Die Schwarz-Dark Chroniken

„Salvation“

Erzählerische Kampagne
- Warhammer 40000 - Kainskind Freiburg

Auch wenn das Regelwerk im Maskulin verfasst ist umschließt es natürlich alle Spezies und Gesinnungen und bezieht sich auf Spielerinnen, Spieler, Diverse und andere Xenospezies.

“Mit einem Mal war Einigkeit und mit der Einigkeit kam Stille, kam Hoffnung und Zuversicht auf Leben. Und mit der Stille kam ein Beben. Mit dem Beben kam der Tod.”

- Mandragan Schwarz, ehemals General der Imperialen Armee -

Inhaltsangabe:

S. 2 LGBTQIA+
S. 3 Zitat Mandragan Schwarz
S.4 Inhaltsverzeichnis
S.5 Hintergrund der Kampagne
S.9 Allgemeine Informationen
S.10 Ablauf
S.11 Kampagnen-Regeln
Allgemeine Regeln
Planfelder und Eroberung
Correct Claiming
Das Land und seine Agrarkultur (Karteneffekte)
Eine Basis aufbauen
S.19 Das Erfahrungspunkte-System
Erfahrungspunkte
Form
Der Einsatz von EXP
S.21 Versteckte Missionsziele
Missionsziele untersuchen (Aktion)
Einmalig
Wissen
S.23 Portale
Portale nutzen
S.24 Planet Skytha
S.25 Timetable für die Mission
Benutzen der Timetable
Wettertabelle Flammensonne
Wettertabelle Frost-Sonne
S.29 Link zum Bauoptionen-Dokument
ab S.30 Schlachten

Hintergrund:

Mandragan Schwarz hatte seine Truppen versammelt und floh mit ihnen und ihren Familien ins All. Viele Monate irrten sie durch das Imaterium, bis sie im Segmentum Ultima den Rand des Reichs der Menschen erreichten. Die erste Besiedelung des Planeten ohne Kennung schien eine positive Wendung mit sich zu führen. Doch wie zuvor in Mandragans Leben, keine Hoffnung ohne deren Zerstörung.

Was auch immer den Planetar attraktiv gemacht hat, nach Myriaden von Brandbomben und giftigen Gasanschlägen, endete die blühende Flora und die Fauna veränderte sich zu einer alles vernichtenden und ansteckenden. Zuerst fielen die T´Au. Ihre grotesken Leichen erhoben sich wieder und jagten die Lebenden, fraßen sich in sie und verbreiteten die Seuche immer weiter. Nicht alle hatten die Flucht geschafft. Erneut begann die Reise durch das Imaterium. Ein erstes Wunder geschah. Eine alte Bekannte und vor allem voran die stärkste Verbündete von Mandragan Schwarz, schloss sich dem Kampf um Freiheit an. Serathin the Dark folgte den Spuren nach. Sie erschien mit einer ganzen Flotte von Eldar-Schiffen, die die feindlichen Linien durchbrachen und den abziehenden Truppen die Flucht ermöglichten. (Die Schwarz-Dark Chroniken)

Ein Zwischenstopp auf einem planetaren Splitter ließ die Truppen nur wenige Momente zur Ruhe kommen und sich sortieren. Sie waren nicht alleine, das Imperium war ihnen auf den Versen und

angelockt durch die Präsenz der Imperialen und Rebellen tauchten auch andere Fraktionen auf und kämpften entweder für die eine oder die andere Seite. Während dieser Kämpfe gab es immer wieder Erkundungen. Die Späher fanden stumme Zeitzeugen einer ehemaligen Besiedlung. Die Verstorbenen wandelten als Schemen und Erinnerungen noch immer stumm und Anklagend über den Splitter und bemächtigten sich der fleischlichen Körper, derer sie habhaft werden konnten. Die Klagen wurden Lauter. Der Splitter, war kein Ort, an dem länger verweilt werden sollte, auch wenn vieles schon aufgebaut worden war. Die Zelte wurden abgebrochen. Die Suche ging weiter. (Kainskind´scher Winter)

Eine unbekannte Welt nahe am Riss des Chaos, Ultramar und den T´Au. Skytha wurde sie genannt. Umgeben von zwei Sonnen, die sengende Flammen und Permafrost im Wechsel über die Erdkruste zogen, wurde schnell klar, warum dieser Planetar bisher unbewohnt war.
Konnte er urbar gemacht werden?
Zu allem Überfluss drohten die Konflikte, die ihnen nachfolgten wie ein Kaugummi, welches am Schuh klebte, erneut alles zu vernichten, was bisher erreicht worden war. Eine Mammutaufgabe, im Angesicht der Plackerei. Diesmal erschien das Wort mächtiger als das Schwert. Gespräche zwischen den Fraktionen auf Skytha glätteten die Wogen leicht und ließen eine Aufteilung des Planetar zu, um allen ein Überleben zu ermöglichen. Doch Skytha entschied anders. (Skytha)

Mit einem dumpfen vibrieren, wie ein Herzschlag erwachte der Planet und wehrte sich gegen jene, die ihre Füße oder Hufe auf den Boden gesetzt hatten. Zugleich hörten die verfolgenden Truppen des Planeten plötzlich auf zu Kämpfen und verschwanden wieder durch Portale des Planeten. Portale auf Skytha, die jenseits der Technologie der Necrons waren. Ein weiteres Mysterium des Planeten.

Frieden.

Die Generäle der verschiedenen Kriegsteilnehmer konnten sich erneut treffen und ihre Gebiete klar abstecken. Durch Hass oder Missverständnisse gab es immer wieder Scharmützel, aber ein großer Krieg konnte verhindert werden. Manche wurden von der Oberfläche vertrieben und mussten nun neue Landezonen suchen, um sich dort anzusiedeln, andere nutzten ihre Zeit, um Kathedralen der Pestilenz oder des frommen Glaubens an den Imperator zu bauen. (Skytha 2)

Doch in einem sind sich alle Siedler einig, diese Welt bietet für absolut jeden etwas, sei es die Natur, die Technologie oder die Kräfte des Warp. Ob man sie erforscht, ausbeutet oder zerstören will, es ist Zeit sich auszubreiten...

... to be continued

**Das hast du in der Hand!
Wie diese Episode ausgeht und sich entwickelt, beeinflusst du und alle anderen Mitspieler. Erzähle sie mit uns und erlebe den verbitterten Kampf um das kalte Überleben.**

Allgemeine Informationen:

- Erzählerische Kampagne im Warhammer 40000 Universum.
- Aufbaukampagne (Nicht auf Miniaturen bezogen)
- Erobern und Verteidigen
- Regelwerk der 10en Edition, mit der neuesten Errata!
- Tyrannic War Supplement Regeln sind ebenfalls gültig
- Hausregeln vor Grundregelwerk.
- Gespielter Punktwert: 1000 Punkte.
- Kampagne für Einsteiger, Wiedereinsteiger und Veteranen.
- Missionen mit Hausregeln:
  Timetable und Wettertabellen, so wie Sonderwaffen, Effekte und Aufbaumechaniken
- Je nach Auswirkungen und Verlauf der Schlachten kann sich das Reglement von “Skytha Salvation” und die Spielmechanik verändern
- 10 Wochen Spielzeit
  davon Montag und Dienstag als Plan- und Kommunikationstage.
  Mittwoch bis Samstag als Schlachttage
- Wir empfehlen die Teilnahme inklusive Messenger zur leichteren Organisation.

Es erfolgt eine Weitergabe von persönlichen Daten an Dritte: Vorname zum Spieltag

Ablauf:

- In den Planungstagen wird die Mission im “Skytha Salvation Regelwerk” bekannt gegeben
- Paarung und Terminierung der Missionen ist von Mittwoch bis Samstag möglich
- Je nach Wahl wird das Spiel gegen einen zufälligen Gegner oder einem gewählten ausgetragen
- Jeder Spieler füllt bis zu einem Stichtag eine Doodle-Umfrage aus und wird danach von der Organisation terminiert
- Jeder Spieler terminiert Selbstständig das Spiel gegen seinen gewählten Gegner
- Jeder Spieler lädt seine Armeeliste in unseren Discord-Server bis zum Stichtag hoch.
- Baulisten und EXP Ausgaben sind bis zum Stichtag mitzuteilen andererseits müssen diese bis zum nachfolgenden Stichtag warten
- Jeder Spieler lädt seinen Bericht auf unseren Discord-Server bis zum genannten Stichtag.
- Der Stichtag der Doodle-Umfrage entspricht dem Stichtag zur Abgabe des Schlachberichtes, der Vorwoche
- Der Stichtag zur Abgabe der Armeeliste entspricht dem selben zur Rückmeldung der Baulisten und ausgaben der EXP
- Die Orga teilt, bzw. bestätigt im günstigsten Fall, die erarbeiteten EXP den Spielern zu

Phasenabschnitt der Planung	Stichtag
Doodle-Umfrage ausgefüllt / Schlachtbericht der Vorwoche abgeben	bis Montags um 11:59 Uhr
Von Orga Gegenspieler zugeteilt bekommen / EXP zugeteilt bekommen	Montag bis 15 Uhr (Plan)
Armeeliste abgeben / Baulisten und EXP Ausgaben der Orga mitteilen	bis Dienstags um 23:59 Uhr

Übrigens:

Diese Kampagne ist eine weiterführende Kampagne in den Schwarz Dark Chroniken! Nach einer Pause für die Vorbereitung, wird es mit Skytha Salvation Teil 2 weitergehen. Wir freuen uns, dass du dabei bist.

Kampagnen-Regeln

Die Allgemeinen Regeln

- Jeder Spieler erhält eine Basis. Diese wird je nach Beteiligung vorheriger Kampagnen per Zufall gesetzt oder darf gewählt werden.
- Jeder Spieler erhält während der Spiele Erfahrungspunkte, kurz EXP.
- Jeder Spieler kann auf der Skytha-Karte Felder erobern.
- Jeder Spieler erhält während der Kampagne Baupunkte.
- Jeder Spieler kann auf eroberten Feldern bauen.
- Jeder Spieler kann forschen.
- Jeder Spieler startet die Kampagne mit einem von drei wählbaren Gebäuden.
- Das Basis-Feld eines Spielers kann niemals durch einen anderen erobert werden.
- Es ist erlaubt, das Basis-Feld eines Spielers anzugreifen.
  (Einfach, weil es Spaß macht, auch wenn es dir wirklich gar nichts bringt.)
- Die Gebäude und Forschungserfolge werden stets auf dem Basisfeld des Spielers erbracht und können von anderen Spielern nicht zerstört oder erobert werden.
- Im Verlauf der Kampagne kann es zur Anwendung der Flamingo-Regel kommen.

Planfelder und Eroberung

- Pro Spieltag darf jeder Spieler ein, im Sinne von EINS, direkt an seine Basis oder seinen eroberten Bereich angrenzendes Feld wählen. Dieses Feld soll erobert werden.
- Ein Feld gilt nur als erobert, wenn der Spieler die Schlacht gewinnt.
- Ist das gewählte Feld eines, welches zum eroberten Bereich eines anderen Spielers gehört, so wird die Schlacht gegen diesen Spieler ausgetragen.
- Der Spieler vereinbart selbständig mit seinem Gegner einen Austragungstermin innerhalb der Ladenöffnungszeiten und der Schlachttage und meldet diesen an die Orga zurück, für deren weitere Planung.
- Ist das gewählte Feld ein freies Feld, wird die Schlacht gegen einen zufälligen Gegner ausgetragen.
- Die Planung des zufälligen Gegner erfolgt über die Orga mithilfe des zuvor ausgefüllten Doodles.
- Jedes Feld verfügt über ein eigenes individuelles Regelpaket, welches mit der Eroberung des Feldes vollständig und sofort in Kraft tritt.
- Ein Feld kann Vorteile, aber auch Nachteile besitzen.
- Geht der Besitz des betreffenden Feldes von einem Spieler durch Sieg auf den Eroberer über, werden die Effekte per Zufall neu zugeteilt.
- Ein Spieler gewinnt oder verliert stets alle Vor- und Nachteile, die ihm ein Feld generiert hat.

Correct Claiming

Teile der Orga mit welches Feld du erobern möchtest. Der Chaosstern bietet dir Orientierung. 1 Ist immer nach Norden und 4 Immer Süden ausgerichtet. (Oben und Unten)

Neben der richtungsweisenden Zahl, benötigen wir die Angabe, von welchem Feld aus die Eroberung fortlaufen soll. Ist das Feld dein Startfeld, also die Basis, und deine Eroberung sieht das Feld direkt südlich vor, beläuft sich deine Angabe auf: **Basis -> 5**.

Hast du dieses Feld erobert, wird es als Claim bezeichnet. Jeder Claim besitzt seine eigene Kennung. Diese besteht aus dem Eigenwort **Claim,** abgekürzt **C**, und der Doppelkennung der Kartenfelder. Bsp: **C 22/48**

Wird von einem eroberten Feld die nächste Bewegung ausgeführt beläuft sich die Notierung entweder auf die Nennung des Claims und der Richtungsangabe zur Eroberung: **C 22/48 -> 2**
Oder als Ziel kann die Kennung des Kartenfeldes angegeben werden: **C 22/48 -> 21/49**

Das Land und seine Agrarkultur

Sobald ein Feld erobert wurde, erhältst du einen Baupunkt als Belohnung für deine Mühen. Solle dieses Land zuvor im Besitz eines anderen Spielers* einer anderen Spielerin gewesen sein, erhältst du den Baupunkt und er oder sie verliert ihn. Des Weiteren übernimmst du die Eigenschaften des eroberten Feldes.

Bist du die erste Person, die dieses Feld claimt, steht es dir zu, die Agrarkultur festzulegen. Hierzu bestimmst du via 2W6 zufällig und anhand der nachfolgenden Tabelle, welche Eigenschaften das Land aufweist.
Der Wurf ist vor der Orga und unmittelbar nach der Schlacht auszuführen.

2W6	Agrarkultur
2	Eine Einheit ist in einen Hinterhalt geraten und wurde schwer angeschlagen. Wähle per Zufall eine Einheit, die bereits mindestens ein Ehrenabzeichen gewonnen hat. Diese verliert ein Ehrenabzeichen.
3	Eine Einheit hatte einen Transportunfall und einige erfahrene Krieger fallen aus. Wähle per Zufall eine Einheit mit Erfahrung. Diese verliert alle Erfahrung bis zum Minimum deines jetzigen Ranges.
4	Tektonische Verschiebung: Verliere einen Baupunkt.

5	Fund eines Datenspeichers für erfolgreiches Training. Wähle eine Einheit. Bekomme mit dieser Einheit so viele Erfahrungspunkte wie sie benötigt, um den nächsten Rang zu erreichen.
6	Rohstoffquelle: + 1 Baupunkt.
7	Erosion: - 1 Baupunkt.
8	Du findest nichts.
9	Nachschublieferung. Erhalte ein MAP.
10	Ein Technologie Lager wurde gefunden und kann zum Aufrüsten deiner Armee genutzt werden. Erhalte die Möglichkeit, eine Einheit aus einer anderen Armee zu nutzen. Füge ihr das Schlüsselwort deiner Armee hinzu. Diese Einheit kann keine Erfahrungspunkte sammeln. Diese Einheit darf kein Epischer Held, Befestigung, Schwärme oder Beschworene und ersetzte Einheit sein.
11	Schwerer Unfall: Verliere einen MAP.
12	Technologien gefunden. Wähle eine Einheit. Bekomme ein Ehrenabzeichen mit dieser Einheit.

Eine Basis aufbauen

- Ein erobertes Feld kann bebaut werden, wenn ausreichend “Baupunkte” vorhanden sind.
- Baupunkte können verloren werden.
- Ein Spieler kann niemals mehr Baupunkte ausgeben als er besitzt.
- Pro Spieltag darf einmal die Aktion “bauen” ausgeführt werden.
- Ein Spieler kann Baupunkte verlieren.
- Ein Spieler kann keine bereits eingesetzten Baupunkte verlieren.
- Mit Baupunkten werden sowohl der Bau von Gebäuden als auch die Forschung bezahlt.
- Das totale Limit an bereits für Bau und Forschung ausgegebenen Punkten, nennen wir Flamingo.
- Fällt ein Spieler durch einen Verlust von Baupunkten unter seinen Flamingo, muss er erst wieder Punkte sammeln, bis Flamingo ausgeglichen wurde und weitere Punkte erwirtschaften, um wieder bauen zu dürfen. Dies wird allgemein als Flamingo-Regel bezeichnet.

Das Erfahrungspunkte-System

Erfahrungspunkte

Um Erfahrungspunkte zu erhalten, ist es notwendig, einen Schlachtbericht einzureichen. Anhand der eingereichten Parameter wird dem Spieler die entsprechende Menge an Erfahrungspunkten durch die Orga zugeteilt.
Die Abgabe des Schlachtberichtes muss bis zum Montag 11:59 Uhr, der nachfolgenden Planungstage erfolgen.

Form (Diese Form ist einzuhalten.)

Datum des Schlachtberichtes
Beteiligte:
Nummer der Schlacht:
Spieler A
Eroberungspläne:
Erfüllte Bedingungen

- Anwesenheit: Generiert 1 EXP
- Missionsziel erfüllt: Generiert je 1 EXP
- Kriegsherr des Gegners getötet: Generiert 1 EXP
- Gewonnen: Generiert 1 EXP

Spieler B
Eroberungspläne
Erfüllte Bedingungen

- Anwesenheit: Generiert 1 EXP
- Missionsziel erfüllt: Generiert je 1 EXP
- Kriegsherr des Gegners getötet: Generiert 1 EXP
- Gewonnen: Generiert 1 EXP

Gewinner der Schlacht: Name und Armee
Agrar-Effekte des gewonnenen Claims: (Zahl reicht aus)
Fazit des Berichts:

Der Einsatz von EXP

Kosten	Profit
2 EXP	Würfel neu auf der Wettertabelle
3 EXP	Tausche gegen einen Baupunkt ein.
4 EXP	Ignoriere die Auswirkungen des Wetters für diese Schlacht.
X EXP	Eine Anzahl von X EXP wird zur Erfahrung einer gewählten Einheit.

Der Profit gilt nur für den Spieler, der die EXP für den jeweiligen Profit ausgibt.

Ein Profit darf einmal pro Schlacht eingesetzt werden.

Profite betreffend des Wetters werden direkt vor der Schlacht eingesetzt und dem Gegenspieler und der Orga bei Schlachtbeginn mitgeteilt.

Ein Umtausch von EXP in Baupunkte muss der Orga mitgeteilt werden und bis zum Dienstag um 23:59 der jeweiligen Planungstage abgegeben werden. Andernfalls können sie erst wieder in den nachfolgenden Planungsphasen getauscht werden.

Versteckte Missionsziele

Die versteckten Missionsziele können sich während der Schlacht auf den Schlachtfeldern befinden. Dabei können sie durch Handlungen in der Schlacht gefunden werden oder sich an und unter Gegenständen befinden. Dabei werden die versteckten Missionsziele in zwei Kategorien geteilt. Einmalige Technologie und Wissen.

Einmalige Technologien sind einzigartige Funde in der Kampagne. Sie können mit anderen Spielern gehandelt oder getauscht werden. Ebenso können sie verschenkt werden. Diese Einmaligen Funde können nicht vervielfältigt werden.

Wissen kann ebenfalls gehandelt, getauscht, verschenkt oder behalten werden.

Versteckte Missionsziele können mit der Aktion “Missionsziel Untersuchen” gefunden und untersucht werden.

Missionsziel untersuchen

Eine einzelne Einheit aus der Armee der Spieler kann am Ende ihrer Bewegungsphase entscheiden, ein “missionsziel zu untersuchen”, wenn sich keine feindliche Einheit innerhalb von 6 Zoll um sie befindet. Der Spieler darf im 6 Zoll Umkreis um diese Einheit alle Geländestücke untersuchen. Sollte bei dieser Untersuchung ein Name, Buchstabe oder eine Zahl gefunden werden, darf die entsprechende Technologie oder das Wissen von der Orga angefordert werden.

Einmalig

Gegenstände, die das Schlüsselwort “einmal” tragen, dürfen nur einmal in der Kampagne vorkommen. Sollte ein weiterer Gegenstand mit derselben Kennung auftauchen, wird dieser beiseite gelegt und neu gezogen oder gewürfelt. Jede Einheit darf nur einen Gegenstand mit dem Schlüsselwort “Einmalig” erhalten. Diese Gegenstände dürfen aber vor jeder Schlacht unter den Einheiten der Kreuzzugsarmee neu verteilt werden.

Wissen

Sollte das Schlüsselwort Wissen enthalten sein, so ist dieses Wissen für den Spieler, der es entdeckt hat. Bis auf den Teil mit dem offiziell Vorlesen, darf er alles für sich behalten und damit Handel betreiben.

Portale

Eines der großen Geheimnisse von Skytha sind die Portale. Ihre Funktion ist bisweilen nicht erforscht. Eine Verbindung zwischen zwei nah beieinander liegenden Portalen konnte bisher erwirkt werden.

Portale nutzen

Wann immer sich zwei oder mehr Portale auf dem Schlachtfeld befinden, können die Armeen diese Technologie benutzen, um sie zu durchqueren. Wenn eine Einheit eine normale Bewegung ausführt, vorrückt oder sich zurückzieht und ein Modell jener Einheit innerhalb von einem Zoll um ein Portal befindet, kann es das Portal benutzen, um bei einem anderen Portal auf dem Schlachtfeld seine Bewegung innerhalb von 1 Zoll um das Portal fortzusetzen.

Beispiel: Eine Bikeschwadron Space Marines hat eine Bewegung von 14 Zoll. Sie befindet sich 4 Zoll vom Portal entfernt. Sie kann sich also in ihrer Bewegungsphase 3 Zoll auf das Portal zubewegen. Das erste Bike, welches die 1 Zoll Grenze erreicht, wird dann vom Feld genommen und an einem anderen Portal innerhalb von 1 Zoll aufgestellt. Es muss nur ein Teil des Modells innerhalb des einen Zoll sein. Danach kann sich das Bike noch seine restlichen 10 Zoll bewegen und normal handeln. Die restlichen Bikes werden genauso abgehandelt.

Planet Skytha

Skytha wird von 2 Sonnen umkreist. Die Gestirne werden als Frost- und Flammen-Sonne bezeichnet. Vor einigen Jahrhunderten hatte das Imperium versucht, diesen Planeten zu claimen, doch der Planet wehrte sich gegen das Terraforming und er wurde schließlich als Unwichtig aufgegeben. Bis heute sind dort die zurückgelassenen Schätze der Zivilisation zu finden, die versucht hatten Fuß zu fassen..
Die Flammen-Sonne beschreibt den auf Terra bekannten Zyklus, während die Frost-Sonne den Lauf des Mondes beschreibt. Das Wetter ist sehr extrem und wechselhaft und nicht selten kommt es bei Tag- und Nachtwechsel zu starken Stürmen oder Tornado-ähnlichen Windhosen. Während die Frost-Sonne den Erdboden bis tief in das Erdreich jede Nacht gefriert, brennt die Flammensonne sengend auf Flora und Fauna herab. Doch selbst ihre Hitze schafft es nicht, den Permafrost zu lösen, der nach wenigen Metern im Erdboden schlummert.

Timetable für die Missionen

01:00	02:00	03:00	04:00	05:00	06:00
-1 auf Trefferwürfe	-1 auf Trefferwürfe	-1 auf Trefferwürfe			
07:00	**08:00**	**09:00**	**10:00**	**11:00**	**12:00**
Wettertabelle Flammensonne					-1 auf Trefferwürfe
13:00	**14:00**	**15:00**	**16:00**	**17:00**	**18:00**
-1 auf Trefferwürfe	-1 auf Trefferwürfe				Wettertabelle Frostsonne
19:00	**20:00**	**21:00**	**22:00**	**23:00**	**24:00**
				-1 auf Trefferwürfe	-1 auf Trefferwürfe

1 Runde bei 2 Spielern = 1 Stunde
1 Runde bei 4 Spielern = 2 Stunden

Benutzen der Timetable

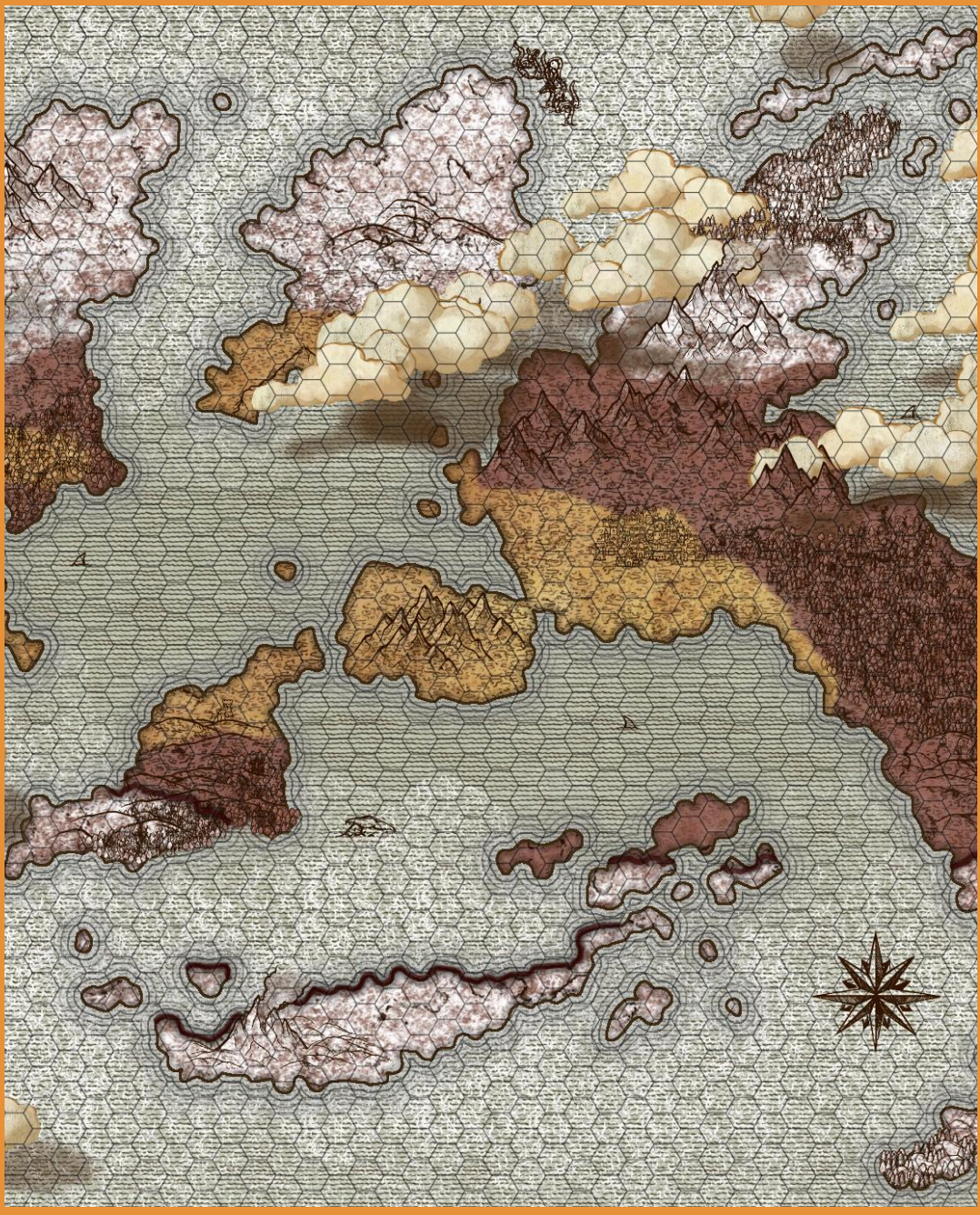
Bei jeder Mission wird die Start-Uhrzeit bekannt gegeben.
Wende die Effekte der Timetable zu jeder Zeit an.
Würfel zu Beginn der Mission auf der entsprechenden Tabelle, um das “Start-Wetter” festzulegen.
Ansonsten würfel nur auf die Wettertabellen wenn die Timetable dich dazu auffordert.

Wettertabelle Flammensonne

1	Extreme Hitze. Rolle jede Runde für jede Einheit einen W6. Bei einer 1 erhält diese Einheit eine tödliche Verwundung.
2	Sonneneruption/ starke Sonneneinstrahlung. Sämtliche visuellen Wahrnehmunsoptionen (Sicht, Auguren usw.) sind gestört. Der BF/KG aller Angriffe verschlechtern sich um 1.
3	Perfektes Blood Bowl Wetter..... ähm Perfektes Schlachtwetter
4	Perfektes Blood Bowl Wetter..... ähm Perfektes Schlachtwetter
5	in Überarbeitung ....
6	Extreme Hitze. Rolle jede Runde für jede Einheit einen W6. Bei einer 1 erhält diese Einheit eine tödliche Verwundung.

Wettertabelle Frost-Sonne

1	Extreme Kälte. Rolle jede Runde für jede Einheit einen W6. Bei einer 1 erhält diese Einheit eine Tödliche Verwundung.
2	Unwetter mit starkem Regen, Blitz-Eis oder Gewitter. Alle Einheiten ohne **Fliegen** erhalten -2 auf die Bewegung. Alle Einheiten mit **Fliegen** müssen einen W6 Würfeln, wenn sie sich **fliegend** fortbewegen, bei einer 1 erhält die Einheit eine tödliche Verwundung. Sie können sich entscheiden es nicht zu tun und erhalten dann allerdings den Malus von -2 auf die Bewegung und müssen sich verhalten, als hätten sie nicht **Fliegen**. Einheiten mit dem Schlüsselwort **Flugzeug** müssen jede Runde einen W6 Würfeln und erhalten bei einer 1 eine tödliche Verwundung.
3	Perfektes Schlachtenwetter
4	Perfektes Schlachtenwetter
5	<in überarbeitung
6	Extremes Wetter (Blizzard usw.) -2 auf die Bewegung und -10 auf die Reichweite aller Waffen.



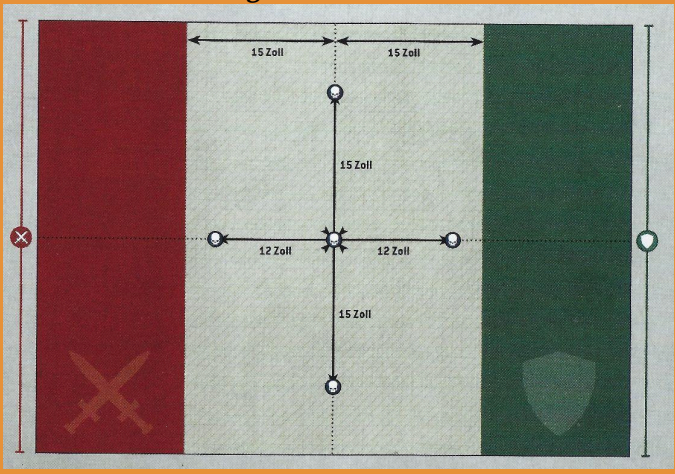
Build up your Base

Hier geht es zum Dokument mit den Bauoptionen.

Hier geht es zu den Karten und Kartenausschnitten für Skytha-Salvation

Schlacht 1: Bioproben Sammeln
11:00 Uhr / 1000 Punkte

Die Zeit ist gekommen. Das eigene Lager muss befestigt und ausgebaut werden, doch dafür benötigen die Generäle Proben aus dem umliegenden Gebiet.



MISSIONSREGELN

Proben entnehmen: Zu Beginn der Schlacht enthält jeder Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld eine Bioprobe, die dort bleibt, bis sie entnommen wird.

Zu Beginn der Fernkampfphase jedes Spielers kann der Spieler, der am Zug ist, eine CHARAKTERMODELL-Einheit seiner Armee wählen, die nicht erschüttert ist und zum Schießen infrage kommt. Jene Einheit erhält den Auftrag, eine Bioprobe aus einem Missionszielmarker zu entnehmen, und kommt bis zum Ende des Zugs jenes Spielers nicht infrage, zu schießen oder einen Angriff anzusagen.

Wenn sich jene Einheit am Ende des Zuges jenes Spielers in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, den er kontrolliert und der eine Bioprobe enthält, entnimmt die Einheit jene Bioprobe.

SIEGERBONUS

Der Sieger kann bis zu zwei verschiedene Einheiten seiner Kreuzzugsarmee wählen, die während der Schlacht mindestens einem Missionszielmarker eine Bioprobe entnommen haben. Jede jener Einheiten erhält 2 EP.

MISSIONSZIELE

BIOPROBENFUNDORTE ABSCHIRMEN

Fortlaufendes Missionsziel

Nun, da vielversprechende Fundorte für Bioproben entdeckt wurden, müssen sie mit aller Macht erobert und jeder Versuch, sie zu zerstören oder zu korrumpieren, mit tödlicher Gewalt unterbunden werden.

Am Ende jeder Schlachtrunde erhält jeder Spieler 5 SP für jede der folgenden Bedingungen, die er erfüllt:

- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker.
- Er kontrolliert mehr Missionszielmarker als sein Gegner.

PROBE GESICHERT

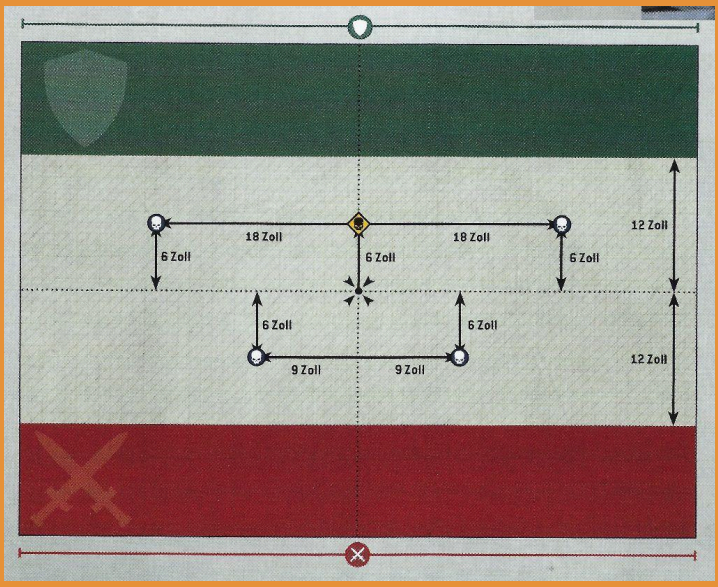
Fortlaufendes Missionsziel

Einmal in einem Biostase-Kanister versiegelt, durch ein pandimensionales Portal in Sicherheit gebracht oder schlicht in pulsierenden Organen verdaut, können solche Bioproben den Untergang des Feindes bedeuten.

Jedes Mal, wenn eine Einheit der Kreuzzugsarmee eines Spielers während der Schlacht eine Bioprobe aus einem Missionszielmarker entnimmt, erhält jener Spieler 30 SP.

Schlacht 2: Die Kritiker
15:00 Uhr / 1000 Punkte

Es gibt sie immer. Diejenigen, die die Forschung vorantreiben wollen. Egal was es kostet. Sie setzen Sprengstoffe jeder Art ein und zerstören damit die Grundlage, die andere Basen eventuell zum bauen oder Leben benötigen.
Erste Stimmen werden laut: “Schützt die Umwelt.” “Weckt nicht erneut den Planeten und seine Beschützer auf.”



MISSIONSREGELN

Sprengsätze scharfmachen: Zu Beginn der Schlacht befinden sich an allen Missionszielmarkern auf dem Schlachtfeld Sprengsätze, die nicht scharf sind, was sie bleiben, bis sie scharfgemacht werden.

Zu Beginn der Fernkampfphase jedes Spielers kann der Spieler, der am Zug ist, eine Einheit seiner Armee wählen, die nicht erschüttert ist und zum Schießen infrage kommt. Wenn es sich um eine Einheit des Angreifers handelt, erhält sie den Auftrag, Sprengsätze scharfzumachen; handelt es sich um eine Einheit des Verteidigers, erhält sie den Auftrag, Sprengsätze zu entschärfen. In beiden Fällen kommt die gewählte Einheit bis zum Ende des Zuges nicht infrage, zu schießen oder einen Angriff anzusagen.

Am Ende des Zuges:

- Wenn sich eine Einheit mit dem Auftrag, Sprengsätze scharfzumachen, in Reichweite eines vom Angreifer kontrollierten Missionszielmarkers mit Sprengsätzen befindet, die nicht scharf sind, werden die Sprengsätze an jenem Missionszielmarker scharfgemacht.
- Wenn sich eine Einheit mit dem Auftrag, Sprengsätze zu entschärfen, in Reichweite eines vom Verteidiger kontrollierten Missionszielmarkers mit scharfgemachten Sprengsätzen befindet, sind die Sprengsätze an jenem Missionszielmarker nicht mehr scharf.

Entschlossener Gegenangriff: Der Verteidiger hat den ersten Zug.

SIEGERBONUS

Der Sieger kann eine Einheit seiner Armee wählen, die während der Schlacht einen Sprengsatz scharfgemacht oder entschärft hat. Jene Einheit ist zu Großem bestimmt (Seite 281).

MISSIONSREGELN

DIE FEUER DES AUFSTANDS

Spielende-Missionsziel

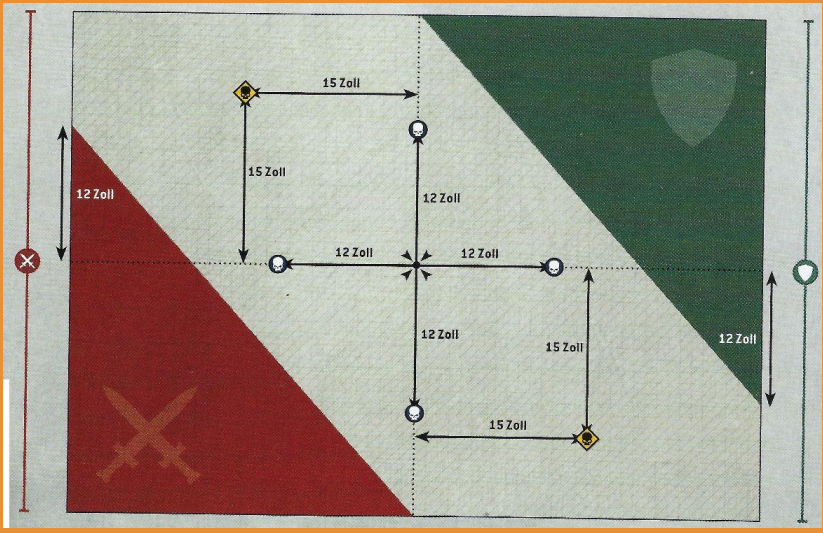
Ist die Zündschnur der Rebellion erst entzündet, lässt sie sich nur schwer wieder löschen.

Am Ende der Schlacht:

- erhält der Angreifer für jedes Missionsziel mit scharfgemachtem Sprengsatz 20 SP.
- erhält der Verteidiger für jedes Missionsziel ohne scharfgemachten Sprengsatz 15 SP.

Schlacht 3: Dem Sieger die Beute
19:00 Uhr / 1000 Punkte

Die ersten Bioproben sind erfolgreich gefunden worden. Nun geht es um das Sichern der eigenen Beute.



MISSIONSREGELN

Nachschub sichern: Am Ende jedes Zuges können Einheiten der Kreuzzugsarmeen beider Spieler beliebige Missionszielmarker aufheben, die sie kontrollieren. Um einen Missionszielmarker aufzuheben, muss sich eine Einheit in dessen Reichweite befinden. **FLUGZEUGE**, **BEFESTIGUNGEN** und erschütterte Einheiten können keinen Missionszielmarker aufheben. Wenn eine Einheit einen Missionszielmarker aufhebt, entferne jenen Missionszielmarker vom Schlachtfeld und notiere, welche Einheit ihn trägt. Eine Einheit kann nicht mehr als einen Missionszielmarker tragen. Solange eine Einheit einen Missionszielmarker trägt, kann sie sich pro Zug nicht weiter als 6 Zoll bewegen (Angriffsbewegungen zählen dabei nicht).

Gelegenheit macht Diebe: Jedes Mal, wenn eine Einheit zerstört wird, die einen Missionszielmarker trägt, platziere vor dem Entfernen des letzten Modells jener Einheit den Missionszielmarker, den sie trägt, irgendwo innerhalb von 1 Zoll um jenes Modell. Ist das nicht möglich, platziere den Missionszielmarker so nahe wie möglich an jenem Modell. Wurde die Einheit durch eine Nahkampfattacke zerstört, kann die attackierende Einheit jenen Missionszielmarker sofort aufheben und tragen, wenn sie das wünscht.

SIEGERBONUS

Jede Einheit der Kreuzzugsarmee des Siegers, die am Ende der Schlacht einen Missionszielmarker trägt, erhält 2 EP. Wenn sich mindestens eine jener Einheiten, die Missionszielmarker tragen, vollständig innerhalb der Aufstellungszone des Siegers befindet, erhält der Sieger 1 MAP.

MISSIONSZIELE

NACHSCHUB GESICHERT

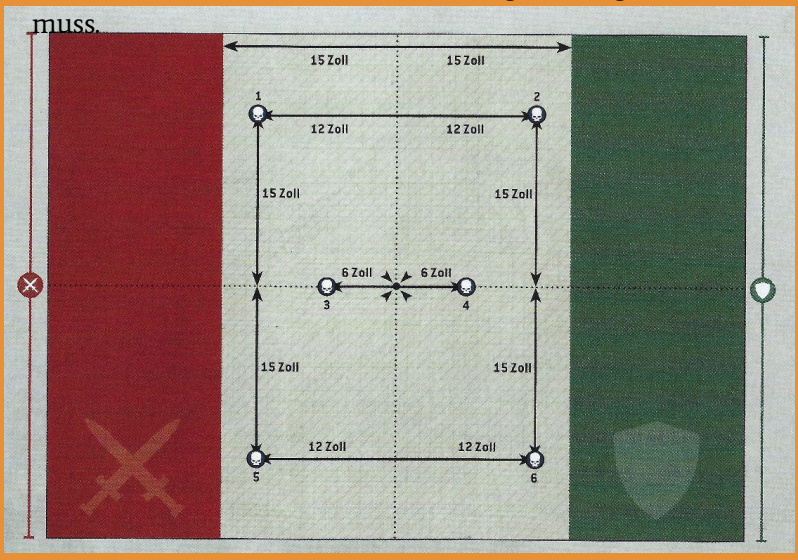
Spielende-Missionsziel

Die verstreuten Ressourcen und Munitionsvorräte müssen nicht bloß gesichert werden; sie sind auch in sicheres Gebiet zu transportieren, wo der Feind sie nicht erreichen kann.

Am Ende der Schlacht erhält jeder Spieler 15 SP für jeden Missionszielmarker, den Einheiten seiner Kreuzzugsarmee tragen, sowie zusätzliche 5 SP für jede jener Einheiten, die sich vollständig innerhalb der Aufstellungszone jenes Spielers befindet.

Schlacht 4: Öffnet die Gewölbe
23:00 Uhr / 1000 Punkte

Die Kundschafter meldeten sich zurück, während die ersten Proben in die Forschung gehen. Während der eine vielleicht eine Chance darin sieht, empfindet ein anderer es als furchtbaren Fehler, der unbedingt versiegelt werden muss.



MISSIONSREGELN

Automatisierte Versiegelung: Beginnend mit der zweiten Schlachtrunde bestimmt der Verteidiger zu Beginn jeder Schlachtrunde zufällig einen Missionszielmarker auf dem Schlachtfeld und entfernt diesen.

SIEGERBONUS

Der Sieger kann eine **Charaktermodell**-Einheit (ausgenommen **Epische Helden**) seiner Kreuzzugsarmee wählen; jene Einheit erhält eine Kreuzzugsreliquie.

MISSIONSZIELE

WERTVOLLE RELIQUIEN

Fortlaufendes Missionsziel

Für manche sind die antiken Inhalte dieser Gewölbe jedes Opfer wert. Andere sehen darin ein gutes Geschäft auf dem Schwarzmarkt, prunkvolle Trophäen oder nur einen Köder, der die Beute in die Falle lockt. Was auch letztendlich die Beweggründe sein mögen, diese Orte müssen schnellstmöglich gesichert oder zerstört werden.

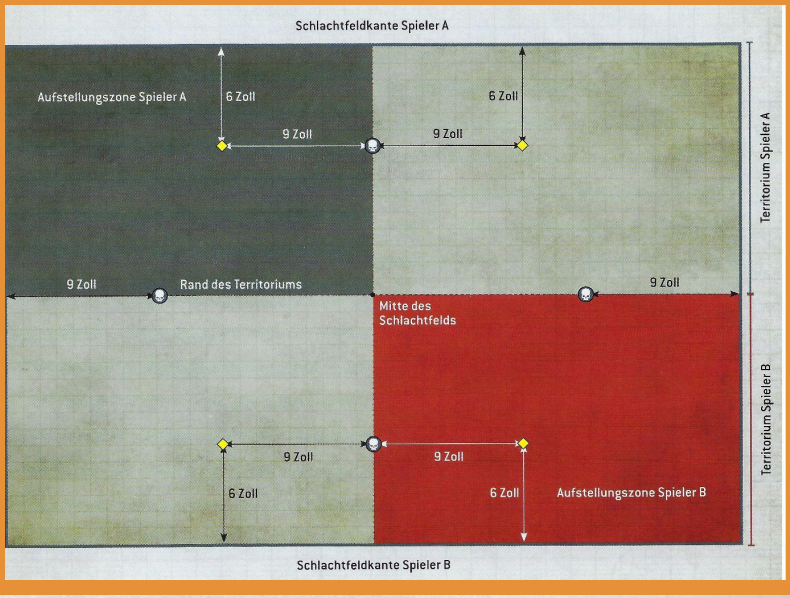
Am Ende jeder Schlachtrunde erhält jeder Spieler 5 SP für jede der folgenden Bedingungen, die er erfüllt:

- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker.
- Er kontrolliert zwei oder mehr Missionszielmarker.

Am Ende jeder Schlachtrunde erhält zudem der Spieler, der die meisten Missionszielmarker kontrolliert, zusätzliche 10 SP.

Schlacht 5: Vertreiben
4:00 Uhr / 1200 Punkte

Genug ist genug. Absprachen und Grenzabsteckungen scheinen für manche Generäle nicht so bindend zu sein wie für andere. Nur die direkte Konfrontation wird als Mittel zur Durchsetzung gesehen.



MISSIONSZIELE

GEBIET ABSICHERN

Fortlaufendes Missionsziel

Ob dein Ziel ist, die gefährlichen Xenos-Kriechgänge zu versiegeln oder Beute-Organismen daran zu hindern, die strategisch wertvollen Tunnel zu kompromittieren, die Eingänge müssen erobert und gehalten werden.

Am Ende jeder Schlachtrunde erhält jeder Spieler 5 SP für jede der folgenden Bedingungen, die er erfüllt:

- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker.
- Er kontrolliert mehr Missionszielmarker als sein Gegner.
- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker, bei dem ein Eingang geortet wurde.
- Er kontrolliert mehr Missionszielmarker, bei denen Eingänge geortet wurden, als sein Gegner.

LOHN DER VERWEGENHEIT

Wer am meisten riskiert, kann auch am meisten gewinnen. Dringe bis weit in die Zuflucht des Feindes vor und vertreibe ihn vollends.

Am Ende deiner Runde erhältst du 2 EXP, wenn du den Missionszielmarker kontrollierst, der sich vollständig im Territorium des Gegners befindet und 1 EXP für jeden Missionszielmarker den du kontrollierst und der sich nicht vollständig im Territorium eines Spielers befindet (bis zu einem Maximum von 7 EXP).

Nachtrag zur Mission:

1. Die gelben Punkte auf dem Spielplan symbolisieren die Eingänge der Tunnel.

2. Als “Missionszielmarker, bei dem ein Eingang geortet wurde” definieren wir die Missionszielmarker, welche in 9” Abstand zwischen den Eingängen liegen. Diese liegen auf der vertikalen Mittellinie des Schlachtfeldes, welche das Territorium der Spieler begrenzt.

3. Als “Vollständig im Territorium des Gegners” gelten alle Missionszielmarker, auch wenn diese (diftele-geschissen) nur auf der Grenzlinie des jeweiligen Spielers liegen.

4. Die 7 EXP als Maximum gelten lediglich für den “Lohn der Verwegenheit”. Natürlich bekommst du zu diesen, wenn du es ebenfalls schaffst, die EXP für Anwesenheit, Sieg und das Töten des gegnerischen Kriegsherren. Somit ergibt sich ein Maximum von 10 EXP, wenn du vollständig und jede einzelne EXP Aufgabe mit Bravour meisterst.

5. Es gibt keinen Siegerbonus in dieser Mission.

Schlacht 6: Vertreiben
9:00 Uhr / 1200 Punkte

Die ersten Ergebnisse der Forscher werden bekannt gegeben. Die so zusammengetragene Technologie kann nun zur Verstärkung der eigenen Befestigungen genutzt werden. Nun werden die ersten Testphasen initiiert.

MISSIONSREGELN

Gebiet sichern: Jedes Mal, wenn eine Einheit zum Schießen gewählt wird und sie sich in Reichweite um einen Missionszielmarker befindet, erhalten Waffen, mit denen Modelle in jener Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TREFFERHAGEL 1]. **Dies ist kumulativ**

Gnadenlose Übernahme: Jedes Mal, wenn eine Einheit zum Kämpfen gewählt wird, erhalten Waffen, mit denen Modelle in jener Einheit ausgerüstet sind, bis zum Ende der Phase die Fähigkeit [TÖDLICHE TREFFER] gegen Ziele, die sich in Reichweite um einen Missionszielmarker befinden. **Dies ist kumulativ**

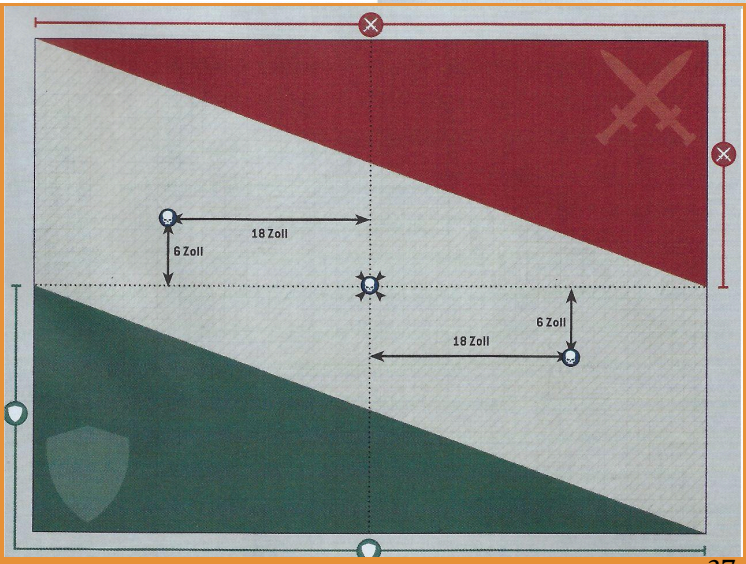
MISSIONSZIELE

OBSKURE OSZILLATION

Fortlaufendes Missionsziel

Beginnend mit der zweiten Schlachtrunde erhält jeder Spieler am Ende seines Zuges die in der Tabelle spezifizierte Anzahl von SP für jeden von ihm kontrollierten Missionszielmarker.

SCHLACHTRUNDE	SP PRO KONTROLLIERTEM MISSIONSZIELMARKER
2	10
3	5
4	5
5	10



Schlacht 7: Sichert die Tunnel
14:00 Uhr / 1200 Punkte

Die Todesschreie der Später und Forscher haben es angekündigt. Irgendetwas passiert dort unten. Feindbewegungen werden gemeldet. Erste Berichte treffen ein.

MISSIONSREGELN

Eingang orten: Ab der zweiten Schlachtrunde würfelt zu Beginn der Schlachtrunde jeder Spieler einen W6 für jeden Missionszielmarker, den er kontrolliert und bei dem noch kein Eingang geortet wurde: bei 5+ wird ein Eingang an jenem Missionszielmarker geortet.

SIEGERBONUS

Der Sieger kann eine zusätzliche Einheit seiner Kreuzzugsarmee wählen, die zu Großem bestimmt ist (Seite 281), doch muss jene Einheit am Ende der Schlacht in Reichweite eines Missionszielmarkers gewesen sein, bei dem ein Eingang geortet wurde.

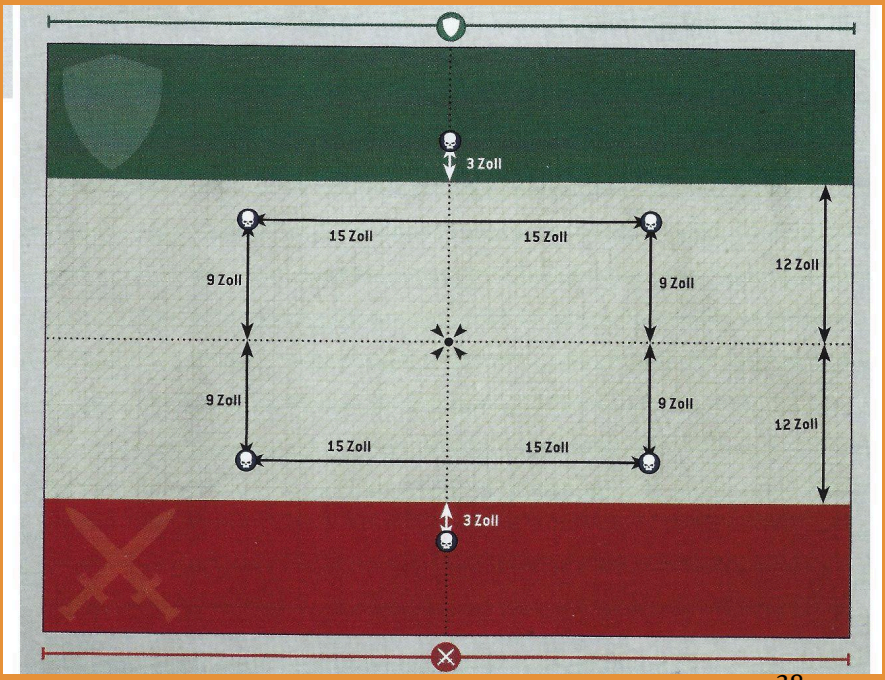
MISSIONSZIELE

GEBIET ABSICHERN

Fortlaufendes Missionsziel

Am Ende jeder Schlachtrunde erhält jeder Spieler 5 SP für jede der folgenden Bedingungen, die er erfüllt:

- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker.
- Er kontrolliert mehr Missionszielmarker als sein Gegner.
- Er kontrolliert mindestens einen Missionszielmarker, bei dem ein Eingang geortet wurde.
- Er kontrolliert mehr Missionszielmarker, bei denen Eingänge geortet wurden, als sein Gegner.



Schlacht 8: Plötzliche Stille
19:00 Uhr / 1200 Punkte

Die Truppen, die mit dem Auftrag der Tunnelsicherung ausgesandt wurden, senden kein Signal mehr. Es ist vollkommen unklar, was und ob ihnen etwas zugestoßen ist. Klar ist nur, dass was auch immer sowohl die Psionik als auch den Funkverkehr stört. Die Kommunikation darf nicht sterben!

MISSIONSREGEL

Vernichtender Vorstoß: Der Angreifer hat den ersten Zug.

Signal absetzen: Am Ende jeder Fernkampfphase des Angreifers kann der Angreifer eine Einheit seiner Armee wählen, die nicht erschüttert ist und zum Schießen infrage kommt. Jene Einheit erhält den Auftrag, das Signal abzusetzen und kommt bis zum Ende des Zuges des Angreifers nicht infrage, zu schießen oder einen Angriff anzusagen.

Am Ende des nächsten Zuges des Verteidigers wird das Signal abgesetzt, wenn sich jene Einheit in Reichweite eines Missionszielmarkers befindet, den der Angreifer kontrolliert.

SIEGERBONUS

WENN DER ANGREIFER GEWINNT

Die Einheit seiner Kreuzzugsarmee, die das Signal abgesetzt hat, erhält W3+3 EP.

WENN DER VERTEIDIGER GEWINNT

Er kann nach der Schlacht zwei Einheiten seiner Kreuzzugsarmee wählen, die zu Großem bestimmt sind (Seite 281).

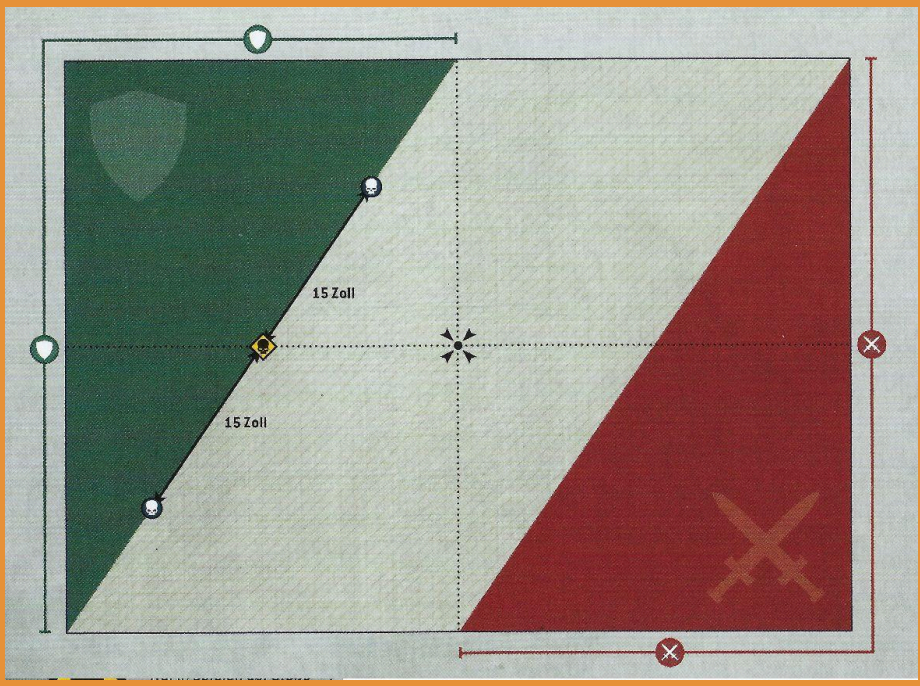
MISSIONSZIELE

ALARM AUSLÖSEN

Spielende-Missionsziel

Am Ende der Schlacht erhält jeder Spieler SP abhängig von der Schlachtrunde, in der der Angreifer das Signal absetzen konnte:

SCHLACHTRUNDE, IN DER DAS SIGNAL ABGESETZT WURDE	SP	SP
1-2	90	0
3	75	15
4	60	30
5	50	40
Nie	0	90


15 Zoll
15 Zoll

Schlacht 9: Himmel in Flammen
0:00 Uhr / 1200 Punkte

Die Kommunikation steht wieder. Zumindest mit dem Hauptquartier. Informationen können fließen und die wichtigste: Die Orbitalflotten werden schnell und hart reagieren. Die ersten Einschläge lassen den Boden bereits erbeben.

MISSIONSREGELN

Vernichtender Vorstoß: Der Angreifer hat den ersten Zug.

Zielritual: Am Ende jedes Zuges des Angreifers wählt er einen der mit Alpha markierten Missionszielmarker, einen der mit Beta markierten Missionszielmarker und einen der mit Gamma markierten Missionszielmarker. Wenn der Angreifer am Ende des nächsten Zuges des Verteidigers die drei gewählten Missionszielmarker kontrolliert, konnte er die Zielposition triangulieren und die Schlacht endet.

SIEGERBONUS

WENN DER ANGREIFER GEWINNT

Eine Einheit, die am Ende der Schlacht einen Alpha-, Beta- oder Gamma-Missionszielmarker kontrollierte, erhält W3+3 EP.

WENN DER VERTEIDIGER GEWINNT

Er kann nach der Schlacht zwei Einheiten seiner Kreuzzugsarmee wählen, die zu Großem bestimmt sind (Seite 281).

MISSIONSZIELE

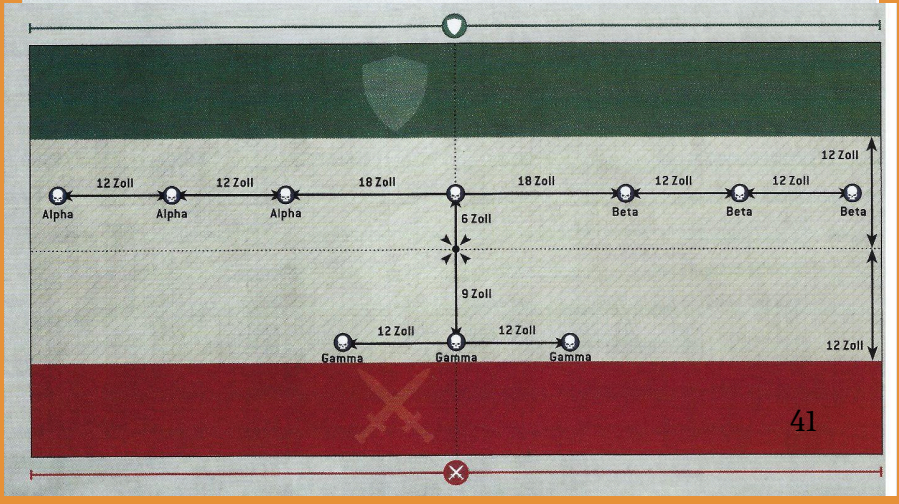
DER ZORN DES HIMMELS

Spielende-Missionsziel

Wenn die Zieldaten vollständig trianguliert und die Widerstandsnester des Feindes beschäftigt oder neutralisiert sind, kann das zielgerichtete orbitale Bombardement entfesselt werden. Die Wolken beginnen rot zu leuchten und schmelzen schließlich unter der Wut herabstoßender Energielanzen dahin, die das Ziel vollständig auslöschen.

Am Ende der Schlacht:

- erhält der Angreifer 90 SP und der Verteidiger 0 SP, wenn die Zielposition trianguliert wurde.
- erhält der Angreifer 0 SP und der Verteidiger 90 SP, wenn die Zielposition nicht trianguliert wurde.



Schlacht 10: Kopflose Flucht
5:00 Uhr / 1200 Punkte

Die Bomben fallen unaufhörlich. Es regnet Tod vom Himmel. Die Wälder brennen. Immerhin, die erste Einheit des Feindes wurde ausgelöscht. Doch ihre Zahl scheint endlos. Kannst du schneller laufen als eine Kugel?

MISSIONSREGELN

Der Schwarm naht: Sämtliche Einheiten der Armee des Angreifers, die nicht bereits in Reserve aufgestellt sind, beginnen das Spiel in Strategischer Reserve. Wenn eine Einheit der Kreuzzugsarmee des Angreifers aus der Strategischen Reserve eintrifft, muss sie vollständig innerhalb von 6 Zoll um seine Schlachtfeldkante aufgestellt werden.

Die Zeit ist abgelaufen: Der Verteidiger kann keine Einheiten seiner Kreuzzugsarmee in Reserve aufstellen (auch nicht in Strategischer Reserve). Einheiten der Kreuzzugsarmee des Verteidigers können keine Bewegung innerhalb der Gefahrenzone beenden.

Entschlossener Gegenangriff: Der Verteidiger hat den ersten Zug.

Deckungsfeuer: Einheiten der Kreuzzugsarmee des Verteidigers kommen in einem Zug zum Schießen infrage, in dem sie sich zurückgezogen haben, aber wenn sie auf diese Weise schießen, ziehe bis zum Ende des Zuges bei jeder Fernkampfattacke eines Modells der jeweiligen Einheit 1 vom Trefferwurf ab.

SIEGERBONUS

Der Sieger kann eine Einheit seiner Kreuzzugsarmee wählen, die nicht zerstört wurde; jene Einheit erhält eine Kampfeigenschaft. Es muss sich dabei um eine Einheit handeln, die eine Kampfeigenschaft erhalten kann.

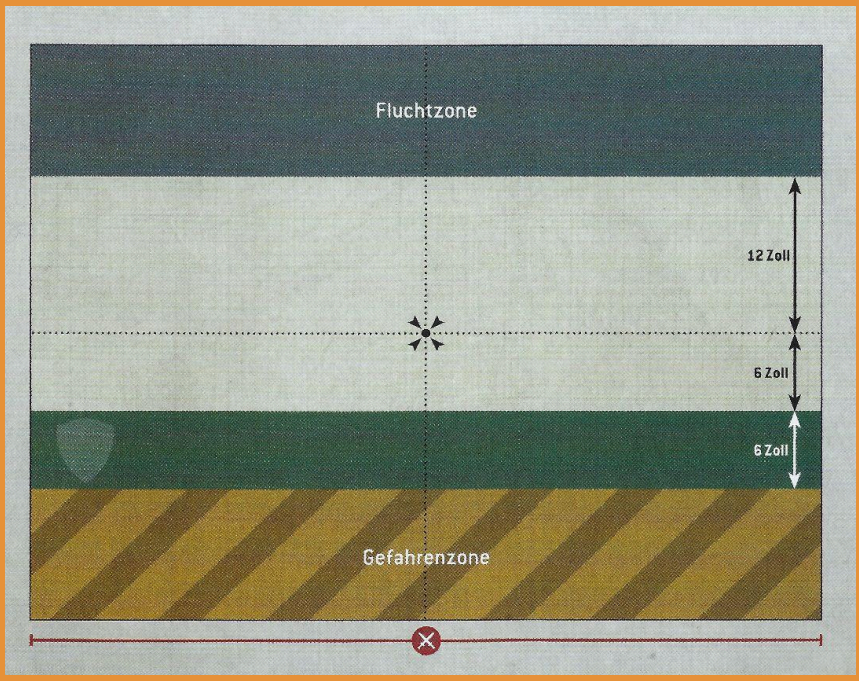
MISSIONSZIELE

Spielende-Missionsziel

Ein letzter Evakuierungsversuch ist alles, was noch bleibt. Doch ist dafür überhaupt noch Zeit?

Berechne am Ende der Schlacht die Summe der Punktwerte aller Einheiten der Kreuzzugsarmee des Verteidigers, die sich vollständig in der Fluchtzone befinden und nicht unter halber Sollstärke sind. Abhängig von jener Summe erhalten die Spieler wie folgt SP:

SUMME DER PUNKTWERTE		⚔	🛡
AUFMARSCH	EINSATZ-VERBAND	SP	SP
0-49	0-99	90	0
50-149	100-299	75	15
150-299	300-599	60	30
300-449	600-899	45	45
450-559	900-1199	30	60
600+	1200+	0	90


Fluchtzone
12 Zoll
6 Zoll
6 Zoll
Gefahrenzone