

Die Zweite Schlacht um Glarea Primus

- Horus-Heresy-Event 2018 der Strategiespielfreunde Bad Emstal e.V. -

Nachdem in der Ersten Schlacht um Glarea Primus die auf dem Planeten aufgefundenen Titanen zerstört und die Verräter zurückgeschlagen wurden, zogen sich die Legionen des Kriegsherrn zurück, um ihre Vorgehensweise zu überdenken.

Auf Anraten der Word Bearers hin wurde ein neuer Plan ersonnen. Ähnlich wie auf Calth sollte die Barriere zwischen der Realität und dem Warp geschwächt werden, sodass die Verräterlegionen Unterstützung aus dem Immaterium erhalten konnten. Doch um diese Grenze zu durchbrechen, mussten erst einmal die geeigneten Stellen für die notwendigen Rituale gefunden werden.

Gefecht 1

Die Truppen des Kriegsherrn wurden instruiert, auf Glarea Primus nach geeigneten Orten zu suchen, an denen sie finstere Rituale durchführen können. Doch die Aufgabe ist nicht leicht, denn die Loyalisten haben Patrouillen und Späher ausgeschickt, um einen Gegenangriff der Verräter zu verhindern oder wenigstens herauszuzögern, und diese sind begierig, den Verrat am Imperator zu bestrafen. Doch auch die Armeen, die Horus die Treue geschworen haben, sind begierig darauf, ihre Widersacher zu vernichten und die Schmach des letzten großen Angriffs auszutilgen.

Mission:

Es wird eine zufällige Shadow-War-Mission (siehe Book Six – Retribution, Seite 174 ff.) gespielt.

Armeen:

Es wird mit maximal 1.000 Punkten pro Armee gespielt.

Zusätzlich gibt es für die Armeen folgende Einschränkungen:

- Kein Fahrzeug darf mehr als 3 Rumpfpunkte haben.
- Maximal 1 Fahrzeug, das kein angeschlossenes Transportfahrzeug ist, darf in der Armee enthalten sein. Ausgenommen hiervon sind Legion Land Speeder Squadrons, die aus bis zu 3 Legion Land Speeders bestehen dürfen, und Imperialis Auxilia Sentinel Scout Squadrons aus 3 Auxilia Sentinels; diese dürfen anstatt des Fahrzeugs gewählt werden.
- Keine Nicht-Fahrzeug-Einheit darf einen Widerstandswert von 8 oder höher haben.

Strategische Ziele:

Blutopfer (nur Verräter): *Das Blut der Lakaien des Imperators wird dem Warp die Pforten öffnen.*

Für jedes unabhängige Charaktermodell der Loyalisten, das im Nahkampf ausgeschaltet wird, erhalten die Verräter 1 Opferpunkt für das Abschlusspiel.

Störmanöver (nur Loyalisten): *Ohne die Aufklärungsdaten seiner Offiziere ist es für den Feind schwer, eine präzise Planung durchzuführen.*

Für jedes Charaktermodell der Verräter, das ausgeschaltet wird, erhalten die Loyalisten 1 Störpunkt für das Abschlusspiel.

Spezialmissionen:

Es gibt zwei Spezialmissionen, einmal eine Mission in der Zone Mortalis (siehe unten) und einmal eine Spezialmission, die auf dem Event bekanntgegeben wird.

Gefecht 2

Die Orte für die Rituale sind gefunden, jetzt müssen die Feinde nur noch davon abgehalten werden, zur falschen Zeit am falschen Ort zu sein. Eine Reihe strategischer Überfälle und eingenommener Schlüsselpositionen in den Überresten der Makropolen von Glarea Primus sollte die Strategen des Imperators vom eigentlichen Ziel ablenken.

Mission:

Auf den ausgewiesenen Stadtplatten wird eine zufällige „City Fight“-Mission (siehe Book Four – Conquest, Seite 190 ff.) gespielt. Angreifer und Verteidiger werden normal ermittelt.

Auf allen anderen Platten (mit Ausnahme der Zone Mortalis) wird eine zufällige „Strategic Raid“-Mission (siehe Book Four – Conquest, Seite 176 ff.) gespielt. Der Verräter ist immer der Raider.

Armeen:

Es wird mit maximal 2.000 Punkten pro Armee gespielt*. Wenn sich die Spieler darauf einigen, können die Detachments für Strategic Raids bzw. City Fight verwendet werden, sie sind jedoch nicht verpflichtend.

Lords of War und Superheavy Vehicles sind nur nach Absprache mit dem Gegner gestattet.

*Sollte die „City Fight“-Mission „Fortress of Blood“ gespielt werden, hat der Angreifer 2.500 Punkte zur Verfügung.

Strategische Ziele:

Blutopfer (nur Verräter): *Das Blut der Lakaien des Imperators wird dem Warp die Pforten öffnen.* Für jedes unabhängige Charaktermodell der Loyalisten, das im Nahkampf ausgeschaltet wird, erhalten die Verräter 1 Opferpunkt für das Abschlusspiel.

Weitere Sonderregeln:

Taktische Positionierung: *Ein rascher Sieg erlaubt, sich für den nächsten Schlag in Position zu bringen.*

Der Sieger erhält für seine Seite 1 Positionierungspunkt für Gefecht 3.

Spezialmissionen:

Es gibt eine Spezialmission in der Zone Mortalis (siehe unten).

Gefecht 3

Der Zeitpunkt für die Rituale rückt immer näher. Es wird Zeit, sich in Position zu bringen.

Mission:

Es wird eine zufällige „Battles in the Age of Darkness“-Grundmission gespielt.

Armeen:

Es wird mit maximal 2.500 Punkten pro Armee gespielt.

Kriegskolosse und Superschwere Fahrzeuge sind nur nach Absprache mit dem Gegner gestattet.

Strategische Ziele:

Blutopfer (nur Verräter): *Das Blut der Lakaien des Imperators wird dem Warp die Pforten öffnen.* Für jedes unabhängige Charaktermodell der Loyalisten, das im Nahkampf ausgeschaltet wird, erhalten die Verräter 1 Opferpunkt für das Abschlusspiel.

Weitere Sonderregeln:

Gute Angriffsposition: *Wenn die Spielsteine beim Königsmord in Position gebracht sind, ist das Spiel schon fast gewonnen.*

Bei der Ermittlung des Spielers, der zuerst aufstellt, addiert jeder Spieler die Summe der Positionierungspunkte, die in Gefecht 2 von seiner Seite errungen wurden, auf das Wurf Ergebnis.

Spezialmissionen:

Es gibt eine Spezialmission in der Zone Mortalis (siehe unten).

Spezialmission: Zone Mortalis

Während die Armeen auf dem Planeten aufeinander vorrücken, tobt auch im Orbit ein Kampf zwischen den Legionen. Schiffsgefechte und Enteraktionen sollen den Kampf am Boden beeinflussen.

Mission:

Es wird eine zufällige „Blood in the Void“-Mission (siehe Book Three – Extermination, Seite 184 ff.) gespielt.

Armeen:

Es wird mit maximal 1.000 Punkten pro Armee gespielt. Angreifer und Verteidiger werden normal ermittelt. Es werden die Detachments für „Blood in the Void“-Missionen verwendet.

Strategische Ziele:

Truppenverlegung: *Das Teleportarium des Schiffs ermöglicht, schnell Reserven an die Front zu bringen.*

Jeder Sieg in einer Zone-Mortalis-Mission erlaubt es einem einzelnen Spieler auf der Seite des Siegers, im Abschlusspiel bei der Aufstellung eine Infanterieeinheit in der Schocktruppenreserve aufzustellen, selbst wenn die Einheit nicht über die Sonderregel *Schocktruppen* verfügt. Sollte eine Armee aufgrund von Sonderregeln (z.B. Rites of War) keine Schocktruppen einsetzen dürfen, so darf sie es auch nicht aufgrund der *Truppenverlegung*.

Die Festlegung der Spieler, die auf die Truppenverlegung zurückgreifen dürfen, erfolgt nach der Paarung im Abschlusspiel. Pro Tisch darf diese Option maximal einmal eingesetzt werden.

Abschlusspiel

Die Streitkräfte des Horus sind bis an die Orte der Rituale vorgerückt. Nun müssen diese nur noch durchgeführt werden. Doch der Feind will dies verhindern ...

Die genaue Beschreibung des Szenarios erfolgt vor Ort – es soll ja auch noch etwas Überraschung geben. Gespielt werden, je nach Wunsch der Spieler, Einzelspiele und Teamspiele mit 2.500 Punkten pro Spieler (wenn sich alle Spieler am Tisch einigen, kann die Punktgröße auch erhöht werden, nur denkt daran, dass etliche Spieler den Tag auch noch einen langen Weg nach Terra vor sich haben).