

SPACE MARINE
ADVENTURES

ANGRIFF DER ORKS



REGELBUCH

ÜBERBLICK

Schildgenerator Gamma-9 ist ein lebenswichtiger Ort auf dem imperialen Planeten Vertex. Die Welt wird von den groben, grünhäutigen Orks angegriffen und die Deflektorschilde des Generators sind alles, was Vertex vor der Zerstörung bewahrt. Der Schildgenerator darf nicht an die Orks fallen. Um dieses Unglück zu verhindern, hat das Imperium seine besten Verteidiger ausgesandt: die Space Marine Terminators. Jeder von ihnen ist ein Held, aber selbst sie können niedergeworfen werden, wenn sie stark in der Unterzahl sind.

In diesem Spiel kontrollieren die Spieler die Space Marine Terminators und müssen als Team zusammenarbeiten, um den gepanzerten Bunker von Schildgenerator Gamma-9 zu verteidigen. Sie müssen die Orkmarker zerstören, die Energiereaktoren des Bunkers schützen und am Leben bleiben. Wenn der letzte Orkmarker zerstört ist, gewinnen alle Spieler sofort das Spiel!

INHALT

Neben diesem Regelbuch enthält dieses Set folgendes Spielmaterial:



Bruder Magnus



Bruder-Sergeant Angelus



Bruder Stormheart



Bruder Lucian



Bruder Etrus



5 Datenblätter, eines für jeden Space Marine Terminator



2 doppelseitige Schwierigkeitskarten



32 Nachschubkarten



2 Sichtlinienmesser



1 Attackenwürfel



6 Schadensmarker



6 doppelseitige Energiereaktormarker (unbeschädigt und beschädigt)



6 Nachschubmarker



2 Durchhaltemarkers

ORKMARKER



20 Ork-Boy-Marker



5 Ork-Nob-Marker



5 Ork-Meganob-Marker



8 Ork-Burna-Boy-Marker



10 Ork-Kommando-Marker



2 Ork-Mek-Marker



1 Ork-Big-Mek-Marker



1 Ork-Painboy-Marker



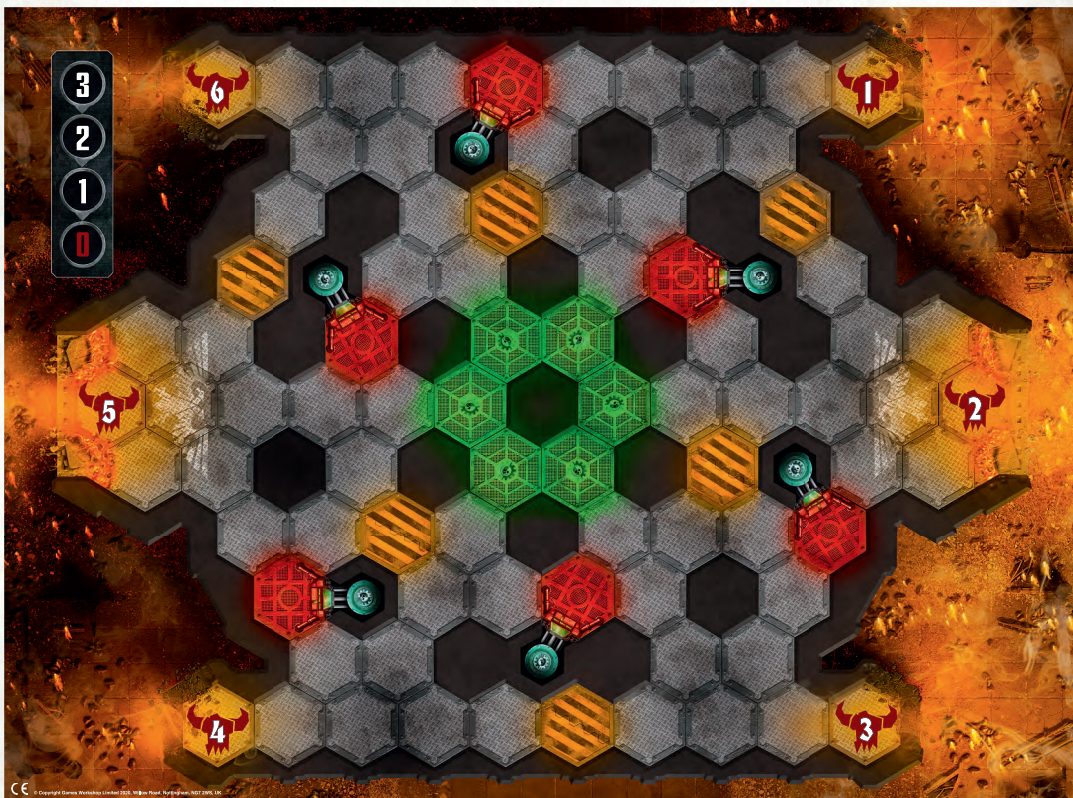
1 Ork-Weirdboy-Marker



1 Ork-Warboss-Marker

DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett enthält den Spielbereich, den wir Spielfeld nennen. Es ist in Hexfelder aufgeteilt. Manche Hexfelder haben unterschiedliche Farben und Motive, was bestimmte Effekte im Spiel bedeutet:



3 - Die Durchhalteleiste zeigt dir, wie nah ihr am Verlieren des Spiels seid. Wenn die Terminators verletzt werden, bewegt sie sich auf den Niederlage-Bereich zu.

- In Ork-Durchbruchshexfeldern kommen Orkmarker ins Spiel. Es gibt sechs von eins bis sechs nummerierte Durchbrüche.

- Auf Nachschubhexfeldern können Terminators Nachschubkarten bekommen.

- Auf Energieraktorhexfeldern werden Energieraktormarker platziert.

- Auf Bedienfeldhexfelder bewegen sich Orkmarker zu, um Energieraktormarker zu zerstören.

- Auf Terminator-Starthexfeldern beginnen und heilen sich eure Terminators während des Spiels.

- Durch Mauerhexfelder können sich Terminators und Orkmarker nicht bewegen und nicht hindurchsehen.

SCHWIERIGKEIT

NOVIZE

1 Dies ist die leichteste Möglichkeit, das Spiel zu spielen. Sie ist für ein schnelles Spiel oder zum Erlernen der Regeln geeignet.

ORKHORDE

2
20 BOYZ, 5 NOBZ, 5 KOMMANDOS

ORKS PRO WELLE

3 **5**

SCHWIERIGKEITSKARTE

- 1** Eine Beschreibung der Schwierigkeitsstufe
- 2** Die nötigen Orkmarker
- 3** Dies ist die Anzahl der Ork-Verstärkungsmarker, die in jeder Runde erscheinen.

AUFBAUEN DES SPIELS

Um zu beginnen, müssen erst die fünf Terminator-Miniaturen zusammengebaut werden. Auf Seite 18-19 befinden sich Anleitungen dazu. Alle von ihnen werden in jedem Spiel eingesetzt.

Wählt nun die Schwierigkeitsstufe, auf der das Spiel gespielt wird. Dieses Spiel enthält Schwierigkeitskarten, die die vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen zeigen. Diese sind Novize, Krieger, Veteran und Befehlshaber. Die einfachste Version des Spiels ist Novize. Wenn dies euer erstes Spiel ist, verwendet diese Stufe. Krieger ist schwieriger und Veteran nur für erfahrene Spieler. Die letzte Stufe – Befehlshaber – ist sehr schwer zu gewinnen, seid vorsichtig! Die Spieler entscheiden als Team, welche Schwierigkeitsstufe sie in jedem Spiel verwenden möchten.

Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches, sodass jeder Spieler es erreichen kann.

- 1.** Der jüngste Spieler wählt einen Terminator und nimmt dessen Datenblatt (siehe Seite 6). Dann wählt er ein Terminator-Starthexfeld und stellt seinen Terminator dort auf. Der Spieler zu seiner Linken tut das Gleiche, bis jeder Spieler seinen Terminator auf dem Spielfeld aufgestellt hat. Jeder Terminator muss in einem eigenen Hexfeld stehen. Macht weiter, bis alle Terminators gewählt wurden. Dies kann bedeuten, dass manche Spieler zwei oder mehr Terminators kontrollieren.



2. Jeder Spieler legt je einen Schadensmarker auf die Schadensleiste auf den Datenblättern seiner Terminators (siehe Seite 6). Er muss auf die 0 gelegt werden.

3. Drückt die Orkmarker aus dem Kartonbogen, wenn dies euer erstes Spiel ist, und legt sie zur Seite. Nehmt die Anzahl und den Typ von Orkmarkern, die auf der Schwierigkeitskarte unter „Orkhorde“ angegeben sind. Mischt diese Marker verdeckt in einem Haufen neben dem Spielfeld – dies ist der Reservehaufen der Orks. Alle übrigen Orkmarker werden nicht verwendet, legt sie in den Karton des Spiels.

4. Nehmt die unter „Orks pro Welle“ angegebene Anzahl Marker vom Ork-Reservehaufen. Werft verdeckt für jeden Marker den Attackenwürfel. Legt bei jedem Wurf einen Orkmarker offen in das Ork-Durchbruchshexfeld mit der gewürfelten Nummer. Ist dort bereits ein Orkmarker, legt den Marker in das nächstgelegene Hexfeld, das weder einen Orkmarker noch einen Terminator enthält und kein Mauerhexfeld ist. Wenn mehrere Hexfelder infrage kommen, entscheiden die Spieler, in welches der Orkmarker gelegt wird. Dies nennen wir „Orkmarker auf das Spielfeld bringen“.

5. Nehmt die 6 Energiereaktormarker und legt je einen in jedes Energiereaktorhexfeld, die unbeschädigte Seite nach oben.

6. Legt einen Nachschubmarker in jedes Nachschubhexfeld.

7. Legt den Durchhaltemarker auf das Startfeld auf der Durchhalteleiste, das Feld Nummer 3.

8. Legt den Attackenwürfel im mittleren Mauerhexfeld auf das Spielfeld – tut dies jedes Mal, nachdem aus beliebigem Grund der Attackenwürfel geworfen wurde!

9. Nehmt alle Nachschubkarten und mischt sie verdeckt. Dies ergibt den Nachschubstapel. Legt den Stapel neben das Spielfeld.

10. Legt die beiden Sichtlinienmesser neben das Spielbrett, so dass alle Spieler sie erreichen können.

Ihr habt nun aufgebaut und seid bereit zum Spielen. Möge die Schlacht beginnen!



TERMINATOR-DATENBLATT

1 **BRUDER-SERGEANT ANGELUS**

3 **BEFEHL**

9

4 **BEW.**

1

Energiehammer: Bruder-Sergeant Angelus kann nur Orkmarker attackieren, die an ihn angrenzen.

Sturmschild: Wenn Bruder-Sergeant Angelus Schaden erleidet, reduziere den Schaden auf 1.

5 **Unaufhaltsamer Vormarsch:** Bruder-Sergeant Angelus kann in beliebiger Reihenfolge in seinem Zug 3 Bewegungsaktionen und 3 Attackenaktionen durchführen.

2





6

7

0

1

2

3

4

5



- 1** Name des Terminators
- 2** Ordenssymbol des Terminators
- 3** Befehlswert des Terminators. Je höher dieser ist, desto früher ist der Terminator am Zug.
- 4** Bewegungswert des Terminators. Er verrät, wie weit sich der Terminator während einer Bewegungsaktion bewegen kann.
- 5** Die einzigartigen Fähigkeiten des Terminators und wie er attackiert
- 6** Das Modell für diesen Terminator
- 7** Die Schadensleiste für diesen Terminator

NACHSCHUBKARTEN

1



2 **RECHTSCHAFFENE STÄRKE**

In der Hitze der Schlacht ist Bruder-Sergeant Angelus unaufhaltsam.

3 Du kannst diese Karte spielen, bevor Bruder-Sergeant Angelus attackiert. Behandle den nächsten Orkmarker, den Bruder Angelus als Ziel wählt, als hätte er Widerstand 2.

4

5 **NUR FÜR BRUDER-SERGEANT ANGELUS**

5



- 1** Artwork der Karte
- 2** Kartename und -beschreibung
- 3** Wann die Karte gespielt werden kann
- 4** Regeln, die gelten, wenn die Karte gespielt wird
- 5** Wenn die Karte beschränkt ist, benennt dieses Feld, welcher Terminator sie einsetzen kann, außerdem zeigt die Karte sein Ordensymbol.

ORKMARKER




Ork-Bewegung


Ork-Schaden


Ork-Widerstand

6

WIE MAN SPIELT

Das Spiel wird als Abfolge von Runden gespielt. In jeder Runde gibt es eine Orkwelle, dann folgt die Terminator-Aktionsphase, dann die Ork-Aktionsphase. Nach der Ork-Aktionsphase beginnt die nächste Runde.



Spielt Runden, bis das Spiel endet.

Das Spiel endet sofort, wenn ein beliebiges der folgenden Ereignisse eintritt:

1. Der letzte Energiereaktormarker wird beschädigt. Die Spieler verlieren.
2. Der Durchhaltemarkers wird auf das Feld 0 der Durchhalteleiste bewegt. Die Spieler verlieren.
3. Im Ork-Reservehaufen befinden sich keine Orkmarker mehr und der letzte Orkmarker auf dem Spielfeld wird zerstört. Dies ist ein Sieg der Spieler.

ORKWELLE

Überspringt in der ersten Runde diesen Schritt. Die erste Welle der Orks wurde beim Aufbau bereits aufgestellt.

In späteren Runden fügen die Spieler dem Spielfeld eine Welle Orks hinzu. Sie tun dies, indem sie Orkmarker auf das Spielfeld bringen, genau gemäß den Regeln beim Aufbauen des Spiels (Seite 4-5).





Wenn zwei Hexfelder sich berühren, grenzen sie aneinander an. Jedes Hexfeld, das ein Hexfeld berührt, das einen Orkmarker oder Terminator enthält, grenzt an den Orkmarker oder Terminator an. Im obigen Beispiel grenzen die blau markierten Felder an den Terminator an. Der Ork Boy grenzt an den Terminator an, der Ork Nob an den Ork Boy.



Bruder Lucian hat einen Bewegungswert von 2. In diesem Beispiel kann er sich in das an den Ork Nob angrenzende Feld bewegen oder eines der anderen beiden Hexfelder, die an den nächsten Ork Boy angrenzen. Er kann sich nicht durch einen Terminator bewegen, daher kann er das Nachschubhexfeld nicht erreichen. Er kann sich nicht über Mauerhexfelder oder durch Orkmarker bewegen.

TERMINATOR-AKTIONSPHASE

In der Terminator-Aktionsphase hat jeder Terminator einen Zug. Wenn jeder Terminator einen Zug hatte, endet die Terminator-Aktionsphase.

Reihenfolge: Der Terminator mit dem höchsten Befehlswert hat den ersten Zug. Der nächste Zug wird von dem Terminator mit dem zweithöchsten Befehlswert durchgeführt, und so weiter.

Bewegen und Attackieren: Wenn ein Terminator am Zug ist, kann er eine Bewegungsaktion und dann eine Attackenaktion durchführen oder eine Attackenaktion und dann eine Bewegungsaktion. Er muss keine davon durchführen. Danach endet sein Zug und der nächste Terminator ist am Zug. Nachdem jeder Terminator am Zug gewesen ist, endet die Terminator-Aktionsphase und die Ork-Aktionsphase beginnt.

Heilen: Wenn ein Terminator seine Aktivierung in einem Terminator-Starthexfeld beendet, wird sein Schadensmarker 1 Feld weit in Richtung des Feldes mit der 0 bewegt.

BEWEGUNGSAKTION

Wenn ein Terminator eine Bewegungsaktion durchführt, bewegt sein Spieler das Modell des Terminators eine maximal seinem Bewegungswert entsprechende Anzahl Male weit in ein angrenzendes Hexfeld.

- Ein Hexfeld kann nur mit einem Terminator besetzt sein.
- Ein Terminator kann sich nicht in ein Hexfeld bewegen, in dem sich ein anderer Terminator oder ein Orkmarker befindet.



ATTACKENAKTION

Bei einer Attackenaktion eines Terminators handelt sein Spieler diese Abfolge ab:

WÄHLE EINEN ORKMARKER, DEN DER TERMINATOR SEHEN KANN


Um zu prüfen, ob ein Orkmarker sichtbar ist, ziehe eine imaginäre gerade Linie vom Hexfeld, in dem der Terminator steht, zu dem Hexfeld, in dem der Orkmarker liegt. Kreuzt die imaginäre Linie kein Mauerhexfeld, ist der Orkmarker sichtbar.

Kann die imaginäre Linie vom Zentrum des Hexfelds, in dem der Terminator steht, zum Zentrum des Hexfelds, in dem der Orkmarker liegt, gezogen werden, hat der Terminator eine freie Schusslinie. Wenn ihr nicht sicher seid, verwendet einen Sichtlinienmesser. Besagt das Datenblatt des Terminators nichts anderes, kann ein Terminator einen sichtbaren Orkmarker überall auf dem Spielfeld attackieren.

Andernfalls ist der Orkmarker „in Deckung“ – addiere für diese Attacke 1 auf seinen Widerstandswert.

Sobald ein sichtbarer Orkmarker gewählt wurde, attackiert der Terminator den Orkmarker, indem er einen Attackenwürfel wirft.

ATTACKENWURF

Wirf den Attackenwürfel. Die Zahl im Symbol  auf dem Orkmarker ist der Widerstandswert des Markers. Vergleiche das Ergebnis des Attackenwurfs mit dem Widerstandswert des gewählten Markers. Ist das Ergebnis gleich hoch oder höher als der Widerstandswert, trifft die Attacke und der Orkmarker ist zerstört – nimm ihn vom Spielfeld und lege ihn neben das Datenblatt des Terminators. Andernfalls verfehlt die Attacke und nichts geschieht.

FÄHIGKEITEN

Jeder Terminator hat eigene, einzigartige Fähigkeiten, die meist seine Attacken betreffen. Die Regeln findet ihr auf den jeweiligen Datenblättern der Terminators.




Im obigen Beispiel kann Bruder Lucian alle Ork Boyz attackieren, aber nicht den Ork-Kommando-Marker, da er ihn nicht sehen kann. Er hat freie Schusslinien zu den rot umrandeten Ork-Boy-Markern, aber die nicht rot umrandeten Ork-Boy-Marker sind in Deckung und haben daher einen Widerstandswert von 4 statt 3.



ORK-AKTIONSPHASE

Während der Ork-Aktionsphase bewegt sich jeder Orkmarker auf das nächste Bedienfeldhexfeld zu, das an einen unbeschädigten Energiereaktormarker angrenzt. Nach der Bewegung dürfen Orkmarker attackieren.

BEWEGUNG DER ORKMARKER

Während der Ork-Aktionsphase bewegt sich jeder Orkmarker auf dem Spielfeld einmal. Wenn sich ein Orkmarker bewegt, bewegt ein Spieler den Orkmarker so oft in ein angrenzendes Feld, wie es seinem Bewegungswert im Symbol  auf dem Orkmarker entspricht. Der Bewegungswert eines Ork-Boy-Markers ist 2.

Wenn ein Spieler einen Orkmarker bewegt, muss er ihn auf der kürzestmöglichen Route auf das nächste Bedienfeldhexfeld zubewegen, das an einen unbeschädigten Energiereaktormarker angrenzt. Gleichzeitig muss er versuchen, sich so zu bewegen, dass er an einen Terminator angrenzt, ohne sich jemals von einem Bedienfeldhexfeld zu entfernen, das an einen unbeschädigten Energiereaktormarker angrenzt.

Ist ein Orkmarker gleich weit von zwei oder mehr Bedienfeldhexfeldern entfernt, die an einen unbeschädigten Energiereaktormarker angrenzen, wählen die Spieler, auf welches Bedienfeldhexfeld sich der Orkmarker zubewegt, es sei denn, dass eine Route den Orkmarker an einen Terminator angrenzen ließe. Dann nimmt der Orkmarker die Route, auf der er an einen Terminator angrenzt.

Wenn ein Orkmarker schon an einen Terminator angrenzt, bewegt er sich nicht, aber attackiert (siehe gegenüber).

Wenn sich ein Orkmarker in ein an einen Terminator angrenzendes Hexfeld bewegt oder in ein Bedienfeldhexfeld, das an einen unbeschädigten Energiereaktormarker angrenzt, endet seine Bewegung und er attackiert.

Orkmarker können sich durch andere Orkmarker bewegen, aber ihre Bewegung nicht im selben Hexfeld wie ein anderer Orkmarker beenden. Würden sie ihre Bewegung im selben Hexfeld wie ein anderer Orkmarker beenden, bewegen sie sich so weit, wie sie können, und dann endet ihre Bewegung. Dies kann heißen, dass ein Orkmarker sich nicht bewegt, weil zu viele Orks im Weg sind!

ZERKLOPPT DIE REAKTORÄNZ!

Die Spieler müssen Orkmarker, die einen unbeschädigten Energiereaktormarker attackieren könnten, zuerst bewegen (siehe gegenüber, wie Orkmarker attackieren). Wenn zwei oder mehr Orkmarker denselben unbeschädigten Energiereaktormarker attackieren könnten, entscheiden die Spieler die Reihenfolge, in der die Orkmarker bewegt werden. Nachdem sich jeder Orkmarker bewegt hat, der einen



Dieser Ork-Kommando-Marker bewegt sich auf dem kürzesten Weg auf das Bedienfeldhexfeld zu. Als er an Bruder Lucian angrenzt, hält er an und attackiert.



Dieser Ork-Boy-Marker ist gleich weit von Bedienfeldhexfeldern entfernt, bewegt sich also so, dass er an Bruder Lucian angrenzt.



Dieser Ork-Kommando-Marker grenzt an Bruder Magnus an. Wenn er sich bewegen würde, bewegt er sich nicht, sondern attackiert stattdessen Bruder Magnus.



Unbeschädigter Energiereaktor



Beschädigter Energiereaktor

Energieraktor attackieren könnte, entscheiden die Spieler, in welcher Reihenfolge sich die anderen Orkmarker bewegen.



ATTACKIERENDE ORKMARKER

Orkmarker können unbeschädigte Energieraktormarker und Terminators attackieren. Ein Orkmarker attackiert:

- Nachdem er sich angrenzend an einen Terminator bewegt hat; in diesem Falle attackiert er immer den Terminator.
- Nachdem er sich in ein an einen unbeschädigten Energieraktormarker angrenzendes Bedienfeldhexfeld bewegt hat und kein Terminator an ihn angrenzt; in diesem Falle attackiert er den Energieraktormarker.

Wenn ein Energieraktormarker attackiert wird, dreht ihn auf die beschädigte Seite, er ist beschädigt. Sind alle Energieraktormarker beschädigt, verlieren die Spieler.

Wenn ein Orkmarker einen Terminator attackiert, fügt dies dem Terminator Schaden zu. Achtung: Dabei wird nicht gewürfelt – die Attacken treffen immer!

Der ausgeteilte Schaden ist der Wert im Symbol  auf dem Orkmarker. Bewege den Schadensmarker auf dem Datenblatt des Terminators entsprechend viele Felder auf das Symbol  zu.

Wenn der Marker auf das Symbol  bewegt wird, wird der Terminator in dem Hexfeld, in dem er sich befindet, auf die Seite gelegt. Er ist „ausgeschaltet“.

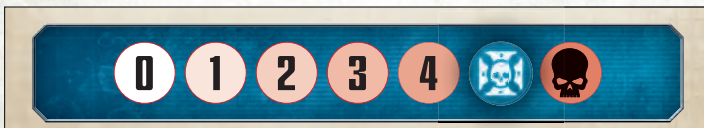
Orkmarker attackieren keine ausgeschalteten Terminators. Orkmarker, die an einen unbeschädigten Energieraktormarker und einen ausgeschalteten Terminator angrenzen, attackieren den Energieraktormarker, wenn sie attackieren.

Wenn ein Terminator ausgeschaltet wird, wird der Durchhaltemarkter ins nächste Feld bewegt. Sobald er in das Feld „0“ bewegt wird, verlieren die Spieler.

EIN JEDER EIN HELD

Terminators sind die besten Kämpfer der Galaxis. Wo andere verletzte Krieger nicht mehr weitermachen könnten, stehen Terminators wieder auf, blutig, doch ungebeugt.

Wenn ein Spieler am Zug ist und sein Terminator ausgeschaltet ist, steht das Modell wieder auf. Der Schadensmarker wird so eingestellt, dass ein Punkt Schaden ihn wieder ausschalten würde. Der Terminator ist jetzt nicht mehr ausgeschaltet und kann wie üblich handeln.



DAS SPIEL VERLIEREN

Wie zu sehen ist, gibt es zwei Möglichkeiten, das Spiel zu verlieren: indem den Terminators das Durchhaltevermögen ausgeht oder indem kein Energieraktormarker mehr unbeschädigt ist. Das heißt, dass ihr darauf achten müsst, wohin die Orks sich bewegen werden. Aber keine Sorge – das Spiel ist schnell aufgebaut, also könnt ihr es einfach erneut versuchen, wenn alles schiefgeht.





Im obigen Beispiel ist es das Ende der Ork-Aktionsphase. Ein Orkmarker grenzt an den Weirdboy an, also erhält ein Terminator innerhalb von zwei Hexfeldern zwei Schadenspunkte. Bruder Etrus und Bruder-Sergeant Angelus sind beide in Reichweite, also müssen die Spieler entscheiden, wer den Schaden einstecken muss.



Da der Warboss Teil der Orkwelle ist, die in dieser Runde das Spielfeld erreicht hat, bewegt sich jeder Ork-Boy-Marker einmal vor der Terminator-Aktionsphase gemäß den Regeln für die Ork-Aktionsphase. Die anderen Orkmarker auf dem Spielfeld bewegen sich nicht. Auf diese Weise werden zwei Energiereaktoren beschädigt!

SPEZIAL-ORKMARKER

Die Terminators müssen sich vielen Gefahren stellen. Zu den größten der Orktruppen zählen der Warboss und seine Kumpel. Diese gefährlichen Orks sind die schlimmsten Gegner der Terminators!

Jeder Spezial-Orkmarker ist ein Orkmarker und bewegt sich und attackiert wie andere Orkmarker. Dazu hat jeder eine eigene Fähigkeit. Diese werden nachfolgend beschrieben. Falls zwei oder mehr Fähigkeiten gleichzeitig eintreten würden, entscheiden die Spieler über die Reihenfolge.



WARBOSS

Kriegspfad: Wenn alle Orkmarker einer Welle auf das Spielfeld gebracht wurden und der Warboss in dieser Welle ist, bewegt sich jeder Ork-Boy-Marker auf dem Spielfeld einmal und attackiert einmal vor der Terminator-Aktionsphase, gemäß den Regeln für die Ork-Aktionsphase.



WEIRDBOY

Waaagh-Energie: Zähle am Ende der Ork-Aktionsphase die an den Weirdboy angrenzenden Orkmarker, einschließlich seines eigenen. Der nächste Terminator innerhalb von 2 Hexfeldern um den Weirdboy erhält Schaden entsprechend der Zahl – selbst durch ein Mauerhexfeld! Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



BIG MEK

Telleporta-Blasta: Am Ende der Ork-Aktionsphase erleidet der nächste für den Big Mek sichtbare Terminator 2 Schadenspunkte. Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



MEKS

Aufgemotzta Mega-Blasta: Am Ende der Ork-Aktionsphase erleidet der nächste für den Mek sichtbare Terminator 1 Schadenspunkt. Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



PAINBOY

Da Dok is daaa: Addiere 1 auf den Widerstandswert von Orkmarkern in Hexfeldern, die an den Painboy angrenzen (aber nicht beim Painboy selbst).

NACHSCHUBMARKER

Auf dem Spielfeld befinden sich sechs Nachschubmarker.

IN EIN HEXFELD MIT EINEM NACHSCHUBMARKER BEWEGEN

Jedes Mal, wenn ein Terminator eine Bewegungsaktion in einem Hexfeld mit einem Nachschubmarker beendet, zieht sein Spieler die obersten beiden Karten vom Nachschubstapel. Der Spieler wählt eine der beiden Karten aus und behält sie. Die andere Nachschubkarte kommt in einen Ablagestapel neben dem Nachschubstapel. Entferne dann den Nachschubmarker aus dem Hexfeld und lege ihn neben das Spielfeld.

Ist die gewählte Nachschubkarte auf einen bestimmten Terminator beschränkt (Seite 6), erhält sie der Spieler jenes Terminators. Andernfalls behält sie der Spieler, der sie gezogen hat.

NACHSCHUBKARTEN SPIELEN

Eine Nachschubkarte erklärt, wann sie gespielt werden kann und was geschieht, wenn sie ausgespielt wird. Lege sie in den Nachschubablagestapel, nachdem sie gespielt wurde.



Nachschubmarker

GLORREICHER SIEG

Wenn der letzte Orkmarker zerstört wird, gewinnen die Spieler sofort das Spiel. Um euren Sieg einzuordnen, schaut nach, auf welchem Feld der Durchhalteleiste der Durchhaltemarker liegt, zählt die auf dem Spielfeld noch übrigen unbeschädigten Energiereaktormarker und schaut auf den folgenden Tabellen nach.

DURCHHALTELEISTE	
3	Die Orks wurden vernichtend geschlagen. Ihr habt einen makellosen Sieg errungen ...
2	Die Verluste waren hoch, aber ihr habt das Unmögliche geschafft und die Orks besiegt ...
1	Trotz der grässlichen Verluste unter euren Terminator-Brüdern habt ihr weitergekämpft ...



ENERGIEREAKTORMARKER	
6	... und man jubelt euch als Inbegriff des Kriegers in der ganzen Galaxis zu! Eine glorreiche Verteidigung im Namen des Imperators!
5	... und die Deflektorschilde, die die Stadt schützten, flackerten kaum. Ein fast perfekter Sieg.
4	... und die Deflektorschilde, die die Stadt schützten, wurden zwar beschädigt, doch hielten stand. Acastus ist gerettet.
3	... aber trotz eurer Taten versagten die Deflektorschilde eine Sekunde lang. Der angerichtete Schaden war nicht groß, doch verbleibt ein Fleck auf der Ehre eurer Orden.
2	... aber die Deflektorschilde versagten eine Weile lang, wodurch eine Horde Orks in Acastus einfallen konnte, wo sie schweren Schaden anrichtete. Euer Sieg ist bittersüß.
1	... aber obwohl die Deflektorschilde wieder online sind, waren sie lange genug zusammengebrochen, dass nun die halbe Stadt in Schutt und Asche liegt. Ihr habt an diesem Tage wenig Ruhm errungen.

DIE VERTEIDIGUNG VON SCHILDGENERATOR GAMMA-9

Die Industrielwelt Vertex ist eine hochwichtige Festung des Imperiums und reich an Bodenschätzen. Millionen Bürger arbeiten in ihrem Minennetzwerk und fördern Erze, die raffiniert und mit kilometerlangen Magnetzügen über die ausgetrocknete Oberfläche des Planeten befördert werden. Diese mächtigen Maschinen entladen ihre Fracht bei einer Reihe immenser Fabriken, die sich wie Kathedralen aus den Dünen erheben. So hoch wie sie sein mögen, wirken sie doch zwergenhaft neben der zentralen Makropolstadt Acastus. Acastus ähnelt in Größe und Gestalt einem Berg und ist Heimat der zahllosen Arbeiter der Fabriken, und an ihrer Spitze befinden sich gewaltige Docks, von denen aus Flotten von Frachtschiffen die Ressourcen von Vertex zu anderen Planeten des Sektors transportieren.

Der mineralische Reichtum und strategische Wert des Planeten hat die Aufmerksamkeit vieler Feinde des Imperiums auf sich gezogen und über die Jahrhunderte wurde Vertex häufig angegriffen. Die neueste und gefährlichste Bedrohung bilden die Orks, grobschlächlige, grünhäutige Krieger, die für den Kampf leben. Eine zusammengeschusterte Raumflotte erschien über Vertex und die Orks begannen, mit groben Landungsschiffen namens Brok'nz – großen, mit Geschütztürmen und Triebwerken bestückten Asteroiden – auf die Oberfläche zu stürzen. Die Grünhäute verursachten Chaos und viele Fabriken wurden zer-

stört, aber die Stadt Acastus war von einem uralten Deflektorschildnetzwerk geschützt. Dieses lenkte auf die Stadt gerichtete Feuer ab und verhinderte das Eindringen der Orks.

Die Deflektorschilde wurden von einem gepanzerten Bunker namens Schildgenerator Gamma-9 projiziert. Die Orks erkannten diesen wichtigen Ort bald und warfen sich dagegen. Bei diesen schrecklichen Angriffen wurden die Bunkerwände mehrmals durchbrochen und nur die Macht derer, die zur Verteidigung kamen, verhinderte, dass er den Orks in die Hände fiel. Der Schildgenerator bezog seine Energie von sechs knisternden Energiereaktoren – wenn die Orks diese Reaktoren zerstörten, würden die Deflektorschilde fallen und Acastus bald danach. Eine mächtige Horde Grünhäute versammelte sich zwischen den Raffinerietürmen und Schloten um die Stadt und bereitete sich darauf vor, den Bunker mit überwältigender Macht von allen Seiten zu attackieren.

Gegen diese außerirdische Bedrohung stand eine Gruppe von Space-Marine-Veteranen aus den vielen im Vertex-Sektor eingesetzten Orden. Obwohl sie nur zu fünf waren, waren diese Krieger in Terminatorrüstung in den engen Gängen in ihrem Element und keiner von ihnen würde den Orks ohne verbissenen Widerstand Zugang zu Schildgenerator Gamma-9 gewähren.

SPACE MARINES

Space Marines sind übermenschliche Krieger. Sie sind mit der besten Ausrüstung bewaffnet und gepanzert, die das Imperium zu bieten hat, und sie sind die elitärste Streitmacht des Imperators. Die Space Marines haben den Auftrag, die verzweifeltsten und wichtigsten Schlachten des Imperiums zu schlagen, die Linie zu halten, wo alle anderen gefallen sind, oder wie das Schwert des Imperators selbst den Tod zu fremdartigen Kriegsherren und dämonischen Schrecken zu tragen. Space Marines sind in Orden organisiert, die jeweils aus eintausend Ordensbrüdern bestehen, die von ihren eigenen Arsenalen, Kampffahrzeugen und Raumflotten unterstützt werden und in gewaltigen Ordensfestungen stationiert sind.

Jeder Orden trägt seine eigene edle Heraldik und Farben. Die Space Marines der 1. Kompanie eines Ordens sind seine Veteranen. Sie sind mehrere Jahrhunderte alt und haben ihr Leben damit verbracht, eine große Bandbreite von Feinden zu bekämpfen, wobei sie sich großen Herausforderungen stellten und ein großes Arsenal an verschiedenen Waffen trugen. Die Krieger der 1. Kompanie des Ordens sind die einzigen, die das Recht erworben haben, Terminorrüstungen zu tragen, die das letzte Wort in Sachen Schutz und Bewaffnung darstellen. Terminorrüstungen sind selten und werden sehr geschätzt, daher werden Terminortrupps nur an den forderndsten Fronten eingesetzt, um dort die gefährlichsten und wichtigsten Missionen zu erfüllen.

ORKS

Die kriegerischen Orks sind seit ewigen Zeiten eine Plage der Galaxis. Die gesamte Kultur dieser grobschlächtigen Xenos ist auf den Krieg ausgerichtet. Sie leben für die Aufregung eines guten Kampfes, den ohrenbetäubenden Kanonendonner und den Rausch, in klapprigen, zusammengeschusterten Fahrzeugen ins Gefecht zu rasen. Wenn sie sich in Milliarden starken Horden versammeln, kann dies das Verhängnis ganzer Raumsektoren bedeuten. Orktechnik wird aus den Rohmaterialien zusammengestellt, die sie in der Nähe finden können, und daher ist sie klapprig, grob und oft gefährlich unzuverlässig. Trotz, oder vielleicht wegen, dieser Unvorhersehbarkeiten kann sie auch absolut tödlich sein – für den Träger wie für sein Ziel. Wenn sich genügend Orks versammeln und zu den Bannern der gewaltigen Schläger strömen, die als Warbosses bekannt sind, gehen sie auf einen Waaagh – einen unaufhaltsamen Kreuzzug, getrieben von ihrer Kampfeslust. Gewaltige Orkhorden fegen über einen Planeten nach dem anderen und zerquetschen alles in ihrem Weg als ohrenbetäubende, qualmende Flut aus scheppernden Kriegsmaschinen. Jeglicher Anschein von Ordnung und Zivilisation wird niedergerissen, zerschmettert und verbrannt, und in der Asche sammeln sich die Orks um ihre hoch aufragenden Kriegsgötzenbilder und brüllen Lobgebete an ihre monströsen Götter, die sie Gork und Mork nennen.



HELDEN VON VERTEX

Space Marine Terminators vieler Orden dienten während der Verteidigung von Vertex gegen die marodierende Orkhorde. Jeder dieser edlen Krieger hatte bereits auf zahllosen Schlachtfeldern für das Imperium gekämpft und brachte seine eigene Erfahrung und seine Stärken mit in die Schlacht.



Bruder-Sergeant Angelus

„Ich bin der Schild der Menschheit und der Hammer des Imperators. Macht Platz oder werdet zerquetscht.“



Bruder-Sergeant Angelus ist ein erfahrener Anführer, der seine Untergebenen zu heldenhaften Großtaten in der Schlacht inspiriert. Er entstammt den Blood Angels, einem der meistgeehrten Orden, die zur Verteidigung des Imperiums kämpfen, und strebt danach, dem glorreichen Vermächtnis des Ordens gerecht zu werden. Er schwingt in der Schlacht einen knisternden Energiehammer und trägt einen großen Sturmschild, der ihn vor den Schlägen seiner Feinde schützt.



Bruder Lucian

„Ziel neutralisiert. Scanne nach weiteren Feinden.“



Bruder Lucian entstammt den Ultramarines, dem wohl berühmtesten Orden der Space Marines. Er ist ein Meister der Taktik und positioniert sich stets so, dass sein Sturmbolter die größte Wirkung zeigt. In die Schlacht begleitet ihn ein schwebender Servoschädel, eine Reliquie seines Ordens, die seine Taten in der Schlacht festhält. Nach jeder Schlacht bewertet Lucian jeden abgefeuerten Schuss und jeden ausgeführten Schlag, um seine bereits hervorragenden Kampffähigkeiten noch zu verbessern.

Alle Miniaturen auf dieser Seite wurden mit dem Citadel-Farbsortiment bemalt. Das vollständige Farbsortiment, die neuesten Bemalanleitungsvideos, Bemaltipps und mehr findest du auf citadelcolour.com.



Bruder Magnus

„Meine Entschlossenheit, die Orkhorde aufzuhalten,
brennt heißer als jede Flamme.“



Die Salamanders sind ein für ihre Liebe zum Feuer berühmter Orden und Magnus ist keine Ausnahme. Er trägt einen Schwere Flammenwerfer, der brennendes Promethium speit – trotz ihrer kurzen Reichweite kann er mit dieser Waffe große Löcher in die Reihen des Feindes brennen. Die Salamanders haben für die Verteidigung von Vertex große Opfer gebracht und Krieger, die die grüne Rüstung und das Ordenssymbol des Drachenkopfes tragen, werden von der dankbaren Bevölkerung der Welt jubelnd begrüßt.



Bruder Etrus

„Munition sparen ist für diejenigen gedacht,
die glauben, dass sie nicht treffen.“

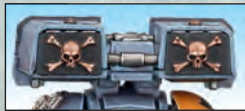


Bruder Etrus ist ein mürrischer Krieger, der an die stoischen Verteidigungstaktiken und endlosen Waffendrills gewöhnt ist, die die Imperial Fists bevorzugen. Die Ausbildung durch seinen Orden hat ihn zu einem großartigen Schützen gemacht, und er hat viele Ehrungen für seine Leistungen erhalten. Nur in der Schlacht wird Etrus wirklich lebendig und er erfreut sich an der Vernichtung, die seine vielrohrige Sturmkanone verursachen kann.



Bruder Stormheart

„Ich habe alles gesehen, Junge. Tyranids, Orks, T'au – alle gleich
für mich. Keiner davon hält lange durch, wenn ich ihn erfasst habe.“



Space Marines vom Orden der Space Wolves sind wilde Krieger, die in Nahgefechten aufblühen. Bruder Stormheart ist ein Mitglied der berühmten Wolf Guard des Ordens, ein Veteran, der seine jugendliche Wildheit mit der Weisheit der Erfahrung gemäßig hat. Er liefert seinen Brüdern Feuerunterstützung, indem er Raketen aus seinem schultermontierten Cyclone-Raketenwerfer stets dorthin feuert, wo die Orkhorde am dichtesten ist.

BAUANLEITUNG

Dieses Set enthält fünf hochdetaillierte Citadel-Miniaturen, die die Space-Marine-Helden dieses Spiels darstellen. Die Modelle sind unbemalt und müssen zusammengebaut werden, sind aber eingefärbt – wenn du sie nicht bemalst, kannst du die Helden trotzdem leicht unterscheiden! Wenn du noch nie Kunststoffmodelle zusammengebaut hast, mach dir keine Sorgen: Folge einfach den Anleitungen auf dieser Doppelseite.

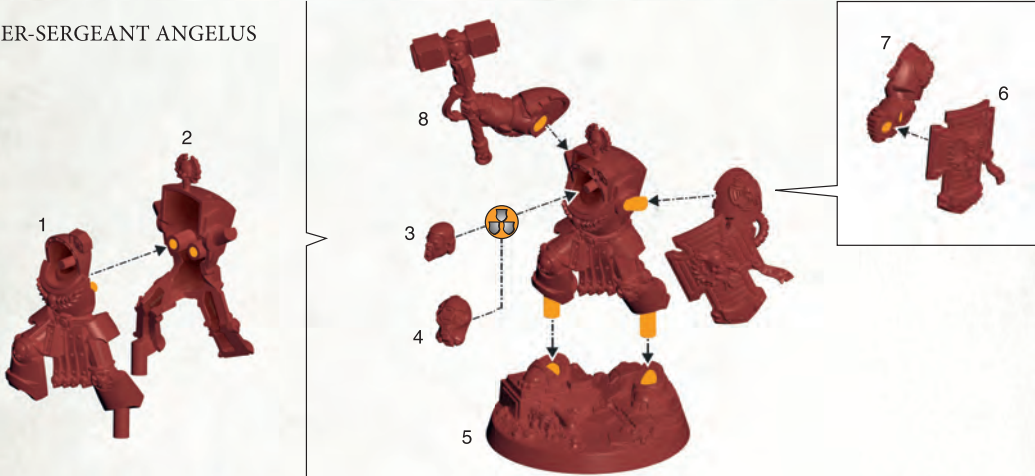
Alle Miniaturen in diesem Set wurden so entworfen, dass die Teile aus dem Rahmen gedrückt und zum Spielen zusammengesteckt werden können – du musst sie nicht kleben.

ACHTUNG. Kleine Teile. Spitze Teile. Produkt ab 10 Jahren. Aufsicht und Unterstützung durch Erwachsene notwendig.

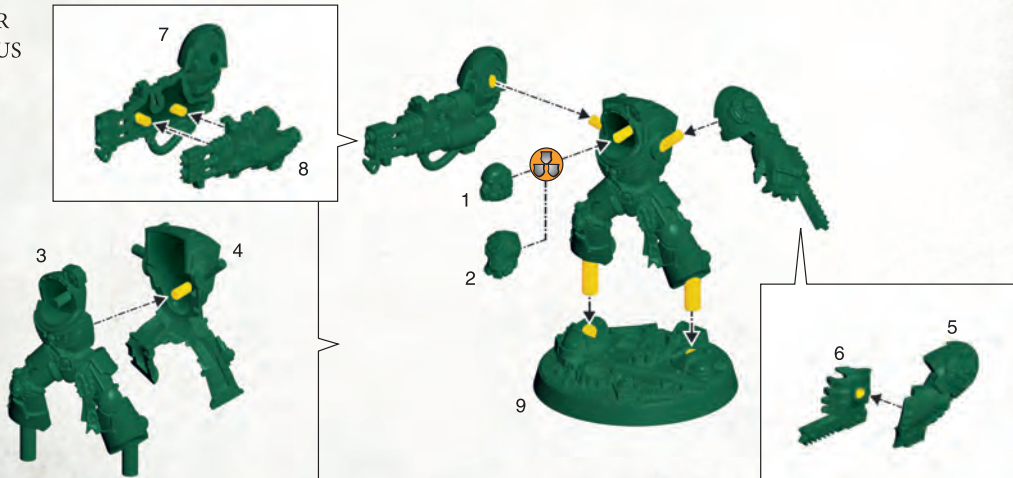
ADVERTENCIA. Partes pequeñas. Puntas afiladas. No apto para menores de 10 años. Se recomienda la ayuda y supervisión de un adulto.

ATTENTION. Petits éléments. Pointes acérées. Produit destiné aux enfants de 10 ans et +. Assistance et supervision d'un adulte requises.

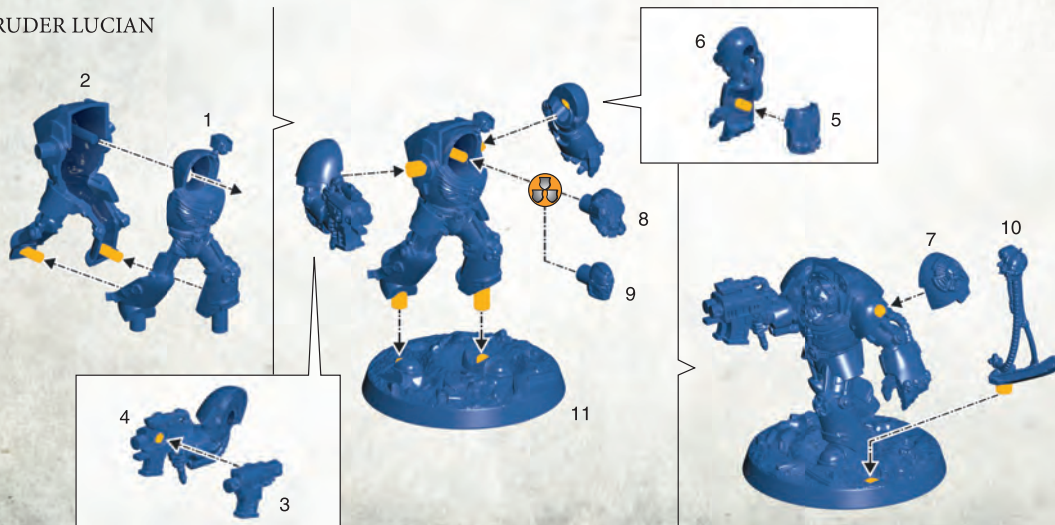
1 BRUDER-SERGEANT ANGELUS



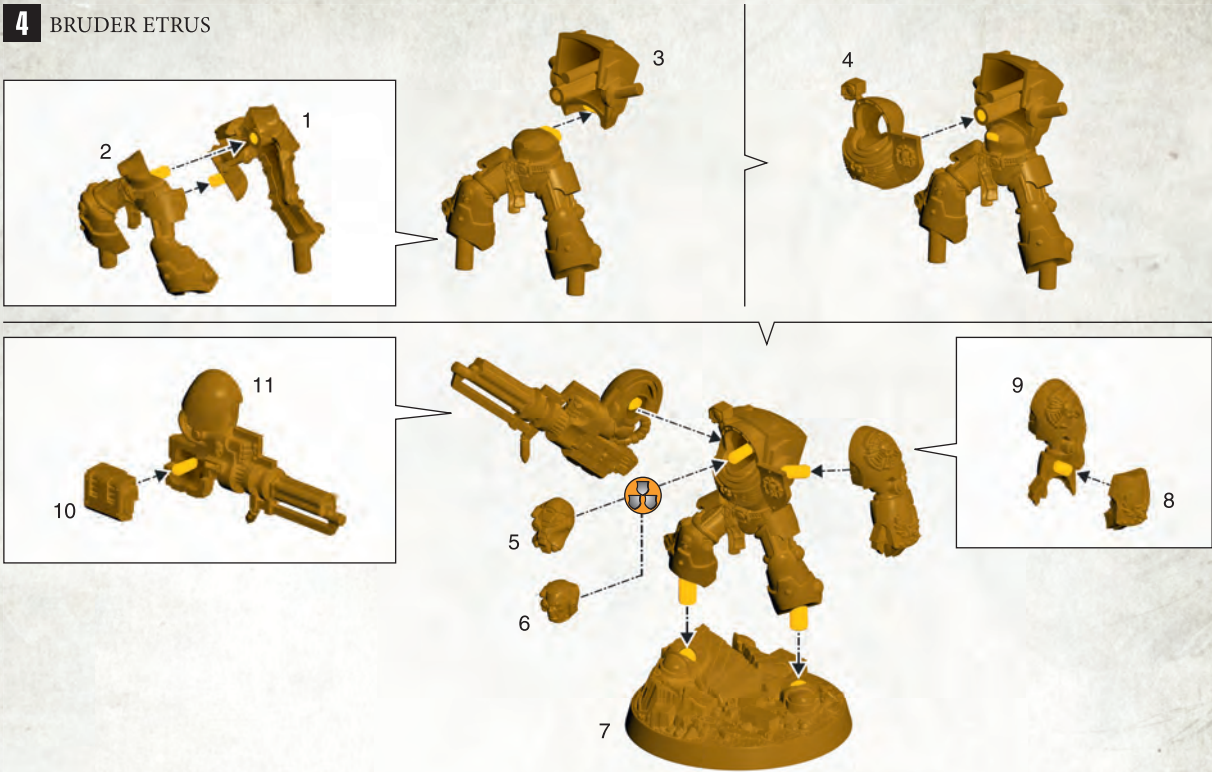
2 BRUDER MAGMUS



3 BRUDER LUCIAN





4 BRUDER ETRUS



5 BRUDER STORMHEART



-  • Wähle ein Teil
-  • Kontaktpunkte

REFERENZ

RUNDENABFOLGE

ORKWELLE

In einer Orkwellen bringen die Spieler neue Orkmarker auf das Spielfeld.

TERMINATOR-AKTIONSPHASE




Terminators handeln in der Terminator-Aktionsphase.

ORK-AKTIONSPHASE

In der Ork-Aktionsphase bewegen sich die Orkmarker und attackieren.

ORKMARKER



-  Ork-Bewegung
-  Ork-Schaden
-  Ork-Widerstand



WARBOSS

Kriegspfad: Wenn alle Orkmarker einer Welle auf das Spielfeld gebracht wurden und der Warboss in dieser Welle ist, bewegt sich jeder Ork-Boy-Marker auf dem Spielfeld einmal und attackiert einmal vor der Terminator-Aktionsphase, gemäß den Regeln für die Ork-Aktionsphase.



BIG MEK

Telleporta-Blasta: Am Ende der Ork-Aktionsphase erleidet der nächste für den Big Mek sichtbare Terminator 2 Schadenspunkte. Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



WEIRDBOY

Waaagh-Energie: Zähle am Ende der Ork-Aktionsphase die an den Weirdboy angrenzenden Orkmarker, einschließlich seines eigenen. Der nächste Terminator innerhalb von 2 Hexfeldern um den Weirdboy erhält Schaden entsprechend der Zahl – selbst durch ein Mauerhexfeld! Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



MEKS

Aufgemotzta Mega-Blasta: Am Ende der Ork-Aktionsphase erleidet der nächste für den Mek sichtbare Terminator 1 Schadenspunkt. Kommen mehrere Terminators infrage, entscheiden die Spieler, welcher Terminator den Schaden erleidet.



PAINBOY

Da Dok is daaa: Addiere 1 auf den Widerstandswert von Orkmarkern in Hexfeldern, die an den Painboy angrenzen (aber nicht beim Painboy selbst).

Space Marine Adventures: Angriff der Orks © Copyright Games Workshop Limited 2020. GW, Games Workshop, Citadel, Warhammer 40.000 und Space Marine sind ® und Space Marine Adventures und alle assoziierten Logos, Illustrationen, Bilder, Namen, Kreaturen, Völker, Fahrzeuge, Orte, Waffen, Charaktere und ihre charakteristischen Merkmale sind entweder ® oder TM, und/oder © 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