

# STURM DER RACHE



# ORK GEFECHT ZBRIEFING

## Szenario 9: KAMPF IM MONDLICHT

Die Ork Armee besteht aus wenigstens 1500 Punkten aus der Armeeliste in Codex Orks. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen beziehen sich auf die zur Auswahl stehenden Truppentypen.

- Außer Nazdreg darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Du darfst keine Ork Kampfpanzaz und erbeuteten Fahrzeuge der Blood Axes einsetzen
- Mit Ausnahme von Nazdreg dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten



### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork-Spieler in diesem Szenario die Karten *Achtung Sir – Aaargh!* und *Todesmut*.

**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 (Trefferrufmodifikationen für kurze und lange Reichweite treffen weiterhin zu). Waffen, die abweichen, können Ziele treffen, die der Schütze nicht sehen kann, er muß jedoch zunächst auf ein sichtbares Ziel schießen.

**Keine Scheinwerfer:** Da die Fahrzeuge ohne Scheinwerfer fahren, um nicht entdeckt zu werden, mußst 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.

### TAKTISCHE TIPS

- Es ist erheblich einfacher, eine Flanke anzugreifen, als das Zentrum
- Bevor du deinen Hauptangriff gegen eine Flanke führst, solltest du einen Täuschungsangriff gegen die andere Truppen teilen und es schwieriger für sie machen, dich aufzuhalten.
- Bikes und Buggys sind für dieses Szenario unerlässlich. Sie geben deinem Angriff die nötige Durchschlagskraft und schlagen Lücken in die Reihen der Space Marines.

# Sturm der Rache Ork Gefechtsbriefing



## 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, Bad Moon, Kamppanza, Oberboss, Blood Axe, Codex, Deathskull, Evil Sun, Ghazghkull Mag Uruk Thraka, Goff, Greichin, Land Speeder, Makari, Nazdreg Ug Urdgrub, Ork, Pulsa-Rakete, Ravenwing, Giltrenna, Snotzogg, Skarbooy, Snakebite, Space Marine, Sturm der Rache, Terminator, Chiefoberboss, Dark Angels, Deathwing und Panzabike 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, 1987. Alle Rechte vorbehalten.

Produktcode: 04 02 01 99 002

Komponentennummer: 04 31 01 99 003

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

Die Armee der Orks besteht aus Ghazghkull, Makari und zusätzlichen Truppen im Wert von maximal 500 Punkten aus der Armeeliste in Codex Orks.

Im folgenden findest du Beschränkungen der Auswahlmöglichkeiten deiner Truppentypen aus der Ork Armeeliste. Achte im besonderen darauf, daß Ghazghkulls Armee keine Fahrzeuge oder Unterstützungswaffen wie Pulsa-Raketen verwenden darf und daß sie zu Fuß unterwegs ist. Dies liegt daran, daß der erste Einsatz des Tella Portaz sich nicht als voller Erfolg erwiesen hat, und er nichts teleportieren konnte, das größer als ein Ork wat.



• Ghazghkull Thraka und Makari dürfen kostenlos in der Armee enthalten sein (du mußt keine Punkte für sie bezahlen!) und zählen auch nicht zum Punktebudget für Charaktermodelle. Du darfst keine anderen besonderen Charaktermodelle verwenden.

• Aus der Rubrik Charaktermodelle darfst du nur Bosse und Oberbosse wählen

• Aus der Rubrik Mobs darfst du nur Boss Mobs und Boyz Mobs der Bad Moons, Blood Axes, Deathskulls und Goffs wählen

• Du darfst keinerlei Truppentypen aus der Rubrik Unterstützung wählen

• Ghazghkull und Makari müssen sich auf die für sie vorgesehene Ausrüstung in Codex Orks beschränken und dürfen keine zusätzliche Ausrüstung oder Ausrüstungskarten erhalten

• Andere Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 25 Punkten erhalten.

• Charaktermodelle dürfen keine zusätzliche Ausrüstung aus der Rubrik Transportmittel erhalten (alle Truppen von Ghazghkull waren zu Fuß unterwegs)



## SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork-Spieler in diesem Szenario die Karten *Todesmut* und *Scharfschütze*.

**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.

**Handverlesene Orks:** Für diesen Angriff wähle Ghazghkull eine handverlesene Truppe aus den härtesten und bösartigsten Orks aus, die er finden konnte. Um dies darzustellen, werden für alle Ork Boyz und Bosse das Kampfgeschick und der Moralwert um 1 erhöht. Dies trifft allerdings nicht auf Charaktermodelle zu. Außerdem darf kein Moralwert auf über 10 ansteigen.



## TAKTISCHE TIPS

- Die Ork Boyz müssen so schnell wie möglich zum Kraftwerk kommen, um das Szenario zu gewinnen
- Konzentrier dich darauf, die Space Marines in Reichweite des Kraftwerks auszuschalten
- Für den Nahkampf ausgerüstete Boyz und starke Charaktermodelle sind gut geeignet, um die Space Marines auszuschalten, wenn du das Kraftwerk einnehmen willst
- Wenn du es mit Terminatoren zu tun bekommst, sind Charaktermodelle mit durchschlagstarken Nahkampfwaffen unerlässlich. Ein paar Deathskull Plunderaz sind nützlich, falls dein Gegner über Ravenwing Fahrzeuge verfügt.

## Szenario 2: DUNKLE KATHEDRALE

Die Ork Armee besteht aus 300 Punkten aus der Armeeliste in Codex Orks. Im folgenden findest du Einschränkungen in Bezug auf die Auswahlmöglichkeiten aus der Armeeliste.

Du mußt deine Armee auswählen, bevor du weißt, ob du angreifst oder verteidigst. Beachte, daß das normale Punktebudget für Charaktermodelle von 50% zur Geltung kommt.



- Du darfst keine besonderen Charaktermodelle verwenden
- Du mußt für deine Armee keinen Chefoberboss nehmen, wenn du nicht möchtest (du darfst auch nicht mehr als einen nehmen)
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Die Mindestgrößen für Ork und Gretchin Mobs gelten in diesem Szenario nicht. Ein Mob kann aus einer beliebigen Anzahl von Modellen von 1 aufwärts bestehen. Du darfst spezialisierte Boyz (wie Kommandos) auswählen, Stormboyz dürfen jedoch keine Sprungmodule erhalten.
- Deine Armee darf keine Charaktermodelle oder Mobs der Evil Sunz oder Snakebites enthalten
- Du darfst keinerlei Truppentypen aus der Rubrik Unterstützung auswählen
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten

- Charaktermodelle dürfen keine zusätzliche Ausrüstung aus der Rubrik Transportmittel erhalten

### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork-Spieler in diesem Szenario folgende Karten: Wenn er der Angreifer ist – *Überlebt!* Wenn er der Verteidiger ist – *Minenfälle* (kann erst ausgespielt werden, wenn alle angreifenden Modelle auf dem Tisch sind).

**Bis zum bitteren Ende!** Deine Boyz werden bis zum Ende kämpfen. Sie sind immun gegen Psychologie und müssen keine Panik-Tests durchführen.

**Formation:** Die Formationsregel für Einheiten wird in diesem Szenario nicht verwendet. Alle Modelle bewegen sich unabhängig.



### TAKTISCHE TIPS

- Die Spielfläche für dieses Szenario ist nicht besonders groß, also sind Nahkampftruppen im Vorteil
- Zum Ausschalten starker gegnerischer Charaktermodelle verwendest du am besten einen für den Nahkampf ausgerüsteten Oberboss oder Chefoberboss
- Wenn du angreifst, mußt du auf die Strategiekarte *Minenfälle* achten und deine Boyz so schnell wie möglich verteilen

## Szenario 3: RÜCKZUG!

Die Ork Armee besteht aus 1200 Punkten aus der Armeeliste in Codex Orks. Im folgenden findest du Einschränkungen in Bezug auf die Auswahlmöglichkeiten aus der Armeeliste.



**Planlose Aufstellung:** Wirf zu Beginn jedes Spielzugs der Orks einen W6. Bei einer 4-6 kommt ein Kontingent von der östlichen Tischkante ins Spiel. Wirf erneut einen W6, um festzustellen, welches Kontingent ankommt. Wenn das ermittelte Kontingent schon im Spiel ist, kannst du frei wählen, welches Kontingent du stattdessen aufs Feld bringst. **WICHTIG:** Die Space Marines dürfen sich erst zurückziehen (d.h. aus der Scoutzone herausbewegen), wenn du ein Kontingent auswürfelst, das schon im Spiel ist oder wenn du berittene Orks oder Orks mit Fahrzeugen auf den Tisch bringst.



- Außer Nazdreg darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Du darfst keine Ork Kampfpanzaz und erbeuteten Fahrzeuge der Blood Axes einsetzen
- Fahrzeuge kosten das doppelte ihrer normalen Punktkosten
- Außer Nazdreg dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten

### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork-Spieler in diesem Szenario die Karte *Todesmut*.

**Ork Kontingente:** Nachdem der Ork-Spieler seine Armee ausgewählt hat, muß er sie in sechs Kontingente aufteilen und sie durchnummerieren. Jedes Kontingent muß mindestens ein Charaktermodell, einen Mob, ein Fahrzeug oder eine Unterstützungswaffe aus der Armee enthalten. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Modelle, die du in ein Kontingent aufnehmen darfst. Mobs dürfen nicht auf mehrere Kontingente verteilt

### TAKTISCHE TIPS

- Wenn deine Verstärkungen ins Spiel kommen, solltest du sie so schnell wie möglich auf den Gegner zubewegen
- Versuch, deine schnellen Modelle zwischen die Space Marines und ihre Tischkante zu bringen
- Ein paar Plünderer sind sehr nützlich, um die schnellen Ravenwing-Fahrzeuge abzuschießen, wenn sie fliehen wollen
- Wenn du alle deine Fahrzeuge in eine Schwadron organisierst, kannst du verhindern, daß die Space Marines erkennen, mit welcher überwältigender Übermacht sie es zu tun bekommen, bis es zu spät für sie ist

## Szenario 4: STELLUNG HALTEN!



Oi, 'Ordz vonne Beekeez: Die anfänglichen Erfolge der Orks bewirken, daß die Moral der Boyz zu Beginn des Gefechts auf dem Höhepunkt ist. Daher gilt für Orks, denen ein Panik-Test mißlingt, die gleiche Regel für *angeschlagene Moral*, die auch für Space Marines gilt. Diese Sonderregel verliert ab dem vierten Spielzug ihre Gültigkeit, wenn den Boyz klar wird, daß dies nicht der Spaziergang ist, den sie erwartet haben...

Wenn ein Mob zu Beginn des vierten Spielzugs *angeschlagene Moral* hat, gilt er ab dann als normal in Panik versetzt.

Die Ork Armee besteht aus wenigstens 1500 Punkten (siehe den *Lagebericht* im Regelbuch für Informationen über die Größe des Spiels) aus der Armeeliste in Codex Orks. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen beziehen sich auf die zur Auswahl stehenden Truppentypen.

- Außer Nazdreg darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Du darfst keine Ork Kampfpanzaz und erbeuteten Fahrzeuge der Blood Axes einsetzen
- Fahrzeuge und Unterstützungswaffen kosten das doppelte ihrer normalen Punktkosten
- Mit Ausnahme von Nazdreg dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarte im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten

### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork Spieler in diesem Szenario die Karte *Verstärkung*.

### TAKTISCHE TIPS

- Neben einer Menge Boyz und einem großen Schirm aus Gretchins für den Hauptangriff auf den Koos-Kamm solltest du auch Truppen auswählen, um mit den Verstärkungen fertigzuwerden, welche die Space Marines gegen dich schicken können
- Nimm viele schwere Waffen und versetz sie in Feuerbereitschaft, falls mit Space Marines vollgepackte Fahrzeuge auftauchen sollten
- Nimm viele Nahkampf-Boyz mit (besonders Goff Skarboyz und Blood Axe Kommandos), um mit feindlichen Sturmtrupps fertigzuwerden
- Alle Space Marines werden im ersten Spielzug in Deckung und in Feuerbereitschaft sein, also solltest du schwere Waffen einsetzen, die keinen Trefferwurf erfordern. Snorzogaz, Kombi-Waffen, Pulsa-Raketen (aber nicht zu viele), um nur einige zu nennen, eignen sich besonders gut, um in Deckung befindliche Truppen auszuschalten.

## Szenario 5: SCHATTENKRIEGER

Die Ork Armee besteht aus zwei Teilen – der Linie aus Gretchinposten und den weiter im Osten kampfernden Orks. Der Ork-Spieler beginnt mit zehn Gretchins, die eine Kette aus Wachposten bilden. Das Orklager ist in zwei Mobs aufgeteilt, die aus jeweils 2W6 Orks mit Boltipistolen, Äxten und Fragmentgranaten bestehen. Wenn du einen Pasch würfelst, enthält der Mob auch einen Boß mit Boltipistole, Kettenschwert, Fragment- und Sprenggranaten. Der Boß zählt nicht zu der erwürfelten Anzahl von Orks hinzu (ein Viererpassch bedeutet zum Beispiel, daß der Mob aus einem Boß und 8 Boyz besteht).



### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Die Orks erhalten in diesem Szenario keine Strategiekarten

**Wachposten & Lager:** Zu Beginn des Gefechts befinden sich drei Mobs aus Orks und Gretchins auf dem Spielfeld. Die beiden Ork Mobs werden um ihr jeweiliges Lager aufgestellt, und der Gretchin Mob bildet die Wachpostenkette. Die Gretchins dürfen die Formationsregel mißachten, die Orks im Lager müssen aber normale Mobs bilden und im Verlauf des Gefechts ihre Formation einhalten.

Die Gretchins sind Wachposten und bewegen sich wie im Regelbuch beschrieben. Die Ork Mobs tun nichts und können die Scouts erst entdecken, wenn der Alarm ausgelöst wurde (wenn ein Scout sich in ihre Initiative-Reichweite bewegt, haben sie allerdings ebenfalls die Gelegenheit, ihn zu entdecken).

**Psychologie:** Die Orks sind wutentbrannt, wenn sie in ihrem Lager gestört werden. Sie haben den ausdrücklichen Befehl erhalten, niemanden an ihrer Stellung vorbeizulassen. Alle Orktruppen in diesem Szenario sind immun gegen Psychologie und Panik-Tests.

### TAKTISCHE TIPS

- Wenn du die Gretchins aufstellst, solltest du sie so verteilen, daß sie so viel Raum wie möglich abdecken. Wenn du die Gretchins zusätzlich in mehreren Reihen platzierst, können die Scouts nicht so einfach durch die Linien dringen.
- Sobald die Scouts entdeckt wurden, hast du eine zahlenmäßige Übermacht und Überlegenheit an Feuerkraft. Nutze sie gut.
- Achte besonders auf Sergeant Naaman. Er ist ein ausgezeichnete Nahkämpfer.

## Szenario 6: ENTHÜLLUNGEN

Die Streitkräfte der Orks bestehen aus zwei aus der Armeeliste in Codex Orks ausgewählten Armeen. Eine Armee im Wert von 500 Punkten beginnt das Spiel auf dem Tisch. Die zweite Armee im Wert von 1500 Punkten kommt als Verstärkung hinzu. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen beziehen sich auf die Auswahlmöglichkeiten aus der Armeeliste in Codex Orks.

- Du darfst in keiner Armee besondere Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Du darfst keine Ork Kampfpanzern und erbeuteten Fahrzeuge der Blood Axes einsetzen
- Fahrzeuge und Unterstützungswaffen kosten das Doppelte ihrer normalen Punktkosten
- Charaktermodelle dürfen keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten
- Die Ork Armee, die das Spiel auf dem Tisch beginnt, muß einen Mob aus mindestens 10 Ork Boyz enthalten (d.h. nicht auf Boars oder Bikes!). Die Boyz können von einem beliebigen Klan stammen.



### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Die Orks erhalten in diesem Szenario keine Strategiekarten

**Wat is los?** Die Orks waren sich der Anwesenheit der Space Marines anfänglich nicht bewußt und reagierten nur langsam auf den Angriff. Wurf im ersten Spielzug einen W6 für jeden Ork Mob, jedes Charaktermodell und jedes Fahrzeug. Bei einer 6 dürfen sie sich normal bewegen und kämpfen; bei jedem anderen Ergebnis darf das Modell oder der Mob nichts tun. Wiederhol den Vorgang im zweiten Spielzug, diesmal dürfen die Orks aber schon bei einer 4-6 normal handeln. Beachte, daß du im zweiten Spielzug für jeden Mob, jedes Charaktermodell und Fahrzeug würfeln mußt, unabhängig davon, ob er im ersten Spielzug handeln durfte. Vom dritten Spielzug an haben die Orks begriffen, was vor sich geht und dürfen sich normal bewegen und kämpfen.

**Ork Verstärkungskontingente:** Die Verstärkungsarmee der Orks muß in sechs nummerierte Kontingente aufgeteilt werden. Jedes Kontingent muß mindestens ein Charaktermodell, ein Fahrzeug, einen Mob oder eine Unterstützungswaffe der Armee enthalten. Es gibt keine Obergrenze für die Anzahl der Elemente, die in einem Kontingent enthalten sein dürfen. Mobs dürfen nicht auf mehrere Kontingente aufgeteilt werden. Wenn die Armee nicht genug Elemente enthält, um daraus sechs Kontingente zu bilden, mußt du eine neue Armee zusammenstellen!

**Zufällige Verstärkungen:** Beginnend mit dem dritten Spielzug der Orks mußt du jeden Spielzug einen W6 werfen. Bei einer 4-6 trifft ein zufällig ermitteltes Kontingent ein. Wurf einen W6, um festzustellen, welches Kontingent eintrifft. Wenn das Kontingent bereits im Spiel ist, darfst du dir aussuchen, welches stattdessen auftaucht. Wurf den Abweichungswürfel in der Mitte des Tisches, um zu ermitteln, an welcher Stelle des Tisches das Kontingent ins Spiel kommt. Ein Treffersymbol bedeutet, daß das Kontingent mit dem Tella Porta aufs Feld teleportiert wird! Fahrzeuge kommen mit mittlerer

Geschwindigkeit an, andere Truppen können in ihrem ersten Spielzug nicht sprinten oder angreifen.

**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).

## Szenario 7: SCHLACHT UM BARRAK-KLAMM

Die Ork Armee besteht aus 1500 Punkten aus der Armeeliste in Codex Orks. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen beziehen sich auf die zur Auswahl stehenden Truppentypen.

- Außer Nazdreg darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Aus der Unterstützungssktion darfst du nur Buggys, Bikes, Gittbrennas und Panzabikes auswählen, keine anderen Truppentypen
- Fahrzeuge kosten das Doppelte ihrer normalen Punktkosten



• Mit Ausnahme von Nazdreg dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten

### TAKTISCHE TIPS

- Du mußt das Kraftwerk um jeden Preis verteidigen
- Unglücklicherweise wirst du von Deathwing Terminatoren angegriffen, also mußt du deine Boyz mit Waffen ausstatten, die durch ihre Panzerung dringen können
- Sergeant Naaman taucht in diesem Szenario auf, also solltest du dir in weiser Voraussicht ein paar Tricks gegen ihn zurechtlegen

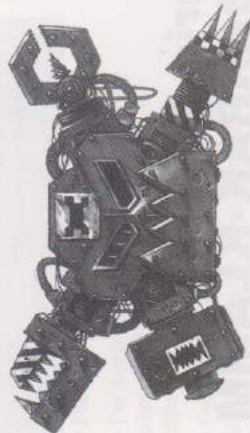
### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignorier die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork-Spieler in diesem Szenario die Karten *Kampfansprache* und *Überlebt!*



**Nazdregs Flankenangriff:** Nazdreg führte eine kleine Truppe durch eine versteckte Schlucht, um in die Flanke einer imperialen Stellung zu gelangen. Um dies darzustellen, darfst du eine Truppe bilden, die aus Nazdreg, Charaktermodellen, Bossen und Boyz besteht, die *a)* alle zu Fuß sind (keine Bikes oder Boarboyz) und *b)* inklusive Nazdreg nicht mehr als 200 Punkte kosten. Diese Truppe darf auf die gleiche Weise wie Blood Axe Kommandos aufgestellt werden (siehe Codex Orks). Alle Modelle müssen im Abstand von maximal 6 Zoll um Nazdreg platziert 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).



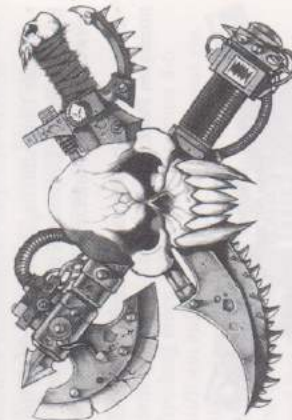
### TAKTISCHE TIPS

- Die Orks müssen das Kraftwerk schleunigst einnehmen, nimm also so viele schnelle Truppen wie möglich
- Blood Axe Kommandos und Nazdregs Flankenangriff geben dir die ideale Gelegenheit, große Mobs nah am Gegner und bereit zum Angriff zu platzieren
- Die meisten Space Marine Verteidiger werden sich in harter Deckung befinden. Waffen, die Deckung ignorieren, wie Kombi-Waffen und Flammenwerfer, sind also äußerst nützlich.
- Denk daran, keine Punkte für Schablonenwaffen zu verschwenden, weil du sie nicht in der Nähe des Kraftwerks einsetzen darfst, wo sich die meisten Space Marine Verteidiger befinden werden

## Szenario 8: GEGENANGRIFF

Die Armee der Orks besteht aus 1500 Punkten, die du aus der Armeeliste in Codex Orks auswählst. Die im folgenden aufgeführten Einschränkungen beziehen sich auf die zur Auswahl stehenden Truppentypen.

- Außer Nazdreg darfst du keine besonderen Charaktermodelle einsetzen
- Du darfst keine Psioniker verwenden
- Aus der Unterstützungssektion darfst du nur Buggys, Bikes, Gifbrennas und Panzabikes auswählen, keine anderen Truppentypen (die übrigen Unterstützungswaffen der Orks werden für den Angriff auf den Koos-Kamm eingesetzt und stehen für dieses Gefecht nicht zur Verfügung).



- Mit Ausnahme von Nazdreg dürfen Charaktermodelle keine Ausrüstungskarten im Wert von mehr als 20 Punkten erhalten
- Du darfst keine Alliierten verwenden

### SONDERREGELN

**Strategiekarten:** Ignoriere die normalen Regeln zur Verteilung von Strategiekarten. Stattdessen erhält der Ork Spieler in diesem Szenario die folgenden Karten: *Verstärkung* und *Todesmut*.

**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, die abweichen können, nicht auf Modelle im Umkreis von 12 Zoll um das Gebäude abgefeuert werden, weil der Schuß abweichen und das Gebäude treffen könnte. Fahrzeuge dürfen das Gebäude nicht rammen; jedes Fahrzeug, das dazu gezwungen ist, wird umkippen und 2 Zoll vor dem Gebäude zum Stehen kommen (der Fahrer hat noch versucht auszuweichen).

**Zusammengewürfelter Haufen:** Die Orks, die das Kraftwerk verteidigten, waren ein zusammengewürfelter Haufen aus Truppen, die sich zufällig gerade in der Gegend befanden.

Um dies darzustellen, mußt du deine Armee auf zufällige Weise in zwei Kontingente aufteilen und dann ein Kontingent auswählen, welches das Kraftwerk verteidigt. Dazu würfelst du einen W6 für jedes Charaktermodell, jeden Mob, jedes Fahrzeug und jede Fahrzeugschwadron.

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

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 keinen General hat oder über eine höhere Anzahl einiger Truppentypen verfügt, als normalerweise erlaubt ist.

**Ork Reserven:** Die Orks, die nicht auf dem Tisch platziert werden, repräsentieren die zur Verfügung stehenden Reserven der Orks. Zu Beginn jedes Spielzugs der Orks kannst du einen Mob, ein Fahrzeug oder eine Fahrzeugschwadron als Reserve ins Spiel bringen. Jede Einheit kann von einem Charaktermodell aus dem Kontingent begleitet werden, wenn du möchtest.

### TAKTISCHE TIPS

- In diesem Szenario mußt du sowohl das Kraftwerk, als auch den Tella Porta verteidigen. Die Space Marines werden möglicherweise einen Großangriff auf eines der beiden Objekte starten. Fall nicht auf einen Täuschungsangriff herein – beobachte den Feind genau.
- Die Space Marines verfügen eventuell über eine sehr schnelle Angriffstruppe aus Ravenwing Bikes und Land Speedern, Sturmtruppen und anderen bösartigen Dingen. Stell sicher, daß du die nötigen Truppen und Waffen hast, um mit ihnen fertigzuwerden.
- Kombi-Waffen und Snortzoggaz sind gut geeignet, um Ravenwing Fahrzeuge zu zerstören. Nahkampftruppen können sich um die Space Marines kümmern, die nahe genug an die Zielgebäude herankommen, um sie einnehmen zu können.

