

# 999.M41 – DER DRITTE KRIEG UM ARMAGEDDON

Der Dritte Krieg um Armageddon war, kurz gesagt, die größte Orkinvasion in der Geschichte der Menschheit. Ghazghkull, beim ersten Anlauf an der Eroberung der Welt gescheitert, kehrte mit neuer Strategie und neuer Entschlossenheit zurück, um mit der Erfahrung, die er aus seinen alten Fehlern gewonnen hatte, Armageddon niederzuringen. Für die Menschen begann eine entsetzliche Zeit.

## DAS ERBE DES KRIEGES

Der Zweite Krieg um Armageddon – Ghazghkulls erster Großangriff auf den schicksalsgebeutelten Planeten – war das Imperium teuer zu stehen gekommen. Als man endlich die Orkeindringlinge zurückgeschlagen hatte, verfolgte man die Invasoren für kurze Zeit und traf dabei auf eine Reihe von Welten und Systemen, die seit Jahren von der Außenwelt abgeschnitten und kaum mehr als rauchende Trümmerfelder waren. Auch nur einen Bruchteil dieser Verheerung zu beheben, hätte die Ressourcen des Imperiums bis an die Grenzen seiner Belastbarkeit gefordert. Als noch viel wichtiger betrachtete man jedoch den raschen Aufbau einer soliden Verteidigung gegen Übergriffe durch Opportunisten, die in den geschundenen und geplünderten Welten des Imperiums eine leichte Beute sahen. Das Apokalypse-Schlachtschiff *Triumph* wurde 951.M41 der Raumflotte Armageddon überstellt und diente zwischen den Kriegen unter Kapitän Honyaeger als Flaggschiff der Verteidigerflotte. Die *Triumph* erwies sich als Schrecken der Piratenflotten, die Aasgeiern gleich auf eine Schwäche der Imperialen Flotte hofften. Die Liste der Ehrungen, die sich das Schlachtschiff in dieser Zeit verdiente, ist lang, und im Laufe der Zeit wurde die *Triumph* zu einer Verkörperung des Willens des Imperators im Subsektor.

Eine Generation später, als sich häufende Orkangriffe in den benachbarten Systemen den Nachschub zum Hauptsystem bedrohten, waren die *Triumph* und ihre Begleitschiffe allerdings überfordert. Es gab einfach zu wenige Kriegsschiffe für einen so großen Weltraumsektor, und zuerst spürten die Handelsschiffe die mangelnde Überwachung. Der Aufforderungen nach Entlastung

nachkommend, entsandte das Flottenkommando Admiral Parol mit dem Schlachtschiff *Sein Wille* sowie drei Kreuzerschwadronen in das Armageddon-System. Kapitän Honyaeger erkannte die überlegene Erfahrung des Admirals an und überließ ihm das Kommando über die Flotte. Und tatsächlich flauten die Übergriffe der Orkpiraten vorübergehend ab.

Dies alles änderte sich schlagartig, als die Piratenüberfälle in massive planetare Invasionen umschlugen, die mehrere Randsysteme zugleich überraschten.

## DIE GRÜNE WELLE NAHT

Der Dritte Krieg um Armageddon brach aus, als eine Orkflotte am Rande des Armageddon-Systems in den Realraum eintrat und sofort die Überwachungsstation *Dante* ausschaltete, eine von drei Stationen, die speziell für die Abwehr einer solchen Invasion konzipiert worden waren. *Dante* überlebte gerade einmal lange genug, um eine Kommunikationsverbindung herzustellen, konnte jedoch keinen Notruf mehr entsenden – für die Verteidiger Armageddons jedoch, die schon längst einen Großangriff erwartet hatten, war der Ausfall der Kommunikation ein hinreichender Beweis für eine neuerliche Invasion Ghazghkulls.

Während die Bodentruppen Armageddons und der Nachbarsysteme in Alarmbereitschaft versetzt wurden, liefen die Vorbereitungen im Weltraum auf Hochtouren. Admiral Parol, der die Flotte von seinem Flaggschiff *Sein Wille* aus befehligte, mobilisierte binnen kürzester Zeit sieben Kreuzerschwadronen, um sie gegen die Invasionsflotte der Orks zu führen und nahe der Welt Pelucidar zum Kampf zu stellen.

## DIE SCHLACHT UM PELUCIDAR

Für Parol, der wohl am ehesten den Druck spüren konnte, der auf der vordersten Verteidigungslinie lastete, stellte Pelucidar ein Dilemma dar. Das unausweichliche Ziel der Orks war zweifelsohne eine Landung auf Chosin, Armageddon und den anderen bewohnten Planeten des Systems. Hier, zwischen den weitaus weniger ansprechenden Gasriesen, hatte das Imperium die Möglichkeit, die Orkflotte zu stellen, bevor sie irgendein Unheil anrichten konnte. Andererseits sprachen alle bis dato erhaltenen Informationen gegen einen möglichen Sieg über den zahlenmäßig weit überlegenen Feind. Trotz alledem entschloss sich Parol für eine Flottenintervention bei Pelucidar, und zwar mit seiner kompletten Armada, denn er spürte, dass die schwere Last der Entscheidung auf ihm ruhte.

Fünf Tage nach dem Verlassen des St.-Jowens-Docks begegnete die Imperiale Flotte der Vorhut der Orkflotte, und während die Schlachtschiffe die feindlichen Eskortschiffe weglockten, schwenkten die schnelleren Kreuzer um den Planeten und fielen den Orks in die Flanke.

Die *Triumph* und *Sein Wille* arbeiteten perfekt zusammen und legten ein tödliches Kreuzfeuer, in dem kein Orkschiff bestehen konnte. Mehr als sechzig Eskorten wurden in der Eröffnungsphase der Schlacht aus dem Weltraum geblasen, ohne dass Parol ein einziges Schiff verlor. Als immer mehr Orkschiffe am Kampfplatz eintrafen, verwandelte sich der Kampf in ein chaotisches Getümmel, in dem die Orks aufgrund ihrer Masse und Kampfweise einen klaren Vorteil hatten.

Schließlich drang der Hauptteil der Orkflotte in das Armageddon-System ein, und die imperialen Schiffe erlitten schwere Verluste, vor allem durch Suizidattaken, die nun von allen Seiten einschlugen. Die Kampflinie der Flotte, längst umzingelt, drohte auch noch zu brechen. Den Schlachtkreuzer *Donnerkind* traf es zuerst, als der Kapitän des schwer angeschlagenen Schiffs sich weigerte aufzugeben, um den Rest seiner Schwadron die Neugruppierung um *Sein Wille* zu ermöglichen.

Während mehr und mehr Kreuzerschwadronen Verluste hinnehmen mussten, ließ Admiral Parol die *Triumph* die Stellung halten, sodass die Imperiale Flotte einen festen Sammelpunkt hatte. Der Admiral selbst ging an Bord der *Sein Wille* das erste Ork Space Hulk an und befand sich schnell im Zentrum der Schlacht. Kaum war das Schlachtschiff aus der Schwadron ausgeschert, stürzte sich eine übergroße Kreuzerschwadron in die Bresche der imperialen Front, nur gering beschädigt durch die weit reichenden Lanzenbatterien der *Sein Wille*. Dann trafen die Orks auf die *Triumph* und deckten sie mit konzentriertem Feuer ein. Die Schilde des Schlachtschiffes versagten binnen Sekunden, und schon bald wurde die Hülle von den kruden, aber wirkungsvollen Orkgeschützen malträtiert. Kaum dass die Kreuzaz auf Teleportreichweite heran waren, trugen die ersten Enterboote und Teleporter den Kampf in das Herz der *Triumph*, wo die Mannschaft heldenhaft den anbrandenden Orks die Stirn bot. Während die Crew abgelenkt war, setzten die Kreuzaz ihr Feuer auf das angeschlagene Schlachtschiff fort, ohne Rücksicht auf die an Bord kämpfenden Orks.

Kapitän Honyaeger musste mit Entsetzen der Verstümmelung seines Schiffs zusehen und gab schließlich widerwillig den Befehl zum Rückzug, zu dem das schwer beschädigte Schiff kaum noch in der Lage war. Bis sein Schlachtschiff von den letzten Orks gesäubert war, soll es noch weitere vier Tage gedauert haben.

Mit der *Triumph* auf dem Rückzug und drei weiteren Orkflotten im Anmarsch, sah sich Admiral Parol gezwungen, die Überbleibsel seiner Flotte zurückzuziehen und sie anderswo neu zu gruppieren, um die Orkinvasion später zu stören oder wenigstens zu verzögern.

Zu diesem Zeitpunkt zeigten die Orks wenig Interesse an der Imperialen Flotte. Anscheinend betrachteten sie einen fliehenden Feind als einen vernichteten Feind und machten sich lieber auf den schnellsten Weg zum Juwel des Systems – Armageddon. Parol und seine Offiziere mussten hilflos mit ansehen, wie ihr System überrannt wurde.

## EINE WELT ERZITTERT

Die Ersten, die den Zorn der Orks zu spüren bekamen, waren die Soldaten des Sektor-Flottenstützpunktes St.-Jowens-Dock. Der Kommandant des Stützpunktes, Kapitän Starrkos, teilte Admiral Parol wenige Tage nach Pelucidar mit:

„Ich muss Ihnen auch von unserer Situation auf dem St.-Jowens-Dock berichten. Als sich die Orks unserer Basis näherten, versetzte ich die Wachmannschaften in höchste Alarmbereitschaft, um den Entertrupps der Orks zu begegnen, doch die Orks beschränkten sich auf ein Bombardement. Kaum ein Schiff ging in den Orbit unserer Station. Stattdessen wurden wir im Vorbeiflug unter Beschuss genommen. Ganz offensichtlich waren wir für die Orks kein Primärziel – das St.-Jowens-Dock lag lediglich auf dem Weg nach Armageddon.

Nichtsdestotrotz wurden in den ersten sieben Stunden über neunzig Prozent unserer Außenverteidigung zerstört, wodurch wir nicht mehr in der Lage waren, wirksam zurückzuschlagen. Kurz darauf orteten wir feindliche Enterboote. Der folgende Angriff verlief allerdings völlig unkoordiniert, und viele meiner Brückenoffiziere sind der Meinung, dass die von der Flotte entsandten Enterboote ein Resultat schlechter Disziplin seien. Genau genommen glauben wir, dass einige Orks einfach nicht bis Armageddon auf einen handfesten Kampf warten wollten und deswegen auf eigene Faust, gegen die Anweisungen ihres Anführers, diese Entermision unternahmen.

Ohne unsere Verteidigung konnten wir jedoch nicht einmal diese geringe Bedrohung vorzeitig abwehren sondern mussten zusehen, wie die Orks andockten. Ich organisierte in aller Eile Kampf-

gruppen, die den Angriff zurückschlagen sollten. Wir erlitten dennoch schwere Verluste, denn die Orks kämpften mit wahrlich übermenschlicher Wildheit und drängten uns bis zu den Hauptreaktoren zurück. Ich musste zahlreiche Trupps zum Schutz der Reaktoren abstellen und befürchtete trotzdem, dass der Angriff gelingen könnte. Gleichzeitig gaben wir uns in den oberen Decks eine Blöße, und sofort wurden einige von den Orks erobert. Mittlerweile haben wir die Orks aus den oberen Ebenen vertrieben, aber die Verbindung zu den unteren Ebenen ist abgebrochen und ich befürchte, dass sie von Orks gehalten werden. Jetzt, wo die Invasionsflotte Richtung Armageddon abgezogen ist, haben wir genügend Leute, um sie dort unten festzunageln, aber um die Orks auszuräuchern, brauchen wir Hilfe.“

Obwohl Parol die Nachricht vom Überleben des St.-Jowens-Docks mit Erleichterung zur Kenntnis nahm, wusste er auch, dass der Verzicht auf die Raumstation gleichzeitig eine noch schwerere Bürde für die Verteidiger Armageddons bedeutete und damit ein viel härterer Schlag für das Imperium war. Wenn die Orks ihre Kräfte nicht über das System verteilen, dann musste die Invasion noch überwältigender sein, als man bisher angenommen hatte, schloss Parol. Und dennoch, als stets kühl berechnender Strategie sah der Admiral in dieser Konstellation einen Hoffnungsschimmer. Wenn die Orks trotz strikter Anweisungen einem Kampf nicht widerstehen konnten, dann konnte er sie doch genau so gut manipulieren wie ihr Anführer. Eine Strategie der Zersplitterung und Ablenkung war die letzte Hoffnung des Imperiums.

## DER KAMPF UM DIE HERRSCHAFT IM ALL

Während Parol den folgenden Konflikten fernblieb, um nach dem Pelucidar-Debakel die Flotte neu zu organisieren, wurde die Lage auf Armageddon immer bedrohlicher. Aus Angst, dass der Angriff stattfinden könnte, bevor man die Vorbereitungen abgeschlossen hatte, bemannten die Space Marines ihre Schlacht- und Angriffskreuzer und kehrten in den Weltraum

zurück. Als die Orkflotte die versammelten Space Marine Schiffe unter dem Oberbefehl Großmarschall Helbrechts erreichte, setzte man auf eine kurze, aber heftige Kanonade gegen die Orks. Beinahe synchron eröffneten mehr als ein Dutzend Schlacht- und Angriffskreuzer das Feuer, wurden Torpedosalven entsandt und Bombardementgeschütze abgeschossen, sodass die Eskorten der ersten Angriffswelle buchstäblich hinweggefegt und das Hulk *Donnatod* schwerstens beschädigt wurde. Trotzdem musste Helbrecht einsehen, dass die Sterne an diesem Tag nicht den Space Marines gehören würden; er schickte die Truppen zurück auf den Planeten, während die Flotte zur Unterstützung Parols abgestellt wurde. Somit erhielten die Orks Zugang zu Armageddon, ohne je ernsthaft daran gehindert worden zu sein.

### LOGISTIK UND NACHSCHUB

Nach Pelucidar und während der Vorbereitungen auf einen Bodenkrieg machte man sich ernsthaft Gedanken über die Rolle der Imperialen Flotte im kommenden Kampf. In der langen Geschichte des Imperiums gab es Fälle, in denen die Flotte als Transportkapazität oder Nachschubsicherung für die schwerfällige Imperiale Armee fungierte, als auch andere, in denen die Flotte hauptsächlich Raumschlachten führte. Die Orden des Adeptus Astartes wiederum brillierten bei harten Vorstößen, um zu umkämpften Planeten zu gelangen und dort ihre Stärke bei planetaren Angriffen auszuspielen. Armageddon bot jedoch ein völlig anderes Szenario.

Mit der Raumflotte die Orks im Weltraum zu besiegen, hatte sich als unmöglich herausgestellt, da Ghazghkull seine Flotte nicht aufsplitterte und den Menschen keine Möglichkeit bot, die Orks in kleineren Raumgefechten, bei denen die Imperiale Flotte eine Chance gegen ihre schiere Brutalität gehabt hätte, aufzureiben. Ebenso ineffektiv erwies sich die schnelle Stationierung von Bodentruppen, um die Orks an der Landung zu hindern. Die Orks waren einfach zu zahlreich, um auf der Planetenoberfläche entscheidend geschlagen werden zu können, aber gleichzeitig auch zu groß, und insbesondere zu zurückhaltend, um sie in Raumschlachten zu stellen. Man musste also eine neue Strategie konzipieren – eine Strategie, die es

der Imperialen Flotte erlaubte, im Weltraum trotz ihrer Unterlegenheit effektiv zu operieren, während zugleich genügend Transportkapazitäten frei waren, um sämtliche zum Widerstand fähigen Planeten mit Nachschub zu versorgen. Das erste Mal seit dem Großen Bruderkrieg hatte man einen ein System umspannenden Konflikt, der die vollständige Integration von Kampfhandlungen am Boden wie im Weltraum erforderte.

Diese Probleme waren, gerade in der Anfangsphase, kaum zu bewältigen. Normalerweise bestand der Großteil einer Imperialen Flotte aus Space Marine Schiffen, und deren Rolle in dieser gemischten Kampagne war zuerst einmal unklar. Da viele Space Marines am Boden kämpften, waren die Schiffe unterbesetzt und zudem dadurch gehandikapt, dass sie in der Nähe der Bodentruppen bleiben mussten, um deren Mobilität zu sichern. Jeder Versuch, eine reine Kampfflotte aus den Space Marine Verbänden zu machen, überschritt sich mit anderen Bereichen der Kampagne.

### AUFMARSCH DER TRUPPEN

Nachdem man auch auf Armageddon in der Anfangsphase des Kriegs Niederlage um Niederlage einstecken musste, wurde den Space Marines schnell bewusst, dass die nicht enden wollende Orkflut auf Armageddon allein auf das Fehlen einer effektiven Strategie im Weltraum zurückzuführen war. Den implizierten Vorwurf der Unfähigkeit des Flottenkommandos konnte und wollte Großmarschall Helbrecht nicht auf sich sitzen lassen. Der Kommandant der Black Templars strukturierte zuerst seinen eigenen Flottenverband neu und gab schließlich Anweisungen, die komplette Imperiale Flotte im Sektor nach seinen Anweisungen neu zu organisieren. Helbrecht war wie viele Abkömmlinge Dorns gerne bereit, mit anderen Elementen der imperialen Streitkräfte zu kooperieren, und wenn sie noch so schwerfällig und komplex waren. Sein Verhandlungsgeschick erwies sich als Ausschlag gebend für den Erfolg der Umstrukturierung. Helbrecht selbst teilte sich den Oberbefehl von nun an mit Parol und übernahm die Verantwortung für Flottenstationierung und Nachschub, während Parol sich ganz auf die eigentlichen Kampfhandlungen gegen die Orks konzentrieren konnte.

Helbrecht stellte rasch fest, dass die unausweichlichen Verluste am Boden ein ernstes Problem für die ohnehin knapp bemannte Space Marine Flotte darstellten. Tatsächlich mussten die Salamanders, in der ersten Phase des Kriegs besonders hart getroffen, Helbrecht widerwillig mitteilen, dass zwei ihrer Schlachtkreuzer nicht einsatzbereit waren, weil sie mehrere Wochen lang völlig vernachlässigt wurden, während fast die komplette Besatzung im Kampf um die Makropole Acheron verstrickt gewesen war. Für Helbrecht, der sein ganzes Leben auf einem Kriegsschiff verbracht hatte, war dieses Problem leicht gelöst: Die verbreitete Taktik des Enterns musste aufgegeben werden und die Entermannschaften auf dem blutigen Boden Armageddons kämpfen. Solange die Schiffe manövrierfähig waren und ihre Geschütze abfeuern konnten, galten sie als einsatzbereit. Helbrecht überwand auch den anfänglichen Widerstand seiner Mitkommandanten gegen das vorübergehende Abziehen von Bodentruppen, indem er darauf verwies, dass die größere Mobilität durch genau diese abgezogenen Truppen es ihnen auch erlaubte, schnell auf den Planeten zurückzukehren, sollte Not am Mann sein.

### DIE NIEDERLAGE IN EINEN SIEG VERWANDELN

Selbst diese meisterhaft durchgeführten Reformen konnten nichts mehr daran ändern, dass die Orks weite Teile Armageddons bereits völlig verwüstet hatten. Diese Schlacht, darin waren sich Helbrecht und Parol einig, hatte die Imperiale Flotte bereits verloren. Stattdessen zogen sie ihre Schiffe aus der unmittelbaren Umgebung Armageddons zurück, um sich auf die Blockade des Systems zu konzentrieren. Diese Strategie, die aus den frühen Fehlern hervorging, sollte dem Imperium schon bald unverhoffte Vorteile bringen.

Nun, da der Weg nach Armageddon freigegeben war, konnten viele Orks ihren Instinkten nicht widerstehen (was Parol schon während des Zwischenfalls am St.-Jowens-Dock beobachtet hatte), und sie begannen zu Abermillionen völlig überstürzt und chaotisch auf dem Planeten zu landen. Orks vom niedersten Grot bis hin zum ältesten Waaaghboss besetzten die Landungsboote

und drängten auf die Planetenoberfläche, während die Flotte ungeordnet und mit Minimalstbesetzung zurückgelassen wurde. Zusätzlich zog man auch noch die meisten Kampfbomba-Geschwader ab, wodurch die Orkflotte im weiteren Kriegsverlauf kaum Flieger besaß – eine Tatsache, die Ghazghkull noch teuer zu stehen kommen sollte.

## HELBRECHTS RACHE

Dies ausnutzend, unternahm Helbrecht die ersten Schritte zur Rückeroberung des imperialen Raums. In der Schlacht, die als „Helbrechts Rache“ in die Annalen eingehen sollte, nahm eine Space Marine Flotte in Keilformation Kurs auf das Ork Hulk *Steinwerfa* (die Keilformation verband den effektiven Einsatz der Geschütze mit den bestmöglichen defensiven Attributen).

Die Konfrontation war für viele Space Marines eine völlig neue Erfahrung – eine Schlacht, in der ihre überlegene Feuerkraft der einzige Trumpf war, und in der sie auf die sonst entscheidenden Interaktionen verzichten mussten. In der Flotte taten sich besonders die weltraumerfahrenen Black Templars und Black Dragons hervor, und ihre souveräne Überlegenheit diente der Flotte als Vorbild in den kommenden Weltraumkämpfen. Gegen die Keilformation konnte die *Steinwerfa* keine Feuerposition einnehmen, ohne sich der geballten Feuerkraft der Space Marines auszusetzen. Selbst die zahlreichen Eskortschiffe, Kreuzaz und Brokk'nz konnten daran nichts ändern. Egal, wie die *Steinwerfa* sich positionierte, die Bombardgeschütze beharkten sie gnadenlos. Die Orks, dem Drang nach Nahkampf nachgebend, stürzten sich ohne Rücksicht in das Feuer der hungrigen Space Marine Schiffe.

Nach dem Verlust von zwei Dritteln ihrer Eskortschiffe und dem vermutlichen Tod ihres Waaaghbosses drehte die *Steinwerfa* schließlich ab. Doch es war zu spät. Das hektisch durchgeführte Ausweichmanöver brachte es in Sichtweite der *Ebenflamme*, einem Schlachtkreuzer der Black Dragons, der die Ehrenposition in der rechten Keilflanke eingenommen hatte. Nur Momente nachdem sie in Reichweite war, wurde die *Steinwerfa* zweigeteilt und die Hälften auf Befehl Helbrechts so lange weiter bombardiert, bis sie in

abertausende Bruchstücke zerfielen – aus Angst, die großen Hulkstücke könnten durch Zufall in die Umlaufbahn eines bewohnten Planeten geraten.

## EIN STÄHLERER RING

Trotz dieses überwältigenden Sieges blieb die Space Marine Flotte ein einsames Leuchfeuer in der tosenden grünen See, ständig der Gefahr ausgesetzt, von den Orks eingekreist und zermalmt zu werden. Zu diesem Zeitpunkt griff Parols erste Parallelmaßnahme, welche eine schrittweise Ausweitung der Blockade auf das ganze Armageddon-System vorsah. Parols Flotte vereinigte sich gerade rechtzeitig mit der Space Marine Flotte, um den Angriff einer zweiten Orkflotte abzuwehren. Er bildete im Rücken der Space Marines einen Gürtel aus Schlachtschiffen und Kreuzern, während entschlossene Eskortschwadronen die bereits eingeschüchterten Orks abschnitten. Parols Manöver gab den Space Marines die Zeit, die sie benötigten, um aus der effektiven, aber höchst unbeweglichen Keilformation in Sicherheit zu gelangen.

Nachdem man sich damit Zeit zum Atemholen erkaufte, spaltete sich die Flotte in mehrere kleine Kampfverbände, anfangs in geringem Abstand zur nächsten Gruppe, aber immerhin ein deutlich größeres Gebiet abdeckend. Helbrecht gab für diesen Teil der Kampagne bereitwillig Parol die Zügel in die Hand, dessen unerreichtes taktisches Geschick der Imperialen Flotte ermöglichte, die Blockade bei nur minimalen Verlusten über das gesamte System auszuweiten.

Parol war sich darüber im Klaren, dass sein einziger Vorteil die Vorhersehbarkeit der Orkstrategie war, und diese bestand darin, jeden bewohnten Planeten, den sie im Laufe ihres Feldzugs noch nicht überrannt hatte, anzugreifen. Parol verteilte deswegen seine Kampfverbände auf die gefährdeten Planeten, wobei er zu Abstand riet, sollte eine planetare Invasion bereits im Gang sein. Statt eine offene Schlacht zu initiieren, sollten sich die Kampfverbände durch geschicktes Manörieren hinter Planeten, Monden und anderen Himmelskörpern verstecken, um beim Angriff auf die nahe Orkflotte das Überraschungsmoment auf ihrer Seite zu haben. Die Überbleibsel der

Choson-Front, also jene völlig unzureichenden planetaren Verteidigungsanlagen, die man nach dem Zweiten Krieg um Armageddon installiert hatte, erwiesen sich nun doch als nützlich, wenngleich begrenzt.

Durch diese Maßnahmen gelang es Parol, das Beste aus seiner zahlenmäßigen Unterlegenheit zu machen: Er benötigte keine das System umspannende lückenlose Blockade (wozu er auch nicht in der Lage war), da die Orks ohnehin immer wieder auf bestimmte Planeten zuhielten und genauso gut dort von den imperialen Streitkräften abgefangen werden konnten.

## STILLER STOSS

Orkaktivitäten jenseits der Blockade waren allerdings unkontrollierbar und blieben eine permanente Bedrohung. Sobald man ein verdächtiges Ork Space Hulk aufgespürt hatte, ließ Parol jede seiner Bewegungen überwachen, bis man wusste, welchem Kampfverband der imperialen Blockade es am nächsten kommen würde. Dann, in einem exakt abgepassten Moment, beschleunigten die Schlachtkreuzer kurz und glitten lautlos mit abgeschalteten Systemen auf einen vorberechneten Rendezvouspunkt zu, um nicht vorzeitig von Scannern des Hulks erfasst zu werden. Etliche Space Hulks sowie das Schlachtschiff *Gorbags Rache* fielen dieser „Stiller Stoß“-Taktik zum Opfer, bei der die Schlachtschiffe plötzlich ihre Systeme hochfuhren und wie aus dem Nichts in Reichweite des Hulks auftauchten, um es binnen Sekunden zu Klump zu schießen. Als Meister der schnellen Vorstöße am Boden verinnerlicht die White-Scars-Kontingente der Flotte diese Taktik besonders schnell und setzten sie gleichermaßen erfolgreich im Weltraum ein. Der White-Scars-Schlachtkreuzer *Herrscher der Steppe* wurde sogar in Anlehnung an diese Taktik in *Stummer Reiter* umbenannt.

Die imperiale Blockade konnte den Orknachschub jedoch nie gänzlich unterbinden, und Parol sowie Helbrecht wussten aufgrund ihrer Erfahrung, dass schon der Versuch töricht gewesen wäre. Zumindest reduzierten die sorgfältig platzierten Kampfverbände entlang der Blockadelinie die Zahl der Orkschiffe und, wichtiger noch, der Hulks, die

nach Armageddon gelangten, wodurch auch die zur Verfügung stehenden Ork-Bodentruppen reduziert wurden und sich die Lage für die belagerten Truppen am Boden verbesserte. Vorsichtige, aber präzise Vorstöße der Kampfverbände am Rand der Blockade stützten eigene Versorgungslinien bzw. öffneten sie wieder nach monatelanger Orkdominanz. Dadurch kam der von Armageddon angeforderte imperiale Nachschub immer häufiger durch. Mit jedem neuen Kampfverband imperialer Schiffe konnte Helbrecht zudem wertvolle Schlacht- und Angriffskreuzer zu seinen Bodentruppen zurückführen, was die Chancen für das Imperium verbesserte.

Allerdings blieb es dabei, dass die Orks auf dem Boden die Oberhand behalten würden, solange sie Nachschub durch ihre so genannten Tella-Portaz herbei beordern konnten. Nachdem man jedoch durch die Vorherrschaft im All an Bewegungsfreiheit gewonnen hatte, gab Parol den Befehl für eine der denkwürdigsten Missionen des Kriegs – das Aufspüren und Zerstören der mysteriösen Tella-Portaz.

### JAGD AUF ROTA ORKTOBA

Den Feind zu jagen war eine Sache, und diese eine Sache beherrschten die zur Verfügung stehenden imperialen Flottenverbände mittlerweile außerordentlich gut. Jedoch hatte man es mit einem Feind zu tun, der keinen Grund hatte sich fangen zu lassen. Zwar galt sogar für die hinterhältigsten Piraten, dass sie sich irgendwann sehen lassen mussten, und sei es, um ein wehrloses Frachtschiff zu plündern, aber für das Schiff (oder die Schiffe) mit den Tella-Portaz besaß diese Prämisse keine Gültigkeit. Für dieses Schiff gab es keinen Grund den Gegner zu überfallen, und sollte es doch einmal gestellt werden, konnte es schnellstmöglich fliehen, denn sein einziger Zweck bestand im Teleportieren von Orkverstärkungen. Parol und Helbrecht stellten sich deswegen auf eine langwierige Jagd ein.

Die *Smaragdsee*, ein Schlachtschiff der Oberon-Klasse, wurde als wichtigstes Jagdschiff für das Unternehmen ausgewählt, denn dieses archaische Modell stammte aus einer Zeit, da das Imperium

die neu entwickelten Raumflieger fürchtete und deswegen Schiffe konstruierte, die auf sich allein gestellt gegen unterschiedlichste Gegner bestehen konnten. Sie war der perfekte Jäger. Trotz alledem war die Jagd keineswegs Erfolg versprechend, wäre nicht ein glücklicher Zufall dem Imperium zu Hilfe gekommen.

Die Streitkräfte auf Armageddon berichteten von einer dreiwöchigen Periode, in der zu zufälligen Zeitpunkten die Tella-Portaz ausfielen oder Fehlfunktionen hatten, wie man den grässlich verstümmelten (und toten) Orks entnahm. Kapitän Fitzmander, seines Zeichens erfahrener Piratenjäger, leitete daraus zwei mögliche Ursachen ab: ein spontaner Versagen der Orktechnologie (was als unwahrscheinlich galt, da man wusste, dass Orkimeses wohl auf war) oder unerwartete Veränderungen der äußeren Bedingungen, unter denen die Tella-Portaz operierten.

Fitzmander reduzierte die möglichen Ursprungsorte auf ein Gebiet um Namara, wo eine Gravitationsverschiebung die winzige Welt Chosin genau zwischen ihren riesigen Nachbarn Namara und Gramaul gefangen hatte, und in Folge dessen alle drei Planeten von unvorhersehbaren astronomischen Phänomenen heimgesucht wurden. Am meisten, so ergaben die Langstreckensensoren der *Smaragdsee*, war Namara betroffen, wo elektromagnetische Fluktuationen, hervorgerufen durch die interferierenden Gravitationsfelder der Nachbarplaneten, das All durchfluteten und die Signale verzerrten.

Basierend auf der Annahme, dass es sich hierbei um die Ursache der Teleporter ausfälle handelte, begab sich die *Smaragdsee* auf schnellstem Weg nach Namara. Und tatsächlich – im Orbit des Planeten entdeckte Fitzmander ein Ork Space Hulk: die *Hädbänga*. Die *Smaragdsee* ging sofort zum Angriff über versetzte dem Ork Hulk auf kürzeste Distanz eine volle Breitseite. Ohne die nötigen Kampfbomben, mit denen man sich sonst der schildstarken Schlachtschiffe erwehrt, wurde die *Hädbänga* so schwer lädiert, dass sie beim Versuch, in den Warp zu entkommen, auseinander gerissen und komplett vernichtet wurde.

## DIE LETZTE FAHRT DER SMARAGDSEE

Siegreich setzte die *Smaragdsee* den fliehenden Eskortschiffen mehrere Tage lang nach, und schaltete eins nach dem anderen in kleinen Scharmützeln aus. Die Verfolgung endete erst, als unverhofft ein Ork-Schlachtschiff auftauchte – die *Todbringa*. Eine Welle Flieger, die zur Erkundung ausgesandt wurde, rief keine Reaktion bei dem Ork-Schlachtschiff hervor, sodass Fitzmander davon ausging, dass die *Todbringa*, wie die meisten Orkschiffe, kaum noch Kampfbomben besaß.

Sich auf die bewährte Taktik verlassend, brachte Fitzmander sein Schiff nahe an die *Todbringa* heran, um das Feuer zu eröffnen. Noch konnte er nicht ahnen, dass er bereits zu weit gegangen war ...

Kurz bevor er den Feuerbefehl geben konnte, wurde die *Smaragdsee* von Orks geentert. Fitzmander traf diese Wendung völlig unerwartet, und seine komplette Besatzung befand sich binnen Sekunden mitten in einem verzweiferten Kampf gegen die Enterkommandos. Die *Todbringa*, so schien es, verfügte ebenfalls über einen Teleporter, vielleicht nicht mit der Reichweite für planetare Landungen, aber leistungsstark genug, um die *Smaragdsee* aus einer Entfernung mit Orks zu überfluten, auf der nur die weit reichenden Geschütze effektiv waren. Völlig überrumpelt starb Fitzmander an der Seite seiner Crew im Handgemein mit den Orkinvasoren.

### PAROLS OPFER

Nachdem er von der Vernichtung der *Smaragdsee* erfahren hatte, ordnete Parol eine verstärkte Suche nach Orkelementen am Systemrand an, denn nun befürchtete er, dass es weit mehr als ein Schiff mit Tella-Portaz gab. Kurz darauf ortete die Zerstörer-Schwadron *Cales Brüder* ein weiteres Hulk in den Trümmern der Mannheim-Station. Vom Verlust seines alten Kameraden Fitzmander schwer getroffen, führte Parol persönlich den Angriff gegen das Space Hulk.

Genau wie die *Hädbänga* versuchte auch dieses Hulk, das nie identifiziert werden konnte, in den Warp zu entkommen. Parol, der sich an Bord der *Sein Wille* befand, gab den Befehl, das Schiff auf keinen Fall entkommen zu lassen. Schnell wurden mehrere Bomberschwadronen entsandt, die das Space Hulk in letzter Sekunde am Warpsprung hindern konnten, während *Sein Wille* das Hulk einzuholen versuchte. Die Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit des Hulks war beeindruckend, sodass Parol Orkimeses persönlich an Bord der Orkfestung vermutete.

Aus Angst, das Orkgenie könne ihm auch im Realraum entweichen, warf Parol all seine üblichen Methoden und Vorsichtsmaßnahmen über Bord und gab den Befehl, mit voller Kraft voraus das Hulk zu verfolgen. Als das Hulk sich erneut auf einen Warpsprung vorbereitete, sah Parol keine andere Alternative, als eine Rammattacke. Dazu brachte er die *Sein Wille* gerade noch in die verwundbare Steuerbordseite des Hulks, bevor er den Befehl zum Entern gab. Ein Notruf, in dem er Verstärkungen anforderte, war der letzte Funkspruch von der *Sein Wille*, bevor Schlachtschiff und Hulk im Immaterium verschwanden. Ohne einen Anhaltspunkt für sein Überleben war anzunehmen, dass Admiral Parol in diesem Moment bereits tot war.

Obwohl der Verlust Parols eine bittere Niederlage für das Imperium darstellte, schien sein Tod nicht umsonst gewesen zu sein. Der Nachschub durch die Tella-Portaz stoppte mit einem Schlag, was offensichtlich bewies, dass dieses Hulk für die meisten Orkverstärkungen verantwortlich gewesen war.

„Ob ich solchen Abschaum schon einmal gesehen habe? Ja, und zwar, als er das letzte Mal hier aufkreuzte. Ist es denn schon so lange her, dass ihr euch nicht mehr an mich erinnern könnt, oder seid ihr einfach zu dumm?“

– Kommissar Yarrick

## DIE GRÜNE FLUT VEREBBT

Nun beschloss Helbrecht, eine Entscheidung zu erzwingen, indem er fast alle Space Marine Schiffe von der Blockade abzog und sie gegen die Orkflotte entsandte, die Armageddon belagerte. Vielleicht weil er wusste, dass er ohne seine Flotte auf dem Planeten festsäÙ, erwies sich Ghazghkull wieder einmal als erstaunlich unorkig, indem er große Teile seiner Truppen von Armageddon abzog und mit der Flotte rasch das System zu verlassen versuchte. Helbrecht entschied sich für die Verfolgung des Waaaghbosses, war aber weise genug, seine Truppen nicht zu sehr aufzusplintern, und nahm erst jene Space Marines von der Planetenoberfläche an Bord, auf welche die Imperiale Armee verzichten konnte. Die anderen Orden wurden angewiesen, Armageddon weiterhin frei von Orknachschub zu halten, während Helbrecht mit seinen Black Templars einen Kreuzzug gegen die fliehende Flotte Ghazghkulls organisierte.

Gleichzeitig war Yarrick besorgt um die anderen Planeten im System, die nun, da fast alle imperialen Kräfte bei Armageddon konzentriert waren, ein leichtes Opfer für Orkpiraten waren. Der alte Feldherr beschloss daher, ebenfalls Teile der imperialen Streitkräfte von Armageddon abzuziehen, um im Fall neuer Invasionen schnell Gegenmaßnahmen ergreifen zu können. Nachdem er Ghazghkull schon einmal entkommen lassen musste, setzte sich der alte Mann an die Spitze der Imperialen Flotte und schloss sich Helbrecht an, um seinen Erzfeind endgültig zu vernichten.

Die Verfolger hätten Ghazghkull in den ersten Tagen der Aufholjagd höchstwahrscheinlich verloren, wäre nicht Parols ausgeklügelte Blockade zum Teil noch wirksam gewesen: Die punktuell positionierten Kampfverbände behinderten die Flucht des Waaaghbosses oder konnten zumindest seine Koordinaten durchgeben. Solange die Kampfverbände die Orkflotte im Auge behielten und sie durch Störangriffe verlangsamten, hielten Helbrecht und Yarrick den Anschluss an die Grünhäute.

## ARMAGEDDON HEUTE

Sowohl Helbrecht als auch Yarrick wussten, dass die Kämpfe längst nicht vorüber waren, und bereiteten sich auf einen langen Feldzug gegen Ghazghkull in den Randgebieten des Systems vor, denn dort konzentrierte der Ork-Kriegsherr seine verstreuten Kräfte zu einer erschreckenden Streitmacht, stets in alarmierender Nähe zu Armageddon lauernd.

Auf dem kriegsgezeichneten Planeten selbst bot sich ein trauriges Bild. Nachdem Yarrick, Helbrecht und Parol nicht mehr unmittelbar auf die Geschicke des Planeten Einfluss nahmen, blieb Armageddon verwüstet, dank der halbherzigen Anstrengungen, den Planeten vom Orkbefall zu befreien. Das Imperium ist ein weites und unflexibles Gebilde, über Jahrtausende hinweg in Konventionen erstarrt, sei es durch seine eigene Nachlässigkeit oder durch mangelnden Willen zu Reformen. Wie für eine schwerfällige, zutiefst konservative Organisation üblich, vergaß oder verdrängte man die kühnen Reformen Helbrechts und Parols schnell, obwohl gerade diese Neuerungen maßgeblich zum Sieg beigetragen hatten. Während der Konflikt im All abflaute, fielen die pedantischen imperialen Kapitäne zurück in ihre alten Gewohnheiten: überflüssiger Bürokratismus, sinnloses Stationieren von Flotten, Reorganisation der flexiblen Kampfverbände und Wiederherstellung der alten Hierarchien. Diese Schritte geschahen nicht etwa aus irgendwelchen strategischen Gründen, sondern aus Gewohnheit, aus Prinzip, teils aus Geltungsbewusstsein, oder schlicht um die eigene Autorität unter Beweis zu stellen.

Mit diesen reaktionären Maßnahmen verspielte die Imperiale Flotte kurzerhand all jene Vorteile, die sie im Laufe des Kriegs errungen hatte: Man lehnte sich zurück und stellte lediglich die von Parol organisierte Blockade einigermaßen sicher, ohne sie, wie vom Admiral intendiert, als Ausgangspunkt für spätere Kampagnen zu nutzen. Der hart erkämpfte Vorteil der Imperialen Flotte entglitt den Händen der orthodoxen Kapitäne, und es ist nicht anzunehmen, dass sie ihn je wirklich nutzen werden.

# SZENARIO EINS: SPIESSRUTENLAUF

**A**ufgrund der Wildheit und Schnelligkeit von Ghazghkulls *Waaagh!* wurden viele Welten im Armageddon-Sektor isoliert und große Teile der Imperialen Flotte zersprengt. Um zumindest die grundlegende Versorgung sicherzustellen, mussten zahlreiche Konvois das Hoheitsgebiet der Orks passieren.

## STREITKRÄFTE

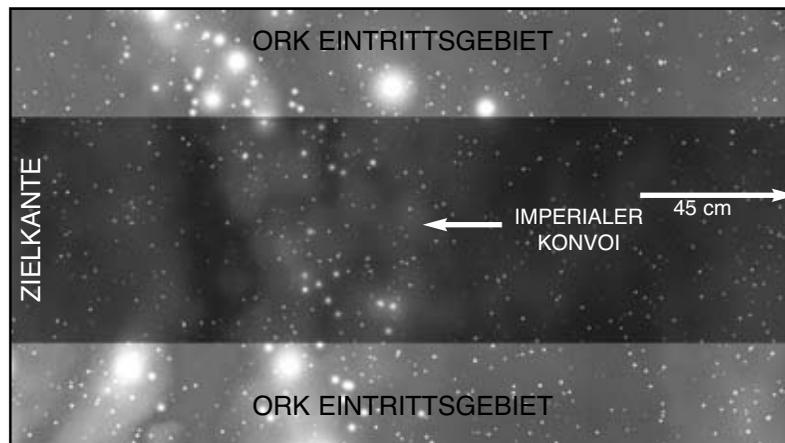
Der imperiale Konvoi muss mindestens zwei Transporter enthalten. Pro zwei Transporter dürfen Imperiums- und Orkspieler je 100 Punkte für Schiffe ausgeben. Optional dürfen auch die Regeln für schwere Transporter (Seite 160) verwendet werden. Der imperiale Spieler darf maximal einen Kreuzer einsetzen. Alle anderen Schiffe müssen leichte Kreuzer oder Eskortschiffe sein. Der Orkspieler darf nur Eskortschiffe einsetzen.

## KAMPFGEBIET

Diese Schlacht findet in der Primär-Biosphäre statt, wo die Orkblockade besonders effizient ist. Verwende daher den Primär-Biosphären-Generator. Ignoriere alle Ergebnisse, die einen Planeten ergeben.

## AUFSTELLUNG

Der imperiale Konvoi wird mitsamt Bewachern 45 cm von einer kurzen Spielfeldkante entfernt aufgestellt und auf die gegenüber liegende kurze Kante (die Zielkante) ausgerichtet. Die Orks können an beliebigen Stellen entlang der langen Spielfeldkanten zuschlagen.



## ERSTER SPIELZUG

Der Orkspieler beginnt das Spiel.

## SPIELDAUER

Die Schlacht dauert so lange, bis sich eine Flotte zurückgezogen hat, zerstört wurde, oder der Konvoi über die Zielkante entkommen konnte.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler muss mindestens drei Schiffe über die Zielkante retten, um zu gewinnen. Schafft er dies nicht, gewinnen die Orks.

## OPTIONALE SONDERREGELN

Da es sich bei diesem Szenario um einen Durchbruch handelt, kannst du auch folgende Sonderregeln ausprobieren:

Der Konvoi wird mitsamt den Begleitschiffen im Umkreis von 30 cm um den Spielfeldmittelpunkt platziert und in Richtung einer kurzen Spielfeldkante nach Wahl des imperialen Spielers ausgerichtet. Die Orkschiffe können wie eingangs beschrieben an beliebigen Punkten entlang des Fluchtkorridors auftauchen.

Am Ende jedes imperialen Spielzuges werden alle Himmelsphänomene und Schiffe 20 cm zurück bewegt, also weg von der Kante, über die der Konvoi fliehen muss. Jedes Schiff, das hinten „herunterfällt“, gilt als zurückgezogen.

Zusätzlich wird am Ende des Spielzuges des imperialen Spielers ein Würfel geworfen. Bei einer 6 taucht ein zufällig bestimmter Himmelskörper auf und wird vom imperialen Spieler irgendwo an der kurzen Zielkante platziert. Wir gehen davon aus, dass der Konvoi die Himmelskörper vorausschauend nutzt. Auch hier werden Würfe ignoriert, die einen Planeten ergeben würden – Armageddon ist noch viele Tausend Kilometer entfernt!

Bei dieser Variante des Spiessrutenlaufs dauert das Spiel genau zehn Spielzüge. Wenn der imperiale Spieler am Ende noch drei Transporter besitzt, hat er das Spiel gewonnen.

# SZENARIO ZWEI: PAROLS KÖDER

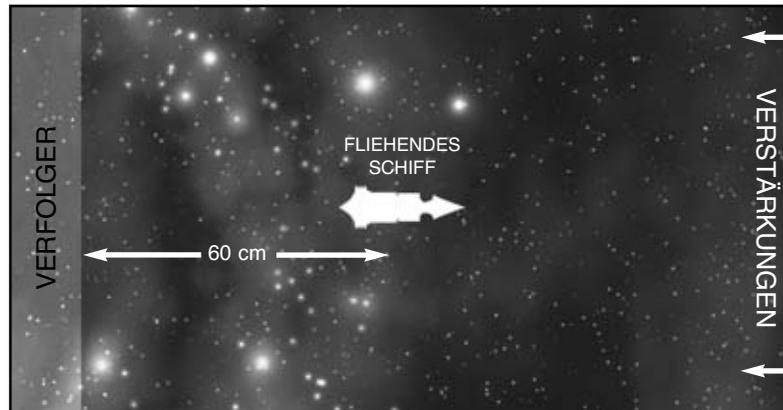
**W**ährend die Orkflut das Armageddon-System überschwemmte, musste Admiral Parol seine Schiffe aus den Kämpfen zurückziehen, um nicht vernichtet zu werden, bevor er einen effektiven Widerstand organisiert hatte. Die direkte Konfrontation stand nicht zur Debatte, und so gab er den Befehl aus, die Orks bei ihrem Vormarsch zu stören. Da die Orks naturgemäß auf Kampf fixiert sind, war zu hoffen, dass er sie ablenken und ihre Ankunft auf Armageddon verzögern konnte. Viele Dogmen wurden in diesen Tagen auf die Probe gestellt.

## STREITKRÄFTE

In diesem Szenario hat ein kleiner Verband aus Leichten Kreuzern und Eskortschiffen mehrere Orkschiffe von der Hauptflotte weggelockt und führt sie nun in einen Hinterhalt. *Parols Köder* ist eine Variante des Szenarios *Der Köder* aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch (Seite 70). Als Vorbereitung empfehlen wir, zuerst die Regeln zum Szenario *Der Köder* durchzulesen.

**Verfolger:** Maximal 500 Punkte an Orkschiffen.

**Verfolgte:** Maximal 250 Punkte, plus 500 Punkte an Verstärkungen. Es dürfen ausschließlich Leichte Kreuzer (auch mehrere) und Eskortschiffe eingesetzt werden. Außerdem darf der imperiale Spieler bis zu sechs Jagdminen einsetzen. Diese befinden sich von Beginn an auf dem Spielfeld, werden aber aus dem Verstärkungsbudget bezahlt.



## KAMPFGEBIET

Erwürfle das Kampfgebiet: Bei einer 1-4 findet das Szenario im Randbereich statt, bei einer 5-6 in der Primär-Biosphäre. Verwende jeweils den Generator aus dem Raumflotte Gothic Regelbuch (Seite 43).

## AUFSTELLUNG

Die Verfolgten werden in der Mitte platziert und alle auf dieselbe kurze Spielfeldkante ausgerichtet. Dort erwartet man die Verstärkungen. Die Orbitalminen müssen irgendwo vor den Schiffen platziert werden. Die Orkverfolger werden wenigstens 60 cm hinter den imperialen Schiffen aufgestellt. Nun kann die Verfolgung beginnen.

## ERSTER SPIELZUG

Der imperiale Spieler beginnt das Spiel.

## SONDERREGELN

Die Verstärkungen dürfen jederzeit eingreifen, auch schon im ersten Spielzug. Sollen Schiffe nach dem ersten Spielzug in die Schlacht kommen, dürfen sie pro abgelaufenem Spielzug 30 cm den Verfolgten entgegenkommen und entsprechend über die langen Seiten ins Spiel fliegen.

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert so lange, bis sich eine Seite zurückzieht oder zerstört wird.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Verwende die Standardmethode, um Siegespunkte für beschädigte, zerstörte und zurückgezogene Schiffe zu berechnen. Zusätzlich erhalten die Orks Siegespunkte in Höhe der Hälfte der ins Spiel gebrachten Verstärkungen. Der imperiale Spieler sollte sich also genau überlegen, wie viel Verstärkung er tatsächlich braucht! Kommen Minen zum Einsatz, erhält der Angreifer automatisch die vollen Siegespunkte für sie.

# SZENARIO DREI: PELUCIDAR

*Die ersten Anzeichen von Ghazghkulls Flotte wurden am Himmelfahrtstag des Imperators registriert, zu einer Zeit, da die Imperiale Flotte ihre volle Einsatzbereitschaft im System wiedererlangt hatte. Admiral Parol wusste, dass Zeit der entscheidende Faktor war, während auf Armageddon selbst die Verteidiger ihre Kräfte sammelten, und es war seine Aufgabe, mit der Flotte die nötige Zeit zu erkaufen.*

*Die Schlacht um Pelucidar war eine epische Raumschlacht, sodass dieses Szenario nur einen Ausschnitt der Kämpfe simulieren kann. Der imperiale Spieler übernimmt die Rolle Parols und muss den Orks möglichst schwere Verluste zufügen, während er selbst möglichst wenig Schaden einstecken sollte. Anfangs ist die Orkflotte schwach und schlecht organisiert, aber das verändert sich im Laufe der Schlacht, wenn immer mehr Orkschiffe nachströmen und die Imperiale Flotte bedrängen.*

## STREITKRÄFTE

Der imperiale Spieler darf bis zu 1.500 Punkte ausgeben, aber nur Kreuzer, Schlachtkreuzer und Schlachtschiffe einsetzen. Maximal vier Minenfelder dürfen gekauft werden. An der historischen Schlacht waren nur Armageddon-Schlachtschiffe beteiligt, aber spieltechnisch spricht nichts dagegen, auch andere Schlachtschiff-Klassen einzusetzen.

Der Orkspieler beginnt das Spiel ohne Flotte und erhält per Zufall jeden Spielzug Verstärkungen.

## KAMPFGEBIET

Diese Schlacht spielt im Randbereich des Armageddon-Systems. Nachdem die Himmelsphänomene entsprechend dem Generator bestimmt wurden, platziert der imperiale Spieler den Planeten Pelucidar irgendwo auf dem Spielfeld. Davon abhängig wird anschließend auch seine Flotte platziert.

Die Orkverstärkungen können an jeder beliebigen Spielfeldkante eintreffen.

## AUFSTELLUNG

Zuerst stellt der Verteidiger seine gesamte Flotte auf. Sie muss mindestens 30 cm von allen Spielfeldkanten entfernt sein und auf eine Kante ausgerichtet sein. Jedes Schiff und jede Schwadron muss mindestens 20 cm vom nächsten Schiff bzw. Schwadron entfernt sein. Der Angreifer bringt seine Flotte beginnend mit dem ersten Spielzug aufs Spielfeld.

## ERSTER SPIELZUG

Die Orks eröffnen die Schlacht um Pelucidar.

## SONDERREGELN

Zu Beginn jedes Spielzugs würfelt der Orkspieler für seine Verstärkungen. Du wirst feststellen, dass in den ersten Spielzügen nicht viel passiert, aber irgendwann wird es ziemlich schnell brenzlich für die Imperiale Flotte.

Eine Schwadron Eskortschiffe besteht aus W6 Eskortschiffen gleichen Typs nach Wahl des Orkspielers. Eine Kampfbombaz-/Angriffsfliegerschwadron besteht aus vier Marken.

W6-WURF	Ergebnis
+ Spielzug	
2-4	1 Kampfbomba-/Fliegerschwadron
5-6	1 Eskortschiffschwadron
7-9	2 Eskortschiffschwadronen
10	3 Eskortschiffschwadronen
11	1 Killakreuzer oder Waaaghkreuzer
12	2 Killakreuzer oder Waaaghkreuzer
13-14	1 Brokk'n
15+	1 Space Hulk

Wenn der Orkspieler eine Einheit erwürfelt, für die er keine Modelle besitzt, wird das nächstniedrigere Ergebnis der Tabelle verwendet. Wenn der Ork also einen Kreuzer erwürfelt und keinen mehr hat, dann erhält er drei Schwadronen Eskortschiffe.

## SPIELDAUER

Das Spiel dauert so lange, bis sich die Imperiale Flotte zurückzieht oder vernichtet wird.

## SIEGESBEDINGUNGEN

Der imperiale Spieler erhält wie üblich Punkte für beschädigte und zerstörte Orkschiffe, nicht jedoch für *Raumbobheit*. Zudem verliert der imperiale Spieler die entsprechenden Siegespunkte für jedes Schiff, das er verliert (durch Vernichtung oder Rückzug). Der Orkspieler erhält in diesem Szenario keine Siegespunkte.

Der imperiale Spieler muss am Ende wenigstens 2.000 Siegespunkte angesammelt haben, um das Spiel zu gewinnen. Hat er weniger, geht der Sieg an die Orks.

Vergiss nicht, dass der imperiale Spieler am Ende der Schlacht die Punkte für seine verlorenen Raumschiffe abziehen muss. Wenn er sich also zu früh zurückzieht, weil er glaubt, genügend Siegespunkte gesammelt zu haben, kann das zu einer bösen Überraschung bei der Rückkehr zu den Raumdocks führen!

## ORK-SCHIFFSMODIFIKATIONEN

*Der Schiffsantrieb wurde durch zusätzliche Düsen, Energiekabel oder Ähnliches erweitert. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

- W6 Maschinenmodifikation**
- 1 Verbesserte Triebwerke:** Die Mekz haben die Leistungsfähigkeit der Schiffstriebwerke verbessert. Das Schiff würfelt zusätzliche 2W6, wenn es den Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* erhält.
  - 2 Noch größerer roter Knopf:** Die Mekz haben neben dem roten Knopf einen zweiten, noch größeren roten Knopf eingebaut. Dieser bewirkt einen kurzen Extraschub, zusätzlich zu den Standardboostern. Einmal pro Spiel, wenn der Sonderbefehl *Volle Kraft voraus* gegeben wird, bewegt sich das Schiff die doppelte erwürfelte Distanz. Du *musst* diese Entfernung voll ausnutzen.
  - 3 Mehr Lenktriebwerke:** Zusätzliche Manöverdüsen wurden rings um das Schiff angebracht, wodurch es eine zusätzliche Drehung durchführen kann, nachdem es seine Mindestbewegung durchgeführt hat (d.h. zus. 45° bzw. 90°).
  - 4 Leerlauf:** Die Mekz haben spezielle Energierelais (Hammer) eingebaut, um die Antriebssysteme (Grots) schnell auszuschalten (K.O. zu schlagen). Wenn du den Sonderbefehl *Retrobrenner zünden* gibst, darfst du +2 zum Moralwert addieren.
  - 5 Spezial-Kraftfeld:** Die Mekz haben mit etwas Herumbasteln die Schildsysteme des Schiffs optimiert. Ein Schiff mit dieser Modifikation darf den Bewegungsabzug für Beschussmarken in Basekontakt ignorieren (einschließlich Gaswolken und andere Phänomene, die die Bewegung reduzieren).
  - 6 Rote Farbe:** Während sich das Schiff in Reparatur befand, erhielt es einen frischen Anstrich mit roter Farbe. Gemäß der Orkweisheit „Wat rot is, is schnella“ erhöht sich die Geschwindigkeit um 5 cm. Beachte, dass du das Modell auch tatsächlich rot angemalt haben musst, um von dieser Modifikation zu profitieren.

*Die Struktur des Schiffs wurde verbessert, neue Ausstattung hinzugefügt oder die Fähigkeiten der Krew verbessert. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

- W6 Rumpfmodifikation**
- 1 Verbesserte Tella-Portaz:** Orks sind die unumstrittenen Meister der Tella-Portaz-Technologie und haben die Tella-Portaz dieses Schiffs so modifiziert, dass sie noch mehr Jungz teleportieren können. Gelingt eine Teleportattacke, addierst du +1 auf das Ergebnis der Sabotageaktion.
  - 2 Mehr Panzerung:** Die Mekz haben überall am Schiff Metallplatten angeschweißt. Dadurch erhöht sich die Schadenskapazität des Schiffs um 25%, wohingegen die Geschwindigkeit um 5 cm sinkt.
  - 3 Feuergrots:** Durch rigoroses Training wurden Gruppen von Grots zu fähigen Feuerwehrlenten ausgebildet. Feuer werden bei einer 5 und 6 gelöscht, während anderer Schaden weiterhin nur bei einer 6 behoben wird.
  - 4 Mehr Schilde:** Wenn eins gut ist, dann müssen zwei doppelt gut sein. Die Mekz erhöhen die Schilde um 1.
  - 5 Rammsporn:** Auf Befehl des Käpt'nz haben die Mekz einen riesigen Rammsporn an den Bug geschweißt. Infolgedessen erhöht sich das Selbstvertrauen der Krew und sie erhalten +1 auf ihren Moralwert, wenn sie eine Rammattacke durchführen wollen.
  - 6 Bessere Schilde:** Die Mekz haben allerlei Schalter, Knöpfe und Signallämpchen in die Kontrollkonsolen eingebaut, wodurch sich erstaunlicherweise die Schildleistung verbessert hat. Würfle für jeden Treffer gegen die Schilde einen W6: Bei einer 6 wird der Treffer ignoriert und auch keine Beschussmarke platziert. Bei einer 1 würfelst du erneut einen W6: Bei einer 6 erhält das Schiff einen kritischen Treffer, da die Schildgeneratoren rückkoppeln und ein anderes Schiffssystem lahmlegen.

*Das Schiff wurde mit zusätzlichen oder verbesserten Waffensystemen bestückt, was seine Effektivität im Kampf erhöht. Wirf einen W6 auf folgender Tabelle:*

- W6 Waffenmodifikation**
- 1 Weirdboy-Lanze:** Während der letzten Schlacht hat die Macht des *Waaagh!* einen Ork so verändert, dass er nun seltsame Kräfte entfesseln kann. Erfinderisch wie Orks sind, haben sie den neuen Weirdboy festgekettet und benutzen ihn nun als Waffe. Der Weirdboy entspricht einer Stärke-1-Lanze mit 15 cm Reichweite.
  - 2 Botz:** Der Käpt'n hat den Mekboyz befohlen, Botz zum Nachladen der Torpedos und Flieger zu entwickeln. Das Schiff erhält +1 auf seinen Moralwert, wenn es den Sonderbefehl *Flugkörper nachladen* erhält (würfle noch einmal, wenn das Schiff keine Flugkörper besitzt).
  - 3 Feuazentrum:** Die Mekz haben die Waffensysteme in einem Feuazentrum zentralisiert. Dadurch können die Orks auch dann noch begeistert schießen, wenn sie auf Sonderbefehl sind. Die Feuerkraft auf Sonderbefehl wird nur um 25% reduziert (runde auf), anstatt halbiert.
  - 4 Mäd Bombaz:** Die Piloten der Kampfbombaz sind besonders wahnwitzig und holen mehr aus den Maschinen raus als jeder andere Ork. Anstatt W3 Treffer erzielen die Kampfbombaz dieses Schiffs W6 Treffer.
  - 5 Grot-Icons:** Die Mekz haben die Kampfdisplays so modifiziert, dass alle Feindschiffe als Grots dargestellt werden. Da die Orks seit frühester Jugend gelernt haben, Grots zu treffen, profitieren alle Waffenbatterien von einer Spaltenverschiebung nach links (bevor irgendwelche anderen Modifikation für weite Reichweite, Beschussmarken etc. angewendet werden).
  - 6 Mehr Dakka:** Die Mekz haben überall am Schiffsrumpf kleine Geschütze angebracht, sodass sich die Zahl der Abwehrtürme um 1 erhöht.

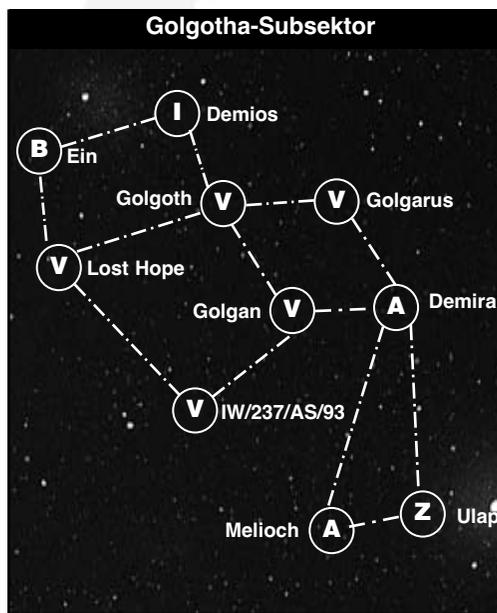
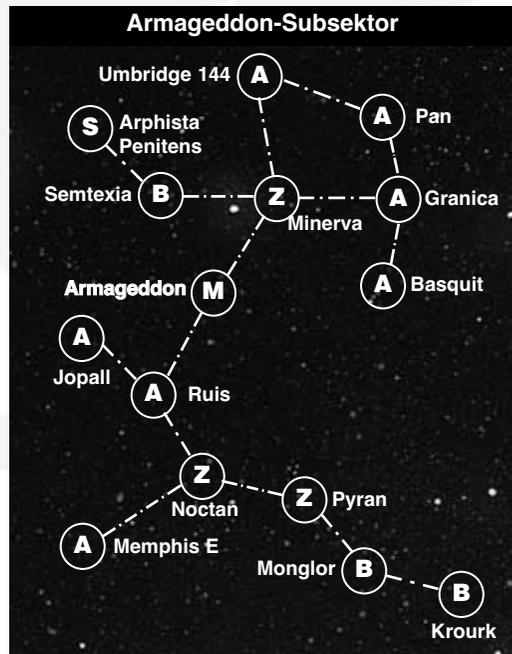
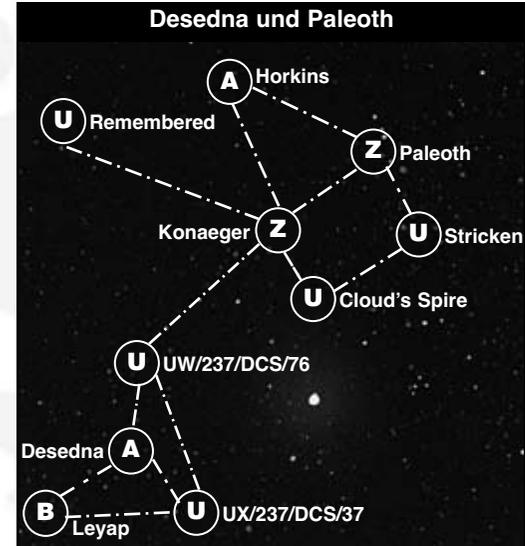
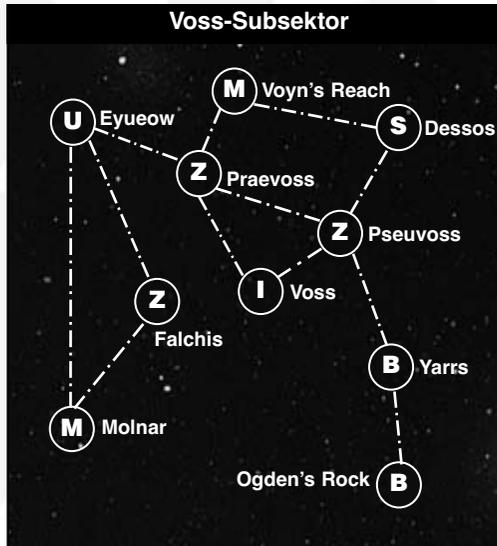
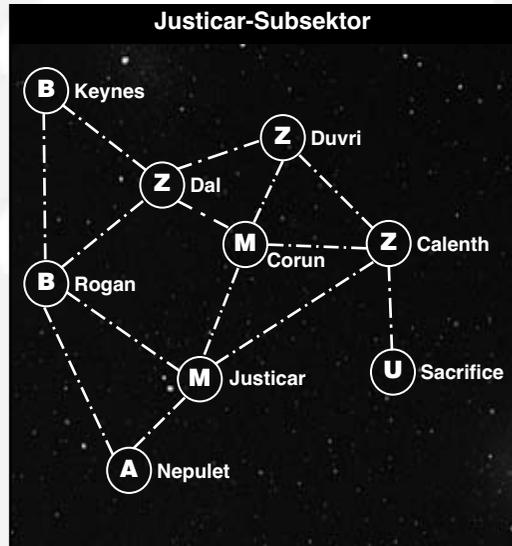
## ORK-MANNSCHAFTSFERTIGKEITEN

- W6 FERTIGKEIT**
- 1 **Ballaboyz:** Diese Jungz versuchen tatsächlich, mit ihren Waffen zu zielen! Wenn das Schiff den Sonderbefehl *Zielerfassung aktivieren* gibt, würfelst du 3W6 und verwendest die beiden niedrigen Ergebnisse als Moralwert.
  - 2 **Extra große Hammer:** Mekz kriegen fast alles repariert, sofern sie das richtige Werkzeug zur Hand haben, und dieses Schiff hat gerade eine Ladung neuer Hammer erhalten. Das Orkschiff repariert immer wenigstens einen kritischen Schaden pro Spielzug, außer solchen, der nicht repariert werden kann. Eskortschiffe mit diesem Ergebnis würfeln noch einmal.
  - 3 **Gut ausgebildete Grotze:** Der Grottreiba leistet gute Arbeit an den Nachladegrotz. Wenn das Schiff bzw. die Schwadron *Flugkörper nachladen* möchte, würfelst du 3W6 und wendest die beiden niedrigen Ergebnisse an. Schiffe ohne Flugkörper würfeln noch einmal auf der Tabelle.
  - 4 **Asteroidenpiloten:** Diese todesmutigen Orkpiloten glauben, sie könnten unbeschadet durch Asteroidenfelder fliegen. Schiffe mit dieser Fertigkeit, die mit *Voller Kraft voraus* durch ein Asteroidenfeld fliegen, würfeln 3W6 und wenden die beiden niedrigsten Ergebnisse an. Eskortschiffe dürfen diesen Wurf wie üblich wiederholen. Wird der Test verpatzt, erleidet das Schiff W6+1 Aufpralltreffer durch Asteroiden (Schilde werden ignoriert).
  - 5 **Loyale Krew:** Die Orks blicken mit ungewöhnlicher Ehrfurcht auf den Käpt'n ihres Schiffs. Einmal pro Spiel darfst du einen verpatzten Moralwerttest wiederholen.
  - 6 **Megafon und großer Knüppel:** Aufgrund des autoritären wie effektiven Kommandostils des Käpt'ns arbeitet die Mannschaft beinahe reibungslos zusammen. Einmal pro Spiel besteht das Schiff automatisch einen Moralwerttest, ohne dass gewürfelt werden muss.

**Anwendung der Fertigkeiten und Modifikationen:** Auf diesen Seiten findest du *Schiffsmodifikationen, Mannschaftsfertigkeiten und eine spezielle „Mächte des Waaagh!“-Tabelle für Orkflotten. Wir haben sie im Kapitel über den Dritten Krieg um Armageddon aufgeführt, weil in diesem Konflikt die Orks eine tragende Rolle spielten. Natürlich kannst du all diese Tabellen auch für andere Orkflotten verwenden. Fertigkeiten und Modifikationen werden wie üblich vergeben, während die Mächte des Waaagh! als „Andere“ zählen.*

## MÄCHTE DES WAAAGH!

- W6 ERGEBNIS**
- 2 **Schau Boss – issa nich wie neu!** Dein Flaggschiff wird in einen zufällig ermittelten Kreuzaz umgebaut. Sämtliche Modifikationen und Fertigkeiten werden beibehalten, und der Mek fügt sogar noch eine neue Modifikation hinzu. Allerdings findet sich die Krew in der neuen Umgebung nicht sofort zurecht, weswegen in der nächsten Schlacht der Moralwert um 1 reduziert wird.
  - 3 **Ausplündan:** Du darfst zusätzlich 1 Kreuzaz oder 1 Eskortschiffswadron pro kontrolliertem System in dein Flottenregister aufnehmen. Für jeden Kreuzer/Schwadron degradiert du einen Planetenstatus wie folgt: Industriewelt zu Bergwerkswelt, zivilisierte Welt zu Agrarwelt, und alle anderen werden zu unbewohnten Welten.
  - 4 **Ausraub'n:** Für jedes im letzten Szenario eroberte Hulk erhält einer deiner Kreuzaz erbeutete Torpedos oder Fettä Schilde.
  - 5 **Oddboyz:** Für jedes zivilisierte System oder Makropolwelt in deiner Kontrolle darfst du einem deiner Kreuzaz ein beliebiges Waaaghboss-Upgrade verleihen, außer erbeutete Torpedos und Fettä Schilde.
  - 6 **Daz iz mein mein Schiff!** Ein neuer Waaghboss übernimmt einen deiner Kreuzaz und schwört dir die Treue. Vermerke den neuen Waaaghboss in deinem Flottenregister.
  - 7 **Nimm unz mit!** Mehr Jungz für dein Schiff. Erhöhe den Enterwert des Schiffs um 1.
  - 8 **Wia beschütz'n dich:** Ein Korps Stormboyz bietet sich als deine Leibwache an. Dein Flaggschiff erhält für den Rest der Kampagne +2 auf seinen Enterwert.
  - 9 **„Jetz' geht's los, jetz' geht's los, jetz' geht's los!“** Hunderte Boyz schließen sich deiner Flotte an. Verteile sie auf zwei Schiffe, die von nun an je +1 auf ihren Enterwert erhalten.
  - 10 **Wia sin' da Best'n!** Die Boyz werden vom Waaagh!-Fieber gepackt. Du gewinnst im folgenden Kampagnenspiel alle Unentschiedenwürfe.
  - 11 **Wia bleib'n hia:** Eines deiner unbewohnten Systeme wird zu einer Agrarwelt aufgewertet.
  - 12 **Waaagh!** Das nächste Mal, wenn du Angreifer bist, darfst du zwei Systeme als Angriffsziele bestimmen. Spiele eine 1.500-2.000 Punkte große Schlacht. Gewinnst du, erhältst du beide Systeme. Gewinnt dein Gegner, darf er ein neutrales System für sich beanspruchen.



### SONDERREGEL: ORKVERSEUCHT

Viele der Welten im Golgotha-Subsektor sind so stark von Orks kontaminiert, dass sie nicht einfach zurückerobert werden können. Um dies darzustellen, gibt es einen neuen Systemtyp, nämlich orkverseuchte Welten (V). Diese Welten nutzen niemandem außer dem Orkspieler. Für alle anderen zählen sie als unbewohnt. Wenn ein Orkspieler das verseuchte System kontrolliert, gilt sie als zivilisierte Welt. Allerdings repräsentieren diese Welten die Heimat vieler Orkkapitäne, sodass ihr Verlust einen schweren Schlag für ihr Ansehen bedeuten würde. Verliert ein Orkspieler eine Schlacht in seinen eigenen verseuchten Systemen, werden alle Negativmodifikatoren (-1, -2 etc.) verdoppelt, wenn der Ruhm für die entsprechende Schlacht ermittelt wird.

(Legende siehe Raumflotte Gothic Regelbuch Seite 159.)