DIE GRÜNE FLUT

ORKSCHIFFE

„JETZ' GEHTZ LOS! JETZ' GEHTZ LOS!"

ORK SPACE HULK . . . . . 600 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/40	10 cm	Spezial	3	4+	6

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	2W6+6	Front
Torpedowerfaz - Bug	30 cm	2W6	Front
Megawummenz - Bug	15 cm	8	Front
Lanzen – Deck	60 cm	4	360°
Wummenz - Steuerbord	45 cm	2W6+6	Rechts
Torpedowerfaz - Steuerbord	30 cm	2W6	Rechts
Flughangars - Steuerbord	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W6+2	–
Wummenz- Backbord	45 cm	2W6+6	Links
Torpedowerfaz - Backbord	30 cm	2W6	Links
Flughangars - Backbord	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W6+2	–
Wummenz - Achterdeck	45 cm	2W6+6	Heck

Space Hulks sind gigantische Konglomerate aus alten Schiffswracks, Asteroiden, Eis sowie allen möglichen Weltraumabfällen und Treibgut, die sich über Jahrtausende hinweg auf der Reise durch Warp und Realraum angesammelt haben. Wie und warum Space Hulks im Warp verschwinden und wieder auftauchen, ist ungeklärt, obwohl es Hinweise darauf gibt, dass zumindest manche Hulks von ihren Bewohnern oder fremden Mächten gesteuert werden. Einige Space Hulks werden von außerirdischen Lebensformen besetzt gehalten, von Chaos-Überläufern oder schlimmeren Schrecken, aber die meisten sind verlassene Geisterschiffe, die bis in alle Ewigkeit durch das All driften. Geschichten von profitgierigen Piraten, die in Space Hulks ein grausames Ende fanden, sind weit verbreitet im Imperium. Gleichwohl gibt es zahlreiche Berichte über wertvolle Artefakte und Technologien, die ihren Findern großen Reichtum bescherten.

Für die Orks sind Space Hulks primär ein Fortbewegungsmittel, mit dem sie zwischen den Sternensystemen reisen. Wenn ein Space Hulk in der Nähe eines Orksystems auftaucht, wird es geentert und in ein riesiges Invasionsschiff umgewandelt, das unzählige Hangars und Abertausende Orks mitsamt Kriegsgerät fassen kann. Nachdem ein solches Hulk modifiziert wurde, verlässt es zusammen mit einer Flotte von Kriegsschiffen das Orksystem. Im interstellaren Raum angelangt, wird das Space Hulk irgendwann zurück in den Warp gesogen und, wenn alles klappt, in der Nähe einer zivilisierten Welt wieder herauskatapultiert. Im Gothic-Sektor wurden zwar noch keine Ork Space Hulks gesichtet, aber theoretisch können sie jederzeit an jedem beliebigen Ort auftauchen.

„Als ob man Eier gegen eine Mauer wirft."

Kapitän Hannish über die Effizienz von Novakanonen gegen Space Hulks

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORK SPACE HULK SONDERREGELN

Hulks sind keine normalen Raumschiffe und verfügen daher über eine Reihe von Sonderregeln. Solange die hier vorgestellten Sonderregeln nicht ausdrücklich die Standardregeln ersetzen, kommen die Standardregeln weiter zum Tragen.

MORALWERT

Aufgrund der schieren Größe und den daraus resultierenden Anfordungen an das Kommunikationssystem (sprich: lautes Herumbrüllen) besitzt ein Ork Space Hulk stets einen Moralwert von 6.

WAAAGHBOSS

Kommandiert ein Waaaghboss das Space Hulk, so hat dies keine Auswirkungen auf den Enterwert. Zudem werden die üblichen Boni wie folgt modifiziert:

- Erbeutete Torpedos und Ballaboyz verbessern nur eine Waffenbatterie (z.B. Backbord) bzw. Torpedolafette pro Spielzug. Welches System betroffen ist, muss vor dem Würfelwurf bekannt gegeben werden – der Wiederholungswurf darf nicht anschließend auf ein anderes Waffensystem übertragen werden (z.B. weil der erste Wurf schon erfolgreich war)!
- Fettä Schilde kosten +50 statt +25 Punkte.
- Mad Mekz verhindern kritische Treffer bei einer 6 auf einem W6.
- Die Regeln für Entertruppen in Megarüstungen bleiben unverändert.

++Verbindung hergestellt.
++Opticon zeigt zwölf ... nein, dreizehn Wracks, aus denen der Rumpf des Hulks besteht.
++Auguren erspüren Energiequellen in acht Wracks.
++Keine Anzeichen von Sensoren oder aktiven Waffensystemen.
++Nähern uns, um Objekt genauer in Augenschein zu nehmen.
++Beim Imperator! Mehrere Fliegerschwadronen im Anflug, sieht nach Ork–Angriffsschema aus. Waffenbatterien werden aufgeladen! Steuermann! Gehen Sie auf Ausweichkurs. Wir müssen nur ..."
<<<<< Ende der Übertragung >>>>>

SONDERBEFEHLE

Ein Ork Space Hulk darf weder den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* noch *Retrobrenner zünden* geben. Wegen der gewaltigen Lagerkapazität gehen Space Hulks nicht die Flugkörper aus, wenn ein Pasch fürs Nachladen gewürfelt wurde.

BEWEGUNG

Ork Space Hulks bewegen sich jeden Spielzug 10 cm weit, nicht mehr und nicht weniger. Space Hulks reduzieren auch nicht ihre Geschwindigkeit, wenn sie durch Beschussmarken fliegen oder beschädigt werden.

Drehungen

Ein Space Hulk darf sich in jeder zweiten Bewegungsphase 45° drehen. Die Drehung muss stets am Ende der Bewegung stattfinden. Siehe dazu das unten abgebildete Diagramm.

Gravitationsfelder

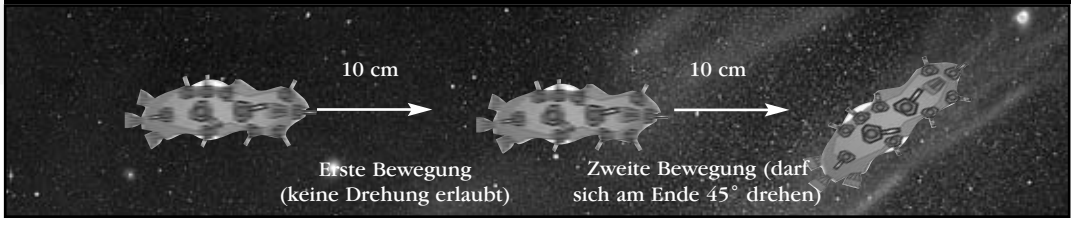
Wenn ein Space Hulk am Ende seiner Bewegung in das Gravitationsfeld eines Planeten oder Mondes gerät, darf es eine freie 45° Drehung Richtung Planet bzw. Mond durchführen, selbst wenn es sich im letzten Spielzug gedreht hat. Zudem bewirkt die Masse des Space Hulks, dass es ein eigenes Gravitationsfeld besitzt, welches sich 5 cm vom eigenen Base aus erstreckt. Andere Schiffe werden dadurch genau wie von Planeten und Monden beeinflusst, was auch bedeutet, dass sie in einen (hohes) Orbit um das Hulk einschwenken können. Schiffe, die auf diese Weise um ein Hulk kreisen, bewegen sich mit dem Hulk, bis sie den Orbit verlassen.

ORK SPACE HULKS IN KAMPAGNEN

In einer Kampagne darf eine Ork-Piratenflotte ein Space Hulk als Basis besitzen. Wenn die Basis angegriffen wird, ersetzte den Zielplaneten durch ein Space Hulk, wenn du die Szenarios *Planetare Invasion*, *Exterminatus* oder *Piratenjagd* (White Dwarf 41) spielst. Dadurch entfällt zwar das Zufallsmoment, aber das ändert kaum etwas am Spielgleichgewicht. Das Space Hulk muss weiterhin aus dem Punktebudget für Planetare Verteidigungsanlagen und/oder Raumschiffe bezahlt werden, aber es wird nicht als Teil der Flottenliste behandelt. In diesen Szenarios repräsentiert die „Niederer Orbit"-Tabelle eine kurze Distanz zum Hulk, sodass die Siegesbedingungen die gleichen bleiben, was Landungspunkte und den Exterminator betrifft. Das bedeutet, sollte das Space Hulk zerstört werden, gewinnt der Angreifer automatisch. Der Orkspieler darf wie üblich Bodenverteidigungsanlagen für das Hulk kaufen, welche dann Geschütze und Bastionen darstellen, die über die Oberfläche des Space Hulk verstreut liegen.

Alternativ kannst du mit der Ork-Flottenliste eine vollwertige Kriegsflotte aufstellen, Systeme erobern und Raumschlachten austragen, genau wie Imperiums- und Chaosflotten. Der Dritte Krieg um Armageddon repräsentiert einen solchen Konflikt, an dem die Orks maßgeblich beteiligt waren und nicht nur als Piraten eine Rolle spielten. Geschichten, Hintergrund und Regeln zum Dritten Krieg um Armageddon findest du in diesem Buch ab Seite 130.

Ork Space Hulk Drehungen



© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

SCHADEN

Ork Space Hulks sind besonders massiv, sodass Schaden weniger gravierende Auswirkungen hat.

Beschädigt

Space Hulks werden nicht beschädigt, wenn ihre Schadenskapazität auf die Hälfte gesunken ist. Um die Kampfkraft eines Hulks zu brechen, muss es systematisch durch Beschuss vernichtet werden.

Katastrophaler Schaden

Sobald die Schadenskapazität auf 0 sinkt, würfle auf der Tabelle für Katastrophalen Schaden. Das Ergebnis *Treibendes/Brennendes Wrack* wird genau so angewandt wie im Regelbuch erläutert.

Das Schadensergebnis *Plasmareaktoren explodieren* bedeutet, dass das Space Hulk durch eine Serie von Explosionen auseinander gerissen wird. Umliegende Schiffe nehmen keinen Schaden. Stattdessen zerbricht das Hulk und verwandelt sich in eine W3 x 5 cm großes Asteroidenfeld.

Das Ergebnis *Warptriebwerk implodiert* katapultiert das Hulk zurück in den Warp. Ersetze das Space Hulk durch einen Warpriss (siehe Himmelskörper, Seite 45). Alle Auswirkungen treten sofort in Kraft.

ORK SPACE HULK KRITISCHE TREFFERTABELLE

Aufgrund seiner schieren Größe und kaum vorhandenen Technik verwendest du nicht die Kritische Treffertabelle aus dem Regelbuch. Stattdessen würfelt der Spieler, der den Schaden verursacht hat, auf folgender Tabelle:

1-2 ***„Energiesysteme anvisieren!“*** Der Treffer reduziert eine der folgenden Schiffseigenschaften um einen Punkt (würfle erneut):

1-2	Abwehrtürme
3-4	Schilde
5-6	Lanzenstärke

3-4 ***„Waffensysteme anvisieren!“*** Der Treffer reduziert die Feuerkraft/Stärke eines Waffensystems um zwei Punkte (nach Wahl des Spielers, der den Schaden verursacht hat):

- Die Feuerkraft einer Batterie, welche in die Richtung des angreifenden Schiffes weist.
- Die Stärke einer Lafette Torpedowerfaz, die in die Richtung des angreifenden Schiffs weist.
- Die Stärke eines der beiden Flughangars.

5-6 ***„Triebwerke anvisieren!“*** Das Space Hulk muss mit einem W6 höher als die Anzahl dieser kritischen Treffer würfeln, um eine Drehung durchführen zu dürfen. Würfle vor jeder Drehung und verwende die Summe der im Spiel angesammelten „Triebwerke anvisieren“-Treffer.

Space Hulks dürfen im Verlauf eines Spiels keine kritischen Treffer reparieren!

„... Treibgut vergangener Zeitalter, das zurückkehrt, um die geheiligte Sphäre der Menschheit mit außerirdischem Abschaum zu überschwemmen. Diese gigantischen Konstrukte sind Heimstätte von Häretikern und Abweichlern der schlimmsten Art: Symbionten, Renegaten, Piraten, Orks und anderer verderbter Geschöpfe. Doch gleich einer Kreatur der Meeres, die sich vom Schmutz und Ablagerungen des Ozeangrunds ernährt und trotzdem kostbare Perlen birgt, so finden sich auch in diesen Todesboten uralte Geheimnisse von unschätzbarem Wert. Wo die Mittel vorhanden sind, muss das Hulk geentert, gereinigt und durch das Adeptus Mechanicus untersucht werden. Wenn allerdings das Hulk von den Orks gehalten wird, so ist damit zu rechnen, dass es der Macht eines ganzen Space Marine Ordens bedarf, um das Hulk vom Alienabschaum zu säubern. Ist eine solche Macht nicht zur Stelle, muss das Hulk bedauerlicherweise den Geschützen der Flotte zum Opfer fallen, denn dieses Raumschiff ungehindert in zivilisierte Welten vordringen zu lassen bedeutet, eine Invasion mit verheerenden Folgen zu ermöglichen.“

Eintrag aus „De Xenos Maleficorum“,
dem Nachschlagewerk des Ordo Xenos

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORK-BROKK'N . . . . . 80 PUNKTE

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Verteidiger/8	10 cm	Spezial	1	5+	1

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Megawummenz	15 cm	4	360°
Wummenz	45 cm	W6+6	360°
Torpedowerfaz	30 cm	W6	360°

Sonderregeln: *Ork-Brokk'nz sind einzigartige Gebilde und verfügen deswegen über verschiedene Sonderregeln (siehe unten).*

Ork-Brokk'nz sind im Prinzip große, ausgehöhlte Asteroiden, die mit Triebwerken, Waffenbatterien und Quartieren ausgestattet wurden. Obwohl Brokk'nz nicht zu Warpreisen fähig sind, trifft man sie in der ganzen Galaxis, denn sobald sich die Orks in einem neuen System festsetzen, „bauen" sie rasch eine große Anzahl dieser Gebilde. Im Jahre 147.M41 beispielsweise durchkämmte eine imperiale Kreuzerarmada das Kaloth-System nach Orkpiraten und zerstörte sieben Eskortschiffe sowie vier Brokk'nz. Im Jahre 148.M41 begegnete im selben System eine weitere Expedition einundzwanzig Brokk'nz und musste sich zurückziehen, nachdem der Schlachtkreuzer *Standfester Krieger* schwer beschädigt wurde und in Gefahr lief, von Orks geentert zu werden.

ORK-BROKK'N SONDERREGELN

Brokk'nz sind weder orbitale Verteidigungsanlagen noch Kriegsschiffe im engeren Sinn, weswegen sie über einige Sonderregeln verfügen. Solange jedoch die hier vorgestellten Sonderregeln nicht ausdrücklich die Standardregeln ersetzen, kommen die Standardregeln weiter zum Tragen (z.B. gilt ein Brokk'n als beschädigt, sobald seine Schadenskapazität halbiert wurde).

BEWEGUNG

Da Brokk's nichts weiter als raketengetriebene Felsbrocken sind, steuern sie sich anders als „echte" Raumschiffe. In ihrer Bewegungsphase bewegen sich Brokk'nz 10 cm weit, nicht mehr und nicht weniger. Brokk'nz dürfen zudem nicht die Sonderbefehle *Retrobrenner zünden* oder *Wendemanöver einleiten* geben.

Bei *Voller Kraft voraus* bewegen sich Brokk'nz am Ende ihrer Bewegungsphase zusätzlich 2W6 cm in eine beliebige Richtung. Wenn sie dadurch noch einmal 10 cm oder weiter fliegen, so haben sie erfolgreich den Kurs gewechselt. Siehe dazu das Diagramm rechts.

Aufgrund ihrer Trägheit und Größe reduzieren Brokk'nz ihre Geschwindigkeit nicht, wenn sie durch Beschussmarken fliegen oder *beschädigt* werden. Brokk'nz im Gravitationsfeld eines Planeten oder Mondes dürfen wie normale Raumschiffe eine freie 45°-Drehung durchführen und/oder in den hohen/niederen Orbit einschwenken.

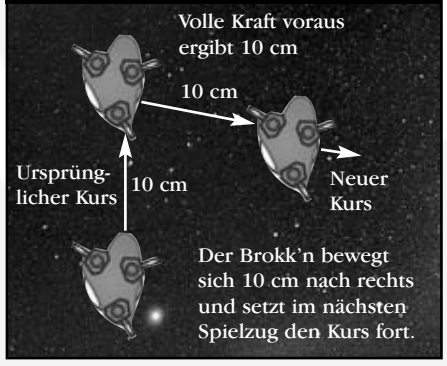
KRITISCHE TREFFER

Brokk'nz fehlt es an komplexer Technik, so dass nicht auf der Tabelle für kritische Treffer gewürfelt wird, sondern jeder kritischer Treffer zusätzlich einen Punkt Schaden verursacht.

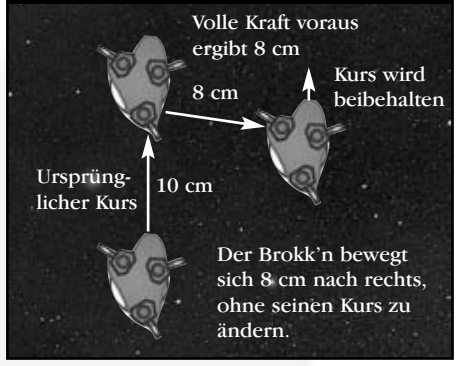
KATASTROPHALER SCHADEN

Sobald die Schadenskapazität eines Brokk'nz auf 0 sinkt, zerbricht er. Würfle nicht auf der Schadenstabelle, sondern ersetze ihn durch 4 Beschussmarken.

Erfolgreicher Kurswechsel



Fehlgeschlagener Kurswechsel

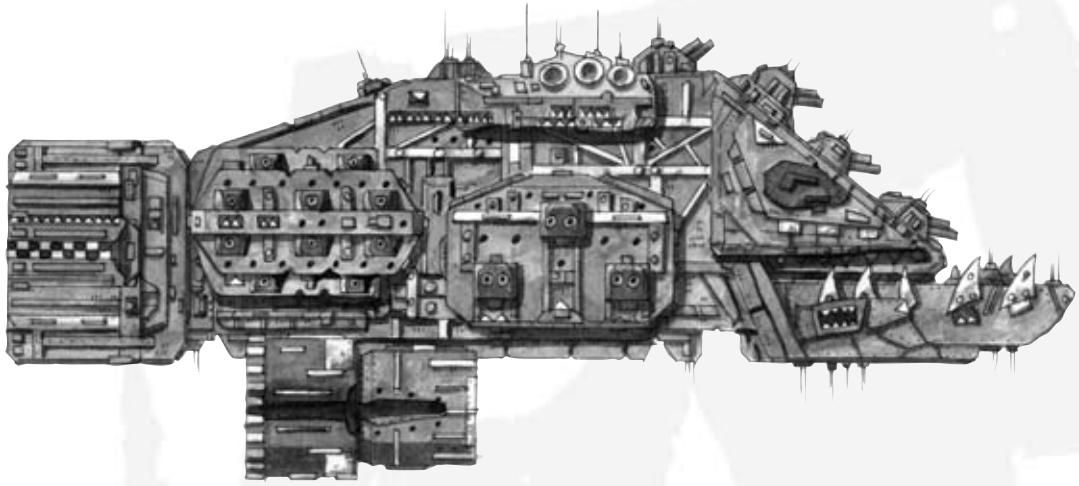


„Fähnrich! Fähnrich! Warum zur Hölle schießt dieser Asteroid auf uns?"

– Kapitän Alamander bei seiner ersten Begegnung mit Ork-Brokk'nz

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORKSCHLACHTSCHIFF „TODBRINGA“ . . . . . 275 Punkte



TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT(STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	W6+6	Front
Bombardmentgeschütz - Bug	30 cm	6	Front
Flughangars - Deck	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1	-
Wummenz - Backbord	30 cm	W6+4	Links
Wummenz - Steuerbord	30 cm	W6+4	Rechts
Megawummenz - Backbord	15 cm	6	Links
Megawummenz - Steuerbord	15 cm	6	Rechts

Beachte: Die *Todbringa* darf für +30 Punkte mit Torpedobombaz ausgestattet werden. Wegen ihrer klobigen Bauweise darf die *Todbringa* nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* erhalten.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Todbringa* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

Volle Kraft voraus: Die *Todbringa* ist mit mächtigen „Megadüs'n“ ausgerüstet und darf sich zusätzliche 4W6 cm bewegen, anstatt der für Orks üblichen 2W6 cm.

Die *Todbringa* zählt zu den ältesten Schiffen ihrer Größe, obwohl sie gerade einmal 30 Jahre vor dem Dritten Krieg um Armageddon das erste Mal gesichtet wurde. Dereinst das Flaggschiff von Waaaghboss Urgutz Dregrak, wurde die *Todbringa* in den vergangenen Jahren generalüberholt und höchstwahrscheinlich auch neu bemannt. Während der letzten Kriegsjahre spielte sie somit kaum eine Rolle.

Dregrak war ein heißblütiger und unzufriedener Ork, der sich durch maßlose Selbstüberschätzung und grenzenlosen Optimismus, was sein eigenes Schicksal betraf, auszeichnete. Dregrak erreichte Armageddon mit der letzten großen Angriffswelle und entschied sich, den Planeten zuerst gründlich zu bombardieren, obwohl die Invasion schon weit vorangeschritten war. Er behauptete, damit seine eigene Landung vorzubereiten, aber faktisch erlitten die Orks wahrscheinlich mehr Verluste durch diese Aktion als die imperialen Verteidiger. Dass Dregrak besonders jene Sektoren bombardierte, in denen Ghazghkulls Truppen operierten, kann kaum Zufall sein.

Als Dregrak schließlich auf der Planetenoberfläche landete, nahm sein Niedergang seinen Lauf. Die rivalisierenden Dethskulls, mit dem übergelaufenen Gouverneur Hermann von Straab verbündet, teleportierten sich auf die *Todbringa* und massakrierten noch während der planetaren Invasion den Großteil der zurückgebliebenen Mannschaft. Gestrandet auf einem feindlichen Planeten, die meisten eigenen Truppen tot oder übergelaufen, verschwand Dregrak rasch. Ob der letzte Schlag gegen ihn durch Orks oder imperiale Truppen geführt wurde, bleibt offen; so oder so ist anzunehmen, dass Ghazghkull den Verlust des überheblichen und unzuverlässigen Waaaghbosses Urgutz Dregrak kaum bedauert hat …

„Seht, was sie Seinen Kreuzern angetan haben; wie diese dreckigen Orks meine schöne Lunar-Klasse zugerichtet haben!“

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORKSCHLACHTSCHIFF „GORBAGS RACHÄ“ . . . . . 310 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	W6+6	Front
Torpedowerfaz - Bug	30 cm	W6+2	Front
Flughangars - Deck	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1	-
Wummenz - Backbord	30 cm	W6+2	Links
Wummenz - Steuerbord	30 cm	W6+2	Rechts
Megawummenz - Backbord	15 cm	6	Links
Megawummenz - Steuerbord	15 cm	6	Rechts
Flughangars - Backbord	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	2	-
Flughangars - Steuerbord	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	2	-

Beachte: *Gorbags Rache* darf für +5 Punkte mit Entertorpedos (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2) und/oder für +30 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Form darf die *Gorbags Rache* nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben.

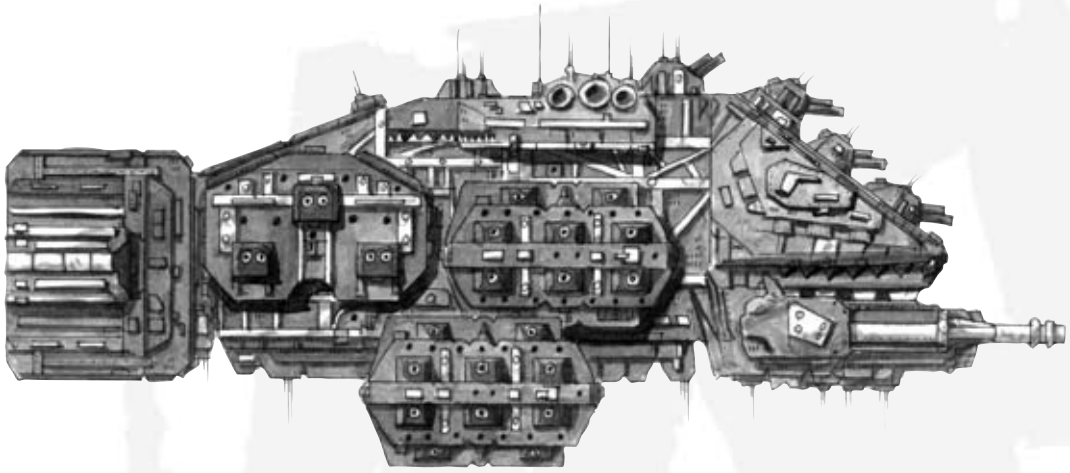
Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Gorbags Rache* ihren eigenen Moralwert mit dem Moralwert eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz auf seinem Schiff versammelt.

Gorbags Rachä war das aktivste Schlachtschiff im Dritten Krieg um Armageddon, beteiligt sowohl an der Invasion Chosins als auch der Invasion von Armageddon selbst. Das Originalschiff wurde von Gorbag gekapert, als er im Gothic-Sektor einen imperialen Kreuzer der Dominator-Klasse enterte, die Crew versklavte und das Schiff umbauen ließ. Derselbe Kreuzer diente ihm als Grundlage für ein Schlachtschiff, das er passenderweise auf den Namen *Gorbags Rachä* taufte.

Gorbags Rachä war das ideale Schiff für planetare Invasionen. Seine großen Flughangars erlaubten dem Schiff, unzählige Kampfbombaz in den niederen Orbit des Planeten zu entsenden. Für die meisten Schiffe der Orkflotte erwies sich diese Taktik als fatal, denn so waren sie feindlichen Fliegern schutzlos ausgeliefert. *Gorbags Rachä* hingegen blieb weitgehend verschont, schon allein wegen ihrer schieren Größe und den vielen Abwehrtürmen, aber natürlich auch aufgrund ihrer verheerenden Feuerkraft. *Gorbags Rachä* blieb eine Konstante der Orkflotte und bombardierte Armageddon während des gesamten Krieges.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORKSCHLACHTSCHIFF „SLAMBLASTA“ . . . . . 295 Punkte



Wie viele andere Orkschiffe, so ist auch die *Slamblasta* aus einem imperialen Schiff hervorgegangen, das zuvor gekapert wurde – im Fall der *Slamblasta* war dies ein Kolossus-Kreuzer namens *Pallas Imperius*. Nicht in der Lage, die Energieversorgung der breitseitigen Lanzenbatterien zu regulieren, schlachteten die Mekz die Systeme aus, um zwei viel größere Lanzentypen zu konstruieren. Wie nicht anders zu erwarten, waren die neuen Waffen tatsächlich deutlich größer, wenngleich nicht unbedingt leistungsfähiger. Nichtsdestotrotz ist die *Slamblasta* ein beeindruckendes Werk orkischer Umbaukunst und das einzige bekannte Orkschiff mit Lanzentechnologie.

Im Dritten Krieg um Armageddon spielte die *Slamblasta* eine entscheidende Rolle in der Vorhut der Hauptarmada, wobei besonders die Lanzen von Nutzen waren, wenn es darum ging, imperiale Überwachungsstationen, Verteidigungsanlagen und andere gut gepanzerte Außenposten am Rande des Armageddon-Systems auszulöschen.

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	W6+6	Front
Lanzen - Bug	45 cm	2	Front
Flughangars - Deck	Kampfbambaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1	-
Wummenz - Backbord	30 cm	W6+6	Links
Wummenz - Steuerbord	30 cm	W6+6	Rechts
Megawummenz - Backbord	15 cm	6	Links
Megawummenz - Steuerbord	15 cm	6	Rechts

Beachte: Die *Slamblasta* darf für +30 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Wegen ihrer klobigen Bauweise darf die *Slamblasta* außerdem nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* geben.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Slamblasta* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

„Kaum war dieses Ding in Reichweite unserer Sensoren, erkannten wir es wieder. Denn obgleich sich uns eine groteske Parodie geheiligter imperialer Technologie darbot, wie sie nur dem primitiven Geist der Grünhäute entspringen konnte, so bestand doch kein Zweifel, dass unter der abstoßenden Kruste aus rostendem Stahl und maroden Waffen die edle Hülle der *Asclepion* verborgen lag. Der Gedanke an die Besatzung, die womöglich noch immer unter den Peitschen der Orks schuftete, erfüllte mich mit Trauer. Schlimmer war nur der Gedanke an das Sklavendasein des altehrwürdigen Schiffes.“

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

ORKSCHLACHTSCHIFF „KROOLBOY“ . . . . . 270 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Schlachtschiff/12	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	3

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	W6+6	Front
Megawummenz - Bug	15 cm	6	Front
Flughangars - Deck	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1	-
Wummenz - Backbord	30 cm	W6+2	Links
Wummenz - Steuerbord	30 cm	W6+2	Rechts
Megawummenz - Backbord	15 cm	6	Links
Megawummenz - Steuerbord	15 cm	6	Rechts

Beachte: Die *Kroolboy* darf für +30 Punkte mit Torpedobombaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Bauweise darf die *Kroolboy* außerdem nicht den Sonderbefehl *Wendemanöver einleiten* erhalten.

Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die *Kroolboy* ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.

Volle Kraft voraus: Die *Kroolboy* ist mit mächtigen „Megadüs'n“ ausgerüstet und darf sich zusätzliche 4W6 cm bewegen, anstatt der für Orks üblichen 2W6 cm.

Die *Kroolboy* war bereits als Geißel Armageddons bekannt, lange bevor Ghazghkulls *Waaagh!* den Dritten Krieg um Armageddon einleitete. Das Schiff war besonders für seine Überfälle in den Grenzregionen des Systems berüchtigt. Beabsichtigt oder nicht, eben diese regelmäßigen Überfälle waren die Ursache dafür, dass die Überwachungsstation Mannheim die ersten Anzeichen des *Waaagh!* verkannte und die vermehrten Raubzüge weiterhin als Piratenstreiche betrachtete. Als dann Berichte anderer Überwachungsstationen eintrafen, die alle von einer Großinvasion berichteten, war es für Mannheim zu spät: Die Kommandanten der Station hatten bereits für ihre Apathie bezahlen müssen.

Nachdem sich der *Waaagh!* von Armageddon entfernt hatte und Ghazghkull Thraka untergetaucht war, widmete sich die *Kroolboy* erneut der Piraterie und machte die Systeme des Armageddon-Sektors unsicher. Erst kürzlich hat es die Aufmerksamkeit der Imperialen Armee auf sich gezogen, als es in den Bürgerkrieg um Monglor eingriff.

„SCHLACHTSCHIFFE“ DER ORKS

Zu Beginn des Dritten Kriegs um Armageddon wurde schnell klar, dass die Orks in der Lage waren, Schiffe von bis dato unbekannten Ausmaßen zu bauen. Anders als die Brokk'nz und Space Hulks, die zuvor als Ersatz für Schlachtschiffe gedient hatten, tauchten nun Orkschiffe auf, die sich mit imperialen Schlachtkreuzern und sogar Schlachtschiffen messen konnten.

Unvorbereitet wie man war, konnten Raumschiffe wie die Schlachtkreuzaz der Hammer-Klasse, in den ersten Wochen des Kriegs der Imperialen Flotte verheerende Niederlagen beibringen. Diese neuartigen Schiffe vereinten orkische Zähigkeit mit brutaler Feuerkraft, was ihnen erlaubte, es mit den meisten imperialen Kampfverbänden aufzunehmen, die damals zur Verteidigung Armageddons abgestellt worden waren.

Die Orkschiffe, so schien es, basierten auf den Wracks imperialer Kreuzer und Schlachtkreuzer. Schlachtschiffe hingegen schienen über Technologien zu verfügen, mit denen die Orks nichts anfangen konnten, und folglich ist man bis heute auf kein Orkschiff gestoßen, das auf einem imperialen Schlachtschiff basiert. Weil man befürchtete, dass im Zug des Konflikts immer mehr Schiffe an die Orks fallen würden, wurde eine Bestimmung erlassen, welche die Vernichtung sämtlicher dem Untergang geweihter Schiffe vorsah. Widerwillig setzte das Flottenkommando diesen Befehl durch.

Wenn man einmal beiseite lässt, dass diese Ork-Schlachtkreuzer durchweg völlig deformierte, potthässliche und behäbige Gebilde waren, bleibt die bemerkenswerte Einsicht, dass sie mit jedem Sieg an Größe und Feuerkraft zulegten, denn jeder Sieg verschaffte ihnen neue Teile, auch wenn das Imperium später verhinderte, dass intakte Wracks geborgen werden konnten. Wie die Orks selbst, so wuchsen auch einige Hammer-Schlachtkreuzer, wie man sie später nannte, zu riesigen Konstrukten heran, sodass sie allein aufgrund ihrer Größe als Schlachtschiffe bezeichnet werden müssen. Obwohl diese Gebilde allesamt Unikate sind und kein Schiff dem anderen gleicht (weswegen man auch nicht von Schiffsklassen sprechen kann), gab es im Dritten Krieg um Armageddon insgesamt vier prominente Orkschiffe in Schlachtschiffgröße, von denen jedes über eine einzigartige Kombination vernichtender Waffen verfügte.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft“-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

HAMMER ORKSCHLACHTKREUZA . . . . . 245 Punkte

TYP/SK	GESCHW.	DREHUNGEN	SCHILDE	PANZERUNG	ABWEHRTÜRME
Kreuza/10	20 cm	45°	2	5+/6+ Front	2

BEWAFFNUNG	REICHW./GESCHW.	FEUERKRAFT/STÄRKE	BEREICH
Wummenz - Bug	45 cm	W6+6	Front
Bombardmentgeschütz - Bug ***ODER*** Torpedowerfaz - Bug	30 cm 30 cm	6 W6+2	Front Front
Flughangars - Deck	Kampfbombaz: 25 cm Enterboote: 30 cm	W3+1	-
Wummenz - Backbord	30 cm	W6+2	Links
Wummenz - Steuerbord	30 cm	W6+2	Rechts
Megawummenz - Backbord	15 cm	6	Links
Megawummenz - Steuerbord	15 cm	6	Rechts

Beachte: *Die Hammer-Klasse darf ihre Abwehrtürme für +10 Punkte von 2 auf 3 erhöhen. Sie darf für +5 Punkte mit Entertorpedos (Geschwindigkeit 20 cm, Stärke W6+2) und/oder für +30 Punkte mit Torpedobambaz bestückt werden. Aufgrund ihrer klobigen Bauweise darf die Hammer-Klasse nicht den Sonderbefehl* Wendemanöver einleiten *erhalten.*

Moralwert: *Nach dem Auswürfeln der Moralwerte für die Orkflotte darf die Hammer-Klasse ihren Moralwert mit dem eines beliebigen Killakreuzaz oder Waaaghkreuzaz tauschen. Dies stellt dar, dass der Waaaghboss die besten Jungz um sich versammelt.*

Sonderregeln: *Die Torpedowerfaz am Bug, die unter den Schlachtkreuzaz weit verbreitet sind, gehen auf den Tyrannen Uzog Armreißer zurück, der sich in seinen Dickschädel gesetzt hatte, sowohl Torpedos als auch Megawummenz am Schiffsbug zu besitzen. Mek Garzogs geniale Lösung bestand nun darin, die Energieleiter der Novakanone in große, röhrenförmigen Geschützrohre umzubauen, die entweder Torpedos oder Bombardgranaten verschießen konnten. Das Ergebnis ist also, dass die Hammer-Klasse entweder Torpedos oder das Bombardementgeschütz abfeuern darf, sie jedoch nicht gleichzeitig einsetzen kann. Die Torpedos können zudem nur verschossen werden, wenn sie nach jeder Salve mit einem erfolgreichen* Flugkörper nachladen *Sonderbefehl nachgeladen werden. Garzog hatte damit die Anforderungen halb erfüllt und Tyrann Uzog riss ihm nur die Hälfte seiner Arme ab.*

Das Gros der Orkschiffe im Armageddon-System setzt sich aus Schiffen von beachtlicher Größe zusammen. Neben den bekannten Waaagh- und Killakreuzaz spielt auch ein neuer Schiffstyp eine bedeutende Rolle – die als Hammer-Klasse bezeichneten Schlachtkreuzer der Orks, welche in nicht weniger als fünfzehn Raumgefechten eine tragende Rolle spielten. Die gesammelten Berichte deuten darauf hin, dass die Hammer-Klasse auf Wracks imperialer Großkampfschiffe basiert, insbesondere solchen Schiffen, die ursprünglich mit Novakanonen ausgestattet waren.

Die Schlachtkreuzaz der Hammer-Klasse werden von einflussreichen Orkbossen kommandiert und stammen zumeist aus dem Reich des Großen Despoten von Dregruk, wo anscheinend überproportional viele dieser Schlachtkreuzer konstruiert wurden. Das hohe Ansehen der Ork-Kapitäne stellt sicher, dass die Hammer-Klasse über die besten Matrosen und Waffen der Orkflotte verfügt, was sie zu noch gefährlicheren Gegnern macht. Besorgnis erregend ist auch die Tatsache, dass die Zahl dieser Schlachtkreuzer kontinuierlich zunimmt, während die Orks durch die hohen imperialen Verluste immer mehr Wracks vorfinden und immer schneller imperiale Großkampfschiffe in die Hammer-Klasse umwandeln.

„Und vielleicht noch mehr trauerte ich, weil ich um den Schatz wusste, der sich in der *Asclepion* befand, bzw. befunden hatte, bevor der tapfere Kapitän Alterias sein Leben verlor. Nachdem ich mich mit meinem Geschützoffizieren ausgetauscht hatte, kamen wir zu dem Schluss, dass das Schiff nicht zu retten war, und so gab ich schweren Herzens den Feuerbefehl, auf dass die Geschütze nicht eher schweigen sollten, bis die *Asclepion* nicht mehr existierte. Möge uns der Imperator vergeben."

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

WAAAGH!–ORKFLOTTEN IM DRITTEN KRIEG UM ARMAGEDDON

Diese Flottenliste repräsentiert Orkflotten, die sich zu einem Waaagh! versammeln bzw. schon mitten in einem Waaagh! befinden, und kann anstelle der Orkpiraten-Flottenliste im Regelbuch verwendet werden. Die Waaagh!-Flottenliste eignet sich besonders für Szenarios, bei denen Raumschlachten ausgetragen werden, speziell für planetare Invasionen und andere Flottenkonflikte, wie sie im Dritten Krieg um Armageddon häufiger vorkamen.

Waaaghboss

Maximal 1 Waaaghboss pro 500 Punkte

Deine Flotte darf einen oder mehrere Waaaghbosse enthalten, von denen jeder einem Schiff oder einer Schwadron zugeordnet sein muss. Wenn die Flotte 500 Punkte oder mehr wert ist, musst du mindestens einen Waaaghboss einsetzen, um sie anzuführen.

Waaaghboss . . . . . 40 Punkte
In den Punktkosten des Waaaghbosses ist bereits ein Wiederholungswurf enthalten. Ein Waaaghboss kann bis zu zwei zusätzliche Wiederholungswürfe zu den aufgeführten Punktkosten erhalten.

Ein zusätzlicher Wiederholungswurf . . . 20 Punkte
Zwei zusätzliche Wiederholungswürfe . . 40 Punkte

Ein Schiff mit Waaaghboss verdoppelt seinen Enterwert und darf eines der unten aufgeführten Upgrades erhalten.

Ballaboyz . . . . . +35 Punkte
Das Schiff darf jeden Wurf für die Feuerkraft seiner Waffenbatterien einmal wiederholen.

Mad Mekz . . . . . +25 Punkte
Das Schiff darf jeden Wurf für Schadenskontrolle einmal wiederholen.

Fettä Schilde. . . . . +25 Punkte
Die Schilde des Schiffs steigen um +1.

Entertrupps in Megarüstungen . . . +15 Punkte
+1 beim Entern.

Erbeutete Torpedos . . . . . +20 Punkte
Das Schiff darf jeden Wurf für die Stärke von Torpedosalven einmal wiederholen.

Eine Orkflotte darf maximal einen Waaaghboss pro 500 Punkte erhalten. Wenn die Flotte aus bis zu 500 Punkten besteht, darf sie also einen Waaaghboss enthalten. Besteht sie aus 500 bis 1.000 Punkten, darf sie zwei enthalten, usw.

SPACE HULKS

Du darfst pro 1.500 Punkte ein Ork Space Hulk in deine Flotte aufnehmen.

Space Hulk . . . . . 600 Punkte

Eine Orkflotte darf maximal ein Space Hulk pro 1.500 Punkte enthalten. Wenn die Flotte aus bis zu 1.500 Punkten besteht, darf sie also ein Space Hulk enthalten. Besteht sie aus 1.500 bis 3.000 Punkten, sind es maximal zwei, usw. Jedes Space Hulk muss von einem Waaaghboss kommandiert werden.

SCHLACHTSCHIFFÄ UND SCHLACHTKREUZAZ

Im Dritten Krieg um Armageddon ernteten vier besonders massive Orkschiffe die Bezeichnung „Schlachtschiff", obwohl es keine eigentliche Schlachtschiff-Klasse in der Orkflotte gibt. Die Orks selbst bezeichnen diese vier Kolosse (und ähnlich massige Großkampfschiffe) als „Schlachtkreuzaz". Pro zwei Kreuzaz darfst du eines der folgenden Schiffe in deine Flotte aufnehmen.

Slamblasta* . . . . . 295 Punkte
Gorbags Rachä* . . . . . 310 Punkte
Todbringa* . . . . . 275 Punkte
Kroolboy* . . . . . 270 Punkte
Hammer-Schlachtkreuzer . . . . . 245 Punkte

**Diese vier Schiffe sind Unikate, und keine Flotte darf je denselben Schiffstyp mehrmals einsetzen. Du darfst allerdings alle vier Schiffe in deine Flotte aufnehmen, wenn die Größe deiner Armada dies zulässt.*

0-6 KREUZAZ

Deine Flotte darf maximal sechs Kreuzaz enthalten.

Killakreuza . . . . . 155 Punkte
Waaaghkreuza . . . . . 185 Punkte

ESKORTSCHIFFE

Deine Flotte darf beliebig viele Eskortschiffe enthalten.

Barrakutta-Kanonenboot . . . . . 45 Punkte
Orka-Kanonenboot . . . . . 35 Punkte
Manta-Zerstöra . . . . . 40 Punkte
Moscha-Rammschiff . . . . . 25 Punkte

BROKK'NZ

Deine Flotte darf eine beliebige Anzahl Brokk'nz enthalten.

Brokk'n . . . . . 80 Punkte

Ork-Brokk'nz dürfen auch als planetare Verteidiger gekauft werden, sofern diese im Szenario vorkommen. Brokk'nz dürfen Schwadronen aus maximal vier Brokk'nz bilden, sich jedoch nie mit anderen Schiffstypen zusammen schließen.

FLUGKÖRPER

Schiffe mit Flughangars sind mit Kampfbombaz und Enterbooten bestückt. Killakreuzaz und Waaaghkreuzaz dürfen ihre Bugbewaffnung gegen Torpedowerfaz eintauschen, ohne dafür zusätzliche Punkte bezahlen zu müssen. Wenn sie diese Option wählen, dürfen sie zudem für +5 Punkte mit Entertorpedos bestückt werden, genau wie *Gorbags Rachä*.

„Mit außerordentlichem Bedauern muss ich Ihnen mitteilen, dass Armageddon erneut das Ziel einer Grünhaut-Invasion ist. Drei unserer Überwachungsstationen sind bereits zerstört worden, und es ist daher nicht möglich, ihre genaue Position zu bestimmen. Jedoch kann ich Ihnen versichern: Erstens, dass sie bald hierher kommen werden, und zweitens, dass ihre Zahl gewaltig sein wird."

– Admiral Parol

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.

Das Kreischen der Triebwerke und der pfeifende Wind waren Musik in Krukfangs Ohren, der mit einem breiten Grinsen aus der zerschrammten Kanzel seines Kampfbombaz blickte. Ruckartig zog er seine Maschine hoch und genoss die rohen Fliehkräfte, während er den heftig vibrierenden Steuerknüppel fest umklammert hielt. Was er hinter dem zerkratzten und angebrochenem Glas der Kanzel erblickte, ließ sein Herz höher schlagen: Brennende Felder und Wälder bis zum Horizont, eine Spur der Vernichtung, verursacht durch Orks, die auf der Suche nach Kämpfen die fruchtbare Welt durchkämmten. Waaagboss Gutspars Plan war perfekt aufgegangen. Während seine Heizakulte alles in ihrem Weg stehende niedermachten, hatten die Eldar zwar zahlreiche Gegenangriffe unternommen, ohne jedoch entscheidende Erfolge erzielen zu können. Das Gaspedal voll durchtretend setzte Krukfang zum Tiefflug an, um einen genaueren Blick auf die Lage zu werfen.

Gutspars Heizaz näherten sich einem Dorf der Spargelz – einer kleinen Ansammlung von Häusern und Türmen inmitten eines Waldstreifens, der sich entlang einer Bergkette erstreckte, die Krukfang gerade passierte. Die Wälder waren so licht, dass die Pikk-Ups und Kampfpanzaz zwischen den Bäumen hindurch passten und die ganze motorisierte Macht der Orks das Dorf ansteuern konnte. Die Spitzohrenz waren ein Haufen Spielverderber, stellte Krukfangs geschwindigkeitsbesessener Verstand fest. Ein paar Spargelz auf Drachen stießen immer wieder zu, um anschließend hinter Bäumen zu verschwinden. Immerhin, ein Kampf ist ein Kampf, dachte er bei sich, und was will man groß erwarten, wenn man sich mit Eierköpp'nz anlegt?

Der Boden raste auf den Piloten zu – aus dem Grün wurden einzelne Bäume erkennbar, Äste, Zweige, schließlich Blätter ... Krukfang blieb unbeeindruckt, er war ja der beste Pilot in Gutspars Heizakult, und sein Jäga, Feuageia, war auch der beste. Während er weiter an Geschwindigkeit zulegte, begann der Flieger wie verrückt zu vibrieren: Die Flügel wackelten und schienen jeden Moment wegzubrechen, aber Krukfang wollte erst zum letztmöglichen Zeitpunkt hochziehen. Seinen Sturzflug fortsetzend, verwandelte sich sein Grinsen in ein Kichern und schließlich in manisches Gelächter, während der Sturzflug jenes Hochgefühl bewirkte, für das die Orks der Heizakulte leben (und sterben). „Jetzt!", dachte er, und wartete noch einige Herzschläge, bevor er den Steuerknüppel mit aller Kraft an sich zog, um den Todesflug seines Kampfbombaz abzubrechen. Der gesamte Feuageia kämpfte nun gegen ihn, und sein Lachen verwandelte sich in gutturales Brüllen, während der Flieger die Spitzen der Baumwipfel streifte und seine Nachbrenner einen Feuerschweif hinterließen.

„Waaaaaaaarrrrrrgh!" kreischte Krukfang, ohne im ohrenbetäubenden Lärm, im Pfeifen, Krachen und Heulen seines Fliegers die eigene Stimme hören zu können.

Während er über die Baumwipfel flog, bemerkte Krukfang, dass etwas anders war. Er hatte schon einige Abstecher zum Spargelz-Dorf gemacht – Spaß musste sein – aber diesmal sagte ihm sein Instinkt, dass etwas nicht stimmte. Er zog seinen Feuageia hoch, um einen besseren Überblick zu bekommen, und leitete einen Kurvenflug ein, um eine Runde über dem Dorf zu drehen, bevor er zum Angriff überging. Durch sein Kanzeldach lugend, ließ seine Begeisterung für einen Moment nach, als er mehrere große Umrisse erkannte, die sich auf der freien Fläche um das Eldar-Dorf versammelt hatten. Sie waren wirklich groß, und selbst aus seiner Höhe konnte Krukfang die schlanken Kanonen erkennen, welche auf Gutspars nahende Orkhorde gerichtet waren.

Für einen Augenblick war Krukfang verwirrt. Wie konnten die Langohrenz seit seinem gestrigen Angriff drei Bunker gebaut haben? Schon bald erhielt er eine Antwort, als einer der Bunker vom Boden abhob und vorwärts schwebte, während seine Waffen den Waldrand nach noch unsichtbaren Feinden absuchten. Wie vom Spalta getroffen verstand Krukfang. Das waren Kampfpanzaz! Und sie waren riesig, größer noch als die mobilen Geschütze seines Kultes und Gutspars privat-persönlicher Bosspanza. Hinter den superschweren Eldarpanzern sah er nun auch mehrere kleinere Fahrzeuge, die alle noch deutlich größer als die Orkbuggys waren.

Krukfang bemerkte, dass er seinen Kopf schon fast um 180° gedreht hatte und beschloss, noch einmal höher zu gehen, um die Position Gutspars und der anderen Jungz ausfindig zu machen. Sie wussten ja nicht, auf was sie da zurasten, und er wusste nicht, wie er sie warnen konnte. Der Orkpilot stieß ein gutturales Grunzen aus, als er sich Gutspars Gesicht vorstellte, der ansehen musste, wie die Fahrzeuge seiner stolzen Boyz von Explosionen auseinander gerissen wurden.

Zwischen den Bäumen kündeten Rauchwolken den herannahenden Kult an. Etwas tiefer gehend erspähte Krukfang die kruden Formen der Bikes, Buggys und Pikk-Ups, die sich mit halsbrecherischer Geschwindigkeit, in Kühnheit und Schnelligkeit einander übertreffend, durch den Wald schlängelten. Hinter ihnen schepperten die Kampfpanza, vollgeladen mit grölenden Orks, die alle Mühe hatten, in den Kurven nicht von der Ladefläche zu fallen, während die Fahrer wie von einer Tarantel gestochen über den unebenen Waldboden und laubbedeckte Hänge heizten. Dazwischen tauchen immer wieder Panzabikes auf, die in voller Fahrt kleinere Bäume wegholzten oder Krater in die weiche Erde schossen. Orkiger Stolz erfüllte Krukfangs Herz, als er erneut einen Bogen schlug, um den nächsten Angriff auf die Spargelz-Siedlung zu fliegen.

Während er das Dorf im Tiefflug passierte, eröffneten zwei der Fahrzeuge das Feuer. Seltsam geformte Läufe richteten sich gen Himmel und verschossen lang gezogene schwarze Granaten. Als der Wind die Projektile erfasste, öffneten sie sich und entfalteten ein feines Gewirr aus Drähten, das sich immer weiter ausbreitete bis es schließlich als schimmernde, kaum sichtbare Wolke in den Wald niedersank. Bikers und Buggys versuchten instinktiv der Wolke auszuweichen, aber für viele war es zu spät: Fahrer wie Besatzung wurden von den tödlichen Monofilamentdrähten zerschnitten.

Dann feuerte der vorderste Eldarpanzer: Ein gleißender Blitz schoss aus der Mündung und verschwand im Wald. Einen Moment später sah Krukfang, wie die brennenden Überreste eines Buggys durch das Geäst geschleudert wurden und sich kleine Feuer auf dem Waldboden ausbreiteten. Als Antwort stoppten ein halbes Dutzend Grotwerfaz kurz vor der Lichtung. Es folge eine hektisch abgefeuerte Salve; die Lenkraketen schossen hoch, dicke Rauchspuren nach sich ziehend, während die winzigen Piloten mit der Steuerung kämpften und mehr oder weniger akkurat auf die Stellungen der Spargelz zutrudelten. Eine der Grotbomben explodierte hoch in der Luft und bewirkte einen harmlosen Splitterregen. Eine weitere Bombe landete, ohne jedoch zu detonieren, und prallte an mehreren Hauswänden ab, bevor sie liegen blieb. Die übrigen explodierten zwischen den Eldarfahrzeugen, durchschlugen die Panzerung und wirbelten zerborstene Wrackteile durch die Luft.

Noch einmal drückte Krukfang den Steuerknüppel vor und setzte zum Angriffsflug an. Er erinnerte sich an Gobstikks Ratschlag – jenen Mekaniak, der den jungen Krukfang vor Jahren das Fliegen gelehrt hatte: „Lange, unkontrollierte Feuerstöße", hatte der clevere Mek immer gesagt. Durch die Zacken blinzelnd, die er vorne auf seine Kanzel gemalt hatte, hängte sich Krukfang an eine Einheit Jetbikes, die auf die linke Flanke von Gutspars Kult zuflog.

„Fresst daz!", brüllte er triumphierend und drückte mit seinem Daumen auf einen großen roten Knopf am oberen Ende der Armaturen.

Nichts geschah.

„Verdammtez nutzloses Ding!", fluchte Krukfang und reichte hinter seinen Sitz, um einen verbeulten Schraubenschlüssel hervorzuholen. Er klopfte damit zweimal vorsichtig auf die Munitionszufuhr zwischen seinen Beinen und schlug ein drittes Mal mit voller Wucht zu. Prompt erwachten die Kanonen zum Leben und spieen ein Projektilhagel auf die Jetbikeschwadron. Krukfang zog seinen Flieger abwechselnd nach rechts und links, sodass die Garbe eine Zickzacklinie in den Boden grub, bevor sie die Eldar erreichte und zwei Jetbikes durchlöcherte. Das vorderste verlor ein Stück seines Flügels und raste steuerlos in den Himmel, bevor es an Höhe verlor und mit der Nase voran in den Boden rammte. Das zweite brach in Flammen aus und knallte gegen den nächsten Baum, wo es in einem Feuerball verging.

„Daz iz schon bessa!", lachte Krukfang und erinnerte sich gerade noch rechtzeitig, den Knopf wieder loszulassen, um nicht seine komplette Munition beim ersten Angriff zu verbrauchen. Mittlerweile wurde das Boden-Luft-Feuer eröffnet: Ein regelrechtes Lasergewitter umzuckte den Orkflieger, während die Eldar versuchten, seinen rasenden Angriffsflug zu stoppen. Krukfang entdeckte eine Geschützstellung im Hinterhof eines Hauses, hielt mit seinem Feuageia direkt darauf zu und eröffnete das Feuer. Die Geschosse schlugen in die Wand ein, explodierten und hüllten die Besatzung in einen Schrapnellschauer, der sie von ihrem Geschütz riss. Krukfang zog wieder hoch, um zum nächsten Sturzflug anzusetzen.

Inzwischen schlugen die ersten Geschosse in die Behausungen der Eldar ein. Kugeln, Granaten und Raketen explodierten in den Straßen und rissen Fragmente des weißen Gesteins aus der filigranen Architektur. Die grünen und orangenen Blitze der Zzapp-Waffen zuckten aus der nahenden Orkhorde und verursachten tiefe Wunden in den grün-weißen Eldarpanzern. Krukfang beobachtete eine weitere Grotbombe, deren Pilot es geschafft hatte, einen Haken zu schlagen und von hinten in den Laderaum eines Eldarpanzers zu krachen, worauf der Panzer von innen heraus explodierte. Der rundliche Turm wurde weggesprengt, und die Besatzung stolperte benommen aus der Kanzel. Sie waren perfekte Ziele.

Die Munitionsanzeige prüfend sah Krukfang, dass er noch einen Angriff fliegen konnte, bevor er zum Aufmunitionieren zurück zum Flugfeld der Orks musste. Heute war schon mal ein guter Tag gewesen, viel Schieß'n, viel Heiz'n. Als er seinen Feuageia auf Angriffskurs brachte, schoss dem Orkpiloten ein Gedanke durch den Kopf. Wo waren überhaupt die ganzen Eierköpp'nz hergekommen? Sie konnten doch nicht ihre riesigen Kampfpanzaz in der Siedlung versteckt haben! Während er nachgrübelte, bemerkte er etwas am Rand seines Blickfelds. Nach rechts umdrehend sah er über und schräg hinter sich zwei dunkle Formen auftauchen. Sie waren schnell. Verdammt schnell. So schnell, dass Krukfang den Wunsch verspürte, eine dieser Maschinen selbst zu fliegen. Krukfang hatte kaum Zeit die blauen Energieblitze zu registrieren, als eine zweite Salve einen Volltreffer an seinen Triebwerken landete. Eine Feuersbrunst verschlang den Feuageia, und dann explodierte die Munition.

Die Verbrennungen an seinem Körper ignorierend sah Krukfang, wie die Eldarjäger an ihm vorbeizogen. Dann hatte Krukfang eine Erleuchtung.

„Es gibt imma waz, daz schnella iz als du", dachte er, und mit diesem Gedanken schlug sein Feuageia auf, explodierte und schleuderte seinen Körper durch die zerborstene Kanzel.

© Copyright Games Workshop Limited 2004. Dieses PDF darf einmal für den nichtgewerblichen Gebrauch und nur mit der Absicht, es für das Warhammer 40.000 Tabletophobby zu verwenden, heruntergeladen werden, um es temporär auf einem einzelnen PC zu speichern und es einmal für den persönlichen Gebrauch auszudrucken. Alle anderen Rechte vorbehalten. Games Workshop, der zweiköpfige/imperiale Adler, das Games Workshop Logo, In Nomine Imperatoris, Wirbel des Chaos, Citadel, das Citadel Logo, Chaos, die Chaosfraktionen, die Logos der Chaosfraktionen, Space Marine, Space Marine Orden, Space Marine Ordenssymbole, Codex, Eldar, das Eldarsymbol, Ork, Orksymbole, Tau, die Tau Kastensymbole, Kroot, Necron, Tyraniden, der „In der Finsternis der fernen Zukunft"-Slogan, Kampf um Macragge, Straßenkampf, Warhammer, das Warhammer 40.000 Logo und alle zugehörigen Marken, Logos, Namen, Völker, Völkersymbole, Fahrzeuge, Orte, Einheiten, Charaktere, Illustrationen und Abbildungen des Warhammer 40.000 Universums sind entweder ®, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wo zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern weltweit eingetragen.