzlichen Schaden. Ihre Immunität überträgt sich nicht auf andere nicht-furchtlose Einheiten im selben Verband.

Furchtlose Einheiten zählen immer noch als Teil eines Verbands und werden daher manchmal mitgeschleppt, wenn sich ihr Verband zurückzieht. Dies kann notwendig sein, damit die furchtlose Einheit weiterhin in Formation bleibt und

nicht als Verlust vom Tisch entfernt werden muss (siehe 1.2.1). Furchtlose Einheiten müssen sich nach einem Angriff nicht zurückziehen und können in einer feindlichen Kontrollzone oder sogar in Basekontakt mit dem Feind ihren Zug beenden. Einzelheiten zum Umgang mit Einheiten die ihren Aktion in einer feindlichen Kontrollzone beginnen werden in Abschnitt 1.7.3 erläutert.

2.1.4. INFILTRATOREN



Symbionten der Tyraniden

Einige Einheiten gelten als Infiltratoren. Diese Einheiten dürfen ihre Geschwindigkeit verdoppeln, wenn sie eine Angriffsbewegung ausführen. Sie können feindliche Kontrollzonen des Verbands, den sie angreifen, ignorieren. Diese beiden Spezialfähigkeiten ermöglichen es ihnen, sich beim Angriff an feindlichen Einheiten vorbeizuschleichen, um weiter zurückliegende feindliche Einheiten anzugreifen. Die Formation muss bei dieser Bewegung eingehalten werden (siehe 1.2.1).

2.1.5. INSPIRIEREND



Space Marine Ordenspriester

Einige Einheiten oder Charaktermodelle werden als inspirierend bezeichnet. Jede inspirierende Einheit, die an einem Angriff beteiligt ist, addiert +1 zum Ergebniswurf solange sie den Kampf überlebt.

2.1.6. UNMODIFIZIERTER RETTUNGSWURF



Chaos Space Marine Hexer

Bestimmte Einheiten oder Charaktere erhalten einen besonderen unmodifizierten Rettungswurf. Sie verfügen entweder über eine Schutzvorrichtung oder über eine übernatürliche Vitalität, die es ihnen ermöglicht, einen Angriff zu überleben, der eine andere Kreatur töten würde. Um dies darzustellen, erhalten Einheiten mit einem unmodifizierten Rettungswurf einen zweiten Rettungswurf von 6+, wenn ihr erster Rettungswurf aus irgend einem Grund fehlschlägt. Sie können diesen zweiten Rettungswurf gegen jede Art von Angriff ausführen, auch gegen Angriffe, bei denen normalerweise kein Rettungswurf möglich wäre. Dieser Rettungswurf wird niemals modifiziert.

2.1.7. SPRUNGMODULE



Chaos Space Marine Raptoren

Einige Einheiten verfügen über Sprungmodule. Diese Einheiten sind mit speziellen Vorrichtungen ausgestattet, welche es ihnen ermöglichen, kurze Distanzen zu fliegen, normalerweise in einer Reihe langer Sprünge. Sie können bei ihrer Bewegung gefährliches oder unpassierbares Gelände ignorieren (sie springen darüber). Sie dürfen nicht auf unpassierbaren Gelände landen, und wenn sie in gefährlichem Gelände landen, müssen sie einen Test für gefährliches Gelände absolvieren. Einheiten, die mit Sprungmodulen ausgestattet sind, können

sich während ihrer Bewegung auch über andere befreundete Einheiten hinwegbewegen, dürfen jedoch nicht auf ihnen landen. Einheiten mit Sprungmodulen werden wie üblich von feindlichen Einheiten und ihren Kontrollzonen beeinflusst und können daher nicht über feindliche Verbände springen.

2.1.8. ANFÜHRER



Tyranidenkrieger

Einige Einheiten oder Charaktermodelle werden als Anführer bezeichnet. Ein Verband kann für jeden angeschlossenen Anführer eine zusätzliche Beschussmarke entfernen, wenn sie sich neugruppiert oder erfolgreich sammelt.

2.1.9. LEICHE FAHRZEUGE



Space Marine Jetbike

Zu leichten Fahrzeugen zählen alle ungepanzerten Fahrzeuge, bei denen die Besatzung feindlichem Feuer ausgesetzt ist, wie zum Beispiel Ork Buggys und Landspeeder der Space Marines. Leichte Fahrzeuge können sowohl von AP als auch von AT Waffen beschossen werden. Sie zählen als Infanterieziele gegen AP-Beschuss und als gepanzerte Ziele gegen AT-Beschuss. In allen anderen Belangen zählen sie als gepanzertes Fahrzeug.

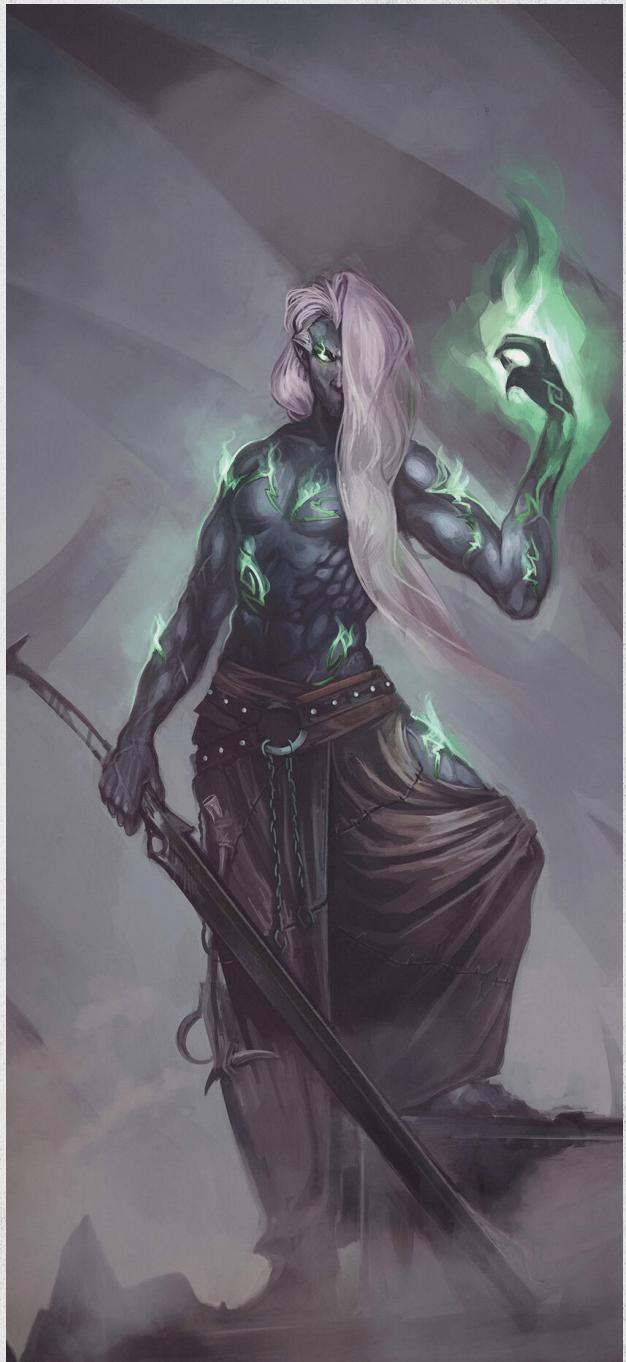
Leichte Fahrzeuge sind auf Geschwindigkeit und Beweglichkeit angewiesen, um sich vor feindlichem Feuer zu schützen. Aus diesem Grund basiert ihr Rettungswurf auf diesen Faktoren und nicht auf der Stärke der Panzerung, die sie möglicherweise tragen. Abgesehen davon funktioniert ihr Rettungswurf genau so wie der Rettungswurf jeder anderen Einheit, wird von Makrowaffen ignoriert und kann gegen Sperrfeuer usw. eingesetzt werden.

2.1.10. BERITTEN



Space Marine Bikes

Einige Infanterieeinheiten gelten als beritten. Sie fahren entweder auf Motorrädern oder reiten auf Lebewesen wie Pferden. Berittene Einheiten gelten für Geländeeffekte als Fahrzeuge und für alle anderen Zwecke als Infanterieeinheiten.



2.1.11. VERSTÄRKTE PANZERUNG



Leman Russ Kampfpanzer des Astra Militarum

Einheiten mit verstärkter Panzerung sind durch eine um ein vielfaches dickere Panzerung geschützt als jener der meisten gepanzerten Fahrzeuge, und verfügen außerdem über eine äußerst robuste Innenkonstruktion. Aus diesem Grund führen sie immer noch ihren Rettungswurf durch, wenn sie von Makrowaffen getroffen werden (siehe 2.2.6). Darüber hinaus können sie einen fehlgeschlagenen Rettungswurf gegen jeden Treffer, der keine Makrowaffe ist, wiederholen, einschließlich solcher, die während eines Angriffs verursacht wurden.

2.1.12. AUFKLÄRER



Sentinel des Astra Militarum

Einige Einheiten gelten als Aufklärer. Diese Einheiten sind darauf trainiert, selbstständig zu agieren und vor dem Rest der Streitmacht nach dem Feind Ausschau zu halten. Aufklärer müssen nur 20 cm Abstand zu einer anderen Einheit in ihrem Verband entfernt bleiben, anstatt 5 cm, wie es normalerweise der Fall wäre um in Formation zu bleiben. Darüber hinaus werden Späher darauf trainiert, sich auszubreiten, sodass sie ein großes Gebiet abdecken können. Sie verfügen daher über eine Kontrollzone von 10 cm. Diese Fähigkeiten gelten nur für Einheiten mit der Aufklärer Eigenschaft und nicht für andere Einheiten im selben Verband oder Einheiten welche die Aufklärer transportieren.

2.1.13. ANTIGRAV



Space Marine Landspeeder

Einige Einheiten werden als Antigrav bezeichnet. Diese Einheiten sind mit Geräten ausgestattet, die es ihnen ermöglichen, eine kurze Distanz über dem Boden zu schweben, sodass sie über Gelände fliegen können, das andere Einheiten verlangsamen würde. Antigrav Einheiten nutzen nicht die Regeln für Flugzeuge in Kapitel 4.

Antigrav Einheiten ignorieren gefährliches oder unpassierbares Gelände, während ihrer Bewegung. Sie dürfen ihre Bewegung nicht in unpassierbarem Gelände beenden. Beenden sie ihre Bewegung in gefährlichem Gelände, müssen sie einen Test für gefährliches Gelände absolvieren. Antigrav Einheiten können sich während ihrer Bewegung auch über andere befriedete Einheiten bewegen, dürfen aber nicht auf ihnen landen. Feindliche Einheiten und Kontrollzonen wirken sich normal auf Antigrav Einheiten aus.

Ein Antigrav Einheit kann zu Beginn jeder Aktion die sie ausführt, erklären das sie auftaucht, auch wenn die Antigrav Einheit *Feuerbereitschaft* einnimmt. Eine Antigrav Einheit kann nicht als Teil einer *Dauerfeuer* oder *Ordnung* Aktion auftauchen. Das Auftauchen zählt als Bewegung für das Auslösen der Feuerbereitschaft feindlicher Einheiten.

Eine aufgetauchte Antigrav Einheit taucht am Ende der Aktion wieder ab. Antigrav Einheiten in Feuerbereitschaft tauchen erst ab, nachdem sie ihren Angriff durchgeführt haben. Aus Antigrav Einheiten mit Transportkapazität dürfen keine Einheiten ein- oder aussteigen, während sie aufgetaucht sind. Wenn sie zerstört werden während sie aufgetaucht sind, werden alle an Bord befindlichen Einheiten ohne Rettungswurf ebenfalls zerstört.

Es wird davon ausgegangen, dass eine aufgetauchte Antigrav Einheit so hoch fliegt, dass dazwischen liegendes Gelände, das näher an der Antigrav Einheit ist, die Schusslinie nicht blockiert. Um zu überprüfen ob die Schusslinie blockiert ist, wird

der Abstand zwischen der Antigrav Einheit und dem Gelände und dann der Abstand zwischen dem Gelände und der Zieleinheit gemessen. Befindet sich die Antigrav Einheit näher am dazwischen liegenden Gelände, wird die Schusslinie nicht blockiert. Befindet sich die Antigrav Einheit weiter vom Gelände entfernt, wird die Schusslinie normal ermittelt. Ist der Abstand gleich, können sowohl die Antigrav Einheit als auch die Zieleinheit aufeinander schießen, aber beide gelten als in Deckung und der Trefferwurf wird um -1 modifiziert.

Antigrav Einheiten können sich während eines Angriffs immer dafür entscheiden, ihren Feuergefechtswert einzusetzen, auch wenn sich feindliche Einheiten in Basekontakt mit ihnen befinden. Wenn sie dies tun, muss der Feind ebenfalls seinen Feuergefechtswert nutzen. Dies stellt dar, dass die Antigrav Einheit vom Boden abhebt und sich außerhalb der Reichweite feindlicher Nahkampfwaffen befindet.

2.1.14. SCHARFSCHÜTZE



Space Marine Scouts

Einige Infanterieeinheiten gelten als Scharfschützen. Würfelt diese separat, wenn ihr mit einer Scharfschützeinheit angreift. Wenn sie treffen, kann der Angreifer aus den Einheiten innerhalb der Reichweite und Schusslinie der Scharfschützeinheit auswählen, welche gegnerische Einheit getroffen wird. Zusätzlich erleidet das Ziel einen Rettungswurfmodifikator von -1.

2.1.15. OBERBEFEHLSHABER



Space Marine Ordensmeister

Oberbefehlshaber repräsentieren hochrangige Kommandoeinheiten. Sie gelten als Befehlshaber und Anführer (siehe 2.1.2 bzw. 2.1.8). Darüber

hinaus erlaubt jede Oberbefehlshabereinheit in der Armee einem Spieler, einmal pro Spielzug einen fehlgeschlagenen Aktionstest (beliebiger Art) zu wiederholen.

2.1.16. VERSTÄRKTE HECKPANZERUNG



Space Marine Land Raider

Einige gepanzerte Einheiten weisen eine dicke Heckpanzerung auf. Diese Fahrzeuge haben rundum die gleiche dicke Panzerung und ignorieren daher den Rettungswurfmodifikator von -1, wenn sie ins Kreuzfeuer geraten.

2.1.17. TELEPORTIEREN



Chaos Space Marine Terminatoren

Einheiten mit der Fähigkeit Teleportieren können plötzlich auf dem Schlachtfeld auftauchen, entweder weil sie Zugang zu technologischen oder arkanen Geräten haben, die es ihnen ermöglichen, sich sofort von einem Ort zum anderen zu bewegen, oder weil sie sich sehr gut verstecken können und dann plötzlich wie aus dem Nichts auftauchen.

Verbände, in denen alle Einheiten über diese Fähigkeit verfügen, können als Reserve zurückgehalten werden. Sie können zu Beginn jeder Runde erscheinen. Platziere den Verband einfach zu Beginn einer beliebigen Runde an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch, bevor der Strategiewurf abgehandelt wird. Einheiten müssen innerhalb von 5 cm von anderen Einheiten aus dem selben Verband platziert werden. Wenn sich beispielsweise ein ganzer Verband ins Spiel teleportiert, könnte die erste Einheit irgendwo platziert werden, alle

anderen Einheiten müssten jedoch innerhalb von 5 cm von einer bereits platzierten Einheit platziert werden. Alle Einheiten müssen außerhalb feindlicher Kontrollzonen platziert werden. Wenn eine Einheit in gefährlichem Gelände platziert wird, muss beim Platzieren ein Test für gefährliches Gelände abgelegt werden.

Teleportieren ist von Natur aus gefährlich und verläuft nicht immer wie geplant. Um dies darzustellen, würfelt einen W6 für jede Einheit, die sich ins Spiel teleportiert. Für jede gewürfelte 1 erhält der Verband eine Beschussmarke.

2.1.18. GELÄNDEGÄNGIG



Space Marine Vindicator

Einige Fahrzeugeinheiten werden als geländegängig bezeichnet. Sie können gefährliches Gelände leichter bewältigen als andere Fahrzeuge. Um dies darzustellen, können sie alle fehlgeschlagenen Tests für gefährliches Gelände wiederholen.

2.1.19. LANGSAM UND STETIG



Imperator-Klasse Schlachtschiff

Einige Raumschiffseinheiten gelten als langsam und stetig. Sie dürfen nicht in den ersten beiden Runden eines Gefechts verwendet werden, es sei denn, das Szenario sieht ausdrücklich etwas anderes vor.

SONDERREGEL

Wiederholungswürfe

An manchen Stellen gewähren die Regeln Wiederholungswürfe. Diese beziehen sich immer auf einen einzelnen Würfel, sofern nicht anders beschrieben. Kein Würfel darf mehr als einmal wiederholt werden und das Ergebnis des zweiten Wurfs muss akzeptiert werden.

2.1.20. HILFSTRANSPORTSCHIFF



Tau Manta

Hilftransportschiffe ähneln einer Mischung aus einem Antigrav Fahrzeug und einem Flugzeug. Sie bleiben hoch oben in der Luft, schweben aber über dem Schlachtfeld und schießen, wenn notwendig, über dazwischen liegendes Gelände. Die Hilftransportschiffe Fähigkeit ist identisch mit denen einer aufgetauchten Antigrav Einheit. Hilftransportschiffe können regulär beschossen werden, Flugabwehrwaffen sind nicht erforderlich. Bei einem Angriff erzwingen Hilftransportschiffe automatisch ein Feuergefecht auf die gleiche Art und Weise, wie es auch Antigrav Einheiten tun können. Es wird davon ausgegangen, dass Hilftransportschiffe oder die von ihnen transportierten Truppen entsprechend ausgerüstet sind, um wie gewohnt Truppen ein- und auszuladen.

2.1.21. PLANETARE SELBSTLANDUNG



Dark Eldar Exekutor

Die planetare Selbstlandung wird genauso abgehandelt wie eine Planetare Landung (siehe 4.4).

Sowohl die Runde, in dem die Einheit ankommt, als auch der Landeort werden vorab festgelegt. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass diese Einheiten, da sie viel kleiner als den Planeten umkreisende Raumschiffe sind, in der selben Runde wie ein feindliches Raumschiff erscheinen dürfen.

In der vorgesehenen Runde wird die Einheit mit planetarer Selbstlandung in der normalen Aktivierungssequenz aktiviert, wie bei Raumschiffen. Nominiert die Aktion für den Verband und würfelt um ihn zu aktivieren. Wenn der Verband nicht aktiviert werden kann, wird seine Ankunft auf die nächstfolgende Runde verschoben. Wenn die Aktivierung erfolgreich ist, platziert der Verband an der geplanten Landezone und bestimmt die Abweichung gemäß 4.4, als wäre es eine normale planetare Landung, einschließlich beladener Einheiten, die in bis zu 5 cm landen. Ab diesem Zeitpunkt verläuft die Aktion des Verbands wie üblich. Der Verband erhält zu Beginn seiner Aktion die freie Bewegung durch die Platzierung der planetaren Landung, wird aber ansonsten wie gewohnt aktiviert.

Hinweis: Die Aktion wird bei der Aktivierung ausgewählt, bevor die Abweichung bestimmt wird. Wähle die Aktion sorgfältig aus, da eine schlechte Abweichung dazu führen kann, dass einige Aktionen unwirksam sind.

2.1.22. ENTBEHRLICH



Niedere Dämonen des Chaosgottes Nurgle

Einige Einheiten werden von ihren Verbündeten als ablativ oder entbehrlich angesehen. Dies kann daran liegen, dass die Einheiten speziell dafür geschaffen wurden, sich selbst zu opfern oder dass die Einheiten einfach keinen Wert haben.

Ein Verband erhält keine Beschussmarken, wenn eine Einheit mit der Eigenschaft Entbehrlich zerstört wird. Dazu gehören die zusätzliche Beschussmarke für den ersten Verlust eines Kreuzfeuers und jene für Einheiten, die zerstört

werden, weil sie sich nach einer Bewegung außerhalb der Formation befinden.

Wenn eine entbehrliche Einheit von einer Waffe mit *Versprengen* getroffen wird, verursacht sie keine Beschussmarke. Wenn ein Verband vollständig aus entbehrlichen Einheiten besteht, gilt für sie keine der oben genannten Regeln.

Entbehrliche Einheiten, die bei einem Angriff vernichtet wurden, zählen regulär zur Berechnung des Ergebnisses (siehe 1.12.7).

2.1.23. TUNNELGRÄBER



Trygon der Tyraniden

Verbände, in denen alle Einheiten Tunnelgräber sind oder in Einheiten mit dieser Fähigkeit transportiert werden, können in Reserve gehalten werden und ab Beginn der zweiten Runde oder danach erscheinen. Stell die Einheiten so auf, dass sie die Tischkante ihrer eigenen Seite berühren, bevor das Spiel beginnt, und zwar gleichzeitig mit dem Aufstellen der Raumschiffe (siehe 4.3.1). Zu diesem Zeitpunkt sollten auch alle transportierten Einheiten aus dem Verband zur Seite gestellt werden.

Notiere insgeheim den Zeitpunkt und die Koordinaten an dem die Tunnelgräber auftauchen (siehe 4.3.1). Tunnelgräber können ab der zweiten Runde in der eigenen Tischhälfte auftauchen und ab der dritten Runde auch in der gegnerischen Tischhälfte.

Platziere die Tunnelgräbereinheit zu Beginn der angegebenen Runde an den notierten Koordinaten, bevor Einheiten mit der Teleportieren Eigenschaft platziert werden. Alle Einheiten in Transportern dürfen sofort nach dem Erscheinen den Transporter verlassen. Das Erscheinen zählt nicht als Bewegung zum Auslösen von Feuerbereitschaft, das Verlassen der Transportfahrzeuge hingegen löst wie gewohnt die Feuerbereitschaft aus.

Wenn die Tunnelgräber Einheit in einem für sie unpassierbaren Gelände, unter einer befriedeten

Einheit oder in einer feindlichen Kontrollzone auftaucht, wird davon ausgegangen, dass die an Bord befindliche Sensorsensoren sie zu einem anderen Austrittspunkt umleitet. Die Einheit sollte vom gegnerischen Spieler zum nächstgelegenen Punkt auf dem Tisch bewegt werden, an welchem sie erscheinen kann.

Verbände mit mehreren Tunnelgräbern notieren eine Stelle an der sie auftauchen. Platziere eine Einheit des Verbands an diesem Ort oder im Umkreis von 5 cm von einer anderen Einheit, die bereits platziert wurde, solange alle Einheiten im Umkreis von 15 cm vom Ort und in der entsprechenden Tischhälfte platziert werden.

Die Tunnelgräber Einheit und alle darin transportierten Einheiten können in dem Zug, in dem sie erscheinen, eine Aktion ausführen.

2.2. SPEZIALWAFFEN

Einige exotische oder mächtige Waffen verfügen über besondere Fähigkeiten, um ihre einzigartigen Eigenschaften darzustellen. Alle besonderen Fähigkeiten, die für eine Waffe gelten, werden in der Zeile für die Waffe im Profil einer Einheit vermerkt.

2.2.1. FLUGABWEHRWAFFEN



Hydra Flakpanzer des Astra Militarum

Einige der in Epic verwendeten Waffen werden in Luftkämpfen oder zur Verteidigung gegen Flugzeuge eingesetzt. Diese Waffen werden in den Regeln zusammenfassend als Flugabwehrwaffen bezeichnet. Flugabwehrwaffen haben einen AA-Feuerkraftwert, zusätzlich können sie auch AP- oder AT-Feuerkraftwerte haben. Beispielsweise hat der Space Marine Hunter einen Feuerkraftwert von AT4+/AA4+. Die Regeln für das Abhandeln von Flugabwehrfeuer sind vollständig in den Regeln für Luft- und Raumfahrteinsätze beschrieben (siehe Kapitel 4).

2.2.2. VERSPRENGEN



Valkyrie des Astra Militarum

Bestimmte Waffen dienen dazu, feindliche Verbände zu versprengen und feindliche Truppen zu zerstreuen. Waffen mit Versprengen verursachen bei einem gegnerischen Verband für jeden Treffer den sie verursachen, eine Beschussmarke und nicht für jeden verursachten Verlust. Es werden keine zusätzlichen Beschussmarken für Verluste durch Waffen mit Versprengen platziert sondern ausschließlich für erfolgreiche Trefferwürfe.

2.2.3. ZUSÄTZLICHE ANGRIFFE



Ork Killa Bot

Einige Waffen verfügen über zusätzliche Attacken (EA+x). Mit diesen Waffen bewaffnete Einheiten erhalten während eines Angriffs zusätzliche Attacken in Höhe von x. Eine Nahkampfwaffe, die beispielsweise über zusätzliche Attacken (EA+2) verfügt, gewährt der Einheit die sie verwendet zwei zusätzliche Nahkampfattacken bei einem Angriff. Gibt der Eintrag einen Würfelwurf statt einer Zahl an, wird die Anzahl der Attacken zufällig ermittelt. Eine Handfeuerwaffe mit zusätzlichen Attacken (W3) würde zum Beispiel bei W3-mal angreifen. Zusätzliche Attacken können für Nahkampf- und Feuergefechtangriffe gelten.

Wenn die Fähigkeit *Erstschiß*, *Makrowaffe* oder *Titanen-Killer* für eine Waffe mit zusätzlichen Attacken angegeben ist, erhalten nur die zusätzlichen Attacken diese Eigenschaft. Andernfalls zählt es für alle Nahkampfangriffe, wenn es sich um eine Angriffswaffe handelt, bzw. alle Feuergefechtsangriffe, wenn es eine Handfeuerwaffe ist.



2.2.4. ERSTSCHLAG



Lictor der Tyraniden

Erstschatz Waffen schlagen bei einem Angriff zuerst zu. Führe den Angriff aus und füge der feindlichen Einheit Schaden zu, bevor die feindliche Einheiten angreifen. Dies kann dazu führen, dass einige feindliche Einheiten bereits vernichtet werden, bevor sie angreifen können.

Wenn gegnerische Einheiten ebenfalls von Erstschatz profitieren, werden alle Erstschatzangriffe gleichzeitig ausgeführt und ihre Ergebnisse auf beide Seiten angewendet, bevor weitere andere Angriffe abgehendelt werden.

2.2.5. DECKUNG IGNORIEREN



Bombard des Astra Militarum

Einige Waffen sind in der Lage Deckung zu ignorieren. Diese Waffen machen Deckung zunichte, indem sie diese entweder sprengen oder einfach ganz umgehen. Waffen mit dieser Eigenschaft negieren sowohl den Trefferwurfmodifikator als auch den Deckungswurf vollständig.

2.2.6. MAKROWAFFEN



Space Marine Fellblade

Einige der in Epic verwendeten Waffen sind riesig. Diese Waffen werden in den Regeln

zusammenfassend als Makrowaffen bezeichnet. Nur Einheiten mit verstärkter Panzerung oder unmodifizierten Rettungswürfen erhalten einen Rettungswurf gegen Treffer einer Makrowaffe (siehe 2.1.6 und 2.1.11). Alle anderen getroffenen Ziele erhalten überhaupt keinen Rettungswurf. Die folgenden Regeln erläutern im Detail wie das funktioniert.

Schussangriffe: Makrowaffen, die für Schussangriffe verwendet werden können, haben keine AP- oder AT-Werte. Stattdessen haben sie einen Makrowaffenwert (MW). Beispielsweise hat das auf einem Warlord Titan montierte Vulkangeschütz einen Feuerwert von MW 2+. Führt einen normalen Trefferwurf durch. Makrowaffen können jede Art von Ziel treffen, das erwähnte Vulkangeschütz trifft daher bei einem Wurf von 2+ jede Art von Ziel. Nur Einheiten mit verstärkter Panzerung oder unmodifizierten Rettungswürfen erhalten einen Rettungswurf gegen Treffer einer Makrowaffe. Alle anderen getroffenen Ziele erhalten keinen Rettungswurf. Deckungswürfe werden ebenfalls annulliert, der Treffermodifikator -1 wird aber angewendet. Einheiten an Bord eines Transportfahrzeugs, die durch eine Makrowaffe zerstört wurden, erhalten nur dann einen Rettungswurf, wenn sie auch gegen einen Treffer mit einer Makrowaffe einen Rettungswurf hätten.

Sperrfeuer: Sperrfeuer einer Makrowaffe wird wie üblich abgehendelt, mit der Ausnahme, dass getroffene Einheiten keinen Rettungswurf erhalten, es sei denn, sie verfügen über eine verstärkte Panzerung oder einen unmodifizierten Rettungswurf.

Angriff: Bei einem Angriff können einige Handfeuerwaffen und Nahkampfwaffen über die Makrowaffenfähigkeit verfügen. Getroffene Ziele erhalten nur dann einen Rettungswurf wenn sie über verstärkte Panzerung oder einen unmodifizierten Rettungswurf verfügen.

Zuweisen von Treffern: Wenn ein angreifender Verband sowohl mit normalen Waffen als auch mit Makrowaffen Treffer erzielt, muss der gegnerische Spieler zuerst die normalen Treffer zuteilen, Rettungswürfe ausführen und dann die Makrowaffentreffer zuweisen und Rettungswürfe durchführen. Treffer durch Makrowaffen können nur auf Einheiten angewendet werden, die in der Lage sind, von einer Makrowaffe getroffen zu werden.

2.2.7. EINZELSCHUSS



Vulture des Astra Militarum

Bei einigen Waffen handelt es sich um Einzelschusswaffen. Diese Waffen dürfen nur einmal pro Spiel verwendet werden und dürfen danach nicht erneut abgefeuert werden. Notiert dies auf einem Stück Papier oder über eine andere Form der Markierung, z.B. durch einen Würfel oder einen Marker.

2.2.8. LANGSAMES FEUERN



Manitor des Astra Militarum

Einige Waffen schießen sehr langsam. Das Nachladen dieser Waffen nach dem Abfeuern dauert einen kompletten Zug. Einheiten die gefeuert haben können im nächsten Zug nicht feuern. Dreh die Einheit einfach um, sodass sie vom Feind abgewandt ist, wenn sie nicht feuern kann und dreh sie zurück wenn sie nächste Runde erneut feuern kann. Natürlich kann auch jede andere Markierung verwendet werden.

2.2.9. TITANEN-KILLER



Shadowsword des Astra Militarum

Einige Waffen gelten als Titanen-Killer. Feindliche Einheiten, die von solchen Waffen

getroffen werden, dürfen keinen Deckungs- oder Rettungswurf absolvieren, selbst wenn sie über eine verstärkte Panzerung verfügen. Darüber hinaus gelten weitere Sonderregeln, wenn es sich bei der Zieleinheit um eine Kriegsmaschine handelt (siehe Kapitel 3). Ansonsten werden Titanen-Killer als Makrowaffen behandelt.

2.2.10. INDIREKTES FEUER



Basilisk des Astra Militarum

Einige Waffen verfügen über die Fähigkeit zum indirekten Feuern. Diese Waffen dürfen indirekt schießen wenn der Verband eine *Dauerfeuer* Aktion durchführt. Wenn ein Verband den Aktionstest nicht besteht, können die Einheiten im Rahmen ihrer *Halten* Aktion normal schießen, sie dürfen jedoch nicht indirekt schießen. Einheiten, die indirekt schießen, erhalten den Modifikator +1 für die Durchführung der *Dauerfeuer* Aktion. Für ein indirektes Feuer ist keine Schusslinie erforderlich, da die Geschosse hoch in die Luft abgefeuert werden und die Schüsse auf das Ziel niedergehen und dabei das dazwischenliegende Gelände ignorieren. Die Koordinaten für den Beschuss werden von Spähern bereitgestellt, die sich entweder in anderen verbündeten Verbänden befinden, die über eine Schusslinie verfügen, oder von umlaufenden Spionagesatelliten oder -flugzeugen zur Verfügung gestellt werden. Die hohe Flugbahn erhöht die Reichweite der indirekt abgefeuerten Waffen erheblich, bedeutet aber, dass sie nicht auf Ziele in der Nähe schießen können. Waffen die indirekt schießen verdoppeln ihre Reichweite, haben jedoch eine Mindestreichweite von 30 cm.





KRIEGSMASCHINEN

3. KRIEGSMASCHINEN

Wie sehr ähnelt er einem Gott, diese uralte Maschine, die Erste seiner Art! Seine mächtigen Fäuste, massiv wie zwei Türme der Zerstörung, beladen mit dem Untergang der erbitterten Feinde der Menschheit. Er wacht jetzt über uns, während die Schlacht beginnt, und in seinem Schatten werden wir gegen unsere Feinde vorrücken und sie besiegen.

Unbekannt

Auf den Schlachtfeldern des 41. Jahrtausends gibt es einige unglaublich große Fahrzeuge, von denen viele hoch über dem Schlachtfeld aufragen und Waffenbatterien von erschreckender Macht tragen. Am berühmtesten sind die vom Adeptus Mechanicum des Imperiums erschaffenen Titanen, aber es gibt noch viele andere, darunter die Garganten, die von Ork Armeen eingesetzt werden, und die lebenden Bio-Titanen der Tyraniden. Alle diese Einheiten werden in den Epic-Regeln als Kriegsmaschinen bezeichnet.

Zu den Kriegsmaschinen gehören alle sehr großen Maschinen, wie die erwähnten Garganten der Orks, Titanen des Imperiums, Baneblades des Adeptus Militarum und Thunderhawks der Space Marines. Aufgrund ihrer enormen Größe und unglaublichen Widerstandsfähigkeit unterscheiden sich Kriegsmaschinen stark von anderen Einheiten, und aus diesem Grund werden viele der Grundregeln geändert, wenn es um Kriegsmaschinen geht.

Der Hauptunterschied zwischen einer Kriegsmaschine und einem normalen Fahrzeug besteht jedoch darin, dass die Kriegsmaschine über eine Schadenskapazität (abgekürzt DC) verfügt. Sie gibt an, wie viele Verluste die Kriegsmaschine absorbieren kann, bevor sie aus dem Spiel entfernt wird. Beispielsweise hat ein Titan der Warlord Klasse eine DC von 8 und es sind daher acht Verluste erforderlich, um ihn zu zerstören. Für die meisten Regelzwecke zählt eine Kriegsmaschine als eine Anzahl an Einheiten, die ihrer anfänglichen Schadenskapazität entspricht. Die anfängliche Schadenskapazität einer Kriegsmaschine wird auch verwendet, um zu berechnen, wie viele Würfel sie bei einem Angriff wirft, wie leicht es ist, sie aufzureiben und so weiter. Diese und alle weiteren Sonderregeln werden im Folgenden ausführlich beschrieben.

3.1. BEWEGUNG

Kriegsmaschinen folgen den gleichen Bewegungsregeln wie jede andere Einheit. Kriegsmaschinen, welche einen gefährlichen Geländetest nicht bestehen, erleiden einen Treffer (siehe die Schadensregeln unten).

3.1.1. VERBÄNDE

Kriegsmaschinen sind so groß, dass sie meist als Einzeleinheiten aufgestellt werden. Obwohl es sich nur um eine Einheit handelt, ist die Kriegsmaschine dennoch ein separater Verband. Alle Regeln für Verbände gelten auch für sie.

Einige kleinere Kriegsmaschinen wie Baneblades operieren in Verbänden aus mehr als einer Einheit. Kriegsmaschinen gelten als in Formation, wenn sie sich in einem Abstand zu einer anderen Einheit des selben Verbands befinden, der ihrer anfänglichen Schadenskapazität multipliziert mit 5 cm entspricht. Beispielsweise hat ein Baneblade eine anfängliche Schadenskapazität von 3 und bleibt daher in Formation, solange er sich innerhalb von $(3 \times 5 \text{ cm}) = 15 \text{ cm}$ von einer anderen Einheit des selben Verbands befindet.

3.1.2. KONTROLLZONEN

Kriegsmaschinen verfügen wie jede andere Einheit über eine Kontrollzone. Bei einem Angriff verlieren sie ihre Kontrollzone erst, wenn sie von einer Anzahl an Einheiten angegriffen werden, die ihrer anfänglichen Schadenskapazität entspricht.

3.1.3. TRANSPORT

Einige Kriegsmaschinen sind in der Lage, andere Einheiten zu transportieren. Diese Kriegsmaschinen stellen eine Ausnahme von der Regel dar, dass Transportfahrzeuge nur Einheiten ihres eigenen Verbands transportieren dürfen. Stattdessen

kann ein Kriegsmaschinentransportfahrzeug Einheiten aus einem anderen Verband transportieren, solange der gesamte Verband von der Kriegsmaschine transportiert werden kann und der gesamte Verband im Rahmen derselben Bewegung einsteigt. Eine Kriegsmaschine kann weiterhin nach den normalen Regeln andere Einheiten aus ihrem eigenen Verband transportieren (siehe 1.7.5).

Damit ein Verband einsteigen kann, müssen die einsteigenden Einheiten während ihrer Aktion in Basekontakt mit der Kriegsmaschine gelangen. Die Kriegsmaschine darf eine Aktion durchgeführt haben, bevor der Verband einsteigt, darf aber

danach keine Aktion mehr ausführen. Während des Transports dürfen die Einheiten nicht schießen oder andere Aktionen ausführen, außer sich in der Endphase zu sammeln (siehe 1.14.1).

Sobald die zu transportierenden Einheiten eingestiegen sind, kann die Kriegsmaschine in einer späteren Runde im Rahmen einer ihrer eigenen Aktionen sich mit ihnen bewegen. Es kann die transportierten Einheiten am Ende einer Bewegung auf die gleiche Weise wie ein normales Transportfahrzeug absetzen, d.h. die Einheiten werden am Ende einer Bewegung innerhalb von 5 cm vom Transportfahrzeug platziert.



Chaos Banelord Titan

Wenn ein Verband das Transportfahrzeug verlässt, zählt er für diese Runde als aktiviert und kann keine weitere Aktion durchführen. Der Verband darf aber an einem Angriff teilnehmen oder schießen, wenn die Kriegsmaschine, welche den Verband transportiert hat, diese Aktionen durchführen kann. In beiden Fällen werden die Kriegsmaschine und die transportierten Einheiten als ein einziger Verband behandelt, bis der Beschuss oder Angriff abgeschlossen sind. Die Kriegsmaschine und der ausgestiegene Verband werden als separate Verbände behandelt, sobald die Kriegsmaschine ihre Aktion vollständig abgehendelt hat.

Zum Beispiel könnte eine Kriegsmaschine eine *Eilschritt* Aktion ausführen und alle Truppen am Ende der Bewegungen aussteigen lassen. Die Kriegsmaschine und die ausgestiegenen Einheiten könnten dann gemeinsam auf einen anderen Verband schießen, aber alle Schüsse würden den -1 Modifikator für Schüsse während einer *Eilschritt* Aktion erleiden. Alternativ könnte eine Kriegsmaschine am Ende ihrer Angriffsbewegung alle transportierten Einheiten aussteigen lassen. Sie und die aussteigenden Einheiten würden für den folgenden Angriff als ein einziger Verband behandelt, als ob sie einen gemeinsamen Angriff durchführen würden (siehe auch 2.1.2).

3.2. BESCHUSS

Beim Schießen auf oder mit Kriegsmaschinen gelten die folgenden Sonderregeln. Im Allgemeinen werden Kriegsmaschinen auf die gleiche Weise behandelt wie gepanzerte Fahrzeuge (d.h. jeder Treffer, der ein gepanzertes Fahrzeug treffen würde, kann sich auch auf eine Kriegsmaschine auswirken). Eventuelle Ausnahmen hiervon sind unten aufgeführt.

3.2.1. ZUWEISEN VON TREFFERN

Normalerweise darf einer Einheit in einem Verband nur ein Treffer zugewiesen werden, bis allen Einheiten im Verband jeweils ein Treffer zugeteilt wurde. Dies gilt nicht für Kriegsmaschinen. Stattdessen teilt der Verteidiger eine Anzahl an Treffern zu, welche der anfänglichen Schadenskapazität der Kriegsmaschine entspricht, bevor er anderen Einheiten Treffer zuweist.

Wenn eine Verband sowohl Kriegsmaschinen als auch reguläre Einheiten umfasst, muss ein

Angreifer angeben, welche Einheiten des Verbands angegriffen werden. Angriffe, die auf andere Einheiten gerichtet sind, können nicht den Kriegsmaschinen im Verband zugewiesen werden und umgedreht.

Für Kriegsmaschinen, die von Waffen angegriffen werden, die Schablonen verwenden, gelten besondere Regeln (siehe 1.9.8). Normalerweise greifen diese Waffen jede Einheit unter der Schablone einmal an. Wenn eine Kriegsmaschine jedoch direkt unter der Mitte einer Schablone liegt, ist sie aufgrund ihrer enormen Größe einer Anzahl von Angriffen ausgesetzt, die der Hälfte ihrer anfänglichen Schadenskapazität entspricht, wobei Brüche aufrundet werden. Beispielsweise würde ein Baneblade (Schadenskapazität 3), welcher sich unter der Mitte der Schablone befindet, zweimal angegriffen werden. Ein kleines Loch in der Mitte der Sperrfeuerschablone ist hierbei hilfreich um zu prüfen ob eine Kriegsmaschine die volle Wirkung des Bombardements erleidet oder nur einmal angegriffen wird.

3.2.2. SCHADENSKAPAZITÄT

Im Gegensatz zu normalen Fahrzeugen können Kriegsmaschinen mehr als einen Treffer absorbieren, bevor sie zerstört werden. Die Anzahl der Treffer, die eine Kriegsmaschine einstecken kann, wird durch ihre Schadenskapazität angezeigt und mit DC abgekürzt. Jeder nicht gerettete Treffer verringert die Schadenskapazität der Kriegsmaschine um 1 Punkt und die Kriegsmaschine wird zerstört wenn ihre Schadenskapazität auf 0 reduziert wird. Platziere für jeden Schadenspunkt, den die Kriegsmaschine erleidet, eine Beschussmarke auf dem Verband der Kriegsmaschine.

3.2.3. KRITISCHE TREFFER

Die in Epic verwendeten Waffen sind so zerstörerisch, dass sie selbst das größte Ziel zerstören oder beschädigen können, wenn sie den richtigen Ort treffen. Um dies darzustellen, besteht bei jedem Treffer auf einer Kriegsmaschine (unabhängig davon, wie er verursacht wurde) die Chance, einen kritischen Schaden zu verursachen. Wirf einen W6 für jeden Treffer, der bei einer Kriegsmaschine erzielt wird. Bei einem Wurf von 1–5 erleidet das Ziel normalen Schaden und seine Schadenskapazität wird um 1 Punkt verringert. Bei einer 6 hat der Treffer kritischen Schaden verursacht; Die Kriegsmaschine verliert immer

noch einen Punkt Schadenskapazität, erleidet aber zusätzlich einen kritischen Treffer.

Die Auswirkung eines kritischen Treffers ist im Profil der Kriegsmaschine aufgeführt und variiert je nach Kriegsmaschinentyp. Beispielsweise sind imperiale Titanen anfällig gegen Treffer an ihren gefährlich instabilen Plasmareaktoren, während Ork Garganten dafür bekannt sind, Feuer zu fangen, und so weiter.

Wenn eine Kriegsmaschine mehr als einen kritischen Treffer erleidet, sind die Auswirkungen aller Treffer kumulativ.

3.2.4. BESCHUSSMARKEN

Jedes Mal, wenn eine Kriegsmaschine einen Schadenspunkt verliert, erhält der Verband, zu dem sie gehört, eine Beschussmarke. Wenn eine Kriegsmaschine durch die Wirkung eines kritischen Treffers zerstört wird, erhält der Verband, zu dem sie gehört, eine Anzahl zusätzlicher Beschussmarken, welche der verbliebenen Schadenskapazität der Kriegsmaschine entspricht. Wenn beispielsweise ein zuvor unbeschädigter Baneblade in einer superschweren Panzerkompanie durch einen einzigen kritischen Treffer zerstört würde, würde die Kompanie drei Beschussmarken für den erlittenen Schaden erhalten, da der Baneblade über drei Punkte Schadenskapazität verfügt.

Um eine Kriegsmaschine zu unterdrücken oder aufzureiben, ist eine Anzahl an Beschussmarken erforderlich, die der anfänglichen Schadenskapazität einer Kriegsmaschine entspricht. Addiere die anfängliche Schadenskapazität aller Kriegsmaschinen im Verband, um herauszufinden, wie viele Beschussmarken erforderlich sind, um den Verband aufzureiben. Wenn der Verband Einheiten umfasst, die keine Kriegsmaschinen sind, addieren die anfängliche Schadenskapazität aller Kriegsmaschinen im Verband zur Anzahl der regulären Einheiten, um die Moral des Verbands zu ermitteln. Beispielsweise würde ein Ork Verband mit einem Mega Transportpanza (DC 3) und sechs Boyz durch $3 + 6 = 9$ Beschussmarken aufgerieben werden. Kriegsmaschinen sammeln sich nach den normalen Regeln.

Für alle Regelzwecke wird davon ausgegangen, dass eine aufgeriebene Kriegsmaschine über eine Anzahl von Beschussmarken verfügt, die ihrer anfänglichen Schadenskapazität entspricht. Befinden sich nach dem Rückzug feindliche Einheiten im Umkreis von 15 cm um die Kriegsmaschine, erleidet sie für jede feindliche Einheit im Umkreis von 15 cm einen zusätzlichen Schadenspunkt (kein Rettungswurf möglich). Zusätzliche Treffer, die durch das Verlieren eines Angriffs oder das Erhalten von Beschussmarken verursacht werden, während sie aufgerieben ist, verursachen jeweils einen Schadenspunkt. Würfel für diese zusätzlichen Treffer wie üblich auf kritische Treffer.



Space Marine Thunderhawk Transporter

3.2.5. TITANEN-KILLER

Einige Einheiten sind mit Waffen bewaffnet, die als Titanen-Killer gelten (siehe 2.2.9). Viele dieser Waffen sind in der Lage, eine Kriegsmaschine mit einem einzigen Schuss zu zerstören. Feindliche Einheiten, die von solchen Waffen getroffen werden, dürfen keinen Deckungs- oder Rettungswurf absolvieren, selbst wenn sie über eine verstärkte Panzerung verfügen. Die Trefferwurfmodifikation durch Deckung gilt weiterhin.

In dem Profil von Titanen-Killer Waffen ist in der Regel in Klammern ein Würfelwurf vermerkt. Beispielsweise gilt das Vulkangeschütz, welches auf einem Shadowsword des Astra Militarum montiert ist, als Titanen-Killer (W3). Wenn eine solche Waffe eine Kriegsmaschine trifft, erleidet die Kriegsmaschine Schaden in Höhe des Würfelwurfs der entsprechenden Art von Würfeln. Jeder erwürfelte Schaden verringert die Schadenskapazität der Kriegsmaschine um 1 Punkt. Würfel für jeden verursachten Schadenspunkt für kritische Treffer. Titanen-Killer, die keinen Würfelwurf in Klammern haben, verursachen einen Schadenspunkt.

Wenn Titanen-Killer mit einer zufälligen Anzahl Schadenspunkten einen Treffer erzielen, muss sofort nach der Zuteilung für den Schaden gewürfelt werden. Es wird davon ausgegangen, dass der Kriegsmaschine eine Anzahl an Treffern zugeordnet wurde, die dem gewürfelten Schaden entspricht. Dies dient ausschließlich der Zuordnung. Der Schaden wird wie gewohnt erst nach der Zuweisung der Treffer angewendet.

3.3. ANGRIFF

Kriegsmaschinen können bei einem Angriff verheerende Auswirkungen haben, was sich in den folgenden Sonderregeln widerspiegelt.

3.3.1. ANGRIFFSBEWEGUNGEN

Wenn eine Kriegsmaschine angreift, ist es ihr erlaubt, alle regulären Einheiten, die zum Zielverband gehören, aus dem Weg zu schieben und ihre Angriffsbewegung fortzusetzen. Bewege die Kriegsmaschine so weit wie gewünscht und platziere dann alle Einheiten, die aus dem Weg geschoben wurden, so nah wie möglich an ihrem Startpunkt, während Sie immer noch die Basis der Kriegsmaschine berühren, die sie so unsanft zur Seite gestoßen hat. Eine Kriegsmaschine kann eine Einheit pro Punkt ihrer anfänglichen Schadenskapazität auf diese Weise beiseite schieben. Kriegsmaschinen dürfen andere Kriegsmaschinen nicht aus dem Weg schieben.

Die Regel, dass sich beim Angriff nicht mehr als zwei Einheiten in Basekontakt mit einer feindlichen Einheit bewegen dürfen, gilt nicht für Kriegsmaschinen. Stattdessen kann eine Kriegsmaschine bis zu zwei feindlichen Einheiten pro Punkt ihrer anfänglichen Schadenskapazität in Basekontakt haben. Ein Baneblade mit einer Schadenskapazität von 3 könnte daher mit bis zu sechs feindlichen Einheiten kontaktiert werden.

SPIELBEISPIEL

Titanen-Killer Waffen

Eine Verband aus Shadowswords erzielt 3 Treffer mit der Sonderregel Titanen-Killer (W3) gegen einen Verband aus zwei Warhound Titanen. Der erste Treffer wird zugewiesen und der Schadenswurf beträgt 2. Dem ersten Titanen werden 2 Treffer zugewiesen. Da es über eine Schadenskapazität von 3 verfügt, kann dem vorderen Warhound immer noch ein zusätzlicher Treffer zugeteilt werden. Der zweite Titanen-Killer Treffer wird daher auf den vorderen Warhound angewendet. Der Würfel ist wieder eine 2. Mehrere Treffer des Titan Killers wirken sich nicht auf andere Einheiten in der Verband aus, sodass der führende Warhound alle 4 Treffer einstecken muss. Da die Anzahl der zugeteilten Treffer die Schadenskapazität des führenden Warhound übersteigt, wird der letzte Treffer dem zweiten Warhound zugeteilt. Beachte das der Schaden erst nach der Zuteilung angewendet wird, selbst wenn der führende Warhound beschädigt worden wäre und die 2 Schadenspunkte des Titan Killers beim ersten Schuss ausreichen würden, um ihn zu zerstören. Der Warhound würde im Spiel bleiben, bis alle Treffer genau wie oben verteilt wurden. Sobald die Zuteilung abgeschlossen ist, wird der Schaden angewendet und der Warhound aus dem Spiel entfernt.

3.3.2. NAHKAMPF- UND FEUERGEFECHTSANGRIFFE

Eine Kriegsmaschine wirft im Angriff so viele Würfel wie sie anfänglich über Schadenskapazität verfügt. Diese können beliebig zwischen Nahkampf- und Feuergefechtswürfeln aufgeteilt werden. Nahkampfwürfel treffen nur gegnerische Einheiten in Basekontakt, während Feuergefechtswürfel nur Einheiten innerhalb von 15 cm treffen, die keinen Basekontakt haben.

3.3.3. ERGEBNIS BERECHNEN

Für die Berechnung des Kampfergebnis zählt jeder Schadenspunkt, den eine Kriegsmaschine erleidet als Verlust. Jede überlebende Kriegsmaschine zählt als Anzahl an Einheiten entsprechend ihrer anfänglichen Schadenskapazität wenn ermittelt wird, ob eine Seite der anderen zahlenmäßig überlegen ist. Wenn eine Kriegsmaschine einen Angriff verliert, erleidet sie einen zusätzlichen Schadenspunkt für jeden Punkt, um den es im Angriff verloren hat. Würfe wie üblich für kritische Treffer.







LUFT UND RAUMFAHRT

4. LUFT- UND RAUMFAHRT

Krukfang drückte den Steuerknüppel nach vorne und steuerte Deffblasta in einen Bombardierungsangriff. Die Worte von Gobstikk kamen ihm wieder in den Sinn, als der Mek dem jungen Krukfang das Fliegen beigebracht hatte. Lange, unkontrollierte Ausbrüche, die ihm der kluge Mek beigebracht hatte.

Fighta-Bommer von Gav Thorpe, aus Imperial Armor II

Die meisten Armeen werden von Lufteinheiten unterstützt, die entweder in der Atmosphäre oder aus der nahen Umlaufbahn im Weltraum operieren. Diese Einheiten reichen von kleinen Starrflüglern mit einem einzigen Besatzungsmitglied bis hin zu riesigen Raumschiffen mit Tausenden oder sogar Zehntausenden Besatzungsmitgliedern. Luft- und Raumfahrteinheiten unterscheiden sich stark von allen anderen Einheiten in Epic. Sie sind im Vergleich zu den bisher beschriebenen Bodeneinheiten sehr schnell und durchaus in der Lage, in einer einzigen Runde auf den Spieltisch zu fliegen und ihn wieder zu verlassen. Diese schiere Geschwindigkeit bedeutet, dass nur spezialisierte Bodeneinheiten oder andere Lufteinheiten in der Lage sind, sie anzugreifen. Darüber hinaus verfügen Luft- und Raumfahrteinheiten oft über ein Arsenal äußerst zerstörerischer Waffen, die ihnen in Kombination mit ihrer hohen Geschwindigkeit verheerende Angriffe an nahezu jedem Punkt des Schlachtfelds ermöglichen. Nicht zuletzt sind einige Luft- und Raumfahrteinheiten in der Lage, Bodeneinheiten zu transportieren, auf das Schlachtfeld zu fliegen und ihre Fracht dorthin zu liefern, wo sie benötigt wird.

Die Regeln für Luft- und Raumfahrtoperationen sind einer der kompliziertesten Abschnitte des Epic-Regelwerks. Aus diesem Grund empfehlen wir, einige Spiele ohne Luft- und Raumfahrteinheiten

zu spielen, bevor ihr sie ausprobiert. Beschränkt in den ersten Spielen, die ihr mit diesen Regeln spielt, die Anzahl an Luft und Raumfahrteinheiten. Wir empfehlen ausdrücklich, in den ersten Spielen keine Flugzeuge, Abwurfkapseln und Raumschiffe zu verwenden!

4.1. EINHEITEN

In Epic gibt es zwei Arten von Luft- und Raumfahrteinheiten:

Flugzeug: Der Einheitentyp umfasst alle Starrflügler, die in der Atmosphäre eines Planeten operieren können. Die meisten Flugzeuge werden von leistungsstarken Strahltriebwerken angetrieben und sind in der Lage, schwere Nutzlasten zu transportieren und Tausende von Kilometern pro Stunde zu fliegen. Die Größe der Flugzeuge kann von kleinen einsitzigen Kampfflugzeugen bis hin zu riesigen Transportlandeflugzeugen reichen, die ganze Truppenverbände befördern können. Flugzeuge gehören zu einer von drei Manöverklassen, die bestimmen, wie leicht sie sich während der Bewegung drehen können. Die drei Klassen sind: Jäger, Bomber und Jagdbomber. Auf dem Profil eines Flugzeugs wird anstelle seiner Geschwindigkeit die Manöverklasse vermerkt.

Raumschiff: Diese Kategorie umfasst alle interstellaren Raumschiffe, mit denen Armeen von einem Sternensystem in ein anderes gelangen. Die Größe dieser Schiffe kann variieren, von kleinen Eskorten bis hin zu riesigen Schlachtschiffen, die über genügend Feuerkraft verfügen, um eine ganze Metropole dem Erdboden gleichzumachen. In Epic wird davon ausgegangen, dass sie aus einer niedrigen Umlaufbahn operieren, wo sie Abwurfkapseln landen und Bodentruppen über große Entfernungen unterstützen können.



Space Marine Storm Eagle

4.1.1. VERBÄNDE

Luft- und Raumfahrteinheiten sind wie jede andere Einheit in Verbände organisiert. Luft- und Raumfahrtverbände erhalten zwar Beschussmarken, sie können jedoch nicht aufgerieben oder unterdrückt werden. Darüber hinaus können sie nicht angegriffen werden, einen Angriff unterstützen oder von einer anderen Verband verwendet werden um ein Kreuzfeuer auszulösen, während sie sich in der Luft befinden. Sobald eine Luft- und Raumfahrteinheit gelandet ist, kann sie angegriffen, in einem Kreuzfeuer eingesetzt werden oder in einem Angriff unterstützen und wird wie üblich von Beschussmarken beeinflusst.

4.2. FLUGZEUGE

Flugzeugverbände werden nicht mit anderen Einheiten auf dem Spielfeld platziert. Sie bleiben außerhalb des Tisches. Sie befinden sich im Orbit oder auf einem nahegelegenen Luftwaffenstützpunkt, werden aber auf dem Spielfeld aufgestellt, wenn sie eine Aktion ausführen. Flugzeuge, die in der Lage sind, andere Einheiten zu transportieren, können mit diesen Einheiten bereits an Bord zur Seite gestellt werden. Flugzeuge (sowie alle Einheiten, die sie transportieren) dürfen nur nach den folgenden Regeln ins Spiel kommen.

Flugzeugverbände können nur die folgenden Aktionen ausführen: *Abfangen*, *Bodenangriff*, *Patrouille* oder *Stand Down*. Flugzeugverbände, die einen Aktionstest nicht bestehen, müssen eine *Stand Down* Aktion durchführen.

Abfangen: Nur Jäger und Jagdbomber können diese Aktion wählen. Führe einen Aktionstest für den Verband durch. Bei Erfolg werden die Einheiten so aufgestellt, dass sie die Tischkante berühren. Der Verband kann dann eine Annäherungsbewegung durchführen und anschließend feindliche Flugzeugeinheiten angreifen. In der Endphase muss der Verband eine Abflugbewegung machen und den Tisch verlassen.

Bodenangriff: Führe einen Aktionstest für den Verband durch. Bei Erfolg werden die Einheiten so aufgestellt, dass sie die Tischkante berühren. Der Verband kann dann eine Annäherungsbewegung durchführen und anschließend feindliche Bodeneinheiten angreifen. In der Endphase muss

der Verband eine Abflugbewegung machen und den Tisch verlassen.

Patrouille (abgekürzt CAP): Nur Jäger und Jagdbomber können diese Aktion wählen. Führe einen Aktionstest für den Verband durch. Bei Erfolg werden die Einheiten so aufgestellt, dass sie die Tischkante berühren um anzuseigen wo die Flugeinheiten ins Spiel kommen werden.

Ein Verband auf Patrouille kann sich dafür entscheiden, als Reaktion auf einen feindlichen Bodenangriff eine *Abfangen* Aktion durchzuführen. Zur Durchführung des Abfangens ist kein Aktionstest erforderlich. Es findet statt, nachdem der gegnerische Flugzeugverband seine Annäherungsbewegung durchgeführt hat, aber bevor Flak auf die Bodenangreifer abgefeuert wird oder diese ihren eigenen Angriff durchführen. Verbände bleiben auf Patrouille, bis sie ihre *Abfangen* Aktion durchführen. Wenn der Verband bis zum Ende der Runde keine *Abfangen* Aktion durchgeführt hat, kann er entweder die Patrouille beenden und normal zur Basis zurückkehren oder in der folgenden Runde auf Patrouille bleiben.

Nicht mehr als ein Verband auf Patrouille darf einen Verband abfangen, welcher eine Bodenangriffsmmission durchführt. Die Patrouille ermöglicht es, einen feindlichen Bodenangriff zu unterbrechen und das feindliche Flugzeug abzuwehren, bevor es angreift. Das Abfangen folgt den normalen Regeln und ist praktisch eine Aktion innerhalb einer Aktion. Nachdem das Abfangen durchgeführt wurde, kehrt das Spiel zum Bodenangriff zurück. Dies ist vergleichbar mit der *Feuerbereitschaft* Aktion für Bodentruppen.

Stand Down: Die Verband darf in dieser Runde nichts unternehmen. Ein Flugzeugverband, der seinen Aktionstest nicht besteht, muss sich für eine *Stand Down* Aktion entscheiden.

4.2.1. ANFLUGBEWEGUNG

Flugzeuge, die eine *Abfangen* oder *Bodenangriff* Aktion durchführen, werden so aufgestellt, dass sie die Tischkante ihrer eigenen Seite berühren. Falls im gespielten Szenario keine eigene Tischkante verfügbar ist, wird zufällig eine bestimmt. Nachdem der Verband aufgestellt wurde und keine *Patrouille* Aktion ausführt, wird nun eine Anflugbewegung durchgeführt.

Flugzeuge, die eine Anflugbewegung durchführen, können bei ihrer Bewegung eine unbegrenzte Distanz über den Tisch zurücklegen. Es wird davon ausgegangen, dass Flugzeuge hoch genug über dem Boden fliegen, um über Gelände, Kontrollzonen und andere Einheiten zu fliegen. Aus dem gleichen Grund dürfen andere Einheiten Flugzeuge und Flugzeugkontrollzonen ignorieren, wenn sie sich bewegen. Beachte das Flugzeuge andere Einheiten nicht angreifen können.

Flugzeuge müssen in der Regel geradeaus in die Richtung fliegen, in die sie blicken, und können die Richtung nur durch Drehen ändern. Flugzeuge gehören zu einer von drei Manöverklassen, die bestimmen, wie leicht sie sich drehen können, wenn sie sich bewegen. Die drei Klassen sind: Jäger, Bomber und Jagdbomber. Auf dem Profil eines Flugzeugs wird anstelle seiner Geschwindigkeit die Manöverklasse vermerkt.

Jäger: Jäger dürfen eine Drehung von bis zu 90° durchführen, nachdem sie sich mindestens 30 cm bewegt haben. Sobald ein Jäger eine Drehung ausgeführt hat, muss er sich weitere 30 cm bewegen, bevor er sich erneut drehen kann.

Bomber: Bomber können eine Drehung von bis zu 45° durchführen, nachdem sie sich mindestens 30 cm bewegt haben. Sobald der Bomber eine Drehung durchgeführt hat, muss er sich weitere 30 cm bewegen, bevor er erneut wenden kann.

Jagdbomber: Jagdbomber manövriren im Anflug wie Bomber, wenn sie einen Bodenangriff durchführen (weil sie mit Bomben oder Raketen beladen sind), und verhalten sich sonst wie Jäger.

4.2.2. FLUGZEUGANGRIFFE

Nachdem Flugzeuge ihre Anflugbewegung durchgeführt haben, dürfen sie schießen. Flugzeuge, die eine *Bodenangriff* Aktion durchführen, können einen feindlichen Bodenverband beschließen. Flugzeuge, die eine *Abfangen* Aktion durchführen, können einen feindlichen Flugzeugverband beschließen. Es wird davon ausgegangen, dass Flugzeuge hoch genug in der Luft fliegen, um jedes Gelände zu ignorieren, das die Sichtlinie blockieren könnte, wenn sie auf Ziele schießen. Die Kreuzfeuerregel gilt ebenfalls nicht für Flugzeugangriffe. Abgesehen davon wird Beschuss wie üblich durchgeführt.



Nachdem der Flugzeugverband seinen Beschuss abgehandelt hat, ist seine Aktion beendet. Die Einheiten bleiben bis zur Endphase auf dem Spielfeld. Die Einheiten führen dann eine Abflugbewegung durch und verlassen den Spieltisch (siehe 4.2.6).

4.2.3. FLUGABWEHR

Einige Waffen haben einen Flugabwehrwert (AA), mit dem Flugzeuge angegriffen werden können. Flugzeuge können auf andere Flugzeuge schießen, entweder wenn sie einen Flakangriff durchführen (siehe 4.2.4) oder während einer *Abfangen* Aktion angreifen. Bodeneinheiten dürfen nur auf Flugzeuge schießen, wenn sie einen Flakangriff durchführen, und dürfen nicht als Teil einer ihrer Aktionen auf Flugzeugverbände schießen. Diese Regel verhindert, dass Bodeneinheiten herbeieilen, um Flugzeuge anzugreifen, bevor diese abfliegen.

Würfelt mit dem AA-Wert der Waffe zum Treffen. Wenn ein Treffer erzielt wird, muss das Flugzeug einen Rettungswurf durchführen, um zu sehen, ob es zerstört wird. Die Kreuzfeuerregel gilt nicht für Flugzeuge. Flugzeuge, die eine *Patrouille* oder *Abfangen* Aktion durchführen, können +1 zu allen Trefferwürfen hinzufügen.

Jäger und Jagdbomber können sich, wenn sie getroffen werden, für ein Ausweichmanöver entscheiden. Entweder fliegen alle Flugzeuge eines Verbands ein Ausweichmanöver oder keines. Wenn einem Flugzeug nun ein Treffer zugewiesen wird, kann es anstelle seines normalen Rettungswurfs einen 4+ Rettungswurf nutzen. Flugzeuge verlieren während eines Ausweichmanövers aber ihren Angriff, wenn sie diesen nicht bereits ausgeführt haben. Bringt eine geeignete Markierung am Flugzeug an, um euch daran zu erinnern, dass es nicht schießen kann.

4.2.4. FLAKANGRIFFE

Flugabwehrwaffen sind darauf ausgelegt, defensiv gegen ein angreifendes, feindliches Flugzeug zu feuern, und können daher sofort schießen, nachdem ein feindlicher Flugzeugverband eine Annäherungsbewegung durchgeführt hat, aber bevor dieser angreift. Dies wird als Flakangriff bezeichnet. Flugzeuge, die einen *Bodenangriff* durchführen und mit Flugabwehrwaffen ausgerüstet sind, können möglicherweise auf feindliche Abfangjäger schießen, die in den Feuerbereich

ihrer eigenen Flugabwehrwaffen fallen. Durch einen Flakangriff wird einem Bodenverband nicht die Feuerbereitschaft entzogen.

Flakangriffe dürfen nicht von Verbänden durchgeführt werden, welche derzeit aufgerieben sind oder Marschiert sind. Abgesehen davon handelt es sich bei Flakangriffen um kostenlose Angriffe, und die Durchführung eines Flakangriffs hindert die Einheit nicht daran, später in derselben Runde erneut anzugreifen. Darüber hinaus kann eine Flugabwehrwaffe pro Runde beliebig viele Flakangriffe gegen verschiedene Flugzeugverbände durchführen, solange sie denselben Flugzeugverband nicht mehr als einmal pro Runde angreift. Flugabwehreinheiten in Verbänden, die während der Runde eine Bewegungsaktion durchgeführt haben, feuern in der Endphase mit einem Treffermodifikator von -1.

Beim Beschuss von Flugzeugen ist keine Schusslinie erforderlich, da davon ausgegangen wird, dass sie sich hoch genug über allen Geländemarkmalen befinden. Führt Flakangriffe jeweils einzeln und in beliebiger Reihenfolge durch.

Bodeneinheiten, die mit Flugabwehrwaffen bewaffnet sind, können auf feindliche Flugzeuge schießen, wenn diese an ihnen vorbeifliegen. Um dies darzustellen, können sie auf einen Flugzeugverband schießen, der sich während seiner Annäherungs- oder Rückzugsbewegung innerhalb ihrer Waffenreichweite bewegt hat, selbst wenn sich das Flugzeug zum Zeitpunkt des Angriffs nicht mehr in Waffenreichweite befindet. Angriffe gegen abfliegende Flugzeuge werden abgehandelt, wenn das Flugzeug die Tischkante erreicht, bevor es entfernt wird, um zur Basis zurückzufliegen. Einheiten, die auf einen Flugzeugverband geschossen haben, als dieser sich genähert hat, dürfen nicht noch einmal auf sie schießen, wenn dieser abfliegt.

4.2.5. TRANSPORT VON BODENEINHEITEN

Luftfahrzeuge mit Transportkapazität werden als Transportflugzeuge bezeichnet und dürfen Bodeneinheiten aufnehmen und absetzen. Die transportierte Truppen werden bis zum Einsatz nicht auf dem Spielfeld platziert. Alle Einheiten, die vom Tisch aufgenommen und transportiert werden, können später im selben Transportflugzeug wieder ins Spiel zurückkehren.

Um Einheiten zu transportieren, muss ein Flugzeug eine Bodenangriffsaktion durchführen. Transportflugzeuge werden genauso behandelt wie Kriegsmaschinentransportfahrzeuge und dürfen nur Einheiten eines anderen Verbands transportieren, solange der gesamte Verband in das Transportflugzeug passt (siehe 3.1.3). Wenn ein Transportflugzeug zerstört wird, während es Bodeneinheiten transportiert, werden alle transportierten Truppen dadurch zerstört (in diesem Fall sind keinerlei Rettungswürfe möglich!)

Transportflugzeuge können ihre Fracht auf zwei Arten aufnehmen und absetzen: durch eine Landung oder durch einen Luftangriff.

Landung: Flugzeuge mit Transportfähigkeit können landen, nachdem sie ihre Anflugbewegung durchgeführt haben und eventuelles Flugabwehrfeuer und Flakangriffe abgehandelt wurde. Wenn das Flugzeug in gefährlichem Gelände landet, muss es einen Test für gefährliches Gelände nach den üblichen Regeln absolvieren. Nachdem das Flugzeug gelandet ist, können alle transportierten Einheiten von Bord gehen und werden innerhalb von 5 cm vom Transportflugzeug platziert. Einheiten mit den Sonderregeln Antigrav oder Sprungmodul können stattdessen innerhalb von 15 cm platziert werden, um darzustellen, dass sie aus dem Flugzeug aussteigen, während es landet. Alternativ kann das Flugzeug alle verbündeten Einheiten innerhalb von 5 cm aufnehmen, vorausgesetzt natürlich, dass sie an Bord passen. Nach dem Ein- oder Aussteigen von Einheiten kann das Flugzeug seinen Beschuss durchführen. Die Einschränkungen, die für Einheiten gelten, die aus einem Kriegsmaschinentransportfahrzeug aussteigen, gelten auch für Einheiten, die aus einem Flugzeug aussteigen. Sie können in der Runde in der sie aussteigen keine Aktion ausführen, aber mit dem Flugzeug schießen (siehe 3.1.3).

Sobald das Flugzeug gelandet ist, wird es in jeder Hinsicht als Bodeneinheit mit einer Geschwindigkeit von 0 cm behandelt, d.h. es darf sich nicht bewegen. Es darf in der Runde, in der es landet, keine Aktion ausführen. Wenn es in einen Angriff verwickelt wird und verliert, wird es automatisch zerstört. Sobald das Flugzeug gelandet ist, kann es in der Endphase jeder Runde, einschließlich derjenigen, in der es gelandet ist, eine Rückzugsbewegung durchführen und den Tisch verlassen.

Luftangriff: Transportflugzeuge können wie eben beschrieben landen. Im Anschluss dürfen sie und alle gelandeten Einheiten einen Angriff durchführen, anstatt zu schießen. Das Flugzeug und alle Einheiten, die von Bord gehen, dürfen in diesem Fall in feindliche Kontrollzonen eindringen, als ob sie angreifen würden. Das Flugzeug und alle aussteigenden Einheiten werden für die Dauer des Angriffs als ein einziger Verband behandelt, genauso wie Einheiten, die aus einer Kriegsmaschine aussteigen und eine Angriffsaktion durchführen (siehe 3.1.3). Wenn das Flugzeug den Angriff verliert, wird es zerstört, aber alle ausgestiegenen Einheiten können sich normal zurückziehen.

4.2.6. ABFLUGBEWEGUNG

In der Endphase müssen alle Flugzeuge, die nicht gelandet sind, den Tisch verlassen. Flugzeuge, die gelandet sind, können sich entscheiden den Tisch zu verlassen. Flugzeuge dürfen an **einer beliebigen** Tischkante das Spielfeld verlassen. Bewegt das Flugzeug einfach wie beim Anflug, bis es eine Tischkante erreicht. Dies wird als Abflugbewegung bezeichnet und findet zu Beginn der Endphase statt, bevor sich Bodenverbände sammeln.

4.2.7. BESCHUSSMARKEN

Flugzeuge sammeln Beschussmarken auf ähnliche Weise wie andere Einheiten, werden jedoch auf ganz andere Weise von ihnen beeinflusst. Die Beschussmarken spiegeln die Zeit wider, die zum Aufrüsten und Auftanken von Flugzeugen nach einem Einsatz benötigt wird. Flugzeuge in einem Verband, der unter starkes Feuer geraten ist und daher über viele Marker verfügt, braucht länger, um einsatzbereit zu sein. Es besteht daher ein erhöhtes Risiko, dass der Verband eine Aktion nicht ausführen kann.

Flugzeugverbände erhalten unter diesen Bedingungen Beschussmarken:

💀 Jeder Flugzeugverband, der beschossen wird, sei es durch Flak oder durch *Abfangen*, erhält eine Beschussmarke. Der Verband kann während der Anflugbewegung und der Abflugbewegung nur jeweils eine Beschussmarken erhalten, unabhängig davon, wie viele verschiedene Einheiten aus unterschiedlichen Verbänden ihn beschossen haben.

💀 Für jede abgeschossene Flugzeugeinheit oder erlittenen Schadenspunkt, wenn es sich um eine Kriegsmaschine handelt, erhält der Flugzeugverband eine Beschussmarke.

💀 Wenn der Flugzeugverband von einer anderen Tischkante als der eigenen Tischkante abfliegt erhält der Flugzeugverband eine weitere Beschussmarke.

Flugzeugeinheiten werden durch Beschussmarken nicht unterdrückt oder vernichtet, dürfen sich aber in der Endphase auch nicht sammeln. Wenn der Verband das nächste Mal eine Aktion ausführen möchten, wird der Aktionstest wie gewohnt durchgeführt. Jede Beschussmarke auf dem Verband bewirkt einen Modifikator von -1. Dieser Modifikator ersetzt den Modifikator für das Vorhandensein einer oder mehrerer Beschussmarken und ist kumulativ. Ein Flugzeugverband der normalerweise den Aktionstest auf die 2+ erfolgreich absolvieren würde, aber bereits 2 Beschussmarken in der letzten Runde gesammelt hat, würde den Test z.B. nur auf 4+ erfolgreich bestehen.

Alle Beschussmarken werden sofort nach dem Aktionstest vom Verband entfernt, unabhängig davon, ob der Test erfolgreich war oder nicht. Wenn der Verband den Test besteht, kann er eine Aktion ausführen, wenn sie fehlschlägt, wird stattdessen eine *Stand Down* Aktion durchgeführt und der Verband kann diese Runde nicht das Spielfeld betreten.

Gelandete Flugzeuge werden von allen Beschussmarken wie Bodeneinheiten beeinflusst und dürfen sich in der Endphase wie üblich sammeln. Alle zusätzlichen Beschussmarken, die sie erhalten, werden mitgenommen, wenn sie später wieder abheben. Beachte das ein eventuelles Flakfeuer, Verluste oder die falsche Tischkante während der Abflugbewegung weitere Beschussmarken generieren können.

4.3. RAUMSCHIFFE

Die meisten Armeen haben Zugang zu Raumschiffen, mit denen Abwurfkapseln gelandet und potenziell verheerende Orbitalangriffe ausgelöst werden können. Jeder Raumschifftyp, den eine Armee nutzen kann, verfügt über ein eigenes Profil mit Einzelheiten zu den Abwurfkapseln und Waffen, die das Raumschiff mit sich führt.

Die Raumschiffe des 41. Jahrtausends sind riesig. Sogar ein kleiner Kreuzer der Imperialen Lunar-Klasse wäre über 5 Meter lang, wenn wir ein maßstabgetreues Modell davon machen würden. Aus diesem Grund ist es keiner Seite gestattet, mehr als ein Raumschiff in ihre Armee aufzunehmen.

Raumschiffe können Orbitale Bombardements sowie punktgenaue Angriffe durchführen und Einheiten mit der Fähigkeit *Planetare Landung* landen, wenn sie eine Aktion ausführen. Sie können alle drei Dinge im Rahmen derselben Aktion ausführen, wenn sie dazu in der Lage sind. Ihre riesige Mannschaft ermöglicht es ihnen, eine Vielzahl von Aufgaben gleichzeitig auszuführen.

4.3.1. PLANUNG

Um Raumschiffaktionen durchführen zu können, wird ein Battlefleet Gothic-Modell benötigt. Dies stellt das umlaufende Raumschiff dar.

Der Einsatz von Raumschiffen muss lange im Voraus geplant werden, und aus diesem Grund müssen alle Raumschiffmodelle gleich zu Beginn des Gefechts aufgestellt werden, bevor Bodeneinheiten eingesetzt werden. Wenn beide Spieler Raumschiffe haben, werden diese abwechselnd aufgestellt, beginnend mit dem Spieler mit dem höheren Strategiewert.

Raumschiffe werden so aufgestellt, dass sie die Tischkante ihrer eigenen Seite berühren und in eine beliebige Richtung zeigen. Wählt eine Kante zufällig aus, wenn die Spieler im gespielten Szenario keine Tischkante haben. Während jedes Raumschiff aufgestellt wird, muss der Spieler laut ansagen, in welcher Runde das Schiff ankommen wird. Es ist kein Geheimnis, wann das Raumschiff ankommen wird – es ist viel zu groß, um sich an den Feind heranzuschleichen! Es kann eine beliebige Runde gewählt werden, selbst die Erste. Du darfst jedoch keinen Spielzug wählen, der bereits von einem anderen Raumschiff „belegt“ wurde, und es kann nicht mehr als ein Raumschiff in einem Spielzug über das Schlachtfeld fliegen.

Lege jetzt die Abwurfzone für Einheiten, die mit der Fähigkeit *planetare Landung* ins Spiel kommen (siehe 4.4) fest. Notiert im Geheimen die Koordinaten der Landung sowie den Einschlagpunkt, an dem etwaige Orbitalbombardements einschlagen sollen. Jeder Spieler muss dies der Reihe nach tun, während der andere Spieler nicht zusieht.

Notiert hierfür einfach auf einem Blatt Papier die Koordinaten der Abwurzone und/oder des Bombardements im Verhältnis zur Position des Raumschiffmodells. Die aufgezeichneten Koordinaten bestimmen den Mittelpunkt der Abwurzone und der Orbitalbombardementschablone, das euer Raumschiff abfeuert. Zum Beispiel könnten die Koordinaten für die Abwurzone 60 cm nach oben und 30 cm nach rechts liegen und das Orbitalbombardement 45 cm nach oben und 30 cm nach links abgetragen sein. Diese Koordinaten würden dann, während der Aktivierung des Raumschiffs, relativ zum platzierten Modell, gemessen und entsprechend abgehandelt.

4.3.2. DURCHFÜHRUNG

Raumschiffoperationen finden in der Aktionsphase statt. Führt einfach einen Aktionstest für das Raumschiff durch, so wie ihr es auch für jeden anderen Verband tun würdet. Wenn der Test bestanden wird, kann das Raumschiff wie erwähnt Orbitalbombardierungen, punktgenaue Angriffe und eine planetare Landung durchführen, wie in den folgenden Abschnitten beschrieben (siehe 4.3.3, 4.3.4 und 4.4).

Nachdem etwaige Angriffe oder Landungen stattgefunden haben, wird das Raumschiffmodell entfernt. Wenn der Test fehlschlägt, hat das Raumschiff das Spielfeld noch nicht erreicht und kommt in dieser Runde noch nicht an; Du darfst in der nächsten Runde noch einmal dafür würfeln, solange in dieser Runde noch keine anderen Raumschiffe ankommen. Wenn die kommende Runde bereits von einem anderen Raumschiff „verplant“ ist, erscheint das Raumschiff stattdessen in der nächsten, verfügbaren Runde.

4.3.3. ORBITALBOMBARDEMENT

Wenn ein Raumschiff ein Orbitalbombardement durchführen kann, ist dies in seinem Datenblatt vermerkt.

Orbitale Bombardements decken eine Fläche ab, die erheblich größer ist als ein Sperrfeuer-Bombardement, und erfordern daher eine Orbital-Bombardement-Schablone mit einem Durchmesser von 12 cm. Durch einen bemerkenswerten Glücksfall hat diese zufällig die gleiche Größe wie die Schablone, welche in Legion Imperialis und Adeptus Titanicus verwendet wird. Wenn ihr zufällig eine davon besitzt, empfehlen wir diese zu verwenden (ich weiß, es ist fast so, als hätten wir es geplant, nicht wahr?). Wenn nicht, bastelt eure eigenen Schablonen aus Karton oder Plastik. Es gibt auch eine Reihe von Online Händlern welche lasergeschnittene Schablonen anbieten.

Nehmt eine der Schablonen und platziert sie mit der Mitte an den Koordinaten, die ihr zu Beginn des Kampfes notiert habt. Es muss kein weiterer Aktionstest bestanden werden um das Bombardement durchzuführen – der initiale Test für das Raumschiff, der zuvor bestanden wurde, ermöglicht das Bombardement.

Sobald die Position des Orbitalbombardements ermittelt wurde, werden alle Einheiten unter den Schablonen angegriffen, genau wie bei einem Sperrfeuer (siehe 1.9.8). Orbitale Bombardierungen profitieren niemals von der Kreuzfeuerregel.

4.3.4. PUNKTGENAUE ANGRIFFE

Raumschiffe können über Waffen verfügen, die gezielte Angriffe auf feindliche Kriegsmaschinen



ermöglichen. Dies ist in den Waffenprofilen des Raumschiffs vermerkt, ein Beispiel wären die Lanzenbatterien eines Imperialen Kreuzers der Lunar Klasse. Kriegsmaschinen sind die einzigen Einheiten, die groß genug sind, damit ein Raumschiff sie auf dem Schlachtfeld erkennen kann. Wählt ein gültiges Ziel irgendwo auf dem Spielfeld aus und greift es dann mit den Waffen des Raumschiffs an. Jeder punktgenaue Angriff kann eine andere Kriegsmaschine ins Visier nehmen oder alle Angriffe können auf ein einziges Ziel abgefeuert werden. Die Koordinaten eines punktgenauen Angriffs müssen nicht im Vorfeld aufgeschrieben werden.

4.4. PLANETARE LANDUNG

Einige Armeen dürfen Bodeneinheiten von Raumschiffen mit speziell modifizierten Fahrzeugen landen. Diese Fahrzeuge werden hauptsächlich dazu verwendet, Truppen von umlaufenden Raumschiffen zum darunter liegenden Planeten zu befördern. Die meisten ähneln eher bemannten Raketen als Flugzeugen und sind dafür konzipiert, mit extrem hoher Geschwindigkeit in die Atmosphäre des Planeten abgefeuert zu werden. Im letzten Moment verlangsamen leistungsstarke Düsen den Sinkflug des Fahrzeugs, sodass es selbst und seine Ladung sicher auf der Planetenoberfläche landen können. Die hohen Geschwindigkeiten, mit denen sich die Fahrzeuge fortbewegen, machen es für Waffen nahezu unmöglich, sie anzugreifen, bevor sie gelandet sind. Dies wird als planetare Landung bezeichnet.

Einheiten die eine Planetare Landung durchführen können, haben einen entsprechenden Eintrag in ihrem Datenblatt. In den Datenblättern eines Raumschiffs wird die Art und Anzahl der Einheiten vermerkt, die es transportieren kann und eine planetare Landung durchführen können. Ein Raumschiff transportiert immer genügend dedizierte Einheiten mit der „planetare Landung“ Fähigkeit, wie z.B. die Drop Pods der Space Marines an Bord eines Space Marine Angriffskreuzers. Einheiten, die bei einer planaren Landung ins Spiel kommen, sowie die transportierenden Einheiten (falls vorhanden) werden nicht auf dem Spielfeld aufgestellt, sondern in Reserve gehalten bis sie gelandet sind.

In dem Zug, in welchem das Raumschiff aktiviert, kann auch eine planetare Landung durchgeführt werden. Diese wird nach dem orbitalen Bombardement und/oder gezielten Angriffen durchgeführt. Nimm eine der Einheiten mit der Fähigkeit „planetare Landung“ und platziere sie an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch, innerhalb von 15 cm von den Koordinaten die zu Beginn des Spiels notiert wurden (siehe 4.3.1). Die Einheit weicht dann 2W6 cm in eine zufällige Richtung ab. Wir empfehlen die Verwendung eines Abweichungswürfels von Games Workshop, um die Richtung zu bestimmen, aber jede für beide Seiten akzeptable Methode reicht aus. Alle transportierten Einheiten dürfen sofort nach der Landung von Bord gehen oder an Bord bleiben und später von Bord gehen. Die Landung zählt nicht als Bewegung, wenn es darum geht, feindliche Feuerbereitschaft auszulösen. Das Aussteigen löst wie gewohnt die Feuerbereitschaft aus.

Fahrt damit fort, bis alle Einheiten, die sich auf dem Raumschiff befinden, gelandet sind. Einheiten, die aufgrund der Abweichung bei der Landung nicht mehr in Formation sind, müssen sich bei der nächsten Aktion wieder in eine gültige Formation bewegen (siehe 1.2.1 und 1.6.1).

Einheiten, die durch planetare Landung ins Spiel kommen, werden zerstört, wenn sie außerhalb des Spielfelds landen. Wenn die Einheit auf einem für sie unpassierbaren oder gefährlichen Gelände oder auf einer beliebigen Einheit (Freund oder Feind) oder in einer feindlichen Kontrollzone landet, wird davon ausgegangen, dass automatische Leitsysteme an Bord sie umleiten, in Richtung eines sicheren Landepunkts und die Einheit wird vom gegnerischen Spieler zum nächstgelegenen freien Platz bewegt, an dem sie landen kann.

Einheiten, die bei einer planetaren Landung das Spielfeld erreichen, können später in der Runde eine Aktion ausführen. Die Einheiten landen vom Raumschiff aus, wenn das Raumschiff seine Aktion ausführt, und können später in derselben Runde eine eigene Aktion ausführen. Alle Verbände, die durch die planetare Landung gelandet sind und sich aus nicht in Formation befinden, müssen in eine gültige Formation zurückkehren, wenn sie eine Aktion durchführen. Flugzeuge, die durch eine planetare Landung landen, werden auf die gleiche Weise wie gelandete Flugzeuge behandelt (siehe 4.2.5) und können später im Spiel wieder starten.



The background of the image is a dark, moody scene depicting a ruined city or industrial complex at night. Large, skeletal structures made of twisted metal and concrete rise from the ground, their forms partially obscured by shadows and fire. Several bioluminescent, bat-like creatures fly through the air, their wings glowing with a faint green light. The overall atmosphere is one of desolation and decay.

SPIELOORGANISATION

5. SPIELORGANISATION

Es gibt unzählige Arten des Krieges. Den Blitzkrieg, die hartnäckige Verteidigung, den listigen Plan; Alle haben ihre Zeit und ihren Ort, der oft nicht durch das vorherrschende Terrain oder das Kräfteverhältnis, das Sie vorfinden, bestimmt wird. Die Kunst des Krieges besteht darin, zu lernen, wie man die Taktik, das Gelände und die Streitkräfte, die einem zur Verfügung stehen, zu seinem Vorteil nutzt.

Tactica Imperialis

Turnierspiele sind wahrscheinlich die beliebteste Form des Epic-Spiels. Das liegt vor allem daran, dass es die einfachste Art ist, Epic zu spielen. Verwendet die Armeeorganisationspläne um eine Armee zusammenzustellen, in der Gewissheit, dass damit auch gegen einen völlig Fremden ein ausgeglichenes und ausgewogenes Spiel gespielt werden kann, was bei Szenarien oder Kampagnen nicht so einfach möglich ist. Um dies zu erreichen, benötigen Turnierspiele drei Dinge: Armeeorganisationspläne, Punktwerte und eine Reihe von Turnierspielregeln.

Ein Armeeorganisationsplan ist eine Liste von Einheiten und Verbänden, die von einer Armee verwendet werden können. Der Unterschied zu einer einfachen Streitmacht, wie etwa den Streitkräften, die in einem Szenario aufgeführt werden, besteht darin, dass es sich um eine Liste von Verbänden und Einheiten handelt, die ihr in eurer Armee verwenden könnt, und nicht um eine Liste von Elementen, die ihr verwenden müsst. Eine Liste der Space Marines würde zum Beispiel etwa so lauten: „Ihr könnt die folgenden Verbände und Einheiten in eurer Armee haben: Taktische Space Marine Trupps, Space Marine Sturmtrupps, Space Marine Terminator Trupps...“ und so weiter. Armeeorganisationspläne konzentrieren sich normalerweise auf eine Armee, zum Beispiel Space Marines, Adeptus Militarum oder Orks, obwohl einige dieser Pläne auch kombinierte oder verbündete Streitkräfte abdecken können. Darüber hinaus können Armeeorganisationsplänen entweder generisch sein und alle Armeen dieses Typs abdecken, oder spezifisch sein und eine bestimmte Armee oder ein berühmtes Regiment abdecken, wie das Todeskorps von Krieg. Mit dem generischen Space Marine Armeeorganisationsplan könnt ihr beispielsweise jeden Orden sammeln, während mit einem Blood Angels Armeeorganisationsplan nur Blood Angel Einheiten verwendet werden

können. Der Vorteil spezifischer Listen besteht darin, dass sie interessanter und charaktervollere Einheiten enthalten können, während einer generischen Liste dieser Detaillierungsgrad fehlt, der Spieler jedoch mehr Freiheit beim Malen und Modellieren hat. Weiterhin fehlen den spezifischeren Plänen oft Einheiten, das Todeskorps von Krieg hat zum Beispiel keinen Zugriff auf den VTOL Transporter Valkyrie dafür aber Zugriff auf den Superschweren Truppentransporter Gorgon.

Wenn Spieler einfach beliebige Einheiten oder Verbände aus den Armeeorganisationsplänen auswählen könnten, wären Turnierspiele natürlich nicht fair – der Spieler mit der größten Sammlung an Modellen hätte immer einen großen Vorteil! Aus diesem Grund erhält jeder Verband und jede Einheit in einem Armeeorganisationsplan einen Punktwert. Der Punktwert gibt an, wie effektiv die Einheit oder Verband ist, wenn sie in einem Turnierspiel eingesetzt wird. So würde beispielsweise ein mächtiger Baneblade Panzer viel mehr Punkte kosten als ein bescheidener Leman Russ, da der Baneblade einen viel größeren Einfluss auf den Spielverlauf haben wird. Den Spielern wird dann die Freiheit gegeben, Truppen aus ihren Armeeorganisationsplänen bis zu einem festgelegten Punktwert auszuwählen. Beispielsweise könnten sich die Spieler darauf einigen, ein 2.000-Punkte-Spiel zu spielen, wobei in diesem Fall jeder Truppen im Wert von 2.000 Punkten aus seinem eigenen Armeeorganisationsplan auswählen könnte. Solange die Armeen ordnungsgemäß aufgestellt wurden, haben zwei beliebige Armeen mit demselben Punktwert die gleichen Gewinnchancen, obwohl die tatsächliche Zusammensetzung jeder Armee völlig unterschiedlich sein kann, selbst wenn beide aus derselben Liste ausgewählt werden. Um auf unser vorheriges Beispiel zurückzukommen: Ein Spieler könnte sich dafür entscheiden, ein paar Baneblades

zu nehmen, während sein Gegner sich dafür entscheidet, eine Kompanie Leman Russ zu nehmen. Solange die Punktewerte für die beiden Einheiten richtig berechnet wurden, hat jeder Spieler die gleiche Chance, das Spiel zu gewinnen.

Das letzte Puzzleteil sind die Turnierspielregeln. Um einen fairen und ausgewogenen Wettbewerb zu schaffen, müssen Turnierspiele über eine für beide Seiten möglichst ausgeglichene Methode zur Aufstellung des Geländes, zur Aufstellung der Armeen und zur Ermittlung des Siegers verfügen. Diese nennen wir im weiteren Turnierspielregeln. Sie müssen zusammen mit den Armeeorganisationsplänen im Voraus festgelegt sein, damit ein Spieler seine Armee auswählen kann und weiß, welche Art von Gefecht ausgetragen wird. Aufgrund des Wunsches, einen ausgeglichenen Wettbewerb zu schaffen, sind die Spielregeln bei Turnieren in der Regel recht einfach. Das Gelände wird normalerweise auf ein Minimum beschränkt und enthält nicht zu viele exotische Elemente, und beide Armeen werden normalerweise in einer Aufstellungszone in der Nähe ihrer eigenen Tischkante stationiert. Die Siegbedingungen können recht komplex sein, sind aber fast immer für beide Seiten gleich (dies wird als Spiegelung bezeichnet). Eine sehr häufige Reihe von Siegbedingungen für ein Turnierspiel besteht darin, eine bestimmte Anzahl von Runden zu spielen und dann für jeden Spieler die Punktzahl der zerstörten feindlichen Einheiten zu zählen, um zu sehen, wer gewonnen hat. Eine Variation dieses Themas besteht darin, dass jeder Spieler eine bestimmte Anzahl von Zielmarken in der gegnerischen Tischhälfte platziert. Der Gewinner ist der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Ziele erobert hat. Frühere Versionen von Epic verwendeten eine Kombination dieser beiden Methoden, wobei die Spieler Punkte für die Zerstörung des Feindes und die Eroberung von Zielen gewannen, um den Gewinner zu ermitteln. Unabhängig davon, welche Regeln tatsächlich verwendet werden, besteht das Ziel immer darin, einen möglichst gleichmäßigen Kampf zwischen den beiden aus den Armeeorganisationsplänen ausgewählten Armeen zu schaffen. Dies führt normalerweise zu einer recht einfachen Aufstellung und Schlachten mit einem Minimum an Gelände und gespiegelte Siegbedingungen für beide Seiten.

Der Gesamteffekt besteht darin, ein Spiel zu schaffen, das sich ideal für Lernspiele zwischen zwei Spielern eignet, die sich noch nie zuvor begegnet sind. Bei Turnierspielen kann der Spieler einfach eine Armee zusammenstellen, indem er innerhalb der Grenzen der Armeeorganisationspläne die Modelle auswählt, die ihm gefallen, und dann bei einem Club oder einer Spielveranstaltung auftauchen, einen Gegner finden und mit dem Wissen spielen, dass das Spiel so fair und ausgewogen wie möglich stattfinden wird.

5.1. TURNIERSPIEL

Die Spielregeln des Epic Turniers sind für die Verwendung in Verbindung mit den Armeeorganisationsplänen konzipiert. Sie ermöglichen es zwei Spielern, mit wenig oder keiner Vorbereitung einen ausgeglichenen Kampf auszufechten. Sie eignen sich ideal für Spiele ohne Vorbereitung in Clubs oder Shows und sorgen für einen ausgeglichenen Wettbewerb bei Turnieren.

Turnierspiele stellen in vielerlei Hinsicht die grundlegendste Form des Spiels dar und sind so einfach und zugänglich wie möglich gestaltet, damit Epic Spieler ihre Spiele mit minimalem Aufwand spielen können. Aus diesem Grund erfordern die Turnierregeln außer der Auswahl von Streitkräften aus den Armeeorganisationsplänen nur wenig oder gar keine Vorbereitung, während die Armeeorganisationspläne so konzipiert sind, dass sie mit den von Games Workshop produzierten Epic Miniaturen funktionieren, was es den Spielern einfacher macht, eine Armee zusammenzustellen. Späteren Abschnitte enthalten etwas fortgeschrittenere Regeln und Richtlinien, die es erfahrenen Spielern ermöglichen, ihre eigenen, einzigartigen Verbände und Einheiten für den Einsatz in Szenarien oder Kampagnen zu entwerfen, die sie selbst ausgedacht haben.

5.1.1. STREITMÄCHTE

Beide Spieler wählen anhand der Armeeorganisationspläne Armeen mit einer vereinbarten Gesamtpunktzahl zwischen 2.000 und 5.000 Punkten aus. Es ist möglich, Spiele nach den Turnierregeln für größere oder kleinere Spiele zu spielen. Die Armeeorganisationspläne sind unter der Annahme, dass Armeen in diesen Bereich fallen, ausgeglichen. Dies bedeutet, dass

größere oder kleinere Spiele möglicherweise etwas unausgewogen sind.

5.1.2. VORBEREITUNG

Stellt das Gelände für das Spiel auf eine für beide Seiten akzeptable Weise auf. Wenn ein Spieler das Gelände aufstellt, kann sein Gegner entscheiden, wo er seine Armee aufstellt. Wenn ihr das Gelände gemeinsam aufbaut oder es von einem Turnierorganisator vorgegeben wurde, kann der Spieler mit dem höheren Strategiewert die Tischkante wählen, an der er aufstellt. Wenn beide Spieler den gleichen Strategiewert haben, wird gewürfelt, um zu sehen, wer die Wahl der Tischkante hat. Ihr könnt eine lange Kante oder eine Ecke (auf halber Höhe jeder langen und kurzen Kante) auswählen. Der Gegner stellt sich an der gegenüberliegenden Kante oder Ecke auf.

Die Turnierspielregeln wurden so konzipiert, dass sie auf Tischen mit einer Breite von 90–150 cm und einer Länge von 150–240 cm gespielt werden können (das sind 3–5 Fuß x 5–8 Fuß für Nichtmetrische Spieler). Die ideale Größe liegt bei etwa 120 cm x 180 cm (4 Fuß x 6 Fuß). Es ist möglich, auf Tischen zu spielen, die breiter oder länger sind, dies könnte jedoch bestimmte Armeen begünstigen und zu einem unausgeglichenen Spiel führen.

5.1.3. AUFWÄRMPHASE

Tabletop Spiele sind keine exakte Wissenschaft. Die Sichtlinie einer Person ist die blockierte Schusslinie einer anderen. Manche Menschen lieben das Vormessen, andere hassen es und so weiter. Aus diesem Grund solltet ihr, nachdem das Gelände für ein Spiel aufgebaut wurde, fünf Minuten damit verbringen, einige Dinge durchzugehen, z.B. wie die Schusslinienregeln funktionieren, wie

DESIGNKONZEPT

Turniergeleände

Die Turnierspielregeln funktionieren grundsätzlich mit jeder Geländeart. Besonders dichtes oder extrem karges Gelände wird jedoch die Auswahl einiger Armeen oder Truppen gegenüber anderen bevorzugen. Eine Ork Armee mit vielen Boyz wird beispielsweise auf einem Tisch mit viel Gelände gut abschneiden, während eine Ork Armee mit vielen Buggys und Kettas auf einem Tisch mit spärlichem Gelände besser zurechtkommt. Darüber hinaus können bestimmte Geländemarkale eine Armee gegenüber einer anderen begünstigen. Ein Fluss, der sich über die gesamte Länge des Tisches erstreckt, begünstigt eine Armee mit vielen Antigrav Einheiten und Flugzeugen.

Aus diesem Grund empfehlen wir die folgenden Richtlinien beim Aufstellen des Geländes für Turnierspiele. Es handelt sich hierbei nicht um eine Reihe fester Regeln, aber wenn sie angewendet werden, wird ein ausgewogeneres Spiel gewährleistet, unabhängig davon, welche Armee oder Einheiten mitgenommen werden.

💀 *Wir empfehlen die Verwendung von dedizierten Geländemarkmalen beim Spielen von Turnierspielen anstelle von modularem Gelände.*

💀 *Geländemarkale können nahezu jeder Art sein, sollten jedoch einen Durchmesser von etwa 15 – 30 cm haben. Hügel können bis zu doppelt so groß sein.*

💀 *Teilt den Tisch in quadratische Bereiche von 60 cm (2 Fuß) auf. Die Gesamtzahl der platzierten Geländeelemente sollte dem Doppelten der Anzahl der quadratischen Flächen von 60 cm entsprechen. Auf einer Fläche von 120 x 180 cm gibt es sechs Bereiche und es sollten 12 Geländeelemente platziert werden.*

💀 *Platziert innerhalb der oben genannten Grenzen zwischen 0 und 4 Elementen in jedem 60 cm Quadrat.*

💀 *Das Gelände kann einen Fluss umfassen. Flüsse zählen als Geländestück für jedes Gebiet, das sie durchqueren. Sie müssen an einer Tischkante anfangen und an einer anderen enden. Flüsse dürfen nicht länger sein als die kürzeste Tischkante. Beispielsweise sollte der Fluss auf einem 120 x 180 cm großen Tisch nicht länger als 120 cm sein. Entlang des Flusses sollte sich alle 30 cm eine Brücke oder Furt befinden.*

💀 *Straßen können hinzugefügt werden, nachdem alle Geländeelemente platziert wurden. Es können beliebig viele Straßen genutzt werden. Straßen müssen an einer Tischkante anfangen und entweder an einer anderen Tischkante oder an einem Geländestück enden.*

die verwendeten Geländemerkmale funktionieren und so weiter. Hier sind einige der Dinge, die ihr vielleicht besprechen möchten:

- 💀 Die Zählt-als-Regel (siehe 5.1.8).
- 💀 Wie werden Sicht- und Schusslinien ermittelt?
- 💀 Wie werden Feuerwinkel von Einheiten gemessen?
- 💀 Vormessen - ja oder nein?
- 💀 Wann werden Einheiten von Schablonen getroffen?
- 💀 Geländemerkmale – wozu zählen sie, wann befinden sich Einheiten im Gelände, wann blockieren sie Sichtlinien?
- 💀 Wann zählt eine Einheit als „in Deckung“?
- 💀 Wie werden Reichweiten gemessen, von der Base oder der Figur?
- 💀 Wie wird ein Verband als aufgerieben oder marschiert markiert?
- 💀 Gibt es armeespezifische Sonderregeln?
- 💀 Alles andere, was euch einfällt!

5.1.4. ZIELMARKER

Legt abwechselnd einen Zielmarker auf den Tisch, beginnend mit dem Spieler mit dem höheren Strategiewert. Wenn beide Spieler den gleichen Strategiewert haben, wird gewürfelt, wer den ersten Zielmarker platziert.

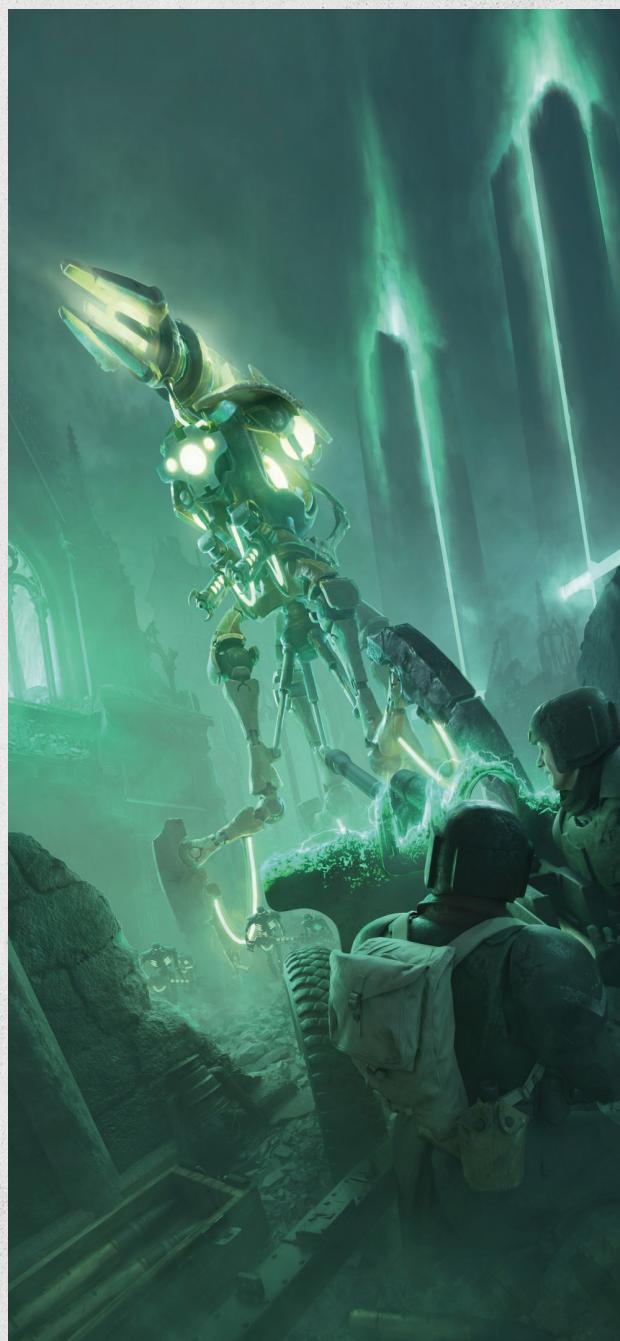
Der erste Zielmarker, den ein Spieler aufstellt, muss an der eigenen Tischkante platziert werden. Die verbleibenden zwei Zielmarker müssen in der gegnerischen Tischhälfte aufgestellt werden, mindestens 30 cm von der Tischkante des Gegners und 30 cm von allen anderen bereits platzierten Zielmarken entfernt.

Platziert so lange Zielmarker, bis insgesamt sechs Zielmarker auf dem Tisch liegen. Ihr könnt alles als Zielmarker verwenden, wir würden jedoch empfehlen, kleine Geländestücke zu verwenden, um sie darzustellen, wenn ihr könnt. In unseren Spielen haben wir festgestellt, dass der Kampf um einen echten Bunker oder ein Treibstofflager weit-aus reizvoller ist, als wenn die eigenen Streitkräfte ihr Leben für einen Pappmarker verkaufen!

Ihr haltet einen Zielmarker, wenn sich in der Endphase eine eigene Einheit innerhalb von 15 cm davon befindet und euer Gegner keine

Einheit innerhalb von 15 cm hat. Ein Zielmarker gilt als umkämpft, wenn in der Endphase beide Seiten eine Einheit innerhalb von 15 cm davon haben. Einheiten aus aufgeriebenen Verbänden oder aus Verbänden, die sich in dieser Endphase gesammelt haben, können keine Ziele erobern oder umkämpfen. Flugzeuge, die gelandet sind, dürfen in derselben Runde, in der sie landen, kein Ziel erobern. Allerdings kann ein gelandetes Flugzeug ein Ziel sofort umkämpfen.

Überprüft am Ende jeder Runde, wie viele Zielmarker ihr kontrolliert. Zielmarker verfügen über kein Gedächtnis und ihr verliert die Kontrolle über alle von euch eroberten Ziele, wenn sich am Ende einer nachfolgenden Runde keine verbündeten Einheiten im Umkreis von 15 cm befinden.



5.1.5. RAUMSCHIFFE UND GARNISONEN FESTLEGEN

Wenn einer der Spieler Raumschiffe verwendet, werden diese jetzt vor allen anderen Einheiten aufgestellt (siehe 4.3). Einheiten, die über planetare Landung ins Spiel kommen, sollten jetzt ebenfalls zur Seite gestellt werden (siehe 4.4).

Garnisonseinheiten werden nach den Raumschiffen auf dem Spielfeld aufgestellt.

Folgende Verbände können zu Beginn des Spiels als Garnisonen auf dem Tisch aufgestellt werden:

- 💀 Verbände, bei denen die Hälfte oder mehr der Einheiten (aufgerundet) Aufklärer sind **oder**
- 💀 Verbände, bei denen nicht mehr als eine der Einheiten eine Bewegung von mehr als 15 cm hat und bei denen keine der Einheiten Kriegsmaschinen sind **oder**
- 💀 Alle Verbände, die Einheiten mit einer Geschwindigkeit von 0 cm (Null) enthalten.

Die Spieler wechseln sich ab und errichten jeweils eine Garnison, beginnend mit dem Spieler mit dem höheren Strategiewert. Garnisonen müssen so aufgestellt werden, dass sie mindestens eine Einheit innerhalb von 15 cm von einem Zielmarker in der eigenen Tischhälfte des Spielers haben. In der gegnerischen Tischhälfte oder in unpassierbarem Gelände dürfen keine Einheiten aufgestellt werden. Einheiten können in gefährlichem Gelände aufgestellt werden ohne das ein Test hierfür notwendig ist. Die Truppen haben sich die Zeit genommen ihre Position vorsichtig einzunehmen.

Bis zu zwei der Garnisonsverbände dürfen das Spiel in Feuerbereitschaft beginnen. Diese Verbände stellen Wachposten dar, die zur Sicherung von Zielen eingesetzt werden. Es wird davon ausgegangen, dass sie in ihrer vorherigen Aktionsphase die Feuerbereitschaft eingegangen haben. Diese wird in die erste Runde übernommen. Die Verbände können in der ersten Runde regulär eine Aktion durchführen.

5.1.6. VERBLEIBENDE VERBÄNDE AUFSTELLEN

Alle verbleibenden Verbände der Spieler müssen innerhalb von 15 cm von der Tischkante ihrer eigenen Seite aufgestellt werden oder in Reserve gehalten werden. Die Spieler sind abwechselnd dabei, diese Verbände nacheinander aufzustellen,

beginnend mit dem Spieler mit dem höheren Strategiewert.

In Reserve gehaltene Einheiten müssen entweder Flugzeuge sein, in einem Transportflugzeug, Tunnelgräber, per Portal (z.B. bei Streitmächten der Eldar und Necrons der Fall) oder durch Teleportation ins Spiel kommen. Reserven, die per Flugzeug, Portal, Tunnelgräber oder Teleportation ins Spiel kommen, sollten getrennt von Einheiten platziert werden, die über eine planetare Landung ins Spiel kommen. Diese Verbände sind nicht geheim und der Gegner kann sie jederzeit inspizieren.

Zu transportierende Einheiten müssen das Spiel bereits in dem Transportfahrzeug beginnen, welches sie ins Spiel bringt (d.h. ein Flugzeug oder eine Einheit mit der Fähigkeit planetare Landung).

Verbände, die in Flugzeugen oder Raumschiffen ins Spiel kommen, können dies in jeder Runde tun und dabei die Regeln für Transportflugzeuge und planetare Landung befolgen (siehe 4.2.5 und 4.4). Verbände, die sich in Reserve befinden, dürfen *keine* Spielfunktionen ausführen oder eventuell vorhandene Spezialfähigkeiten nutzen.

5.1.7. SIEGBEDINGUNGEN

Prüft am Ende der dritten und vierten Runde, ob jemand gewonnen hat. Wenn am Ende der vierten Runde keiner gewonnen hat, wird die am Ende dieses Abschnitts beschriebene Unentschieden Regelung verwendet.

Jeder versucht, fünf Siegbedingungen zu erfüllen. Du gewinnst, wenn du in der Endphase der Runden drei oder vier hiervon **zwei** dieser Siegbedingungen erreicht hast und **mehr** Siegbedingungen erreicht hast als dein Gegner. Die fünf Siegbedingungen sind: Blitzkrieg, Brecht Ihren Willen, Verteidigt Die Flagge, Sichern Und Halten sowie Sie Können Nicht Vorbei.

Blitzkrieg: Erobert und hältet den Zielmarker der zu Beginn des Spiels an der Tischkante des Gegners aufgestellt wurde (d.h. der erste Zielmarker, den jeder Spieler aufgestellt hat).

Brech Ihr Willen: Zerstört den Verband mit den meisten Punkten in der gegnerischen Armee, aufreihen genügt nicht. Wenn mehrere Verbände die gleichen Punktkosten haben, zählt die Siegbedingung als erfüllt, wenn wenigstens einer dieser Verbände zerstört wurde.

Verteidigt Die Flagge: Kontrolliere alle drei Zielmarker in deiner Tischhälfte.

Sichern Und Halten: Kontrolliere insgesamt zwei Zielmarker in der gegnerischen Tischhälfte.

Sie Können Nicht Vorbei: Es befinden sich keine unaufgeriebenen feindlichen Verbände in der eigenen Tischhälfte.

Wenn keiner am Ende der vierten oder einer weiteren Runde gewonnen hat, würfeln beide Seiten einen W6, um zu sehen, ob das Spiel fortgesetzt wird oder in einem Unentschieden endet. Wenn beide Spieler die gleiche Zahl würfeln, geht das Spiel in einer weiteren Runde weiter und es wird am Ende der nächsten Runde erneut gewürfelt, um zu prüfen, ob das Spiel endet und so weiter.

Würfeln die Spieler unterschiedlich, endet das Spiel Unentschieden. Jeder Spieler erhält eine Anzahl an Siegpunkten, die dem vollen Punktwert aller feindlichen Verbände entspricht, die vollständig zerstört wurden, plus dem vollen Punktwert aller feindlichen Verbände, die aufgerieben und auf halbe Sollstärke oder weniger reduziert wurden, plus der Hälfte des Punktwertes jedes Verbands, der auf halbe Sollstärke oder weniger reduziert ist, aber nicht aufgerieben wurde, plus die Hälfte des Punktwertes jedes Verbands, der aufgerieben wurde, aber noch über mehr als seine halbe Sollstärke verfügt. Wer die höhere Punktzahl hat, ist Sieger. Im Sinne dieser Regel entspricht die Sollstärke eines Verbands der Anzahl der Einheiten im Verband plus der Schadenskapazität etwaiger Kriegsmaschinen.

SONDERREGEL

5.1.8. Die „Zählt-Als“ Regel

Wenn ihr möchtet, könnt ihr festlegen, dass bestimmte Einheiten eurer Armee als etwas anderes aus den Armeelisten gelten, das ungefähr die gleiche Größe und Funktion hat. Dies ist besonders nützlich, wenn ihr alte Modelle verwendet, die nicht mehr vertrieben werden und daher nicht in den Armeelisten enthalten sind, oder wenn ihr Modelle verwendet, die anders bemalt oder gestaltet sind. Vielleicht habt ihr zum Beispiel einige der alten Ork Squiggofant Modelle aus Metall in die Hände bekommen, die wir vor vielen Jahren hergestellt haben, die aber jetzt nicht mehr im Sortiment sind. Anstatt diese Modelle im Regal liegen zu lassen, könnet ihr einfach entscheiden, dass sie als Ork Kampfpanza gelten, welche ungefähr die gleiche Größe wie ein Squiggofant haben und eine ähnliche Funktion haben. Alternativ habt ihr euch möglicherweise dafür entschieden, die Armeeliste der Stahllegion von Armageddon zu verwenden, um ein anderes Regiment des Astra Militarum mit einem ganz anderen Farbschema darzustellen. Auch hier wäre es eine große Schande, wenn Sie Ihre prächtig bemalte Armee nicht einsetzen könnten. Die „Zählt als“ Regel ermöglicht euch dies. Wenn ihr euch jedoch dafür entscheidet, diese Regel zu verwenden, müsst ihr drei wichtige Dinge beachten:

Skull Teilt eurem Gegner vor Spielbeginn mit, dass ihr euch für die „Zählt als“ Regel entschieden habt. Teilt eurem Gegner mit, was als was gilt.

Skull Diese Regel dient dazu, euch die Verwendung aller Modelle in eurer Sammlung zu ermöglichen, und nicht als Methode zur Feinabstimmung eurer Armee für jedes Spiel, das ihr spielt. Daher darf diese Regel nicht für Einheiten verwendet werden, die tatsächlich in den Armeearganisationsplänen enthalten sind. Wenn ihr beispielsweise ein Modell eines Land Speeders habt, müsst ihr es als Land Speeder verwenden und die Punkte für einen Land Speeder bezahlen. Ihr könnt das Modell nicht als Land Speeder Tornado, Predator oder eine andere Einheit verwenden. Aus dem gleichen Grund muss ein Land Speeder Tornado als Land Speeder Tornado verwendet werden und kann keine anderen Einheiten ersetzen. Diese Regel soll Verwirrung vorbeugen und den Spielablauf so gleichmäßig und ausgeglichen wie möglich halten. Die Bemalung einer Einheit ist unerheblich. Ihr könnt sie jedoch nicht als eine andere Einheit verwenden.

Skull Alle Einheiten dieser Art in eurer Armee müssen als dasselbe gelten. Wenn ihr beispielsweise entschieden habt, dass euer altes Squiggofant Modell ein Kampfpanza ist, müssten alle Squiggofanten Kampfpanza sein – ihr könnten damit nicht einen Squiggofanten als Kampfpanza und den nächsten als Kanonenpanza usw. verwenden.



5.2. TRAININGSZENARIEN

„Nur der Glaube an den Imperator und mein Training werden dich auf dem Schlachtfeld retten können.“

Veteranensergeant Kesser

Im folgenden werden einige Trainingsszenarien zum Erlernen der Regeln präsentiert. Jedes Szenario listet alles Wissenswerte auf was zum spielen notwendig ist, wie zum Beispiel die Aufstellung, die Streitmächte und die Siegbedingungen.

Um die Trainingsszenarien spielen zu können, werden Epic Einheiten benötigt. Welche ist in den jeweiligen Szenarien beschrieben. Auf der NetEA-Website gibt es eine kostenlos herunterladbare Datei mit einer Reihe von Markern für die in den Szenarien verwendeten Space Marine Einheiten und Fahrzeuge. Diese findet ihr auf <https://www.net-armageddon.org/game-aids.html>. So könnt ihr die ersten beiden Szenarien ausprobieren, auch wenn ihr noch nicht die richtigen Modelle zur Hand habt. Die Datenblätter der Einheiten findet ihr gesammelt ab Seite 107.

Um die folgenden Szenarien spielen zu können, benötigt ihr außerdem ein wenig Spielgelände. Ihr könnt Hügel und Bäume im 28mm Maßstab verwenden, wenn ihr keine im Epic Maßstab habt, oder einfach ein Tuch über einige Bücher legen, um hügeliges Gelände zu schaffen.

5.2.1. GRUNDLAGEN

Sogar Space Marines müssen ihre Taktiken und Strategien üben. Dieses grundlegende Trainingsszenario basiert auf einer dieser Übungen und lässt Space Marines desselben Ordens in einer einfachen Trainingsübung gegeneinander antreten. Das Ziel besteht darin, ein Ziel zu erreichen und zu halten.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Richtet eine Spielfläche von ca. 60 cm bis 90 cm im Quadrat ein. Stellt das Gelände in einer für beide Seiten akzeptierten Weise auf. Ihr könnt so viel oder so wenig Geländestücke verwendet, wie ihr möchtet, aber stellt sicher, dass mindestens ein paar Hügel und entweder eine bebaute Fläche oder einen Wald aufgestellt wird, hinter dem sich die Truppen verstecken oder in Deckung gehen können. Platziert einen Zielmarker in der Mitte des Schlachtfelds (eine Münze reicht völlig aus).

Aufstellung: Wenn ein Spieler das Gelände aufstellt, kann der Gegner wählen, an welcher Tischkante er aufstellt. Wenn ihr das Gelände gemeinsam aufgebaut habt, würfelt um zu prüfen, wer sich die Tischkante aussuchen kann. Der andere Spieler stellt sich an der gegenüberliegenden Tischkante auf. Ihr müsst alle eure Einheiten innerhalb von 15 cm von eurer Tischkante aufstellen.

Sonderregeln: Alle Space Marine Einheiten dürfen die Sonderregel *Sie kennen keine Furcht* anwenden (siehe 5.5.1).

Siegbedingungen: Ihr erobert den Zielmarker, wenn sich in der Endphase eine Einheit innerhalb von 15 cm vom Zielmarker befindet und euer Gegner keine Einheit innerhalb von 15 cm hat. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr das Ziel erobern und es eine ganze Spielrunde lang halten.

5.2.2. SCHNELLER ANGRIFF

Space Marine Armeen sind sehr mobil und nutzen gepanzerte Transportfahrzeuge, um den Feind blitzschnell anzugreifen. Das mit Abstand am weitesten verbreitete Transportfahrzeug der Space Marines ist das allgegenwärtige Rhino, eine robuste und zuverlässige Maschine, die zehn voll ausgerüstete Space Marines über das Schlachtfeld transportieren kann.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Aufstellung: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Sonderregeln: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Siegbedingungen: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

5.2.3. GEPANZERTE STREITKRÄFTE

Space Marines nutzen verschiedene Arten gepanzter Kampffahrzeuge. Zu den gebräuchlichsten gehört der Predator Destruktor, eine gut ausbalancierte Kampfmaschine mit Waffen, die sich sowohl für den Kampf gegen gepanzerte als auch gegen Fahrzeugziele eignen. Dieses Szenario basiert auf den Trainingsübungen, mit denen Space Marines die Fähigkeiten vermittelt werden, die sie für die Arbeit als Mitglied der Besatzung eines Predator-Panzers benötigen.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils vier Predator Destruktor Panzern. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils vier Predator Destruktor Panzern. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Aufstellung: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Sonderregeln: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Siegbedingungen: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

5.2.4. ERWEITERTES TRAINING

Zu den Armeen der Space Marines gehören eine Reihe spezialisierter Formationen und Truppentypen, beispielsweise Space Marine Sturmtruppen, die mit Sprungmodulen ausgestattet sind, und Space Marine Devastoren, die mit zusätzlichen schweren Waffen ausgestattet sind. Dieses Szenario basiert auf dem erweiterten Training der Space Marines und zeigt wie sich

die Anwesenheit dieser Einheiten auf die bisher erlernten Taktiken auswirkt.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband mit vier Space Marine Sturmtrupp Einheiten. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband mit vier Space Marine Devastor Einheiten. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Aufstellung: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Sonderregeln: Alle Space Marine Einheiten dürfen die Sonderregel *Sie kennen keine Furcht* anwenden (siehe 5.5.1). Space Marine Sturmtruppen können die Sonderregel Sprungmodule (siehe 2.1.7) verwenden

Siegbedingungen: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

5.2.5. KOMBINIERTE WAFFENGATTUNGEN

In den meisten Fällen wird ein Space Marine Kommandant eine Streitmacht aus unterschiedlichen Waffengattungen aufstellen. In diesem Szenario werden die entscheidenden Fähigkeiten vermittelt, die erforderlich sind, um Infanterie-, Artillerie- und Panzerfahrzeugformationen zu einer einzigen Kampftruppe zusammenzuschweißen.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband mit vier Space Marine Sturmtrupp Einheiten, ein Verband aus vier Predator Destruktor und ein Verband aus drei Whirlwinds. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband mit vier Space Marine Devastor Einheiten, ein Verband aus vier Predator

Destruktor und ein Verband aus drei Whirlwinds. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Richtet eine Spielfläche von ca. 90 cm bis 120 cm im Quadrat ein. Stellt das Gelände in einer für beide Seiten akzeptierten Weise auf. Ihr könnt so viel oder so wenig Geländestücke verwendet, wie ihr möchtet, aber stellt sicher, dass mindestens ein paar Hügel und entweder eine bebauten Fläche oder einen Wald aufgestellt wird, hinter dem sich die Truppen verstecken oder in Deckung gehen können. Platziert einen Zielmarker in der Mitte des Schlachtfelds (eine Münze reicht völlig aus). Jeder Spieler muss anschließend einen weiteren Zielmarker mindestens 45cm von einem anderen Zielmarker platzieren.

Aufstellung: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Sonderregeln: Alle Space Marine Einheiten dürfen die Sonderregel *Sie kennen keine Furcht* anwenden (siehe 5.5.1). Jede Einheit darf die in ihrem Datenblatt vermerkten Sonderregeln nutzen.

Siegbedingungen: Ihr erobert das Ziel, wenn sich in der Endphase eine Einheit innerhalb von 15 cm davon befindet und euer Gegner dies nicht tut. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr zwei Ziele erobern und beide gleichzeitig eine ganze Spielrunde lang halten.

5.2.6. SPEZIALAUSBILDUNG

„Ach, wenn das nicht Bruder Marius ist? Wie ich sehe, sind die Verletzungen der letzten Trainingsübung gut verheilt. Und dieses neue bionische Auge dürfte sich für die nächste Übung als äußerst nützlich erweisen. Sag, wie viele Stunden hast du bisher auf Land Speedern verbracht?“

Veteran Sergeant Kesser

Es gibt eine große Anzahl von Spezialeinheiten und Waffen, die von den Epic Regeln abgedeckt werden, viel zu viele, um in einem einzigen Trainingsszenario abgedeckt zu werden. Die folgende Variante von Kombinierte Waffengattungen (siehe 5.2.5) kann jedoch einen Vorgesmack darauf geben, welchen Einfluss Spezialeinheiten auf das Spiel haben können.

Space Marines sind in Kompanien organisiert, die von äußerst erfahrenen und angesehenen Captains angeführt werden und von schwer gepanzerten

Land Raidern und äußerst agilen Land Speedern unterstützt werden. Diese spezialisierten Einheiten ermöglichen es der Truppe, jede Mission erfolgreich auszuführen, welche sie durchführen muss.

Streitmacht Alpha: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband aus vier Land Raidern und ein Verband aus fünf Land Speedern. Ein Verband aus taktischen Einheiten darf einen Space Marine Captain und der andere einen Cybot enthalten. Alpha hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

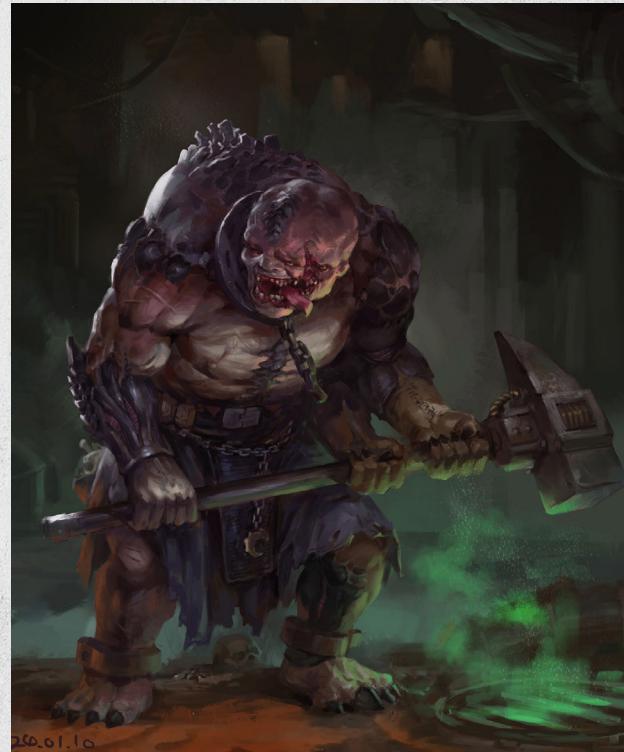
Streitmacht Beta: Zwei Verbände mit jeweils sechs taktischen Einheiten der Space Marines und drei Rhinos, ein Verband aus vier Land Raidern und ein Verband aus fünf Land Speedern. Ein Verband aus taktischen Einheiten darf einen Space Marine Captain und der andere einen Cybot enthalten. Beta hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+.

Gelände: Wie im kombinierte Waffengattungen Szenario (siehe 5.2.5) beschrieben.

Aufstellung: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Sonderregeln: Wie im Grundlagen Szenario (siehe 5.2.1) beschrieben.

Siegbedingungen: Wie im kombinierte Waffengattungen Szenario (siehe 5.2.5) beschrieben.



5.3. SZENARIEN

„Nun, das habe ich wirklich nicht erwartet..“

Letzte Worte von Oberst Einz

Die vordefinierte und leicht abstrahierte Natur von Turnierspielen ist nicht für jeden geeignet, und viele Spieler bevorzugen es, Epic auf eine Weise zu spielen, die es ihnen ermöglicht, wirklich alle Möglichkeiten zu erkunden, die der Hintergrund des Spiels bietet. Wenn du einer dieser Spieler bist oder wenn du jemand wie der Autor bist, der es genießt, sowohl Turnierspiele als auch Szenarien zu spielen, dann ist dieser Abschnitt für dich. Hier beschreiben wir, wie du deine eigenen Szenarien entwerfen kannst, und wir stellen auch etwa ein halbes Dutzend Szenarien vor, die wir entworfen haben und die hier als Beispiele dafür präsentiert werden, was möglich ist.

Wir verwenden den Begriff „Szenario“ hier in seinem weitesten Sinne, um jedes Spiel zu umfassen, das kein Turnierspiel ist. Viele Spieler stellen sich Szenarien als etwas vor, das mit ein wenig historischem Hintergrund, einer Liste der beteiligten Streitmächte, einigen speziellen Regeln und einem Satz Siegbedingungen einhergeht. Tatsächlich können sie jedoch alles sein, was einen Kontext für ein Spiel bietet, das du mit den Regeln und Modellen von Epic spielst. Daher ist die Aussage „Lass uns einfach alle unsere Epic Modelle auf dem Wohnzimmerboden aufstellen und weiterspielen, bis eine Seite tot ist!“ genauso sehr ein Szenario wie eine sorgfältig ausgearbeitete Rekonstruktion der Belagerung auf den imperialen Palast - und etwas einfacher zu organisieren und zu spielen noch dazu!

5.3.1. DER ANFANG

Obwohl die Optionen, die von Szenarien ermöglicht werden, das Spielen so unterhaltsam machen, können sie auch einschüchternd wirken. Es gibt einfach so viele Möglichkeiten, dass man nicht weiß, wo man anfangen soll. Deshalb ist es viel besser, zunächst Szenarien zu erstellen, welche so einfach wie möglich sind. Der einfachste Weg, ein neues Szenario zu erstellen, ist einfach neue Siegbedingungen zu entwickeln, die mit den Turnierspielregeln verwendet werden sollen. Allein die Änderung der Siegbedingungen kann einen tief greifenden Einfluss darauf haben, wie das Spiel gespielt wird, und indem du dich auf sie

konzentrierst, musst du dir keine Gedanken über andere Dinge wie spezielle Truppenlisten, spezielle Regeln oder besonderes Gelände machen.

Obwohl das Experimentieren mit den Siegbedingungen des Turnierspiels der einfachste Weg ist, um eigene Szenarien zu erstellen, musst du darauf achten, dass die von dir entwickelten Siegbedingungen das Gleichgewicht des Spiels beeinflussen können. Es gibt natürlich Ausnahmen, aber im Allgemeinen wird die eine oder andere Seite etwas mehr Chancen haben zu gewinnen als die andere. Dies erschreckt viele Spieler, insbesondere unerfahrene Spieler, die noch nicht die Gelegenheit hatten zu lernen, dass das Verlieren eines Spiels mit Miniaturen nicht wirklich dramatisch ist. Das heißt nicht, dass Szenarien völlig einseitig sein sollten, nur dass sie nicht unbedingt eine völlig ausgeglichene 50:50 Situation für beide Seiten sein müssen. Sobald du ein paar Szenarien gespielt hast, wird die Idee, dass sie ausgewogen sein müssen, lächerlich erscheinen, da du gelernt haben wirst, dass das Verlieren eines interessanten Szenarios genauso viel Spaß machen kann wie das Gewinnen eines perfekt ausbalancierten Turnierspiels.

Nichtsdestotrotz ist es am besten, wenn dich solche Dinge beunruhigen, mit Szenarien zu beginnen, die so ausgeglichen wie möglich sind. Eine gute Möglichkeit, dies zu tun, besteht darin, sich von den Regeln des Turnierspiels inspirieren zu lassen und ein Szenario zu entwickeln, bei dem die Siegbedingungen sich ‚spiegeln‘ und für beide Seiten gleich sind. Wenn du dies tust und den Spielern weiterhin gestattest, ihre Truppen aus den regulären Armeeorganisationsplänen auszuwählen, kannst du ziemlich sicher sein, dass das Spiel im Ergebnis ein ausgeglichenes Duell für beide Seiten sein wird. Der Trick bei dieser Art von Spiel besteht darin, eine Methode zum Aufbau und Gewinnen zu finden, die sich genug von den Regeln und Siegbedingungen des Turnierspiels unterscheidet, um ein interessantes Spiel zu schaffen. Wenn du dich mehr oder weniger genauso aufstellst wie beim Turnierspiel und die Siegbedingungen denen des Turnierspiels ähneln, und du die Armeeorganisationspläne verwendest, kannst du genauso gut das Turnierspiel spielen!

Alternative Möglichkeiten zum Aufstellen oder Gewinnen lassen sich vergleichsweise leicht

finden. Eine gute Inspirationsquelle sind die „Standardmissionen“ im Schwester Spiel von Epic, Warhammer 40,000. Die Standardmissionen sind so konzipiert, dass sie genauso leicht zu spielen sind wie spontane Spiele, und deshalb verwenden sie gleichwertige Streitkräfte und spiegelnde Siegbedingungen. Eine in Warhammer 40.000 häufig gespielte Mission nennt sich „Säuberung“ und lässt sich sehr leicht auf Epic übertragen. Hierbei wird der Tisch in vier gleiche Viertel unterteilt, und die Armeen der Spieler werden in gegenüberliegenden Vierteln aufgestellt, mindestens 18“ (45 cm in Epic) voneinander entfernt. Das Spiel wird über eine festgelegte Anzahl von Runden gespielt (ungefähr vier wären für Epic richtig), und der Spieler, der am Ende des Spiels die meisten Tischviertel kontrolliert, wird zum Sieger erklärt. Um ein Viertel zu kontrollieren, musst du mindestens eine nicht aufgeriebene Formation haben, mit mindestens ihrer halben Sollstärke während der Gegner dort keine Formationen hat. Mit ein wenig gesundem Menschenverstand ist es möglich, die anderen Standardmissionen von

Warhammer 40,000 genauso einfach auf Epic zu übertragen. Das Szenario „Eskalationsgefecht“ auf den späteren Seiten ist ein weiteres Beispiel für ein ziemlich ausgewogenes Szenario, das die Armeeorganisationspläne verwendet und gespiegelte Siegbedingungen hat. Der Fokus liegt hier auf „ziemlich ausgewogen“, denn es ist wichtig zu beachten, dass sowohl die oben beschriebene Säuberungsmission als auch das Szenario „Eskalationsgefecht“ die Balance leicht zu Gunsten bestimmter Armeen aus dem Gleichgewicht bringt. Insbesondere wirst du feststellen, dass Armeen mit vielen Infanterieeinheiten und Kriegsmaschinen in der „Säuberung“ Mission viel besser abschneiden, während Armeen mit vielen Transport- und schnell beweglichen Einheiten in einem Eskalationsgefecht besser sind. Dies ist ein Teil des Spaßes beim Spielen von Szenarien, selbst sehr einfache wie diese, dass es dich zwingt, deine Armee neu zu bewerten und die Mischung der Einheiten, die du verwendest, zu verändern und auszuprobieren, was die Spiele interessanter und herausfordernder macht.



5.3.2. ESKALATIONSGEFECHT

Zwei Patrouillen stoßen zusammen, während sie einen geschwächten Sektor der Front erforschen. Während die Auseinandersetzung andauert, rufen beide Seiten zusätzliche Verstärkungen herbei, um den Angriff aufrechtzuerhalten.

Streitmächte: Beide Spieler wählen Armeen bis zu einer vereinbarten Punktzahl zwischen 2.000 und 5.000 Punkten aus den Armeeorganisationsplänen.

Gelände: Stelle das Gelände für das Spiel in einer gegenseitig vereinbarten Weise auf. Wenn ein Spieler das Gelände aufstellt, darf sein Gegner wählen, wo er aufstellt. Wenn du das Gelände gemeinsam aufstellst, darf der Spieler mit dem höheren Strategiewert wählen, an welcher Tischkante er aufstellt. Wenn beide Spieler den gleichen Strategiewert haben, würfle, um zu sehen, wer die Wahl der Tischkante bekommt. Du kannst eine lange Seite oder eine Ecke wählen (die halbe Strecke entlang der langen, respektive kurzen Seite). Der Gegner stellt sich auf der gegenüberliegenden Seite auf.

Aufstellung: Jeder Spieler beginnt mit einem Verband auf dem Tisch. Dies muss der Verband mit dem niedrigsten Punktwert in der Armee sein, ohne Verbände, die Kriegsmaschinen, Flugzeuge oder einen Oberbefehlshaber enthalten. Die Formation darf überall, innerhalb von 45 cm ihrer eigenen Tischkante aufgestellt werden.

Reserven: Alle übrigen Verbände in den Armeen der Spieler nähern sich so schnell wie möglich ihrer Tischkante. Zu Beginn jeder Runde darf jeder Spieler eine festgelegte Anzahl von Verbänden aus seinen Reserven auswählen und auf dem Spielfeld aufstellen.

Um einen oder mehrere Verbände auf das Schlachtfeld zu bringen, folge den unten aufgeführten Regeln.

Ankunft in der ersten Runde: Jeder Verband, bei der die langsamste Einheit im Verband eine Geschwindigkeit von mehr als 30 cm hat.

Ankunft in der zweiten Runde: Jeder Verband, bei der die langsamste Einheit im Verband eine Geschwindigkeit von mehr als 15 cm hat.

Ankunft in der dritten Runde: Alle verbleibenden Verbände.

Jede Runde: Flugzeuge, Raumschiffe, Verbände, die teleportieren können, und Verbände, welche

aus dem Orbit eintreffen (siehe die normale Regeln für das Aufstellen dieser Einheiten).

Verbände müssen in der Runde ihrer Ankunft aufgestellt werden. Um zu entscheiden, wo die Verbände auf das Schlachtfeld kommen, ist es an den Spielern, abwechselnd zu agieren. Der Spieler mit der niedrigeren Strategiewert beginnt und platziert eine Einheit aus jedem Verband an seiner Tischkante. Diese Einheit zeigt an, wo die restlichen Einheiten des Verbands während der ersten Runde ins Spiel kommen werden. Falls mehrere Verbände am selben Punkt ins Spiel gelangen möchten (entlang einer Straße zum Beispiel), platziere die Einheiten einfach hintereinander in einer Reihe und messe ihre Bewegung von der hintersten Einheit in der Reihe aus. Du kannst stattdessen auch Marker anstelle der Einheiten platzieren, solange du weißt, welcher Marker welchem Verband entspricht. Die Verbände bewegen sich während der Aktionsphase auf den Spieltisch. Verbände, die ihren Aktions Test nicht bestehen, müssen ihre *Halten* Aktion nutzen um sich auf den Spieltisch zu bewegen. Sie kommen mit einer Beschussmarke ins Spiel weil sie ihren Aktionstest nicht bestanden haben. Alle Verbände müssen in der Runde ihrer Ankunft auf den Spieltisch kommen; du darfst keine Formationen absichtlich „in Reserve“ behalten.

Siegbedingungen: Am Ende der fünften Runde werden die Siegpunkte gezählt, um festzustellen, wer gewonnen hat. Jeder Spieler erzielt eine Anzahl von Punkten, die den vollen Punktwert aller vollständig zerstörten feindlichen Formationen entspricht, zuzüglich des vollen Punktwerts aller feindlichen Formationen, die gebrochen sind und auf die Hälfte oder weniger reduziert wurden, plus der Hälfte des Punktwerts einer Formation, die auf die Hälfte reduziert wurde, aber nicht gebrochen ist, plus der Hälfte des Punktwerts jeder Formation über der Hälfte der Stärke, die gebrochen ist. Wer die höhere Punktzahl hat, ist der Gewinner. Für diese Regel entspricht die „Stärke“ einer Formation der Anzahl der Einheiten in der Formation plus der (verbleibenden) Schadenskapazität aller Kriegsmaschinen.

5.3.3. UNTERSCHIEDLICHE SIEGBEDINGUNGEN

Obwohl viele Szenarien identische Siegbedingungen für beide Seiten haben, ist dies

nicht immer der Fall. Mehrere der Trainings-Szenarien haben gegensätzliche Siegbedingungen, bei denen eine Seite etwas tun muss, um zu gewinnen, und die andere Seite gewinnt, wenn sie dies verhindern kann. Die Siegbedingungen für das Trainings-Szenario „Tod von oben!“ (siehe 5.3.13) sind ein perfektes Beispiel für gegensätzliche Siegbedingungen. Die Orks haben drei Runden Zeit, um die Bunker und die Basiliken zu zerstören, und wenn sie dies nicht innerhalb des Zeitlimits schaffen, gewinnt der imperiale Spieler!.

Eine leichte Variation gegensätzlicher Siegbedingungen wären leicht unterschiedliche Ziele. Die Siegbedingungen für das Szenario „Die Rückkehr von Leich'n Mühla“ (siehe 5.3.12) sind ein Beispiel für eine sehr einfache Form dieser Art von gegensätzlicher Siegbedingungen. Hier müssen die Orks zwei Bunker zerstören, um zu gewinnen, während die Space Marines den Garganten zerstören müssen, bevor dieser sein Ziel erreicht. Wenn die Space Marines den Garganten zerstören, aber der Gargant es schafft, einen Bunker zu zerstören, endet das Spiel unentschieden.

Die Schwierigkeit bei gegensätzlichen Siegbedingungen, besteht darin, dass gegensätzliche Siegbedingungen von Natur aus unausgeglichen sind. Selbst mit identischen Streitmächten gibt es keine Möglichkeit zu wissen, ob beide Seiten die gleiche Gewinnchance haben, wohingegen bei identischen Siegbedingungen und identischen Streitmächten nur das Glück und die eigenen Fähigkeiten eine Rolle spielen. Glücklicherweise müssen Szenarien nicht perfekt ausgewogen sein - tatsächlich müssen sie überhaupt nicht ausgewogen sein! Stattdessen müssen die Siegbedingungen einfach nur entscheiden, wer gewonnen hat. Es hilft, wenn beide Seiten das Gefühl haben, dass sie eine Chance haben, ihre Siegbedingungen zu erreichen. Dies ist nicht schwer zu erreichen, besonders nach etwas Übung. Wenn du damit beginnst, kleine Szenarien mit gegensätzlichen Siegbedingungen zu erstellen, wirst du schnell ein „Gefühl“ dafür bekommen, was funktioniert und was nicht, und wie viel Vorteil unterschiedliche Arten von gegensätzlichen Siegbedingungen jeder Seite bieten.

Viel wichtiger sind jedoch die Möglichkeiten, die angehenden Szenariodesigner durch gegensätzliche Siegbedingungen geboten werden, und diese überwiegen bei weitem ihre Nachteile. Das Hauptproblem bei gespiegelten Siegbedingungen ist, dass sie immer leicht abstrakt sind. Sie

funktionieren gut, um Epic zu einem ausgewogenen Spiel zu machen, aber sind weniger effektiv um Epic zu einer fesselnden und glaubwürdigen Geschichte zu machen. Dies liegt daran, dass nur wenige Gefechte zwei Seiten beinhalten, die genau dasselbe erreichen wollen; Gefechte werden normalerweise geführt, weil eine Seite etwas erreichen möchte, und die andere Seite möchte sie daran hindern. Die Verwendung von gegensätzlichen Siegbedingungen ermöglicht es einem Szenariodesigner, auf all diese archetypischen Schlachtsituationen zurückzugreifen und sie in seine Epic Spiele einzuarbeiten. Das Ergebnis sind Spiele, die sich anfühlen, als würden sie auf realen Ereignissen basieren, anstatt die formaleren und schachähnlichen Spiele, die durch die Regeln des Turnierspiels repräsentiert werden.

Die Bedeutung dessen kann nicht genug betont werden, da dies einer der Hauptgründe für das Spielen von Szenarien im Besonderen und Tabletop im Allgemeinen ist. Ein gutes Tabletop Spiel ermöglicht es dir, das Geschehen als eine aufregende Geschichte zu sehen, die du miterlebst, ebenso wie ein Spiel, das du versuchst zu gewinnen. Du wirst dich dabei erwischen, wie du denkst „Gut gemacht!“, wenn einige deiner Truppen einen riskanten Angriff durchführen, oder wie sie mutig unter schwerem Feuer wieder zusammenfinden und weiterhin „Durchhalten!“, und bevor du es merkst, hört deine Armee auf, eine Sammlung von Spielzeugfiguren zu sein, und wird zu echten kleinen Männern (oder Aliens!), die unter deinem Kommando an einem Kampf auf Leben und Tod teilnehmen.

Wir haben bereits einige Beispiele dafür genannt, wie gegensätzliche Siegbedingungen verwendet werden können, und es ist nicht schwer, viele weitere zu finden, indem du einfach Militärgeschichtsbücher oder Black Library-Romane liest oder Kriegsfilme ansiehst. Darüber hinaus verwenden viele nicht-standardisierte Missionen im Warhammer 40.000 Regelbuch gegensätzliche Siegbedingungen und können sehr leicht auf Epic übertragen werden. Das Szenario „Durchbruch“, das im späteren Verlauf dieses Kapitels vorgestellt wird, basiert auf der gleichnamigen Mission aus Warhammer 40.000, während der einführende Text tatsächlich auf den realen Erfahrungen eines Rotarmisten basiert, der gegen die Deutschen kämpfte, als sie 1941 Russland überfielen.

5.3.4. UNGLEICHE STREITMÄCHTE

Wenn das Verwenden von gespiegelten Siegbedingungen eher abstrakt ist, sind ausgewogenen Streitmächte es noch mehr. Es ist äußerst selten, dass Schlachten zwischen zwei ausbalancierten Kräften geführt werden, und viel häufiger ist es, dass eine Seite einen numerischen oder qualitativen Vorteil hat, den die andere Seite durch kluge Nutzung des Geländes oder durch geschickte Strategien wie Hinterhalte auszugleichen versucht. Diese Dinge lassen sich nur sehr schwer in einem Turnierspiel abbilden. Dies liegt teilweise daran, dass es sehr schwierig ist, in einem Kampf zwischen zwei unausgeglichenen Streitmächten eine Reihe von Siegbedingungen zu finden, die sich gegenseitig „spiegeln“ und die dennoch fair für beide Seiten sind, und teilweise daran, dass Turnierspiele Armeeorganisationspläne verwenden, die den Spielern eine große Freiheit bei der Auswahl ihrer Streitmacht bieten. Diese Freiheit kann es sehr einfach machen, dass die eine oder andere Seite spezielle Siegbedingungen umgeht, die darauf abzielen, das Spiel zu einem gleichmäßigen Wettbewerb zu machen.

Dies wird in einem Szenario viel weniger zu einem Problem, da ein ausbalanciertes Spiel weniger wichtig ist. Die Streitmächte könnten beispielsweise im Vorfeld festgelegt werden. Angenommen, du hast dich entschieden, ein Szenario zu erstellen, bei dem eine kleinere Streitmacht einen größeren Feind überfällt und dann entkommen muss. Wenn dem Überfallenen freie Hand gelassen wird, würde der Angreifer so viele Antigrav Einheiten



und schnell bewegliche Einheiten wie möglich aufstellen, um eine schnelle Flucht zu ermöglichen, während sein Gegner entweder dasselbe tun könnte, um eine schnelle Verfolgung zu gewährleisten, oder die härtesten Einheiten seiner Armee nehmen, um den erlittenen Schaden zu minimieren. Obwohl dies ein schnelles Spiel ermöglichen würde, könnte es auch langweilig sein. Daher könnte der Szenariodesigner die Anzahl der Antigrav oder schnellen Einheiten, die der Angreifer verwenden kann, begrenzen und den Überfallenen zwingen, eine angemessene Anzahl leicht gepanzerter Fahrzeuge und Infanterie zu nehmen. Der Grad, in dem das Szenario festlegt, was verfügbar ist, liegt bei euch und kann von einem einfachen „Verwende die Turnier-Armeeorganisationspläne, aber keine Antigrav Einheiten“ bis hin zur Bereitstellung einer speziellen Truppenliste für jeden Spieler reichen.

Zuerst ist es jedoch wichtig zu betonen, dass Szenarien mit unausgeglichenen Streitmächten unausgeglichen sind. Die Verwendung von speziellen Regeln oder Aufstellungsbeschränkungen erfordert der kleineren Streitmacht genügend Vorteile verschaffen, um ihr eine Gewinnchance zu geben. Es ist nicht notwendig alles perfekt auszubalancieren, aber du solltest vermeiden, Szenarien zu entwerfen die dem Massaker von Istvaan V ähneln. Es ist sehr schwierig gegen eine überlegene Streitmacht zu gewinnen, daher müssen die Vorteile der unterlegenen Streitmacht erheblich sein. Stelle dir vor, du spielst Turnierspiele, bei denen dein Gegner ein Drittel mehr Punkte hat als du; wie oft glaubst du, würdest du gewinnen? Daher sollte man so weit wie möglich vermeiden, Gefechte zu haben, bei denen eine Seite mehr als einen doppelten Vorteil hat, da es nahezu unmöglich sein wird, eine Situation zu schaffen, in der die kleinere Streitmacht etwas anderes tut kann als zu fliehen oder zu verlieren.

Wie bei gegensätzlichen Siegbedingungen erfordert es einige Übung, bevor man herausfindet, was ein interessantes Szenario zwischen unausgeglichenen Streitkräften ausmacht und was zu einem einseitigen Durchmarsch führt. Daher ist es am besten, klein anzufangen und sich zu größeren Schlachten vorzuarbeiten. Abgesehen davon kannst du kleinere Schlachten im Laufe einer Spielsitzung mehrmals spielen, sodass die Kommandeure die Seiten wechseln können, um zu sehen, ob sie es besser machen können als ihr Gegner.

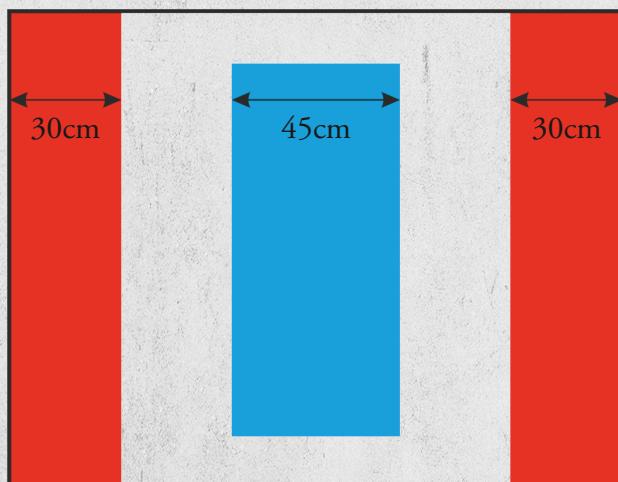
5.3.5. DURCHBRUCH

General Belov war der Kommandeur der 10. Minervanischen Panzerlegion auf Armageddon und hatte eine entscheidende Position an der Flanke der imperialen Verteidigungsline für die Makropole Viterdo inne. Die 10. wurde von der Ork Invasion überrascht und von allen Seiten umzingelt, als Ork Kriegerbanden auf den Planeten herabstießen oder aus ihren Verstecken im dichten Dschungel auftauchten, der die Makropolen Primus und Secundus trennte.

Anstatt die Position zu halten und zu sterben, entschied sich Belov, die Ork Linien zu durchbrechen und sein Regiment mit den anderen alliierten Streitkräften zu vereinen, die sich versammelten, um Viterdo gegen die Orkinvasoren zu verteidigen. Die 10. führte eine Reihe von zunehmend blutigen Auseinandersetzungen gegen die Orkstreitkräfte.

Sie schafften es schließlich, auszubrechen und sich nach fünf Tagen nahezu kontinuierlichen Konflikts wieder den anderen Verteidigern von anzuschließen. Der lange und blutige Marsch kostete das Regiment über die Hälfte seiner Männer.

Streitmächte: Ein Spieler befehligt die 10. Minervanische Panzerlegion, und der andere die Orks. Die Spieler wählen Armeen bis zu einer vereinbarten Punktzahl zwischen 1.500 und 5.000 Punkten aus den Armeeorganisationsplänen der Stahl Legion und Waaagh Ghazkhull. Beachte, dass Titanen, Garganten und Raumschiffe verwendet werden dürfen, da solche Einheiten in einer Reihe von Schlachten vorkamen, die während des Ausbruchs der 10. stattfanden.



Gelände: Stelle das Gelände für das Spiel in einer gegenseitig vereinbarten Weise auf.

Aufstellung: Der Ork Spieler muss seine Streitmacht in zwei Teile aufteilen, einen für jeden Aufstellungsbereich (siehe Karte). Jede Teilstreitmacht darf nur ganze Verbände enthalten, und Verbände dürfen nicht zwischen den beiden Aufstellungsbereichen aufgeteilt werden. Nachdem der Ork Spieler aufgestellt hat, kann der Minerva Spieler seine Armee im zentralen Aufstellungsbereich aufstellen.

Sonderregeln: Minervanische Formationen dürfen den Spieltisch entlang jeder schmalen Tischkante verlassen (d.h. entlang der Kante, an der die Orks aufgestellt sind). Alle überlebenden Einheiten in einem Verband müssen in derselben Runde den Spieltisch verlassen - es gilt alles oder nichts, du kannst keinen Teil des Verbands zurücklassen.

Siegbedingungen: Der Minervanische Spieler muss die Hälfte oder mehr seiner Verbände vom Tisch bringen, um zu gewinnen. Jede Formation, die auf die Hälfte oder weniger ihrer Stärke reduziert ist, zählt nur als halbe Formation für diese Regel.

DESIGNKONZEPT

10. Minervanische Panzerlegion

Die 10. Minervanische Panzerlegion war zu Beginn der Schlacht in voller Stärke und umfasste Kompanien von gepanzerten Infanteristen, Panzern und selbstfahrender Artillerie. Obwohl es einige geringfügige Unterschiede zwischen den Uniformen und Fahrzeugmustern der Minervaner und denen der Stahl Legion von Armageddon gibt, können diese sicher ignoriert werden, und eine Minervanische Armee kann durch sie dargestellt werden. Jede Minervanische Streitmacht sollte einen hohen Anteil an Panzerkompanien enthalten, da diese mehr als die Hälfte der Gesamtstärke des Regiments zu Beginn der Kampagne ausmachten. Über die fünfjährige Flucht hinweg führte die 10. jedoch zahlreiche Gefechte, in denen nur wenige oder gar keine Panzer eingesetzt wurden. Dies galt besonders gegen Ende des Ausbruchs, als schwere Verluste durch feindliche Aktionen und mechanische Pannen die Anzahl der Leman Russ-Panzer im Regiment auf weniger als ein Viertel ihrer Ausgangsstärke reduziert hatten. Alternativ kann aber auch einfach der Armeeorganisationsplan für die Minervanische Panzerlegion verwendet werden.

5.3.6. FESTE STREITKRÄFTE VS. ARMEEORGANISATIONSPLÄNE

Im letzten Abschnitt wurden feste Streitmächte als weitere Option erwähnt. Erlaube den Spielern ihre Armee aus den Armeeorganisationsplänen auszuwählen oder stell eine feste Streitmacht bereit, also eine Auflistung welche Verbände im Szenario verwendet werden sollen. Alle Trainingszenarien verwenden feste Streitmächte, und nach Erfahrung des Autors ist dies die beste Möglichkeit, sicherzustellen, dass Szenarien interessante Spiele ergeben. Wenn du dir einige der späteren Trainingszenarien wie „Thunderhawk Down“ ansiehst (siehe 5.3.14), wirst du sehen, dass diese Szenarien ohne feste Streitkräfte einfach nicht funktionieren würden. Stell dir vor, was im Szenario „Thunderhawk Down“ passieren würde, wenn der Ork Spieler entscheiden könnte, anstelle von Jagdbombern eine Ork Kriegerbande mitzunehmen.

Tatsächlich besteht der einzige wirkliche Vorteil darin, einen Armeeorganisationsplan zu verwenden darin, dass es den Leuten, die das Szenario spielen, ermöglicht, die Streitmächte für dich auszuwählen. Manchmal gibt es gute Gründe,

den Spielern diese Option zu gestatten; du weißt vielleicht nicht genau, welche Modelle verfügbar sein werden oder du hast vielleicht keine Zeit, eine solche Liste zu erstellen, insbesondere wenn du eine sehr große Schlacht entwirfst.

Es gibt viele Gründe, warum Spieler manchmal gegen feste Streitkräfte in einem Szenario argumentieren. Oftmals sind dies jedoch eher Ausreden als gute Gründe. In 99 von 100 Fällen werden Szenarien von Spielern aus einer regulären Gruppe verwendet, in der sich alle gut kennen und wissen, welche Modelle die anderen Spieler einsetzen können. In diesen Umständen ist es wirklich nicht so schwer, eine feste Streitmacht für ein Szenario zu erstellen, und dies führt fast immer zu einem engeren und aufregenderen Spiel, da du die Streitmächte so gestalten kannst, dass es interessanter wird. Zum Beispiel verwendet das Hinterhalt Szenario (siehe 5.3.7) sorgfältig ausgewählte Kräfte für die beiden Seiten, um ein interessantes und herausforderndes Spiel sicherzustellen. Die Verwendung von festen Streitmächten erleichtert es auch erheblich, neue Einheiten und Verbände zu integrieren.



5.3.7. HINTERHALT

Während der Armageddon-Kampagne operierten Kontingente der Space Marines verdeckt hinter feindlichen Linien. Diese Truppen wurden üblicherweise von Thunderhawks abgesetzt oder per Drop Pod gelandet. Sie operierten dann unabhängig um Gelegenheitsziele anzugreifen, bis sie wieder vom Kampf abgezogen wurden. Obwohl leicht ausgerüstet, abseits von den leichtesten Unterstützungsfahrzeugen, verursachten diese Überfallkommandos enorme Probleme für die Orks, indem sie Überfälle starteten und zahlreiche Hinterhalte durchführten.

Die 3. Kompanie der Angels of Fire wurde früh im Verlauf der Kampagne hinter den Ork Linien abgesetzt und blieb dort über einen Monat. Eine Woche nach ihrer Landung meldeten Späher, dass mehrere große Verbände von Warlord Morbads Kanonän in ihre Richtung marschierten. Der resultierende Hinterhalt zerstörte einen der Mekwummen Mobs von Morbad vollständig und beschädigte zwei weitere schwer, für den Verlust von zwei Land Speedern und weniger als einem Dutzend Space Marines.

Elemente von Morbads Kanonän: Eine Blitz Brigade mit fünf Killa Koptas; ein Heizakult mit fünf Buggies, vier Waaghbikes und ein Brennabuggy; drei Mekwummen Mobs jeweils mit sechs Kanonänbatterien; ein Heizakult mit drei Buggies, vier Kampfpanza, acht Boyz und vier Grots.

Angels of Fire 3. Kompanie: Ein Sturmtrupp Verband mit drei Sturmtrupp Einheiten unter der Führung eines Space Marine Ordenspriester; ein Devastor Verband mit vier Devastoren und zwei Cybots; ein Taktischer Verband mit vier Taktischen Trupps unter der Führung eines Space Marine Captain; ein Taktischer Verband mit fünf Taktischen Trupps unter der Führung eines Space Marine Scriptor-Charakters; ein Scout Verband (angehängt von der 10. Kompanie) mit vier Scout Einheiten und einem Scharfschützen; ein Land Speeder Verband mit vier Land Speedern; ein Land Speeder Verband mit zwei Land Speeder Typhoon und drei Land Speeder Tornado; ein Bike Verband mit vier Bike Einheiten und vier Trikes.

Gelände: Stelle das Gelände für das Spiel in einer gegenseitig vereinbarten Weise auf. Eine Straße muss von einer kurzen Tischkante zur gegenüberliegenden Tischkante verlaufen.

Aufstellung: Der Ork Spieler stellt zuerst auf, indem er eine Einheit aus jedem Verband an einen Ende der Straße platziert, welche die beiden kurzen Tischkanten verbindet. Dies zeigt an, wo der Ork Konvoi im ersten Zug den Tisch betritt. Die Reihenfolge in der die Einheiten platziert werden, zeigt die Reihenfolge an, mit der die Verbände ins Spiel kommen werden. Der Verband mit einer Einheit vorne in der Reihe trifft zuerst ein, und so weiter. Der Space Marine Spieler stellt nun, überall auf dem Spielfeld aber mindestens 30 cm von der Straße mit dem Konvoi entfernt, seine gesamte Armee auf. Wenn der Space Marine Spieler möchte, darf er den Scout Verband innerhalb von 15 cm von der Straße aufstellen.

Sonderregeln: Die erste Runde verwendet nicht die normale Zugreihenfolge. Stattdessen muss jeder Ork Verband eine Marsch Aktion durchführen und darf die Straße nicht verlassen. Alle Ork Einheiten müssen in der ersten Runde ins Spiel kommen. Sie dürfen die Straße in der ersten Runde nicht verlassen und müssen in der durch die Aufstellung festgelegten Reihenfolge eintreffen. Nachdem alle Ork Verbände diesen ersten Zug gemacht haben, dürfen alle Space Marine Verbände schießen, als ob sie in Feuerbereitschaft wären. Wenn durch den Beschuss Ork Verbände aufgerieben werden, darf der Space Marine Spieler die Rückzugsbewegung durchführen. Der Space Marine Spieler darf die Orks nicht so bewegen, dass Einheiten innerhalb von 15cm zu einer Space Marine Einheit ihre Bewegung beenden da sie sonst vernichtet würden. Diese Bewegung stellt die Panik der Orks dar. Sobald alle Space Marine Verbände geschossen haben, führt die Endphase durch. Der Rest des Spiels folgt der normalen Zugreihenfolge.

Siegbedingungen: Der Space Marine Spieler hat drei Runden (einschließlich der ersten), um alle Ork Verbände auf halbe Sollstärke oder weniger zu reduzieren, während er gleichzeitig vermeidet, dass vier oder mehr Space Marine Verbände auf halbe Sollstärke reduziert werden. Darüber hinaus muss der Space Marine Spieler mindestens einen der Mekwummen Mobs vollständig vernichten. Jedes andere Ergebnis ist ein Sieg der Orks.

5.3.8. NEUE EINHEITEN UND VERBÄNDE

Neue Einheiten und einzigartige Verbände für ein Szenario zu entwickeln ist deutlich einfacher als für das auf Balance ausgelegtes Turnierspiel. In einer Turnierarmee benötigt es Monate des Testens, um sicherzustellen, dass Einheiten und Formationen den korrekten Punktwert haben und dass sie ausbalanciert und fair sind. In all den Jahren, die ich bei Games Workshop gearbeitet habe, habe ich versucht, Systeme zu entwickeln, die es Spielern ermöglichen, ihre eigenen Einheiten zu bauen und sie der Armee hinzuzufügen – aber ich habe es nie geschafft, ein System zu finden, das Spieler nicht auf irgendeine Weise ausnutzen können. Aus diesem Grund enthalten die Armeeorganisationspläne nur Einheiten und Verbände, die umfassend getestet wurden. Das Spiel sollte für beide Spieler so fair wie möglich sein. Eine Situation, in der ein Spieler Zugang zu Einheiten haben könnte, die ein anderer Spieler einfach nicht ausschalten kann, wäre nicht fair und ist daher nicht erlaubt.

Auf der anderen Seite gibt es viele Spieler, die es genießen, Modelle zu basteln und umzugestalten oder die Sammlungen von Modellen aus älteren Versionen der Epic Regeln haben, die sie verwenden möchten. Szenarien sind der perfekte Platz, um solche Modelle einzusetzen, da der Spieler, der das Szenario entwirft, die Einheiten so erstellen kann, dass alles - mehr oder weniger - für beide Seiten fair und ausgewogen ist.

Szenarien ermöglichen es den Spielern auch, Verbände einzusetzen die sich von denen in den Armeeorganisationsplänen beschriebenen unterscheiden. Die „festen“ Verbände, die in den Turnierarmeeorganisationsplänen verwendet werden, sind eine erhebliche Vereinfachung der Art und Vielfalt der Verbände, welche in einer Armee eingesetzt werden können. Es ist äußerst selten, dass zwei Verbände in ihrer Zusammensetzung genau gleich sind, auch wenn sie nominell denselben Typ haben. Wenn wir uns beispielsweise eine Infanteriekompanie der Stahl Legion als Beispiel nehmen, dann würde eine neu aufgestellte Kompanie wahrscheinlich doppelt so viele Einheiten haben wie der Verband im Armeeorganisationsplan der Stahl Legion (also 24 statt 12), aber da sie unerfahren ist, sollte sie wahrscheinlich einen Initiative-Wert von 3+ haben. Die gleiche Kompanie am Ende einer Kampagne

könnte auf ein halbes Dutzend Einheiten reduziert werden, aber da dies alles erfahrene Veteranen sind, sollten sie wahrscheinlich einen Initiative-Wert von 1+ haben. Du verstehst sicher, was ich meine.

Nun ist es offensichtlich weder praktisch noch wünschenswert, eine Reihe von Turnierarmeeorganisationsplänen zu erstellen, die jede Art von Einheit und jede Art von Verband abdecken, die sich möglicherweise in einer Armee befinden könnte. Stattdessen konzentrieren sie sich auf das, was in jeder Armee typischerweise zu finden ist. So repräsentiert die Infanteriekompanie der Stahl Legion weder eine Gruppe von grünen Rekruten noch eine kleine Gruppe erfahrener Veteranen, sondern etwas dazwischen. Beim Spielen eines Szenarios gibt es jedoch keine solchen Beschränkungen, und du solltest dich frei fühlen, neue Einheiten zu erfinden und neue Verbände zu erstellen, wie es dir passt. Wenn du ein Szenario entwirfst, das erfordert, dass die Elite-Leibwache eines imperialen Gouverneurs zusammen mit dem Gouverneur in seiner kugelsicheren Limousine präsent ist, dann kannst du einfach festlegen was sich in diesem Verband befindet, und dann die Datenblätter für die neuen Einheiten erstellen. Jede auf diese Weise erfundene neue Einheit wird natürlich keine Punktwerte haben, das ist in einem Szenario nicht wirklich ein Problem, da du stattdessen einfach eine feste Streitmacht verwenden kannst.

5.3.9. KARTENBASIERTE AUFSTELLUNG

Überlege ob das Szenario eine Karte benötigt oder nicht, und auch, wie detailliert diese Karte sein wird. Fast alle Trainings Szenarien in diesem Buch kommen ohne Karte aus. Wir haben dies getan, weil es für uns schwierig ist zu wissen, welches Gelände die Personen haben werden, welche die Szenarien spielen, daher haben wir dies immer offen gelassen, wenn wir konnten.

Wenn du deine eigenen Szenarien entwirfst, kannst du dasselbe tun, und es gibt überhaupt keinen Grund, eine Karte vorzugeben, es sei denn, du möchtest dies unbedingt machen. Es ist einfacher für Szenarien keine detaillierten Karten zu zeichnen. Verwende einfach das verfügbare Gelände, wenn du ein Spiel spielst. Oftmals werden Szenarien überhaupt keine Karte erfordern, und in anderen Fällen wird nur eine Karte

benötigt, die wichtige Geländemerkmale zeigt. Das „Die Rückkehr von Leich‘n Mühla“ Szenario stellt ein gutes Beispiel hierfür dar. Es zeigt lediglich die Geländemerkmale, die platziert werden müssen, und ermöglicht es den Spielern, zusätzliche Landschaftselemente nach Belieben auf den Spieltisch zu platzieren.

Andererseits verleiht das Erstellen einer ordnungsgemäßen Karte für ein Szenario dem Spiel viel Charakter, da du sicherstellen kannst, dass das Gelände interessant und angemessen angeordnet ist. Du kannst auch alle Geländemerkmale benennen, wenn dies angebracht ist. Du kannst Karten auch verwenden, um das „große Ganze“ zu zeigen und zu präsentieren, was über den auf dem Spieltisch dargestellten Bereich hinaus passiert. Auch dies wird den Spielern helfen, ein Gefühl für die Situation zu bekommen, in der die Schlacht stattfindet, und dadurch werden die Spiele umso unterhaltsamer. Es macht viel mehr Spaß zu wissen, dass du um die berühmten Höhen von Koth Ridge auf Piscinia IV kämpfst oder dass du gerade eine der Brücken über den Schwefel-Fluss auf Rynn’s Welt erobert hast, als einfach nur „den Hügel“ oder „die Brücke“ zu erobern. Im Allgemeinen ist es daher die Mühe wert, beim Erstellen einer Karte für ein Szenario Zeit zu investieren, wenn du die Zeit dafür hast, und die Spieler werden das Spiel umso mehr schätzen.

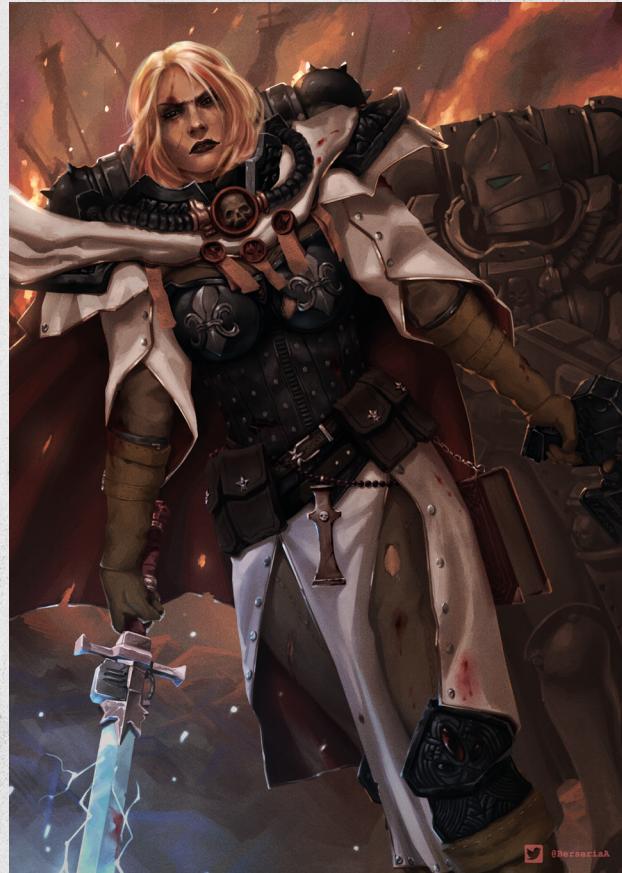
5.3.10. EINZIGARTIGE SITUATIONEN UND GELÄNDE

Szenarien ermöglichen es Gefechte auf Grundlage einzigartiger Situationen oder auf exotischem Gelände zu führen. Ein klassisches Beispiel für ein solches Szenario ist eine „planetare Invasion“, bei der eine Seite alle ihre Truppen aus der Umlaufbahn auf einem gut verteidigten Landeplatz absetzen muss. Ein anderes klassisches Beispiel wäre eine „Flussüberquerung“, bei der eine Seite eine Flussverteidigungslinie durchbrechen muss.

Was diese einzigartigen Szenarien fast immer erfordern, sind eine Vielzahl von Spezialregeln. Angenommen, du hast dich beispielsweise entschieden, ein Szenario durchzuführen, das in den gefrorenen Eisebenen in der Nähe des Südpols von Armageddon stattfindet. Du musst entscheiden, welche Spezialregeln erforderlich sind, um Schlachten in dieser besonderen Umgebung zu führen. Wie gefährlich ist das Gelände? Gibt es

versteckte Spalten im Eis? Könnte ein Blizzard auftreten? Gelten besondere Regeln für bestimmte Einheiten in dieser Umgebung? Und so weiter.

Wie bei fast allen anderen Arten von Szenarien, die wir bisher besprochen haben, ist es wichtig beim ersten Mal wenn du ein Szenario mit einer einzigartigen Situation oder exotischem Gelände spielst, nicht zu viel auf einmal zu wollen. Mit anderen Worten, fange mit einer Space Marine Kompanie an, welche eine Landung macht, bevor du einen ganzen Orden landen lässt, und mache eine klein angelegte Flussüberquerung, bevor du versuchst, eine Küstenlandung im D-Day-Stil durchzuführen. Verwende nicht übermäßig viele Spezialregeln. Es ist äußerst einfach, sich hinreißen zu lassen und viele Spezialregeln zu schreiben, und es ist auch sehr einfach, die geschriebenen Regeln zu komplex zu gestalten. Bei Spezialregeln gilt fast immer „weniger ist mehr“. Mit anderen Worten, es ist fast immer besser, einige einfache Regeln zu haben, die etwas Charakter hinzufügen, als einen Stapel von Spezialregeln zu haben, die im Endeffekt das Spiel nur verlangsamen. Eine Möglichkeit die Sonderregeln zu beschränken besteht darin, alle Spezialregeln zu schreiben, von denen du denkst, dass du sie brauchen wirst, und dann die Hälfte davon zu streichen. Vertraue mir, das, was übrig bleibt, wird mehr als genug sein.



Trotz allem sind einzigartige Situationen oder Geländeregeln besonders für große Schlachten geeignet. Sie geben den Spielen ein Gefühl von Ernsthaftigkeit und Gewicht. Riesige planetare Angriffe, Küstenlandungen oder Schlachten in den Eiswüsten am Südpol von Armageddon sind alles großartige „Monster-Spiele“, vielleicht nur nicht als erstes Spiel geeignet. Diese Art von Spielen involviert oft alle Mitglieder eines Clubs oder Vereins oder können als Demonstration auf einer Spieleausstellung oder Messe geeignet sein. Du wirst feststellen, dass große Spiele wie diese alle Fähigkeiten benötigen, welche du beim Spielen der oben besprochenen anderen Szenarien gelernt hast. Du wirst mit Dingen wie gegensätzlichen Siegbedingungen, unausgeglichenen Kräften, festen Streitmächten, neuen Einheiten und Verbänden umgehen müssen und dies mit der Notwendigkeit kombinieren müssen, Spezialregeln zu entwerfen, um die einzigartigen Aspekte des von dir gespielten Szenarios abzudecken. Große Spiele wie diese sind fast immer eine Gemeinschaftsleistung, und das bedeutet, dass du auch die Spieler organisieren musst, die daran teilnehmen werden. Du musst sicherstellen, dass sie rechtzeitig zum Spiel erscheinen, dass sie bei der Bemalung der erforderlichen Streitkräfte helfen, das Gelände bauen, und so weiter. Das macht das „Monster-Szenario“ zur ultimativen Herausforderung für einen Szenariodesigner, aber es ist auch ein ebenso lohnendes Projekt. Es gibt wirklich nichts Vergleichbares dazu ein großes Spiel zu leiten!

5.3.11. MEHRSPIELER-SPIELE

Szenarien, insbesondere große Szenarien, werden oft mehr als einen Spieler auf jeder Seite involvieren. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Mehrspieler-Spiele zu spielen, jede mit ihren eigenen Vor- und Nachteilen. Wenn du ein Mehrspieler-Spiel spielst, musst du eine der folgenden Methoden wählen, um zu entscheiden, wer was tut und wann. Diese Methoden sind:

- 💀 Alle gegen Alle
- 💀 Hierarchisches Teamspiel
- 💀 Simultanes Teamspiel

5.3.11.1. ALLE GEGEN ALLE

Bei *Alle gegen Alle* Spielen hat jeder Spieler eine Armee, und alle Verbände der anderen Spieler

gelten als feindlich. Jeder Spieler ist nacheinander an der Reihe, basierend auf ihren Strategie-Würfen zu Beginn des Zuges. Der Spieler, der am höchsten gewürfelt hat, wählt, ob die Spieler in der Reihenfolge vom niedrigsten zum höchsten Wurf oder vom höchsten zum niedrigsten Wurf aktivieren. In der Aktionsphase handelt jeder Spieler in dieser Reihenfolge. Wenn du einen feindlichen Verband angreifst, dürfen nur Einheiten derselben Seite wie der Verband, welchen du angreifst, Feuerunterstützung leisten. Du darfst keinen Verband aus zwei feindlichen Armeen in einem einzigen Angriff angreifen. Es sei denn, du möchtest deine eigenen Hausregeln für die Entscheidung darüber entwickeln, wie das funktioniert!

Die Methode *Alle gegen Alle* funktioniert am besten bei kleineren Spielen mit bis zu vier Spielern pro Seite. Wenn es zu viele Verbände oder zu viele Spieler gibt, kann das Spiel ins Stocken geraten, und es wird empfohlen, entweder hierarchisches oder simultanes Teamspiel für größere Spiele zu verwenden.

5.3.11.2. HIERARCHISCHES TEAMSPIEL

In Teamspielen werden die Spieler in zwei Seiten aufgeteilt. Alle Verbände derselben Seite zählen als befreundet, und alle Verbände auf der gegnerischen Seite werden als feindlich behandelt. In Teamspielen dürfen Verbände, die verschiedenen Spielern derselben Seite gehören, einander Feuerunterstützung leisten, wenn sie angegriffen werden.

Teamspiele können entweder hierarchisch oder simultan sein (siehe unten für simultanes Teamspiel). In hierarchischen Spielen wird ein Spieler als „Oberbefehlshaber“ eingesetzt und entscheidet, welcher der Spieler auf seiner Seite eine Aktion ausführen darf, wenn sie an der Reihe sind. Abgesehen davon gelten die normalen Spielregeln vollständig. Hierarchische Spiele funktionieren gut für kleine und mittelgroße Spiele, in wirklich großen Spielen kann dieser Modus den Spielablauf erheblich verlangsamen. Es ist eine ausgezeichnete Möglichkeit, neue Spieler mit den Epic Regeln vertraut zu machen, da sie mit einem erfahrenen Spieler als Oberbefehlshaber für ihre Seite zusammenarbeiten können und fast alle normalen Spielregeln unverändert verwendet werden.

5.3.11.3. SIMULTANES TEAMSPIEL

In einem simultanen Spiel werden die Spieler, wie oben für hierarchisches Teamspiel beschrieben, in zwei Teams aufgeteilt. Alle Spieler mit einem berechtigten Verband dürfen jedoch Aktionen ausführen, wenn ihre Seite an der Reihe ist, anstatt nur ein Spieler. Sobald alle Spieler ihre Aktionen abgeschlossen haben, wechselt das aktive Team. Wenn einer der Spieler auf einer Seite die Initiative behalten möchte, kann er versuchen, dies zu tun. Andere Spieler auf derselben Seite können individuell entscheiden ob sie auch die Initiative behalten wollen oder nicht. Anschließend wechselt wie bereits erwähnt das aktive Team.

Beim Spielen eines simultanen Spiels besteht die Möglichkeit, dass ein verfeindeter Verband von zwei oder mehr gegnerischen Verbänden angegriffen wird. Zum Beispiel möchten zwei Spieler auf derselben Seite möglicherweise beide auf den selben Verband feuern, oder ein Spieler möchte auf einen verfeindeten Verband schießen, während ein anderer Spieler ihn angreifen möchte, oder zwei Spieler möchten beide denselben feindlichen

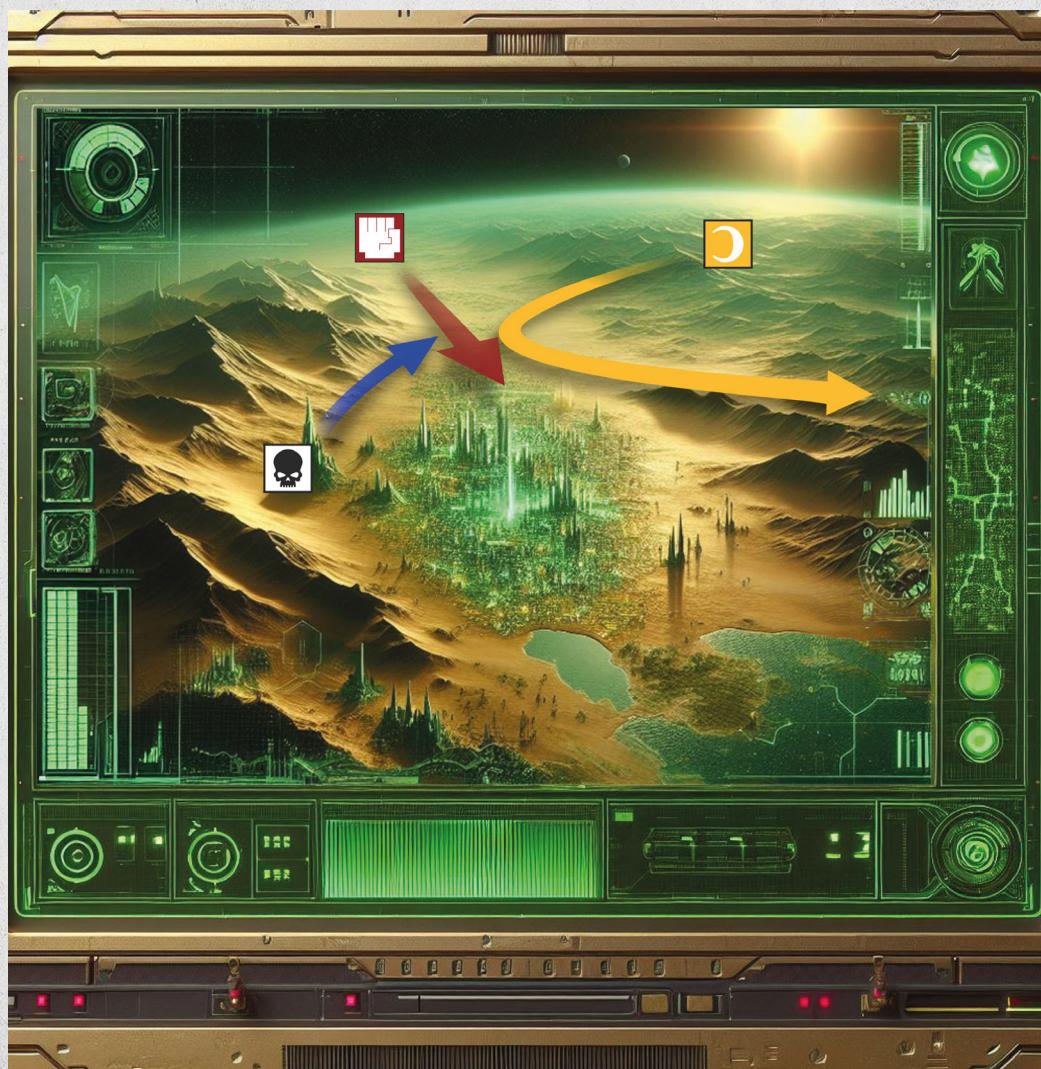
Verband angreifen. Wenn dies geschieht, ist kombinierter Beschuss oder Angriff erlaubt. Behandle die teilnehmenden zwei (oder mehr) Verbände als einen einzelnen Verband, wenn du die Ergebnisse des Schießens oder Angriffs ermittelst, und folge den Richtlinien für koordinierte Angriffe in den Grundregeln. Verbände anderer Spieler auf derselben Seite dürfen nicht gleichzeitig einen Verband beschießen und ihn angreifen da die angreifenden Truppen im Weg sind.

Simultanes Spielen ist die beste Option für sehr große Spiele, da alles andere das Spiel gravierend verlangsamen kann. Es kann jedoch einige seltsame Situationen hervorbringen, die gesunden Menschenverstand oder den Wurf eines Würfels erfordern, um sie zu klären. Aus diesem Grund funktioniert diese Methode am besten, wenn sie von erfahrenen Spielern aus einer regulären Spielergruppe verwendet wird, welche die Erfahrung und Reife haben, mit eventuellen Regelproblemen umzugehen, oder wenn das Szenario von einem unparteiischen „Schiedsrichter“ geleitet wird, welcher Streitigkeiten lösen kann.

PISCINA

IV

In den ersten Stufen der Piscina Kampagne griffen die Orkkrieger von Ghazghkull (rot) den Hafen von Kadillus an. Imperiale Truppen (blau) konnten die Angreifer bei Koth Ridge daran hindern sich mit alliierten Truppen unter der Führung von Nazdreg (gelb) zu vereinen. Nazdregs Ausbruch war gescheitert und er griff daraufhin die Kraftwerke bei der Barrak Spalte an.



5.3.12. DIE RÜCKKEHR VON LEICH'N MÜHLA

„Wir hab'n unseren Garganten und wir hab'n unsere Wummen. Was hab'n wa nicht? Wir haben keine Lust auf Schießübungen! Also sage ich dir, was wir tun werden. Wir werden den Mänschenz einen Vorgesmack darauf geben, was stählahner Tod is. Wir schnapp'n uns Großer Gork und Großer Mork hier und zerquätsch'n die Mänschenz!“

Waaghboss Dragnatz bereitet seine Boyz auf den Waaagh vor!

Das folgende Szenario ermöglicht es euch, Kriegsmaschinen schnell und einfach zum ersten Mal auszuprobieren. Wir empfehlen, das Szenario durchzuspielen, bevor ihr Kriegsmaschinen in normale Spiele einbaut, da für Kriegsmaschinen viele Sonderregeln gelten. Wenn ihr das Szenario zweimal spielt, einmal pro Seite, werdet ihr ein gutes Verständnis der Regeln für Kriegsmaschinen

erlangen und diese problemlos in die von euch gespielten Spiele integrieren können.

Hinweis: Die Datenblätter für dieses Szenario findet ihr ab Seite 107.

5.3.12.4. GOGARDS LETZTES GEFECHT

Waaghboss Gogard führte etwa zehn Jahre vor der Schlacht um Armageddon eine unüberlegte Invasion auf dem imperialen Planeten Belle Alpha an. Gogard wurde von der Verstärkung der Space Marines der Blood Angels gefangen und die meisten seiner Boyz waren tot oder im Sterben. Gogard betrat seinen treuen Garganten Leich'n Mühlha und machte sich auf den Weg zu einem letzten selbstmörderischen Angriff auf die verhassten Schnäbelz. Gogards Angriff kam für die Blood Angels völlig überraschend, denen es nur gelang, dem Großen Gargant Schaden zuzufügen, bevor sie von der gewaltigen Feuerkraft der Kriegsmaschine zum Rückzug gezwungen wurden.



Gogard machte weiter, bis er die Hauptverteidigungsline des Imperiums erreichte. Hier waren die imperialen Verteidiger viel besser vorbereitet und beschossen den Gargant bei seinem Vormarsch mit schwerem Waffenfeuer. Die Garganten Krew kämpfte darum, die im Inneren der Kriegsmaschine tobenden Brände einzudämmen, und schaffte dies gerade lange genug, um Leich'n Mühla zu ermöglichen, den Verteidigern immensen Schaden zuzufügen, bevor eine gewaltige Explosion im Rumpf den Garganten und Waaghboss Gogard ein für alle Mal zerstörte.

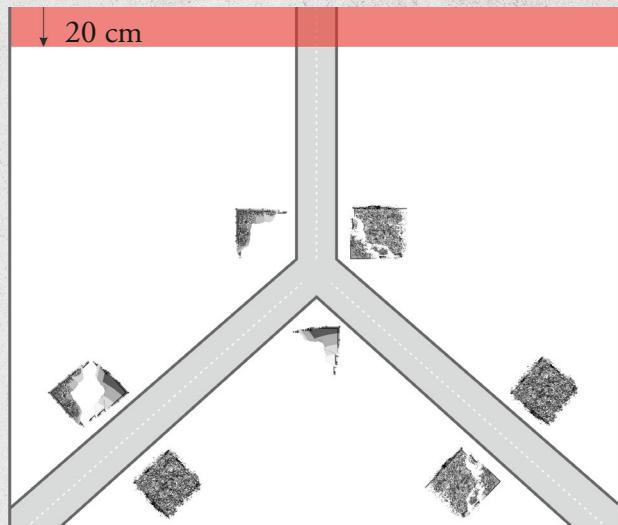
Gogards letzte vergebliche Schlacht und sein ruhmreicher Untergang ist eine Geschichte, die oft am Lagerfeuer der Orks erzählt wird, mit dem Ergebnis, dass eine Reihe von Ork Garganten auf Armageddon Leich'n Mühla oder eine Variation des Namens genannt werden.

Leich'n Mühla II: Durch eine seltsame Laune des Schicksals wurde einer der Garganten namens Leich'n Mühla II weit hinter den imperialen Linien umzingelt und abgeschnitten und hatte keine andere Wahl, als zu versuchen, so viel Schaden wie möglich anzurichten, bevor er zerstört wurde. Die Bühne war bereit für eine Wiederholung von Gogards „Letztem Gefecht“!

Ork Streitkräfte: Ein Verband bestehend aus Leich'n Mühla II, einem Großen Garganten. Die Streitmacht hat eine Strategiewert von 3 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 3+. Für Leich'n Mühla II gelten die Sonderregeln „Köpfe zähl'n“ (siehe 5.5.2) und „Macht des Waaagh“ (siehe 5.5.3).

Space Marine Streitkräfte: Eine Verband bestehend aus einem Space Marine Captain, sechs taktischen Space Marine Einheiten und drei Rhinos, plus ein Verband bestehend aus einem Space Marine Captain und vier Space Marine Devastor Einheiten, ein Verband bestehend aus vier Land Raiders sowie zwei Kommandobunker. Die Streitmacht hat einen Strategiewert von 5 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 1+. Alle Space Marine Einheiten dürfen die Sonderregel *Sie kennen keine Furcht* anwenden (siehe 5.5.1).

Gelände: Richtet eine Spielfläche von ca. 90 cm bis 120 cm im Quadrat ein. Stellt das Gelände in einer für beide Seiten akzeptierten Weise auf, einschließlich der auf der Karte eingezeichneten Elemente. Der Space Marine Spieler muss jetzt seine zwei Kommandobunker aufstellen. Dies sind die Ziele des Ork Angriffs. Sie dürfen an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch aufgestellt werden, mindestens 15 cm von einer Tischkante entfernt.



Aufstellung: Der Space Marine Spieler baut zuerst auf. Ein Verband wird auf dem Tisch aufgestellt, entweder in den zerstörten Gebäuden oder in der Nähe der Y-Kreuzung. Die verbleibenden zwei Space Marine Verbände kommen in der ersten Runde des Gefechts irgendwo entlang der Space Marine Spielfeldkante (einschließlich der Straßen) ins Spiel. Der Space Marine Spieler muss eine Einheit aus jedem dieser Verbände am Tischorrand aufstellen, um zu zeigen, wo diese ins Spiel kommen. In der ersten Runde muss ihr Zug von diesem Punkt aus gemessen werden. Sobald die Space Marines Leich'n Mühla II zerstören, ohne einen der Bunker zu verlieren, gewinnen sie das Spiel. Wenn ein Bunker zerstört wird, ist das Spiel unentschieden, und wenn die Orks beide Bunker zerstören, gewinnen sie.

Siegbedingungen: Das Spiel geht so lange weiter, bis Leich'n Mühla II zerstört ist oder beide Kommandobunker zerstört wurden. Wenn die Space Marines Leich'n Mühla II zerstören, ohne einen der Bunker zu verlieren, gewinnen sie das Spiel. Wenn ein Bunker zerstört wird, ist das Spiel unentschieden, und wenn die Orks beide Bunker zerstören, gewinnen sie.

Name	Typ	Geschw	Arm
Kommandobunker	WE	Immobil	4+
Anmerkungen			
DC3. Keine Einheit darf den Bunker betreten.			

5.3.13. TOD VON OBEN!

Heute war ein guter Tag für Krukfang gewesen; viel Dakka, viel heiz'n.

Die Regeln für Luft- und Raumfahrteinsätze sind ziemlich lang und komplex. Aus diesem Grund ist es am besten, den Umgang mit ihnen zu erlernen, indem ihr die folgenden Trainingsszenarien spielt. Die Trainingsszenarien konzentrieren sich ausschließlich auf die Flugzeugregeln, da diese sowohl die komplexesten als auch die am häufigsten verwendeten sind.

Hinweis: Die Datenblätter für diese Szenarien findet ihr ab Seite 107.

Im schwefelgelben Himmel über Armageddon kämpfen orkische Jagdbomma mit Thunderbolts und Maraudern der Imperialen Luftstreitkräfte in einem Tanz des Todes. Typisch für diese Scharmützel war der Luftangriff der Orks auf den Imperialen Kommandobunker Komplex 17c, der Sitz des Hauptquartiers des 2. Asgardianischen Rangers-Regiments des Astra Militarum. Mehr als ein halbes Dutzend Ork Jagdbomma von Harthags Deffblastas Flugboyz Schwadron griffen den Komplex an und wurden von Elementen des 222. Abfangjägergeschwader der Imperialen Luftstreitkräfte abgefangen. Der Luftkampf, der sich abspielte, wird von vielen als einer der klassischen Luftkämpfe des Dritten Krieg um Armageddon angesehen.

Ork-Streitkräfte: Zwei Verbände bestehend aus jeweils vier Ork Jagdbommern. Die Truppe hat einen Strategiewert von 3 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 3+.

Imperiale Streitkräfte: Ein Verband, bestehend aus drei Thunderbolt Jägern der Imperialen Luftstreitkräfte, plus zwei Verbände, die jeweils aus einem Kommando Bunker und einem Hydra Flugabwehrfahrzeug bestehen, sowie ein Verband, der aus drei Basilisk Artilleriefahrzeugen und einer Hydra besteht. Die Truppe hat einen Strategiewert von 2 und alle Verbände haben einen Initiativewert von 2+.

Gelände: Richtet eine Spielfläche von ca. 90 cm bis 120 cm im Quadrat ein. Stellt das Gelände in einer für beide Seiten akzeptierten Weise auf. Ihr könnt so viele oder so wenig Geländestücke aufstellen, wie ihr möchtet, aber stellt sicher, dass ihr mindestens ein paar Hügel und entweder eine

bebaute Fläche oder einige Wälder habt, hinter denen sich die Truppen verstecken oder in denen sie Deckung suchen können.

Aufstellung: Der imperiale Spieler stellt zuerst auf und muss alle Bodenformationen seiner Streitmacht an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch aufstellen. Die Flugzeuge beider Seiten sind zu Beginn des Gefechts in Reserve.

Sonderregeln: Für alle Ork Einheiten gilt die Sonderregel „Macht des Waaagh“ (siehe 5.5.3).

Siegbedingungen: Der Ork-Spieler hat drei Züge, in denen er beide Kommandobunker und alle drei Basiliken zerstören muss. Gelingt ihm das, gewinnt er, andernfalls gewinnt der imperiale Spieler.

5.3.14. THUNDERHAWK DOWN!

Die Makropole Acheron fiel am fünften Tag der Invasion von Armageddon ohne Vorwarnung und wurde Opfer des Verrats von keinem geringeren als dem ehemaligen imperialen Gouverneur Herman von Strab. Geheimdienstberichten zufolge befand sich von Strab in einem eroberten Kommandobunker etwas außerhalb der Makropole. Eine kleine Truppe Terminatoren der Salamanders wurde in einem Thunderhawk entsandt, um den Verräter zu fangen. Die Terminatoren landeten direkt vor den Bunkern und überrannten schnell den Komplex, stellten jedoch fest, dass von Strab bereits geflohen war. Die Dinge begannen schief zu laufen, als Ork Jagdbomma den Thunderhawk angriffen, der die Terminatoren evakuieren sollte. Nur die legendär robuste Konstruktion des Thunderhawks und die rechtzeitige Unterstützung einiger Thunderbolt Jäger der Imperialen Luftstreitkräfte ermöglichen es ihm, den Angriff zu überstehen und die Terminatoren einzusammeln. Als das Thunderhawk zum Stützpunkt zurückkehrte, war nur noch ein Motor funktionsfähig, die gesamte Besatzung war entweder verwundet oder getötet worden, und im Rumpf wurden über 250 Einschusslöcher von fetten Wummen gezählt. Alle auf die Mission geschickten Terminatoren wurden sicher evakuiert.

Ork Streitkräfte: Zwei Verbände, die jeweils aus drei Ork Jagdbommern bestehen, und zwei Verbände aus jeweils einem Kommandobunker und einer desertierten Hydra des Astra Militarum. Die Streitmacht hat einen Strategiewert von 2.

Die desertierten imperialen Verbände haben einen Initiativewert von 2+ und die Ork Jagdbomma haben einen Initiativewert von 3+.

Imperiale Streitkräfte: Ein Thunderhawk, ein Verband bestehend aus vier Space Marine Terminatoren und ein Verband bestehend aus drei Thunderbolt Jägern der Imperialen Luftstreitkräfte. Die Streitmacht hat einen Strategiewert von 5. Alle Space Marine Verbände haben einen Initiativewert von 1+. Die Thunderbolts haben einen Initiativewert von 2+.

Gelände: Wie 5.3.13

Aufstellung: Der Ork Spieler stellt zuerst auf und muss alle Bodenverbände seiner Streitmacht an einer beliebigen Stelle auf dem Tisch aufstellen. Alle verbleibenden Verbände sind zu Beginn

des Gefechts in Reserve. Der Space Marine Spieler kann die Terminatoren in die Schlacht teleportieren, wenn er möchte (siehe 2.1.17).

Sonderregeln: Für alle Ork Einheiten gilt die Sonderregel „Macht des Waaagh“ (siehe 5.5.3). Alle Space Marine Einheiten dürfen die Sonderregel *Sie kennen keine Furcht* anwenden (siehe 5.5.1).

Siegbedingungen: Der imperiale Spieler gewinnt, wenn er beide Bunker mit Nahkampfangriffen zerstört und es dann schafft, mindestens eine Terminator Einheit in einem Thunderhawk vom Tisch zu transportieren. Der imperiale Spieler erzielt ein Unentschieden, wenn er beide Bunker zerstört. Jedes andere Ergebnis ist ein Sieg für den Ork Spieler.

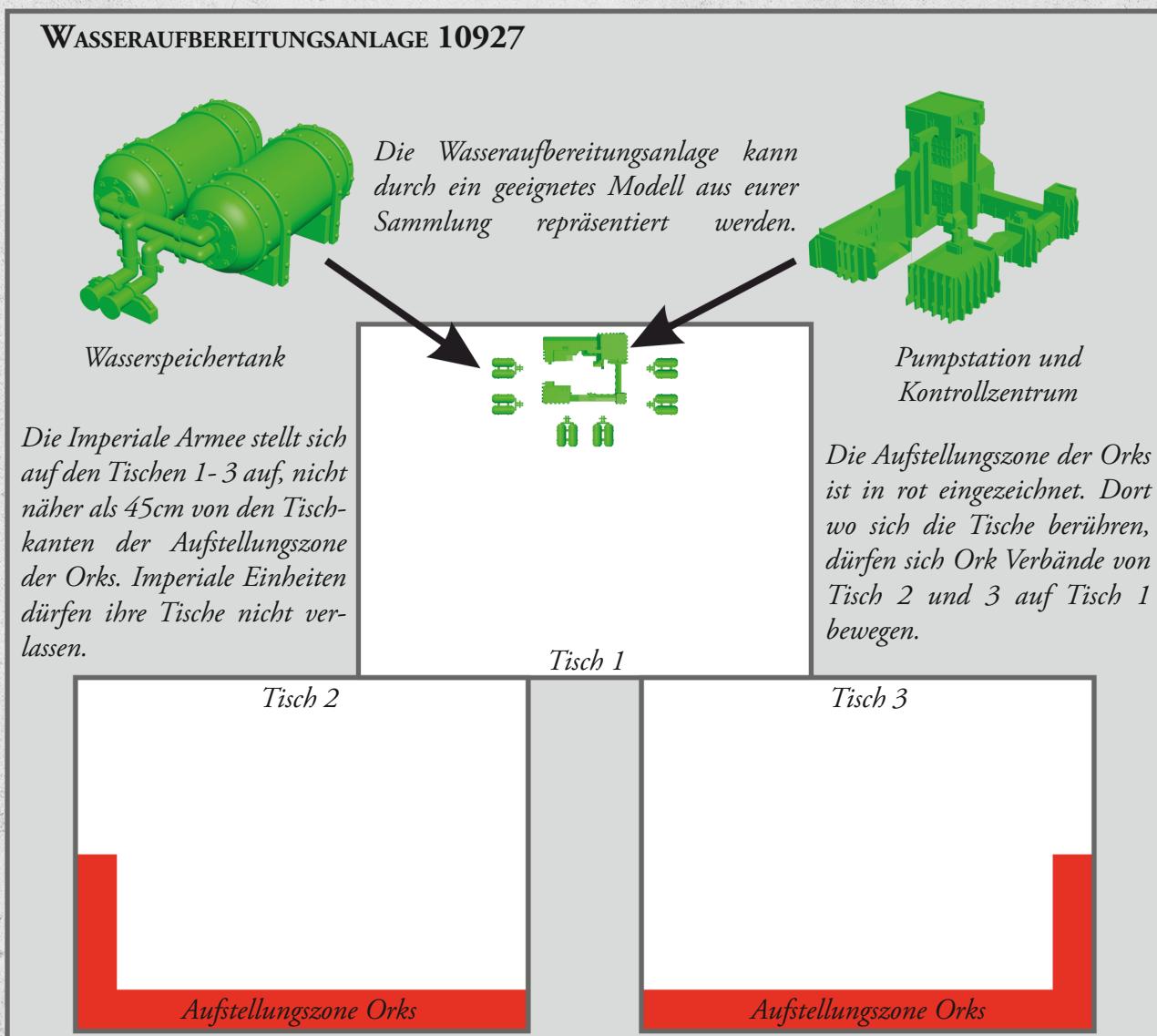


5.3.15. DIE VERTEIDIGUNG DER WASSER-AUFBEREITUNGS-ANLAGE 10927

Der Südpol von Armageddon ist von einer unwirtlichen Region umgeben, den Toten Einöden. Die Toten Einöden sind eine eisige und von Blizzards heimgesuchte Einöde, in der die einzige nützliche Ressource die riesigen Reserven an relativ reinem Wasser ist. Die zahlreichen Wasser-Aufbereitungsanlagen, die über diese Landschaft verstreut sind, filtern die letzten verbleibenden Unreinheiten heraus und leiten dann das Frischwasser zu den ständig durstigen Makropolen auf Armageddon Secundus. Als Warlord Skabsniks Blitz Brigade in der Toten Einöde landete, begann sie schnell, die Wasser-Aufbereitungsanlagen zu überrennen und zu zerstören. Die Produktion fiel bald auf weniger als die Hälfte des Prä-Invasions-Niveaus, und die imperialen Kommandeure erkannten, dass, wenn nicht bald etwas gegen Skabsnik unternommen wurde, die Makropolen

auf Armageddon Secundus ohne einen einzigen Schuss fallen würden, wenn die Verteidiger an Wassermangel sterben würden. Fünf Regimenter des Adeptus Militarum, unterstützt von Marines dutzender verschiedenen Orden und Titanen der Legio Victorum, wurden hastig in das Gebiet entsandt. Die erste große Konfrontation zwischen diesen Kräften und Skabsniks Jungs fand rund um die Wasser-Aufbereitungsanlage mit der Bezeichnung 10927 statt.

Streitmächte: Die Idee hinter diesem Spiel war einfach, so viele Modelle im Epic-Maßstab aus unserer Sammlung zu verwenden, wie wir konnten! Daher haben wir die Punkte der imperialen Streitkräfte, die wir hatten, ermittelt und mit den Gesamtstreitkräften der Orks in unserer Sammlung verglichen. Dies zeigte, dass die Orks in Bezug auf Punkte deutlich unterlegen wären. Daher beschlossen wir, anhand dies Punktwertes eine Armee des Adeptus Militarum mit unterstützenden Elementen aus Space Marines und



Titanen aufzustellen, um die Streitkräfte auszugleichen. Dies summierte sich immer noch zu einer beträchtlichen Streitmacht!

Wir haben die imperialen Streitkräfte in drei ungefähr gleich große Kommandos aufgeteilt und die Ork Armee in zwei ungefähr gleich große Kommandos (oder sollte das für die Orks „Kommandoz“ sein?). Der Grund dafür wird in den nachfolgenden Bereichen zu Aufstellung und Sonderregeln erläutert. Da die imperiale Seite eine „zersplitterte“ Befehlsstruktur hatte und auch einige der anderen Sonderregeln den Orks zugute kamen, beschlossen wir, den imperialen Streitmächten ein paar zusätzliche Einheiten zu erlauben, um die Balance wiederherzustellen. Die Tatsache, dass dies uns erlaubte, noch mehr Modelle aus unserer Sammlung zu verwenden, hatte nichts mit der Entscheidung zu tun.

Wenn du dich entscheidest, die Schlacht selbst nachzuspielen, empfehlen wir genau dasselbe Verfahren zu befolgen: Nimm alle Modelle, die du zur Verfügung hast, und verwende so viele von ihnen wie möglich, wobei du die Punktwerte aus den Armeeorganisationsplänen des Turnierspiels verwendest, um die Dinge halbwegs ausgewogen zu halten! Beachte, dass du jede Armee in separate Befehlshaber aufteilen musst (zwei Ork und drei Imperiale). Dabei ist es wichtig, sich nicht zu sehr darauf zu fixieren, „das Spiel ausgewogen zu halten“. In einem Spiel dieser Art ist das Einzigste wichtig, dass beide Seiten eine Chance haben zu gewinnen, nicht dass sie die gleiche Gewinnchance haben.

Gelände: Mit solch großen Streitkräften im Spiel benötigten wir auch eine entsprechend große Spielfläche. Anstatt einen einzigen Tisch zu verwenden, entschieden wir uns, drei unserer Standardtische mit den Maßen 180cm x 120cm aneinander zu stoßen, um eine geeignete große Spielfläche zu schaffen. Da nur wenige Spieler über einen Tisch von mehr als 180cm Breite greifen können, entschieden wir uns dagegen, die Tische so aneinander zu stoßen, dass eine große rechteckige Spielfläche entsteht, sondern richteten sie in einer Art Pfeilspitzenform ein, wie auf der Karte gezeigt. Die Tische so aufzustellen, ermöglichte jedem Spieler einen beliebigen Punkt auf den Tischen zu erreichen, um seine Truppen zu manövrieren, und verlieh uns dennoch eine ausreichend große Spielfläche. Wir gingen davon aus,

dass alle Bereiche abseits der Tische entweder Meer darstellten oder mit gefährlichem Gelände gefüllt waren, dass sie für alle Einheiten unpassierbar waren - schließlich nennt man es nicht umsonst die Toten Einöden!

Anzahl der Spieler: Dieses Spiel ist für fünf Spieler ausgelegt und nutzen die speziellen Regeln für simultanes Teamspiel.

Aufstellung: Die imperiale Streitmacht wird in drei Kommandos aufgeteilt. Jede diesem Kommando unterstellte Streitmacht muss auf einem separaten Tisch aufgestellt werden, wie auf der Karte gezeigt. Die imperialen Einheiten dürfen nicht näher als 45 cm zu einer der Tischkanten aufgestellt werden, wo die Orks ins Spiel kommen werden.

Die Ork Streitkräfte sind in zwei Kommandos aufgeteilt, welche im ersten Zug des Spiels von verschiedenen Tischkanten aus ins Spiel kommen. Die Tischkanten, von denen aus die beiden Kommandos ins Spiel kommen, sind auf der Karte markiert. Ork Verbände, die in Flugzeugen oder aus Raumschiffen ins Spiel kommen, sollten in Reserve bereitgestellt werden, zusammen mit dem Transportfahrzeug das sie ins Spiel bringt (d. h. ein Flugzeug oder eine Einheit mit der Fähigkeit der planetaren Landung).

Andere Ork Verbände gelten als knapp außerhalb der Tischkante und sind bereits ihrem Kommando zugewiesen. Um anzudeuten, wo diese Verbände ins Spiel kommen werden, musst du eine Einheit aus dem Verband irgendwo an der entsprechenden Tischkante platzieren. Diese Einheit zeigt an, wo die restlichen Einheiten des Verbands während des ersten Zugs ins Spiel kommen werden. Wenn mehrere Verbände am gleichen Punkt ins Spiel kommen möchten (entlang einer Straße zum Beispiel), platziere die Einheiten einfach hintereinander in einer Reihe und messe ihre Bewegung von der hintersten Einheit in der Reihe aus. Wenn du möchtest, kannst du auch Marker anstelle von Einheiten platzieren, solange du weißt, welcher Marker zu welcher Formation gehört.

Formationen, die in Flugzeugen ins Spiel kommen oder aus Raumschiffen herunterkommen, können dies gemäß den Regeln für Transportflugzeuge und Planetenfalls tun (siehe 4.2.5 und 4.4). Sie dürfen sich auf dem zugewiesenen Tisch sowie Tisch 1 bewegen, können jedoch nicht auf den dem anderen Ork Kommando zugewiesenen Tisch bewegen.

Andere Ork Verbände müssen in der Aktionsphase des ersten Zugs auf den ihnen zugewiesenen Tisch bewegt werden. Verbände, die ihren Aktions Test nicht bestehen, müssen im Rahmen ihrer *Halten* Aktion den Tisch betreten, und kommen mit einer Beschussmarke ins Spiel, da sie den Aktions Test nicht bestanden haben. Verbände, die in Reserve sind, dürfen in diesem Fall keine Aktionen ausführen oder spezielle Fähigkeiten verwenden, die sie haben könnten.

Siegbedingungen: Der Ork Spieler muss alle drei Gebäudetypen der Wasseraufbereitungsanlage innerhalb von 12 Runden zerstören, um zu gewinnen.

Sonderregeln: Dieses Szenario verwendet eine Reihe von Sonderregeln:

Imperiale Befehlsstruktur: Die imperialen Streitkräfte wurden angewiesen, ihre Positionen bis zum letzten Mann zu verteidigen. Die Truppen auf Tisch 2 und 3 wurden angewiesen, unter keinen Umständen in Richtung der Wasseraufbereitungsanlage zurückzuweichen. Aufgrund dessen dürfen sie die Tische, auf denen sie aufgestellt wurden, nicht verlassen. Wenn sie dies tun, werden sie ausgeschaltet. Imperiale Flugzeuge dürfen ihren Tisch verlassen, um sich nachzubewaffnen und aufzutanken, dürfen jedoch nur auf ihrem zugewiesenen Tisch Einsätze durchführen.

Zerstörung der Wasseraufbereitungsanlage: Der Ork Spieler muss die Wasseraufbereitungsanlage zerstören, um zu gewinnen. Die Anlage besteht aus drei Gebäudetypen, von denen alle zerstört werden müssen, damit die Orks gewinnen. Diese Standorte sind: die *Wasserspeichertanks*, die *Pumpstation* und das *Kontrollzentrum*. Jedes dieser Gebäude muss durch ein geeignetes Modell repräsentiert werden, das vom imperialen Spieler auf Tisch Eins aufgestellt wird, wenn er seine Streitkräfte aufstellt. Die Wasserspeichertanks und die Pumpstation müssen innerhalb von 15 cm vom Kontrollzentrum entfernt aufgestellt werden.

Jeder Standort kann wie ein feindlicher Verband beschossen werden. Sie können angegriffen werden, aber es ist nicht notwendig das Kampfergebnis zu ermitteln. (d.h., würfe einfach, um festzustellen, wie viel Schaden der Angreifer verursacht). Die Gebäude erhalten niemals Beschussmarken und können nicht aufgerieben werden.

Wasserspeichertanks: Es gibt sechs Speichertanks. Jeder wird wie ein gepanzertes Fahrzeug mit einem Rettungswurf von 4+ behandelt. Ein erfolgreicher Treffer reicht aus, um einen Speichertank zu zerstören.

Pumpstation: Die Pumpstation ist ein robustes Gebäude, das als Kriegsmaschine mit einem Rettungswurf von 4+, einer Schadenskapazität von 6 und verstärkter Panzerung behandelt wird.

Kontrollzentrum: Das Kontrollzentrum befindet sich unterirdisch. Um es zu zerstören, müssen Ork Truppen in das Zentrum eindringen und alle dort befindlichen Techniker töten. Ork Einheiten können das Zentrum durch einen Angriff betreten und ins Innere bewegen (entferne die Einheiten vom Tisch). Nur Einheiten, welche Gebäude betreten können, dürfen das Zentrum betreten. Wenn ein Teil des angreifenden Verbands draußen bleibt, muss zumindest eine Einheit innerhalb von 5 cm vom Eingang bleiben, um die Formation aufrecht zu erhalten. Alle Einheiten, welche den Komplex betreten, dürfen mit ihren Nahkampf- oder Feuerkampfwerten angreifen. Sie müssen insgesamt sechs erfolgreiche Treffer erzielen, um alle Techniker zu töten. Imperiale Verteidiger dürfen das Kontrollzentrum nicht betreten (es ist ihnen untersagt!). Ork Einheiten im Zentrum können sich durch Messen vom Eingang zurück auf den Tisch bewegen.

Schneestürme: Das Schlachtfeld um die Wasseraufbereitungsanlage wurde von Schneestürmen heimgesucht und ist mit versteckten Spalten durchzogen. Um diese Faktoren darzustellen, muss der Imperiale Spieler zu Beginn jeder Runde einen W6 werfen:

W6 Ergebnis

- | | |
|---|---|
| 1 | Ein Schneesturm tobt auf Tisch 1 |
| 2 | Ein Schneesturm tobt auf Tisch 2 |
| 3 | Ein Schneesturm tobt auf Tisch 3 |
| 4 | Ein Schneesturm tobt auf einem Tisch nach Wahl der Ork Spieler |
| 5 | Ein Schneesturm tobt auf einem Tisch nach Wahl der Imperialen Spieler |
| 6 | Ein Schneesturm tobt auf allen Tischen |

Wenn ein Tisch von einem Schneesturm getroffen wird, gelten die folgenden Regeln:

- 💀 Alle Trefferwürfe für Waffen, die auf Einheiten auf einem vom Schneesturm betroffenen Tisch schießen, erleiden einen Malus von -1.
- 💀 Alle Feuergefechtwürfe von Einheiten auf einem vom Schneesturm betroffenen Tisch erleiden einen Malus von -1.
- 💀 Verbände müssen alle Geländeelemente außer Straßen als gefährliches Gelände behandeln. Dies repräsentiert versteckte Spalten, welche die Einheiten aufgrund des Schneesturms nicht sehen können.

5.4. KAMPAGNEN

„Eine Schlacht ist nur ein Teil eines größeren Ganzen. Jeder Kriegsstudent wird dir sagen, dass ein kluger Kommandant sich nicht auf eine Schlacht einlassen wird, es sei denn, es ist ein Kampf, den er nicht verlieren kann. Aber das gibt der Schlacht immer noch eine Bedeutung, die sie nicht verdient. Eine Schlacht zu führen, selbst eine Schlacht, die du nicht verlieren kannst, ist reiner Unsinn, es sei denn, sie fördert die Chancen, die Notwendigkeit weiterer Schlachten zu beenden. Dein Hauptziel muss immer sein, den Krieg zu gewinnen, nicht die Schlacht.“

Tactica Imperialis

Einzelne Spiele Epic zu spielen, ist ein fesselndes und äußerst unterhaltsames Hobby, aber jeder erfahrene Spieler wird dir sagen, dass das Spielen einer Kampagne noch mehr Spaß macht. Kampagnen ermöglichen es dir, mehrere Spiele miteinander zu verknüpfen und deine Fähigkeiten über mehrere Spiele hinweg zu testen. Obwohl Kampagnen recht schwierig zu organisieren sind, lohnt sich der Aufwand und stellt die ultimative Art dar, Epic zu spielen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, eine Kampagne zu organisieren, von einfachen Turnierspiel-Ligen bis hin zu hochdetaillierten, kartenbasierten Kampagnen. In diesem Abschnitt werden wir konkrete Beispiele für mehrere dieser unterschiedlichen Methoden der Kampagnenführung geben. Es gibt jedoch unzählige verschiedene Möglichkeiten, Kampagnen durchzuführen, und das, was wir hier beschreiben, ist wirklich nur die Spitze des Eisbergs. Mehr als

jeder andere Teil der Regeln ist die Art und Weise, wie du eine Kampagne leitest, eine ganz individuelle Angelegenheit, und du solltest es so angehen, wie es dir am besten erscheint. Wenn du dir die Mühe machst, eine Kampagne aufzubauen und zu leiten, hast du das Recht zu entscheiden, welche Regeln dafür verwendet werden.

5.4.1. TURNIERSPIELLIGA

In einer Liga werden die Spieler nach ihrem Alter geordnet, wobei der älteste Spieler oben steht (keine Sorge, sie oder er wird dort nicht lange bleiben). Wenn Spieler eine Schlacht führen, tauscht der Gewinner den Platz mit dem Verlierer oder steigt um einen Platz auf der Liste, je nachdem, was den Gewinner näher an die Spitze der Liste bringt.

In fortgeschritteneren Ligen erzielen die Spieler Punkte, abhängig davon wie gut sie in einer Schlacht abschneiden, und werden nach der Anzahl der erzielten Punkte eingestuft. Zum Beispiel könnte das Gewinnen eines Spiels durch das Erreichen von Siegbedingungen 3 Punkte, das Gewinnen über Siegpunkte oder ein Unentschieden 2 Punkte und eine Niederlage 1 Punkt wert sein. Wenn du möchtest, kannst du Bonuspunkte für die Verwendung einer vollständig bemalten Armee hinzufügen - was z.B. einen Bonuspunkt wert sein könnte, oder spezielle „Liga-Events“ haben, bei denen Spiele mehr Punkte wert sind.

Ein Liga-Organisator möchte möglicherweise auch beginnen, Statistiken der Ligaspiele zu verfolgen. Um dies zu tun, musst du sicherstellen, dass du ein Ergebnisformular hast, das die Informationen sammelt, die du verfolgen möchtest, und dann eine Möglichkeit finden, die gesammelten Daten auszuwerten. Wenn du z.B. nachverfolgen möchtest, wie lange Spiele dauern, musst du die Spieler dies aufschreiben lassen, und wenn du wissen möchtest, wie viele Siegbedingungen ein Spieler erreicht hat und welche, musst du sie dies ebenfalls aufschreiben lassen. Dies ermöglicht es dir, Informationen über das kürzeste Spiel, das längste Spiel, die am häufigsten erreichte Siegbedingung usw. zu veröffentlichen. Aus irgendeinem Grund finden Spieler diese Informationen faszinierend, auch wenn sie keinen realen Einfluss auf das Ergebnis der Liga haben.

Eine andere Sache, die du berücksichtigen musst, ist, wie lange die Liga laufen soll, und ob es eine

Art Finale geben soll, um den Gewinner zu entscheiden. Es gibt überhaupt keinen Grund, keine „permanente“ Liga zu haben, die immer weiterläuft, wenn du möchtest. Allerdings profitieren auch permanente Ligen von einer Art regelmäßigen Meisterschaftsspiel, um den Liga-Meister zu entscheiden. Rivalenkämpfe zwischen den beiden am besten platzierten Spielern in einer Liga sind immer aufregend und ziehen oft Zuschauer an, und das allein macht sie lohnenswert. Wenn du eine Liga leitest, die nach einer bestimmten Zeit enden soll, bietet ein Finale ein geeignetes Ende der Liga und sollte die Spieler dazu veranlassen, sich für eine neue Liga anzumelden, wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine neue eingerichtet wird.

Erwähnenswert sind die von Games Workshop veranstalteten Grand Tournaments. Dies sind Wochenendveranstaltungen, bei denen Spieler an einer Reihe von Turnierspielen teilnehmen. Punkte werden für das Gewinnen von Spielen, für die Qualität der Bemalung deiner Armee und für die Sportlichkeit gegenüber deinem Gegner erzielt. Am Ende des Wochenendes wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Sieger erklärt, und die Spieler gewinnen auch Auszeichnungen für den besten General (d.h. die meisten Spiele gewonnen), die schönste Armee und den sportlichsten Gegner. Grand Tournaments wie diese sind im Grunde genommen nichts mehr als eine Turnierspielliga, die über das Wochenende mit vielen Spielern abgehalten wird, und es gibt keinen Grund, nicht in Erwägung zu ziehen, eine ähnliche Veranstaltung für deine eigene Spielgruppe oder deinen Club zu organisieren.

5.4.2. VERSCHIEDENE ARTEN VON KAMPAGEN

Eine Kampagne zu führen, ist sehr lohnend und macht großen Spaß. Es gibt viele Möglichkeiten, dies anzugehen. Es gibt mehrere gemeinsame Arten von Kriegsspielkampagnen:

Erzählerische Kampagne: Dies ist eine Serie von Schlachten, die durch eine Geschichte miteinander verbunden sind. Diese Geschichte wird oft von einem unabhängigen Spielleiter vermittelt, der spezielle Szenarien, Siegbedingungen, seltene Ereignisse, zusätzliche Regeln usw. einführen kann.

Zum Beispiel möchten die Spieler eine erzählerische Kampagne spielen, welche eine Orkinvasion einer imperialen Welt beschreibt. Die erste Schlacht findet statt, als die belagerten Verteidiger des Raumhafens von Ork Truppen angegriffen werden. Die Orks versuchen, den Raumhafen zu erobern, um ihre Kriegsmaschinen auf die Oberfläche zu bringen. Die Orks gewinnen, also entscheidet der Spielleiter, dass sie in der nächsten Schlacht Kriegsmaschinen einsetzen dürfen, weil sie die Landeplätze des Raumhafens nutzen können. Im nächsten Spiel gehen die Orks in die Offensive und versuchen, die Verteidiger zu durchbrechen, die den Raumhafen jetzt umzingeln. Angenommen, sie gewinnen erneut, entscheidet der Spielleiter, dass der Palast des Gouverneurs nun von den Orkinvasoren bedroht wird und eine große Schlacht zwischen den Leibwächtern des Gouverneurs und den angreifenden Orks stattfindet. Das Imperium gewinnt dieses Mal, also erlaubt der Spielleiter dem imperialen Spieler, zu versuchen, eine Space Marine Streitmacht in Thunderhawks auszusenden, um einen Überraschungsangriff auf die Basis des Ork Waaghboss zu starten, welcher die Invasion anführt, und so weiter. Die Kampagne geht auf diese Weise weiter, bis die Handlung ein Ende nahelegt.

Es kann sogar der Fall sein, dass eine Schlacht verschiedene Handlungsoptionen nahelegt. Anstatt dass der Spielleiter willkürlich entscheidet, welche Schlacht als nächstes geführt wird, könnte er einem oder mehreren Spielern verschiedene Optionen präsentieren - will der Ork Spieler auf den Palast des Gouverneurs marschieren oder seinen Griff um den Raumhafen festigen? Möchte der imperiale Spieler sofort kontern oder seine Verteidigung vorbereiten? Was die Spieler wählen, wird den Verlauf der Kampagne ändern, sodass strategische Entscheidungen in Kombination mit dem Gewinnen von Schlachten den Ausgang beeinflussen können.

Natürlich ist ein Spielleiter in einer erzählerischen Kampagne nicht unbedingt notwendig - die Spieler können die verschiedenen Optionen besprechen und sich gemeinsam auf die Vorgehensweise einigen. Eine erzählerische Kampagne ist mehr als nur das Gewinnen von Schlachten - es ist eine aufregende Geschichte, bei der die Ergebnisse deiner Schlachten den Weg der Geschichte bestimmen.

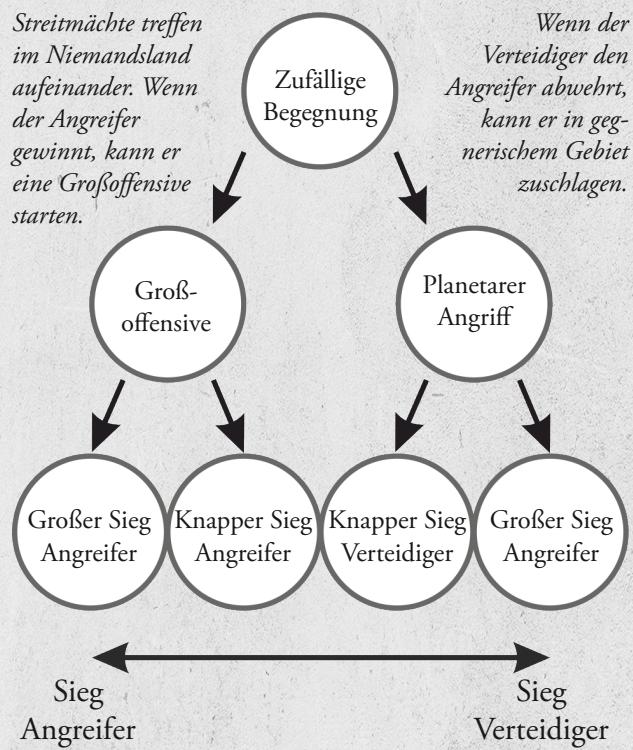
Leiter Kampagne: In dieser Art der Kampagne vereinbaren die Spieler, eine vordefinierte Serie von Schlachten zu spielen, wobei jede Schlacht den Ausgang späterer Schlachten beeinflusst. Im Gegensatz zu erzählerischen Kampagnen, bei denen das Ergebnis jeder Schlacht die Geschichte vorantreibt, sind die Verbindungen innerhalb einer Leiter Kampagne vorher festgelegt, sodass du keinen Schiedsrichter benötigst.

Im obigen Beispiel könnten die Spieler im Voraus beschließen, diese Schlachten zu spielen: Verteidigung des Raumhafens, Ausbruch, Verteidigung des Gouverneurs und Überraschungsangriff. Bevor eine der Schlachten geführt wird, legen die Spieler fest, welche Belohnungen oder Einbußen es für das Gewinnen und Verlieren dieser Schlachten geben wird. Der Gewinner der ersten Schlacht hat möglicherweise Verstärkungen aus dem Orbit in Form von weiteren Kriegsmaschinen. Für die zweite Schlacht könnte der Verlierer einen Teil seiner Streitmächte verzögert in Reserve halten müssen, da er versucht, seine Feinde um den Raumhafen zu zerstören. In der dritten Schlacht erzielt der Sieger einen Moralbonus, der es allen seinen Einheiten ermöglicht, +1 zu ihrer Initiative hinzuzufügen, wenn sie sich sammeln, und die letzte Schlacht bestimmt den Gesamtsieger der gesamten Kampagne.

Kartenbasierte Kampagne: Eine solche Kampagne verwendet eine Karte, um die Aktionen jeder Streitmacht unter der Kontrolle eines Spielers zu steuern. Zwischen den Schlachten gibt es „Kampagnenrunden“, in denen die Spieler ihre Streitkräfte auf der Karte bewegen. Wenn Armeen auf der Karte aufeinandertreffen, wird eine Schlacht geführt, um den Ausgang der Begegnung zu bestimmen. Kartenbasierte Kampagnen beinhalten oft spezielle Regeln für Dinge wie Versorgung, Verstärkungen und Aufklärungstruppen. Beispielsweise könnte die Bewegung einer Einheit eingeschränkt sein, wenn der Treibstoff für ihre Fahrzeuge knapp ist. Kartenbasierte Kampagnen werden oft zu eigenen Spielen und das eigentliche Kämpfen der Schlachten auf dem Spieltisch wird von untergeordneter Bedeutung für das Ausmanövrieren deines Gegners auf der Kampagnenkarte. Du benötigst keinen Spielleiter für eine kartenbasierte Kampagne, aber es hilft, einen unabhängigen Schiedsrichter zu haben, welcher die Beteiligten

zwingen kann, ihre Schlachten auf dem Spieltisch zeitig auszufechten und gegebenenfalls Strafen zu verhängen wenn Spieler dem nicht nachkommen. Das wichtigste für eine Kartenkampagne sind sehr engagierte Spieler, die ihre Schlachten vor dem Beginn des nächsten Kampagnenzzyklus spielen.

Baum Kampagne: Eine aufwendigere Form der Leiter Kampagne wird Baum Kampagne genannt. Hier werden Schlachten durch ein vorab gezeichnetes Flussdiagramm organisiert, wobei die Ergebnisse jeder Schlacht vorbestimmte Vorteile in folgenden Schlachten bringen. Jedes Mal, wenn eine Schlacht geführt wird, zeigt das Diagramm anhand des richtigen Pfads an, welche Mission als nächstes zu kämpfen ist. Je länger die Kampagne dauert, desto größer muss das Diagramm sein. In diesem kurzen Beispiel gibt es nur zwei Schlachten zu kämpfen, und das Gewinnen oder Verlieren bestimmt, ob du einen großen Sieg in der Kampagne erringst oder von deinen Feinden niedergegrenzt wirst.



In komplexeren Kampagnen könntest du auch Pfade auf dem Diagramm einfügen, die zurückführen, oder Nebenhandlungen, die sich vom Hauptbaum abzweigen. Du kannst auch experimentieren, indem du den Siegern nach einem besonders wichtigen Sieg ein paar zusätzliche Punkte in ihren Armeen erlaubst, oder vielleicht bedeutet das Verlieren eines Kampfes um die Kontrolle über eine Panzerfabrik, dass gepanzerte Fahrzeuge mehr Punkte kosten. Die Varianz hängt

nur von deinem Kampagnenhintergrund und deiner Fantasie ab.

Kampagnentagebuch: Kampagnen handeln nicht nur davon, Schlachten zu organisieren, sondern auch davon, deine eigene Armee und Charaktere zu entwickeln und ihnen eine Geschichte zu geben. Überlege ob du ein Tagebuch darüber führen möchtest, was in den Kampagnen passiert. Du kannst es verwenden, um die Karten, Einheitsdatenblätter und Verbände zu notieren, die du für deine Kampagnen erstellst, und du kannst es auch nutzen, um alle Ereignisse aufzuschreiben. Mit der Zeit wird dein Kampagnentagebuch zu einem wertvollen Nachschlagewerk, auf das du zurückgreifen kannst, wenn du zukünftige Szenarien und Kampagnen ausarbeitest. Der Autor hat Tagebücher für Kampagnen, die er in den 1970er Jahren durchführte, und die ihm auch heute noch viele glückliche Erinnerungen bringen!

Obwohl es herausfordernd ist, eine Kampagne zu leiten, bietet sie den Spielern viel mehr als ständige Einzelkämpfe. Ich empfehle wirklich, es einmal auszuprobieren!

5.5. SONDERREGELN UND DATENBLÄTTER

5.5.1. SIE KENNEN KEINE FURCHT

Space Marines sind für ihre Hartnäckigkeit und Tapferkeit bekannt. Dies wird durch die folgenden Regeln dargestellt:

- 💀 Es werden zwei Beschussmarken benötigt, um eine Space Marine Einheit zu unterdrücken oder eine Einheit in einem aufgeriebenen Verband auszuschalten (ignoriert alle verbleibenden Beschussmarken).
- 💀 Space Marine Verbände werden nur aufgerieben, wenn sie zwei Beschussmarken pro Einheit im Verband haben.
- 💀 Verbände der Space Marines zählen nur die Hälfte ihrer Beschussmarken in der Ergebnisberechnung im Angriff (abgerundet – beachte das dies keinen Einfluss auf den Bonus von +1 für „Hat keine Beschussmarken“ hat). Halbiert die Anzahl der zusätzlichen Treffer, die ein Space Marine Verband erleidet, wenn er einen Angriff verliert, und runden ab, zugunsten der Space Marines.

💀 Wenn sich ein aufgeriebener Space Marine Verband sammelt, erhält er eine Anzahl an Beschussmarken, welche der Anzahl der Einheiten entspricht, und nicht der Hälfte dieser Anzahl. Space Marines mit der Anführer Spezialfähigkeit entfernen zusätzlich zwei Beschussmarken statt einer.

5.5.2. KÖPPE ZÄHLEN

Orks kämpfen weiter, solange eine ausreichende Menge von ihnen mitmoscht (etwas mehr als sie zählen können ist ideal). Um dies darzustellen erhalten Ork Verbände mit mehr als fünf Einheiten einen +1 Modifikator auf ihren Sammelwurf. Verbände mit mehr als zehn Orks erhalten einen Bonus von +2 auf ihren Sammelwurf. Grotze und Kanonänbatterien zählen hierfür nicht (es sind Grotz, keine Orks). Kriegsmaschinen zählen jeden Punkt der anfänglichen Schadenskapazität als Einheit.

5.5.3. MACHT DES WAAGH

Orks sind nicht für ihre organisatorischen Fähigkeiten bekannt, und haben daher normalerweise einen ziemlich niedrigen Initiativewert. Wenn es jedoch eine Sache gibt, die Orks vereint, das ist der Gedanke an ein ordentliches Gemosche! Aus diesem Grund erhalten Ork Verbände bei *Eilschritt* und *Offensive* Aktionen einen Modifikator von +2 auf ihren Aktionswurf. Ork Flieger genießen es Dinge in die Luft zu jagen und bekommen einen Bonus von +2 auf den Aktionswurf wenn sie eine *Abfangen* oder *Bodenangriff* Aktion durchführen.

5.5.4. SCHPEZIALKRAFTFELDER

Einige Ork Kriegsmaschinen sind mit Schpezialkraftfeldgeneratoren ausgestattet. Die Anzahl Felder sind im Datenblatt vermerkt. Jedes Schpezialkraftfeld verhindert automatisch einen Schadenspunkt und zählt dann als überladen. Würfle keinen Rettungswurf für Treffer die durch ein Schpezialkraftfeld aufgehalten wurden und weise hierfür auch keine Beschussmarke zu. Sobald alle Schpezialkraftfelder überladen wurden, kann die Kriegsmaschine regulär beschädigt werden. Treffer von Nahkampfwaffen ignorieren die Schpezialkraftfelder, Attacken von Handfeuerwaffen werden wie Beschuss von den Schpezialkraftfeldern abgefangen. Sobald Sie einmal überladen wurden, können Sie für den Rest der Schlacht nicht wieder hochgefahrt werden.

ORK STREITKRÄFTE

Name	Typ	Geschw	Arm	CC	FF	Waffe	Reichw	Feuerkraft	Anmerkungen
Jagdbomma	F	Jagdbomber	6+	-	-	Fette Wummen	15cm	AP5+/AA5+	
WE	15cm	4+	3+	3+	Mork's Blick	Raketenz	30cm	M4+, TK	DC12, Furchtlos, D6+6 Schpezialkrafffelder, Verstärkte Panzerung, Geländereißig, Entweder mit zwei sync. Mega Kanonä oder einer sync. Mega Kanonä und einer Smäsha Kanonä bewaffnet.
Großer Gargant					2x Kanonä		45cm	AP5+/AT5+	
					Mega Kanonä		60cm	2BP, FxF, MW	
					1-2x Sync. Mega Kanonä		60cm	3BP, FxF, MW	
					0-1x Smäsha-Kanonä		60cm	MW3+, FxF, TK (W3)	Kritischer Treffer: Die Einheit fängt Feuer. Würfel einen W6 für jedes Feuer in der End Phase. 1 - füge ein weiteres Feuer hinzu. 5-6 entferne ein Feuer. Jedes ungelöschte Feuer verursacht einen Schadenspunkt.
					und (Base)	Nahkampfwaffe, EA+1, TK (W3)			



SPACE MARINE STREITKRÄFTE

Name	Typ	Geschw	Arm	CC	FF	Waffe	Reichw	Feuerkraft	Anmerkungen
Captain	CH	-	-	-	-	Energiewaffe	(Base)	Nahkampfwaffe, EA+1, Befehlshaber, unmod. Rettungswurf, MW	
Taktischer Trupp	INF	15cm	4+	4+	4+	Raketenwerfer	45cm	AP5+/AT6+	
Sturmtrupp	INF	30cm	4+	3+	5+	Bolt Pistolen	(15cm)	Handfeuerwaffe	Sprungmodul
Devastator	INF	15cm	4+	5+	3+	2x Raketenwerfer	45cm	AP5/AT6+	
Terminatoren	INF	15cm	4+	3+	3+	2x Sturmkanone	30cm	AP5+/AT5+	Teleportieren, Verstärkte Panzerung, Energiewaffen (Base) Nahkampfwaffe, EA+1, MW
Land Speeder	LV					Multimelter	15cm und (15cm)	MW5+ Handfeuerwaffe, MW	Aufklärer, Antigrav
Cybot	AV					0-1x Raketenwerfer 0-1x Sync. Laserkanone 0-1x Sturmkanone 0-1x Cybotnahkampfw.	45cm 45cm 30cm (Base) MW	AP5+/AT6+ AT4+ AP5+/AT5+ Nahkampfwaffe, EA+1, Cybotnahkampfwaffe bewaffnet	Geländegängig. Entweder mit Raketenwerfer und Laserkanone oder mit Sturmkanone und Cybotnahkampfwaffe bewaffnet
Rhino	AV	30cm	5+	6+	6+	Sturmbolter	(15cm)	Handfeuerwaffe	Transport (2 INF Einheiten ohne <i>Springmodul</i> oder <i>Beritten</i>)
Predator Destruktor	AV	30cm	4+	6+	3+	Maschinenkanone 2x Schwerer Bolter	30cm 30cm	AP5+/AT6+ AP5+	
Whirlwind	AV	30cm	5+	6+	5+	Whirlwind Raketenwerfer	45cm	1BR, Indirekt	
Land Raider	AV	25cm	4+	6+	4+	2x Sync. Laserkanone	45cm	AT4+	Verstärkte Panzerung, Verstärkte Heckpanzerung, Transport (1 Einheit Terminatoren oder 2 INF Einheiten ohne <i>Springmodul</i> oder <i>Beritten</i>)
						Schwerer Bolter	30cm	AP5+	

SPACE MARINE STREITKRÄFTE

Name	Typ	Geschw	Arm	CC	FF	Waffe	Reichw	Feuerkraft	Anmerkungen
Thunderhawk	WE	Bomber	4+	6+	4+	Kampfgeschütz 2x Sync. schwerer Bolter	75cm 30cm	AP4+/AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF	DC2, Planetare Landung, Verstärkte Panzerung, Transport (8 INF Einheiten, Trikes oder Cybots. Terminator und Cybots zählen jeweils als 2 Einheiten)

Kritischer Treffer: Die Einheit und alle transportierten Einheiten werden als Verlust entfernt.

IMPERIALE STREITKRÄFTE

Name	Typ	Geschw	Arm	CC	FF	Waffe	Reichw	Feuerkraft	Anmerkungen
Basilisk	AV	20cm	5+	6+	5+	Tremorkanone	120cm oder 120cm	AT4+ 1BP, Indirekt	
						Schwerer Bolter	30cm	AP5+	
Hydra	AV	30cm	6+	6+	5+	2x Sync. Hydramaschinikanone	45cm	AP4+/AT5+/AA5+	
Thunderbolt	F	Jagdbomber	6+	-	-	Multilaser Raketen Sturmbohler	30cm 30cm 15cm	AP5+/AT6+/AA5+, FxF AT4+, FxF AP4+/AA5+, FxF	





ANHANG

6. ANHANG

6.1. ÜBERSETZUNGEN

Allgemein

Runde	Turn
Beschussmarke	Blastmarker
Sperrfeuerschablone.....	Barrage Template
Base.....	Stand
Einheit	Unit
Verband.....	Formation
Formation	Formation
Kontrollzone	Zone of Control
Aufgerieben	Broken
Aktionstest	Initiativetest
Initiative behalten.....	Retain Initiative
Moral	Check if target breaks
Sammeln	Regroup
Neuformierung.....	Rally
Gefährliches Gelände.....	Dangerous Terrain

Beschuss..... Shooting

Infanterieabwehr (AP)	Anti-Personal
Panzerabwehr (AT)	Anti-Tank
Feuerwinkel.....	Fire Arc
Frontwinkel (Fwd)	Frontwinkel
Vorwärtswinkel (FxF)	Fixed Forward Arc
Heck	Rear
Kreuzfeuer.....	Crossfire
Trefferwurfmodifikation	To Hit Modifier
Sperrfeuer.....	Barrage
Sperrfeuerpunkt (BP)	Barragepoint
Schablone.....	Template

Profil..... Profile

Typ.....	Type
Infanterie (INF)	Infantry

Gepanzertes Fahrzeug (AV) ..	Armoured Vehicle
Geschwindigkeit (Geschw)	Speed
Rüstungswert (ARM)	Armour
Feuergefecht (FF)	Firefight
Nahkampf (CC)	Close Combat
Waffen.....	Weapons
Reichweite (Reichw)	Range
Feuerkraft.....	Firepower
Anmerkungen (Anm)	Notes
Handfeuerwaffen.....	Small Arms
Nahkampfwaffen	Close Combat Weapons
Datenblatt	Datasheet
Armeeorganisationsplan	Army List

Aktionen Actions

Vorrücken	Advance
Offensive	Engage
Eilschritt.....	Double
Marsch	March
Ordnen	Marshall
Feuerbereitschaft	Overwatch
Dauerfeuer	Sustained Fire
Halten	Hold

Angriff Attack

Gegenangriff.....	Countercharge
Feuerunterstützung.....	Fire Support
Rückzug	Withdraws
Konsolidierung.....	Consolidate
Vermischt	Intermingled

Spezialeinheiten Special Units

Befehlshaber	Commander
Furchtlos	Fearless
Infiltratoren.....	Infiltrator

Inspirierend.....	Inspire
Unmodifizierter Rettungswurf.....	Invulnerable
Sprungmodule.....	Jump Packs
Anführer.....	Leader
Leichte Fahrzeuge.....	Light Vehicle
Beritten	Mounted
Verstärkte Panzerung	Reinforced Armour
Aufklärer	Scout
Antigrav	Skimmer
Scharfschütze.....	Sniper
Oberbefehlshaber	Supreme Commander
Verstärkte Heckpanzerung..	Thick Rear Armour
Teleportieren	Teleport
Geländegängig.....	Walker
Langsam und Stetig.....	Slow and Steady
Hilfstransportschiff.....	Support Craft
Planetare Selbstlandung.....	Self-Planetfall
Entbehrlich	Expendable
Tunnelgräber	Tunneler

Spezialwaffen	Special Weapons
Flugabwehrwaffen (AA)	Anti-Aircraft
Versprengen (D)	Disrupt
Zusätzliche Angriffe (EA)	Extra Attacks
Erstschlag (FS)	First Strike
Deckung ignorieren (IC)	Ignore Cover
Makrowaffen (MW)	Macro-Weapon
Einzelschuss (SS)	Single-Shot
Langsames Feuern (Slw)	Slow Firing
Titanen-Killer (TK).....	Titankiller
Indirektes Feuer (Indirekt).....	Indirect Fire

Kriegsmaschinen (WE)	War Engines
Schadenskapazität (DC)	Damage Capacity
Kritischer Treffer.....	Critical Hit

Luft- und Raumfahrt .	Navy and Aerospace
Flugzeug.....	Aircraft
Raumschiff.....	Spaceship

Jagdbomber (FB)	Fighter-Bomber
Bomber (B)	Bomber
Abfangjäger (F)	Fighters

Turnierspiel..... Tournament Game

Siegbedingungen	Goals
Zielmarker.....	Objective Markers
Zählt-als	Count-As

Ork Bezeichnungen

Heizakult.....	Cult of Speed
Killa Kopta	Deth Kopta
Brennabuggy	Scorcha
Waaghbike.....	Warbike
Mega Transportpanza	Battlefortress
Mega Wummenpanza.....	Gunfortress
Transportpanza.....	Battlewaggon
Kampfpanza	Gunwaggon
Mekwummen	Mekboy Gunzmob
Raketenz.....	Rokkits
Mekwummen Mob	Mekboy Gunzmob
Kanonänbatterie.....	Big Gunz (Unit)
Fette Wumme.....	Big Gun (Weapon)
Jagbomma	Fighta-Bomma
Killa Bot.....	Killa Kan
Smäsha-Kanone.....	Lifta-Droppa
Mega Kanonä	Soopagun
Mob	Warband
Köppe zählen.....	Mob Rule
Macht des Waagh	Power of the Waagh
Schpezialkraftfeld	Power Field

Space Marine Bezeichnungen

Cybot	Dreadnought
Scriptor	Librarian
Ordenspriester.....	Chaplain
Ordensmeister	Chaptermaster
Devastor	Devastator
Trike.....	Attack Bike

6.2. HAUSREGELN

Mit den Jahren haben sich ein paar Regeln als unpraktikabel und nahezu schon hinderlich für ein flüssiges Spiel gezeigt. Dies betrifft unter anderem den Spielbeginn, Kontrollzonen und Sperrfeuer. Diese Regeln stellen die persönliche Meinung des Übersetzers dar und keine der folgenden Regeln ist offiziell und ist daher auch nicht in die Regeln eingeflossen.

6.2.5. UNENTSCHIEDEN BEI SPIELANFANG

Wenn man sich strikt an die Regeln hält, wird dieser Wurf nicht wiederholt sondern über die „Geburtstag“ Regel entschieden. Sprecht die Regel einmal in der Aufwärmphase ab, die auf Turnieren gängige Alternative ist eine Wiederholung des Wurfs.

6.2.6. BASES

Runde Bases, wie bei Legion Imperialis, sind auch Gang und Gebe, von den Original Regeln aber nicht abgedeckt. Das liegt daran, das bei

Drucklegung 2003 nur die alten Space Marine und Adeptus Titanicus Bases in 20mm x 20mm und die Epic 40.000 Bases in 40mm x 12mm von Games Workshop existierten und man die Sammlungen der Spieler respektieren wollte. Häufig werden, aufgrund des zusätzlichen Gewichts, auch gerne Münzen verwendet. Solange der Durchmesser für ein Infanteriebase maximal 40mm beträgt, hat das Base keinen gravierenden Einfluss auf das Spiel.

6.2.7. KONTROLLZONE

Dem Übersetzer ist in knapp 15 Jahren niemand begegnet der die Kontrollzone von einem Modell auf dem Base misst. Nehmt die Kante des Base, da lässt sich das Messwerkzeug auch besser anlegen.

6.2.8. SPERRFEUER

So wie die Regeln geschrieben sind, muss ein einzelnes Infanteriemodell exakt unter der Schablone sein. Diese Regel wird meines Wissens auch nur sehr, sehr selten praktiziert. Sprecht die Regel einmal in der Aufwärmphase ab, wo eure persönliche Präferenz liegt.



6.3. SCHABLONEN



Sperrfeuerschablone (74mm)



Orbitales Bombardement Schablone (120mm)

Explosion: Der Hintergrund stammt vom User Stockgiu auf Freepik.com

Aktionen	
Vorrücken	Eine Bewegung, dann schießen.
Offensive	Einen Bewegung durchführen, dann Angriff durchführen.
Eilschritt	Zwei Bewegungen, dann mit -1 Modifikator schießen.
Marsch	Drei Bewegungen.
Ordnen	Entweder mit -1 Modifikator schießen oder eine Bewegung. Dann Beschussmarken entfernen.
Feuerbereitschaft	Nicht bewegen. Feuerbereitschaft einnehmen.
Dauerfeuer	Nicht bewegen, dann mit +1 Modifikator schießen.
Halten	Eine Bewegung oder Schießen.

Siebedingungen im Turnierspiel (Seite 75)	
Blitzkrieg	Erobern und Halten des Zielmarker an der gegnerischen Tischkante.
Brech Ihren Willen	Zerstörung des punkteintensivsten, gegnerischen Verbands.
Verteidigt Die Flagge	Kontrollieren aller drei Zielmarker in der eignenen Tischhälfte.
Sichern Und Halten	Kontrollieren von zwei Zielmarkern in der gegnerischen Tischhälfte.
Sie Können Nicht Vorbei	Keine unaufgeriebenen, feindlichen Verbände in der eigenen Tischhälfte.

7+ benötigt	
Ziel	Würfe
7	6 dann 4+
8	6 dann 5+
9	6 dann 6
10	Unmöglich

Beschussmarkeneffekte		
Beschussmarken	Ergebnis	Effekt
Jede Marke	Einheit unterdrückt	Nicht Schießen
Eine pro Einheit	Verband aufgerieben	Rückzug

Boni auf das Kampfergebnis (kumulativ)	
Für jeden verursachten Verlust	+1
Du hast mehr Einheiten als der Gegner	+1
Du hast mehr als doppelt so viele Einheiten wie der Gegner	+1
Du hast keine Beschussmarken	+1
Der Gegner hat mehr Beschussmarken als du	+1

Sperrfeuertabelle				
BP	Zusätzliche Schablonen	Zusätzliche Beschussmarken	Trefferwurf	
			AP	AT
1	Keine	Keine	6+	6+
2	Keine	Keine	5+	6+
3	Keine	Keine	4+	5+
4–5	Eine	Keine	4+	5+
6–7	Eine	Eine	4+	5+
8–9	Zwei	Eine	4+	5+
10–12	Zwei	Zwei	4+	5+
13–15	Zwei	Drei	4+	5+
16–18	Zwei	Vier	4+	5+

Trefferwurfmodifikatoren (kumulativ)	
Das Ziel ist in Deckung	-1
Verband führt Eilschritt oder Ordnen Aktion aus	-1
Verband führt Dauerfeuer Aktion aus	+1

Sammeltest Modifikatoren (kumulativ)	
Verband ist aufgerieben	-2
Feinde in 30cm	-1



Geländeeffekte			
Typ	Infanterie (INF)	Fahrzeug (AV)	Kriegsmaschine(WE)
Gebäude	4+ Deckungswurf	Unpassierbar	Unpassierbar
Klippen	Unpassierbar	Unpassierbar	Unpassierbar
Befestigungen	3+ Deckungswurf	Siehe Regeln	Unpassierbar
Dschungel	4+ Deckungswurf	Unpassierbar	Gefährlich
Sumpf	6+ Deckungswurf, Gefährlich	Gefährlich	Gefährlich
Offenes Gelände, Hügelhänge	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung	Keine Auswirkung
Flüsse	6+ Deckungswurf, Gefährlich	Unpassierbar	Keine Auswirkung
Straßen	Siehe Regeln	Siehe Regeln	Siehe Regeln
Ruinen, Schutt	4+ Deckungswurf	Gefährlich	Gefährlich
Gebüsche	6+ Deckungswurf	Keine Wirkung	Keine Wirkung
Wälder	5+ Deckungswurf	Gefährlich	Gefährlich

Aktionstest Modifikatoren (kumulativ)	
Verband hat eine oder mehr Beschussmarken	-1
Verband versucht die Initiative zu behalten	-1

Sollstärke	Punkte
mehr als ½	Keine
weniger als ½	Hälften
mehr als ½, aufgerieben	Hälften
weniger als ½ und aufgerieben	Alle