BADAB

MAHLSTROM KOMPLEX

Kampf um Hyra

DAS HIER IST KEINE OFFIZIELLE GAMES WORKSHOP PUBLIKATION!

Zum Spielen benötigt man eine Ausgabe des Kill Team Grundregelwerks und das inoffizielle Kill Team: Badab War Unofficial Mod Regelwerk von OSS aka @twothinquotes

Danksagung

Dieses Kampagnen Booklet widmen wir unserer tollen Zuhörerschaft, der großartigen Badab Community auf und abseits von Social Media, sowie Rick Priestly und Alan Bligh.

Urheberrecht

GW, Games Workshop, Citadel, Black Library, Forge World, Warhammer, the Twin-tailed Comet Logo, Warhammer 40.000, the "Aquila" Double-headed Eagle logo, Space Marine, 40K, 40.000, Warhammer Age Of Sigmar, Battletome, Stormcast Eternals, White Dwarf, Blood Bowl, Necromunda, Space Hulk, Battlefleet Gothic, Dreadfleet, Mordheim, Mortheim, Inquisitor, Warmaster, Epic, Gorkamorka und alle damit in Verbindung zu bringenden Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Rassen, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und sind entweder Trademark oder Registered Trademark und/oder unterliegen dem Copyright von Games Workshop Limited. Alle Rechte Vorbehalten.

Bei dieser Publikation handelt es sich um ein Fan-Made Kampagnen Booklet, welches rein zum privaten Gebrauch produziert und ohne jeglichen Gewinn heraus gegeben wird.

Handel mit und Verkauf von diesem Kampagnen Booklet ist untersagt.

Vorwort

Beim Imperator Nichts Neues präsentiert:
Unser aller erstes Kampagnen Heft aller Zeiten!

Wenn du diese Zeilen liest hälst du tatsächlich ein Kampagnen Booklet in den Händen, welches wird extra für ein Badab Mahlstrom Komplex Event im September 2023 in Kölnnerarbeitet, geschrieben und designt haben!

Ein riesen Dank geht natürlich an unsere Hosts von Magabotato, welche uns immer jeden Schabernack haben durchgehen lassen und dieses Booklet als Download auf ihrer Homepage anbieten.

Das Kampagnen Booklet "Kampf um Hyra" soll ein kleiner Leitfaden sein, wie ihr Kämpfe während des legendären Badab-Konflikts im fiktiven Warhammer 40.000 Universums spielst, bei dem ihr ergründet, welche Geheim-operationen und Scharmützel letztendlich zur Entscheidung auf der, von uns erdachten, Welt Hyra geführt hat.

Es ist weniger ein komplett durchgestaffeltes Kampagnenbuch, sondern eher eine Art Denkanstoß in Richtung narratives Kampagnenspiel mit fantastisch gebaut und bemalten Kill Teams und dem großartigen Kill Team: Badab War Unofficial Mod von Oss.

Auf den folgenden Seiten findet ihr ein Haufen Story zu unserem Kriegsschauplatz im Endymion Cluster, Missionssonderregeln unter anderem für die tödlichen Dschungel von Hyra oder den Rostmond Corrosia, massig Miniaturen Fotos von uns und der verehrten Zuhörerschaft, sowie tolle Artworks aus der Feder unseres lieben Dennis´.

Nun genug der einleitenden Worte.

Viel Spaß mit diesem kleinen Heftchen!

Für den Tyrannen von Badab.

Über uns:

Wir sind: Santa, Dennis, Grabowski, Andy und Niko.
Wir sind das "Beim Imperator Nichts Neues" Podcast-Team.

Wir betreiben seit 2021 einen Non-Profit DIY Warhammer 40.000 Lore Podcast.

Zwischen lockeren Gesprächen über das Hobby und die grimm düstere Welt des 41. Jahrtausends steht bei uns aufjedenfall das gemeinsame erleben des Hobbys und der Spaß im Vordergrund, weg vom kompetetiven Regel-hammer, hin zu mehr narrativem Gesellschaftsabend!

BADAB

MAHLSTROM KOMPLEX

Inhaltsverzeichnis

0 - Disclaimer
1 - Vorwort
2 - Inhaltsverzeichnis

3 - Kampf um Hyra - Die Geschichte
5 - Großoffensive
6 - Salamander im Bayou
7 - Der Roststern

8 - Kampf um Hyra - Kampagnenregeln
9 - Kampagneneffekte
10 - Kampagnenkarte
13 - Kill Zone: Grüne Hölle
14 - Kill Zone: Corossia
16 - Szenario 1 - Welle 1 + Szenario 2 - Welle 2
17 - Szenario 3 - Sabotage
18 - Szenario 4 - Entscheidung auf Hyra

19 - ´EAVY BADAB

KAMPF UM HYRA

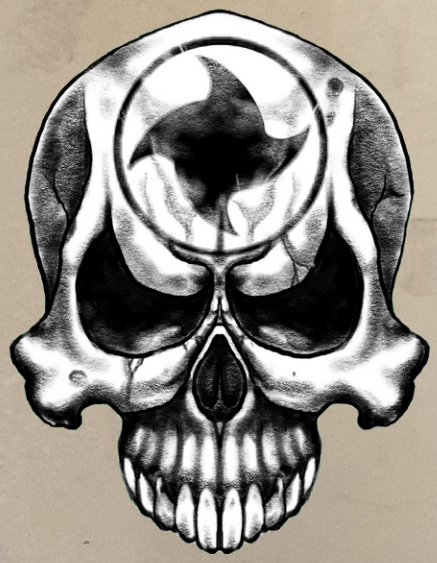
NARRATIV

~908.M41
Hyra - Todeswelt/Makropolwelt

Hyra liegt im nördlichen Teil des Endymion Clusters zwischen Tranquility und Kharab und ist eine kleine von Dschungeln und Ozeanen überwucherte Todeswelt.

Den sich aggressiv regenerierenden Dschungeln trotzen die drei Makropolen: Hyratopolis, Pitschu und Caipira, welche sich wie von Göttern geschaffene Stalagmiten durch die schwüle Atmosphäre von Hyra schrauben.

Die beiden kleineren Makropolen Pitschu und Caipira sind durch uralte Tunnel mit der Hauptmakropole Hyratopolis verbunden, welche als Reise- und Versorgungsnetzwerk dienen um den tödlichen Dschungel zu umgehen.



Ergänzend ist zu erwähnen, dass der künstliche Mond „Corosia“ den Planeten umkreist und per Hyperlift mit der Spitze von der Relaisstation „Tlalocan“ verbunden ist.

Tlalocan ist für die planetare und Corosia für die interplanetare Kommunikation verantwortlich.

Corosia wird von den Bewohnern von Hyra auch „Der Roststern“ genannt, da sich die Kommunikationsstation im Mondkern befindet und dessen Oberfläche dicht von Ruinen verfallener und vergessener Technologie übersät ist und rostig Rot am Himmel über dem Planeten leuchtet.

Kampf Um Hyra

Großoffensive

Während überall in der Mahlstrom Zone die blutigen Gefechte des Badab Konflikts geführt werden, ist Hyra eine von vielen Welten die brennt.

Eine Großoffensive aus dem Imperium loyalen Verbänden von Star Phantoms, Howling Griffons und Sons Of Medusa kämpfen in den verrauchten Straßenschluchten Hydratopolis bis in die tiefen Dschungel außerhalb der Makropole um die Vorherschaft der Welt.

Ihnen gegenüber stehen die Truppen des Tyrannen in Form einer Kompanie der Lamenters, massive Truppenverbände der Astral Claws, sowie unzähligen Regimentern der hyralischen Tyrants Legion.

Letzere lies Huron mit einer Gleichgültigkeit in den Fleischwolf marschiere, die ihres gleichen suchte.

@disciple_of_tizca

@77th_terrorfels

Entscheidung in den Schatten

Doch während sich in großen und kleineren Schlachten die Astartes Orden brutale Gefechte lieferte, fiel die Entscheidung über das Schicksal von Hyra durch kleine Einsatzteams.

Elitetruppen, welche durch Attentats und Sabotage Missionen das Zünglein an der Waage des Krieges waren.

Der Melterbombe an der Promethium Pipeline.

Die Klinge an einer Kehle.

Der Krieger, der sich mit gezogener Boltpistole aus dem Morast erhebt.

Das Kill Team im Herzen der feindlichen Kommandozentrale.

NECRO.COGNITION CORTICAL TRANSCRIPT
~908.M41 +++Sector 138/23//HYRAPRIMARIS

Bruder Cassus S´var, Veteran der geschmolzenen Bruderschaft, Sergeant des 4. Taktischen Trupps, 2. Kompanie der Salamanders, schlich durch den Bayou, irgendwo in den tiefen Dschungeln von Hyra. Seine Rüstung hatte die Farbe von gebrochenen Smaragd und verschmolz mit dem tiefen Grün der Urwälder welche die Böschung einrahmten.

„Ziel-Koordinaten liegen zwei Meilen den Fluss hinunter. Treffpunkt mit Aufklärungstrupp der Raptors befindet sich auf halber Strecke am Rande einer pre-imperialen Tempelanlage.“, rauschte es durch Cassus Vox. „Wir schließen in vier Minuten zu dir auf, S´var.“ Zwei Wochen arbeiteten sich die Salamanders schon zu Fuß durch den Dschungel um unentdeckt bis hinter die feindlichen Linie vorzurücken, während heftige Schlachten nicht mal einen Tagesmarsch von ihrer jetzigen Position stattfanden.

Bis auf zwei versprengte Patroulien der Sezessionisten sind sie bisher auf keinen Widerstand getroffen und ihr eigentliches Ziel eine Landezone für die zweite Welle von Einsatzteams am Rande eines Versorgungslagers der Astral Claws zu sichern, war schon in greifbarer Nähe, als plötzlich brüllende Boltersalven die knorrigen Bäume um den Salamander zerfetzten und das Wasser in schäumenden Geysiren in die Luft schleuderten.

Blitzschnell sprintete Cassus auf die Böschung zu. Mit einem gewaltigen Satz sprang er aus dem Morast an Land und rollte sich hinter einen umgestürzten Mammutbaum in Deckung. Boltgeschosse prassselten um ihn herum in das Holz und erfüllten die schwüle Luft mit einem Crescendo, welches dutzende Waldbewohner aus ihren Nestern und Höhlen trieb.

Cassus spähte aus seiner Deckung und erblickte den Schützen. Ein Riese in einer metallisch blauen Rüstung, behangen mit den Schädeln erschlagener Feinde, welche rhythmisch bei jedem Schritt auf das Keramit schlugen, stapfte zielsicher über eine Lichtung auf Cassus Position zu und feuerte methodisch seine Boltpistole in seine Richtung ab, während seine freie Hand in kurzen Abständen eine brutale Kettenaxt aufheulen ließ.

„Executioner!“, keuchte Cassus während er sich hinter dem Baumstamm zusammen kauerte. Seine Überraschung über die Anwesenheit der Henker auf Hyra wich schnell pragmatischer Entschlossenheit, als der feindliche Kriegern, seine leere Boltpistole zurück ins Halfter gleiten ließ und mit zweihändig geführter Kettenaxt über die Deckung sprang.

Mit feurigem Brüllen, wie das eines der uralten Monster aus den Legenden Nocturns, erwachte Cassus Flammenpistole zum Leben und hüllte den Angreifer in eine Flutwelle aus brennenden Promethium.

Der Executioner brüllten einen unverständlichen Fluch und schleuderte seine nun brennende Kettenaxt auf den Salamander welcher immer noch mit dem Rücken an den Baumstamm gelehnt im Unterholz lag.

In letzter Sekunde schwang sich Cassus aus der Wurfbahn und die Axt zerschmetterte heulend das Holz neben ihm. Der Motor hinter dem kreischenden Axtblatt spuckte kochendes Öl und blaue Rauchschwaden in alle Richtungen während sich die Waffe tief in den morschen Stamm fraß.

Cassus wollte sich gerade aufrichten als ihn schon ein brennender Panzerhandschuh an der Halsberge packte und ihn in die Luft hob. Eine grollende Stimme dröhnte aus dem Mundgitter des rauchenden MK5 Helms des Angreifers:
„Dein Schädel gehört□“, brachte er noch heraus, bevor der Kopf des Executioners in einer dampfenden Wolke aus Keramitsplittern, Schädelfragmenten und Blut verschwand.

Krachend stürzten zwei Space Marines in das weiche Unterholz. Einer kopflos und in verbranntes Blau gehüllt, der andere bespritzt mit Hirnmasse und in sattem Grün.

„Hier Scout Sergeant Techim, Bravo-Team. Abschuss bestätigt!“, voxte eine rauchig ruhige Stimme im Helm des Salamanders. Eine Grüne Rune in Form eines Raptor Imperialis indentifizierte seinen Retter.

+++ENDE DER TRANSKRIPTION

Magos Ahrens

Corossia oder auch „Der Roststern, wie er im Volksmund von Hyra genannt wird, ist ein per Powerlift mit dem Planeten verbundenen Satelit, welcher im niedirgen Orbit um die Dschungelwelt kreist.

Seine Ursprünge sind von Mysterien verschleiert und es gibt keine Aufzeichnungen über seine Entstehung, es ist nur sicher, dass diese nicht natürlich ist.
Seine rostrote Oberfläche ist von den verwitterten Ruinen Äonen alter Archeotech Übersät und nur wenige Eingänge führen in die Katakomben des künstlichen Mondes.

In 991.M35 machte sich Magos Ahrens Kupernikus, erwählter und ölgesalbter des Mechanicus, daran einen gewaltigen Hochgeschwindigkeits-Aufzug und Versorgungsleitungen als Verbindung zwischen der Planeten Oberfläche von Hyra und Corossia zu errichten. Während sein Gefolge und tausende Arbeiter und Abhumane Sklaven mit dem Bau seines mega Projektes beschäftigt waren, amchte sich der Magos daran die Oberfläche Corossias und vorallem seine Katakomben zu erforschen. Er koppelte Maschinen des Mars mit der arkanen Technologie des Satelliten und stellte fest, dass irgendetwas im Kern des Mondes eine autonome Energiequelle und die perfekte Basis für einen Relaisverstärker darstellte. Er begab sich zur mysteriösen Energiequelle, koppelte diese mit seiner Mechanicus-Technik und verwandelte den gesamten Mond in die sogenannte „Ahrens-Maschine“.

Seit dem fungiert der Mond als interplanetare Sendestation von Hyra, welche von der Tlalocan-Station auf der Planeten Oberfläche angesteuert wird.
Nach Inbetriebnahme der Ahrens-Maschine wurde der Magos nie wieder gesehen und auch sein Power-Lift wurde nie wieder genutzt, da Magos Ahrens ein Verbot verhängte und ihn von Corossia aus blockierte.
Was aus dem Magos wurde, ist nicht bekannt. Doch solange die Ahrens-Maschine ihren Dienst erfüllt wird sich wohl auch niemand auf seine Spuren begeben... oder?

Letzte gesicherte Voxübertragung zwischen der Tlalocan-Station und dem Magos Ahrens Kupernikus:
4 001 001.M36

„Ahrens Maschine hochgefahren und Energiezufuhr stabil. Signal in die Leere im sehr guten Bereich. Power-Lift wird für Extraktion ihrer gesegneten Exzellenz gestartet. Warte auf Freigabe-Bestätigung und Entriegelung durch den Magos.“

„Ich bedaure euch Enttäuschen zu +++1010001+++ müssen, der Lift bleibt +++000110101+++ außer Betrieb und ich werde auch nicht extrahiert. Ich bin vollkommen und +++101110110+++ werde mich nicht mehr ++110001+++ mit fleischlichen Dienern des Omnisiahs umgeben. +++11111001010101+++ ICH BIN DIE AHRENS-MASCHINE!!!“

ENDE DER ÜBERTRAGUNG

KAMPF UM HYRA

KAMPAGNEN REGELN

Kampagneneffekte

Um den Kampagneneffekt eines Szenarios zu bestimmen und den Sieger zu ermitteln, werden die Siege der Loyalisten und Sezessionisten des gespielten Szenarios verglichen. Bei einem Unentschieden tritt kein Effekt in Kraft.

Szenario 1 - Welle 1

Die ersten vier Spieler beider Seiten, treten in 1on1 Matches gegeneinander an.
(d.h. Vier Spiele finden parallel zueinander statt)

Siegeffekt: Siegreiche Seite bekommnt in "Szenario 2 - Welle 2" in Runde 1 direkt die Initiative und darf über die Rolle des Agreifers bzw. Verteidigers entscheiden.

Szenario 2 - Welle 2

Die verbleibenden vier Spieler beider Seiten, treten in 1on1 Matches gegeneinander an.
(d.h. Vier Spiele finden parallel zueinander statt)

Siegeffekt Loyalisten: Bei einem Sieg der Loyalisten erhalten diese detaillierte Aufklärungsinformation über das Gelände und dürfen in "Szenario 3 - Sabotage" nach Beendigung der Aufstellungsphase beider Seiten ein Geländestück, welches sich vollständig außerhalb der Aufstellungszonen befindet, umsetzen oder entfernen.

Siegeffekt Sezessionisten: Bei einem Sieg der Sezessionisten bekommen diese ein besseres Gefühl für die Vorangehensweise der Loyalisten. In "Szenario 3 - Sabotage" bekommen sie einen gratis "Re-Roll".

Szenario 3 - Sabotage

In vier parallel stattfindenden Spielen treten die Spieler in 2on2 Matches gegeneinander an.

Paarungen werden entweder von den Teams der Loyalisten bzw. Sezessionisten bestimmt oder von der Spielleitung.

Siegeffekt: Die siegreiche Seite bekommt für jeden Spieler in "Szenario 4 - Entscheidung" zwei zusätzliche Ausrüstungspunkte, über welche dieser frei verfügen kann.

Szenaraio 4 - Entscheidung

Die vier besten Spieler beider Seiten, gezählt werden voran gegangene Siege in dieser Kampagne, treten in einem großen 4on4 Entscheidungsmatch gegeneinander an um über das Schicksal von Hyra zu bestimmen.

Kampagnenkarte

Die Kampagnenkarte dient dem greifbaren Veranschaulichen der Situation auf Hyra rund um die Hauptmakropole Hyratopolis. Sie ist definitv kein Muss beim narrativen Kampagnenspiel, aber ganz sicher ein tolles Feature um die Kämpfe glaubhafter zu gestalten.

Terrain

Die Sektorbeschreibungen auf der vorherigen Seite dienen der Kategorisierung des zu verwendenden Terrains bei Spielen im jeweiligen Sektor. Bei einem Sektorfeld mit vielen grünen Baumkronen nutzen wir z.B. das Schlagwort "Dschungel" und bauen ein entsprechendes Spielfeld mit Urwald Terrain auf und nutzen die Regeln für "Kill Zone: Grüne Hölle" von Seite 11.

Bei Sektoren mit dem Schlagwort "Urban/Dschungel" stellen wir ein vom Dschungel überwuchertes Stadtareal oder vielleicht Dschungelruinen dar.

Wie immer sind dies nur Leitfäden und keine Vorschriften um eure Kämpfe auf Hyra auszugestalten.

Kampagnenmarker

Zu Beginn der Kampagne setzen die vier Sezessionisten Spieler, welche in Welle 1 kämpfen einen Ihrer Kampagnenmarker auf eines der äußeren Hexagon Felder am Rande der Kampagnenkarte und markieren so den Sektor, welchen sie für ihre Landung ausgewählt haben.

Dann setzten die vier Spieler der Sezessionisten aus Welle 1 ihren Marker auf den jeweiligen Sektor um diesen vor den Loyalisten zu verteidigen.

Sobald das Spiel beendet ist, entfern alle Spieler, die keinen Sieg erringen konnten ihren Marker wieder von der Kampagnenkarte und überlassen den seigenden Teams das Hexagonfeld.

Die loyalen Spieler von Welle 2 dürfen wieder ihiren Marken auf alle äußeren Hexagonfelder der Kampagnenkarte platzieren und zuätzlich noch auf alle Felder, welche an eines von Welle 1 gewonnenen Hexagonfeld angrenzen.

Danach platzieren die vier Spieler der Sezessionisten aus Welle 2 ihre Marker auf den zu verteidigenden Feldern der Welle 2 und fechten die jeweiligen Szenarien aus.

In den darauf folgenden Runden, darf immer die im voran gegangenen Szenario siegreiche Partei den Sektor für den nächsten Schlagabtausch frei bestimmen.

Kill Zone: "Grüne Hölle"

Geländesonderregeln für Dschungelterrain

Die Dschungel von Hyra trotzen nur so vor unwirtlichen Orten und dichtbewachsenen Flächen, welche nur selten eine freie Schußbahn gewährleisten.
In den folgenden Zeilen erläutern wir ein paar extra Regeln um Kämpfe in dampfenden Dschungeln von Catachan bis Hyra besser mit euren Kill Teams erleben zu können!

@77th_terrorfels

Dichter Bewuchs

Wir verweisen im folgenden Artikel des öfteren auf den "Dschungel". Mit dieser Begrifflichkeit beziehen wir uns auf ein einzelnes Dschungel-Geländestück. Baserand dieses Geländestück definiert Anfang bzw. Ende des "Dschungels".

Ein Dschungel gilt immer als Sichtblocker und ein Modell gilt, sofern es nur teilweise zu sehen ist, als in Deckung wie im Kill Team: Grundregelwerk auf Seite 70 beschrieben.(Abb.1)

Sobald man sich in einem Dschungel befindet kann man heraus feuern und bekommt selbst einen Bonus für Deckung, wenn man als Ziel für eine Fernkampfattacke ausgewählt wird.(Abb.2)

Sollten sich beide Kämpfer im Dschungel befinden entfällt der Deckungsbonus, sollte sich der Schütze im selben Dschungel wie das ausgewählte Ziel befinden.(Abb.3)

Von einem Aussichtspunkt aus, entfällt ebenfalls der Deckungsbonus für sich im Dschungel befindenden Ziele wie auf Seite 72 im Kill Team: Grundregelwerk beschrieben.(Abb.4)

Zerstörbare Überwege

Brücken lassen sich zerstören, wie auf Seite 20 im Kill Team: Badab War Kompendium beschrieben ist.

Bewegen durch den Bayou

Wenn ein Modell seine Bewegung im Morast des Bayous BEGINNT, reduziere die Bewegungsreichweite um ●.

Ein Carcharadon ist im trägen Bayou einer Boltersalve zum Opfer gefallen @77_terrorfels

Kill Zone: "Corossia"

Geländesonderregeln für Einsätze auf dem Roststern

Egal ob auf der von Archeotech Ruinen übersäten Oberfläche oder den uralten Katakomben unter ihr, der Roststern "Corossia" ist eine lebensfeindliche Todesfalle für jeden der sich dorhin wagt.

Privileg der zweiten Landung

Die Ahrens-Maschine erkennt erst mit eingreifen der loyalen Einsatzteams ihre Chance auf Autonomie und senkt die Schilde des Roststerns nach dem Eintreffen der Alpha-Welle.

Gefechte auf der Oberfläche oder in den Katakomben von Corossia dürfen erst ab dem zweiten Szenario geführt werden.

Die Katakomben

In den Katakomben herrscht die Ahrens-Maschine und erschüttert die alten plaststahlverstärkten Gemäuer mit ihrem Zorn.

Solltet ihr einen Kampf in den Katakomben des Roststerns ausfechten, dann würfel zu Beginn jedes Wendepunkts auf folgender Tabelle um einen NUR für den jeweiligen Wendepunkt geltenden Effekt zu bestimmen.

W3	Effekt durch Ahrens-Maschine
1	Gravitationsabfall: Die Bewegung aller Modelle verringert sich um ◯
2	Maschinenbeben: Alle Modelle werden um eine Distanz von 1x ◯ in eine durch einen Abweichungswürfel bestimmte Richtung bewegt. Alle Effekte welche dadurch entstehen, wie z.B.: Fallschaden, werden normal abgehandelt.
3	Laserfallen: Alle Modelle, außer Robotlings, erleiden W3 Beschussattacken mit einem Schadenswert von 2, gegen welche sie sich normal verteidigen dürfen.

Lamenters durchsuchen die Katakomben @77the_terrorfels

Die Rostwächter

Überall auf und in Corossia wandeln die Robotlings und patroulieren die feuchten Gänge und rostigen Stege des Satelliten.

Nachdem beide Partein ihre Kill Teams am Anfang des Gefechts aufgestellt haben, platziere W3 Robotlings außerhalb der Aufstellungszonen der Spieler im Niemandsland.

Eine dritte Partein kontrolliert die Robotlings und macht jagt auf die Spieler.

Der Befehlshaber der Robotlings kann keine Siegespunkte erringen.

Pro ausgeschalteten Robotling bekommt der Spieler dessen Operative den Robotling eliminiert hat einen Siegespunkt.

Robotlings müssen immer das am nächsten stehende für sie sichtbare Modell angreifen.

Robotlings

Uralte Archeotech Konstrukte mit unbekanntem Ursprung schleichen durch die Ruinen und Katakomben von Corossia.
Sie scheinen Wartungsarbeiten auszuführen und die Ahrens-Maschine vor allen Eindringlingen mit tödlicher Gewalt zu schützen

B	APG	GA
3	2	1

V	RW	LP
3	3+	11

NAME	A	BF/KG	SW	SR
Archeotech Schnellfeuer Laser	6	4+	2/4	
Hydraulikpresse	1	3+	5/6	Brutal

Fähigkeiten

Ich komme wieder:
Der Robotling ignoriert Verwundungen auf einer 6+

SZENARIO 1 - WELLE 1

Die Alpha Welle der Einsatzteams der Loyalisten landet auf Hyra um einen Brückenkopf zu sichern und der Bravo Welle den Weg zu ebnen.

In Szenario Eins spielen vier der acht Spieler beider Seiten in 1 gegen 1 Matches ein zufällig bestimmtes Kill Team Szenario wie auf Seite 119 des Kill Team: Grundregelwerks beschrieben.

Wenn alle vier Spiele von Welle 1 abgeschlossen sind werden die Marker auf der Kampagnenkarte entsprechend gesetzt und ermittelt ob die Sezessionisten oder die Loyalisten diese Runde gewonnen haben und der entsprechende Effekt, wie auf Seite 9 beschrieben, für Szneario 2 angewandt.

Anmerkung von Andy
Überlegt euch für das zufällig bestimmte Szenario am besten selbst eine spannende Geschichte.

Die Sezessionisten könnten zum Beispiel Terminals auf einer Landeplattform vor Schrottcodeangriffen der Loyalisten schützen oder die Sezessionisten versuchen ein Teleportrelais der Loyalisten zu zerstören.

Lasst eurer Fantasie einfach freien Lauf und habt tolle narrative Spiele!

SZENARIO 2 - WELLE 2

Die Bravo Welle landet unter den von den Alpha Teams geschaffenen Gegebenheiten auf Hyra um in die Gefechte einzugreifen.

Es werden die entsprechenden Effekte, wie auf Seite 9 beschrieben, auf die Spiele der Welle 2 angewandt.

In Szenario Zwei spielen die restlichen vier der acht Spieler beider Seiten in 1 gegen 1 Matches ein zufällig bestimmtes Kill Team Szenario wie auf Seite 119 des Kill Team: Grundregelwerks beschrieben.

Wenn alle vier Spiele von Welle 2 abgeschlossen sind werden die Marker auf der Kampagnenkarte entsprechend gesetzt und ermittelt ob die Sezessionisten oder die Loyalisten diese Runde gewonnen haben und der entsprechende Effekt, wie auf Seite 9 beschrieben, für Szneario 3 angewandt.

Szenario 3 - Sabotage

Die Loyalisten versuchen wichtige Infra- und Militärstruktur der Sezessionisten auf Hyra zu schwächen um eine entscheidende Bresche in das Herz der feindlichen Verteidigung zu schlagen.

Gespielt wird das Szenario "Kontrolliert die Killzone" auf Seite 86 des Kill Team: Grundregelwerks.

Gespielt wird auf vier Tischen in 2on2 Konstellationen.

Wenn alle vier Spiele von "Sabotage" abgeschlossen sind werden die Marker auf der Kampagnenkarte entsprechend gesetzt und ermittelt ob die Sezessionisten oder die Loyalisten diese Runde gewonnen haben und der entsprechende Effekt, wie auf Seite 9 beschrieben, für Szneario 4 angewandt.

@warpstone_gourmet & Loenneberger

Szenario 4 - Entscheidung

Nach langen und brutalen Kämpfen steht nun das Schicksal von Hyra auf Messersschneide.
Entreißen die Loyalisten den Planeten aus der Klaue des Tyrannen oder müssen sie in blutigen Rückzugsgefechten um ihr Leben kämpfen?

Beteiligte Spieler

Die vier Spieler mit den meisten Siegen auf Seiten der Loyalisten treten gegen die vier Spieler mit den meisten Siegen auf Seiten der Sezessionisten an.

Aufstellungszone

Die Spieler einigen sich auf zwei voneinander gegenüberliegende Spielfeldkanten für die Aufstellungszonen. Die Aufstellungszone ragt von der bestimmten Spielfeldkante in das Spielfeld hinein.

Jeweils ein ausgewählter Spieler beider Seiten wird für den Roll-Off bestimmt.

Anders als bei voran gegangenen Spielen mit mehr als zwei Spielern wird nicht die Reihenfolge der einzelnen Spieler per Roll-Off bestimmt, sondern die Reihenfolge der Teams. So aktivieren immer alle Spieler einer Partei jeweils einen Operative und geben dann erst an die gegnerische Partei ab. Dies ermöglicht besonders im ersten Wendepunkt einen schnelleren Spielfluss durch gleichzeitiges Aktivieren und Bewegen der Modelle.

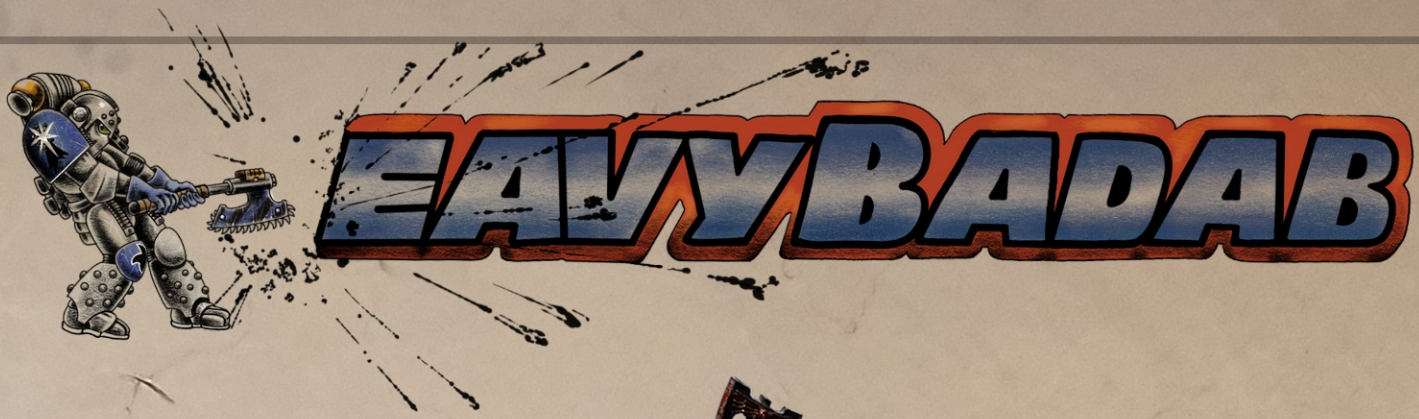
Siegpunkte

Das Ausschalten von Modellen mit 11 oder weniger Lebenspunkten bringt einen Siegespunkt

Das Ausschalten von Modellen mit 12 oder mehr Lebenspunkten bringt zwei Siegespunkte

Das halten des Missionszielmarkers in der Mitte der Killzone bringt, jeweils am Ende eines Wendepunkts, drei Siegespunkte-

Geheimoperationen fallen in diesem Szenario weg.

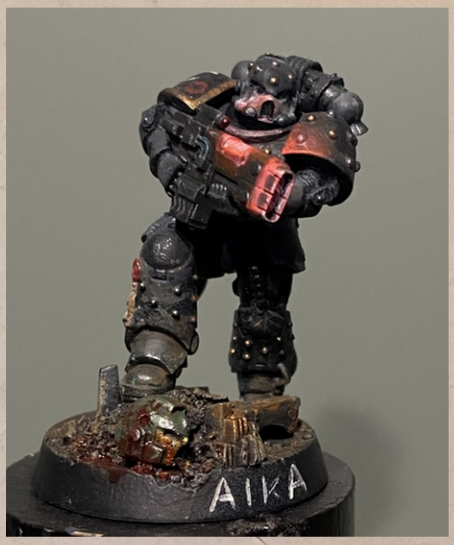


Beim Imperator Nichts Neues präsentiert: `Eavy Badab!

Diese Rubrik dient dem Austellen und Huldigen der wahren Helden von Badab: Der Badab-War Community!

Es gibt nichts besseres als ein Spiel Badab War Kill Team mit toller Story, auf wunderschönem Gelände mit tollen Miniaturen. Ein paar Eindrücke aus dieser Welt seht ihr auf den folgenden Seiten.

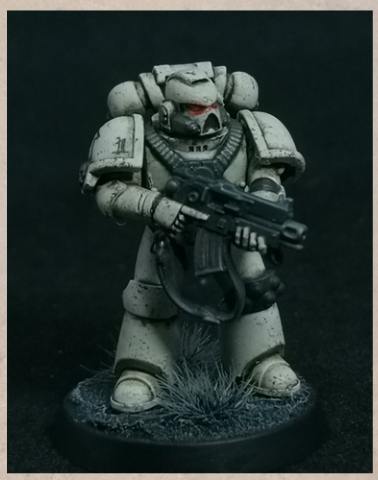
Den Anfang macht Dennis aus unserem Team aka @the_iron_within



André zeigt mit seinen Star Phantoms wie man mit einer limitierten Farbpalette, basierend auf Acrylfarben und Enamel Wash, einen finsteres und bedrohliches Bild erzeugen kann.

Das dunkle Basedesign gibt einen fantastischen Kontrast zu den weißen Rüstungen der Astartes ohne mit grünen Graßbüscheln den Rahmen zu sprengen.

@as.tabletop



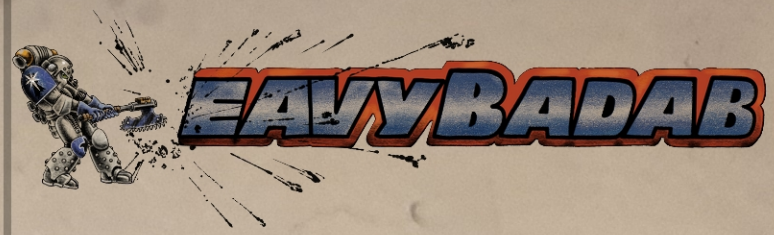
EAVY BADAB

Paul wartet hier im ´Eavy Badab mit einem seiner Kill Teams auf: Red Scorpions.
Verdammt gut in Szene gesetzt, wie alle seine Fotos auf seinem Instagram Account. Ob nun der Sergeant mit Narthecium oder kleine Details wie die korrekten Kniekappen-Markierungen, bei seinen Modellen hat man immer das Gefühl sich Astartes anzugucken, die eine eigene Geschichte zu erzählen haben!

@the.unknown.fear

Michels Executioners sind einfach zu gut um sie auf Fotos richtig einzufangen. Mini Dioramen und genau die brutale Dynamik, welche diese außergewöhnlichen Söhne des Dorns ausmachen.

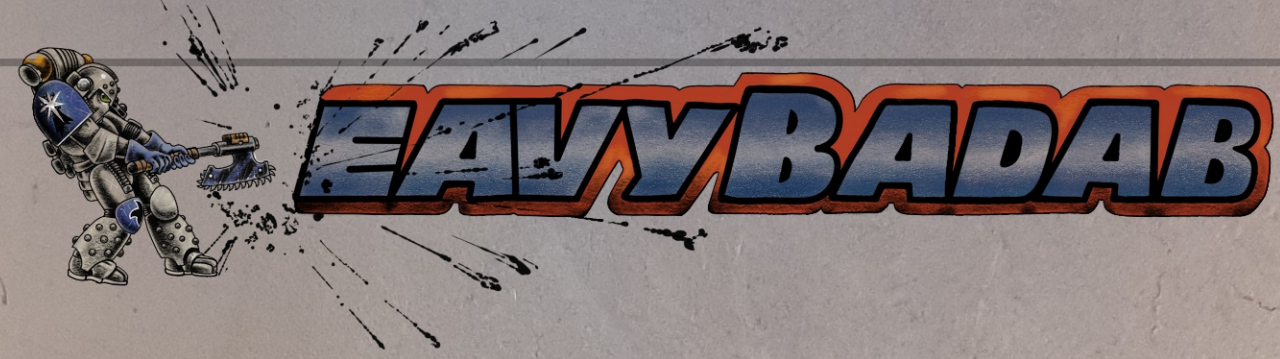
Mit dem Salamander vor dem Breacher Schild dieser Henker will wohl keiner tauschen!



Jeremy zeigt mit seinen Salamanders wie fies diese Menschenfreunde unter den Space Marines aussehen können.

Flammende Schwerter treffen auf wenig überladene Rüstungen garniert von einem durch Öl Wash abgerundetes Farbschema.

@warpstone.gourmet brennt förmlich für die Söhne Vulkans



Ein Kill Team der Salamanders wird von Breachern der Executioners überrascht.

Fire Hawks stellen einem Aufklärungstrupp der Mantis Warriors eine Falle