

SPACE MARINE

ADVENTURES



IM LABYRINTH DER NECRONS

DER NECRON OVERLORD HAT SICH ERHOBEN UND WILL DIE GALAXIS BEHERRSCHEN! ZWISCHEN DIESEM MECHANISCHEN IRREN UND SEINEM ZIEL STEHEN FÜNF HELDENHAFTE SPACE MARINES - MÄCHTIGE ORDENSBRÜDER, DIE SEINE BÖSEN PLÄNE ZU BEENDEN GESCHWOREN HABEN. JETZT MÜSSEN SIE SICH DURCH SEIN LABYRINTH KÄMPFEN, UM IHN EIN FÜR ALLE MAL ZU BESIEGEN!

SPACE MARINE ADVENTURES

Im Labyrinth der Necrons ist ein kooperatives Spiel. Die Spieler gewinnen und verlieren zusammen, Entscheidungen sollten in der Gruppe getroffen werden. Ihr steuert einen Trupp übermenschlicher Space Marines, die durch ein uraltes Labyrinth reisen und die tyrannischen Robotariens – die Necrons – besiegen müssen, die darin leben. Aufregende Abenteuer und spannende Kämpfe erwarten euch!

GEGENSTAND DES SPIELS

Ihr habt die Wahl zwischen drei zu durchlaufenden Ebenen, die verschiedene Herausforderungen bieten. Ebene 1 ist die leichteste und für euer erstes Abenteuer empfohlen, Ebene 3 ist die schwierigste, dort werdet ihr dem Necron Overlord begegnen und ihn besiegen müssen. Um das Spiel zu gewinnen, müsst ihr erfolgreich das Missionsziel jeder Ebene des Labyrinths erfüllen.

INHALT

Neben diesem Regelheft enthält Im Labyrinth der Necrons die folgenden Komponenten:

Space Marines

Jeder der fünf farbigen Kunststoffrahmen enthält einen Space Marine, einen übermenschlichen Champion aus einer Kriegerbruderschaft, die Orden genannt wird. Vor dem ersten Spiel müssen die Space Marines aus dem Rahmen gelöst und zusammengebaut werden. Lies auf Seite 13 und 14 nach, wie die Space-Marine-Helden zusammengebaut werden.



Würfel

Es sind fünf farbige sechsseitige Würfel enthalten, einer für jeden Space Marine.



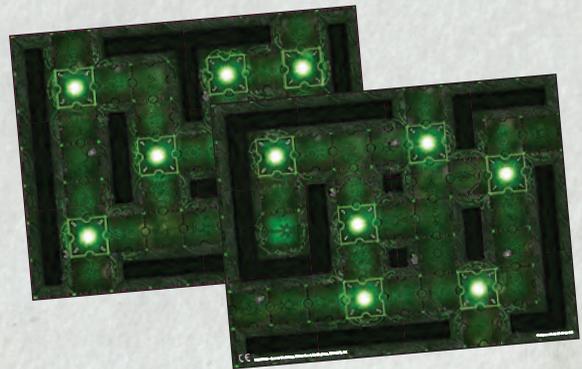
Verstärkungsbeutel

Necron-Schergenmarker werden in den Beutel gelegt und während des Spiels zufällig daraus gezogen.



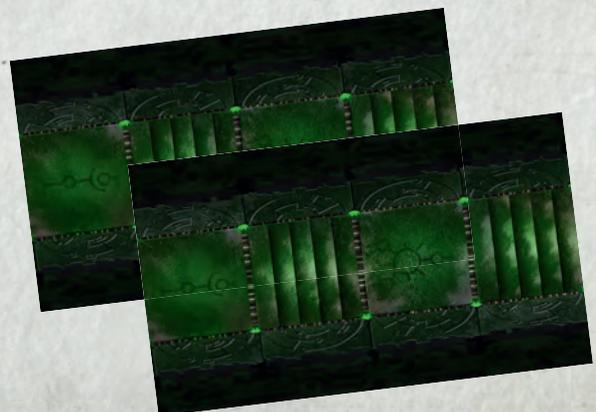
Labyrinth-Bretter

Dies sind drei doppelseitige Spielbretter. Jedes zeigt ein Korridorlabyrinth, das die Space Marines durchqueren müssen.



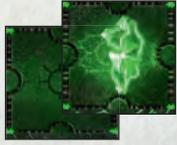
Labyrinth-Treppensegmente

Dies sind zwei doppelseitige Labyrinth-Treppensegmente. Über sie betreten und verlassen die Space Marines das Labyrinth, außerdem verbinden sie verschiedene Ebenen.



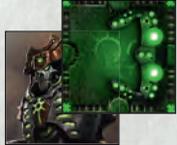
Marker

Es gibt vier Arten von Markern:



Portalmarker

Diese drei Marker sind doppelseitig; zwei zeigen ein geschlossenes Portal auf beiden Seiten, eines ein geschlossenes auf einer und ein offenes auf der anderen Seite.



Zielmarker

Dieser Marker ist doppelseitig und zeigt auf einer Seite eine Kontrollkonsole und den Necron Overlord auf der Rückseite.



Overlord-Schadensmarker

Diese drei Marker werden verwendet, um den Schaden am Necron Overlord festzuhalten.



Necron-Schergenmarker

Dies sind die Schergen des Necron Overlords: zwölf normale Warriors, fünf mächtige Immortals und fünf Lychguard, die Elite.

Karten

Die im Spiel enthaltenen Karten verteilen sich auf fünf Sätze. Der mit „Jetzt öffnen“ bedruckte Satz kann sofort geöffnet werden, die anderen sollten nicht geöffnet werden, bis ihr die Regeln gelesen habt und dazu aufgefordert wurdet. Es gibt sechs Kartentypen:

Space-Marine-Datenkarten: Für jeden Space Marine enthält das Spiel eine doppelseitige Datenkarte. Die Rückseite ist die „Verwundet“-Seite der Karte. Jede Seite der Karte weist die folgenden Informationen auf:



- (A) Name und Ordenssymbol des Space Marines
- (B) Ein Foto des Space Marines
- (C) Wie viele „Aktionen“ der Space Marine ausführen kann
- (D) Die Reichweite der Waffe des Space Marines
- (E) Die Fähigkeit der Ausrüstung des Space Marines

Necron-Datenkarten: Eine Datenkarte zeigt den Necron Overlord, je eine die drei Typen von Necron-Schergen. Jede Karte zeigt den Widerstandswert dieses Necrons.



Aktivierungskarten: Für jeden Space Marine gibt es zwei Aktivierungskarten, dazu sechs für den Necron Overlord und seine Schergen. Die Aktivierungskarten der Space Marines zeigen das jeweilige Ordenssymbol. Die Necron-Karten sind alle gleich und zeigen ein „Ankh“-Symbol der Necrons.



Einsatzbesprechungskarten: Diese drei Karten erklären, was ihr tun müsst, um jede Ebene des Labyrinths abzuschließen.



Sonderkarten: Die Space Marines können diese 28 Sonderkarten während des Spiels einsetzen. Sie stellen zusätzliche Ausrüstung oder besondere Fähigkeiten dar, die die Space Marines nutzen können.



Labyrinthkarten: Es gibt drei Sätze Labyrinthkarten, je einen für jede Ebene – der Ebene-1-Satz umfasst 24 Karten, der Ebene-2-Satz 29 Karten, der Ebene-3-Satz 30 Karten. Diese Karten werden jeweils aufgedeckt, wenn eine Necron-Aktivierungskarte aufgedeckt wird.



AUFBAU DES SPIELS

Da ihr nun die Komponenten kennt, ist es Zeit, die Space Marines zu versammeln und für euer erstes Abenteuer vorzubereiten. Diese Seiten erklären, wie es losgeht. Dies geht sehr schnell und ihr könnt schon bald hinunter in das Labyrinth. Wir empfehlen, dass ihr auf Ebene 1: Betretet das Labyrinth beginnt. Informationen dazu, wie die Ebenen 2 und 3 gespielt werden, sind weiter hinten in diesen Regeln zu finden.

EBENE 1: BETRETET DAS LABYRINTH

Wenn ihr es noch nicht getan habt, drückt die Labyrinth-Treppensegmente und alle Marker aus dem Karton. Befolgt dann diese sechs Schritte, um das Abenteuer auf Ebene 1 zu beginnen:

1 Das Labyrinth aufbauen

Wählt eines der drei Labyrinth-Bretter und legt es in die Mitte der Spielfläche (A). Das Team sollte dann entscheiden, welche Seite oben liegt.

Nun wählt das Team einen der vier Eingangs-/Ausgangspunkte auf dem Brett. Dies sind die Felder an der Kante des Bretts, die keine Mauern sind. Legt eines der Treppensegmente an das gewählte Feld (B).

Legt die drei Portalmarker mit der geschlossenen Seite nach oben zufällig auf die anderen drei Eingangs-/Ausgangfelder (C). Es ist wichtig, dass ihr dabei nicht schaut, welcher der drei Marker die offene Seite auf der Rückseite zeigt.

Legt schließlich den Zielmarker mit der Konsolen-Seite nach oben auf das Zielfeld (D). Dieses Feld ist mit einem Necron-Ankh-Symbol (☠️) markiert.

2 Space Marines aufstellen

Das Team sollte die vier Space Marines auswählen, die sie im Spiel einsetzen wollen. Sie sollten so unter den Spielern aufgeteilt werden, dass jede Miniatur durch einen Spieler kontrolliert wird. Der fünfte Space Marine wird in diesem Abenteuer nicht eingesetzt.

Jeder Spieler nimmt die passenden Datenkarten und farbigen Würfel für seine Space Marines auszuwählen, die sie im Spiel einsetzen wollen. Sie sollten so unter den Spielern aufgeteilt werden, dass jede Miniatur durch einen Spieler kontrolliert wird. Der fünfte Space Marine wird in diesem Abenteuer nicht eingesetzt.

Die Space-Marine-Miniaturen werden dann auf die vier Felder des Treppensegments (F) in einer Reihenfolge nach Wunsch des Teams aufgestellt.



A

C



G



B



E



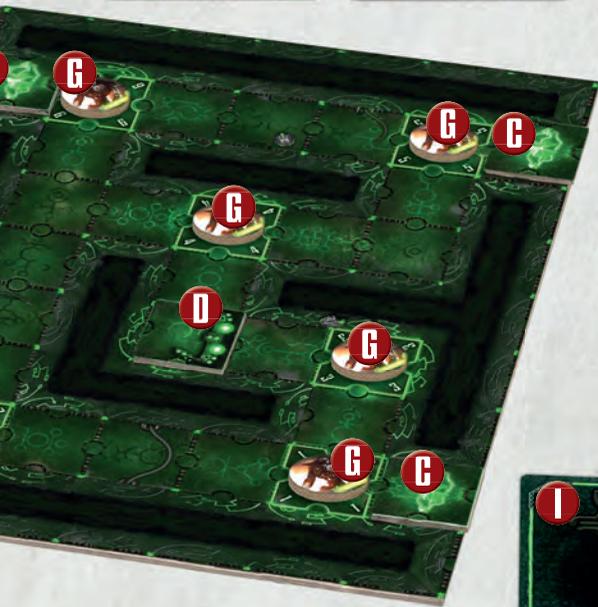


3 Das Labyrinth mit Feinden bestücken

Legt einen Warrior-Schergenmarker auf jedes der sechs nummerierten Translokationsfelder auf dem Labyrinth-Brett (G). Diese Felder stellen Orte dar, über die Necrons in das Labyrinth transportiert werden können, um die Space Marines aufzuhalten.

Legt die übrigen Warrior-Schergenmarker zusammen mit den Immortal-Schergenmarkern in den Verstärkungsbeutel. Dieser sollte in Reichweite aller Spieler liegen (H). Legt die Necron-Datenkarten für jeden Necrontyp, der in diesem Abenteuer auftritt, neben das Brett.

Die Lychguard-Schergenmarker werden in Ebene 1 nicht benutzt und können beiseite gelegt werden.



4 Den Labyrinthstapel vorbereiten

Wenn dies das erste Mal ist, dass ihr Ebene 1 spielt, dann solltet ihr jetzt den Kartensatz „Ebene 1“ öffnen. Nehmt die Einsatzbesprechungskarte heraus und legt sie beiseite. Mischt dann den Rest des Satzes und legt ihn verdeckt neben das Brett.

Wenn ihr diese Ebene schon durchgespielt habt, versammelt alle Karten von Ebene 1 zu einen einzelnen Stapel.

Legt diese Karten neben das Labyrinthbrett, die Einsatzbesprechungskarte von Ebene 1 liegt dabei ganz oben (I).

5 Auf die Schlacht vorbereiten

Mit den Aktivierungskarten wird festgelegt, in welcher Reihenfolge die Space Marines und Necrons am Zug sind.

Stellt den Aktivierungsstapel zusammen, indem ihr die beiden Aktivierungskarten jedes Space Marines in diesem Abenteuer und vier Necron-Aktivierungskarten nehmt. Mischt den Stapel und legt den Aktivierungsstapel verdeckt neben das Labyrinth-Brett (J). Legt nicht benutzte Karten beiseite; sie werden auf dieser Ebene nicht mehr gebraucht.

Mischt nun alle Sonderkarten und zieht zufällig zwei pro Space Marine. Das Team sieht sich die gezogenen Karten an und muss eine für jeden Space Marine im Abenteuer wählen. Legt die gewählten Karten neben die Datenkarte des jeweiligen Space Marines (K). Die restlichen Sonderkarten werden auf dieser Ebene nicht mehr eingesetzt und werden beiseitegelegt.

6 Das Abenteuer geht los!

Wenn ihr bereit seid, liest einer der Spieler die Einsatzbesprechungskarte von Ebene 1 vor und befolgt die Anweisungen darauf. Die Einsatzbesprechung erklärt euch, wie ihr die Ebene erfolgreich abschließt und gewinnt. Sie erklärt auch, auf welche Weisen ihr verlieren könnt.

Ihr seid jetzt bereit, Ebene 1 zu spielen.



Außerdem muss deine Waffe in Reichweite sein. Die Reichweite eines Space Marines wird als Reichweitenwert auf seiner Datenkarte angegeben. Wenn die Anzahl der Felder zwischen dir und dem Ziel weniger oder gleich hoch ist wie diese Zahl, bist du in Reichweite.

Wenn du das Ziel sehen kannst und in Reichweite bist, wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis gleich hoch oder höher als der Widerstand des Ziels ist, ist die Attacke erfolgreich und der Necron wird zerstört. Der Widerstand eines Necrons steht auf seiner Datenkarte und seinem Schergenmarker. Wenn ein Necron zerstört wird, kommt sein Marker wieder in den Beutel. Andernfalls schlägt die Attacke fehl und nichts passiert.

Beispiel (unten): Sergeant Cassius kann den Necron (A) sehen, denn sein Kamerad blockiert seine Sicht nicht. Er kann auch die beiden Necrons (B) und (C) sehen. Zum Necron-Schergen (D) kann er keine Sichtlinie ziehen, da eine Wand seine Sicht behindert.



SONDERKARTEN

Jeder Space Marine beginnt eine Ebene mit einer Sonderkarte, die erklärt, wann sie eingesetzt werden kann. Eine Sonderkarte einzusetzen kostet keine Aktionen. Wenn die Effekte einer Karte abgehandelt wurden, wird sie abgelegt und wieder in der Box verstaut. Während dieses Abenteurers kann sie nicht mehr eingesetzt werden.



FRAGMENTGRANATE

Der Space Marine wirft eine Fragmentgranate, die beim Einschlagen einen Knall und einer Wolke aus Rauch und Feuer auslöst. Die Druckwelle schleudert Necrons durch die Luft.

Setze dies jederzeit während des Zugs dieses Space Marines ein. Wähle einen Necron in einer geraden Linie bis zu einem Abstand von 4 Feldern um diesen Space Marine. Werf einen Würfel, als ob du diesen Necron attackieren würdest. Werf dann einen Würfel für jeden Necron in einem an das Zielnecron angrenzenden Feld, als ob du ihn attackieren würdest (auf diese Würfel können keine Boni oder Widerstandswerte angewendet werden). Jede erfolgreiche Attacke zerstört den jeweiligen Necron.

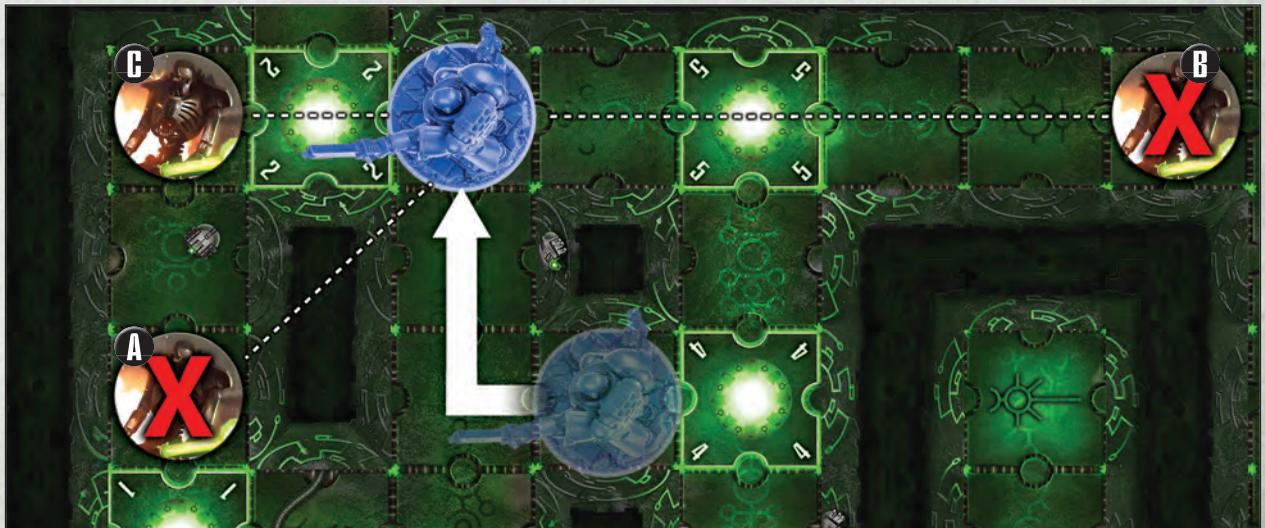


DULDE NICHT DIE EXISTENZ DES XENDS

Space Marines sind mächtige Krieger, die ihre Queste nie aufgeben. Während sie sich durch das Necron-Labyrinth kämpfen, wissen sie, dass das Schicksal der Galaxis in ihren Händen liegt. Da so viel auf dem Spiel steht, kämpfen die Space Marines besonders hart gegen ihre Necron-Feinde und akzeptieren nicht, dass ein Necron ihnen im Weg steht.

Setze dies jederzeit während des Zugs dieses Space Marines ein. Wenn dieser Space Marine einen Necron attackiert und die Attacke misslingt, darfst du bis zum Ende dieser Runde den Wurf wiederholen. Ein Wurf darf nur einmal wiederholt werden.

Beispiel (unten): Sergeant Cassius ist am Zug. Er führt drei Bewegen-Aktionen durch, dann eine Attackieren-Aktion. Er kann Necron (A) nicht als Ziel wählen, da er außer Sicht ist, und Necron (B) nicht, weil er nicht in Reichweite ist. Er zielt auf Necron (C), einen Necron Warrior mit Widerstand 3. Der Attackenwurf ergibt eine 5, der Necron-Scherge wird zerstört.





DER LABYRINTHSTAPEL

Wenn ihr eine Labyrinthkarte aufdeckt, handelt ihr ihren Effekt ab, der auf der Karte beschrieben ist. Viele davon sind recht einfach, aber es gibt einige zusätzliche Regeln für die Platzierung von Necron-Verstärkungen, die gegenüber beschrieben werden.

HINWEISE UND TIPPS

Keine Space Marines mehr zu befehligen: Wenn der letzte Space Marine eines Spielers ausgeschaltet wird, kann er immer noch den anderen Spielern Hinweise geben, während sie weiterkämpfen – es gewinnen schließlich alle gemeinsam, wenn der Einsatz abgeschlossen wird. Wir schlagen auch vor, dass Spieler, deren Space Marines ausgeschaltet wurden, die Karten aufdecken und zukünftige Necron-Verstärkungen platzieren.



Necron-Verstärkungen

Wenn eine Karte euch mitteilt, einen oder mehrere Necron-Schergen auf das Brett zu legen, muss einer der Spieler in den Verstärkungsbeutel greifen und zufällig einen Schergenmarker für jedes auf der Karte angezeigte Feld ziehen.

- Ist das Feld leer, lege den Schergenmarker darauf.
- Ist das Feld durch einen Necron (einschließlich Overlord) besetzt, erscheinen weitere Necron-Verstärkungen – lege einen Schergenmarker auf jedes an das besetzte Feld angrenzende Feld. Wenn einige oder alle angrenzenden Felder auch schon durch einen Necron besetzt sind, lege stattdessen einen Schergenmarker in das nächste leere angrenzende Feld in dieser Richtung, wie im Beispiel unten erklärt. Lege keinen Schergenmarker aus, wenn du auf eine Wand trifftst.
- Wenn du einen Schergenmarker in ein von einem Space Marine besetztes Feld legen musst, wird kein Schergenmarker gelegt. Stattdessen attackiert der Necron-Schergen den Space Marine und verwundet ihn. Drehe bei der ersten Verwundung die Datenkarte um. Wird der Space Marine ein

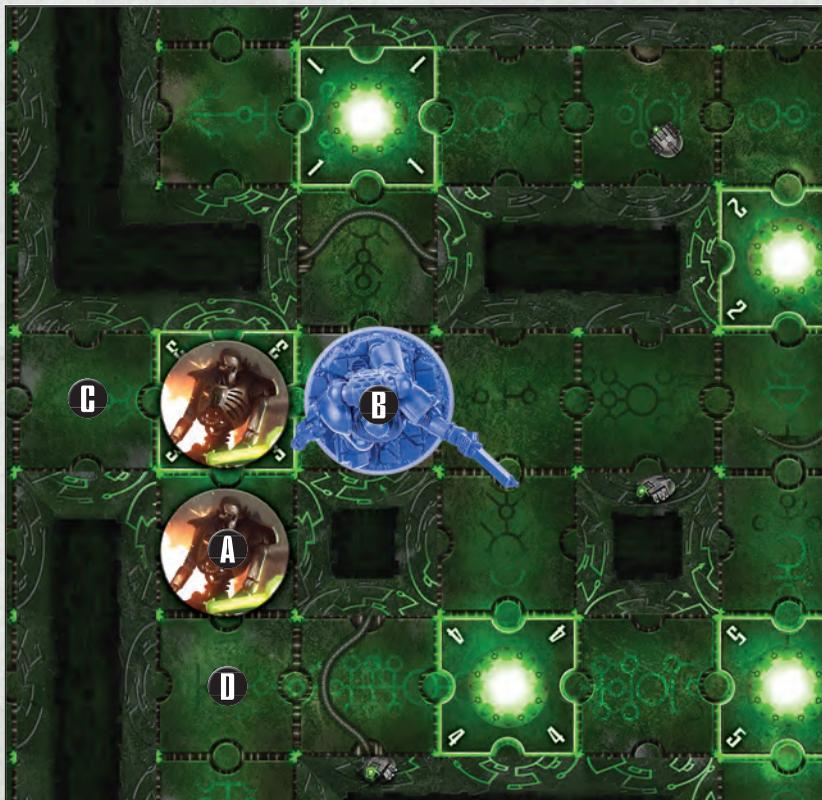
zweites Mal verwundet, wird er ausgeschaltet – nimm ihn vom Brett und lege seine Sonderkarten zurück in die Box.

- Wenn du einen Schergenmarker legen sollst, aber der Verstärkungsbeutel leer ist, passiert nichts. Es wird kein Schergenmarker gelegt, die Space Marines haben eine kurze Atempause.

Beachte, dass du Schergenmarker auf das Kontrollkonsolenfeld und die Treppensegmente legen darfst. Auf geschlossene Portale dürfen keine Marker gelegt werden.

Beispiel (unten): Eine Labyrinthkarte wird aufgedeckt und verlangt, dass auf die Translokationsfelder 1 und 3 ein Necron-Scherge gelegt wird. Translokationsfeld 1 ist leer, also wird ein Schergenmarker darauf gelegt.

Auf Translokationsfeld 3 liegt bereits ein Schergenmarker, also werden in jedes angrenzende Feld (keine diagonalen Felder) zufällige Schergenmarker gelegt, also (A), (B) und (C). In Feld (A) liegt schon ein Scherge, also kommt der neue Marker in das nächste Feld in dieser Richtung (D). Außerdem steht ein Space Marine in Feld (B) – es wird kein Schergenmarker dorthin gelegt und dieser Space Marine wird verwundet.



ERWEITERTE REGELN

Wenn ihr eine größere Herausforderung wollt, öffnet den Kartensatz „Erweitert“. Er enthält verschiedene Karten, die in einer Ebene oder einer Kampagne eingesetzt werden können:

Erweiterte Labyrinthkarten: Für jede Ebene des Labyrinths gibt es zwei Karten. Diese Karten können dem Labyrinthstapel hinzugefügt werden, um die Schwierigkeit zu erhöhen. Das Team entscheidet vor dem Zusammenstellen des Labyrinthstapels vor dem Spiel, welche hinzugefügt werden. Dies ist das Symbol für Erweiterte Labyrinthkarten:



Herausforderungskarten: Sie beschreiben zusätzliche Einsatzziele, die das Team erfüllen muss, um zu den nächsten Ebenen des Labyrinths zu gelangen. Sie erhöhen die Schwierigkeit und bieten zusätzlichen Pfiff. Wenn ihr diese Karten verwenden wollt, könnt ihr eine davon als Team vor dem Spiel auswählen oder sie mischen und eine zufällige Karte ziehen.

Wahre Veteranen von Space Marine Adventures können mehrere Herausforderungskarten in einem Spiel einsetzen und alle sechs in einer Kampagne (siehe Seite 10)!

Legt verwendete Herausforderungskarten neben die Einsatzbesprechungskarte für die aktuelle Ebene, damit jeder Spieler die zusätzlichen Regeln sehen kann.

Zusatz-Necron-Aktivierungskarten: Diese werden benutzt, wenn ihr bestimmte Herausforderungskarten verwendet, und werden während des Spiels dem Aktivierungsstapel hinzugefügt.

Herausforderungskarten



EBENE 2: DIE ELITE-WACHE

Befolgt diese Schritte, um euer Abenteuer auf Ebene 2 zu beginnen:

1. Das Labyrinth aufbauen

Baut das Labyrinth auf wie für Ebene 1.

2. Die Space Marines aufstellen

Stellt Space Marines auf wie für Ebene 1.

3. Das Labyrinth mit Feinden bestücken

Einer der Spieler wirft einen Würfel und legt einen Lychguard-Marker auf das Translokationsfeld mit der Nummer des Wurfresultates. Dann legt er je einen Warrior-Schergenmarker auf die übrigen fünf Translokationsfelder.

Legt alle übrigen Schergenmarker einschließlich der in der ersten Mission nicht verwendeten Lychguard in den Verstärkungsbeutel und legt die Datenkarten für alle Necron-Typen in diesem Abenteuer neben das Brett.

4. Den Labyrinthstapel vorbereiten

Wenn ihr Ebene 2 zum ersten Mal spielt, solltet ihr den Kartensatz „Ebene 2“ öffnen. Entfernt die Einsatzbesprechungskarte, mischt den Rest des Stapels und legt ihn verdeckt neben das Brett.

5. Auf die Schlacht vorbereiten

Stellt den Aktivierungsstapel zusammen und wählt Sonderkarten wie für Ebene 1.

6. Das Abenteuer geht los!

Wenn ihr bereit seid, liest einer der Spieler die Einsatzbesprechungskarte von Ebene 2 vor und befolgt die Anweisungen darauf. Die Einsatzbesprechung erklärt euch, wie ihr die Ebene erfolgreich abschließt und gewinnt. Sie erklärt auch, auf welche Weisen ihr verlieren könnt. Das Spiel geht dann weiter wie für Ebene 1.

EBENE 3: HEIMSTATT DES OVERLORDS

Befolgt diese Schritte, um euer Abenteuer auf Ebene 3 zu beginnen:

1. Das Labyrinth aufbauen

Baut das Labyrinth auf wie für Ebene 1. Legt den Zielmarker aber diesmal mit der Seite des Overlords nach oben auf das Zielfeld.

2. Die Space Marines aufstellen

Stellt Space Marines auf wie für Ebene 1.

3. Das Labyrinth mit Feinden bestücken

Legt alle Schergenmarker in den Verstärkungsbeutel. Ein Spieler zieht dann sechs Schergenmarker aus dem Beutel und legt sie auf die sechs nummerierten Translokationsfelder des Labyrinth-Bretts. Legt dann alle Necron-Datenkarten einschließlich des Overlords neben das Brett.

4. Den Labyrinthstapel vorbereiten

Wenn ihr Ebene 3 zum ersten Mal spielt, solltet ihr den Kartensatz „Ebene 3“ öffnen. Entfernt die Einsatzbesprechungskarte, mischt den Rest des Stapels und legt ihn verdeckt neben das Brett.

5. Auf die Schlacht vorbereiten

Stellt den Aktivierungsstapel zusammen und wählt Sonderkarten wie für Ebene 1.

6. Das Abenteuer geht los!

Wenn ihr bereit seid, liest einer der Spieler die Einsatzbesprechungskarte von Ebene 3 vor und befolgt die Anweisungen darauf. Die Einsatzbesprechung erklärt euch, wie ihr die Ebene erfolgreich abschließt und gewinnt. Sie erklärt auch, auf welche Weisen ihr verlieren könnt. Das Spiel geht dann weiter wie für Ebene 1.



EINE EPISCHE KAMPAGNE SPIELEN

Sobald ihr alle drei Ebenen von *Im Labyrinth der Necrons* einzeln gespielt habt, könnt ihr versuchen, sie als laufende Kampagne zu spielen. Dies ist eine wahre Prüfung eurer Fähigkeit, gemeinsam als Team eure Mission zu erfüllen.

Eine Kampagne zu spielen ist ganz einfach. Beginnt zuerst wie üblich mit Ebene 1, benutzt aber diesmal die Einsatzbesprechungskarte für Ebene 1 namens „Kampagne Ebene 1“. Folgt für die Ebenen 2 und 3 den folgenden Anweisungen.

EBENE 2 AUFBAUEN

Nachdem ihr Ebene 1 abgeschlossen habt, lasst ihr das Labyrinth-Brett für Ebene 1 und alle Marker und Miniaturen stehen.

Das Labyrinth

Das Team wählt eines der beiden übrigen Labyrinth-Bretter als Ebene 2 und legt es nach Wahl aus. Das Team wählt dann einen der vier Eingangs-/Ausgangspunkte dieses Labyrinth-Bretts und legt das Brett so, dass der gewählte Eingangs-/Ausgangspunkt an die Treppe auf dem Brett von Ebene 1 angrenzt, auf der die überlebenden Space Marines stehen.

Entfernt dann alle Portalmarker von Ebene 1 des Labyrinths und dreht sie um, sodass alle die geschlossene Seite zeigen. Mischt sie und legt sie auf die anderen drei Eingangs-/Ausgangspunkte von Ebene 2 des Labyrinths. Nehmt dann den Zielmarker von Ebene 1 des Labyrinths und legt ihn mit der Konsolenseite nach oben auf das Zielfeld von Ebene 2 des Labyrinths.

Legt alle Labyrinthkarten von Ebene 1 wieder in die Box und entfernt alle Necron-Schergenmarker von Ebene 1 des Labyrinths. Entfernt das Labyrinth-Brett von Ebene 1 und das Eingangs-Treppensegment. Lasst das Ausgangs-Treppensegment liegen und die überlebenden Space Marines darauf stehen.

Space Marines

Anstatt wie üblich die Space Marines aufzustellen, benutzen die Spieler weiter die Überlebenden von Ebene 1. Alle verwundenen Space Marines bleiben weiter verwundet (mit der „Verwundet“-Seite ihrer Karte offen) und alle nicht eingesetzten Sonderkarten bleiben neben der Datenkarte dieses Space Marines.

Wenn in Ebene 1 Space Marines ausgeschaltet wurden, kann das Team Verstärkungen anfordern. Wenn sie dies tun, nehmen sie den nicht verwendeten Space Marine zusammen mit seiner Datenkarte und seinem Würfel aus der Box. Einer der Spieler übernimmt die Kontrolle über diese Miniatur und stellt sie auf das Treppensegment neben die anderen Space Marines.

Letzte Schritte

Folgt den Anweisungen 3-6 des Kapitels Ebene 2 von der gegenüberliegenden Seite, außer dass ihr die Einsatzbesprechungskarte „Kampagne Ebene 2“ in Schritt 6 verwenden solltet. Beachtet, dass in Stufe 5 jeder Space Marine eine neue Sonderkarte erhält, selbst wenn bereits eine oder mehrere neben seiner Datenkarte liegen.

EBENE 3 AUFBAUEN

Nachdem ihr Ebene 2 abgeschlossen habt, lasst ihr das Labyrinth-Brett für Ebene 2 und alle Marker und Miniaturen stehen.

Das Labyrinth

Das Team wählt eines der beiden übrigen Labyrinth-Bretter als Ebene 2 und legt es nach Wahl aus. Das Team wählt dann einen der vier Eingangs-/Ausgangspunkte dieses Labyrinth-Bretts und legt das Brett so, dass der gewählte Eingangs-/Ausgangspunkt an die Treppe auf dem Brett von Ebene 2 angrenzt, auf der die überlebenden Space Marines stehen.

Entfernt dann alle Portalmarker von Ebene 2 des Labyrinths und dreht sie um, sodass alle die geschlossene Seite zeigen. Mischt sie und legt sie auf die anderen drei Eingangs-/Ausgangspunkte von Ebene 3 des Labyrinths. Nehmt dann den Zielmarker von Ebene 1 des Labyrinths und legt ihn mit der Overlord-Seite nach oben auf das Zielfeld von Ebene 3 des Labyrinths.

Legt alle Labyrinthkarten von Ebene 2 wieder in die Box und entfernt alle Necron-Schergenmarker von Ebene 2 des Labyrinths. Entfernt das Labyrinth-Brett von Ebene 2 und das Eingangs-Treppensegment. Lasst das Ausgangs-Treppensegment liegen und die überlebenden Space Marines darauf stehen.

Space Marines

Anstatt wie üblich die Space Marines aufzustellen, benutzen die Spieler weiter die Überlebenden von Ebene 2. Alle verwundenen Space Marines bleiben weiter verwundet (mit der „Verwundet“-Seite ihrer Karte offen) und alle nicht eingesetzten Sonderkarten bleiben neben der Datenkarte dieses Space Marines.

Wenn in Ebene 2 Space Marines ausgeschaltet wurden, kann das Team Verstärkungen anfordern, aber nur, wenn es dies noch nicht nach Ebene 1 getan hat. Wenn sie dies tun, nehmen sie den nicht verwendeten Space Marine zusammen mit seiner Datenkarte und seinem Würfel aus der Box. Einer der Spieler übernimmt die Kontrolle über diese Miniatur und stellt sie auf das Treppensegment neben die anderen Space Marines.

Letzte Schritte

Folgt den Anweisungen 3-6 des Kapitels Ebene 3 von der gegenüberliegenden Seite, außer dass ihr die Einsatzbesprechungskarte „Kampagne Ebene 3“ in Schritt 6 verwenden solltet. Beachtet, dass in Stufe 5 jeder Space Marine eine neue Sonderkarte erhält, selbst wenn bereits eine oder mehrere neben seiner Datenkarte liegen.

SIEG

Wenn ihr den Necron Overlord besiegt, ist dies ein epischer Sieg für euch. Die Namen eurer Space Marines werden in den Schriftrollen ihrer Orden als wahre Helden des Imperiums weiterleben.

SPACE MARINES



Sergeant Cassius von den Ultramarines trägt ein brüllendes Kettenschwert.



Bruder Infernus von den Salamanders führt seinen Flammenwerfer mit großem Können.



Bruder Frostclaw ist ein Space Wolf, gleichermaßen tapfer und wild.



Bruder Gabriel ist ein edler Blood Angel, der den Feind mit seinem Auspex sucht.



Bruder Grimm ist ein sturer Imperial Fist und führt einen mächtigen Schweren Bolter.

ERLEBE WEITERE ABENTEUER MIT

WARHAMMER 40.000

ERSTSCHLAG

- 15 Kunststoffminiaturen– Primaris Space Marines gegen die Death Guard
- Doppelseitige Spielmatte und Geländestück
- 56-seitiges Einführungsbuch und die Grundregeln von Warhammer 40.000
- Enthält alles, was du zum Spielen brauchst



FINDE DEINEN NÄCHSTEN LADEN: [GAMES-WORKSHOP.COM/STORE-FINDER](https://www.games-workshop.com/store-finder)

WARHAMMER
COMMUNITY

[WARHAMMER40000.COM](https://www.warhammer40000.com)

BAUANLEITUNG

Diese Box enthält fünf hochdetaillierte Citadel-Miniaturen, die die Space-Marine-Helden dieses Spiels darstellen. Die Modelle sind unbemalt und müssen zusammengebaut werden. Du siehst, dass sie eingefärbt sind, wodurch du sie leicht unterscheiden kannst, auch wenn du sie nicht bemalst! Wenn du noch nie Kunststoffmodelle zusammengebaut hast, mach dir keine Sorgen und folge der Schritt-für-Schritt-Anleitung auf diesen Seiten.

Bevor du deine Miniaturen zusammenbauen kannst, musst du sie nacheinander aus den Kunststoffrahmen lösen. Wenn du alle Teile gleichzeitig auslöst, kannst du leicht Teile verlieren oder es kann fraglich werden, welches Teil an welche Stelle gehört.

Alle Miniaturen in diesem Set wurden so entworfen, dass die Teile aus dem Rahmen gedrückt werden und fest genug zum Spielen zusammensteckt werden können – du musst sie nicht kleben.



1

AUS DEM RAHMEN DRÜCKEN

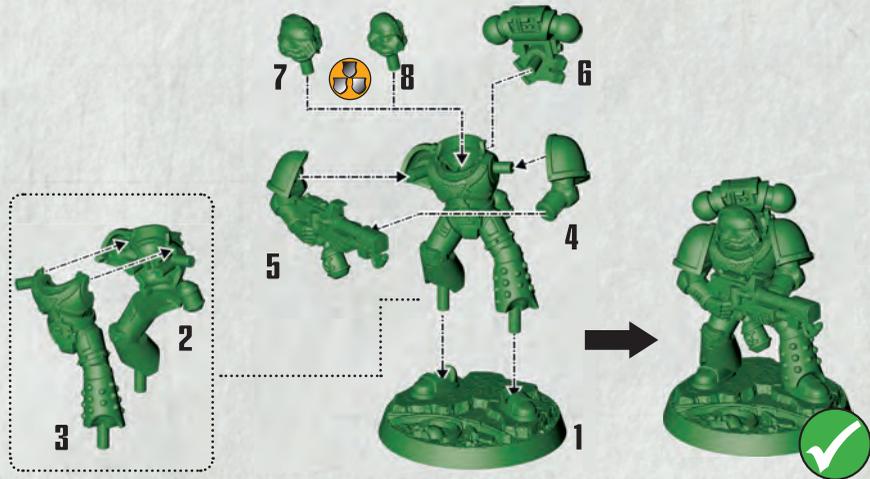


2

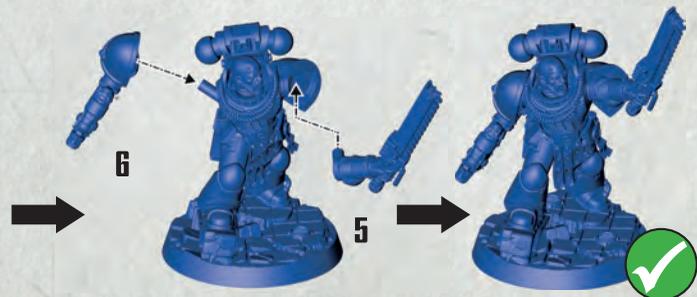
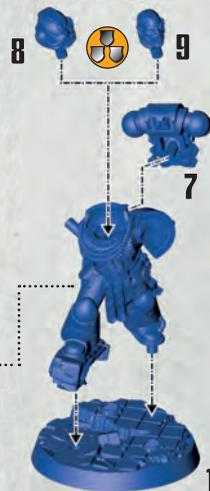


3

ZUSAMMENSTECKEN. KEIN KLEBER NÖTIG.

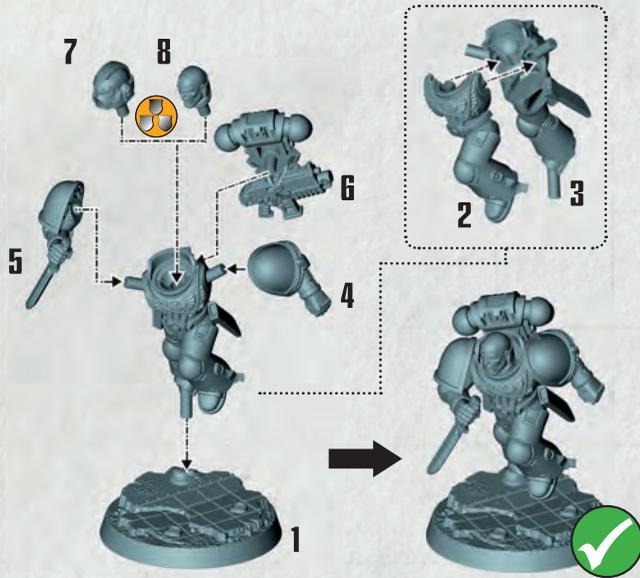


**BRUDER INFERNUS
VON DEN SALAMANDERS**

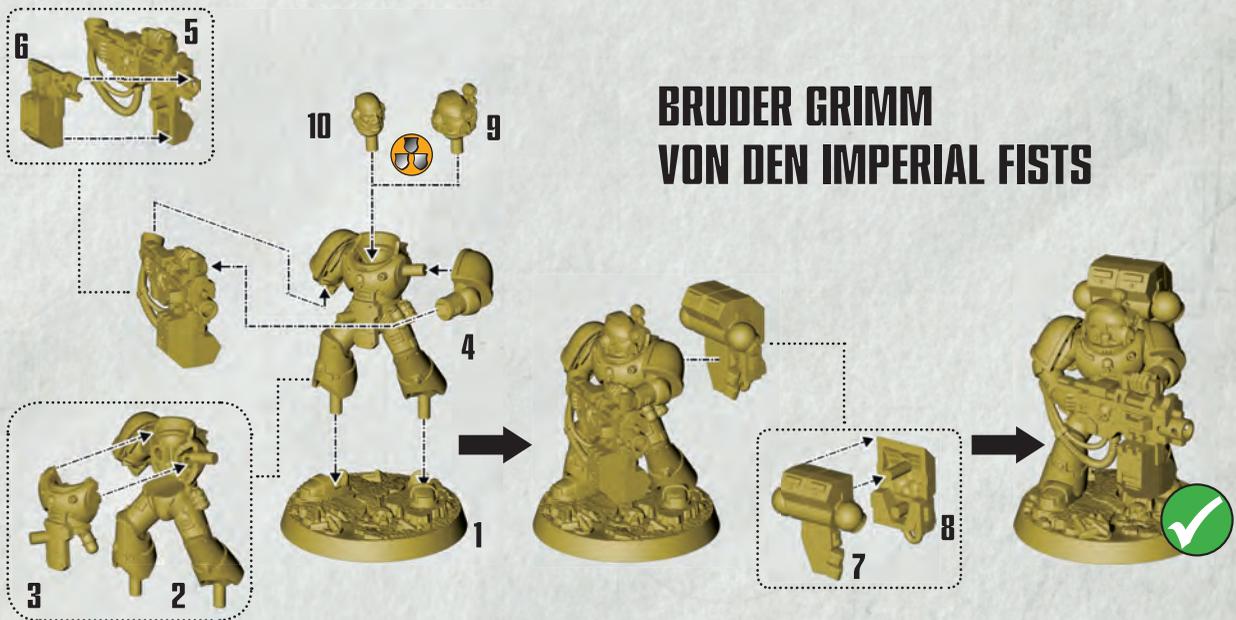
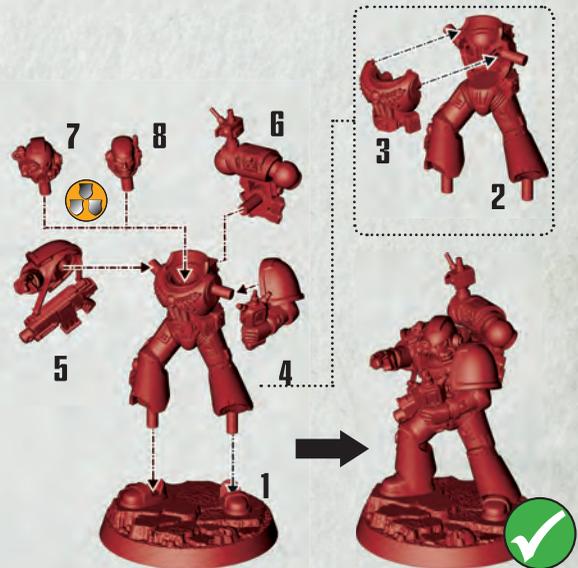


**SERGEANT CASSIUS
VON DEN ULTRAMARINES**

BRUDER FROSTGLAW VON DEN SPACE WOLVES



BRUDER GABRIEL VON DEN BLOOD ANGELS



BRUDER GRIMM VON DEN IMPERIAL FISTS



AUSWAHL



FERTIG!

ACHTUNG. Kleine Teile. Scharfe Spitzen. Nicht geeignet für Kinder unter 8 Jahren.

ATTENTION. Petits éléments. Pointes acérées. Produit destiné aux enfants de 8 ans et +.

AVVERTENZA. Piccole parti. Punta acuminate. Adatto per bambini da 8 anni in su.

REGELREFERENZ

Hier findet ihr eine kurze Zusammenfassung davon, wie man Im Labyrinth der Necrons spielt. Wir empfehlen, dass du sie nach dem Lesen dieses Hefts griffbereit hältst, um während des Spiels schnell nachschauen zu können.

EINE RUNDE SPIELEN

Mischt den Aktivierungsstapel und legt ihn dann verdeckt neben das Brett.

1) Dreht die oberste Karte des Aktivierungsstapels um.

- Zeigt die Karte ein Ordenssymbol, kann der entsprechende Space Marine Aktionen ausführen.
- Zeigt die Karte ein Necronsymbol, drehe die oberste Karte des Labyrinthstapels um und handle sie ab.

2) Legt die Aktivierungskarte offen neben das Brett.

Wiederholt die Schritte 1-2, bis der Aktivierungsstapel keine Karten mehr enthält. Dann endet die Runde und eine neue beginnt.

AKTIONEN DER SPACE MARINES

Wenn ein Ordenssymbol aufgedeckt wird kann der entsprechende Space Marine Aktionen ausführen. Die Anzahl der Aktionen, die er ausführen kann, wird durch den „Aktionen“-Wert auf seiner Datenkarte bestimmt.

Bewegen

Bewege deinen Space Marine ein Feld weit auf dem Brett als einzelne Aktion.

Attackieren

Dein Space Marine kann einen Necron als einzelne Aktion attackieren. Wenn du das Ziel sehen kannst und es in Reichweite ist, wirf einen Würfel. Wenn das Ergebnis gleich hoch oder höher ist als der Widerstand des Zielnecrons, ist die Attacke erfolgreich – der Necron wird zerstört und sein Marker wieder in den Verstärkungsbeutel gelegt. Andernfalls misslingt die Attacke und es passiert nichts.

Sonderkarten einsetzen

Du kannst eine Sonderkarte spielen, die dein Space Marine neben seiner Datenkarte besitzt. Die Karte erklärt, wann sie eingesetzt werden kann. Wenn die Effekte der Karte abgehandelt wurden, wird die Karte wieder in die Box gelegt.

Verwundete Space Marines

Während des Spiels können Space Marines verwundet werden. Bei der ersten Verwundung wird die Karte des Space Marines umgedreht, damit sie die „Verwundet“-Seite zeigt. Wenn ein Space Marine zum zweiten Mal verwundet wird, wird er ausgeschaltet – entferne ihn vom Brett und lege seine Sonderkarte(n) in die Box.

DER LABYRINTHSTAPEL

Jedes Mal, wenn eine Karte des Labyrinthstapels umgedreht wird, werden ihre Effekte abgehandelt, bevor die Runde weitergeht.

Necron-Verstärkungen

Wenn eine Labyrinthkarte besagt, dass Necron-Schergen auf das Brett gelegt werden, muss ein Spieler in den Verstärkungsbeutel greifen, zufällig einen Schergenmarker ziehen und diesen auf das auf der Karte angegebene Feld legen.

- Wenn ein Necron nicht auf ein Feld gelegt werden kann, weil dort schon ein Necron steht, werden weitere Necron-Marker auf jedes angrenzende Feld (außer diagonale Feldern) gelegt. Wenn ein Necron eines dieser Felder besetzt, legt den neuen Necron in das nächste freie Feld in dieser Richtung (legt keinen Necron aus, wenn ihr auf eine Wand trifft).
- Wenn kein Necron auf ein Feld gelegt werden kann, weil dort schon ein Space Marine steht, wird kein Necron ausgelegt, sondern der Space Marine wird verwundet.
- Wenn kein Necronmarker auf ein Feld gelegt werden kann, weil der Verstärkungsbeutel leer ist, passiert nichts und die Runde geht weiter.

Im Labyrinth der Necrons (C) Copyright Games Workshop Limited 2018. GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer 40.000 und Space Marine sind (R) und Space Marine Adventures und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Völker, Waffen, Charaktere und ihre charakteristischen Merkmale sind entweder (R) oder TM, und/oder (C) Games Workshop Limited, und wo zutreffend weltweit eingetragen. Alle Rechte vorbehalten.

Kein Teil dieser Publikation darf reproduziert, auf einem Datenabfragesystem gespeichert oder auf irgendeine Weise, sei es elektronisch, mechanisch, fotokopiert oder anderweitiger Art, ohne dass es dafür eine vorausgehende schriftliche Erlaubnis der Herausgeber gibt.

Diese Publikation ist ein fiktionales Werk. Alle in ihr beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind rein fiktional. Jedwede Übereinstimmung mit realen Personen oder Ereignissen ist rein zufällig. Bilder dienen nur zur Illustration.

Games Workshop Ltd, Willow Road, Lenton, Nottingham, NG7 2WS, United Kingdom.

Gedruckt von Hickling and Squires, UK.



043206990072