

Warhammer 40000 Regeln – Skirmish Variante

„This is fun, not reality!“

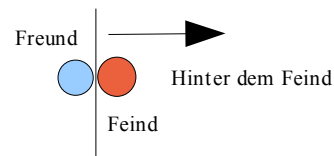
Idee:

Skirmish steht für Geplänkel und ist auch als solches gedacht. In normalen WH40K-Spielen ist ein einzelnes Modell nicht so sehr ausschlaggebend (sofern es kein Panzer oder ein Dämonenprinz ist). Als Kern-Idee dient der Gedanke, dass jede Figur auf dem Feld als eigenständiges Individuum handeln kann. Es gibt also keine Einheiten als Zusammenschluss mehrerer Modelle, sondern jedes Modell ist nun eine eigene Einheit. Wie die genaue Umsetzung für Fern- sowie Nahkampf aussieht kann man unten den Regeln entnehmen. Da es für große Punktzahlen unmöglich wäre jedes Modell einzeln zu steuern, sollte Skirmish nur in einem Punktebereich von 200-400 Punkten gespielt werden.

Regeln (sofern abweichend vom Standard Regelwerk 5. Edition):

Schießen:

1. Ziele:
Als Ziel eines Modell darf jedes gegnerische Modell ausgewählt werden.
2. Deckung:
Verdeckt ein befreundetes Modell ein Ziel teilweise, so darf auf dieses nur geschossen werden, wenn der Schütze einen Moralwurf schafft. Verdeckt ein befreundetes oder Gegnerisches Modell das Ziel ganz, so kann es natürlich aufgrund der fehlenden Sichtlinie nicht beschossen werden. Deckungswürfe werden normal gewährt.
3. Schießen auf im Nahkampf befindliche Modelle (Schussphase):
Ein Modell darf auf Gegnerische Modelle schießen, wenn...
 - ...der Nahkampf mehr feindliche als befreundete Modelle enthaelt.
 - ...es einen Moralwurf schafft.
 - ...es sich hinter dem feindlichen Modell befindet.



Nahkampf:

1. Angriff & Nahkampfbindung (Nahkampfphase):
Die Angriffsbewegung beträgt nur 3“ und wird durchgeführt auch wenn die Reichweite nicht für einen Basekontakt ausreicht. Schafft der Angreifer es in Basekontakt zu kommen, so erhält er alle Boni für den Angriff und Angreifer sowie Verteidiger zählen als im Nahkampf gebunden.
2. Unterstützungs- & Gelegenheitsangriffe (Nahkampfphase):
Ein Modell darf auf jedes Modell schlagen, das sich in Reichweite von 2“ befindet. Hierzu muss sich das Modell nicht in den Nahkampf bewegen. Es darf nur eine einzelne Attacke durchführen. Besondere Fähigkeiten für diesen Angriff entfallen. Der

Verteidiger darf nicht zurückschlagen. Beide Modelle sind nicht im Nahkampf gebunden.

3. Sich aus dem Nahkampf lösen (Bewegungsphase):

Ein Modell darf sich aus einer Nahkampfbindung lösen, sofern es einen Moralwurf schafft. Jedes gegnerische Modell dass sich in der Nahkampfbindung mit dem „fliehenden“ Modell befand und in keinem weiteren Nahkampf gebunden ist erhält eine einzelne Attacke. Diese Attacke wird mit allen Boni und Waffeneigenschaften ausgeführt.

Sonderregeln:

1. „Wir sind Helden“:

Upgrade- und Charaktermodelle sind die Zierden ihrer Rasse. Sie erhalten einen Heldenwurf sollten sie ihren Rüstungs-, Deckungs- oder Rettungswurf-Bonus nicht schaffen. Dieser funktioniert wie „Verwundung ignorieren“ nur, dass er nicht durch DS und doppelte Stärke negiert wird.

Zusammenstellung der Kampftruppe:

1. Einzelne Modelle:

Im allgemeinen gilt, dass jedes Modell für das „Pro-Kopf“-Punktekosten ermittelt werden können als einzelnes Modell eingesetzt werden kann.

2. Upgradecharaktere:

Upgradecharaktere dürfen nur im Rahmen des Armee-Codex gekauft werden.

(Beispiel: Wenn ein Space Marine-Spieler einen Sergeant haben will, so muss er mindestens 5 Space Marines kaufen, damit er dem Codex-Eintrag entsprechend einen Sergeant dazu bekommt.)

3. Beschränkungen:

A) Keine Fahrzeuge.

B) Kein Modell mit mehr als 2 Lebenspunkten.

C) Keine besonderen Charaktermodelle.

Szenario:

1. 200-400 Punkte (vor Spielbeginn festgelegt)

2. Missionsziel:

Als Grundlage für Skirmish soll eine einfaches „King of the Hill“-Szenario dienen. Ein Missionsziel wird von allen Spielern vereinbart und an einem fairen Ort platziert. Am Ende des Spielzuges **jedes** Spielers wird geschaut, ob ein Spieler ein Modell hat, das das Missionsziel „unangefochten“ hält. Ist dies der Fall, so bekommt der Spieler 1 Punkt. „Unangefochten“ bedeutet, dass kein anderen Spieler ein Modell in „Halte“-Reichweite des Missionsziels hat und das besetzende Modell nicht im Nahkampf gebunden ist.

3. Aufstellung:

Die Aufstellungszonen der Spieler werden zu beginn des Spiels in gegenseitigem Einvernehmen festgelegt.

4. Respawn:

Am Anfang des Spielzuges jedes Spielers darf jedes Modell, dass ausgeschaltet wurde und nicht über eine bestimmte Sonderregel („We'll be back“ , „Bionics“, etc.) verfügt, den Aufstellungsregeln entsprechend das Spielfeld wieder betreten. Sonderfaelle:

- A) **Infiltratoren:** Dürfen jedes mal als Infiltratoren aufgestellt werden. Sie zählen dann allerdings als bewegt. Werden sie normal in der „Spawnzone“ platziert zählen sie als stationär.
 - B) **Scouts:** Dürfen jedes mal eine Scoutbewegung machen, d.h. Die „Spawnzone“ ist für Scouts um ihre Scoutbewegung erweitert.
 - C) **Infiltratoren & Scouts:** Als Infiltratoren aufgestellte Modelle dürfen sich innerhalb von 12“ eines Feindes platzieren.
 - D) **Schocktruppen:** Da einzelne Modelle nicht die Sicherheit ihres Verbandes genießen zählt jeder Pasch beim Abweichungswurf als „Mishap“. Das Modell ist ausgeschaltet und muss nächste Runde in der „Spawnzone“ aufgestellt werden.
5. **Spieldauer**
Die Anzahl der Runden sollte vor dem Spiel unter den Spielern festgelegt werden.