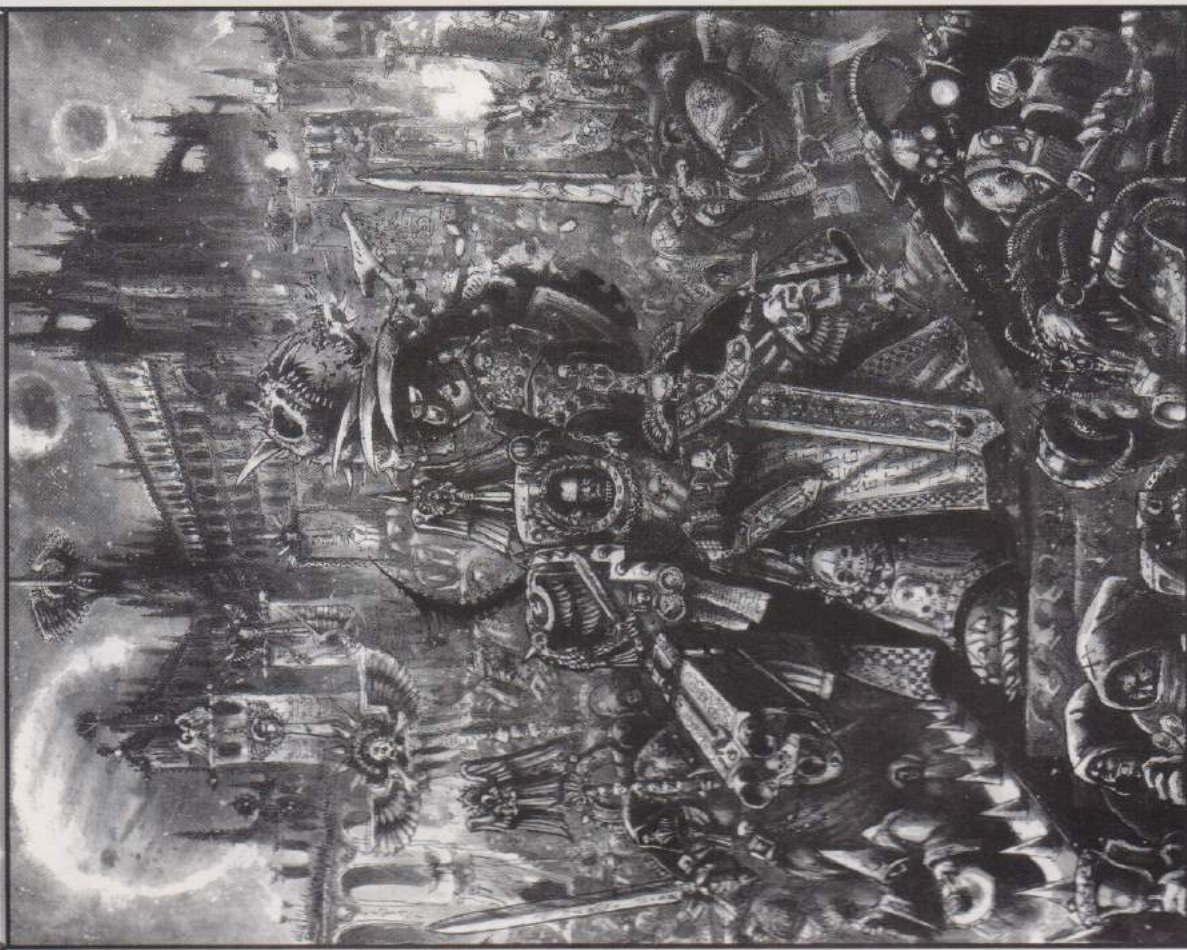


STURM DER RACHE



SPACE MARINE GEFECHTSBRIEFINGS

Szenario 9: KAMPF IM MONDLICHT

Die Armee des Imperiums besteht aus 1500 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeliste des Warhammer 40.000

Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Imperiale Armee (siehe Bemerkungen zur Historie im Regelbuch) Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen.

- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Meister etc. einsetzen – siehe die Sonderregel *Befehlshaber der Armee*
- Du darfst nur einen Scriptor mit einer Psi-Stufe von höchstens 1 einsetzen
- Du darfst nicht mehr als zwei Wahlen aus der Unterstützungssektion treffen
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 10 Punkten erhalten

jedoch zunächst auf ein sichtbares Ziel schießen.

Keine Scheinwerfer: Da die Fahrzeuge ohne Scheinwerfer fahren, um nicht entdeckt zu werden, mußt du jedesmal einen W6 werfen, wenn ein Fahrzeug mit hoher Geschwindigkeit fährt. Bei einer 2-6 darf es sich normal bewegen, bei einer 1 gerät es für diesen Spielzug außer Kontrolle.

Befehlshaber der Armee: Als der Angriff der Orks begann, befand sich Meister Belial im Lager an der Landungszone der Orks. Absolutions-Priester Sarpedon führte die Space Marines als Befehlshaber an. Obwohl du keinen normalen Kommandanten verwenden darfst, kann das Space Marine Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert diese Aufgabe übernehmen, einschließlich aller für einen Kommandanten geltenden Regeln. Wenn mehrere Charaktermodelle über einen gleich hohen Moralwert verfügen, mußt du einen von ihnen als Oberbefehlshaber bestimmen.

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karten *Minenfälle* (muß im ersten Spielzug eingesetzt werden) und *Bombardement*.

Verteidiger des Koos-Kamms: Die Verteidiger des Koos-Kamms werden zu Beginn des Spiels auf dem Tisch aufgestellt und dürfen sich eingraben, wie im *Lagebericht* des Regelbuchs beschrieben

Nachtgefecht: Dieses Gefecht wird bei Nacht geführt (im Licht des Mondes), wodurch die Reichweite jeder Waffe auf 16 Zoll begrenzt ist, unabhängig von allen Angaben im Ausrüstungsbuch (Trefferwurfmodifikationen für kurze und lange Reichweite treffen weiterhin zu). Waffen, die abweichen, können Ziele treffen, die der Schütze nicht sehen kann, er muß

TAKTISCHE TIPS

- Halte eine Bike Schwadron oder einen Sturmtrupp in Reserve, bis du weißt, woher die Orkfahrzeuge kommen
- Versuch, die Orks in einem Gebiet einzuschließen und sie daran zu hindern, deine vergleichsweise kleine Armee zu umzingeln
- Zögere nicht vorwärts zu sprinten – besonders mit Unterstützungstruppen – sie mögen zwar ihre große Reichweite verloren haben, sie können den Orks aber trotzdem sehr schaden
- Wie zu Beginn der Kampagne mußt du auch hier hauptsächlich überleben – maximiere deine Deckung und zögere nicht, dich aus der Schußlinie zu ducken. Letztlich genügt ein einziger Space Marine, um den Kampf um Piscina IV zu gewinnen!

Sturm der Rache™ Space Marine Gefechtsbriefings

PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Citadel, das Citadel Logo, White Dwarf und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Games Workshop, das Games Workshop Logo, Engel des Todes, Ordenspriester, Codex, Unterstützungstrupp, Gretchin, Imperiale Armee, Scriptor, Space Marine, Ork, Ravenwing, Razorback, Rhino, Space Wolves, Sturm der Rache, Terminator, Ultramarines und Wolfslord sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

Alle Illustrationen und Abbildungen in sämtlichen Games Workshop Produkten wurden hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt aller Games Workshop Produkte befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1997. Alle Rechte vorbehalten.

Produktcode: 04 02 01 99 002

Komponentennummer: 04 31 01 99 004

Szenario 1: "WENNE WAT GETAN HAM WILLS..."

Die Armee der Space Marines besteht aus 1500 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeliste des Warhammer 40.000 Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die tatsächlichen Verteidiger waren natürlich Dark Angels! Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen.

- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Meister (oder Captains, Wolflords, etc.) einsetzen – siehe die Sonderregel *Befehlshaber der Armee*
- Du darfst nicht mehr als 25% der Gesamtpunktzahl der Armee für Charaktermodelle einsetzen (statt der üblichen 50%)
- Du darfst nicht mehr als 25% der Gesamtpunktzahl der Armee für Unterstützungstruppen ausgeben (statt der üblichen 50%)
- Du darfst keine Alliierten einsetzen
- Terminatortruppen dürfen nicht aufs Spielfeld teleportiert werden



SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karte *Fehlfunktion*.



Das Kraftwerk: Das Kraftwerk ist für beide Seiten von großer Bedeutung. Aus diesem Grund darf keiner der Spieler das Gebäude selbst attackieren. Zusätzlich dürfen Waffen, deren Treffervirkungen abweichen können, nicht auf Modelle im Umkreis von 12 Zoll um das Gebäude abgefeuert werden, da ein Schuß abweichen und das Gebäude treffen könnte. Fahrzeuge dürfen das Gebäude nicht rammen. Jedes Fahrzeug, das dazu gezwungen ist, kommt 2 Zoll vor dem Gebäude zum Stehen und kippt um (der Fahrer hat noch versucht auszuweichen).

Befehlshaber der Armee: Als der Angriff der Orks begann, befand sich Meister Belial noch an Bord des Dark Angel Schlachtkreuzers *Unbarmherziger Zorn*. Obwohl du keinen normalen Kommandanten verwenden darfst, kann das Space Marine Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert diese Aufgabe übernehmen, einschließlich aller für einen Kommandanten geltenden Regeln. Wenn mehrere Charaktermodelle über einen gleich hohen Moralwert verfügen, mußt du einen von ihnen als Oberbefehlshaber bestimmen.

Zusammengewürfelte Truppe: Die Space Marines, die das Kraftwerk verteidigten, waren eine zusammengewürfelte Truppe aus Einheiten, die sich zufällig gerade in der Gegend befanden.

Um dies darzustellen, mußt du deine Armee auf zufällige Weise in drei Kontingente aufteilen und dann ein Kontingent auswählen, welches das Kraftwerk verteidigt. Dazu würfelst du einen W6 für jedes Charakter-

modell, jeden Trupp, jedes Fahrzeug und jede Unterstützungswaffe.

Bei einer 1-2 kommt die Einheit in Gruppe A, bei einer 3-4 in Gruppe B und bei einer 5-6 in Gruppe C.

Nachdem du die gesamte Armee so aufgeteilt hast, kannst du wählen, welche Gruppe du für dieses Spiel benutzen willst und zu Beginn des Spiels auf dem Tisch aufstellst. Beachte, daß dieses Verfahren dazu führen kann, daß die Armee über eine höhere Anzahl einiger Truppentypen verfügt, als normalerweise erlaubt ist.



TAKTISCHE TIPS

- Es ist schwer, für zufällig ermittelte Armeen zu planen, wähl also eine gute Mischung aus taktischen Trupps und Nahkämpfern
- Viele Space Marines durchschnittlicher Qualität werden dir mehr bringen, als wenige Elitekämpfer
- Ein für den Nahkampf ausgerüstetes Charaktermodell kann sich wenn nötig einen Weg zum Kraftwerk schlagen.
- Dauerfeuer, Dauerfeuer, Dauerfeuer!!
- Konzentrier dich mehr darauf, zu überleben, als Orks auszuschalten. Zögere nicht, dich wenn nötig zurückzuziehen und später erneut anzugreifen. Du brauchst nur einen Space Marine, um das Spiel zu gewinnen!

Szenario 2: DUNKLE KATHEDRALE

Die Armee der Space Marines besteht aus 300 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeleiste des Warhammer 40.000 Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen. Du mußt deine Armee auswählen, bevor du weißt, ob du der Angreifer oder der Verteidiger bist. Beachte, daß das übliche Punktebudget für Charaktermodelle von 50% der Gesamtpunktzahl zutrifft.

- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Meister (oder Captains, Wolflords, etc.) einsetzen
- Scriptoren sind auf eine Psi-Stufe von 1 beschränkt
- Du darfst Space Marine Trupps aus weniger als 10 Modellen verwenden (siehe die Sonderregeln unten)
- Du darfst keine Space Marines auf Bikes, Land Speedern oder mit Sprungmodulen einsetzen
- Du darfst keinerlei Truppentypen aus der Unterstützungssektion verwenden
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 25 Punkten erhalten
- Charaktermodelle dürfen keine zusätzlichen Transportmittel erhalten

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario folgende Karte: Wenn du der Angreifer bist – *Überlebt!* Wenn du der Verteidiger bist – *Minenfälle* (kann erst ausgespielt werden, wenn alle angreifenden Modelle auf dem Tisch sind).

Bis zum bitteren Ende! Deine Männer

werden bis zum Ende kämpfen. Sie sind immun gegen Psychologie und müssen keine Panik-Tests durchführen.

Formation: Die Formationsregeln kommen in diesem Szenario nicht zur Anwendung. Alle Modelle bewegen sich unabhängig.



Verkleinerte Trupps: Wenn du möchtest, kannst du die Größe der von dir gewählten Trupps um eins oder mehr Modelle verkleinern. Jeder Space Marine, den du nicht einsetzt, verringert den Punktwert des Trupps um 30 Punkte, wenn er Servorüstung trägt, und um 70 Punkte, wenn er Terminatorrüstung trägt. Du darfst auch Scouttrupps wählen, wobei jeder nicht verwendete Scout den Punktwert des Trupps um 18 Punkte senkt. Ein Trupp muß mindestens aus einem Modell bestehen.

TAKTISCHE TIPS

- Dies ist ein hartes Feuergefecht auf kurze Distanz. Ein starkes Charaktermodell und einige Sturmtruppen sind am geeignetsten.
- Vergiß nicht, daß Space Marines auch mit ihren Boltpistolen Dauerfeuer abgeben können – auf diese Entfernung und mit der vielen Deckung sind sie wahrscheinlich besser geeignet als Bolter
- Wenn du verteidigst, solltest du die *Minenfälle* im ersten Spielzug ausspielen, wenn die Orks noch dicht zusammengedrängt sind. Wenn du angreifst, solltest du deine Modelle so schnell wie möglich verteilen.

Szenario 3: RÜCKZUG!

Die Armee der Space Marines besteht aus 300 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeleiste des Warhammer 40.000 Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen.

- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen (Sergeant Naaman wurde erst nach seiner geglückten Flucht zu dem beschriebenen besonderen Charaktermodell)
- Du darfst keine Meister etc. einsetzen – siehe die Sonderregel *Befehlshaber der Armee*
- Du darfst nur einen Scriptor mit einer Psi-Stufe von höchstens 1 einsetzen
- Deine Armee darf maximal ein Charaktermodell enthalten
- Du darfst nur Scouttrupps, Taktische Trupps, Bike Schwadronen und Ravenwing Schwadronen einsetzen
- Du darfst keinerlei Truppentypen aus der Unterstützungssektion verwenden
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karte *Bombardement*

Überwältigende Übermacht: Die Space Marines werden sich nicht zurückziehen, solange sie nicht sicher sind, einer überwältigenden Übermacht gegenüberzustehen. Space Marines, welche die Scoutzone betreten haben, dürfen diese erst wieder verlassen, wenn eines der folgenden Ereignisse eintrifft: Die Orks erwürfeln ein Verstärkungskontingent, das schon im Spiel ist, oder Orks auf Wildschweinen oder Bikes oder in Fahrzeugen kommen aufs Feld.

Sobald die Space Marines feststellen, daß sie gegen eine überwältigende Übermacht kämpfen, dürfen sie sich über die westliche Tischkante zurückziehen. Wenn ein Scouttrupp (keine Taktischen Space Marines oder Bikes oder Ravenwing) 50% Verluste erlitten hat (nur ein oder zwei Modelle sind noch übrig), darf er versuchen, sich über die nördliche oder südliche Tischkante zurückzuziehen. Wirf einen W6 für jedes Modell, das sich über die nördliche oder die südliche Tischkante zurückzieht. Bei einer 1-5 wird es von den Orks niedergemacht, bei einer 6 gelangt es zurück zum Koth Kamm, und die Space Marines haben gewonnen.

Befehlshaber der Armee: Als der Angriff der Orks begann, befand sich Meister Belial noch an Bord des Dark Angel Schlachtkreuzers *Unbarmherziger Zorn*. Obwohl du keinen normalen Kommandanten verwenden darfst, kann das Space Marine Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert diese Aufgabe übernehmen, einschließlich aller für einen Kommandanten geltenden Regeln.

TAKTISCHE TIPS

- Halte eine Einheit in der Nähe der östlichen Tischkante, um den Raum einzuschränken, in dem die Orkverstärkungen ankommen können, während du eine andere Einheit bereit zum Rückzug hinten läßt
- Wenn die Zeit kommt auszurechnen, macht es sich vielleicht bezahlt, eine Einheit zu opfern und den Orks in den Weg zu stellen, um etwas Zeit zu gewinnen.
- Spar dir dein Bombardement auf, bis die Zeit zum Ausbruch gekommen ist, und setz es dann gegen die nächsten Verfolger ein
- Laß dich nicht dazu verleiten, über die Seitenkanten zu fliehen, solange es nicht wirklich aussichtslos erscheint, zu gewinnen. Eine eins zu sechs Chance ist nicht gerade groß...

Szenario 4: STELLUNG HALTEN!

Die Armee der Space Marines besteht aus mindestens 1500 Punkten (siehe den *Lagebericht* im Regelbuch für Bemerkungen über die Größe des Spiels). Du mußt diese Punkte in gleiche Hälften teilen und dann zwei Armeen aufstellen, die du aus der Space Marine Armeeliste des Warhammer 40.000 Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir für jede Armee zur Verfügung stehenden Truppen.



• Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen

• Du darfst keine Meister etc. einsetzen – siehe die Sonderregel *Befehlshaber der Armee*

• Du darfst nur einen Scriptor mit einer Psi-Stufe von höchstens 1 einsetzen

• Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten.

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignoriere die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die folgenden Karten: *Flankenbewegung* (kann auf die Verstärkungen angewandt werden) und *Bombardement*.

Zwei Armeen: Wie oben erklärt, wählst du zwei Armeen aus. Eine der Armeen repräsentiert die Verstärkungen vom Kadillius-Hafen, die andere die Verteidiger des Koth-Kamms. Du darfst dir zu Beginn des Spiels aussuchen, welche Armee welche

Aufgabe erhält. Im Verlauf des Spiels dürfen sich Charaktermodelle Einheiten beider Armeen anschließen.

Befehlshaber der Armee: Als der Angriff der Orks begann, befand sich Meister Belial noch an Bord des Dark Angel Schlachtkreuzers *Unbarmherziger Zorn*. Obwohl du keinen normalen Kommandanten verwenden darfst, kann das Space Marine Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert diese Aufgabe übernehmen, einschließlich aller für einen Kommandanten geltenden Regeln. Wenn mehrere Charaktermodelle über einen gleich hohen Moralwert verfügen, mußt du einen von ihnen als Oberbefehlshaber bestimmen.

Verteidiger des Koth-Kamms: Die Verteidiger des Koth-Kamms werden zu Beginn des Spiels auf dem Tisch aufgestellt und dürfen sich eingraben, wie im *Lagebericht* im Regelbuch beschrieben.



Verstärkungen: Die Verstärkungen aus dem Kadillius-Hafen kommen an der westlichen Tischkante ins Spiel. Der Spielzug, in dem sie erscheinen, hängt von ihrer Bewegungsfähigkeit ab, wie unten gezeigt. Eine Einheit (plus ein angeschlossenes Charaktermodell, wenn du möchtest) darf mit der *Flankenbewegung* ins Spiel kommen. Einheiten können auch später ins Spiel kommen als angegeben, wenn du möchtest.

Bewegungsfähigkeit*	Ankunft in...
20 Zoll+	...Spielzug Zwei
12 Zoll+	...Spielzug Drei
8 Zoll+	...Spielzug Vier

* Die Bewegungsfähigkeit eines Modells, wenn es sprintet oder die mittlere Geschwindigkeit eines Fahrzeugs. In einem Fahrzeug transportierte Einheiten kommen zur selben Zeit wie ihr Transportfahrzeug an.

Szenario 5: SCHATTENKRIEGER

Die Armee der Space Marines besteht aus folgenden Truppen:

• Veteranen Sergeant Naaman (siehe Anhang). Wenn du nicht mit Dark Angels spielst, darfst du ein Charaktermodell im Wert von maximal 130 Punkten auswählen. Scriptoren dürfen nur Psi-Stufe 1 haben. Das Charaktermodell darf keine Terminatorrüstung tragen und kein Fahrzeug fahren.

• Ein Scouttrupp im Wert von maximal 150 Punkten. Der Trupp darf von einem Veteranen-Sergeant angeführt werden, dessen Ausrüstungskarte nicht mehr als 20 Punkte kosten darf (seine Punktkosten werden zu denen des Trupps gerechnet). Zusätzlich sind die Scouts mit Schalldämpfern und Silentiums ausgestattet, und verfügen über die besondere Fertigkeit *Deckung optimieren*. All dies wird im folgenden genauer beschrieben.

TAKTISCHE TIPS

- Dauerfeuer! Dauerfeuer! Dauerfeuer!
- Laß die Orks für jeden Fußbreit Boden bezahlen und scheu nicht davor zurück, vorwärts zu stürmen und sie anzugreifen, wenn sie dies aufhält.
- Setz Rhinos und Razorbacks ein, um deine Verstärkungen zu transportieren.
- Wenn du mit deinen Verstärkungen zurückschlägst, solltest du dich auf einen Teil der Orkarmee konzentrieren und ihn völlig auslöschen. Danach kannst du die Orklinien entlangrollen und den Schwung ihres Angriffs brechen.

SONDERREGELN

Strategiekarten: Die Space Marines erhalten in diesem Szenario keine Strategiekarten

Deckung optimieren: Die für diesen Auftrag eingesetzten Scouts waren die fähigsten Überlebenden der Erkundungsmissionen. Sie haben ein intuitives Verständnis für ihre Umgebung und können so mit der Landschaft verschmelzen, daß sie fast unsichtbar sind. Wenn ein Wächterposten würfelt, ob er einen Scout entdeckt, zählt dieser als in einer um eine 'Stufe' höheren Deckung als normal. Wenn er sich im Offenen befindet, zählt er als in teilweiser Deckung, wenn er sich in teilweiser Deckung befindet, zählt er als in voller Deckung. Es gibt keinen Bonus, wenn der Scout schon in voller Deckung ist. Der Bonus gilt **nur** fürs Entdecken, nicht für Beschuß!

Besondere Ausrüstung: Im Wissen über die Bedeutung dieser Mission stellte Belial sicher, daß die Scouts alles bekamen, was sie benötigten, einschließlich Schalldämpfern für alle Waffen außer schweren und

Spezialwaffen (man kann einen schweren Bolter nicht abdämpfen, wie sehr man es auch versucht!). Außerdem rüstete er sie mit besonderen Silentsium aus, Apparaten, die eine Zone der Stille über ein Gebiet legen, was den Scouts ermöglicht, sich praktisch unbemerkbar zu bewegen. Schüsse aus Waffen mit Schalldämpfern können keinen Alarm auslösen. Jedes Modell mit einem Silentsium erhält eine Modifikation von -1 auf alle Alarmwürfe. Mehr als ein Silentsium zu verwenden, bringt keine zusätzlichen Modifikationen, der Wurf wird niemals um mehr als -1 modifiziert.

Szenario 6: ENTHÜLLUNGEN

Die Armee der Space Marines besteht aus folgenden Truppen:

- Veteranen-Sergeant Naaman (siehe Anhang). Wenn du nicht mit Dark Angels spielst, darfst du ein Charaktermodell im Wert von maximal 125 Punkten auswählen. Scriptoren dürfen nur Psi-Stufe 1 haben. Das Charaktermodell darf keine Terminatorkleidung tragen und kein Fahrzeug fahren.
- Ein Scouttrupp im Wert von maximal 150 Punkten. Der Trupp darf von einem Veteranen-Sergeant angeführt werden, dessen Ausrüstungskarte nicht mehr als 20 Punkte kosten darf (seine Punktzugerechnet).
- Die Space Marine Verstärkungen bestehen aus folgenden Truppen:
 - Dark Angel Meister Belial (siehe Anhang). Wenn du nicht mit Dark Angels spielst, darfst du ein Charaktermodell im Wert von

TAKTISCHE TIPS

- Sei geduldig und bereit zum Rückzug in Richtung deiner eigenen Tischkante, um wenn nötig aus einer anderen Richtung zu den Orks zu gelangen
- Gib deinen Scouts Kettenschwerter für den Fall, daß die Orks alarmiert werden. Solange der Alarm nicht ausgelöst wurde, solltest du aber die Scoutmesser verwenden.
- Schalt die Greichinwachen im Nahkampf Mann gegen Mann aus. Du kannst dann nur durch übles Pech scheitern.
- Versteck dich, wenn die Wachen zu nahe herankommen – du hast beliebig viel Zeit, riskier also nichts durch überhastete Handlungen.

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignoriere die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karte *Todesmut*.

Terminatoren teleportieren: Beginnend mit dem dritten Spielzug der Space Marines würfdest du zu Beginn jedes Spielzugs einen W6. Bei einer 1-3 wird der Schlachtkreuzer von den Verteidigungslasern der Orks aufgehalten. Bei einer 4-6 kannst du die Terminatoren und Belial entsprechend den Regeln für Teleportation aus dem Warhammer 40.000 Ausrüstungsbuch aufstellen. Beachte, daß Naaman einen Teleport-Peilsender besitzt, der den Terminatoren hilft, genauer zu teleportieren, wenn sie einen nicht weiter als 6 Zoll von ihm entfernten Zielpunkt wählen.

Das Kraftwerk: Das Kraftwerk ist für beide Seiten von großer Bedeutung. Aus diesem Grund darf keiner der Spieler das Gebäude selbst attackieren. Zusätzlich dürfen Waffen, deren Trefferwirkungen abweichen können, nicht auf Modelle im Umkreis von 12 Zoll um das Gebäude abgefeuert werden, da ein Schuß abweichen und das Gebäude treffen könnte.

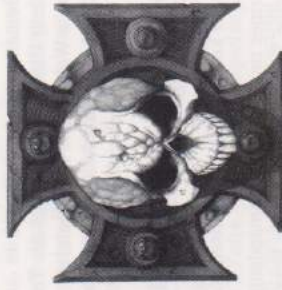
Erbeuten/Beschädigen des Ork Relais:

Das Ork Relais ist Teil des Kraftwerks. Es kann von den Space Marines attackiert werden, wenn du möchtest. Es hat einen Panzerungswert von 10 und wird von jedem Treffer beschädigt, der seine Panzerung durchschlägt. Das Relais kann auch von einem Space Marine erbeutet werden, der zu Beginn seines Spielzugs in direktem Kontakt mit ihm steht. Beweg das Relais einfach mit dem Space Marine weiter, der es erbeutet hat. Wenn er ausgeschaltet wird, bleibt das Relais an der betreffenden Stelle liegen. Das fallengelassene Relais kann von einem Modell beider Seiten aufgenommen werden, das sich zu Beginn seines Spielzugs in direktem Kontakt mit ihm befindet.

Zurückteleportieren zum

Schlachtkreuzer: Belial und die Terminatoren dürfen sich zu Beginn jedes Spielzugs der Space Marines zurück auf den Schlachtkreuzer teleportieren, wenn du

vorher eine 4 oder mehr auf einem W6 würfdest. Ein Ergebnis von 3 oder weniger bedeutet, daß der Schlachtkreuzer außerhalb der Reichweite bleibt und die Space Marines einen Spielzug lang weiterkämpfen müssen. Sie müssen alle zur selben Zeit teleportiert werden und können nicht zurückkehren. Entferne die Modelle vom Spielfeld, wenn sie sich zurückteleportiert haben.



TAKTISCHE TIPS

- Bring Naaman und die Scouts so schnell wie möglich in die Ruinen. Stell die Scouts vor Naaman, um ihn vor Beschuß zu schützen.
- Naaman ist sehr gefährlich im Nahkampf, also greif mit ihm die Orks an, die zu nahe kommen. Naaman ist wahrscheinlich anfälliger gegen Beschuß als im Nahkampf.
- Du mußt Naamans Peilsender nicht unbedingt benutzen. Wenn er allein zurechtkommt, kannst du den Deathwing direkt auf das Kraftwerk teleportieren und hoffen, daß sie nicht zu sehr abweichen...
- Schwere Flammenwerfer können nicht abweichen und daher im hitze-geschützten Kraftwerk eingesetzt werden. Ein schwerer Flammenwerfer erweist sich vielleicht als nützlicher als eine Sturmkanone (keine Ladehemmungen!).
- Bring Belial so schnell wie möglich in den Nahkampf. Sobald er kämpft, solltest du dich mit eventuellen Nachsetzbewegungen in Richtung des Kraftwerks vorarbeiten.



Szenario 7: SCHLACHT UM BARRAK-KLAMM

Die Armee des Imperiums besteht aus 750 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeliste des Warhammer 40.000

Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Imperiale Armee (siehe Bemerkungen zur Historie im Regelbuch) Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen.

- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Meister etc. einsetzen
- Die Armee muß keinen Kommandanten (oder keine Stabsabteilung für die Imperiale Armee) enthalten, kann aber, wenn du möchtest.
- Du darfst keine Psioniker einsetzen
- Du darfst keinerlei Truppentypen aus der Unterstützungssektion auswählen
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 10 Punkten erhalten

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karte *Minenfälle*.

WICHTIG: Die *Minenfälle* darf nicht auf dem Kraftwerk oder im Umkreis von 8 Zoll um das Kraftwerk ausgelegt werden.

Das Kraftwerk: Das Kraftwerk ist für beide Seiten von großer Bedeutung. Aus diesem Grund darf keiner der Spieler das Gebäude selbst attackieren. Zusätzlich dürfen Waffen, deren Trefferwirkungen abweichen können, nicht auf Modelle im Umkreis von 12 Zoll um das Gebäude abgefeuert werden, da ein Schuß abweichen und das Gebäude treffen könnte. Fahrzeuge dürfen das Gebäude nicht rammen. Jedes Fahrzeug, das dazu

gezwungen ist, kommt 2 Zoll vor dem Gebäude zum Stehen und kippt um (der Fahrer hat noch versucht auszuweichen).



Befehlshaber der Armee: Als der Angriff der Orks begann, hatte sich Meister Belial gerade an Bord des Dark Angel Schlachtkreuzers *Unbarmherziger Zorn* im Orbit zurückeleportiert. Obwohl du keinen normalen Kommandanten verwenden darfst, kann das Space Marine Charaktermodell mit dem höchsten Moralwert diese Aufgabe übernehmen, einschließlich aller für einen Kommandanten geltenden Regeln. Wenn mehrere Charaktermodelle über einen gleich hohen Moralwert verfügen, mußt du einen von ihnen als Oberbefehlshaber bestimmen.

TAKTISCHE TIPS

- Sturmtrupps sind als Verteidiger gut geeignet, du solltest mit ihnen aber nicht zu früh angreifen. Versuch, einen Spielzug Dauerfeuer mit Boltpistolen auf die Orks abzugeben, bevor du sie angreifst.
- Konzentrier dich darauf, die gegnerischen Einheiten mit allen nötigen Mitteln auszulöschen.
- Viele der gefährlichsten Waffen der Orks können nicht in der Nähe des Kraftwerks abgefeuert werden. Halte deine Fahrzeuge und Angriffstruppen also in dessen Nähe.

Szenario 8: GEGENANGRIFF

Die Armee der Space Marines besteht aus 1500 Punkten, die du aus der Space Marine Armeeliste des Warhammer 40.000

Grundspiels oder aus einem der folgenden Codices auswählen darfst: Ultramarines, Engel des Todes oder Space Wolves. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen betreffen die dir zur Verfügung stehenden Truppen.

- Außer Belial darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst nicht mehr als einen Scriptor einsetzen, der eine Psi-Stufe von höchstens 1 haben darf
- Deine Armee darf maximal einen Terminatortrupp enthalten
- Mit Ausnahme von Belial dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten
- Du darfst keine Alliierten verwenden

SONDERREGELN

Strategiekarten: Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhältst du in diesem Szenario die Karten *Elende Feiglinge* (darf nur im ersten Spielzug eingesetzt werden) und *Kampfansprache*.

Das Kraftwerk: Das Kraftwerk ist für beide Seiten von großer Bedeutung. Aus diesem Grund darf keiner der Spieler das Gebäude selbst attackieren. Zusätzlich dürfen Waffen, deren Trefferwirkungen abweichen können, nicht auf Modelle im Umkreis von 12 Zoll um das Gebäude abgefeuert werden, da ein Schuß abweichen und das Gebäude treffen könnte. Fahrzeuge dürfen das Gebäude nicht rammen. Jedes Fahrzeug, das dazu gezwungen ist, kommt 2 Zoll vor dem Gebäude zum Stehen und kippt um (der Fahrer hat noch versucht auszuweichen).

Marschkolonne: Die Armee der Space Marines formiert sich aus einer Marschkolonne zum Angriff. Daher kommt sie in Form von Verstärkungen ins Spiel. Der Spielzug, in dem die Einheiten ankommen, hängt von ihrer Bewegungsfähigkeit ab, wie unten gezeigt. Einheiten können auch später ins Spiel kommen als angegeben, wenn du möchtest.

Bewegungsfähigkeit*	Ankunft in...
20 Zoll+	...Spielzug Eins
12 Zoll+	...Spielzug Zwei
8 Zoll+	...Spielzug Drei

* Die Bewegungsfähigkeit eines Modells, wenn es sprintet oder die mittlere Geschwindigkeit eines Fahrzeugs. In einem Fahrzeug transportierte Einheiten kommen zur selben Zeit wie ihr Transportfahrzeug an.

TAKTISCHE TIPS

- Fall in einem Sturm der Rache über die Orks her und laß nicht für einen Moment nach.
- Nutze deine Geschwindigkeit, um tief in die Tischhälfte der Orks vorzustößen und eines der Missionsziele zu erobern.
- Das Portal ist leichter einzunehmen, aber schwerer zu kontrollieren, während das Kraftwerk zwar erst schwer zu erobern ist, dich dann allerdings vor den Schablonenwaffen der Orks schützt.
- Vergiß nicht, daß Siegespunkte von Bedeutung sein können. Konzentrier dich also darauf, die teuersten Einheiten zu zerstören.