

# Die Schlacht von Glarea Primus

Das Glarea-System nahe dem Reich der Fünfhundert Welten wurde lange von dem galaktischen Bürgerkrieg des Imperiums, der später als die Horus-Häresie in die Geschichte eingehen sollte, ignoriert. Zu gering war seine strategische Bedeutung, zu niedrig der Ausstoß an kriegswichtigem Material und zu klein die Zahl der dort rekrutierten Regimenter der Imperialen Garde.

Doch den Planeten des Systems sollte die Gnade des Friedens nicht länger gewährt werden. In Archiven des Mechanicum wurde der Hinweis entdeckt, dass sich auf dem ersten Planeten des Systems, der Welt Glarea Primus, mehrere der Gottmaschinen der Legiones Titanicus befinden. Diese Maschinen waren in den frühen Tagen des Großen Kreuzzugs in einer Schlacht gegen einen Waaagh der Orks beschädigt und zur Instandsetzung auf den Planeten gebracht worden. Das Schiff des Mechanicum, das sie danach abholen sollte, ging verloren und man nahm an, dass mit ihm auch die Gottmaschinen auf Everig verloren waren.

Doch das Schicksal wollte, dass nicht alle Maschinen an Bord waren. Nun strebten die Kräfte des Imperators und die Verbündeten des Kriegsherrn Horus danach, diese Titans zu bergen, um mit ihnen ihre Schlachtreihen zu verstärken.

Flottenverbände mehrerer Legiones Astartes beider Seiten und des Dark Mechanicum setzten sich in Bewegung, um den Preis für sich zu beanspruchen. Im Orbit über Glarea Primus und seinem Mond Rubigo kam es zu einer gewaltigen Raumschlacht. Die Verheerung auf dem Planeten war gewaltig und unter den Flotten noch gewaltiger. Doch jede von ihnen war in der Lage, Truppen auf dem Mond und der Welt abzusetzen, bevor sich die Flotten in sichere Positionen zurückzogen.

Jetzt befinden sich die Armeen auf dem Planeten und versuchen, die Titans und ihre Wartungsmannschaften aufzuspüren ... und den Feind davon abzuhalten, ihnen zuvorzukommen.

## Kriegsgebiete im Glarea-System

Im Glarea-System gibt es verschiedene Kriegsgebiete, die zum Teil Eigenheiten aufweisen. Die Regeln für diese Kriegsgebiete werden im Folgenden aufgeführt.

### Rubigo

*Rubigo ist der größte Mond von Glarea Primus. Er ist nach seiner rostroten Farbe benannt, die der des Mars ähnelt. In seinen Tiefen finden sich Promethium-Vorkommen, weswegen das Mechanicum bei der Eingliederung des Systems in das Imperium der Menschheit dort Industrieanlagen errichtet hat.*

Auf Rubigo herrscht eine geringe Schwerkraft. Aus diesem Grund dürfen alle Einheiten in ihrer Bewegungsphase W6 Zoll zu ihrer Bewegungsweite addieren. Tun sie dies, behandeln sie jegliches Gelände wie *gefährliches Gelände*.

### Mare Impetus

*Die Wüste Mare Impetus hat ihren Namen von den den Staubstürmen, die wie ein Hammerschlag über jene kommen können, die sich ungeschützt in ihnen bewegen. Sie nimmt einen Großteil des zentralen Kontinents von Glarea Primus ein. Über der Wüste weht meist ein staubiger Wind, der sich schnell zu einem Sturm verstärken kann, der jedoch ebenso schnell wieder abflauen kann.*

Zu Beginn jedes Spielzugs werfen die Spieler 2W6 und konsultieren die Wetterumschwingungstabelle. Das Ergebnis gibt an, ob und wie stark sich die Winde in der Wüste verändern. Wendet das Ergebnis auf die Sturmtabelle an.

Zu Spielbeginn befindet sich die Sturmtabelle auf Stufe 1 (würfelt jedoch zu Beginn des ersten Spielzugs auf der Wetterumschwingungstabelle).

<b>Sturmtabelle</b>	
<b>Stufe</b>	<b>Auswirkung</b>
0 oder weniger	<i>Es ist ruhig.</i> Keine Auswirkungen durch das Wetter.
1	<i>Wind weht über die Wüste und wirbelt Staub auf.</i> Einheiten, die aus einer Entfernung von 24 Zoll oder mehr attackiert werden, haben die Sonderregel <i>Tarnung</i> .
2	<i>Der Wind bläst stärker und verringert die Sicht merklich.</i> Einheiten, die aus einer Entfernung von 12 Zoll oder mehr attackiert werden, haben die Sonderregel <i>Tarnung</i> . Einheiten, die aus einer Entfernung von 24 Zoll oder mehr attackiert werden, haben stattdessen die Sonderregel <i>Schleier</i> .
3	<i>Ein Staubsturm peitscht die Wüste.</i> Einheiten, die aus einer Entfernung von 6 Zoll oder mehr attackiert werden, haben die Sonderregel <i>Tarnung</i> . Einheiten, die aus einer Entfernung von 12 Zoll oder mehr attackiert werden, haben stattdessen die Sonderregel <i>Schleier</i> . Ab einer Entfernung von 24 Zoll haben Einheiten die Sonderregeln <i>Tarnung</i> und <i>Schleier</i> .
4+	<i>Ein Stauborkan peinigt die Kämpfer in der Wüste.</i> Einheiten, die aus einer Entfernung von 6 Zoll oder mehr attackiert werden, haben die Sonderregel <i>Tarnung</i> . Einheiten, die aus einer Entfernung von 12 Zoll oder mehr attackiert werden, haben stattdessen die Sonderregel <i>Schleier</i> . Ab einer Entfernung von 24 Zoll haben Einheiten die Sonderregeln <i>Tarnung</i> und <i>Schleier</i> . Zusätzlich wird jegliches Gelände wie <i>schwieriges Gelände</i> behandelt. Auch Einheiten, die normalerweise Gelände ignorieren (z.B. Flieger), müssen entsprechende Tests ablegen.

<b>Wetterumschwingungstabelle</b>	
<b>2W6</b>	<b>Auswirkung</b>
2	<i>Der Wind lässt stark nach.</i> Verringert die Stufe auf der Sturmtabelle um 2.
3-4	<i>Der Wind flaut etwas ab.</i> Verringert die Stufe auf der Sturmtabelle um 1.
5-9	<i>Das Wetter bleibt konstant.</i> Es gibt keine Veränderung auf der Sturmtabelle.
10-11	<i>Der Wind wird stärker.</i> Erhöht die Stufe auf der Sturmtabelle um 1.
12	<i>Plötzliche Sturmböen peitschen das Land.</i> Erhöht die Stufe auf der Sturmtabelle um 2.

## Die Ruinen von Glarea Primus

*Die Kämpfe im Orbit hinterließen die Städte von Glarea Primus als Trümmerlandschaften. Dennoch können sie noch immer wertvolle Hinweise auf den Verbleib der Titans und ihrer Wartungsmannschaften verbergen.*

In den städtischen Gebieten können die Spieler im zweiten und dritten Spiel beschließen, die Regeln für Stadtkämpfe aus The Horus Heresy Vol. IV – Conquest verwenden (ab Seite 190) und die Mission „Vital Prize“ (Seite 200) spielen. Die Aufstellungsvariante wird durch die Spieler bestimmt. Es werden die Punktzahlen des entsprechenden Spiels verwendet.

## Die Ebenen

*Die Gebiete auf Glarea Primus, die als die Ebenen bekannt sind, sind der Kornspeicher des Planeten. Dennoch werden auch sie von Verteidigungsanlagen durchzogen, die aus der Zeit stammen, als der gesamte Sektor von den Orks gepeinigt wurde.*

In den Ebenen gibt es keine zusätzlichen Sonderregeln.

## Die Tiefbunker

*Die Tiefbunker sind Bestandteil des planetaren Verteidigungsnetzwerks und als solche von größter Bedeutung im Kampf um die Kontrolle über den Planeten – und die Titans. Vor allem die Steuerungen für Verteidigungssatelliten könnten sich als wertvoll erweisen.*

In den Tiefbunkern finden die Regeln für Zone Mortalis aus The Horus Heresy Vol. I – Betrayal (ab Seite 168) Anwendung. Es wird die Zone Mortalis Encounter Mission (Seite 176) mit jeweils 1.000 Punkten pro Armee gespielt, jedoch auf einer Platte von 48 Zoll mal 48 Zoll. Das Missionsziel wird durch die Spieler ermittelt. Strategems finden keine Anwendung.

Die Siegerfraktion jedes Spiels erlangt die Kontrolle über einen Verteidigungssatellit.

Diese Mission ist eine Alternative zu den ersten drei Missionen.

## Die Spiele

### Allgemeine Sonderregeln

**Informationsvorsprung:** Für jedes einzelne Spiel, das eine Fraktion in den ersten drei Runden gewinnt, erhält sie einen Datenpunkt. Ausgenommen hiervon sind die Zone-Mortalis-Missionen. Datenpunkte können im vierten Spiel eingesetzt werden.

### Spiel 1 – Aufklärung

*Die Armeen sind auf Glarea Primus gelandet und führen Aufklärungsmissionen durch. Auf einer dieser Missionen hat eine Spähabteilung einen wertvollen Hinweis auf den Verbleib der Titans entdeckt, doch auch der Feind nähert sich dieser Position.*

Die erste Mission ist die Mission „Denial“ (The Horus Heresy Vol. VI – Retribution, Seite 182). Die Regeln für Shadow-War-Missionen (ebd., ab Seite 174) finden Anwendung. Die Aufstellungsart wird durch die Spieler bestimmt.

Die Mission wird mit 1.000 Punkten pro Armee gespielt.

## Spiel 2 – Gebietskontrolle

*Die Armeen haben auf Glarea Primus Brückenköpfe eingerichtet und versuchen nun, das Gebiet um diese zu sichern. Doch auch ihre Gegner wollen strategisch vorteilhafte Positionen für sich.*

Die zweite Mission ist die Mission „Dominion“ (Battle in the Age of Darkness Core Missions). Die Aufstellungsart wird durch die Spieler bestimmt.

Die Mission wird mit 2.000 Punkten pro Armee gespielt.

## Spiel 3 – Der entscheidende Hinweis

*Nachdem die Positionen gesichert sind, können sich die Generäle darum kümmern, den wertvollen Hinweisen auf den Verbleib der Titans nachzugehen. Wem gelingt es, die wertvollen Informationen zuerst zu bergen? Und führen sie auch wirklich ans Ziel?*

Die dritte Mission ist die Mission „War of Lies“ (Battle in the Age of Darkness Core Missions). Die Aufstellungsart wird durch die Spieler bestimmt.

Die Mission wird mit 2.500 Punkten pro Armee gespielt.

## Spiel 4 – Zum Greifen nah

*Die Informationen wurden ausgewertet, die Positionen bestimmt, jetzt rücken die Truppen auf die Standorte der Titans vor. Doch welche Seite wird sie für sich beanspruchen können?*

Das finale Spiel wird auf zwei Tischen als Teamspiel ausgetragen. Auf dem einen Tisch treten jeweils zwei Spieler pro Seite gegeneinander an, auf dem anderen jeweils drei.

Gespielt wird mit 2.500 Punkten pro Armee, Kriegskolosse zählen hier nicht rein. Wir schauen vor dem Spiel, dass beide Seiten möglichst gleichmäßig ausgestattet sind.

## Aufstellung

Beide Fraktionen bestimmen intern die Zeit, die sie zur Aufstellung haben wollen. Die Zeit kann zwischen 1 Minute und 30 Minuten (in ganzen Minuten) betragen. Die Fraktion, die weniger geboten hat, wählt eine der langen Spielfeldseiten der Tische und stellt zuerst auf. Sie hat dafür die gebotene Zeit. Die Gegner stellen danach auf, sie haben ebenfalls die gebotene Zeit zur Verfügung. Die Tiefe der Aufstellungszonen beträgt 18 Zoll.

Die gebotene Zeit ist für beide Tische bindend, es stellen also an beiden Tischen zuerst die Spieler von Fraktion A auf, dann an beiden die Spieler von Fraktion B.

## Erster Spielerzug und Zeit für Spielerzüge

Die Fraktion, die zuerst aufgestellt hat, hat auf beiden Tischen den ersten Spielerzug.

Für jeden Spielerzug stehen den Spielern 30 Minuten zur Verfügung. Nach Ablauf der Zeit werden alle begonnenen Handlungen noch fertig abgehandelt, danach endet der Spielerzug.

## Missionsziele

Auf jedem Spielfeld gibt es zwei Missionsziele, den Kontrollbunker und den Titan selbst.

**Der Warhound:** Der Warhound befindet sich inaktiv auf dem Schlachtfeld. Er wird von einem Energiefeld mit 9 Zoll Radius um den Mittelpunkt des Titans geschützt, das für alle Waffen und Modelle undurchdringlich ist. Flieger, die in den Bereich des Kraftfelds fliegen, stoppen an seinem Rand und erleiden einen automatischen Volltreffer mit DS 2.

Das Kraftfeld kann nur durch den Kontrollbunker deaktiviert werden. Danach ist es für den Rest des Spiels inaktiv.

**Der Kontrollbunker:** Der Kontrollbunker hat das Profil einer Imperial Bastion, mit der Ausnahme, dass er unbewaffnet ist. Er ist zu Spielbeginn neutral.

## Sonderregeln

**Kraftfeld deaktivieren:** Wenn sich ein Charaktermodell im Kontrollbunker befindet, kann es zu Beginn seiner Bewegungsphase versuchen, das Kraftfeld zu deaktivieren. Wenn es dies tut, darf es sich in der Bewegungsphase nicht bewegen. Der Versuch ist bei einem Wurf von 5+ erfolgreich. Modelle mit der Sonderregel *Battlesmith* erhalten einen Bonus von +2 auf den Wurf. Es kann immer nur ein einzelnes Modell versuchen, das Kraftfeld zu deaktivieren.

**In Trümmern:** Wenn der Bunker zerstört wird, wird das Kraftfeld automatisch deaktiviert.

**Legio Titanicus:** Jede Fraktion verfügt über drei erfahrene Besatzungsmitglieder von Titans, die vor Spielbeginn auf die Tische aufgeteilt werden müssen. Sie verfügen über das folgende Profil:

KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
3	4	3	3	2	3	1	8	5+

### Einheitentyp

- Infanterie (Charaktermodell)

### Ausrüstung

- Laserpistole oder Lasergewehr (wie am Modell dargestellt)
- Rosarius

### Sonderregeln

- Furchtlos
- Unabhängiges Charaktermodell

**Maschine, erwache!** Ein Titan kann in Betrieb genommen werden, indem ein Besatzungsmitglied der Legio Titanicus im Innern seine Systeme hochfährt.

Um einen Titan zu betreten, muss das Besatzungsmitglied seine Bewegungsphase in direktem Kontakt mit einem der Titan-Beine beenden. Es wird dann vom Spieltisch entfernt und ist von da an Bestandteil des Titans. Es können sich nur Besatzungsmitglieder einer Fraktion im Titan befinden. Jedes Besatzungsmitglied kann zu Beginn seiner Bewegungsphase versuchen, eines der folgenden Systeme hochzufahren:

- Antriebssysteme
- Waffensysteme
- Deflektorschilde

Es kann immer nur ein Besatzungsmitglied am selben System arbeiten, jedoch ist es möglich, dass mehrere Besatzungsmitglieder an unterschiedlichen Systemen arbeiten.

Um ein System hochzufahren, werft einen Würfel. Das System wird bei einem Ergebnis von 5+ erfolgreich hochgefahren.

**Verteidigungssatelliten:** Für jedes Zone-Mortalis-Spiel, das eine Fraktion in den ersten drei Runden gewonnen hat, hat sie die Kontrolle über einen Verteidigungssatelliten.

Jeder Verteidigungssatellit kann einmal in Spiel vier eingesetzt werden, um ein Bombardement herabzurufen, das den Regeln des Bombardements eines Masters of Signal folgt.

**Datenpunkte:** Datenpunkte können zu folgenden Zwecken eingesetzt werden:

- *Deaktivierung beschleunigen (1 Datenpunkt).* Ein einzelner Wurf für *Kraftfeld deaktivieren* wird um +1 erhöht. Pro Wurf darf diese Option nur einmal eingesetzt werden.
- *Schnelles Hochfahren (2 Datenpunkte).* Ein einzelner Wurf für *Maschine, erwache!* wird um +1 erhöht. Pro Wurf darf diese Option nur einmal eingesetzt werden.
- *Ersatzmann (2 Datenpunkte).* Ein zuvor in der Schlacht getötetes Legio-Titanicus-Besatzungsmitglied darf zu Beginn des Spielerzugs an einem der beiden Spieltische in die *aktive Reserve* zurückgebracht werden. Es kann an einem beliebigen Tisch in die *aktive Reserve* gehen.

**Luftbrücke:** Flieger, die das Spielfeld verlassen, können an einem beliebigen Tisch aus der *aktiven Reserve* kommen. Dies gilt auch für eventuell transportierte Truppen.

## **Siegesbedingungen**

Es gibt für Folgendes Siegespunkte:

- Kontrolle über den Kontrollbunker – 1 Siegespunkt zu Beginn jedes Spielerzugs in dem der Kontrollbunker im Besitz der Fraktion ist
- Deaktivierung des Kraftfelds – 1 Siegespunkt für die Fraktion, die das Kraftfeld deaktiviert, egal ob durch Deaktivierung oder Zerstörung des Kontrollbunkers
- Kontrolle über einen Titan – 5 Siegespunkte für die Fraktion, die am Ende des Spiels den Titan kontrolliert
- Hochgefahrte Systeme – 2 Siegespunkte für jedes der drei Warhound-Systeme, das während des Spiels erfolgreich hochgefahren wurde
- Schadensbegrenzung – 1 Siegespunkt für jeden verursachten Rumpfpunktverlust an einem der Warhound Titans, während sich der Titan unter Kontrolle des Gegners befand
- Koloskiller – 3 Siegespunkte für jede vernichtete feindliche Einheit des Typs Kriegskoloss.

Die Fraktion, die in diesem Spiel insgesamt die meisten Siegespunkte erringt, gewinnt das Spiel und somit die Schlacht um Glarea Primus.