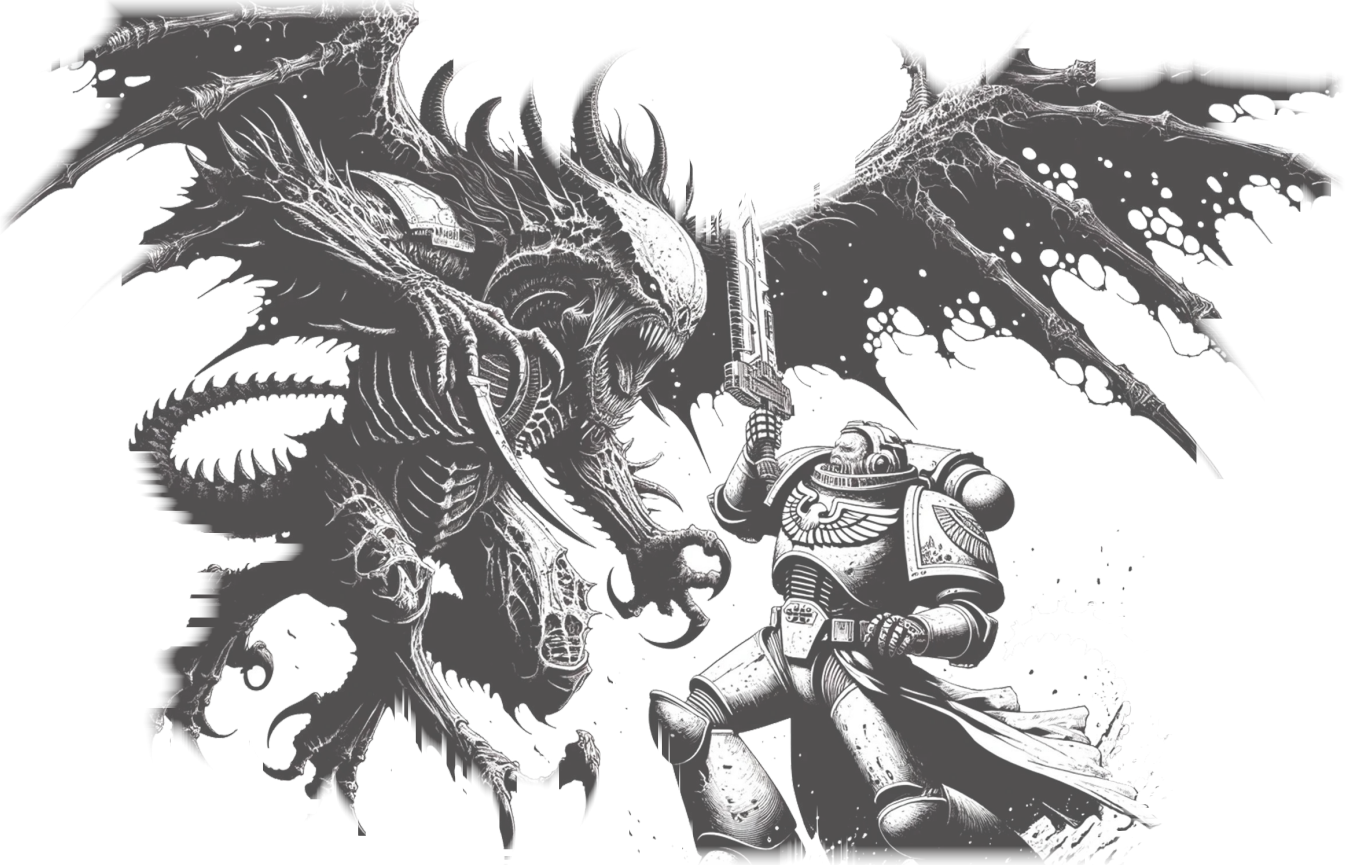


DER TOD IN DER STILLE



+ + + Eine WH40K-Kampagne zum zweiten Tyranidenkrieg + + +

„Die neue Tyranidinvasion kam ohne Warnung und niemand wußte, wie viele Welten ihr bereits zum Opfer gefallen waren. Die Schwarmflotte Kraken schien aus vielen kleineren Flotten zu bestehen, die sich auf breiter Front bewegten und mehrere Systeme gleichzeitig attackierten. Die durch das Erscheinen der Schwarmflotte verursachten Störungen im Warp verhinderten astropathische Kommunikation jenseits der Frontlinie, und Warpreisen in diesen Bereich erwiesen sich nicht nur als gefährlich sondern sogar als unmöglich. Ganze Subsektoren des Imperiums waren bereits von der Schwarmflotte geschluckt wurden, ohne daß jemand eine Ahnung davon hatte, was mit ihnen geschehen war.“

**Codex Tyraniden, Ergänzungsbuch zu 2. Aufl. Warhammer 40.000,
Games Workshop, 1996**

Der Feldzug „Tod in der Stille“ ist ein inoffizielles, nicht kommerzielles Fanprojekt und steht in keinem Zusammenhang mit Games Workshop.



Einführung

Anhand der folgenden Regeln könnt Ihr das tragische Schicksal eines Space Marines Ordens zur Zeit des Zweiten Tyranidenkriegs nachspielen. Geht der stolze Orden unbemerkt und unbesungen zu Grunde? Oder gelingt im letzten Augenblick die Flucht in den imperialen Raum?

Die gemischte Kampagne besteht aus drei zusammenhängenden Spielen verschiedener Typen. Das erste Spiel verwendet die Regeln und Armeelisten für Warhammer 40.000, 3. Auflage. Das zweite Spiel folgt den Regeln für Space Hulk, 3. Auflage, und das dritte Spiel richtet sich nach den Regeln für Raumflotte Gothic. Die Spiele sind untereinander verbunden und verwenden zusätzlich zu den allgemeinen Regeln und Auswahllisten die unten genannten speziellen Charaktermodelle und Schiffe.



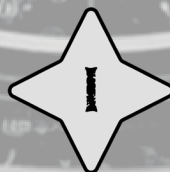
Warhammer 40.000, 3. Auflage



Space Hulk, 3. Auflage



Raumflotte Gothic



Mission 1: Der Kampf auf dem Nordgrat

Als die Sektoraufklärung die drohende Gefahr erkannte, war es bereits zu spät. Die Heimatwelt des Ordens wurde wie von einem Blitz aus heiterem Himmel mit voller Wucht vom Angriffsschwung der Schwarmflotte getroffen.

Briefing Tyraniden

Die Sturmlandung des Schwarms hat begonnen. Erobere den Zugang zur Ordensfestung auf dem Nordgrat.

Briefing Space Marines

Decke den Rückzug des Ordens und halte die Verteidigungsstellung auf dem Nordgrat solange wie möglich.

Missionsregeln

Die Armeen müssen mindestens 1.500 Punkte umfassen. Im Übrigen gelten die Regeln der Mission „Überrennen“, vgl. S. 146 Regelbuch Warhammer 40.000, 3. Aufl., Games Workshop, 1998. Die Armee der Tyraniden enthält zusätzlich zum vereinbarten Punktebudget kostenlos die nachfolgende besondere Kreatur:

Screamer Killer

Diese abscheuliche Kreatur ist ein Carnifex mit zwei Paaren Sensenklauen, Bioplasma und Chitinschuppen (+1 RW). Der Screamer Killer hat 5 LP, im Übrigen richten sich die Werte nach dem Eintrag auf S. 15 Codex Tyraniden, Ergänzungsbuch zu 3. Aufl. Warhammer 40.000, Games Workshop, 2001.

Am 24. Tag des Sekundus begann das Bombardement des Feindes. Unzählige Mutterschiffe belegten die Klosterfestung mit einem Geschosshagel aus Sporenminen und Biosäure. Die Orbitalverteidigung war bereits verloren, ebenso wie ein Großteil der Flotte.

Noch hielten die Verteidigungsschilde des Athenaeums, doch die schweren Einschläge erschütterten bereits den Boden. Im großen Saal stürzte eine jahrtausendealte Statue des Gottkaisers zu Boden und zerbrach in Stücke.

„Herr, wie lauten Eure Befehle?“

Die Augen des Ordensmeisters waren geschlossen. Die Anspannung war ihm anzusehen. War es möglich, dass er Angst fühlte? Angst vor dem Versagen? Angst vor der vollständigen Auslöschung des Ordens durch diesen neuen Feind? Zweifelsohne undenkbar. Und doch...

„Herr, wie lauten Eure Befehle?“

Der Bibliothekar wiederholte seine Frage. Das gesamte Führungskommando des Ordens war im großen Saal versammelt. Es waren nur noch wenige Brüder. Durch den Lärm des beständigen Bombardements war in der Ferne das Kreischen eines Wirbelwinds zu hören.

„Herr, wir haben keinen Kontakt mehr zum Imperium. Der Verwerfungsraum wird vom Feind vollständig blockiert. Der Nordgrat ist gefallen.“

Der Ordensmeister saß still auf seinem Thron. Im Saal flackerte das Licht.

„Herr! Wie lauten Eure Befehle!“

Der Ordensmeister öffnete seine Augen. Die Entscheidung war gefallen.

„Bruder Depletor, versammle Deine Terminatoren. Bereitet einen Teleporterangriff vor.“

Mission 2: Gegen die Zeit

Um die völlige Vernichtung des Ordens zu verhindern, hat das Ordenskommando die Evakuierung der Ordensfestung befohlen.

Die heilige Gensaat befindet sich bereits an Bord des schwer beschädigten Landungsschiffes „Ex Officio“. Nun gilt es, das geschichtliche Vermächtnis des Ordens zu retten.

Briefing Tyraniden

Elitetruppen des Feindes führen im westlichen Teil der Ordensfestung einen Gegenangriff mit unbekanntem Ziel. Töte sie alle!

Briefing Space Marines

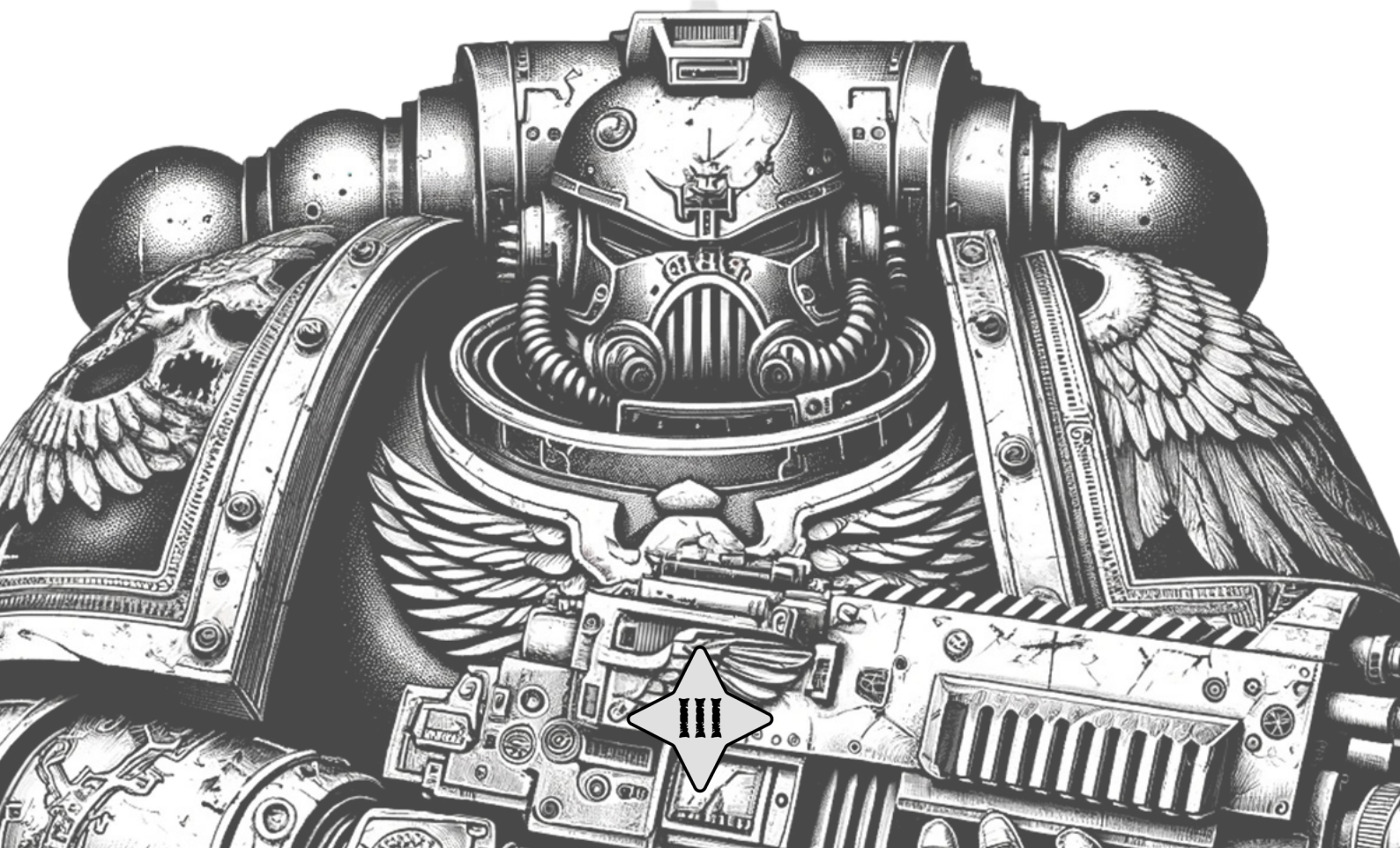
Terminatortrupp Depletor hat einen Datenkristall mit den Aufzeichnungen des Ordens aus dem überrannten Scriptorium geborgen. Der Spieler der Space Marines gewinnt, wenn er einen Terminator mit dem Datenkristall zum Evakuierungspunkt bringt.

Missionsregeln

Um den Evakuierungspunkt zu erreichen, ist es nötig, dass ein Terminator mit dem Datenkristall den Kontrollraum betritt und den nachfolgenden Spielzug des Tyranidenspielers überlebt. Trupp Depletor besteht aus Veteranensergeant Depletor, einem Terminator mit schwerem Flammenwerfer und Energiefaust sowie drei Terminatoren mit Sturmboltern und Energiefäusten. Einer der Terminatoren trägt zusätzlich den Datenkristall, der ein Objekt im Sinne der Spielregeln ist, siehe S. 18 Space Hulk Regelbuch, 3. Aufl., Games Workshop, 2009. Es gelten im Übrigen alle Regeln der Mission I - Selbstmordmission - auf S. 10 des Space Hulk Missionsbuchs, 3. Aufl., Games Workshop, 2009.

Veteranensergeant Yasser Depletor

Depletor trägt einen Sturmbolter und ein Energieschwert. Als besonders erfahrener Befehlshaber und Frontkämpfer gewährt Depletor ergänzend zum normalen Bonus für Sergeants (S. 9 des Space Hulk Regelbuchs) dem Space Marine Spieler jede Runde zwei zusätzlichen Kommandopunkte!



Mission 3: In der Hand des Imperators

Die Verteidigung der Ordensfestung steht unmittelbar vor dem Zusammenbruch. Während die wenigen Überlebenden mit letzter Anstrengung die Aufmerksamkeit des Feindes auf sich ziehen, gelingt es der Besatzung des Thunderhawks „Ex Officio“, ihre wertvolle Fracht heimlich in den Orbit zu bringen. Es ist nur der Weitsicht des gefallenen Ordensmeisters und der stählernen Disziplin der Besatzung zu verdanken, daß der amtierende Befehlshaber in dieser schweren Stunde noch einen letzten Trumpf ausspielen kann. Denn hoch oben im Orbit, verborgen in einem Asteroidenfeld, übernimmt der Schlachtkreuzer Intoleranz die wertvolle Fracht der „Ex Officio“. Und zündet seine Triebwerke - Kurs Kernwärts.



„Achtung Plasmakontrolle... verdammt nochmal... FEUER!“

Captain Opispal, 992.M41

„Vor Gericht und auf hoher See liegt Dein Leben in der Hand des Imperators.“

Geflügeltes Wort, Terra, ca. M2

Briefing Tyraniden

Wenn es dem Tyraniden-Spieler gelingt, die Intoleranz zu zerstören, gewinnt er die Kampagne.

Missionsregeln

Es gelten die Regeln für Szenario Fünf: Blockadebrecher, Siehe S. 73 Raumflotte Gothik Regelbuch, Games Workshop, 1999. Der Space Marines Spieler ist der Blockadebrecher und verfügt über die Intoleranz. Der Tyraniden-Spieler wählt eine Flotte im Wert von bis zu 700 Punkten. Das Spiel geht abweichend zu den Standardregeln nur über vier Spielzüge. Ist die Intoleranz am Ende des Spiels noch nicht zerstört, gelingt ihr der Sprung in den Verwerfungsraum und sie kann flüchten.

Hat der Tyraniden-Spieler Mission 1 gewonnen, so erhält er für dieses Gefecht auf seinen Flottenwert 50 zusätzliche Punkte (also insgesamt 750 Punkte).

SGMS Intoleranz

Die Intoleranz ist ein Astartes-Schlachtkreuzer der Provocator-Klasse. Ihre Werte entsprechen denen eines Oberon-Klasse-Schlachtschiffs, siehe Seite 13 Battle Fleet Gothic Armada, Games Workshop, 2004. Die Besatzung ist zu allem entschlossen, ihr Leadership-Wert beträgt 10.

Hat der Space Marines Spieler Mission 2 gewonnen, so erhält er zusätzlich einen Wiederholungswurf.



Subjekt Hauke, Diceonauts: TEXT
Subjekt Phil, Diceonauts: GESTALTUNG
+++ Terminierung? j/n +++ Lade.... 88/100 % +++