

OPTIONALE REGELN FÜR ARTILLERIE

ARTILLERIE-TYPEN

Vor Beginn des Spiels müssen sich die Spieler darüber verständigen welcher Art ihre Artillerie Einheiten sind und ihnen einen der folgenden Artillerie-Typen zuweisen:

1. Bolt Throwers & Volley/Organ Guns

- Bolt Thrower haben üblicherweise 1 Attacke mit *Deadly(6)*.
- Volley/Organ Guns haben üblicherweise 6 Attacken und weder *Blast(X)* noch *Deadly(X)*.

2. Stone Throwers, Mortars & Rocket Batteries

- Sind an der Sonderregel *Indirect* zu erkennen.

3. Cannons

- Haben üblicherweise 2 Attacken und entweder *Blast(3)* oder *Deadly(3)* aber nicht *Indirect*.

BOLT THROWERS & VOLLEY/ORGAN GUNS

Bolt Thrower und Volley/Organ Guns funktionieren unverändert nach den OPR Regeln: Ein bestandener Quality-Test pro Attacke verursacht einen Treffer. Wie bei normalem Beschuss sind im Nahkampf befindliche Modelle oder Einheiten kein zulässiges Ziel.

STONE THROWERS, MORTARS & ROCKET BATTERIES

Für jede Attacke wird die folgende Prozedur abgehandelt:

- Der schießende Spieler wählt einen Zielpunkt auf dem Spielfeld aus. Dieser muss sich innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe befinden und darf keine im Nahkampf befindliche Einheit berühren. Aufgrund von *Indirect* muss keine Sichtlinie bestehen.
- Er würfelt einen Abweichungswürfel. Bei einem Treffersymbol trifft der Schuss sein Ziel und die Treffer werden wie üblich abgehandelt. (Vorausgesetzt der Zielpunkt berührt ein Modell oder eine Einheit, wenn nicht geht der Schuss ins Leere.) Ansonsten wird mit dem nächsten Punkt fortgefahren.
- Er würfelt einen Artilleriewürfel. Bei einem Fehlfunktionssymbol ist der Schuss missglückt und er würfelt

auf der Fehlfunktionstabelle. Hat er eine Zahl gewürfelt ist diese die Abweichungsentfernung.

- Für je 2 Zoll Abweichungsentfernung darf der Spieler nun einen Quality-Test machen und jeder erfolgreiche Quality-Test reduziert die Abweichungsentfernung um 2 Zoll.
- Nun wird der Zielpunkt um die Abweichungsentfernung in die Richtung bewegt die der Abweichungswürfel anzeigt. Berührt er nun ein Modell oder eine Einheit wird diese(s) getroffen und die Treffer werden wie üblich abgehandelt.
- Ein Treffer mit *Sniper* darf sich das getroffene Modell innerhalb der Einheit aussuchen, auch wenn der Zielpunkt es selbst nicht berührt.
- Sollte eine im Nahkampf befindliche Einheit getroffen sein werden die Treffer zufällig auf alle am Nahkampf beteiligten Einheiten verteilt.

CANNONS

Für jede Attacke wird die folgende Prozedur abgehandelt:

- Der schießende Spieler wählt einen Zielpunkt auf dem Spielfeld aus. Dieser muss sich innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe und in Sichtlinie befinden, wie bei normalem Beschuss auch. Er darf keine im Nahkampf befindliche Einheit berühren.
- Er macht einen Quality-Test. Ist dieser Erfolgreich trifft der Schuss sein Ziel und die Treffer werden wie üblich abgehandelt. Ansonsten wird mit dem nächsten Punkt fortgefahren. Der Spieler darf auf diesen Quality-Test verzichten und direkt mit dem nächsten Punkt fortfahren.
- Er würfelt einen Artilleriewürfel. Bei einem Fehlfunktionssymbol ist der Schuss missglückt und er würfelt auf der Fehlfunktionstabelle. Hat er eine Zahl gewürfelt ist diese die Abweichungsentfernung.
- Für je 2 Zoll Abweichungsentfernung darf der Spieler nun einen Quality-Test machen und jeder erfolgreiche Quality-Test reduziert die Abweichungsentfernung um 2 Zoll.
- Nun wird der Zielpunkt um die Abweichungsentfernung in gerader Linie von der schießenden Einheit, also in Schussrichtung, weg bewegt. Berührt er nun ein Modell oder eine Einheit wird diese(s) getroffen und die Treffer werden wie üblich abgehandelt.
- Sollte eine im Nahkampf befindliche Einheit getroffen sein werden die Treffer zufällig auf alle am Nahkampf beteiligten Einheiten verteilt.

FEHLFUNKTIONSTABELLE:

WURFERGEBNIS W6	ERGEBNIS
1	Schwerer Unfall. Die Einheit darf in dieser Runde nicht schießen und erleidet W3 Treffer (Defense-Rolls sind erlaubt). Zudem muss sich die Besatzung um die Reparatur kümmern. Sie gilt daher als <i>shaken</i> bis sie sich wieder sammeln darf.
2-3	Beschädigt. Die Einheit darf in dieser Runde nicht schießen und ihre Besatzung muss sich um die Reparatur kümmern. Sie gilt daher als <i>shaken</i> bis sie sich wieder sammeln darf.
4-6	Ladehemmung. Die Einheit darf in dieser Runde nicht schießen. In der nächsten ist sie wieder voll Einsatzfähig.