

Kampagnenregeln

Index

1. **Hintergrund**
2. **Kampagnenziel**
3. **Spielregeln**
 - 3.1 Psi
 - 3.2 Siegespunkte
 - 3.3 Erfahrungspunkte
 - 3.4 Nachschub
 - 3.5 Verwalten des Kreuzzuges
 - 3.6 Ausgeschaltete Minis
 - 3.7 Beschädigte oder zerstörte Fahrzeuge
 - 3.8 Strategiekarten
 - 3.9 Waffen & Granaten
 - 3.10 General des Kreuzzuges
 - 3.11 Imperiale Armee und Miliz
 - 3.12 Ultramarines Ausrüstung & Einheiten
 - 3.13 Adeptus Arbites Einheiten
 - 3.14 Chaoseinheiten
 - 3.15 Dämonengeschenke und Gaben der Dunklen Götter
 - 3.16 Fahrzeuge
4. **Sektorenregeln**
 - 4.1 Die Sektoren und ihre Boni
 - 4.2 Die 2-3 Schlachten für die Kontrolle der Sektoren
 - 4.2.1 Aufklärungsmission
 - 4.2.2 Gefechtsmission/Durchbruchmission
 - 4.2.3 Gefechtsmission
 - 4.3 Missionssonderregeln
 - 4.3.1 Wetter
 - 4.3.2 Nebenhandlungen im Straßenkampf
 - 4.3.3 Hinterhalte
 - 4.4 Sondermissionen
5. **Startaufstellungsbeschränkungen & Aufstellungsregeln**
6. **Fahrzeugschadenstabellen**
7. **Karte von Krastus (mit Sonderregeln für die Sektoren)**

1. Hintergrund

Abaddon der Vernichter hat seinem treuen Diener Gardarn dem Schlächter, Dämonenprinz und Kommandant der 4. Kompanie der Black Legion, den Auftrag erteilt, ein groß angelegtes Ablenkungsmanöver durchzuführen. Gardarn soll mit seinen Truppen über Arx aus dem Wirbel des Chaos in das Imperium vorstoßen und das Martus System mit seinen reichhaltigen und wichtigen Rohstoffreserven besetzen.

Er soll dem Imperium dadurch glauben machen, dass der neue Kreuzzug des Chaos über Arx stattfindet und so viele Truppen wie möglich binden. So kann Abaddon mit seiner Hauptstreitmacht, dem wahren 13. Kreuzzug, aus dem Wirbel des Chaos durch das Tor von Cadia hervorbrechen und Cadia einnehmen.

Durch eine Laune der Götter oder auch nur durch eine Zeitanomalie traf der Ablenkungsversuch aber erst nach dem Beginn Abbadons 13. Kreuzzug im Martus System ein, sodass nun bereits alle Truppen in und um Cadia kämpften. Abbadon selbst war zu diesem Zeitpunkt, wie Gardarn schnell von seinen Spionen im Imperium erfuhr bereits von Cadia verschwunden. Auch wenn das Imperium schwere Schläge hatte hinnehmen müssen, von den es sich nie wieder erholen würde, waren noch lange nicht alle Truppen von Abbadon vertrieben. Gardarn erkannte schnell, dass es zu spät für eine Beteiligung am Kreuzzug war. Er konnte aber auch nicht unverrichteter Dinge in den Wirbel des Chaos zurückkehren, da ihn sonst Abbadons Zorn mit gnadenloser Härte treffen würde. So beschloss er die Gunst der Stunde zu nutzen und den ursprünglichen Plan zu verfolgen und das Martus System zu unterwerfen.

Das kleine Martus System besteht nur aus dem Großminenkolonieplaneten Martus Prime, dem Versorgungsplaneten Krastus, der eine Mischung aus Agrarwelt und Minenkolonie darstellt, sowie der beiden kleineren Minenkolonienmonde Gardwin und Fartus.

Der Versorgungsplanet Krastus ist der Schlüssel zum System, denn er produziert als einziger Lebensmittel und verfügt über Industrieanlagen zur Herstellung von Fahrzeugen, Maschinen, Ersatzteilen und Kriegsgerät sowie Planetare Verteidigungsstreitkräfte. Im Orbit von Krastus zieht auch die einzige Orbitalstation "Krastus Schweif" mit Raumdock ihre Bahnen.

Gardarn ließ deshalb schon lange vor seiner Invasion unter Führung des gefallenen radikalen Inquisitors Drakus Jarqui Kultistenzirkel gründen und Ketzer ausbilden. Diesen gab Gardarn dann den Befehl eine Revolte anzuzetteln, nachdem er sich entschieden hatte anzugreifen. Das gesamte System wurde davon überzogen und es gab schnell keinerlei gesetzliche Ordnung mehr.

Zu Beginn der Aufstände wurde das Kommunikationsnetzwerk für planetare und intergalaktische Kommunikation durch Spezialkommandos zerstört, aber der Gouverneur von Martus Prime konnte über einen seiner Astrophaten noch rechtzeitig einen Notruf mit Bitte um Unterstützung an das Flottenkommando senden und so einen totalen Sieg des Chaos vereiteln.

Das Imperiale Flottenoberkommando war besorgt über den Einfall der Verräter Legion der Black Legion im Martus System und sah die wichtigen Rohstofflieferungen für ihren Flottenbau bedroht. Welche nach der Tragödie im Cadia System dringender als je zu vor benötigt wurden, um den Wiederaufbau der Flotte schnellst möglich durchzuführen.

Zum Glück befand sich gerade eine große Kreuzzugsarmee der Ultramarines in Begleitung von starken imperialen Streitkräften in der Nähe, die sich auf dem von Cadia, wo sie gerade an den letzten Gefechten gegen den großen Zerstörer teilgenommen hatten, nach Port Maw war, um sich wieder auf volle Sollstärke zu bringen und aufzumunitionieren.

Diese Befehle wurde sofort widerrufen und die Flotte nahm direkten Kurs auf das Martus System mit Hauptziel Krastus.

Gardarn hatte dank der Revolten leichtes Spiel das System einzunehmen. Er konnte die Orbitalstation ohne größere Probleme komplett erobern. Auf den Planeten und Monden ließ sich die Ordnung nicht so schnell wieder herstellen wie geplant, denn die dem Imperator treuergebenden Truppen leisteten überall erbitterten Widerstand, da die vielen Schächte in den Minenkolonien ideal für Guerillakriegtaktiken geeignet sind.

Gardarn befahl deshalb nach 2 Wochen das absetzten von noch mehr Truppen, um diese Widerstandsnester so schnell wie möglich zu finden und auszurotten. Auf Krastus war die Lage noch katastrophaler, denn hier war die Revolte ein voller Erfolg. Der ganze Planet war schnell in totale Anarchie verfallen und jeder machte auf jeden Jagd. Deshalb befahl Gardarn die Errichtung eines Stützpunktes mit Raumdock, um von dort aus den Planeten Sektor für Sektor zu säubern.

Die Flotte des Imperiums traf dank der schnellen Benachrichtigung nur wenige Wochen und viel schneller als von Gardarn geplant, nach der Chaosflotte im Raum um Krastus ein. Die überraschte Chaosflotte, die noch mit dem Absetzen von Verstärkungen auf Krastus beschäftigt war konnte so in einem Sturmangriff der Imperialen Flotte unter Führung des Imperator Schlachtschiffes "Pax Major Lening", dem Flaggschiff der Flotte der Truppen von Iax, zurückgedrängt werden. Die Ultramarines und die imperialen Streitkräfte nutzten die Chance und schickten schnell Einsatzgruppen auf den Planeten.

Die Chaosflotte sammelte sich allerdings bei Martus Prime und startete einen Gegenangriff. Es entbrannte eine lange Schlacht mit hohen Verlusten auf beiden Seiten und ohne klaren Gewinner. Während dieser Kämpfe wurde die Orbitalstation Krastusschweif stark beschädigt und musste von beiden Seiten aufgegeben werden.

Die Chaosflotte richtete daraufhin ihr Hauptquartier auf der kleinen Orbitalstation "Martusstein" von Martus Prime ein.

Die Imperiale Flotte zog sich zum kleinen äußeren Minenkolonienmond Gardwin des Systems zurück und errichtete dort ihren Flottenstützpunkt.

Der Raum um Krastus ist seitdem stark umkämpft und jeder kann nur kleine Truppen unter großen Verlusten zur Unterstützung auf dem Planeten absetzen.

Beide Seiten konnten bis jetzt einen kleinen Sektor des Planeten unter ihre vollständige Kontrolle bringen und dort einen provisorischen Raumhafen für den Nachschub sowie ein Hauptquartier etablieren.

Der Kontakt zu allen anderen Sektoren sind immer noch abgebrochen und das einzige was man hört kommt von Flüchtlingen, die von schweren Kämpfen, Massenhinrichtungen, Plünderungen und Opferungen berichten. Beide Seiten bereiten ihre Truppen für die Eroberung bzw. Säuberung der restlichen Sektoren und der Hauptstadt vor und senden kleine Scouttrupps aus, um die Lage zu erkunden.

2. Kampagnenziel

Es wird um die Vorherrschaft über Krastus und seine einzelnen Gebiete(Sektoren), die Hauptstadt(Straßenkampf), die Bonusinsel und Sondermissionen gespielt. Dies gibt einem Vorteile während der Kampagne und natürlich Siegespunkte für den Sieg der gesamten Kampagne.

Es wird als erstes um alle Sektoren und die Hauptstadt gespielt. Sollte um alle Sektoren und die Hauptstadt eine Erkundungsmission gespielt worden sein, darf man die Bonusinsel als Erkundungsmission auswählen und nicht vorher!

Immer wenn ein Spieler die Kontrolle über einen Sektor erlangt, wird danach eine Sondermission gespielt. Dieses ist dann normalerweise eine Beutemission kann aber auch auf Wunsch des Gewinners eine Mission im Startsektor des Gegners, Gefangenbefreiung, Kontrolle über die Orbitalstation "Krastusschweif" oder Bunkieranlagen, Suche nach besonderen Artefakten usw. sein(siehe 4.4 Sondermissionen für Details).

Nachdem alle Sektoren und die Hauptstadt unter Kontrolle eines der Spieler sind wird eine ca. 10000 Punkte oder größere Entscheidungsschlacht mit Titanen/Kriegsmaschinen gespielt.

Sieger ist die Seite, die am Ende mehr Siegespunkte in der gesamten Kampagne gesammelt hat!

Größe der Kreuzzugsarmee am Anfang: 18.000 Punkte!

Punkte pro Schlacht/Siegespunkte/Sondermissionen: siehe Sektorenregeln.

3. Spielregeln

Es gelten die Regeln aus dem Grundregelwerk, den Armeebüchern, In Nomine Imperatoris 1 + 2, Imperial Armour(1, 2 und Update sowie das Volume One), allen offiziellen Errataas von GW und den WD`s(sind im Armybuilder zum Großteil berücksichtigt).

Von diesen Regelwerken oder Ergänzungen gelten natürlich **IMMER** die Aktuellsten, es sei denn es wird hier in den Kampagnenregeln etwas anderes angegeben!!!

Es wird auch mit den neuen Nahkampfregeleln aus dem Ini2 gespielt. Die wie folgt modifiziert werden:

Wenn es darum geht, wer in Überzahl im Nahkampf ist zählen Kreaturen mit mehreren Lebenspunkten und einer unmodifizierten Stärke + Widerstand(ignoriere also alle Aufwertungen, Waffen, Bikes usw.) von:

9-11 als 2 Modelle

12-16 als 5 Modelle

mehr als 16 als 10 Modelle.

Läufer mit einer Gesamtpanzerung(Front + beide Seiten + Heck) von mehr als 45 zählen als 10 Modelle, Läufer mit weniger Gesamtpanzerung als 5 Modelle.

Es wird mit den neuen Fahrzeugregeln gespielt, die etwas modifiziert wurden(siehe Neue Fahrzeugregeln)! Die Schadenstabellen wurden dementsprechend abgeändert(siehe 6. Fahrzeugschadenstabellen). Zusätzlich gelten für Geschütze die neuen Regeln für Kampfgeschützmunition(Siehe Regeln für Kampfgeschützmunition).

3.1 Psi

Es gelten die normalen Regeln aus den Codizes + die Regeln aus dem WD66/ INI 2.

Die Gemeinen Psi-Kräfte und die Psi-Kräfte von Sanktionierten Psionikern werden nur einmal beim Aufstellen ausgewürfelt, wobei bei einer 1 wiederholt wird. Vor jeder Schlacht wird gewürfelt, bei einer 1 haben die Psioniker Wargeborene Alpträume und könne ihre Psikraft nicht einsetzen, anderenfalls erhalten sie die am Anfang erwürfelte!!!

(die gleiche Regel gilt für das Archäotech der Chemokrieger von Kalvar!)

3.2 Siegespunkte

Es gibt für jede Schlacht Siegespunkte:

Aufklärungsmission(500-1000 Punkte):

Der Sieger bekommt 1 und der Verlierer 0

Bei einem überragenden Sieg sind es 2 für den Sieger und 0 für den Verlierer!

Bei einem Unentschieden erhält jeder 0

Gefechtsmission/Durchbruchmission(1000-2000 Punkte):

Der Sieger bekommt 2 und der Verlierer 1

Bei einem überragenden Sieg sind es 3 für den Sieger und 0 für den Verlierer!

Bei einem Unentschieden erhält jeder 1

Gefechtsmission(2000-3000 Punkte):

Der Sieger bekommt 4 und der Verlierer 2

Bei einem überragenden Sieg sind es 5 für den Sieger und 1 für den Verlierer!

Bei einem Unentschieden erhält jeder 2

Gefechtsmission(3000-4000 Punkte):

Der Sieger bekommt 6 und der Verlierer 3

Bei einem überragenden Sieg sind es 7 für den Sieger und 2 für den Verlierer!

Bei einem Unentschieden erhält jeder 3

Sondermission:

Je nach Punktgröße der Schlacht gibt es die entsprechenden Siegespunkte wie bei den normalen Missionen oben!

Es gibt dann noch Siegespunkte für getötete(nicht ausgeschaltete oder verletzte!!!) HQ:

für 2 LP HQ gibt es 1

für 3 LP(und mehr) HQ gibt es 2

für den General des Kreuzzuges gibt es 3

Das evtl. Gefolge einer HQ spielt hierbei keine Rolle, es zählt nur das Charaktermodell selbst!!!

Dann können noch extra Punkte für besondere Leistungen von Trupps/Einzellmodellen usw. vergeben werden...

3.3 Erfahrungspunkte

Alle Einheiten und Fahrzeuge erhalten nach jeder Schlacht Erfahrungspunkte(EP) und evtl. daraus resultierende Veteranenfähigkeiten. Es gelten dafür die Regeln aus dem Grundregelwerk und die Veteranenfähigkeitentabellen(siehe Excelveteranenfähigkeitentabellen), die wie folgt modifiziert werden(**Alle Ergebnisse werden normal auf- und abgerundet**):

Kampfteilnahme +200 EP
Spiel gewonnen + 150 EP
Missionsziel erreicht + 200 EP
Gegner im Nahkampf aufgerieben oder ausgelöscht +150 EP
Auszeichnung für herausragende Leistungen +100 EP

Einheit auf halbe Sollstärke reduziert/ Fahrzeug beschädigt –W2 100 EP von den EP dieser Schlacht!
Einheit ausgelöscht/ Fahrzeug vernichtet -100 EP und keine EP für diese Schlacht

Einheiten, die sich über die eigene Spielfeldseite zurückziehen oder fliehen, gelten als “ausgelöscht“!

Nach einer Schlacht:

Erfahrungspunkte(EP) werden auf Grundsollstärke(Die Anzahl der Modelle, die der Trupp insgesamt vor der Schlacht hatte) des Trupps aufgeteilt und die Überlebenden erhalten die entsprechenden Punkte:

Neue EP = EP / Grundsollstärke x aktuelle Truppenstärke + aktuelle EP

Beispiel: Ein 10 Mann Trupp Marines mit 0 EP besteht nach einer Schlacht nur noch aus 7 Mann und würde dafür 400 EP erhalten.

Formel: Neue EP=400/10x7+0=280 EP.

Der Trupp hätte jetzt mit 7 Mann 280 EP.

Sollten nicht alle Modell des Trupps an der Schlacht teilgenommen haben, werden die EP anders berechnet:

Neue EP =

1. EP / Truppstärke zu Beginn der Schlacht x Truppenstärke am Ende der Schlacht

2. Truppenstärke am Ende der Schlacht / neue gesamte Truppenstärke(Tote einfach abziehen!) x EP von 1. + aktuelle EP

Beispiel: Unser 10 Mann Marines Trupp ohne EP schickt nur 6 Mann in die Schlacht, von denen 4 Überleben und dabei 400 EP erhalten.

Formel:

Neue EP=

1. 400/6x4=266

2. 4/8[10-2 Tote=8] x266+0=133 EP

Der gesamte Trupp Marines hätte jetzt nach der Schlacht mit 8 Mann 133 EP.

Nachrekrutierungen:

Bei Nachrekrutierungen(um einen Trupp wieder auf Sollstärke zu bringen) werden die EP wie folgt berechnet:

Neue EP = aktuelle Truppenstärke / neue Truppenstärke x aktuelle EP

Beispiel: Unser 7 Mann Trupp Marines mit 280 EP von oben soll wieder auf 10 Mann aufgestockt werden.

Formel: Neue EP=7/10x280= 196 EP

Der Trupp hätte also nach der Aufstockung auf 10 Mann noch 196 EP.

Zusammenlegungen von Trupps:

Bei Zusammenlegungen von Trupps(um einen Trupp wieder auf Sollstärke zu bringen) werden die EP wie folgt berechnet:

Neue EP = (EP Trupp1 x Truppstärke Trupp1 / gesamte Mitglieder des neuen kompletten Trupps) + (EP Trupp2 x Truppstärke Trupp2 / gesamte Mitglieder des neuen kompletten Trupps)

Beispiel: Unser Trupp Marines(7 Mann, 280 EP) von oben wird nicht aufgestockt, sondern mit einem 3 Mann Trupp der 200 EP hat zusammengelegt.

Formel: Neue EP=(280x7/10)+(200x3/10)=256 EP

Der zusammengelegte 10 Mann Trupp hätte nun noch 256 EP.

Truppenartänderung:

Durch Änderung von Modellen(z.B. ein normaler Soldat mit Lasergewehr bekommt eine Spezialwaffe) wird der Trupp nicht beeinflusst, wenn er nur den gestorbenen Soldaten mit Spezialwaffe ersetzt. Ansonsten verliert er wie bei der Änderung der Truppenart(Sturmtrupp wird zum Devastortrupp) EP wie folgt:

Neue EP = aktuelle EP x nicht geänderte Mitglieder / Truppstärke

Beispiel: Unser 10 Mann Marine Standardtrupp soll nun ein Devastortrupp werden, dafür müssen wir 3 Marines ändern(erhalten eine schwere Waffe, die Vierte war schon vorhanden, da Standardtrupps eine enthalten dürfen).

Formel: Neue EP=256x7/10=179 EP

Unser neuer Devastortrupp hätte nun noch 179 EP.

Das Zusammenlegen, Nachrekrutieren usw. eines Trupps wirkt sich meist erst negativ(hoher Erfahrungspunkteverlust) auf die Leistung eines Trupps aus, da er sich erst mal umgewöhnen und sich auf die neuen Mitglieder einstellen muss.

3.4 Nachschub

Nach jeder Schlacht erhalten beide Seiten Nachschub an Truppen, Fahrzeugen und Material in Form von Nachschubpunkten:

Gewinner: 20 % + 5 % bei überragendem Sieg(wird von den Spielern entschieden)

Verlierer: 10 %

Unentschieden: 15 % für jeden

Die % gibt es von den Punkten der Schlachtgröße(bei 1.000, kriegt der Gewinner also 200 Punkte)

Sollte ein Spieler einen Sektor kontrollieren erhält er einen Prozentbonus, der von den Punkten der erwirtschafteten Punkte berechnet wird(Gewinner bekommt 200 Punkte für die Schlacht, kontrolliert Sektor mit + 10% Standardtruppen, er bekommt also noch 20 Punkte extra, also 220 Punkte).

Die erwirtschafteten Punkte pro Schlacht können für beliebige Einheiten vor jeder Schlacht ausgegeben werden und werden im Startsektor gespart. Die Bonuspunkte für Sektoren können nur für die angegebenen Einheiten(z.B. Standardtruppen, Elite usw.) ausgegeben werden und werden im jeweiligen Sektor gespart. Alle diese gesparten Punkte können bei Übernahme durch den Feind geplündert oder durch Sabotagemissionen usw. vernichtet werden!

3.5 Verwalten des Kreuzzuges

Im Verlauf der Kampagne werden Einheiten dezimiert und Fahrzeuge zerstört.

Regeln für Einheiten:

Ein dezimierter Trupp muss nicht unbedingt mit neuen Soldaten aufgefüllt, sondern kann mit anderen dezimierten Trupp/s von der gleichen Art(z.B. Standardtruppen oder Nahkampftruppen usw.) beliebig zusammengelegt werden, wenn keiner der Truppen über Erfahrungspunkte verfügt.

Sollte einer der beiden Truppen Erfahrungspunkte besitzen, müssen sie für den neuen Trupp neu berechnet werden(siehe 3.3 Erfahrungspunkte)!

Sollten am Ende aller Zusammenlegungen schwere Waffen, Spezialwaffen oder Champions/Sergeant usw. doppelt vorhanden sein, werden sie einfach zu normalen Soldaten degradiert und alle besonderen Waffen gehen verloren!

Veteranensergeants/Aufstrebende Champions usw. werden natürlich nicht degradiert, sondern werden in den Stab abberufen(sie behalten dabei ihre EP[EP vom Trupp / gesamte Mitglieder des Trupps= EP vom Champion]), bis wieder ein Trupp für sie frei wird oder sie mit einem Champion von einem gleichwertigen Trupp ausgetauscht werden(berechne EP wie beim Zusammenlegen von Einheiten).

Die schweren Waffen und Spezialwaffen von Truppen dürfen für jede Schlacht durch andere ersetzt werden, da man davon ausgehen kann, dass sich die Truppen immer entsprechend für die Mission bewaffnen. Sollten sie aber teurer sein als die ursprünglichen Waffen, dann muss die Differenz vor der Schlacht bezahlt werden!

Man darf aber z.B. nicht einen normalen SM Trupp mit Boltern zu einen Sturmtrupp/Nahkampftrupp oder Unterstützungstrupp durch die Waffenänderung machen. Es darf also nicht die Aufgabe, für die der Trupp ausgebildet wurde, geändert werden! Das ist nur möglich, wenn man dies auf Dauer machen will und bedeutet den Verlust von Erfahrungspunkten!

Man muss auch nicht immer den vollständigen Trupp aufstellen, aber immer das Minimum, das im jeweiligen Codex für den Trupp angegeben ist(z.B. bei einem Marinestandardtrupp wären das min. 5 Mann).

Regeln für Transporter:

Wenn ein Transporter von einem Trupp zerstört wurde, muss man nicht unbedingt einen neuen kaufen. Alle Transporter werden in einem Fuhrpark gewartet und verwaltet und können so von allen Truppen einer Armee verwendet werden!

Regeln für Assassinen:

Die Imperiumsseite darf insgesamt max. 4 Assassinen haben - aus jedem Tempel max. 1! Alle Assassinen werden in einer extra Liste verwaltet. Jede Armee, die Assassinen aufstellen kann, darf dann während der Kampagne aus dieser Liste seine Assassinen aufstellen!

Regeln für Dämonenjäger:

Dämonenjägerarmeen dürfen bei Schlachten wie im Codex angegeben Einheiten von verbündeten Space Marines(Chaos Space Marines der Black Legion mit dem Mal des Unterteilten Chaos bei Radikalen Inquisitoren des Chaos) und requirierte Einheiten der Imperialen Armee aus anderen Teilen des Kreuzzuges(nicht nur aus eigener Liste) erhalten!

Regeln für Verlorene&Verdammte:

Sie dürfen bei Schlachten wie im Codex angegeben Einheiten von verbündeten Chaos Space Marines der Black Legion mit dem Mal des Unterteilten Chaos aus anderen Teilen des Kreuzzuges(nicht nur aus eigener Liste) erhalten!

Regeln für Dämonen:

Dämonen werden alle aus dem Warp beschworen. Alle Armeen auf der Seite des Chaos stellen deshalb zu Beginn keine Dämonen auf, sondern sie werden in einer extra Liste aufgestellt. Jede Armee, die Dämonen beschwören kann, darf dann während der Kampagne aus dieser Liste seine Dämonen aufstellen! Das Chaos darf niemals mehr als 4 Große Dämonen besitzen - von jeder Gottheit max. 1!

3.6 Ausgeschaltete Minis

Modelle die während einer Schlacht ausgeschaltet werden, sind nicht automatisch Tot, sondern können auch nur verletzt sein. Wird ein Modell ausgeschaltet wirft man sofort einen W6 auf der entsprechenden Tabelle der Waffe, von der es ausgeschaltet wurde:

Alle Waffen ab Stärke 8, alle Plasmawaffen und Energiewaffenarten sowie alles was Rüstungswürfe ignoriert:

4-6: überlebt

1-3: TOT

Modelle in Terminorrüstung und Charaktere erhalten +1 auf den Wurf(max. +1!!!)

Für alle anderen Waffen:

3-6: überlebt

1-2: TOT

Modelle in Terminorrüstung und Charaktere erhalten +1 auf den Wurf(*max. +1!!!*)

3.7 Beschädigte oder zerstörte Fahrzeuge

Fahrzeuge die während einer Schlacht beschädigt oder zerstört(ausgeschaltet) werden, sind nicht automatisch nutzlos, sondern können unter Umständen noch repariert werden.

Waffe zerstört:

Die Waffe wird für die entsprechenden Punktkosten aus der Waffenliste auf Seite 91 des INI 1 ersetzt.

Wenn ein Techmarine(mit Servoarm) oder Maschinenseher anwesend ist und die Schlacht überlebt hat, darf man nach der Schlacht einen Reparaturwurf durchführen. Sollte der Wurf gelingen, ist die Waffe/n des Fahrzeugs kostenlos repariert, da es sich nur um einen kleinen defekt handelte. Jeder Techmarine oder Maschinenseher kann nur ein Fahrzeug direkt nach der Schlacht reparieren.

Lahmgelegt:

Nach jeder Schlacht hat man einen Versuch das Fahrzeug zu reparieren, der bei einer 4+ auf 1W6 gelungen ist.

Wenn ein Techmarine(mit Servoarm) oder Maschinenseher anwesend ist und die Schlacht überlebt hat, darf man nach der Schlacht einen Reparaturwurf durchführen. Sollte der Wurf gelingen, ist das Fahrzeug kostenlos repariert, da es sich nur um einen kleinen defekt handelte. Jeder Techmarine oder Maschinenseher kann nur ein Fahrzeug direkt nach der Schlacht reparieren.

Fahrzeug vernichtet(es wurde nur zerstört):

Nach der Schlacht hat man eine **einmalige** Chance das Fahrzeug zu reparieren. Wirf 1W6 und bei einer 1-3 ist das Fahrzeug irreparabel, bei einer 4 ist es für 60%, bei einer 5 ist es für 55% und bei einer 6 für 50% der kompletten Fahrzeugkosten reparabel.

Fahrzeug vernichtet(es wurde geschleudert):

siehe Fahrzeug vernichtet, aber Kosten betragen 10% mehr.

Fahrzeug vernichtet bzw. ausgelöscht(mit Explosion von W6 bzw. 6 Zoll): **Is halt Putt**

3.8 Strategiekarten

Um das Spiel interessanter und abwechslungsreicher zu gestalten, werden die Strategiekarten der 2. Edition wieder eingeführt(natürlich auf die 3. Edition abgestimmt und abgeändert).

Jede Seite spielt die Kampagne jeweils mit einem eigenen kompletten Stapel der Strategiekarten und erhält zu Beginn der Kampagne 3 Karten von seinem Stapel.

Diese Karten können solange aufbewahrt werden wie man will, man darf aber niemals mehr als 8 Strategiekarten auf der Hand haben!!! Überzählige Karten durch das ziehen nach einer Schlacht werden einfach abgelegt.

Wie viele Karten sich man max. vor jeder Schlacht von seinen Karten, die man auf der Hand hält, aussuchen und in die Schlacht mitnehmen darf, hängt von der Größe der Schlacht ab. Für je 1.000 angefangene Punkte, darf man 1 Strategiekarte mitnehmen(Beispiel: bei 1500 Punkten wären es 2 Strategiekarten). Diese Karten dürfen nicht vom Gegner eingesehen werden(würde sonst auch langweilig sein) und müssen nicht unbedingt ausgespielt werden.

Man bekommt neue Karten nach einer Schlacht wie folgt:

nach einer Schlacht mit bis zu 1.000 Punkten erhält man 1 Karte,

nach einer Schlacht mit bis zu 2.000 Punkten erhält man 2 Karten,

nach einer Schlacht mit bis zu 3.000 Punkten erhält man 3 Karten,

nach einer Schlacht mit bis zu 4.000 Punkten erhält man 4 Karten,

nach einer Schlacht mit mehr als 4.000 Punkten erhält man 5 Karten,

und nach einem überragendem Sieg erhält man noch eine zusätzliche Karte!

3.9 Waffen & Granaten

Es dürfen nur folgende Waffen zu meisterhaften Waffen aufgewertet werden:

Normale Nahkampfwaffe, Energiewaffe, Energieklaue, Energiefaust&Kettenfaust sowie alle Pistolen, Sturmbolter und Kombiwaffen.

Bei Kombiwaffen(Bolter-Melter, Bolter-Plasmawerfer, Bolter-Flammenwerfer und Bolter-Granatwerfer) kann nur eine der beiden Waffen in der Schussphase abgeschossen werden.

Aber beide Waffen haben genug Munition für die ganze Schlacht, d.h. ein Melter könnte mehrere Spielzüge abgefeuert werden und nicht nur einmal!

Imperiale Infanterietrupps(inkl. Mobile) dürfen auch MGs als schwere Waffe auswählen.

Profil: Kosten 7 Punkte, Reichweite: 36 Zoll, ST: 4, DS: 6, Schwer 3

Einheiten dürfen jetzt mit Nebel- oder Tarnwolkengranaten ausgerüstet werden. Die Granaten werden in der eigenen Schussphase geworfen anstatt zu schießen und die Einheit darf in der Nahkampfphase nicht mehr angreifen. Die Einheit ist bis zum Beginn des nächsten eigenen Spielzuges in Rauch gehüllt und erhält deshalb eine +5 Deckungswurf (Siehe auch INI 2). Folgende Einheiten dürfen für die 2 Punkte pro Modell mit Nebel- oder Tarnwolkengranaten ausgerüstet werden:

Space Marines:

Kommandotrups, Scouts, Scout Bikes, Bikes, Trikes, Sturmtrups.

Imperiale Armee:

Gardistentrups, Veteranentrups, Kavallerietrups, Galgenvögel, alle Adeptus Arbites Einheiten, Vollstrecker.

Chaos Space Marines:

Auserkorene, Raptoren, Chaos Bikes, Chaos Trikes.

Mörsertrups der Imperialen Armee dürfen ebenfalls für 15 Punkte mit Nebelgeschossen ausgerüstet werden. Sie dürfen damit auf eigene oder gegnerische Truppen feuern, um diese einzunebeln (Die Einheit ist bis zum Beginn des nächsten Spielzuges des feuernden Spielers in Rauch gehüllt und erhält deshalb eine +5 Deckungswurf (Siehe auch INI 2) und darf nicht aus dem Nebel herausschießen), sollte der Schuss allerdings kein Modell des anvisierten Trups treffen, ging die Salve wie üblich völlig daneben und hat keinen Effekt. Man darf auch eigene oder gegnerische Fahrzeuge einnebeln. Sollte der Peilschuss treffen, dann gelten die gleichen Regeln, als hätte das Fahrzeug Nebelwerfer gezündet, die das Fahrzeug bis zum Beginn des nächsten Spielzuges des feuernden Spielers in Rauch hüllen).

Der Mörser eines Infanterietrups darf ebenfalls für 5 Punkte mit Nebelgranaten ausgerüstet werden. ER darf allerdings nur Infanterietrups, die max. aus 10 Modellen bestehen, einnebeln (also keinerlei Fahrzeuge!).

3.10 General des Kreuzzuges

Jeder muss einen Oberkommandierenden General zu Beginn der Kampagne bestimmen!!!

Dieser muss ein Marinekommandant/Grey Knight Großmeister sein und kann kein Colonelcommissar sein.

Er kann für je 10 Punkte max. 4 Eigenschaften, das können KG, BF, ST, W, LP, INI, AT und MW sein, um max. +1 bis auf ein Maximum von 10 steigern.

Diese Aufwertungen sind bei einem Chaosgeneral nicht mit den Dämonengeschenken dämonischer Widerstand, Stärke und Essenz kombinierbar, sondern sie entsprechen diesen 100%!!! Diese Dämonengeschenke kosten aber nur je 10 Punkte statt der höheren Punktkosten aus dem Chaos Codex und zählen nicht zum 100 Punktelimit der Dämonengeschenke!!!

Der General ist furchtlos und wenn er ein Gefolge hat oder sich einem Trupp anschließt auch dieser. Die Anwesenheit dieser lebenden Legende inspiriert die Leute zu Heldentaten und sie wollen schließlich nicht schlecht vor ihm aussehen sondern ihm imponieren.

Der General der Armee/ des Kreuzzuges darf nur in Schlachten mit min. 3000 Punkten und nach Absprache eingesetzt werden!

3.11 Imperiale Armee und Miliz

Die Servitoren der Maschinenseher zählen nicht zur Ausrüstung!

Man darf Miliztrups (siehe Neue Einheiten) für die Imperiale Armee ausheben, wenn man Sektoren mit Standardtruppenbonus kontrolliert (Sektor 2, 3, 7 sowie das Wohn- und Regierungsviertel). Für jeden Sektor darf man max. 2 Miliztrups besitzen.

3.12 Ultramarines Ausrüstung & Einheiten

Unabhängige Charaktermodelle dürfen für 20 Punkte eine Scoutrüstung (Rüstungswurf nur noch 4+! Siehe INI 2) als Ausrüstung kaufen und erhalten dadurch die Fähigkeit zu "Infiltrieren" und "Durch Deckung bewegen". Sie dürfen dann kein Sprungmodul mehr erhalten, aber auf einem Bike fahren (verlieren dann "Infiltrieren" und "Durch Deckung bewegen" wird wie bei Scoutbikeschwadronen behandelt).

Space Marine Devastatortrups dürfen jetzt statt mit bis zu 4 schweren Waffen auch mit bis zu 4 Spezialwaffen (Flammenwerfer für 10 Punkte, Melter für 15 Punkte und Plasmawerfer für 15 Punkte ausgestattet werden (siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge).

Space Marine Techmarines dürfen jetzt auch als Eliteauswahl mit Servitorengefolge aufgestellt werden (siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge).

3.13 Adeptus Arbites Einheiten

Für die Regeln der Adeptus Arbites Trups und den Adeptus Arbites Richter siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge

3.14 Chaoseinheiten

Es gibt jetzt Moloche des Khorne und Dämonenschwärme (Regeln wie Nurglings) des Ungeteilten Chaos als neue Dämoneneinheiten (Siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge).

Dann gibt es Chaos Space Marine Trikes als Sturmauswahlen oder zum anschließen an Chaos Space Marine Bikeschwadronen (Siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge).

3.15 Dämonengeschenke und Gaben der Götter

Charaktermodelle und Champions der CSM können erst nach und nach die Gunst ihrer Götter erwerben, deshalb unterliegen sie folgenden Einschränkungen wenn sie zum ersten Mal (zu Beginn und während der Kampagne) aufgestellt werden:

Alle Dämonengeschenke und Gaben der Götter sollten am Modell dargestellt werden, insofern dies möglich und sinnvoll ist (z.B. muss ein Talisman nicht dargestellt werden usw.)

General des Kreuzzuges: keine Einschränkungen

Die Werte hinter dem “ / “ sind nur für die Hexer!!!

Chaosgeneral/Meisterhexer: darf nur für max. 40/30 Punkte Dämonengeschenke und für max. 40/50 Punkte Gaben der Götter erhalten. Einer darf zu Beginn auch zu einem Dämonenprinzen ohne Einschränkungen(also auch dämonische Statur) gemacht werden.

Leutnant/Chaoshexer: darf nur für max. 25/15 Punkte Dämonengeschenke und für max. 30/40 Punkte Gaben der Götter erhalten

Champions/Hexer: darf nur für max. 10/0 Punkte Dämonengeschenke und für max. 20/30 Punkte Gaben der Götter erhalten

Alle Hexer können max. 10 nichtgenutzte Punkte bei den Dämonengeschenken zusätzlich für Gaben der Götter ausgeben!

Alle Charaktere dürfen für je 200 Erfahrungspunkte(EP) die sie in Schlachten gesammelt haben je 10 Punkte mehr Dämonengeschenke bis zu ihrem Maximum(50 oder 100 Punkten) für die entsprechenden Punktkosten erhalten. Ihr Gott hält sie dann für würdig seine Geschenke zu empfangen.

Doch da Götter launisch sind und nicht jeder geeignet ist die wunderschönen Mutationen zu durchlaufen, muss jeder Charakter, wenn er ein oder mehrere Dämonengeschenk/e erhält, das/die mehr als 10 Punkte kostet mit einem W6 würfeln: bei einer 6 läuft etwas während der Mutation schief und es muss erneut ein W6 geworfen werden:

bei einer 1 übersteht das Modell die Mutation leicht verletzt und muss 1 Spiel aussetzen

bei einer 2 übersteht das Modell die Mutation schwer verletzt und muss 2 Spiele aussetzen

bei einer 3-5 übersteht das Modell die Mutation schwer verletzt und muss 2 Spiele aussetzen, aber die Mutation bringt dem Modell keine Vorteile, sondern nur ein besonders hässliches Gesicht etc.

bei einer erneuten 6 mutiert das Modell zu einer Chaosbrut und verliert dabei sämtliche Ausrüstung/Psi-Ausrüstung sowie Gaben der Dunklen Götter und Hexer verlieren ihre Psi-fähigkeiten.

Es erhält dafür allerdings das Profil einer Chaosbrut und die entsprechenden Sonderregeln(bewegt sich wie Infanterie und darf nicht transportiert werden, Es gilt aber weiterhin als Charaktermodell beim würfeln auf der Verletzungstabelle!). Es behält auch alle Veteranenfähigkeiten und Dämonengeschenke, die das Profil der neuen Chaosbrut beeinflussen!

Die Chaosbrut darf in jeder Schlacht als zusätzliche HQ, die keinen Eintrag verbraucht, für seine Punkte(Punktkosten der Veteranenfähigkeiten und Dämonengeschenke werden zusammenaddiert und danach halbiert[aufgerundet] und zu den 20 Punkten der Chaosbrut dazugezählt) einem Charaktermodell nach Wahl des Spielers nach den entsprechenden Regeln für Chaosbruten angeschlossen werden(Die Chaosbrut wird allerdings nicht vom Spielfeld entfernt, wenn das Charaktermodell ausgeschaltet wird, sondern kämpft verbissen weiter!).

3.16 Fahrzeuge

Es gibt jetzt eine Fahrzeugschadentabelle(siehe 6. Fahrzeugschadenstabellen)mehr:

ST+W6=Panzerungswert gibt einen Streifschuss

ST+W6=Panzerungswert+1 gibt einen Treffer

ST+W6=Panzerungswert+2 gibt einen Volltreffer

Wobei bei der Treffertabelle das Fahrzeug einfach nur bei einer 5 und 6 zerstört wird, das bringt einfach mehr System in die Tabellenregeln, rundet sie ab und macht mehr Spaß beim Spiel. Die Panzer werden einfach zu leicht abgeschossen. Die neue Tabelle steigert die Lebenserwartung nicht wirklich, aber es wird lustiger!

Alle nach FKR aus dem INI 1 erstellten Fahrzeuge müssen vom Gegner abegesenet werden!!!

Jede Armee darf Panzer und Einheiten(auch Kriegsmaschinen und Flieger – Gegner muss aber einverstanden sein! Und sie dürfen nur in Schlachten mit 4000 Punkten oder mehr oder nach Absprache eingesetzt werden) von Forgeworld nach den Regeln aus dem Imperial Armour(1, 2 und Update sowie dem Volume One) aufstellen.

Alle Radarsuchkopfraketen gelten erst dann als abgeschossen, wenn der Trefferwurf gelingt, d.h. wenn er misslingt wird die Rakete nicht abgefeuert, da das Ziel nicht erfasst werden konnte.

Tarantulas:

Ultramarines können 1-3 Tarantulas als eine Unterstützungsauswahl nehmen. Siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge.

Rapier Laser Destroyer:

Ultramarines und Imperiale Armeen können 1-3 Rapier Laser Destroyer als eine Unterstützungsauswahl/Einheit aufstellen. Siehe Regeln für Neue Einheiten und Fahrzeuge.

4. Sektorenregeln

Jeder startet in einem Gebiet.

Für jeden Sektor gibt es 2-3 Schlachten, um zu ermitteln wer den Sektor kontrolliert. Jeder Sektor hat noch ein paar Sonderregeln wie Hinterhalte usw.(siehe 7. Karte von Krastus)

Wer einen Sektor kontrolliert erhält extra Boni nach jeder Schlacht, diese in Form von zusätzlichen Prozenten in bestimmten Bereichen(Standard usw.) auf die *gerade erworbenen Nachschubpunkte*. Diese Nachschubpunkte bleiben im Sektor, wenn sie nicht verbraucht werden, und können somit auch den Besitzer wechseln, wenn der Sektor vom Gegner erobert wird.

Ein Sektor, der schon von einem Spieler kontrolliert wird, kann von einem Gegner durch 2 Schlachten übernommen werden, eine Aufklärungsmission und eine Durchbruchmission(bei der *der Angreifer* natürlich der Invasor des Sektors ist). Während um den Sektor gekämpft wird, erhält der Besitzer nur die Hälfte der Boni.

4.1 Die Sektoren und ihre Boni

Sektor 1: Makropole mit Raumhafen	+20% Unterstützung und sonstige Fahrzeuge
Sektor 2: Makropole	+20% Standardtruppen
Sektor 3: Großstädte	+20% Standardtruppen
Sektor 4: Makropole mit Ausbildungskasernen	+10% Eliteeinheiten
Sektor 5: Großstadt mit Ausbildungskasernen	+10% Sturmereinheiten
Sektor 6: Schwerindustriemakropole	+20% Unterstützung und sonstige Fahrzeuge
Sektor 7: Bonusinsel alle +5%(HQ, Standard, Sturm, Elite, Unterstützung),	

Die Bonusinsel kann erst aufgeklärt werden, wenn alle anderen Sektoren aufgeklärt wurden!!!

Hauptstadt:

1. Palast: Chaostempel +1 auf alle Beschwörungswürfe, Imperiales Hauptquartier +1 auf alle Reservewürfe
2. Regierungsviertel mit Kasernen: nur für Imperiale und Ultras +5% Standardtruppen
3. Raumhafen: +5% Unterstützung
4. Wohnviertel: nur für Chaos +5% Standardtruppen

4.2 Die 2-3 Schlachten für die Kontrolle der Sektoren

Wichtig!!!

Zu Beginn sind nicht alle Einheiten sofort verfügbar!!!

Nur die Standardeinheiten sind für beide Seiten komplett verfügbar(außer Dämonenmeuten beim Chaos!).

Alle anderen Auswahlen sind nicht verfügbar und werden von beiden Spielern nach und nach durch Absprache freigegeben!

Jeder wählt eine seiner Armeen(Imperiale, Marines, Dämonenjäger usw.) aus und teilt dies seinem Gegner vor dem auswürfeln der nächsten Mission mit, damit nicht die optimale Armee für die anstehende Mission ausgesucht wird! Es steht halt nicht immer die beste Truppe für einen Auftrag zur Verfügung bzw. ist gerade Vorort!!!

Für Sondermissionen sollten entsprechende Armeen ausgewählt werden, was am besten mit dem Gegner abgestimmt wird.

Die Imperiale Armee darf in jeder Schlacht max. 1 Trupp Miliz als Standardauswahl aufstellen(siehe 3.11), um die örtlichen planetaren Verteidigungstreitkräfte(PVS) darzustellen. In Missionen die nach Straßenkampfgeln gespielt werden, dürfen es sogar max. 2 sein!

4.2.1 Aufklärungsmission

Beide Seiten schicken eine Scoutereinheit zur Aufklärung, um die Stärke und Lage des Gegners festzustellen.

Schlachtgröße: 500-1000 Punkte

Die Schlachtart wird mit einem W6 ausgewürfelt(es kann auch zusätzlich ein W6 auf der Wettetabelle gewürfelt werden, siehe Missionssonderregel Wetter 4.3.1):

bei 1 Schlagabtausch

bei 2 Schlagabtausch mit der Missionssonderregel Nebel

bei 3 Nachtkampf

bei 4 Kampf im Morgengrauen(aus In Nomine Imperatoris)

bei 5 Patrouillenmission

bei 6 Erkundungsmission

Aufstellungsbeschränkungen bei Aufklärungsmissionen:

keine HQ und Alliierten!!! Ein Leutnant, Veteranensergeant oder Aufstrebender Champion hat das Kommando!!!

max. 1 Elite, nur Cybot(dann steht aber keine Unterstützungsauswahl mehr zur Verfügung!!!), Veteranen oder

Halblingscharfschützen

max. 1 Unterstützung

Standard und Sturm keinerlei Beschränkungen

Der Gewinner erhält in der 2. Schlacht 100 Punkte mehr zum Aufstellen, sucht sich die Größe der Schlacht aus und kann wählen ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

Bei einem Unentschieden erhält keiner mehr Punkte zum Aufstellen in der nächsten Schlacht und jeder wirft 1W6, der mit der höheren Zahl bestimmt die Größe der nächsten Schlacht.

4.2.2 Gefechtsmission/Durchbruchmission

Der Gewinner versucht den anderen weiter zurückzudrängen, eine strategisch wichtige Position zu besetzen/zerstören oder der Verlierer startet eine Gegenoffensive. Bei einem Unentschieden beginnen beide eine Offensive, um den Gegner mit allen Mitteln zu vertreiben.

Schlachtgröße: 1000-2000 Punkte

Die Mission wird mit W6 ausgewürfelt(es kann auch zusätzlich ein W6 auf der Wettetabelle gewürfelt werden, siehe Missionssonderregel Wetter 4.3.1):

bei 1 Erobern und halten

bei 2 Schlagabtausch

bei 3 Sabotagemission

bei 4 Kampf im Morgengrauen(aus In Nomine Imperatoris)

bei 5 Rückzugsgefecht

bei 6 Patrouillenmission

Der Gewinner erhält in der 3. Schlacht 100 Punkte mehr zum Aufstellen, sucht sich die Größe der Schlacht aus und kann wählen ob er Angreifer oder Verteidiger ist.

Beim 4&5 Sektor und den 3 Hauptstadtteilen kontrolliert der Sieger nun das Gebiet, erhält ab der nächsten Schlacht die Boni und eine Sondermission wird fällig(sieh Sondermissionen).

Bei einem Unentschieden kontrolliert nun keiner das Gebiet und es wird eine weitere 3. Schlacht, um die Kontrolle des Sektors gespielt! Durch das Unentschieden erhält keiner mehr Punkte zum Aufstellen in der 3. Schlacht(außer dem Gewinner der ersten Schlacht!) und jeder wirft 1W6, der mit der höheren Zahl bestimmt die Größe der nächsten Schlacht.

4.2.3 Gefechtsmission

für den 1, 2, 3, 6 und 7 Sektor und den Palast gibt es noch eine 3. Schlacht(sowie bei einem Unentschieden in der 2. Schlacht beim 4&5 Sektor und den 3 Hauptstadtteilen), 2000-4000 Punkte mit einem AOP(zusätzliche Auswahlen können/sollten vereinbart werden).

Der Gewinner aus der 1. Schlacht erhält 50 Punkte und der Gewinner aus der 2. Schlacht 100 Punkte mehr zum Aufstellen.

Die Mission wird mit W6 erwürfelt(es kann auch zusätzlich ein W6 auf der Wettertabelle gewürfelt werden, siehe Missionssonderregel Wetter 4.3.1):

bei 1 Erobern und halten

bei 2 Bunkerangriff

bei 3 Sabotagemission

bei 4 Hinterhalt

bei 5 Rückzugsgefecht

bei 6 Großoffensive

Der Gewinner kontrolliert nun den Sektor, erhält ab der nächsten Schlacht die Boni und eine Sondermission wird fällig(siehe Sondermissionen).

Bei einem Unentschieden kontrolliert nun keiner das Gebiet und es wird eine weitere 4. Schlacht, um die Kontrolle des Sektors gespielt! Durch das Unentschieden erhält **keiner** mehr Punkte zum Aufstellen in der nächsten Schlacht und jeder wirft 1W6, der mit der höheren Zahl bestimmt die Größe der nächsten Schlacht. Es wird nach den gleichen Regeln wie bei der 3. Schlacht gespielt!

Aufstellungsbeschränkungen für die 2. und 3. Schlacht

Die Anzahl der Charaktere und Einheiten wird vorher abgesprochen, wenn sie nicht schon ausreichend durch die Missionen geregelt sind, ansonsten gelten die normalen Missionsaufstellungsregeln.

4.3 Missionssonderregeln

4.3.1 Wetter

1W6 ergibt die Wetterlage:

bei 1 Orkan / Sturm

bei 2 Dichter Nebel

bei 3 Normales Wetter

bei 4 Starker Regen / Schneefall

bei 5 Vereisung / Temperatursturz

bei 6 Meteoritenschauer / Vulkanausbruch

Die Tabelle wird nur eingesetzt, wenn Wetterbedingungen von beiden Seiten gewünscht sind. Beim Auswürfeln der Mission oder direkt vor Spielbeginn würfelt man eine Wetterbedingung aus. Leichte Wetteränderungen wie etwa ein Platzregen behindert die Kämpfer im Jahre 40000 nicht. Daher sind die hier aufgeführten Wetterbedingungen etwas extrem ausgefallen. Die Tabelle kann je nach Region modifiziert werden. So kann es z.B. in einem Polargebiet eher zu einem Temperatursturz kommen.

Orkan / Sturm:

Ein heftiger Orkan wütet über dem Schlachtfeld. Er wechselt häufig seine Richtung und ist somit unberechenbar.

Vor Beginn der Phase **JEDES** Spielers wird mit dem Abweichungswürfel festgestellt, aus welcher Richtung der Orkan bläst. Der Einfachheit halber wirkt sich der Orkan nur von einer Seite zur gegenüberliegenden Seite oder von einer zur gegenüberliegenden Ecke aus. Infanterie und Antigravfahrzeuge, die sich mit dem Wind bewegen, erhalten zusätzliche W6 Zoll Bewegung in EINE Richtung (mit dem Wind). Alle Regeln für Bewegung kommen voll zur Geltung. Die Einheiten sind nicht zur Bewegung verpflichtet. Bewegt sich die Einheit gegen den Wind, so verliert sie W6 Zoll Bewegung bis zu einem Minimum von 0.

Fahrzeuge, die nicht Antigrav sind sowie Cybots bewegen sich normal (sie sind zu schwer). Antigravfahrzeuge, die Seitenwind kriegen (d.h. sie bewegen sich nicht EXAKT mit oder gegen den Wind) führen einen Test auf „schwieriges Gelände“ durch. Bei einer „1“ stürzen sie ab, da der Pilot die Kontrolle über das Fahrzeug verliert. Bei einer „6“ weicht das Fahrzeug W6 Zoll in Windrichtung ab.

Infanterieeinheiten werfen am Ende der Bewegungsphase einen W6, wenn sie sich im schwierigen Gelände befinden. Bei einer 6 werden W3 Modelle (jedes max. 1x) von umherfliegenden Teilen (Baum, Steine, Vordermann...) getroffen. Diese Modelle werden vom Spieler ausgesucht und verlieren einen LP, wenn der RW misslingt.

Optional: 1W6 werfen: bei 1-3=Gewitter

Bei einem Gewitter blitzt es kräftig. Jeder Spieler wirft am Ende seiner Phase einen W6 und bei einer 6 bestimmt er ein gegnerisches Fahrzeug oder eine gegnerische Einheit, die von einem Blitz getroffen wird. Der Blitz hat eine Stärke von 6 und einen DS von 3 und richtet sich bei Fahrzeugen gegen das Heck. Antigravfahrzeuge werden nicht betroffen.

Dichter Nebel:

Nebelschwaden ziehen über das Schlachtfeld und verschlechtern teilweise die Sicht: Am Anfang jeder Runde wird ein W6 geworfen, bei einem Ergebnis von 5 oder 6 gelten in dieser Runde die Regeln für Nachtkampf. Sollte die Mission bereits in der Nacht stattfinden wird der Sichtweitenmultiplikator von 3 auf 2 gesenkt (also $2 \times 2W6$ =Sichtweite in Zoll). Suchscheinwerfer sind bei Nebel nutzlos.

Optionale Fahrzeugausrüstung bei Nebel ist der Nebelscheinwerfer:

Die Spieler dürfen in einer Nebelmission ihre Fahrzeuge mit Nebelscheinwerfern für je 3 Punkte ausrüsten. Nebelscheinwerfer funktionieren genauso wie normale Scheinwerfer. Sie dürfen allerdings nur ein Ziel innerhalb von 18" beleuchten und das verwendende Fahrzeug ist auch nur für feindliche Einheiten innerhalb von 18 Zoll sichtbar. Es dürfen nur Fahrzeuge mit Nebelscheinwerfern ausgerüstet werden, die auch mit normalen Scheinwerfern ausgerüstet werden können. In einer Nachtmission können Nebelscheinwerfer als normale" Scheinwerfer verwendet werden.

Normales Wetter:

Es herrschen normale Kampfbedingungen.

Starker Regen:

Ein Monsunartiger Regen oder auch starker Schneefall zieht auf. Die Reichweite aller Schusswaffen außer Schätzwaffen wird um 1W6 Zoll verkürzt (einmal vor Schlachtbeginn ermitteln). Für Schnellfeuerwaffen gilt der neue Wert. Wirf außerdem am Ende einer Runde 1W6: erste Runde: 6+, zweite Runde: 5+, dritte und nachfolgende Runde: 4+. Sobald das Ergebnis eingetroffen ist, hat sich das Schlachtfeld in einen Schlammacker verwandelt, bzw. ist etwa 1m schneebedeckt. Das komplette Spielfeld gilt von da an als schwieriges Gelände. Antigravfahrzeuge und Sprungmodultruppen müssen nicht testen.

Optional: Gewitter (s. Orkan)

Temperatursturz:

Durch ein meteorologisches Phänomen ist die Temperatur rapide gesunken (ca. um 100 °C). Das Problem: Die Truppen sind darauf nicht vorbereitet und sowohl die Stärke als auch der Widerstand ALLER Modelle werden um einen Punkt verringert, bis zu einem Minimum von 1(es ist wirklich Arschkalt, besonders den leicht bekleideten Dark Eldar). Vor Spielbeginn wirft man für jeden Infanterietrupp 1W6. Die Zahl repräsentiert die Anzahl der eingefrorenen Schusswaffen. JEDE 3. Waffe muss eine spezielle Waffe sein. Ersatzwaffen(z.B. Scharfschützengewehre von SM-Scouts) zählen nicht als spezielle Waffe. Modelle, die nun über keine funktionierende Schusswaffe verfügen, benutzen sie als Nahkampfwaffe. In jeder Runde eines Spielers wirft dieser für jedes seiner Fahrzeuge einen Würfel. Bei einer 6 erleidet es einen Streifschuss(die Maschinen können bis zum Stillstand einfrieren).

Meteoritenschauer:

Auf das Kampfgebiet regnen Meteoriten bzw. Gesteinsbrocken usw. herab. Der Spieler würfelt in jeder Runde 1W6 für jede seiner Einheiten über halbe Sollstärke. Bei jeder 6 wird eine Einheit getroffen. Lege die Geschützschablone auf die Einheit und würfele 2W6 Abweichung. Alle Modell unter der Schablone erleiden einen Treffer mit Stärke 8 und DS: 2. Modell die nur tlw. Unter der Schablone sind, werden nur bei einer 4+ auf 1W6 betroffen. Rettungswürfe sind erlaubt, Deckungswürfe hingegen nicht(kein Baum schützt vor einem tonnenschweren Stein von oben). Für den Panzerungsdurchschlag gelten die Geschützregeln und Insassen von Bunkern und Transportern jeglicher Art werden nicht betroffen. Keine Einheit kann in einer Runde zwei mal getroffen werden!

4.3.2 Nebenhandlungen im Straßenkampf

Während der Kämpfe, die nach Straßenkampfregeln gespielt werden, gelten die Regeln für Nebenhandlungen im Straßenkampf aus dem INI 2(Seite 77)! Man darf aber pro volle 1000 Punkte seiner Armee 1W6 werfen(min. 1W6), statt nur einem!!!

4.3.3 Hinterhalte

Bei den Kämpfen um den 1. und 4. Sektor sowie sonstigen Hinterhalten wird auf der Eldar-Ranger-Hinterhaltstabelle aus dem Codex Weltenschiffe gewürfelt.

Der Verteidiger darf direkt nach dem aufstellen der Armeen auf folgender Tabelle würfeln:

W6 Wurf:

bei einer 1 passiert nichts,

bei einer 2 bleibt eine zufällige Einheit des Gegners in Reserve,

bei einer 3 wird eine zufällige Einheit des Gegners Niedergehalten,

bei einer 4 bleibt eine ausgesuchte Einheit des Gegners in Reserve,

bei einer 5 wird eine ausgesuchte Einheit des Gegners Niedergehalten,

und bei einer 6 erhält eine beliebige Einheit einen Freischuss auf eine beliebige Einheit des Gegners.

4.4 Sondermissionen

Es gibt folgende Sondermissionen(Siehe Sondermissionen):

-Angriff auf den Startsektor des Gegners

-Beutemission

-Ziel Feindkommandeur

-Gefangenenerbefreiung

Weitere Sondermissionen für die Orbitalstation Krastusschweif, Suche nach besonderen Artefakten usw. werden noch erstellt.

5. Startaufstellungsbeschränkungen & Aufstellungssonderregeln

Jeder startet mit einer 18.000 Punktearmee.

Beide Seiten müssen min. 4.000 Punkte für Imperiale Armee(davon müssen beim Chaos min. 2000 Punkte Verlorene & Verdammte sein) und min. 5.000 Punkte für Marines ausgegeben werden. Das Imperium muss noch min. 1500 aber max. 3000 Punkte Dämonenjäger aufstellen.

Man kann die Kampagne mit einer Reserve von max. 500 Punkten beginnen!!!

Außerdem muss jeder einen Oberkommandierenden General bestimmen! (Siehe 3.10)

Chaosdämonen:

max. 2 große Dämonen(für jeden großen Dämonen müssen min. 20 kleine vorhanden sein!)

max. 100 kleine Dämonen

Chaos Space Marines und Ultramarines:

max. 8 HQ für Ultras und Chaos Space Marines(CSM), davon max. 3 HQ mit 3 LP oder 4 LP aufgewertet(dazu zählt auch der General des Kreuzzuges)

keine besonderen Charaktermodelle, es sei den es wird was anderes angegeben!!!

max. 20 Terminatoren/Auserkorne in Terminatorrüstung

max. 40 Veteranen/Auserkorene in Servorüstung

min. 100 Marines in Servorüstung

Imperiale Assassinen

Max. 1 Eversor, Vindicare, Culexus und Callidus Assassine.

Ultramarines:

keine Inquisitionstruppen

max. 1 Trupp Legion of the Damned und max. 2 Deathwatch Exterminatortteams

max. 1 HQ(max. 3 LP/4 LP aufgewertet): General des Kreuzzuges

max. 1 Champion des Imperators

max. 1 der folgenden besonderen Charaktere: Captain Invictus, Helveticus der Ältere oder Magister Tigurius(darf gemeine Psi-Kräfte erhalten!)

2 HQ (max. 3 LP): Kommandant einer Gefechtskompanie

dann max. 2 Deathwatch Captains und für jede der beiden Gefechtskompanien sowie für den General des Kreuzzuges jeweils

max. 1 Ordenspriester, max. 1 Scriptor und max. 1 Kommandant(mit max. 2 LP)

Chaos Space Marines:

Max. 2 HQ mit 3 LP oder mehr dürfen eine dämonische Statur bekommen, alle andere nicht!!!

1 HQ(Chaosgeneral, Meisterhexer und/oder Dämonenprinz): General des Kreuzzuges(darf ein Dämonenprinz mit dämonischer Statur sein und muss das Mal des Ungeteilten Chaos haben)

max. 1 der folgenden besonderen Charaktere: Kharn der Verräter, Typhus oder Lucius

2 HQ(Chaosgeneral oder Meisterhexer): Kommandant(darf ein Dämonenprinz mit dämonischer Statur sein)einer Verräter Legion(min. 1x Black Legion mit dem Mal des Ungeteilten Chaos!!!)

dann je max. 1 HQ(Leutnant oder Chaoshexer) für eine der Verräter Legionen

und/oder für die Black Legion max. 3 HQ(Leutnant oder Chaoshexer)

Dämonengeschenke und Gaben der Götter:

Charaktermodelle und Champions können erst nach und nach die Gunst ihrer Götter erwerben, deshalb unterliegen sie Einschränkungen wenn sie zum ersten Mal(zu Beginn und während der Kampagne) aufgestellt werden. *Siehe 3.13*

Imperatortreue Imperiale:

max. 5 Adeptus Arbites Einheiten(Patrouillen und/oder Schockeinheiten) + max. 1 Adeptus Arbites Richter

Es dürfen max. 2 Imperiale Streitkräfte nach verschiedenen Armeelisten aufgestellt werden! Es müssen zwei von den folgenden sein:

normale Imperiale Armee, Cadianer, Valhallaner, Tallarner, Mordianer, Stahllegion, Gaunts Ghosts, Catachaner, Chemokrieger, Terraxgarde, Harakoni-Kriegsfalken und Todeskorps von Krieg.

Sollte nur eine Streitkraft aufgestellt werden, werden alle unten aufgeführten Beschränkungen verdoppelt!

Für beide Streitkräfte gelten jeweils folgende Beschränkungen:

keine Deathwatch Exterminatortteams, Assassinen, Inquisitionstruppen und Legion of the Damned

min. 3 Infanteriezüge(2 Züge, wenn man 2 Streitkräfte aufstellt!!!) mit min. 3 Infanterietrupps pro Kommando zug!!!

max. 1 Oberst Steiners Galgenvögel

max. 1 Nork Deddog(Regeln siehe alten Imperialen Codex!)

max. 1 Ursarker Creed(wenn Cadianer gewählt wurden)

max. 1 Kommissaroberst Ibrahim Gaunt(wenn Gaunts Ghosts gewählt wurden)

max. 3 Kommando züge

pro Kommando zug max. 5 Kommissare und max. 5 Prediger

Imperiale Verräter:

(Angaben in Klammern sind die imperatortreuen Gegenstücke).

Es dürfen max. 2 Imperiale Streitkräfte nach verschiedenen Armeelisten aufgestellt werden. Eine davon muss

Verlorene&Verdammte sein die andere darf eine der folgenden sein:

normale Imperiale Armee, Cadianer, Valhallaner, Tallarner, Mordianer, Stahllegion, Catachaner, Chemokrieger von Kalvar, Terraxgarde, Harakoni-Kriegsfalken und Todeskorps von Krieg.

Sollte nur eine Streitkraft aufgestellt werden, werden alle unten aufgeführten Beschränkungen verdoppelt!

Für die Imperiale Streitkraft(nicht Verlorene&Verdammte, dafür siehe unten) gelten folgende Beschränkungen:

Keine Deathwatch Exterminatorteams, Assassinen, Inquisitionstruppen und Legion of the Damned!

min. 3 Infanteriezüge mit min. 3 Infanterietrupps pro Kommandozug!!!

max. 1 Oberst Steiners Galgenvögel

max. 1 Nork Deddog(Regeln siehe alten Imperialen Codex!)

max. 3 Kommandozüge

pro Kommandozug max. 5 Ketzer(Kommissare) und max. 5 Aufwiegler(Prediger)

Verlorene&Verdammte:

min. 2 Verrätertrupps und min. 2 Mutantentrupps

Keine Alliierten Chaos Space Marines Einheiten, Dämonenmeuten, Dämonenbestien und Große Dämonen

max. 2 Erzketzer(CSM Leutnant)

max. 6 Aufstrebender CSM Champions

Dämonenjäger:

Max. 1 volles AOP!!!

Es muss eine reine Grey Knight Armee sein, also keine verbündeten Space Marines, requirierte Einheiten der Imperialen Armee und Besessene!!!

Sie dürfen aber eine zusätzliche HQ/Großmeister(max. 3 LP/4 LP aufgewertet) als General des Kreuzzugs aufstellen!

6. Fahrzeugschadentabellen

Es gibt jetzt eine Fahrzeugschadentabelle mehr:

ST+W6=Panzerungswert gibt einen Streifschuss

ST+W6=Panzerungswert+1 gibt einen Treffer

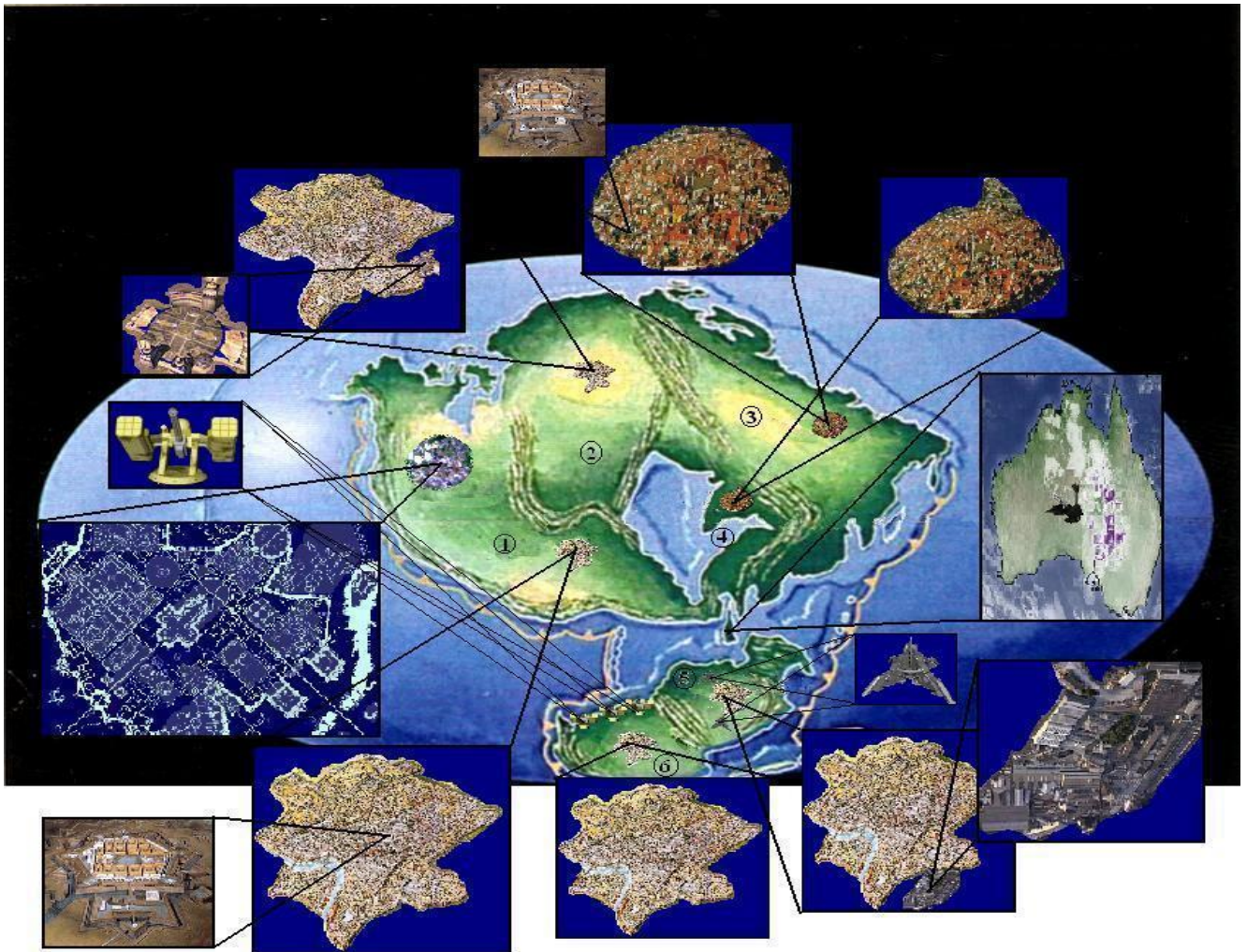
ST+W6=Panzerungswert+2 gibt einen Volltreffer

Wobei bei der Treffertabelle das Fahrzeug einfach nur bei einer 5 und 6 zerstört wird, das bringt einfach mehr System in die Tabellenregeln und rundet sie ab. Um alle neuen Vorteile für die Fahrzeuge aber auch etwas auszugleichen, haben viele Ergebnisse auf den Schadenstabellen jetzt mehrere Effekte, von denen die meisten nur temporär sind. Das wurde gemacht, damit ein Rhino nicht lacht, wenn immer wieder sein Sturmbolter zerstört wird.

	Streifschuss (ST+W6=Panzerungswert)		Treffer (ST+W6=Panzerungswert+1)
1-2	Crew durchgeschüttelt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen.	1	Crew durchgeschüttelt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen.
3	Crew betäubt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen und bewegen. Truppen dürfen nicht aussteigen.	2	Crew betäubt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen und bewegen. Truppen dürfen nicht aussteigen
4	Waffe zerstört – Eine vom Gegner ausgesuchte Hauptwaffe ist zerstört. Sollte keine Hauptwaffe mehr vorhanden sein, darf entweder eine Defensivwaffe zerstört werden oder das Ergebnis gilt als "Crew Betäubt"!	3	Lahmgelegt – Fahrzeug darf sich im Spiel nicht mehr bewegen. Antigravgleiter sind vernichtet oder müssen für immer landen.. Sollte das Fahrzeug schon lahmgelegt sein gilt "Crew Betäubt"!
5	Lahmgelegt – Fahrzeug darf sich im Spiel nicht mehr bewegen. Antigravgleiter sind vernichtet oder müssen für immer landen. Sollte das Fahrzeug schon lahmgelegt sein gilt "Crew Betäubt"!	4	Waffe zerstört – Eine vom Gegner ausgesuchte Waffe ist zerstört und es gilt zusätzlich das Ergebnis "Crew Betäubt"!
6	Fahrzeug vernichtet! – Fahrzeug ist komplett zerstört und bleibt als Hindernis stehen. Niederhaltentest für transportierte Modelle!	5	Fahrzeug vernichtet! – Fahrzeug ist komplett zerstört. Bleibt als Hindernis stehen.
		6	Fahrzeug vernichtet!! – Explosion schleudert Wrack W6 Zoll in Zufallsrichtung. Modelle im Weg weichen automatisch aus. Niederhaltentest –1 auf MW für transportierte Modelle!

	Volltreffer (ST+W6=Panzerungswert +2)		Geschützvolltreffer(ST+W6=Panzerungswert+2)
1	Crew betäubt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen und bewegen. Truppen dürfen nicht aussteigen	1	Crew betäubt – Fahrzeug kann im nächsten Spielzug nicht schießen und bewegen. Truppen dürfen nicht aussteigen
2	Waffe zerstört – Eine vom Gegner ausgesuchte Waffe ist zerstört und es gilt zusätzlich das Ergebnis "Crew Betäubt"!	2	Waffe zerstört – Eine vom Gegner ausgesuchte Waffe ist zerstört und es gilt zusätzlich das Ergebnis "Crew Betäubt"!
3	Lahmgelegt – Fahrzeug darf sich im Spiel nicht mehr bewegen. Antigravgleiter sind vernichtet oder müssen für immer landen. Sollte das Fahrzeug schon lahmgelegt sein gilt "Crew Betäubt"!	3	Lahmgelegt – Fahrzeug darf sich im Spiel nicht mehr bewegen und es gilt zusätzlich das Ergebnis "Crew Betäubt".. Antigravgleiter sind vernichtet. Sollte das Fahrzeug schon lahmgelegt sein gilt "Crew Betäubt"!
4	Fahrzeug vernichtet! – Fahrzeug ist komplett zerstört. Bleibt als Hindernis stehen. Niederhaltentest für transportierte Modelle!	4	Fahrzeug vernichtet!! – Explosion schleudert Wrack W6 Zoll in Zufallsrichtung. Modelle im Weg weichen automatisch aus. Niederhaltentest mit –1 auf MW für transportierte Modelle!
5	Fahrzeug vernichtet!! – Explosion schleudert Wrack W6 Zoll in Zufallsrichtung. Modelle im Weg weichen automatisch aus. Niederhaltentest –1 auf MW für transportierte Modelle!	5	Fahrzeug vernichtet!!! – Fahrzeug explodiert und verteilt Teile in W6 Zoll Umkreis vom Rand des Fahrzeugs aus. Modelle außer Fahrzeuge verlieren bei 4+ 1 LP, aber normale Safes sind erlaubt. Niederhaltentest –1 auf MW für transportierte Modelle!
6	Fahrzeug vernichtet!!! – Fahrzeug explodiert und verteilt Teile in W6 Zoll Umkreis vom Rand des Fahrzeugs aus. Modelle außer Fahrzeuge verlieren bei 4+ 1 LP, aber normale Safes sind erlaubt. Niederhaltentest mit –1 auf MW für transportierte Modelle!	6	Fahrzeug vernichtet!!! – Fahrzeug explodiert und verteilt Teile in 6 Zoll Umkreis vom Rand des Fahrzeugs aus. Modelle außer Fahrzeuge verlieren bei 4+ 1 LP, aber normale Safes sind erlaubt. Alle transportierten Modelle sind TOT!!!!

7. Karte von Krastus



- ①: Als Gebiet der Hauptstadt verfügt dieser Sektor über eine exelente Infrastruktur, sodass Kampfverbände schnell vorran kommen. Daher erhalten alle Spieler bei Gefechten in diesem Sektor einen Bonus von +1 auf alle Reservewürfe. Zudem kommen in diesem Sektor die Regeln für Marschieren zur Geltung, um darzustellen, dass es dort sehr einfach ist schnell vorzurücken.
Beim Kampf um die Hauptstadt erleidet der Gegner des den Sektor kontrollierenden Spielers für jede seiner in Reserve beginnenden Truppen einen Wurf auf der Ranger-Tabelle, da sie in dem feindlichen Sektor häufig in Hinterhalte geraten.
- ②: bei diesem Sektor handelt es sich um einen durch die vielen Bergketten trotz seiner größe leicht zu verteidigen. Daher kann dieser Sektor mehr Regimentsabgaben leisten als die anderen. Deshalb erhöht sich bei diesem Sektor der Bonus um 2%.
Zudem ermöglicht es der Raumhafen dieses Sektors es den Truppen schnell ihre Position beziehen und andere Truppen unterstützen. Daher kann der Spieler der den Sektor kontrolliert entscheiden, ob er 100 Punkte mehr einsetzen möchte als vereinbart oder ob er den ersten Spielzug haben möchte.
- ③: Dieser Sektor verfügt über eine beachtliche Größe. Dies hat zwar zur Folge, dass dieser Sektor über mehr menschliche Ressourcen verfügt, aber auch das er schwerer zu verteidigen ist. Daher verfügt er kontrollierende Spieler über einen zusätzlichen Trupp Imperiale Soldaten bzw. Kultisten. Bei Missionen in denen es Angreifer und Verteidiger gibt (inkl. Beute) muss der Verteidiger seine Armee in zwei Teile teilen. der eine beginnt ganz normal das Spiel der andere kommt im zweiten Spielzug von einer zufälligen Spielfeldseite aufs Spielfeld.
- ④: leicht zu verteidigen: sollte für diesen Sektor eine Beute-Mission gespielt werden erhält der den Sektor kontrollierende Spieler einen Wurf auf der Eldar-Ranger Hinterhaltabelle, da sich die feindliche Armee durch die Schlucht in den Sektor zwingen muss und so leicht in Hinterhalte geraten kann. Optional kann der Spieler für jeder bezahlte aber dennoch zurückgehaltene Einheit einen weiteren Wurf auf der Tabelle erwerben.
Zudem wird in den Gefechten in diesem Sektor viel Gelände benutzt, um die enge darzustellen.
- ⑤: da sich in diesem Sektor die gesamten planetaren Verteidigungsanlagen befinden ist die Fraktion, welche ihn kontrolliert dazu in der Lage den feindlichen Landungstruppen empfindlichen Verluste zuzufügen. Daher erhält der Gegner des den sektor kontrollierenden Spielers 2% weniger Grundbonus. Bei diesem Sektor kann statt einer Beute- Mission eine Sabotage- Mission (mit weniger als 1000 Punkten) gespielt werden. Sollte hierbei der Angreifer siegen, werden die planetaren Verteidigungsanlagen zerstört.
- ⑥: Aufgrund seiner enormen Verteidigungsanlagen dieses Sektors ist der ihn kontrollierende Spieler in der Lage vor jedem Gefecht einen vorbereiteten Feuerschlag durchzuführen. Aufgrund der enormen Distanz ist der Feuerschlag recht unprezise, daher wird bei jeder 1 eine eigene Einheit getroffen.
- ⑦: Bonusinsel: In diesem Sektor bindet sich das planetare Radar, wer das kontrolliert weiß über jeden Schritt auf dem Planeten bescheit. Daher kann der Spieler nach beendeter Aufstellung eine Einheit umgestellt werden. Zudem kann sich der kontrollierende Spieler entscheiden ob dieser den ersten Spielzug haben möchte oder nicht, da dieser weiß wie er den Feind in eine Falle locken kann. Doch der größte Vorteil der Radaranlage ist, dass die Verteidigungsanlagen des Sektors 6 so eine enorme Genauigkeit erhalten. Daher entfällt bei der Übernahme der Radarstation die Einschränkung, dass bei einer 1 eine eigene Einheit getroffen wird.