

Der Kronosfeldzug

Das Regelwerk

01. Story

Kronos ist ein einsamer und alter Planet am Rande des Universums. Weit von der nächsten Sonne entfernt ist seine Oberfläche im ganzen Jahr mit Eis bedeckt und das Tageslicht ist eher als Dämmerung zu bezeichnen. Die Kälte erlaubt es nur den härtesten Orks und einigen wenigen Wildtieren dort zu überleben.

Vor einigen Jahrhunderten hat das Imperium versucht den Planeten zu erschließen, seine Rohstoffe auszubeuten und dort Siedler landen zu lassen. Leider ist dies nur sehr begrenzt gelungen und da der Planet weniger ertragreich war als erwartet gab man die Kronos-Makropole schon nach weniger als zweihundert Jahren auf.

Doch nun haben die Astropaten in seiner Nähe ein größer werdendes Wurmloch entdeckt welches es ermöglichen wird innerhalb kürzester Zeit in fremde Galaxien zu reisen und dort neue Welten mit ungeahnten Rohstoffquellen zu entdecken. Aus diesem Grund wurden die Lords of War und die I. Imperiale Garde entsandt um den Planeten und das Wurmloch wieder in Besitz zu nehmen. Ihr erstes Ziel war selbstverständlich die Kronos-Makropole. Diese war aber schon von Orks und viele Chaos Space Marines befestigt worden und es entbrannte eine Schlacht welche erst nach Tagen zugunsten des Imperiums entschieden werden konnte.

Orks und CSM wurden in die Tundra gedrängt und das Imperium glaubte alles unter Kontrolle zu haben. Doch dann trafen noch viele andere Völker ein die alle vom Wurmloch und seinen Möglichkeiten angezogen worden waren, sie hatten nicht die Absicht auf ihren Teil des Kuchens zu verzichten und der Kampf um Kronos begann,,,

02. Vorbereitung:

02.1 Was brauche ich, um mitspielen zu können?

Alles was du benötigst ist eine reguläre Armee von mindestens 1000 Punkten (ohne Ausrüstung). Folgende Bedingungen muss diese Armee erfüllen:

- sie muss komplett bemalt sein (3-Farben-Regel).
- ab dem Sommerkurs müssen auch die Bases gestaltet sein.
- die Armee benötigt einen Namen, eine kurze Entstehungsgeschichte sowie eine entsprechende Heraldik (Symbol/Wappen).
- Charaktermodell und besondere Einheiten sollten eine feste Bezeichnung/Namen besitzen.
- einen Kriegsherrn mit Namen haben welcher seine Ausrüstung im Laufe des Feldzuges nicht verändern darf. Dieser muss auch an jedem Spiel teilnehmen.

Tipp:

Es ist auch möglich mehrere HQ-Modelle als Unteroffiziere festzulegen welche dann entweder als Alternative zum Kriegsherrn gespielt werden dürfen oder auch mit ihm zusammen gespielt werden können.

02.2. Auf welcher Seite spiele ich?

Je nachdem zu welchem Volk deine Armee gehört, bist du Teil des Kreuzzugs des Feuers, der Vernichtung oder der Zerstörung. Die unten stehende Liste zeigt dir, zu welchem Team du in Zukunft gehörst.

Kreuzzug des Feuers

Imperiale Armee
Space Marines
Dark Angels
Blood Angels
Space Wolves
Black Templar
Grey Knight
Adeptus Sororitas
Sternenreich der TAU

Kreuzzug der Zerstörung

Chaos Space Marines
Chaosdämonen
Space Orks
Dark Eldar
Eldar
Necrons

Kreuzzug der Vernichtung

Tyraniden

Tipp:

Selbstverständlich dürft ihr auch mit mehr als einer Armee an dem Feldzug teilnehmen, ganz unabhängig davon ob sie zum selber Kreuzzug gehört als die erste oder nicht. Die Regeln sind mit Absicht so ausgelegt, das man keine Truppe zu Hause lassen muss.

03. Anmeldung

Alle oben genannten Informationen müssen vor Beginn eures Feldzuges an die Spielleitung weitergegeben werden. Erst wenn diese dann das „ok“ gibt könnt ihr loslegen!

03.1 Spielleitung

- Michael „Barkash“ Bröer
- Marie Dierkes
- Eike Lampe

03.2 Kontaktmöglichkeiten

- www.jugendecho.de => Warhammer 40K => Kronos-Feldzug
- Facebook => Dämmerheim Starquest (Anmeldung)
- Facebook => Kronos-Feldzug (Spiel)
- E-Mail => Kronos@Barkash.de

04. Wie starte ich?

Nachdem du die Bestätigung der Spielleitung bekommen hast, kannst endlich deine Truppen auf Kronos oder auch einen anderen Planeten des Sonnensystems landen lassen. Hier hast du drei Möglichkeiten:

04.1. Möglichkeit I

Du suchst dir zuerst einen Planeten aus, wo deine Armee landen möchte. Hier darfst du nun drei „freie“ Felder einnehmen, von denen mindestens zwei direkt aneinander angrenzen müssen. Dabei ist zu beachten das du kein „Sonderfeld“ für dich beanspruchen darfst. Die von dir ausgewählten Felder teilst du dann der SL mit.

04.2. Möglichkeit II

Du darfst dir auch zwei aneinander grenzende „freie“ Felder und ein „besetztes“ Feld aussuchen. Dabei gelten dieselben Regeln wie schon unter Möglichkeit I beschrieben, nur das du gleich ein Spiel um das „besetzte“ Feld spielen musst. Verlierst du das Gefecht musst du nun mit zwei Startfeldern leben, gewinnst du, so gehört das umkämpfte Feld dir.

04.3. Möglichkeit III

Solltest du das Pech haben das es keine zwei angrenzenden „freien“ Felder mehr gibt oder kein einziges Feld mehr frei ist, so bleibt dir, unter Berücksichtigung der regeln von Möglichkeit I, nur der Kampf um ein „besetztes“ Feld um für deine Armee einen Brückenkopf zu bilden. Verlierst du dieses Spiel darfst du es jederzeit an einer anderen Stelle wieder versuchen, bis du Erfolg gehabt hast und du normal in die Kampagne einsteigen kannst.

04.4 Kann ich aus der Kampagne ausscheiden?

Nein, es ist nicht möglich aus der Kampagne auszusteigen, wenn man dies nicht möchte. Wer kein Feld mehr sein Eigen nennen kann, hat jederzeit die Möglichkeit auf oben beschriebenen Wege wieder ins Gefecht einzusteigen

Tipp:

Denkt bitte daran, das es nicht möglich ist mit der ersten Eroberung gleich ein „Sonderfeld“ einzunehmen. Zudem dürft ihr nicht zweimal hintereinander dasselbe Feld angreifen!

05. Wie gewinne ich Felder?

Du kannst nur Felder einnehmen die direkt an eines deiner Felder angrenzen oder du bittest maximal einen Verbündeten um „freies Geleit“ durch seine Felder.

05.1. Freie Felder

Als „freies“ Feld zählt jedes Feld auf das noch kein anderer Spieler seine Standarte setzen konnte und das kein „Sonderfeld“ ist.

05.1.1. Möglichkeit I

Wenn du dich mit einem anderen Spieler um ein „freies“ Feld streitest, so müsst ihr darum kämpfen. Der Gewinner des Spiels ist dann der neue Besitzer.

05.1.2. Möglichkeit II

Wenn du ein Feld einnehmen möchtest auf das noch niemand anderes Anspruch erhoben hat, so kannst du dir irgend ein Gegner aus einem der feindlichen Kreuzzüge aussuchen und gegen diesen ein Gefecht führen. Gewinnst du, kannst du dein von dir ausgesuchtes Feld in Besitz nehmen, gewinnt dein Gegner, so darf dieser irgendein „freies“ Feld welches an seine grenzen anschließt in Besitz nehmen. Ist hier aber keines frei und bekommt er auch keine Erlaubnis eines Verbündeten sein Land zu durchqueren, so kann er kein weiteres Feld einnehmen.

05.2. Besetzte Felder

Als ein „besetztes“ Feld zählt jedes Feld auf dem sich eine feindliche oder eine freundliche Standarte befindet.

05.2.1. Vom Feind besetzt

Um ein von einem Feind besetztes Feld einnehmen zu können, muss dieses direkt an eines deiner Felder oder an eines der Felder angrenzen, die deinem Verbündeten gehören dessen „Durchfahrtserlaubnis“ du besitzt. Jede feindliche Armee darf dieses Feld, unabhängig davon ob sie auch der wahre Besitzer sind, verteidigen sofern der wahre Besitzer vorher gefragt worden ist ob er nicht innerhalb von 14 Tagen Zeit für die Verteidigung seines Feldes hat.

05.2.2. Vom Freund besetzt

Manchmal ist es vielleicht nötig auch einer „befreundeten“ Armee ein Feld abzujagen um sich wieder auf dem Planet bewegen zu können. Dies funktioniert nach denselben Regeln wie die Eroberung eines vom Feind besetzten Feldes mit der Ausnahme das hier eine Durchquerung von Verbündeten Feldern, auch wenn eine Erlaubnis vorhanden ist, nicht gestattet ist.

05.2.3. Sonderfelder und letzte Felder

Sogenannte „Sonderfelder“ und auch das jeweils letzte Feld einer Armee auf einem Planeten genießen hier allerdings einen Sonderstatus. Um diese Felder zu erobern muss man auch wirklich den jeweiligen Besitzer schlagen. Stellt sich dieser aber längere Zeit nicht dem Kampf, so kannst du dies der SL melden welche dann im Einzelfall entscheiden wird wie sie mit dem Problem umgehen wird.

06. Wie wechsle ich den Planeten?

Im Laufe der Kampagne kann es aus unterschiedlichen Gründen erforderlich sein, das du den Planeten wechseln möchtest. Solltest du kein Feld mehr besitzen ist dies ja kein Problem aber hier möchte ich dir noch weitere Optionen zum Wechseln des Planeten erläutern.

06.1. Möglichkeit I

Die einfachste Möglichkeit den Planeten zu wechseln bzw. einen weiteren Planeten anzugreifen ist die Benutzung eines Raumhafens (Regeln: siehe Sonderfelder).

06.2. Möglichkeit II

Wenn es dir aber gelingt auf einem Planeten drei angrenzende Felder dein eigen zu nennen, dann darfst du auf einem anderen Planeten eine Schlacht um ein „freies“ aber auch um ein „besetztes“ Feld gegen jeden Spieler eines feindlichen Kreuzzuges spielen. Hier gilt aber auch wieder, es darf kein Sonderfeld sein! Ist der Planet noch nicht von einem Feind erschlossen, so hast du frei Wahl wo du landen möchtest (ja, ohne Gefecht!)

07. Besondere Felder

Die sogenannten „Sonderfelder“ können nur eingenommen werden wenn du ein Feld direkt neben ihnen besitzt und, sollte es unbesetzt sein, du ein Gefecht gegen einen beliebigen Spieler eines feindlichen Kreuzzuges führst. Ist das Feld schon besetzt so musst du den Besitzer selber herausfordern, sollte dieser sich nicht zu geraumer Zeit einem Duell stellen so teile dies bitte der SL mit, damit diese im Einzelfall entscheiden kann wie weiter vorgegangen werden soll.

07.1. Raumhafen

Der Raumhafen ermöglicht es dir nicht nur jederzeit Felder zu attackieren welche nicht direkt an deine angrenzen sondern auch einen Angriff auf jeden Planeten zu führen den du möchtest. Letzteres geht aber nur, wenn du auf diesen Planeten noch keine Standarte besitzt, hast du dort erstmal ein Feld eingenommen musst du hier wieder einen Raumhafen einnehmen um überall zuschlagen zu können.



07.2 Schildgenerator

Bist du im Besitz eines Schildgenerators, so dürfen alle deiner angrenzenden Felder nicht von anderen Spielern verteidigt werden. Dies obliegt allein dir. Außerdem müssen diese Felder von angrenzenden Feldern attackiert werden und können nicht mithilfe eines Raumhafens angegriffen werden.



07.3. Maschinenfabrik

Bist du im Besitz der Maschinenfabrik, darfst du immer eine Unterstützungsauswahl mehr als erlaubt in deine Liste aufnehmen, sie kostet dich aber noch immer die volle Punktzahl.



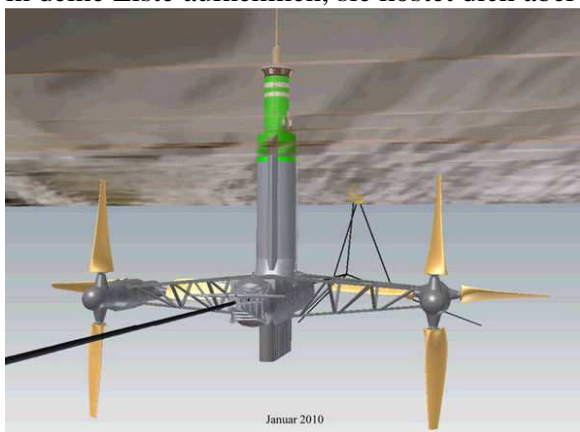
07.4. Festung

Bist du im Besitz der Festung, darfst du zusätzlich zu deiner normalen Liste eine Bastion, für die du keine Punkte ausgeben musst, mit ins Gefecht nehmen. Bist du nicht im Besitz einer Bastion oder etwas Ähnlichem, kannst du diesen Vorteil leider nicht nutzen.



07.5. Energiegenerator

Bist du im Besitz eines Energiegenerators, darfst du immer eine Sturmauswahl mehr als erlaubt in deine Liste aufnehmen, sie kostet dich aber noch immer die volle Punktzahl.



07.6. Satellitenanlage

Solltest du im Besitz einer Satellitenanlage sein, so verbessern sich deine Reservwürfe um +1 wenn du dies möchtest. Du musst aber vor Beginn des Spiels ansagen ob du sie nutzen möchtest oder nicht.



07.7. Spionageakademie

Solltest du im Besitz einer Spionageakademie sein, so stiehst du schon die Initiative bei einem Würfelwurf von 5+. Du musst aber vor Beginn des Spiels ansagen ob du sie nutzen möchtest oder nicht.



07.8. Militärakademie

Bist du im Besitz der Militärakademie, darfst du immer eine Eliteauswahl mehr als erlaubt in deine Liste aufnehmen, sie kostet dich aber noch immer die volle Punktzahl.



07.9. Makropole

Die Makropole ist das mächtigste Feld im Spiel und gibt dir alle Vorteile die dir auch die anderen Felder bringen würden. Du darfst aber immer nur eine ihrer Fähigkeiten pro Spiel verwenden und musst diese auch vor dem Start der Schlacht bekannt geben.



07.10. Sonderregeln

- Es ist grundsätzlich nur möglich aus jeweils einem Sonderfeld Kapital zu schlagen. Der gewünschte Vorteil muss vor Spielbeginn dem Gegner mitgeteilt werden.
- Es ist auch möglich einem Waffenbruder sein Sonderfeld zu Verfügung zu stellen, so das dieser Nutzen aus dem entsprechendem Vorteil ziehen kann.
- Besondere Vorteile welche von einer Makropole verliehen werden können nicht von Waffenbrüdern verwendet werden!

08. Spieltechnik

Hier erfährst du alles was du noch wissen musst um deine Schlachten auch umsetzen zu können.

08.1. Spielregeln für Gefechte

- Mindestpunktzahl 1000 Punkte, Maximalpunktzahl ist unbegrenzt.
- Es gilt in jedem Spiel die im Regelwerk befindliche Verbündetentabelle.
- Es muss immer der Kriegsherr oder einer seiner Unteroffiziere (bis 2500 Punkte möglich) an der Schlacht teilnehmen.
- Es kann nur gespielt werden, wenn die SL das Gefecht vorher abgesegnet hat.

08.2. Apokalypseschlachten

- Mindestzahl an Spielern ist zwei je Seite.
- Es gilt in jedem Spiel die im Regelwerk befindliche Verbündetentabelle.
- Jeder Spieler muss mindestens 3000 Punkte stellen.
- Für jeweils 5000 angebrochene Punkte wird um ein Feld gekämpft.

08.3. Teamspiele

- Maximal 2 gegen 2 Spieler.
- Jeder Spieler benötigt mindestens 1500 Punkte
- Es wird immer um zwei Felder gekämpft.
- Es gilt in jedem Spiel die im Regelwerk befindliche Verbündetentabelle.

08.4. Spielfelder

Die Spielplatten sollten nach Möglichkeit den Beschreibungen des umkämpften Feldes angepasst werden. Wenn kein entsprechendes Material vorhanden ist, kann man entweder etwas improvisieren, die SL fragen oder, im Notfall, auch von der Beschreibung abweichen. Grundsätzlich gilt, je schöner und origineller das Schlachtfeld aufgebaut ist, umso größer ist nachher die Freude beim spielen.

09. Daten an die SL

Folgende Daten müssen vor einem Spiel an die SL weitergegeben und bestätigt werden:

- Name der beteiligten Armeen.
- Vollständige Armeelisten
- Name der Spieler
- Koordinaten der umkämpften Felder
- Eventuelle Erlaubnis von verbündeten Spielern ihre Felder zu überqueren oder eine Sonderfähigkeit zu verwenden (Bitte genau angeben welche du benutzen möchtest)

Tipp:

Bitte gebt eure Daten so früh wie möglich bei der SL ab damit ihr, wenn ihr euch zum zocken trefft, auch schon die Bestätigung der SL habt.