

INFOS ZUR 2 RUNDE IM CRUSADE

Regeln zu den Materialanforderungspunkten:

Ab Seite 314 im Regelbuch wird genau beschrieben, wie man Materialanforderungspunkte einsetzt und bekommt. Die Regel im Buch, dass man zu keiner Zeit mehr als 5 Materialanforderungspunkte haben darf, entfällt bei unserem epischen erzählerischen Crusade. Ihr könnt ruhig sparen oder alle ausgeben, wie auf Seite 316 bis 317 im Regelbuch, oder euren Codex beschrieben. Jeder Spieler müsste nach Runde 1 mindestens 8 MAPS haben, 5 für komplett bemalt und 3 für 3 gespielte Szenarien, Spieler die Szenario 2 gewonnen haben erhalten 1 zusätzlichen MAP und kommen so auf mindestens 9 MAPS plus MAPS für Agenden und Codex Regeln.

In Runde 2 werden wir mit max. 30 Powerlevel spielen, für 1 MAP bekommt ihr 5 Powerlevel Points, das heißt, um auf die 7 Punkte zu kommen, müsst ihr 2 MAPS ausgeben. Das wären zwar 10 Powerlevel, aber Games Island ist ein heimtückischer Planet, der Ausrüstung frisst und verschlingt wie eine Schwarmflotte.

ZUR ERKLÄRUNG: ihr könnt auch alle 9 MAPS ausgeben, um eure Versorgungsgrenze zu erhöhen, kommt dann auf Powerlevel 63 insgesamt, von denen ihr jedoch nur 30 spielen könnt, die restlichen Truppen Einheiten für 33 Powerlevel würden in der Basis bleiben. Sobald euer Gegner feststeht, könnt ihr eure Streitmacht aus 30 Powerlevel zusammenstellen und ins Feld führen. So habt ihr etwas Spielraum, um auf den Easy Rider, sorry auf jeden Gegner, vorbereitet zu sein.

TIP: ihr werdet in späteren Szenarien MAPS brauchen, spart ruhig ein paar. Bei Fragen könnt ihr uns gerne in der WhatsApp-Gruppe oder hier löchern.

Runde 2 startet am **30.09**. Ihr habt also noch 1 Woche Zeit, um eure Truppe aufzustocken, Punkte auszugeben usw. Bitte teilt uns eure MAP Ausgaben wieder mit, damit wir darüber Buch führen können und unsere Imperiale Verwaltungsgroßmeisterin @Martha_GI das für euch auch alles im großen Codex niederschreiben kann.

In Runde 1 haben wir erlebt, wie unsere kleine Truppe auf Games Island angekommen ist, und auf der Hans Böckler Hochebene eine Landezone eingerichtet hat. Nun habt ihr auf der Hochebene ein Basislager, und Runde 2 wird euch einige Gefechte liefern, in denen es darum geht, Hinweise auf den Verbleib des TechPriest Hans Böckler zu finden. Bisher konnte jeder gut Punkte machen, auch wenn er ein Szenario verloren hat. In Runde 2 werden die Gewinner nun mehr in den Vordergrund treten und mehr Punkte als ein Verlierer machen können, das Universum ist eben kein Ort für Unterlegene sondern ein Ort des ewigen Krieges, wo nur der Stärkste überleben wird.

EINSATZVERBAND MISSION 1 RUNDE 2

Einst, vor langer Zeit, als er noch an eine gerechte Sache glaubte, und seine Brüder voller Stolz in den Himmel über Terra blickten, war er nichts weiter gewesen, als einer der zahlreichen, unwichtigen Sklaven der XIV. Legion. Damals glaubten sie noch daran, das Universum retten zu müssen - die Menschheit zu vereinen war für ihn damals eines der wichtigsten Ziele gewesen, und dabei hatte er so vieles vergessen. Viele seiner Brüder sah er sterben, sie fielen im Namen des Imperators, für ein höheres Ziel. Gorak spuckte aus, der tief gelbe Schleim seiner Spucke verwandelte den Boden der Hochebene zu einer sich windenden verätzenden Masse, und mit einem Lächeln blickte er auf die

Würmer hinab, die sich in das Fleisch dieser Welt gruben. Sein Hass auf den Imperator, die Menschheit und all ihrer belogenen Diener war so groß, dass er sein Messer nahm und die Wunde, die ihm der Easy Rider ins Fleisch gebrannt hatte, wieder öffnete. Nie wollte er diesen Moment der Schande vergessen. Als der Anführer des Death Guard Kontingents aus seinem Zelt ins Freie trat, musste er schlucken. Einer der Riesenplaneten hing als fahl gelbe Scheibe über ihm, während grünliche und rötliche Stürme über seine Oberfläche rasten. Wahrlich ein Zeichen seines Herren. Neben den Munitionszelten und der Frachtfähre schob sich der zweite Riesenplanet über den Horizont, und Gorak wusste, es war Zeit. Ohne ein Wort zu sprechen, sah er den Plague Marine an und nickte. Er kannte ihn schon so lange, dass Sie keine Worte mehr brauchten, um sich zu verstehen. Sie hatten die Sonde gefunden, die schon seit Monaten hier über die Ebene zog, um eine Verbindung zu diesem in einer Lüge lebenden Tech Priester herzustellen. Es war an der Zeit, das Geheimnis des Hans Böckler zu lüften.....

Einsatzbesprechung:

Angesichts der Tatsache, dass man über diesen Planeten weniger weiß als über ein Tyranidenschiff, dürstet es die Befehlshaber nach Antworten.

Da kommt ein altes, schwaches Signal einer Imperialen Techdrone gerade recht, die noch immer ihrer Mission nachgeht und Daten sammelt.

Beide Spieler dieses Szenarios haben die Aufgabe, eine Drohne des Tech Priesters Hans Böckler zu finden, um Daten aus ihr zu sichern.

MISSIONSREGELN:

Primärmission:

In der Mitte des Spielfeldes wird ein Tech Drohnen - Marker platziert, der auf einen 32mm großen Base platziert ist. Ein Marker wird euch vom GI Team gestellt.

Jede Einheit eurer Armee, die sich in Reichweite der Drohne befindet, kann am Ende deiner Bewegungsphase eine Datensicherungsaktion versuchen.

Die Aktion ist am Ende des Zuges abgeschlossen.

Wenn die Aktion erfolgreich ausgeführt wird:

wirf fünf W6 für jede Infanterie Einheit.

wirf zwei W6 für jedes Charaktermodell.

wirf einen W6 für jede Monster Fahrzeug Einheit.

Für jede 5+ konnten brauchbare Daten gesichert werden

Sekundärmission:

Jeder Spieler, beginnend mit dem Verteidiger, platziert je einen Missionszielmarker außerhalb einer Aufstellungszone und 9 Zoll von der Drohne und anderen Missionszielmarkern entfernt. Diese Marker stellen wichtige Punkte dar, die Hans Böckler auf der Hochebene besucht hat.

MISSIONSZIELE:

Siegespunkte werden wie folgt vergeben:

Jeder Sekundäre Missionszielmarker, der am Ende von Runde 5 im Besitz eines Spielers ist und nicht umkämpft ist, zählt als 10 Siegpunkte.

Jedes gesicherte Datenpaket aus der Drohne zählt am Ende von Runde 5 als 10 Siegpunkte.

Der Spieler, der mehr Siegpunkte am Ende von Runde 5 bekommen hat, kann die Drohne bergen und erhält noch einmal 30 Siegpunkte.

SIEGERBONUS:

Der Spieler, der das Szenario gewonnen hat, kann die Drohne in seiner Schlachtaufstellung aufnehmen, Drohnen werden in Runde 4 des Crusade noch einmal wichtig werden.

DIE DROHNE:

Die Drohne hat einen BF von 5+ und eine Techpistole zur Kreaturenabwehr mit REICHW. 8 - TYP
Pistole 2 - S3 - DS 1 - SW 2 FÄHIGKEITEN KEINE

Die Drohne schießt am Anfang jeder Fernkampfphase auf das nächste Modell, sollten mehrere Modelle in Reichweite sein feuert Sie auf das nach Wahl des Spielers der am Zug ist.

AUFSTELLUNGSZONEN:

Auf der langen Spielfeldseite, 12 Zoll von der Mitte entfernt