**Grundlegende Regelmodifikationen**

Die Regelmodifikation wurde so angelegt, um ein narratives, teilweise rollenspielartiges System in einer strategischen Einbettung zu ermöglichen. Es gibt hierbei einen Spielleiter, der die Missionen frei erschaffen kann. Im Folgenden stehen nur Regeländerungen und Hinzufügungen. Alles, was nicht explizit angesprochen wird, bleibt unverändert.

**Aktivierungsregel**

Es wird innerhalb einer Phase abwechselnd eine Einheit pro Seite nach der anderen aktiviert. Zu Beginn der Schlacht wird ausgewürfelt, wer die erste Einheit bewegen darf, danach folgt die gegnerische Seite. Das wechselt sich ab, bis alle Einheiten in einer Phase aktiviert wurden.

Dedizierte Nahkämpfer (Einheiten die nur Nahkampfwaffen, Nahkampfwaffen und Pistolen oder Nahkampfwaffen und einzelne Spezialwaffen besitzen) dürfen ihr Fernkampfphase überspringen, um ihre Nahkampfphase vorzuziehen.

*Beispiel: A beginnt die Schlacht und bewegt seine Ork-Boyz, dann bewegt B seine Scouts. A hat keine weiteren Einheiten mehr zum Bewegen oder will diese nicht für die Bewegung aktivieren. Es bewegen sich nun alle weiteren Einheiten von B. Die Phase endet. A beginnt mit seinen Ork-Boyz zu schießen. Nun wählt B eine seiner Einheiten zum Schießen. Dies wiederholt sich, bis die Phase endet.*

**Aussteigen aus dem Transporter**

Einheiten, die in dieser Runde nicht in einen Transporter eingestiegen sind, dürfen am Ende der Bewegungsphase aussteigen, aber nicht mehr vorrücken, selbst wenn der Transporter sich bereits bewegt hat. Sie dürfen in der Fernkampfphase schießen, werden aber behandelt, als wären sie vorgerückt. Sie dürfen in der Angriffsphase angreifen, ziehen von ihrem Angriffswurf jedoch -3 ab.

**Kreuzzug**

Anstatt für 1 MAP eine Einheit neu auszurüsten, beginnen alle Einheiten mit der Bewaffnung und Ausrüstung, mit der sie standardmäßig ausgestattet sind. Für 1 MAP können dann eine Waffe oder Ausrüstung permanent freigeschaltet werden, auf die jede Einheit beliebig oft zugreifen oder zu ihr wechseln darf.

In Kombination mit dem Kampagnen-Mod wird die Schlachtordnung und die BP außer Kraft gesetzt. 1 BP muss sich über 1 MAP erworben und codex-spezifische Gefechtsoptionen durch Wissen (BP-Kosten der Gefechtsoption x 2 = Wissenskosten) freigeschaltet werden. Kontingentfähigkeiten werden sich für 1 BP pro Fähigkeit erworben und gelten nicht kumulativ mit anderen Kontingentfähigkeiten für alle aufgestellten Einheiten. Dies ist nur wichtig, wenn Missionen gespielt werden sollen, in dem die Schlachtordnung nicht eingehalten werden kann (etwa bei einem reinen Luftkampf, einem Infiltrationsmanöver usw.)

Beispiel: Zu Beginn wird sich wie gewohnt 1 Kontingentfähigkeit und 1 Begabung ausgewählt. Um diese aber für eine Schlacht zu wechseln, müssen entsprechend mit MAP andere Kontingentfähigkeiten und Begabungen erworben werden. Unabhängig der gewählten Auswahlen gelten die Fähigkeit und Begabung.

Ein Außer-Gefecht-Wurf von 1 führt nicht zum Erfahrungspunkteverlust, sondern entfernt die Einheit von der Armee. Charaktermodelle erleiden eine Kampfnarbe und können 1W3 Kampagnenrunden nicht mehr am Kampf teilnehmen.

**Kampagnen-Mod**

Die Kampagne wird auf eine Karte gebettet, in dem die Spieler angrenzende Gebiete erobern können. Dazu gilt es die primären Missionsziele einer Mission zu erreichen. Auf den eroberten Territorien können pro Territorium 1 Gebäude (außer Verteidigungsanlagen, diese können auf jedem Territorium zusätzlich zu allen anderen Gebäuden gebaut werden) gebaut und aufgestuft werden. Die Effekte der Gebäude können direkt auf dem Territorium der Karte markiert werden, wie auf dem Anhang dem Karten-PNG zu sehen.

Für den Bau von Gebäuden existiert die Ressource Rohstoffe, die jedes Volk anders erwirbt, aber auch durch die Umwandlung von 1 MAP in 10 Rohstoffe erlangt werden kann.

Wissen ist die zweite Ressource und wird in speziellen Technologiegebäuden erschaffen. Diese schalten Gefechtsoptionen (BP Kosten x 2 in Wissen) und neue Stufen von Gebäuden (Stufe x 1 ins Wissen) frei.

Grundsätzlich nutzen alle Völker Gebäude mit den gleichen Fähigkeiten. Sie besitzen aber unterschiedlichen Namen und Werte, die die Eigenheit der Völker noch einmal verdeutlichen. Eine Liste von unterschiedlichen Völkergebäuden befindet sich ab Seite 5.

**Missionen**

Missionen können frei selbst gebaut werden, solange die Macht beider Armeen gleich ist. Wird mit KI gespielt, steigt das Machtlimit der KI aller 3 Schlachten um 5. Die Spieler müssen darauf achten, dass sie mit der KI mithalten können. Zudem existieren schwerer befestigte Gebiete, in denen die KI einen Mindestwert von Macht erhalten kann, der den des Spielers deutlich übersteigt. Beispiele für selbstgebaute Missionen finden sich ab Seite 9.

**KI-Züge**

Passiv: die KI agiert nur auf Anweisung der Spielleitung und lässt sich ansonsten erobern.

Aktiv: die KI erobert ihr Territorium mit Priorität zurück. Gegen andere KI’s attackiert sie jede zweite Runde, gegen die Spieler jede dritte Runde. Bei KI gegen KI gilt ein einfacher, vergleichender Wurf mit 1W6, dieser kann nach Wichtigkeit der Region noch modifiziert werden (Gebirge: -1, Stadt: -2, Befestigung: -3 usw.) und wie viele eigene Regionen daran angrenzen (+1 für jede angrenzende Region). Bei Spielern erhält die KI +5 Macht für jede zusätzliche angrenzende Region. Es wird die am leichtesten zu erobernde Region angegriffen.

Bedrohung: Die KI sammelt stattdessen Bedrohung an und greift ab einen Wert von 5 an. Sie erhält +1 Bedrohung für jede angrenzende Region pro Runde und +1 für ein vom Spieler erobertes Territorium. Für jeden Punkt Bedrohung über 5 erhält sie 5 Macht zusätzlich beim Angriff.

**KI - Koop**

**Vor der Schlacht**

Die KI nutzt keine Befehlspunkte. Ihre Gefechtsoptionen werden voreingestellt oder durch ein Skript bestimmt – etwa, dass alle Abwehrfeuer geben, zu einer bestimmten Rundenanzahl Schocken usw. Es ist zudem jederzeit möglich, dass ein Spieler die Kontrolle über die KI übernimmt, um ihre Routinen zu ignorieren und das Spiel spannender zu gestalten.

**Aktivierungsregeln**

Bewegung: Die Einheiten, die am nächsten zu feindlichen Einheiten stehen, werden zuerst aktiviert. Nahkämpfer zuletzt.

Fernkampf: Fernkämpfer die gleich oder näher als 9 Zoll zu feindlichen Nahkämpfern stehen werden zuerst aktiviert. Gibt es mehrere in Frage kommende Modelle, gilt die Waffeneignungsregel.

Ansonsten werden die Einheiten zuerst aktiviert, deren Waffen gegen feindliche Einheiten am geeignetsten sind. Dabei werden zuerst schwersten und wirkungsvollsten Waffen aktiviert.

**Bewegungsphase**

**Nahkämpfer**: Wenn das Missionsskript nichts anderes vorschreibt, bewegen sie sich Immer so schnell wie möglich in den nächsten Nahkampf, indem ihre Waffe geeignet ist. Sie rücken dann vor, wenn ein Charge unmöglich wäre. Die KI orientiert sich grundsätzlich an den Prinzip, den meisten Schaden zu verursachen.

Beispiel: Modelle mit vielen Attacken aber geringer Stärke und/ oder DS versuchen Infanterie anzugreifen und greifen, wenn ein solches Ziel nicht verfügbar ist, das nächst geeignete Ziel, hier schwere Infanterie und erst dann Monster und Fahrzeuge, an.

**Fernkämpfer:** Sie bleiben stationär, wenn sie sich in Waffenreichweite befinden und gehen ansonsten in Reichweite zum nächsten Ziel, gegen das ihre Waffe geeignet ist. Sie bevorzugen, wann immer möglich, Deckung, aber nicht, wenn sie stattdessen auch schießen könnten. Sie ziehen sich stets aus Nahkämpfen zurück, außer es handelt sich Fahrzeuge/ Monster, die mit ihren Waffen geeignet gegen die feindlichen Ziele im Nahkampf wirken können.

**Schocktruppen:** Sie kommen ohne Skript so früh wie möglich und landen in der Nähe der Modelle, gegen den ihre Waffen am geeignetsten sind.

**Flieger:** Sie umkreisen der Schlachtfeld viereckig und werden niemals so fliegen, dass sie die Kante überqueren müssen.

**Psiphase**

Die KI wirkt Psi so oft sie kann. Ohne Skript nutzt sie Schmetterschlag und eventuell weitere, zufällig ausgewürfelte Psikräfte. Für die Zielbestimmung wird die Tabelle für die Fernkampfphase verwendet.

**Fernkampfphase**

Fernkämpfer schießen nur dann nicht auf das geeignetste Ziel, wenn sie von Nahkämpfern durch einen Charge bedroht werden. Dies ist der Fall, wenn eine Nahkampfeinheit in der nächsten Bewegungsphase näher als 12 Zoll an sie heran kommen würde. Gibt es mehrere gleichgeeignete Ziele oder ist die Eignung unklar, kann folgende Tabelle verwendet werden, um die Ziele zu bestimmen.

1: Das Ziel mit dem wenigsten Lebenspunkten/ meisten Verwundungen

2: Das Ziel mit der geringsten Distanz zur Einheit

3: Dem höchsten Punktwert

4: Die Einheit, die die meisten Kills in der Schlacht gemacht hat

5: Die Einheit, die sich am weitesten bewegt hat

6: Charaktermodelle und/oder ihre Einheit

**Nahkampfphase**

Es wird immer, wenn möglich, ein Angriffswurf gegen das Ziel durchgeführt, gegen das die eigenen Waffen am geeignetsten sind. Bei gleicher Eignung wird die Tabelle der Fernkampfphase verwendet, um zu entscheiden, welches Ziel angegriffen wird.

**Orks**

**Waaagh-Macht**

Mit Waaagh-Macht können sich temporäre Einheiten für eine Schlacht gekauft werden, die von der KI gesteuert werden und nicht in die Kreuzzugsarmee übernommen werden. Waaagh-Macht füllt sich nach der Schlacht wieder auf. Ihr Grenze wird durch folgende Ereignisse beeinflusst:

Region erobert: +1

Kriegsherr gewinnt das Duell gegen ein Monster/ Fahrzeug/ Kriegsherren: +1

Keine Einheit in der Kreuzzugsarmee wurde zerstört: +1

Spezialgebäude wird gebaut: +1

Wichtige Region erobert, geschichtliche Mission abgeschlossen: +2

Region verloren: -1

Wichtige Region verloren, geschichtliche Mission verloren: -2

Kriegsherr wird besiegt: -4

**Rohstoffe**

Für Orks werden 2W3 Plündergüter willkürlich oder an von Missionsmarkern oder Einheiten entlegenen Orten aber mindestens 12 Zoll voneinander entfernt auf der Karte platziert. Jedes Plündergut ist 1 Rohstoff wert.

Jedes zerstörte Fahrzeug und Gebäude gibt am Ende der Schlacht 1 Rohstoff. Gelangt eine Ork-Einheit in 3 Zoll Reichweite zum Wrack eines Fahrzeuges oder der Ruine eines Gebäudes, kann sie als Aktion plündern. Der Ork-Spieler erhält statt 1 Rohstoff 1W3 Rohstoffe am Ende der Schlacht. Ist die plündernde Einheit eine Lootaz-Einheit, erhält er stattdessen 3 Rohstoffe.

**Pilzhöhle - Heilung**

**Stufe 1:** 1 Trupp setzt 3 Schlachten aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 1, 6 R

**Stufe 2:** 1 Trupp setzt 2 Schlachten aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 1, 5 R

**Stufe 3**: 1 Trupp setzt 1 Schlacht aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 2, 4 R

**Mekschuppen - Technologie/ Stufen**

**Stufe 1:** für je 5 Rohstoffe wird 1 Wissen erzeugt, ermöglicht die Gebäudeaufwertung auf die 2. Stufe, wenn die Stufe des Gebäudes in Wissen bezahlt wurde, 10 R

**Stufe 2:** für je 4 Rohstoffe wird 1 Wissen erzeugt, ermöglicht die Gebäudeaufwertung auf die 3. Stufe, wenn die Stufe des Gebäudes in Wissen bezahlt wurde, 10 R

**Stufe 3:** für je 3 Rohstoffe wird 1 Wissen erzeugt, ermöglicht den Bau von Spezialgebäuden, 10 R

**Bitzfabrik - Wirtschaft**

**Stufe 1:** produziert 1 R pro Runde, 5 R

**Stufe 2:** produziert 1W3 R pro Runde, 5 R

**Stufe 3:** produziert 2W3 R pro Runde, 10 R

**Moschplatz - Erfahrungspunkte**

**Stufe 1:** Wähle nach der Schlacht 2 Einheiten, sie erhalten 1 EP, 4 R

**Stufe 2:** Wähle nach der Schlacht 2 Einheiten, sie erhalten 1 EP. Ale Einheiten, die nicht an der Schlacht teilgenommen haben, erhalten 1 EP, 6 R

**Stufe 3:** Alle Einheiten erhalten nach einer Schlacht zusätzlich 1 EP, 8 R

**Verteidigung**

**Spähposten:** enthüllt Aktivitäten und Feinde aus angrenzenden Regionen, 2 R

**Ballabunka**: zu Kampfbeginn werden 2 Ork-Gebäude mit einer stationären Mek Gun (Bewaffnung selbst wählen) sowie 4 leichte Ork-Deckungen frei platziert, 6 R

**Bosspyramide - Hauptquartier**

**Stufe 1:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt, global. R: 15

**Stufe 2:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt. immer wenn eine Gefechtsoption eingesetzt wird, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 6 erhält der Ork-Spieler 1 BP, global. R: 15

**Stufe 3:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt. immer wenn eine Gefechtsoption eingesetzt wird, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 6 erhält der Ork-Spieler 1 BP. Alle Gefechtsoptionen sind um -1 (mindestens 1) billiger, global. R: 15

**Spezialgebäude**

**Teleporta:** die Gefechtsoption Teleport darf einmal kostenlos pro Schlacht verwendet werden, global, R: 12, W: 3

**Da riesn Traktorstrahl:** einmal in der Schlacht wird ein Brokken auf das Schlachtfeld gezogen. Es darf eine feindliche Einheit gewählt werden. Würfle für jedes Modell dieser Einheit 1W6. Bei 4+ erleidet das Modell eine tödliche Wunde. Danach wiederhole den Wurf für alle Einheiten in 6 Zoll Umkreis, um die gewählte Einheit. Bei 5+ erleidet das Modell eine tödliche Wunde. Bei Fahrzeugen und Monstern werden stattdessen 3W6 gewürfelt. Bei einer 3+ erleidet das Modell eine tödliche Wunde. R: 25, W: 6

**Boyz-Barrakn:** Dieses Gebäude besitzt endlos viele Stufen. Für jede Stufe dürfen 10 Boyz kostenlos der Schlacht hinzugefügt werden, R: 5 x Stufe, W: 1 x Stufe

**Dark Eldar**

**Rohstoffe**

Zu Beginn der Schlacht sagt der Dark Eldar-Spieler an, welche seiner Giftwaffen nur betäuben sollen. Jede Infanterie-Einheit, die mit diesen Giftwaffen zerstört wurde, gibt am Ende der Schlacht 1 Rohstoff. Betäubende Giftwaffen verwunden Infanterie immer auf 4+ und besitzen keinen Durchschlag.

Verbrannte Erde: Dark Eldar können ein Gebiet ausschlachten. Jedes Gebäude dort wird zerstört und es können keine weiteren Gebäude dort gebaut werden. Der Dark Eldar-Spieler erhält 3 Rohstoffe. Ausgeschlachtete Territorien können mit 6 Rohstoffen wieder in normale Territorien umgewandelt werden. Diese Aktion ist einmal pro Kampagnenrunde möglich.

**Zuchttanks - Heilung**

**Stufe 1:** 1 Trupp setzt 3 Schlachten aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 1, 6 R

**Stufe 2:** 1 Trupp setzt 2 Schlachten aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 1, 7 R

**Stufe 3**: 1 Trupp setzt 1 Schlacht aus, um 1 Kampfnarbe zu heilen, Kapazität: 2, 8 R

**Fleischlabor - Technologie/ Stufen**

**Stufe 1:** Produziert 1 W pro Runde. Ermöglicht die Gebäudeaufwertung auf die 2. Stufe, wenn die Stufe des Gebäudes in Wissen bezahlt wurde, 10 R

**Stufe 2:** Produziert 2 W pro Runde. Ermöglicht die Gebäudeaufwertung auf die 3. Stufe, wenn die Stufe des Gebäudes in Wissen bezahlt wurde, 10 R

**Stufe 3:** Produziert 3 W pro Runde. Ermöglicht den Bau von Spezialgebäuden, 10 R

**Sklavenmarkt - Wirtschaft**

**Stufe 1:** produziert 1 R pro Runde, 5 R

**Stufe 2:** produziert 2 R pro Runde, 6 R

**Stufe 3:** produziert 3 R pro Runde, 7 R

**Arena - Erfahrungspunkte**

**Stufe 1:** Wähle eine Einheit und würfle 1W6. Bei einer 1-2 erleidet die gewählte Einheit 1 Kampfnarbe. Sie erhält 3 EP, 5 R

**Stufe 2:** Wähle bis zu zwei Einheiten und würfle 1W6 für jede von ihnen. Bei einer 1 erleidet die gewählte Einheit 1 Kampfnarbe. Sie erhält 3 EP, 6 R

**Stufe 3:** Wähle bis zu zwei Einheiten und würfle 1W6 für jede von ihnen. Bei einer 1 erleidet die gewählte Einheit 1 Kampfnarbe. Sie erhält 5 EP, 7 R

**Verteidigung**

**Auge des Archons:** enthüllt Aktivitäten und Feinde aus angrenzenden Regionen, 1 R

**Fallenwald**: Es werden zu Beginn der Schlacht vom Dark Eldar-Spieler 6 Fallen-Marker (Missionsmarker) frei platziert, aber mindestens 12 Zoll voneinander entfernt. Jede feindliche Einheit, die in 3 Zoll Nähe eines solchen Markers kommt, erleidet 1W3 Schaden. Der Marker wird danach entfernt, 3 R

**Dunkler Palast - Hauptquartier**

**Stufe 1:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt, global. R: 10

**Stufe 2:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt. immer wenn eine Gefechtsoption eingesetzt wird, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 6 erhält der Dark Eldar-Spieler 1 BP, global. R: 15

**Stufe 3:** Jede Runde wird 1 BP erzeugt. immer wenn eine Gefechtsoption eingesetzt wird, wird 1W6 gewürfelt. Bei einer 6 erhält der Dark Eldar-Spieler 1 BP. Alle Gefechtsoptionen sind um -1 (mindestens 1) billiger, global. R: 20

**Spezialgebäude**

**Agentennetzwerk:** Setzt der Gegner eine Gefechtsoption ein, darfst du einmal 1W6 würfeln. Bei 2+ wird diese Gefechtsoption verhindert und die ausgegeben BP zurückerstattet. Damit lassen sich auch KI-Skripte aufhalten, R: 10, W: 3

**Schattenhangar:** einmal in der Schlacht darf ein Ziel gewählt werden, welches vom Kriegsherren in 24 Zoll aus sichtbar ist. Führe gegen das Ziel den Abwurf einer Voidraven-Bombe durch. R: 12, W: 1

**Plünderportal** Dieses Gebäude besitzt endlos viele Stufen. Für jede Stufe darf die Gefechtsoption Hinterhalt aus dem Netz einmal kostenfrei eingesetzt werden, R: 5 x Stufe, W: 1 x Stufe

**1. Beispiel für Missionen – Imperialer Kreuzzug**

Verborgen hinter kosmischen Nebeln liegt Tartarus Prime. Als industrielles Zentrum erhebt sich der Planet als Kronjuwel für den das gesamte Nostris-System. Nach dem Fall von Cadia suchten Dämonen die imperialen Bewohner heim. Sie verdarben, wen sie konnten und bauten als bald aus Verrätern und Wahnsinnigen eine gefährliche Streitmacht auf, die durch unausprechbare Riten die Verräterlegionen riefen. Die treuen Gläubigen sammelten sich in der Makropole im Norden, doch diese wurde als das Ziel der abscheulichen Kultisten auserkoren. Die Makropole im Norden, Eisenhort, stand unter schweren Beschuss, die Mauern bröckelten. Als die Streitkräfte des Chaos sich ihres Sieges sicher waren, formierten sie sich zum finalen Angriff. Doch in ihrer Gier nach Beute und Sklaven hatten sie die deutlich kleinere aber gefährlichere Fabrikstadt Datenspitze übersehen. Der Adeptus Mechanicus hatte geduldig auf einen Fehler des Chaoslords gewartet und als die Ketzer sich in das Bolterfeuer der Rechtschaffenen warfen, begann der Gegenangriff aus dem Süden. Es war eine erbitterte Schlacht an deren Ende zwar die Diener des Imperators siegten, die planetare Verteidigung jedoch empfindlich ausgedünnt wurde. Die Streitkräfte des Chaos zogen sich hinter ihr Warpportal zurück, welches darauf zerstört wurde, doch dies war nicht das Ende des Krieges. Mit einer geschwächten Garnison lauern nun weitere Raubtiere darauf, über Tartarus Prime herzufallen. Orks haben im Schatten des Krieges die Wracks ausgeweitet und beginnen ihren Waaagh. Überlebende Tyraniden eines einstigen Angriffes haben die Leichen gefressen und ihre Nester gebaut. Zudem bewegen sich ungreifbare Mächte hinter dem Schleier des Sichtbaren, bereit, jederzeit aus dem Schatten zu treten. Erneut, sieht es düster für die Verteidiger aus.

Doch Tartarus Prime ist keine vergessene Gartenwelt des Imperiums. Sie ist das einzige Manufactorum für superschwere Waffen im gesamten Systemencluster. Fällt Tartarus Prime, fallen alle Welten ihm. Aus diesem Grund hat der Indomitus Kreuzzug eine Streitkraft entsandt, um die Belagerung zu brechen und die Invasoren von der Welt zu vertreiben. Doch als die imperialen Schiffe im System ankommen, offenbart sich eine schwere Prüfung vor ihnen. Sowohl der Eisenhort als auch die Datenspitze wurden gleichzeitig belagert und konnten einander nicht unterstützen. Die Kreuzzugsstreitkraft muss eine Entscheidung treffen, welcher der Städte sie helfen sollten. Der Eisenhort besitzt Milliarden Seelen, die um Erlösung beten, während die Datenspitze die Manufactorien beherbergt. Ohne das die enormen Rohstoffe der Makropole kann die Datenspitze nicht produzieren und ohne die Fabrikanlagen, können die Diener des Imperators nur Gewehre in die Schlacht führen. Wie auch immer sich der Kreuzzug entscheiden wird, es wird fatale Konsequenzen haben.

Das Oberkommando hat beide strategischen Optionen analysiert, in beiden Fällen muss ein Brückenkopf durch eine Luftlandung errichtet werden.

**2 Phasen Operation**

Nach der ersten Phase der Mission beginnt mit den gleichen Einheiten, ihren derzeitigen LP-Wert und bereits erlittenen Verlusten die zweite Phase.

**1. Phase: Brückenkopf errichten durch Luftlandung**

Am Anfang der Runde dürfen nur Schocktruppen und Einheiten aufgestellt werden, die mit einem Lufttransporter transportiert werden können. Dies wäre zum Beispiel eine Valkyrie, die 10 Infanteristen oder 1 Fahrzeug auf das Schlachtfeld befördern kann.

Die Operationsphase ist gewonnen, wenn sich am Ende der Runde mehr eigene Modelle als feindliche auf dem Tisch befinden. Sie ist verloren, wenn dies zu irgendeinem Zeitpunkt nicht mehr möglich ist.

**Ork-Belagerung:** Die Orks erhalten jede Runde Verstärkung durch 1 Fahrzeug, welches ausgewürfelt wird, und alle gefallene Infanterie erscheint zu Beginn der Runde an der feindlichen Kante erneut.

**Imperiale Verteidiger**: es wird vor Ort vereinzelte, imperiale Trupps geben, die nicht zu den Modellen auf den Tisch zur Berechnung des Sieges zählen.

**2 Phase:**

**Capitol Imperialis**

Die Bresche in die Makropole muss gehalten werden. Es darf kein feindliches Modell die Bresche passieren. Die Operationsphase ist gewonnen, wenn der Gorkanaut zerstört wird. Hier kann zu Beginn die gesamte Armeeauswahl für die Schlacht eingesetzt werden.

**Ork-Belagerung:** Die Orks erhalten jede Runde Verstärkung durch 1 Fahrzeug, welches ausgewürfelt wird, und alle gefallene Infanterie erscheint zu Beginn der Runde an der feindlichen Kante erneut.

**Imperiale Verteidiger**: es wird vor Ort imperiale Befestigungen geben.

1 Unbekanntes Zusatzziel – dieses Zusatzziel wird zu Beginn oder während der Mission aufgedeckt. Es kann mit MAP oder Ressourcen belohnt werden. Es kann auch vor der Mission mit rollenspielerischen Vorschlägen aufgedeckt werden.

**Datenspitze**

Schildgenerator 7 ist ausgefallen und benötigt eine sofortige Wartung, ansonsten droht das Verteidigungsgitter zusammenzubrechen. Eine Chimäre mit speziell ausgebildeten Techpriester ist dorthin unterwegs und muss eskortiert werden. Die Operationsphase ist gewonnen, wenn der Techpriester 1 Runde lang in 3 Zoll Umkreis des Schildgenerators verbringt. Sie ist verloren, wenn er stirbt oder der Schildgenerator zerstört wird.

**Ork-Belagerung:** Die Orks erhalten jede Runde Verstärkung durch 1 Fahrzeug, welches ausgewürfelt wird, und alle gefallene Infanterie erscheint zu Beginn der Runde an der feindlichen Kante erneut.

**Imperiale Verteidiger**: es wird vor Ort imperiale Befestigungen geben.

**Unbekannter Feind:** im Verlauf der Schlacht wird ein weiterer Feind eingreifen (in diesem Fall Tau).

**2. Beispiel – Ork-Tau-Kreuzzug**

Deine zwei Hausgrotze, Boing und Klatsch, stolpern aufgeregt zur Tür hinein:

"Schau mal Boss, dat hamwa gefunden. Dat hat ne Nachricht für dich!"

Sie kramen aus einem fleckigen Jutesack eine tellerförmige Gerätschaft mit einem azurnen Glasauge. Ihre Oberfläche wurde bewusst orkig gestaltet, mit ganz vielen Stacheln.

Einen kurzer Moment des Schweigens. Boing und Klatsch schauen sich ratlos an, als hätten sie erwartet, dass das Ding von alleine anfängt zu sprechen. Du entschließt dich sie daran zu erinnern, wie sie ihre Namen erlangt haben. Boing hämmerst du deine Faust auf den Schädel und Klatsch fliegt im hohen Bogen gegen die nächstbeste Wand. Durch die ausreichend motiviert, fummeln sie unbeholfen an dem Apparat herum, bis scheinbar durch puren Zufall das Gerät zum Leben erwacht. Das gläserne Auge projeziert ein hellblaues Hologramm mitten in den Raum. Zu sehen ist ein mächtiger Metallmann, in dessen Zentrum ein schmächtiger, blauer Zwerg sitzt.

"Ich grüße euch, großer Boss. Mein Name ist Shas'el T'au Kais'Owa oder auch Commander Ka'is. Die Geschichten über eure Gerissenheit und Stärke haben meinen Klan beeindruckt. Ich habe vor, diese Welt zu erforschen, doch mir stehen jene im Weg, die ihr die Mänschenz nennt sowie euer großer Waaaghboss Krim Supahaua. Ich biete euch die Unterstützung meines Expeditionskaders an, um eure Widersacher zu vernichten, wenn ihr mir im Gegenzug helft, die meinen zu beseitigen. Zusammen werden uns große Kämpfe erwarten. Wenn ihr einverstanden seid, trefft mich an der Südküste. Meine Späher haben dort zwei lohneswerte Ziele ausgemacht."

**Hauptmission (setzt die Geschichte fort)**

Angriff auf die imperiale Stadt

2 Phasen Angriff

Keine Einheiteneinschränkungen

Phase 1 - Durchbruch durch die imperiale Verteidungslinie

Längstaufstellung

Eine Einheit muss an bis wenigstens 6 Zoll an die feindliche Aufstellungskante gelangen, um die Mission abzuschließen.

Es wird mit Befestigungen, schweren Waffentrupps, schweren Fahrzeugen und viel Infanterie gerechnet

1 unbekannte Sonderbedingung – diese Effekte können einmalig oder permanent währen der Schlacht auftreten. In dem Fall wird entfernte Artillerie jede Runde auf die Spieler feuern, bis sie die Artilleriebeobachter ausgeschaltet haben. Wie die Zusatzziele können die Sonderbedingungen auch mit rollenspielerischen Entscheidungen vor der Schlacht aufgedeckt werden.

**Phase 2 - Angriff auf der imperiale HQ**

Halbierte Karte, Breitaufstellung

Der imperiale Offiziersstab muss vernichtet werden, um die Mission abzuschießen.

1 unbekannte Sonderbedingungen

**Nebenmission (löst keine geschichtlichen Ereignisse aus)**

Bergung von Rüstungsgütern

1 Phase Angriff

Nur Infanterie und schwere Infanterie

Eine Einheit muss zum Missionsziel, es aufnehmen und dann über eine beliebige Spielfeldkannte die Schlachtverlassen.

Es wird eine endlose Welle von Kroot geben, die jede Runde von einer zufällig bestimmten Kante das Schlachtfeld betreten, mindestens jedoch 12 Zoll von Spielereinheiten entfernt.

**Angriffsvarianten**

Heimlich: es werden nur Infiltratoren eingesetzt, die Kroot verhalten sich passiv und patrouiliieren nur im Gebiet, bis sie 12 Zoll oder näher sich an einer Spielereinheit befinden. Erst dann setzt die Verstärkungsregel ein und sie verhalten sich aggressiv.

Normal - wie oben beschrieben

Mit Schwebepanzern - Schwebepanzer können über den Morast hinweg, sind jedoch schon von weiten sichtbar. Das führt zu 1 unbekannten Sonderbedingung.

Hier die rollenspielerische Entscheidung, um die unbekannte Sonderbedingung in Erfahrung zu bringen:

Urzog ruft die beiden Grotz zurück "He Squiggfudda, da Gun Runts glauben da Krim iz da Waaghboss! Zeigen wa'z den wer hier da Waaghboss iz!"

Boing und Klatsch wissen sofort was zu tun ist und sprinten eilig weg als Urzog seine gewaltige Energiekrallä zum Himmel hebt um ihnen eine zweite Runde zu verpassen. Der Painboy Grukk und der Weirdboy Mazzag da Klävarä empfingen die beiden mit einem Fußtritt und großem Gelächter. Als sie von dem Frevel höhrten fassten sie den Plan, also den Plan vom Waaghboss (natürlich), den T'au zu zeigen, wer denn hier der wahre grünste und fieseste Waaghboss ist.

Weirdboy Mazzag wendet sich an Urlak den Irrän, welcher als ehemaliger Evil Sunz Ork einen modifizierbaren Buggy besitzt und als ehemaliger Fliegerboy (sein Dakkajet wurde von einer Hydra abgeschossen und nun zu einem Mega Trakk Scrapjet umgebaut) herausragende Augen und ein feines Gespür für Terrain besitzt.

Mazzag sendet Urlak los um das Gebiet einer alten Kroot Kolonie auszuspähen welche vor wenigen Wochen auf dem Radar der Mek Gunz erschien.

Mit einem kleinen Zaubertrick schaffte es der selbsternannte Prophet von Gork (oder Mork) es auch den ehemaligen Evil Sun Piloten davon zu überzeugen sein Fahrzeug Blau und Lila anzumalen. "Blau für Glück, Lila für Schleichen" ermahnte Mazzag bevor Urlak in seinen Mega Trakk Scrap Jet springt und losflitzt um diese Kroot ausfindig zu machen.